

<資 料>

スポーツとコミュニケーション

大 野 哲 也

キーワード：コミュニケーション，スポーツ，
ダブル・コンティンジェンシー

1. コミュニケーションとはなにか

現代社会では、「マス・コミュニケーション」「異文化コミュニケーション」「コミュニケーション障害」など、「コミュニケーション」という言葉が溢れている。その中でも、わたしたちが頻繁に耳にするのが「コミュニケーション能力」であることは間違いあるまい。とはいえ、その意味や内容を十分に理解している人はどのくらいいるのだろうか。あまりにも身近すぎる言葉なので、「その意味を深く考えたことはないものの、なんとなく理解しているつもりである」と思っている人が多いのではないだろうか。

英語のコミュニケーション (communication) という単語には「伝達」「通信」などの意味があるが、この言葉の語源は、ラテン語で「分かち合う」という意味を持つ *communis* である。英語には「共通する」という意味を持つ *common* (common) という単語もあり、これも同じ語源だといわれている。

大学の授業で「人と人、つまり人間間に限定して、“コミュニケーション”あるいは“コミュニケーション能力”とは何だと思うか?」と問うと、多く

の学生が「情報のやり取りのこと」だとか、「自分の気持ちや状況などを相手に正確に伝えることができる能力であるとともに、相手のメッセージを正確に理解することができる能力」というような回答をする。

人間間に限定しているのは、この世の中には実に多様なコミュニケーションのあり方があるからだ。人間以外の動物間のコミュニケーション、植物間のコミュニケーション¹⁾、人間と動植物間のコミュニケーション、人間と神とのコミュニケーション、さらには霊媒師による死者とのコミュニケーションもあれば、人間と人形や亡き人の形見というような無生物とのコミュニケーションもあるし、内なる自己とのコミュニケーションもあろう。このように「コミュニケーション」の位相はさまざままで範囲は広大だ。

つまり「コミュニケーション」を定義するのは相当難しい。学術的には「情報」や「記号」を伝達したり理解したりする人間同士のやりとり」（長谷 2009：10）だとか、コミュニケーション能力を「シンボルを創造しそのシンボルを介して意味を共有するプロセス」（末田・福田 2003：10）というような定義はある。字面だけを追えば、それはそうかもしれない。だが、「人間と無生物とのコミュニケーション」までも日常的におこなっている私たちは、コミュニケーションはこれらの定義よりもっと深い意味を持つことを日常生活論的に知っている。そこで、ここからは人間間のコミュニケーションに限定して、わたしたちが生きる生活世界から、具体的にその内実に迫っていくことにしよう。

コミュニケーションを社会的に考えるとき、ドイツの社会学者ゲオルク・ジンメル（1858-1918）をはずすわけにはいかない。というのも、ジンメル社会学は、社会における相互作用を中心に据えているからだ。

ジンメルが考える相互作用とは次のようなものだ。

1) 近年の研究によって、害虫からの攻撃を受けた植物がそのときに発する匂いを、まだ害虫の攻撃を受けていない植物が、しかもこの植物は攻撃を受けた植物と血縁関係がないにもかかわらず、その匂いに反応して自己防衛に備える場合があることがわかった。

人びとがたがいにまなごしを交わしあい、相互に妬みあい、たがいに手紙を書き交わしたり、あるいは昼食を共にし、またいっさいの具体的な利害のまったくない彼方でたがいに同情して触れあったり、あるいは反感をいだいて接触しあい、利他的な行いにたいする感謝によって裂くことのできない結合的な作用が存続したり、ある者が他者に道を尋ねたり、あるいはたがいに着飾って装いをこらしたりすること、—これらの例は無数の関係からまったく偶然に選ばれたものであるが、このような関係は・・・(略)・・・われわれを絶えまなく一緒に結びつける (ジンメル 2016: 29-30)。

ジンメル社会学が切り開いたこのようなものの見方、すなわち「相互作用」は、コミュニケーションを考える際にも非常に重要である。なぜなら、コミュニケーションは、「まなごしを交わす」「手紙を書き交わす」「昼食を共にする」「道を尋ねる」というように、なんらかの「モノ」を介しておこなわれる相互作用であるからだ。前述した、学生たちが回答したコミュニケーションやコミュニケーション能力の定義を、もう一度見てみよう。ここでは情報やシンボルというモノを介しておこなわれる相互作用としてコミュニケーションが示されているといえる。

人間同士がモノを介して相互行為をする場合、具体的にはどのようなモノを使うのだろうか。それは大きく分けて二つあると言われている。一つは言語でありこれを言語コミュニケーションという。これはその名の通り、言葉を介しておこなわれるコミュニケーションである。もう一つは非言語コミュニケーションで、これはジェスチャー、目配せなどの視線、汗や涙や震えなど身体というモノを介しておこなわれるコミュニケーションである。これら二つのコミュニケーションは、その人がどのような集団(コミュニティ)に属しているのかで、大きな違いがある。言語コミュニケーションであれば、どのような言葉で会話するのかということであり、非言語コミュニケーション

ンであれば身体の使い方がコミュニティによって異なっているからだ。たとえば、日本社会では多くの場合、感謝の意を表す場合、あるいは謝罪の意を表す場合、言葉とともに無意識的に頭を下げる。お辞儀をすることで感謝や謝罪というメッセージを相手に送っているのである。しかし欧米では、頭を下げることに感謝や謝罪の意味はない。

また、時代によっても大きく変化する。たとえば、言語でいえば、毎年発表される流行語大賞をみても理解できるように、新しい言葉や表現方法がどんどん生み出されているのはその一例だ。非言語でいえば、日々刻々と刷新されている髪型、化粧の仕方、ファッションの流行や好み、あるいは趣味というようなものなどは、それをとおして言外になんらかのメッセージを他者に向けて発信していると考えることができる。

また、了解を意味する「はい（イエス）」というとき、日本社会の多くの人は首を縦に振る（頷く）。しかしネパール社会では、日本では「いいえ（ノー）」のサインである首を横に振る動作が「はい」を意味している²⁾。このように言語コミュニケーションと非言語コミュニケーションは自身が属している社会の文化によって相当程度規定されていると同時に、時代によって大きな変化がもたらされている。

言語/非言語とは異なり、音声コミュニケーション/視覚コミュニケーション/臭覚コミュニケーションという分類もある。音声は、会話、歌、演奏、車のクラクションなど、音がメッセージの送受信を媒介する。視覚は、手話、筆談、絵、ポスターなどカタチや色がメッセージの送受信を媒介する。臭覚は、香水、タバコの煙、家庭用ガス、鰻屋の換気扇など、匂いがメッセージの送受信を媒介する。

このようにコミュニケーションを詳細に見ていけば、人間社会のあらゆる

2) 正確にいえば両者は微妙に違う。日本社会では「いいえ」を示すとき、「首を左右に振る」イメージに近い。それに対しネパール社会で「はい」を示すとき、首は左右に振るのではなく、「左右に倒す」イメージに近い。

場面はコミュニケーションで構成されていることがわかる。わたしたちはコミュニケーションを生きているのである。

2. 「自分の気持ちや状況などを相手に正確に伝えること」は可能か

前述したように、学生に「コミュニケーション能力とは何か」と問うと多くの者は「情報のやり取りのこと」、あるいは「自分の気持ちや状況などを相手に正しく伝えることができる能力であるとともに、相手のメッセージを正しく理解することができる能力」と答える。しかし果たしてそれは可能だろうか。

カルチュラルスタディーズ（文化研究）の代表的な研究者であるスチュワート・ホール（1932-2014）は、コミュニケーションのコード化/脱コード化モデル（Encoding/Decoding Model of Communication）を提出して、この問題を検討している（Hall 1980=2003：117-127）。ここでは、理解しやすいように話を単純化して、二人の人間が言語コミュニケーションをしている場面を想定してみよう。ホールによれば、両者がコミュニケーションを取るためには、前提条件として、両者が依拠する知識の枠組みが一致していなければならない。たとえば日本語がわからない人に日本語で話しかけても理解されないだろうし、飛行機を知らない人に飛行機の話を一所懸命にしたとしても会話は成立しないだろう。

たとえば、大学生のAさんが頭に浮かんだ「昨日見た、神社の新緑の巨木」のことを、友人のBさんに日本語で伝える場面を考えてみよう。まずAさんは、脳裏に浮かんだ木の映像を日本語に変換しなければならない。Aさんの脳内にある映像を、そっくりそのままBさんの脳に送信することはできないからだ。Bさんに送信できるのは、映像を日本語に変換した言葉だけである。この映像を言語化することをホールはコード化と呼んだ。Aさんは大きな木を思い描きつつ「昨日、家の近くの神社に行って新緑の巨木を見てきた。木は直径が2メートル、高さは30メートルくらいあっただろうか。緑

色の葉を大量につけた枝が左右に、まるで両手を広げるように伸びていて圧巻だった」というような言葉をBさんに伝える。

次の作業は、この言葉を聞いたBさんがそれを映像に変換することである。このプロセスをホールは脱コード化と名づけた。そしてここに大きな問題が発生する。Aさんの「新緑の巨木」は一度言語に変換しなければBさんに送信できず、その言葉を受信したBさんは、言葉を映像に変換しなければ「新緑の巨木」を脳内で再現できない。コード化と脱コード化という二度の人為的な作業をするわけだが、このプロセスで齟齬が起きる。Aさんの脳内で思い描かれていた「新緑の巨木」と、Bさんが脳内で創造した「新緑の巨木」が同じ色、同じ形状にならないからだ（もちろん宝くじに当選するような確率で二本の木が同じ色と形状になる可能性もある）。つまり、「自分の気持ちや状況などを相手に正確に伝えること」はほぼ不可能なのである。

一方、アメリカの社会学者タルコット・パーソンズ（1902-1979）は『行為の総合理論を目指して』という著書のなかで「相互作用には固有な二重の依存性（double contingency）がある」と言っている（パーソンズ1960=1968:25）。ダブル・コンティンジェンシーを社会学では「二重の条件依存性」あるいは「二重の偶然性」と訳していて、人と人との相互行為やコミュニケーションを考える際のキーワードの一つとなっている。

たとえば、あなたが非常に細い田舎のあぜ道を歩いている場面を想像してみよう。あなたの左側には川が流れていて、右側には田畑が続いている。そして、前方からこちらに向かって歩いてくる人がいる。このままいけば二人は必ずぶつかってしまう。そのとき、あなたは相手が、川側か田畑側のどちらに避けるかを推論して、それとは反対側に避けようとするだろう。だが、おそらく相手もまったく同じことを考えているに違いない。あなたが避ける方向は相手の出方にかかっているが（第一の依存性）、同時に、相手の避ける方向はあなたの出方にかかっている（第二の依存性）。このように、二人がぶつからずにすれ違うためには、あなたと相手の意思が同調していなくて

はならない。こうした二重の条件依存性のうえに、ぶつからずにすれ違うという相互行為は成立しているのである。

AさんとBさんの会話も二重の条件依存性に支えられている。Aさんの発話はBさんの聞く姿勢やBさんの反応に依存しており、Aさんの発話に対するBさんの返事もAさんの聞く姿勢やAさんの反応に依存している。こうした二重の条件依存性のうえに日常的な会話（＝コミュニケーション）は成立しているのである。

ホールが指摘したコード化/脱コード化、そしてパーソンズが指摘したダブル・コンティンジェンシーを踏まえれば、私たちのコミュニケーションが非常にあやふやな土台のうえでおこなわれている不安定な行為であることがわかるだろう。二つの理論を前提にすれば、「自分の気持ちや状況などを相手に正確に伝えること」も「相手のメッセージを正確に理解すること」も不可能に近い。

すなわちコミュニケーションとは、両者のあいだで交わされる、固定化された意味の単なる伝達ややりとりなのではない。コミュニケーションは、折衝や交渉の場であり、AさんがBさんに伝えた言葉は、その場で意味が生成されていく、きわめて流動的で状況的なプロセスなのである。AさんがBさんに伝達しようとしたメッセージの意味はけっして保証されておらず、字義どおりに理解してもらえる場合もあれば、不完全にしか理解されないこともある。あるいはまた、誤解されることもあれば、まったく違う意味に解釈されることもある。コミュニケーションは両者の相互行為であるとともに、両者が相互作用をとおして意味を創造していく—しかし同じ意味が共有されるかどうかはわからない—共同行為の場なのである。

3. スポーツとは何か

スポーツにおけるコミュニケーションを考える前に、まず、スポーツとは何なのかを考えてみよう。陸上競技、サッカー、水泳、ゴルフ、ボクシング

など近代スポーツの多くは17～18世紀にイギリスで誕生した。当時のイギリスは産業革命がおこり社会が劇的に変化していた。とくに、職人（とその家族）が自分たちでモノをつくりあげる家内制手工業から、工場で機械を用いて分業体制を敷き協業してモノをつくりあげる工場制機械工業へと大変革を遂げていた。

この生産プロセスの変化は、単に生産の効率を高めただけでなく、人びとのライフスタイルまでも劇的に変化させた。というのも、家内制手工業では、ものづくりの主導権は職人本人が握っているが、工場制機械工業では、機械の動きに合わせて人間が動かなければならず、いうなれば、ものづくりの主導権は機械が担うことになったからだ。さらに、家内制手工業では職人は衣食住という「生活」の中に労働が埋め込まれており、「労働」と「労働以外」をきれいに二分することはできなかった。食事をしながら作業をしたり、子どもを叱ったり躰けたりしながら仕事をしていたからだ。だが、工場制機械工業では、労働者は朝自宅を出て工場に出勤して夕方まで働き時間が来たら帰宅するというような、いわば工場にいるときだけが労働で、工場を一步出ればその瞬間に労働から完全に解放された。衣食住という「生活」から「労働」が分離した、すなわち労働という要素が含有していない「余暇」が誕生したのである。

この余暇をつかって、労働から解放された労働者はなにをしたのか。それは、機械にこき使われ大きなストレスを抱えた心身を解放し、明日の労働のために疲労した心身をリフレッシュすることだった。すなわち、彼らは無我夢中になって遊んだのである。スポーツ (sports) の語源はディスポート (disport) であり、この単語は「気晴らし」や「遊ぶ」という意味を持っていた。原初のスポーツは遊びだったのである。

ところが、授業で学生に「スポーツとは何か」と問うと多くの者は「身体活動」や「からだを使って競い合うこと」などと答える。「遊び」と答える者はいない。私たちが部活動やテレビ中継などで日常的に触れているスポー

ツを思い浮かべてみれば、スポーツが「身体活動」「からだを使って競い合うこと」であると理解されることに違和感はない。しかし、本来的にはスポーツは、デイスポートの「遊び」に近い、もう少し広い意味を持っており、それは近年まで維持されていた。

たとえば、近代オリンピックは、フランスの教育学者ピエール・ド・クーベルタン（1863-1937）の尽力によって第1回大会が1896年にギリシャ・アテネで開催された。それ以降、4年ごとに世界各地で開催されているのは承知の通りだが、1912年のスウェーデン・ストックホルム大会から1948年のイギリス・ロンドン大会まで、建築、絵画、彫刻、音楽、文学などが芸術競技として採用・実施されていたのである³⁾。

現代社会に生きるわたしたちは、スポーツと芸術はまったく違うジャンルだと捉えがちだが、ひと昔前までは両者はそれほどかけ離れた存在ではなく、というよりも重なり合ったものとして人びとに認識されていた。こうした「身体活動」や「からだを使って競い合うこと」を重要視しない、遊びに近いスポーツ観は、現代において復活しつつある。たとえば、現在の圧倒的な人気を誇っておりオリンピック競技に採用しようという動きがある、対戦型のビデオゲームやコンピューターゲームのことを指す「eスポーツ（エレクトロニック・スポーツ）」はその代表的な例であろう。

遊びとして身体活動にこだわらないスポーツが、徐々に身体活動に特化されていったのだが、現在は過去と違ったかたちで再びスポーツの範囲が拡大してきていると言って良い。このことを踏まえたくて、もう少し詳細にスポーツを見ていこう。

スポーツはさまざまな基準で分類することが可能だ。一人でおこなう「個人競技」とチームでおこなう「集団競技」という分け方ができる。ボールを

3) 芸術競技における日本人メダリストは二人いる。1936年のベルリン大会における絵画部門で銅メダルをとった藤田隆治と、同大会の水彩画部門で銅メダルをとった鈴木朱雀である。

使う「球技」とボールを使わない「非球技」という分類も可能だ。あるいは、誰かと対戦して勝敗を決める「対戦型」、新体操などパフォーマンスを採点して順位を競う「採点型」、走り幅跳びなどパフォーマンスの記録で順位を競う「記録型」という見方もできる。また、誰かと競うことが前提にある「競技スポーツ」と、健康のためにジョギングをするというような競うことを前提としない「生涯スポーツ」⁴⁾に二分することもできる。さらには、金銭を得ておこなう「プロスポーツ」と金銭を得ずにおこなう「アマチュアスポーツ」という分類もあろう。

こうした分類をみてもわかるように、多様なスポーツのあり方があるのだが、すべてのスポーツに共通する要素がある。それがコミュニケーションだ。たとえばバスケットボールの試合を想像してみよう。ボールを持ってドリブルしているオフェンスの選手は、「シュートを決めてやるぞ」というメッセージを発信し、その選手の前にはだかるディフェンスの選手は「ここから先には行かせないぞ」と両手を広げて進路を塞ぐ。オフェンスの同僚は「こっちにパスを出せ」というメッセージを発し、それを見た他のディフェンスの選手は、「パスは通させないぞ」とメッセージを発信する。そればかりではない。監督からはいろいろな指示が出ており、その指示に従って選手たちは動きを変える。また敵の監督が敵チームの選手に指示するその声にも反応している。さらに、ファンの声援も選手を後押しする。勝利者インタビューで「皆さんの声援で今日は勝つことができました。どうもありがとうございます」というような言葉をよく耳にするが、これはファンの声援が選手のパフォーマンスに影響を与えることを意味している。サッカーで、ホームとアウェーの勝率が大きく異なっていることは、まさにそれを実証しているといえる。ファン同士のコミュニケーションもある。「ニッポンチャチャ

4) 文部科学省は生涯スポーツについて「我が国においては、自由時間の増大、体力・健康づくりへの国民の関心の高まりなどを背景にスポーツ需要が増大しており、誰もがいつでもどこでも気軽に参加できる生涯スポーツ振興のための環境の整備が求められています」と述べている（文部科学省2021）。

チャ」という大声援はファン同士のコミュニケーション的連帯を象徴しているし、甲子園球場における阪神ファンと巨人ファンのやじり合いもコミュニケーションである。そのようなことを考えれば、スポーツが単なる「身体活動」や「からだを使って競い合うこと」ではないことが理解できるだろう。スポーツは、味方の選手同士、敵と味方、選手と監督、ファンと選手、ファン同士というような、さまざまな位相でおこなわれているコミュニケーション・ゲームでもあり、そのようなコミュニケーションがおこなわれる中から勝敗が決まったり、目標としていたゴールにたどり着くことができるのである。

この状況は、チームスポーツに限らないし、競技スポーツに限定されるものでもない。100 m走などの個人競技においても同じだ。隣のレーンを走るライバルと競い合っているその時、両者は「絶対に負けないぞ」というメッセージを発信しあっている。だからこそ競り合ったレースではいいタイムが出るのだ。

一人でおこなう健康のため、あるいは趣味のジョギングというような生涯スポーツであったとしても、他のランナーとすれ違う時に軽く会釈したりする。これは一人で楽しむハイキングや登山などでも同じだ。たとえ言葉は交わさなくとも、わたしたちは知らず知らずのうちに他者とコミュニケーションを取り合っているのである。そのようなコミュニケーションを取ることで心身にプラスの効果がもたらされ、ますますジョギングが、ハイキングが、そして登山が好きになっていくのである。

4. なぜ「ながらスマホ」は嫌われるのか

東京の渋谷や大阪の難波など、多くの人がさまざまな方向へさまざまなスピードで行き交う人混みの中で、わたしたちは他者とぶつかることなく、目的の方向へ歩いていくことができる。なぜ、それぞれがでたらめな方向にでたらめなスピードで自分の目指す方向に歩いているのに他者とぶつからない

のだろうか。それはわたしたちが常時コミュニケーションをおこなっているからである。

いま、私が歩いている方向からわたしに向かって歩いてくる人がいる。このままいけば二人はぶつかってしまう。そのとき、わたしはこちらに向かって歩いてくる人に、いわば無意識的に「わたしはあなたのことをきちんと認識していますよ。だから安心してくださいね」「わたしは左側に避けますよ」とメッセージを送っている。しかし同時に「あなたのことなどまったく見ていませんよ」という真逆のメッセージも出している。なぜなら、もしも相手が慄くほどじっと見つめながら歩を進めれば、相手が恐怖心を抱くからだ。したがってこのような状況では、相手のことはなるべく見ないことがマナーである。しかし、その「相手を見ていないふりをする」という演技があまりに上手すぎると、相手は「おいおい、前から歩いてくる人は自分のことをきちんと認識しているのか」と不安になってくる。

したがって、わたしは「あなたのことはきちんと認識していますよ」「わたしは左側に避けますよ」というメッセージと同時に、それらとは相反する「しかしあなたのことはまったく見ていませんよ」というメッセージも出している。しかしこのメッセージは「でも、本当はきちんと見ているので安心してください」という真逆から再反転したメッセージも含んでいなければならない。こうした複雑極まりない作業を、同じ瞬間に、相手もしているのである⁵⁾。

駅の改札口や人気の観光地などでは、四方八方から思い思いの方向へ、いろいろなスピードで歩いている人でごった返している。そのような雑踏を歩くわたしは、わたしが歩くルートとスピードを全方位に向かって発信し、同時に全方位から送られてくる同様のメッセージを受信する。そして、それらを正しく読解して、自分の歩くルートを少し修正したり、スピードに緩急を

5) 社会学者アーヴィン・ゴッフマン (1922-1982) は、この意識的に無関心を装うことを「儀礼的無関心」と呼んだ。

つけたりする。こうやって、見知らぬ他者と複雑なコミュニケーションを取り合うことで、わたしたちは混雑する中で誰ともぶつかることなく歩いていくことができる。つまり、公共の場では、見知らぬ他者とコミュニケーションをとらなければならない。それが人間社会のルールである。

しかし「ながらスマホの人」は、この最低限のルールを守っていない。彼/彼女がコミュニケーションをとっている相手はスマホに対してであり、周囲の他者ではない。したがって周囲の他者は、ながらスマホの人がどのように歩いていくのか、ルートやスピードを予測することができない。連鎖的に、数秒後にながらスマホの人と交差する自分は、どのようなルートとスピードで歩けばぶつからずに済むかが推察できない。ながらスマホの人と周囲の人の間のコミュニケーション不全が起こっているのだ。この不全が、ながらスマホの人が他者とぶつかったり、ぶつかりそうになったり、鉄道のホームから落ちたり、走行している電車とぶつかったりする原因でもある。ながらスマホの人は、公共の場における最低限のルールである「見知らぬ他者とのコミュニケーション」を、はなから放棄している。これが、ながらスマホの人が嫌われる理由の一つである。

人間の生活は、そして人間社会は、他者とのコミュニケーションによって成立しているといえるだろう。そしてスポーツも、人間社会においておこなわれている行為という意味においては同様に、コミュニケーションによって成立しているといえるのである。

参考文献

長谷正人, 2009, 「コミュニケーションと社会学」長谷正人・奥村隆編『コミュニケーションの社会学』有斐閣アルマ, 3-22。

末田清子・福田浩子, 2003, 『コミュニケーション学 その展望と視点』松柏社。

Hall, Stuart, 2003, "Encoding/Decoding," Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, Paul Willis ed, *Culture, Media, Language: Working papers in Cultural Studies, 1972*

-1979, Routledge, 117-127.

タルコット・パーソンズ, 1960, 『行為の総合理論をめざして』日本評論新社。

文部科学省, 2021, https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/syougai/attach/1348330.htm 2021年12月20日閲覧。

ゲオルク・ジンメル著, 居安正訳, 2016, 『社会学:社会化の諸形式についての研究(上)』白水社, 29-30。