「楽しみ」という「言葉」
スポーツに関する発言の社会学

村田 雅之 ①

抄録
「楽しみ」や「楽しみたい」などの「楽しみ」に関する言葉が、オリンピックなどのスポーツ報道に見出されるが、この言葉は達和感をおぼえさせる。しかし、「楽しみ」に関する言葉の流通と、それに伴う達和感については、研究が蓄積されていない。この達和感を説明することは、言葉の無自覚な使用を回避させるという点で意義がある（Ⅰ章）。
そこでまず、「楽しみ」と「楽しみたい」の意味の類型化をおこない、「加熱」「沈静」「代替」「冷却」の４パターンを提示し、以後の議論の基礎とした（Ⅱ章）。そのうえで、メッセージの二重性を想定することで、競技者と周囲が共同で関係を維持する過程を考察した（Ⅲ章）。続けて、「楽しみ」に関する発言をした競技者に対する批判について、周囲の結果に対する評価と敗因の解釈を通して考察した（Ⅳ章）。さらに、「楽しみ」や「楽しみたい」という言葉の語感が、言葉自体に内在する逆説的な構造に起因することを論じた（Ⅴ章）。
研究の蓄積がなされない一方で、「楽しみ」に関する発言はしばしば繰り返されている。スポーツに関する発言のなかの「言葉」を視点とする研究は、今後も継続されなければならない（Ⅵ章）。

キーワード：メディア、メッセージ、逆説、漫画、オリンピック

① 東京工芸大学女子短期大学部 〒243-0213 神奈川県厚木市飯山 2184
「楽しみ」という「言葉」 51

I はじめに

1996年のアトランタ・オリンピックの競技前、日本の女子競泳陣に上位入賞の期待がかかることが、頻繁に報じられれた。それらの記事においては、競技者自身の声としてだけでなく、
周囲の声としても、「楽しみ」にかかわる発言がしばしば見出された。たとえば、次のような記事である。

「岩崎選手は『自分より遅い選手を追いかける立場は、今も変わらない。楽しみながら、前回の記録を目指して頑張りたい』。」
[『朝日新聞』1996.5.24朝刊、静岡版：「納得いくレスを」]

「二百首では鹿島瞳（セントラル池袋）が、表彰台へ最短距離につけている。『試合を楽しみたい』と開幕が待ち遠しそうだ。」
[『朝日新聞』1996.7.9朝刊：「メダルへ駆ける若アリ」]

『勝とうなんで考えてないで、大いに楽しんでよい』『国のためとか学校のためで
はなく、自分のためにベストを尽くせ』。激励もあくまで優しい。」
[『朝日新聞』1996.6.23朝刊：「五輪選手と家族たち」]

しかし、競技後の報道では、結果が思わしくなかったこともあり、この「楽しみ」にかかわる発言については批判的な論調がしばしばみられた。

「まず女子競泳陣が期待を裏切った。メダルはゼロ。『史上最強』のふれ込みは、
看板倒れもいいところだ。（中略）選手たちは『楽しんで泳げた』といってたが、
悔しくはないのかな。」
[『朝日新聞』1996.8.6朝刊：「アトランタを振り返る 記者座談会」]

「アトランタの女子競泳陣は『楽しみたい』を連発した。まるで遠足気分である。
結果は惨敗だった。去年、野茂英雄が大リ
ーグのオールスター戦前に語った言葉が伝
染してしまった。」
[『朝日新聞』1996.12.29
朝刊：「あの一言にちょっと一言 世相
'96」]

また、次のように、メディアのあり方について論じた記事もみられる。

「オリンピック女子水泳選手の、テレビ
などでの発言が話題になっている。週刊誌
その他で、ずいぶん厳しいお叱りを受け
ているようだ▼日本人はなにかというメ
ダル、メダルをたどりだす。周囲が何といおうと、自分が五輪を楽しめばいい。
アマチュアなんだから、引退するかどうか
は私の勝負よ——そういった趣旨の中身だ
ったらしい。なかなか挑戦的な物言いだ。
一種の聞き直し、とも受け取れる。だから
いっそう、反発を招く（中略）しかし、彼
女のことばが反発を誘うのは、一つにはこ
ちらも痛いところを突かれているからでは
なかなか、メダルにこだわりがちな傾向
は認めざるを得ないし、勝ち負けよりもま
ず楽しもうという意見も、近年しばしば唱
えられる。競技の成績が悪いとすぐ引退を
うんむんすると風潮も、ご承知の通りだ▼自
戒しなければならぬ。右の『こちら』が、
われわれマスメディアのことなので、いう
までもない。」
[『朝日新聞』1996.8.13朝
刊：「天声人語」]

これらの記事にみられる、一貫しない報道姿
勢や結局は勝ち負けにこだわる傾向について論
ずることは、重要な作業である。また、スポー
ツ社会学に課されるべき課題にちかい
ない。
しかしここでは、別の視点から考えてみたい。
すなわち、この「楽しみ」をめぐる記事に接す
る際に感じる「居心地の悪さ」についてである。
——この「違和感」は何だろうか。なぜ、これ
らの言葉が交わりされる場面に、妙な感じがする
のだろうか。
もっとも簡単なのは、「楽しみ」という言葉が,
オリンピックにはそぐわない，という答えであろう．競技スポーツ，とくにオリンピックのような大会は，楽しいと/orしくないかなのか軸で語られるべきものでせ．努力に伴う苦痛と，それを乗り越えた者に与えられる栄光，という物語こそふさわしい．——この説明，上述の新聞記事の視点ともおそらく重なると理解しやすい．

しかし，この違和感は，この説明とは違う場所にもみがあるように思える．そもそも，「楽しみ」とは，なにを指しているのか，よくわからない．また，これらの言葉が交わされるのはオリンピックに限らないし，スポーツの場面から切り離して言葉だけを取り上げても，違和感は消えない．それに，どうやらメディアの存在がかかわっているように思える．大会の規模，という視点で説明できないとするならば，いったい何がそのみんなもとになっているのだろうか．

スポーツの楽しさや楽しみが論じられること，けっして少なからず「いかに楽しみか」「なぜ楽しいのか」「楽しさの源泉は何か」といったさまざまな視点が設定されうるし，多くの優れた研究が蓄積されてきた．しかし，スポーツの楽しみは何か，について議論されるところはあっても，スポーツについて発言された「楽しみ」，という「言葉」の意味や，使われ方，さらにはその流通に伴う違和感，については，残念ながら触れられて来なかったように思える．したがって，議論の道具としてそのものから，自分で組み立てが必要がある．

そこでここでは，「楽しみ」にかかわる違和感について，一挙に説明しようとするのは誤め．基本的な問いに沿って各々を順に考察し，説明を積み重ねる，という戯略を取ってみよう．

すなわち，

(1)「楽しむ」と「楽しみたい」とは，どんんな意味なのか（Ⅱ章）
(2)「楽しむ」と「楽しみたい」は，どのように交わされているのか（Ⅲ章）
(3)「楽しみ」にかかわる発言は，なぜ批判されるのか（Ⅳ章）

「楽しむ」，「楽しみたい」，それはも違う言葉なのか（Ⅴ章）について順に考察することで，違和感のみならず，追い詰めていきたい．

この違和感にこだわることで，従来あまり語られなかった角度から競技スポーツについて議論をすることが，可能であるだろう．われわれ自身がいかなるコミュニケーションをこなしているのか自覚しないまま，これらの言葉を使いつつすることを避ける，という意味において，この粗っぽい試みが，いささかなりとも新しい視点と課題を提示できるのであれば，少なの意味はあるものと考える．

II メッセージの意味

まず，われわれが「楽しむ」と声をかけ，競技者が「楽しみたい」と発言するならば，各々の言葉はどのような意味なのか，という視点から考えてみる．具体的には，そのパターンを整理し類型化することで，見通しをよくしよう．

「楽しむ」や「楽しみたい」が，競技を前にした競技者と周囲の人々（メディアを含む）との間でやり取りされるメッセージであることをあらためて意識すれば，これらのメッセージが，競技そのものへのかかわり方，あるいは勝敗へのかかわり方を，少なくとも内包することが容易に予想できる．そこでとりあえず，競技へのかかわり方と勝敗へのかかわり方の視点をともに有するモデルを構築する，という基本的方針を設定したい．そのうえで，競争場面での姿勢と支配的価値の相対化の視点をもとに有する竹内の理論を参照してみよう（竹内，1995：77]の竹内は教育社会学の視点から，ゴフマンやクラークの冷却論を考察して，「アスピレーションの維持と低下」の軸と「リアリティの変換と非変換」の軸の交差によってできる4つのポックス——アスピレーション維持と価値変化による「再加熱」（rewarming-up），アスピレーション低下と価値変化による「縮小」（cooling-down），アスピレーション維持と価値変化による「代替的加熱」（warming-in），アスピレーション低下
と価値変換による「冷却」（cooling-out）——
で、メトリクラシシ社会での適応類型を巧みに
示した。

この類型は、多様な競争や選抜システムの検
討において、きわめて有効である。しかし、「失
敗への適応類型」であるため、先行する失敗が
前提されている。また当然のことながら、「楽し
み」という言葉に固有の要素が意識されてい
ないため、そのままの適用は不適切である。そ
ここでここでは、「加熱」「冷却」の用語ならびに
類型化的スタイルを参考にするととどめ、あら
たな類型化を試みたい。

「楽しみ」ということ、即座に義務からの解放
や集中や緊張の緩和をイメージしやすいが、む
しろ逆のこともあろう。また、勝つことの楽し
みがイメージされる一方で、いわゆる勝利第一
主義から離れた意味を含みうることも予想でき
る。このことから、「競技に関する集中や緊張」
（持続／緩和）と「勝利という目標の価値」（不
変／変換）という2軸を設定し、類型化するこ
とを試みた（図1）。

「緊張持続」と「価値不変」によるパタン、
すなわち競技への集中や緊張を持続あるいはよ
り高め、勝利という価値に向けて努力にする方向
に心をより熱くさせるパタンを「加熱」と呼ぶ。
このパタンでの「楽しみ」はイコード「勝
つ楽しさ」であり、「楽しめ」は「勝つ楽しさを
味わえ」、「楽しみたい」は「勝つ楽しさを味
わいたい」の意味となる。後に意味の重なりを
検討するが、これらのメッセージは、一般的な
「がんばれ」と「がんばります」に近似する。

「緊張緩和」と「価値不変」によるパタン、
すなわち競技への集中や緊張を一時的に緩和す
る一方で、勝利という価値を維持し続けるパタ
ンを「沈静」と呼ぶ。競技を一時的に忘れて（あ
るいはベースを落として）「リラックスせよ」「リ
ラックスしたい」ということであるが、この脱
力はあくまで勝つためのものである。したがっ
て、「楽しみ」は「うまくリラックスせよ」「楽
しみたい」は「うまくリラックスしたい」の意
味となる。

「緊張持続」と「価値変換」によるパタン、
すなわち競技への集中や緊張を持続しつつ、勝
つことは異なる価値、たとえば「成長」や「自

図1 メッセージ内容の類型
己実現」と採用し、競技をその充足の場とする、というパタンを「代替」と呼ぶ。たとえば、明らかに勝つことが非現実的と予測される場合や、もはや目の前の勝負にこだわる意味が見出せないほどの大差で勝敗が決している場合、指導者も競技者自身も、むやみに勝ちを目指すより、価値を「転化」させて「成長のための一里塚」として場を活用することを考えるであろう。この「成長」は、競技者としての技能の次元（たとえば競技には負けても国内記録や自己ベストを更新する）もあれば、個人としての次元（たとえば国際交流を通して人間的に成長する）もありうる。勝てて勝ってないにかかわらず、競技者が青少年である場合には、「勝つことよりもっと大切な価値がある」として、教育的効果を一義にすることもありえよう。これらの場合での「楽しめる」とは、「この体験を通して成長せよ」「人生を豊かにせよ」など、「楽しみたい」は「この体験を通して成長したい」「人生を豊かにしたい」などの意味となる。あるいは「生きがいを感じたい」や「競技に内なる喜びを味わいたい」など、広くこのカテゴリーに含めることができるであろう。

「緊張緩和」と「価値変換」によるパタン、すなわち競技への集中や緊張を緩和し、かつ勝利という価値を重視しないパタンを「冷却」と呼ぶ。「楽しみの」「楽しみの」の意味は「ラク」であり、競技者からも勝負からも消極的撤退（あるいは逃避）せよ、という誘惑の機能を有する。したがって、「楽しめる」はさくらにやれよ、「楽しむたい」は「気楽にやるだろ」の意味となる。

ともに「たかが試合にすぎない」の含みを持つために、競技者を「なにマジにやってんだよ」と「冷却」することになる。勝利の価値を相対化する点では「代替」と共通であるが、それ故の共通性の意味合いを含む。また競技への集中や緊張を緩和する点では「沈静」と共通であるが、それが「沈静」がリラックスしても内面では勝利を希求するパタンである一方、勝利への熱が低く、こだわりの薄い物的パタンである。

以上のように、独自の道具立てを試みた。もちろん、すべてのケースの「楽しめる」を、このようなラクの類型に運営げることは困難である。それでも1パタンのみではなく、複数のパタンに該当することもある。この意味では粗い類型であるが、少なくとも簡便性という利点がある。

このように見えてくると、「楽しめる」と「楽しみたい」には多様な意味がありうること、我々の場面よりはどのような意味で用いられているのかについては検討が必要であることがわかった。しかし、これだけでは当初の達成感の説明にはならない。そこで、メッセージのやり取りに焦点を合わせて、さらに考察してみよう。

### Ⅲ 関係維持のドラマ

言葉の意味を把握するには、「この言葉はこの意味に解釈すべき」というフレームが必要である。「楽しめる」や「楽しみたい」の意味は、同時に発せられたメタ・メッセージによって解釈される。言語メッセージが言葉に込められたおつもりの意味と、受信者が解釈する意味とは必ずしも一致しない。「こちらの意味解釈に導くような（あるいは導かないような）コミュニケーション戦略が可能である。

そこで、まず「楽しめる」について、具体的に考えてみよう。

「楽しめる」は、前章の類型では「加熱」を含む。しかし、日常的な話題では「加熱」（＝「勝つ楽しさを味わう」→「気が狂って勝て！」）よりも、残りの3パタン、ときに「冷却」や「代替」の意味合いのほうが一般的に響くであろう。また、ここでの言葉をつけるべきことは、この「加熱」のメッセージが近年風潮として盛んでおられ、クタマエは登りにくい状況がある、ということである。

以上の考察を意識しながら、次のような状況を想定してみよう。

競技者は、言葉による「楽しめる」という命令を受け取る。この命令は、少なくとも表面上で
は「加熱」（「がんばって勝って！」）以外の意味を詰ましており、（勝つことからの）価値変換の意味を内包しているかのようにも感じられる。しかし、敏感な競技者は、発信者や同類の人々（メディアを含む）のそれまでの姿勢や態度を材料として、語調やしきるさや行間に、みかけとは裏はなれた「加熱」の意味を喚起してしまうだろう。

しかし、競技者は、このメッセージの二重性を指摘することはできない。激昂のかたちをとっているがゆえに、「審査員」と気付かないふりをしなければならない。とにかく、タテマエでは「勝て！」と命令できないメディアとの関係を維持しようとする限り、勝利への過大な期待をかけていないふりをするメディアと、受けていないふりをする競技者は、共同で一つのドラマを構成することになる。

つまり、極端にうながされた見方をするならば、「楽しむ」といっていった「がんばれ！」に変わる、最新の「煽り」ツールになる可能性がある、ということである。しかも、多様な意味のどれに該当するかを曖昧にしたまま、競技者自身の感情（楽しみ）を大事にしていようにして、プレッシャーを減らそうとする善意と、結果で評価しない優しさを持ち自分というセルフ・イメージを守ることさえできる、実に便利なツール。——われわれは、「楽しむ」と発言するとき、意識的に（あるいは意識的に）この便利さを利用してはないだろうか。

では「楽しむ」はどうだろうか。われわれはあなたがんばって勝つことを望みます。しかし、われわれの言外の期待を指摘することを禁じますという状況では、「楽しむ」が、受取った「楽しむ」の解釈を曖昧にしたまで返せる、最も平易な反応になる。というちの重なり、こうした「答えようがない」のかもしれない。

メッセージの二重性に込められたホンネとタテマエ。気付かないふりに依存する、「よい関係」ドラマの、かわり出す息苦しさ。——これが「楽しむ」にかかわる違和感の１つめの説明である。

**IV 批判的構想**

競技者の周囲の人々（ときにメディア）は、結果（勝敗）に対してさまざまな評価（ラベル貼り）をし、さらにその勝因や敗因について解釈を加え、「物語」を成す。このラベルや事後解釈の内容、いわば物語の断片、競技者の発する言葉によっても変動する。

なぜなら、競技についての発話内容は、競技者の姿勢を語る重要なデータとなりうるからであり、またこの姿勢こそが、物語化にしばしば不可欠であるからである。

このラベル貼りや原因の解釈においては、社会の用意する語彙の中から、類型的な、できあいの言葉が選択される。「どのような場合」「どのような語彙」「誰によって」「選択されてきたのか」については、本来検討が必要であり、それ自体重要な研究課題である。しかしここでは、「楽しむ」にかかわる競技者批判の構想を観察する、という目的のため、「楽しむ」発言の解釈によって、周囲の結果に対する評価と敗因の解釈がどう異なるかを簡単に仮想してみることにした（表1）。

表にして観察することで、次のことが推測しだすようになった。

「加熱」や「沈静」の姿勢での敗因は、主に技能の次元で解釈されるため、競技者の意志の制御を超えたものとして認識されやすいであろう。一方、「冷却」や「代替」、ときに前者の姿勢での敗因は、主に態度の次元で解釈されるため、競技者自身の主観的な意志決定に関連すると認識されやすい。このために、責任の主体である競技者自身を批判の対象とすることが容易になるのである。

ここで、競技前の言語メッセージの意味は、競技後のふるまいによって曖昧的に解釈される。「ということに注意しよう」。たとえば、競技者が敗戦後に悔しきの表情を十分に行わないう場合——とくに「楽しんだ」発言
表1 「楽しみたい」に対する周囲の反応

<table>
<thead>
<tr>
<th>周囲による「楽しみたい」の解釈</th>
<th>周囲による結果の評価（想定される典型的な語彙）</th>
<th>周囲による主な攻防の解釈</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>加熱</td>
<td>勝「「楽しく日の下で」」「自宅を裏付ける力」「かみ合った気持ち」</td>
<td>負「健康を始めたくなった」「気持ちが空回り」「果敢に挑んだ」</td>
</tr>
<tr>
<td>沈静</td>
<td>「うまくリラックスしたい」</td>
<td>重かったプレッシャー」「いつもが出せない」「冷静さ失った」</td>
</tr>
<tr>
<td>代替</td>
<td>「無欲の勝利」</td>
<td>「精神的に強くなくなった」「負けて悔いなし」「ハンギング不足」</td>
</tr>
<tr>
<td>冷却</td>
<td>「気楽にやりたい」</td>
<td>試合は遊びじゃない」「幸せだけでなく」「苦しみから逃げる弱さ」</td>
</tr>
</tbody>
</table>

するとメディアとのかかわりの中で、敗者敗者らしくふるまうことが求められる。敗者は、敗戦そのものだけでなく、敗戦を悔しがらないことによって、期待される敗者らしいふるまいをしないことによって、二重に批判される。敗戦そのものの解釈さえ違って修正されてしまうのである。

競技前の「楽しみたい」について、発言直後に批判しない（むしろ歓迎することすらある）が、結果が思わしくないと嘘って「競技者の自己責任」という特有の意味に読み替え批判する、という過程。これを想定するときの、後味の苦さ。——これが違和感の2つめの説明である。メディアを批判することはたやすいが、われわれ自身、同様の過程を他者に対して適用していないだろうか。

V 言葉自体の性質に伴う逆説

III章やIV章では、II章で示した類型を軸に議論してきたが、本章では「楽しみ」や「楽しみたい」という言葉が、実はそのままでも違和感を導きうることを示したい。

「楽しみ」や「楽しみたい」という言葉は、日常語として流通している。スポーツの場面に限らず、これから旅行に出るときのような、後に楽しみが待っていることが予想される場面などに、しばしば使われてきた。しかし、この言葉は、どこか奇妙な響きがある。それはなぜなのか。

考察のための補助線として、楽しめるものを楽しもうとする場面を、かりに考えてみよう。われわれは、「楽しめ」という命令を実行することができるだろうか。むしろ、楽しみを目的
とし、楽しもうと思えば思うほど、楽しみから遠ざかってしまうことさえあるのではないか。

少なくとも観念上は、「楽しみ」は結果として自然に生じるものであり、それ自体を目的として意図的に生じさせることはできないはずである。そう考えるならば、「楽しめる」という命令は、たとえば不感症の患者に「感じろ」と命じるのと同じ構造の矛盾を内包することになる。同様に「楽しみたい」という発言を、「楽しみ」を目的として意図的に起こそうとする過程を起動する宣言と言えなくてはならない。たとえば「嫌動したい」**という言葉と同様の語感が導かれようであろう。

言葉自体の性質に伴う逆説がもたらす、独特の奇妙な響き——これが適和感の3つの証明である。


われわれは、スポーツの場面で自分の使ってている言葉、とくに命令にあたる言葉が、そもそもどういう言葉なのか、点検していく作業が必要ではないだろうか。その言葉が日常語化していたとしても、というよりは、日常語化しているからこそ、この作業が必要であるように思われる。

**VI おわりに**

以上のように説明を積み重ね整理することにより、競技者、応援者、メディアクへの関与者の間に生じるコミュニケーションのねじれやジャーナリスティックな論議の構造を、見通しよく考察できるようになるであろう。

入手できる情報が、メディアというフィルターを通した情報であることを限界として踏まえつつ、1章で紹介した女子競泳選手を事例としてみよう。この場合、選手の発話するメッセージについて、該当すると解釈されるパターンが関与者間で一致していないだけでなく、さらにその不一致の構図に誰もが無自覚であるため、コミュニケーションがまったく噛み合っていないようにみえる。そこにあるのは、選手の側がメディアからの批判に反発し、逆にその反発ゆえにメディアからの批判がさらに高まる、という相互不信の悪循環だけである。

アトランタ・オリンピックの開会直前に新聞に掲載されたある漫画（図2）には、ここまでの議論とも重なる、多くの視点が内包されている。

「たのしむ（にする）」という姿勢が、ホンネではよい結果への期待を含むこと。「たのしみ」「たのしんです」というコミュニケーション。競技者と周囲との間で保たれる関係のドラマ。楽しむことを目的にする姿勢と、結果として楽しむ姿勢。「押問答」と感じざるをえない、言葉そのものの奇妙さ。

実は、本稿は、この漫画に触発されたもので
ある。逆に、この漫画のおかしさと苦々しさを、社会学の枠の中でどうにか語語化しようとした試みである。と言ってもよいであろう。このような領域に関する議論が蓄積されていない一方で、「楽しえ」にかかわる発言は、現実にはしばしば繰り返されている。

「都立城東の捕手、福永泰也君がタイムを求める。マウンドに内野手が集まった。伝令の植村勝広君が走ってきても、『楽しめ』と、監督の言葉を伝えた」[『朝日新聞』1999.8.14朝刊、東京版]。

本稿にいきさかなりとも意義があるとするとならば、このコミュニケーションが、おそらくこれかも繰り返されるであろうからである。そして、繰り返すのが、われわれ自身であるかもしれないから、なのである。

注

1）「楽しさ」とスポーツのかかわりについては、いわゆる「楽しい体育論」に関する検討[杉本，1995：156-160]、スポーツの楽しさの条件の検討[和田，1988]など、多様な領域での議論がなされてきた。しかし、本稿のような「言葉」そのものについて議論する試みは少ない。なお、「言葉とその流通」という視点を持続することにより、たとえば次のような分析を今後の課題として設定することができるであろう。①「楽しさ」や「楽しみたい」の出現頻度の史的分析や出現メディアの分析。②日本以外の競技者による「楽しさ」に関する発言の内容分析。③「楽しさ」に関する発言の外国メディアによる報道の内容分析。④「楽しさ」や「楽しみたい」と同様の機能を有する別の言葉の検索と検討。

2）「楽しやスポーツの情報はこれまでのような、単に事実をどれだけ正確に伝えるかという段階を超え、いかにそのリアリティをきわだたせるか。さらに言えば、いかに人々を感動させるドラマを仕立て上げることかにかかっているというのも過言ではない」[杉本，1995：16]。この視点に立てば、どのような姿勢で競技に臨んでいるのかは、メディアによるドラマ構成の必らずの情報である。なかでも「不利な境遇のもとでのひたむきな姿勢」が望まれることは容
易に想像できよう。

3) 大村・宝月[1979]は、知人の逸脱行動の報に接した場合の逸脱の解釈の過程を、次のよう巧みに論じている。「……知人の逸脱の報に一瞬驚くが、この新しい情報の下で、彼の日頃の行状を『逸脱的解釈』してみると、それまでなんとなく見過ごしていたことが、新たな視点で解釈し直され、彼の逸脱の事実も自然なることと思われてくる。たとえば、仮想罪で逮捕された少年は、そう考えず意図から女性に強い関心を持っていたというように、逸脱の事実が過去の一連のできごと再解釈を引き起こす。そして両者が矛盾なく結合され、『認知的不協和』をきたさない限り、彼の逸脱の事実を核として一連のエピソードが再編成されるのである」[大村・宝月, 1979: 261]。

4) 「感動を求める」風潮には、たとえば次のような指摘がなされている。「川崎教授は『最近の若者は感動してみたいとあせるおり、擬似感動に飛びつくが、感動したつもりになっている。コンサートで総立ちになるのは、感動からでなく、そうしないと慌だと思うから、感動はもっと自然発生なものだったはずなのに』と喚く」[日本経済新聞]1998.8.29朝刊：『What's New 若者たちの感動飢餓』。なお、村田はこの『自然』の視点を母国への愛に関して導入し、「意志された愛」の矛盾を論じている[村田, 1990]。

5) これらの視点、すなわち『戦略』としての言葉ースポーツにおけるアドバイスの政治学』ならびに「コートのダブル・バインド」については、別の機会に論じたい。


文献

長谷正人，1991，『悪循環の現象学——行為の意図せざる結果をめぐって』ハーベスト社。
亀山佳明，1990，『小さなものへの変身——規律・訓練と子どもの自殺』、『子どもの嘘と秘密』、筑摩書房，98-123。
松田惠示・島崎仁，1994，『漫画『タッチ』に現われた『遊』概念の二重性』、『スポーツ社会学研究』2, 81-94。
村田雅之，1990，『『由熙』の自我論——境界人的心的過程の構造分析』、[ソシオロジ]35(2), 131-141。
奥村隆，1997，『文化装置論になんができるか』、奥村隆編『社会学になんができるか』、八千代出版，297-339。
大村英昭・宝月誠，1979，『逸脱的社会学——烙印の図とアノミー』、新曜社。
大村英昭，1989，『構成的制度の貧困——ふる文化の末路』、『新刊 非行の社会学』、世界思想社，169-178。
杉本厚夫，1995，『スポーツ文化の変容——多様化と画一化の文化秩序』、世界思想社。
竹内洋，1995，『日本のメリットクラシス——構造と心理』、東京大学出版会。
十島雅雄・十島真理，1992，『童話・昔話におけるダブル・バイインド——思惟様式の東西比較』、ナカニシヤ出版。
和田尚，1988，『スポーツの楽しさの条件』、未利博・鷹野健次・柏原健三編『スポーツの心理学』、福村出版，56-70。
（長谷川選三編著，1987，『希望の心理学——そのパラドキシャルアプローチ』、法政大学出版局）
Meaning of the Word “Tanoshimi”

Sociology of the remarks about sports

MURATA, Masayuki

Abstract

The word “tanoshimi” has frequently appeared in the media reports on sports, but this word makes us feel that something is wrong. This paper aims to analyze that strange feeling by describing how to use this word (Chapter I).

In Chapter II, four types of meaning for “tanoshimi” are proposed for the discussion after this chapter. In Chapter III, interaction between the players and other people (including the media) is considered by adopting the concept of meta-message. In Chapter IV, severe criticism of players is considered by analyzing the typical comments and the interpretation on the causes of their defeat. In Chapter V, the paradoxical processes that cause the strange connotation of the words are discussed.

Studies about use of the words in the remarks about sports should be continued (Chapter VI).

Key words: media, message, paradox, comic, Olympics

1) Women’s Junior College Tokyo Institute of Polytechnics