



LIVE WEBINER 「Greater social good を目指して」

第5回目 「国際協力とスポーツの結節点」 議事録

日時：令和3年7月6日（火）18:30～19:30

主催：同志社大学ソーシャルマーケティングセンター

参加者：遠藤 華英 ・センター研究員（講演）
瓜生原 葉子 ・センター長（司会）
渡辺 好章 ・センター研究員（パネリスト）
大屋 藍子 ・センター研究員（パネリスト）

目的：「social good とは何か」について多角的視座で議論し、
ソーシャルマーケティング研究センターとして一つの指針を示すこと

本日の agenda：

- ①国際協力領域におけるスポーツの台頭
- ②スポーツを通じた国際協力の実態
- ③日本の事例紹介（障害者スポーツを通じた就労支援）
- ④総括とスポーツを通じた国際協力の研究展望
- ⑤パネルディスカッション

センター研究者の遠藤華英より「国際協力とスポーツの結節点」についてご講演いただいた。これらをベースに、センター研究者の渡辺好章、大屋藍子とともに議論した。最後に、「social good とは何か」を各々の専門から述べた。

- ① スポーツを通じた国際協力とは、国際社会が抱える諸課題の解決に向けてスポーツの特長を取り入れようとする試みと定義している。この背景の流れについては、以下の通りである。1950年代は資金援助、経済協力が中心であった。これらは外部資金への依存を招き、途上国の人々の主体的に社会を改善したいという試みを妨げる面があった。1960～80年代にかけては行政機能だけではなく、住民自身が生活を守るための学校・病院を支援する社会開発という考え方が広まった。しかし、教育の重要性への理解不足や住民参加もその政治活動への参加意義が共有できていないという問題があった。そして、1990年代になり頼れる人が周囲にいる、社会とのつながりがある状態を目指すことが開発協力として有効なのではないかという考えへ変遷していった。その中で、スポーツの活用可能性「人と人をつなぐ力」に注目が集まった。これは、実際にそのようなプロジェクトを進めているスポーツ NGO が80年代90年代から現れ始めたからである。その一例であるマサレ青少年スポーツ協会は1987年に設立され



た。現在 1,000 以上のチームと 14,000 名以上のメンバーから構成されるアフリカで有数の青少年スポーツの組織である。はじめて彼がケニアのナイロビにあるスラム地域を訪れたとき、ボロボロのサッカーボールで遊んでいる子供たちに出会う。その地域は教育が行き届かず非行少年が多かった。子供たちはサッカーが好きであったためそこに目を付け、新品のサッカーボールを持っていきサッカーをしようと訴えた。その後、参加人数は順調に増え、リーグ戦ができるようになる。その中で以下のような仕組みをつくった。Ⅰ.清掃活動を通して地域貢献をしたチームに勝ち点を与える。Ⅱ.「レッドカード」となった選手は、年下年代の試合の審判を担当する。通常のような罰則ではなく、より良い行動へ還元していく。Ⅲ.スポーツマンとして認められた者には、「グリーンカード」を与える。このカードにはポイントがあり、高等教育機関の奨学金を獲得する際の査定ポイントとして換算される。そのため、子どもたちを教育機関に戻すきっかけとなっている。このような社会課題を意識したスポーツ団体の存在も広がった。このような流れを受け、スポーツは健康のためにするものというようなスポーツ自体への信仰から、より社会課題を意識したものへと位置づけを変えていった。国際的な宣言の文書内では「身体活動 (physical activity)」「みんなのスポーツ (sport for all)」という流れが、2000 年代ごろからは「開発のためのスポーツ (sport for development)」「スポーツを通じた開発 (development through sport)」という言葉が使用されるようになった。

- ② 先行研究によると、945 のスポーツを通じた国際協力をおこなう団体を調査した結果、複数のスポーツを組み合わせたプログラムを提供することが多いことが判明した。活動地域としては、アフリカに集中している。次いで、国内格差の大きい北米や欧州においても実践数が多い。アジアではアフガニスタン、カンボジア、インド、スリランカを除いてその活動は活発的ではない。これは政府主導や公的資金による活動が多いため本調査結果から除外されていたためだと考えられる。用いられるスポーツとしては、ラテンアメリカ及びアフリカではサッカーが多い。一方で、アジア地域と北アメリカでは総合的な運動を取り入れる割合が有意に高い。関連課題の傾向としては、生活、社会的結束、平和ではサッカーが用いられ、生涯ではバスケットボールやラグビーボール、テニスなどを組み合わせる割合が有意に高い。以上のことより、地域特性や課題とするテーマによって用いられるスポーツの傾向も変化するといえる。これらの実践の上ではスポーツが持つ暴力性などのリスク要因の理解や“正しいスポーツ”の押し付けを回避することが肝要である。自分たちのスポーツが正しいという意識を持ちすぎると、その地域の元からのスポーツ文化や価値観を毀損する可能性があることを忘れてはならない。
- ③日本人が関わっているものとしては、以下のようなものがある。Ⅰ.ボスニアヘルツェゴ



ビナにおける民族融和と多文化共存を目的としたスポーツアカデミー事業 (Mali Most) によるスポーツを通じた信頼醸成プロジェクト。II.前橋市における南スーダン選手長期事前キャンプから五輪後の交流継続決定。III.アジアの傷害者活動を支援する会 (ADDP) によるラオス障害者スポーツ普及促進プロジェクト。IIIについて詳述する。これは2000年よりラオス人民共和国で行われている障害者スポーツ振興事業である。ラオスにはベトナム戦争中に約200万トンの爆弾が投下され、クラスター弾を含む各種不発弾が国内各地に残存している。そのため、障害者人口は約50万人(人口比7%)、若年層(10~30代)が最多といわれ、労働人口の喪失や犯罪の温床へとつながっていた。この問題に対し、スポーツが社会参加の場として機能し、スポーツの楽しみを生活への意欲へ変換できるのではないかとこの着眼点から活動を開始した。この活動にはバスケットボールが用いられた。この車椅子バスケットボールには特徴的なルールがある。選手には各々障害レベルの重い者の順から1.0-4.5の持ち点が定められ、試合中コート上の5人の持ち点の合計が14.0を超えてはならない。そのため、障害の重い選手も軽い選手も等しく試合に出場するチャンスがある。また、国際大会に出場するためには重度障害者に競技を始めてもらう必要がある。このことにより、障害当事者同士でスポーツ活動を推進するようになった。競技を通じて車いすに対する考え方の変化もあった。ラオスで当初車椅子バスケットボールを始めたのは、職業訓練所で車椅子修理・電気機器修理の技能研修生である。この競技は激しいコンタクトが求められ、車椅子の破損が多く、日々のメンテナンスが必須であった。日本人コーチから「バスケットをしたいなら、自分たちが使うものは自分たちで修理しなさい」と指導された彼らは、競技継続のために修理し、その技術は向上した。その能力を活かして就労する者も現れた。これらの行動変容を促した要因として、以下のようなものが挙げられる。被支援者側の主体性のもと支援が行われているか。国・地域の文化やスポーツの位置づけを理解しているか。活用する教示と設定する社会課題との関連があるか。能動的な活動を生み出すようなコミュニケーションが取れているか。このラオスの事例では、NGOと政府と選手たちがかなりの会議を重ね、色んなところでコミュニケーションを密にとっていった。誰かを無視して活動を勧めない姿勢がみられた。

④国際協力領域におけるスポーツの台頭の背景には、これまでの国際援助のアプローチの変化、国際機関と国際競技団体の関係性変化、スポーツNGOの誕生などの諸要因が挙げられる。スポーツの用いられ方は多様であるが、国際的な傾向としてはサッカーが大多数を占める。今後は地域のスポーツやその国・地域で好まれているもの、支援対象の人々がやりたいと思っているものを取り入れていきたい。しかし、スポーツは万能薬ではなく、被支援地域の文化淘汰、経済搾取、勝利至上主義の助長などあらゆる懸念も示される。NGOの活動や国際的な流れにより、楽しむ心や達成感、ルールを楽しみながら人を動かす力が現場で共有されてきた。今後の研究ではどのような社会課題を設定するのか、誰がターゲットとなるのか、どのスポーツが適切か、など様々な戦略性が必要である。このプランニングのために



科学的検証が求められる。

⑤多くの質問やコメントがあったため、今回も一部を記載する。はじめに瓜生原からスポーツは自身の健康のためと思っていた。しかし、実際には制度や仕組みを整えることで社会課題を解決したり、スポーツをしている人の行動変容を促していったりすることができる。ルールを楽しむ中でどんどん人を動かすことができる点がすごいと感じたと述べた。大屋からは、社会課題を解決するにはその構成員とそこにいるメンバーにコミュニティに居続けてもらう必要がある。一瞬嫌悪的なものがあったとしても、スポーツを通じてそれをポジティブなものへの変化させられるのは強みだと感じた。また、Bad 刺激を与えるのは心理学の世界でも行動継続のために良くないといわれている。マサーレ青少年スポーツの例にある、レッドカードに一度なり失敗したとしても挽回できる。そのチャンスも与えられるというのは、コミュニティに居続けることが加速していく要因になると述べた。その後、活動に参加する最初の導入はどのようにしているのかという質問があった。それに対して遠藤は、障害がある人同士で声をかけるような仕組みをつくるのが重要となる。同じ程度の障害を持ち、できれば同年代や同性であるなどの親近感を抱く要素を持っている人たちがロールモデルとしてスポーツ活動を訴えに行く。コミュニティに参加することの意義を伝えるというのが地道ではあるが、一番多く行われるアプローチになると述べた。次に、渡辺からスポーツの特徴をどのように捉えているかと質問があった。これに対して遠藤は、スポーツは自由な遊びだと捉えているとした上で、先人たちがスポーツをつくるという作業は非常にクリエイティブな作業だったと思うと述べた。わざわざやりにくいようなルールをつくり、みんなが楽しめるようなものにしていく。私たちが享受しているスポーツとかイメージするスポーツは最近すごく不自由だと感じることもある。スポーツのルールを変えたり、自分たちのスポーツをつくったりすること。それがスポーツを楽しんだり、スポーツの価値だったのではないかと考える。最近だと e-sport があるが、新しいものを創造し共有すること。楽しむ、達成感、勝利を喜び負けたときに悔しいと思うこと、勝者と敗者が最後握手をすることなどで勝っても負けてもまた結びなおすのがスポーツである。様々な要因が特徴であると考えているとした。これを受けて渡辺は、楽しみであるとか、みんなでルールを良いように変えていこうとか、勝者敗者が出てきてもそれはノーサイドに持っていかうとか。これらは、みんなが集まる、スポーツを魅力的にする 1つの要素だと考える。この要素は決して、身体を動かすフィジカルのスポーツだけではない。e-sport は指先の筋肉を使う。瞬発力と考えるとこれも能力となるが、一般の人が思い浮かべるものとは異なる。しかし、そこに新たなものをつくり、さらにその中から新しいものを見出していくというところに人は集まる。切り口をサッカーというように決めて、サッカーが流行だからというやり方は必ずどこかで行き詰まるような気がする。そのため、その要素を持っている他のものに展開していく。そのことにより、汎用性を手に入れることができる。このベースがスポーツにはあるのだと改めて感じた。切り口としてはいいが、それを単に今のような身体を動かし



て云々だけのスポーツの延長上にしてしまうのは勿体ない。さらにそこからこの研究センターの目的である Social good というのはこの中に潜んでいると思う。その道を是非とも見つけてほしいと述べた。さらに、瓜生原からゆるスポーツに関する発言があった。ゆるスポーツは年齢や健康、スポーツが苦手でも楽しめるようにルールを自由に改変する。例えば、サッカーは本来足しか使ってはならないが、手だけしか使えなかったらどうだろうかというようなことも考えられる。このような発想の転換は非常にクリエイティブな知の生産だと思ふ。そのようなことを色んな国・地域の人々と楽しめることもスポーツの 1 つの大きな特徴ではないかとした。最後に、「social good(SG)とは何であろうか」という問いかけに対し各々コメントした。大屋は、スポーツは SG のプラットフォームだと感じた。それを通して社会課題と向き合ったり、活動継続の空気を醸成していったりしていくことが可能となる。渡辺は、スポーツというものをどこで捉えるかによりだいぶ変化する。スポーツ云々という枠に入れてしまい SG というのは勿体ないと思う。個人個人の自我が確立していること。そして、確立した自我の存在と良心に満ちた社会。これをつくり上げるとするのが SG というようなイメージを持つ。このような概念でつくり、今のスポーツもどのような要素の中に入るのかみると見やすい気がする。そのような分類もあるのではないかと考えている。遠藤は、プロセス重視ではあるが、楽しみながらいつの間にか到達していたら SG なのではないか。スポーツでも楽しみながら身体を動かしていたらいつの間にかはまり、没入していく。同じような流れで SG 実現のプロセスにおいては、みんなが楽しみながら行動を変容させていく。その先に SG があれば良いのではないかなというように思うと述べた。