

ベースボール型ゲーム(ソフトボール)の構造特性とフローに関する研究

発表者 柴沼 壮己
指導教員 日下 裕弘

キーワード：ベースボール型ゲーム、ソフトボール、フロー、構造特性、生涯スポーツ

1. 緒言

本研究は、ベースボール型ゲーム、特にソフトボール独自の構造特性を、誕生・成立過程、ルールや技術等の分析から明らかにし、そこに生成するフローの特性を考察することを目的としている。

2. 研究の枠組み

2-1 スポーツとは

スポーツは、遊びとして行われた段階から次第に組織化されたゲームとして制度化された身体文化である。sport (スポーツ)の語源はdisport (気晴らし)から来ている。一説ではdisportのdisは接頭語で離れるという意、Portは港で、直訳すると「港から離れる」となる。港から離れるとスポーツになるのである。港というのは人間として必要な、大切な日常のよりどころを表している。スポーツという言葉には、労働などの日常の様々な拘束やしがらみから離れて、自由に自らの意志で「楽しむ」、「遊ぶ」という意味が込められている。すなわち、disportとは「全ての拘束から解放されて、遊ぼうよ、楽しもうよ」という意味なのである。その活動が、一時的なパイディアの遊びの段階から組織的なルドゥスのスポーツの段階へと身体的技能の競争の要素を高めてきたのである。

2-2 フロー理論

フローとは遊びやスポーツなどで、気軽にその世界に没入し、我を忘れて楽しんでいる状態のことである。フローを経験すると、人はその活動に固執したり、その活動をくり返すようになる。それはその活動が経験的な内発的報酬を約束し、長期的には能力を発達をさせるからである。

フロー状態になる条件としては、知覚された行為の機会(挑戦)と知覚された行為の可能性(能力)との間の均衡を確立することが必要である。しかし、いくら挑戦と能力が均衡を確立していたとしても、それが自分にとって低いレベルにあるとフロー状態にはならず無関心になる。たとえば、テレビ視聴の多くの場合は、低い挑戦が低い能力と適合しているがフロー状態とはならない。このことからフロー状態になるためには、挑戦水準と能力水準が個人の平均よりも高い状態でつり合い、自分の能力の伸張につながるものでなければならない。(図1)

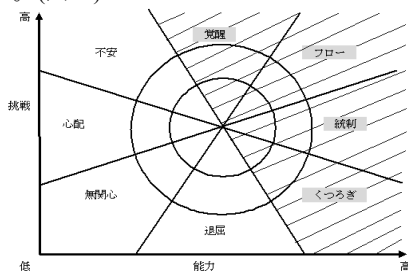


図1 チクセントミハイのフローの8分図

3. ベースボール型ゲーム(ソフトボール)の成立過程

ベースボール型ゲームは次のような順序で発展してきた。すなわち、①トラップ・ボール、②ストゥールボール、③クリケット、④ラウンダーズ、⑤タウンボール、⑥ベースボール、⑦ソフトボールである。

①のトラップ・ボールは仕掛けを使用して自分でボールを上げ、それをバットで打ち、誰が一番遠くに飛ばすことができるかを競うものである。②のストゥールボールはバッターの後ろにあるイスをボールで倒されないようにバットでボールを打つ競技である。投手からの投球が下手投げのため、誰でも打つことができ、とても人気があった。③のクリケットはストゥールボールが競技化したものである。3本のウィケットを倒されないようにバットでボールを打つのである。④のラウンダーズは、クリケットが上流階級のスポーツであったため、バットやボールが手に入らない人たちがクリケットをまねて作ったものである。つまりクリケットの簡素化版である。⑤のタウンボールはイギリスで生まれたラウンダーズがアメリカに紹介されてできたものである。そのためラウンダーズとルールはほとんどかわらない。⑥のベースボールはタウンボールを行っていたアメリカ人たちがゲームに上達し、もっと刺激的なゲームを望むようになって作られたものである。⑦のソフトボールは、本来、遊びとして行われていたベースボールが技術向上とともに、選手になろうとする層と、楽しもうとする層に分かれ、その後者が余暇の利用法として、晴雨にかかわらず一年中活動できる運動として生み出されたものである。

4. 考察

4-1 「打つ」スポーツ

ベースボール型ゲームの最大の醍醐味はボールをカキーンと打つことである。これは、ベースボール型ゲームの成立過程をみれば明らかである。トラップ・ボールでは思いっきりボールを打って遠くに飛ばして楽しむスポーツであるし、ラウンダーズ、タウンボールもピッチャーはバッターに対して下投げで打ちやすい球を投げることになっている。さらに、初期のベースボールでもピッチャーは下投げで、しかもバッターはどこに投げて欲しいということを要求できたのである。ベースボール型ゲームはここまでして「打つ」スポーツであり、ボールをカキーンと打つときのあの心地よい感覚を主要な喜びとして発展してきたといって過言ではない。

さらに、ベースボール型ゲームには「船乗りの思想」とでも言うべきものが反映している。ダイヤモンドは海、打者は船乗りである。打者は雄々しく大海に立ち向かい、無事にホームに帰ろうとする。途中までいっても、ホーム(家、故郷、故国)

に戻らないことには何にもならない。三塁まで何度行っても、ホームに戻らないでは何にもならないのだ。ホームに帰ってこそ得点になるという考えは、船乗りの思想である。このことは、日常の様々な拘束やしがらみのある港を離れて、海へ気晴らしにいくというスポーツの語源の意味そのものである。ボールを思いっきり打つことでバッターは解放され、自由へと離脱していくのである。この自由への離脱、つまり気晴らしがまず、人を引き付ける。

4-2 ベースボール型ゲームの様々なフロー

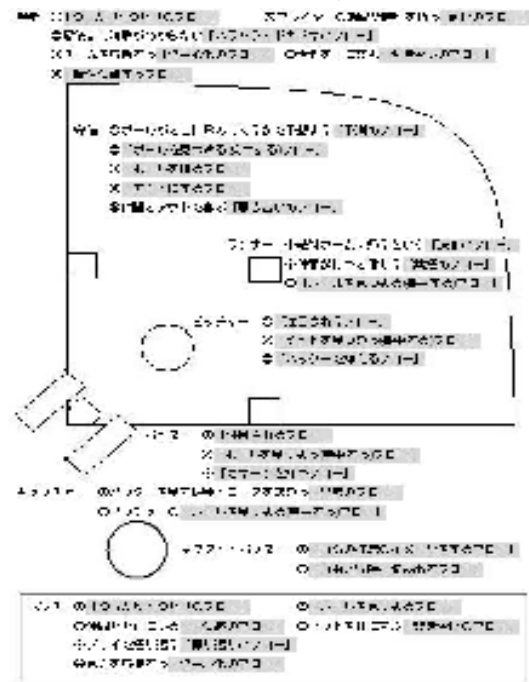


図2 ベースボール型ゲームのフロー

4-3 ベースボール型ゲーム(ソフトボール)におけるフローの特徴

ソフトボールのフローはゆったりとしていて、さらに、きわめて変則的である。ソフトボールでは他のスポーツのように試合時間の全てをボールに集中するというのではない。バッターであれば、バッターボックスにいる時間の全てを、最大限に集中しているのではなく、ピッチャーが投げる時に集中を高め、打てなかった時には、一度リラックスして、次にピッチャーがボールを投げる時にもう一度集中を高めていく。ソフトボールはこの繰り返りである。これは、バッターに限らず、守備、観衆など、全てのプレイヤーに当てはまる。また、ソフトボールの変則的なフローのリズムの基点をなしているのはピッチャーである。したがって、ソフトボールのフローはチクセントミハイのフローの8分図で表したような2次元では、表すことができない。チクセントミハイの図に、変則的なリズムとピッチャーの投球リズムを加えなければならないのである。ピッチャーを基点としたベースボール型ゲーム(ソフトボール)においては、くつろぎ・ゆとりである浅いフローと集中度(没入度)の高い深いフローを何度も行き来するのである。(図3)

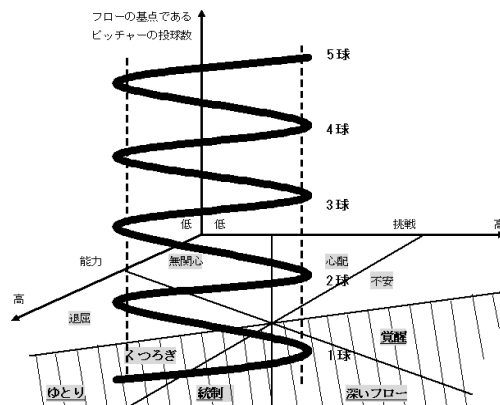


図3 ソフトボールにおけるフローの立体図

4-4 ソフトボールの授業の在り方

ソフトボールの特性を生かす授業は、多様なフローを体験する場でなければならない。しかし、学校体育の現状は、学び、習得、あるいは技術の向上といった言わば上昇志向の側面のみが強調されがちである。もちろん、頑張ることで技能が向上することを楽しむフローも重要である。しかし、ソフトボールには試合の途中である攻撃のときにベンチでゆったりと試合を見ながら緊張を緩和するという他のスポーツにはない特徴がある。ベンチにいるときに友人と何気ない話をしながらくつろぐというのも立派なソフトボールの醍醐味のひとつである。

クリケットには試合の途中で紅茶を飲み、談笑しながらくつろぐというゆとりのひとときがあった。つまり、ソフトボールには勝敗よりも何よりも、社交を大切にするというクリケット流の文化が存在している。このくつろぎや気晴らしのフローを認めない授業では、ソフトボールの特徴的な楽しさの大切な部分を欠落させてしまうのではないだろうか。

ただし、授業としては、気晴らしとがんばり、協力、応援などの様々なフローを体験するための「切り換え」が重要になる。

5. 今後の課題

本研究では、ソフトボールの構造特性を明らかにすることで、ベースボール型ゲーム(ソフトボール)のフローの様相を明らかにした。しかし、そのフローを生徒に体験させる具体的な方法については触れることができなかった。ルールを変更すれば様々なフローの容態が現出し得る。

学校の保健体育の教材として、たくさんさんの魅力をもっているソフトボールで、どのような授業を行えば、最大限にその魅力が伝わっていくのかを考えることを今後の課題とし、より多くの人々の豊かなスポーツライフの形成に貢献していきたい。

6. 引用参考文献

- 1) 今村浩明, 浅川希洋志 (2003): フロー理論の展開, 世界思想社
- 2) 菅原禮 (1980): スポーツ規範の社会学, 不昧堂出版
- 3) 佐山和夫 (2000): 野球はなぜ人を夢中にさせるのか, 河出書房新社, 他