

実践報告：「オルタナティブスポーツ」とは何か

鈴木 直文 一橋大学大学院社会学研究科准教授

1. はじめに

スポーツは、もっと色んな人が楽しめるものになれるのではないかな。もちろんスポーツをするかしないか、好きか嫌いかは、個人の嗜好の問題だ。別に無理してやらなくたっていい。でももしかしたら、ある時点で「嫌い」と思い込んでしまっただけで、やってみたら「楽しい！」と思えるはずの人もいるかもしれない。スポーツがもっと多くの人を楽しく幸せにしたいなら、きっとそういう「スポーツ嫌い」にもう一度振り向いてもらえるように、スポーツの方が変わらないといけないのではないだろうか。

筆者は、2011年から一橋大学のスポーツ実技科目「スポーツ方法Ⅰ」¹の選択科目のひとつとして、「オルタナティブスポーツ」と題した授業を実施してきた。「スポーツ方法Ⅰ」は、2016年度まで全学必修だった。必修なので、クラスのなかにはスポーツが得意な人も苦手な人も、好きな人も嫌いな人もいる。そんなクラスと、1年間計およそ45時間を共にする。それだけの時間を、スポーツ好きにとってもスポーツ嫌いにとっても、思い切り充実したものにはできないだろうか。そんな思いから始めた試みだった。

この授業では、スタンダードな種目とは違う様々な新しいスポーツを、数回ずつ順番に体験していく（表1）。それだけなら、いまどき特段珍しくはないかもしれない。この授業の「売り」は、それらのスポーツを体験しながら、「（楽しさの）多様性」と「包摂的な社会制度設計」について学ぶという点にある。こんな紹介の仕方ができるようになったのは、7年間の試行錯誤の賜物だ。この間およそ280人の受講者に会い、彼らとの対話

を通じて筆者自身にたくさんの学びがあった。

もちろん、全員が全員楽しんでくれたとはいえない²。けれど、「スポーツ嫌い」「体育嫌い」を自認する学生が、「こんな楽しい体育ははじめて！」とか「はじめてスポーツを楽しいものと思えた！」と言ってくれたことは、一度や二度ではなかった。一方で、根っからのスポーツ好きにとっては若干退屈な時間が長い授業かもしれない。そんな彼らも、回を重ねていけば、自分が知っていたのとは違う新しいスポーツの楽しみ方に気づいていってくれる。こうした学生たちとの出会いと対話を通じて、はじめはおぼろげだったオルタナティブスポーツの目指すところや意義が、次第に輪郭を整えてきた。

さらに2017年は、ふたつの意味で転機だった。ひとつは、「スポーツ方法Ⅰ」に代わり「スポーツ演習」という新たな科目として授業を提供することになったことだ。この演習では、実技だけでなくスポーツ実践の背後にある理論的背景などを座学でも学ぶことが意図されている。つまり、オルタナティブスポーツとは何なのかを、よりはっきりと言語化して伝えることが必要になった。

もうひとつは、2017年10月末の神田スポーツ祭りで、はじめてまちづくりにオルタナティブスポーツを持ち出したことだ³。この企画を進めるにあたり、過去の受講者からボランティアを募って「企画チーム」をつくった。そこでは学生たちの視点からオルタナティブスポーツとは何だったかが語られた。そしてそのエッセンスを言葉にし、実際のプログラムに落とし込んでくれた⁴。筆者自身もどんな思いや意図を込めて授業をやってきたかを彼らに向けて明示的に語り、運営ノウハウに落とし込む機会を得ることができた。

表1 実施種目の変遷*

実施 順	2011 (1クラス25名)	2012 (1クラス40名)	2013 (2クラス70名)	2014 (2クラス80名)	2016 (2クラス55名)	2017※ (1クラス7名)
1	フラッグ フットボール	ネットボール	ネットボール	ネットボール	ネットボール	ネットボール
2	ネットボール	シッティング バレーボール	ソフトラクロス	ソフトラクロス	シッティング バレーボール	シッティング バレーボール
3	ソフトラクロス	創作体操	タグラグビー	タグラグビー	タグラグビー	ブラインドサッカー
4	タグラグビー	タグラグビー	スポーツ鬼ごっこ	シッティング バレーボール	ソフトラクロス	車椅子バスケット ボール
5	学生優秀提案	ソフトラクロス	創作体操	創作体操	ブラインドサッカー	ふうせん バレーボール
6		ブラインドサッカー	シッティング バレーボール	スポーツ鬼ごっこ	ふうせん バレーボール	ソフトラクロス
7		ふうせん バレーボール	ブラインドサッカー	ふうせん バレーボール	学生優秀提案	学生優秀提案
8		学生優秀提案	ふうせん バレーボール	ブラインドサッカー		
9			学生優秀提案	学生優秀提案		

*2015年は開講せず。

※2017年は「スポーツ演習」として開講。

そんなわけで、本稿は7年間の成果を一旦言語化してみようという試みだ。本音を言えば、まだまだ試行錯誤の過程に過ぎないのだが、記録の意味を込めてトライしてみようと思う。

2. オルタナティブスポーツとは

まず「オルタナティブスポーツ」という耳慣れない呼称を選んだ経緯を説明しよう。「オルタナティブ (alternative)」という形容詞には、「何かの代わりに使える」とか、「通常または伝統的なやり方とは違う」という意味がある⁵。普通とは一味違ったスポーツをなんでも取り入れたい、という意図を込めた。既存のスポーツ観を問い直す意味で、先入観が付いていない呼び名であることも大事だった。「オルタナティブスポーツ (alternative sports)」というフレーズは、Google検索で当時日本語ではほとんど用例がなかったし、英語でもあまりヒットしなかった⁶。

この着想ができたのは、後にこの授業で取り上げることになる各種目を、それぞれの専門家が実践している場に居合わせる経験があったからだ。そこではそれぞれにイノベーティブなスポーツの

場づくりが行われていたので、それらを一堂に集めてみたいという発想がうまれた。

表1に、過去に実施してきたスポーツを列挙した。新しい種目との出会いがあれば取り入れたり、リストが長くなり過ぎて泣く泣く削ったりしてきた。各種目を導入する際は、なるべく専門家をゲスト講師としてお招きした。彼らはそれぞれの種目の魅力を最もよく理解し、それを最大限に生かして普及活動をしている。そういう専門家による工夫のエッセンスを、筆者自身が学び取りたかった⁷。

実施してきた種目の内訳をみると、主に2つのタイプに分けられる。1つは、ボディコンタクトの多いボールゲームを簡素で安全にしたもの（タグラグビー、ソフトラクロス、フラッグフットボール、ネットボール⁸）。もう1つは、障がい者と健常者が一緒に参加するアダプテッド・スポーツ⁹（シッティングバレーボール、ふうせんバレーボール、ブラインドサッカー、車椅子バスケットボール）である。いずれのタイプにも属さないものにスポーツ鬼ごっこがあるが、特徴としては連続性があるといつてよい。

これらのスポーツは、プレーの強度を下げて身

体の接触を排したり、ある種の身体的制限をかけたり（目隠しをする、座った姿勢を維持するなど）、道具を工夫したり（鈴の入ったボールや風船を使うなど）することで、参加の敷居を下げて多種多様な人が同時にプレーを楽しめるように設計されている。工夫の力点はそれぞれの種目で異なるので、それらを順番に体験することで「どのようにしてスポーツに参加しやすいものにするか」という課題への多様なアプローチを抽出することができるだろうと考えた。

一年の終わりには、受講者全員に新しいオルタナティブなスポーツを提案することを最終課題として課し、そのなかから優秀作品を選んで、実際にプレーしてみる。授業で体験した各種目のエッセンスを生かしつつ、オリジナリティ溢れる提案が続出する。この最終提案が「（楽しさの）多様性」と「包摂的な社会制度設計」についての学びの集大成だといえる。

3.（楽しさの）多様性と包摂的な社会制度設計

この2つのテーマは、筆者の長年の研究課題に関連している。それは「スポーツを通じてどのようにして社会的包摂を実現することができるのか」というものだ¹⁰。この研究課題は「スポーツ自体をより包摂的にする（social inclusion in sport）」次元と、「社会全体がより包摂的になるためにスポーツを活かす（social inclusion through sport）」次元にわけられる。この2つの次元は、前者から後者へと単線的に進展するわけではない。前者を達成したようにみえて後者にはほとんどインパクトがないこともあるし、前者を経ずに後者だけを目指すことも可能だ。多くの場合、両次元が双方向的に関係し合っている。オルタナティブスポーツは、この関係性を考えるための実験でもあった。

まず「スポーツを包摂的にする」ことについて考えよう。これは、「いまスポーツに参加できていない人が、参加できるようにすること」と言い換えてもよい。でも実は「いまスポーツに参加して

いない人」には、「参加したいけれどできない人」と「参加できるけれどしたくない人」が紛れている。筆者が理論的な下敷きをしているケイパビリティ・アプローチ¹¹では、「実際に参加していること」と「いつでも参加できる自由があること」を分けて考える。スポーツの場合、後者があることは大事だけれど、それは前者にダイレクトには反映されないかもしれない。参加をしたくないならば、参加をしない自由だってあるべきからだ¹²。

そう考えると、「スポーツ方法Ⅰ」や「スポーツ演習」が必修であることは、スポーツをしない自由を奪っているともいえる。実際、大学でスポーツ実技の授業を必修として履修することに、納得していない学生が一定数いるのが現実だ。それでも必修の授業として意義のあるものにできないか。そのためには、「スポーツ嫌い」も包摂できる（＝自発的に参加したいと思える）スポーツの授業にする必要があった。

同時に実はこの状態は、「社会全体がより包摂的になる」ことについて考えるための条件が整っているということでもあった¹³。必修の授業に出席しながら疎外感を感じている学生は、社会に存在していながら思うように参加ができていない人々、つまり社会的に排除された人々に似ているのだ。

人は社会に存在するかしないかを、自ら選択したわけではない。しかし生まれ落ちた社会は、そこに参加しやすい人と、しにくい人を選別する。その選別の仕組みが、制度である。ここで制度とは、明文法で定められた公的なものもあれば、物理的な環境や社会的なネットワーク、広く共有された社会認識なども含む¹⁴。現行制度下で排除されてしまう人々を包摂したければ、なんらかの形で制度を改変することが必要になる。

同じようにオルタナティブスポーツの授業には、選択の余地なく履修者名簿に名を連ねながら、参加の度合いが非常に弱い学生が一定数存在する。動機づけが低ければ出席率や出席態度に影響が出るから、放っておくと芳しい成績にはならない。それが「スポーツが楽しくない」からだとしたら、

個人の嗜好を理由に教育達成における不利益を生じさせていることにならないか。とすると、スポーツが社会的排除の原因になっていることになる。

だからまず第一に、この授業の履修者がみな平等に楽しめるようにする必要がある。当然ながら、何に楽しみを見出すかは、ひとそれぞれだ。だから全員が楽しい状態を作るということは、多様な楽しみ方を許容するということだ。楽しみ方の多様性は、各人の個性と繋がっている。だから「(楽しさの)多様性」と、括弧がつく。楽しさが人それぞれであることの相互理解を通じて、社会の多様性への感性を磨く機会にもなればよい。

その際、スポーツが「身体を使った競争的遊び」であることにも、大きな意味がある。ひとつは、競い合うことに楽しみを見出すことが、人の本性の一部だということだ。たとえば資本主義はその本性を、経済活動を駆動する力にしている。競争は勝者と敗者をわけから、排除の原因になりやすい。スポーツを包摂的にしようとする試みは、排除の原理を内包しながら駆動している社会制度を、どうやって包摂的に改変するのかを考える恰好の教材になる。

もうひとつの意義は、身体とのかかわりにある。身体は否応なく、多様だ。人は自分の身体を選べないが、社会的排除は身体的差異に起因することも多い。多様な身体が、排除を生むわけだ。障がいや性差は言うまでもなく、体格差や「美醜」でさえ、社会的達成を左右することがある。好むと好まざるとにかかわらず、我々は身体的差異(＝多様性)が存在すること自体を認めざるをえず、それを前提に包摂的社会をデザインしなければならない。身体能力の差を競い合うスポーツは、社会的排除の身体性に向き合う入り口にもなりうる。

身体性や競争原理という現実を目を瞑ることなく、参加者それぞれが多様な楽しさを実現する自由を保証できるクラスを作ることを目指す。これが、オルタナティブスポーツが「(楽しさの)多様性」と「包摂的な社会制度設計」の実習だということの意味である。

4. 参加と競争の葛藤、対話による相互承認

続いて、この授業の「道具立て」を整理しよう。以下、5つのポイントにわけて説明する。

(1) 楽しさの平等を目指す

仲間はずれを出さず、参加者全員が高い次元で楽しんでいる状態をつくるのが、オルタナティブスポーツの授業が最も大事にする価値である。何度もいうように、何に楽しみを見いだすかはひとそれぞれだ。スポーツならなんでも楽しめる人もいれば、種目によって楽しめたり楽しめなかったりする人もいれば、スポーツは何をやっても楽しめないという人もいる。あらゆる人がスポーツ好きになるなどということは、土台無理な話である。それでも少なくともオルタナティブスポーツの授業中は、全員が「とても楽しい!」と感じられている状態を目指す。実際にはたどり着けない理想かもしれないが、そこに向かって試行錯誤を重ねることがこの授業の根幹だ。

楽しさの平等を目指そうとするとき、まずはプレーする機会がなるべく平等に回ってることが大事なのはいくまでもない。しかし平等に機会が与えられたとしても、楽しさが平等になるとは限らない。各人がどんなときに楽しさを感じるのか、お互いに気づいていくことが必要だ。思い切り走り回ることが楽しい人もいれば、戦略的に立ち回ることが好きな人もいる。スポーツで出番が回ってくることで自分が新鮮で楽しいという人もいれば、上達する過程に夢中になっている人もいる。チームメイトとはしゃいで喜び合うのが好きな人もいれば、できればひとりで静かにしていきたい人もいる。

これらの多様な楽しみ方が同時に成り立てば万々歳なのだが、そうはいかないことも多い。たとえば、身体の高い人が思い切り走り回りたいとき、それが怖くて安心して参加できない人もいるだろう。洗練されたコンビネーションで戦いた

いという人がいたとしても、まずは自分のところに来たボールを上手に処理することに一生懸命な人に、そこまで要求するのは酷である。自分なりの楽しみ方を追い求めることが、ときに誰かの楽しさを阻害してしまうという気づきが、参加者の意識をより高次の楽しみ方に導いていく。

(2) 「フロー」の原理を知る

楽しさの多様性を理解するためにも、自分自身を楽しくさせるためにも、M・チクセントミハイの「フロー理論」を知ることが有効だ¹⁵。いま行っている行為そのものに集中し没頭している状態をフローといい、幸せで楽しい感覚を伴うといわれている。

フローになるためのコツは色々あるが、最も大事なポイントは自分の能力(=スキル skill)と取り組んでいる課題(=チャレンジ challenge)のバランスを最適に保つことだ。チャレンジがスキルを上回り過ぎれば心が折れるし、下回り過ぎれば退屈になる。できるかできないかわからない、ちょうどいい難易度の課題に取り組むとき、フロー状態になりやすい。

楽しさの多様性のひとつの側面は、このチャレンジとスキルのバランス(=CS バランス)が人によって異なるということから説明できる。参加者それぞれが自分にあったCS バランスをみつけようとすれば、楽しくなりやすい。また仲間が楽しめているかどうか、CS バランスに注意することで気づくこともできる。

他人と比較しないというのも、フローになるためのポイントのひとつだ。「人に比べて上手くできない」と感じるとき、スポーツへの苦手意識が生まれ、意欲が削がれやすい。そんなとき、フローになる原理を知っていれば、自分自身がその瞬間に行っている課題だけに意識を向けたり、自分自身が取り組む課題の難易度を自分で調整したりすることで、自分自身をフローに導くこともできるだろう。

(3) 競技性をあきらめない

スポーツである以上、プレーする目的は「勝つこと」である。そのために自分の能力を最適化することが、スポーツという遊びの本質だ¹⁶。多様な参加者が平等に楽しめるようにするには、運動が苦手な人にも参加しやすくすることは必須条件になる。しかし参加の敷居を下げることで、競技性を犠牲にはしたくない。

一般にスポーツが得意な人と苦手な人が同時にプレーするとき、後者が楽しめるようにするためには前者が「手加減」をすることがある。オルタナティブスポーツでは、この構図を極力避けることを目指す。なぜなら「手加減」は、している方にとって退屈だし、されている方には劣等感を植え付けかねない¹⁷。参加者全員が遠慮せずに勝つことを目指し、その結果全員が参加する充実感と勝負の楽しみを得られるのが理想である。

全員の楽しさを担保しながら競技力を最適化していこうとするには、お互いが何に楽しみを見出しているかを知らなければならない。その上で各人に合った役割を配分できれば、楽しさと競技力向上が両立しうることが多い。多くの場合参加者は、それらのバランスを取ろうとする共同作業自体にも楽しみを見出してくれる。

(4) 民主的なルール改変

しかし、やはり参加と競技性のバランスが崩れることはある。全員が参加することを重視して運動強度を下げすぎれば、運動能力の高い人には退屈になってしまうかもしれない。チーム内の役割配置を工夫しても、どうしても活躍の度合いに開きが出てしまうこともある。チーム間の実力差が大きく開いてしまつて、結果の不確実性(=勝つか負けるかわからない状態)が保てなくなることもある。

もちろん前提として、オルタナティブスポーツで扱う種目は、なるべくそうならないようなルール設定になっている。それでも、全員で楽しむことが難しい状況は起きる。まずはチーム内の相互

理解を通じて、既存ルール内でそれを乗り越えることを目指すのだが、それが難しい場合はルールの改変を考えるというのが、オルタナティブスポーツの特徴だ。

その際は、クラス全体で民主的に意思決定をする。各チームでルールの改善を話し合い、クラス全体で共有し、投票したり、互いのいいところ取りをしたりして、新しいルールに合意する。すでに授業で体験した種目からヒントを得たり、過去のスポーツ経験から着想したり、全くオリジナルな提案があったり、様々だ。教員から幾つかの選択肢を提示することもあるけれど、ボトムアップで提案を作ることを受講者は前向きに楽しんでくれる。この経験が最終課題の新スポーツ提案に生きてくる。

(5) 対話を通じた相互承認

以上の過程の基礎になるのは、対話を通じた相互承認だ¹⁸。楽しさの不平等や多様性への気づきは、チーム内の対話で明らかになる。それを乗り越えるための役割配置を考えるのも、チームでの対話だ。現行ルールでは十分楽しめないメンバーがいるときにクラス全体でルール変更を話し合うのも、対話である。参加者同士がそれぞれどんな個性をもっていて、そのことがどんな参加にくさやしやすさにつながっていて、違った個性がどうしたらひとつのルールの下で同時に発揮できるのか。受講者同士が対話を通じて、少しずつ気づいていく。

そうした対話を促すためには、自分だけではなくクラスメート全員が楽しい状態をつくるのがこの授業のゴールだということに、コミットしてもらう必要がある。それぞれに自分に合った楽しさがあり、そのそれぞれに等しく価値があり、「みんなが参加している」ことが一番大事であり、だから失敗を怖れて遠慮する必要はない。それをみんなが感じられる空間をつくるのが、効果的な対話を促すことになる。そういう価値観への共感を伝播させられると、クラスの雰囲気はどんどん優し

く楽しくなり、より面白い最終提案をしようと考えてくれる受講者が増えていく。

5. 学生優秀提案にみる学習成果

最後に、学生からの提案で印象的だったものをいくつか挙げてみよう。

シッティングバレーボールにヒントを得た「**膝立てソフトラクロス**」では、全プレーヤーの機動力が大きく制限されることで運動能力や技術の差が解消され、チーム間の戦力差がなくなっただけでなく、通常ルールではボールに関与できなかったメンバーが重要な役割を担うようになった。オルタナティブスポーツの授業では、運動能力の差が大きく出ず、男女混合でも安全にプレーできるように、ほとんどの種目で走ることを禁止する。それでもソフトラクロスのような球技種目では球技の得意な学生が一人いるだけでチーム間に大きな戦力差ができることがある。それを解消するルールが、膝立てだった。

スポーツ鬼ごっこをアレンジして**宝役のプレーヤーが動き回るようにした鬼ごっこ**では、宝役が捕まったときその捕まえ方の美しさを両チームが民主的に評価して得点を決めるという方式が導入された。勝敗はさておき、一回一回得点を話し合いで決める際の学生の盛り上がりが印象的だった。ラグビー部の学生が綺麗で安全なタックルで宝を捕まえたときは、スポーツが得意な参加者が実力を披露できることの喜びもみてとれた。

実際、スポーツが苦手な人の参加を促しながらスポーツが得意な人も遠慮しないで済むように配慮することは、とても難しい。それを実現したのが、**制限のないプレーヤーと二人三脚のプレーヤーが混じったチームでプレーするネットボール**だった。このとき、全員にパスを回してからシュートするルールが加えられたので、思い切り走り回りたい学生が、二人三脚で楽しそうにヨチヨチ歩くチームメイトの間をパスのつなぎ役として奔走することになった。

このように多様な役割を用意することで、特定の能力だけが突出しなくてすむ。**氷鬼サッカー**では、サッカーの試合中に両チームの鬼が相手チームのプレーヤーを凍らせていく。ボールを蹴るのが苦手な人にも、相手の上手な選手を完全に無効化することができるし、凍った味方を解凍していくのも重要な役割だ。シンプルだが、とにかく楽しい競技だった。

ふうせんラグビーは、1 チーム車椅子 2 人と立位 2 人の 4 対 4 で、ふうせんバレーボールの風船をボレーで繋ぎながら、トライを目指すゲームだ。立位の選手が連続でパスを繋ぐと反則で、しかも 4 人全員が風船に触るまでトライしてはいけない。これがものすごく難しく、全く得点が入らないのだが、あっという間に時間が過ぎた。プレー中、パスの順番を考えては仲間とコミュニケーションをとったり、攻守が切り替われば相手のパスの順番を先読みしたりしなければならないので、とにかく頭が忙しく動き続けるのだ。車椅子と風船は誰もが夢中になれるアイテムだし、思考力とコミュニケーションで勝負できるのも、オルタナティブスポーツらしさだ。

これらの提案は、いずれもスポーツ本来の競争する楽しさを失わず、しかも参加者が分け隔てなく楽しめるものだった。こうすれば必ずうまくいく、という法則性があるわけではない。年間を通して、オルタナティブなスポーツの楽しさのエッセンスを体感し、仲間との対話を通じて試行錯誤したからこそ、そのクラスならではのユニークな提案が毎年出てくるのだと思う。

6. おわりに

以上、「オルタナティブスポーツ」という実験的な授業の目指したこととやってきたことを、なんとか言葉にしてみた。それでもまだ表現し切れないものが、たくさん残っている気がする。ここまで言語化する作業は、思った以上に苦しいものだった。それは「楽しさ」を分析的に語ってし

まうことに、どこか抵抗があったせいかもしれない。スポーツをすることが、ただただ楽しかった！というだけで十分で、言葉にするだけ野暮なのではないか。そう感じてしまうのだ。

オルタナティブスポーツに夢中になってくれた学生には、本当に感謝している。彼らがいなければ、このような論稿を書いてみようとは思わなかっただろう。彼らがあれだけ楽しそうにしてくれたからこそ、まちづくりに持ち出そうという気にもなった。スポーツがもっといろんな人が楽しめるものだというのに、まだ気づいていない人は、街中にもたくさんいるだろうから。

そして、それをするなら、オルタナティブスポーツの楽しさを肌で知っている、彼らと一緒にやるのが一番だ。そう思って声をかけたら、凄メンバーが「企画チーム」に集まってくれた。さて、そうすると、彼らに「種明かし」をしないわけにもいかない。とはいえ、まだ自分でも断片的にしか語れない。そこで、彼らとの密度の高い対話と共同作業が始まったのだった。

本稿は、その成果のごく一端に過ぎない。企画チームの活動内容や到達点については、また改めてまとめる機会を作りたい。チームに参加してくれたみなさん、ありがとうございました。また企画を進めるにあたり筆者の背中を押し、陰に陽にサポートしてくれた岡本純也・堂免隆浩の両氏にも、心から感謝の意を表します。

¹ 「スポーツ方法」は一橋大学におけるスポーツ実技の授業の呼称であり、長年全学の必修科目だった「スポーツ方法Ⅰ」と自由選択科目の「スポーツ方法Ⅱ」がある。2017 年度からはカリキュラム改革によって社会学部生のみ必修として「スポーツ方法Ⅰ」または「スポーツ演習」から 2 単位取得することを求められることになった。

² 例えば、グループでの話し合いと頻繁なルール変更というやり方が、発達障害のある受講者には困難を強いることになっていたと知らされたことがある。この問題には未だに解決策を見出せていないが、やはり当事者との対話を重ねてみることからしかみてこないのでないだろう。

³ 神田スポーツ祭りは、神田スポーツ店連絡協議会の主催で 1995 年から毎年開催されている地域イベントである（神田スポーツ店連絡協議会, 2017, 「神田のスポーツ店街へようこそ」, sports-kanda.com, 2017 年 11 月 25 日取得, <http://sports-kanda.com/index.html>）。2017 年は 10 月 28、29 日の 2 日間開催され、小川広場会場のフットサルコートを使った参加型スポーツ企画「みんなでスポーツ！」に一橋大学学生有志が 5 種目を企画・出展した（29 日は雨天中止）。

⁴ 学生たちの議論について、本稿に続く補論で岡本純也氏が詳

しく触れてくれているので、参照されたい(岡本純也, 2017, 「補論: 「オルタナティブスポーツ・フェスティバル」に参加して」『一橋大学スポーツ研究』Vol.36, p.19~24)。

⁵ Oxford Advanced Learners' Dictionary を参照した。

⁶ 執筆時点で Google 検索をかけると、トップには『ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典』の「エクストリーム・スポーツ」の項目がヒットする。そのなかで、エクストリーム・スポーツの別称として「オルタナティブ・スポーツ」という言い方があると記載されている(コトバンク, 2017, 「エクストリーム・スポーツとは」, コトバンク, 2017 年 11 月 21 日取得, <https://kotobank.jp/word/エクストリーム・スポーツ-178175>)。このページは科目名を決めた 2010 年当時にも存在していたと記憶している。それ以外には 2000 年の記事で、スポーツシューズの一つとして登場している(SSK, 2000, 「躍進するオルタナティブ・スポーツ」, ウェブリーグ, 2017 年 11 月 21 日取得, <https://webleague.net/information/news/1868.html>)。それ以外には本学での筆者の授業関連の記事がヒットする。英語の方は、今ではスポーツ社会学的な定義もされるようになってきているが、その適応範囲は非常に広い(iResearchNet, 2017, "Alternative Sports (Sociology of Sport)," iResearchNet, Retrieved November 21st, 2017, <http://sociology.iresearchnet.com/sociology-of-sport/alternative-sports/>)。

⁷ これが可能だったのは、「スポーツを通じた社会変革」を日本で推進する梶川三枝氏が主催する Sport for Smile のイベントや、フロー理論に基づいたメンタルトレーニングを幅広く展開する辻秀一氏が主催するイベントにソフトラクロスのコーチとして参加した際などに、数々の出会いに恵まれたからである。この場を借りて御礼申し上げたい。各種目の講師をお願いした村田祐造氏、水谷絵里子氏、田中愛氏、井口健司氏、寺西一氏、大坪英太氏、羽崎貴雄氏、平峰佑志氏、厨川一仁氏、橋本大佑氏、正田泰基氏、佐々木一成氏、増田徹氏、また講師のサポートに来てくださった各団体スタッフの皆様に、心より御礼申し上げます。2012 年と 2013 年には本学の学内助成事業である教育プロジェクトのひとつに採用され助成を受け、多くの講師を招くことが可能になった。

⁸ ネットボールは、便宜的には「ドリブルをしないバスケットボール」と説明すると分かりやすいのでここに含めたが、厳密にはその簡易版ではない。詳細なルールについては、他の種目同様、割愛する。

⁹ 近年、いわゆる「障がい者スポーツ」をアダプテッド・スポーツと言い換えることが多くなっている。しかし障がい者が行うスポーツは、障がいをもつ人だけが競い合うものに限られない。障がいをもつ人と障がいを持たない人が両方競技者として参加しなければ成立しないものもあれば、障がいの有無に限らず参加できるものもある。アダプテッド・スポーツという言い方をした時、後者(=障がいの有無が参加不参加を分けられないようにルールが調整されたスポーツ)の意味で使うことの意義が大きいと筆者は考えている(藤田紀昭, 2008, 『障害者スポーツの世界 アダプテッド・スポーツとは何か』, 角川学芸出版)。

¹⁰ 以下の拙著を参照。Suzuki, N., 2005, Implications of Sen's capability approach for research into sport, social exclusion and young people. In: Hylton, K., Flintoff, A. and Long, J. (eds.) *Evaluating Sport and Active Leisure for Young People*. LSA publication 88, Leisure Studies Association, 3-21; Suzuki, N., 2007, Sport and Neighbourhood Regeneration: Exploring the Mechanisms of Social Inclusion through Sport. PhD Thesis, Department of Urban Studies, Faculty of Law, Business and Social Sciences, University of Glasgow; 鈴木直文, 2016, 「スポーツと承認—その社会政策への利用をめぐる」田中拓道編『承認 社会哲学と社会政策の対話』法政大学出版局, 279-319; Suzuki, N., 2017, A capability approach to understanding sport for social inclusion: agency, structure and organisations, *Social Inclusion*. 5(2): 150-158.

¹¹ ケイパビリティ・アプローチについては、例えば以下を参照。Sen, A., 1992, *Inequality Reexamined*, Oxford, Oxford University Press. (=池本幸生・野上裕生・佐藤仁訳『不平等

の再検討』, 岩波書店, 1999 年); Sen, A., 2009, *The Idea of Justice*, Harvard, Harvard University Press. (=池本幸生訳『正義のアイデア』明石書店, 2011 年)。

¹² スポーツ参加のケイパビリティを、人の福祉を評価する際にどう位置づけられるべきかについては、前掲論文で詳しく論じた(Suzuki, 2005, 2017; 鈴木, 2016)。社会的排除/包摂をケイパビリティ・アプローチに依拠して整理すれば、社会的排除とは当該社会で価値がおかれる機能(functionings)を実現する潜在能力(capabilities)を社会関係の不全によって阻害されることであり、社会的包摂とはなんらかの社会関係に接続することで阻害されていた潜在能力を回復するプロセスである(Suzuki, 2017, op. cit.)。スポーツをするという機能には全く価値を見いだせない人もいる。しかしそんな人もスポーツに代わるなんらかの活動を通じて、スポーツ好きの人がスポーツで享受するのと同じような楽しい時間を過ごすことができるべきである。つまりスポーツは「楽しい時間を過ごす」という機能を達成するための選択肢を豊かにすることにおいて、当該社会に暮らす人びとの潜在能力の拡大に寄与することになる。またスポーツ嫌いの人がスポーツに楽しみを見出せるようになることは、その人の「楽しい時間を過ごす」潜在能力の拡大になる。だがスポーツしか楽しむ手段が用意されていないとすれば、それはそれで貧しい状態だと言わざるを得ない。

¹³ 神田スポーツ祭りでの経験がこのことを再確認させてくれた。スポーツを目当てにやってくる人に、「スポーツ嫌い」も楽しめるスポーツを提供することは意外に難しかった。

¹⁴ Scott, W. R., 2014, *Institutions and Organizations: Ideas, Interests, and Identities*, Thousand Oaks, CA, Sage.

¹⁵ Csikszentmihalyi, M., 1990, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York: Harper and Row. (=1996, 今村浩明訳『フロー体験—喜びの現象学』世界思想社。)なお、筆者がフロー理論を実用的なスキルとして理解し実践するようになったのは、辻秀一氏のメンタルトレーニング研修が大きききっかけだった。辻氏のメソッドについては、例えば以下を参照。辻秀一, 2010, 『「第二の脳」のつくり方』祥伝社。

¹⁶ このことは結果としての勝敗に特別な価値をおくこととは異なる。楽しみの本質は勝とうとするプロセスにあるのであって、結果が出たあとにそれに拘泥すると楽しさを損なうことが多い。

¹⁷ 高次の楽しみ方として、勝負を拮抗させるための絶妙な「加減」の仕方を楽しむということもできるかもしれない。その場合、スポーツという遊びを成立させること自体を楽しむ姿勢といえるかもしれない。またチームスポーツの場合、ひとりのプレーヤーが能力を発揮しすぎたために他のチームメンバーが能力を発揮することを遠慮するようになり、結果的にチームとしてのパフォーマンスが最大化/最適化できないということが起こりうる。この場合、能力の高いプレーヤーが適切に「加減」をすることは、チーム力の最大化/最適化のための最適な選択肢になることもある。この場合、「手加減」をしていることにはならないだろう。

¹⁸ 相互承認という概念は、本学社会学研究科の先端課題研究 12 「社会科学の承認論的転回—社会哲学・社会政策の新動向とその射程—」での議論に着想を得た。なお、同研究会の成果をまとめたのが、鈴木, 2016, 前掲論文である。