

“Re: すぽ〜つプロジェクト”

豊さを取り戻す思考／スポーツロマンの追求

タイトル英文：“Re: Sports Project”

Thoughts to restore abundance/Pursuit of sports romance

はじめに

私は創作活動を行う作家であると同時に、ディスクゴルフというスポーツのアスリートとしても活動している。ディスクゴルフというのは、スタート地点から、ゴールのキャッチャーに向けて、フリスビー(ディスク)を投げて、より少ない投数でフリスビーをキャッチャーに投げ入れ、18ホールの合計スコアで競うスポーツである。

私が、アスリートとして自身の身体と向き合う過程には、あらゆる「発見」がある。それは、身体が物理法則では説明できないような飛躍性をもつ事実の発見や、心理と身体の強固な関係性である。それは、世に知られていないものを見つけ出す発見ではなく、それぞれの人生の経験上、新しくもたらされた「発見」である。

スポーツを通して得た身体の動きを細かくキャッチする際の思考プロセス（※1）を応用し、スポーツの領域にとどまらないより拡張したイメージを持ち込み、物理的な体の動かし方やスポーツとの向き合い方を捉え直す。この試みは、スポーツの文化的な問題、強いてはそれを内包する社会的な問題に対し独自の答えを示す事ができるのではないだろうか。

私は、“Re: すぽ〜つプロジェクト”という継続的に行っているプロジェクトで、作品作りやリサーチを通して、それを実証しようとしている。リサーチは、主にスポーツ文化において便宜・利害関係といった社会構造の問題や、集団意識・ヒエラルキーなどのコミュニティの問題が、スポーツに関わる人々にどのような影響を及ぼすのかなどを調べている。

スポーツの持つ文化的な問題の一つとして、スポーツの成り立ちとともに変動する「遊び」の要素がある。

幼少の頃、誰もが体験したであろう何気ない体を動かす「遊び」。その場で思いついた事をそのままルールにしたりして楽しむ行為。追いかけてからはじまり、キャッチボール等、様々な「遊び」を思い出してほしい。その「遊び」がより厳格なルールの設定及び公平性を突き詰めることにより「スポーツ」に変化していく。この「遊び」が「スポーツ」になり、様々な人々が熱を持ってスポーツに取り組む過程で、当初存在していたゆとりや豊かな遊び心の一部が、失われる事例が度々あるのではないだろうか。（※2）

本研究ノートは、2023年3月に私が京都市立芸術大学大学院彫刻専攻の修了作品として、京都市立芸術大学作品展(以下、作品展)にて発表した”Re: すぽ〜つプロジェクト〜コンプレックス突破のためのワークアウトプログラム~”の作品解説と制作内研究について記載している。

この作品は、スポーツが本来持っているゆとりや豊かな遊び心が喪失した事例として、学校の部活動について触れている。理由は、私が中学生の時の部活動の経験からきており、その指導方法は私が心からスポーツの面白みを知れるような遊び心が残されたものではなく、ただただ厳しい経験として記憶しており、それがきっかけで、私はスポーツに対するコンプレックスを抱くようになった。

作品展ではスポーツコンプレックスの克服を目的とし、その手段として6つのプログラムを提案し、私自身が体を使って実践するプロセスを作品にしている。

プログラムの内容は、私が現在ディスクゴルフを通して獲得している身体的「発見」をもとに部活動の練習の考え方にアプローチしたものである。私はこの作品を通して、当時感じ取る事ができなかったスポーツの持つ豊かな遊び心を別の形で再生する事ができないかを試みている。

私は、ディスクゴルフの練習の中で目的に即した身体の動かし方を日々研究している。また、試合や練習からスポーツメンタルのコントロールについて研究するため、シチュエーションごとに、自分の心理状態と結果の関係性について記録したり、周りの人の試合中の表情や筋肉硬直の状態を観察する活動をしている。マイナースポーツであるディスクゴルフは、指導方法が確立されておらず、プレイヤーそれぞれが、道具(ディスク)を思った通りに飛ばすための物理的な仕組みを見つけ出す必要がある。自分の身体で体現するプロセスを通して、人間の体の意外な構造を解明する瞬間や、瞬間的なパワーを筋力に頼らずに作り出す逆説的な考え方に出会うことができる。

私はこのような身体を通したクリエイティブな発見を作り出すプロセスこそが、スポーツの興味深い奥行きとして共有したい考え方であると認識している。もちろん、すでに同じような思考を持ってスポーツに取り組んでいる人はいると思うが、私はあくまで、当時その思考を得る事ができなかった中学生時代の自分を対象にしているため、これからスポーツを始める人やスポーツにコンプレックスを持っている人に特に問いかけたい内容になっている。

私は、この考え方を人間が抱くスポーツの劣等コンプレックスを突破する手段として、自身のスポーツコンプレックスを例に取り、6つのプログラムを提案した。

プログラム1 「最初の体験を振り返る」

最初のプログラムは、自身の経験の中の、コンプレックスにつながるスポーツ体験を思い出す、という作業である。過去にどのようなことが起こっていたのか、記憶を辿ってほしい。

私はスポーツ体験を振り返るにあたり、実際に通っていた中学校に撮影の許可を取り、中学校に向かった。私は中学生時代、バスケットボール部に所属しており、当時の自分は、決して優れている選手とは言えず、シュート力も突破力もジャンプ力も、特別自信のもてる能力はなく、今でも自分のスポーツにおける身体能力に自信がないままである。当時練習をしていた体育館で、しばらくシュートの練習をした。カメラを設置し、練習をしている映像を撮影した。

服装は、記憶を想起させるために当時の部活ジャージに近い、黒地に白いラインの入ったスポーツウェアを選んだ。

練習をしていくうちに、当時の練習メニューをいくつか思い出すことができた。メニューの中には、連帯責任を問われるような練習がいくつかあり、シュートを含んだハードな走り込み練習の中で、自分がシュートを外してしまうと全員がまた1からやり直さなくてはならないものもあった。当時の私は、練習内容に疑問を持つことはなく、自分の身体能力の無さや判断力の遅さ、シュート決定力の無さが劣等感としてのしかかり、周りに迷惑をかけないように気をつけながら練習することで、いつしか恐怖心に似た感情を抱くことになった。

本来、チームで連携してシュートを生み出す行為は、スポーツのやりがいを生むはずだし、練習であってもその面白さは保たれる方が望ましいだろう。

もちろん、体を動かす心地よさや、達成感や仲間意識の強まりなど、あらゆる場面で部活スポーツならではのやりがいを感じていた。ただ、当時の私は練習の目的を、自分自身と向き合い、身体の飛躍を感じることで喜びを生み出すような捉え方はできず、チームメイトや顧問の先生などの他者を意識した、劣等感や恐怖心と戦うものであった。

私はその体育館で1人、空間の大きさ、バスケットボールの重さ、バスケットゴールの高さを感じ取りながら、当時のあらゆる記憶を思い出す作業をした。

作品展では、体育館で撮影した映像を編集し、思い出した練習メニューや当時を振り返って感じた感情を言葉にしてテロップを加えた。





「体育館の再現」

私は、展示会場に中学時代の体育館の再現を試みた。設営中も、展示期間中も自身の当時の感情をフィードバックさせる装置を会場空間に作りたかったからだ。

また、体育館の床やバスケットゴールは、日本のほとんどの学校が同じ作りをしており、木目の見える床材に、塗料でラインが描かれていて、光沢がある。その構造を再現することで、多くの人が自分の体育や部活で触れたスポーツ体験の一部を思い出すのではないかと想定した。

制作方法は、まず、中学校の体育館で、床材の板幅や、色、ラインのサイズなどを計測した。その幅や色に最も近い木目マット素材を購入し、展示場所である京都市立芸術大学彫刻棟の金工室の床一面に敷き詰めた。バスケットボールのコートラインは、2011年に変更があり、スリーポイントラインや、ゴール下の制限区域が台形から長方形へと変更があった。そのため、私の中学時代のコートを実現するには、2011年以前の資料を調べる必要があった。インターネットで当時のコートサイズ等を調べ、中学校で計測したライン幅などと合わせ、ペンキで当時のラインを引いていった。ペンキの作業を終えると、最後にフローリング用のワックスを3回重ねて塗り、体育館の床特有の光沢を再現した。バスケットゴールも中学校にあったものを再現しており、合板とペンキ塗料を使用している。ゴールリングとネットはインターネットで購入したものを取り付けている。



プログラム2「自分の中の美学を見つける。」

ディスクゴルフの練習におけるモチベーションの一つとして、ディスクの美しい浮遊感を生み出したい、理想のスローラインを描きたい、という欲求がある。

ディスクを投げる練習をしているうちに、自分の理想のスローラインを、追い求めることが目的となっていった。私はそのイメージを平面に置き換えて、筆で線を描くという身体性とディスクゴルフのディスクを投げる身体性を重ねて、ラインを繰り返し描く作品を制作した。素材は、耐熱ターポリンの生地を特注サイズで発注した。

2022年10月に北加賀屋で行われたグループ展「サーフィン（ここにあるビーフン）」の展示（以下サーフィン展）のために制作した作品である。サーフィン展に向け、私は、理想のスローラインを描く目的のために、大量の線を描く練習をした。6mほどの幅の平面に筆を押し当て左から右にかけて一気に走り抜ける。繰り返し繰り返し描き重ねていき、600回近く描いた。ほとんどの描く様子を映像に残し、編集されたものがyoutubeにあがっている。（＊3）ディスクゴルフのスローラインを意識して描かれたため、横にまっすぐ伸びた線で、いくつもの線が重ねられ、色も混じり合っていた。最後に一番手前に白いラインが引かれている。これは、600回前後で満足できるスローラインが描けたため、その線を残している。サーフィン展では横の線のみ描かれていて、周辺に立体作品などを配置したインスタレーションとして展示した。

作品展では、サーフィン展で使用したこの平面作品の上から重ねる形で、バスケットボールのフリースローのラインを書き足していった。

この2つ目のプログラムでは、バスケットボールのフリースローの意識を、理想のスローラインを描くという目的に注力することで、曲線に対する美学を生み出すことを狙いにしている。実際に、バスケットゴールは、床と並行な正円であるため、高めに頂点を見据え、伸び伸びしたスローラインを描く必要がある。それぞれの意識の中で美しいと思えるスローラインを描くことが、自然にフリースローが入るようになるのではないだろうかという提案である。フリースローは、バスケットボールの試合の中でもかなりプレッシャーのかかる場面であり、現在の点数差や残り時間など、多くの要素により本人にかかる期待感も変動する。どんな場面でも良いパフォーマンスを生み出すためには、単純に「入る」「入らない」という観点で練習するよりも、理想のスローラインを描く、という自分なりの美学を再現することを目的とすることで、よりフリースローが入る確率が上がるのではないだろうか。

「チームが勝つためにリングにボールを入れる。」行為と、「勝敗やプレッシャーから解き放たれ、脳裏で理想のスローラインを描き、その美しさに魅了されながらボールを放つ。」行為は、見た目は同じように見えるだろう。ただ、前者は私の中学時代のように、恐怖心を伴い、心のゆとりを失い、フリースローの持つ多様な魅力に気づけていない。だが、後者は自己の信じる美学を表現するという全く別の行為をスポーツに見出している。この思考は人をあらゆる呪縛から救い出し、たちまち創造者にしてしまう。これは、私が思うスポーツロマンの極みである。

作品展では、天井からこのターポリン生地を描かれたラインと、会場に再現したゴールを合わせた位置に吊り下げた。観客はフリースローラインに立ち、横目に私が描いた理想のフリースローラインを見ながらフリースローの練習ができるようになっている。

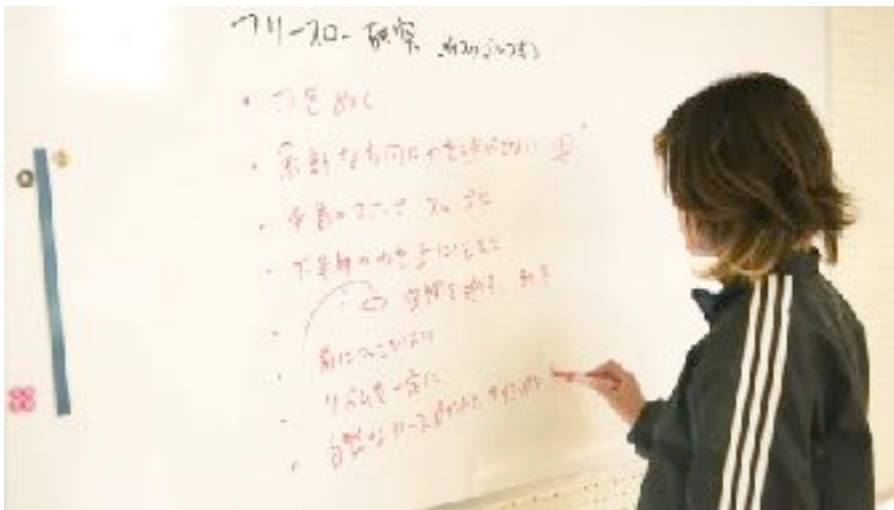


プログラム3「自分の身体と対話する」

3つ目は、直接的に、現在私がディスクゴルフを通じて獲得した物理的な身体の動かし方や意識の仕方を応用して、バスケットボールのフリースローを研究したものだ。体育館で、フリースローを繰り返し練習しながら、ディスクゴルフで普段意識していることをホワイトボードに書き込み、その感覚を思い出しながらフリースローの練習をした。「力を抜く」「余計な方向に力を逃さない」「リズムを一定に」「自然なリリースポイントとタイミングを見つける」など、どれも特別なことは記されていないが、どれも私がディスクゴルフにおいて、すでに掴めている感覚である。

ここで言いたいのは、すでに自分の経験から獲得している感覚を利用すれば、今乗り越えたいフリースローを入れるという行為に応用できるのではないかという提案だ。コンプレックスを乗り越えるには、まだ感覚がわかっていない身体の動かし方を言葉で説明されてもわからないことが多い。スポーツの経験だけでなく、音楽やダンスなど、様々な場面で取得済みの感覚があった場合、それはあらゆる目的を達成するために応用できるのではないだろうか。過去の経験と目の前の行為を重ね合わせる。その意識的な変換行為を、クリエイティブなコンプレックスの突破方法の一つとして提案する。

作品展では、練習の様子を撮影し編集してモニターに映し出している。



プログラム4「道具と向き合う」

「道具と向き合う」とは、スポーツで使用する道具のサイズや形など、道具そのものの理解を深めることで、身体に対しどのような意図で作られたものなのかを考察し、道具と身体をつながりを見出し、道具の持つ物理的な特徴を活かした身体の動かし方を見つける行為である。道具を使うスポーツ全てに応用できる考え方として提案する。

まず私はディスクゴルフの道具であるディスクを樹脂で複製する作業を行なった。複製にあたり、ディスクの型を制作した。ディスクの下半分を埋めるように粘土で土台を作り、上半分を覆うようにシリコンを流し込む。固まったら、上から石膏を流し入れる。固まったら、粘土を外し、反対側にもシリコンと石膏を流し込み、型を完成させる。上面側の型と下面側の型にジェスモナイトと硬化剤を良く混ぜ合わせたものをそれぞれ少しずつ流し入れては固める作業を3回繰り返す。2回目からガラス繊維を入れたジェスモナイトを流し込み、固まるまでの間、型を回転させることで液体を均等に広げるようにした。上面側と下面側がどちらもできたら、ガラス繊維を含んだジェスモナイトを上面側の型に流し込み、下面側の型を被せるようにしっかりと押しつけ、固定した状態で全体を回転させ、液体を均等に広げる。バスケットボールの複製でも同じ工程で型を作り、ジェスモナイトを使用して複製をした。バスケットボールもディスクも、何個も複製していった。型作りを終えたあとの樹脂を流し込む工程は、全てを上記の手順で行ったわけではなく、ジェスモナイトを重ねる回数を1回にしてみたり、液の量を少なくしてみたり、ガラス繊維を多く混ぜ入れたり、硬化剤を多めに入れて粘度を変えてみたりなど、いろいろな方法を試した。そうすることで、ヒビが割れたり、うまく上面と下面がくっつかなかったり、隙間ができていたりして、仕上がりに差が生まれた。

私はその失敗を観察していった。ディスクゴルフのディスクは自分が想定していたより薄く、樹脂の層を重ねすぎると上面と下面を合わせた時に中に空洞ができずに突っ掛かってしまい、側面がうまく合わなかったりした。バスケットボールは、ディスクゴルフに比べると大きく扱いにくい上に、表面の凸凹と、ラインの窪みの深さや種類が違うことから、満遍なく樹脂を行き渡らせないと、ヒビが割れてしまう。思ったより表面が一定ではなく、なぜここまで凸凹の種類の違いがあってもドライブした時に跳ね返り方に違和感が出ないかという理由は、おそらくボールの素材や重さにあるのだろう。

この手法は、ディスクやボールの本来の作り方ではないため、解明できない部分もあるが、樹脂を使用したやり方だからこそ、失敗し、表面や形に注力した観点から読み取れる事実があった。作品展では、床にそれらを配置した。

次に私は、制作したバスケットボールと自分の身体を比較し、身体の尺度で測ることで、主にボードやリングの大きさ、ネットの素材を把握することを試みた。バスケットボードを縦に置き、座って自分の足の長さとか比べたり、リングに上半身を入れて、どれくらい通りやすいのかを試した。作品展では、カメラで撮影し編集したものをモニターに映し出した。

この行為で気付いたことは、自分の想像よりボードもリングも大きいということであった。いつもは自分の背より高い場所に固定されているから理解できていない部分であったが、おそらく、当時なかなかボールを入れることができなかったために、精神的理由で小さいと錯覚していたのではないかなと思う。これはディスクゴルフでもよく起こることで、投げる時に目の前に何本も木があると、その間を通すことが難しく感じるが、実際には空間の大きさに対する木はさほど太くなく、確率としては木に当てる確率の方が低い。しかし人間は目の前の障害物に対し、過剰に当たって失敗をする確率を高く見積もってしまい、それによって心理的に緊張感が走り、体が硬直して練習通りの動きを再現できなくなってしまう。バスケットボールも同様で、心理的にリングが小さく見えていたために、必要以上に体が緊張し、ゴールの決定率が下がっていたのではないかと推測する。この行為をした後は、シュートが入る確率が上がったように思う。





プログラム5 「別のものに置き換える」

ディスクゴルフとバスケットボールの動きをそれぞれコンテンポラリーダンスのように踊りとして扱うことを試みた。私が実際に踊り、ステージで撮影することで、スポーツの要素を切り離してダンスのショーのような見せ方をした。

スポーツに関するメディアの報道で重要視されるのは試合の結果や得点率などである。ここではその要素や道具もなくし、身体の動きだけにフォーカスしている。

——引用——★間違い要確認★

体操ほどスポーツと芸術のまさに波打ち際にあるものがあるだろうか？そこではスポーツの海と芸術の陸とが微妙に関わり合い犯しあっている。満潮の時にはスポーツだったものが干潮のときは芸術となる。そしてあらゆるスポーツの家★で形（フォーム）が形自体の価値を強めれば強めるほど芸術に近づく。どんなに美しいフォームでも速さのための高さのための、有効性の人から評価されるスポーツはいまだにスポーツの域にとどまっている。しかし体操では形は形それ自体のために重要なのだ。これを裏から言えば芸術の本質は結局、形に帰着すると言う事の体操はその見事な逆証明だ。

三島由紀夫（＊4）

——

三島由紀夫はスポーツの持つ目的を達成する過程の部分、身体の美しさに着目している。置き換えるという行為はこのような視点を誘発するだろう。これまでのプログラムの内容とも重複するが、私は、スポーツをする上で目的を達成することだけを考えた盲目的な練習のあり方に疑問を呈している。ここで言う目的とは勝利のためにプレイを成功させることであり、盲目的な練習とは身体の可能性や、身体と心理の関係に目を向けず、目の前の結果だけを評価するものである。このような練習からもたらされる美には限界があり、美の限界はパフォーマンスの向上を阻害し、結果的にプレイの成功を遠ざける。そし

て成功ができなかった経験が劣等感となりコンプレックスに繋がってしまう。そうならないために、遊び心を持った身体の置き換え方を提案する。

あらゆる動きは結果や道具を無くすとダンスだ。この考え方で何が得られるかという
と、身体を大胆に気持ちよく動かすことで自分の身体状態をよりよく理解することができ、動きの癖やリズムの作り方など、それぞれの持つ特徴を俯瞰してみることで、長所となりうる気質を見つける事ができるというものだ。それらは結果的に高いパフォーマンスをすることにつながるのではないだろうか。この提案はスポーツがメンタルによって結果が左右されることに起因する。自身の経験から、体がうまく動かせるということは、体がダンスのように自由自在に身体表現ができている状態のことだと考える。スポーツ心理の観点からも、自分を理解し、パフォーマンスを向上させる手段としてダンスに置き換えるという工程を提案している。

作品展では、撮影した映像を編集し、モニターに写している。



プログラム6 「流されてみる」

最後のプログラムは、バスケットボールの要素やディスクゴルフの要素を含んでいるものではなく、一般的なスポーツのイメージを取り込んでいる。

映像には、私が走ってゴールテープを切り、そのまま走り続けて、ゴールテープが絡まっていく様子が写っている。これは、私がアスリートとしてディスクゴルフと向き合うことで変動した感情をテーマにしている。私は、これまでのプログラムで、遊び心を持ってスポーツに取り組むことで、スポーツの表層的な「勝ち負け」などの要素より、よりスポーツの奥行きといえる身体的発見を見つけ、それを応用する面白さに夢中になってほしいという思いで、提案してきた。しかし、毎月大会に出ている中で、自身の出来なさや悔しい負けの事実や周りの視線を過剰に気にしてしまい、どうしても勝利を第一目標にしてしまう時がある。これは拭いきれない感情としてのしかかり、私はそのことにも向き合うべく、自分の現在の心理を映し出す表現として、6つ目のプログラムを提示している。

題材は、ゴールテープを切る人＝1位の象徴として多くの人と共有できるイメージから選んだ。ゴールをした後も、止まることなく走り続けることで、足元にはテープが絡み、走りづらくなっていく。これは現在のアスリートとしての私の状態を表しているとも言える。または、表層的な見方でしかスポーツを捉えないと、スポーツの面白さに気づけず、自分を苦しめることに繋がっていくのではないかという暗示のような表現としても用いている。

「流されてみる」という言葉には執着心へのアイロニーが込められていて、勝ちにこだわることで見えなくなっていくものがある、ということをあえてプログラムの一環として入れることで自身の状態を客観的にみる装置として位置付けている。



最後に

6つのプログラムは、一貫して目的を達成させるための手段において、多様な物の見方の必要性を訴えている。それは、スローラインに理想的なイメージを乗せる事だったり、過去の経験を目の前の出来事に変換する事だったり、道具と身体をつながりを見出す事だったり、精神的錯覚を自覚する事だったり、ダンスのように身体表現することなどである。

本作品から窺いとれる社会的な問題は、日本の部活動の指導の問題や、勝利至上主義を煽るスポーツ報道の在り方などである。私は、これらの問題が、スポーツが本来持つゆとりや豊かさを隠し、見えなくする要因であると指摘している。そしてそれは、より大きな社会問題の引き金になると考えている。

本作のように目的を自由な発想で捉え直すことを作品を通じて伝えることで、スポーツに対する見方が変化し、社会的な要因によって隠され、見えなくなったスポーツのゆとりや豊かな遊び心が別の形で蘇るのではないかと模索している。

本来、スポーツは実際にやってみないと精神と身体の深い世界まで知ることはできないだろう。私はスポーツを通じて得た私的で深い感覚を元にスポーツロマンを作品化した。それは、スポーツに取り組む人々が自分の心身で得た発見を、多様な文化と柔軟に結びつけながら、結果に捉われない発想をし続けることで、誰もがスポーツの深い世界を見出せるのではないかという提案である。私はアスリートであり作家として創作活動することで社会とつながり、スポーツ文化の方向性を探求していきたい。

(※1) ここで言う思考プロセスは、私がディスクゴルフの練習をする際に行う心身の観察と考察のことである。

例えば、右手のバックハンスロー(ディスクを持った手の甲を進行方向へ向けてリリースする投げ方。)でディスクを遠くに飛ばす練習をする際、狙っている方向より右に大きく逸れてしまう事がある。この失敗した時のディスクの飛び方をよく観察すると、地面に着地するまで速度があまり落ちず、飛距離が伸びている事がある。この時、なぜ失敗したスローが、偶然にも飛距離を生み出したのかを考える。投げた時のリズムや違和感を思い出しながら、自分なりの答えを見つけ出す。そのディスクは、地面まで真っ直ぐ飛んでいたことから、回転数が多かったことがわかる。(回転数が足りないと、早い段階でフェードしてスローラインが曲がる。) また、いつもと同じスピードでテイクバックからリリースまで運んだため、投げ出しのスピードの速さで飛距離が伸びたわけではない事がわかる。普段ディスクを投げ出した後の手の軌道は、右方向に自然に流れる。そのことから、普段より長い時間ディスクを掴み、投げ出しのタイミングが遅れたために、右方向に飛んでいったのではないかと考える。普段ディスクを投げる際は、肩、肘、手首などの可動範囲を利用している。投げ出しのタイミングが遅れると、最後に使われる手首の動きがより使用される。そのため、普段より手首を使用できたため、ディスクの回転数が増え、飛距離が伸びたという答えが見つかった。私はこの答えが出るまで、手首を使ってスローが出来ていると思い込んでいた。自分のイメージと実際の自分の動きの差を発見した時に、自分の身体への理解が更新される。

(※2) 引用・参考文献

*引用1★間違い要確認★

多種目にわたるプロ化の発展は選手と観客の距離を広げ、勝利至上主義のあまり、選手は自由な発想でプレイできなくなり、ハイレベルな競技スポーツは見世物に墮する危険にさらされています。

近代スポーツとは 西山哲郎

井上 俊・菊 幸一 編著「よくわかるスポーツ文化論」(2012)ミネルヴァ書房

*引用2★間違い要確認★

なぜ戦後も戦前の封建的なスポーツ観や集団主義が残存しているかと言えば、国際スポーツ界への復帰を果たしていく過程で、十分な科学的指導法も確立しないままに、戦前の古い指導法(勝利至上主義、競技中心主義と結びついた鍛錬主義、あるいは家父長制を想起させるような指導者絶対主義)が競技成績の向上に一定の成果を上げていったからです。東京オリンピックで女子バレーボールチームを優勝に導いた大松博文監督は「俺についてこい」と豪語し結果を残したわけです。

集団主義と精神主義 森川貞夫

井上 俊・菊 幸一 編著「よくわかるスポーツ文化論」(2012)ミネルヴァ書房

*引用3★間違い要確認★

武士道的精神が基準とされ、試合前に両チームが成立する儀礼の創出や、自己を捨ててチームのために尽くす「犠牲的精神」、「敢闘精神」(フェアプレー)などが賛美されていたのです。その結果、現在に至るまで、甲子園野球には常に教育的言説が付きまとうことになったのです。例えば、暴力事件など不祥事が起こったときにはチーム全体が出場を辞退するなどといった過剰な連帯責任が教育のなのもとに正当化されていきました。

(中略)

軍隊的と言われる練習の横行、プロからの裏金や特待生制度をめぐる問題を発生するなど、高校野球そのものがビジネス化していると言われる中で、メディアによって強調される高校生らしさは、現実とのギャップを動かしているのです。

日本特有のスポーツ文化 ―「夏の風物詩」甲子園野球 石坂友司(※1) 中村哲也(2010)「学生野球憲章とは何か―父から見る日本野球史」青弓社

(＊3) https://youtu.be/pKgYlim_BSc

(＊4) 佐藤秀明 編 「三島由紀夫スポーツ論集」(2019) 岩波文庫 完全性の夢 体操

参考文献

中村聡宏 「スポーツマンシップバイブル」(2020) 東洋館出版社

井上俊 「スポーツと芸術の社会学」(2000) 世界思想社

伊藤亜紗 渡邊淳司 林阿希子 著 「見えないスポーツ図鑑」(2020) 晶文社