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―

深澤　浩洋[1)]　　石垣　健二[2)]

Koyo Fukasawa[1] and Kenji Ishigaki[2]: Semantic generation in sport: the possibility of expanding experience and its moments. Japan J. Phys. Educ. Hlth. Sport Sci. 55: 97–110, June, 2010

Abstract：The aim of the present study was to examine semantic generation related to experiences associated with sports activities, and to clarify the moments at which semantic generation occurs. Although Yano and Kubo did not discuss the issue of expanding experience, they acknowledge the possibility of semantic generation in dissolved experience, which is similar to expanding experience. Grupe perceived the achievement of voluntary and autotelic play following the rules of the game as the general semantic of sports, and mentioned several derived semantics, i.e. physical and self-personality experiences, health and well-being, excitement and tension, connections with others, involvement with nature, aesthetics and drama, and play-related motivation. Studies in this area have confirmed that semantic content other than play-related motivation is derived from either dissolved experience or expanding experience. Dissolved experience should therefore be interpreted as generation and expanding experience as semantic generation. Next, focusing on the expanding experience to which Yano and Kubo have not referred, a problem has arisen regarding the meaning of semantics and how to investigate the momentum of semantic generation. The results derived so far suggest that semantics refers to primary semantic actions, rather than content, and that in order to achieve semantic generation, recombination of already formed concepts is needed. In this regard, ''flesh'' may be considered an opportunity for recombination, or a type of denial. With regard to situations in which semantic generation can be experienced, or more concretely, situations in which aspect modifications can be experienced, it can be considered that these represent a state of double bind as one form of communication, and the present study considers situations involving such experiences in sports. For example, when passing the ball in soccer or running a crucial leg of a long-distance race, athletes may experience an adverse situation and change their views and mind-set to overcome it. Such experiences will prompt a conversion of interpretation schema of the athlete him/herself.

Key words：Self recombination, aspect modification, communication, flesh
キーワード：自己の組み換え，アスペクトの変移，コミュニケーション，肉

Ⅰ　序

1.　意味喪失の現代

教育哲学者の矢野智司（1995）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，が従来の体育理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（pp. 61–62）．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ている現代社会に

1）電気通信大学電気通信学部
〒182–8585　東京都調布市調布ヶ丘 1–5–1
2）新潟大学人文社会・教育科学系
〒950–2181　新潟県新潟市五十嵐二の町8050
連絡先　深澤浩洋

1. *Faculty of Electro–Communications, The University of Electro-Communications*
1–5–1, Chofugaoka, Chofu, Tokyo, 182–8585
2. *Institute of Humanities, Social Sciences and Education, Niigata University*
8050, Ikarashininocho, Niigata, Niigata, 950–2181
Corresponding author　fukasawa@hc.uec.ac.jp

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状況から見て考慮す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，スポーツや身体運動に対するニーズがむしろ高まっているとの見方も可能ではあるものの，それは国家に代わって個人が己の身体に対して規律訓練的な関与をしていると考えることも可能である．また，健康不安解消の手段としてスポーツを捉えることは，スポーツがもつ豊かな意味の一部をとらえているにすぎないといえる．

本稿では，スポーツを行うことの意味について，先の矢野の指摘を踏まえながら考察を展開し，体育理論を見直す一助としたい．例えば，リオタール（1986）が述べる「大きな物語」がその意義を失い，「小さな物語」に個人の意味を見出そうとする傾向をもつポストモダンの社会[注1)]の中で矢野の指摘を考えてみたときに，現代社会における体育の課題として，それは大いなる意義を有しているといえよう．大きな物語が成立しがたくなったポストモダンの特徴を，コミュニケーションや自己の存在感が希薄になったといわれる現代社会に重ね合わせてみれば，この意味喪失の時代にあって何らかの意味を見出すことは，人間の生そのものにとって重要な課題となるに違いない．

こうした課題に対し，本稿ではスポーツという身体的活動を通じて意味を見出すことがいかなることなのかを問うてみたい．というのも，先に触れた矢野自身も教育哲学の立場から鉄棒や走り高跳びといった身体活動を例に意味生成について重要な知見を提示してはいるものの，それはスポーツを含めた身体活動がもたらす体験の一側面を捉えたものであり，またその生成の契機については考察の余地を残していると考えられるからである．

2. 先行研究の検討

2.1 矢野及び久保における意味生成論

矢野（1995）は，人間を身体と精神の統一体として捉え，それが経験を通して学ぶというデューイ教育学を背景にもつ〈身体による教育〉に対して，基礎体力の形成を目標とする〈身体の教育〉がもつ訓練主義的狭隘さを克服している点で一定の評価を与えている．ただし，矢野は，〈身体による教育〉が「身体活動を通して学ぶ」と理解され，身体活動が教育のための手段となってしまったことを指摘し，「身体は〈生きられた身体〉すなわち自己経験と世界経験の基礎として捉えられておらず，身体活動それ自体において身体が経験する豊かな意味生成についての考察が欠けている」（p. 62）と述べている．

矢野は，「生きられた身体と教育の課題」と題する論稿（pp. 55–75）において，「跳ぶ」という身体活動を例にそこでの意味生成を次のように説明している．まず，跳ぶことによる高さの獲得が，「これまで見慣れた世界を俯瞰するという新しい世界への関係をもつとともに，…大人の目を自分のものとする」（p. 65）ことにより，子どもは新たな自分の姿を発見することになる．また，跳ぶという上下の運動によるめまいの体験は，「日常見慣れている世界を動揺させることであるから，世界を一変させることである」（p. 65）．この二つの事柄は，新たな世界，新たな自己という意味をもたらしているといえよう．次に，矢野は「跳ぶ」という活動を舞踊というコンテクストの下で考察する．喜びという気分によって跳ぶことが他者への喜びの表現というシンボルへ転じ，それを観る者と観られる者という関係性のうちに生ずる恍惚体験として捉えるのである．そこには共同身体的体験を通じた自己の〈溶解体験〉が見出され，「舞踊において人は日常的な身体習慣から解き放たれ，意味に溢れた新たな生の根源へと回帰していくのである」（p. 66）という．

そして，この「跳ぶ」という活動が自分や他の者よりより高く跳ぶことへ移行したときに，それはスポーツというコンテクストの下で捉えられることになる．他者や自分との競争を成立させるた

めのルールや数量化が加わり，より高く跳ぶという目標がその行為過程全体を意味づけることになる．あるバーの高さをクリアすることに「成功」するか「失敗」するかという二項対立の中に競技者が置かれ，彼の「目標への挑戦は緊張をもたらし，目標の達成は，十全な達成感と興奮と自由とをもたらす．緊張と自由との両極性の体験」（p. 67）がそこから得られるのである．この両極性の体験の過程において，すなわち，跳躍前に目前のバーに対して覚える緊張と，走り出し，踏み切ってバーを越えるときに身体を自らが動かすわけでもなく，ある意味身体が勝手に弧を描いてバーをクリアしてゆく過程において，「もはや『私』は脱落し，統一された精神－身体そのものとして世界とともに生きる」(p. 67) と矢野は記述する．

以上のような矢野の身体活動における溶解体験を踏まえ，久保（2009a）は，身体教育における次の三つの次元のうちの一つとしてそれを位置づけている（p. 5）．

① 「形成」―「教える―学ぶ」関係による形成：身体・体力・運動技能―身体の発達（Ⅰ）
② 「形成」―「自己形成的実践」による形成：意志・精神力・態度―自己の社会的体験（Ⅱ）
③ 「生成」―「溶解体験」による生成：感情・情操・美―身体の意味ある体験（Ⅲ）

①は，教える側が身体の発達（例えば体力や運動技能の向上）という目的を有し，そのための手段として運動教材・スポーツ教材を選択し，学ぶ側へ働きかけるという側面において立ち現れるものと解釈される．②は，ルールを守ることや協力すること，フェアプレイやチームワークを実践することのように社会性を養うことを含意している．③は，知性によっては意味づけられることのない体験の次元であり，世界との連続性の体験である．

久保（2009b）は，これら三つの次元のうち，スポーツ運動を通じての身体の発達や社会性の発達といったものではなく，スポーツ運動という身体的な体験それ自体に意義を見出すべく，③に着目してスポーツ運動体験の溶解体験としての意義を論ずる．スポーツ運動体験が「その『スポーツ運動』の『ルールによる制限』『目標志向』『身体の運動』という特徴によって，『自己の意味秩序がひび割れてしまう目眩のタナトス的体験』と『意味が生成するエロス的体験』の二つの連続した，『生成の論理』によって全体として把握される『体験』をもたらす」（pp. 192–193）ものであることから，「その『スポーツ運動』によって日常的な身体の秩序に亀裂を入れ，そして社会を超えた世界である『エコ・システム』へと繋がっていく生成の体験をもたらす」（p. 193）ところにスポーツ運動体験の意義があるとしている．

2.2 溶解体験・拡大体験と生成

本稿では，矢野（2000）や久保（2009a, 2009b）にとっての鍵概念である「溶解体験」に類似する体験として挙げられる「拡大体験」に注目してみたい．これら二つの体験は，彼らが作田（1993）を参照して提示した概念であるが，両者ともに「拡大体験」に踏み込んで言及しているわけではない．それは，「溶解体験」こそが意味生成をもたらすのであって，「拡大体験」にはその可能性が認められないと彼らが考えたためであるかもしれない．しかしながら，作田（1995）による溶解体験と拡大体験，エロス（生成）とタナトス（定着）の関係を示した図式に従えば，拡大体験にも意味生成の可能性を見出すことができると考えられ，この点に関する検討が必要である．

また，久保（2009b）がスポーツ運動体験に見出した溶解体験の例では，自己と外界との境界が溶け去り，世界との連続性を体験する様子が述べられている（p. 189）が，それ以外には他者や他者の身体との関わりに関する言及が乏しい．テニスのストロークで感じられる心地よいインパクトの瞬間やバスケットボールのシュートでボールが指先から離れていく瞬間などの例示はあるものの，スポーツの対戦相手やチームメイトといった他者との関係に関する言及が見られず，それは，矢野の例示においても同様である．それはおそらく，他者との関わりが社会システム，社会化の問題領域として解釈され，久保が示す②の「形成」の次元に位置づけられるととらえられるためであろう．久保（2009a）も社会的発達の重要性を認めてはいるが，「生成」の次元には位置づけられ

ない（p. 5）としている．ただしそれを身体教育における目標として位置づけることができたとしても，スポーツ活動において意図的にその体験を導くことができるというよりも，プレイヤー自身の気づきに依存する性格のものだと考えられる．これらの点から，他者と関わる体験に意味生成の可能性を見出す余地が残されているのではなかろうか．

3. 本研究の目的と手順

以上のことから，スポーツにおいて他者と関わる体験が拡大体験として，またなんらかの意味生成の体験としてどのように解釈できるかが本稿での課題となる．

そこで，本稿では，スポーツ活動において他者との関わりや拡大体験をめぐってどのような意味生成がありうるかについて考察することを目的とする．そのために，まず「拡大体験」の意味内容について確認し，スポーツにおける意味を論ずるGrupe（1987）の議論において，「溶解体験」や「拡大体験」としての解釈可能性や，意味的な体験などの問題にどの程度踏み込んでいるかを問う．次に，意味生成という言葉で示される「意味」とはどういった事柄を指すかを明らかにすると共に，意味生成をもたらす契機について見定め，そこからスポーツの拡大体験における意味生成の可能性に迫ってみたい．

Ⅱ　スポーツにおける意味論

1. 拡大体験と溶解体験，エロスとタナトス

ここではまず拡大体験とは何かについて検討してみたい．作田（1993）は，「拡大体験は社会我の経験であり，溶解体験は超個体我の経験である」（p. 112）と述べている．社会我とは，作田（1995）によれば，人間が母子一体の状態から独り立ちする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」（p. i）を有する主体を意味し，超個体我は「個人が外界と溶解する方向」（p. i）を持つ主体のことである．

このような社会我において生ずる拡大体験とは，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．そして，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という（pp. i–ii）．拡大体験について作田はこれ以上のことを語っているわけではない．例えば，集団に所属する自分以外の者との結びつきや関わりがいかにして成り立つかといった問題を掘り下げているわけではない．

一方，溶解体験は，自己と外界との境がなくなり，例えば自己の身体の内部と外部とが融合するようなことである（p. 7）．作田（1993）は，楽器の音で自分自身が満たされる様子を例に「自己は対象の中に没入し，対象は自己の中に浸透する」（p. 36）と表現するが，矢野（1999）によれば，「溶解体験は個人の一体性・一貫性が破られることになるわけだから，個人の意識を場とする既成の知性によっては，認識不可能な『非知』の体験となる．…このような言語化の困難なところにこそ体験の優れた価値はある．つまり意味として定着できないところに，生成としての運動の価値がある」（p. 110）という．

また，作田（1995）は，独立我のもう一つの側面として，理想（自）我と超自我の二つを提示している（p. 115）．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，そうなって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）として作田はとらえている．（以上の拡大体験と溶解体験，エロスとタナトスの関係は，独立我など自我の諸相とともに図1（作田：1995, p. 113をもとに筆者作成）のように示される．）

久保（2009b）は，このエロスとタナトスの対照を溶解体験としてのスポーツ運動体験へ適用することを試みている．すなわち，スポーツのルールによる制限（禁止的な制限）によって身体がその日常的な連続した行為の傾向が破壊されるタナトス的体験と，スポーツ運動の目標にしたがって自身の身体の修正を試み，その目標達成の瞬間に

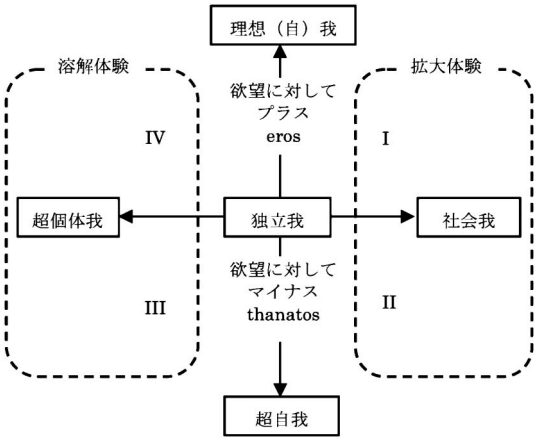

図 1 「拡大体験・溶解体験とエロス・タナトス」

自己と外界との境界の不在という「溶解体験」が生ずるエロス的体験（pp. 191–192）という具合にである．

久保が言及しているのは，図 1 における第Ⅲ象限（タナトス的体験）及び第Ⅳ象限（エロス的体験）である．しかし，作田（1995）が示唆するように，第Ⅰ象限がエロス（第Ⅳ象限）の，第Ⅱ象限がタナトス（第Ⅲ象限）のイミテーションのごときものである（p. 138）という点からすると，第Ⅰ象限はエロスとしての拡大体験であり，第Ⅱ象限はタナトスとしての拡大体験ととらえることも可能である[注2)]．久保は，この拡大体験についてはほとんど言及していないが，スポーツにおいて体験される意味に拡大体験として解釈される可能性はないのだろうか．そこで，次にスポーツの意味について検討している Grupe の論述を，溶解体験と拡大体験という二つの視点から眺めてみることにしよう．

2. Grupe によるスポーツの意味

Grupe（1987）は，スポーツで得られる意味経験が直接的であるところにその特徴を認めている（S. 58；p. 74）．それは，スポーツにおける運動を通して直接的に伝えられる経験や，スポーツ活動と直接結びついた経験を指している．そして，彼によってスポーツの意味は，スポーツへの動機付けとなるようなその一般的な意味の経験と個々の経験とに分たれる．

まず，スポーツの一般的な意味とは，「設定されたルールに従って，自発的，自己目的的に行われるプレイ的な達成を表現したもの」（S. 59, pp. 74–75）であるところの「1 対 0」に集約され，それは，人間の生や人間の文化を象徴しうるものが善悪含め表現されているのだという．「1 対 0」とは，勝敗やより抽象的には正と負，有と無といった二項対立的な捉え方を象徴的に表現したものと考えられる．具体的に Grupe は，喪失・獲得，競争・共同，共存・敵対，苦悩・幸福，勝利・敗北…という具合に列挙し，これらが必ずしも健康的であったり教育的であったりするとは限らないのであるが，直接的なものであるとしている（S. 59；p. 76）．

次に，この一般的意味を核として派生してくるスポーツ固有の意味に関して，Grupe は次に挙げる 7 つの項目に言及している．

(1) 身体の経験と自己の人格の経験 Erfahrungen des Körpers und der eigenen Person
(2) 健康と安寧 Gesundheit und Wohlbefinden
(3) 刺激，緊張，興奮 Erregung, Spannung, Aufregung
(4) 他人との結びつき Die Beziehung zu anderen Menschen
(5) 「物質」の経験及び自然との関わり “Materiale” Erfahrungen und die Beziehung zur Natur
(6) 美意識とドラマ性 Ästhetik und Dramatik
(7) プレイ動機 Das spielmotiv

それぞれについて順にみてゆくことにしよう．

(1) グルーペを現代的なメディア文化の中で二次的・三次的な経験が増えている状況に対し，スポーツ活動がもたらす一次的な経験を通して，自分たちの身体とは何か，身体で何を知覚できるのか，何ができて何ができないのかを知ることができ，また，身体に負荷をかけたときの状態やその後の開放感などの変化を経験することができると述べている（S. 60–61；p. 78）．こうした一次的な経験によって，自分自身の身体の能力を知ることに加え，自分自身を知ることになる．それは，

競技者であっても身体障害者であっても同様にスポーツ活動を通して知ることとなるし，そうした個々人のレベルだけでなく集団（女性，民族，年齢階層など）のレベルにおいても自分たち集団の独自性やアイデンティティを自覚することが可能となる．そのために自己を試し，自ら何事かを成し遂げることが動機となって達成向上を目指すような場面をスポーツは提供しているということである（S. 62–66；pp. 79–84）．ここでは，スポーツに関わる集団やアイデンティティのことが語られており，それらは拡大体験に該当するとみることができるだろう．

⑵　今日のように運動する機会が少なく，運動を軽視する文化にあっては，健康や安寧を期待することが難しく，そのためスポーツは，それらに対抗するという機能を有する．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の存在が安寧をもたらすことにも触れつつ，Grupe（1987）は，「健康に関連したモチーフが人々をスポーツへと促していると考えられるのである」（S. 68；p. 87）と述べる．共に活動する仲間との関係が個人の安寧をもたらすという点では，作田（1995）が述べる「壁を築くけれども壁を築いたうえで自己と他者が協力し，結合しようとする」（p. 115）社会我の傾向との共通点を窺うことができる．

⑶　Grupe（1987）により日常生活を活性化するものとして興奮と緊張が捉えられている．「心と身体は環境世界と『一体化』するとはいえ決してそこで見失われることはない．それどころかアメリカの社会心理学者，ミハイ・チクセントミハイが『フロー経験』という概念で説明したような，より深い体験や経験をすることになる．…スポーツを通してそのような生を拡大する方法を見出すことができるのである」（S. 69；p. 88）．これはまさに溶解体験に当てはまるものであろう．

⑷　Grupe は，「スポーツがなければ自発的で強制されない形で，他人との関係を築いていくことは難しいであろう」（S. 70；p. 89）と述べ，他人との共同による達成やその喜びや興奮の共有，他人からの受容感などの経験がスポーツから得られることを示している．彼は，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可能性にスポーツの中核的な意味を見出している．拡大体験を意味づける内容といえよう．

⑸　われわれの環境世界を取り巻く事物や対象の性質を知り，操作するような経験がここでは述べられている．また，自然環境に対しても，スポーツの経験によってより多様な側面，新しい側面を知ることにつながることを Grupe は示している（S. 71–73；pp. 91–93）．このように事物を知り，それを操作するというのは，例えば，テニスのラケットや野球のバットを自らの手の延長として操作できるようになることを意味しているだろう．以前には自らに対してなんらかの抵抗感や違和感をもたらしていたこれらの用具が，その扱いに慣れるに従い，それにボールが当たる感触をあたかも自らの身体の感触として体験できるようなものとなる．久保が例示する溶解体験はこのことに当てはまっている．

⑹　スポーツの瞬間瞬間に立ち現れ経験される運動やその形態には，人々に感銘を与えるほどの美しさが伴うことが述べられている（S73；p. 93）．また，動きだけでなく，「勝利と敗北，成功と失敗，失望と幸福といったものを，日常生活ではまず経験できないような形で（しかも，それほど真剣ではない形で）経験できる」（S. 74；p. 94）ところに，スポーツのドラマ性や劇的な緊張が示されている．こうした美的な体験というものは溶解体験として解釈されるように思われる．

⑺「人間の生を充実させ，事物や自分自身，場合によっては文化や社会に規定されている生の存在様式そのものに対して距離を取ることをも可能にする」（S. 75；p. 96）のがプレイ動機である．また，スポーツは自由な決定によって自発的に行われるという意味での自由を経験する機会を提供しているのである．こうした自由の経験は，⑹以前の拡大体験とも溶解体験とも解釈しがたいもののように思われる．むしろ，拡大体験や溶解体験を提供するスポーツ活動という場面を生み出す基盤であり，両者の体験から意味が生まれてく

るようなレベルとは異なる次元に位置づけられる．スポーツという活動を成り立たせる基盤としてのルールという条件の範囲内において，我々はそこで取るべき行為を選択し自己決定する．これを促すのがプレイ動機であり，それに促されてなされる行為を通して我々は溶解体験や拡大体験をする．その意味でプレイ動機は，(6)以前に言及された六つの意味を生み出す源泉のようなものとして位置づけられる．したがって，溶解体験や拡大体験と同列に扱われるものではないといえよう．

また，自由を経験する機会を提供するプレイ動機がスポーツ活動の自己目的性を保障する前提条件のようなものだと考えるならば，スポーツにおける溶解体験と拡大体験は，共に有用性の原理や発達の論理から自由なものとして捉えられるべきであると考える．

3. スポーツにおける意味生成論の課題

スポーツにおいて経験されるこれら7つの意味に関するGrupe（1987）の説明には，拡大体験及び溶解体験として解釈可能なものが含まれているものの，これらの意味がどのようにして生まれるのか，という点について彼は，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（S. 53；p. 68），と述べるに止まっている．つまり，どのような生成機序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．また，久保（2009b）は，溶解体験をエロス的体験とタナトス的体験から論述しているが，「拡大体験」には言及していない．

この「拡大体験」としての意味生成がいかなるプロセスをたどるのか，その契機などについて掘り下げてみたいと思う．その際，意味生成の「意味」がどのように把握されるべきかといった問題や身体がいかに関与するかといった問題と併せて探求を進めてゆく必要があると考えられる．特に社会我で生ずる拡大体験においては，チームワークや協力といった社会化としての価値に着目しがちであるが，スポーツにおいては他者との身体的なやり取り，関わりがその基盤にあると考えられるからである．

Ⅲ　意味生成の契機・機序

1. 意味生成における意味とは

意味は，例えば英語ではmeaningとしてもsenseとしても用いられる．また，ドイツ語ではBedeutung, Sinnである．このような用語を踏まえると，意味は何かしら二重に意味づけられているようにみえる．この点に関連して，メルロ＝ポンティに関する船木（1987）の研究を挙げることができる．彼は，意味の二重の条件として，メルロ＝ポンティが「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」としている点に着目している（船木，1987，p. 90）．ある項が別の項の代理をするような現象が前者の記号の現象であり，慣習的表現手段のように，「私にとっても，他人にとっても，記号の一つ一つに対してきまった意義significationが与えられているという，ひたすらそういう条件のおかげで，初めて他人に私の思想を告げ知らせる」（メルロ＝ポンティ，1982，p. 279）場合がこれに当たる．それに対し，後者の「取上げなおしに応じること」とは，そのような表現手段の手前で「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」（メルロ＝ポンティ，1982，pp. 279–280）である．慣習的表現手段において，記号と意味の両者に対して外的な第三の項を通じてわたしの思惟へ到達することができるのとは別に，後者はメルロ＝ポンティが独自に見出した関係である．それは，第三の項を必要とせずに二者（記号と意味）が成立するような表現作用である．その点で，記号的意味significationよりも包括的な内容をたたえているのが意味sensである（船木，1987，p. 91）．記号というのは，すでに存在する意味を取上げなおすというやり方でしか生じないものであって，意味をそうした記号的意味に還元すべきではない（pp. 91–92），と船木は考えている．ここでの記号が言葉を意味するなら，言葉が担っている内容が記号的意味となろう．だが，意

味とはその記号的意味に留まるわけではなく，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いるといえる．そうしたものを含め，先の本源的な意義作用では，身体は全体的実存を表現し，受肉した意味こそが中心現象であることがメルロ＝ポンティによって示されている（メルロ＝ポンティ，1982，p. 280）と考えられる．したがって，ここで意味とは，signification ではなく sense として捉えられ，また，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，いわば取り上げなおしの運動として意味のあり方を把握することが肝要であろう．そして，意味生成とはこの取り上げなおしの運動として理解することができるだろう．

2. 意味生成の契機としてのコミュニケーション

意味生成をもたらす自己変容は，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のできる意識と，意識化できないレベルとしての無意識との階層の統合によって起こる．矢野（1996）は，Bateson (2000, pp. 490–491, pp. 638–639) が「精神プロセス mental process」と呼ぶ自己組織化するプロセスから着想を得て，このようにして起こる自己修正の過程をコミュニケーション過程と捉えている（p. 30）．このコミュニケーション過程は，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・システムなどによって統合される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．

したがって，自己というのは決してそれ自体で完結している，あるいはそれを完全に見渡し把握できるようなものではなく，実際にはその外側のシステムと関わりながら（p. 105），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，それ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を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．

人間は，無意識におけるコミュニケーションとしての一次過程に加えて言葉によるコミュニケーションを行なう．例えば，教育において知識の正確な伝達を企てる場合，そこでは，事物，事象，事柄に対してある特定の見方をするように生徒を導き，訓育する側面を有している．すなわち，「何かあるもの」をその社会で通用する「特定のあるもの」としてみなすような働きかけがなされ，そうした「見方」を教化（強化）してゆくような方向性の下である種の観念を形成することになる．一方，一度形成された観念や解釈図式を組み換えようとするのが「生成」の特徴であると理解することができるだろう．矢野（1996）曰く，「無意識におけるコミュニケーション（一次過程）は，自己と他者，自己と世界（自然）という関係を新たなパターンに作り替えることによって，生の階層の統合を実現する」（p. 106）のである．そして矢野（2000）は，この両者の間に「絶え間ない自己の組み換え運動」を読み取るべきであると述べる（p. 44）．それは，換言すれば，彼の著書のタイトルにある「自己変容」と考えられるであろう．なお，意味生成が生ずるきっかけについて，矢野がダブルバインドなコミュニケーション論的状況からの脱却の瞬間にそれを見出している[注3)]ということを付言しておきたい．

3. 出来事としてのアスペクトの変移

前項で「見方」と述べたものをここではアスペクトと呼ぶことにする．自己の組み換え運動ないし自己変容の一つのあり方をここではアスペクトの変移に見出してみたい．アスペクトとは，ある一つのものが異なる見え方をする事態のことであり，ウィトゲンシュタインは次のような例で説明している．

> わたくしはひとつの顔を熟視し，突然ほかの顔との類似に気づく．わたくしは，その顔が変化しなかったことを見ている．にもかかわらず，それを別様に見ている．この経験をわたくしは「ある風景相（アスペクト）の認知」と呼ぶ（ウィトゲン

シュタイン，1988，p. 383）．

アスペクトの変移が起こる瞬間というのは，それを経験する本人にしかおそらく分からない．どのようなアスペクトから別のどのようなアスペクトに変移したかを彼は説明することができ，また，他者もそれを理解することができるだろうが，それがいつ起こったかを他者は知ることができない．また，本人自身は正確にこの瞬間を捉えたとしても，それがいつ起こるかを予測したり，自らが意図的に起こそうとしたりすることはおそらく不可能であろう（ただし，一旦アスペクトの変移を経験した後には，自在に見方を変えることができるだろう）．

ところで，この変移はある一次過程のうちにある関係のあり方が他の関係のあり方に変わることを意味していると考えられる．例えば，ウィトゲンシュタインが例示するうさぎ―アヒルの図において，かつてうさぎの耳の部分と顔の部分と見えていたところの両者の内的な関係が，アスペクトの変移によってアヒルのくちばしと顔との関係に変わるといったことである．そして，ある相の下で立ち現れるうさぎという図と別の相の下で立ち現れるアヒルという図は，うさぎやアヒルという観念を伴わせて，それぞれのもの「として見る」こととなり，これは二次過程に属する事象である．うさぎとアヒルという複数の見方があることを知り，それらのイメージ，観念，概念と結びつけるのである．

ウィトゲンシュタインが用いたうさぎとアヒルの図の例では，その図の中の諸要素間（耳とくちばしなど）の関係が変化することを指しているが，われわれが他者と対峙する際に，その自他関係が変化する場面においても類似の構図を見て取ることができるだろう．すなわち，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．

それでは自己と他者との関係の変化にあらわれるような変移は，何によってもたらされるのであろうか．

4. 意味生成の基盤としての「肉（chair）」

アスペクトの変移を伴って自己の組み換え運動がなされるのは，メルロ＝ポンティが「肉（chair）」として提示する概念を契機とするコミュニケーションによっていると思われる．例えばスィシェルは，メルロ＝ポンティの『知覚の現象学』を評して次のように述べる．

> 「知覚の現象学」は，表現という語によって，本質的に存在のふところですでに現前しており，言明されるために私たちを待っているような意味作用を生ける身体が取り上げ直して展開するような運動を理解しているように思われる．すなわち，「シンボル機能」という観念は，どこにでも存在し，まさしく「神秘」ないし「贈与」である事物との，接触による一種の原初的な「コミュニケーション」を指し示しているし，また不在においてではなく，現前のうちに打ち立てられる「表現空間」や，「模倣的なもの」を根拠づける一種の根源的対話を指し示しているのだ（スィシェル，2003，p. 87）．

その際，自己の組み換え運動とは，「世界の分節化を可能とするとともに，身体自身をも分節化していくことの潜在的に可能な開かれた身体」（矢野，1995，p. 56）が媒介するところの世界が与えられる[注4]ことをきっかけとして「意識」が組み換えられることだといえるだろう．

このようにして身体が世界の分節化を可能とし，また溶解体験や拡大体験によって従前の解釈枠組みが揺さぶられ，意味生成がなされることを踏まえつつ，アスペクトの変移に立ち戻ってみると，変移という以上そこには否定の性質が伴わなくてはならないことに気づくだろう．つまり，ある見方によって見えていたものが否定されるという事態がアスペクトの変移に必然的に伴っていると考える必要があるのだ．

この否定の性質をメルロ＝ポンティは「肉（chair）」の概念に見出していると解釈することができる．まず，肉とは，「客観的身体でもなけ

れば，心によっておのれのものと考えられた身体（デカルト）でもなく，それは感じられるものと感じるものという二重の意味で感覚的なものなのである」（メルロ＝ポンティ，1989，p. 382）．また，「私の肉そのものが感覚的なものの一つでありながら，他のすべての感覚的なものの記入がおこなわれる場所なのであり，他のすべての感覚的なものが分かちあずかる軸となる感覚的なもの，鍵となる感覚的なもの，次元的な感覚的なものなのである」（メルロ＝ポンティ，1989，p. 382）というように，肉は感覚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することができる．そして，光を感ずる眼と光，匂いを感ずる鼻と匂いのように両者は差異があるが対をなしており，これらを現実的に分かつのは容易ではない．「メルロ＝ポンティが，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）』と言いかえるのは，この差異を含んだ機能的単位を表現するためである」（河野，2000，p. 122）が，この転回点こそが否定の性質を担い，アスペクトの変移を導く条件となるものだろう．

ここで，メルロ＝ポンティが「われわれは，存在への直接的現前としての視覚の背後に，存在の肉と見る者の肉とを再発見するように促されているのと同様に，存在と無が単なる『語られたもの』として互いに他に対して働きかけ合う共通の場を再発見しなければならない」（メルロ＝ポンティ，1989，p. 124）と述べるように，存在と無との関係のごとき弁証法に基づいて否定性を把握することが重要である．あるいはスィシェルが言うように[注5]，「内部」と「外部」の差異化の媒体として「肉」を捉えることが肝要であろう．つまり，否定するとはいっても，それは例えばわれわれが目に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だと理解すべきだろう．

Ⅳ　スポーツにおける意味生成

1.　スポーツに見るアスペクトの変移

例えば，サッカーにおいて，ディフェンダーの厳しいマークをかいくぐってシュートを放つ瞬間，プレイヤーは相手との距離，スペースを瞬時に判断している．それは，計測可能な客観的空間についての情報を得た後に行うものではない．「経験の過程で打ち建てられた連合の単なる結果ではなく，相互感官的世界における私の姿勢（posture）の全体的な自覚」（メルロ＝ポンティ，1982，pp. 178–179）であるところの身体像に基づいている．それは，視覚的な情報だけではなく運動感覚的な把握によるものであり，自分と相手の動きの速さなど時間的な感覚をも動員している．相手の厳しいマーク，障害を目の前にして，それをかわし，新たなシュートコースを発見する．

その場合，プレイヤーにとってのスペースは，サッカーの競技規則に示されたフィールド（例えば国際競技の場合，最小で100 m×64 m）に制限されるが，どのプレイヤーにとっても客観性を持つこのフィールドの広さとは異なる次元にあるといえる．それは，自らを取り巻く相手プレイヤーと味方プレイヤーの人数や彼らとの距離によって，その都度異なった様相を呈するものだからである．自らの身体から広がるパースペクティヴがその都度異なるスペースの広さをもたらすのであり，さらには自分自身のスキル（パスの精度や強さなど）によってそのスペースの持つ意味が異なってくる．ドリブルでの突破を図るに十分な広さであるか，味方にパスを出してもパスカットされない広さであるか，という具合に．このとき，規則で示されたフィールドの広さというものは，いわば地としてプレイヤーの意識の背後に退いている．そして，プレイヤーを取り巻くスペースが図として浮き立つことになるだろう．

相手チームのディフェンスが，得点をさせないように有効なスペースをふさぐようにプレイしている状況に際し，「パスを出すには不十分なスペー

ス」という見方をしているかぎり，また，そのためボールを保持してばかりいては，それを打開し得点することができない．また，不用意に突破を図って相手チームにボールを支配されると逆に攻撃を受ける可能性もある．よって勝利という目標にも到達できない．そこに一種のダブルバインド状況が浮かび上がってくる．相手チームのプレイヤーの存在はこのような状況をつくるうえで不可欠なものであるといえる．そしてその際に，相手プレイヤーがプレッシャーをかけてきたためにバックパスを出すのは，目の前にいる相手プレイヤーや狭くなったスペースを図として捉え，またこのアスペクトに囚われていることの表われである．それに対して，相手が前に出てきた分空いた奥のスペースを図として浮かび上がらせることになれば，そのスペースへボールをフィードして事態の打開を図ることができるだろう．

もう一つ例を挙げよう．マラソンである．苦しい状況がおとずれると，集団から脱落するランナーが出てくる．しかし，その中でも一度集団から脱落して再び追い上げるランナーがいる．集団から脱落すると追いつけない可能性があり，集団に踏みとどまろうとペースを維持するもそのために体力を消耗し，自らの身体が思うように動いてくれない．これも一つのディレンマである．だが，仮に集団から脱落したあと我慢してそのピッチ，リズムを維持しているうちにペースアップして先頭集団に追いつくことがある．先頭集団から自分までの距離に対して，もう追いつけない距離と判断するか，残りの距離やその時の体調などから判断してまだ逆転可能な距離と判断するか，それは客観的に同じ距離に対して意味の違いがあるということなのだが，これらの判断は，客観的に計測可能なある一つの距離について抱かれるイメージや観念がランナーの身体状況との相関によって変わりうることを示している．距離に対するアスペクトの違いに身体状況が影響しているということでもある．そして，そこで首尾よく逆転に成功すると，次のレースに自信を持って臨むことができたり，類似の状況において前向きにその距離差を捉えようとしたりするように，ランナー自身が変わっていくことになるだろう．

こうしてスポーツ活動中の様々な局面においてそれに対する認識・アスペクトの変移を促し，意味を浮かび上がらせているのが「肉」の機能ではなかろうか．それは，言葉による定着には間に合わないものの，プレイヤーには認識可能な意味生成をもたらしている．

2. エロス的体験としての拡大体験

久保（2009b）は，溶解体験にエロス的体験とタナトス的体験を見出しているが，拡大体験においてはどうだろうか．他者との関わりにおいて，自己の領域が他者へと拡大するような体験について，いくつかの事例を挙げてみてゆくことにしたい．まず，サッカーを例に，最低二者のプレイヤーがこのスペースをともに認識し，タイミングを計ってパスを出し，それを受ける場合で考えてみよう．ボールを保持しているプレイヤーがパスを受けることになるプレイヤーの位置と相手チームのプレイヤーの位置を確認し，パスコースを見出す．受ける側のプレイヤーもまたそのコースを了解し，パスを受ける体勢に入る．二人の間だけに一つのパスコースがいわば図として浮かび上がることになるわけだが，このパスコースは両者がそれを共有することによってはじめて成立する．パスコースの共有は，両者のアイコンタクトや受け手のジェスチャー（ここへパスを出せ），出し手のジェスチャー（前方へ走りこめ）をシンボルとして機能させることで可能になる．さらに，出し手がパスを出す技能とそれに対する両者の評価やパスを受けるポジションに走り込めるだけの走力がその時点で受け手に備わっているかどうかといった評価に加え，両者の同調的な動きがもたらす感覚，すなわち味方の動きを自らの動きとして引き受けるがごとき感覚が伴う．

こうして言葉によらない，身体運動を介したコミュニケーションが機能し，そこにパスコースの共有といった意味が生まれてくるのである．また，それは味方チームのメンバー間でのみ起こり，相手チームのメンバーとの境界は存在する．このような事態を考えてみれば，複数のプレイ

ヤーが連動して機能することが可能となった拡大体験をこうした事例に見て取ることができるだろう．

また，マラソンにおける競り合いの場面では，自分が苦しいのはもちろんであるが，相手もまた同様に苦しいことを察知してスパートを仕掛けることがある．相手の息遣いや表情などがスパートを仕掛けるか否かの判断材料となるわけだが，判断そのものは一瞬にして行われる．ランナーは自身のいわば身体感覚を総動員して相手の表情などの情報（すなわちパラ言語，メタメッセージ）を捉え，判断する．それによって，相手がおかれている状況やこの後どうしようと考えているか（ペースを維持していくのか，何か仕掛けようとしているのか）といった相手ランナーのレースのコンテクストを判断しているといえよう．そして，スパートを仕掛けても相手がついてくるようであれば，判断したコンテクストの内容を修正することになるだろう．このような判断がなされる際に，相手ランナーの身体的・精神的状況が手に取るように分かるような感覚があるとすれば，それは，あたかも相手ランナーの視点を我が身に引き写したかのごとき状態といえる．これもまた拡大体験の一例とみなすことができるだろう．そして，同じレースに共に参加したという体験から引き起こされるお互い競り合った者同士にしか分からない感慨というべきものが，レース後，お互いの健闘を称え合うことにも結び付くのであろう．

このように，他者と通じ合う体験はスポーツには豊富にあり，エロス的体験として特徴づけることができるだろう．

3. タナトス的体験としての拡大体験

エロス的体験としての拡大体験が他者との意思疎通やコミュニケーションによって，アスペクトの変移や新たなアスペクトの共有を体験するのに対し，タナトス体験としてのそれは，競争や競技，相手を凌駕しようとの試みを通して，一つのアスペクトを相手に強いたり，強いられたりする体験と考えられる．

例えば，格闘技の場合，相手を攻め，相手の自由を奪うことがその目的にかなった行為であり，日常生活においては相手に対して避けるべきとみなされる暴力も，格闘技においてはルールが許容する範囲において相手を積極的に攻めなくてはならない．消極的と見なされればポイントを失い，自分にとっては不利な状況となる．そのような場面において，攻められる側は，自らの自由を奪われ，行動できる範囲を狭められることとなる．それに対して必死に抗えば抗うほど相手の強い意志を知ることとなるだろう．攻める側は，相手に対してもはや挽回のチャンスがないということ，すなわち優勢劣勢の関係がもはや変えられないことを悟らせ，そうした見方（アスペクト）を相手に植え付けるがごとく攻め続ける．これは攻められる側にとってのタナトス的体験といえる．

しかし，それに耐えるうち，相手の体力の消耗などからその意志が弱まる瞬間を察知することができれば，反転攻勢に出るチャンスが生まれる．もし，攻められることや自分自身の苦しみばかり意識しすぎるあまり，相手の状況をとらえることができなければ，そのチャンスを見失うことにもなるだろう．そこに「相手も苦しいのだから頑張れ」という指導者・コーチの一言によって，相手の状況に対する気づきに至る可能性，すなわちエロス的体験の可能性が生まれる．

格闘技のような直接的な身体接触のある競技ではなく，マラソンのような競走に基づくスポーツの場合についてはどうだろうか．マラソンでは，しばらく並走している相手を引き離すとき，あえて後方に下がり，相手が走っているコースから離れたところから一気に加速することで相手に失望感を与えるような戦術がある．このときの加速感が相手にとっては精神的ダメージとなり，戦意喪失を促すことになる．それまで共にお互いを意識しながら並走し，ペースを保ってきた両者に不意に別離が訪れる．スパートをかけられた側はそれに対応しようとするが，「あっ」と思った時には数メートル，十数メートル引き離される．ピッチを上げたりストライドを広げたりしてペースを上げようとするが，そうしようと思えば思うほど，意のままにならない自らの身体にもどかしさを覚

える．相手ランナーと共有していた空間に亀裂が入り，追走しなければと力んだ途端，それまではさほど意識していなかった己の身体の重さ，疲労の方に意識が向き，もはや追走は不可能という見方にとらわれてしまうのである．

V 結　　語

意味生成とは，自己の組み換え運動において，一つの観念で捉えられていた内容があるきっかけによって変容を被ることだといえる．それは，溶解体験だけでなく，拡大体験においてもみることができ，その中で新たな意味との出会いをもたらすことになる．

こうした意味生成を促す契機の一つに他者の存在がある．スポーツでは，自分以外のプレイヤー，すなわち相手プレイヤーや味方チームのプレイヤーが他者である．相手プレイヤーが自分のプレイを阻止しようと迫ってくればくるほど，自分自身のプレイの幅は狭まるが，しかし，そのゲームを続ける以上はその状況からのがれることができず，そこをどうにかして切り開こうと努力せざるをえない．ダブルバインドの一方をゲーム状況が，他方を相手プレイヤーが担っていると捉えることができる．タナトス的体験は，そのような状況の中で生まれる．そして，味方プレイヤーとしての他者は，その苦しい状況を打開すべく，自己に対して働きかけ，お互いの連動的な動きやスペースの共有を通して相互のつながりを生み出す．そのことによって，それまで自分では気づかなかったゲームのアスペクトを手に入れることになる．新たなアスペクト知覚をもたらしているといえよう．

このようなアスペクトの変移を可能にしているのが，われわれ人間の肉的な存在性格だといえよう．その際に，言葉とそれがもたらす観念を揚棄し，新たなアスペクトをもたらしてくれるのである．「言葉が見える世界の構造を変身させ，みずから精神の眼差し，intuitus mentis〔精神の直観〕となる場合には，そのようなことはつねに，無言の知覚と言葉とをともに支えている同じ転換可能性の根本現象によって起こるのであり，その現象は，肉の昇華によってと同様，観念のほとんど肉的ともいえる事実存在によって顕現してくるのである」（Merleau-Ponty, 1968, pp. 154–155,〈メルロ＝ポンティ，1989, p. 214〉）．

本稿では，スポーツにおける意味生成について，拡大体験に照準し，他者との身体的なやり取りを視野に入れながら論じられたが，それは，体育やスポーツ教育において目標とされる社会的態度の育成や社会化といったものとは，幾分ニュアンスを異にしている．あるいは，社会的態度の育成を進めるための基礎と位置づけられる側面なのかもしれない．この辺りの教育的意味づけに関しては，今後の課題としたい．

謝　辞

本研究の一部は，文部科学省科学研究費補助金（平成20—22年度科学研究費補助金基盤研究（C）代表：深澤浩洋，課題番号20500537）の配分を受けて行われた．

註

1） 近代社会において，国家や国民，党，職業，制度，歴史的伝統などがもっていた誘引力が失われ，例えば国家主導による生活目標の設定が個人に委ねられ，そしてこの自己が取るに足らぬものだということを誰もが知っているという状況をリオタールは大きな物語の解体と表現している（リオタール，1986, pp. 42–43）．

2） 作田（1995）は，『生成の社会学をめざして』（作田，1993）では，超個体我のサイド（第Ⅲ，Ⅳ象限）を生成のエロス，社会我のサイド（第Ⅰ，Ⅱ象限）を定着のタナトスと規定したが，理想我と超自我を明確に位置付けたことにより，その規定にずれが生じたことを指摘している（pp. 144–145）．したがって，仮に前著（作田，1993）に倣えば，超個体我のサイドが生成の世界，社会我のサイドが定着の世界として解釈され，拡大体験には生成の特徴を見出すことができず，久保のように溶解体験にのみ生成を認める構図となる．しかし，本稿では，『三次元の人間—生成の思想を語る—』（作田，1995）に倣って解釈を進めるがゆえに，拡大体験にも生成という側面を見出そうと試みた次第である．

3） ダブルバインドとは，Bateson（2000, pp. 201–208,

pp. 288–295）が提起した理論で，あるメッセージとそれに矛盾するようなメタ・メッセージとの間の論理階型化，すなわちコミュニケーション・モードの識別が阻止された状況のことである．矢野 （1996, p. 44）は，「しかし，ダブル・バインドは病的な事象（精神分裂病・統合失調症）を引き起こすだけでなくこの病的事象の治療法ともなり，それは破局と同時に新たな生成を生み出す契機でもある．」（括弧内：筆者）と述べ，ダブルバインドからの脱却に意味生成という積極的な契機を見出している．

4）「世界を『自らに与える』のは意識ではなく，逆に，世界こそが，それ自体で意味生成である根源的現前化において，自ら自分自身を意識に与えるのである．」（スィシェル，2003，pp. 85–86）

5）「肉とはなんだろうか．それは，原初的な開口部，自己への捻れ返り，超出不可能な核分裂としての身体であり，同一性なき同一性の媒体，差異としての同一性の媒体であるかぎりでの身体である．これは，思惟の条件そのものとして，あらゆる統一化された主体を審問にかけるのだから，言表不可能な境界における経験であり，それはまた『内部』と『外部』への差異化という思惟不可能な境界における過程，後には内在住と外在住として思惟によって理解されうるようなものの差異化という過程である．」（スィシェル，2003，p. 214）

文　　献

Bateson, G.（2000）Steps to an Ecology of Mind. The University of Chicago Press: Chicago.〈ベイトソン：佐藤良明訳（1990）精神の生態学．思索社：東京.〉

船木　享（1987）メルロ＝ポンティにおける意味．文学部論叢．22：85–122.

Grupe, O.（1987）Sport als Kultur. Edition Interfrom: Zürich.〈グルーペ：永島惇正・岡出美則・市場俊之訳（1997）文化としてのスポーツ．ベースボールマガジン社：東京.〉

河野哲也（2000）メルロ＝ポンティの意味論．創文社：東京.

久保正秋（2006）「体育における人間形成」論の批判的検討 5—人間の「形成」と「生成」．体育哲学研究．36：1–7.

久保正秋（2009a）「体育における人間形成」論の批判的検討 6—身体の意味ある「体験」．体育哲学研究．39：1–9.

久保正秋（2009b）意味生成としての「スポーツ運動」体験の意義．体育学研究．54(1): 183–196.

リオタール：小林康夫訳（1986）ポストモダンの条件．水声社：東京.

Merleau-Ponty, M.（trans. Smith, C.）（2002）Phenomenology of Perception. Routledge: New York.〈メルロ＝ポンティ：中島盛夫訳（1982）知覚の現象学．法政大学出版局：東京.〉

Merleau-Ponty, M.（trans. Lingis, A.）（1968）The visible and the Invisible. Northwestern University Press: Illinois.〈メルロ＝ポンティ：滝浦静雄・木田　元訳（1989）見えるものと見えないもの．みすず書房：東京.〉

作田啓一（1993）生成の社会学をめざして—価値観と性格—．有斐閣：東京.

作田啓一（1995）三次元の人間—生成の思想を語る—．行路社：京都.

スィシェル：大崎博訳（2003）メルロ＝ポンティあるいは哲学の身体．サイエンティスト社：東京.

ウィトゲンシュタイン（1988）哲学探究：ウィトゲンシュタイン全集 8．大修館書店：東京.

矢野智司（1995）子どもという思想，玉川大学出版部：東京.

矢野智司（1996）ソクラテスのダブル・バインド．世織書房：横浜.

矢野智司（1999）非知の体験としての身体運動—生成の教育人間学からの試論—．体育原理研究．29：108–112.

矢野智司（2000）自己変容の物語．金子書房：東京.

矢野智司（2002）関係の変容と関係概念の貧困化—教育における関係性の危機とはなにか—．教育學研究．69(1): 49–51.

（平成21年 3 月 4 日受付
平成22年 2 月 3 日受理）

Advance Publication by J-STAGE
Published online 2010/03/19