

晴眼プレイヤーのブラインドサッカー経験

草山 太郎

The Experience of Blind Soccer by a Sighted Player

Taro KUSAYAMA

要 約

本稿では、ブラインドサッカーにおける晴眼プレイヤーの語りをとおしてブラインドサッカーというスポーツの魅力と晴眼プレイヤーの意味について考察する。ブラインドサッカーの晴眼プレイヤーに対して、①ブラインドサッカーとの出会いからプレイヤーになるプロセス、②ブラインドサッカーの魅力、③晴眼プレイヤーの参加、という3つの項目を軸にインタビューを実施した。①については、プレイヤーになるために他者からの「一押し」があったこと、②については「リンクする2つの映像」「隠れた見所としてのインターセプト」「チームメイトとのコミュニケーション・戦略」が魅力だと感じていること、③については、「見えないことは特別なことではない」ことを表現することに晴眼プレイヤーとしての存在意義を感じていること、晴眼プレイヤーに「ブラインド状態」を楽しんで欲しいと考えていることがわかった。今後の研究課題として、共生の場としてのブラインドサッカーの可能性について示した。

キーワード：障害者スポーツ、ブラインドサッカー、晴眼プレイヤー、語り、経験

1. はじめに

「目じゃねえよ」。

2009年に東京で開催された第3回IBSA⁽¹⁾視覚障害者サッカーアジア選手権大会のポスターは、固く目を瞑った釜本邦茂氏⁽²⁾の汗まみれの顔に、「釜本邦茂、吼える！目じゃねえよ」というコピーが付されるというデザインになっている。このポスターには「視覚が遮断されてもたいしたことはない。視覚を使わないサッカーもあるんだぞ」というメッセージが込められているように感じる。このポスターが秀逸なのは、メッセージそれ自体もだが、むしろその表現方法にあるように思える。思い切り脱力な駄洒落コピーと、サッカーを象徴する存在である釜本氏の「汗まみれ=本気な姿」という絶妙な組み合わせ。コピーに合わせて釜本氏が固く目を瞑っているのも、見る者にインパクトを与える。

さて、2020年に東京でオリンピック・パラリンピックが開催される。そのパラリンピックの公式種目のひとつにブラインドサッカー⁽³⁾がある。ブラインドサッカーはフットサルのルールをベースにしている。しかし、フットサルやサッカー⁽⁴⁾にはないルールを有するスポーツである。その国際ルールの特徴的な点をいくつかあげてみたい。

- ① ブラインドサッカーの試合に出場する4名のフィールドプレイヤーは全盲に限る。
- ② 鈴が中に入っていて音が鳴るボールを使用する。
- ③ フィールドプレイヤーがボールを保持しているプレイヤーに近づくときは「ボイ」という声をかけなければならない。
- ④ ゴールキーパーは弱視者もしくは晴眼者が務める。
- ⑤ 相手側のゴール裏には攻撃している味方に指示を出すことができるコーラー（ガイド）がいる。
- ⑥ ピッチのサイドライン上に高さ120cmほどの壁が設置されている。

これらのルールを見ただけでも、サッカーやフットサルとは様相が異なっていることがわかる。ところで、いま挙げたルールの1つに、フィールドプレイヤーは全盲に限るという規定があった。実は、日本の国内ルールでは、晴眼者や弱視者もフィールドプレイヤーとしてピッチに立つことができる。そして、実際にプレイヤーとしてブラインドサッカーに参加している晴眼者⁽⁵⁾がいる。

彼／彼女らは、なぜ、あえて見える目をふさいでブラインドサッカーをしているのだろうか。本稿では、晴眼プレイヤーとしてピッチに立った経験があるDさんに行ったインタビューを通して、ブラインドサッカーというスポーツの魅力と晴眼プレイヤーの存在意義について考察してみたい。

2. 晴眼プレイヤーの参加規定

本論に入る前に、日本のブラインドサッカーにおける晴眼プレイヤーの参加規定について概観しておきたい。

日本ブラインドサッカー協会⁽⁶⁾主催の最大の大会は、日本ブラインドサッカー選手権大会⁽⁷⁾である。また、2016年12月1日現在、国内の地域リーグは7チームが所属する東日本リーグ⁽⁸⁾、4チームが所属する西日本リーグ⁽⁹⁾、そして、3チームが所属する北日本リーグ⁽¹⁰⁾の3つ地域リーグがある。

ここでは日本ブラインドサッカー選手権大会と東日本リーグの晴眼プレイヤーの参加規定についてみてみたい⁽¹¹⁾。

2-1 日本ブラインドサッカー選手権大会

2016年に第15回目を迎えた日本ブラインドサッカー選手権大会は、2003年に第1回目が開催されている。この大会で初めて晴眼プレイヤーの参加が認められたのは、2008年1月に開催された第6回大会である。その大会要綱の「10 参加資格」の「2) フィールドプレイヤーの登録条件」には次のような規定が見られる。

B1、B2/3クラスとも、全員、身体障害者手帳所持者、及び、それに準ずる者であることが望ましい。

チーム登録上、止むを得ない場合、B1、B2/3クラスとも、晴眼者の登録を2名まで認める。

(第6回日本視覚障害者サッカー選手権大会要項)

この規定には、4人のフィールドプレイヤーのうち晴眼プレイヤーが同時に何名まで出場できるのかについては示されていない。しかし、試合でピッチに立つフィールドプレイヤーが4名であること、そして晴眼プレイヤーの登録が2名までということは、晴眼プレイヤーが同時に試合に出場できるのは最高で4人中2名まで、ということになる。

この規定は、翌2009年1月に仙台で開催された第7回日本視覚障害者サッカー選手権B1大会では次のように変更されている。

① フィールドプレイヤー

- ・身体障害者手帳保持者、もしくはそれに準ずるものであること。
- ・健常者は登録は2名まで。ピッチの中には最大1名までの参加が認められる。

(第7回日本視覚障害者サッカー選手権B1大会大会実施要項)

このように2009年1月の大会では、前回の大会要綱では規定されていなかった晴眼プレイヤーのピッチ上での人数の上限は1名であると明示された。しかし、同2009年7月に東京で開催された第8回日本視覚障害者サッカー選手権B1大会では、次のように変更されている。

① フィールドプレイヤー

- ・身体障害者手帳保持者もしくはそれに準ずるものであること。
- ・健全者の登録は4名まで、ピッチの中には最大2名までの参加が認められる。

(第8回日本視覚障害者サッカー選手権B1大会大会実施要項)

このように、第7回大会で1名と示されたピッチ上での晴眼プレイヤーの人数が第8回大会では2名とされた。その後、翌2010年に大阪府堺市で開催された第9回日本視覚障害者サッカー選手権B1大会から2013年に開催された第12回日本ブラインドサッカー選手権B1大会の実施要綱まで、晴眼プレイヤーの登録が4名であること、ピッチ上に出場できる上限は2名であることは変更されていない。

しかし現在、この規定は視覚障害をもつプレイヤーがピッチ上に1名以上いること、という規定になっている⁽¹²⁾。

2-2 東日本リーグ

東日本リーグでは、晴眼プレイヤーの規定は日本選手権大会とは違った歩みをしている。

2007年4月から9月にかけて実施された東日本リーグ「チャレンジカップ2007」の大会要項「5. 参加資格」には、次のような規定がある。

- ② フィールドプレイヤーは視力不問（アイパッチ、アイマスクを使用）。ただし、常に3名以上の視覚障害者プレイヤーがフィールドにいること。

(東日本リーグ「チャレンジカップ2007」大会要項)

ここには「晴眼」という言葉はない。しかし、フィールドプレイヤーは「視力不問」であること、つまり、晴眼者でもよいことと、ピッチ上に4名いるフィールドプレイヤーのうち「3名以上」が視覚障害プレイヤーであること、という規定なので、1名までであれば晴眼プレイヤーも出場できることになる。この「チャレンジカップ2007」は、第6回日本視覚障害者サッカー選手権大会の前年に開催されている。つまり、全国規模の大会より早く、地域リーグにおいて晴眼プレイヤーの参加が認められた。

2007年の規定がそれ以降、どのように変遷したのかについては、2008年から2010年までの大会要綱を確認できていないので不明であるが、2011年に開催された関東リーグ2011(B1)の大

会要綱「8. 参加資格」は次のようになっている。

健全者の登録は無制限、ピッチの中には最大3名までの参加が認められる。

(関東リーグ2011 (B1) 大会要綱)

ピッチの中に最大3名までの健全者の参加が認められるということは、視覚障害プレイヤーがピッチ上に1名以上いればよいということになる。現在、東日本リーグをはじめとする地域リーグの規定では、日本ブラインドサッカー選手権大会と同様に視覚障害をもつプレイヤーがピッチ上に1名以上いること、となっている⁽¹³⁾が、すでに2011年の東日本リーグにおいては現在の規定になっていたことになる。

3. 晴眼プレイヤーになるプロセス

ここからは晴眼プレイヤー経験のあるDさんへのインタビューを見ていきたい。

Dさんへのインタビューは、①ブラインドサッカーとの出会いからプレイヤーになるプロセス、②ブラインドサッカーをプレイの魅力、③晴眼プレイヤーの参加、という3つの項目を軸に、半構造化面接で行った。日時、場所、所要時間は以下のとおりで、どちらも1対1で実施した。

・1回目：2013年9月29日・喫茶店・約2時間30分

・2回目：2016年11月27日・喫茶店・約1時間

2回目のインタビューは1回目で確認しきれなかった部分を再度聴き取することを目的としたものである。また、インタビューデータ中の「1」は筆者で、「()」は筆者の補足である。

拙稿(草山2016)では3名の視覚障害者がプレイヤーになるプロセスを概観した。個人と組織という違いはあっても、障害者スポーツの現場から得た情報によってブラインドサッカーと出会っていた。しかしその後、3名の視覚障害プレイヤーになるプロセスは異なっていた。では、晴眼プレイヤーの場合はどのようにブラインドサッカーと出会い、プレイヤーになるのだろうか。Dさんの事例で見ていこう。

3-1 「壁」を感じなかったブラインドサッカーの現場

まず、Dさんの経歴を紹介しよう。

1973年H県で生まれたDさんは、小学校6年生の時にサッカーをはじめた。その後、中学、高校ではサッカー部に所属し、大学進学後はサークルでサッカーを続けていたという。大学卒業後、視覚障害者向けの商品を扱う会社に就職した。2006年6月に初めてブラインドサッカーの

試合を観に行き、同年10月から晴眼プレイヤーとして活動をはじめた。その後、約8年間、プレイヤーとしてフィールドに立った。

では、Dさんはブラインドサッカーとどのように出会ったのだろうか。

I：ブラインドサッカーとの出会いについて教えてください。

D：大学を出て、視覚障害者向けの商品を取り扱う会社で働いていました。仕事の内容は、パソコンとか情報機器の販売なのですが、お客さんに目の見えない人がたくさんおられて、いわゆるブラインドスポーツ、盲人卓球とかゴールボールとか、あとテニスとかもあるんですが、そういうところに見学に行ったりしていました。障害者国体とか観に行ったりとか。その中で、ブラインド、目が見えない人のスポーツにサッカーというのがあるという情報を知ったんです。もともとサッカーをやっていたし、目が見えない人たちがやるサッカーって、ちょっと観に行ってみてみたいなって思っただけで、そこで、mixi⁽¹⁴⁾で調べていたらブラインドサッカーのコミュニティを見つけました。その時、いま日本代表のO選手⁽¹⁵⁾とけっこうメッセージのやり取りをして、どこでどんな試合があるという情報を教えてもらっていて。それで観に行ったのが最初です。2006年の6月でした。

Dさんと視覚障害者との接点は、Dさんが視覚障害者向けの情報機器を扱う会社に就職したことに始まる。この点に関しては、Dさんはとくに障害者に関わる仕事がしたいとか、福祉に関心があったわけではなく、たまたまハローワークで紹介されてとのことであった。このように、Dさんは、盲人卓球、ゴールボール、ブラインドテニスの現場に出向いた時にブラインドサッカーがあるという情報を得た。

こうしてブラインドサッカーと出会ったDさんは、2006年6月に初めて試合を観に行った。

I：観にいったのはどこであった、どのような試合ですか。

D：群馬であった関東リーグです。当時の（ブラインドサッカーの）2大スター、X選手とY選手が出る試合がある、すごい試合になるということで、これは面白そうだ。それでわざわざ群馬まで観に行ってきました。

その試合を観たDさんは、感想を以下のように語っている。

I：初めて（ブラインドサッカーを）観られてどうでしたか。

D：いや、もう本当に衝撃的でしたよね。そのX選手とY選手が面白いように点を取る。Xが決めたらYが決めるみたいな、そんな感じで。8対7でしたね。今のブラサカ⁽¹⁶⁾ではもう考えられないですよ。まだまだその当時は、ディフェンス力もね、そんなになかったで

すし、戦術とかそういうのも。1人のエースが、もう、ボコボコ決めるみたいな、そんな時代だった。とにかくそれですぐに衝撃受けましたね。

その時、Dさんは、ブラインドサッカーの現場に集う人たちに、次のような雰囲気を感じたという。

D：他のブラインドスポーツの現場に行った時に、目が見える人というのは明らかに「お手伝いします」というような、ボランティアですという感じだったんですよね。（初めて観に行ったブラインドサッカーの試合会場では）そういうのを感じなかったんですよね。まず、会場に行った時にみた光景が、（目が）見えている人たちが、学生さんたちとかがいっぱいいて、なんかこう境目がなかったというか。まじわっているという感覚ですかね。他の競技のところに行くと、見える人と見えない人とのあいだに壁のような、そういうのをちょっと感じてたんですよね。見えない壁というものを。それは、ブラインドスポーツに限らず、仕事柄いろんな障害者施設とかを回っているときにも、そういうものに違和感を感じていたんですよね。そんな時にブラインドサッカーの試合を観に行ったら、そんな関係ない、というような感じで。見えない人中心というよりも、いっしょになって盛り上がりという感覚だったので。晴眼者もすごく多かったんですよね。半々か、晴眼者の方が多いぐらいでした。あくまでも私の経験では、ですけどね。

このように、ブラインドサッカーの現場に、視覚障害者と晴眼者を分ける「壁」を感じなかったDさんは、ブラインドサッカーに関わっていくことになる。

3-2 晴眼プレイヤーへの「一押し」

野球やサッカーの場合、魅力を感じた瞬間に「よし、やろう」と決断するという話を聞くことがある。しかし、Dさんはブラインドサッカーに関わりだしてすぐに晴眼プレイヤーになろうと思ったわけではない。

I：その（衝撃的な試合を観た）時点で、自分でやってみようって思ったのですか。

D：その時点ではなかったです。自分でやってみようと思ったのは、当時、一緒に練習をしていたWさんに「アイマスクをしてプレーしてみないか」と声かけられてやってみてからです。それまでも（ブラインドサッカーの）体験会とかではチョロットとはやってたんですけどね。どのへんからですかね。やっていくうちに、できなかったことができるっていう、そういうのが面白くなっていうふうに徐々に徐々に増えてきたかなって。最初はボールが転がってくる音、ボールの音が迫ってくるっていう、そういう感覚はテーブルテニスのときにそう

いう感覚ってね。あれに近いってというのはありましたね。でも、足ですからね。しかも、トラップできずにうしろにスカーン（とボールが抜けていく）なんていうのも、トンネルしたりとかいうのもあって。それが徐々に徐々にトラップできるようになって、っていうのが、何て言うんですかね、小学校のころに帰ったというか。

このように、2006年6月にブラインドサッカーと出会い、関わるようになったDさんは、その4ヶ月後の10月にWさんの声かけという「一押し」によって晴眼プレイヤーの道を歩みだした。

3-3 こわい／こわくない

ブラインドサッカーではすべてのプレイヤーがアイマスクをつける。それは、晴眼プレイヤーにとっては視覚情報を遮断するという経験である。晴眼プレイヤーとして活動し始めたDさんは、この経験をどのように感じていたのだろうか。

I：アイマスクをしてプレイをするということに対する不安みたいな、あるいは、こわさっていうのはなかったんですか。

D：そうですね。こわさということ言うと、（晴眼プレイヤーとして）個人練習をちょっと体験した時期に、日本代表の練習のお手伝いに行ったことがあったんです。その時、試合みたいにするっていうんで、ちょっと立ってるだけでいいからみたいな感じで出させられたんです。そのときはこわかったです。日本代表のT選手とか、あとU選手やXさんもいたりして。とにかく彼らのドリブルがもう一瞬で、何が起こったか分からないみたいな。迫ってくるのがやっぱりこわかったです。そのときは。

Dさんが「こわさ」という言葉を聞いてまず語ったのは、試合形式での練習時に相手と対峙した状況でのプレイで感じた「こわさ」についてであった。そこで、この話に続けて、視覚情報が遮断された状態で動くことについて聞いてみた。

I：なるほど。では、アイマスクをして動くことのこわさというのは感じなかったということですか。

D：そうですね。なかったです。練習の時っていうのは、何も障害物がないようなところでやったりするんで。それがわかっているんで。そのへんのこわさはなかったですね。

このように、Dさんが視覚を遮断した状態で「こわさ」を感じたのは対人プレイにおいてであり、練習で動く際にはこわさを感じなかったという。

3-4 ブラインドだけど「開眼」

D さんが感じていたという対人プレイの「こわさ」は、その後どのようになったのだろうか。D さんは次のように語っている。

I：D さんが感じるブラインドサッカーのおもしろさって具体的にどういうところですか。
D：そうですね。これ（ブラインドサッカー）はもうイメージの世界だと思ってるんで。N という場所で練習しているときにミニゲーム的なことをやったんですけど、ある日、突然ですけどパッと見えたんですね。夜、街灯もないような真っ暗なところでやってるんです。もちろんアイマスクしてるんで見えないんですけど、見えたんです。状況が映像として頭の中に見えたんですね。そのとき、日本代表の S さんがいたり、Y 選手がいたりとか、そんな中でミニゲームやってて、誰がどこにいて、ゴールがこっちで、ボールがこっちに来てっていうのがパッと映像として見えたんです。もう、そこからが始まりみたいな感じで、プレイヤーとして開眼したというか、ブラインドだけど開眼したという。

このように、D さんは視覚を遮断してプレイをしている時、プレイの状況が頭の中に「映像」として見える体験をする。そして、その体験によってプレイヤーとして「開眼」した、という。

D：このイメージ（映像）ができたところがターニングポイントですね。そこから「こわさ」がだんだんなくなってきたというか。状況が頭の中に見えるようになってからですね。そこから「こわさ」はなくなりました。あと、相手のスピードに対応できるようになってきたというか。

このように、頭の中に試合の状況が映像として見えるようになったことにより対人プレイで感じる「こわさ」が払拭されていったという。

以上のように、D さんは出向いて行った障害者スポーツの現場でブラインドサッカーがあるということを知った。その後、mixi で視覚障害プレイヤーとやり取りをし、誘われて観に行った試合に衝撃を受けた。その現場で視覚障害者と晴眼者のあいだに分け隔てを感じなかった D さんはブラインドサッカーに関わり出す。しかし、D さんはすぐに晴眼プレイヤーになったわけではない。D さんが晴眼プレイヤーになる契機となったのは、視覚障害プレイヤー Y さんからの「一押し」であった。

4. ブラインドサッカーの魅力

視覚障害プレイヤーにとってのブラインドサッカーの魅力は、「自由に動けること」「仲間との

つながり」「技術の深さ」「知的なスポーツ」であることを拙稿で明らかにした（草山 2016）。では、晴眼プレイヤーにとってブラインドサッカーの魅力とは何なのだろうか。Dさんの事例を通して検討していこう。

4-1 リンクする2つの映像

前述したように、ブラインドサッカーのおもしろさは何かという質問に対して、アイマスクをしてプレイをしていた時に状況が映像として頭の中に見えたことを語っているDさんは、次のように続けている。

D：イメトレ（イメージトレーニング）ってありますよね。イメトレのときも目をつぶる。そのとき映像として出てくるんですけど、それでいざ試合に臨むとその通りに動くんですよね。その面白さっていうのが、夢を見たりとか、本を読んで、想像したりするときに出てくるような映像。面白かったのが、たまにビデオカメラで試合撮ったりするんですよね。それをあとから見ると、自分が目つぶって動いているときとその見ている映像がリンクするんです。そういう面白さがありますね。

このように、Dさん自身がプレーをしながら頭の内側で見えた映像と、ビデオカメラで録画した外側から自分を眺めた映像の2つがリンクすることがブラインドサッカーのおもしろさである、とDさんは語っている。

4-2 チームメイトとのコミュニケーション・戦術

Dさんは、ブラインドサッカーのおもしろさの2つ目として、次のようなことを語っている。

I：ブラインドサッカーのおもしろさは、個人的なプレーをどうするか戦術とかとはなく、頭の中にイメージが出てくること、ということですか。

D：まず1番はそうですね。その次にというか、同じくらいにその戦術、チームメイトとのコミュニケーションですよ。イメージとコミュニケーションのスポーツって言うぐらいですから、チームメイトとの連携。攻めて点取るばかりが華じゃないんだっていう感じで、例えば先週の試合なんかでも、X選手が底でディフェンスやってて、スルスルって上がったときに自分が引くとか。そういうところの連携ですね。（チームメイトとの動きの）バランスをしっかり取る、イメージの世界で（チームメイトと）コミュニケーションを取りながらするという、そういう面白さもありますね。

ここでDさんが2つ目の魅力として挙げている戦術については、拙稿において視覚障害プレ

イヤーが挙げているブラインドサッカーの魅力と重なるものである（草山 2016：81）。

4-3 隠れた見所としての「インターセプト」

Dさんが3つ目のおもしろさにあげているのはインターセプトである。インターセプトとは、「横取り（する）」「妨害（する）」を意味する英語の他動詞、名詞であり、サッカーやラグビーやアメリカンフットボールなどの球技では、相手のパスを途中で奪うこと、という意味で使われる。Dさんはブラインドサッカーのインターセプトについて、次のように語っている。

D：あともうひとつ、これはあんまり周りのギャラリーの人には分かりにくいかもしれないんですけど、インターセプトの面白さっていうのがあるんですよ。自分の中ではインターセプトできたときは本当に気持ちいいんです。ボール持ってる選手がいて、反対サイドで「はいはいはい」って呼んでますよね。（ボールを持っている選手と反対サイドで呼んでいる選手を結ぶ線上に）スーっと入るんですよ。気配消して。ここではボイって言わなくていいんです。スーって入って、「はいはい」って（反対サイドの選手が）呼んだとき、パス出したときにしめしめって思う。これ、例えば見えてる選手がやってたらどうです。出さないですよ、パス。これ、本当に見どころなんですけどね。隠れた見どころというか。

インターセプトとは、プレイヤー a がプレイヤー b にパスを送ろうと蹴り出したボールを b に到達する前に相手チームのプレイヤー c が奪い取る、というプレイである。晴眼のサッカーの場合、a が b にパスを送ることを c が予測しても、a がボールを蹴る前にパスの通り道である ab をつなぐ線路上に入ることにはできない。a が c の動きを視覚で認知すれば b にパスを送らないからだ。サッカーでインターセプトを成功させるためには、a がどこにパスを送るのかを予測し、パスがなされた瞬間に c が素早く反応することが重要だとされている。しかし、ブラインドサッカーのインターセプトは様相を異にしている。プレイヤー a と b が声をかけあってパスの合図をする。a が b に向かってボールを蹴り出す前に、a と b を結ぶ線路上に c が入り、a から b に向かって蹴り出されたボールを c が奪い取る。このようなブラインドサッカーのインターセプトを、Dさんは魅力の一つとして挙げている。

以上、Dさんは2つの映像のリンク、戦術、インターセプトという3点にブラインドサッカーの魅力を感じていることがわかった。

5. 晴眼プレイヤーという存在

Dさんは晴眼プレイヤーという存在をどのように考えているだろうか。この点について、ブラインドサッカーの試合における晴眼プレイヤーの出場人数の制限、晴眼プレイヤーとして活動

する意味、晴眼プレイヤーに望むことの3点から検討してみたい。

5-1 晴眼プレイヤーの「逆ハンディ」

前述したように、晴眼プレイヤーがゲームに出場できる人数についての規定は変化している。

Dさんは、晴眼プレイヤーの出場人数の制限についてどのように考えているのだろうか。

I：ブラインドサッカーの試合での出場人数の制限について、何か考えていることがあれば聞かせてください。

D：いらないと思います。はっきり言っちゃおうと。そこはやっぱり、試合に出る、出ないというね、ある意味、競争みたいなのところもありますよね。競争っていうのと、あと、その戦術に合った選手を出していくっていう。

このように、Dさんは晴眼プレイヤーの出場制限はいらないと語っている。この議論に付随してでてくるのは、参加制限を緩和あるいは撤廃することによって晴眼プレイヤーが視覚障害プレイヤーの出番を奪うのではないかという議論である。この点について、Dさんはどう認識しているのだろうか。

I：そうすると、ピッチを晴眼者ばかりが埋めるのではないか。それはちょっと違和感があるという意見があります。Dさんは、晴眼プレイヤーの方が有利、どんどんうまくっていくという感覚はありますか。

D：それはないと思います。例えば、チームZ（の晴眼プレイヤー）などは（中略）球際の技術なんかはやっぱりサッカー経験者だから、当然（高いものを持っています）ね。ただ、イメージの世界で言うと、まだブラインドのイメージを持ってないですね。そう考えると、逆に僕ら（晴眼プレイヤー）にもハンディはあるんですよ。見えている側の逆ハンディって言ってますけど。見えてない選手たちからしたら、日常生活から見えてない中で空間認知っていう、そういう能力はたけていて、僕らは試合とか練習の場でしかそういう能力を引き出すことができないので。そういう意味ではハンディとかをどこでどうとらえるかっていうのはそれぞれだと思んです。確かに、練習のときは目で見て覚えるっていうのは、それはかえってこっちとしては有利ではあるんだけど、かといって、見えない人に何も技を伝授しないかっていうとそういうわけでもないです。まったくの個人競技じゃないので、やっぱりお互いに高め合うために技術的なことを教えたりもしますし。だから、晴眼者ばかりが市場を独占するっていうふうなことは思わないですね。

このように、Dさんは晴眼プレイヤーの出場制限を撤廃しても晴眼プレイヤーがブラインド

サッカーのフィールドプレイヤーを独占することはないと言う。それは、晴眼者には空間認知の面で「逆ハンディ」があるという理由からである。

5-2 見えない人も「同じ人間」であることを表現

Dさんは、自身が晴眼プレイヤーとしてブラインドサッカーを行う意味についてどのように考えているのであろうか。

I：晴眼プレイヤーの参加あるいは制限について何か感じている、考えてることはありますか。

D：これは、本当にもう自分の芯の部分なんですけどもね。昔って、それこそ人数が足りないから立っただけでいいからって、そんな扱いだっただすよね。晴眼プレイヤーってというのは。やっぱり一緒にできるようになって、いっしょに交ざり合うっていうのもそうですし。あと、見てる人たちにもっともっと知ってもらってというときに、日頃から感じてるんですけど、周りの人たち、例えば、初めて見るような人たちとかメディアでの取り上げ方とか見ると、見えない人ってすごいわねってのがあって。見えないのにすごいとか頑張ってるとか。正直言って、24時間テレビとか嫌いなので。はたから見てる人の中でもそういうふうな目で見ちゃってるっていうことが多々あるんですよね。でも、自分の中では、すごいとかそういう褒めたりするのも含めてなんですけど、見える側の人たちは見えない人たちをそういうふうに壁をつくって見てるっていうのがあって。自分が今（晴眼プレイヤーを）やってるっていうのは、そういうのを取っ払いたいっていうのは感じますね。確かに見えない人たちはすごいかもしれないけども、同じ人間なんだよと。見えないからじゃなくて、見える人だってできることだと。人間の能力みたいなものですよね。見える人だってもともと備わっている能力であって、それは全然、見えない人も見える人も同じ能力を持ってるんだよっていうことを、試合を通して表現しているんだ、というふうに思っている。

Dさんは、「見えない人ってすごい」という「見える側の人たち」のまなざしを「壁をつくって見てる」と指摘する。そして、その見えない人を特別視するまなざしを「取っ払いたい」と言う。Dさんは、晴眼者である自分が視覚を遮断された状態でプレイし、視覚障害プレイヤーと同じようにもしくはそれ以上にやって見せることで、視覚障害者が特別な存在なのではない、ということを実証し、視覚障害者も晴眼者も「同じ人間」であると伝えることに、自身の晴眼プレイヤーとしての存在意義を見出している。

5-3 ブラインド状態を楽しむ

Dさんに、これから晴眼プレイヤーをする人に言いたいことがあればと聞くと、以下のよう

に語った。

I：これから晴眼プレイヤーとしてやる人に言いたいことがあれば。

D：(ブラインドサッカーに) かかわってくる人、晴眼プレイヤーとしてやっていく人も、もっと増えていくと思うんですけど、言いたいのは、ブラインドを楽しんで欲しいってことですかね。晴眼の選手ですぐアイマスク取ったりする人がいるんですよね。試合中はもちろん取らないですけど、シュートの練習で打ったすぐあと、(アイマスクを) パッと取って目で確認するみたいな。そういうシーンを見かけるんですよ。体験会で小中学生の子がやるんだったらいいんですけど、選手としてやってくるのならば、シュート打ち終わった後とかも目以外の感覚で感じてほしいなっていうのはあります。

I：Dさんが感じているブラインド状態の楽しさ、気持ちよさってどんなことですか。

D：気持ちよさで言うと、やっぱり視覚以外のところで感じるってところです。例えば、きれいなプレイとかでギャラリーが「おおっ！」ってどよめいたり。そういうのを感じる快感ってありますね。まさしく肌で感じるみたいな。耳だけじゃないです。

I：目に頼らないという話はおもしろいですね。

D：一般的に見てて感じるのは、弱視のB2/3とB1を掛け持ちでやってる選手なんかも、やっぱりシュート練習やって、すぐ(アイマスクを)取ったりしてます。そこは目に頼っちゃいけないだろうという。

I：まさしく2009年のアジア選手権のポスターで釜本選手がほえている言葉。

D：「目じゃねえよ」ですね。

このように、Dさん自身が視覚以外の部分で感じている気持ちよさを語りながら、視覚に頼らず「ブラインド状態を楽しむ」ことを晴眼プレイヤーに伝えたいという。

以上のように、Dさんは、晴眼者には空間認知の面での「逆ハンディ」があるので晴眼プレイヤーの出場人数の制限は不要であると考えている。また、視覚障害者も晴眼者も「同じ人間」であることを伝えることに自らの晴眼プレイヤーとしての存在意義を見出している。そして、あえて見える目を塞いでブラインドサッカーに参入する晴眼プレイヤーに、視覚情報が遮断された状態を「楽しんで欲しい」と語っている。

6. 考 察

6-1 インタビューのまとめ

これまで晴眼プレイヤーであるDさんのインタビューを紹介してきた。ここでは、その語りから明らかになった内容を整理しつつ考察を加えてみたい。

まず、晴眼プレイヤーになるプロセスである。Dさんは視覚障害者スポーツの現場に出向いた時に得た情報によってブラインドサッカーと出会った。この点については、拙稿（草山2016）で見た視覚障害プレイヤーと同じであった。

その後、DさんはSNSで知り合った視覚障害プレイヤーとやり取りをし、ブラインドサッカーの現場に出かけた。そこで初めて観たブラインドサッカーの試合に「衝撃」を受けた。しかし、その経験がDさんを晴眼プレイヤーに向かわせたわけではない。Dさんを晴眼プレイヤーにしたのは、視覚障害プレイヤーの「一押し」であった。このプレイヤーになるという部分は、拙稿（草山2016）で見た3名の視覚障害プレイヤーの事例と異なる。視覚障害プレイヤーの場合は、プレイヤーになるための直接的な契機として他者からの「一押し」のようなものは見られなかった。この違いは、視覚障害をもつ3名とDさんのブラインドサッカーというスポーツに対する意識の違いによるものではないだろうか。ブラインドサッカーの見学や体験をした時、視覚障害プレイヤーの3名は自分が「するスポーツ」であるという意識があったと思われる。例えば、Aさんは、初めて見学に行った際にアイマスクを着けるという体験をしている。Bさんは、数回の見学で「こんな危険なスポーツは無理」だと感じた。この「無理」という感想も、自分が「する」ことを前提にしているからこそ出てくるものである。Cさんは、弱視者を対象としたB2/3のブラインドサッカーを見学に行った時に「全盲でプレーする方が楽」だと感じた。（草山2016）。視覚障害プレイヤー3名に共通しているのは、ブラインドサッカーを自分が「するスポーツ」であるとしてらえている点である。Dさんにはブラインドサッカーは晴眼者の自分が「するスポーツ」であるという意識がなかったのではないだろうか。Dさんがブラインドサッカーを始めた2006年には、視覚障害者サッカー日本選手権大会においても、地域リーグにおいても、晴眼プレイヤーの参加規定はなかった。また、当時は名称も「ブラインドサッカー」ではなく「視覚障害者サッカー」であった。このような状況から、Dさんはブラインドサッカーを晴眼者である自分が「するスポーツ」であるという認識をもっていなかったと考えることができるだろう。そのために、プレイヤーになるために他者の「一押し」が必要だったと考えることができる。

次に、晴眼プレイヤーから見たブラインドサッカーの魅力についてである。

1点目は、Dさんの頭の中に見える映像とビデオカメラで録画した実際の映像という2つの映像がリンクすることであった。サッカーの場合は、視覚情報を使用しながらプレイを行うため、Dさんが語っているように「頭の中に映像」が見えることは考え難い。つまり、この魅力はブラインドサッカー独自の魅力であるといえるだろう。

2点目は、チームメイトと連携を取り、戦術を駆使して試合を進めるところである。この点は、前述したように視覚障害プレイヤーにも魅力として認識されている。つまり、視覚障害プレイヤーと晴眼プレイヤーに共通して認識されている魅力である。

3点目は、インターセプトである。サッカーにも同じ言葉で指し示されるプレイはある。しか

し、「相手のパスを横取りする」という結果は同じであってもそこにいたるプロセスやそれを可能にするための技法は異なっている。つまり、ブラインドサッカーにおけるインターセプトはブラインドサッカー固有のプレイであると言うことができる。

最後は、晴眼プレイヤーという存在に関してである。まず、Dさんはブラインドサッカーの晴眼プレイヤーの出場人数の制限はいらないと語っている。それは、見える人には空間認知に慣れていないことに由来する「逆ハンディ」が存在しているため、ブラインドサッカーのピッチを晴眼プレイヤーが独占することはないと感じている、という理由からであった。Dさんは、視覚が遮断された状態での空間認知に慣れている視覚障害者と慣れていない晴眼者との差異を認めている。一方で、「見えないこと」は特別なことではない、とも認識している。そのようなDさんは、自分が晴眼者として視覚障害者と同等にもしくはそれ以上にプレイすることを通して、視覚障害者を晴眼者と異なる存在だと認識している人たちに、それが誤りであると伝えることが晴眼プレイヤーとしての存在意義であると認識している。そして、晴眼プレイヤーには「ブラインド状態を楽しんで欲しい」と伝えたいと語っている。「気持ちよさで言うと、やっぱり視覚以外のところで感じるっていうところ」というDさんの語りは、晴眼プレイヤー経験から導き出された言葉であるだけに、説得力を感じる。このDさんの経験は、伊藤亜紗が述べる以下のような試みと重なる。

私たちの多くがいつもやっているのとは違う、別バージョンの「走る」や「泳ぐ」。それを知ることは、障害のある人が体を動かす仕方に接近することであるのみならず、人間の身体の隠れた能力や新たな使い道に触れることでもあります。「リハビリの延長」でも「福祉的な活動」でもない。身体の新たな使い方を開拓する場であることを期待して、障害者スポーツの扉を叩きました。(伊藤 2016: 18)

この試みを健常者としてブラインドサッカーという場において実践してきたのが、Dさんであると言うことができるだろう。

6-2 今後の研究課題

本稿では、Dさんへのインタビューをとおして晴眼プレイヤーになるプロセス、晴眼プレイヤーから見たブラインドサッカーの魅力、晴眼プレイヤーの存在意義について、Dさんの語りに沿いながら考えてきた。Dさんの晴眼プレイヤー経験は、スポーツとしてのブラインドサッカーを語るだけにとどまらず、社会の視覚障害者観を問い返し、それを変革していく役割を晴眼プレイヤーは担っているというところにまで届くものであった。そのようなDさんの晴眼プレイヤーとしての活動と思考は、ブラインドサッカー日本代表の初代キャプテンである広瀬浩二郎の次の言葉につながる。

ブラインドサッカーをやっているときによく話していたのは、視覚障害者のサッカーでという思いがあるのと同時に、アイマスクをすれば普通の人だって出来る。そういう一つの共生型のスポーツとして広がってほしい。(広瀬 2016: 19)

ここで広瀬が言う「アイマスクをすれば普通の人だって出来る」ということを体現しようとしたのが D さんであったと言うことができるだろう。そして「普通の人だって出来る」ことが「共生型のスポーツとして広が」ることにつながると、広瀬は言う。そこで、本稿の最後に、共生の場としてのブラインドサッカーの可能性という今後の研究課題について述べておきたい。

まず、共生の場として認められる条件を確認しておく。倉本智明は『だれかふつうを、教えてくれ』の中で、小学校時代の経験を通して共生の条件について考えている。小学校4年か5年の頃、倉本たちの遊びに野球が入ってきた。その時、友達が変則ルールを考案した。友達の気持ちは嬉しかったが、変則ルールでなされた野球は倉本には面白くなかったという。この経験から倉本は次のような共生の条件を示している。

遊びに限らず、なにかに「参加する」ということは、「ただそこにいる」ということと同義ではありません。いま目の前で進行している事態に、自分がなんらかの影響をおよぼし、また、およぼされる位置に立つということ、そこから得られるよろこびや興奮、そして、時には失敗がもたらす苦しみの感情を、他の参加者とおなじだけの可能性でもって味わうことができはじめて、本当の意味で「参加した」ということが言えます。そのような意味での「参加」がすべてのメンバーに保障されていなければ、「共生」が実現したということではできません。たとえ時と場をおなじくし、遊びや仕事を一緒にしていたとしても、よろこびをつかむチャンス、失敗をおかす危険性に、あらかじめ大きな格差があったのでは、「共に生きている」とは言いがたいわけです。(倉本 2006: 31)

本稿において、晴眼プレイヤーである D さんの経験からブラインドサッカーには晴眼者がおもしろさを感じる魅力があることを明らかにした。また、拙稿(草山 2016) でみたように、視覚障害プレイヤーにとっても魅力を感じるスポーツであった。これらの知見を倉本の指摘に照らし合わせてみると、ブラインドサッカーは視覚障害者と晴眼者が各々の役割をもってプレイすることができるため、「共生型のスポーツ⁽¹⁶⁾」として成立する可能性のある活動であるといえるだろう。

本稿は晴眼プレイヤー1名のケースであり、拙稿(草山 2016) も3名の視覚障害プレイヤーのケースから論じたものであった。今後、もっと多くのプレイヤーへのインタビューを行うことで、共生の場としてのブラインドサッカーの可能性を探っていきたい。

謝辞

多忙な中、快くインタビューに応じてくださった D さんに深く感謝いたします。

付記

本稿は、2016年11月5日、6日に開催された第15回障害学会（東京家政大学）における筆者の報告「ブラインドサッカーにおける晴眼プレイヤーをめぐる」を土台にして執筆したものである。

註

- (1) International Blind Sports Federation（国際視覚障害者スポーツ協会）の略。
- (2) 釜本邦茂（かまもと くにしげ）1944年生まれ。京都出身。元サッカー日本代表。早稲田大学一年で東京オリンピックに出場。卒業後ヤンマーディーゼルに入社。日本リーグおよび日本代表チームで数々の大記録を残す。1968年メキシコオリンピックでは7得点をマークし同大会の得点王となり日本チームの銅メダル獲得に大きく貢献した（釜本邦茂オフィシャルブログ）。なお、姉の釜本美佐子氏は日本ブラインドサッカー協会の理事長である。
- (3) ブラインドサッカーには、全盲者を対象とした B1 クラスと、弱視者を対象とした B2/3 クラスがある。本稿で取り上げるのは B1 クラスである。
- (4) 本稿では、特別な場合を除き「サッカー」は健常者が行うサッカーを指す。
- (5) 本稿では、フィールドプレイヤーとしてブラインドサッカーに参加している晴眼者を晴眼プレイヤーと呼ぶ。
- (6) 2010年に日本視覚障害サッカー協会から日本ブラインドサッカー協会に名称を変更した。
- (7) 第9回までは日本視覚障害サッカー選手権大会という名称であった。
- (8) 東日本リーグは、茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、千葉県、東京都、神奈川県、山梨県、静岡県、岐阜県、三重県、富山県、石川県、福井県。（日本ブラインドサッカー協会オフィシャルウェブサイト「ニュース 国内大会地域リーグ再編成について」2015/7/6）
- (9) 西日本リーグは、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、滋賀県、和歌山県、鳥取県、島根県、岡山県、広島県、徳島県、香川県、愛媛県、高知県、山口県、福岡県、佐賀県、長崎県、熊本県、大分県、宮崎県、鹿児島県、沖縄県、愛知県。（同前掲）
- (10) 北日本リーグは北海道、青森県、岩手県、宮城県、秋田県、山形県、福島県、新潟県、長野県。（同前掲）
- (11) 本稿でこの2つのリーグを取り上げた理由は、これらの資料の一部しか入手できなかったためである。2013年以降の日本選手権および東日本リーグの大会要綱を確認できていない。
- (12) この点については大会要綱を確認できていない。ブラインドサッカーに関係している複数の知人からの情報である。
- (13) この点についても大会要綱を確認できていない。ブラインドサッカーに関係している複数の知人からの情報である。
- (14) 株式会社ミクシィが運営している SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）の名称。
- (15) 本稿に登場するブラインドサッカーのプレイヤーは、D さん以外は視覚障害プレイヤーである。
- (16) 日本ブラインドサッカー協会は「ビジョン」として、「ブラインドサッカーを通じて、視覚障害者と健常者が当たり前になり混ざり合う社会を実現すること」を掲げている。

文献

- 伊藤亜紗、2016『目の見えないアスリートの身体論 なぜ視覚なしでプレイできるのか』潮出版
草山太郎、2016「ブラインドサッカーの魅力と課題 -視覚障害プレイヤーの語りから-」追手門学院大学地域創造学部紀要第1号、65-91
倉本智明、2006『だれかふつうを、教えてくれ！』ポプラ社
岡田仁志、2009『闇の中の翼たち ブラインドサッカー日本代表の苦悩』幻冬社

草山：晴眼プレイヤーのブラインドサッカー経験

立岩真也・広瀬浩二郎（対談）、2016「障害と創造をめぐって」リア 38号、19

第5回日本視覚障害者サッカー選手権大会要綱

第6回日本視覚障害者サッカー選手権 B1 大会大会実施要項

第7回日本視覚障害者サッカー選手権 B1 大会大会実施要項

第8回日本視覚障害者サッカー選手権 B1 大会大会実施要項

東日本リーグ「チャレンジカップ2007」大会要項

関東リーグ2011（B1）大会要綱

日本ブラインドサッカー協会オフィシャルウェブサイト（<http://www.b-soccer.jp> 2016年12月1日取得）

釜本邦茂オフィシャルブログ（<http://Dmeblo.jp/k-kDmDmoto/> 2016年12月1日取得）

2017年1月12日受理