

# 盲人卓球にみるスポーツのおもしろさ

奥田 さやか

## 0. はじめに

はじめに、調査に協力していただいた徳島市の盲人卓球クラブの方々に感謝を申し上げたい。また、共通教育・社会学の授業の一環として行われた講演会で、お話しして下さった関係者の方々の公演は大変役立った。ここで、お礼を申し上げたい。そして、ビデオカメラを快く貸与して下さった高橋晋一先生（徳島大学）のご厚意がなければ、データを得ることは不可能であっただろう。最後になったが、データの分析上、有益なコメントをくださった岡田光弘先生（白梅学園短期大学）に感謝の言葉を申し上げたい。先生にいただいた助言の数々や貴重な文献の送付がなければ、この論文は完成しなかったであろう。この論文がこれからの相互行為分析や障害者スポーツ研究などに少しでも役に立てれば幸いである。

## 1. 問題意識

スポーツについての研究は少なからず行われていた。しかし、それらは、どのようにしたらうまくなるかという技術向上についてや現在のスポーツを取り巻く状況や問題、また健康づくりに役立つなどの社会的文化的意義にとどまっていた。もっと根本的な問題、つまりスポーツのおもしろさとは一体どのようなことなのかということはほとんど研究されていなかったのである。スポーツがいかにおもしろいものとして存在しているのかを明らかにするために、参与者たちのふるまいをみる、相互行為分析の視点から分析することにする。盲人卓球はプレイヤーの動く範囲が限られており、視線やふるまいを観察しやすいという利点がある。よって、盲人卓球というスポーツを、相互行為分析の視点から分析することにより、参与者がふるまいや発話をデザインすることによって、いかにしてスポーツがおもしろいものとして存在しているのかを明らかにしたいのである。

## 2. フローを感じるということ

### 2-1. フローが得られるとき

ゲームや競争、スポーツなどをするとき、人は少なからずゲームに夢中になり、時には興奮する。また、ゲームや競争に夢中になり、楽しいと感じ、報酬が与えられたり、表彰されるというようなことがなくても、心が満足することがある。このような状態を、チクセントミハイは、「特異でダイナミックな状態——全人的に行為に没入している時に人が感ずる包括的感觉——」と表現し、「フロー（flow）」と呼んだ。

〔Csikszentmihalyi, 1975=1991:66〕そこで、声を思わずあげたり、笑顔になったりする部分をみていくことで、盲人卓球のおもしろさ、スポーツのおもしろさを分析することにつながるのではないだろうかと考えた。チクセントミハイはフロー経験を確実に生み出す諸活動の原理について「フロー活動とは行為者の技能に関して最適の挑戦を用意している活

動である (Csikszentmihalyi [1975=1991:85-87])) と述べている。つまり、「最適な挑戦」とは、自分の限界を越えるか、越えないかのぎりぎりのところで、自分の能力を発揮するときであり、このとき、フローを感じることができるのである。具体的に盲人卓球において考えるなら、「打ち返すことができる／できない」のどちらになってもおかしくないような場合である。その時こそがフロー活動なのである。

また、ゴッフマンはゲームやスポーツについて「人々は普通、心身ともに実生活からは遊離しているものの、各人が好きだとか得意とする分野においてなす各種のゲームやスポーツでは、互いに相手を自己の行為に対する場として利用する」(Goffman [1967 = 1986 : 213]) と述べた。言うなれば、ゲームやスポーツをするときは、私たちは、相手の人格の部分に考慮を入れないで、単なる「敵」や「相手」にすぎないとみなす。こういうことが、相手を「自己の行為に対する場」とみることなのである。

つまり、対人スポーツで考えるなら、チクセントミハイの「最適の挑戦」というのはゴッフマンの「自己の行為に対する場」としての「相手」が最適ということになる。自分のレベルと対戦相手のレベルが、ほぼ同じレベルであるということである。言い換えるなら、自分のレベルと相手のレベルが同格であるなら、それぞれ互角に戦っているということではないだろうか。それぞれ互角に戦っている最中に、フローは得られるのである。

## 2-2. 言い訳や失敗のマーク

断片1 (7:06:19~7:06:33)<sup>(1)</sup>

K: いきます	【	うわ: : は	笑	顔	】
		↑②	↑③		
S: はい (4.2)	【	//うふhふhふhふh (	笑	顔	】
		↑①			

---

K: //	【	//いきます (.)	笑	顔	】
S: //	【	はい (5.0)	少し笑顔		】
		あちあち (0.6)			
		いっきょういっきょう			

---

K: あ (1.0)	【	//あはhはh	笑	顔	】
S: (0.4)	【	あちやhh//ラhケツhトhよhこhむhきよhうh	笑	顔	】
		↑④	↑⑤		

---

K: 目をつぶっている (見えていない) S: アイマスクなし (見えている)

この断片は、2つのラリーから成り立っている。2人の技能はほぼ同等であり、打つスピードはかなり速い。最初のラリーは、Kのサーブで始まった。「いきます」とサーバーが発言し、5秒以内にレシーバーが「はい」と答えることにより、ラリーは開始される。ラリーの開始と終了をスイッチのメーターファーンで考えるなら、ラリーの開始はスイッチがONに入ることである。↓①のところで(4.2)となっている。3回目のラリーに入ったところで、Sからの球をKは打ち返そうとしたが、ラケットに球を当てようとするのが精一杯だった。Kは、↓②で「うわ: :」と声をあげ、そのあと↓③で、「はやかっとな

：」と発言している。「はやかったな：」と発言することにより、Sの球が速かったからKは打ち返すことができなかった、つまり失敗したのだという意味合いの言い訳が成り立つのである。

また、注目すべき点は、↓②の「うわ：：」という声である。とっさに出たと見て取れる「うわ：：」を言うことにより、Kの心に生じた状態変化がこの場に表れているのである。「うわ：：」という声を発することは、「うわ：：」より前に起こった出来事と、その後の発言をつなぐ役割を果たしており、「うわ：：」と発言することによって、はじめて、次に言い訳や失敗の理由の言葉を発することができるのである。そのようにして、「うわ：：」の次に発せられた「はやかったな：」は自分の失敗に言い訳をする人の発言として見てとれるのである。

次のラリーも見ていこう。次のラリーもKのサーブで始まった。ラリーは3回続いたが、Sの打った球がSのコートのサイドフレーム<sup>(2)</sup>に当たり、コートの外に出そうになった。KはSの打った球がサイドフレームに当たる音を聞いて目を開け、打つための準備の体勢を崩した。しかし、球はサイドフレームに当たった後、Kのコートに向かって、ゆっくりと転がっていった。そして、Kは体勢を戻し打ち返した。その後、Kからの球をSは打ち返すことができたが、↓⑤で「あちゃhh」と発言しているように、球はコートの外に飛んで行ってしまった。そして、そのあと、↓⑥で「ラhケッhトhよhこhむっhきよhうh」と発言している。Sのこの発言は、打ち損じて失敗したのはSであるから、S自身に対しての発言しているとわかる。Sは自分が打ち損じたのはラケットが横を向いていたからだと言ふことにより、自分の失敗の言い訳や理由が成り立つのである。そして、ここでも注目すべき点は↓⑤での「あちゃhh」という発言である。「あちゃhh」と発言することにより、自分の失敗の言い訳や理由の言葉を発する人になりえているのであり、あくまでも自分の失敗に対して心に動きのあったことをマークしているのではないだろうか。

ヘリテージは、“A change-of-state token and aspect of its sequential placement” という論文の中で「自然な会話<sup>(3)</sup>における不変化詞『おお [Oh]』について「不変化詞は、産出者が現域での知識、情報、指向、あるいは気づき [awareness] の状態の中である種の変化を体験したことを提案していたことが分かる」(Heritage [1984 = 1998 : 1]) と述べている。つまり、「おお」などの不変化詞は、情報提供を受け取ったことを有徴化(マーク)するために用いられるのである。また、「おお」を用いることによって、心の中に「ある種の状態の変化」が生じていることも見てとれるのである。そして、情報提供した者は、相手が情報提供を受け取ったことを知ることができるのである。

それでは、断片1に置き換えて考えてみる。断片1において、失敗することで、「うわ：：」や「あちゃhh」を用い、発話者の心に状態変化があったのではないだろうか。「うわ：：」は驚きのマーカー、「あちゃhh」は失敗のマーカーになっていると見てとれるのである。それぞれ一方のプレイヤーが「うわ：：」や「あちゃhh」と発していることは、それぞれもう一方のプレイヤーにも明らかにモニターできる。そして、そのことは心に状態変化が生じ、それぞれもう一方のプレイヤーにはその心の状態変化までも明らかにモニター可能にするのだ。発話者の心の状態に何らかの変化があったことを示しているということは、それだけプレイに対して没入していたと言えるのではないだろうか。不変化

詞を用いることにより、心の中に何らかの状態変化があったことが観察可能になり、つまりそれは第三者にもフローを感じていると見てとれるのではないだろうか。

### 2-3. 勝ったあとの素振り

ここで素振りについて考えてみる。どういう場合に素振りがなされようとも、能力向上の目的以外には決してなされていない。次のプレイこそは、次の試合こそは、上手になろうとするために素振りをしているのである。負けた場合に素振りをするに対して私たちは違和感を感じない。それはなぜであろうか。私たちの社会規範において、失敗をするという行為は、反省し、改善されるべきものとして存在している。だから、失敗した、負けた場合に素振りを行っても違和感を感じず、適切とみなすのではないだろうか。つまり、負けた場合における素振りには(1)後悔、反省の意味と(2)向上する意味が込められているのである。そのうち素振りをするのが向上のためであることに留意すると、勝ったあとに素振りをするのも決して奇妙なことではないのだ。しかし、負けた場合になされる素振りとは、その意味が多少異なると思うのである。たとえ勝ったとしても、プレイヤーによっては、打ち方や勝ち方に対して納得がいかず、後悔や反省をし、改善点を考え、向上しようと考えているかもしれない。だから、勝った場合の素振りにおいて、(2)の向上するの意味のみではなく、プレイヤーの満足度如何によっては(1)の後悔、反省の意味も持つのである。

この勝った場合でも素振りをするという行為に注目したい。勝ってもなお、向上しようとしたり、後悔や反省をするということはそれだけプレイに対して真剣に取り組んでいるということではないだろうか。勝ってもなお素振りをするにより、私たちの目にこのプレイヤーが真剣に取り組んでいるように見てとれるのである。そして、素振りをするとは、勝つという事実だけでは満足するには至らなかったラリーのあらわれといえる。つまり、互角に戦っていると見てとれるのではないだろうか。勝っても素振りをするということはフローを感じている証拠として明示的であるのだ。

### 3. 楽しんでいることの相互確認

#### 3-1. 視線や発話によるラリーのON/OFFの相互確認

断片2 (7:04:23~7:04:37)

			↓⑦	
	【球を拾う】【球を台の上に置く】		【笑顔】	
		↓②		
球球球球球,.. 中,.. 台台SS [		分析不可能		] 球球球
K:( 3.0 ) いきます				あ:::
			↑⑥	【笑顔】
		↓①	【少し笑顔】	
KKKKK台台TTTKKKKK,.. 球球球球球球球球球球球,.. 中中中				
S:	はい (5.0) あ::: つい (.)			
	↑③	↑④	↑⑤	

↓①

【笑顔】【ラケットを大きく左右に振る】【打つ体勢になる】

球球球,,,... 中中中中中中,,,... 台台台台台台台台台台台台台台

K : つい//とった

↓②

【球を拾いに行く】

中中中中中中,,,... 球球球球球球球球球球球球球球球球球球球球球球

S : ついとった // ついとった

K : 目をつぶっている (見えない)<sup>(4)</sup> S : アイマスクなし (見える)

対人スポーツは、お互いに今何を行っているかをモニターしていなければならない。そうでなければ競技は成り立たない。もちろんルール上でも、盲人卓球はラリーを開始する前には、必ずサーバーが「いきます」と発話し、それから5秒以内にレシーバーが「はい」と発話することによって、ラリーの開始がわかるようになっている。このようなことから、お互いに今何を行っているかをモニターしていなければ、競技が行えない証拠だとわかる。しかし、サーバーがその「いきます」という発話をする前にすでに、レシーバーの準備が整っているかをモニターしているのではないだろうか。自分が競技のできる準備が整っていて、そして相手も競技のできる準備が整っているとモニターでき、そのことがお互いにモニターされているということそれ自体がモニターされて<sup>(5)</sup>、初めて競技は始めることができるのである。

断片2において、Sは自分が準備ができているということを示すために、↓①でKの方に視線を向けたのである。そして、それはKが球を拾い終え台の前に戻り、打つための準備の体勢に入りそうだということをSはモニターしているからこそ、ちょうどその時に、Kに視線を定めていたのではないだろうか。SがKの方へ視線を向けているからこそ、KにはSのラリーのための準備が整ったと見てとれるのである。そして、Kは視線を↓②でSに向けることにより、自分がラリーのための準備を整えたことをSに表示し、Sのラリーのための準備が整ったことをモニターすることができたのである。だからこそ、Kはラリーを始めることができたのである。

KとSはラリーのための準備が整ったことを相互にモニターしあうことにより、ラリーがONになることを相互に確認した。そして、ラリーは始まることができた。↑③の(5.0)のところで2回ラリーが続き、3回目のラリーに入ったところで、Sの打ち返した球がKのコートのエンドフレーム<sup>(6)</sup>についた。しかし、Kは打ち返そうとした。SはKが打とうとする前に、球がKのコートのエンドフレームについていることに気がついており、↑④で「あ:::」と声をあげ、つづいて↑⑤で「ついている」と言おうとして言いよんでいる。↑④での「あ:::」は前述のとおり、気がついたことのマーカーになっている。KはラリーのON/OFFが微妙なため、2回ラケットを振り、打ち返そうとした。しかし、Kの打った球はコートの外に飛んでいってしまった。その打ち損じに対して、Kは↑⑥で「あ:::」と叫んでいる。ここでは「あ:::」は失敗のマーカーになっている。そして、その失敗をごまかすかのように↓⑦で笑顔になっている。そのあと、KとSは交互に「ついていた」ことを発話して、確認し合っている。ここで、ラリーがOFFに切り替わったことがKとS相互に確認されているのだ。

これまでの記述では言語的に確認されなければ、ラリーのOFFは相互に確認されない

と考えるかもしれない。言語的手段に依らなくとも、ラリーのOFFの相互確認は可能なのである。↓⑧を見ると、Sは球を拾うという行為によって、ラリーがOFFであることを表示している。そして、そのことはKにもモニターできる。一方、Kは↓⑨でラケットを大きく左右に振っている。Kは打つ準備をしておらずラリーがOFFであると認識していると見てとれる。つまり、Sの球を拾いに行くという行為も、Kのラケットを左右に大きく振るという行為も相互にモニターできることによって、KとSが相互にラリーのOFFを認識していると見てとれるのである。そして、そのことは私たちにも観察可能となっている。

### 3-2. 視線によらないラリーのON/OFF相互確認

断片3 (7:21:25~7:21:34)

↓②	↓③	
【ラケットで台を叩く】	【ラケットで台を叩く】	
T: ↓①	はい(6,0)	
Y: ° おかしいな: : ° いきます	↑④	//いかな: :
S:	ネット=	
K:	↑⑤ ↓⑥	=打ち上げ//た: :

---

T: アイマスクあり (見えない)    Y: アイマスクあり (見えない)

↓①で、Yは「おかしいな: :」と発言している。これは、この断片の前のラリーでSから失策を告げられたため発していると思われる。そして、Yの「おかしいな: :」の発言がなされている間に、Tは↓②のところでラケットで台を1回叩いたのである。さらにTは、ラケットで台を1回叩くと同時に打つための準備の体勢をとっている。Tのラケットで台を叩くという行為の直後に、Yは「いきます」と発言し、Tが「はい」と返事をすると同時にラケットで台を1回叩く行為の後、ラリーは始まった。Tの行為は、Yにモニターさせるために行われたのではないだろうか。Tが台を叩くということは、台の前に立っているとYにもわかる。さらに、Tがサーブを受ける側の方のコート、つまりライト・ハーフコート<sup>(7)</sup>に立って台を叩くということは、サーブを受ける側の方のコートに立っていることがYにもわかるのである。つまり、Tの行為はYにラリーのための準備ができているということを表示しているのではないだろうか。

盲人卓球のルール上「いきます」と発言することが規則化されている。だから、相手のプレイヤーに競技のための準備を整えさせることは可能である。Tは、Yが「いきます」を発言する前に、自らラリーのための準備が整っていることを表示することによって、スムーズにそして、心地よくラリーを進めようとしているのである。さらに、Tは↓③で「はい」と返事をすると同時に、再び台を1回叩いたのである。ラケットで台を叩くという行為をプラスすることによって、「はい」という形式的発言をするにとどまらず、本当にラリーのための準備が整っていることを表示しているのである。プレイヤーは形式的なラリーのONを相互確認するのみにとどまらず、その前にすでにラリーのONを相互確認していたのである。また、ラリーとラリーの合い間において、Tは失敗の理由などを発言していたが、YはTが次のラリーのために「いきます」と発言するまで沈黙を守るという場面

があった。ここで沈黙を守ることは有意味であったのではないだろうか。Yの沈黙はTにもモニターすることが可能である。ここでYが沈黙することにより、Yのラリーのために準備は整っているとTには見てとれるのではないだろうか。

それでは、ラリーのOFFの相互確認はどのように行われているのであろうか。Yのサーブからラリーは始まった。↑④の(6.0)のところで、ラリーは2回続いた。3回目のラリーに入ったところで、Yの打ち返した球がネットに当たって跳ね返ってしまい、Tのコートに届かなかった。球がネットに当たって跳ね返った音をYは聞き取れており、球が転がっているのを待っているように見てとれる。加えて、↓⑤でSが「ネット」と発言し、↓⑥でKが「打ち上げた：：」と発言したときになされた↓⑦でのYの「いかへんな：：」という発言から、Yは自分が失敗したことを知っていたとわかる。つまり、YにはラリーがOFFに切り替わったとわかる。また、Yの打った球がネットに当たって跳ね返った後、Tは一旦打つための準備の体勢を崩したことから、TもラリーがOFFに切り替わったことを認識しているとわかる。しかし、Yにはモニターできない。TとYにラリーのOFFの相互確認がとれたのは、↑⑤でのSの「ネット」や↓⑥でのKの「打ち上げた：：」という発言があったからではないだろうか。Sの「ネット」という発言も、Kの「打ち上げた：：」という発言も、TとYの両方に聞き取り可能である。つまり、その場にいる球が見える人の発言によって、明確なラリーのOFFの相互確認がとられている。さらに、Sの「ネット」という発言を、Tが聞き取ったことは、Yも知っており、Yが聞き取ったことは、Tも知っているであろう。

一方で、プレイヤー自身が言葉によって、たとえば「出た」などと発言することによって、もう一方のプレイヤーにもその発言を聞き取らせることができることから、プレイヤー同士でラリーのOFFの相互確認がとられることもあるのではないかという反論があるかもしれない。確かに、周りの球が見える人たちの視覚的判断に頼らずにラリーのOFFの相互確認をとることが可能になる場合もある。しかし、それは音で明確に判断することが可能な場合に限られるのだ。

アイマスクをしている者同士がプレイするとき、ラリーのONはレシーバーがラリーのための準備が整ったことを、音で表示することによって、また沈黙を用いることによって表示し、そして相手にその行為をモニターさせることによって、相互行為的に成し遂げられているのである。また、ラリーのOFFは、プレイヤー自らがラリーがOFFに切り替わったことを宣言することにより、プレイヤー同士が相互確認することもある。しかし、視覚的判断に頼らなければならない場合や、プレイヤー自らラリーがOFFに切り替わったという宣言をしない場合は、周りにいる球が見える人がラリーのOFFの相互確認をとる装置となってふるまうことにより、プレイヤーはラリーのOFFの相互確認をとることが可能になっているのである。

### 3-3. 楽しんでいることの相互確認

断片4 (7:04:26~7:04:34)

K: いきます  
 ↓⑤  
 【笑顔】 あ:::  
 【笑顔】 つい//とった  
 ↑④  
 ↓⑥  
 S: はい(5.0) あ::: つい(.) 【一瞬笑顔】 【笑顔】 【球を拾いに行く】  
 ↑① ↑③ ついとった //ついとった

K: 目をつぶっている (見えない) S: アイマスクなし (見える)

断片4の↑①でSは「あ:::」と声をあげている。これは第2章の2節で述べたように気づいたことのマーカーになっている。Kの打った球がSのコートのエンドフレームにつき、そのことに気づいたことをマークしている。Sは声をあげると同時に↓②で一瞬笑顔になっている。しかし、KはラリーのON/OFFが微妙であったため、2回ラケットを振り、打ち返そうとした。Kは打ち損じてしまい、ラリーはOFFへと切り替わった。Kは打ち損じてしまったときに↑④で「あ:::」と声をあげており、「あ:::」は失敗のマーカーとなっている。また、Kは声をあげると同時に、その失敗をごまかすかのように↓⑤で笑顔になっている。そして、Sも↓⑥で笑顔になっているのである。KとSは同時に笑い合っているのである。Kが笑顔になっていることはSにもモニターすることができおり、Sが笑顔になっていることはKにもモニターすることが可能である。KとSとが笑い合い、そのことをお互いにモニターすることにより、お互いが楽しんでいることが確認されているのではないだろうか。

対人スポーツは、「お互いに今何を行っているかをモニターしなければならない」と先に述べた。一方で、お互いに楽しんでいる様子をモニターしないと続けられないという側面もある。もっとも、真剣なスポーツの場においては、例外である。真剣勝負ではないスポーツの場においては、お互いが楽しんでいるということは重要なのである。なぜなら、勝負そのものというよりは、社交的・友好的側面が強いからである。障害者スポーツにおいても例外ではない。実際、この盲人卓球の場において、休憩時に、同じ人が飲み物を持参し、そこにいる参加者たちにふるまっている。盲人卓球というスポーツを通して、同じ時間を共有し、楽しい時間を過ごすという目的があるからこそ、このように毎回手間を惜しまず飲み物を持参する行為が行われているのではないだろうか。

スポーツのおもしろさには、第4章で述べたように、フローを感じる時がある。それは、スポーツのおもしろさの一側面にしかすぎないと思うのである。スポーツをするとき、フローを感じなくても楽しくスポーツが行える時がある。そのようなとき、お互いに笑い合い、お互いが楽しんでいることを表示し合うことにより、自分だけが楽しんでいるのではなく、相手も楽しんでいることをお互いに確認することが可能なのである。このことを「楽しんでいることの相互確認」と呼んでおきたい。盲人卓球をはじめ、スポーツを行うとき、ラリー(またはゲーム)のON/OFFの相互確認をとることは、スポーツをする上で前提条件となっている。真剣勝負を行っているスポーツの場においては、プレイヤー同士がラリー(またはゲーム)のON/OFFの相互確認を、審判などの周りにいる人たちが相互確認のための装置となることによって行っている場合がある。加えて、特に真



剣勝負ではなく、社会的・友好的側面も持ち合わせているスポーツの場は、「楽しんでいることの相互確認」を繰り返すことによって成り立っているのではないだろうか

極端なことを言うと、楽しんでいることを表示することにおいて、本当に楽しんでいなくてもよいのである。一方のプレイヤーが失敗などをし、何かリアクションを起こす。そのとき、もう一方のプレイヤーが相手のリアクションに対応した、リアクションを起こすことが必要なのである。もう一方のプレイヤーがリアクションをする上で一番行いやすいのが笑いかけることなのではないだろうか。「楽しんでいることの相互確認」を行うからこそ、社会的・友好的側面を持ち合わせたスポーツの場では、スポーツはおもしろいものとして存在しているのではないだろうか。

#### 4. スポーツを通してなされるコミュニケーション

##### 4-1. ラリーに支障のないように交わされる会話

TとYのラリーにおいて以下のような場面があった。TもYもアイマスクをつけているので、審判をしているKとSが「ダブル」と発言することによって、ラリーがOFFへと切り替わった。実は、両方ともダブルヒット<sup>(8)</sup>であった。そのあとYは「シングルなんよ」と発言し、すぐに自分の失敗を冗談にした。Yはこのように発言することによって、失敗をごまかしているのである。しかも、Yは冗談を言う前から笑顔になっていた。Tは「なんて」と聞き返している。Yは再び冗談を言った。しかも、最初のシングルが苦手という発言と同様に笑顔でなされていた。つづいてTは「よう言うわほならダブルでいくじよ」(よく言うわ、そんなこと言うのならダブルでいきますよ)と一段と大きい声で、Yの冗談に対してのお返しの言葉を笑顔で発言した。

上記で説明した会話はYの失敗が発端となった。Yは失敗を会話の話題にしたのである。そして、一連の会話はラリーがOFFになってなされた。もちろん、ラリー中にもTもYも発言があったが、ラリーに関係のある事柄で、ラリーに支障がないように交わされていた。Yは初心者である。一方のTは、この団体が発足当時から盲人卓球をしてきており、Yよりは上手である。このTとYのラリーをフローを基準にして考えたとき、明らかにTの方が上手なため、フローは感じられていないと見てとれる。しかし、楽しんでいないわけではないのだ。TもYも笑い合っている。お互いの笑っている声のトーンや呼吸音は聞き取り可能なのではないだろうか。ここでも、第5章の3節で述べたように「楽しんでいることの相互確認」がなされているのである。ラリーをすることは維持されつつ、盲人卓球というスポーツをするなかで生じる失敗などを話題にし、会話をするることにより、コミュニケーションをとっている。だから、ラリーをしなければ会話の話題はできず、ラリーをするなかではじめて話題を作ることができ、会話をするのが可能になるのだ。この場においては、盲人卓球というスポーツをし、生じた失敗などを話題にして会話はずませることによりコミュニケーションをとることが、盲人卓球というスポーツのおもしろさになっているのではないだろうか。

##### 4-2. ラリーをしながらもなされる会話

SとTのラリーの最中に、卓球台の中央にあるネットの横で見ているKが会話を始めるという場面があった。しかし、SとTはラリーを中断せずに会話に参加していた。Kは自

分の知り合いについて話している。その知り合いがぜんしん（全国身体障害者スポーツ大会）に行きたいので、Kの留守番電話に伝言を入れたが、自分の都合の良いときだけKに頼ろうとすることに、Kが腹を立てているのだ。Kの話は、決してラリーに関係があることではなく、休憩時間にでも話せることである。だが、SとTはラリーを中断しようとしなかった。主にTは、Kの話に時折あいづちを入れ、しかもラリーも続けているのである。

Tが球を打つときは、あいづちを打つ必要がないときか、あいづちを打つ前か後である。決してあいづちを打ちながら、打ち返すことはないのである。そして、SもTも球を打つスピードは速くない。お互いに打ち返すことができ、また会話もできるスピードになっている。SもTもスピードを調節しているのだ。そのようにできるのはTが初心者ではないからである。現に、会話が終わった後のSとの打ち方は2人とも強かつスピードも速いのである。また、SもTも決してKの方に身体を向けない。あくまでもラリーを、球を、ラリーの相手を志向しているのである。例えば、「あ：：」と声を発する場面があった。Tはあいづちを打っているのではなかった。Tの打った球がSのコートのエンドフレームもしくはサイドフレームについてしまいそうである。だから、Tは「あ：：」と言っているのである。Tの体の向きは球が転がっている方向で、その球の軌跡を追うかのように顔は球を志向していた。

本来、盲人卓球は音を聞き取って行うため、音に対して敏感であり、周りの者も含め静かにすることが必要不可欠とされている。『全国身体障害者スポーツ大会 競技規則集』の第4部 卓球、第3条 盲人卓球の11項に「11. 競技場は、清潔を保ち換気に注意するとともに、特に騒音には注意しなければならない」という記述がある。しかし、この場においては「静かにする」という規範をゆるくしているからこそ、会話をするのが可能なのだ。この場は「静かにする」という規範をゆるくし、そして会話をするのが可能であり、またそれが許されている場として存在しているのである。加えて、この場に適した会話がなされている。むしろ、他の場では話しにくく、この場にいる参加者には理解可能な話題を話しているのではないだろうか。障害者の仲間の話や、この断片にはないが、車椅子マラソンのボランティアを頼まれたが、自分たちが行ってもあまり助けにならないのに自分たちに頼むのは筋違いだという話題や、近くこの団体で開かれるお花見の話題など、盲人卓球に来るからこそ話せ話題で会話がなされているのである。「静かにする」という規範をゆるめ、ラリーをしている最中に会話を行い、またそれが許される場としてこの場は存在している。そして、そこで交わされる会話はこの場であるからこそ理解可能な話題である。この場でしか話せない話題を話すことが可能であるため、参加者たちはこの場に来て盲人卓球をするのではないだろうか。

## 5. おわりに

第4章、第5章は、盲人卓球をはじめとした、スポーツのおもしろさの一面である。しかし、第6章はとりわけこの場において、盲人卓球というスポーツと呼ばれるものが行われるおもしろさに言及した。一方で以下のような反論があるだろう。盲人卓球という一部の障害者スポーツについて分析するだけで、スポーツのおもしろさの一面について述べてきたことになるのか、という反論である。確かに、1つの事例からスポーツ全般のおもしろさを言うのは、無茶な話と思われても仕方がないであろう。しかし、盲人卓球は、一般

卓球とルールも器具も異なるが、それでもなお、卓球と呼ばれ、スポーツと呼ばれている。何をもってスポーツと呼び、何をもってレクリエーションと呼び、何をもってゲームと呼び、何をもって遊びと呼ぶのか不明である。しかし、全国身体障害者スポーツ大会の正式競技として盲人卓球は認められている以上、盲人卓球はスポーツとみなされている。何をもってスポーツと呼ぶのかは不明であるが、それでも盲人卓球はスポーツとみなされているのである。スポーツと呼ぶからには、盲人卓球も、他のスポーツと同様に共通なものがあるはずである。他のスポーツと共通するものがあるからこそ、盲人卓球はスポーツであり続けているのではないだろうか。それゆえ、盲人卓球を分析することは、他のスポーツを分析することに通じるのだ。

最後に、相互行為分析という方法について述べることによって、想起される反論に対する説明を締めくくりたい。西阪は、相互行為分析という視点について「ふるまいがそのつど観察可能にされる意味もしくは理由説明（アカウント）によって貼り合わされていくところに、〔社会秩序は〕<sup>(9)</sup> 成立する」（西阪 [1997:42]）と述べた。つまり、背後にある様々な「条件・根拠・原因」に支えられているのではなく、むしろ、ふるまいとふるまいが、そのつど「局所的」に<sup>(10)</sup>「パッチワーク」のように貼り合わされることにより、ふるまいの内側にこそ理由説明がなされ、社会秩序は成立しているということなのである。相互行為分析は、このような視点からなされるものなのだ。

また、西阪は「(歴史的・社会背景、いわゆる社会のマクロ・レベルにかかわることがら、など)の存在を、否定しようというわけではない。ただ、そのようなことがらも、「局所的」な組織化をとおして、あるいはかかる組織化として、現実的(リアル)なものとして達成されるほかない」（西阪 [1997:46]）とも述べている。つまり、どんなマクロ・レベルに関わることがらであっても、ふるまいとふるまいが貼り合わされていくことにより「局所的」に達成されていくその内側にこそ、マクロ・レベルに関わる事柄が見えてくるということである。

スポーツのおもしろさというマクロ・レベルの事柄においても、盲人卓球のなかで、ふるまいとふるまいが貼り合わされ、「局所的」に達成される相互行為の内側にこそ、スポーツのおもしろさを分析することが可能なのではないだろうか。そういう視点から、分析を行い、この論文は書かれたものである。

#### 《注》

##### (1) トランスクリプト記号一覧

記号の説明 以下に示すものは、この論文のトランスクリプトで用いられている記号である。これ以外の記号が用いられる場合は、その都度当該トランスクリプトにおいて、必要に応じてその意味が記されている。

／／複数行の同じ列におかれた二重スラッシュ：参加者たちの言葉の重なりが始める箇所を示す。

=言葉と言葉の間、もしくは行末と行頭におかれた等号：途切れなく言葉がつながっていることを示す。

( ) 丸括弧：何か言葉が発せられているが、聞き取り不可能であることを示す。また聞き取りが確定できない場合は、当該文字列が丸括弧で括られる。

(数字) 丸括弧で括られた数字：その数字の秒数だけ無音区間のあることを示す。また、0.2秒以下の短い間合いは「(.)」という記号で示される。

: : コロンの列：直前の音が延ばされていることを示す。

【 】 すみつき括弧：参加者の発話以外の諸行動の一部を示す。

h h h hの列：呼気音を示す。

AAA各発話の上におかれた同一文字の列：その文字（A）で示された特定の事物もしくは、人物に視線もしくは顔が向けられていることを示す。

... ピリオドの列：動作が始まりかけていることを示す。

,,, カンマの列：動作が終わりかけていることを示す。

〇〇アンダーライン：当該箇所の音が大きいことを示す。

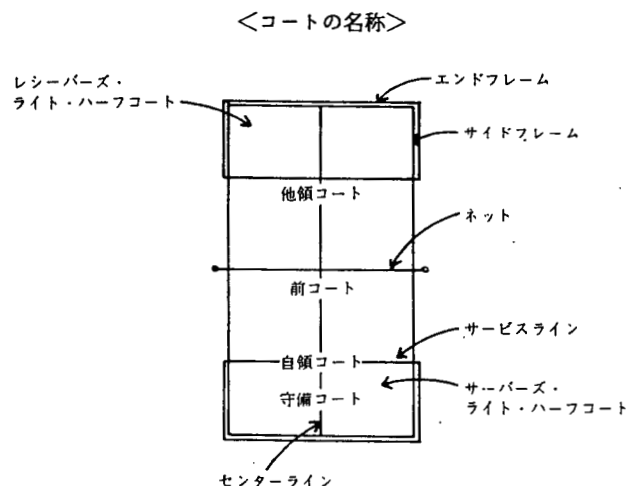
°〇〇° 発話の前後におかれた小さい丸：この記号で囲まれた当該箇所の音が小さいことを示す。

- (2) 図1参照。
- (3) 盲人卓球でなされる会話は自然な会話ではないという反論があるかもしれない。しかし、盲人卓球での会話は決して特別な会話ではないのである。特別に見えたとしたら、それは自然な会話が積み重なって特別に見えるようになされているだけだからだ。
- (4) Kはラリーをしている最中以外は目を開けている。Kは視覚障害者であるが、視覚障害者のなかでは、かなり見えるほうである。
- (5) この文においての言い回しについては〔山崎, 1997〕を参考にしたことを注記しておく。
- (6) 図1参照。
- (7) 台に向かって、コートの右側半分のこと。
- (8) 失策の1つ。ボールが、同一競技者によって連続2回以上触れられたとき。
- (9) [ ] は筆者挿入。
- (10) 西阪 [1997b: 42] によると、ふるまいとふるまいが貼り合わされることによって、「操作的に閉じたシステム」は作られると述べている。「このような操作的に閉じたシステムにおいて、そのつどその操作がおこる場所を指して、『局所』と呼んだ。

《参考文献》

- Csikszentmihalyi, M 1975 Beyond Boredom and Anxiety = 1991 今村浩明訳『楽しむということ』, 思索社
- Goffman, Erving 1967 Interaction Ritual: *Essays in Face-to-Face Behavior*, Anchor Books, Doubleday and Company Inc., New York = 1986 広瀬英彦・安江孝司訳『儀礼としての相互行為——対面行動の社会学』, 法政大学出版局: 151-328
- Heritage, John 1984 A Change-of-State Token and Aspects of Its Sequential Placement. in J. M. Atkinson & J. Heritage (eds.) *Structures of Social Action: Studies in Conversation Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 199-345 = 「状態変化のトークンとその連関上の位置どりの諸側面」(岡田 光弘草稿 1998.12.21 入手)
- 西阪仰 1997 『相互行為分析という視点——文化と心の社会学記述——』, 金子書房
- 日本身体障害者スポーツ協会 1997 『全国身体障害者スポーツ大会 競技規則集』: 21-30
- 日本身体障害者スポーツ協会 1997 『全国身体障害者スポーツ大会 競技規則の解説』: 32-42
- 樫田美雄 1998 『ラジオスタジオの相互行為分析——平成9年度徳島大学総合科学部社会調査実習報告書(第二版)——』
- 山崎晶子 1997 「車椅子使用者の日常的相互行為場面の分析——階段昇降をめぐる——」, 山崎敬一・西阪仰(編)『語る身体・見る身体』, ハーベスト社: 81-98

図1



**徳島大学総合科学部社会学研究室報告 既刊**

1 エスノメソドロジーとその周辺

—平成9年度徳島大学総合科学部榎田ゼミナール ゼミ論集— 1998年3月発行

2 ラジオスタジオの相互行為分析

—平成9年度徳島大学総合科学部社会調査実習報告書(第二版)— 1998年10月発行

---

**エスノメソドロジーと福祉・医療・性**

—平成10年度徳島大学総合科学部榎田ゼミナール ゼミ論集—

発行日 1999年2月13日発行

編集 榎田美雄

〒770-8502 徳島県徳島市南常三島町1丁目1番地

☎(088)656-9308

発行 徳島大学総合科学部社会学研究室

印刷・製本 平成10年度徳島大学総合科学部榎田ゼミナール ゼミ論集 発行プロジェクト

---