スポーツの競争過程における二重構造

——試合創作実践を手がかりにして——

Double Structure of Competition in Sport :
based on the evidence of a practical reproduction of a match

古 城 建 一 : Kenichi KOJOH*

* 大分大学教育学部 : Oita University, Faculty of Education, Dannoharu, Oita (870-11)

Abstract

The competition in sport helps to develop mental and sensitive abilities as well as physical one. With too much emphasis on victory, however, this competitive nature of sport sometimes causes human alienation in our society.

Thus one of the practical tasks of sport education is to resolve the problem of the human alienation. For this purpose, the process of a competition is analyzed to understand the structure of competition in sport. In this paper the competition in sport is defined as one through which participants compete with each other for victory in a sport. It is regarded as human relationship which is observed in a game or contest, being distinguished from competition for ranking purposes, as is often observed in sports events. The subject of the analysis was a game or contest named 'Turn and Run', which had been developed by the present author and was played by college students during the writer's professional class in physical education.

On the basis of the analysis the present author argued for the two aspects of competition in a game. One is named 'Competition as a Phenomenon'. This is a realistic process in which participants vie for the characteristics of their physical abilities, expressing and realizing themselves. The other is named 'Perceptive Competition'. This is a process in which each participant's physical abilities are considered to be the same quality. On that assumption their physical abilities are measured, compared and evaluated in terms of the issue of victory or defeat.

Though victory or defeat is the result of 'Perceptive Competition', people cannot see this aspect of the competition directly, believing that individualistic and characteristic physical abilities are immediately responsible for victory or defeat in competition.

序 論

1. 研究目的

近代スポーツは(以下スポーツという)その特性として競争性¹⁾をもつ。それゆえ、スポーツ教

育は競争に関する教育という一面をもつといっ
てよい。では、スポーツを主要教材として営まれる
体育科教育は、スポーツの競争(以下競争という)
をどのように教えているであろうか。現行学習指
導要領「体育」(小・中学校編)²⁾で競争に関連し

た記述内容をみる。たとえば、陸上運動の項をみると技能を身に付け、競争することができ、記録を高めることができる、互いに協力して計画的に練習や競争ができ、勝敗に対して正しい態度がとれるなどが示されている。他の運動領域もほぼ同じ内容である。ここには、競争することやそのために必要な技能・態度などに関する内容はみられるが、競争そのものの構造や機能に関する記述はない。

丹下³⁾は勝利追求に偏したスポーツが、人づくりに利用されている事態を「ここでは優勝者は尊敬され、祝福され、優遇され、よろこびと感激を体験するが、どんなに努力しても敗者はさげすまれ、冷遇され、劣等感と敗北感を体験するという、勝敗、上手下手によって人間を等級づけ、差別するスポーツ」と批判した。この文章は1963年に書かれたものであるが、今日依然として同じような状況が見られる。

このようなことを考慮したとき、スポーツ教育の実践的課題の一つには、競争に端を発する人間疎外克服に向けての努力があるといえる。こう考えると、スポーツ教育実践において何を教えるべきか、あるいは教えたい内容は何かが問題になる。本稿はこうした問題意識に立ち、競争がもつ構造を明らかにすることを目的として考察を行う。

2. 研究方法

競争は、一般に「ある場合はより速く、ある場合はよりうまくできることをめざして競い合い、その結果が勝敗・成績、つまり記録として残されていく」⁴⁾ という意味の競争をいう。この競争は「ルールによって空間、用具、運動方法等の全てが規定され、ルールに定められた世界の下で、一定の課題達成」⁵⁾ をめざして互いが身体運動を競い合い、勝敗決定することで完結する過程である。すぐ前の引用文でいう世界を「試合」⁶⁾ と規定すれば、この競争は試合のなかで現われる人間関係といってよい。この競争を「身体運動を競い合い勝敗決定する」ことと定義⁷⁾ しておく。

ところで、スポーツにはこれ以外にも競争と呼び得る現象がみられる。たとえば、競技会でみられる序列競争、上位の競技会への出場権獲得競争、賞品や賞金などの物質的対価の獲得競争、チーム

内のレギュラーポジション争奪競争などである。また、体力や技術習得における科学の応用や練習時間の多さを競うこともスポーツにみられる競争と言ってよい。これらは、前述の競争をめぐって現われる人間関係である。

本稿では、これらの競争と上で定義した競争を峻別⁸⁾ した上で、後者（身体運動を競い合い勝敗決定するという意味の競争）を対象として考察⁹⁾ する。なお、競争という用語は以下この意味に限定して用いる。

前述のように、本稿で対象とする競争は試合のなかでみられる人間関係である。したがって、試合の分析はこの競争に関する認識を深めることになる。そこで、競争研究の方法として試合を分析するという方法をとることにする。

分析対象には、筆者の担当する授業において受講学生（以下参加者という）とともに実践的に創作した試合¹⁰⁾ をあて、この試合のなかで参加者たちが経験した内容、および勝敗に結果する過程の論理的検討から得られた知識をもとに、試合でみられる競争の二面およびそれらの特性について考察する。

本稿が以上のような方法をとったのは、実際に創ることで、試合の成り立ち、たとえばルールの意義やそれに込められた人間の意志、価値観、知性、感性などを実感できると考えたからである。また、スポーツは前述のように多様な競争形態を内包するゆえに、現代社会においては試合をそうした競争の手段と見做す傾向がある。競争をめぐるとこのような現代の特徴をできるだけ排除し、試合を純粋な形で分析したいと考えたからである。

考察は次の順に行う。まず、試合創作実践の概要およびこの実践の意義について考察する。次はこの試合を対象として、互いが身体運動を競い合い勝敗決定する過程を時系列において概観し、勝敗が生まれる過程とその評価に関して考察する。最後はこの時系列を逆にたどり、勝敗の側からそれが生まれる過程を分析する。最後の方法を採用したのは、次の理由による。スポーツをめぐると重要な論点の一つに、能力主義に根をもつ勝利至上主義的スポーツ論の問題¹¹⁾ がある。これは競争の結果（勝敗や優劣観念）と関連して生じる問題である。それゆえ、この結果を生む過程は、結果

の側から分析されなければならないと考えたからである。

I. 試合創作実践の概要と意義

1. 創作実践の概要

以上のような考え方で創作された試合は、ターンアンドランと命名された。試合の概要は図1に示すとおりである。図からわかるように、この試合は試合場、ルール、参加者が従うべき行動様式などを構成要素とする体系として存在した。一連の活動（試合の創作と競技）が終了した後、試合創作実践で個々人が抱いた「目的」は何か、試合で「何を競い合ったのか」の二点について自由討議した。討議結果を次に示す。

参加者たちは試合創作実践の目的について、友達と競い合うため、勝つため、身体運動をするため、楽しむためなどと報告した。目的は各人各様だが、筆者は一連の創作実践および自由討議の内容を見開きするなかで、彼らの意識の底流に身体活動欲求を充足したいという気持ちのあったことを実感することができた。

次は、参加者たちが報告した競い合いの内容についてみる。参加者たちは、試合において実際に競い合った内容を次のように報告した。それらは、回転の要領（目が回らないような要領）、回転のスピード、めまいへの慣れ度合い、平衡感覚（真っすぐ走ることができるか）、ハードリングの要領、走るスピード、走跳の脚力、瞬発力、チームワーク等であった。いずれも彼らの主体的な経験内容であるが、実際に経験したという意味では事実で

ある。

カイヨワ²⁾は「遊びと人間」のなかで競争について「それば、必ず一つの資質（スピード、耐久力、強さ、記憶力、技、器用など）だけを対象とする敵対関係…」と述べ、また「競争とは、勝者の勝利が正確で文句のない価値を持ち得るような理想的条件の下で競争者たちが争えるように、平等のチャンスが人為的に設定された闘争である」とも述べた。

ターンアンドランは、任意に創られた試合であるが、カイヨワが述べた条件は満たしていた。その試合において、彼らは前掲したように、さまざまな競い合いの経験をした。つまり、さまざまな能力の競い合いをしたと感じた。カイヨワはただ一つだけの資質を対象とする「敵対」関係が競争であると述べた。一方前掲した内容は、その「敵対」関係のなかで個々人が主体的に経験したことがらである。この二つの関係は第Ⅲ章の考察に委ねるとし、ここでは勝敗決定の観点からはただ一つの「敵対」関係であっても、その関係のなかで、人間はさまざまな能力の競い合いの経験をもつのだということを確認しておく。

2. 創作実践の意義

試合創作を指導したのは授業者である筆者であったが、上でみたように、参加者各人はそれぞれの身体活動欲求を充足するため、試合を創作し自ら活動することでその欲求を充足した。この点に試合創作の意義を求めることができる。この意義づけに大きな間違いがないとすれば、ターンアンドランは参加者たちの欲求充足活動の対象であ

〈試合場〉

〈進め方と勝敗決定の方法〉

1. 1チーム4名、2チームで対戦する。
2. 第1走者は合図で、その場回転（10回）し、走路を走り（2台のハードルはとびこす）、バトンタッチラインの第2走者にタッチする。第2走者以降の者はタッチ後、第1走者と同じ要領で行う。
3. 2チームの所要タイムを測り、時間の短いチームを勝ちとする。
4. 走路からはみ出した場合には、ペナルティとして3秒加算する。

注. 走路の全長は50m、幅は1.2mとし、各走路に障害物（2台のハードル）を置く。
障害物の位置は、スタートおよびバトンタッチラインから15mの距離とする。

図1. ターンアンドランの実施方法

るとともに、彼らの運動能力を現実発揮するための手段、つまり自己表現・実現の手段でもあったといつてよい。

ここで翻つて、既存のスポーツ試合の場合の欲求について考察を試みる。あるスポーツ種目の学習や練習を継続していると、次第に「うまく」なる。換言すると、その種目独特の技術的課題を達成し得る運動能力が形成される。うまくなると、形成した能力を実際に試したいという欲求が生まれる。これは、他者と競うことで能力の優劣を認識したいという欲求である。この欲求は試合において他者と競い合うことで充足される。競い合うとは実際に活動し、その活動を互いに交流することである。この交流が成立するためには、形成された能力を身体的位置や姿勢の変化として現実に表現しなければならない。優劣判断はその後の問題である。こう考えると、当事者たちが意識するしないは別にして、上述の欲求は創作試合の場合と同じように自己表現・実現の欲求を含んでいると考えるのが妥当である。

以上述べたことは、個人的な目的の違いは違いとして、本来、人間は自己表現・実現欲求を内発的動機として活動する存在であることを示している。これは、競争の価値が勝利や記録追求のような個人的動機からだけでなく、自己実現・実現の観点からも説明されるべきであることを示唆している。こう考えると、試合創作実践は「人為化と人工性」¹³⁾や「専門化、合理化、官僚化、数量化、記録万能主義」¹⁴⁾のもとで、人間にとっての意味・価値が見えにくくなったスポーツを見なおす契機として、意義を認めることができる。

Ⅱ. 試合の過程的構造と道具的性格

1. 試合の経過と勝敗

ここでは、前述した試合の開始から終了までを時系列にそつて考察する。参加者たちは試合の開始と同時にそれぞれが、設定された課題（その場回転、ハードリング、走、バトンタッチ）の達成をめざして競い合い、両チームのゴールを待って競い合いが終了すると、次はその着順によって勝敗を決定した。これが試合の全経過である。参加者たちは、彼ら自身の思いとしてはさまざまな能力を競い合った結果、着順によって勝ち・負けと判断されたわけである。そこで、着順の観点から勝敗について考察する。

競争した2チームは、同じ時空間（図1参照）で移動の速さを競い合い、それぞれが別々にゴールしたわけだから、着順は2チームの速度の差異だけを表している。ストップウォッチで計時される場合、この関係は時間（計測値）の差異で表される。つまり、勝敗とは実際に競い合ったさまざまな能力が速度に還元されたとき、その速度の大小関係または時間（計測値）の多少関係の別の言い方に他ならない。

われわれの社会には、一般に、勝敗によって能力の優劣を評価する習慣があるため、この試合でも競い合ったさまざまな能力は勝敗の名において優劣と評価された。そして、参加者たちは勝敗によって彼らの優劣が証明されたと思ひ込むことになった。以上の経過を図2に示す。

2. 試合の過程的構造と道具的性格

以上みたような試合の経過を踏まえて、活動主体である人間の側から、試合を客体としてみたとき、われわれは試合を次のようなものとして捉えることができるであろう。試合とは人間が自己の

図2. 試合の過程的構造

能力を認識するために、一旦、自己を競争の形式で外化¹⁵⁾（表現）し、それを他者の表現と比較することで自己を認識するという性格、いわば道具的性格をもつ体系である。この性格をターンアンドランに即して以下に考察する。

参加者たちは、その時点までのさまざまなスポーツ経験をとおして、走る・跳ぶ等などの運動能力を自己形成してきている。そして、そうした能力をもつことは自分でも知っているだろうし、その形成度合いについても、それまでの諸経験をもとに予想可能である。とはいえ、それはあくまでも予想であり、実際の運動能力がどれほどのものかについて、直接に認識することも定量的に認識することもできない。しかし、他者と共同して試合経験を共有し、試合のなかで互いが運動能力を身体運動の形で現実世界に表し、その出来栄を勝ち負けで表すことにより、自己の運動能力を他者との相対的關係（着順）において認識することができる。試合がもつこの仕組みを過程的構造¹⁶⁾と呼ぶことにする。試合はこの構造をもつことによって、予想という方法でしか識ることができない自己・他者の運動能力を客観的に認識するための道具的性格をもつことになる。

この意味で試合は、たとえば、体重計のような測定道具と同じような機能をもつといっていよい。とはいえ、試合は体重計のように重量だけを計るために作られた道具と違い、人間が具体的に活動するなかで、さまざまな人間的経験をjする場でもある。この人間的経験は、多様な試合の見方を人々に促すため、試合の道具的性格の認識には困難が伴う。しかし、試合を客体としてみる立場からは、いままでの論述の妥当性は認めてよからう。

前述のように、試合は競い合う者たちの能力の優劣を決定するものであると考えられている。「優」は勝者へ、「劣」は敗者へ与えられる社会的評価である。しかし勝敗とは、外化された運動能力が速度に還元されたとき、その大小関係のことであった。試合をどう解釈するかは個人の自由であるが、優または劣と評価される前に、試合は自己・他者の運動能力を定量的に認識するための道具として機能するのである。先に、試合は自己表現・実現手段として意義をもつ旨の議論をしたが、さらに道具的性格をも備えているといってい

い。

試合がもつ過程的構造は、互いが自己を身体的に表現する過程と勝敗決定の過程という明らかに異質な二側面を含んでいる。ところが、われわれはこれを一連の過程として感じて疑わないという不思議さがある。そしてその不思議さゆえに、勝敗が直ちに人間的能力の優劣を表すという社会的観念が広がっているように思われる。またこの観念は、世俗的利益（賞金や名声など）と結びつくことで、たとえば速度で表された「部分的能力の向上、発達を人間の生存の目的と考え」¹⁷⁾の傾向が拡大している。このような傾向を見なおすために、上述の不思議さを内包する試合の過程的構造が分析されなければならない。そこで次章では、試合の経過を結果である勝敗の側から考察することでこの不思議さを解明する。また、保留にしておいたカイヨワの理論についても考察を加える。

Ⅲ. 勝敗に結果する試合の過程

1. 記録と身体表現

走運動の競争の場合、勝敗とは移動速度の大小関係のことであった。ここでいう速度とは、2チームのスタートからゴールまでの移動がもつ属性である。したがって、速度の大小関係を問題にするためにはスタートからゴールまでの走運動の全体像を想定しなければならない。ここでいう走運動とは、参加者たちがさまざまな能力を競い合った、そのときの走運動のことであるから、走運動の全体像とは、参加者たちの個人的・個性的な走運動の総和を意味している。

勝敗、つまり速度の大小関係が決定されるためには、上述した2チームの走運動の総和が比較されなければならない。比較¹⁸⁾には二種類の方法がある。一つは当事者たちの走運動の同質性と差異性を明らかにするもので、これは対比と言われる。他方は、同質性における差異を明らかにする方法である。前者の場合、差異とは個々人の個性的部分を意味する。個性的部分については勝ち負けを云々することはできない。後者は同質性についての比較であるから、その差異は量の違いとして表され、その多少関係を数値で示すことができる。勝敗、つまり速度の大小関係が後者の比較に

よってもたらされることは言うまでもない。

こういうわけで、勝敗決定のためには個人的・個性的な身体運動の出来栄だが、同質化・量的操作され¹⁹⁾、その値が比較されなければならない。各種スポーツの試合は、独特のルールをもち勝敗の決定方法はそれぞれで異なるとはいえ、勝敗決定が身体運動の出来栄の測定（同質化・量的操作）と比較にもとづいてなされる点は共通している。しかし、身体運動は一過的かつ1回性²⁰⁾の性格をもち、その瞬間の身体の位置や姿勢変化は現実世界に現われるが、後には何も残らないので測定は不可能である。にもかかわらず、勝敗決定のためには身体運動が測定・数量化の対象でなければならない。

図3で示した「身体表現」とは、その対象を設定するため観念的に、前述した走運動の総和を静止態と捉え、これを「もの」のように扱うことで得られた、いわば操作概念である。具体的には、身体表現とは2チームのスタートからゴール、つまり競い合いの開始から終了までの走運動の総和（走者間のリレーを含む）のことである。このように考えられた身体表現は個々人に固有な運動能力を本質とすると、その本質が現実世界に現われた現象形態として捉えられる。

ターンアンドランでは、この身体表現の測定値（所要時間）は速度を示す。所要時間は記録と呼ばれるが、スポーツという記録は、一般に身体表現の自然属性²¹⁾が数量化されたものである。ストップウォッチを用いない場合には、着順が測定手段として機能する。この場合、測定手段としての着順がもつ意味は次のように考えられる。一方が目標地点へ到達した瞬間、他方は途中のどこかにいるはずである。これは同一時間に走破した距離の差異を表し、その差異は速度の差異を表す。同一距離の移動における速度は、着順として現われるので、着順は身体表現の測定手段として機能するというわけである。

ストップウォッチで計時される場合は、個々人の身体表現は時間の観点から、着順が測定手段となる場合は同一時間の移動距離の観点から同質化され、個々人の個性はすべて捨象される。時計による計時が普遍単位によるもので、着順が直接比較²²⁾によるという違いはあるが、測定（同質化・量的操作）にもとづく比較という点では同じである。

いずれにしても、実際上は、各チームの最終走者がゴールした瞬間をまって速度が測定される。この測定という行為は具体的であり、また習慣化して、特に意識されることがない。そのため、測定によって個性が捨象されるにもかかわらず、普通はそれが意識されない。人間たちの具体的な競い合いが直ちに勝敗に結果するという常識は、このようにして形成されるのではなからうか。

2. 試合における競争の二側面

前項では、勝敗決定のためには比較という手続きが必要であることを述べ、その観点から運動能力（本質）の現象形態である身体表現を比較対象として設定した。そして、対象の測定値が記録であり、その大小・多少関係が勝敗と観念されることを指摘した。ここでは視点をかえ、勝敗が生まれるまでの経過を順を追ってみることにする。

すでに明らかなが、人間たちの身体運動による競い合いは具体で、数量や勝敗は抽象である。したがって、この二つの間に連続性は認められない。にもかかわらず、連続した過程として疑わない常識の不思議さがある。図4はこの不思議さを解明するため立てた仮説、つまり具体的な身体運動を数量や勝敗へ転化させる「仕組み」が、試合のなかにあるはずであるという考えを図式化したものである。

図中Aの過程は、個々人がさまざまな能力を競い合う過程である。これは、その種目独特のルールや技術体系に規制されながらも自己の身体活動

図3. 運動能力と身体表現、記録

欲求を充足するとともに、自己を身体的に表現する過程でもある。この過程を「競い合い」と概念化すると、競い合いとはわれわれが直接に見ることの可能な「現象としての競争」のことである。

一方、図中Bの過程は勝敗が決定されるまでの過程である。われわれが直接に経験でき、他者からも知覚されるのはAの過程である。しかし結果においては、数量や勝敗という抽象が生みだされるわけだから、これらが生みだされる過程を想定しなければつじつまが合わなくなる。そこで、勝敗が出てくる過程を合理的に説明するために、Bの過程が想定されたのである。ここでBの過程を「認識上の競争」と呼び、前述の「現象としての競争」とは区別しておく。

認識上の競争は、測定・比較手続きにもとづく勝敗決定のことである。ターンアンドランでは、勝敗はただ速度の大小関係だけを表していた。したがって、この場合の認識上の競争は個々人の独特な走法・ハードリング・その場回転などが一切考慮されない同質化された運動の競い合いによる勝敗決定を内容とする。これは、前述した「現象としての競争」(図中Aの過程)の抽象的側面であるといつてよい。このように、現象としての競争(競い合い)は勝敗を生みだす過程、つまり同質化された運動の競い合いを内包する。この抽象的側面を概念化したものが、図中Bの過程で示した認識上の競争である。

認識上の競争は現象としての競争に内包されているとはいえ、直接には見ることができない過程である。また実際は、現象としての競争から分離し取りだすことのできないものだが、勝敗決定の観点からは実在する過程といわなければならない。

ここで保留にしておいたカイヨワの理論について考察する。カイヨワのいう「必ず一つの資質(スピード、…)だけを対象とする敵対関係」という

ときの一つの資質の意味は、競争者の間で同質化された能力(資質)と理解しなければならない。たとえばスピードが問題にされる場合の走る能力は、個々人の走法がスタートダッシュ型か後半加速型か、あるいはピッチ走法かストライド走法かなどを一切問われず、ただ、一定の距離の移動速度だけを問題とする同質な運動能力として扱われる。前項で述べた身体表現との関連でいえば、同質な運動能力は参加者たちの身体表現に内在する比較対象としての速度に対象化される。同質な運動能力は、同質な運動として現われ、その運動の差異は量的差異として現れる。こう考えると、認識上の競争(Bの過程)は身体表現に対象化される数量の多寡の競い合いを特性としてもつ競争といつてよい。

以上から、試合における競争は、現象としての競争(現実的な身体運動の競い合い)とこの競争に内包された認識上の競争という二面をもつことがわかる。価値判断は別にして、勝敗決定の仕組みとしての試合は、同質化・量的操作という論理を内在させた体系なのである。

3. 測定されない世界の認識

以上、試合における競争に関して考察を進めてきたが、最後はこれまでの考察から得られた競争の二面を活動主体の意識との関連で考察する。Aの過程では、活動主体は「いつ走り、どこへボールを投げどう動くかは絶対に自分で考え、判断し、行動しなければならない。もちろんその行動の責任もとらなければならない」²³⁾。これは個人的・主体的な活動のことである。一方、Bの過程は論理的推論にもとづいて設定された抽象的運動の競い合いである。このように、普通は意識されないが、試合に実在している過程を「測定される世界」と呼ぶならば、これを内包するAの過程は「測定

図4. 試合における競争の2側面

されない世界」と呼ぶことができるであろう。

測定されない世界は、先にターンアンドランでみたように、活動主体がさまざまな体験をもつ世界であるが、第三者からみれば観察対象になる。第三者は活動する者たちの身体運動について、その様態や姿勢が時空間的に変化する様子を観察することで、各人の違いを識別²⁴⁾しそこに個性を見いだす。また、その個性的表現から美的体験や感動を受けることもある。さらに、個性的な違いが測定結果＝数量（速度）と密接に関連することを推測する。しかし、活動主体が主体的に感じ・直感する内容は、本人以外の誰も識ることはできない。観察者は知覚可能な身体運動を素材として、活動主体の内的世界を観念的に創造または想像することができるだけである。このように、測定されない世界は活動する個人にとっての意味・価値が第一義性をもつ世界である。

測定される世界の出来事は直接に見ることができないため、その認識には困難がともなう。しかしながら、われわれは試合場面で、無意識にせよこの操作をするからこそ、測定されない世界でみられた個性的表現を同質化・量的操作し、勝敗決定することができるのである。勝敗は同質化・量的操作の産物なのだが、この認識が不十分だと、勝敗を測定されない世界の結論だと思い違いすることになる。この点に測定される世界の限界が認められる。

この二つの世界は論理的に区別されたものであるが、互いに身体運動を競い合い勝敗決定するという同じ一つの過程において現われる世界である。そこで、スポーツ学習において競争がもつ意義をこの二つの世界の観点から考察しよう。

測定されない世界は、活動することなしには確かめることができない自己の運動能力の定在の確証とともに、自己表現・実現の充足感をもたらす。一方、測定される世界は自己の能力に関する定量的認識をもたらす。前者から後者をみる見方は、自己の努力の成果を数量的に確認する意味をもつ。反対に、後者から前者をみる見方は自己の身体運動のどこがよく、またまずかったのか、つまり個性と欠損部分の客観的把握につながる。それゆえ、この二つの見方は、スポーツ学習において何のために、何を、どのように努力すればよいのかを知

る手がかりとなる。

このように考えたとき、測定されない世界とされる世界を意識的に自由に往来して、自己を確認したり課題の発見に努めることが重要になる。その場合次に述べる理由から、測定されない世界の方に重心をかける必要がある。結果（数量・勝敗）に対する執着は、測定される世界こそ価値であるというスポーツ観の形成を助長する。これは「勝つことこそすべて」²⁵⁾に象徴される勝利至上主義的スポーツ観である。測定される世界は、無機的な勝敗決定の論理が貫徹する世界である。したがって、この論理の適用範囲内では、勝利の価値および優越性という評価は真理といってよい。しかし、この世界への埋没は、生命ある複雑な人間を勝ち負け、つまり測定値の大小・多少関係によって規定し、勝敗が人間としての能力の優劣を表すのだという思い込みを生じさせる要因になる。

この思い込みは、人間は誰でも測定されない世界をもつ・もちたい存在であるにもかかわらず、弱者からこの世界をもつ自由を奪うように機能する。たとえば体育の授業などでよく見られる現象に、たとえ同じチームの仲間でも、「へた」だと思われている友だちへはパスを回さないなどのことがある。これは勝利追求を大義名分とすることで、彼の主体的活動（測定されない世界の経験）を否定することに他ならない。また、勝利への執着は過度の練習やトレーニングを助長し、それによって周知のような心身の障害が多発している²⁶⁾。これなども、結局は測定されない世界の軽視から生じる問題だと思われる。これらのことは、人間の意識のなかで、測定される世界が肥大化することにより、人間の創りだしたスポーツが反対に、人間に対立するものとして立ち現われることを示している。

IV. 結 語

以上、測定されない世界に重心をかけて競争を見ることの必要性を考察した。しかしながら、本稿でみたように、試合における競争は個性的な身体運動を競い合う側面と同質な運動の多寡を競い合う側面の二面をもつ。そのため、スポーツ活動には、後者の側面、つまり測定される世界の論理

がわれわれの意識を占拠し、この世界こそスポーツであるとする虚偽意識の生じる可能性がつきまとっている。

スポーツ教育はスポーツを対象とし、手段として営まれる教育の一分野である。それゆえ、スポーツの実質的内容である競争のもつ二面を峻別し、それぞれの意義と限界を認識する必要がある。それは、このことがわれわれ自身が勝敗＝優劣に関する偏見²⁷⁾から開放されるためであるし、また、誰のための何のためのスポーツかという本質的な問題を考察するときの重要な視点を提供すると考えるからである。

注及び文献

- 1) 森川貞夫・佐伯聰夫編 (1988), スポーツ社会学講義. 大修館書店: 東京, p. 4.
- 2) 文部省編 (1989), 小学校学習指導要領・中学校学習指導要領. 大蔵省印刷局.
- 3) 丹下保夫 (1985), 体育技術と運動文化. 大修館書店: 東京, p. 177.
- 4) 関春南 (1986), 現代社会におけるスポーツの価値と創造. 体育原理専門分科会編, スポーツの概念. 不昧堂: 東京, p. 64.
- 5) 村上修 (1991), スポーツにおける競争とは何か. 第42回日本体育学会大会号. p. 85.
- 6) 一般に, スポーツの試合は「技を競い勝敗を争うこと」(青木一他編 (1988), 現代教育学事典. 労働旬報社: 東京, p. 340.) を意味すると考えられている. 著者は, この技を競い勝敗の争いが行われるシステムを試合と定義している (古城健一 (1992), スポーツ試合の構造についての研究. 大分大学教育学部研究紀要, 14(1), p. 87.).
- 7) 菅原は「スポーツにみられる競争は, 特定のルールの下で間接的, 平和的手段を用いながら, 第三者の手中にある賞品あるいは相手によっても望まれているチャンスをめぐって並行的, 平和的に努力することである」(菅原禮 (1975), スポーツにみられる競争の社会学. 体育科教育: 23(7), p. 9.) と述べた. 文中でいう並行的, 平和的努力は, 必ずしも第三者の手中にある賞品がなければ成立しないというものではない. 本稿では, 賞品などとは無関係に, 勝ち負けをめぐる並行的, 平和的努力によって成立する人間関係を競争という.
- 8) たとえば, 「一定の時間あるいは期間, 一定の場所に競技者を集め, 優劣順位を決定するため互いにスポーツの技量を競い合う行事」(岸野雄三編 (1987), 最新スポーツ大事典. 大修館書店: 東京, p. 550.) と定義される競技会がトーナメント方式で行われる場合, 個々の試合は上位進出権の争奪手段となり, 試合における競争は序列競争の手段として現われる. それゆえ, 互いが競い合い勝敗決定するという意味の競争と手段化した競争は区別しなければならない.
- 9) 関は, スポーツ競争を共同的競争と敵対的競争に区別し, 後者は前者が商業主義や政治主義と結合することで変質した資本主義社会に特有な競争形態であると論じた (関春南, 前掲論文. pp. 61-62.). 本稿はこの考え方に学びつつ, 両競争形態に共通に実在する過程, つまり人間と人間が直接に身体運動を競い合い勝敗決定する過程そのものに限定して考察する.
- 10) 本稿では, 1991年10月に行った試合創作実践を対象とした. なお, 授業科目名は教科専門科目スポーツ論で, 授業テーマは試合創り実践を通してスポーツ競争を学ぶであった.
- 11) 川口智久 (1977), 現代スポーツ論批判. 川口智久, 現代スポーツ論序説. 大修館書店: 東京, p. 197.
- 12) R. カイヨウ, 清水幾太郎・霧生和夫訳 (1971), 遊びと人間. 岩波書店: 東京, p. 19.
- 13) 中村敏雄 (1991), スポーツルールの社会学. 朝日新聞社: 東京: p. 219.
- 14) A. グートマン, 清水哲男訳 (1981), スポーツと現代アメリカ. TBSブリタニカ: 東京, pp. 65-93.
- 15) 中森孜郎 (1982), 中村氏の提案を読んで考えたこと. 体育科教育: 30(10), p. 29.
- 16) このことばは, 三浦つとむ (1983), 弁証法とはどういう科学か. 講談社: 東京, p. 238. にヒントを得たものである.

- 17) 中村敏雄, 前掲書. p. 30.
- 18) 比較と対比についての議論は, 横浜国立大学教育学部の佐野裕教授から示唆を受けた.
- 19) 城塚登 (1980), 新人間主義の哲学. 日本放送出版協会: 東京, pp. 26-27.
- 20) クルト・マイネル, 金子明友訳 (1981), マイネル・スポーツ運動学. 大修館書店: 東京, p. 453.
- 21) ここでいう自然属性とは, 時間, 距離, 重量などをいう.
- 22) 遠山啓 (1977), 数学の学び方・教え方, 岩波書店: 東京, p. 24.
- 23) 丹下保夫, 前掲書. p. 63.
- 24) たとえば, われわれはパウエルの跳躍とカー
ル・ルイスの跳躍を彼らのフォームや跳躍角
度の違いで識別し, 彼らの個性をそこにみる.
- 25) 大松博文 (1965), おれについてこい. 講談社: 東京, p. 153.
- 26) これについては, 武藤芳照 (1987), スポーツ少年の危機. 朝日新聞社: 東京. および同氏 (1989). 子どものスポーツ, 東京大学出版局: 東京. が詳しい.
- 27) 偏見ということばは, F. ベーコン (1561-1626) が指摘した4つのイドラのうち, 市場のイドラ (ベーコン, 桂寿一訳 (1991), ノヴム・オルガヌム, 岩波書店: 東京, p. 85.) の意味で用いた.

平成6年1月20日受理