

盲人卓球にみるスポーツのおもしろさ

奥田 さやか

0. はじめに

はじめに、調査に協力していただいた徳島市の盲人卓球クラブの方々に感謝を申し上げたい。また、共通教育・社会学の授業の一環として行われた講演会で、お話しして下さった関係者の方々の公演は大変役立った。ここで、お礼を申し上げたい。そして、ビデオカメラを快く貸与して下さった高橋晋一先生（徳島大学）のご厚意がなければ、データを得ることは不可能であっただろう。最後になったが、データの分析上、有益なコメントをくださった岡田光弘先生（白梅学園短期大学）に感謝の言葉を申し上げたい。先生にいただいた助言の数々や貴重な文献の送付がなければ、この論文は完成しなかったであろう。この論文がこれからの相互行為分析や障害者スポーツ研究などに少しでも役に立てれば幸いである。

1. 問題意識

スポーツについての研究は少なからず行われていた。しかし、それらは、どのようにしたらうまくなるかという技術向上についてや現在のスポーツを取り巻く状況や問題、また健康づくりに役立つなどの社会的文化的意義にとどまっていた。もっと根本的な問題、つまりスポーツのおもしろさとは一体どのようなことなのかということはほとんど研究されていなかったのである。スポーツがいかにおもしろいものとして存在しているのかを明らかにするために、参与者たちのふるまいをみる、相互行為分析の視点から分析することにする。盲人卓球はプレイヤーの動く範囲が限られており、視線やふるまいを観察しやすいという利点がある。よって、盲人卓球というスポーツを、相互行為分析の視点から分析することにより、参与者がふるまいや発話をデザインすることによって、いかにしてスポーツがおもしろいものとして存在しているのかを明らかにしたいのである。

2. フローを感じるということ

2-1. フローが得られるとき

ゲームや競争、スポーツなどをするとき、人は少なからずゲームに夢中になり、時には興奮する。また、ゲームや競争に夢中になり、楽しいと感じ、報酬が与えられたり、表彰されるというようなことがなくても、心が満足することがある。このような状態を、チクセントミハイは、「特異でダイナミックな状態——全人的に行為に没入している時に人が感ずる包括的感觉——」と表現し、「フロー（flow）」と呼んだ。

〔Csikszentmihalyi, 1975=1991:66〕そこで、声を思わずあげたり、笑顔になったりする部分をみていくことで、盲人卓球のおもしろさ、スポーツのおもしろさを分析することにつながるのではないだろうかと考えた。チクセントミハイはフロー経験を確実に生み出す諸活動の原理について「フロー活動とは行為者の技能に関して最適の挑戦を用意している活

：」と発言している。「はやかったな：」と発言することにより、Sの球が速かったからKは打ち返すことができなかった、つまり失敗したのだという意味合いの言い訳が成り立つのである。

また、注目すべき点は、↓②の「うわ：：」という声である。とっさに出たと見て取れる「うわ：：」を言うことにより、Kの心に生じた状態変化がこの場に表れているのである。「うわ：：」という声を発することは、「うわ：：」より前に起こった出来事と、その後の発言をつなぐ役割を果たしており、「うわ：：」と発言することによって、はじめて、次に言い訳や失敗の理由の言葉を発することができるのである。そのようにして、「うわ：：」の次に発せられた「はやかったな：」は自分の失敗に言い訳をする人の発言として見てとれるのである。

次のラリーも見ていこう。次のラリーもKのサーブで始まった。ラリーは3回続いたが、Sの打った球がSのコートのサイドフレーム⁽²⁾に当たり、コートの外に出そうになった。KはSの打った球がサイドフレームに当たる音を聞いて目を開け、打つための準備の体勢を崩した。しかし、球はサイドフレームに当たった後、Kのコートに向かって、ゆっくりと転がっていった。そして、Kは体勢を戻し打ち返した。その後、Kからの球をSは打ち返すことができたが、↓⑤で「あちゃhh」と発言しているように、球はコートの外に飛んで行ってしまった。そして、そのあと、↓⑥で「ラhケッhトhよhこhむっhきよhうh」と発言している。Sのこの発言は、打ち損じて失敗したのはSであるから、S自身に対しての発言していると思われる。Sは自分が打ち損じたのはラケットが横を向いていたからだと言ふことにより、自分の失敗の言い訳や理由が成り立つのである。そして、ここでも注目すべき点は↓⑤での「あちゃhh」という発言である。「あちゃhh」と発言することにより、自分の失敗の言い訳や理由の言葉を発する人になりえているのであり、あくまでも自分の失敗に対して心に動きのあったことをマークしているのではないだろうか。

ヘリテージは、“A change-of-state token and aspect of its sequential placement”という論文の中で「自然な会話⁽³⁾における不変化詞『おお [Oh]』について「不変化詞は、産出者が現域での知識、情報、指向、あるいは気づき [awareness] の状態の中である種の変化を体験したことを提案していたことが分かる」(Heritage [1984 = 1998 : 1])と述べている。つまり、「おお」などの不変化詞は、情報提供を受け取ったことを有徴化(マーク)するために用いられるのである。また、「おお」を用いることによって、心の中に「ある種の状態の変化」が生じていることも見てとれるのである。そして、情報提供した者は、相手が情報提供を受け取ったことを知ることができるのである。

それでは、断片1に置き換えて考えてみる。断片1において、失敗することで、「うわ：：」や「あちゃhh」を用い、発話者の心に状態変化があったのではないだろうか。「うわ：：」は驚きのマーカー、「あちゃhh」は失敗のマーカーになっていると見てとれるのである。それぞれ一方のプレイヤーが「うわ：：」や「あちゃhh」と発していることは、それぞれもう一方のプレイヤーにも明らかにモニターできる。そして、そのことは心に状態変化が生じ、それぞれもう一方のプレイヤーにはその心の状態変化までも明らかにモニター可能にするのだ。発話者の心の状態に何らかの変化があったことを示しているということは、それだけプレイに対して没入していたと言えるのではないだろうか。不変化

詞を用いることにより、心の中に何らかの状態変化があったことが観察可能になり、つまりそれは第三者にもフローを感じていると見てとれるのではないだろうか。

2-3. 勝ったあとの素振り

ここで素振りについて考えてみる。どういう場合に素振りがなされようとも、能力向上の目的以外には決してなされていない。次のプレイこそは、次の試合こそは、上手になろうとするために素振りをしているのである。負けた場合に素振りをするに対して私たちは違和感を感じない。それはなぜであろうか。私たちの社会規範において、失敗をするという行為は、反省し、改善されるべきものとして存在している。だから、失敗した、負けた場合に素振りを行っても違和感を感じず、適切とみなすのではないだろうか。つまり、負けた場合における素振りには(1)後悔、反省の意味と(2)向上する意味が込められているのである。そのうち素振りをするのが向上のためであることに留意すると、勝ったあとに素振りをするのも決して奇妙なことではないのだ。しかし、負けた場合になされる素振りとは、その意味が多少異なると思うのである。たとえ勝ったとしても、プレイヤーによっては、打ち方や勝ち方に対して納得がいかず、後悔や反省をし、改善点を考え、向上しようと考えているかもしれない。だから、勝った場合の素振りにおいて、(2)の向上するの意味のみではなく、プレイヤーの満足度如何によっては(1)の後悔、反省の意味も持つのである。

この勝った場合でも素振りをするという行為に注目したい。勝ってもなお、向上しようとしたり、後悔や反省をするということはそれだけプレイに対して真剣に取り組んでいるということではないだろうか。勝ってもなお素振りをするにより、私たちの目にこのプレイヤーが真剣に取り組んでいるように見てとれるのである。そして、素振りをするとは、勝つという事実だけでは満足するには至らなかったラリーのあらわれといえる。つまり、互角に戦っていると見てとれるのではないだろうか。勝っても素振りをするということはフローを感じている証拠として明示的であるのだ。

3. 楽しんでいることの相互確認

3-1. 視線や発話によるラリーのON/OFFの相互確認

断片2 (7:04:23~7:04:37)

			↓⑦	
	【球を拾う】【球を台の上に置く】		【笑顔】	
		↓②		
球球球球球,.. 中,.. 台台SS [分析不可能] 球球球
K:(3.0) いきます				あ:::
			↑⑥	【笑顔】
		↓①	【少し笑顔】	
KKKKK台台TTTKKKKK,.. 球球球球球球球球球球球,.. 中中中				
S:	はい(5.0)あ:::つい(.)			
	↑③	↑④	↑⑤	

があった。ここで沈黙を守ることは有意味であったのではないだろうか。Yの沈黙はTにもモニターすることが可能である。ここでYが沈黙することにより、Yのラリーのために準備は整っているとTには見てとれるのではないだろうか。

それでは、ラリーのOFFの相互確認はどのように行われているのであろうか。Yのサーブからラリーは始まった。↑④の(6.0)のところで、ラリーは2回続いた。3回目のラリーに入ったところで、Yの打ち返した球がネットに当たって跳ね返ってしまい、Tのコートに届かなかった。球がネットに当たって跳ね返った音をYは聞き取れており、球が転がっているのを待っているように見てとれる。加えて、↓⑤でSが「ネット」と発言し、↓⑥でKが「打ち上げた：：」と発言したときになされた↓⑦でのYの「いかへんな：：」という発言から、Yは自分が失敗したことを知っていたとわかる。つまり、YにはラリーがOFFに切り替わったとわかる。また、Yの打った球がネットに当たって跳ね返った後、Tは一旦打つための準備の体勢を崩したことから、TもラリーがOFFに切り替わったことを認識しているとわかる。しかし、Yにはモニターできない。TとYにラリーのOFFの相互確認がとれたのは、↑⑤でのSの「ネット」や↓⑥でのKの「打ち上げた：：」という発言があったからではないだろうか。Sの「ネット」という発言も、Kの「打ち上げた：：」という発言も、TとYの両方に聞き取り可能である。つまり、その場にいる球が見える人の発言によって、明確なラリーのOFFの相互確認がとられている。さらに、Sの「ネット」という発言を、Tが聞き取ったことは、Yも知っており、Yが聞き取ったことは、Tも知っているであろう。

一方で、プレイヤー自身が言葉によって、たとえば「出た」などと発言することによって、もう一方のプレイヤーにもその発言を聞き取らせることができることから、プレイヤー同士でラリーのOFFの相互確認がとられることもあるのではないかという反論があるかもしれない。確かに、周りの球が見える人たちの視覚的判断に頼らずにラリーのOFFの相互確認をとることが可能になる場合もある。しかし、それは音で明確に判断することが可能な場合に限られるのだ。

アイマスクをしている者同士がプレイするとき、ラリーのONはレシーバーがラリーのための準備が整ったことを、音で表示することによって、また沈黙を用いることによって表示し、そして相手にその行為をモニターさせることによって、相互行為的に成し遂げられているのである。また、ラリーのOFFは、プレイヤー自らがラリーがOFFに切り替わったことを宣言することにより、プレイヤー同士が相互確認することもある。しかし、視覚的判断に頼らなければならない場合や、プレイヤー自らラリーがOFFに切り替わったという宣言をしない場合は、周りにいる球が見える人がラリーのOFFの相互確認をとる装置となってふるまうことにより、プレイヤーはラリーのOFFの相互確認をとることが可能になっているのである。

3-3. 楽しんでいることの相互確認

剣勝負ではなく、社会的・友好的側面も持ち合わせているスポーツの場は、「楽しんでいることの相互確認」を繰り返すことによって成り立っているのではないだろうか

極端なことを言うと、楽しんでいることを表示することにおいて、本当に楽しんでいなくてもよいのである。一方のプレイヤーが失敗などをし、何かリアクションを起こす。そのとき、もう一方のプレイヤーが相手のリアクションに対応した、リアクションを起こすことが必要なのである。もう一方のプレイヤーがリアクションをする上で一番行いやすいのが笑いかけることなのではないだろうか。「楽しんでいることの相互確認」を行うからこそ、社会的・友好的側面を持ち合わせたスポーツの場では、スポーツはおもしろいものとして存在しているのではないだろうか。

4. スポーツを通してなされるコミュニケーション

4-1. ラリーに支障のないように交わされる会話

TとYのラリーにおいて以下のような場面があった。TもYもアイマスクをつけているので、審判をしているKとSが「ダブル」と発言することによって、ラリーがOFFへと切り替わった。実は、両方ともダブルヒット⁽⁸⁾であった。そのあとYは「シングルなんよ」と発言し、すぐに自分の失敗を冗談にした。Yはこのように発言することによって、失敗をごまかしているのである。しかも、Yは冗談を言う前から笑顔になっていた。Tは「なんて」と聞き返している。Yは再び冗談を言った。しかも、最初のシングルが苦手という発言と同様に笑顔でなされていた。つづいてTは「よう言うわほならダブルでいくじよ」(よく言うわ、そんなこと言うのならダブルでいきますよ)と一段と大きい声で、Yの冗談に対してのお返しの言葉を笑顔で発言した。

上記で説明した会話はYの失敗が発端となった。Yは失敗を会話の話題にしたのである。そして、一連の会話はラリーがOFFになってなされた。もちろん、ラリー中にもTもYも発言があったが、ラリーに関係のある事柄で、ラリーに支障がないように交わされていた。Yは初心者である。一方のTは、この団体が発足当時から盲人卓球をしてきており、Yよりは上手である。このTとYのラリーをフローを基準にして考えたとき、明らかにTの方が上手なため、フローは感じられていないと見てとれる。しかし、楽しんでいるわけではないのだ。TもYも笑い合っている。お互いの笑っている声のトーンや呼吸音は聞き取り可能なのではないだろうか。ここでも、第5章の3節で述べたように「楽しんでいることの相互確認」がなされているのである。ラリーをすることは維持されつつ、盲人卓球というスポーツをするなかで生じる失敗などを話題にし、会話をするることにより、コミュニケーションをとっている。だから、ラリーをしなければ会話の話題はできず、ラリーをするなかではじめて話題を作ることができ、会話をするのが可能になるのだ。この場においては、盲人卓球というスポーツをし、生じた失敗などを話題にして会話はずませることによりコミュニケーションをとることが、盲人卓球というスポーツのおもしろさになっているのではないだろうか。

4-2. ラリーをしながらもなされる会話

SとTのラリーの最中に、卓球台の中央にあるネットの横で見ているKが会話を始めるという場面があった。しかし、SとTはラリーを中断せずに会話に参加していた。Kは自

分の知り合いについて話している。その知り合いがぜんしん（全国身体障害者スポーツ大会）に行きたいので、Kの留守番電話に伝言を入れたが、自分の都合の良いときだけKに頼ろうとすることに、Kが腹を立てているのだ。Kの話は、決してラリーに関係があることではなく、休憩時間にでも話せることである。だが、SとTはラリーを中断しようとしなかった。主にTは、Kの話に時折あいづちを入れ、しかもラリーも続けているのである。

Tが球を打つときは、あいづちを打つ必要がないときか、あいづちを打つ前か後である。決してあいづちを打ちながら、打ち返すことはないのである。そして、SもTも球を打つスピードは速くない。お互いに打ち返すことができ、また会話もできるスピードになっている。SもTもスピードを調節しているのだ。そのようにできるのはTが初心者ではないからである。現に、会話が終わった後のSとの打ち方は2人とも強かつスピードも速いのである。また、SもTも決してKの方に身体を向けない。あくまでもラリーを、球を、ラリーの相手を志向しているのである。例えば、「あ：：」と声を発する場面があった。Tはあいづちを打っているのではなかった。Tの打った球がSのコートのエンドフレームもしくはサイドフレームについてしまいそうである。だから、Tは「あ：：」と言っているのである。Tの体の向きは球が転がっている方向で、その球の軌跡を追うかのように顔は球を志向していた。

本来、盲人卓球は音を聞き取って行うため、音に対して敏感であり、周りの者も含め静かにすることが必要不可欠とされている。『全国身体障害者スポーツ大会 競技規則集』の第4部 卓球、第3条 盲人卓球の11項に「11. 競技場は、清潔を保ち換気に注意するとともに、特に騒音には注意しなければならない」という記述がある。しかし、この場においては「静かにする」という規範をゆるくしているからこそ、会話をするのが可能なのだ。この場は「静かにする」という規範をゆるくし、そして会話をするのが可能であり、またそれが許されている場として存在しているのである。加えて、この場に適した会話がなされている。むしろ、他の場では話しにくく、この場にいる参加者には理解可能な話題を話しているのではないだろうか。障害者の仲間の話や、この断片にはないが、車椅子マラソンのボランティアを頼まれたが、自分たちが行ってもあまり助けにならないのに自分たちに頼むのは筋違いだという話題や、近くこの団体で開かれるお花見の話題など、盲人卓球に来るからこそ話せ話題で会話がなされているのである。「静かにする」という規範をゆるめ、ラリーをしている最中に会話を行い、またそれが許される場としてこの場は存在している。そして、そこで交わされる会話はこの場であるからこそ理解可能な話題である。この場でしか話せない話題を話すことが可能であるため、参加者たちはこの場に来て盲人卓球をするのではないだろうか。

5. おわりに

第4章、第5章は、盲人卓球をはじめとした、スポーツのおもしろさの一面である。しかし、第6章はとりわけこの場において、盲人卓球というスポーツと呼ばれるものが行われるおもしろさに言及した。一方で以下のような反論があるだろう。盲人卓球という一部の障害者スポーツについて分析するだけで、スポーツのおもしろさの一面について述べてきたことになるのか、という反論である。確かに、1つの事例からスポーツ全般のおもしろさを言うのは、無茶な話と思われても仕方がないであろう。しかし、盲人卓球は、一般

卓球とルールも器具も異なるが、それでもなお、卓球と呼ばれ、スポーツと呼ばれている。何をもってスポーツと呼び、何をもってレクリエーションと呼び、何をもってゲームと呼び、何をもって遊びと呼ぶのか不明である。しかし、全国身体障害者スポーツ大会の正式競技として盲人卓球は認められている以上、盲人卓球はスポーツとみなされている。何をもってスポーツと呼ぶのかは不明であるが、それでも盲人卓球はスポーツとみなされているのである。スポーツと呼ぶからには、盲人卓球も、他のスポーツと同様に共通なものがあるはずである。他のスポーツと共通するものがあるからこそ、盲人卓球はスポーツであり続けているのではないだろうか。それゆえ、盲人卓球を分析することは、他のスポーツを分析することに通じるのだ。

最後に、相互行為分析という方法について述べることによって、想起される反論に対する説明を締めくくりたい。西阪は、相互行為分析という視点について「ふるまいがそのつど観察可能にされる意味もしくは理由説明（アカウント）によって貼り合わされていくところに、〔社会秩序は〕⁽⁹⁾成立する」（西阪 [1997:42]）と述べた。つまり、背後にある様々な「条件・根拠・原因」に支えられているのではなく、むしろ、ふるまいとふるまいが、そのつど「局所的」に⁽¹⁰⁾「パッチワーク」のように貼り合わされることにより、ふるまいの内側にこそ理由説明がなされ、社会秩序は成立しているということなのである。相互行為分析は、このような視点からなされるものなのだ。

また、西阪は「(歴史的・社会背景、いわゆる社会のマクロ・レベルにかかわることがら、など)の存在を、否定しようというわけではない。ただ、そのようなことがらも、「局所的」な組織化をとおして、あるいはかかる組織化として、現実的(リアル)なものとして達成されるほかない」（西阪 [1997:46]）とも述べている。つまり、どんなマクロ・レベルに関わることがらであっても、ふるまいとふるまいが貼り合わされていくことにより「局所的」に達成されていくその内側にこそ、マクロ・レベルに関わる事柄が見えてくるということである。

スポーツのおもしろさというマクロ・レベルの事柄においても、盲人卓球のなかで、ふるまいとふるまいが貼り合わされ、「局所的」に達成される相互行為の内側にこそ、スポーツのおもしろさを分析することが可能なのではないだろうか。そういう視点から、分析を行い、この論文は書かれたものである。

《注》

(1) トランスクリプト記号一覧

記号の説明 以下に示すものは、この論文のトランスクリプトで用いられている記号である。これ以外の記号が用いられる場合は、その都度当該トランスクリプトにおいて、必要に応じてその意味が記されている。

// 複数行の同じ列におかれた二重スラッシュ：参加者たちの言葉の重なりが始める箇所を示す。

= 言葉と言葉の間、もしくは行末と行頭におかれた等号：途切れなく言葉がつながっていることを示す。

() 丸括弧：何か言葉が発せられているが、聞き取り不可能であることを示す。また聞き取りが確定できない場合は、当該文字列が丸括弧で括られる。

(数字) 丸括弧で括られた数字：その数字の秒数だけ無音区間のあることを示す。また、0.2秒以下の短い間合いは「(.)」という記号で示される。

: : コロンの列：直前の音が延ばされていることを示す。

【 】 すみつき括弧：参加者の発話以外の諸行動の一部を示す。

h h h h の列：呼気音を示す。

AAA各発話の上におかれた同一文字の列：その文字（A）で示された特定の事物もしくは、人物に視線もしくは顔が向けられていることを示す。

... ピリオドの列：動作が始まりかけていることを示す。

,,, カンマの列：動作が終わりかけていることを示す。

○○アンダーライン：当該箇所之音が大きいことを示す。

°○○° 発話の前後におかれた小さい丸：この記号で囲まれた当該箇所之音が小さいことを示す。

- (2) 図1参照。
- (3) 盲人卓球でなされる会話は自然な会話ではないという反論があるかもしれない。しかし、盲人卓球での会話は決して特別な会話ではないのである。特別に見えたとしたら、それは自然な会話が積み重なって特別に見えるようになされているだけだからだ。
- (4) Kはラリーをしている最中以外は目を開けている。Kは視覚障害者であるが、視覚障害者のなかでは、かなり見えるほうである。
- (5) この文においての言い回しについては〔山崎, 1997〕を参考にしたことを注記しておく。
- (6) 図1参照。
- (7) 台に向かって、コート右側半分のこと。
- (8) 失策の1つ。ボールが、同一競技者によって連続2回以上触れられたとき。
- (9) [] は筆者挿入。
- (10) 西阪 [1997b: 42] によると、ふるまいとふるまいが貼り合わされることによって、「操作的に閉じたシステム」は作られると述べている。「このような操作的に閉じたシステムにおいて、そのつどその操作がおこる場所を指して、『局所』と呼んだ。

《参考文献》

- Csikszentmihalyi, M 1975 Beyond Boredom and Anxiety = 1991 今村浩明訳『楽しむということ』, 思索社
- Goffman, Erving 1967 Interaction Ritual: *Essays in Face-to-Face Behavior*, Anchor Books, Doubleday and Company Inc., New York = 1986 広瀬英彦・安江孝司訳『儀礼としての相互行為——対面行動の社会学』, 法政大学出版局: 151-328
- Heritage, John 1984 A Change-of-State Token and Aspects of Its Sequential Placement. in J. M. Atkinson & J. Heritage (eds.) *Structures of Social Action: Studies in Conversation Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 199-345 = 「状態変化のトークンとその連関上の位置どりの諸側面」(岡田 光弘草稿 1998.12.21 入手)
- 西阪仰 1997 『相互行為分析という視点——文化と心の社会学記述——』, 金子書房
- 日本身体障害者スポーツ協会 1997 『全国身体障害者スポーツ大会 競技規則集』: 21-30
- 日本身体障害者スポーツ協会 1997 『全国身体障害者スポーツ大会 競技規則の解説』: 32-42
- 樫田美雄 1998 『ラジオスタジオの相互行為分析——平成9年度徳島大学総合科学部社会調査実習報告書(第二版)——』
- 山崎晶子 1997 「車椅子使用者の日常的相互行為場面の分析——階段昇降をめぐる——」, 山崎敬一・西阪仰(編)『語る身体・見る身体』, ハーベスト社: 81-98

図1

