



時代の変化と新たな試み

—プロスポーツ、学校教育、オリンピック—

季刊誌 第12号
—2024年秋号—

一般社団法人
子ども未来・スポーツ社会文化研究所



はじめに

時代の変化と新たな試み —プロスポーツ・学校教育・オリンピック—

子ども未来・スポーツ社会文化研究所「季刊誌第 12 号：2024 年秋号」をお届けします。テクノロジーとライフスタイルは時代と共に変化します。それに伴い、これまでの取り組みは通じず、新たな試みが必要になってきます。そこで、今期（第 34～36 回）のセミナーでは、「時代の変化と新たな試み」をテーマとして、米国におけるプロスポーツの新たなメディア活用について、学校教育における新たな主体性の考え方について、100 年前のパリオリンピックからのメディアの関わり方の変化について考えてみました。

第 34 回オープンセミナーでは、新川 諒氏（NBA ワシントン・ウィザーズ マーケティング・マネージャー）に「スポーツチームのメディア化と SNS 活用～NBA の事例を中心に～」と題して、お話をいただきました。NBA（米国プロバスケットボール協会）は SNS を積極的に利用し、ファンとの交流を図っています。それは時間も空間も超えて "共感" を生み出し、さらにデータも取得するという特徴があります。NBA ワシントン・ウィザーズ（Washington Wizards）は、八村塁選手を獲得し、日本語の SNS アカウントを開設すると同時に、日本のファンを獲得するためのマネジメントの展開について紹介されました。今回、諸般の事情により概要だけを掲載しました。

第 35 回オープンセミナーでは、松田恵示氏（神戸親和大学学長）に「現代社会と『新しい主体性』の育成をめぐって」と題して、お話をいただきました。「ウェルビーイング（Well-being）」という言葉で、個人や社会の目指す姿を表すことがよく行われています。そんな言葉が前面に押し出されてくる社会に、近代的な意味での「主体性」の展開が必要になってきているともよく言われます。それは、グローバルな教育言説において特に強調されています。この「主体性」について、遊びの視点から考えました。

第 36 回サマーオープンセミナーでは、黒田 勇氏（理事・関西大学名誉教授）に「映画『炎のランナー』のパリ五輪と PARiS 2024」と題して、パリオリンピックが開催されているフランスからご報告いただきました。1924 年の第 7 回オリンピックパリ大会は、やっとオリンピックらしい形態が整い出した大会で、日本も三回目の出場でした。ただし、日本ではオリンピックの知名度もまだ低く、メディアもまだオリンピックを「発見」していなかったとも言えます。にもかかわらず、世界や日本でもよく知られる大会となったのは、映画『炎のランナー』（1981 年）によるものだったかもしれません。そして、100 年後のパリ、「夏のバカンスにフランス人の誰もオリンピックには関心がない」などと言われているフランスの大会の現場から、現状を報告してもらいました。

ご一読いただき、皆さんからの忌憚のないご意見をいただければ幸いです。

<目次>

●第34回オープンセミナー・・・P.3～

- ◆ テーマ：スポーツチームのメディア化とSNS活用～NBAの事例を中心に～
- ◆ 日 時：2024年5月27日（月）20時～21時30分
- ◆ 方 法：ZOOMによるオンラインセミナー
- ◆ ナビゲーター：新川 謙氏（NBAワシントン・ウィザーズ マーケティング・マネージャー）
- ◆ ディスカスタント：黒田 勇氏（理事・関西大学名誉教授）

●第35回オープンセミナー・・・P.6～

- ◆ テーマ：現代社会と「新しい主体性」の育成をめぐって
- ◆ 日 時：2024年6月18日（火）20時～21時30分
- ◆ 方 法：ZOOMによるオンラインセミナー
- ◆ ナビゲーター：松田恵示氏（神戸親和大学学長）
- ◆ コメンテーター：杉本厚夫氏（代表・京都教育大学／関西大学名誉教授）

●第36回サマーオープンセミナー2024・・・P.19～

- ◆ テーマ：映画『炎のランナー』のパリ五輪とPARiS 2024
- ◆ 日 時：2024年8月4日（日）20時～21時30分（日本時間）
- ◆ 方 法：ZOOMによるオンラインセミナー
- ◆ ナビゲーター：黒田 勇氏（理事・関西大学名誉教授）

《第34回セミナー》

スポーツチームのメディア化とSNS活用～NBAの事例を中心に～

新川 謙氏 (NBA ワシントン・ウィザーズ マーケティング・マネージャー)

＜概要＞

NBAのマーケティングとは

NBA (National Basketball Association) のマーケティングの商品はファンの体験そのものです。これまで試合会場にいなければ体験できないリアルゲームという観戦体験を、現代ではデジタルによって提供することで拡張しています。これを具体的にしたものが、ファンへの情報提供のコンテンツビジネスです。SNS を積極的に利用し、ファンとの交流を図っています。それは時間も空間も超えて "共感" を生み出し、さらにデータも取得するという特徴があります。

24時間ファンと繋がることができる場所がソーシャルメディアです。また、国内よりも海外のファン数を増やすために、実際に会場に足を運べないファンにも身近に感じてもらうコンテンツ作りをしています。さらに、中継や一般メディアとの差別化を図るコンテンツ作りが必要で、そのため以下のような試みをしています。

ソーシャルメディアを通じて、Behind the Scenes (裏側密着) として普段はファンから見えない選手の様子や舞台裏を見せます。User Generated Content (ユーザー生成コンテンツ) では、ファンらがソーシャルメディアで情報を消費するだけでなく、自発的に作成した投稿をチームとして活用します。また、Mic'ed Up (マイクアップと呼ばれるもの) で、選ばれた選手が服にマイクを装着し、試合前のウォームアップや試合中に何を喋っているのかをファンに公開します。ただし、権利的に選手活用が難しければ、選手自身に発信者になってもらい、写真共有アプリ Greenfly というものを活用して、共有してもらいます。

ワシントン・ウィザーズ (Washington Wizards) の日本でのマーケット戦略

ワシントン・ウィザーズとは、米国の首都ワシントン D.C.を本拠地とする NBA プロバスケットボールチームです。2019年ドラフト会議で日本人初となる八村塁選手を指名しました。そして、2019年9月末に NBA では初めてとなる日本語公式 X アカウント、2020年2月に Instagram アカウントを開設しました。2019年10月には、NEC 社と国際パートナーシップ締結しました。そして、2022年9月に、NBA Japan Games のため来日し、試合をしました。

放映権についてはリーグ管轄のため、自由度がありません。そこで、ウィザーズから日本のファンへ直接伝える場が必要になります。そのため、SNS 上に自社メディアを作り、スポンサー企業にとって魅力的なプラットフォームを生み出しました。企業にとって広告

看板を出すだけではスポンサーをする魅力が失われつつあります。そのために SNS での協働は新たなマーケティングの可能性を生み出すと考えています。

ウィザーズにとって日本は海外に当たるため、まずは“ホームタウン”が必要です。そこで、ホームタウンとして、八村塁選手の故郷である富山をチョイスしました。そして富山に訪問し、「ウィザーズ里帰り」の動画の配信をするなど、積極的なコンテンツ作成によって「繋がり」や「絆」を可視化しました。さらに、富山駅前の 3×3 コートの新設イベントに訪問したり、グッズを提供したり、富山市長への表敬訪問し、地元メディアに報道してもらったり、市役所でのユニフォーム展示をしてもらうことで、ウィザーズ認知を高めてもらう取り組みをしました。

X はバーチャルなスポーツバーと考えています。現在のトレンドにどうウィザーズを絡めていけるかが課題です。また、メインアカウントとの差別化をどのようにするかというこどから考えて、日本語のアカウントでは、バスケ、ウィザーズ、NBA を通じて米国文化も知ってもらう機会になるようにしています。日本のファンが知りたい情報をカスタマイズして提供すると同時に、チーム制作のコンテンツも日本語字幕を加えて掲載しています。

さらに、気になる選手たちの日本愛にクローズドアップしています。例えば、アンソニーギル選手に好きな日本食を聞いたり、アニメの大ファン、ダニエル・ギャフォード選手が着た「NARUTO」T シャツについて聞いてみたり、イサック・ボンガ選手に好きなアニメのトップ 5 を聞いたりしました。また、国民的人気マンガ「スラムダンク」の名シーンを彷彿させることで、バスケファンを一つにし「私たち」を創り上げます。これは実現しなかつたのですが、NBA で活躍する日本人選手の対決を企画するなどです。

また、ファンを巻き込むストーリー作りを行いました。その主人公となったのはチームでも選手でもなく、ファン自身です。ファンである MQ さんは、グラフィックデザイナーでもあり、選手のイラストを描いていました。そこで、MQ さんが描いたイラストをもって、実際に選手と対面するという企画を実行し、動画にしてソーシャルメディアのコンテンツにもしました。

日本だけで盛り上がるのではなく、英語の字幕を付けて米国とも繋げています。実際に「ジャパニーズヘリテージナイト」ではビジョンで映像を流し、現地の方々にも日本を近く感じてもらう企画にしました。日本語公式 SNS だけでのグラフィック利用ではなく、ジャパンゲームズ中は英語公式内でも同様に活用します。

何のためのファンマーケティングか？

多言語で SNS 運営という投資は、ファンを増やし、収益へと繋げます。企業にとって魅力的な空間を作り出すのが SNS であると考えています。

SNS 運用に関わる様々な数値の分析情報から得られたデータを活用 (Sprout/Instagram) することです。その情報を社内共有すると同時に、リーグ内でも順位付けが必要です。また、発信頻度やタイミングを工夫する必要があります。それは、データに基づく投稿をしつつも、

特に X は拡散性を意識した取り組みが求められます。さらに、見てもらうための工夫と SNS からの情報収集も必要です。例えば、バーチャルなスポーツバーを開設することも有効です。ファンを増やすための工夫として、○○との掛け合わせ（例えば、アートや他リーグ）は有効です。そして、選手個人の SNS との関係性を持たせ、選手が拡散したいと思うコンテンツ作りが必要です。

（文責 杉本厚夫）

《第35回セミナー》

「現代社会と『新しい主体性』の育成をめぐって」

松田恵示氏（神戸親和大学学長）

はじめに

教育政策はAIなどの高度な情報技術の展開、第4次産業革命のような言葉でいわれる非常に根本的な社会変化を認識する中で、教育のあり方そのものが話題になることが多いなっていると思います。

OECDのEducation2023プロジェクトも、その代表的な動きで、今年、日本でグローバルフォーラムという総会が開かれます。これは2030年の子どもたちに求められる教育の内容を検討するプロジェクトです。知識やスキルや態度ないし価値というものがコンピテンシーとして必要になってくることや、それを制度や授業の中で身につければいいのかということが、政策者と研究者、教育現場の先生方が子どもたちを中心に三位一体で議論しており、大きな成果と現在の教育の世界的なうねりを作っていると思います。

このプロジェクトの成果の一つが、ご存知の方も多いと思いますが、ラーニング・コンパス（学びの羅針盤）です。

ウェルビーイング（Well-Being）が教育の目的として求められる中で、エージェンシーを持って子どもたちがこのコンパスによって向かっていくという図の中身になっています。



ここには、流れとしてAAR（Anticipation, Action,, Reflection）、という意思決定や学習プロセスのあり方、あるいは、新たな価値を創造する力や、対立やジレンマに対処する力や、責任ある行動をとる力をコンピテンシーとして中核に置いて、複雑な社会に対応してより良い未来を創造できるように、一つの教育モデルが提供されています。

このラーニング・コンパスを少し分解してみると、何のために学ぶのかというのがウェルビーイングとして示されていて、どのようにして何を学ぶのかがコンパスに書かれていて、そうした学習主体の基盤がエージェンシー、コ・エージェンシーとして描かれているという構図になっています。

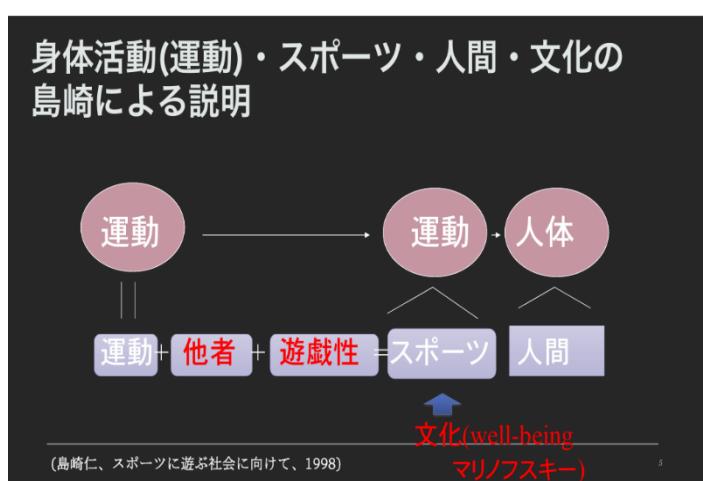
このエージェンシーという言葉は、日本語には訳しにくい言葉だと言われています。まず、単なる主体というのでは物足りなく、行為の遂行体、責任主体とか、もうちょっとと言うとCo-Agencyという言葉もあるように、協働性というのも、この中に含まれた言葉になってい

ます。キータームなのですけれども、非常に分かりやすいのに、言葉にしにくい概念になっています。

ただウェルビーイングという目的を達成するためには、何よりもこのエージェンシーが重要だという議論がなされているように思われるところはポイントです。アクティブーニングだと、学習の主体性などのキーワードを重視する流れの中で、このエージェンシーは欠かせない非常に重要な要素として語られています。

Well-Being という言葉

このエージェンシーという言葉をどう考えればいいのかということが、今日の話の中心になっています。その前に、目的になっているウェルビーイングという言葉を改めて考えておきます。ウェルビーイングという言葉は、例えばスポーツの文化的理解においても、相当前から使われていた言葉でもあります。これは私の恩師で、体育社会学の創設期の頃に活動された島崎仁先生がよく使わっていた図です。



スポーツは単なる肉体を使った活動ではなく、そこには人との関わりがあって、遊びの要素があるので、つまりよりよく生きるということを実現する営みという意味で文化なのだ、という説明の中でこの言葉を使わせていました。ウェルビーイングという言葉は、人類学者のマリノフスキイの理論を使って、説明され

ていました。

ですから、『スポーツに遊ぶ社会に向けて』(1988年)は先生が亡くなられた後に編纂された本なのですが、おそらく1970年代ぐらいから、ウェルビーイングという言葉は教育やスポーツをめぐる言説にも散見されているということだと思います。

エコシステムとしての Well-Being

ただ、現在の教育政策の中で、このウェルビーイングということを改めて捉え直している理由は、むしろこのウェルビーイングというものが、「エコシステム」という仕組みの中で捉えられようとしているところが大きいのではないかと思います。

エコシステムというのは生態系という意味だとは思うのですが、簡単に言うと「風が吹けば桶屋が儲かる」といった、価値の連鎖を生み出す考え方だと思うのです。つまり、AがBに貢献してBがCに貢献して、CがDに貢献すると、結局DはAに貢献することになっ

てみんなハッピーみたいなことですね。それぞれが、それぞれに Win-Win の関係で自立的に回っていくという考え方だと思うのです。つまり教育という営みも、授業の場面やあるいは学校という制度の中だけで、それが完結しているわけではなく、地域社会やご両親や、さらにはもう少し広い意味での例えばメディアだととか、政府だととか、そういう社会を取り巻く人の関係の仕組みがいっぱいあって、そういうものが関数のように複雑に影響し合って実は成り立っています。

だから簡単に言いますと、小学校で子どもがある時間に勉強が嫌だって言って、なかなか学習が進まないときに、それが教え方の問題とか、あるいは子どもの動機づけの問題と考えるのが教育学の常ですが、もっと単純にその日の朝、お母さんと喧嘩してきたからそういう状態になっているのかもしれないし、そもそもその家庭が取り巻かれている社会的環境に起因するかもしれないしと、言い出すときりがないぐらいの繋がりの中へ視点を広げていって、でもだからこそ教育はなかなか変えられないし、難しい側面を持っているということだと思うのですけれども、そういうものの全体をウェルビーイングという言葉で調整をすることを考える、そういう議論になっているのが従来と明らかに力点が違うところだと自分は考えています。

Being の尊厳性

ラーニング・コンパスは「カリキュラムの枠組み」ではありません。公式のカリキュラムや指導方法に定められた教育とともに、フォーマルな学習（目的・時間・手立てが特定され、組織化・構造化された環境における学習）、ノンフォーマルな学習（計画された活動に埋め込まれた意図的な学習。目的・時間・学習支援に関して明示的に指定されていない）、インフォーマルな学習（仕事、家庭や余暇などの日常の活動に付随して起きる目的・時間・学習支援が組織化・構造化されていない学習）も重要であることを認識していることもあります。

また、日本ではどうしてもウェルビーイングの「ウェル（Well）」の方に関心が行きがちなのですから、OECD の議論の中では、「ビーイング（Being）」への注目がとても強いというのは、一緒にいろんな取り組みに参加する中で折に触れ感じました。というのは例えば障害があるないだとか、あるいは人種、経済的な環境、いわゆるダイバーシティとか、多様性の中でのインクルーシブだとが課題として引き受けられるというときに、ひとりひとりのあり方というものに対する根本的な「Being」を守ろうとする姿勢が、この考え方の中にとても強く根付いていると思います。

つまりウェルビーイングのウェルの前にビーイングがまずそれにあって、それがまさにそれぞれの立ち位置でウェルというものを目指していくということが大切なのだと。

これは社会が非常に複雑になってきていて、見通しも悪くなってきていて、何を共通の教育の目的に立てればいいのだというような社会背景から、一つの知恵というか答えとして生み出されているものだと思います。一人一人の尊厳が、本当に大切にされようとしているとも思います。

今回の問い合わせの背景

そういうウェルビーイングという目標に対して、その実現を支えていく資質能力というものがエージェンシーだという話になっているのです。では、このエージェンシーというのは、一体何なのか。教育政策というと、日本では学習指導要領が編纂されていますけれども、現在の学習指導要領には「主体的で対話的で深い学び」という言葉があつたりして、主体性という言葉がかなりキーワードとしてよく使われています。

OECD がエージェンシーという言葉で考えているのを日本では主体性という言葉に置き換えて、それを取り入れているということです。そもそもコンセプトのなかに、共同エージェンシー、集団エージェンシーなど、エージェンシーという言葉は広がりを持って OECD は使っています。また、地域のエージェンシー、国家のエージェンシーだと、経済的なエージェンシーだと、非常に汎用性を高めていて使う範囲が広いのです。それはどういう広さを持っているのだというので、考えたりしていたのですけれども、なかなかそれがうまくつかめないし、ましてやそれを実際の教育課程に落とし込むっていうところの手がかりが実はあまりうまく見つけられませんでした。そういう中で研究というよりは、本當により実践的な課題だったのですけれども、そういうときにはちょっと視点を変えて、逆に広いというよりは狭い部分、揺るがないでいる部分は何なのだろう、みたいなことを考えるのも一つかなと思いました。

遊びからの問い合わせ

そこで揺るがない部分というのを考えていくときに、これはひとつのセレンビリティというのでしょうか、ちょっと触発されたものがあり、アイデアとして浮かんだことがありました。以前から遊びの研究をしてきましたが、それはどちらかというと個別な遊びの種目だとか、それに準ずる例えばスポーツの種目だとか、レジャーとかリクリエーションの種目の歴史や内容を研究するというのではなくて、むしろ遊びの精神とか、社会意識の中にある遊びというようなものを一つの鏡にして、人間とか文化のことを考えていくということでした。

「遊びをせんとや生れけむ 戯れせんとや生れけん 遊ぶ子供の声聞けば わが身さへこそゆるがるれ」。これは、有名な梁塵秘抄の中の歌です。この歌は、結局昔から遊んでいますよねということもあるのですけれど、それ以上に子どもと遊女の対比があって、遊女になった今のこの歌い手の主体が、子どもを見て、私にもああいうときがあった的な、生きることの哀れさみたいなものを歌っているところに「遊び」という言葉を使うこの歌としての評価があるということが言われています。そうすると、大人になって人生だとか、人間のあり方を考えるときに、やっぱり遊ぶっていうことがある種の郷愁とか、いろんな思いをもたらす。そのときの遊んでいる人のあり方というのは、今で言うエージェンシーという問題と一体どういう関係になっているのだろう。むしろ何かそこからエージェンシー問題を考え

るきっかけになるのではないかと考えた次第です。

もう一つは、ブリューゲルの有名な絵画『子どもの遊び』（オーストリア、ウィーンの美術史美術館）です。この中に、83種類の遊びや250人もの人間が楽しく遊んでいる姿が描かれており、遊びの豊かさみたいなものが遊ぶことで有名な絵画です。そういうことで考えると、遊んでいるときの人のあり方というのは、今、問題になっているエージェンシーという問題とどういう関係があるのだろう。特にエージェンシーというのが主体性ということを巡っての言葉になっているから、遊ぶというときの主体性っていうのは、この絵の中にあるような感じとして理解できるんだろうか、というようなことが頭の中に広がったのです。

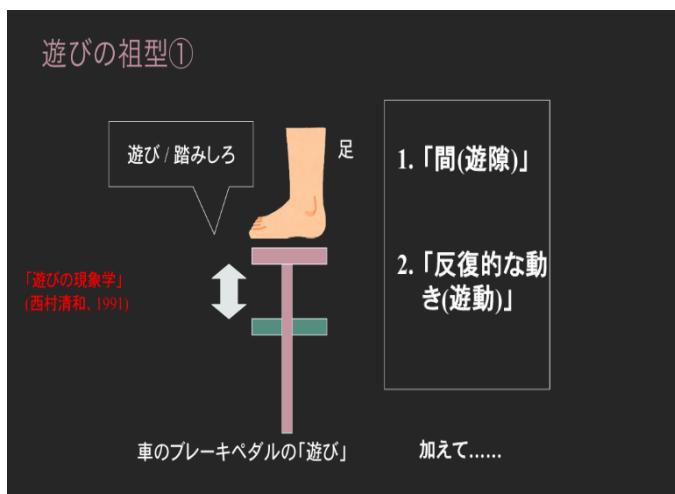
ところが僕がこれまで遊びの研究をしていて、いつも引っかかってきたことは、遊びの主体という言葉は、実は遊びは主体性がなくなった状態のことをいうのだというような議論があることです。つまり、通常だと主体というのは、意志を持って何がしかの形で外界に働きかけていくというようなイメージがあるのですが、遊びの中においてはむしろ没頭とか、あるいは、我を忘れるというような、いわばその意味での「主体」を脱したときの状態を指摘される場合も結構あるのですね。

なので、遊びにおいて、あるいは遊びという行為は主体的な行為なのか、その主体を脱した行為なのかというのは遊び研究においては意外と開かれたままになっているというところがあつて、それでエージェンシーと遊びということを考えつつも、これはちょっと広いけどヒントのある話だなということで次の話に繋がっていくということになります。

遊びの祖型

遊びの研究というと、文化論的アプローチからはホイジンガのホモ・ルーデンスがよく読まれていて、結局、遊びは面白いということが本質的な問題で、それが人間の文化というものをいかに生み出してきたのかという話がそこには広がっています。このときにその遊びの条件みたいなことを考えていて、特に日常生活とは別のもの、よく非日常性と言われますが、これは確かにスポーツだとか芸術だとかを考えるときも、日常に対して非日常的行為なのだとかということで議論をされる下支えになっている研究だと思うのです。けれどもここも前からちょっと何か引っかかっているのです。

遊びということで言うと、もう一つは西村清和先生が書かれた『遊びの現象学』(1991年)という本が自分にとっては非常に大きな研究上の柱になっています。その中の一部ですけれども、遊びというものを、間と反復的な動きがあるという条件の中で検討されているものがあります。



例えば、車のブレーキを踏むときにぐっと踏み出して、どっかでかかり出すけれども、そのかかり出すまでのところは、ある種のブレーキとしては空白の部分になっていて、踏みしろとか、その部分をブレーキの遊びというふうに表現することができます。でも、それを遊びと表現するというのはすごく面白い言葉の使い方で、もちろん自由だとか気ままだとか笑っているとかという話ではないので、それで、西村先生の議論をお借りすると、そこには隙間と、踏んだり離したり踏んだり離したりという反復的な動きがあるとなります。これを指して遊びと言っているということです。

ただ、隙間と動きがあれば何でも遊びなのかというと、そうではない。例えばブランコで遊ぶ子どもの場合ですが、これはブランコを振る中で、前と後という間とそれを反復する動きというものが物理的にも出てくるから遊びの原型をなしているという解釈になると思うのですが、ただそのときに、ネジが外れそうで振っているうちに落ちて痛い思いをするとか、そういう危険を感じながら、揺られているという不安定な状態が表に出てくるようだとそれは楽しくないです。つまり、没頭できないからだと思うのですが、この没頭する状態を西村先生は「非主体性」として捉えていて、自分が操縦席になっていて、意志でもって動いていて、世界に対して働きかけているという全ての日常に対して、そういうものから解放されて、ある種、動きに身を任せているという独特的な存在状態でもあるのだっていうことを遊びの条件として議論されているところがあります。この議論の中で、先ほど紹介したホイジンガの非日常性というのが、ちょっと批判されるのですね。

遊びの主体性／非主体性

遊びには、いろいろな遊びがありますけれども、「ごっこ遊び」が一番こういうときの例に出しやすいのです。例えば、砂場で泥団子を作って、「今日のおやつはこれよ」とかと言って遊んでいる子どもがいたとして、実際それは泥ですからおやつよって言われて「はい」と言って食べるふりをすることで遊びは成立しています。それを、まじめに「それは泥じゃん」と言ってしまったら、それで遊び終わってしまうわけですね。ということは、泥だけ泥じゃないという、そういう意識の二重性みたいなものが、この「ごっこ遊び」を支えているのですが、そこでは、ではなぜそれはダブルバインドというような状況にならないのか。例えば、怖いお母さんが「はい」と言っているけど、実はそれは「駄目」って言っているみたいな、どっちなのか分からないという困惑状況、精神がちょっと分裂していくと

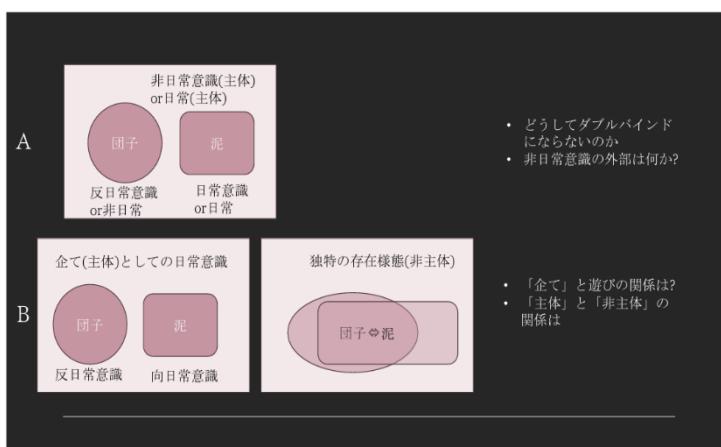
いうような二重性とか矛盾した意識というのは、つらいことになるのです。ところが遊びにおいてはそういう意識の二重性を逆にうまく持てなければ遊べないし、それが辛い状況だと遊べないです。発達心理学では、それを多元的思考という言葉で、発達とか成長の一つの結果だし、そういうものが遊びを手繕り寄せていくというようなそういう議論をされたりもしています。そこに、非日常ということが微妙に関わっていて、ホイジンガも日常ではないと言い方をするときに、どこかでそこの意識の二重性を見ているというようなことになっているのだと思うのです。

ところが、西村清和先生は、この辺りのところを、批判するところがあります。遊びは、このような状況を一つの意識とする、むしろ我を忘れているという状態が、実は遊びの独特の存在状態だという議論です。これは本当だというのと、これは嘘だという意識の二重性という理論に対して、遊んでいるときは、別に遊んでいるという一つの意識しかないというが通常の我々の体験ではないのかと指摘します、なぜ、そもそも二つの意識がある、ということからスタートするのかと。ということで、遊びの議論に対して非常に根本的な批判をされるところがあるのです。

例えば、溶解体験という言葉で生成を定着の論理とは相対的に独立させて議論のフレームを構成し、様々な社会事象を考えられた作田啓一先生にも通底するところがあるし、あるいはフローという概念で楽しさということを捉えた心理学者のチクセントミハイにもそういうところがあります。日常的にも例えばゾーンに入るだとかそういう言い方をして、つまりそこに二つの意識があるではなくて、一つ、我を忘れたような状態、そういうようなものの存在とかそれに対する着目ということが、意外と多くされているのですね。

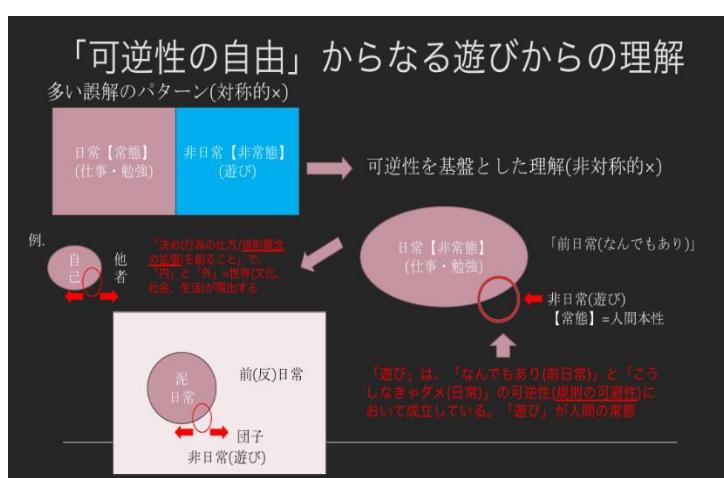
ここまで話をちょっと簡単に整理すると、遊びが非日常的だと言われ、それを支えているのは意識の二重性という問題が含まれているのだけれども、実際に意識が二重であれば、非常に困難な状態になってしまいます。そもそも遊びにおいてその二重の意識なんてないのではないかということだとすると、遊びは他方で、非主体的な性質を強く持つことになってしまいます。あるいは遊びは日常的な行為なのか非日常的な行為なのかというのは論者とか研究によって実は非常に多様なのだということです。

この問題に対してどう考えればいいのかというあたりが、実は新しい主体性という言葉を考えるときのヒントになるのではないかと考えています。通常、遊びは非日常的だと言うのですけれども、先ほどの団子遊びの例で言うと、それは団子なのか泥なのかというのは、日常的に見れば泥、非日常的意識ではそれは団子だと見立てる、と二つの意識があるとなる。そういう二つの意識が併存しているということが非日常的ということになっています。でも、そこにある主体というのは、普通の生活の中で行為している主体と連続性を持っている日常の主体になっている。だから、どうしてダブルバインドにならないのだと、非日常の意識と言ってその外部は何かだと、ちょっと混乱した状態といえば確かにそうなのです。



それに対して、西村清和先生はどうして二つの意識があると前提で考えるのだと。つまり、遊びのときには二つの意識が存在しているという図のAの見方っていうのは、主体に対して意識を考えるという企てという日常の中での理解になっている。しかし、遊びにおいては遊ぶという単に一つの存在様態の中にあるだけだし、一つの意識しかないからそれは非主体としての人間のありようがただそういう事態として生じているだけなのだと。図のBのような理解をされるわけですね。ただ、そうするとすぐに疑問が出てきて、そのような非主体といわゆる企ての主体というのはどういう関係になっているのかだとか、その辺りが見えなくなってくるようなところもあるわけです。

「可逆性の自由」からなる遊びからの理解



それで、その問題をちょっとどう解いたらいいのかを少し前から考えているのが「可逆性」という言葉です。これはちょっと繰り返しになりますが、通常の遊びの理解は日常に対して非日常としてあるということなので、図の左の上の二つの世界があって片方が遊びっていうそういう理解かと思います。

それに対してですね、右の真

ん中辺りに書いているのが、可逆性という言葉から理解すると、いわゆる日常と言われる前の前日常みたいなですね、もうちょっと言い方を変えると、何でもありみたいな世界があつて、その何でもありみたいな世界の中に、例えばこれをすると便利だよとか、こういうことを守るとみんながうまく生活できるねというある規範を導入することで、日常というものが生まれる。そういうふうに考えてみたらどうかと思っています。

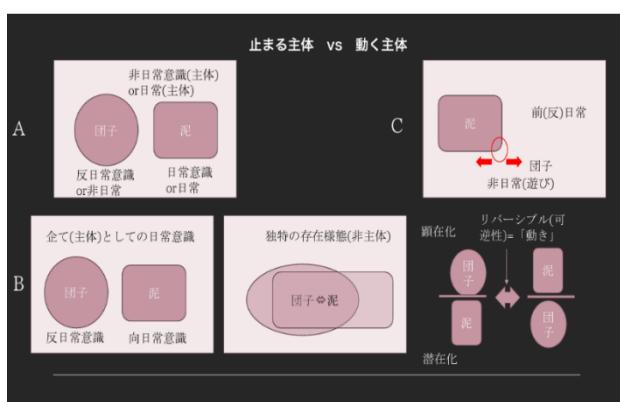
そうすると、むしろ何でもありの方が自然な状態で、そういうルールを作っている種、人間の知恵とか理性みたいなことの中で生まれてくる世界っていうのが、常態に対して非常態になると思うのです。そのときに遊びというのは非常態にとどまってしまうと生じない

のですけれども、何でもありの世界に1回出でていく。しかし、その出てしまうと何でもありの世界に戻ってしまうだけですから、また日常に戻ってくる。でも、日常に戻るのだけどまた前日常にはみ出るという、つまりフラフラしている。ここで西村先生などの構造の議論は生きてくると思うのです。フラフラしているという反復的な動きの中にあることがむしろ人間的というか、常態にある。つまり、遊びというのはその人間のフラフラしている状態を指していて、それをわざとルールで遊ばなくした状態が非常態としての日常で、そもそもフラフラしているというもう一つの日常から見ると反対側にある外部というのは前日常のような何でもありというような構図を考えてみてはどうかというのがここでのポイントです。

ですので、泥と団子の話でいくと、そもそもこれは泥ですよねという認識と理解によって成り立っている日常があるわけですが、いやこれは団子だというふうに何でもありの世界で、それを食べたらやっぱおかしいという話がもう片方には確かにある。でも、たとえそちらの認識が前に出ても、日常の部分もまた戻るというか、捨てない。潜在的にある。裏表になるみたいに泥と団子がいつでもひっくり返る反転可能な状態にある。そういう状態を遊びということで考えていいのではないか。つまり、それは可逆性という言葉で言えると思いますので、可逆性の自由というのが遊びの条件であり本質なのだという理解をしてみたらどうかということです。

そうすると、日常と非日常という関係もこれまで考えてきたような関係ではなくなる。つまり非対称的な関係で日常と非日常を捉えることができるのではないかと。これはですね、おそらく、遊びだけではなくて、相當にいろいろな世界と人間の中に存在している原理なのではないか思っています。例えば自己と他者というような区別も、大澤真幸さんという社会学者の方が求心と遠心という独特の概念を使って自己と他者というのが同時的に成立するという。同じように、いわゆる規則というものを何かの形で決めていくことによって、内と外というのが、同時に出てきて、どちらでもないというような形でフラフラするということが出たときに、いわゆる溶解していくというか、例えば、自己と他者が映画を見ているときに、隣に座っている人は他者のはずなのですから、見ていると何か一緒にある空間の中に溶け込んでいるように感じているとかですね。これは先の作田先生の議論です。

止まる主体 vs 動く主体



そうすると、先ほどの遊びの日常、非日常という議論は図の A、B のパターンに対して C のパターンというのを考えることができます。つまり、可逆性というものが遊びの本質になっているから C に描かれているような図のような理解ができるになります。そうすると、遊びの日常・非日常とか遊

びの主体・非主体というのも A と B という状態があるというのではなくって、基本的には A という状態を巡って外へ出たり、中へ入ったりというそういう状態、つまり、止まっている、そしてフラフラと動いているという二つの状態の対比こそが重要なのだという整理になっていくのではないかと思います。遊びにおける主体、非主体とか、日常、非日常というものをちょっと整理していくと、結局この動くと止まると動くの対比っていう話は、その主体性＝エージェンシーを巡ってジェンダー研究で今まで既になされてきているという面もあります。

ジェンダー研究でどういう展開がなされてきているかというと、ジュディス・バトラーという人がジェンダートラブルという本の中で、詳しく書いています。いわゆるフーコーがパノプチコンという議論の中で、近代の主体性というのは自分が自由の担保という形で最も自分というものが大切にされるということではなく、徹底的にむしろ他者に依存することが主体性ということを成り立たせている原理なのだというようなことを言ってしまったので、主体性はもう立ち位置がなくなったというか、崩壊してしまったみたいな話があったと思うのです。それを受け、このジェンダー研究の中でも、男、女という問題があって、女というのがある種、非常に強い対称的な権力性の中で、いろいろな意味で差別や厳しい状態にあった。そのときに、男と同じような異なる主体というものが女にもあるのだという議論をやってしまうと、男に代わるいわゆる支配的な主体がまた出てくるみたいな議論にもなりかねない。あるいは、男と女という二つの主体が並び立つみたいな議論になるか等々、実はその主体という問題を巡ってはジェンダーの研究においては様々な論点がある話になっていたと思います。

そういう中でバトラーの視座は、女という主体はむしろその様々な言説の中で、構築されてきた主体であって、玉ねぎの皮をむくみたいな感じで、むいたら中に何か新しい主体があったというのではなく、言説をむいていったら何もなくなってしまう。だから逆に言うと、主体というもの自体がそもそも言語実践によって構築されているのだといったのだと思います。

可逆性の自由による「新しい主体性」

そこで、前提となる主体は存在しないとしたら、実際にあるジェンダーのリデザインみたいなことはどう考えるのかという話になったときに、そこで言語実践による構築がされているということを非常に上手く捉えたというか、使ったと思うのです。むしろ言語というのは、引用があったり、あるいはちょっと濫用があったり、言い間違えるという誤りの可能性があったりします。何回もそれを言語として使って実践を行っていると、そこには必ずぶれとか、ずれが出てきて、そういう動きこそが、実は主体からの自由というものを引き出すのではないか。つまり、反復可能性というものが主体を構築する原理でもあるけれども、主体から逃れる原理でもあるのではないかというような再帰的な議論をやっていたのではないかと思うのです。

その中で出てくる主体という言葉をバトラーはエージェンシーと呼んでいて、それを日本で訳された竹村先生が、「行為遂行体」と訳しています。もうそれこそ30年ぐらい前の話なのですけれども、まさに現代のOECDのエージェンシーの議論に、どっぷりそのままかぶっていくところがあるのではないかと思ったわけです。

そうすると、この反復可能性による行為遂行体としてのエージェンシーというのは、つまりその揺れ動く主体でもあるし、遊びの中にあるその可逆性の自由に基づく主体、そういう主体のイメージがドンピシャなのではないかということで繋がっていくのかなと思っているわけです。そこまで、考えがまとまると、逆に現在の教育言説の中にある主体性の議論の穴が見えてきたり、あるいはブレークダウンさせるときの手がかりというのも見えてくるのではないかかなと考えているところがあります。

すごく言葉をたくさん使いましたけれども、結局のところは遊んでいる中にいる人の状態というものが、実は今、求められているエージェンシーというものを構築性の議論の中で最もよく表しているようなものなのではないか。そうすると遊びの中にある人の状態っていうものを、いったいどういうものだというふうに理解して、それを教育という制度の中にどう乗せていくのかっていうことが今、問題になることなのかなっていうふうに自分の問題として考えているということでした。

コメンテーター：杉本厚夫氏（代表・京都教育大学／関西大学名誉教授）

非常に示唆に富むお話をいただきました。遊びから主体性というものを読み解いていただいて、現代的なウェルビーイングの元にある考え方を的確に説明していただき、ありがとうございました。私からは、遊びと学習から、主体性についてコメントをし、松田さんからご意見をいただきたいです。

一つは非日常と日常というのは、よく議論されることなのですから、私が考えるのは日常を非日常に変えるというところが遊びなのではないかと考えています。遊びにおける可逆性に主体性を読み解かれたが、それとある面、同じような捉え方だと思います。例えばプラットホームに並ぶための列の印で丸があつたり、四角があつたりしますが、それを島に見立てて子どもがぴょんぴょん飛んだりします。そこでは、日常にある印を島に見立てて非日常化するということが起きています。それは、日常を非日常に変えたところに主体性がある。つまり、その子しかそれは考えられないという意味で、主体性であると捉えます。つまり、遊びの中の主体性から教育を考えたらどうかっていうのが私の提案です。

それからもう一つは学習ということを考えるのですけども、子どもたちにとって、学校の中で学習するっていうことは、主体性は担保されるかということです。これまで遊び等で、自由に、主体的に学習してきたことが、学校で学ぶという制度化がなされる。そのことで、学ぶことが日常化され、主体性を失ってしまうのではないかと考えます。また、新しいことを学ぶとか、今まで知らなかつたことを知るという面からすれば、子どもは主体的に学ぶということになると思うのですが、正解のある事柄について学習する時には、子どもの主体性

は必要なく、消え去っていくのではないと思います。その意味で、学校の学習における主体性についてお聞きしたいと思います。

もう一つ最後に、私の友人の子どもが、保健室登校になっているのですけども、その子が「死ね」とか、「黙れ」とか、そういう言葉がなかつたら、いじめはないのにねと言つたらしいのです。これはいわゆる現象学的な発想かもしれないけども、やっぱり言葉が現象を創り出している状況を我々は考えていかなければならぬと感じています。この三つについて松田先生のご意見をいただきたいなと思います。

リプライ：松田恵示氏（神戸親和大学学長）

日常を非日常化するものが遊びだというのは、半分が賛成で、半分はちょっと意見を持つところがあります。おっしゃったプラットホームの丸、四角の例で言うと、確かに電車で移動するというような日常の中で、場合によってはそこでは話してはいけないとか、人に迷惑かけてはいけないとかですね、そういう規範を守らないといけないという日常の中でのところに、急にそれを島に見立てることで、日常から脱出していくというところが遊びだというのはすごく賛成します。ところが、ちょっと自分の議論からすると、一方で、丸、四角の世界に行ってしまって戻れなくなってしまうと、遊びとは言いにくくなると思うのです。そうすると遊びって言える範囲はどこなのかなっていうと、裏腹になるのですけど、常に元の世界に戻れるということを持っているっていうか、つまりホバークラフトが空気をダーツと吹き付けていると止まってはいるけど、すぐに動き出しますよね。それは止まっているのだけど、動いているということを潜在的に持っているという状態だと思うのですが、そのようなものを遊びとよぶのではないか。だから脱出はするのだけど、元の世界に戻れるという両義性、両面性みたいなものを遊びと呼ぶというのが僕の視点になっています。

ですので、日常と非日常という問題も、そもそもそういう両義性を持って、過ごしているっていうことが人間の状態であったのに、ルールを絶対守らないといけないというふうに両義性をなくしてしまう日常という状態で不登校が起こるのではないか。つまり不登校になる子というのは学校の空間がしんどいわけですけど、なぜしんどいのかっていうと、そこに馴染めないと考えるよりは、それがそもそも無理のある生活だからだと考えた方が何かずっと落ちるところがあるような気がするのです。みんな、学校に行くというのは、社会化をされにいくという面があると思うのですけど、社会化されるというのは結局、自分が無理な世界にやっぱり馴染んでいくという面があるのではないかと思うのです。本来は学校だけど、いつでも帰ってもいいとか、学校的なものをやっているけど、そこですぐ自分に戻ってもいいとかというのが普通なのに、そこでは学校の顔になつたらもうずっとそうであり続けるといけないという空間になっている。そのことからすると学習か否かっていうことも、本来、学習っていうのは何か新しいものに出会って、自分が変化するっていうことを指しているのではないかと思うのです。何回やっても同じことをやっていると、お前は学習力がないなと怒られるときあると思うのですけど、つまり新しいものに出会って変化する

というのはまさに遊びそのものであって、そういう観点からいくとその学習と遊びっていうのは多分全くイコールの言葉ということになる面があるのではないかと。なので、むしろ、学ぶことが自分を変えるどころか強化していくみたいなそういう出来事として動いているとすると、それは遊びでも学びでもなくって、ただの本当に訓練みたいになっていて、その状態がその学校のつらさになっていたり不登校をうんだり、ないしはひょっとすると、そういう社会というものになっているという面があるのではないかと。

最後の言葉の問題は、おっしゃる通りだと思います。やっぱり言葉って悪魔にもなるし、天使にもなると思うのです。ただ、何回も反復可能性を持って言葉を使うということに何か光を感じたくて、さっきの「死ね」も何回も言っているうちに死ね、死のうとか、何か言い間違えている中に、何か笑うような瞬間が出てくる。そんな脱出の可能性というのをちょっと考えてみたら、それがまた遊びの精神ということなのかなということですね。

《第36回セミナー》

映画『炎のランナー』のパリ五輪と PARiS 2024

黒田 勇氏（理事・関西大学名誉教授）

はじめに

本日は、フランスリヨンから、パリ大会の現地報告もかねての少し軽いお話で、学問的な主張や結論があるわけではありません。夏休みのセミナーということで気楽に聞いていただければと思います。

第1回のオリンピックは1896年のアテネ大会、そして1900年にパリ大会、1904年にセントルイスがあり、実は忘れられたオリンピックとして1906年にアテネ大会があったのですが、今は、IOCはカウントしないということで1908年にロンドン大会があります。1912年にストックホルム大会があり、このとき日本の初出場がありました。その後、第一次世界大戦で2回休んだ後、1920年にアントワープ大会があって、そして1924年に2回目のパリ大会という順番です。参加人数をざっと見てもらっても、やはりこのパリ大会から、かなり増えているということがわかるかと思います。なぜ、ここから増えたのかというのにはいろんな要因があるのですけれども、第1世界大戦後、交通の便も良くなり、それからIOC（国際オリンピック委員会）が組織としてある程度確立して、各国に呼びかけるようになった等々の理由があると思います。

日本人が初めて知ったオリンピック

今日は「ちなみに話」が多くなりますが、「オリンピック」を、どの段階で日本人が知るようになったのかというのは、なかなか難しい問題です。当時、マスメディアはそんなに発達していませんので、最初のアテネ大会についても少し雑誌『世界少年』の中で触れられているのですが、それが何かという中身の認識はなかったようです。何となく大きな世界大会があると、ある程度の日本人が知ったのは、大阪毎日新聞が1908年のロンドン大会の記事を書いたときだと言われています。

この翌年、日本初のマラソンを大阪毎日新聞と阪神電鉄が一緒になって開催するのですが、その準備のためだったのか、あるいは結果としてそのロンドン大会のマラソンを見たために、この日本初のマラソンを開こうとしたのかは、因果関係は分かりません。ただ、この頃のいろいろな資料を見てみると、やはりオリンピックがいろいろな競技が集まってのスポーツ大会というイメージよりも、大阪毎日新聞の編集方針、ビジネス的な要因もあり、マラソンに非常に注目した書き方だったわけです。その後、1912年にストックホルム大会に日本が初出場します。この辺はもう皆さんご存知なので省略をいたしますが、要は、日本にとってオリンピックというのは初期の段階ではマラソンだったということです。

1920年 アントワープ大会 出場

第一次世界大戦を経て1920年のアントワープ大会があります。日本はどのように参加したかというのも、なかなかややこしいのです。今のように、JOC(日本オリンピック委員会)といったしっかりした組織で統括していたわけではなく、いろいろな人がいろいろな意見を言っていました。特に、大阪毎日新聞を中心としてスポーツは俺たちが引っ張るというようなメディアの立場もあり、さらに、学生スポーツをしている学生そのものが主導権を握りたいということもありましたし、今のJOCに相当する大日本体育協会を組織していた嘉納治五郎を中心とした人たちが、当然動くわけですけども、なかなか彼らの統率が効かない中でアントワープ大会が開かれたのです。それでも初めて日本はテニスでメダルを取るというようなことがありました。

1924年 第8回パリオリンピック大会

1924年のパリ大会ですが、日本の関心は低调でした。それは先ほど申し上げたようにスポーツ組織の混乱もあり、さらにこの1年前に関東大震災があり、パリ大会の出場というのは、それほどスポーツの中でも盛り上がらなかつたのです。そのひとつとして非常に面白い良い例なのですけれども、パリ大会の選手を選抜するのに対して、俺たちの意見を聞いていない、俺たちをちゃんと予選をしていないというこ

とで、早慶明の学生団体が中心になって抗議をするというようなことがありました。先ほど申し上げたように大日本体育協会という日本の統括団体が完全に統括するという状況にはなかつたのです。新聞にこういう記事が載っていますが、今のようなオリンピックの形式ではなく、ある意味では非常に「自由」であった時期だということです。

1924年7月から第7回のパリオリンピックが開かれます。新聞の立場からお話をします



けれども、日本の新聞では「火蓋を切る国際競技大会」というような記事です。私がちょっと注目したことは、選手19人に役員9人の参加ですが、途中棄権や失格が結構多いんですね。ちゃんと走った人、泳いだ人ももちろんいます。今に名を残す有名な織田幹雄も出ていますし、もちろん金栗四三もこのときマラソンで出てい



るのでですが、棄権しています。

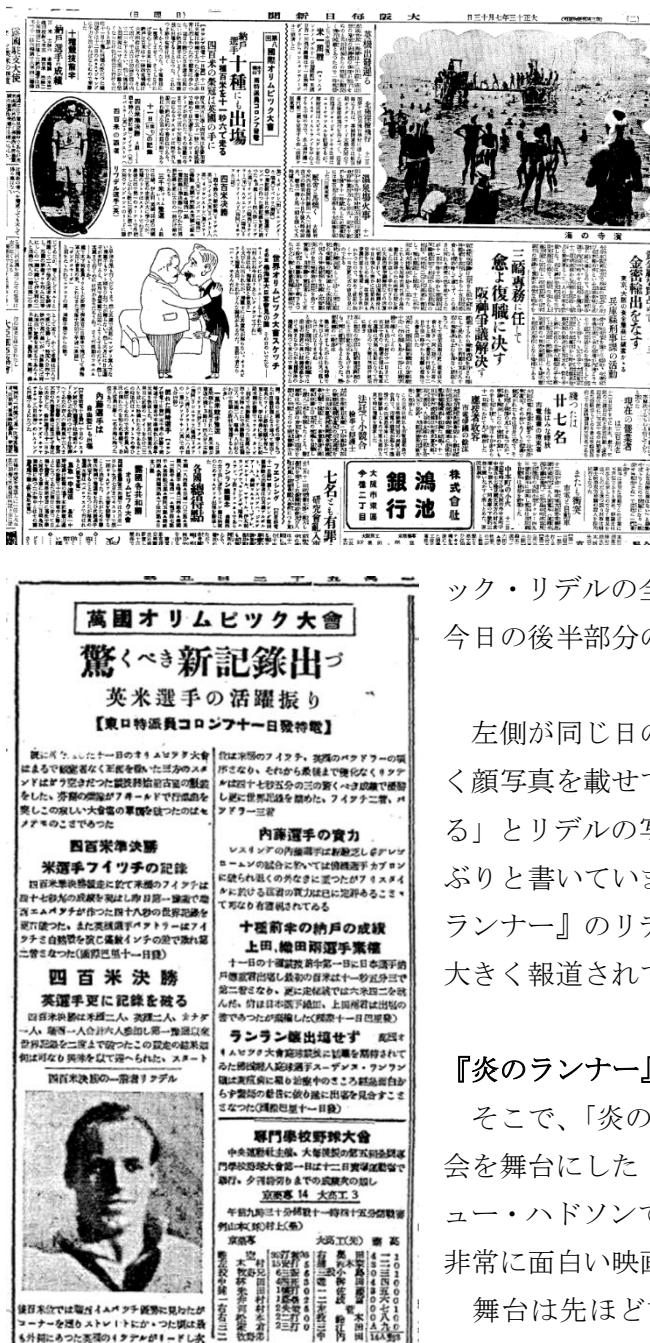
金栗四三はストックホルム大会のマラソンで棄権し、行方不明になってという有名な逸話がありますが、この頃は、アスリートが必死に頑張るのではなくて、まだ人々の楽しみで、悲壮感もなかったのだろうなと思います。この後、急速に国家的な選手代表となっていました。この頃が境目なのかなと思います。

後の「炎のランナー」の話とも繋げますと、ちょうどこの辺りが過渡期で、ヨーロッパではエリート達、あるいは上流階級の娯楽としてのスポーツとオリンピックということから、専門的なアスリートに変わりつつある境目だったのです。日本選手団の中でただ1人、銅メダル取ったのは内藤克俊に注目しましょう。内藤克俊はいろいろ苦労をされてアメリカの大学を出て、毎日運動盛んなときですから余計にそうだったようですが、アメリカ代表と一緒にフランス入りして、日本代表として出て銅メダルを取りました。現代にもう少し注目されてもいいアスリートかと思います。

五輪報道は極めて少ない



開会式の日の東京朝日の記事を一例として挙げました。1924年の当時、日本のオリンピックに対する意識はこの程度で、国民挙げての大会では全くなかったということがよくわかります。どちらかというと左側上に黄色で囲んだような「先生も生徒も水に恵まれて」という夏のプールを作つて泳いでいる記事が大きかつたりします。真ん中にある小さな記事は、前年の関東大震災のときの海底陥没で水泳中の子どもたちが茅ヶ崎で亡くなつたという記事が載っています。そういう中に、オリンピックも一応記載されているということです。この1ヶ月間の日本の新聞報道を見ていますと、それなりに報道はしています。後ほど触れますが、大阪朝日より大阪毎日の方が、スポーツ記事は大きいのですけれども、それにしてもそんなに大々的に宣伝するのではなく、もちろん読者の方もそれほど大きな関心を集めていなかつたわけです。



大阪毎日新聞の1924年7月13日の記事では、結構大きくオリンピックを扱ってはいます。けれども、面白いことに、その右側に浜寺海水浴場の子どもたちの写真を大きく載せているという感じですね。話は横道にそれますが、浜寺の海水浴場というのは大阪毎日新聞と南海電車が一緒になって、電鉄沿線に最初に作った海水浴場と言われています。

ただ、真ん中に「400mの覇者リッセル」と書いて、結構大きなエリック・リッセルの全身写真を掲載しています。この人物が今日の後半部分の話の主人公です。

左側が同じ日の大阪朝日新聞の記事です。これも大きく顔写真を載せています。「400m決勝、さらに記録を破る」とリッセルの写真を載せています。英米の選手の活躍ぶりと書いていますが、これからお話しする映画『炎のランナー』のリッセルは、100年前の日本の新聞でも結構大きく報道されています。

『炎のランナー』(Chariots of Fire)

そこで、「炎のランナー」の話です。1924年のパリ大会を舞台にした1981年の英米合作映画です。監督はヒュー・ハドソンでアカデミー賞の作品賞も受賞していて非常に面白い映画です。

舞台は先ほど言いましたパリオリンピックですが、1919年、ハロルド・エイブラハムスという2人の主人公のうちの1人が入学するケンブリッジ大学のシーンと、エリック・リッセルという先ほど紹介しました400m優勝者が伝道活動しているスコットランドのエディンバラ大学のシーンから始まり、1924年のパリオリンピックへと向かうというお話です。非常によくできた映画なのですが、本当の歴史とは少しずつ違って、ドラマティックになっているわけですが、それはそれでおおきな問題ではありません。

ここで少しあらすじを紹介します。

エリック・リッセルは地元の運動会で急に走ります。私服のまま200ヤードオープンレー

スで優勝してしまうというようなシーンがありました。お父さんは元々中国で宣教師をしていたわけですけども、布教活動に繋がるからリデルに走り続けろというようなことを言います。

一方、エイブラハムスは、リデルがスコットランド・フランスの対抗戦に参加しているのを見学に来ます。リデルが他の選手と交錯して転倒するも奇跡的に勝利するシーンを目撃し、エイブラハムスは、ライバルの出現に脅威を感じるので。エイブラハムスはプロのコーチ、イタリア人のサム・ムサビーニにコーチを依頼しますが、ムサビーニはただちに引き受けず、「あなたの走りを観察してから」と言います。

エイブラハムスは女優のシビル・ゴードンと知り合います。そのデートの中で自分の勝利へのこだわりはユダヤ人への偏見との戦いなのだと、言います。オリンピックの1年前にエイブラハムスが初めて100mでリデルと対決しますが、リデルが圧勝します。ここでムサビーニが登場してコーチを引き受け、アメリカの選手の映像を見せてフォームを改造していくということになります。これに対して、ケンブリッジの寮長たちは、イタリア人をプロコーチとして雇うのは遺憾だとしますが、エイブラハムスは一蹴します。

一方リデルは、中国に戻って伝道活動を行う前にオリンピックに出ると宣言します。それは、自分の速い足は神から与えたものだ、人々に福音をもたらすことが自分の使命なのだと。1924年にエイブラハムスとリデルら選手たちはパリへ向かう船に乗りります。リデルは記者たちに7月7月の日曜日に100m予選があるけどどうすると聞かれて驚きます。なぜなら、日曜日は安息日で神の意思に反するので走れないということです。

リデルは当時のエドワード皇太子にも説得され、「国のために走れ」と言われても意思は変わりません。そこでもう1人の選手、リンゼイが現れて木曜日の400mの競走はもう僕は走らないから君が出なさいとリデルにいう。あくまでここは映画の演出ですか、歴史的事実としてリデルは急遽400mの方に出ることになります。

ライバルのアメリカ選手のレベルは非常に高くて、エイブラハムスも200mではメダルに手が届かず、100mでも準決勝ではアメリカの選手に後れをとりますが、決勝に進出します。そこで先ほどのムサビーニが、スタート直後はあごを引いて、後は一気に100mを駆け抜けろとアドバイスして、エイブラハムスは100m決勝で優勝します。要は、リデルが棄権した100mで、エイブラハムスが優勝なのです。

いよいよ400mの決勝です。アメリカ選手もリデルはすごいぞと警戒しますが、「あいつは100mの選手なので400mは駄目だぞ」と、米コーチは鼓舞します。結局、リデルは神から与えられた足ということで、予想に反してからラストスパートで独特の走り方で優勝するということになります。

ハロルド・エイブラハムスとエリック・リデル

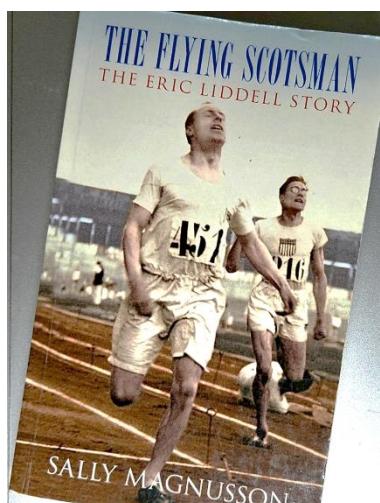
現実にハロルド・エイブラハムスについて、映画から離れて実際の話をします。この人は1899年のロンドン生まれで、ユダヤ人の移民です。父親は金融業で財を成した人で、家庭

は裕福で、その結果として 1919 年にケンブリッジ大学に入学します。1920 年のアントワープ大会に初出場していますが、決勝には出られませんでした。400m リレーにも出て 4 位でした。大学を卒業後、金メダルを目指して、先ほど言いましたプロのコーチのムサビーニについて 1924 年の大会を目指します。それは、先ほどの映画にも出てきたようにケンブリッジ大学の関係者から批判を浴びるわけです。そして実際にパリオリンピックで、100m 金メダルを取りました。彼はヨーロッパの選手として初めての 100m の金メダリストです。ちなみに、この後 100m はアメリカが優勝していましたが、ヨーロッパの選手は、1980 年のモスクワ大会の 100m で金メダルを取っています。ただ、モスクワ大会はアメリカが出ていなかったのですね。

一方、エリック・リデルは、スコットランドの宣教師の息子として中国の天津で誕生します。1908 年、スコットランドに帰国して、リデルと兄は中国の両親に 1 年のうちに 3 回しか会えなかつたということです。1920 年にエディンバラ大学に進学します。陸上選手としても才能が開花した一方でラグビー選手としても活躍し、スコットランド代表として今でいうテストマッチも出ているというような万能アスリートです。「炎のランナー」で描かれたとおり、1924 年のパリ大会は、日曜日の予定の 100m の出場を拒否し、400m の金メダルは当時の世界記録で勝利しているということで名を残した選手です。

この 2 人が 100 年前のパリオリンピックの象徴かなと思うことを少しまとめてみました。神のために走るリデルと、個人の業績のために走るエイブラハムス、どちらもエリートアマチュアリズムで、代表する国家のためとか、あるいはお金のためには走っていません。ただ、エリートの楽しみから技術的専門性への変化が見えます。これはアメリカが先導していたという大会だったかなと思います。

エリック・リデルについて



私がこの話題取り上げたいと思ったのは、ザ・フライング・スコットマン (The Flying Scotsman) というエリック・リデルストーリーの本を読んだからなのです。作家はサリー・マグナッソン (Sally Magnusson) という女性です。非常に面白い伝記です。

リデルは、1925 年に大学を卒業して、宣教師としてお父さんの後を継ぐようにして中国天津に渡ります。1931 年に満州事変が勃発します。1941 年、英國より中国からの退避勧告が出ますが、リデルは奥さんと 3 人の娘を帰国させ、本人だけ中国に残ります。リデルは、1943 年に日本軍に抑留され、ここで非常に苦しい目に遭います。日本の敗戦直前の 1945 年、山東省の収容所で脳腫瘍のために、非常に若く 44 歳で亡くなっています。

ちなみに、これは日本でもその大会中にこういう記事があるんですね。「リデル選手、支那へ。今回の国際オリンピック大会陸上競技 400m 競走で驚くべき新世界記録を出した英國代表イ・エッチ・リッセル選手は、もつかエディンバラ大学在学中であるが、なお一箇年神学研究の後、支那へ赴き、プレスピテリアン神学校の教師となる考え方である」という英國発の記事が載っています。

どれぐらい日本人がそこに注目したかはわかりませんけれども、そういう存在だったわけですね。

リッセル選手支那へ

今回の国際オリンピック大会陸上競技400m 競走で驚くべき新世界記録(四十七秒六)を出した英國イ・エッチ・リッセル選手は、下エジンバラ大学在学中であるが、尚一箇年神学研究の後支那に赴きプレスピテリアン神学校の教師となる考え方である。(西条倫次二日發)

リデルの弟子

さて、ここに「リデルの弟子」と私はあえて書きましたが、スティーブン・メトカフ(Steven Metcalf: 1928-2014)という 10 年前に日本で亡くなった人がいます。リデルが日本の強制収容所に送られると、そこで、スティーブン・メトカフ少年に出会います。彼も両親が宣教師として滞在していた中国で生まれたのですが、親と引き離されて収容所にいたのです。リデルはそうした子どもたちの面倒を見ていました。その収容所では、収容者たちに日本兵のかなり酷い仕打ちが続き、英國の子どもたちも当然日本を憎むようになります。そのときにリデルが言った言葉を、メトカフ牧師は記録しています。

「聖書には迫害する者ために祈りなさいと書いてある。僕たちは愛する者のためなら頼まれなくても祈る。しかし、イエスは愛せないもののために祈ると言われた。だから君達も日本人のために祈ってごらん。人を憎むとき、君たちは自己中心の人間になる。でも祈るとき君たちは神中心の人間になる。神が愛する人を憎むことはできない。祈りは君たちの姿勢を変えるのだ」

その収容所でメトカフはリデルが亡くなるのを見取って、非常に日本軍を憎んでいました。ところが 1952 年に日本に宣教師としてやってきて、弘前を中心はずっと宣教活動を続けます。そして 86 歳で 10 年前に亡くなっています。「炎のランナー」の原題“Chariots of Fire”というのは旧約聖書からの引用であり、非常にメタフォリカルというか、象徴的な題名の映画なのです。

1924 年パリ大会 こぼれ話

1924 年のパリ大会、もう少し他のお話をしないといけません。先ほどの『炎のランナー』では、エドワード皇太子が、お前は国のために走れと、説得するシーンがありますが、なぜか、英國とフランスというのはいろんな政治的な絡みもあり、彼は主賓として中心に置かれます。フランス大統領とともに開会式に出席することは日本の新聞でも報道されます。日英同盟も影響したのでしょうか。でも、皆さんもご存知のように、この人は、その 12 年後、ア

メリカ人で離婚歴のある女性と結婚したいということで、国のためにではなく女性を選んで退位します。

ジョニー・ワイス・ミラーもご存知の人はいると思います。アメリカの水泳 100m 金メダルリストで、後に、ターザン映画で非常に有名なハリウッドスターになる人です。

オリンピック初のラジオ放送

私の専門分野の話になります。オリンピック初のラジオ放送が、1924 年のパリ大会で行われたといわれますが、いろいろ調べると微妙な点があります。ラジオ放送されたことは間違いないのですが、一つには、アナウンサーが係留された気球に乗ってサッカーの試合を実況したと書かれていて、確かに気球からサッカーの試合を写している写真はあるのですが、そこから本当に中継をしたかどうかは不明です。

パリ大会の公式報告書の中には、コロンブ陸上競技場、スタジアム内に設置された大きな機器、ラジオ中継をした写真があります。このラジオ中継というのは、外のマラソンを電話でここへ繋いでそれをアナウンサーが拡声器で観客に対して伝える。それを同時にラジオの電波に乗せたということですね。



もう一つ面白い点は、初めてスピーカーを使用したオリンピック、電気メディアが介在した初めての大会だという言い方ができるかと思います。この写真で、赤丸の中にマイクがありますが、ラウドスピーカーというものが広がっていく時代です。つまり観客を意識する大会だったのです。オリンピックが「メディアオリンピック」へと転換する一つの象徴的な大会だったかとも思います。このときには 1000 人以上のジャーナリストが集まったという意味でも、やはりオリンピック報道はこの大会から徐々に広がっていったと言えると思います。



日本のラジオ放送開始は 1925 年ですからパリオリンピックの 1 年後です。ただ、これに似たようなことは、日本では 1923 年、「極東オリンピック」とも呼ばれた極東競技大会大阪大会で、大阪毎日、大阪朝日とともにニューメディアである「マグナボックス」で実験をしています。これは陸上競技場の会場から、大阪市内の各所に大きなスピーカーを設置して、そこに中継していくというやり方です。これは大阪朝日が有線だったのに対して、大阪毎日が無線でしたから、厳密に言えば、最初のスポーツ



のラジオ放送は、大阪毎日新聞によって実験が行われたと言えるかと思います。

どちらにしろ、1923年のこの極東競技大会、そして1924年のパリオリンピックと、ラジオ放送という革新的なメディアを得て、オリンピックが「スペクタクル」な娯楽として人々を魅了していく、まさに画期的な時代の転換点でした。

そして、1924年パリ大会はメディアによるオリンピックが「発見」された大会だという言い方もできるでしょう。

日本のメディアのオリンピックの発見は1928年のアムステルダム大会からです。人々がオリンピックに熱狂したのは、厳密には、アムステルダム大会の金メダル獲得からかなと思います。しかし、メディアが「巻き込まれ」だしたのは1924年のパリ大会だと、世界的には言ってもいいのかなと思っています。

二人の特派員 大阪朝日新聞運動部長 東口真平 大阪毎日新聞運動課長 木下東作

それからもう一つのこぼれ話です。実はこの大会に特徴的な2人の特派員がいます。そのうちの1人が大阪朝日の運動部長の東口真平さんです。東京高等師範(今の筑波大学)の出身で、パリ大会の10年ぐらい前の日本の陸上で100m優勝し、次の年は200m優勝して、大阪朝に入社しています。大阪朝に入りながらも中等学校野球大会の開催には反対した人のようですが、鳴尾競技場や甲子園球場の設計にも参加している人です。この人が中心になって日本初のスポーツ雑誌である朝日スポーツが創刊されています。この人は大阪のスポーツ界で非常に有名な人ですが、最終的には東京朝日の重役待遇から、いろいろ軍事的なこともあります。国策の新聞社であるインドネシアの「ジャワ新報」に呼ばれて社長に就任しています。戦争中の飛行機事故なのかを撃墜なのかわかりませんが、終戦直前に亡くなっています。

もう一方の大坂朝日の木下東作さんは、スポーツ関係の方はよくご存知の人ですが、東京帝大(今の東京大学)に在籍中に、時事新報主催の不忍池長距離競走大会に参加して、途中棄権していますけれども、この頃から有名でスター選手扱いをされた人です。この人はや大坂医専(現大阪大学医学部)の教授になって、大学在籍のまま大阪毎日新聞の客員になり、大阪毎日新聞の運動部長となって、パリオリンピックにも派遣されています。女子スポーツにとって非常に重要な人で、1924年に日本女子スポーツ連盟も設立し、この次のアムステルダム大会の人見絹江を見出して育てた人でもあります。

パリオリンピック現地レポート

さて、最後に今回のパリオリンピックに触れましょう。大会が中盤に入って、チケットが予想外に売れ出したようです。特にパリの会場はかなりいっぱいになっているということ



です。一言で言うとフランス人は、スポーツは好きです。日本とは違ってオリンピックが好きというよりは、スポーツが好きなので、オリンピック中の、自分の好きな競技だけ見に行こうという人たちですね。

ただし多くのフランス人は、ほとんど関心なしで、それぞれのバカンスへでかけています。いろいろこちらでお話を聞くと、市民枠のチケットいうのはナントでもリヨンでもあります。事前に少し安いチケットを買って自分の好きなサッカーを見にくる。サッカーが好きだから非常に目は肥えていますが、どっちかを応援して見ようという感じではないですね。もちろん日本でこれまであったような子どもたちの「動員」というのは一切ありません。

この写真は、リヨンの会場の車いすに乗ったボランティアの方で、非常に大変楽しそうにやられていました。左側の写真はナントの駅をおりたところに、五輪マークの「看板」がありました。人々は特に気に留めることもなく、私としても「なんとでもオリンピックがあるのだな」と再確認するような程度で目立つものではありません。

それからオフィシャルショップはそれなりには繁盛しています。要はオフィシャルスポンサーのいろいろなグッズも含めて、まあまあ繁盛はしていますが、長蛇の列というわけではありません。パリの会場はひょっとしたらもっと長蛇の列かもしれません。さらに、ナントやリヨンに関する限り、町中にグッズが溢れているということではありません。よく見るとあるなという程度でしょうか。



メディアでのオリンピックの取り扱いという点では、これはどの国もほとんど一緒でしょう。テレビは自国中心で、私も昨日の女子サッカーのアメリカ対日本の熱戦は全く見ることができず、日本のXで追いかけていました。

柔道の団体優勝の盛り上がりはフランスのテレビの中ではすごいものがありましたね。本家日本に勝つというよりは、私達が勝って当然なのだという意識なのでしょうが、日本ではいろいろ意見があると思います。オリンピック期間中は、オリンピック専門チャンネルとして2つの地上波が様々な競技を流しています。そこではオリンピックをやっているということですが、フランスは日本のテレビ文化とは全く違いますから、フランス選手出場

を中心に、中継と競技情報を流していましたが、あらゆる番組、あらゆるチャンネル、あらゆるメディアがオリンピックで沸騰しているということは全くありません。

それにしても、テレビや観客の応援を見ていると、オリンピックはやはり壮大な「ローカルイベント」であり、それぞれの国の得意種目だけを映していれば、大会は成立するのだということかと思います。

私も、もう少しフランスでバカンスを楽しもうと思います。

子ども未来・スポーツ社会文化研究所季刊誌第 12 号（2024 年秋号）

発行日 2024 年 9 月 25 日

編集・発行者：子ども未来・スポーツ社会文化研究所代表理事 杉本厚夫

編集委員：速水 徹、西山哲郎、谷口輝世子、三角さやか、山北隆太郎（幹事）

一般社団法人 子ども未来・スポーツ社会文化研究所

Research Institute for the Future of Children and Sport Social Culture

<https://fcssc2020.jp> E-mail:info@fcssc2020.jp

