

人間はなぜ、スポーツをするのか (2/2)

——スポーツとは何か：本質・構造・機能——

内 海 和 雄*

前稿「直立二足歩行は、人体に何をもたらしたか」では、スポーツの起源と発展を歴史、社会の身体・身体運動への要請との関係で捉えた。若干の補足を加えて要約すれば以下になる。人間がスポーツをするのは、楽しいからという「プレイ論」は一定の範囲で正しい。しかし、人類の形成過程から見れば、その根底に健康な生存の要請がある。人間化への過程、直立二足歩行化の中でカロリーの摂取と消費の恒常性を維持する身体として形成された。しかしその根拠は管見するところ進化研究においても未だ明確化されていない様に思われる。そのため、摂取したカロリーが少ない場合、消費の活動も制限される。しかしその場合でも大筋群をある程度活用しないと衰退してしまう。一方、過剰なカロリーを摂取した場合、日常生活の中で十分に消化しない場合には、大筋群の活動を通して消費しなければならない。

人類は幸いにして、狩猟と戦闘のトレーニングとして「スポーツ的活動」を誕生させ、現生人類化の過程でスポーツを誕生させ、大筋群のトレーニングを競技という形式を楽しむ文化様式を生んだ。

歴史を見ると、スポーツを楽しんだのは原始共同体社会においても部族の参加能力のある全員が楽しんだが、古代奴隷制社会以降の階級社会では、支配階級は管理労働を終えると多くの余暇を所有した。そして彼らは健康な生存のために大筋群の活動によるカロリー消費を必須と

した。また、戦闘時には自ら先頭に立たねばならなかったから、日常的に身体を鍛えておかねばならなかった。こうして、彼らはその余暇にスポーツを享受して身体を鍛えた。しかし被支配階級は常に長時間の生産労働に従事し、日常の労働でカロリーの消費は十分であり、余暇も所有できなかったのでスポーツに参加する必然性も条件もなかった。しかし、ヨーロッパの狭い地域では民族間の戦闘も頻繁にあったから、彼らも戦闘行為である弓矢や槍などの武闘訓練をある程度強制された。

こうして余暇とスポーツは支配階級の文化として発展してきた。しかし、1960年代以降の先進諸国における高度経済成長下において、生産と生活の省力化と栄養の高度化が進んだ。これは人類にとってのカロリーの摂取と消費の恒常性を大きく変換させ、その対処は国家政策として求められた。特に福祉国家においてはその福祉政策の一環としてすべての国民に権利としてスポーツに参加することを保障し、国家にはその条件整備を義務づけた。これが「スポーツ・フォー・オール政策」である。スポーツの公共化、福祉化が大きく進展した。しかし1980年代以降の新自由主義政策の個人主義化、市場化、営利化によって公共スポーツ政策は大きく後退し、国民のスポーツ参加も後退した。だが、労働、生活の省力化、栄養の高度化が一層進む未来社会では、生活習慣病の増加によって人類の健康な生存は一層危機に瀕するであろう。この中でスポーツの役割はますます増すであろう。本稿では以上を踏まえて、スポーツの本質、構

* 広島経済大学名誉教授

造, 機能について検討する。

1. 先行研究に見る概念規定

1.1 スポーツの概念

スポーツの概念は数少ない。事典としては集大成とも言える『21世紀スポーツ大事典』¹⁾によれば, スポーツ (sport) の概念は中世英語の気晴らし, 気分転換 (desport) から変化して, 近代の各種ゲームを意味するようになった。「1870年代まで, ‘スポーツ’ は狩り, 射撃, 釣りなどの田園, フィールドスポーツを意味した。しかし1900年までにいろいろなフットボール, バットとボールゲーム, 陸上競技までを含むようになった。実践それ自体と同様に, その言葉も急激な変化をもたらした。」²⁾ 19世紀のチームスポーツの誕生と普及から「遊戯」「闘争 (競争)」「激しい肉体活動」という B・ジレに代表される3つの要素³⁾がスポーツ規定として主流となり, これ以降スポーツは身体運動的要素を中心に, 狭義的に意味するようになった。そして先の民俗的なゲームは広義のスポーツ概念として位置づけられてきた。人によってはピクニックや野外活動など身体活動と遊戯性を楽しむが, 競争性を内包してはいないものを含むこともある。また, J・ホイジンガの時代 (1900年代初頭) にも, 「すべての知能の遊びを, チェスにしる, トランプにしる, スポーツに含めせてしまうようになった。」⁴⁾ という過去がある。(尚, 「遊び」と「遊戯」は論者によって使い分ける人も, 混在している人もいる。本稿では同義語とする。)

こうしてみると, スポーツの理解, 概念については大きくは2つの傾向がある。1つは19世紀中ごろのチームスポーツの誕生とその発展以降の身体運動的要素を中心にしながら競争性を楽しむ文化を意味する狭義的概念と, もう1つは非身体運動的競争ゲーム (チェス, 碁, 将棋, トランプ, e-sport 他), それに野外活動などを

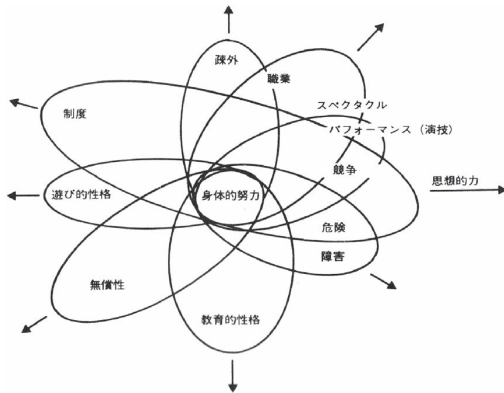
含む広義的概念とがある。広義がよいか狭義がよいかは, それぞれのグループでの約束ごとであり, 法律や権力によって決定すべきものではない。しかし, それぞれの相違点を明確化しておくことは必要である。

1.2 概念規定の方法論

「あるひとつの概念を定義するには, 実際のところ, 包括的な概念を定義する時と同じように, 二通りの方法を使うことができる。一方は, 関係に着目する方法で, この場合, 定義は外延的なものとなる。もう一方は, 要素の枚挙法を用いるもので, 定義は内括的と呼ばれるものとなる。これまで幾たび引用してきた定義は後者に属している。様々な特性を通して定義づけがなされているからである。」⁵⁾ こうしてみると, 以下に見るようにトマは外延的であり, 他方ジレ, カイヨワは内括的である。そしてグートマンは両者を採用している。

1.2.1 R・トマの規定

「ゲームがどのように変遷したかを通観してみれば, 何が身体活動の支配的な特徴なのかが分かり, 同時に, スポーツなるものが, 特定の時代と場所の社会的, 政治的, 経済的状況の枠内にあることも理解できるだろう。…スポーツは, 一方で社会の反映であり, 他方で社会の発展と変容とにかかわる全体的社会事実にはかならない。スポーツの意義は, 時代と場所で変化する。」⁶⁾ この指摘は正しい。そして, 「スポーツを定義することは難しい」(p. 9) としながらも, スポーツの空間として図表1のように, 身体的努力を中核に置きながら周辺に競争, 疎外, 職業, 教育的性格, 無償性, 遊び的性格, 制度, スペクタクル, 等々の諸関係を有する存在として捉えている。外延的方法の典型である。ともあれ, トマの方法論的認識はここで止まっている。



出典：レイモン・トマ『スポーツの歴史（新版）』
1993, p. 28

図表1 スポーツの空間

1.2.2 R・カイヨワ

「遊びは文明の根源をなす」⁷⁾としてホイジンガを継承しつつ、「遊びは贅沢な活動であり、余暇を前提としている。飢えている人は遊びはしない。次に、遊びは強制されて行われるものではなく、ただ楽しいから続けられている。」(p. 27) これ自体はまことに妥当である。そして遊びを以下のような活動であると定義している (p. 40)。

- a. 自由な活動：遊戯者が強制されない。
- b. 隔離された活動：あらかじめ決められた空間と時間の範囲内に制限されている。
- c. 未確定の活動：ゲーム展開が決定されていたり、先に結果が分かっていたりしてはならない。創意の必要があるのだから、ある種の自由が必ず遊戯者の側に残されている。
- d. 非生産的活動：いかなる種類の新要素も作り出さない。遊戯者間での所有権の移動をのぞいて、勝負開始時と同じ状態に帰着する。
- e. 規則のある活動：約束ごとに従う活動。
- f. 虚構の活動：日常生活と対比した場合、二次的な現実、非現実である。

遊びは生産活動から離れ、余暇活動として楽しまれる。余暇とは外からの規制を受けないも

のである。こうして遊びはその要素ないし目的から4つのグループに分類される。

- a. アゴン（競争）：スポーツを中心とする競争の文化である。もちろんここには非身体運動的競争ゲーム（チェス、トランプなど）も含む。
- b. アレア（運）：籤やルーレットのように技術的操作を加えることのできず偶然の支配するもの。
- c. ミミクリ（模擬）：子どもの物まね、演劇などの模倣、表現活動。
- d. イリンクス（眩暈^{めまい}）：ブランコ、登山、スキー、空中サーカス、ジェットコースターなど、まさに眩暈を楽しむ活動。

ホイジンガは文化の本質として「遊び」を指摘したが、カイヨワはその「遊び（遊戯）」の構成要素ないし目的としてこの4つを挙げた。そしてスポーツはそのうちのアゴン（競争）の中に、チェスや玉突き（ビリヤード）と同様に位置づけられた。しかしこれはスポーツ論から見れば大きな問題を内包している。チェスや玉突きなど非身体運動的競争ゲームとの差異つまり身体運動が捨象されてしまい、専ら競争性のみの共通性で括られているからである。これは1930年代にもチェスや玉突きなどがスポーツに括られたというが、21世紀の初頭、e-sportをめぐっても同様なことが起きている。

1.2.3 A・グートマン

A・グートマンは歴史の各時代におけるスポーツの特徴として図表2の縦軸のように7つの視点を提起している。「世俗化 (Secularism)」, 「平等化 (Equality)」, 「専門化 (Specialization)」, 「合理化 (Rationalization)」, 「官僚化 (Bureaucracy)」, 「数量化 (Quantification)」, 「記録化 (Records)」である⁸⁾。歴史としては横軸のように「原始社会 (Primitive Sports)」, 「古代ギリシャ (Greek Sports)」, 「古代ローマ (Roman Sports)」, 「中世 (Medieval Sports)」

	<i>Primitive Sports</i>	<i>Greek Sports</i>	<i>Roman Sports</i>	<i>Medieval Sports</i>	<i>Modern Sports</i>
Secularism	Yes & No	Yes & No	Yes & No	Yes & No	Yes
Equality	No	Yes & No	Yes & No	No	Yes
Specialization	No	Yes	Yes	No	Yes
Rationalization	No	Yes	Yes	No	Yes
Bureaucracy	No	Yes & No	Yes	No	Yes
Quantification	No	No	Yes & No	No	Yes
Records	No	No	No	No	Yes

出典：Allen Guttman, *From Ritual to Record*, Columbia University Press, 1978, p. 54

図表2 歴史上のスポーツの特徴

そして「近現代 (Modern Sports)」である。これは先のトマと同様に現代社会におけるスポーツのあり方、特性を規定したものである。7つの特徴はすべて近現代スポーツに該当するが、原始社会スポーツでは世俗化が該当する場合としない場合があることを除けば後はすべて該当なしである。古代ギリシャスポーツでは世俗化、平等化、官僚化が該当・非該当であり、他の4要素は非該当である。これはオリンピック他が国家行事として開催されたからである。そして中世はほとんどスポーツ、スポーツ競技会の消失の時代であったから原始スポーツと類似している。

「世俗化」とは宗教儀式とは無関係であり、近現代スポーツだけの特徴である。それまでは多くが宗教儀式に奉納され、宗教性を帯びていた。

「平等化」と競技者間での階級、階層差別を導入しないことである。原始スポーツと近現代は該当するとしているが、古代社会や封建制社会の階級社会ではそれは損なわれた。近現代でのアマチュアリズムは社会的には平等化が損なわれた典型であるが、競技内では例えば体重制の導入など平等性が追求された。

「専門化」では、古代ギリシャスポーツでは既に種目の「プロ」が生まれていた。近現代はまさにプロの誕生であり、技術の高度化、専門化をもたらした。

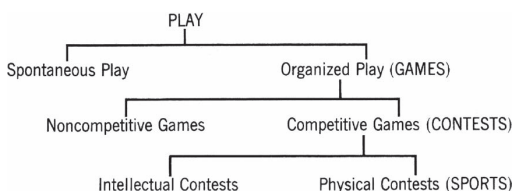
「合理化」とは練習方法などで専門化と同様

に科学化、合理化の追求である。

「官僚化」は古代ギリシャスポーツではオリンピックをはじめとする4大会も含め多くが国家主催であり、規模も大きいためにその運営はまさに官僚によって運営された。近現代のそれは専門の職員体制のもとに運営される。

「数量化」と「記録化」は因果関係にある。計器の発達によってスポーツの結果の数量化が可能となり、それが結果として記録化され、場所、時間が異なる競技場での結果が比較できるようになった。こうして近現代のスポーツの特徴となった。これらは近現代社会におけるスポーツの置かれた特徴であり、トマの指摘した外延的規定の代表例である。

ゲートマンはそうした歴史を持つスポーツを図表3のように「遊び (Play)」, 「組織化 (Organized)」, 「競争 (Contests)」, 「身体 (Physical)」の構成要素として示している。上から見てゆくと、遊び (Play) は「自発的遊び」と「組織された遊び (Games)」に分離し後者は「非競争的ゲーム」と「競争的ゲーム



出典：Allen Guttman, *From Ritual to Record*, Columbia University Press, 1978, p. 17

図表3 遊び, ゲーム, 競争, スポーツ

(Contests)」に、そしてその後者は「知的競争」と「身体的競争 (Sport)」に分離する。知的競争とはチェス、トランプ、碁、将棋などのゲームであり、一方スポーツは「身体的、競争的、組織的、遊び」であるとして内括的に要素を羅列的に描いている。そして「遊び (Play)」から規定する点ではホイジンガの影響を受けているといえよう。こうしてゲートマンは外延的と内括的の両者からスポーツを概念化している。

ゲートマンの概念化は歴史性と構造性を踏まえたもので、他の研究とは異なり、研究方法論としては一步前進である。しかしスポーツの要素を並列的に並べたものであり、構造的ではない。しかも歴史家としてスポーツの歴史的分析をした後での概念化であれば、その構造化にスポーツの歴史性の反映があるべきであるが位置づけられていない。

1.2.4 B・ジレ

「一つの運動をスポーツとして認めるために、我々は3つの要素、すなわち、遊戯、闘争、および激しい肉体活動を要求する。」⁹⁾「今あげた3つの条件は、われわれが見出そうと努めたスポーツの観念に適合する定義のうちに必然的に入るべきものである。現在まで意見の一致が見られず、提案されたどの定義もすべての人の認めるところとはならなかった。」(p. 18)。

こうしてジレはスポーツの概念について統一性が無かった先行研究を整理した上で、最大公約数的に整理した最初のものとして以上の3点を指摘した。ジレのスポーツの概念が注目されるのはこうした作業を経た上での提起であり、比較的早期に為されたことにある。

しかし彼の「遊戯」概念の使用には少し検討を要する。前稿で分析したようにホイジンガの「遊戯」とは生物の存在を成立させている根源的なものであるが、説明のつかない神秘的、観念的なものであった。ジレの場合、スポーツの起源について生物の起源からの把握の可能性を

持ったが、未成熟であった。そしてジレの遊戯とはもっと狭義の「面白さ・楽しさ」という次元であり、この点ではカイヨワのそれと近似である。

これまでのスポーツの概念把握についてスポーツの外延的把握としてはトマヤグートマンの把握がある。さらにスポーツよりもより広義に遊びの外延的な把握としてはカイヨワの6つの条件がある。この場合、スポーツの周辺との関連になるが、その周辺をどこまで含めるかで範囲は異なってくる。一方、スポーツの内括的把握としてゲートマンとジレの試みがある。両者共に身体活動と競争と楽しさを要素として挙げている。しかしそれらの要素の構造性は不明である。

以上、スポーツの概念規定を見てきたが、スポーツの歴史性と構造性を基礎とする概念規定の方法論的展開は何も無くゲートマンは少し入りかけていたが一、表面上の思いつき程度である。これがスポーツ研究のこれまでの限界である。それでは歴史性と構造性を踏まえた方法論とは如何なるものであろうか。これが次章以下の課題である。

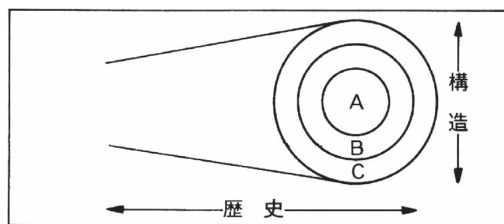
2. スポーツとは何か

前稿の歴史的展開で見たように、スポーツはまず生命の健康な生存を追求する身体の快適性を根底に構成され、それに動物的学習的快適性の追求、そして人間の高次神経活動としての遊戯性の追求の統合されたものである。つまり、意識しようとしまいとスポーツの根底には我々の健康な生存の維持（一定の身体運動）を根底としており、それが具体的な姿をとって現実に発現するには施設・設備、道具、ルールなどの社会的条件を潜らせて発現する。社会の身体への要請とは、その社会の歴史段階の労働を基盤に、生活と戦闘を含めたトレーニング化、それに面白みの加味（遊戯化）、そして宗教儀式等

での開催を通して発展した。そのスポーツは今見てきたように、内括的にはいくつかの要素を持つが、その構造については追究されてこなかった。ここでその課題に迫りたい。

2.1 スポーツ的世界

スポーツの把握における外延的方法として、トマとグートマンの方法はそれぞれに示唆的であったが、ここではスポーツの世界として図表4のようなA・B・Cの構造的性と歴史性の統一としてとらえられる。



図表4 スポーツ的世界の形成

2.1.1 A：スポーツそれ自体

これは後述するスポーツの本質であり、身体形成面とルールに則る競争面とから構成される。これを組織という視点から見ると、スポーツが進行する最少の単位となるチームである。（個人スポーツでも同様）チームの運営はチームワークと呼ばれ、チーム内の人間関係を反映し試合結果を大きく左右する。

2.1.2 B：スポーツ組織

前者がスポーツそれ自体の組織つまりチームであるとすればそのチームを運営するクラブ、そのクラブの連合体である連盟などである。チームが練習場を確保したり、他のチームとの対抗試合などを行えるのはそれがクラブ間の調整を組織しているからである。スポーツ施設の貧しい日本では1チーム＝1クラブというのが実態であり、両者の識別は難しいが、イギリスやドイツでは1クラブに複数のチームが所属する。例えば青年チーム、壮年チーム、女性チー

ム、子どもチーム、中・高生チームなどである。青年チームでも能力別に複数のチームを有するところもある。クラブの多くは自前の、あるいは自治体から安価で借り受けたスポーツ施設とクラブハウスを所有し、練習、試合前後の集まり、交流に、そして折々の地域的社会的イベントを開催する。これらはクラブの資金作りであり地域との交流でもある。こうしたクラブの発展は西欧・北欧の特徴でもある。そしてチームが円滑に機能できるのはこのクラブワークがどれだけ円滑に機能するかに掛かっている。

西欧諸国のクラブは1860年代以降のチームスポーツの普及とともに、多くは貴族やブルジョアジー（資本家階級、中産階級）の社交の場として結成された歴史的に新しい組織である。その多くはボランティアで運営される伝統が強い。ところが施設が貧困な日本ではクラブ制度が弱く、チーム、クラブの運営委員をやりたがらない傾向が強い。中には「運営委員をしなければならぬのなら、チームを止めます。」という人もいる。そういう人に限って「会費を収めるのではなく、月謝だと思っている。」こうしてクラブ意識が弱い。学校体育でも部活動でもチーム、さらには教員養成課程でさえクラブ（含部活動）の運営の重要性、民主的運営方法が指導されていないからである。

2.1.3 C：スポーツと社会

地域、国、世界とチーム、クラブとの関係である。地域スポーツクラブにとって練習、試合施設の借用は自治体との交渉が不可避である。そうした公共のスポーツ施設の建設は国のスポーツ政策の進展が不可避である。また、スポーツは平和時において可能であり、近年の国内紛争、国際紛争によるスポーツイベントの中止を見れば、いかに「スポーツは平和と共に」ということが実態であり、地域、国、国際の平和が重要である。スポーツ関係者は「スポーツと政治は別」という機械的な思考を脱し、ある

べき政治を志向する必要がある。オリンピック開催の前年にはIOCと国連とが連名で、古代オリンピックの故事に倣い戦争中の休戦(Olympic Truce)を提起している。

また、資本主義のスポーツはプロスポーツの誕生とともにアマチュアスポーツと併行して発展してきた。そのいずれもがスポーツ用品産業、イベント産業、マスコミ(新聞、ラジオ、テレビなど)の発展とも併行した。特に大きな国内大会、国際大会は多額の費用を要し、自前の資金では対応できず、国や自治体あるいは協賛企業からの多額の援助を必要とする。それだけに、スポーツ組織と外部組織との透明性のある関係も重要である。

以上のようなA・B・Cの3層構造がスポーツの外延的構造として存在する。そしてそれが歴史の中で展開を遂げてきた。スポーツの歴史を見ればその意義は明瞭である。とはいえ、上記のチーム、クラブの制度はイギリスの産業と社会における「分業と協業」の組織構造に規定された主に1840年代以降のチームスポーツの誕生、発展以降の現象である。スポーツは決して真空の世界に存在するのではなく、現実の社会に存在するものである。こうしたトータルな把握が「スポーツ的世界」として捉えられる。

3. 「スポーツそれ自体(本質)」の構造

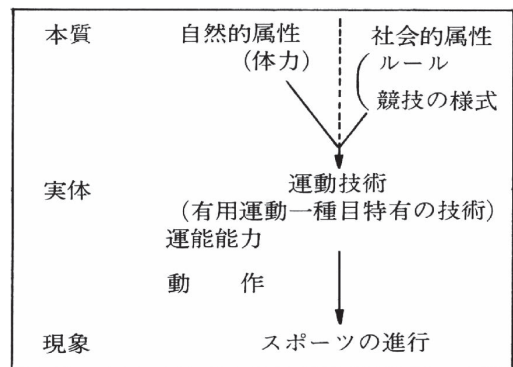
上記の「A:スポーツそれ自体」は、先のトマの指摘によればスポーツ把握の内括的内容である。ジレにせよその他の論者にせよ内括の諸要素の指摘はしたが、その構造的なそれを導びき出す研究方法論についてはコメントしていなかった。ここではその点を検討する。

スポーツは芸能(音楽、演劇等)、祭などと同様に無形文化財である。一定の様式に基づき人間が演じることによって我々の身体に、視覚に、聴覚に感知されて可視化される文化である。スポーツも施設・設備、用具、ユニフォーム等

は具体的に認識できるが、それらは単にそのスポーツの一つの要素である。またキャッチボールも野球の一つの側面であり野球全体を意味するものではない。ルールに則り運動技術・体系、戦術を駆使して多くの偶然性を克服して競うことによってはじめてスポーツとして現象し、感得、認識される。

それではスポーツとはいかなる内括的要素と構造的な持っているのであろうか。この点での研究は先にも指摘したように、例えばジレの指摘するように「遊戯、闘争、激しい肉体的活動」の3つの要素や、グートマンの「身体的、競争的、組織的、遊び」の4要素の指摘はあるが、それらの構造的については管見するところ、これまで存在しなかった。この構造的を問わなかったところに、遊びと他者の身体・競争・組織との関係も問われなかったのである。

それではスポーツとはいかなる構造を持つ文化なのだろうか。それは図表5のように、本質-実体-現象という3層構造となっている。



図表5 スポーツそれ自体の構造

3.1 本質 (Essence)

前稿で検討したようにスポーツ欲求、運動欲求の基底は、生物として健康な生存のための身体運動欲求に根ざしている。これらの基底的な運動欲求はスポーツの本質的レベルでの自然的属性として規定する。この運動欲求は健康な生存にとって食糧摂取と同等に必須な欲求である。

この身体・身体運動要求はその時代の生産や社会の発展段階の身体要求として表出する。つまりこの自然的属性とは身体形成、体力形成要求である。そして本質的レベルのもう一つの属性は社会的属性である。先の自然的属性はこの社会的属性と結合しなければ、単なる不審な挙動、意味の無い動きに過ぎない。そのための表現形式としてこの社会的属性を潜らせて表出する。この社会的属性とは施設・用具などに反映される科学技術の発展状況、またその時代の倫理観（反則や禁止行為の制定）、面白さを工夫した試合展開などを反映して競技特有の競争的な行動様式を形成する。そしてこれらはスポーツルールとして統合される。この自然的属性と社会的属性という2つの全く異質の属性が本質レベルで統一された弁証法的「対立物の統一」であるところがスポーツの本質である。

3.2 実体 (Substance)

実体とは本質の2側面が結合されて表出される運動技術・体系である。社会的属性のルール（競技様式、施設・設備、用具、禁止事項他）の違いでスポーツ種目が異なり、運動の技術・体系も異なる。例えば同じ個人競技でも対自然の競走と対人競技のボクシングでは要求される技術は全く異なる。また、同じチームスポーツであるサッカーとバスケットボールでもその技術・体系は全く異なる。その両者の間には共通に体力が形成されること（自然的属性）を除けば共通する要素は少ない。前者は足によるボール操作であり、後者は手によるそれである。ある種目が上手な人が他の種目もすべて上手であるとは限らない。

しかし運動技術には転移という概念が存在する。つまり似た技術・体系を持つ種目もある。例えばバレーボールとバスケットボールの関係である。飛んでくるボールを受け止め、あるいはそれを他者に送り返す過程の空間認知、腕や

体の反応の仕方など共通する技術体系が多いので、一方が得意な人は他方も得意な人が多い。また野球とテニスにおいても同様である。向かってくるボール（ダイレクトでもバウンドでも）の軌跡を読み（空間認知）、捕球なり、打球なりのポイントは両者で共通する部分が多いからである。

ところでスポーツの練習とはこの運動技術・体系の習得に多くの時間とエネルギーが割かれる。さらに個々人の技術（分業）を基礎にした複雑なフォーメーション、戦術（協業）も習得される。これは技術、戦術が上達することであり、社会的属性としてのルール戦術のより深い認識、習得になると同時に、それは運動能力、体力の形成なのである。

この練習過程は次の現象で触れる偶然性のマスターにも多くのエネルギーを割くことになる。試合では相手の行動の裏をかくプレーが随所に求められる。こうしたプレーをより多く実施し、あるいはそれに対応できる体力、技術、判断力の育成と、相手のそうしたプレーを予測し、それに対応した練習も多く行われる。

3.3 現象 (Phenomenon)

現象とは以上の本質－実体がプレーヤーを通して現実に発現する過程である。この過程でスポーツは全体として可視化できる。スポーツは演劇と対比されることもある。演劇はあらかじめ決められた脚本に基づき、演出家と役者によっていかに感情豊かに表現し、観客との感情を共有して結末に到達する。その点で結果はあらかじめ決まっている。しかしスポーツは対戦相手の技量が極端に異なる場合、その結果は自ずと推測がつき多くの偶然性（Chance）も期待されず面白みに欠けるが、技量が高い者同士の対戦は、高度な技術、戦術、想像を超える偶然のプレーの応酬、さらにファインプレーが続出すれば、興奮度はさらに上昇する。選手に

とって多くは練習した戦術に持ち込もうとするが、相手の出方で咄嗟の対応が求められる。そうすればこれは相手にとって偶然のプレーであるが、同時に味方にとっても偶然となる。試合中は偶然の応酬であり、体力、技術力、戦術力、チームワークそして気力で多くの偶然をいかにコントロールするかが勝敗を決定づける。さらに競技の緊張度、興奮度、充実度も決定される。数万人の観客のスタジアムは観客自身の興奮度を高めると同時に、彼らの声援はプレーヤーの士気を一層高める。高度な技術、体力、戦術、チームワークを有すれば、より多くの偶然性を支配して、不確実性を確実性に転化できる。つまり試合に勝利することができる。こうしてスポーツは予め結論の無いドラマなのである。こうしてスポーツは試合として現象してはじめてスポーツとして完成する。そしてスポーツはそれ自体は具体物ではなく、抽象的で客観的な対象としての無形文化財なのである。

ところで、キャッチボール、バッティングセンターでのバッティング、サッカーのキックによるゴール合戦、バスケットボールのシュート、ボートやカヌー、ジョギング等々、スポーツの一部を取り出して享受することも多い。これらは正式にはそれらのスポーツ総体を享受したことにはならないが、擬似的にはプレーしたことになるだろう。

3.4 スポーツとは何か

前稿も含めてこれまでスポーツの起源・歴史と構造について研究方法論的に明確化して述べてきたが、ここで私のスポーツ概念を規定しておきたい。

「スポーツとは、人類の健康な生存を規定する運動欲求を基底に、直立二足歩行化に伴う狩猟・戦闘のトレーニング化で文化として誕生した。構造的には本質レベルで身体形成的な自然的属性とルールなどの社会的属性が結合し、そ

れが実体としての運動技術・体系を構成し、多くの偶然性を含んで競技として現象する、抽象的だが客観的な身体運動的競争文化である。」

4. スポーツの面白さ・楽しさ

スポーツをする人間の「面白い・楽しい」という心理的感情、生理的感觉（主観）はスポーツの客観的構造（客観）が規定する。これまで両者の関係は識別されず、渾然一体のものとして語られてきた。ホイジンガの遊戯のように神秘主義に委ね、説明不能なものとして処理された。カイヨワはスポーツが競争を楽しむ文化であると述べると共に遊びの6つの性格を述べた。繰り返せば「自由な活動」「隔離された活動」「未確定の活動」「非生産的活動」「規則のある活動」「虚構の活動」である。この中でも「規則のある活動」はスポーツの内括的要素であるルールに対応するが、その他は外延的条件であり、カイヨワの場合スポーツの内括的要素と外延的要素との識別が十分ではなかった。

ところで、ジレの挙げた3つの要素のうち「遊戯」「競争」「激しい身体活動」は並列的な関係でよいのだろうか。「遊戯」は「競争」と「激しい身体活動」を通して得られる心理的感情・生理的感觉であって、遊戯それ自体が独立して存在しているわけではない。ゲートマンの「身体的、競争的、組織的、遊び」も同様である。遊びとしてのスポーツの面白さの源泉は「身体的」「競争的」「組織的」な活動を享受した結果である。

「面白い・楽しい」とは人間の主観（心理的感情、生理的感觉）である。それは例えばスポーツと文学、映画、旅行、衣服、恋愛等々、異なる文化や生活場面によってその内容も異なる。つまり人間の主観はそれを生む客観的な対象（源泉）によって規定され、質が異なるということである。文化領域の異なりは「面白い・楽しい」の質の差を生むのである。同じスポー

ツでも身体的活動と用具、ルール、技術の相違で面白さに質的な差がある。サッカーを全員が好きかといえばそうではなく、バスケットボールの方が好きだという人もいる。同様に身体活動的であるが非競争的な文化、例えばバンジージャンプやジェットコースターのようにカイヨワのイリンクス（眩暈）を面白い・楽しいと感じる人もいれば、その恐怖に戦慄する人もいる。「面白さ・楽しさ」を引き出すように施設・設備、ルール他を工夫しても、それを享受する人間の側での主観は異なる。

こうして、スポーツをしたときの主観である「面白い・楽しい」を生む源泉（客観）としてのスポーツの性質の究明が求められる。因みにこれまでのスポーツの概念規定の方法論における内括と外延の関係、内括の構造的把握における識別の不十分さが、この問いを避けてきたといえるだろう。では、その「面白さ・楽しさ」の客観的源泉は何だろうか。

4.1 遊 戯

前稿で人間の遊戯とは以下の歴史的3要素が総合化されたものであると述べた。

- ・生物的快速性の追求（健康な生存への基盤としての身体運動）
- ・高等動物の低次神経活動的快速性・遊戯性の追求
- ・人間の精神的・文化的快速性・遊戯性の追求

そうした遊戯の1つの領域であるスポーツが客観的に持つ「面白さ・楽しさ」とはいかなるものであろうか。実は、これらは「スポーツの構造—本質・実体・現象—」が持つそれぞれの側面であり、人間の「面白い・楽しい」という主観はそれらの反映である。その関連を見てみよう。

4.1.1 本質

まず、自然的属性では身体・身体運動要求を

実現し、身体的快速性を追求する。時には少々きつい運動も発汗後の爽快感、充実感はまさに身体的快速性、面白さの実現である。そして社会的属性では施設・設備の持つ楽しさがある。立派な施設・設備であればそれだけで楽しさは倍増する。それに加えて面白さを工夫した競争形態、ルールの改良はそのスポーツの面白さを増加させる。

4.1.2 実体

また実体である運動技術・体系の上達、習得はプレーヤーの自信を向上させ、スポーツへの意欲を高め、面白さの質を一層高揚させる。戦術の立案、研究と習得はスポーツの面白さをさらに高める。

4.1.3 現象

そしてスポーツの現象では上記の面白さに加えて、偶然的プレーを仕掛ける面白さ仕掛けられた悔しさ、あるいはそれに対処する面白さもある。競技している選手たちはそのことを実感する。そしてお互いにファインプレーが出たときはプレーヤーとして至福である。以上はスポーツをプレーヤーの面白い・楽しいの内容であるが、これを見る場合にも面白い・楽しいは生まれる。より多くの観客の中であればそれだけで興奮するし、見知らぬ人とも仲良くなれる。時には対戦チームの選手たちや観客との友人関係の形成も楽しく、面白さの基盤である。さらに、国際試合においては自国のナショナリズムの形成にも関わる。

先述したように人類はスポーツを実行して「面白い・楽しい」と感じられるようにいろいろと工夫を重ねてきた、現在も重ねている。そしてそれは特に社会的属性における施設・設備・用具の改善であり、競技時間、得点方法などの競争形態の変更を含む競技様式、ルールの改善であり、技術・体系の高度化や戦術の改善などである。

4.2 スポーツの目標

昔から学校体育あるいは地域でのスポーツ享受の目標として多くが掲げられてきたが、これらは今検討したスポーツの面白さ・楽しさの源泉であるスポーツの本質（構造）あるいはスポーツ的世界に規定される。スポーツがそうした面白さ・楽しさを内包するがゆえに、それを教育の目的とするのである。さらに、スポーツではスポーツの指導過程での倫理的内容（フェアプレー、協調心、相手の尊重、民主的精神他）なども加えられる。

5. 競争

5.1 競争について

動物は植物を食し、動物間の食物連鎖も生存競争の一形態である。生物の世界から人間社会での競争まで、表現を変えれば生物の世界は多様な競争から成り立っている。したがって、競争を限定しないで否定することは生物の存在自体を否定することになりかねない。動物は種間では激しい殺戮をするが、種内では例えば雌の獲得を巡る雄同士の激闘はあるが、殺戮まではしない。種内での殺戮、戦争という競争を行うのは人間だけである。

前稿で述べたように人類は基盤として健康な生存のための身体運動の必要性に規定されながら狩猟活動と戦闘のトレーニング化（スポーツ的活動）を必要とした。そこでは競争の仕方をいろいろと工夫して面白さを深めた。人類はさらに原始の日常生活において、非身体運動的競争ゲーム（囲碁、将棋、トランプ、チェスの原初形態）を誕生させた。これらのスポーツ的活動や非身体運動的競争ゲームの競争は相手の存在の否定ではなく、相互の人間性を高め合う協力的競争である。お互いが刺激しあって伸びてゆく1つの素材である。人間は2人以上集まればそこにライバル意識、競争意識が生まれ、刺激しあって作業能率を上げてきた。この場合の

競争は励まし合う性格を持つ。

しかし資本主義は資本家による労働者階級の搾取によって成り立つ社会である。そしてたとえ多くの資本を持つ資本家であっても、資本の競争に負ければ明日は労働者階級に転落する。その点では蹴落とす競争である。ここでの競争はまさに協力の対極としての生存競争である。こうして競争には2つの概念が誕生した。協力的、激励的な「人間的な形態」（ソレブノバーニエ）と蹴落とす的な「野蛮な形態」（コンクレンツィア）である¹⁰⁾。

歴史における競争は主に階級闘争であり、スポーツへの接近は余暇を所有した支配階級の専有物であった。古代奴隷制社会では貴族階級と奴隷階級間の階級闘争という競争、封建制社会では土地貴族階級と被支配（主に農奴）階級間の階級闘争という競争であったが、いずれも階級間の競争としては比較的固定化された競争であった。しかし資本主義の競争は資本家階級と労働者階級との階級闘争（競争）ばかりでなく、資本自体の競争の上に成立する社会であるから、資本家階級内においても常に競争に支配され、そして競争は社会の全ての部分に入り込む。その場合の競争は「野蛮な形態」である。資本主義社会の発展の基盤である生産と社会の「分業と協業」は本来「人間的な形態」を刺激し、相互の労働意欲を高めて人格と生産力の発展を高めるものである。しかし資本主義はその「分業と協業」を「野蛮な形態」に転化させ、労働者たちを互いに反目させ、彼らの人格を偏狭かつ利己的にさせる。資本主義におけるスポーツを巡っては、資本家階級がスポーツにおける「人間的な形態」の競争を享受するが、一方でアマチュアリズムによってつまり「野蛮な形態」を導入して労働者階級を排除した。

ところで、スポーツにおける競争論を見ると、資本主義の「野蛮な形態」をスポーツ全面に覆い被せ、スポーツは人間疎外の原因とする、「資

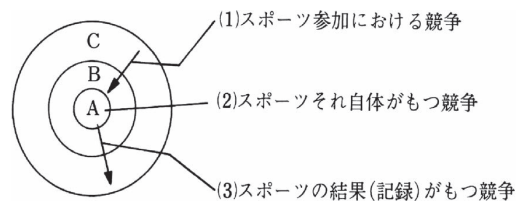
本主義の競争＝悪、スポーツの競争＝悪」とするスポーツ否定論がある一方、そうした資本主義における「野蛮な形態」を無視して、ホイジンガやカイヨワらはスポーツや遊戯における競争を、「人間的な形態」の側面のみで論じた。カイヨワは遊戯（パイディア）の4つの要素の1つとして競争（アゴン）を置き、スポーツなどの身体運動とチェスやトランプなどの非身体運動的ゲームを含めた。ホイジンガもまた競争を人間にとっての有益な行為、「人間的な形態」とみた。「第1人者になろうとする生まれながらの欲求」¹¹⁾として競争を本能とみている。「社会生活を律するすべての偉大な形式の誕生にあたっては、遊びの要素が最も活動的で、もっとも実り豊かであったと論証することは決して難しいことではなかった。文化そのもののすべてに先んじた、社会生活の本能としての遊びながら張り合う競争は古くから生を充実させ、さながら酵母のごとく原始古代の文化の諸形式を育て上げた」(p. 296) のであり、「原始社会の文化においては競争は聖なる祭りの一部を構成していた。それは神聖にして繁栄と福祉をもたらす行為として欠くべからざるものであった。」(p. 335) ここでは「野蛮な形態」は全く視野にない。

近年、スポーツの領域の中でその競争に対する機械的な批判も存在する。現在のスポーツを巡る上記の2つの競争の混同、あるいは「野蛮な形態」のみの視野は同様にスポーツの理解を誤らせる。ジャン＝マレー・ブロームは1970年代に新左翼の立場からスポーツは資本主義の体制補完物であり、資本主義のイデオロギーを支え、資本主義の矛盾を隠蔽するアヘンだと批判し、スポーツでの競争は人間性の破壊であると論じた¹²⁾。こうしてスポーツの本来持つ「人間的な形態」と資本主義的競争の「野蛮な形態」との識別ができずに、競争の全面的な否定となり、スポーツの競争性自体を否定した。

これに影響を受けたかのように、1988年オリンピックの名古屋招致をめぐる反対運動の中で、1980年頃に「トロプス」論というものが一部で主張された。SPORTを反対から読んだものである。競争は人間を疎外する、だからスポーツには反対する、オリンピックは競争を競うイベントであり、オリンピックに反対する、という論理である。そして非競争的ゲーム（トロプス）¹³⁾を提唱したがあまりにも短絡的に過ぎた。もちろんそこにはオリンピック開催に伴う環境破壊や住民福祉の削減などへの批判もベースにあったであろう。しかし「競争否定⇔スポーツ否定⇔オリンピック否定」は現代の社会において競争の否定的側面ばかりを強調する発想の短絡性は批判されるべきであろう。

5.2 スポーツの競争と公平性（平等性）

「スポーツ的世界の構造」とは既述のように「A：スポーツそれ自体」、「B：スポーツの組織」そして「C：スポーツと社会」の3層構造を持っている。そしてスポーツと競争を問うとき、それは図表6に見るように3つの競争が生じる。



図表6 スポーツに関する競争

5.2.1 スポーツ参加における競争と公平性（平等性）

この競争とは「(1) スポーツ参加における競争」である。これはこれまで述べてきた歴史における階級支配が決定的である。つまりスポーツは生産活動ではなく余暇活動であるから、スポーツに参加できるかどうかは余暇を所有しているかどうかで決定される。階級社会において余暇を所有したのはすべて支配階級であるから、

被支配階級は古代オリンピック以降、スポーツ、スポーツ競技会に参加できなかった。

女性もまた男性社会では参加できなかった。19世紀末からの欧米先進諸国における女性の諸権利運動によって、展望は大きく開かれた。しかし開発途上国での女性の地位は未だに低く、またイスラム圏での女性の地位の低さも深刻である。

ともあれ、女性のスポーツ参加を根本的に変えつつあるのが、1960年代以降の先進国における「スポーツ・フォー・オール政策」であり、スポーツへの全国民の参加を国家自体が必要とした歴史段階であることを意味する¹⁴⁾。そして法律的には1972年のアメリカにおける「Title ix」であり、学校（大学も含む）における生徒・学生の活動への補助金は男女同額としたことであり、国内のみならず世界的にも大きな影響を与えた。

5.2.2 スポーツそれ自体が持つ競争と公平性（平等性）

次いでスポーツそれ自体が持つ競争である。スポーツの本質で見たようにスポーツとはその本質レベルでルールという社会的属性を有する文化であった。スポーツそれ自体が競争を内包しているのである。各種競技は異なる競争様式と行動様式を持っており、それぞれの面白さを生み出している。

ここでの競争性に問われることは、それへの参加における公平性（平等性）である。個人競技たとえばレスリング、ボクシングなどでは古代ギリシャ時代には体重制は一切無かったが、現代では重量挙げも含めてそれは採用されている。またマスターズの諸競技会では年齢制が、障害者の競技会では障害別・障害度別が採用されている。しかし不思議なことに身長制を採用した種目は未だ存在しない。筆者も若い頃、バレーボール、バスケットボール、走り高跳びなどで苦戦を強いられた経験を持っている。

最近ではトランスジェンダー選手の参加が大きな議論となっている。男性としての筋力を持ち女性へ性転換した場合、その筋力の効果は圧倒的に有利だからである。そうした選手の成績が優位を占める事例が多くなることにより、「本当に女性なのか」と疑問視されて人権問題化している。IOCでは過去にはセックスチェックを行ったが、女性の人権無視であるとの批判があり、近年では男性ホルモン値が一定以下であることを承認の条件としている。また、義足を装備した障害者の参加も問題化している。健常者のトップレベルを脅かす状態が生じつつある中で出てきた議論である。義足の素材によって健常者の脚力を大きく上回る事は技術的、素材的に可能である。そのことへの疑問である。

5.2.3 スポーツの結果が持つ競争と公平性（平等性）

「(3) スポーツの結果（記録）が持つ競争」である。1位と2位では社会的な評価が大きく異なるのは、古代オリンピック以降変わらない。古代ギリシャでは優勝者は出身のポリス（都市国家）からその名声を高めた功績により多大な賞金、商品、特典を与えられた。そして資本主義の現代社会では、優勝者の名声は商品価値となり、その後の人生、収入に多大な影響をもたらす。選手の会社や軍隊において階級特進を与えられる。また国や自治体からの名誉賞が授与される。だからこそ、すべての選手は優勝を目指すのである。中には「2位以下は要らない。」と述べる者もいるくらいである。

こうした名誉や商品価値を求めて、競技への不正行為、例えばドーピングが深刻である。

6. スポーツ競技会の意義

前稿で述べたようにスポーツは約600万年という人類史の形成過程で狩猟労働、戦闘行為のトレーニング（スポーツ的活動）から次第に面白み、ルール形成を経て、スポーツとして確立

した。当初は祭礼での奉納行事として大衆に観戦された。ここでは単一種目が行われたと思われる。これは世界の多くの文明の中で共通した現象であった。

約3000年前になると古代ギリシャ地域で、多くの種目を構成してスポーツ競技会が開催されるようになった。種目はこれまでの狩猟行動や戦闘行動の延長的な種目が中心であった。こうして古代ギリシャは「スポーツ競技会の誕生」となった。ゲートマンが指摘したように、古代ギリシャのスポーツは宗教性を強く持ち、より多くの聴衆を集め、奉納としてもより一層大規模なものとなった。当時の地中海地方はポリス（都市国家）の乱立していた時代であり、互いに抗争を繰り返していたため南のエジプトや東のペルシャからの侵略の危機に常に直面していた。そのため、諸ポリスを統合しようとオリンポスの神々への奉納という手段で諸競技会が国家主催で開催されたからである。当時年間約100の競技会が開催されたといわれている。特にオリンピックを含む4大競技会（ネメア、イストミア、デルフィ）は有名である。開催年度はそれぞれ異なるが、競技会にはギリシャ市民権を有する者、支配層だけが参加できた。彼らは午後に集会所（ジムネージウム）に集まり、政治、文学を語りまた身体を鍛えた。ギリシャ彫刻からも想像できるが、理想的な身体（nude）は単なる裸（naked）とは異なる。ヌードは彼らの教養の一部であった。

オリンピックに参加することは各ポリスを代表し名誉なことであったが、優勝することはポリスの名誉をも意味した。4年に一度のオリンピックにはギリシャ圏から多くの見学者が、数週間の道のりを徒歩で参加した。途中の戦闘に巻き込まれないためにオリンピックの開催前後の1か月間はオリンピック休戦（truce）が実施された。オリンピック中に戦闘によって血を流すことは神々への冒瀆であったからである。

こうして、多様なスポーツ競技会はポリス間の交流、停戦、ポリスや選手の名誉、多彩な技術、強者の一大集結の場であり、国家権力の誇示でもあった。それはまた日常のトレーニングを基礎に専門化した選手たちの晴れの舞台であると同時に、スポーツを普及させる機会ともなった。

中世のキリスト教世界では身体文化であるスポーツは抑圧された。「スポーツとスポーツ競技会の消失」の時代であった。しかしこの時代の人々も健康に生存するための身体運動を必須としたのであり、特に余暇を所有した貴族層を中心に、民俗的ゲームが普及した。

16世紀末のイギリスでは資本主義が徐々に発展し始めた。物流、人的交流も盛んになり、中世の停滞を脱しつつあった。それは地域の流動化、不安定さを増していった。こうした不安定さを鎮めるために17世紀になると領主のノーブレス・オブリージによる「オリンピック」の開催がイギリスのみならず広くヨーロッパ全体に行われるようになった¹⁵⁾。種目は古代からの種目と土着の民俗的ゲームが中心であった。

1840年代、産業革命が完成し、大英帝国下で世界の経済、植民地を席卷しつつあったイギリスのパブリックスクールでチームスポーツ（サッカーやラグビーなど）が誕生し、その国内的、国際的普及は目覚ましかった¹⁶⁾。チームスポーツは競技時間も2時間あまりと、観戦としてもかなりの時間とエネルギーを擁するものである。そのためこれらの種目は単独でも成立し、さらに宗教性は脱皮した。そして古来からの陸上競技等も復興した。1880年代になるとプロスポーツ（スポーツのエンターテインメント化）も誕生し、資本主義としての商業化を開始した。競技会はマスコミ産業（当初は新聞、その後はラジオ、テレビ）と連携してますます普及した。その後イベント産業、広告産業他をも発展させ、資本主義化を促進した。それがまた、労働者のスポーツ参加の要因ともなった。

チームは住民の地域意識、所属学校愛、国際大会におけるナショナリズムなどの帰属意識の形成にとっても重要な役割を持つようになった。またスポーツ競技会は観戦者の興奮度を高め、高度な競技者はスターとなり、観戦者が自ら競技者へ参加するモチベーションをもたらし。競技会の平和的な遂行は対立地域間の和解の手段ともなる。(しかしダーティな試合によって、時には対立を深める効果も有する。) もちろん、スポーツ競技会の開催にはその組織、運営に多大な資金と労力を必要とする。資本主義社会ではこうした組織、運営に従事する企業が介在することが必須となるが、競技会の開催に必要な施設建設、競技会開催のための組織運営にも多大な経費を要するようになる。とすればここに資本主義的な競争が発生し、ともすれば汚職が発生しかねない。こうした組織の運営に関する招致、運営の透明性をいかに担保するかが国際的競技会開催に伴う大きな課題である。

ま と め

前稿の冒頭で述べた課題設定との関連で簡単な結論を述べようと思う。これらはその回答のすべてではなく、そのためのとっかかりでもある。

第1はスポーツの歴史的かつ構造的把握の課題である。この点は全体の構成として前稿で歴史的な把握を、そして本稿で構造的な把握と歴史性との関連を捉えた。従来、検討されてこなかったスポーツ研究の歴史性と構造性を研究方法論を強調して展開した。

第2はスポーツの公共性の課題である。アマチュアリズムでの私事性を「スポーツ・フォー・オール」は克服しつつあったが、新自由主義の普及に伴って再び個人主義化、個人責任論が強まり、スポーツへの公共的推進、援助が弱まっている。それに伴って国民のスポーツへの参加が低下している。

人類史におけるスポーツの誕生は人類の健康な生存にとって必須の文化であり、社会の構成員は参加能力のある人はすべて参加した。この時点からすでに公共性を有していた。階級社会においては余暇の所有と併行し、スポーツの所有も階級的であった。それでも支配階級内における特権としての公共性が存在した。それを現在「スポーツ・フォー・オール」政策は打破し、全国民のものにしつつある。

「何百万年ものあいだ、人間はなんとかエネルギー収支のバランスを保とうと必死になってきたのだが、いまでは何十億という人間が、カロリーの摂りすぎ（とりわけ糖分の大量摂取）と身体活動の少なさによって肥満になっている。人々が内臓に過剰に脂肪を蓄積する一方で、体力をどんどん低下させていくにつれ、心臓疾患、2型糖尿病、骨粗鬆症、乳がん、結腸がんをはじめとする裕福病が大変な勢いで広まっている。」¹⁷⁾

これが近未来社会の一つの像とすれば、スポーツがその予防、治療に果たす役割は絶大である。その点では今後いかなる社会であろうと「スポーツ・フォー・オール」は必須な政策として、スポーツを公共的なものとして政府、自治体が率先して推進せざるを得ない社会となる。この点で、本稿は公共性論の端緒は開けたと思う。アマチュアリズムと新自由主義の個人責任論は誤っている。その後の公共性論については拙著『スポーツと人権・福祉—「スポーツ基本法」の処方箋—』（創文企画、2015）を参照していただきたい。

第3はスポーツ論の無いオリンピック批判の問題である。資本主義社会のスポーツイベントであるから、しかも国際大会となれば大きな資金と政治力、マスコミの力を必要とする。さらに大会での優秀な成績を得ることによる名誉をその後の生活の糧とする人もいる。そうすると大会の招致、運営での汚職や選手の練習過程で

の不正（ドーピング）が生じやすい。大会の名声が上がれば上がるほど、そうした負の側面も大きくなる可能性がある。これらの防止にはすべての過程のオープン化（公開）、透明性の担保を保つ必要がある。それらの実現を要求しつつ、あるべき大会の実施を追求すべきである。もちろん大会規模の検討も含めて。しかしそれはスポーツやスポーツ競技会の意義を全面否定したり、無視することで解決はしない。オリンピックを含む国際競技会はまさに資本主義社会の産物であり、競技会の市場化、産業化も不可避である。とはいえ、近年のオリンピックをめぐるIOCと多国籍企業、アメリカテレビ界、そして開催国の経済的政治的利用は多くの批判があるように、度を越している。資本主義社会の中でどこまでが許容できる範囲なのか、そうした研究が問われるだろう。筆者もこの間「資本主義とスポーツ」としてこのテーマを追っている。

第4はe-sportについてである。非身体運動的競争ゲームであり、チェス、将棋、囲碁などと同等の部類である。ラグビーやサッカーなどの近代的なチームスポーツの誕生以前のスポーツは民俗的ゲームの総称であったが、1840年代以降のその誕生と普及は専らジレの定義に典型的に見るように「遊戯、競争、激しい肉体活動」を意味するようになった。1930年代には非身体運動的競争ゲームをもスポーツの概念に含める動向もあった。それは「遊戯、競争」を含むものであるからである。こうしてみると、狭義のスポーツと広義のスポーツとは身体形成、身体運動を含むか含まないかでの違いとなる。さらに狭義のスポーツから見れば、広義の非身体運

動的競争ゲームに長時間浸れば、身体形成との齟齬を来すことは必定であり、狭義のスポーツ論者からは広義のスポーツ論への否定的見解が多いのである。これは文化の問題であり、法令的に含む、含まないを決定するものではない。しかし以上のように性格だけは明確にしておく必要がある。

注

- 1) 大修館書店, 2015, p. 5
- 2) Tony Collins, *Sport in Capitalist Society — a short history—*, Routledge, 2013, p. 49
- 3) B・ジレ『スポーツの歴史』白水社, 1952年
- 4) ヨハン・ホイジンガ（里見元一郎訳）『ホモ・ルーデンス—文化の持つ遊びの要素についての定義づけの試み—』講談社学術文庫, 2018年, p. 336
- 5) レイモン・トマ『スポーツの歴史（新版）』白水社, 文庫クセジュ, 1993, p. 27
- 6) (5) の p. 7
- 7) R・カイヨワの『遊びと人間』講談社学術文庫, 1990年
- 8) Allen Guttman, *From Ritual to Record — The Nature of Modern Sport*, Columbia University Press, 1978, Chapter II, pp. 15–55
- 9) B・ジレ『スポーツの歴史』白水社, 1952年, p. 17
- 10) 芝田進午『人間性と人格の理論』青木書店, 1969年（第14版）, p. 194
- 11) (4) の p. 179
- 12) Jean-Marie Brohm, *Sport: A Prison of Measured Time*, Ink Link, 1978
- 13) 影山 健他編, 『みんなでトロプス！ 敗者のないゲーム入門』風媒社, 1984年
- 14) 内海和雄『スポーツと人権・福祉—「スポーツ基本法」の処方箋』創文企画, 2015. 同『イギリスのスポーツ・フォー・オール—福祉国家のスポーツ政策』不味堂出版, 2003他
- 15) 内海和雄『オリンピックと平和』不味堂出版, 2012年, p. 82–97
- 16) 内海和雄「資本主義はなぜ、集団スポーツを産んだのか（1）（2）」『広島経済大学 研究論集』第42巻第2, 3号, 2019年11月, 2020年3月
- 17) D・リーパーマン『人体600万年史（下）』ハヤカワ文庫, 2018年, p. 279