

スポーツ体験の表象化に関する研究

—スポーツドキュメンタリー番組の分析を通して—

小丸 超・浜田 雄介

はじめに

スポーツは身体活動であり、その競技水準が高くなればなるほどより繊細な身体感覚が求められる。特に、ふっと出現する創造的なプレーは一回的であり、その時の身体感覚を言葉で表現することは困難を極める。このように、スポーツ体験は一回的・感覚的であり、一言で言えば「特異性」(singularity)によって特徴づけられる経験なのである。

スポーツ体験は特異であるため、言葉で表現することが難しい。また、そのプレーを映像として記録するだけではその内実を十分に理解することはできない。しかし、だからと言って、スポーツ体験を捉える努力を放棄してもよい、ということにはならない。というのも、スポーツ体験の内実を知るとはまさに上達の秘訣を知ることであり、そこには人間の能力を拡張するためのヒントが隠されている、と考えられるからである。

本稿の目的は、スポーツ体験をいかにして捉えるか(表象化するか)という方法論的問題に対し、スポーツドキュメンタリー番組の分析を通して答えることにある。スポーツドキュメンタリー番組に注目するのは、番組製作における様々な工夫を通して、スポーツ体験の内実に接近しようとしているからである。

本稿では、まず、スポーツ体験を捉える際の方法論的問題について論じ(1.)、その問題を探求する方法について述べる(2.)。そして、選定した番組について比較・分析するとともに、スポーツ体験を捉えるための新しい方法について論じたい(3.)。

I 問題

1. スポーツ体験とは何か

まず、スポーツ体験とはどのようなものなのかについて簡単に述べておこう。その際、「経験」と「体

験」を峻別することが重要である。

経験という言葉は非常に抽象的であり、生きることはそのまま経験である、と言えるほどである。しかし、たとえば日々のルーティーンと記憶に刻まれる出来事とでは経験の質は明らかに異なる。すなわち、前者は同じことの繰り返しであるのに対し、後者はそれらとは異質の一回的な出来事である。このように、経験は一般性(同一性、反復性)に基づく「経験」と、特異性(異質性、一回性)に基づく「体験」に分けられるのである。

スポーツ体験は「体験」の1つであり、その典型例はいわゆるスーパープレーであろう。たとえば、サッカーのスルーパスは時に想定外の場所に繰り出され、人々を「あっ!」という驚きに導くのである。ところで、こうしたスルーパスはいわば無意識的に繰り出されるため、パスを出した本人ですら言葉で説明するのは難しい。すなわち、パサーはフィールド上の選手たちの動きと連動しつつ、その「流れ」に導かれるかのように絶妙のパスを繰り出すのだ¹⁾。このように、スーパープレーはふっと偶然的に生成し、その「体験」を言葉で説明するのは容易ではないのである。

2. スポーツ体験を捉える方法の問題

では、どのようにしてスポーツ体験の内実を把握すればいいのであろうか。その導きの糸となるのが、作田啓一氏が考案した図1である。

図1は2つの直角三角形を組み合わせたものである。まず、両者の重なる底辺は経験の質的差異を表しており、「+5」が「体験」の極、「-5」が「経験」の極を指している。「極」と書いたのは、「体験」と「経験」は極限概念であり、実際の経験は両者が混合したものだからである。たとえば、スーパープレー

(「+4」)は新しい何かの出現(「体験」)であるが、それは無から生ずるのではなく既存の身体技術(「経験」)をもとにして創造される。あるいは、反復練習(-4)は同じ身体技術の繰り返し(「経験」)であるが、それは全く同じ反復というわけではなく上達に向けての気づきや予感(「体験」)も含まれている。このように、厳密に言えば、スーパープレー(「+4」)は「体験>経験」という経験であり、反復練習(「-4」)は「体験<経験」という経験なのである。

次に、経験を捉える方法について見てみよう。経験が「体験」と「経験」に分かれるように、経験を捉える方法も「生成の論理」と「定着の論理」に分けることができる。「生成の論理」とは身体の動きや感覚を質的・直接的に捉える方法であり、「定着の論理」とはそれらを分節・数量化して捉える方法である。たとえば、人が選手の動きを見て、力の入り具合や動きのぎこちなさを感じ取るとき、彼は「生成の論理」を実践している、と見なすことができる。逆に、人が選手の動きを分節し、バイオメカニクスのように数値化して捉えようとするとき、彼は「定着の論理」を実践している、と言えよう。なお、2つの直角三角形の斜辺はそれぞれの論理の適用度を示している。たとえば、「+4」の経験は「生成の論理」の適用度が高く(=「定着の論理」の適用度が低い)、「-4」の経験は「定着の論理」の適用度が高い(=「生成の論理」の適用度が低い)、といった具合である。2つの論理はどのような経験に対しても適用でき

るが、スポーツ体験を捉えるのに適しているのは「生成の論理」である。作田によれば、「体験はその経験を生きる主体の直観の記号でしか表現できない」。また、「直観の記号とは、たとえば詩の言葉、メロディーやリズム、絵画の中の色彩や輪郭や構図など」であり、そうした記号表現の根底にある論理こそ「生成の論理」であるという(作田 1993:30-35)。われわれは言葉に慣れているので、こうした記述を見ると面食らってしまうかもしれない。しかし、スポーツ体験で言えば、それに付帯する身体感覚はその当事者しか説明できず、もし説明しようとすれば比喩表現(直観の記号)に頼るしかない、というのは厳然たる事実であろう。逆に、この事実を括弧に入れ、既成の共通概念でもって説明しようとするのが「定着の論理」なのである。われわれは、身体の動きを細分化したり、身体感覚を生理学的に説明したりする方法を否定するわけではない。しかし、スポーツ体験の特異性が際立てば際立つほど、「定着の論理」の適用度が低くなることもまた事実であろう。スポーツ体験の特異性をそのまま把握するにはどうすればよいのか。「直観的・感覚的に把握する」とはどういう事態なのだろうか。作田は「生成の論理」について具体的に語っているわけではないが、彼の記述を斟酌するなら、自分の身体感覚(の表現)と他者の身体感覚(の表現)をすり合わせていくことが1つの道である、と考えられる。しかし、それはどのような方法として描くことができるのだろうか。

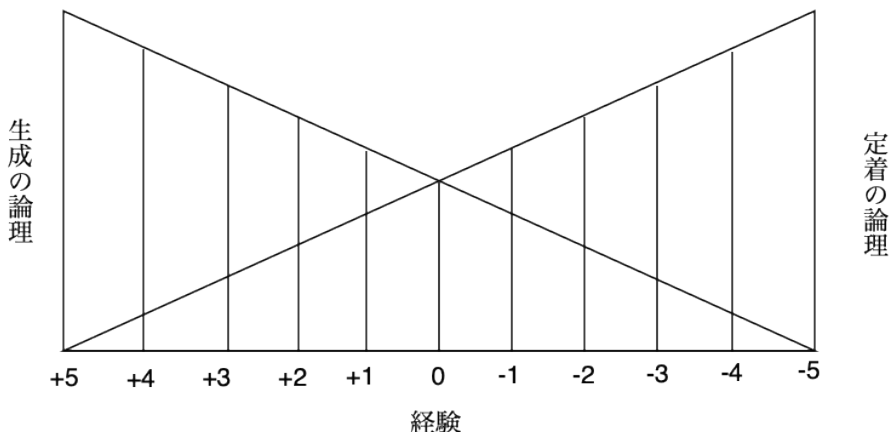


図1 経験の種類と論理

II 方法

1. 番組の選定

スポーツ体験の特異性を直接的に把握すること。その方法を探求するため、本稿ではスポーツドキュメンタリー番組に注目する。なぜなら、スポーツドキュメンタリー番組では、スポーツ体験の内実に接近するため、番組製作上の様々な工夫が施されている、と考えられるからである。

番組の選定にあたっては、「NHK 番組アーカイブス学術利用トライアル」(2018年度第3回採択課題:「スポーツ体験の表象化に関する研究:スポーツドキュメンタリー番組の分析を通して」)の研究助成を受け、NHK アーカイブスの中から2つのシリーズ『スポーツ追体験ドキュメント』(以下『追体験』)と『アインシュタインの眼』(以下『アインシュタイン』)を抽出した。

『追体験』はスポーツ体験をまさに追体験しよう

とする番組であり、特にトップアスリートが特定の試合や場面について実際の試合映像をもとに振り返るという点に特徴がある。たとえば、「岩隈久志が語るノーヒットノーラン」の回は「自身(岩隈投手)が投じた全116球の試合映像と向き合った」と説明されており、体験と言葉の溝を映像で埋めようとする意図が見て取れる。

他方、『アインシュタイン』はスポーツ体験を科学的に解明しようとする番組であり、特に人間の身体能力を最新の映像技術や科学的知見を通して説明しようとする点に特徴がある。たとえば、「自転車で風になろう～快適・安全のメカニズム～」の回は「巧みに操る人間と自転車のメカニズムの双方の秘密にスーパーカメラが迫る」と説明されており、映像を通して体験に接近しようとする意図が顕著に見て取れる。

このように、両者はスポーツ体験そのものを捉え

表1 選定した番組一覧

	番組名	副題	放送年月日
1	アインシュタインの眼	「水の舞姫～シンクロナイズドスイミング～」	2007年7月24日
2	アインシュタインの眼	「弓道～知られざる技と威力～」	2008年1月8日
3	アインシュタインの眼	「自転車で風になろう～快適・安全のメカニズム～」	2008年4月8日
4	アインシュタインの眼	「バドミントン～オグシオ 技とスピードの世界～」	2008年10月21日
5	アインシュタインの眼	「最新技術がとらえたサッカー日本代表」	2009年4月19日
6	アインシュタインの眼	「カヤック 体感!夏の溪流くんだり」	2010年8月22日
7	アインシュタインの眼	「バレーボール 世界に打ち勝つスーパープレー」	2010年10月10日
8	アインシュタインの眼	「柔道 世界を制した究極の技」	2010年11月14日
9	アインシュタインの眼	「フェンシング 騎士 太田雄貴」	2011年2月13日
10	アインシュタインの眼	「ホームラン」	2011年4月9日
11	アインシュタインの眼	「レーシングカー 時速300kmのメカニズム」	2011年6月25日
12	アインシュタインの眼	「クロール」	2011年7月2日
13	アインシュタインの眼	「クレール射撃～0.6秒で撃ち落とす技～」	2011年7月23日
14	スポーツ追体験ドキュメント	「岩隈久志が語るノーヒットノーラン (前編)」	2015年11月14日
15	スポーツ追体験ドキュメント	「岩隈久志が語るノーヒットノーラン (後編)」	2015年11月14日
16	スポーツ追体験ドキュメント	「車いすバスケット男子 リオへの道 (前編)」	2015年11月22日
17	スポーツ追体験ドキュメント	「ラグビー日本代表が語る南アフリカ戦 前半」	2015年12月20日
18	スポーツ追体験ドキュメント	「ラグビー日本代表が語る南アフリカ戦 後半」	2015年12月20日
19	スポーツ追体験ドキュメント	「剣道日本代表が語る世界選手権」	2016年1月24日
20	スポーツ追体験ドキュメント	「大逆転の金メダル～バドミントン 高橋・松友ペア～」	2016年11月12日
21	スポーツ追体験ドキュメント	「2人でつかんだ金メダル～登坂絵莉・土性沙羅～」	2017年3月22日

注) NHK アーカイブスを参照して筆者作成

ようとする点で際立っていることから、本研究の目的に適う事例であると考えられよう²⁾。なお、選定・視聴した番組は表1の通りである。

2. 分析の視点と手続き

以下ではこれらの番組を分析していくが、その分析の視点は「体験」への接近方法の解明と「体験」への接近度の評価である。すなわち、『追体験』や『アインシュタイン』はそれぞれどのようにして「体験」に迫ろうとしているのか、またどれだけ「体験」に迫ることができているのか、を問うわけである。番組や司会者に対する評価はもっぱらこの視点からの評価であり、その意味での限界や偏重があることをあらかじめ断っておかなければならない(別の視点から見れば違った評価になりうるだろう)。

さて、上記の問いに答えるためには、番組や出演者(特に司会者)を比較・分析することが有効であろう。そこで、われわれは、視聴可能な範囲内で『追体験』と『アインシュタイン』の複数のタイトルを分析対象として選定し、NHK 大阪放送局の閲覧室において試用用DVDを視聴した。およそ2ヶ月半(土日祝日は閲覧不可)の事業期間中、われわれがNHK 大阪放送局を訪れることができたのは2018年9月12日、9月13日、9月14日、10月1日、10月29日、11月8日の計6回だった。また、時間上の制約からすべてのタイトルについて場面ごとに詳細な記録を作成することは不可能であると判断されたため、本研究の目的に照らして重要と思われるいくつかの場面を特定し、主要な論点について討議を重ねた。なお、以下の分析では、小丸が主に『追体験』と『アインシュタイン』の番組間の比較・分析を担当し、また浜田は主に『アインシュタイン』のシリーズ内における司会者の比較・分析を担当しているが、これは単なる役割分担であって基本的な発想はまさに共同のものである。

Ⅲ 考察

1. 番組の比較

『追体験』と『アインシュタイン』という2つの番組について、特に番組の意図に注目して分析して

みよう。

先に述べたように、『追体験』は「当事者が映像をもとに試合を振り返る」という番組である。こういう趣旨の番組は他にもあるだろうが、『追体験』で目を引くのは「ある特定の試合を丸ごと取り上げる」という点である。放送時間(50分)のすべてを使って、試合経過を追い、1つひとつのプレーの意味について解説していく。こうした番組構成は非常にチャレンジングであろう。というのも、この設定では、スポーツ体験への接近度が相当高くはない限り、非常に単調な番組になりかねないからである。

では、『追体験』はどの程度スポーツ体験に接近できているのだろうか。結論を先取りすれば、スポーツ体験への接近度は非常に低いと言わざるを得ない。なぜなら、『追体験』は映像をふんだんに用いているものの、選手のコメントを映像で確認するだけであり、スポーツ体験の深みには立ち入らないからである。「大逆転の金メダル〜バドミントン 高橋・松友ペア〜」の回を見てみよう。そこでは、バドミントンの高橋・松友ペアがリオ五輪で優勝を決めた試合、特に第3セット目の「19-16」からの5連続ポイントが詳細に取り上げられている。たとえば、大逆転の起点となった17点目は、①サーブを受けた高橋選手(左前)が右奥にショット→②相手の選手(後衛)がバックで右前にレシーブ→③松友選手(右前)が相手の右前にシャトルを落とすという過程で生まれた得点であるが、その取り上げ方は非常に杓子定規である。すなわち、高橋選手が(①のプレーに対し)「サーブ打ったのが左利きの選手だったんで、低くクロスに打ったとしても、(相手は)フォアだし、打たれるんで、高さを使って前衛がとるかどられぬかの球出しで」とコメントすると、このコメントがスロー映像とナレーションで確認され、続いて松友選手が(③のプレーに対し)「前にいた選手が下がろうとしてて、そこが見えたから、(右前に)落としました」とコメントすると、またはこのコメントをスロー映像とナレーションで確認する、といった具合なのである。

1つひとつのプレーには意味があり、その意味を解きほぐすことは無意味ではない。たとえば、「選

手の動きを見極め、空いているところに打った」というコメントを受け、選手のポジションや動きをスロー映像で確認することは無意味ではない。しかし、松友選手のコメントにあるように、前にいた選手の動きが「見えた」ということ自体、特異な「体験」ではないだろうか。実際、番組の中で、両選手は「相手の動きやスペースは全て見えていた」とか「打たれていたように見えたかもしれないが、むしろ相手を動かしているようだった」という趣旨の発言を何度もしているのである。これは、いわゆる「ゾーン」とか「フロー」と呼ばれる状態であろうが、もしスポーツ体験の内実に迫ろうとするならば、「なぜ、どのように『見えていた』のか」を掘り下げていくべきではないだろうか。しかし、『追体験』はこの道の逆を行く。すなわち、『追体験』は「見えていた」ことの謎を探求せず（＝暗黙の前提として扱い）、その結果についてだけ細かく確認しようとするのである。

さて、次に『アインシュタイン』を分析してみよう。先に述べたように、『アインシュタイン』は「スポーツ体験を科学的に解明する」という番組である。すなわち、「スポーツ体験の謎について映像やデータを用いて可視化する」という意図をもって作られている。この設定は『追体験』とは別の意味でチャレンジングであろう。というのも、「体験」と「科学」の相性はあまり良いとは言えないからである。

では、『アインシュタイン』はどの程度スポーツ体験に接近できているのだろうか。結論を先取りすれば、予想に反してスポーツ体験への接近度は非常に高い。なぜなら、『アインシュタイン』はわれわれの「常識」をひっくり返すほどの映像とデータを示してくれるからである。「クレー射撃～0.6秒で撃ち落とす技～」の回を見てみよう。クレー射撃とは空中に放たれる標的（直径11cm、厚さ2.5cm）を散弾銃で撃ち落とす競技であり、タイトルの通り撃ち落とすために要する時間は0.6秒である。この一瞬の間に何が起きているのか、またどのようにしてこのような離れ業が可能になるのか。この問いに対して番組は技術と身体能力の点から探るのだが、特に目を引くのは2つの身体能力である⁹⁾。1つは

「瞬間視力」で、これは全体の映像を写真で切り取るように一瞬で把握する能力である。クレー射撃では「クレーを目で追っている」と間に合わず、「目で追う前に引き金を引いていなければならない」。では、どのようにしてクレーの位置を特定しているのだろうか。番組ではこのような問いを提示した上で、一流選手(中山由起枝選手)の「瞬間視力」が測定され、0.01秒で6桁の数字を把握できることがデータとして示されるのである。他方、もう1つは「鼓動と鼓動の間で引き金を引くという能力」である。「鼓動と鼓動の間」とは心臓の動きが小さくなる瞬間であり、その瞬間に引き金を引くことで体動が小さくなる、というのだ。「瞬間視力」が優れていても、引き金を引く動作に無駄があると正確な射撃は成立しない。では、どのようにして正確な射撃は可能になっているのか。番組はやはりこのように問いかけ、その上で心臓の周りと銃身にセンサーをつけ、両者の関連性について（本人ですら意識することはできないが）実証しようとするのである。

『アインシュタイン』は誰もが抱く問いを立て、その問いを科学によって解明していく。しかも、その結果がどれも「常識」をひっくり返すものなのである。たとえば、「常識」でいけば、クレー射撃で重要なのは反射神経や動体視力ではないかと思うだろう。しかし、実験や測定を通して、一流選手の動体視力は一般人と同じであり、ずば抜けているのは「瞬間視力」であることが明らかになるのである。『アインシュタイン』は『追体験』のように「見える」という事実を暗黙の前提として扱わない。逆に、「見える」という事実に対して、「なぜ『見える』のか」と問いかけ、その問いに科学の視点からデータを示して答えようとするのである。もちろん、科学が常に「常識」を破るわけではないし、誰もが特異な能力を発揮できるわけではない。しかし、少なくとも『アインシュタイン』が『追体験』よりスポーツ体験の内実に迫ろうとしていることは確かである。

2. 司会者の比較

さて、次は『アインシュタイン』に注目し、特に司会者の比較を行ってみよう。『アインシュタイン』

では(番組の方向性は同じであるが)ある時期を境に司会者の変更されており,変更前(前期)と変更後(後期)ではスポーツ体験への接近度に大きな差が生まれているように見える。そこで以下では,前期の司会者(恵俊彰)と後期の司会者(古田敦也)の違いについて,スポーツ体験に対する姿勢という観点から比較・分析してみたい。

前期の司会者である恵のスポーツ体験に対する姿勢を,バドミントン特集した回(「バドミントン～オグシオ 技とスピードの世界～」)を例に分析してみよう。この回では,まず小椋久美子選手のスマッシュにおける速度や二重振り子の原理にかなった動作が,ハイスピードカメラと研究者の解説から明らかにされる。このような映像の内容を受けて,恵はゲストの専門家に「初速ですけど 284 km/h,速いですねー」と話を振り,バドミントンのスマッシュが様々なスポーツのなかでも際立って速いことを確認する。続いて,恵は「小椋選手のスマッシュなんですけど,なんでそんなに速いんですか?二重振り子ってやつ」と専門家に質問し,バドミントンのスマッシュが身体のしなりを使った「全身複合運動」であるという答えを引き出す。

上記の場面で,恵は司会者として映像の要点を抽出し,視聴者にわかりやすく伝える役割を担っている,と考えられる。しかし,恵は,たとえば番組の導入部分で小椋選手が「(スマッシュが)相手のコートに決まる瞬間とかは,すごい楽しいっていうか,嬉しかったりはするんですけど」と語っているような感覚,あるいはスマッシュ時に二重振り子の原理でシャトルを打つ感覚などには言及しない。言い換えれば,恵はスポーツ体験の分かりにくさ(共有や表象の難しさ)をあらかじめ捨象したうえで,スマッシュを打つということを速度や原理などの一般性へと還元するのである。

こうした「一般性への還元」という恵の姿勢がより顕著なのが,ドロップ,カット,リバースカットという3種類のショットを取り上げた場面である。この場面では潮田玲子選手と小椋選手の技術,すなわちスマッシュと同様のフォームからラケットの勢いを止めたり面の向きを斜めにしたりする技術(=

緩急をつけたりショットの方向を自在に変える技術)が,ハイスピードカメラで捉えられている。またショットの打ち分けに関して,潮田選手は番組の中で「本当に瞬間的に,なんかこう,パッと穴が見えたりするんでそこにボーンって打ったりとか」や「スマッシュスマッシュスマッシュで,って1本(ドロップを)入れると,足がグッと止まりますね。相手の足が」などと語る。もし,ここでショットの打ち分けの深み,すなわちスポーツ体験の内実に迫ろうとするなら,潮田選手の語る「穴が見える瞬間」や「相手とのかけひき」とはどのようなものなのかが問われなければならないだろう。しかし,恵はこうした点については素通りし,ゲストの専門家に「(ショットを打ち分ける)細かい技術,細かいといっはなんですけども,テクニクって日本人に向いてる気がしますね」と問いかける。そして,専門家が「バドミントンはアジア諸国に強い選手が多いですね」と答えると,恵は「なんとなく頷けますよね,得意な気がしません?なんか。クラスに何人かいそうでしょ?こういうこと得意な人が。速く走れっていったら難しいけど」と応じ,さらに専門家から「器用さ」や「巧緻性」といった言葉を引き出していく。このように,恵は潮田選手の持つ相手の隙を瞬間的に見極める技術やかけひきの感覚(=「スポーツ体験」)に深入りせず,器用な日本人(アジア人)だからうまくできるといった一般的な認識に還元してしまうのである。

次に後期の司会者である古田のスポーツ体験に対する姿勢を,先に例示した「クレー射撃～0.6秒で撃ち落とす技～」の回から確認していこう。0.01秒間しか表示されない6桁の数字を正確に答えられるという中山選手の驚異的な「瞬間視力」が紹介されたあと,古田は現役時に中山選手と同じ動体視力検査や瞬間視力検査を受けた経験があり,動体視力はプロ野球選手としては「下のほう」だったが瞬間視は「得意」だったとコメントする。続いてゲストの研究者から,瞬間視力とは「目に入った情報から短時間のうちに必要な情報をいかに効率よく入手することができるか」という「状況判断」や「脳の情報処理」の能力であるとの解説がなされる。それを

受けて古田は、中山選手が「このへんで（クレイが見えたらだいたい（撃つのは）このへんだっていうのが、もう身体が反応するっていう）」という具合に、クレイが飛び出した直後にどこを撃てばいいのかを瞬時に判断できるのだと理解する。

しかし、古田は上記の理解にとどまることなく、「いやあ、ただ難しいぞ、どう考えても。すごい難しい」と実際に瞬時に判断を行うことがいかに困難かを想像しながら、中山選手の能力についてさらに掘り下げようとする。ここでアナウンサーから、古田の現役時の瞬間視力検査の結果が中山選手と同水準にあったこと、また中山選手がかつてソフトボールでキャッチャーをしており、高校時代には日本代表に選ばれるほどの実力者だったことが伝えられる。すると古田は、「キャッチャーってよく言われるんですけど、常に1人だけ野球でいうと逆向いてるんで、いつもこういうんなところ見てるんです、ピッチャーだけじゃなくて。この辺、ピッチャー見てるんですけどこの辺の動きも見えてる。見えてるといふか気にしとかなきゃいけないんで」と、クレイ射撃における「瞬間視力」の発揮に自身のキャッチャー経験を重ねていく。そしてグラウンドのあらゆるところに注意を配りながら状況に応じた素早い判断が求められることが「子供のころから訓練としてなってきたなんとなく見えるようになってくるのかもしれない」と考えた古田は、瞬間視力を意識的に鍛えられる可能性があるのではないかとゲストの研究者に問いかける。

古田は提示された題材に自身の優れたスポーツ体験や身体感覚をすり合わせ、自分なりの気づきを得ようとしており、またその気づきを言語化し、出演者や視聴者に伝えようとしている。こうした古田の姿勢は、一般性に還元できないものを求めているという意味で「特異性の探究」と呼ぶことができるだろう。この特異性を探究する古田の姿勢は、前述した射撃と鼓動の関係についての場面でも同様に見出される。この場面で、古田はバッターボックスにおいてピッチャーの投球動作に呼吸を合わせ、息を吐くタイミングでスイングをしていたと振り返っている。そして、「だから（呼吸の）もう1つ上の、中（鼓動）

までもしかしたら、身体としてね、感じてる。いちいち意識しなくてももしかしたらあるかもしれないですね」と、無意識的な身体感覚の次元を言葉にする。すなわち、古田は自身の経験や認識によってスポーツ体験と言語の間を媒介している、と考えられるのである。

まとめよう。われわれの視点からすれば、恵の姿勢は「一般性への還元」であり、古田の姿勢は「特異性の探究」である、と表現することができる。もちろんそれぞれのスポーツ体験に対する姿勢に、両者のバックボーンや求められる役割の違い、番組構成や共演者の違いなどが影響していることは考慮しなければならないだろう。しかし、スポーツ体験への接近度という観点で恵と古田を評価するならば、恵よりも古田の方がスポーツ体験に接近している、と見なすことができるだろう。というのも、恵がスポーツ体験から一定の距離を置いているのに対して、古田はスポーツ体験の内実をそのまま捉えようとしているからである。

3. スポーツ体験を捉える新しい方法

以上、番組の比較と司会者の比較を終え、スポーツ体験を捉える新しい方法が見えてきたように思われる。そこで、本研究から得られた示唆を、人間に対するアプローチの仕方—特に「一人称的アプローチ」「二人称的アプローチ」「三人称的アプローチ」という3類型（佐伯他 2018: 20-37）—という観点から整理しておこう。

まず、「三人称的アプローチ (Third-Person Approach)」は「対象を自分と切り離し、個人的関係のないものとして、傍観者的に観察し、『客観的法則』ないし『理論』を適用して解釈する」（佐伯他 2018: 21）と規定されている。これは「科学」の視線で対象を見るということであり、『アインシュタイン』の方法がまさにこれに当たるだろう。すなわち、『アインシュタイン』ではスポーツ体験や人間の身体感覚に対し、最新の映像技術や科学的知見を用いて接近し、スポーツ体験を客観的な情報という形で視聴者に提供するのである。あるいは、司会者の型で言えば、恵のような「一般性への還元」と

いう型も「科学」とは違った意味でここに含めてよいだろう。恵の場合、「対話」という契機も入っているのだが、その態度としては「三人称的」であり、最終的にスポーツ体験を一般的な概念(ex.「速度」,「アジア人の特性」)のもとに還元しようとするからである。

スポーツ体験に客観的な指標を用いて接近するという事は、図1で言えば「体験」(+4)に「定着の論理」を用いるということであり、経験と論理の親和性は低い。しかし、『アインシュタイン』の場合、そこで提供される情報が選手本人でも意識できない次元(ex.「鼓動と引き金を引く動作の関係」)まで掘り下げられており、その意味でスポーツ体験への接近度は非常に高くなっている。このように、「三人称的アプローチ」であってもその探求の程度によってはスポーツ体験の内実十分に接近できるのであって、この点に(スポーツ体験を表象するメディアとしての)『アインシュタイン』の秀逸さを見て取ることができるだろう。もっとも、『アインシュタイン』の事例は稀有な成功例であり、経験と論理の関係からすれば「三人称的アプローチ」に加えて別のアプローチを併用すべきである、と考えられる。

残る2つのアプローチを見ていこう。「一人称的アプローチ(First-Person Approach)」は「対象を自分(一人称)と同じ存在であるとみなし、自分自身への内観をそのまま対象にあてはめて類推する」(佐伯他 2018:21)と規定されている。これは自分の「解釈図式」で対象を捉えるということであるが、もっぱら対象の特異性を捨象するというわけではない。というのも、「解釈図式」は過去の経験に基礎づけられているのであり、その意味で「一人称的アプローチ」の中には「自分自身がその経験で対象に何を感じ、どのような感情が沸き、どのように応答せざるをえない衝動が生まれるかなどを意識する」(佐伯他 2018:29)という過程が含まれているからである。この過程は、われわれの分析で言えば、古田の姿勢(「特異性の探求」)の一部に該当する、と解釈できるだろう。古田は中山選手の驚異的な能力を自分自身の経験をもとに解釈しているが、これはまさに「一人称的アプローチ」を実践しているの

である。スポーツ体験を理解する際、その体験を「自分事」として捉える「一人称的アプローチ」は欠かせない。しかし、その焦点はあくまで「自分の内観」であって「他者の内観」ではないこともまた確かであろう。そして、この限界を乗り越える方法こそ「二人称的アプローチ」なのである。

「二人称的アプローチ(Second-Person Approach)」は「対象を自分と切り離さないで個人的関係にあるものとして、情感をもってかかわり、対象の情感を感じ取りつつ、対象の訴え・呼びかけに『応える』ことに専念する」と規定されている。これは対象に「対話的にかかわる」ということであり、古田の「特異性の探求」という方法はまさにこれに符合するだろう。彼はスポーツ体験の特異性に対し、「傍観者的」に観察したり「自分の内観に閉じこもる」のではなく、中山選手の身体感覚に「応答」するような仕方ですり合せていた(「対話的にかかわる」)。そしてその「すり合わせ」から新しい「気づき」(「驚き」「発見」)を得、さらにその「気づき」をもとに直接には表象できないスポーツ体験を何とか言語化しようとしていた。このように、古田の「特異性の探求」は、「応答」→「すり合わせ」→「気づき」→「言語化」という過程を辿るのである。

以上のことから分かるように、「二人称的アプローチ」における「対話」とは単なる「言葉のやりとり」ではない。たとえば、恵も出演者と「対話」しているが、これは先に述べたように「二人称的アプローチ」というより「三人称的アプローチ」と見なすべきであろう。というのも、恵の場合、スポーツ体験の特異性に「応答」する前に一般的な認識枠組を「適用」し、そもそも上記の過程に入っていないからである。恵は対象に(他の対象にも適用できる)「共通性」を見だし、一般的なものに「還元」しようとする。これに対し、古田は対象の特異性に「共感」し、新しい「気づき」を得ようとするのである⁽⁴⁾。

おわりに

本稿では、スポーツ体験を捉えるための方法について、『追体験』と『アインシュタイン』という2

つの番組を事例として考察してきた。その中で明確になったことは大きく2つある。1つは「科学」と「対話」が重要であるという点であり、もう1つは「対話」と言ってもその姿勢が「一般性への還元」ではなく「特異性の探求」でなければならないという点である。

スポーツ体験を捉える方法のモデルは、古田を司会者に迎えた後期の『アインシュタイン』であろう。われわれの立場からすれば、「科学」は「定着の論理」の代表格であり、「体験」への適用度は低い方法である。にもかかわらず、「問いを立て科学的に解明する」という作業を繰り返すことで、その「発見」は「常識」を打ち破る地点にまで到達するのである。他方、そこでは「対話」の質にも目が向けられた。単に「言葉のやりとり」があればいいというわけではない。そうではなく、スポーツ体験に向き合う時には、対象に「共感」し、新しい「気づき」に開かれていなければならないのである。古田の「特異性の探求」から導出された、「応答」→「すり合わせ」→「気づき」→「言語化」という過程。これは、今後のスポーツ体験の研究にとって重要な指標となるだろう。

『アインシュタイン』の分析において、われわれは「三人称的アプローチ」に加え「二人称的アプローチ」を併用することが望ましいという結論に至った。今後は2つのアプローチをどのように織り交ぜていくのが課題となるだろう。そしてその課題を探求するためには、また多くの事例を比較・分析しなければならないだろう。さらにそのためには、分析中心の学術研究と表現中心の放送文化が往還を続け、お互いに補い合う関係を築いていくことが望ましい、と考えられるのである。

<注>

⁽¹⁾ここでは選手間の連動や流れを強調しているが、パサーがパスを出すときにはある種の判断力が作動しているように思われる。また、この判断力の主体は近代的自我のような主体ではなく、そうした主体が解体されたときに活性化してくる主体であるように思われる。こうした主体性

の問題については、文脈は異なるが、小丸(2020)でやや詳しく述べておいた。

⁽²⁾本研究では新しい番組を選定しているが、それは、近年の映像技術の発達を受け、スポーツの躍動感や臨場感がよりリアルな形で表象されるようになってきているからである。また、スポーツに対するリテラシーは時代とともに深化しており、スポーツドキュメンタリー番組もより「体験」の内実に迫ろうとするものが増えてきているように思えるからである。

⁽³⁾技術や身体能力以外に、クレ射撃の謎を純粋に物理学的に解明する場面もある。たとえば、この回に出演している中山由起枝選手はクレ射撃のコツを「自分の立っている位置から35mの場所で撃ち落とすこと」と述べるが、これは物理学的に見れば散弾が勢いを保ったまま適度に散らばる地点なのである。なお、散弾の散らばり具合や標的に命中する様子はハイスピードカメラの映像によって鮮明に示されている。

⁽⁴⁾スポーツ体験をいかにして捉えるかという問題は、社会学で言えば質的調査法の問題であると考えられる。たとえば、社会学では従来より「アクティヴ・インタビュー」という方法が提唱されてきた。「アクティヴ・インタビュー」とは社会構築主義的なアプローチであり、インタビューを「意味を作り出すプロセス」として捉え、そのプロセスにインタビュアー自身が参与していると考える立場である(Holstein & Gubrium.1995=2004:22)。この立場は「対話」が最終的に「意味の構築」に向かうと想定しており、その意味で「気づきの創造」に向かおうとする「二人称的アプローチ」とは本質的に異なる。しかし、「アクティヴ・インタビュー」の中の「創造的インタビュー」は「二人称的アプローチ」と近い。すなわち、「創造的インタビュー」ではインタビューを「インタビュアーが対象者自身の感情や内奥の思考を進んで分かち合おうとする気持ちが表現される機会」と捉え、インタビュアーと回答者の「相互的な自己開陳」を通して「相互理解に向けて創造的

に探究しあうこと」を求めるのである (Holstein & Gubrium.1995=2004:40-41)。このように、「アクティヴ・インタビュー」は「意味の構築」の中に「気づきの創造」という契機を認めている。しかし、こうした整理の仕方では「気づきの創造」が「意味の構築」に還元されてしまうように思われる。そこで、われわれとしては「意味の構築」と「気づきの創造」の質的差異を重視し、両者は独立した立場であると考えことにしよう。なお、「意味の構築」と「気づきの創造」の区別は「経験」と「体験」の区別、及び「定着の論理」と「生成の論理」の区別と対応しており、理論的整合性は取れている。

作田啓一, 1993, 『生成の社会学をめざして—価値観と性格—』, 有斐閣。

付記:本研究は NHK 番組アーカイブス学術利用トライアル (2018 年度第 3 回採択課題:「スポーツ体験の表象化に関する研究:スポーツドキュメンタリー番組の分析を通して」) の研究助成を受けて実施されたものである。

<引用・参考文献>

- 藤田結子・北村文編, 2013, 『現代エスノグラフィー—新しいフィールドワークの理論と実践—』, 新曜社。
- 浜田雄介, 2020, 「トライアスロンにみるスポーツ空間の「ゆとり」—市民スポーツ/地域スポーツはいかにして「スポーツになる」のか—」『スポーツクラブの社会学—「コートの外」より愛をこめ』の射程—』, 青弓社。
- Holstein, J. A., & Gubrium, J. F., 1995, *The Active Interview*, Sage Publication, Inc. (=2004, 山田富秋・兼子一・倉石一郎・矢原隆行訳, 『アクティヴ・インタビュー—相互行為としての社会調査—』, せりか書房。)
- 亀山佳明, 2012, 『生成する身体社会学—スポーツ・パフォーマンス/フロー体験/リズム—』, 世界思想社。
- 小丸超, 2018, 『近代スポーツの病理を超えて—体験の社会学・試論—』, 創文企画。
—2020, 「組体操の社会学—リスクの問題から子どもの主体性の問題へ—」『駿河台大学教職論集』, 駿河台大学教職課程委員会。
- 佐伯胖・刑部育子・苅宿俊文, 2018, 『ビデオによるリフレクション入門—実践の多義創発性を拓く—』, 東京大学出版会。