

スポーツマンのこころ

— スポーツ振興の原点としての心構え —

高橋正紀

はじめに

予備的考察

スポーツをどのように捉えるか？

近代スポーツマンシップとは？

1 「スポーツマンのこころ」

— 近代スポーツマンシップから「スポーツマンのこころ」へ

1.1 前提条件— スポーツにおける「ゲーム」の理解

1.2 3つの心構えの理解

1.3 付帯条件— スポーツにおける勝敗や成功・失敗をどのように捉えるべきかの理解

2 「スポーツマンのこころ」普及活動から

おわりに

〈参考資料〉

はじめに

筆者が自分の専門とする「スポーツ」というものに対して、それまでとは若干異なるある一定の問題意識を持つようになったのは1992年に岐阜経済大学の地域経済研究所の運営委員となつてからである。当時、様々な領域の専門の先生方が、それぞれの専門の知識を市町村という現場に活用して地域社会を改善していくことで、そこで暮す人々の生活をより豊かにしていくための発想を語り、現場に対して具体的な助言をしているのを傍らで聞いていた。そんな中、1993年に地域経済研究所が岐阜県笠松町におけるまちづくりビジョン策定のための基礎調査を請け負った折に、筆者の担当部門の調査報告として「スポーツと文化のまちづくり」というテーマでのレポートを作成した。この調査の際に笠松町から提出された町で実施されている社会教育事業に関するデータを分析した結果、笠松町では意外にも様々なスポーツ教室等のスポーツ振興事業が行われているということに気づき、また、地図を片手にマウンテンバイクで笠松町内を隈なく走り回ってみると、笠松町には意外にも多くのスポーツ施設や大小のグラウンドがあることにも気づいた。そんなことが一つのきっかけとなり、自分の専門とする領域である「スポーツ」は地域社会に暮す人々に一体どんな役割を果たしているのだろうかということについて、少しずつではあるが意識するようになっていった。

その後、本格的にスポーツの地域社会に暮す人々への貢献を考えるようになった決定的な契機

が、1996年4月からの岐阜経済大学の国外留学制度によるドイツ・ケルンスポーツ大学への留学である。世界的に見てもトップクラスの生涯スポーツ先進国であるドイツでの1年間の留学生活において、スポーツの地域社会に暮らす人々への貢献の姿を目の当たりにした。そして、そこで経験したスポーツの在り方は、未だ日本においては達成されていないスポーツのあるべき姿¹⁾であると考えられたため、この時点において、スポーツを専門とする者としてドイツにおけるようなスポーツの在り方を日本にも広げてゆくための何かをしなければならない、という明確な意識が目覚め、それが帰国後の様々な具体的活動へ繋がっていった。

本稿は、筆者がドイツ留学帰国後に「スポーツ」の地域社会に暮らす人々に対する貢献可能性の顕現化のための一つの方策として、日本の体育・スポーツ関係者の意識改革を企図して行ってきた伝達実践²⁾がその基礎となっている。本稿では、この伝達実践が2007年初旬において「スポーツマンのこころ」という教材構成³⁾(添付資料参照)に結実したその内容の詳細を描き出すことを目的とする。この「スポーツマンのこころ」は筆者が「(地域スポーツ振興も含めた)日本のスポーツ振興全体の根底にあるべき精神」と考えるものであり、未だ日本においてはその定着が見られていないと考えているものである。

そして、これまでに筆者が実践してきた「スポーツマンのこころ」の各レベルスポーツ・体育関係者への伝達から見えてきた「日本におけるスポーツ意識の実像」についての若干の批判的検討も併せて行うこととする。

予備的考察

スポーツをどのように捉えるか？

「市町村という地域社会のなかにおいて、スポーツが人々に果たしうる役割」の検討をするための第一歩として「スポーツの効果」モデルを考察した1994年の拙著⁴⁾の課題の第一は、まず「スポーツ」という概念そのものを定めることであつた。なぜならば、日本社会においては一般的に、教育概念であり関数概念である体育(身体教育)と実体概念であるスポーツとが明確に区別されていないという問題⁵⁾があるため、「スポーツの効果」を考えるに先立って、まずスポーツの捉え方を明らかに示す必要があつたのである。そこで、本稿においても、まず、現代社会におけるスポーツ⁶⁾をどのように捉えるのかを、筆者のこれまでの考察と実践⁷⁾を踏まえた上で改めて提示したい。

現在我々が行っている様々なスポーツには先史時代からその原型と認められるものが存在していた⁸⁾といわれているが、そこに常に通底して存在してきた本質的な特性の一つは「遊び」の要素⁹⁾であるといえる。

本稿では、まず、第一にこの「遊び」の要素をスポーツの本質的特長の一つと考え、「遊び」

とは「楽しい」ものであり、「遊び」とは「自発的・自主的」活動であり、さらに、「遊び」としてのスポーツ活動というのは日常生活とは意味や価値が異なる時空間で行われるものであると捉え、その全体を「非日常性」という言葉でまとめ、スポーツの「非日常性」を、人間が自らの意志において、日常とは意味や価値が異なる時空間で、「楽しさ」を体験することを目的とするという特長であると定義する。

つぎに、V.E. フランクルは「困難によって成長するために困難を造り出す」行為としてスポーツを捉えている¹⁰⁾が、これはスポーツが卓越性の実現を目指す活動領域として「非日常性」という特長の中において、「日常」では全く意味をなさない目標（例えば走り高跳びのバーの高さ）をあえて設定し、それをクリアすべく、これまた「日常」においては重要な意味や意義を持つとは思えない（走り高跳びであれば「ある高さに平行に置かれた棒を一定のルールの下で落とさずに飛び越す」）身体的達成能力の鍛錬に励むという行為について言い表したものである。

本稿ではこの「卓越を目指す」という要素を2つ目のスポーツの本質的特長と考えた上で、その「卓越を目指す」という行為を自分自身との関わりで捉えるのが、自分が自分を超えていくという「上達」であるとし、「卓越を目指す」ことをゲーム場面における他者との関わりで捉えるのが「勝負」であるとして分類したい。さらに、この「上達」と「勝負」という2つの「卓越を目指す」ことは、「非日常」の中で設定された目標を達成するために、まずは自分自身の身心の諸能力を鍛錬するというプロセスを経て、つぎにその鍛錬を経た諸能力をもって他者と相対峙して争うという明確な順序性をもっていると考え、その全体を「競争性」という言葉でまとめ、スポーツの「競争性」を、人間が自らの意志において、人為的に設定された困難に対して、まず自分自身の能力や可能性の切磋琢磨というプロセスを経てから、つぎに自分に対抗する他者との間において卓越を競い合うという特長であると定義する。

最後に、スポーツは「非日常性」という特長の中において「競争性」を発揮するための活動を自らの「身体を駆使する」ことを通して行う。そして、その「身体を駆使する」程度は、通常の日常生活内での身体活動レベルを超えた「激しさ」や「厳しさ」を持っていることが一般的である。

本稿ではこの「身体を駆使する」という要素を3つ目のスポーツの本質的特長と考え、「身体性」という言葉でまとめ、スポーツの「身体性」を、人間が自らの意志において、スポーツ活動の時空間で自らの身心に「激しさ」や「厳しさ」を伴った負荷を与えるという特長であると定義する。

以上本稿では、スポーツをこれら3つの本質的特長を持ったものであると捉えた上で「スポーツマンのこころ」の考察を進めていくこととする。

スポーツとは、

「非日常性」・「競争性」・「身体性」という3つの本質的特長を持つものであり、

「非日常性」とは、

人間が自らの意志において、日常とは意味や価値が異なる時空間で、「楽しさ」を体験することを目的とするという特長

「競争性」とは、

人間が自らの意志において、人為的に設定された困難に対して、まず自分自身の能力や可能性の切磋琢磨というプロセスを経てから、つぎに自分に対抗する他者との間において卓越を競い合うという特長

「身体性」とは、

人間が自らの意志において、スポーツ活動の時空間で自らの身心に「激しさ」や「厳しさ」を伴った負荷を与えるという特長

として捉えられるものである。

近代スポーツマンシップとは？

近代スポーツマンシップとは、18～19世紀のイギリスにおいて、それまでの「民衆スポーツ」が非暴力化や洗練化などを経ることで「近代スポーツ」へと形成されていくプロセスを支えた倫理的イデオロギーであり¹¹⁾、近代スポーツマンシップに支えられた近代スポーツがその後世界化を果たしたことが、現在の我々が享受しているスポーツ環境に結びついているといっても過言ではない。ここでは、その近代スポーツの発展の背後にある近代スポーツマンシップの概念的把握を試みることにする。

民衆スポーツから近代スポーツへ

阿部によれば産業革命以前の民衆スポーツは「特別な道具や用具を必要としない素朴な形式、特別な体力と技能や長期的な練習を必要としない即時性、多数の同時参加、粗暴性……を持つもの」¹²⁾であり、「『野蛮』、『低俗』、『放縦』、『無秩序』として攻撃」¹³⁾されるようなものであった。しかし、産業革命が進展する過程において、上流階級や新興中産階級の子弟が教育を受けるパブリックスクールにおいて「スポーツを性格形成の『手段』にしようとするムーヴメント」¹⁴⁾が興隆してきたことにより、急速に「レスpekタブルな中産階級スポーツのモデル」¹⁵⁾として近代スポーツというものが誕生し成長していった。

この時に性格や人格を形成する手段としてのレスpekタビリティを保証しうる倫理性が明確な形で近代スポーツに織り込まれ、この倫理性のすべてが「近代スポーツマンシップ」を形作るものとなっている。

近代スポーツマンシップ概念の内包

上述のように「近代スポーツマンシップ」概念の内包には、産業革命期におけるイギリスの上流階級や新興中産階級の子弟の教育を念頭に置いた倫理性が織り込まれていたが、それを具体的に示すならば、スポーツマンシップとは、「単に筋肉を鍛え……持久力を発達させるだけでなく、

練習の過程で怒りを制し、仲間を思いやり、汚い手を使わず、ごまかしの疑いすらかけられるのを不名誉として拒絶し、失望しても陽気な表情をたたえ、最後の息が肉体から離れるまで決して負けを認めないこと¹⁶⁾であるといえる。これらの内容を一般的にスポーツマンシップを示す言葉に言い換えるならば、「自制心」「チームスピリット」「フェアプレー」「グッドフェロウ」「グッドルーザー」「敢闘精神」ということができる。これらの徳目は、民衆スポーツにおいても偶然的に涵養されることはありえたが、決して意図的に獲得を目指す目標とはなるべくもなかった。

これらの倫理性の獲得は、上流階級の子弟が将来、大英帝国のミドルマネジメントとして、勇気、忍耐、自制心、公共心、公正さ、統率力を持った人材として大成し、世界各地の植民地へ羽ばたいていくことをその目的として持つものであった。

1 「スポーツマンのころ」

——近代スポーツマンシップから「スポーツマンのころ」へ

予備的考察で説明したイギリス近世の産業革命期以降に誕生し成長したと考えられる「近代スポーツマンシップ」をベースにしながらかも、阿部の言葉を借りるならば「近代スポーツマンシップの脱構築」¹⁷⁾を目指して、日本における新たなスポーツマンシップ形成とその浸透・定着を目標にして構成されたのが「スポーツマンのころ」である。ゆえに、「スポーツマンのころ」の内容はその多くの部分が「近代スポーツマンシップ」の内容と対応させて説明することが可能であるが、本章ではその詳細な検討は避け、「スポーツマンのころ」自体を明確に描き出すことを主たる目的とする。

「スポーツマンのころ」とは、「スポーツを楽しむため、そして、スポーツを通じて自分自身を成長させるための心構え」である。そして、スポーツを楽しむ、スポーツで成長するために必要となるものは、「スポーツ活動」を成立させるために必要不可欠となる事柄のそれぞれを尊重する（リスペクト respect する）姿勢であり、具体的には以下に示す2つの条件と3つのころについて理解することがそのスタートとなる。

1.1 前提条件——スポーツにおける「ゲーム」の理解¹⁸⁾

「楽しむこと」と「勝ちにこだわること」の両立＝「楽しむことにこだわること」

予備的考察での説明の通りスポーツは「非日常性」と「競争性」と「身体性」の特長から説明することができる。まず、この3つの特長のうちの「非日常性」と「競争性」からゲームの理解に関わる特長を説明する。

「ゲーム」とは？ 楽しくなければスポーツじゃない！

ゲーム（＝試合）はスポーツにおいてメインとなる活動である。即ち、スポーツを行う人は誰もがそれぞれの種目においてのゲーム（＝試合）という目的のために日々のトレーニングを実施

している、といっても過言ではない。では、スポーツの中核ともいえるゲームに対して、スポーツに関わろうとする人々はどのような理解をする必要があるのか？ まず、スポーツの「非日常性」という特長から導き出されるものとして、「ゲーム」がスポーツにおけるメインの活動であり、「楽しさ」の体験を目的にしているものであるということを理解することである。つぎに、「競争性」という特長から導き出されるものとして、「ゲーム」はスポーツにおいて「卓越性を競い合う」メインの場であり、それぞれの個人やチームが、それぞれの切磋琢磨を経た上で、真剣に勝敗を争う機会であることを理解することである。ここにおいて重要になるのは、ゲームを「楽しむ」という大前提と「真剣に勝敗を争う＝とことん勝つことにこだわる」という行為が同時に追求されるのがゲームの場であるという点である。

「楽しさ」 \geq 「真剣さ」+「勝ちへのこだわり」

ゲームが真摯に勝利を追求する場であることは多言を要さない。それは、ゲームとは遊戯として勝利を目指す形式に他ならないという理由と、いかなる理由があろうとも真剣さを欠くプレーは本人自身の充実感や達成感の質を低下させるであろうし、また、対戦する相手にとっても同様の状況を生じさせるという理由からである。つまり、「勝ちへのこだわり」も「真剣さ」も「楽しさ」を保障する重要な条件であるということである。しかし、ゲームの場においては、スポーツのもう一つの特長である「身体性」、つまり、「厳しい」身体的負荷を伴うという理由と、その「楽しさ」が「勝利」という結果によって最高度に達するという理由とから、「勝利」という結果を求める過程において様々な行為が惹起する可能性を秘めているのも事実である。それは、ゲームでの厳しい身体的な負荷によって疲労が蓄積し、時間の経過とともにプレーの質が低下するということや、何が何でも勝利を求めようとするがゆえの「仲間への暴言」「悪質なファール」「水面下のファール」「審判へのクレーム」などである。これらの行為はその行為をされた相手にとって「楽しさ」を損なうものであるのはもとより、実は、その行為を行った本人自身の本質的な「楽しさ」をも傷つけているものであることを理解しなければならないのである。

非日常としてのゲーム後

ゲームにおいては、タイムアップの瞬間まで、ゲームの楽しさが壊されるような行為は決して許されないのだということは上述の通りであるが、それに加うるに、ゲームがスポーツという非日常で行われていることに鑑みるのであれば、タイムアップ後においてもチームとしての活動が終了し、スポーツを構成する時空間とは明確に区切られた各々の選手の日常に移るまでは、ゲーム終了までと同様にゲーム自体の価値を貶めるような行為は慎まれるべきなのである¹⁹⁾。

ルールの働きの理解

ゲームにおいては「楽しさ」というものが大前提であることが前節までにいくつかの角度から確認されたが、ここではゲームをより深く理解するために、ゲームを成り立たせている「ルール」と「楽しさ」との関わりについての根本的理解を図りたい。そのために、まず、R. シュタイナーが社会のルールである法律について「社会生活の中で感情と感情がこすれ合い、そして互に滑らかにされ²⁰⁾て発達していくのが法律であり「人と人との感情の相互作用」の中からのみ

法律は生まれる、としている点に着目すると、スポーツルールも、その特長である参加者の目指す「楽しさ」という感情を基準として考えた場合には、参加者にとっての「楽しくない」という感情の排除がルール設定においては重要な基準となるということが考えられる。また、守能は彼のスポーツルール自体を取り扱った著作²¹⁾の中において、ルールの持つ本質的な機能が「面白さの保障」であるということを明らかにしているが、このことも、R. シュタイナーの理解と同様に、スポーツのゲームという場においては「楽しさ」が優先されるべき感情であり、少なくともあるルール設定の下で行われるゲームが、誰が行っても「楽しくない」「面白くない」という感情しか導き出せないのであれば、そのゲームは行うに値しないスポーツとも考えうるのである。

ではつぎに、以上の根本的なルール理解に基づきながら、サッカーの競技規則（全17条²²⁾を一つの事例として検討することによって、ルールと「楽しさ」の関わりへの理解を深めたいと思う。

サッカーの競技規則によれば、まず、サッカーという競技がどのような基本設定の下で行われなければならないかが、第1条「競技のフィールド」、第2条「ボール」、第3条「競技者の数」、第4条「競技者の用具」、第7条「試合時間」に定められ、そして、ゲームを実施するためのプレーに関わる基本的事項についてが、第8条「プレーの開始および再開」、第9条「ボールインプレーおよびボールアウトオブプレー」、第10条「得点の方法」、第13条「フリーキック」、第14条「ペナルティーキック」、第15条「スローイン」、第16条「ゴールキック」、第17条「コーナーキック」に定められ、さらに、第11条「オフサイド」、第12条「ファウルと不正行為」にはゲーム中に行うことによって罰則が与えられる行為が定められ、これらのルールをフィールド上で施行する権限のすべてが第5条「主審」、第6条「副審」によってプレーヤー以外の第三者に委ねられることが定められている。これらのルールと「楽しさ」との関わりをいくつかのルールの検討から示すならば、例えば、第1条、第3条、第7条においてゴールの大きさは高さ2.44 m（8フィート）幅7.32 m（8ヤード）であり、1チームの人数はゴールキーパー1名を含む11名²³⁾であり、試合時間は前半と後半ともに45分間行うことなどが定められているが、それは決して高さ20 m幅30 mのゴールや30人対30人や120分ハーフの試合を認めるものではない。

つまり、ここで定められているサッカーを行うに当たってのゴールの大きさや試合人数などのルールを、ゲームを「楽しむ」感情という視点から見れば、これらの基本設定はこれまでのサッカーの歴史的変遷の中において「サッカーのゲームを最も楽しむことが可能である」と判断されたものになっていると考えられる。また、ゲーム中に行うことによって罰則が与えられる行為として間接フリーキックに相当するもの（オフサイド、相手の進行を妨げる他）から、直接フリーキック（相手選手を押し、つまずかせる他）に相当するものまでと、さらに懲戒の罰則（反スポーツ的行為、言葉または行動による異議他）に相当するものまでが示されているが、これらの行為も、これまでのサッカーの歴史的変遷の中において、それをゲーム中に行った場合にその行為を被った選手の感情が害されゲームが「楽しくなくなる」ことが容易に想像され、つまり、これらのルール設定の基準にも他の選手のゲームにおいての「楽しさ」を損なわないために、という観点が当てはめら

れていると考えられる²⁴⁾。

よって、スポーツゲームにおけるルールの働きは、スポーツルールはそのスポーツのゲームの「楽しく激しい競争」を成立させる働きとともに、その「楽しく激しい競争」が、その過程において守られるような働きをするために定められている。

とまとめることができるだろう。

1.2 3つの心構えの理解

「スポーツマンのこころ」の前提条件であるゲームへの理解とルールへの理解に基づいて実際にゲームを行う際に必要となるのがスポーツマンの持つべき3つの心構えである。

A スポーツマンの心構え① 「自分のため」を尊重するこころの理解

まず、第一の心構えでありなおかつ第二第三の心構えの原点となるのが

「自分のため」を尊重するこころの理解である。

まず「自分」をどう捉えるか？

まず、この心構えを理解するのに先立っては、スポーツを行おうとする参加者が「自分」という存在をどのように理解したらよいか？という問題からスタートする。「自分」とはデカルトの「我思う、ゆえに我あり cogito, ergo sum」の「我」として絶対に疑いえない真理であり、知覚・思考・意志・行為における主体である。ここでは哲学的な深入りはしないが、人間は「自分」という存在を通じることによってのみ、何かを知覚し、思考し、意志し、行為することは疑いえないであろう。つまり、「自分のため」を尊重することに先立って、「自分」自身を、そのすべての行動の原点（当然ここにおいてはスポーツを行う主体）であるという意味において、即ち、「自分」がいなければこの世の中において何事をもなしえない、という意味において尊重する必要性を理解するということである。また、この「自分」自身を尊重するということは「自尊感情（自尊心） self-esteem」にもつながりうるものである。心理学的には自尊感情の低さは心理学的障害の可能性を示唆するものとされていることから考えるならば、そういった意味からも自分自身に対する理解として、「自分」という存在を尊重すべき第一の存在であると捉えるべきであろう²⁵⁾。

「自分のため」を尊重するこころをどう捉えるか？

こういった「自分」の理解の上で、その「自分」自身「のため」ということを尊重するというのはどういうことであるかという、自分にとって根源的に尊重されるべき「自分」をより積極的に尊重する姿勢が「自分のため」を尊重するということである²⁶⁾。つまり、それは自分自身の持つ尊重されるべき価値を、さらに高め大きくしていこうとする態度であり、これをスポーツシーンに置き換えて考えると、「自分」がスポーツをより楽しむということ「のため」に、自分自身のパフォーマンス能力に磨きをかけて鍛え上げる、という意味になるのである。

では、どのようなことが「自分のため」に、つまり、自分自身の能力をより高めより楽しむために必要になるのだろうか？ そのプロセスについて考えてみたい。

挑戦と克服

まず、自分の能力を高めようとする場合には、そのために必要となる課題に「挑戦する」ことが不可欠となるだろう。しかし、挑戦するためには勇気が必要となる。なぜならば挑戦するという行為の中には、常に失敗という可能性が付きまとうからである。当然、自分自身の能力の向上を望まず、現状に留まろうとする意識からは挑戦という選択肢は生まれまいだろう。では、挑戦さえすれば自分自身の能力は磨かれるのか？ 挑戦という言葉の辞書の定義には「困難な物事や新しい記録に立ち向かうこと」²⁷⁾と示されていることからわかるように、挑戦するということには自ずと困難に立ち向かうことが含まれているのである。つまり、自分自身を磨く手段として挑戦を考えるのなら、そこに生じてくる困難を乗り越えるという「克服」が目指されなければならないのである。そして、困難の克服を経ることによってはじめて自分自身の鍛錬が達成されるというのが、スポーツにおける成長の一般的図式なのである²⁸⁾。

困難の克服に必要となる「こころ」とは？

自分の能力を高めるために必要となる課題に挑戦して困難を克服することは、自分の価値を上げることであり、「自分のため」になること、即ち自分を尊重することに繋がるのであるが、困難の克服はそう簡単なものではない。それがたとえ「自分のため」であろうとも、挑戦や困難の克服には高いレベルの精神的タフネスとしての「忍耐」や「克己」が求められる。ゆえに、「忍耐」や「克己」に欠けてしまって、困難の克服を諦めて挫折してしまうということは、自分自身の成長をその時点で止めてしまう契機となる。そして、自分自身の成長を止めるということは自分自身の価値の向上の放棄に繋がり、結論的には「自分のため」を尊重していないということになるのである。

よって、「自分のため」に繋がる「困難の克服」に必要なところを、スポーツにおいてどのような困難に遭遇してもその克服を「絶対に諦めないあきらめないこころ」であるとしたい²⁹⁾。

スポーツマンの心構えの原点としての「自分のため」を尊重するこころとは
「どんな困難に遭遇してもその克服を絶対に諦めないこころ」であると定義する。

B スポーツマンの心構え② 「仲間のため」を尊重すること の理解

つぎに、第二の心構えであり第一の心構えを原点として応用したものが、

「仲間のため」を尊重するこころ の理解である。

「仲間のため」をどう捉えるか？

「スポーツマンのこころ」の原点としての第一の心構えでは、まず誰にとっても「自分」というものが尊重すべき根本であるということを確認した。この原点から演繹的に考えるならば、「自分 A—仲間 B」の関係は仲間 B の側からすれば、仲間 B が自分であり、自分 A が仲間になるという関係である。つまり、「自分」から見た「仲間」も自分同様に尊重すべき「自分」というものを持っているということであり、これが「仲間」を尊重する必要性への最低限の基本的理解

である。そのうえで「仲間のため」に「自分のため」と同様の価値を認めるという態度であると捉える。

「仲間のため」を尊重するところをどう捉えるか？

つぎに、スポーツシーンにおいてこの「仲間のため」を尊重する、ということはどう理解するかについて、仲間との関わりが明確に必要とされるチームスポーツのゲームシーンで考えてみたい。一般的にチームで行うゲームでは「チームワーク」というものが、技術的・戦術的に、さらには精神的にも勝敗に大きな影響を与える重要な要素であるとされている。そして、優れたチームワークは、すべてのチームメンバーが「仲間のため」に最後まで全力を出し続けて闘う姿としてイメージできるだろう。このような状態をゲームで実現するために、チームメンバーは個人技術・戦術と個人的メンタルのトレーニングとともに、チームでの技術・戦術と集団的メンタル（志気、モラル……）のトレーニングを行うことになる。しかしながら、実はこのトレーニングの過程と実際のゲーム場面には、そのチームの個々人の持つ能力が十分にチームパフォーマンスに生かしきれない、即ちそのチームのベストのチームワークが発揮できていないという状態が起こりうるのである。高橋はこういったスポーツチームにおけるチームワークの機能不全状態がチームワーク形成のプロセスにおいて「集団の頹落のモメント」が働くことで起こりうる指摘している³⁰⁾。

集団の頹落のモメントとは？

高橋がその論の中でチームワークの機能不全を引き起こす一つの原因であるとした「集団の頹落のモメント」とは、中井正一の著した『美と集団の論理』（中央公論社）所収の「委員会の論理」³¹⁾の中に示されている「虚言の構造」によって説明される。

「虚言の構造」とは、人間が労働力の消費的な再生産において「過程として歴史を構成」する存在であるがゆえに、個人的な利害を意識的に、あるいは無意識的に優先させることによって、自らの判断的承認である「確信」が他者に向けての同意的承認である「主張」へ向かう過程において、その内容が歪んで提案されうるという構造のことであり、その構造のもたらす結果としてこれまでの歴史過程においても「最も緊急に人間が必要とする真理を埋もれしめ腐らしめ抹殺せしめた」³²⁾と中井は述べている。

高橋はこれをチームパフォーマンスの場面に適用して考え、個々の選手が個人的な身体的事情や精神的事情によって、必ずしもチームにとってベストではないプレーや行動を取ってしまっている状態がスポーツチームにおける「虚言の構造」であるとし、その結果としてチームパフォーマンスが個々人の能力の総和以下になってしまっている状態をスポーツチームが「集団」として「頹落」した姿であると捉えた³³⁾。つまり、本来であればチームパフォーマンスの向上のために個々の選手が行うべきプレーや行動が、無意識的に、あるいは意識的に行うことができていない、ということがその原因であり、そして、この「行うことができない」理由としては、無意識的なものでは「やるべきことを理解できていない」という初歩的な理由が考えられ、また、意識的なものとしては個人的な利害からの「あいつにはパスを出さない」とか、体力不足からの「も

う限界で、（行くべきだけど）カバーに行けない」とか、個人的な精神的問題から「チームに必要な声を（出すべきだけど）出せない」などが考えられる³⁴⁾。

「仲間のため」への止揚

この集団の頹落のモメントである虚言の構造における利己的な人間の行動は、チームスポーツにおいてはどのように止揚が可能なのか？「スポーツマンの心構え①」で確認したように、人間にとってまず1番目に尊重すべき存在が「自分」であるのならば、「他者」である「仲間」は必然的に2番目以下の存在に位置づけられると蓋然的に判断できる。チームスポーツにおいても、原理的には2番目以下の存在となる「仲間のため」を、どのようにすれば「自分のため」に止揚することができるのだろうか？

「情けは人のためならず」

チームスポーツの場において、まず、「自分のため」に自分自身がより高い目標に向かって、決して諦めずに取り組むということは前述の通りである。しかし、その過程において自分自身のプレーが「虚言の構造」のメカニズムによって、チームに貢献しえない状況に陥ることを打開するためにどのような心構えを持たねばならないだろうか？ そのためには以下のような理解が必要になるであろう。

それは、チームスポーツにおいては、チームパフォーマンスの成果はチームメンバー一人一人の楽しさに直結するものだという点への理解である。つまり、たとえどんなに自分自身が辛く苦しい状況、即ち大切な自分を守るという意味では「仲間を助ける」という行為が余計なものである、と感じられてしまう場合においても、「仲間のため」にプレーを行うことは、結果的にチームパフォーマンスの向上、つまり「自分自身の楽しさ」に還元されていくことなのである。ゆえに、チーム内において自分自身の身体的状況がいかに厳しい状態になろうとも、いかに自分自身の精神的状況が不当に揺り動かされようとも、「仲間のため」(＝チームのため)に自己犠牲的な心構えでもって頑張り続けることが、結局は「自分のため」になるということなのである。

「虚言の構造」の止揚という点から再度説明すれば、チームというものが「自分」と「仲間」によってのみ形作られうるものである以上、チームの利害と「自分」の利害は不可分なものであり、ゆえに、不可分の一体的存在であるチームにおいて「虚言の構造」で示されたような、チームパフォーマンスにとってマイナスの影響を引き起こす虚言の行動は、即座に自分自身の不利益となって戻ってくるのである。つまり、チームにおいては「仲間のため」が即「自分のため」なのだ、と理解して行動することによってこの問題は止揚されるのである³⁵⁾。

よって、「仲間のため」に繋がるこころを、「自分のため」と「仲間のため」を止揚する自己犠牲として捉え、「自己の困難の中においても仲間を助けることができるこころ」であるとしたい。

スポーツマンの心構えの応用としての「仲間のため」を尊重するこころとは

「自己の困難の中においても仲間を助けることができるこころ」であると定義する。

C スポーツマンの心構え③ 「ゲームのため」を尊重すること の理解

最後に第三の心構えであり、第一→第二の心構えにおける原点→応用から、さらに数多くの要素への対応が必要となる総合的なものが、

「ゲームのため」を尊重するところ の理解である。

「ゲーム」に必要なものは？

スポーツにおいてはゲームがメインの活動(=最も楽しい活動)であることは前述の通りであるが、では、そのメインの活動であるゲームの成立には何が必要になるのか？

まずは、

- ① ゲームにおける「楽しく激しい競争」を成立させるとともに、それを守っている **ルール**
- ② ゲームに参加する **自分**
- ③ ゲームにおいて同じ目的の下で協働する **仲間**

この3つが既述の部分から取り上げられるものである。

そして、ここに

- ④ ゲーム形式の上で絶対に不可欠となる **相手**
- ⑤ ゲームの実行をスムーズにするために判定を委ねる第三者としての **審判**

の2つを加えたルール、自分、仲間、相手、審判の5つがそれぞれ、スポーツに参加する人々が一番の目的としているゲームを行うためには必要不可欠となるのである。

つまり、この5つのどれが欠けてもスポーツにおいて自分が一番の目的としている「楽しく激しい競争」(=ゲーム)は成立しえないのだ、という理解の下に、これら5つへの尊重の必要性を理解しなければならないのである。

ゲームの闘争的側面への理解

上述のように、ルール、自分、仲間、相手、審判の5つはゲームにおいて大前提として尊重されるべきものである。しかしながら、前述の通りゲームにおいては「楽しさ」 \geq 「真剣さ」+「勝ちへのこだわり」という図式が成り立ち、この図式における「楽しさのために真剣に勝ちを目指す」というプロセスには、チームパフォーマンスにとっての虚言的行為への好餌となりうる様々な肉体的困苦・精神的困惑や興奮などの契機が含まれており、これら5つを尊重しえない思考や感情が惹起しうるのである。

以下、惹起しうる思考や感情を具体的に示せば、

ルールを尊重しない

- ・自分たちを有利にしたいがために意識的にルール違反を考える

自分を尊重しない

- ・ゲーム中における劣勢の状況の時に諦めそうになる、心が折れそうになる

仲間を尊重しない

- ・勝ちへのこだわりからチームメートの至らないプレーに対して様々な不満を抱く

相手を尊重しない

・対戦相手を勝利を得るための邪魔者とみなし、喧嘩の相手のごとく考える・感じる
審判を尊重しない

・自分たちに不利に働くジャッジに対して疑念を抱き、不服を感じる
というようなもの³⁶⁾が想像される。

しかしながら、ゲームを行う中においてこのような思考や感情が生じること自体は、スポーツのゲームにおいては、ゲームが真剣に勝利を争う形式であるということに鑑みるならば、頭から否定されるべき事柄ではないのである。「ゲームのため」を尊重するために必要となるのは、ゲーム中に生じる上述のような「卑怯な」、「ネガティブな」、「野蛮な」、「不遜な」思考や感情の影響をゲームを構成するすべての人々に与えてはいけない、ということなのである。

つまり、もしこのような思考や感情が態度を通して仲間や相手や審判に気づかれた場合、さらには、このような思考や感情に起因する何らかの行動（暴言、異議 etc.）を仲間や相手や審判に対して起こしてしまった場合には、間違いなくゲームの場の雰囲気にも悪影響を与えられることで「皆の楽しさが壊される」という事態が引き起こされる、ということなのである。

ゲームとはスポーツにおけるメインの活動であり、そこはすべての参加者が「楽しさ」の体験を求める場である。ゆえにその場における「皆の楽しさを壊す行為」というのは、誰にも許されるものではないのである³⁷⁾。スポーツのゲームの構成に関わる人々は、ゲーム中に様々な理由によって感情がかき乱され、荒らされることがありうる。しかし、それを表に出してしまうのは許されないことだと心得て、そういった感情をコントロールしようとする自己抑制への努力がゲームにおいては求められるのであるし、実は、そういった感情を抑制できない場合には結果的に自分のパフォーマンスは乱れる可能性が高いことから、まずもって自分自身の楽しさの質は低下し、連動してチームパフォーマンスとして仲間の楽しさの質も低下することが容易に考えられるのである。つまり、「ゲームのため」を尊重する行為の中には、自ずと「自分のため」と「仲間のため」が含まれているということであり、言い換えるならば、「自分のため」の実現には、「仲間のため」と「ゲームのため」という2つの契機をともに止揚する必要があるということである。

よって、「ゲームのため」に繋がるこころを、「自分」の「楽しさのため」には、自分以外のゲームを構成するすべて（「仲間のため」「ゲームのため」）の「楽しさ」の実現を、自己抑制をもって実現しようとする「皆のゲームと楽しさを壊さないこころ」であるとしたい。

スポーツマンの心構えの総合力としての「ゲームのため」を尊重するこころとは 「皆のゲームと楽しさを壊さないこころ」であると定義する。
--

1.3 付帯条件——スポーツにおける勝敗や成功・失敗をどのように捉えるべきかの理解

スポーツのゲームにおいて最も大きな精神的変動が生じるのがゲームでの勝敗や成功・失敗の

場面である。実は、この勝敗や成功・失敗をどのように捉え、どのような心構えを持つかも「スポーツを楽しむため、そして、スポーツを通じて自分自身を成長させるため」には不可欠になるのである。

「失敗」をどう捉えるか？

まず、ゲームにおいて最も精神的に大きなダメージは「失敗」に相当する事態が生じた場合に起きるといえる。そこで、「失敗」に対する最低限の基本的理解として、ゲームにおいては、それが相手との間で真剣に勝利を争う形式である以上は、ゲームに参加する誰もが最大限の努力を傾注して成功を試みたとしても「相手」は同時に最大限の努力を傾注してその成功を阻止しようと試みるのであり、そこでのプレーには必ずミスという「失敗」が避けられない事態として生じることが考えられるし、また、勝敗ということに関しては結果的に負けという「失敗」が必ずどちらか一方のチームに与えられることになる、という理解が必要となる。

そして、そういった理解の上で実際に「失敗」をしてしまった場合に、どのような考え方をすることが必要なのか？

「悔しい」けど「恥」じゃない！

ゲームにおいて最大限の努力を尽くしたにもかかわらず「失敗」という結果に遭遇した場合、その参加者は精神的に大きなダメージを受けることになる。「失敗」が生じた時にその事実をどのように捉えるかには、色々な可能性が考えられるが、ここでは「恥ずかしさ」と「悔しさ」という2つの角度から「失敗」への反応を考えてみたい。まず、もしゲームにおける「失敗」のダメージを「恥」という感覚で捉えてしまうと、一体どうなるのであろうか？

「恥」とはその辞書的定義の中に「それによって名誉や面目が損なわれる行為・事柄」³⁸⁾と記されていることからわかるように、「名誉」という人格的価値の否定的評価に繋がりをえてしまう感覚なのである。つまり、「恥」とは誰にとっても強く忌避されるべきものと考えられるのである。しかし、実は日本人は「失敗」を恥辱や、極端な場合には侮辱とまで感じる傾向がある、ということが、ルース・ベネディクトによる日本人論である『菊と刀』の中に示されているのである³⁹⁾。それゆえ、ベネディクトの分析によれば「日本人は従来、常になにかしら巧妙な方法を工夫して、極力直接的競争を避ける」⁴⁰⁾ようにすることで「失敗が恥辱を招くような機会」⁴¹⁾をできる限り遠ざけようとしてきたという。どうやら、我々日本人にとって「失敗」とは「恥」という感覚に直結しうるものようである。しかしそうなってしまうと、かなりの頻度で「失敗」が生じる可能性が高いゲームという形式においては、大きな精神的ダメージを受ける機会がたびたび生じてしまうことから、本来のゲームの目的である「楽しさ」の体験から遠ざかってしまいうるとともに、「恥」をかきたくはないがゆえにかなりのストレスとともに、「勝つことしか許されない」という心情⁴²⁾に至り、最悪の場合には「勝てば官軍」とばかりに、皆のゲームや楽しさを壊す「恥知らず」な行為に至ってしまう可能性までもが出てくるのである。

では、どうすればよいのか？「失敗」のダメージに対してどのような受け止め方をすればよいのか？ そのためには、「失敗」の精神的なダメージを「悔しい」という感覚で捉える習慣を持つ

ことが有効であると考えられる。

悔しさをバネに！「臥薪嘗胆」！

「悔しい」というのは自分の力の足りなさに自分自身が強く心を痛めるという感覚であり、そこには、「恥」の感覚に比べて、受けたダメージの解消に向けての新たなモメントが生まれ易いと考えられる。

ベネディクトは、日本人が他者との競争に敗れたことによって感じる「恥」は、「発奮の強い刺激になる場合もあるが、多くの場合は危険な意気消沈を引き起こす原因となる」⁴³⁾と述べ、その証左の一つとして、日本人に行わせた心理テストの結果から、日本人は他人との競争状態に置かれた測定では「負けるかもしれないという危険にすっかり心を奪われ」⁴⁴⁾ることで作業が滞る、即ち「失敗した場合の恥辱の予想によって」⁴⁵⁾そのパフォーマンスを低下させることを挙げている。ゆえに、特に日本人にとっての「恥」の感覚は、「失敗」のダメージの解消に向けての新たなモメントとしては諸刃の要素、それも往々にして悪い方向性に進む可能性を持つため、不適切であることが理解できる。

しかし、ベネディクトの分析の中には、日本人が「彼らは彼らの進歩を、彼ら自身の成績と比較しつつ測定する時に、最も良好な成績を挙げた」⁴⁶⁾と示されていることから、日本人が他者との関係を意識しない自己自身との競争という環境においては、十分に「失敗」のダメージの解消に向けての進歩・改善への可能性を持つことが確認できる。ゆえに、「失敗」という事態に対する時に「他人に負けた」とか「他者より劣った」とかいう部分に焦点を当てて、それを「恥」という感覚で受け止めるのではなく、「自分の力が至らずに実現できなかった」という部分に焦点を当てて、それを「悔しさ」という感覚として受け止めることで、その「至らなかった点」を自分自身の成長のための改善課題に繋げる習慣を形成することが、スポーツというゲームを楽しむためにも、スポーツを通じて成長するためにも不可欠になってくるであろう。

「失敗」のより積極的な捉え方

上述のように、「失敗」を「恥」としてではなく「悔しい」こととして捉える習慣の形成に加えて、より積極的にゲームの価値を生かしていくために必要となる「失敗」の捉え方は以下の通りである。

「失敗から学ぶ」とは？

ゲームにおいては誰もが成功へ向けて最大限の努力をする、というのは前述の通りであるが、その結果として生じる「失敗」（負けやミス）はどう解釈したらよいか？ 具体的なゲーム状況の検討から考えてみたい。もし、対戦相手の実力が自分たちよりもすべての面においてことごとく下回っている状況を想定するならば、自分たちの行うプレーはほとんどミスをする事なく成功を収め、勝利という結果に結びつき、そこに「失敗」の生じる余地は少ない。しかし、対戦相手の実力が自分たちと同等かやや上回っている状況では、自分たちの行うプレーの半ばは成功し、半ばはミスとなり、そのゲームの勝敗も幾度かは勝利を収め、幾度かは負けるという結果になるであろう。この2つのケースを「改善への課題」という視点で見た場合はどうなるであろうか？ 最

初のケースにおいては、相手の実力がことごとく自分たちより下回っているために、ほとんど「失敗」は生じない。すべて自分たちが身につけた通りの力が発揮される。これはこれで、ゲームを「楽しむ」ためには大切なことであるが、「失敗をしない」という事実の中には、実は「未だ限界点に達していない」という可能性が含まれているのである。ということは、これを「改善への課題」という視点で見た場合には、そこでは改善すべきポイントをほとんど見つけ出すことができない、ということになるのである。しかし、2番目のケースでは、相手の実力と自分たちの実力が拮抗していることにより、そこに様々な「失敗」が生じる。前述の通り、ゲームにおいては誰もが成功を目指して最大限の努力を行っており、決して「失敗」を望んではいないのだとすれば、この「失敗」は現時点における自分自身の一つの限界点を示すものである。そして、「失敗」によって示されたこの限界点こそが自分や自チームが次に挑戦し乗り越えていくべき課題になると考えられるのである。

つまり、「失敗」こそが「改善への課題」という自らが次のステップに進むための止揚の契機を生み出すのであり、「失敗」がない場合には止揚の契機を得られないということにもなりうるのである。

「失敗」は基本的には誰にとっても望まれるものではない。しかしながら、勝者を決する形式であるゲームには負けやミスなどの「失敗」が不可避である。であるならば、その「失敗」に自分自身のより高いレベルにおける「楽しみ」の可能性実現への契機を見出すことが、「失敗」のより積極的な捉え方になるといえるのである。

スポーツマンにとっての「恥」とは何か？

前節までに、スポーツにおける「失敗」を「恥」ではなく「悔しさ」で捉えるとともに、その「失敗」の中に学びを見つけることがスポーツマンのこころの実現にとっては重要な付帯条件であることを説明した。しかし、だからといって、スポーツシーンにおいては「恥」と呼べるような状況が存在しないわけではない。これに関しては、スポーツマンの持つべき3つの心構えから考えると捉えやすい。つまり、スポーツマンとして「恥」といえるような行為としては、「自分のため」を尊重することができなかった（ex. 困難に直面した時に「諦めて」しまった）時や、「仲間のため」を尊重することができなかった（ex. 試合中に仲間を見捨ててしまった、罵声を浴びせてしまった）時、そして、「ゲームのため」を尊重することができなかった（ゲームの楽しさを壊すような行為をしてしまった）時などを「恥ずかしい行為」として考えることができるだろう。

2 「スポーツマンのこころ」普及活動から

本章では、筆者が2007年の初旬以降様々な体育・スポーツ関係者を対象に行ってきた「スポーツマンのこころ」の話を伝達実践を通して聴講者から得られたリアクションから、いくつかのものを整理して紹介し、「スポーツマンのこころ」の話を教材としての現時点における自己評

価としてみたい。

まず、これまでの伝達実践の全体像としての記録を示してみたい。「はじめに」でも述べたが筆者の体育・スポーツ関係者の意識改革を企図した伝達実践は、ドイツ留学から帰国後の1997年4月以降に漸次はじまり、2006年12月までの間で六十数回を数えた。しかし、今回示したようなシンプルな内容をベースにしての伝達実践は2007年初旬以降であり、ここにはその実践についての概要を示し、それに引き続いて、聴講者から得られたリアクションを示すこととする。

伝 達 実 践（07年1月～09年12月現在）

サッカー関係（選手対象） 07～09
Jリーグ1チーム、Jリーグユース3チーム 大学2チーム、高校27チーム、中学校3チーム、少年団2チーム
サッカー関係（指導者）
JFA C級コーチ養成講習会 07・08・09、JFA キッズリーダー養成講習 07・08・09 G県小学生年代チーム（全チーム）指導者義務研修 09、JFA コーチ資格維持リフレッシュ講習会 07・08・09 K県スポーツNPO法人指導者研修 09
サッカー関係（その他）
Jリーグユース・Jrユースチーム父母研修会 09
サッカー関係以外
GK大学 「スポーツ原論」 受講生 07・08・09、GK大学 「コーチング演習」「障害者スポーツ演習」 受講生 07・08・09 G大学 「スポーツと人間」 受講生 07・08・09 G県I郡少年野球連盟 指導者講習会 08、G県H郡小中学校保健体育教員 研修会 08・09 G県スポーツ少年団認定員養成講習会 07・08・09、G県体育施設協会 08 G県市立K小学校4～6年生 キャリア支援授業 07・09 G県市立G小学校6年生 キャリア支援授業 07、G県町立S中学校 全校生徒 08 G県K市小学生肥満児健康教室 07・08・09 総合型地域スポーツクラブ育成関連講演 07・08・09 日体協クラブマネジャー養成講習会 07・08・09 日体協スポーツ少年団認定員養成講習会 07・08・09、G県S市体育指導員研修会
スポーツ関係以外
G県I社 新入社員研修（08・09）、G県経営者協会支部総会ほか

実践へのリアクションと若干の解説

まず始めにこれまでの伝達実践へのリアクションの中で最も印象に残る内容を持ったものを紹介したい。この感想文は私のスポーツ理解の最後の霧を決定的に取り払う影響を与えたものでもあり、これが今回の論文の中の「1.3 付帯条件——スポーツにおける勝敗や成功・失敗をどのように捉えるべきかの理解」にそのまま繋がっているとんでもない。G大学の非常勤で実施している授業を受講した工学部への留学生であるオーストラリア人青年が「スポーツマンのこころ」の3つの心構えの話を聞いた際のリアクションである。イギリスの植民地としてイギリス近代スポーツ文化の下地が存在していると考えられるオーストラリアで育ったこの青年には、見事なまでに「近代スポーツマンシップ」が理解されるとともに、染み込んでいた。

G 大学 オーストラリアからの留学生（工学部生）

「日本では負けることがとてもはずかしいことだと聞いたが、オーストラリアでは負けることは残念⁴⁷⁾であっても、はずかしいことではない。私にとって、負けるかどうかは大切ではなくて、何かを教わったか、上手になったかどうかが大切だ。実は、負けることが好きだ。（なぜならば）自分よりも強い相手とする時だけ、上手になれるからだ。スポーツマンシップということは、人によって、違う意味があると思う。私にとっては、公平に競争したり、負ける時に礼儀正しくしたりすることだと思う。」

この留学生の感想文はその後の伝達では、その一部を「スポーツマンのころ」の理解促進のために使用させてもらっているが、彼の感想文の内容へのリアクション例が以下のものである。

T 都 高校2年生 サッカー部員

「彼の『負けることが好き』という言葉はとても印象的だった。彼が勝負に人一倍こだわるというのは一見不思議に思える。なぜなら、一方では真剣に勝利を望むのに、もう一方では負けを望んでいるからだ。しかし本当は矛盾しない。彼が負けを望むのはそのことによってより強くなりたいからである。僕が彼をすごいと思うのは、必死で勝とうとする自分と、それより一段階上により強くなりたいという自分が存在することだ。」

今回の論文では省いた⁴⁸⁾が、伝達の折には「スポーツマンのころ」と日本の武道精神との類比を試みている。上記の高校生の感想の中にはまさに武道における「克己心」への気づきというものが看取できるであろう。

以下、「スポーツマンのころ」の中に示された項目に対応させて、聴講者のリアクションを紹介する。

ゲームを楽しむこと

G 県G市 スポーツ指導者

「『スポーツは楽しくなければいけないということが大前提でなければならない』という言葉が非常に心に残りました。一つ一つの言葉がすごく印象的でした。」

G 県G市 スポーツ指導者

「ゲームとして楽しむ、楽しめる野球を子どもに教える。自分も楽しむことだと思う。負ける悔しさを教える。」

ルールの働き

G 県市立小学校5年生 生き方講座 女子 スポーツ実施無

「ゲームの中でルールがあるから楽しいし、（その楽しさを）守ってくれるなんて思ったことがなかった。」

ルールの尊重

T 都 高校2年生 サッカー部マネージャー

「スポーツの中で、ルールは当たり前のようにあるものであり、その意味は危険や不平等を避けるためだと思っていたが、楽しさと競争を作り、守るという役割を聞いた時は、新鮮に感じるとともに納得した。ルールを疎かにすることは、そのスポーツを楽しむことを放棄することに繋がるということなんだなと思った。」

T 都 高校1年生 サッカー部マネージャー

「印象に残ったのが、『相手チームやルール、審判を大切にするという事は一般にフェアプレーと言います。まあ、これは当然な事というかこれが無いとゲームは楽しめない訳ですから。絶対の事です。』という言葉だった。私は夏休みの体育理論の課題でフェアプレーについて深く考えたのだが、これほど明快な答えがあったものか、と思った。選手一人ひとりが公平さを意識してプレーをするべき、という私の出した結論よりも、個々がどうしたらよりゲームを楽しむ事ができるかを考えていく、という結論の方がスポーツは更に明るく、快活なものになりそうである。先生が繰り返しおっしゃっていた『楽しい』『楽しくない』の判断基準が単純でいて理屈に合っていた。」

自己の尊重

T 都 高校2年生 サッカー部員
「一番印象に残った話が『自分のため』ということについての話だ。他人も含めて自分のためと言える人間はとても立派だと思うし、そんな人間に僕もなりたかった。」
T 都 高校2年生 サッカー部マネージャー
「スポーツをするときは、一緒にゲームを作るものすべてに感謝をすることが大事で、それは自分すらも含めるといことがわかって、本当に興味深い講演だった。」
T 都 高校2年生 サッカー部マネージャー
『『大好きなことから逃げているような人が社会ではほかのことを続けられるとは思わない』という言葉が心に残った。 私は、昔から、やってみる前に、私は無理だとあきらめてしまうことが多かったので、この言葉を聞いて少しドキッとした。……また、部活以外のことで、失敗したくないという理由で挑戦するのをやめてしまったことも今までに何度かあったので、『失敗は恥ずかしいことではない』という話にも心に残った。……挑戦して失敗することより、逃げることはよっぽど情けない。』

他者の尊重

G 県クラブチーム F 中学3年生 サッカー選手
「今まではゲーム中の仲間の気持ちなど考えたこともなかったので、これからは、自分の気持ちを尊重するだけでなく、仲間のことを優先にして考えていきたいです。」
G 県クラブチーム V 中学生 サッカー選手 県選抜
「今まで僕はサッカーさえできればいいと思っていたけど、今日話を聞いていろいろなことに感謝してサッカーをやらなといけなと思った。」

ゲームの尊重、負けた時の態度

G 県市立小学校6年生 生き方講座 女子 スポーツ実施無
「足がおそくて、リレーのタイムを測る時に、少し恥ずかしい気持ちになります。でも、話を聞いて負けても恥ずかしくないという事が分かった。……楽しむ事は自分のためなので、何でも精一杯楽しんでいきたいです。」
G 県市立小学校6年生 生き方講座 女子 スポーツ実施無
「私は今まで負けることはすごく恥ずかしいことだと思っていたけれど強い相手と戦って負けることで、自分はいやしいと思っで強くなれる。ということが分かりました。」
G 県市立小学校6年生 生き方講座 男子 スポーツ実施無
「スポーツマンは負けても悔しいこと言葉で言わないことが分かりました。それは、そんなことを言っても楽しいスポーツをこわすだけだと分かっているからだと分かりました。」
G 県クラブチーム V 中学2年生 サッカー選手 県選抜
「僕は今まで、試合で負けることが恥ずかしいと思っていたし、試合終了後に、誰かの悪口とか言っで、全然負けたことを受け入れようとしなかつたです。……仲間に当たっで、ゲームを壊していたこともありました。……もっでスポーツマンらしくして、……自分をもっで磨きたいです。」
G 県クラブチーム J 中学2年生 サッカー選手 県選抜
「僕は今まで自分のチームの練習や試合で味方がミスをするで文句を言ったり、相手チームが汚いプレーをしてきたら悪口などを言ったりして、皆の楽しさを壊してまいました。でも今回の講義を聴きマイナスの感情が心の中にあってもそれを表に出していけないということが分かりました。」
G 県クラブチーム V 中学2年生 サッカー選手 県選抜
「僕はよく試合で負けた後に家でそのくやしさを家族に当たっでしまっで、その場の空気をぶち壊してまいたことがあったので、それはいけないと気づけた。」
G 県クラブチーム F 中学生 サッカー選手
「自分はセルフコントロールができずによくキレることがあるけど、今日話を聞いて、もっで仲間のために頑張ろうと思いました。ルールを破ることは仲間を裏切ることだから、これからは自分に勝てる心を持っでスポーツに取り組みたいです。」

T都 高校1年生 サッカー部マネージャー
「グッドルーザーの話では日本人にとっての負けへの意識を覆す内容で、とても興味深かった。自分の悔しい感情を抑えて相手を褒めたたえる事はとても難しい事のはずなのに、それを当然のようにやってのけてしまえる人がいる。こうした我慢が人を成長させ、スポーツマンとしての品格を上げるのだなと思った。やはり負ける事は自分を成長させるうえで欠かせない事だということが良く分かった。」

勝敗の捉え方

G県クラブチームK 中学2年生サッカー選手
「今まで強い相手と試合する時に『強いから嫌』だと思っていました。それは負けることが恥だと自分の中で思っていたからだと思います。その気持ちが今回の講義で『やってやろう』という思いに変わりました。」

G県クラブチームJ 中学2年生サッカー選手 県選抜
「失敗は伸びるために不可欠であり、恥をかくものではないということも分かりました。なのでこれからは、いろんなことに挑戦して、失敗からいろんなことを学びたいと思います。」

T都 高校2年生 サッカー部員
「負け・失敗は悔しいが恥ずかしくはないという考え方を聞いて、自分の考えを見直したいと思った。僕はいつも試合でミスをするとなりのミスをおそれてチャレンジをしなくなり、また簡単なプレーを逆にプレッシャーに感じるようになりミスを重ねるという悪い循環が起こることがよくあったので、ミスをおそれずにプレーし、またミスしたところを冷静に分析し課題に取り組み、上達していけるようにしたいと思う。」

G県G市 スポーツ指導者
「負けることが恥ではないことの大切さ、楽しくやることの大切さを知りました。今後生かしていきたいと思っています。」

全 般

G大学 1年生女子 文化系サークル
「今まで私がやってきた『スポーツ』は出来る人や勝てた人だけが『楽しい』ものだったかもしれない。そんなイメージしか持ってなかったから、私は『スポーツ』が苦手だったのかもかもしれない。勝てたら楽しいし、やるからには当然勝つことを目指すのだが、『勝つ』ことへの執着は、度を越せばただの迷惑だ。私は、やるなら今度は楽しくやりたい。ミスだってするし、足は遅いし、すぐ息切れするし、能力も技術も無いけれど、今から頑張れば少しは技能もマシになるかもしれない。また、自分個人としての力だけでなくチームメイトの力も借りながら、『楽しく勝てる試合』を出来るようにしたい。」

G県I社 大卒 男子 スポーツ経験者
「学生時代に今回の話を聞けて、理解することができ、得る事ができるのがベストだった。」

G県I社 大卒 男子 スポーツ経験者
「(学生時代に)ずっとスポーツマンシップに則ってやってきたと思っていましたが、自分はスポーツマンシップをきちんと理解できていなかった。……これを意識してスポーツをやるやらないでは、空手の試合での結果も変わってきたかもしれません。」

G県I社 大卒 男子 スポーツ経験者
「小学生のころから現在に至るまでテニス一本できたが、今日の話をもっと前に聞いていたらと思う。」

大学生以上の年齢になると、知的な思考力の成熟から自分自身を客観的に見ることが可能になるようで、上記「全般」に示された以外にも多くの聴講者が「もっと早く知りたかった」「もっと早く知っていればもっと楽しんで、強くなれた」という感想を書いている。本学のスポーツ原論の授業においてや他大学の非常勤の授業の受講生の感想の中にも多数見られる感想のパターンである。

学びとして

G県クラブチームF 中学2年生 サッカー選手 「今まであいまいになっていたスポーツマンとは、ということの答えが見つかりました。」
G県クラブチームF 中学3年生 サッカー選手 「聞いたことは当たり前のことだったけど、それに今まで自分があまり気づいていないことが分かった。楽しくなければスポーツじゃない！ということに今まで気づいていなかったことが、自分のことながらも不思議だった。何かを大切にすることということで、そこからいろんなプラスの気持ちが生まれることが分かった。」
T都 高校2年生 サッカー部員 「講演会の序盤、正直あまり深い内容ではないだろうかと、たかをくくっていた。しかし、講演会が進むにつれ、色々と納得させられ、また、たくさんのことを学習している自分に気付いた。」
T都 高校2年生 サッカー部員 「今回の話はとても分かりやすく、心のどこかで分かっているがごちゃごちゃしていたものをすごくきれいに整理してくれた。話していたこと全てが“素晴らしいなあ、なるほど！”と思った。」

以上、ここに紹介したリアクションは全体からすればほんの一部にすぎない。ここには示さなかったが、聴講者から言葉で頂いた感想も多数ある。しかし、ここに示されたリアクションによって、この伝達実践が聴講者に与えたであろう影響はほぼ示していると考えられると付言する。

おわりに

本稿では、なぜか⁴⁹⁾日本においてその定着・浸透を果たしていないと考えられる「近代スポーツマンシップ」を、「スポーツマンのころ」という形に脱構築し、今後の日本のスポーツ振興の一つの礎となることを願ってまとめた。その原点となったのは1997年4月以降に漸次行ってきた体育・スポーツ関係者の意識改革を企図しての講習会等での伝達実践であり、また、筆を進めるに当たってその原動力となったのは、その伝達内容に共感を示してくれた数多くの聴講者たちの存在である。特に、2007年初旬以降に「スポーツマンのころ」の話の原型ができあがって以降は、2の『『スポーツマンのころ』普及活動から』にも紹介したように、その共感の量が飛躍的に増し、様々な感想がフィードバックされることによって、「スポーツマンのころ」の話の細部が、聴講者にとってより理解し易いような形に変化してきた。そういう意味では今回まとめられた「スポーツマンのころ」も現時点における到達点を示すものにすぎないといえる。

しかしながら、この話の内容の大筋については変化しえないものと考えているので、今後の主な研究課題としては、この話がスポーツ実践者の精神的な側面に対してどのような影響をもたらしているのかについてを、精神障害者を対象とした実証的研究を通して定量的に分析したいと考えている⁵⁰⁾。

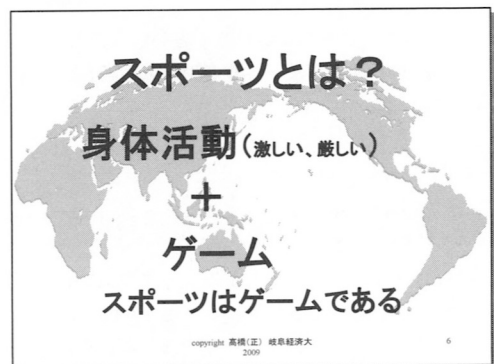
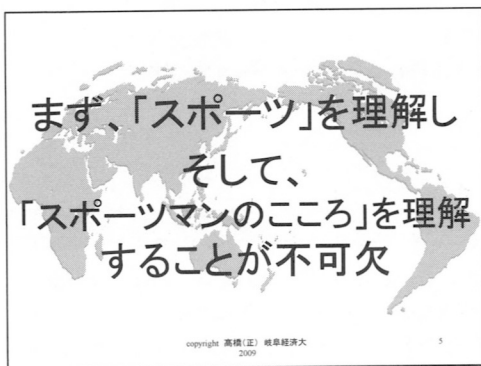
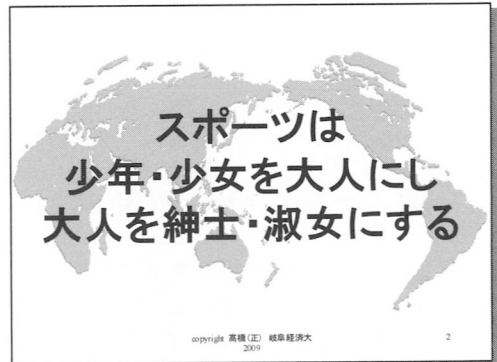
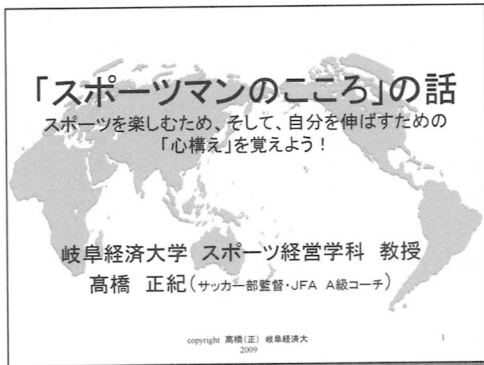
〔注〕

- 1) 日本にも地域社会にスポーツと呼べるものは確かに存在していたし、ある一定の機能は果たしていた。しかし、ドイツにおけるスポーツの機能が100であるとするならば、日本のスポーツはその半分以下の働きしかしていないというのが筆者の印象である。
- 2) 1997年4月以降現在に至るまで、150回近い伝達実践が実施された。2007年に「スポーツマンのころ」の構成が誕生して以後についての合計回数は80回を超え、延べ6000人以上にこの話を伝達している。
- 3) 最も頻度が高く中心的に実施された高校生年代のサッカー選手対象の講義では、パワーポイントのスライド49枚を使用して60分ほどの話を実施している。
- 4) 高橋正紀稿「地域とスポーツ」『地域経済』第14集、岐阜経済大学地域経済研究所、1994。
- 5) 卑近ではあるが象徴的な例として、国民体育大会の英語訳がNational Sports Festivalとされている事実がある。
- 6) 本稿におけるスポーツは、近世以降に世界化していったスポーツ＝近代スポーツをその対象とする。
- 7) 論説の上では拙著の3つの論文（「地域とスポーツ」『地域経済』第14集、岐阜経済大学地域経済研究所、1994、「わが国の体育・スポーツ施設づくりを考える——地域における生涯スポーツの振興へ向けて——」同・第15集、1995、「スポーツの地域社会への貢献の可能性を考える」同・第25集、2006）内での考察とナラティブなレベルである講義・講演・講習・指導等での1994年から2007年までの伝達実践。
- 8) 稲垣正浩・谷釜正編著『スポーツ史講義』大修館書店、1995、39頁。
- 9) 本稿では「遊び」の概念を、「何もせずにぶらぶらしている」というようなマイナスのイメージのものではなく、J. ホイジンガが、人間を「遊ぶ」ことにおいて特徴づけられる存在として「遊ぶ人＝ホモ・ルーデンス」と呼び、R. シュタイナーが、子供が「遊ぶ」ときの「真剣さ」の経験は、子供が将来多様な労働生活を営んでいく前提として重要な役割を持つと価値づけたように、「遊び」を人間の人間らしさを表す行為として、そして「その行為に真剣に熱中する」といった意味で捉えている。
- 10) ヴィクトール・エミール・フランクル著（山田邦男・松田美佳訳）『それでも人生にイエスと言う』（…Trotzdem Ja zum Leben sagen, 1977）春秋社、1993、38頁。
- 11) 阿部生雄著『近代スポーツマンシップの誕生と成長』筑波大学出版、2009。
- 12) 同上書、35頁。
- 13) 同上書、38頁。
- 14) 同上書、47頁。
- 15) 同上書、41頁。
- 16) 同上書、48頁。
- 17) 同上書、序、v頁。
- 18) スポーツとゲームの概念的な関係について、同上書、5-7頁。
- 19) この点については09年11月3日に行われた「2009 Jリーグヤマザキナビスコカップ」決勝終了後の表彰式において、敗れたフロンターレ川崎の選手が非常に品位に欠ける態度をとったことが記憶に新しい。世界標準で考えれば決勝戦への出場はそれ自体が「ファイナリスト」として誇り高いことであるにもかかわらず、あのような態度をとったという事実の中に日本におけるスポーツマンシップの不在が窺われる。
- 20) ルドルフ・シュタイナー著（高橋巖訳）『社会の未来』（Soziale Zukunft）イザラ書房、1989、153頁。
- 21) 守能信次著『スポーツとルールの社会学』名古屋大学出版会、1984。
- 22) 財団法人日本サッカー協会編『サッカー競技規則 2009/2010』日本サッカー協会、2009。
- 23) 正式には1チームの人数は11人以下という規則であり、7人以上で試合は成立する。
- 24) この観点を敷衍した時に、ゲームピッチ内からの退場を宣告するサッカーのレッドカードの意味は「お前がこれ以上ゲーム内にいると皆が楽しくなくなるからさっさと出て行け！」というように解釈ができるであろう。
- 25) 念のために付言するが、ここにおける自分の尊重は利己的な意味での「自分さえよければいい」ということを認めるものではなく、あくまでもこの後の説明にある「仲間」や「ゲーム」とともに尊重すべきものである。

- 26) フランクルはその著『生きる意味を求めて』（1999, 春秋社）の中で非行少年・少女の行動予測が、自己理解の程度に関する指標と高い相関があることに触れ、それを自分自身を突き放してみる力として「自己離脱」（自己客観化能力）という概念を示している。筆者はこの自己離脱の能力が自己の尊重、つまり「自分のため」に気づくための重要なキー概念であると考えている。
- 27) 『大辞泉』小学館, 2009。
- 28) 哲学的な解釈を加えるならば、現時点の自分(正)→できない自分(反)→できるようになった自分(合)という自分自身の内部における弁証法的な止揚が鍛錬のプロセスには当てはめうるだろう。
- 29) この「絶対に諦めないこころ」を近代イギリスのスポーツマンシップに照らすならば「敢闘精神」がそれに該当するであろう。
- 30) 高橋正紀稿「チームの論理の哲学的考察」国際スポーツ哲学会日本大会発表プロシーディングス, 1986。
- 31) 中井正一著『美と集団の論理』所収「委員会の論理」中央公論社, 1962, 3-63頁。
- 32) 同上書, 27頁。
- 33) 高橋, 前掲注30)。
- 34) 同上稿。
- 35) ここにおいてはチームスポーツにおけるチームワークというものを典型例として捉えたため、個人競技における「仲間のため」については検討を加えていないが、筆者の講演を聴いた個人競技である陸上選手からのリアクションの一例を紹介すれば、「強い陸上部はチームワークが良い。つまり、陸上競技では個々の選手が頑張ることが当たり前だがゆえに、選手同士が励まし合ったり、アドバイスをし合うというチームワークがより伸びるためには重要なのだ」ということであった。
- 36) この点について筆者が全国の高校サッカー選手を対象に行った講演時の調査では、「5つのものへの尊重を保てないような事態をかつてゲームの中で経験したことがあるか?」という問いに対して、8割近い選手が「ある」という答えをしている。
- 37) 付言するならば、この意味において審判を担当する人物は自分の不適切なジャッジがゲームの楽しさを壊しうることをしっかりと理解していなければならないのである。
- 38) 『大辞泉』2009。
- 39) ルース・ベネディクト著（長谷川松治訳）『菊と刀』（*The Chrysanthemum and the Sword*, 1946）（邦訳初版は1948, 本稿では『定訳 菊と刀』社会思想社, 1972を底本として出版された『菊と刀 日本文化の型』2005, 講談社学術文庫を使用）。この著作は、太平洋戦争時にアメリカ政府の戦時情報局が敵国である日本を知るための研究報告をベネディクトに委託した時の報告書であり、その分析的的確さは非常に高い評価を得ている。また、「恥」に関する内容については第八章「汚名をすすぐ」179-216頁に詳しく書かれている。
- 40) 同上書, 191頁。
- 41) 同上書, 194頁。
- 42) この点についてベネディクトは試合に負けた日本のボートの学生チームが試合後に悲嘆にくれる姿や、野球の試合に負けたチームがひとかたまりになって、おいおい声をあげて泣いている様子を「bad losers」と捉え、「どんなに負けることがいやだとしても、負けたからといって泣いたり喚いたりするような人間をわれわれ（欧米人）は軽蔑する」と評している。同上書, 190-191頁。
- 43) 同上書, 189頁。
- 44) 同上書, 190頁。
- 45) 同上書, 190頁。
- 46) 同上書, 189頁。
- 47) この「残念」については補足が必要であろう。彼は私のサッカーの実技授業の中でミスをする時、筆者のこれまでの日本人学生への体育実技指導経験の中では一度もお目にかかったことがない位の激しい勢いで、その悔しさを表していた（仲間には悪影響は与えていない）。つまり、ここに示されている「残念」とは意気消沈するイメージではなく、前向きな発奮としての「悔しい」というイメージで捉える必要がある。

- 48) 後掲〈参考資料〉のパワーポイントスライドの一覧には含まれている。
- 49) なぜ日本には近代スポーツとともに近代スポーツマンシップが移入しなかったのかについては、筆者なりの思考上の分析は行われている。しかし、本稿では「スポーツマンのころ」自体を描き出すことが目的のため、その詳細な分析については今後の課題としたい。
- 50) 筆者はこの問題意識に関連して、2004年10月より岐阜大学医学部大学院の研究生となり、2008年9月からはスポーツ精神医学会に所属して、正しいスポーツ理解の上でのスポーツ活動が統合失調症患者にどのような精神的影響を与えるかの研究を構想し、その実現への模索に取り組んでいる。

〈参考資料〉



ゲームとは？

楽しい/遊び 根幹
競争/勝敗 上達と勝負
ルール

copyright 高橋[正] 岐阜経済大 2009 7

ルールの働きとは？

楽しさ
競争

楽しさと競争 を 創り
そして 守る もの

copyright 高橋[正] 岐阜経済大 2009 8

**楽しくなければ
スポーツじゃない！**
NO FUN, NO SPORT!
NO FUN, NO Δ□○▽◎!

Copyright 高橋[正] 岐阜経済大 2008 9

スポーツマンのこころ
↓ ↓
スポーツを「楽しむ」ため
に必要な心構え

copyright 高橋[正] 岐阜経済大 2009 10

スポーツマンのこころの中身は？

スポーツマンは
3つのものをすべて
大切にすることができる
尊重(=respect)できる

copyright 高橋[正] 岐阜経済大 2009 11

基本

copyright 高橋[正] 岐阜経済大 2009 12

この世の中で一番大切なのは？

自分
大切であるが故に
「磨く」「鍛える」

copyright 高橋[正] 岐阜経済大 2009 13

「磨く」「鍛える」ためには？

挑戦をする・困難を乗り越える
「絶対にあきらめない」
「絶対に逃げない」
こころが必要

copyright 高橋[正] 岐阜経済大 2009 14

応用

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 15

誰であろうとも「自分」が一番大切
だからこそ
仲間
を大切にしたい方がいい

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 16

より優れたチームワークとは？
ex.お互いが助け合うカバーのプレーや声
自分が苦しい時でも
仲間を助けることができる
ところ

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 17

総合力

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 18

スポーツの晴れ舞台
スポーツで一番「楽しい」場
ゲーム

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 19

ゲームをするのに必要なものは？
楽しさを創り守る ルール
なければできない
自分と仲間 そして
相手
なければできない
判定を委ねる 審判
なければできない

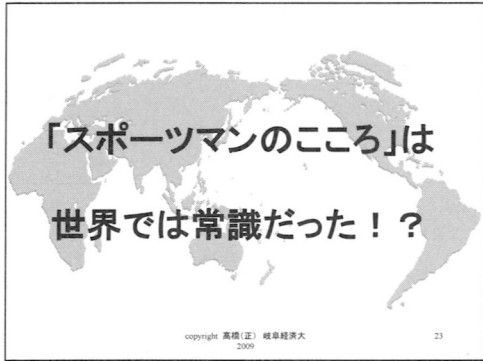
copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 20

「大好き」なゲームを成立させるためには
5つとも絶対に必要！！
だから 大切に！
でも 調子が悪い(やる気が…) 自分
でも 味方のミスが(腹が立つ) 仲間
でも 相手がずるい(頭にくる) 相手
でも 審判の判定が??(あり得ない!)
そして 負けてしまった(最悪!最低!)

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 21

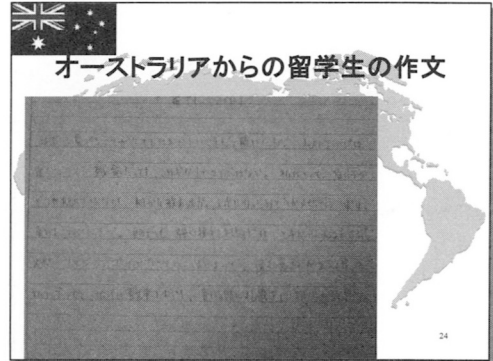
ゲームを大切にする「ところ」
とは？
スポーツの中で生じ得る様々なマイナスの感情に
対した時でもそれを表に出さないことで、
皆の楽しさを壊さない
皆のゲームを壊さない
ところ

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 22



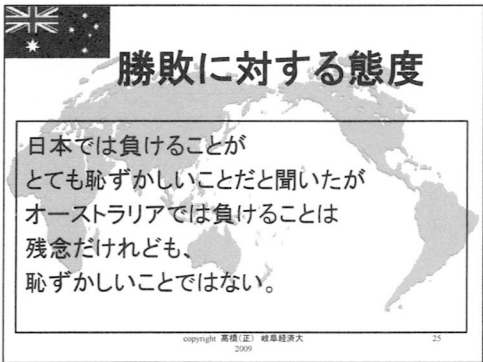
「スポーツマンのころ」は
世界では常識だった！？

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 23



オーストラリアからの留学生の作文

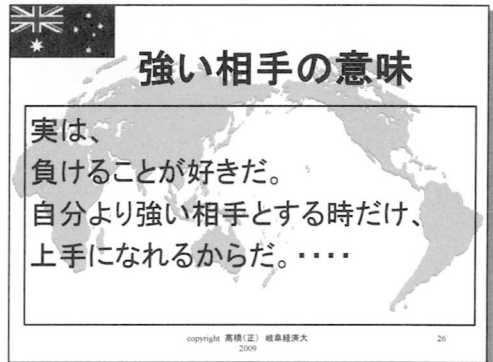
copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 24



勝敗に対する態度

日本では負けることが
とても恥ずかしいことだと聞いたが
オーストラリアでは負けることは
残念だけれども、
恥ずかしいことではない。

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 25



強い相手の意味

実は、
負けることが好きだ。
自分より強い相手とする時だけ、
上手になれるからだ。……

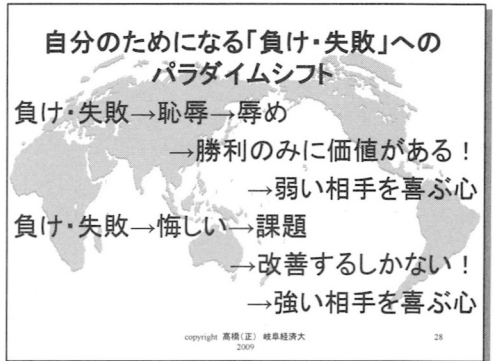
copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 26



負けたときに礼儀正しくすること

Goodloser
||
良き敗者

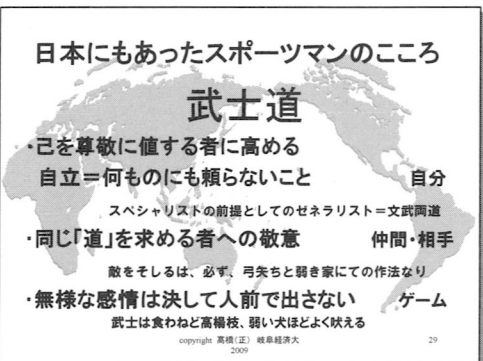
copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 27



自分のためになる「負け・失敗」への
パラダイムシフト

負け・失敗→恥辱→辱め
→勝利のみに価値がある！
→弱い相手を喜ぶ心
負け・失敗→悔しい→課題
→改善するしかない！
→強い相手を喜ぶ心

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 28

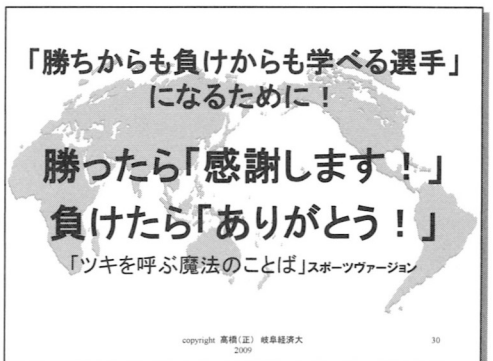


日本にもあったスポーツマンのころ

武士道

- ・己を尊敬に値する者に高める
自立＝何ものにも頼らないこと 自分
- ・同じ「道」を求める者への敬意 仲間・相手
敵をそしめるは、必ず、弓矢ちと弱き家にての作法なり
- ・無様な感情は決して人前で出さない ゲーム
武士は食わねど高橋枝、弱い犬ほどよく吠える

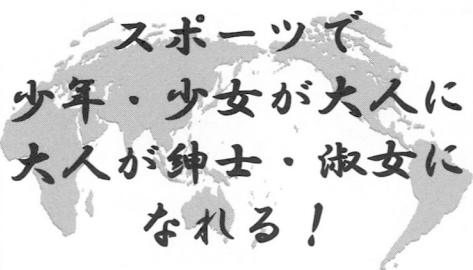
copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 29



「勝ちからも負けからも学べる選手」
になるために！

勝ったら「感謝します！」
負けたら「ありがとう！」
「ツキを呼ぶ魔法のことば」スポーツヴァージョン

copyright 高橋(正) 岐阜経済大 2009 30



スポーツで
少年・少女が大人に
大人が紳士・淑女に
なれる！

copyright 高橋(正) 岐阜経済大
2009

31