

<資 料>

スポーツの文化史

大 野 哲 也

キーワード：スポーツ，遊び，産業革命

近代スポーツ発祥の地イギリス

サッカー，陸上競技，水泳，ゴルフ，登山など私たちが思い浮かべることができるスポーツのほとんどは1700年代から1800年代にかけてイギリスで誕生した。

スポーツ (sports) ということばは，ラテン語の“deportare (デポルターレ)”ということばが変化したものだ。ラテン語のデポルターレは「一時的に離れる」という意味を持っていた。それがフランスに入ると「気晴らし」を意味する“desporter (デスポッティ)”となり，さらにそれがイギリスに入って「遊び」を意味する“disport (ディスポート)”に変化した。その後さらに変化して1800年代から1900年代にかけて現在の“sports”という単語が一般化していった。つまり現在のスポーツということばは「一時的に離れる」⇒「気晴らし」⇒「遊び」という歴史を持っているのだ。

なぜ「一時的に離れる」が「遊び」へと変化したのだろうか。

その理由の一つは，1700年代から1800年代にイギリスでおこった産業革

命にある。当時のイギリスは、アフリカ、ヨーロッパ、アジアに多数の植民地を持っていて、それらの地域からもたらされる巨万の富でこの世の春を謳歌していた。そしてこの強大な経済力で成し遂げたのが産業革命だった。産業革命の成果にはいろいろあるが、社会を変えたという意味で大きな影響力があったのは蒸気エンジンの発明だっただろう。

エンジンが発明される前は、人びとはどのようにモノづくりをしていたのだろうか。

それは職人（とその家族）が朝から晩までコツコツと手仕事で部品を作り、それらを組み立てるという作業を繰り返していたのである。こういう生産形態を家内制手工業という。この形態では、作業をしながら食事をしたり、子どもを躡けたりというように、労働と日常生活が融合していた。そしてつくられるモノのクオリティや生産量はその職人の腕にかかっており、それらは安定していなかった。

ところがエンジンという動力が発明され実用化されると、モノづくりの方法が劇的に変化した。巨大な工場が建設され、エンジンの力で部品をつくるのが可能となったのだ。もはや職人技は必要なく、生産量も職人任せでなくなった。モノのクオリティも生産量も機械が担うようになり、それらは安定していった。こうした生産システムを工場制機械工業という。

変化したのはモノづくりの方法だけではない。労働者自身もドラスティックな変化を経験した。職人は不要になり、工場で働く雇用労働者が誕生したからである。彼らは朝、自宅を出て工場へ向かい労働を始める。夕方の時間になるとその日の労働が終了して工場を出て家路に着く。工場にいる時だけが労働の時間で、工場を一步出れば完全に労働から解放された。家内制手工業では渾然一体となっていた労働とプライベートが、完全に分離し、人間は歴史上初めてプライベートの時間を手に入れた。これを「余暇の誕生」という。

労働から完全に解放された労働者はなにをしたのだろうか。

家内制手工業では、モノづくりの主導権は労働者自身が握っていた。どのような方法でモノを作ろうが、それは労働者の裁量に完全に委ねられていた。しかし工場制機械工業になるとそうはいかない。モノづくりの主導権を握っているのは動き続ける機械であり、労働者は機械のペースに合わせて仕事をしなければならなかった。いわば機械にこき使われるのであり、これは相当ストレスが溜まったことだろう。そのストレスを発散し、心身ともにリフレッシュするために工場をでて労働から解放された彼らは思い切り遊んだ。こうして明日の労働への活力を養い、自分自身の尊厳を取り戻したのだ。

すなわち労働から一時的に離れ (deportare) て、気晴らし (desporter) のために、一所懸命に遊んだ (disport) ののである。これが “sports” の語源なのだ。労働者たちは、さまざまな遊びを考案した。つまり、原初のスポーツは遊びだった。さまざまな場所でおこなわれていたさまざまな遊びが、互いに交流する中でルールが統一されていき、現在のスポーツへと完成していったのである。

したがって原初のスポーツは、多くの人がイメージしているスポーツ＝身体活動とはずいぶん様相が異なっていた。なにせ、音楽、文学、絵画、彫刻、さらには建築までもがスポーツだったのだから。現代社会を生きる私たちにすれば、何かの間違いじゃないかと思ってしまうが、これらがスポーツだったという証拠が、オリンピックに残っている。1912年のストックホルム大会から1948年のロンドン大会までのあいだ、これらが芸術競技として実施されていたのだ。ちなみに1936年のベルリン大会では、絵画部門に出品した藤田隆治の「アイスホッケー」と、鈴木朱雀の「古典的競馬」が銅メダルを獲得している。

その後、芸術競技は、展示される品質の管理が難しいことや客観的な採点基準を確立することが困難であるという理由などで廃止されることになる。しかしその精神は、オリンピック開催期間中にオリンピックスタジアム周辺

で催される芸術展示や、開・閉会式でおこなわれる華やかなパフォーマンスの中に引き継がれている。

イギリスにおける遊びの本質

ここからはいくつかの競技を事例にしながらイギリスにおける遊びの発展史について考えていこう。

サッカーやラグビーなど、二つのチームが一つのボールを奪い合い、追いかけて、ゴールに運ぶことをフットボールと総称する。イギリスにおけるフットボールの歴史は相当古く、起源を突き止めることはできない。とはいえ、その原型は、1500年代から1600年代ごろに多くの村や町などを単位とするコミュニティでおこなわれていた祭りにあるようだ。

祭りのメインイベントは、コミュニティの人たちを二つに分けて、たとえば、一方のチームは丘の上に立つ教会に、もう一方のチームは村外れにある川にかかる橋をゴールに設定して、どちらかのチームが相手より先にボールをゴールに運ぶかを競うものだった。一つのチームの構成員が数百人から千人規模になることもあった。コミュニティの老若男女はボールの奪い合いに熱中して昼夜を問わず遊び続けたという。それはそうだろう。現在のように遊ぶ手段が豊富ではなかった時代の娯楽であるから、彼らはできるだけ長く遊びたかったに違いない。

ちなみに当時はまだゴムボールは発明されておらず、ブタやウシの膀胱を風船のように膨らませたものをボールにしていた。尿が入るので弾力性があるのだ。私たちが想像するよりも膀胱は丈夫だったようだが、それでも祭りの最中にそれが破れたりすると、新たにブタやウシを屠らなければならないという相当血生臭い祭りでもあった。

この遊びが、時代が降るにつれて徐々に洗練されていき、ルールがつけられるようになる。そのプロセスでボールを手で扱うことを禁じるサッカーと、手で扱うことは認めるがそのかわりに強烈なタックルを見舞うことも認

めるというラグビーに分化していった。

サッカーとラグビーは出自が同じなので、ルールも似ていることが多い。その典型はオフサイドという奇妙な反則であるだろう。サッカーのオフサイドを文章で説明するのはかなり難しいが、できるだけわかりやすく記述してみよう。

オフサイドを理解するためには、まずオフサイド・ポジションがなにかを理解する必要がある。これは、攻撃側プレーヤーが、①守備側チームのフィールド内でボールより守備側チームのゴールラインに近い位置で、②後方から二人目の守備側プレーヤーよりゴールラインに近い位置にいる時のことをいう。そして、オフサイド・ポジションに攻撃側プレーヤーがいるときに、ボールを持っている他の攻撃側プレーヤーがパスを出すとオフサイドになるのだ。

これでは、理解することが難しいので、もっとわかりやすく言い直すと、相手フィールドに攻め込んで、相手ゴールと攻撃側プレーヤーの間に相手選手が一人しかいないときにその攻撃側プレーヤーに対してパスを出すとオフサイドになる、こう書けば少しは理解しやすいだろうか。

ラグビーにもオフサイドという反則がある。状況によってかわるのだが、スクラムをしている時は、スクラムの最後尾のプレーヤーから5m以上後方に離れなければオフサイドとなる。ラインアウトの場合は、ラインアウトに参加する両チームの選手の間にあるラインアウトの中央線からそれぞれ10m以上後方に離れなければオフサイドとなる。モール・ラックの場合は、モール・ラックの最後尾の選手より前からラックに参加した場合にオフサイドとなる。

文章で記述すると理解するのは至難の業だが、思い切り単純化して言えば、攻めている方向に対してボールの前から攻撃に参加してはいけないということだ。たとえば「待ち伏せ攻撃」はオフサイドの最たるものだ。そもそもオフサイドという言葉の原初の意味は「チームから離れている」あるいは

「チームから離れていく」という意味だという。そしてここでいう「チーム」とはボールに密集している味方チームという意味であり、すなわち密集から離れた位置にいたり、離れた位置にいたりすることを指していた（中村2009：102）。

オフサイドは実に奇妙な反則だ。ボールを前に進める競技でもっとも効率的に前にボールを運ぶ方法は、待ち伏せ攻撃であるからだ。誰か一人のプレーヤーをゴール近くで待たせておいて、その選手にパスを出せば、あっという間に得点できる。現に、バスケットボールやアメリカンフットボールはそれをやっていて、何十点もの得点が入っている。だが、オフサイドはそれを厳禁しているのだ。つまりオフサイドという反則の核心は、ボールを前に進める競技において、ボールを前に進めてはいけないということなのだ。

このような不自然なルールはどのような理由で生まれたのか。それは過去の祭りをみれば一目瞭然だ。遊ぶ手段がなかった時代、祭りではボールを奪い合った人たちは、できるだけ長い時間遊びたかったにちがいない。待ち伏せ攻撃をすれば勝てる確率は高くなるが、勝敗が決まってしまうとそこで祭りも終わってしまう。彼らは勝つことよりも、できるだけ長く遊ぶことを優先した。彼らのそのような無邪気な心性が次第にルール化されてきて、現在のオフサイドという反則になったのだ。

オフサイドという反則には、イギリス人の遊びに対する情熱が色濃く反映されているのである。

イギリスにおける男らしさの資本主義

イギリス発祥の近代スポーツにはもう一つ大きな特徴がある。それは「男らしさ」に強くこだわるところだ。

オフサイドという反則を違う角度から考えてみよう。もしも待ち伏せ攻撃が合法だったらその試合はどうなるだろうか。おそらく攻撃側プレーヤーが

フィールドのあちらこちらに散らばってボールを持った選手からのパスを待つというプレースタイルが主流となるに違いない。しかしオフサイドを禁止すれば、そのような戦術は採用できない。つまり、オフサイドがあることで、必然的にプレーヤーたちはボールに密集しなければならない、換言すれば、ボールに突っ込んでいくことが求められるようになるのである。

1845年、イギリスのラグビー校はフットボールのルールを成文化した。37条のルールの中の第2条に「オフサイド」がでてくる。

プレーヤーは、彼の後方で味方のプレーヤーがボールに触れたとき、相手チームのプレーヤーがそのボールに触れるまでオフサイドである（中村2009：76-102）。

また、1700年代にウエストミンスター校ではオフサイドについて、「よくない行為」ではあるが違法ではないとしていた。また、1800年代のイートン校やケンブリッジ大学では、意図的にボールから離れた位置でプレーすることは「汚い行為」だとして嫌悪されていた（中村2009：119）。

これらのルールには「ボールを前に進めていく競技においてボールを前に進めてはいけない」というパラドキシカルな心性がよく表れている。ボールより前でプレーしてはいけない、すなわち待ち伏せ攻撃を禁止しているのだから。

ラグビーにはノックオンという反則があるが、これも同様だ。ノックオンは、ボールのキャッチに失敗して前に落としてしまう反則をいうのだが、故意か偶然かは問題ではなく、ボールを前に落としてしまう、すなわちボールを前に進めてしまうことが禁止されているのだ。

ボールから離れた位置、とくにボールの前にポジショニングする行為が禁止されていれば、攻撃側も守備側も必然的にボールに突っ込んで行かざるを得なくなる。ラグビーの試合などはその典型で、ボールを中心にして大勢の

選手がずっと団子状態になっている。

彼らはたとえ怪我をしようが、しゃにむにボールに突進していった。なぜなら、それが男らしさの象徴だったからだ。ボールから離れて恥をかいたり、汚い行為をする者というレッテルを貼られるわけにはいかなかった。

こうした男らしさへの強いこだわりは、ボクシングにもみられる。

格闘技の歴史は古く、紀元前9世紀ごろから約1200年にわたってギリシャでおこなわれていた古代オリンピックでも格闘技種目があったことがわかっている。

したがってボクシングの発祥を正確に特定するのは困難なのだが、1700年代から1800年代にかけてイギリスでおこなわれていたボクシングの初期段階では、階級も十分に制度化されておらず、グローブもない、ただ殴り殴られるだけの血なまぐさいファイトだった。たとえボクサーが相手のパンチによって深刻なダメージを受けようとも、本人には試合をやめる権利がなく、ボクサーに帯同しているスタッフが敗北を認めるまで試合は続けられた。

しかも相手のパンチを避けることは男らしくない卑怯な行為として蔑まれていて、相手のパンチをまともに受けても倒れない不屈の闘志をみせつけたうえで相手を殴り倒すところにボクシングの醍醐味があった。選手にとっては賞金を懸けたプライズ・ファイトであり、血で血を洗うブラッディ・ファイトでもあったボクシングは、観客にとってのギャンブルでもあった。

たとえば1847年には140ラウンド、1849年には185ラウンドを戦ったという記録が残っている。ボクサーが相手との実力差を実感し勝てないことがわかったとしても勝利を諦めることは自尊感情が、そして彼に賭けた観客が許さなかったであろう。したがって、時々死者が出ることは必然だった。現在、世界タイトルマッチが12ラウンド制でおこなわれていることを考えれば、彼らの男らしさに対する執着は尋常ではなかった。

プリミティブなボクシングは、1743年に「対戦者のダウンでラウンドが

終了する」「ラウンド間のインターバルは 30 秒」などを定めたプロトン・ルールが、1838 年には 29 条からなるロンドン・プライズリング・ルールズが、1866 年に「1 ラウンドは 3 分」「グローブの着用」「レフリーによるダウンの 10 カウント」などを定めたクインズベリー・ルールができることによって徐々に規格化されていった（ボデイ 2011, 樫永 2019）。

イギリス流のスポーツがこれほどまでに男らしさにこだわった理由の一つは、当時の植民地主義を基礎にした資本主義にある。1700 年代から 1800 年代にかけてイギリスが産業革命を成し遂げたことは先述したとおりだが、それをおこなうための経済力は植民地経営、すなわち植民地から巨万の富を吸い上げることが必須だった。その植民地経営だが、植民地では、少数のイギリス人が圧倒的多数の現地の人びとを統治しなければならない。抑圧と差別をされ続け、苦難の生を生きる現地の人びとがいつ反旗を翻し暴動を起こすかわからない。そのような危険とリスクをともなう現地社会を支配するためには、不屈の闘志が必要だったのである。それを体現するために、それを証明するために、そしてそれを修養するための手段の一つとして、スポーツが利用されたのだ（大野 2020：87-91）。

したがって、フットボールにおけるオフサイド・ルールや死者が出ることも厭わないボクシングがイギリスで誕生し人気を博したのは、けっして偶然ではない。それを生み出す土壌が社会にはあったのである。

人工物のスポーツ、バスケットボールとバレーボール

ここではイギリスから離れてアメリカにおけるスポーツを考えていこう。

日本をはじめ多くの国々で人気があるバレーボール、バスケットボール、ベースボール、アメリカンフットボールはアメリカで誕生した。特徴的なのは、イギリスのスポーツが自然発生的な生成過程を辿ったのとは対照的に、バレーボールとバスケットボールはそれを作り出した考案者がいる人工物であるということだ。

バスケットボールは1891年にジェームズ・ネイスミス(1861-1939)によって、バレーボールは1895年にウィリアム・モーガン(1870-1942)によって考案された。イギリスをはじめとするヨーロッパから多くの移民が流入していたアメリカ大陸の東海岸では、厳しい寒さが長く続く冬に、屋内で男女が気軽に楽しめるスポーツが求められていた。しかし、イギリス流のスポーツは男らしさに拘るためにタックルなどの強い身体接触に寛容で、女性や子どもには不向きだった。

そこでネイスミスは、いかにしたらタックルのような身体接触を回避できるのかを考えた。そして一つの解答にいきつく。ラグビーの突進やサッカーのドリブルなど、ボールを保持したまま全速力で前に向かって走ることを認めると、それに付随して、前進を阻止するためのタックルも認めざるを得ない。ということは、ボールを持って全速力で走ることができないようにすれば、タックルも必要なくなるのではないか。すなわちドリブルしながらでないでボールを持って移動できないようにすればスピードは落ち、タックルが不要になると思いついたのである。そして、農業用のカゴを頭上に置きそれにボールを入れることで得点になることを思いつく。籠に向かってボールを投げるだけで、特別なテクニックは必要ないから誰でも簡単にプレーできる。なおかつ、ボールを持ったままゴールに走りこむラグビーのような方式ではなく、ボールを投げるという行為によって、すなわち、最終段階ではボールから手を離すという行為によって、しかもフィールド内であればどこから投げても良いことにしたので、ゴール前で一段と激しさを増す身体接触を回避できると考えた。

とはいえ、それでも勝負に熱中するあまりバスケットボールでは接触プレーが絶えなかった。そんなバスケットボールを好まない人たちのために考案されたのがバレーボールだった。だからバレーボールのほうが後から考案されたのだ。モーガンは身体接触を完全に回避するためにはテニスなどのネット型スポーツを採用するしかないと思っていた。さらに、新しいスポー

ツも厳しい寒さを回避できる屋内でできて、女性も子どももが楽しめるものでなければならない。こうした条件を踏まえつつ、試行錯誤する中でバレーボールは誕生した。そして完成すると、モーガンがYMCA（キリスト教青年会）で勤務していたことと、怪我の心配がなく誰もが気軽に楽しめるという特性が多くの人に支持されて、あっという間に全米に広がっていった。

アメリカにおける合理的な資本主義

アメリカ発祥のスポーツにはイギリスとは違う大きな特徴がある。それはアメリカの資本主義がイギリスのように植民地経営を土台にして成立しているのではなく、合理性と効率性を基礎にしているという点であり、それがスポーツにも反映されているということだ。

アメリカ資本主義の象徴は、世界有数の自動車メーカーであるフォード社が発明した生産ラインにおける流れ作業方式だろう。1903年に自動車会社フォードを設立したヘンリー・フォード（1863-1947）は、いかにしたら自動車を安く大量に作れるかに腐心していた。大量生産ができれば自動車価格を下げることができ、多くの人に購入のチャンスが広がる。それは単に会社が儲かるという自己本位的な欲望ではなく、アメリカの繁栄と多くの人びとに幸福をもたらすだろうと彼は考えた。

試行錯誤の中で若きフォードが発見したのは、従来型の車の土台（フレーム）の位置を固定しておいて、部品を持った従業員がフレームまで来て部品をつけるという方式がいかに時間のロスを生んでいるかということだった。それに気づいたフォードはフレームにロープを括り付け、それを人力で前に移動させ、待ち構えている従業員が担当する部品をとりつけていくという方法を編み出した。現在のベルトコンベア方式の発明である。人力から機械式へオートメーション化されることで生産効率は飛躍的に向上した。このシステムによって大量生産された丈夫で安価なT型フォードは瞬く間に全米に普及して、現在に至るモータリゼーションの礎を築いた。それだけではなく、こ

のフォードシステムは現代資本主義における生産システムを劇的に進化させつつ、社会の隅々に至るまでこの効率性と合理性を優先する考え方を浸透させた。社会のカタチや人びとの考え方そのものを根本から大きく変えていったのである。

こうした効率性と合理性はアメリカ型スポーツにも色濃く反映されている。というのもアメリカ型スポーツは、プレーヤーのポジション（役割）がかなりの程度で固定化されているからだ。ベースボールにおけるピンチランナーやピンチヒッターはその典型で、彼らの役割は「走ること」と「打つこと」だけに限定されている。

バレーボールのセッターはトスをあげることだけに、リベロはサーブプレースープだけに専心していて他のプレーは担当しない。

アメリカンフットボールは選手の専門性を極限まで徹底している。オフェンス側のオフェンスラインを構成するセンター、ガード、タックルはディフェンス選手の突進を食い止めること、ランニングバックはボールを持って走ること、ワイドレシーバーはパスされたボールを受けること、キッカーはフィールドゴールとキックオフだけを担当している。ディフェンス側はオフェンス側の選手に対応する形でポジショニングされており、彼らの役割はマークした選手の動きを徹底的に阻止することにある。彼らは割り振られた仕事だけに特化していてそれ以外のプレーはほとんどおこなわない。こうした適材適所、プレーヤーの専門性を強めることでゲームの効率性と合理性がたかまるのだ。

もう一つの特徴は、イギリス型のように男らしさにはまったく拘らないことだろう。フットボールにおけるオフサイドのようにボールに密集していくという心性はアメリカ型にはない。いやむしろ、アメリカ型はそのような心性をナンセンスだと思っている節がある。というのも、アメリカ型はルールすれすれの行為はむしろ頭脳プレーとして称賛される傾向があるからだ。たとえば、盗塁は英語でスチール (steal) というがこれは文字通り「盗み」

を意味する。卑怯そのものの行為ではあるが、これは、ルールに則った正当なプレーである。バスケットボールのフェイントはまさに相手を騙す行為であるが、これに怒ったり、「汚いプレー」だと批判する人はいない。

アメリカに渡ったボクシングは、防御もせずに殴り殴られるという男らしさの極地から、フットワークを使い、ダッキング（上体をかがめてパンチを避ける）やブロッキング（グローブでパンチをガードする）などのデフェンステクニックを駆使しつつ、ジャブで相手を牽制しフェイントをかけながら「打たせずに打つ」合理的なスポーツへ姿をかえた。そして現在の頭脳戦ともいべきスマートな格闘技として世界中の支持を得るようになった。

一つの試合で大量に得点が入ることもイギリス型とは異なる点だ。バスケットボールならば両チーム合わせて200点近くはいることもあるし、バレーボールは1セットが25点先取である。こうした得点の多さは、ほとんど点が入らないサッカーを思い浮かべてみれば、まったく指向性が違うことがわかるだろう。それはひとえに、アメリカ型スポーツがエンターテインメントの要素が強いからだ。人工物としてのスポーツが、考案当初から観客の存在を視野に入れていたと言っても良い。スポーツを見る立場からすると、いつまでたっても点が入らないゲームよりもたくさん点が入った方が楽しい。そのような、するスポーツだけでなく、みるスポーツをはじめから組み込んでいるのがアメリカ型スポーツの大きな特徴だ。

イギリス型スポーツとアメリカ型スポーツは同じ資本主義の申し子とはいえ、根底に流れている思想がまったく異なっているのである。

体育として取り入れた日本

250年におよぶ鎖国が続いた江戸時代が終わり、明治という時代の幕が開いた1868年、世界に向けて開国した日本は、政治、経済、科学、法律、教育など社会のあらゆる面で進歩と発展を遂げてきた欧米列強らと決定的な差を見せつけられて、愕然・騒然としていた。その背後には、欧米によるアジ

アにおける植民地の争奪戦があった。このままでは日本も植民地化されてしまうという明治政府の危機感と恐怖心は相当のものだった。一刻も早く欧米に追いつかねばならないと考えた政府は「脱亜入欧（後進世界であるアジアを脱してヨーロッパ列強と肩を並べる）」「富国強兵（経済を発展させて軍事力を強化する）」という二つのスローガンを掲げて、それらに向かって猪突猛進しはじめた。

彼らが考えた手法は単純明快だった。政治、経済、科学、教育、建築、軍隊、法律、医療など、社会全般におよぶ専門家やスペシャリストを欧米から招き、彼らの手を借りて、日本の近代化をすすめようとしたのである。「御雇外国人」と呼ばれた彼らの多くは時の総理大臣よりも高額な給与をもらっていたという。それほど、政府の危機感は半端ななかったのだ。

たとえば、日本に初めて入ってきたスポーツはベースボールであったという。1872（明治5）年に御雇外国人としてアメリカからやってきた英語教師ホーレス・ウィルソン（1843-1927）が赴任した第一大学区第一番中学（のちの開成学校であり、現在の東京大学につながる）で授業の傍ら教えたのが始まりだった。

しかし日本にスポーツを普及させた最大の貢献者というならば、これも御雇外国人としてイギリスからやってきて東京英語学校（のちの東京大学予備門）で教鞭をとったフレデリック・ストレンジ（1853-1889）にほかならないだろう。学生たちに陸上競技やボートなどを教え、自身も学生たちと共に競技に熱中したという。現在の運動会（体育祭）も開催し、現在の日本の体育の礎を築いた。

江戸時代における武士の嗜みとして、火急の事態に直面しても動じることなく平静を保つことが求められていた。慌てふためき取り乱すことはもっとも蔑まれる行動であった。そのような価値観の時代、スポーツ、すなわち走ったり体を奇妙に動かしたりすることは、みっともない行為の最たるものだった。市井の人たちからすれば、スポーツに興じる学生たちは、時に笑い

の対象だったという。こうした眼差しにも動ずることなく、ストレッチとその門下生たちはスポーツを楽しみ、普及させていった。

日本政府もスポーツの普及を後押しし、学校教育に「体育」として導入していった。というのも、スポーツが心身を鍛え健康の増進に役立つからだった。それは「富国強兵」の理念に見事にマッチした。しかしこの理念を短期間で達成しなければならなかったという事情があり、スポーツの核心であった遊びの要素は、あつという間に排除されていった。遊んでいる場合にはなかったのである。日本において、スポーツは体育となって一般化していったが、そのプロセスで遊びの要素は失われ、楽しむというよりも、礼儀を重んじ、努力を重ね、忍耐に忍耐を重ねる規律・訓練となった。これが現在の体罰問題、しごきや練習中に水を飲むことを禁ずるといったような間違っただ指導方法、指導者や先輩後輩間の礼儀作法の問題、勝利至上主義などに繋がっている。

遊びへと回帰するスポーツ

遊びや楽しみの活動が体育へと変形して広く日本社会に広がったスポーツであるが、体育が持っていた負の側面は徐々に改善されてきている。数十年前は当たり前だった「練習中に水を飲むことを禁じる」ことや指導者の体罰やシゴキというような非科学的で非人道的な練習方法は姿を消しつつある。また選手たちの「競技を楽しみたい」というような発言も多くなってきた。

とはいうものの、スポーツがオリンピックやサッカー・ワールドカップなどメガイベント化するようになり、「ニッポン、チャチャチャ！」の大声援や「絶対に負けられない戦いがそこにある」というようなナショナリズム的な側面が強化されるにしたがって、選手たちには大きなプレッシャーがかかるようになってきている。ミスした選手に対するバッシングは後をたたず、海外の事例だが、過去には、サッカーのワールドカップで敗戦につながるミスをした選手が、帰国後すぐに暴漢に襲われ射殺されるという事件も起こって

いる。

スポーツと経済が密接に結びつくことも大きな問題を孕んでいる。たとえばオリンピックでは、放映権を手にした国の放送時間に合わせて決勝戦がおこなわれることが当たり前になっている。開催国の時間ではなく放送時間に合わせてスケジュールが組まれるのである。またアスリートが高額な収入を得るようになってきている現在、それが夢をもたらす効果があることはたしかだが、スポーツの主客が転倒する事態を生み出している。つまり、「スポーツをする結果として経済がついてくる」のではなく、「経済を回すためにスポーツを利用する」というものへの変化だ。たとえばボクシングのファイトマネーの最高額は、2015年におこなわれたアメリカのフロイド・メイウエザー対フィリピンのマニー・パッキャオ戦で、わずか1時間足らずの戦いで、メイウエザーは252億円、パッキャオは180億円を稼いだ。

こうした、ただの「遊び」だとはとうてい考えられないスポーツの現在地であるが、その一方で「遊び」に回帰する動きも出てきている。その一つはeスポーツの台頭である。eスポーツとはエレクトロニック・スポーツの略語でコンピュータゲームやビデオゲームをつukai対戦するスポーツである。ネットゲームがスポーツなのかと訝しむ人がいるかもしれない。しかし近代スポーツが誕生したイギリスにおける「遊び」や「楽しみ」を意味する単語がスポーツ (sports) という言葉の語源であること、また過去にはオリンピックで芸術種目があったことは前述した。それらのことを想起すればコンピュータゲームがスポーツであることに違和感はない。過去には幅が広がったスポーツの概念が徐々に身体活動を伴うものだけに縮小化されていき、それがまた、現在において過去とは違う形で拡張されてきているのだろう。ただし、eスポーツの発展と拡大に力を入れるのは、それが巨大な経済的效果をもたらすからという理由があることもわきまえておく必要がある。

もう一つ、重要な点を指摘しておこう。2011年に施行されたスポーツ基本法の前文は「スポーツは、世界共通の人類の文化である」という文章では

じまる。こうした実感は多くの人に共有されていると思うが、本章で明らかになったのは、スポーツがイギリス文化を色濃く反映していることと、資本主義の精神が濃密に内包されているということだった。たとえばイギリスは植民地経営をする際に、スポーツを最大限に活用した。つまり現地社会でスポーツの発展と普及につとめたのだ。その理由は、「イギリスに支配されている」という怒り鬱憤が、スポーツによって逸らされたり発散されたりするからだ。また、スポーツに熱心に取り組むことは、知らず知らずの間にイギリスの文化や価値観を受容していくことにも繋がっていくからだ。

こうした歴史を踏まえたうえで、私たちはなぜスポーツが好きなのか、なぜ私たちはスポーツをするのだろうか、というようなことを考えていく必要があるだろう。それが、新しいスポーツ文化を生み出す契機になるに違いない。

参考文献

- ボディ、カシア、2011『ボクシングの文化史』東洋書林。
樫永真佐夫、2019『殴り合いの文化史』左右社。
中村敏雄、2009、『中村敏雄著作集8 フットボールの文化論』創文企画。
大野哲也、2020、「書評 拳の近代—明治・大正・昭和のボクシング—」『ソシオロジ』第65巻2号、社会学研究会、pp.87-91。