

研究ノート：

スポーツ実況中継を見ることの何がどのように面白いのか

石飛 和彦

0：はじめに

スポーツ実況中継を見ることはなぜ面白いのか。この問いに答えるのは難しい。あたりまえのはなし、なぜ面白いのかなどということは、けっきょくのところ人それぞれ、その時々の場合による、としかいえないからだ。問いに幾分か的具体性を与えるために、スポーツ実況中継を見ることの「何が」面白いのか、「どのように」面白いのか、というふうに問い直してみても、やはりその難しさがなくなるわけではない。やはり、これが答えとして発見されましたというものを提起することは難しい。

にもかかわらず、たとえば生涯スポーツについて考えるときに、いまこの社会で、多くの人たちが日常的に行っているのは、「見るスポーツ」であり、しかもテレビ等でスポーツ実況中継を見て楽しむということが広く一般的に行われているものである以上、それがどのようなことであるのかについて幾分かなりとも解明を試みることには意味があると思われる。本稿が、「研究ノート」というかたちでその探究の一端を報告するのはそのためである。

1：スポーツ実況中継を見ることへの注目

1-1：近代スポーツの構図における見るスポーツの位置

さしあたりまずは、スポーツ実況中継を見ること、が何であるかを確認しておこう。

「スポーツ」の語源はラテン語 *deportare* (デポルターレ) である、という辞書的な説明から始めるとする。その「portare」の部分が、「荷物を負う」の意味であって、そこに否定の接頭辞「de」が付くことで、重荷を持ち去るとか仕事を離れて遊ぶとかいうニュアンスから、気晴らしとかレクリエーションとか遊びとかの意味を持ったとする。こうした語源の確認が、スポーツがもともとどの形はどういうものだったかを(部分的に)教えてくれる。気晴らしや楽しみのために、仕事でもないのに身体を動かす。それによって、苦しいどころか楽しくなる。いってみれば、「レクリエーションナルスポーツ」「生涯スポーツ」みたいなものがスポーツの起源にあって、それが時代とともにあれこれ変形して、いろいろな要素が付け加わったり消されたりして、いま私たちが普通にスポーツと呼んでるものが出来上がった - そのような経緯をひとまず想像してみることにする。

そこに、「近代スポーツ」という概念を導入してみる。古代ギリシアやローマの人たちが

気晴らしや遊びのつもりでやっていた *deportare* にくらべて、いま私たちがスポーツと呼んでるもののほうがずっと、ルールが合理化され、競争が公平になり、スポーツマン精神のようなものも強くなって、「近代スポーツ」と呼ばれる形になっている。社会学的には、大まかに近代という時代が 19 世紀ぐらいから始まり、それまでの「伝統的社会」から「近代社会」へ、社会のシステムが大きく変わった、ということになっているが、その変化に応じて、スポーツも、「近代スポーツ」という形になった、というわけである（たとえばトンプソン（2010）ほか）。いま、私たちはおおまかには「近代社会」に生きているので、「近代スポーツ」を当然のものとして見ている。たとえば、スポーツという言葉からは、プロスポーツやオリンピック競技といった、結果を追求するような競技スポーツのほうをまず先に思い浮かべるだろう。しかしそういうスポーツ観は、近代に始まったものだともいえるわけである。

スポーツが「近代スポーツ」に変化する中で加わった要素が「合理性」「ルール化」「記録追及＝進歩」といったものだとすると、逆に、だんだん見えなくなってきた要素もある。たとえば「儀礼性（宗教性）」あるいは「暴力性」、また「集団性（没個人性）」みたいなものも、「近代スポーツ」からは排除されることになった。伝統的社会では「スポーツ」「遊び」「宗教儀礼」みたいなものが混然一体となっていた例としては、たとえばサッカーの起源として、村と村とが何日間もかけて多くのけが人を出しながらボールを蹴りあうような伝統儀礼があったといったことを挙げられるだろう（日本のだんじり祭りや、諏訪の御柱の祭りといったものが、同様に「宗教儀礼」「暴力性」「集団性（没個人性）」を現在にもいきいきと残しているのも、伝統的スポーツの風景のひとつと見ることができるだろう）。逆に言うと、そういう伝統的社会の、生活と密着した祭りみたいなものが、近代化の過程で、「ゲーム」として、ある種のフィクションとして、社会や生活から切り離されていったのが近代スポーツ、といういいかたもできるだろう。そこでは、スポーツのプレイヤーは、ルールの集合体としての「ゲーム」の中で活動し、そのゲーム内でのパフォーマンスを評価される。社会生活と「ゲーム」の世界とが切り離され、プレイヤーと「観客」が切り離される。「ゲーム」の世界の中でプレイするスポーツにこそ価値が与えられ、社会生活の側からそれを見る者は、スポーツを「プレイしていない」で単に「見ている」観客、という位置づけがなされることになる。こうした経緯を描くことで、「近代スポーツ」の構図の中に、「見るスポーツ」を、ある種の排除され、切り離されたもの（しかし、「ゲーム」を非日常として輝かせる日常、競技スポーツという頂点を支えるべき底辺、エリート選手に羨望する大衆、プロスポーツの興行を支える観客、コンテンツとしてのスポーツの消費者、といった形で補完的なもの）として位置づけることができるだろう。言うまでもなく、私たちは、「生涯スポーツ」というあらたな構図を描くことで、「見るスポーツ」のスポーツ性をふたたび見出そうとすることになるのだが、さしあたりその話は措く。

1-2: 文化研究のメディア論的視点

スポーツが見られ、つまりコンテンツとして消費されるという現象については、文化研究（カルチュラル・スタディーズ）の領域で多くの蓄積がある。そこでは、大まかには、メディア論的＝イデオロギー論的なロジックがとられることになる。

大衆はスポーツをコンテンツとして消費する。ところが、そのコンテンツには、往々にして、純粋なスポーツそれ自体だけでなく、ある種のイデオロギーが混入している。そこで、大衆は、スポーツに熱狂しているようでありながら実はメディアによってイデオロギーを与えられ、イデオロギーに慣らされ、あるいはむしろイデオロギーによって熱狂しているのである、等々。

たとえば、ナショナリズムというイデオロギーはどうだろうか。2時間のスポーツ中継のあいだに「ニッポン、ガンバレ!!」を100回ほど聞くことになる視聴者は、いったい何をしていたことになるのか。あるいはたとえばジェンダーというイデオロギーはどうか。「美しすぎるアスリート」が性的商品価値をもって消費されるとき、視聴者はスポーツを見ていることになるのか。あるいはまたたとえば、日本的と言われるような集団主義のようなイデオロギーはどうだろうか。ある種のスポーツにおいて「フォー・ザ・チーム」的なプレースタイルがことさらに称揚され、ひとつひとつのプレーに滅私だの犠牲だの献身的だのといった意味づけが解説されるとき、たとえばそれが学校の部活動にそのまま取り入れられるとき、そしてそれが「スポーツをやる事で教育的な効果がある」と語られることがあったとして、そこでは何が起きているのか、等々。

おおよそそのようなロジックを経由して、こうした研究は、メディア論的な提言、すなわち、純粋なスポーツそれ自体とイデオロギーとを見分けるメディアリテラシーのようなものを提言することになるわけだが、本稿の関心からは、むしろそうした主張を逆から読み直すことになる。すなわち、スポーツ実況中継を見ることの何がどのように面白いのか、という問いに対して、さまざまなイデオロギー的な要素を介することによって、げんに私たちはスポーツを楽しんでいるのではないか、という視点である。それはまた、近代スポーツという構図において「ゲーム」から切り離されたはずの「社会的なもの」が（いくぶんか、あるいは大きく歪んだ形であれ）実はスポーツ経験の中に侵入して来ているということでもあるだろう。もちろん、事の良しあしで言うなら、たとえばスポーツ観戦から排外的ヘイトや暴力になだれ込む危険、たとえば女子アスリートへの性的視線、たとえば「ブラック部活動」の諸問題、といったものに結びつくではないか、それはよくないことだ、というのはそのとおりである。しかし、そもそもこの社会の中に様々なイデオロギーが現に存在し、私たちがその中で生きている以上、スポーツ経験だけがそれを免れるわけにはいかないともいえるだろう。私たちはこの社会の中で生き、スポーツを見ることでスポーツを経験する。その経験の中に、この社会の中のイデオロギーが要素として組み込まれている可能性があることをひとまず認めざるを得ない。事の良しあしはともかくとして、私

たちはオリンピックで日本選手が活躍すれば喜ぶかもしれないし、美女アスリートはなんとなくよけいめに応援するかもしれないし、チームのために犠牲的精神を惜しまないプレーには感動してしまうかもしれない。そういうことが、私たちのスポーツ中継を見ることの面白さの一部をなしていることを、ひとまずは、認めよう。

そしてしかし、本稿が焦点を当てたいのは、じつはその「手前」の過程である。スポーツに付け加えられる不純物そのものではなく、そうした不純物なりなんなりを取り込むかもしれない、スポーツの経験をそれ自体として成り立たせるようなプロセスがあるのではないか、そこに焦点を当てるとするのが本稿のここからの、ほんとうの目論見である。

2：スポーツ実況中継を見ることの経験の解析

2-1：「見ること」の経験を構造化する「物語」、という仮説について

スポーツの経験をそれ自体として成り立たせるプロセスについて、阿部（2002）は、「物語」という概念を導入しながら、ひとまず「スポーツ・ドキュメンタリー」を参照して説明する。スポーツ・ドキュメンタリーは、「栄光→挫折→努力→再起」（同 p.101）といったパターンの「物語」によってスポーツが引き起こす感動を「構造化」する、というわけである。そしてそれに対し、「スポーツ実況」は、予測不可能な勝負の行方に視聴者は緊張感を覚え、プレーのすごさに衝撃を受け、結果に興奮するものの、それが「物語」によって構造化されることが困難である、という阿部の立論は、つまり、前節で本稿が「イデオロギー」の混入と呼んだ事態を指し、そしてしかしドキュメンタリーならぬ「スポーツ実況」においてはそれが困難なのではないか、という問題提起を行っていることになるだろう。

この阿部の問題提起を受けとりつつ、みずからがスポーツ実況アナウンサーであった経験を持つ深澤（2010）は、「実況者はたとえ試合が退屈であろうと…構造的に物語化することが困難だとしても、そして、試合展開が実況者の予想に反するものだったとしても、…「物語」を構築し「わかりやすく面白い」試合として視聴者にみてもらえるよう筋書きを描こうとする」（同 p.111）と主張している。そして、ある高校サッカーの試合実況中継で放送された実況アナウンス・解説を辿りながら、「この試合の実況中継のなかで、様々な事柄が時間的順序と因果関係に沿ってどう結びつけられているのか、また、注目選手をどう設定し、試合の展開に応じてコメントを調整しているのか、試合の図式化を行っているのか…まさに「いま」行われている「現在」の試合において、「過去」であるデータ、選手の思いが盛り込まれ、未来の勝敗につながっていくのか。それと同時に、高校スポーツの特徴である青春ドラマがいかんにしてつくられていたのか」をていねいに描き出している。

さて、それでは、阿部の問題提起とそれを受けた深澤の応答を読んだうえで、私たちは、スポーツ中継を見る面白さは「物語」にあるのだ、という結論に導かれるのか。前節末で

示唆した通り、本稿が焦点を当てたいのは、じつはその「手前」の過程である。阿部が緊張・衝撃・興奮といったことばで表現している、そうした何かが、スポーツを見る経験にはあるだろう。それは阿部が、物語によって構造化されることのできないものとして言及しているナニモノカであり、また、深澤が細やかに辿る実況アナウンサーのレトリックの織り成しの背後に逆説的に見失われてしまうかもしれないものでもある：

…大迫勇也左足のシュート、ゴールが決まった。歴史が変わった。記録を塗り替えた。大会最多 10 ゴール、選手権新記録達成、そして、6 戦連続得点、大会最多タイ記録、左足のシュートが選手権の歴史を塗り替えました。これで 1 対 0、鹿児島城西高校、1 点を先制。前半の 20 分、優勝に一步近づいた。大迫勇也の左足、鹿児島城西高校、鹿児島に優勝旗をもち帰る第一歩、大迫勇也のゴールが決まって 1 対 0 です。(同 p.116)

そのシュートが帯びる意味を幾重にも紡ぎだすアナウンサーの言葉はほとんど詩に近い技巧的なものであるが(引用後半の[左足のシュート/優勝に一步近づく/優勝旗を持ち帰る第一歩]というレトリックのつらなりを見よ)、しかしそのレトリックが見事でありそのシュートの帯びる意味が幾重にも広がるのを感動と共に味わうほどに、逆説的に、シュートそのもの、ボールがゴールに吸い込まれる一瞬の、胸を締め付けられるような緊張、そして「あっ」という衝撃が見失われてしまうのではないか。

もういちど焦点を正確に当て直す必要がある。スポーツ実況中継を見るとき、私たちに膨大な情報が間断なく与えられている。それらの膨大な情報をなんらかのやり方で構造化することで、私たちは「スポーツを見ること」ができています。そしてその構造化のやりかたのひとつが「物語」によるものであり、私たちは「物語」を介してスポーツを見ることで感動を覚える(あるいはおそらく逆に、スポーツを介して「物語」に触れることで感動を覚える、というべきなのだろう)。前節で「イデオロギー」と呼んだものもここで「物語」と呼んでいるものと同じ位置にあることはすでに触れたとおりである。そしてしかし、そうしたものの手前に、スポーツの「ハラハラドキドキ」ないし「あっ」という経験を可能にするような、「スポーツを見ること」に固有の、構造化のやりかたがあるのではないか。繰り返しになるが、本稿が焦点を当てたいのはその過程である。

2-2：実況中継は何を行っているか — リソースの供給と経験の構成

この点については、是永(2012)が、エスノメソドロジ的な会話分析を手掛かりに、ひとつの解を与えている(スポーツ実況中継の会話分析についてはまた、岡田(2002)を参照)。

是永は阿部の議論を受けて、「実況・解説による表現の構成は、競技進行に一方的に依存する形で行われることによって、競技が進行する現場において、出来事を物語のように構

造化してデザインすることを前提的に拒まれてしまうのか」(是永同上、p.5)という問いを立てる。もし阿部が言うように、スポーツ実況はスポーツドキュメンタリーと異なり、構成者の意図する感動的な「物語」パターンを描くことが不可能である(なぜなら競技は見る者の思惑と無関係に進行してしまうので)とするならば、スポーツ実況は何ら構造化されない、あるいは単に競技の中で起こったことをそのつど言うだけのものになっているはずだ。しかし、実際にはどうなのか。是永は、岡田(2002)が会話分析の方法によって取り出してみせた「実況・解説のフォーマット」のひとつを援用する(同上、p.2)：

[フォーマット1]

実況：[さあ/反応的な声] + [場面の描出]

解説：[場面の詳しい描出] かつ/または [評価]

[例1] (岡田 [2002] のデータより構成)

実況：さあ、このターンそしてスピードが持ち味=

解説：=ええあの、吸収を：深く使って、え：的確にきてますね、今のところ、いいですよ。

そのうえで是永は、2010年のバンクーバー五輪のリージュ競技の実況放送録画を文字起こしして分析しながら、実況解説が、競技場で進行する出来事に対して「区切り」をつけ、いわば出来事の観察についての基準線(切り取り線)を視聴者にもたらしめている様子を描き出す。視聴者がその基準線をリソースにすることで、競技や画面において「見るべきもの」となる場面が刻々とハイライトされ、共通に関心を持たれるべき(志向される)対象(ここを見ろ!)についての理解と、具体的な記述や評価(いいですよ/よくないですね)が刻々と与えられる。この意味で、実況解説はいわば、志向の焦点をデザインする実践だ、ということになる。

さらにそこに(つまり、リージュという極めて単純で「物語」性が希薄であるかに見える競技の実況に)、是永はひとつの(ある種の)「物語」すなわち：

「選手が余裕のスタートを切ったように見えながら、中間計時に注目すると微妙な様子である→中盤で動線が振られ、その日のパフォーマンスとしても後半部分について不調なところでさらに微妙な展開となる→最後にも動線が波打つなど、不安な動きを見せる中で、微妙なままでゴール、しかし最後は勝利」(p.5)

という「物語」が紡ぎだされているという理解の可能性を提示する。見る者の経験は、競技の進行そのものと、会話分析的な意味におけるフォーマットを用いる実況の表現との相互構成によって刻々と焦点づけられ織り上げられ構造化されている。それは、プレーの外側から、例えばイデオロギーとして、もたらされるのではなく、あくまでプレーそのもの

にもとづきながら導かれるものである。すなわち「分析した論者や当事者である実況者などの意図にしたがって恣意的に導かれるのではなく、相互のやりとりにおいてもたらされる観察の基準線において確保された表現の枠組みの中での、一定の時間的な構造とそれにとまなう志向の段階的な焦点化と転換といったものにより、実践的に導かれている」（同上）、というわけである。

こうした議論は、本稿の問い、すなわち、スポーツ実況中継を見ることの「何が」面白いのか、「どのように」面白いのか、という問いに対して、有効なヒントを与えてくれるだろう。エスノメソドロロジーの研究方針を参照しながら、私たちが実際にスポーツ実況中継を見て面白いと感じているその場面に注目し、そこで何が起きているかを明らかにすればよいのではないか。

エスノメソドロロジーは、日常を生きる私たちが「ふつうにおこなっていること」が、そのじつとても精巧な仕組み（人々の（＝エスノ）・方法論（＝メソドロロジー））によって成り立っていることを明らかにする。そのありさまを解析 **explication** していくことを、ここの研究方針にできないだろうか。

3：事例 — 「生涯教育特論5」での探究

3-1：カーリングを見ること

以上のような方針から、筆者は、2021年度「生涯教育特論5」授業でこのテーマを扱い、受講している学生諸君とともに探究してみることにした。エスノメソドロロジーは、基本的に、「ひとがじっさいにそれをおこなっている場面を観察する」という研究方針をとる。そこで、この授業では、学生諸君とじっさいにスポーツ実況中継映像を見て、自分たち自身がどのようにして「スポーツ実況中継を見て楽しむこと」をやっているのか、を探っている、という方針をとった。じっさいに視聴している場面をビデオ録画する、というやりかたも考えたが、さしあたりその方法は取らずに、実況中継を見ながら、「何が見えたか・何が聞こえたか・何を感じたか・面白いと感じたポイントはどこだったか・わからないと感じたポイントはどこだったか」等を各自メモし、あとでそれを共有してディスカッションする」という方法をとってみた。

まず最初の手掛かりとして見たのは、カーリングの試合の一場面（ひとつのエンド）である。予想どおり（むしろ予想以上に）学生諸君はカーリングについて何も知識を持っていなかったが、そのことは好都合と思われた。先入観なく実況中継を見た時に何が「見え」るのか、そして、何があれば「面白く」なるのか？

さしあたり学生諸君の小レポートを整理すると、彼らが見たもの・聞いたもの・感じたことはこのようなものであった。分類は筆者がひとまず直観的におこなってみたものである：

【見たもの】

競技の空間・道具立て

赤青白の円 会場の広さ 石 ブラシ 同じ氷上に両チーム／独特の空間 プレイヤーの人数・配置 選手のローテーション 1試合の長さ 観客が映されない

プレー

2つ同時にはじき出した 滑らかに移動

画面上の情報

トーナメントの表 ドロー、テイクの%表示 ショット率表示 点数表示 (途中から見てもわかるようにずっと表示)

選手

笑顔でハイタッチ 試合前のスイス選手の微笑み 石を投げる選手の真剣な目つき
笑顔 一人一人の表情

【聞いたもの】

プレー

選手の会話 かけごえ 「4.1だね」 「そだねー」

試合

観客の静かさ 拍手

実況と解説

ドロー・テイク・ハウス・ガード・ロールなど解説者の語る専門用語 勝ちに行く作戦の解説 視聴者が疑問に思いそうなことの解説 スイスと日本の動きの解説 リプレイを見ながら解説 スイスと日本で日本がリードしたことはない？スイスは強いらしい

【感じたこと・考えたこと】

ゲーム(勝負)の状況

数字(%)の表示と勝ち負け 少しずつ点数を取っていくように見える だんだんと接戦になってきている 逆転したときにおおーってなった 展開が進むとルール・戦略が見える

ルール

どのように何を競う競技なのか ポイントの入り方？ 点数を取る条件がわからない はじき出すか残すかが重要に見える 壁に球があたると回収 円の中心に石が残っていたほうが勝ち？ 後攻有利→点取ったら次のエンド先攻らしい 1点をとるだけでは次のセットで不利なので自分が有利なセットで2点取る必要がある

カーリングという競技の特徴

コミュニケーションとチームワーク 投げる人とこする人のチームプレー 一人一人の役割・チームワーク 自由にしゃべる 掛け合いが私語っぽい→コミュニケーション 自分たちでゲームを作っている感じ 考える時間がある 頭を使う 気楽さ 和気あいあい 集中力も独自 拍手は観客のルール？

戦術

何が定石か ルールや定石がわかったら楽しそう 円の手前に置く意味は？ 「わざとはずして相手を邪魔」→意図 強く投げればよいというものでもない→コツ・テクニック 微調整が大切 すべらせたほかの石をほかの石に当ててその跳ね返りを活かすスポーツ？ どうやって相手の邪魔をするかを考えるスポーツ どれくらい力を入れたら相手の石を外に出せるか 相手の石に当てた後も、自分の石が円に残らなければいけない ラインを隠すのが強い？ 左にロール／並行？

技術・テクニック・すごさ

器用に滑る 石が重そう 体幹いりそう まっすぐ投げる？のもむずかしそう 氷をこする人が調整する すごくきれいに石を弾き飛ばしててすごい 2個はじくのはすごい 力加減が難しそう

選手

表情の差（オンオフ） 声がかわいい→興味を持つ入り口になりそう 性格

さて、まずはこれらを仮に、私たちがスポーツ中継を見て、それをスポーツとして楽しむときに経験していること、さらにいえば、私たちがそれをスポーツとして楽しみたいときに気にかけている／経験したい項目、と考えることにする。

さしあたり、「競技の空間・道具立て」を知ること、カーリングを楽しむための「前提」だろう。「ルール」を知ることと同様であり、むしろ「競技の空間・道具立て」は「ルール」で定められていると考えればこれは「ルール」に含まれると考えられる（こういう「ゲームを成り立たせるルール」のことを「構成的規則」と言うだろう）。

他方で、「戦術」を知ること、カーリングを観戦するときの、より直接的なおもしろさの手がかりになるだろう。「戦術」と「ルール」の違いは、それをあまり知らなくても見ることができるし、知れば知るほど面白く見ることができる、というところだろう。「戦術」を知らずにカーリングを見ることはできるが、「ルール」を知らずに見ているとき、それは、「カーリングを見ている」と言えるだろうか？

「技術、テクニック、すごさ」は、さらに次元が違う視点である。あんなに重たい石をまっすぐ投げるのは難しそうだなあ、といった見方は、ゲームそのものを楽しむというか、「選手を評価する・称賛する」という目線に近いかもしれない。

そして、「選手」そのものに注目する、つまり、表情や笑顔や声やキャラクターに注目す

る、という見方も、私たちの「スポーツを見る面白さ」の構成要素になっているだろう。

もちろん「ゲーム・勝敗の状況」はそれじたい重要だろう。ひいきのチームが勝利するかどうか、クロスゲームか一方的な試合進行か、好ゲームか凡戦か、といったぐあいに。

3-2: 「戦術」に照らして「状況」を見る／「状況」の中で「戦術」を見る

さて、2021年度には、自宅からオンラインで受講する学生がいた。その場合、授業で見た試合場面と同じものが公式に YouTube にアップされているのでそれを見てもらった。これは、同じ試合ではあるが国際映像のために実況解説が英語になっている。英語で実況解説を聞き取るのは（筆者を含め）難しいので、おもに映像だけから情報を得て見ることになる。ある学生のレポートが興味深い：

英語がわからないので、何を言っているかはわかりませんでした。

第6回1回目、スイスは内側の青のところにカーリングを置くことができたが、日本は届かなかった。続く2回目は、スイスは外側の赤のところにカーリングを置くことに成功したが、日本のターンで、うまく二つのカーリングを弾き飛ばした。3回目で、スイスはその日本のボールを弾き飛ばし、枠内にスイスのみのボールを置くことができた。日本は届かず終わる。その後も、枠内に置き、弾き飛ばすことを繰り返し、日本がスイスのカーリングを弾き飛ばして、0と2で日本の得点となった。

とても難しく感じたし、惜しいところやこうできたのではないかと思うところもあったけど、カーリングのコントロールなどはすごいなおもった。

この学生は、かなりしっかり見ているし、いろいろ考えながら見ていることがわかる。同時に、ルールを知らないでしかも実況解説を手掛かりにせずに見ていると、「戦術」を読み取ることができない。そのため「カーリングのコントロールなどはすごい」という「技術、すごさ」を読み取ることができるが、日本の「戦術」である一投目（ハウスの手前に置く）は、「日本は届かなかった」というふうに、日本の失敗に見える。「惜しいところやこうできたのではないかと思うところもあった」というので、自分なりに「戦術」を想像したり、そのなかで判断したりしているが、やはり「戦術」が不明なままだと、その競技は、なんとなく枠内にボールを置く／弾き飛ばすを繰り返すだけのゲームに見えるし、同時にそれは「とても難しく感じ」る。

先に触れた通り、学生諸君はほぼカーリングは初見だった。そういうとき、私たちはふつう、「ルールを知らない」というふうに言う。しかし学生諸君のレポートからは、「戦術を知らない」「戦術を知りたい」「戦術を推測する」ということも見えてきた。たしかに「ルール」（含む、専門用語）がわかれば、試合を見ていても最低限のことはわかる。たとえば「一人目（リード）の選手が投げたな」とか。しかし、それが何を意味するかを知るため

には、「戦術」を知っておく必要があるわけである。つまり、ハウスの手前に止まったストーンを見て、「ハウスの前にうまく置いたな、これがガードになってそのあとのストーンをその後ろに隠すことで有利に進めようという「戦術」の一環なのだな」というふうに「見える」ことで、カーリングの面白さがでてくる。「戦術」を知らない状態で見ると、「石が円に届かなかった」というふうに「見える」ことになるわけだ。

そして、それによってまた、「戦術」がわかることによって、試合の「ゲーム（勝負）の状況」が「見える」ようになる。つまり、「日本がハウスの前に「うまく」置いた、これは「成功」なのだ、日本が「有利」に攻めているんだな、とか、「スイスがストーンをハウスの外にはじこうとして「うまくいかなかった」、これは「失敗」なのだ、ここからスイスは「不利な展開」を強いられるのだな、というふうに。

つまり、私たちはスポーツを見るときに、「戦術」に照らして「状況」を見るということを不断にやっている、といえるわけである。

授業では、ディスカッションを経たうえで、カーリング競技についてある程度のルールや戦略、疑問に答える知識などを確認して、もう一度同じ実況中継映像を見てもらった。同じようにメモを取りながら見てもらったところ、多くの学生が「見え方」が変わった、と報告した（ここで「うわー、見え方が変わったよ!」と実感してもらうことが授業の狙いであり、また、なぜ・どのように変わったのかというのを、敏感に感じて欲しいと考える）。

たとえば、その試合の映像では、スイスがストーンをハウスの外にはじくという戦術をやろうとしてうまくいかなかった、というところが、ゲームの「潮目」になって、そこからなんとなく日本有利・スイス不利でゲームが進んで、その形勢をうまく守りながら日本が第6ゲームにうまく「2点取る」という結果を得た。つまり、その試合状況のなかであるのスイスの一投の場面が、「あっ!」という場面だったんじゃないかと（筆者のレベルのカーリング理解では）思われる。ところで、スポーツの面白さというのは、「あっ!」とか「どきっ!」とかそういう経験にあるとすると、あの場面を見て「あっ!」と思う、というのが、「スポーツ中継を見る楽しさ」につながっているのではないかと、思われる。

あるいは、その「あっ!」という場面の手前に、それを予測して「ハラハラドキドキ…」という感じがあったり、またおなじく「あっ!」という場面のあとに、それをふまえて「よしいぞ!ワクワク…」と感じる、逆にスイス側の視点で見ると「しまった!がんばれ!ハラハラドキドキ…」という感じがあったり、するわけだろう（先に触れた阿部の言う、緊張、衝撃、興奮、といったことはそれにあたるだろう）。そういうことが試合を見ていざっと連続していくことが「スポーツ中継を見る楽しさ」の大きな部分なのではないか、という見立てができると思われるのだ。

その手掛かりになっていたのが「実況と解説」ということになる。解説者は、一投ごとに、投げる前に、「戦術」を予測説明している。「次はまたガードストーンを置きますね」

「次はこのストーンに当ててハウスの外に出して自分のストーンをハウスの中のこちらがわに残す、ヒットアンドロールを狙います」等々。視聴者は、とりあえず解説者の言う「戦術」を手掛かりにして次のプレーを見て、その通りになるか、ちょっと違う展開になるか、つまり成功か失敗かを判断することができる。そしてじっさいプレーが終わったあとに、実況者が「これはどうでしたか？」と解説者に質問し、解説者は「まあ本当はストーンをもう少し平行にしたかったのですが、これでもいいですね」等々、答え合わせのように「状況」を説明する。すなわち、解説者のやっていることは、見る人が「戦術」に照らして「状況」を見るために欠かせない手がかり、リソース（資源）を提供することだといえる。

授業で2回目に試合の映像を見たときに、スイスの一投がうまくいかずに「あっ！」となったとき、筆者が「いまスイスが失敗したですね」と言ったところ、小レポートの中で、それによって展開がわかりやすくなったということを書いた学生もいた。これも「戦術」に照らすことで「状況」が見えるようになった、ということかと思われる。

先に触れたとおり、是永は、実況解説が視聴者に、何を見るかについて焦点を与え、スポーツを見る経験の構造化のためのリソースを供給するさまを、リ्यूージュという（シンプルな）競技の実況中継の分析から描き出した（是永の参照している岡田はスキーのモーグル競技というやはり同様のシンプルな競技を分析している）。ここでカーリング競技の実況中継を参照することで見えてきたのは、スポーツを見る経験の構造化において「戦術」の理解が果たす役割であり、実況解説がそれを与えることでリソースを与えているさまであると言える（文脈と重点の置き方は異なるが、海老田・杉本（2020）は、スポーツ番組の解説の分析から、プレー中の選手の内面という「不可知とされがちな領域」へのアクセス可能性、具体的にはプレー中の選手の予期や意図が視聴者に与えられているさまを描き出している）。

ところで、さきにふれたオンライン受講者の小レポートで、「戦術」を知らない状態で見ると、「石が円に届かなかった」というふうに「見える」というものを例に挙げた。ここで別の角度から、もう少し正確な言い方をすべきだろう。つまり、「戦術」を知らなかったのではなくて、彼は彼なりの仮説として、「円の中心に玉をできるだけ近づけるゲーム」という「ルール」を想定し、また、そのための「戦術」としてはもっぱら「力いっぱい上手にストーンを的めがけて投げる」という単純なやりかたを想定していたのだらうと捉えてみよう。そしてその自分なりの「戦術」に照らしながら、「うまくいかなかった」とか「もっとこうやればいいのに」とか想像しながら見ていたというふうに。そしてそれは、じつはこの学生に限らずだれもがやっていること、つまり、スポーツを見る人は、誰でも、自分なりに「戦術」を推測したり理解したりしていると考えてみよう。

たとえば、日本語で「解説」を聞いていても、さいしょは解説者の言っていることじたいがよくわからないし、そのなかで自分なりに推測して理解した限りでゲームを見る。二回目に見たときは、少しルールや戦術の知識を得て、それをもとにしたので「解説」もか

なり理解できるようになり試合の面白味も感じ始める。しかしおそらくそれは程度の問題なのだ。おそらくあと何度か見ることでそのつど少しずつ、「戦術」の理解度が増して（また「ルール」そのものや専門用語もより正確にわかるようになり）、それによって「見え方」が変化してくるはずである。しかし、では完璧に「戦術」を理解するまではカーリングを見たことにならないのか、というと、おそらくそうではない。そんなことを言えば世界チャンピオンの人以外はカーリングを見ることができないことになるだろうがもちろんそんなことはないわけで、誰だってスポーツを見て楽しんでいるわけである。

「戦術」の理解には、プレイヤーも監督も解説者も観客も関係ない。また、理解度が高くなければスポーツが楽しめない、ということでもない（阪神ファンのおっちゃんのみんな阪神の監督化してもしあがっているし、サッカー日本代表監督はそのへんにわかサッカーファンから「選手交代が遅い、あれはないわ」とかボロカス言われるわけである）。スポーツを見る時、私たちは各自がそれぞれじぶんなりの理解の範囲内で、ゲームを見ながら「自分ならこうする」とか考えている、つまり（先に私たちはスポーツを見るときに、「戦術」に照らして「状況」を見る、ということをして断続的にやっている、と書いたが、同じように）、私たちは「状況」の中で「戦術」を見るということも断続的にやっている、と考えてみよう。それぞれがじぶんに「自分だったらこうやる」とか思いつつゲームを見て、ハラハラドキドキしたり、うまくいったとか苦しい展開だとか感じながら、スポーツを楽しんでいる、これが、スポーツをやることだけでなく「スポーツを見ること」の「楽しさ」につながってるんじゃないか、と考えてみよう。

先に「近代スポーツ」は「ルール」の組み合わせによって作り上げられた、私たちの生きる現実世界からは切り離された、ある種の「フィクショナル」なゲーム空間だ、と述べた。伝統的スポーツでは、あるいみ、ゲームと日常生活の区別、プレイヤーと観客の区別がない。勝負の結果がムラの豊作に結びついているのであれば、プレイヤーと観客は運命共同体である。それに対し近代スポーツでは、ゲームと現実、プレイヤーと観客は区別される。それによって、プレイヤーこそがスポーツをやっている、見ている人はスポーツをやっていない、というふう理解される。しかし、「戦術」に照らして「状況」を見る／「状況」の中で「戦術」を見るということに関しては、プレイヤーと見る人は同じ地平でそのゲームを経験しているのでは、という見立てができるとすれば、「見るスポーツ」の位置づけの変更、しかも、実況解説等のメディア的なリソースを利用可能になる「スポーツ実況中継を見て楽しむこと」のスポーツ的な意味の再評価につながるとも考えられるだろう。

3-3：壁にぶつかる

一 卓球の実況中継を見ることはなぜ面白いのか／いくつかの仮説

その後、授業では柔道の実況中継映像を同様のやり方で見て、そこでも同様の「戦術」という視点が有効なのではないか、と確認したのだが、その次に、「戦術」という視点が無

効になるのではないかという見通しの下、卓球の実況中継映像を見た。授業準備の時点で筆者はある仮説を持っていたが、学生諸君と実況中継映像を見る中で、その仮説だけでは、卓球における「スポーツ実況中継を見て楽しむこと」の仕組みをとうてい言い当てられていないのではないかと考えるに至った。そこで、この考察が壁にぶつかったわけである。

この考察にとっての卓球という競技の難しさは、なによりまずそれが「速い」ということである。ラリーの応酬があまりに目まぐるしいため、実況中継映像を視聴する者が、「戦術」に照らして「状況」を見る、ということがとうていできないように見える。それはまた実況解説者にとっても同様で、プレーの合間にはいくらかの解説をするものの、いざラリーが始まると、「強打!」「チキータ!」「これも返す!」等、プレーを追いかけるように技名等を言うのが主になってくる。その限りでは、見る者はそれをリソースとして状況を見通すといったことができない。じつは同様のことは柔道の実況中継を見ていた際もあった（やはり技が決まる時は一瞬の勝負になり、「内股一!」といった技名の叫びで後追いつることしかできない）。しかし柔道の場合、技が決まる前の「組手」などの動きについての実況解説は可能で、それが見る者にとっての試合を楽しむリソースにはなりえていた。また、技が決まったあとにしばしば流されるスロー再生映像（これはプレイヤー自身にも、現場で生の試合を観覧する者にも与えられないメディア的なリソースである）によって、一瞬の勝負の「速さ」は幾分か克服され、見る者が「何がおこっていたか」を認識して理解することは可能になっている。ところが卓球の場合は、ただ単に「速い」だけでなく、そのプレーのもっとも本質的なところにあるのが「球に回転をかける」「回転を見抜いて対応する」ことであるという。卓球選手は、ごくわずかな音の違いから球の回転を感じ取り反応しているという。そのため、卓球のゲームを左右し、プレイヤーがもっとも力を注いでいる点を、見る者はほとんどリソースとして与えられない — にもかかわらず、わたしたちは卓球の実況中継を見てハラハラドキドキし、「面白い」と感じるのである。この面白さはいったいどこからくるのだろうか？

いくつかの仮説をあげておく：

○ 成功か失敗かだけから判断している説 — 私たちにわかるのは、成功か失敗か、球が入ったかアウトになったか、点を取ったか取られたか、ということだけなわけだとすれば、要するに成功すれば喜ぶし失敗すれば残念がる、勝てば喜ぶし巻ければ悲しむ、という単純な仕組みで「面白さ」ができあがっている？ → しかしこれだと、サイコロを転がして一喜一憂するのとかかわらない。それはスポーツの面白さなのか？ たとえば、わけもわからず日本が勝つと喜ぶ、みたいな観戦のしかたはありうる。それはそれであるだろうが、それはそれこそ「スポーツがナショナリズムによって利用されている」例として分析したくなるものだろう。

○ サーカスや手品みたいにしている説 — 勝ち負けという結果ではなくプレーそのものを見ているとして、しかし技術や戦術がわからないとすると、要するに手品をみているようなもの、つまり、種や仕掛けはわからな いけれどとりあえずびっくりするような高速ラリーとかファインプレーとかを「見る」ことはできる？ → しかし、私たちはたんに「びっくり人間ショー」を見ているのではなくて、やはり試合の進行にともなってハラハラしながら見たりするわけで、やはり「スポーツを見る」楽しみ、みたいな要素はあるのでは、と思う。

○ ある種の「心理ドラマ」「精神的なゲーム」言い換えれば「気力の勝負」に縮約して見ている説 — つまり、球に回転をかけるといった技術的な次元とは別に、「がんばっている」「追い込まれている」「固くなっている」「乗ってきている」「集中している」「気持ち切れている」といった精神・心理的状态や、それに対応する「試合の流れ」のようなものを、視聴者は「見て」いる？ 技術的な次元のできごとを、いったん心理的な次元、しかも「気力のエネルギーの持続切断、集中拡散、増加減少」の次元のできごとで翻訳・還元することで、選手のさまざまなプレーは、視聴者に理解可能になる？ そのリソースとして与えられるのが、実況解説者の「さあがんばって」「切り替えて」「集中」といったことば、そして、注目すべきは、試合中にしばしばアップになる「選手の顔」の映像だろう。

こうした「仮説」をいくつか挙げていくことはできるだろうし、授業で学生諸君からもさまざまな意見が出てきた。それらはおそらくそれぞれそれなりに妥当するものだろう。しかし、そのように仮説をあれこれ挙げていくようなやりかたで、私たちが卓球の実況中継を見て面白いと感じるしくみを言い当てられるのだろうか？

4：考察 — 問いの困難と視点の転換

そうして、話は冒頭に戻る。スポーツ実況中継を見ることはなぜ面白いのか、という問いに答えるのは難しい。あたりまえのはなし、なぜ面白いのかなどということは、けっきょくのところ人それぞれ、その時々の場合による、としかいえないからだ。先行研究は、正しくも、文化研究、メディア研究として、あるいは実況中継やスポーツ番組の分析として、すなわち、スポーツ実況中継の作り手・送り手側がどのようなことをしているのか、に焦点を当てている。それはあるていど回答可能な問いである。しかし、スポーツ実況中継を見て面白がっている人は、人それぞれのやりかたでその時々楽しんでいるのだから、受け手側の研究は焦点を結びにくい。あるいは、何らかの仮説を立ててみても、その仮説にあてはまらない見方を排除したり抑圧したりしているかのような印象をあたえかねない

ー じっさいに授業の小レポートでは、たびたび「自分はそんな難しい見方はしない、スポーツは見たいように見て自由に楽しめばいいのだ」といったリアクションが返ってくる。その「見たいように見て自由に楽しむ」というふつうのことを解析 **explication** したいという方針なのだが、それが難しいのである。

困難の第一は、方法論的な次元にある。授業では、「実況中継を見ながら、「見えたもの」を各自が報告する」という方法をとった。その報告の記述の粒度を細かくするためには、それなりの訓練が必要である（例えばエスノグラファーはそのようなトレーニングを積むだろう）。たとえばふつうにカーリングの試合を見て、「スイスが強かったが日本チームはカーリングを楽しんでいて感動した」という報告は、十分にあり得る。しかし、面白さの経験を解析しようというには、より粒度の細かい記述が求められるのではないかとともに思える。

そしてしかし、困難の第二は、よりことの本質にかかわるものである。たとえば学生の報告が「スイスのラストストーンが解説の言っていたとおりの場所に正確に止まりスイスが2点を取った」「日本の選手が笑顔で声を掛け合っていた」といったものであったとして（あるいは、「赤いストーンがハウスの中心手前に止まった」「アナウンサーが、スイスが2点を取りましたと発話した」「〇〇選手が笑顔で『ごめーん』と言った」といったものであったとして）、それは例えば「スイスが強かったが日本チームはカーリングを楽しんでいて感動した」という報告に比べて、より「正確」あるいはより「詳細」なのだろうか？ 私たちが、ごくふつうにカーリング実況中継を見て楽しんでいる、その経験に、いわば現象学的還元を施して、私たちに直接与えられているものを取り出す、などということが、また、そうして取り出されたものからふたたび私たちの「カーリングを見てハラハラドキドキする経験」を構成することができるのだろうかー？

5：おわりに

おおよそこのようにして、2021年度「生涯教育特論5」の授業は（卓球の後にラグビーを見たが）探究の半ばで終了した。本稿はその顛末を研究ノートとして報告するものである。この探究の続きが授業科目として再開されるかどうかは未定であるが、筆者の研究テーマとしては、いずれなんらかの着地点には至りたいと考えている。

スポーツを見て楽しむという経験はひとそれぞれである。しかし、やはり冒頭の繰り返しになるが、それがどのようなことであるのかについて幾分かなりとも解明を試みることには、生涯学習について、多様な学習者の経験について、学び研究する私たちにとっては、意味があると思われる。

- 阿部潔 (2002) 「スポーツ・ドキュメンタリーのポリティクス — 女子マラソン番組における『感動の物語』と『凄さの衝撃』」伊藤守 (編) 『メディア文化の権力作用』せりか書房、pp.98-126.
- 海老田大五朗・杉本隆久 (2020) 「不可知とされがちな領域への接近—スポーツの記述とその理解及び共有について—」『スポーツ社会学研究』28(2), pp.9-25.
- 深澤弘樹 (2010) 「スポーツ実況中継における『物語』—全国高校サッカー選手権決勝戦を例に—」『経営情報学論集』第16号、pp.109-125.
- 是永論 (2012) 「メディア上の表現行為をどのように分析・評価するか: スポーツ実況放送を事例に」日本マスコミュニケーション学会 2012 年度秋季研究発表会・研究発表論文
- 岡田光弘 (2002) 「スポーツ実況中継の会話分析」橋本純一 (編) 『現代メディアスポーツ論』世界思想社、pp.163-195.
- トンプソン、リー (2010) 「伝統スポーツ／近代スポーツ」日本社会学会社会学事典刊行委員会 (編) 『社会学事典』

ひまわりのチカラプロジェクト報告

地域連携と大学生・地域の学び

谷口 直子

1. プロジェクト成立の経緯

本プロジェクトは、天理大学がある天理市柚之内町の休耕田を借りて学生と地域の自治会との協力で夏の花ひまわりを植えて公開し、多世代の市民交流や大学生の学びの場づくりを目的に計画された。柚之内町自治会とは 2020 年大学生が地域の多世代交流イベントにボランティア参加したことがきっかけで関係が始まった。その後、地域の神社の祭礼に招待していただき、交流を続けた。その際に、自治会側より「来年は耕作放棄された域内の水田にひまわりを植えて景観の保全と観光名所にしたい」との相談を受けて、2021 年 2 月に生涯教育専攻(人間学部)の学生 4 名と興味を持った中国語専攻および韓国語専攻(国際学部)の学生 3 名の、天理大学生 7 名が中心となって地域の自治会と実行委員会を立ち上げ、夏のひまわり畑公開を目標に作業していくことになった。

2. プロジェクトの企画書

作業計画と企画書は学生が地域の方の意向を伺いながら策定した。

企画書の一部抜粋

目的	<ul style="list-style-type: none">・市民が協働してひとつのものを完成させるプロセスで多世代の市民交流を促進させる。また、達成感を共有することでつながりを強める。そして若者の学びの場にする。・天理市の素晴らしさを市内外の皆さんに知ってもらう。・地域の耕作放棄地の再利用。・福島から届いたひまわりの種を植えることで、東北大震災 11 年目にあたる 2021 年に震災を思い、市民の防災意識を高める。
概要	<ol style="list-style-type: none">①柚之内町自治会が計画するひまわり畑を大学生、高校生、児童や幼児、障がいがある人、市民や市内団体が力を合わせて生育から完成、イベントでのお披露目までを活動する。②東北から譲り受けたひまわりの種も使用する。③育成段階から完成までをプレスリリースし、その様子を参加できな