

機関番号：12612

研究種目：基盤研究（C）

研究期間：2008～2010

課題番号：20500537

研究課題名（和文） スポーツ経験における意味生成論の理論的検討

研究課題名（英文） Theoretical study on the issue of semantic generation in sport experience

研究代表者

深澤 浩洋（FUKASAWA KOYO）

電気通信大学・大学院情報理工学研究科・准教授

研究者番号：50313432

研究成果の概要（和文）：

スポーツにおける意味生成について、プレイヤーが自己の組み換え運動を体験する様相とその契機を明らかにした。本研究における意味とは、固定的・辞書的なものではなく、組み替えられる可能性を有する動的な概念である。意味生成のプロセスにおいてその組み換えの契機を肉の存在性格に見出すことができた。加えて、スポーツ運動における拡大体験の可能性や認知の変容、スポーツにおける成功体験や失敗体験が意味生成体験として解釈された。これらの論考を通じて、スポーツ特有のリアリティを見出した。

研究成果の概要（英文）：

This research has illustrated the aspect that a player experiences the recombinant movement of himself and its moments as to semantic generation in sport. The sense in this study isn't static, dictionary meaning, but dynamic concept which has the possibility to be recombined. The moments of recombination in the process of semantic generation have been found in the character of existence of 'flesh'. And the possibility of the expanding experience and cognitive change in sport movements, the experience of success and failure in sport activities, has been interpreted as the experience of semantic generation. Though these discussion the reality specific to sport has been found.

交付決定額

（金額単位：円）

|        | 直接経費      | 間接経費    | 合計        |
|--------|-----------|---------|-----------|
| 2008年度 | 1,300,000 | 390,000 | 1,690,000 |
| 2009年度 | 500,000   | 150,000 | 650,000   |
| 2010年度 | 500,000   | 150,000 | 650,000   |
| 年度     |           |         |           |
| 年度     |           |         |           |
| 総計     | 2,300,000 | 690,000 | 2,990,000 |

研究分野：総合領域

科研費の分科・細目：健康・スポーツ科学・スポーツ科学

キーワード：スポーツ、意味生成論、内在的価値、哲学、体験、〈肉〉

## 1. 研究開始当初の背景

(1) 体育・身体運動の意義と生成としての教育論

教育哲学者の矢野智司は、身体活動の過程で経験される〈生きられた身体〉の諸側面、例

えば世界との対話、意味の発見など、が従来  
の体育論ではあまり省みられることがな  
かったと指摘している。この指摘は、近代以降  
の規律訓練的な特徴をもつ体育理論の乗り  
越えを企図しようとする際に重要な意義を

有していると考えられる。それは、工業化・機械化が進み、特段身体を鍛えなくとも日常生活を営むことが可能となり、物質的にも満たされた現代社会において、また、殊に日本のような平和な社会において、否、いまだ紛争の絶えない地域にあっても軍事技術が高性能となり、情報技術の高度化がもたらされている状況において、近代的体育のもつ意義が相対的に低くなっているとみなされることから、考えるべき問題であるといえる。確かに、飽食と運動不足に起因する健康不安解消のため、むしろスポーツや身体運動に対するニーズは高まっているとの見方も可能ではある。しかしながら、健康不安解消の手段として捉えられる身体運動とはまた異なる側面に光を当て、特にスポーツを行うことの意味を先の矢野の指摘を踏まえながら考察する必要があるとの考えに至った。それは、ある一定の技能・体力の向上のために、たとえばある種の運動実践、トレーニング方法が有効であるとの知識を得たとしても、人々の継続的運動実践になかなか結びつかない場合があることを想起してみれば、人々をスポーツなどの運動実践へといざなう動機づけという側面において、「知識」の付与とは別の要因を提唱する必要があるだろうからである。矢野の言葉を借りるなら、「発達としての教育」に対する「生成としての教育」という考え方にそのヒントが隠されているように思われてならない。

#### (2) スポーツにおける意味経験

スポーツにおいて経験することの意味について考察している Grupe, O. は、7つの意味（身体の経験と自己の人格の経験、健康と安寧：スポーツ活動へと促す中心的モチーフ、興奮と緊張、他人との結びつき、「物質」の経験及び自然との関わり、美意識とドラマ性、プレイ動機）を挙げているが、これらの意味がどのようにして生まれるのかということについては、次のように述べるに留まっている。すなわち、スポーツの中心的な構成要素であり、「意味の担い手であると同時に意味のメディア」としての「運動」を通して、世界を知り、体験し、認識するのだという。このように、「運動を通して」と述べるだけであり、スポーツにおける意味がどのような生成機序・プロセスとなっているのかについては必ずしも十分な議論が展開されているわけではない。

#### (3) スポーツ経験における意味の生成

このスポーツにおける意味の生成機序を明らかにするために、上記矢野の意味生成論は重要な示唆をもたらしてくれる可能性がある。Bateson, G. が取上げているダブルバインド理論を用いて独自の理論展開をなす彼の「生成としての教育」論は、覚醒概念と関連し、教養教育の理論的基礎として評価で

きると思われるからである。

他方、矢野の意味生成論においては、体育への展開、スポーツ教育への展開についての言及に乏しい。彼は鉄棒の例を用いているものの、矢野の魅力的な生成としての教育論を体育やスポーツ教育に適用するためには、まだ様々な課題が残されており、例えば身体とのかかわりを視野に置きつつ更なる探求を進めてゆく必要があると考えられる。

## 2. 研究の目的

本研究の目的は、スポーツにおいて経験する可能性のある意味生成の内容や生成のプロセス・要因について理論的に検討することである。

そのための課題は次の通りである。

- (1) 意味論のレビューを通して、特に、行為や経験を通じて発生する意味の特徴や本性を概念的に把握する。
- (2) スポーツにおいてどのような意味が経験されるかについて、範疇論的検討を通じてその内容を整理し、概念的に明らかにする。
- (3) 矢野理論の教育学における評価と理論の信頼性を確認し、その検討結果に基づいて意味生成プロセスのモデルを構築する。
- (4) (2)で明らかとなった内容に対して、(3)のモデルを適用する。

## 3. 研究の方法

- (1) 哲学、特に現象学関連の図書、論文、とりわけ Merleau-Ponty, M. を中心に、蒐集し、解読する。
- (2) 身体、運動、認知に関連する文献を蒐集し解読・検討する。
- (3) スポーツの実践場面から事例を集め、意味生成モデルへの適用を行う。

## 4. 研究成果

### (1) 意味論

まず、Merleau-Ponty, M. の意味論を中心として、彼の著作とその関連文献、意味生成論に関連する文献を蒐集し、それらについて電子データ化する作業を行い、一次分析を試みた。その結果、意味には言語化できるものと、かならずしもそうではないものの、しかしスポーツ経験にとっては無視することのできないものがあり、それは意味と意味との間の変化を通じてわれわれに認識できる性質を持つのではないかという仮説にたどりついた。

この仮説については、後述のスポーツ体験と意味生成の具体例に即して確かめられた。

### (2) 経験・体験と意味

英語圏では、experience と表現される用語に関して、ドイツ語では反復可能な経験、「経験科学的な」経験としての Empirie と一回的

な経験としての Erfahrung という呼称がある。Husserl, E. は後者の Erfahrung について、事後的、言語的に整理された経験を「基礎づけられた経験」として、また、生活世界における前言語的で感性的レベルにおける受動的な出来事を「端的感性的な経験」として区別している。

日本語には、経験と体験という二つの用語があるが、「基礎づけられた経験」を経験、「端的感性的な経験」を体験として捉えることができる。

次に、意味という用語に関しては、例えば英語では meaning としても sense としても用いられ、またドイツ語では Bedeutung, Sinn である。ここに意味の二重性が見て取れる。船木 (1987) は、意味の二重の条件として、Merleau-Ponty, M. が「他のものの代理になること」と「取上げなおしに応じること」とした点に着目している。後者は、表現手段の手前で「記号そのものがその意味 sens を外部に誘い出すといった、本源的な意義作用」である。その場合の意味とは記号的意味に還元不可能なもの、すなわち言葉による表現が不可能なもの、例えば知覚においても何らかの認識可能な内容を指しており、本源的な意義作用として、決してひとつの所にとどまり固定化するような関係としてではなく、いわば取上げなおしの運動として理解される。

### (3) 意味生成のプロセスと契機

意味生成をもたらす自己変容は、意識（目的合理性を特徴とし、操作可能な部分のみ取り扱うことが可能）と、無意識（意識化できないレベル）との階層の統合によって起こる。

矢野の意味生成論によれば、自己変容や自己修正、自己の組み換え運動が、自己とその上位レベルにある自己システム、さらには自己システムを取り巻く社会システムやエコ・システム、これらが統合されたコミュニケーション・システムにおける変化としてとらえられる。自己というのは決してそれ自体で完結し、あるいはそれを見渡し把握できるようなものではなく、その外側のシステムと関わりながら、それらから一部分を切り出したごときものとしてある。その切り出しを担っているのは自己における意識であり、この意識を支えているのが自己システムとしての解釈図式である。また、無意識においては様々な「関係」のパターンの可能性が解釈図式として構造化しているが、意識化されない以上それらすべてを意識によって把握することはできない。

自己変容によって、ものの捉え方や見方が変化を被る。その変化とは、例えば、私が他者を観察する際、私は主体として、他者は客体として関係するが、私自身が他者から見られていることを意識したり、あるいは私が他

者の痛みをあたかも我がことのように感じとったりする際に生ずる、私の主体としての志向性が他者のそれに移るような変化である。あるいは、自己による世界の分節化の仕方の変容や「意識」の組み換え、従前の解釈枠組みに対する揺さぶりである。

そして、このような変化には、「否定」という契機が伴う。Merleau-Ponty, M. の「肉 (chair)」の概念に、この否定の性質を読み取ることができる。〈肉〉とは、感じられるものと感じるものという二重の意味で感性的なものであり、感性的なものを顕在化させるところの潜在的次元や場であると解釈される。Merleau-Ponty, M. が、〈肉〉を「蝶つがい、転回点、橋渡しをするもの (charnière)」や「回転軸、主軸、かなめ (pivot)」と言いかけているが、この転回点こそが否定の性質を担い、組み換え運動や反転を導く条件となるものといえる。

ただし、否定とはいっても、それは例えばわれわれが目にしてしているものをその場から取り去ったり隠蔽したりすることを意味しているわけではなく、「図」として見えていたものを「地」として見ないようにすることや、対象化されることなく見えて（知覚されて）いなかったものが（形あるような何かとして）見えるようになることのように、いわば反転させることが〈肉〉において生じうるのでと理解すべきである。

### (4) 意味生成としての拡大体験

矢野が提示した意味生成としての溶解体験に対し、本研究では、拡大体験の可能性が探られた。人間が母子一体の状態から立ち立つために備わっている因子である独立我としての個人が彼の「所属する諸集団への参加の方向」を有する主体を社会我、それに対し、「個人が外界と溶解する方向」を持つ主体を超個体我という。拡大体験は、自己がその周囲の集団や社会へと拡大してゆく体験である。それは、自己と外との境界が拡大してゆくだけであって、境界自体が消えるわけではないのに対し、溶解体験は、自己と外界との境界がなくなり、自己の内部と外部とが融合するような体験である。

また、独立我のもう一つの側面として、理想（自）我と超自我の二つがある。前者は自分の欲望の充足を肯定する自我であり、後者は欲望の充足を否定する自我である。換言すれば、ある状態になることを奨励する理想（自）我と、そうなるはならないと禁止する超自我という二側面があり、前者をエロス（生の欲動）、後者をタナトス（死の欲動）として把握される。

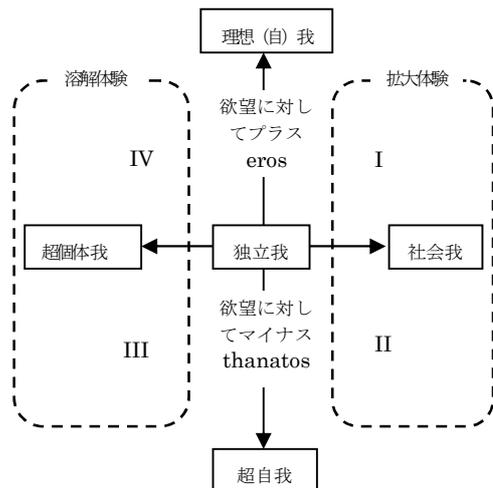


図1 「拡大体験・溶解体験とエロス・タナトス」

意味が生成の運動そのものとして捉えられる側面を持つことを導き、それが溶解体験や拡大体験において発生する意味生成の様相にみられることを作田啓一の著作を中心に検討することで明らかにした。特に、矢野智司や久保正秋らが溶解体験に照準したのに対し、本研究では、拡大体験においてもスポーツにおける意味生成の可能性があることを、次の(5)のように、事例の検討を通して導くことができた。これは、スポーツ教育において、体力的評価や技能的評価、道徳的評価とは異なる次元にスポーツの価値を体験する可能性があることを示すとともに、従来社会的態度の育成に関連付けられてきた社会性に関して、その基盤をなすような他者体験が拡大体験においてなされる可能性があることにも繋がり、より基礎的な理論を提供することを意味する。

#### (5) スポーツ体験と意味生成

##### ① スポーツにおける拡大体験としての意味生成

まず、スポーツの身体運動を通して、自己の能力や自分自身を知り、さらに自己が属する集団に対するアイデンティティの自覚が拡大体験において起こりうる。

また、スポーツ活動に伴う運動だけでなく、一緒に活動する仲間が存在が安寧をもたらす点や、スポーツが人との関係を構築し、孤立から救済し、居心地の良い集団を生み出す点に、「壁を築いた上で自己と他者が協力し、結合しようとする」拡大体験の位相が現れる。

##### ② スポーツの内在的価値の経験・体験

スポーツ経験では、ピークパフォーマンスやゾーン、フローといった体験をスポーツの内在的価値の体験と捉え、得点などの結果といった言語化できる内容との間で意味生成

が発生する可能性を見出した。

それは、再び同じプレイヤー、場所、時間において体験することのできない、唯一性を持っており、プレイヤーは、そのプレイが行なわれている「今・ここ」に集中して生きている。

どのような体験をするかは、プレイヤー自身にも予想・予測ができない。しかし、体験したのちならば、過去のプレイと比較することは可能であり、比較のために、過去のプレイをプレイヤーが記憶している必要がある。スポーツにおけるプレイは、現象としては消え去るものの、感性的経験として記憶される。その記憶を支えているのが、ゲームの結果、戦略や戦術の遂行の成功や失敗、さらには、プレイヤーの満足などによる意味付けであり、プレイとしての体験は、それらに対して開かれ、事後的に整理されて「基礎づけられた経験」へと変容するものと考えられる。

また、プレイは、そのプレイヤーが経験したことのない新たな体験をもたらす可能性がある。

##### ③ 身体を通じた体験

プレイの体験には、感性が伴うがゆえに、それは、受動的・受容的な体験である。この体験に身を委ねることによって安定した感覚、快の感覚、充足感をプレイヤーは味わうこととなる。身を委ねるとは、知性による意味づけを避け、目の前のプレイをただ遂行することと言い換えられる。例えばメジャーリーガーのイチローの場合は、身体でボールを感じる、「ボールの匂いを嗅いでいる」という。目でボールを見ようとするのではなく、ボールを見ながら感じるようにしているのだが、それは、感性でボールを把握しようということだといえる。

このような状態に入ることから、ピーク体験やフロー体験、ゾーンと呼ばれる体験が生じてくる。ゾーンに入り、集中した状態は、勝利という結果や記録、周囲の状況を意識しすぎでは実現できない。それらに対するこだわりを捨て、プレッシャーを乗り越えることでゾーンに入ることができる。また、積み重ねた知識や経験を一旦捨てることも必要である。ゾーンに入ったプレイヤーは、必要な情報、たとえば、他のプレイヤーが攻撃しようとする意図、自分に対する声援、働きかけるべき対象を取捨選択できている。ただし、ゾーンは、禅でいう無我の境地とは異なる。禅の境地では、呼吸数が低下し、自分の意識をコントロールできない恍惚状態であるのに対し、ゾーンの場合、プレイヤーは、自分の存在を意識し、身体をコントロールできている状態である。

トップアスリートのように経験を積んだ者がこのような身体の状態を偶発的に体験できるものようである。しかし、そうでは

ないスポーツ経験の少ない者にとっては、スポーツ経験は、日常生活においては得られない感覚を通して意味生成を体験している。スポーツにおける体験に集中することができれば、それは、日常生活において意識に上る様々な事柄について判断停止をする機会となる。

日常生活においては意識することのなかった身体運動がスポーツルールの制約を通して焦点化されると、プレイヤーは当初己の身体に抵抗感を覚えるかもしれないが、やがて、意識のレベルが下がり、自由を感じるようになる。一つの意味生成を体験する。ボールのスピードの把握、動作の始動のタイミングとスピードの調整は、感性的に対応することによって可能となる。

体験は、言葉によって意味づけられ、そしてプレイヤーに経験として蓄積される。プレイヤーは、未知なる事態に対して蓄積された経験によって対処することが可能である。ゾーンに入ったトップアスリートが、自身を自由にコントロールするのは、この蓄積された多様な経験を瞬時に参照して新しい局面を判断していると推察される。彼らは、蓄積された経験に基づきひらめきを通じて、プレイの予測・その後起こるプレイの先行イメージなど先取りの意識を発生させている。

#### ④言葉による体験と経験

時に、言葉にならないイメージ、例えば自己イメージや他者イメージが言葉によって変化するかもしれない。積極的に動機づけられたフレーズによってゲームにおける雰囲気を変えられるが、それは、チームの成功に大きなチャンスを生み出す。他者から思いがけず劣勢を覆す言葉がかけられるとき、それは、一種の他者体験を意味する。

プレイに集中していると、こうした言葉が自分にのみ向けられているように聞き取れる場合がある。それをセレクトティブ・リスニング、カクテルパーティ効果という。これは、プレイヤーがベストパフォーマンスを発揮する際に、必要な情報を無意識的に取捨選択している状況である。

このような他者からの言葉かけによって認識を変えられるような体験も意味生成体験のひとつに数えられる。

#### ⑤プレイにおける成功・失敗の体験

スポーツ実践者がスポーツ運動を試行錯誤しながら遂行する、その過程において経験される成功と失敗の意味を検討した。

まず、スポーツ実践者におけるスキルレベルの差に着目すると、初心者にとっての成功が熟練者にとっての失敗である可能性や、初心者にとっては、何が成功で何が失敗であるかの区別が経験者と比べそれほど精度が高くない可能性が考えられる。ここから、成功と失敗の判別の精度の高い経験者は、ゲーム

の過程で生ずるスコアとは別の判別の評価基準をもっていることが推測される。

熟練者は、スコアに表れないプレイにも成功と失敗の区別をすることができるのである。また、熟練者は、幸運によって良い結果が得られたとしても実はプレイとしては失敗であると認識したり、良くない結果であっても本人のプレイとしては成功とみなしたりすることができる。

次に、熟練者と初心者との成功と失敗の認識の違いをもたらす理由を考察した。考えられるのは、運動イメージと身体図式とを一致させる精度の違いである。そうした知覚の相違に関わる諸要素について次の要素が浮かび上がった。

#### ・知覚と感覚

知覚 perception とは、何らかの対象を複眼的に捉えられることである（能動的）。複数の眺望や視点のもとで捉えられるため、見誤りや認知的ズレ、異なる捉え方が発生する。対象そのものに変化がなくても、われわれの態度の変化や相違によって、知覚は変化する。

一方、感覚 feeling とは、対象性をなさず、単眼的に体験される（受動的）。その人自身が感じたことなので、否定しようがない。

#### ・イメージと感覚

ベルクソンは、知覚と感情、イメージについて、知覚すべき身体・物体がわれわれ自身の身体であるとき、知覚が描くのは現実的行動であり、感情的感覚の内面性のうちに感覚の主観性が存しているのに対し、イメージはその外在性のうちに客観性〔客体性〕が存していると捉えている。それゆえイメージは知覚の対象となりうる。

#### ・身体イメージと身体図式

身体イメージとは、その人自身が思い浮かべる身体であり、知覚や情動、概念、行為、そして社会との関係により形成される。広義の身体イメージでは、自己の身体に対する感情、価値観、美意識を含む。また、狭義には、自己の身体空間、すなわち環境空間内における身体の形態、大きさ、位置、運動などを把握するために獲得される身体の空間表象を指す。

身体イメージは、皮膚の表在感覚、関節や筋の深部感覚、視覚などの感覚情報が統合されたり、記号表現がなされたりして、意識化され、知覚される。

他方、身体図式 schema は、知覚の対象ではない。身体図式は、姿勢制御と運動についての動的な役割を果たす個人の前意識的な脳システムであり、潜在化している。それ故、それは暗黙知である。姿勢の変化が意識に上ってくる前に、その次に起こる姿勢の変化が以前の姿勢の変化との関連で測定される。身体図式をこのような現在と過去との統合された基準として捉えることができる。身体図

式は知覚の対象というよりも、身体イメージを構成する基準、知覚の主体である。そして、体性感覚表象では意識を向けることが難しいため、決して対象化されるものではない。

また、身体図式は、知覚の延長という特性を有する。すなわち、身体の周囲の空間まで拡大される（ここに拡大体験の一端を見ることができる）。例えば、野球選手のバットコントロール、テニス選手のラケットコントロールに見られるように、身体図式は、運動学習の経験により異なった有り様を呈するのである。

Bergson, H. は、知覚と記憶について、瞬時的な知覚というものが一つの理念であり、どんな知覚も持続のある幅を占めていると考えている。過去を現在のなかに引き延ばし、それによって記憶に参画し、運動遂行の際に過去を確保しているのが運動イメージといえる。過去の記憶と同時に、運動イメージは、運動遂行の際、未来の先取りをしていると解釈される。

#### ・成功と失敗の要因

成功したパフォーマンスにおいては、例えばフローの状態が経験される。時間の感覚としては、常に現在を体験しているが如くあるという。また、成功には、予測が関与している。熟練者は、失敗に対して対応する準備が常にできている。すなわち予測によっているのであり、純粹に感覚だけに頼っていたのでは、ボールを打つことはできないであろう。この予測をもたらしているのは、プレイヤーに蓄積された経験、すなわち運動イメージである。

逆に、失敗した時の意識にも運動イメージが関与している。意識過剰の状態に陥ると、そのプレイヤーはたいてい失敗に陥る。この過剰な意識を引き起こしているのが、身体イメージや運動イメージである。これらは、態度、想定、期待、妄想、さらには社会的態度といった思い込み belief の混合物である。

#### 総括

意味生成の体験は、本人の予測や期待を裏切る可能性を持つ。他者を体験すること、すなわち、違和感と異化作用を招来する。換言すれば、習慣や安定した自己への侵入である。失敗し続けてきた運動課題が不意にできるようになるとき、身体図式の組み換えが意識化のレベルで起こるのであろうし、逆に、うまく適応出来ていた運動課題に失敗するときには、運動イメージとのズレが身体のコントロールを阻害しているのかもしれない。しかし、その克服の過程で、熟練者は意識の焦点化をより精密に行ない、運動イメージとのズレをチェックすることができるであろう。

過去から未来への持続とそれらのほぼ同時生成という体験、換言すれば多重かつ濃縮

した時間の体験に、スポーツ特有のリアリティが認められる。それが強烈なスポーツの意味生成の体験をもたらすのである。この体験に比し、テレビによるスポーツ観戦のみでは、内在的価値の経験は難しいと思われる。映像のイメージや想像が意味生成を喚起するには、感性を伴った実践的体験が必要だからである。その意味から、今日の教育に知性に偏りすぎて感性を發揮させていない傾向がみられることから、実践的経験によって感性を刺激することが重要だと考えられる。

これらの知見は、体育学におけるスポーツ体験の重要性を従来の体力づくりや技能向上とは異なる側面から主張するものである。

#### 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計2件)

- ① 深澤浩洋 : <肉>の概念による意味生成体験の解釈、体育哲学研究、査読無、第41号、2011、pp. 23-28
- ② 深澤浩洋、石垣健二 : スポーツにおける意味生成論—拡大体験の可能性とその契機—、体育学研究、査読有、第55巻第1号、2010、pp. 97-110

[学会発表] (計3件)

- ① Koyo, FUKASAWA : Actual Experience of Semantic Generation in Sport Movement, 38th Annual Meeting of the International Association for the Philosophy of Sport, 2010年9月17日, Italian University of Movement Sciences, Rome, Italy
- ② 深澤浩洋 : <肉>の概念による意味生成体験の解釈、日本体育学会第61回大会、2010年9月9日、中京大学
- ③ Koyo, FUKASAWA : The experience of intrinsic values as semantic generation in sports, 37th Annual Meeting of the International Association for the Philosophy of Sport, 2009年8月28日, Seattle University, Seattle, U.S.A.

#### 6. 研究組織

##### (1) 研究代表者

深澤 浩洋 (FUKASAWA KOYO)

電気通信大学・大学院情報理工学研究所・准教授

研究者番号 : 50313432