

Ⅲ. 特別報告

1. スポーツ研究に対する人類学の寄与

早稲田大学教授 寒川 恒夫

中澤篤史（司会）：今回の司会と、企画をさせていただいたんですけれども、僕自身は寒川先生に学生時代に指導していただいて、ぜひともお話しいただきたいということでいくつかのお話の内容を打診いたしました。具体的には、先生が今までやってきた研究、特に先生御自身の学位論文であった東アジア・東南アジアの遊戯の分布と生産関係についての歴史学や民族学の立場からの研究、その延長線上にある最近の御研究、いくつかの武道・武術というのを国際的なスケールから、あるいは日本の伝統文化というものを再考しようとする研究ですね。そういったこれまでの研究とこれからの研究、それらを貫いて一番大きいテーマとしてどういう事を探求されているのか、なかなか普段聞けないので教えてほしいということをお願いしました。それらをまとめて、スポーツ研究に対する人類学の寄与というテーマでお話しいただきたいと思っています。質疑応答、その後は懇親会も用意しておりますので、学問はもちろん、それに留まらない交流の場として皆さんいろいろとお話しできたらなと思います。それでは先生、どうぞよろしくをお願いします。

寒川恒夫：ご紹介いただきました寒川と申します。こういう機会にお招きいただきましたことを感謝いたします。中澤先生の方からはずいぶんと大きな課題を頂戴しまして、私がそれに答えられるかどうか不安でしたので少し内容を絞らせてくださいというお願いをしまして、「スポーツ研究に対する人類学の寄与」ということでお話をさせていただきます。

日頃スポーツ人類学という学問をやっておりますので、「スポーツ研究に対して人類学がどういう形で貢献してきたのか、できるのか」というあたりのお話をさせていただければと思っています。

1. 人類学について

まず最初に、「スポーツ研究に対する人類学の寄与」ということで、人類学についてのお話をいたします。といいますのは、人類学と日本語で言いますと普通は遺伝とか解剖とかといった生物学的な研究分野として理解する人が多いんですけれども、これは明治のはじめに日本でこの分野を最初に研究された坪井正五郎という先生が、東大に最初の学問拠点を組織して人類学という名前を使われました。ただ、坪井先生は形質人類学に特化してこの言葉を使ったのではなくて、近頃よくジェネラルアンソポロジーという言い方をしますけれども、文化の側面をも含み込んだ総合的な意味で先生は人類学という言葉を使われております。ただ、先生がお亡くなりになって、その後東大の人類学教室の方たちが生物学の方にフィールドを特化して、そういう研究の営みを人類学という風に自称し、世間もそういう風に認知していくことがあって、人類学という日本語はイコール形質人類学という風に日本では理解されてくる、そういう流れがあります。

アンソロポロジーはギリシア語のアントロポス（人間）とロゴス（言葉、理論）をくっつけた言葉で、人間の学という意味ですが、英語圏とドイツ語圏ではその理解の仕方が微妙に違っている。坪井先生が留学したイギリスなど英語圏の方では

アンソロポロジーという言葉で人間の生物学的側面と文化社会的側面の二つの研究を包括する、そういう意味で使っている。その中で生物学的側面をいいたいときには「フィジカル・アンソロポロジー」と「フィジカル」という形容詞をつけるし、社会や文化について特化したいときにはカルチュラルとかソーシャルといった形容詞をつけて区別をする。

ところが、ドイツ語圏ではいささか違ってるようでありまして、アンソロポロジーのドイツ語「アントロポロジー」というのは、ドイツ人の発想ではこれは生物学的研究分野であって、アンソロポロジーの文化・社会研究側面については「エトノロジー」(エスノロジー)という言葉を使って区別をする。人類学の教科書に書いてあることだと、ドイツの人たちは肉体と文化社会現象は同じ一つの土俵の上で(あるいは同じ研究方法で)論じることができない。ジェネラルが果たして成り立つのかということに疑問を抱いている人たちの立場といえます。

それに対して英語圏の人たちはフィジカルとカルチュラルを総合する立場を可能と見る。ドイツ語圏の人が今も昔と同じようにジェネラルということが不可能と考えているかどうか、私はまだちょっとそこら辺はチェックすることはできていないんですけども、これは、総合科学は本当にあり得るのかということとダイレクトにかかわりますので、大変大きな問題だと思いますけれども、今日の話では私はそういうところには踏み込まない事にさせていただければと思います。

スポーツ研究に対する人類学の寄与といった場合には、フィジカルとカルチュラルの両面での議論が可能になって、バイメカとか生理学はフィジカルの方面での寄与と言うことになるかと思うんですけども、今日はカルチュラルな分野での寄与ということに限定してお話しさせていただきたいと思います。

2. スポーツ研究について

スポーツ研究という場合のそのスポーツの中身ですが、ごく普通に日常用語としてスポーツを使うときにはサッカーとかテニスとかマラソンとかというものをイメージいたします。研究者はそれらを総称して、近頃では「国際スポーツ」という言葉を使っています。国際スポーツは世界ナンバーワンが決められるスポーツという意味ですが、考えてみますと、世界ナンバーワンを決める前提となるのは IOC で、IOC が作っている組織のメンバーの中で誰が一番かというところで世界ナンバーワンが決まる仕組みになっています。IOC はまるで独占企業のようにありまして、これに対抗できるスポーツ組織というのはおそらく世界にはないだろうと思います。音楽の世界で世界ナンバーワンを決めると自称する大会はずいぶんたくさんありますが、しかしそのどれが本物かという議論が常にあって決まりません。主催する組織の国際統合度が低いからです。ことスポーツに関しますと IOC とその下部組織である IF が主催する大会の一番が世界ナンバーワンということに誰も文句を言いません。IOC の国際統合度が異様に高いからです。

こうした「国際スポーツ」を人類学がこれまで研究してきたかといいますと、それはしておりません。やっと近年、たとえばブラジルの人類学者がブラジルのサッカーを分析するというところをはじめましたし、それからドイツでサッカーのワールドカップが開かれたときにミュンヘン市がお金を出して『フスバル(フットボール)』という本を出しました。サッカーが世界でどれくらいグローバル化しているかということアピールする意図でミュンヘン市はお金を出したんですけども、それを請け負った人たちが人類学者でありまして、たくみにもサッカーがそれぞれの国においてどういう風に土着化しているか(例えばタイの仏教寺院にはベッカムの彫像がある)といった土着化のありようを描くことで逆にサッカーのグローバル浸透度の高さを論じる論文をたくさん用意して、それで全体を構成しております。これなんかは人

類学者が国際スポーツを扱う一つの仕方なんですけれども、これは新しい希有な例でありまして、人類学はこれまで原則的に「国際スポーツ」研究には貢献していなかったと申し上げてよろしいかと思えます。

ただし、ゲームやプレイの研究については、おそらく最も高い貢献をしているのではないかと考えています。論文や報告書また単行本の形で研究がまとめられていて、**games** でありますとか **traditional play** でありますとか、それから **sports** という言葉を使うケースはごくまれですけれども、世界各地の昔から伝わっているような競技でありますとか、こどもの遊びや大人の遊び、それにダンスを含めて、関心は非常に高かったといえます。

3. 人類学におけるスポーツ研究

19世紀後半から人類学者によるこうした仕事が始まっておりまして、1世紀半の歴史によってその成果は膨大な量になるということは申し上げてよろしいかと思えます。その中でスポーツ科学なり体育学で役に立っているものにどういう研究があるのかということ、これからお話ししたいと思えます。

発表資料の方を最初ごらんいただきたいんですけども、これが人類学（文化人類学、社会人類学、民族学、民俗学）がいわゆるスポーツについて取り上げた代表的なものをリストアップしたものです。ごく一部です。

一番にあげましたのがタイラーという人のもので、1871年に『原始文化』という本を出します。タイラーは人類学の父と称される人で、相当影響力がある人でした。この本で注目すべきは、遊びの起源を論じたことです。こどもの遊び、大人の遊び、競技、ギャンブルを含めてそのルーツは何かということ、これを最初に論じたのがタイラーでした。

サバイバル（残存）という概念を彼は用意しません。サバイバルというのは、発生した当時はその社会に役立つシリアスな目的とか機能を持ってい

たが、時間が経ったり、あるいは別の社会に移ったりすると元々の意味が失われて、ただの遊びとして残ることがある。それが遊びであると、そういう説明の仕方です。例えるなら、人間の盲腸です。ずいぶん古くは盲腸もちゃんと機能を果たしていたが、今は取ってしまっても生活には支障がない、そういう状況にある臓器です。この残存という概念は、その後いろいろ批判はありましたが、一定の有効性は認められています。それどころか我々が体育やスポーツの教科書で遊びやスポーツの起源として最初に習うのは、このタイラーのサバイバル概念で、今でもパワフルです。近年、これに対するアンチが出て参りましたが、それはまた後でお話しさせていただきます。

1879年、次の「ゲームの歴史」という論文の中で、タイラーが取り上げましたのは、遊びの起源と伝播の問題です。独楽回しとかたこ揚げだとかそれから竹馬、サイコロ、盤上遊戯、ボールゲームといった遊びは世界中で行われていますが、それまで遊びはヒトの遊び本能によってどこでも発生するという独立発生説が有力でしたが、タイラーはこれに反対し、一つあるいは複数の起源地からの伝播を主張しました。この伝播を地理的と歴史的の二つの相で分析し、遊びの歴史学と遊びの地理学の可能性を示唆したのは重要な貢献でした。

それから1896年の論文では、コロンブスがアメリカ大陸を発見する以前にアジア大陸と新大陸の間に交渉があった、文化の交流があった、それを遊びから証明しようとしてしました。これは今お話しした1879年の論文の伝播部分の展開です。**American lot-games** と書いてありますのは、メキシコにパトリという盤上遊戯がありまして、布の上にマス目を書いてさいころだとか何かによってマス目にしたがって駒を動かしていく。ある一定のルールで先にゴールに行ったものが勝ち。そういうゲームなんですけれども、これが実はインドで行われているものに非常によく似ている。このインドで行われていたものがコロンブス以前にオ

- Tylor, E.B. 1871 Primitive culture, 2vols, London.
- 1879 The history of games, in: Fortnightly Review, 1, May.
- 1896 On American lot-games as evidence of Asiatic intercourse before the time of Columbus, in: International Archives for Ethnography.
- Gomme, A.B. 1894-1898
The traditional games of England, Scotland and Ireland, 2vols. London.
- Culin, S. 1907 Games of the North American Indians, Washington D.C.
- Damm, H. 1922 Die gymnastischen Spiele der Indonesier und Südsee Völker, Leipzig.
- Bishop, C.W. 1925 The ritual bullfight, in: The China Journal of Science and Arts; 3.
- Weule, K. 1926 Ethnologie des Sports, in: Bogeng, B.A.G. (hrsg.) Weltgeschichte des Sports aller Völker und Zeiten, Leipzig.
- Firth, R. 1930 A dart match in Tikopia : A study in the sociology of primitive sport, in: Oceania, 1.
- Kruyt, A.C. 1938 Het schommelen in de Indische Archipel, in: BTLV, 1185.
- Meuli, K. 1941 Der Ursprung der Olympischen Spiele, in: Antike, 17.
- Krickeberg, W. 1948 Das mittelamerikanische Ballspiel und seine religiöse Symbolik, in: Paideuma, 3.
- Hye-Kerkdal, K. 1956 Wettkampfspiel und Dualorganization bei den Timbira Brasiliens, in: Die Wiener Schule der Völkerkunde.
- Roberts, J.M., Arth, M.J., Bush R.R., 1959 Games in culture, in: Am.An. 61.
- Archaimbault, C. 1972 La course de pirogues au Laos : Un complexe culturel, Ascona.

セアニアを渡ってアメリカ大陸に入ったんだということを論じようとした。

もちろん、文献資料というのはありませんので地理的な分布とその遊びが持っている文化的な特性とかから彼はそういう風な結論を出すんですけども、当否は別にしても、遊びがどこで始まって、それがどのように他に移っていくのか、という問題を提供してくれた功績は非常に大きいと思います。

次がゴムという女性の研究であります、イギリスのイングランド、スコットランド、アイルランドの子どもの遊びを詳細にとりまとめたのが、この2巻本です。彼女がここで理論的に問題にしたのは、こういった子どもの遊びが一体どこに根っこを持っているのかという起源の問題なんですけど、これもタイラーが1871年に書いたのと同じ残存、つまり昔の人が真面目に行っていたこと、それは労働とそれから宗教的な儀式ってことでありますけれども、タイラーに倣ってその二つに根っこを持つんだと言ったわけです。

こういう風に残存起源に追従するという営みが、それ以後ずっと出て参ります。キューリンの1907年のこの単行本もその一つです。『北米インディアンのゲーム』という本で、今のアメリカ合衆国、それとカナダ、メキシコの先住民のスポーツ情報を網羅したものなんですけれども、やはり理論的な部分で問題にしたのはそういったネイティブアメリカンのゲームが宗教的な儀礼にルーツを持っているということ。そういう説明です。

日本でもこの影響はすごく強くて、日本のフォークロア、民俗学を築きました柳田国男も遊びを論じるときには必ず、元は仕事あるいは宗教的儀式であったという論を展開します。フォークロアの方たちは、今でもこれを修正しようとはしません。柳田がこれを紹介してからずいぶん時間が経つんですけども、これを一度疑ってみようという方はほとんどいらっしゃらなくて、今でも判で押したように子どもの遊びのルーツっていうのは、たとえば鬼ごっこといえ、お寺や神社で行われ

ていた鬼に関わる儀式から子どもがこれを自分たちの世界へ持ち込んだんだという、そういう説明が普通になされています。いかに影響が大きかったかということです。

次のダムになりますと、少し様子が変わってきます。これは今のインドネシアとオセアニア地域の運動競技を網羅的に文献資料でもって集めたものです。ここで彼が問題にしたのはルーツということより、どこにどういう分布をしているのかということと、その社会の中で運動競技がどういう機能を果たしているのか、そういう社会的な機能の問題に目を配ったものです。

それから次のビショップによるものですが、これは儀礼的な闘牛と書いてありますけれども、中国で行われている闘牛というのが実は独立したのではなく、中近東の古い農耕文化、牛を使った農耕文化の伝播の結果、中国で闘牛が行われるようになったんだという、これも起源と伝播を扱ったものです。しかもそれは宗教的な儀式としてずっと命を長らえているものだという、そういう説明の内容になっています。

次のヴォイレが1926年に発表したものは、「スポーツ民族学」というタイトルがつけられております。ただ、これは独立した本ではありませんで、ボーゲングという人が編集した『全ての民族とスポーツの世界史』という本の一番最初の部分、原始時代とか未開時代におけるスポーツのあり様を扱った *Ethnologie des Sports* の章でした。評価すべきは、従来、世界史の中でスポーツの起源とか原始時代のスポーツを論じるときは専ら考古学の材料を使うんですが、ヴォイレはこれを使わなかったということです。この人はドイツで相当著名な民族学者でありまして、物質文化の専門家だったんですけども、世界中のいわゆる現住未開人の伝統的なスポーツ（今ならエスニックスポーツといいます）を材料にして人類の太古のスポーツのあり様を再構成するというのをした。我々は、原始の問題というと考古学にお任せなんですけれども、果たして考古学が人類の最初の社会を

どれほど再構成できるのか、ということに対する疑問が今提出されていますので、そのことも後でお話したいと思います。

次のファースという人のですが、この人はイギリスの社会人類学者でありまして、ティコピアのやり投げ競争のエスノグラフィーを『オセアニア』という学術誌に掲載しております。実際にオセアニアのティコピア島にいて調査をしました。おもしろいと思いますのは、副題に「未開スポーツの社会学」という題がつけられていることです。ティコピアの人たち、いわゆる近代化する以前の人たちですけれども、この人たちのなかでやり投げ競争というものがどういう社会的な機能を持っているのかということフィールドワークのデータを用いて明らかにしたというものです。ティコピア以外の島からもいっぱい来るんですが、人間のコミュニケーションとか、一年間の生活サイクルだとか、その中でダートマッチというのが非常に大きな機能を果たしているということを問題にしました。ただの遊びなんですけど、しかしむしろこれがこの社会の統合を、アイデンティティも含めてもたらしている、そういうトーンで書かれています。非常におもしろいです。

次の「インド多島海におけるブランコ」はクロイトという人の 1938 年のものです。これはインドネシアのブランコを、宗教問題から扱ったもので、この人もフィールドワークをし、また文献も使っています。インドネシアをオランダが植民地化し、ついには王国を根絶やしにするんですが、それ以前にはインドネシアの各地にいろんな王国がありました。その王国で王室儀礼としてブランコというものが行われておりました。おそらくインドの影響だと思われそうですが、我々の知っている子どもの遊びとは違う、王の統治と関わるような機能が与えられた宗教的ブランコがインドネシアでいろいろ行われている。それを取り上げました。

遊び、スポーツ、ゲームと宗教の関係というのは非常に人気があります。一つには非常に論じやすいというのがあるんですね。資料も比較的多く

ありますし、分析するのにそれほど困らないということがあります。こういったゲームの宗教研究というのは非常にたくさんの数に上っております。

次のモイリのものは、我々と直接関わる部分でもあります。オリンピック競技の起源というタイトルで、古代のギリシア人のオリンピックのルーツを論じたものです。古代オリンピックの起源については、モイリ以前は定説というのがありまして、それはイギリスのオックスフォード大学のノーマン・ガーディナーが唱えたもので、古代オリンピックはギリシア人の中で始まり、そして発展してきたと考えるもので、アカデミックな世界の了解だったんですが、それにあえて異を唱えたのがモイリという人でした。この人はスイスのバーゼル大学の先生です。バーゼル大学は、ニーチェが教鞭をとったところで、ニーチェの後にバーゼル大学の西洋古典学を担当したのがモイリでした。

モイリの時代はギリシア文化はヨーロッパ人にとっては神聖な始まりの世界で、これをギリシア以外の文化に還元することはタブーだったわけです。それにあえて挑んだのがモイリでありまして、ギリシア文化といえども、それは先行する周辺諸民族の多様な文化の混成体であったと。そしてその中の大きなものの一つに、中央アジアの遊牧民の文化があるということを主張しました。この人は結構たくさん本を書いて、ギリシア文化のイメージのつくり変えをした人でありました。その点でも非常に評価の高い人で、のちの 1987 年に出版されたマーティン・バナールの『ブラックアテナ』という本の先駆者とも言えますが、オリンピックというのはギリシア人が発明したものではなくて、中央アジアの遊牧民が自分たちの族長の死を悼むために行った葬礼競技がバルカン半島に入って古代オリンピックになったんだということ論証しようとしたわけです。そのために彼は考古学の資料も、ギリシアの文献史料も使うし、それから中央アジアの遊牧民のエスノグラフィーも使うわけです。

ただ、これは発表当初から賛否両論が出ました。証拠が示されていないというのが否の理由でした。絶対年代をもつ資料によって立論するのが本当なんです、実は資料的限界があって、それができないんです。問題の部分でモイリが使ったのは中央アジアの遊牧民のエスノグラフィーだった。そこに記された内容は非常に古いものであるという仮定のもとに、オリンピック以前の古い遊牧民の文化の中に葬礼競技というものがあって、それが伝播したという論を展開する。ただそう言うためには、本当に遊牧民の葬礼競技がオリンピックより古いと言うことを言わなければならない。紀元前 8 世紀にオリンピックは始まったということになっていますので、それよりも古い証拠を示さなければならない。紀元前 9 世紀とか紀元前 10 世紀とか。それをモイリはできていない。

彼が使った遊牧民の資料というのは 18 世紀あるいはせいぜいさかのぼっても 17 世紀のもんです。古いといっても絶対年代上の古さを示せない。ここで歴史の再構成方法に関わる民族学と歴史学・考古学とのコンフリクトが始まります。絶対年代を持つ資料のみによって歴史を再構成すべきとする歴史学・考古学と、絶対年代を持つ資料に相対年代しかもたない資料を補って歴史を再構成する立場をとる民族学の問題です。時代をさかのぼればさかのぼるほど絶対年代をもつ資料が少なくなる現実の前では、2 つの方法を総合するという手が残されています。モイリがとったのは、この総合の方法でした。もちろん、質の違った 2 つのデータによって構成された結論であるということは、十分に認識され、結論の有効性と限界性については常に留意される必要はありますが。こうした事情から、モイリの説はまだ仮説のままです。その承認は、紀元前 8 世紀より古い葬礼競技の資料が遊牧民の地で発見されるまでお預けです。

次のクリッケベルグの「中央アメリカのボールゲームとその宗教的象徴性」もなかなか面白い。中央アメリカ、メキシコが中心なんです、そこには不思議なボールゲームがあります。それは

4kg ほどの手のひらに乗るくらいのボールを使ったゲームです。ゴムの木を傷つけると樹液が出てくるんですが、そいつを固めたボールを使って打ち返しあって、勝ち負けを決める。ヘディングもできませんし、足で蹴ることもできなくて、専ら腰でもって突き合うんです。そのための石造りの球技場が今でもメソアメリカの文化圏にいっぱい残っております。密林の中にもありまして、空中写真で見るとどこにどれくらいあるかっていうことがわかるんだそうです。そのボールゲーム場があるとところメソアメリカ文化圏のテリトリーだと研究者は見ているようです。この球技のルーツがどこで、どういった宗教的な意味があるのか、というものを論じたものです。

クリッケベルグはメソアメリカ文化の専門研究者なんですけれども、こういう人もボールゲームに対して関心を持っている。次のヒュー・ケルクダルという人は、ウィーンの人で女性です。もとは体育の先生をしまして、しばらくして文化人類学の方で仕事をするようになった、そういう経歴の人です。ブラジルにティンピラ族という人たちがいて、この人たちに丸太担ぎレースというのがあるんですが、2 つのチーム対抗で丸太を担いでバトン代わりにして受け継いで 5km くらいを競走する。丸太は 100kg くらいあるので、しばらく走るともう疲労困憊してしましますが、その朦朧とした意識の中で先祖と交わることが期待されています。ヒュー・ケルクダルはこのレースのチーム編成に注目します。Dualorganization は双分制と訳し、その組織単位を半族と言いますが、レースのチーム編成はティンピラ族の伝統的な社会組織である半族と関係している。

この半族というのはお話しすると長くなりますので省略しますが、彼らの宇宙論の中でつくられた部族をふたつに分ける、そういう組織の一半を半族といいます。結婚も半族間でやらないといけない。A という半族の男は B という半族の女と、逆もまた同じです。半族が協力関係であるということがとても強い意味を持つ。こういう風な協力

関係を提供する重要な一つが丸太担ぎレースです。コンペティションというのはこの社会に限らず、2つの半族が何か事を構える時、あるいは協力しようとする時にとっても都合のいい形態です。

我々はふつう、競争を相手との優劣関係を決定する手段と考えているんですが、実は対立する2つを結び合わせる。競争的協同関係と私は近頃呼ぶんですけども、競争的な協同関係を実はスポーツは提供しうる。そのいい例がこのティンビラ族のレースなんです。

これは日本でもあります。沖縄の綱引きなどは村を半分に分けて対立し、勝った負けたとって大騒ぎしますが、勝った負けたというのは相手と自分は違うという表示になるんですが、実は深いところで2つの対抗するチームは同じ一つのことをしている。つまり合体という営みだということがだんだん見えてきたわけです。ですから、コンペティションというのをただの優劣判別だとか異化のツールと見ないで、2つの対立集団をむしろ和合させるような、そういう機能も我々はコンペティションに認めることができるのではないかと。そういうことを教えてくれたのがヒュー・ケルクダルの論文でありました。

次のロバーツ、アース、ブッシュという3人が書いた「文化の中のゲーム」ですが、これは遊びの通文化的研究です。この人たちはゲームを、**games of skill**と**games of chance**と**games of strategy**という3つのカテゴリーに分けました。スキルのゲームというのは技術のうまい人が勝つゲームです。チャンスのゲームというのはサイコロを振ってそれで遊ぶようなもので、サイコロに何か仕掛けでもしない限り、私の勝ちにはならないわけです。天が決めてくれます。運任せのゲームです。もう一つがストラテジーつまり戦略の遊びで、将棋とか囲碁とかチェスとか、つまり盤上遊戯です。この3つの遊びがどのような文化とドッキングするか、という問題を立てます。そして世界中からデータを集めて、どうもこのタイプの社会にはこのタイプの遊びが多い、ということ

を論じようとしたのがこの3人なんです。これも発表当初から、けしからんという批評が出ます。

エール大学のHRAFという世界中のエスノグラフィをまとめている研究所があるんです。何とか族の文化という、これを見ればわかるという便利なデータが集まっているところなんです。健康についてはこんなエスノグラフィがある、宗教についてはこんなエスノグラフィ、遊びについてはこんな、というものすごく使い勝手のいい資料を提供してくれるところなんです。そこから50いくつか、無作為に社会を選んで比較したんです。そうしてわかったのは、**Games of strategy**というのは、社会統合の程度が高い社会、つまり狩猟採集民でなく、チーフダム（酋長）というんですが、古代国家の直前のような、支配する者とされる者という社会構造がはっきりしている社会に**Games of strategy**の遊びが行われることが、統計的に有意であるという結果が出ました。

それまでの人類学者はそんな統計的なことは全くしないで、記述を大事にしていたので、そんなことで論じていいのかと反論がすぐ出ました。でも、ないよりはマシという、これまた一步越える試みかなという風に多くは評価しております。3人の結論はこれまでいわれてきたことをある意味で追証するのにも役立っております。たとえば、それまでも盤上遊技というのは未開社会にはなくて、狩猟採集民にもなくて、古代文明、中近東とかインドとか中国とか、そういう古代文明、つまり社会統合度の高いところで行われているということは言われておりました。古代王国の発達した天文学と関係して生まれたということがごく普通にいわれてきていましたが、それをある意味追証したということで評価されるものでもあります。

最後の1972年のアルシャンボーは、ラオスの伝統的ボートレースを扱ったもので、ボートレースの中にラオスの基本的な重要な文化要素がみんな現れていることを論じました。副題に文化複合と書かれていますが、複合というのは文化要素がいくつか集まって一つの意味のある全体をつくる

ことを言います。クリスマス文化複合や騎馬民族文化複合あるいは早稲田大学文化複合という言い方も可能です。ラオスのボートレース文化複合がラオスの宗教、神話、儀礼、王家、農耕、社会、先住民などなどの文化要素によって構成されていて、まるでラオス文化の縮図のような感じでボートレースが行われる。それを論じたのがアルシャンボーでした。

このように人類学には、体育学とかスポーツ科学とかスポーツ人類学とかを全く意識しないで、大人の遊びや子どもの遊びや競技やダンスを文化研究の関心から研究してきた150年の歴史があって、それが今でも続いているということです。近頃の面白い研究とシアルターというアメリカの文化人類学者が北インドの伝統的なレスリングを論じたものがあります。レスリング道場にフィールドワークしたものです。これは『レスラーズ・ボディ』というタイトルで単行本が出ているんですが、文化人類学者が博士論文としてまとめることが多くなってきました。ずいぶん長くなってしまいましたが、もうちょっとよろしいですか。実は本当に言いたかったのはこれからだったので、すみません。

4. 遊びやスポーツの起源論

これまでのスポーツ研究に対する人類学の寄与のおそらく最大のものと言っていいのが起源論だろうと思います。

スポーツや体育の起源論の中でまず出てくるのが、マルキシズムのような労働からの派生説ですが、それも含めてタイラーのサバイバルがベースにあるということは認めてよろしいかと思います。ただ、これはプラスとマイナスの両方の顔を持っておりまして、まず、タイラーの場合には、遊びのルーツは動物にはさかのぼらない。つまり、人間の文化として遊びやゲームが始まっているという大前提に立っているということです。これは考えておかなければならないと思います。その中にはシリアスな営み、労働とか宗教儀式もそうなんです

が、戦争とかハンティングだとか、そういうことも入ってきております。スポーツのルーツは戦争だとか狩りである、ということは今でもよく見聞きしますが、そうした考え方は結局はタイラーのサバイバルにいきつく、ということが言えるかと思えます。

これに対する当時の研究者の態度ですが、おそらく遊びを研究したり遊びを教える立場に立つ人たちにとって、タイラーの説は非常に居心地がよかったということが考えられます。19世紀後半のイギリスというのは労働至上主義というか、特にプロテスタントの方では、遊びは悪、労働は善というのが大前提で社会が動いている。したがって、今は遊びだが元は労働であった、元は宗教的営みであった、という物言いは自分の研究の立場や教育の立場をエクスキューズするにはとてもありがたいということがおそらく背景にあったんだと思えます。

しかし全く反論がなかったかといえばそうではありませんで、ドイツのグロースという心理学と美学の専門家は、19世紀の末に『動物の遊び』『人間の遊び』という二つの本を書いておりまして、そのなかですでに反論しております。彼が出したのは真逆のことでありまして、子どもが遊びとして行っていたものを大人が儀礼として取り上げたのではないかと。そして、大人が儀礼として取り上げたものがまた子どもの世界に落ちていくというふうな、上って落ちるといふような動きをするということは考えられないのか。そういう反論をしております。これに対してはどなたもほとんど無視という感じで取り上げませんでした。

というのは、儀礼や労働から遊びができるというのは、歴史的にも確認ができることなんです。未開社会が崩壊して近代化すると、彼らの持っていた宗教とか労働が50年も経てば、遊びとして当の本人たちがやっている。こうしたことは確認できることなんです。これに対してこどもの遊びを大人が儀礼として取り上げたというのは、事例としてなかなか証明が難しい。そういうこともあ

って、グロースの説というのはほとんどフォローする人がいませんでした。しかし、これはもう一度評価する必要があるんじゃないかと思っています。

タイラー説にとどめを刺したとまでは言いませんが、非常に強力なカウンターパンチを与えたのがベイトソンでした。1972年に **A theory of play and fantasy** という論文を書きます。ベイトソンという人は、ドイツ系のアメリカ人なんですけど、有名な女性研究者のマーガレット・ミードの3番目の旦那さんです。ずいぶんと今でも影響力のある人なんですけど、この人がメタコミュニケーションという発想を提供します。動物園の猿山でサルが遊んでいるのを見て、「どうしてサルは遊べるのか」と。そういう問題を立てた人です。2頭のサルがとっくみあいをし、噛んだり、くっついたりして猿山を走り回っている。これはどう解釈すべきなんだと。彼がたどり着いたのは2頭のサルの間には既にコミュニケーションが取れているということ。彼らが行っているかみつき合いは本当のかみつき合いに見えて実はそうではない、嘘のかみつき合いなんだ。そういう複雑なコミュニケーションが約束事として取れている個体同士で可能になる。それを彼はメタコミュニケーションという言葉で表現しました。

これを遊び研究やスポーツ研究で大事だといって取り上げたのがブランチャードとチェスカでした。ブランチャードはアメリカの人類学者、社会学者、チェスカは体育学者です。2人は1985年に **Anthropology of sport** という本を書き、その中でメタコミュニケーションを紹介しております。私もこの本を見て初めて、これはサバイバル概念に対抗できると思って、ずいぶん注目しています。メタコミュニケーションは「ごっこ遊び」ばかりか「競争」にも適用できそうだということです。例えば、ライオンが群れの所有権を賭けて行なう、ボスのライオンとチャレンジャーとのファイト。ライオンの社会では、子供が生まれますと、雌ライオンは残りますけれども雄ライオンは成獣にな

る前に出て行かなければならない。で、ボスの1頭だけが残る。ライオンは群れの指導者とファイトして勝てばボスになって自分の子どもを残せる。そのため2頭のライオンはファイトするわけですが、実際にガッと噛んだりして血は出るし、ケガもするんですけれども、ただ、片方がもう負けたと思ってその意思表示をすれば相手は殺さない。その意思表示が一番多いのは逃げていくということなんですけれども、ライオンがシマウマを追いかける時には逃げてでも食いついていくわけです。ライオンは二つのファイトを区別していて、自分とは違う種類で餌になるものに対しては逃げてでも追っかけて殺す、つまりハントという行動を取る。ところが同じ仲間、ある目的のためにファイトする時には、強いのはどっちかということを決めるという了解が取れていて、それを守っている範囲では逃げてでも追っかけない。要するに決着がついたらそこでもうファイトはストップ。ライオンは二つのファイト（狩と、ボス決めファイト）を使い分けできると。

我々のやってるスポーツはこのライオンのボス決めファイト、つまりルールをもつメタコミュニケーション行動に対応するんじゃないか。そう考えると、人間の行っているスポーツや遊びのルーツは人間に求める必要はない。動物段階に既にあって、動物と共有できるとても古い営みであるということが出来ます。

他方、これまでタイラー残存起源論者はスポーツのルーツを非スポーツに求めていました。つまり、スポーツはスポーツとして始まった、遊びははじめから遊びであったとは言わないんです。ところがこのベイトソンのメタコミュニケーション論を使えばゲームはゲームとして始まった、コンペティションはコンペティションとして始まったということになって、別のものにルーツを求める必要はない。これはスポーツ科学、体育学に関わるものにとって、結構基本的なスタンスではないかなと考えるようになりました。

それと同時に、戦争とか狩りとか血なまぐさい

命を奪うことに躊躇しない営みがスポーツやゲームのルーツだという考えを退けることができる。バイオレンスとは無関係であると。むしろバイオレンスに発展しそうな状況を、お互いの英知でもって平和に解決するというところに実は我々のスポーツはルーツを持っているんだと。こういう考え方も支持してくれる。これがメタコミュニケーション論の一番の御利益かなと、そういうふうを考えるようになりました。これなんかは非常にいい意味で人類学がスポーツ研究に対して貢献してくれているところかなと思います。

5. サーリンズの「初めの豊かな社会」

人類の最初の生活とスポーツについても人類学は生き生きとしたイメージを提供してくれます。古い時代のこととなると大抵考古学まかせですが、考古学が扱えるのは石器であるとか柱であるとか、つまり物なんですね。物として残らないものを考古学は問題にしてこなかった。我々は物から人類の古い世界をイメージすることに慣れてしまっているんですが、それでもって体育やスポーツの歴史も、あるいは人間のあり方自体を考えることにも慣れてしまっています。

これに対して、サーリンズというアメリカの人類学者が『石器時代の経済学』という本を1972年に出版しております。サーリンズも含めて経済人類学とか生態人類学と呼ばれる分野が20世紀の後半にアメリカでずいぶんと発達しまして、そのデータというのが使えるようになってきている。サーリンズがいうには狩猟採集の時代の人たちは、1日2時間くらいしか働いていなかった。残りの22時間は遊びの時間であるということ言うようになりました。考古学でいう原始人は貧しき人たちで、食料探しに一日中追われていて、だから文化を開発する時間的余裕もなく、何百万年ものあいだ狩猟採集を続けなければならなかった、ということがごく普通の説明だったんですが、どうもそうではなさそうだとということがわかってきました。

狩猟採集民のところに出かけて行って、男だったら狩、女だったら採集にどれくらい時間をかけるかというのを調べます。そして、その狩や採集で集められた食材をカロリー計算する。何がわかったかということ、成人男女の労働時間は1日平均2時間、多くて3時間。集められた食材を家族全員に均等分配した1人あたりの平均が1日2,300kcal。これは厚労省が出している我々の標準の数字です。

ここでわかってきたのは、男は役に立たないということでした。男の狩は、実は獲物がいつ捕れるかわからない不安定なものなんです。日々の生活は女の人が集めてくる植物性の食材で担保されている。要するにどこの社会もそうですけれども、一番苦勞しないで安定的に集められるものが年間ベースの食材となる。肉と植物の割合は、肉は多くて3割、普通は2割。残りの7~8割は女の人が集めてくる植物性の食材だということもわかりました。男の存在価値はないのかということ、やっぱりおいしいのは肉だと言うことで、男は時々おいしいものを持ってきてくれる、男の存在意義はどうもそこにあるらしい。極北にクラスエスキモーとかイヌイトの人たちだけは例外で、1年のうちで植物を口にできるのは夏の1カ月だけで、後は生の肉に頼るしかないわけですけどけれども、人類がああいうところで住み始めるのはごく新しい時代のことです。

ホモ・サピエンスの初期の段階では、ちゃんと1日2時間ないし3時間の労働で生活が成り立っている。そうしますと、貧しき働き者の原始人というイメージはこれはもう違うだろうということになります。

そこでサーリンズは、**original affluent society**という概念を提出します。「はじめの豊かな社会」というんですが、そこで人類は1日の9割ほどが余暇という生活をおくっていたことから出発すると、人類スポーツ史の書き方も違ってくると思います。これまで我々が教えられてきた働きづめの原始人モデルの人類スポーツ史を相対化すること

が出来る。おそらくスポーツ研究に対して人類学が貢献してくれた 2 番目のポイントというのが、このサーリンズの「はじめの豊かな社会」じゃないかという風に近頃考えております。これくらいで終わらせていただきます。

中澤：ありがとうございました。

質疑応答

中澤：質疑応答を始めたいと思いますが、後所属とお名前をはじめに言っていただいて、いろいろご意見ご質問をいただければと思います。いかがでしょうか。まあ 1 時間くらいありますか。いかがでしょうか。…では私から。まず言葉の確認として、遊戯の定義はどうなっているのかをお聞きしたいです。学説史は重なってきているのですが、それらの遊戯の定義の共通理解はどういう風になっているのか。

寒川：遊びとはという定義をおそらく人類学の人たちはしなかったと思います。遊びの分類は、ロバーツ、アース、ブッシュの 3 人の「文化の中のゲーム」研究で紹介したような“技のゲーム、運のゲーム、作戦のゲーム”という分類論は 19 世紀にありましたが、人類学者の遊びの定義は寡聞にして知りません。有名なホイジンガは人類学者ではなくて歴史学者ですが、妙なところがあって、彼がいう「社会的な遊び」だけを分析対象にしています。これは約束事で成り立っている勝ち負けを決める内容のもので、彼以前の遊戯論者と同じもの、つまりごく日常的な意味の遊び種目のことです。

ホイジンガは、ドイツの有名な人類学者のフロベニウスが 1933 年に提唱した「衝動」、つまり文化と遊びを発生させた原初の人間の衝動 *Ergriffenheit*、そしてまた動物や人間の子供の遊びにも言及しますが、これらは論理的に接近でき

ないという理由で考察の対象外に置きます。残った「社会的な遊び」について、自由、非日常性、完結性、ルールといった要素で概念化します。これがホイジンガの遊戯定義ですが、彼は人類学者ではありません。

他方、我々がスポーツを遊びとイコールであると言える根拠として持っているのは、スポーツの語源の古代ローマ人が使った *デポルターレ* という言葉が遊ぶとか気晴らしするという意味を持っていて、その原義が今でも英語の中で動詞で生きておりますので、スポーツはイコール遊びだといっても間違っていないと。我々はそのところでスポーツを論じながら遊びを論じるということを普通にやっているわけです。ただ、遊びの意味のスポーツにとって競争という形式は必然的ではありません。いろんな行動の仕方があって、心の気晴らしになれば、酒を飲んででも歌をうたっても *デポルターレ*、異性と交わって楽しくなれば *デポルターレ* です。ですから競争という形を取る必要は実はないんだけど、19 世紀のイギリスで近代スポーツというものが出てきて、競争というものは極めて重要だというふうに認識する、つまり楽しさよりも、優劣決定のために身を粉にして励む、そういう世界をスポーツと理解するようになります。アスレティシズムと言われる世界のことです。我々はスポーツの中に、*デポルターレ* の元々の意味と、それから 19 世紀的な競争という異なる 2 つの意味を認めています。

「なぜ遊ぶことができるのか」ということを言った人類学者のベイトソンも「遊びとはなんぞや」と言うことには真っ当には答えていないと思います。ごっこ遊び、*play at* と言うけども、*play at* の *play* とは何かという攻め込み方はせず、それはもうア・プリオリに前提されたものとしてそこはもう疑わないと言うところで研究がはじまってんじゃないかと思います。

中澤：それではじゃあ坂上さん、大きな話を…。

坂上康博：大きな話ではなくて、確認ということなんです。スポーツ研究に対する人類学の寄与ということで、最後に大きく2つ提出していただきました。その際のターゲットというか、寄与という場合のイメージを確認したいと思っておりません。最初にテーマを聞いた時には、今の日本のスポーツ研究の現状に対して、それらを学問的により発展させるために、というような絞り方でお話しされるのかなと思ったんですが、お話を聞いて、もっと大きな、人間そのものを見直すとか、スポーツそのもののあり方を根源的にどう見るか、といった非常に高いレベルでの寄与ということ試みられたように思いました。そこら辺のターゲットのおき方について少し説明していただければと思います。

寒川：中澤先生から最初お話をいただいたときはそういうレベルのお話だったんですが、これは私には非常に重いだろうという判断で、実際に研究レベルで現れているようなものに特化してお話をさせていただこうと作戦を変えました。

中澤：そうすると、スポーツ研究って言うと人類学的な研究だけではなく社会学的な研究もあるし、自然科学的な研究もある。そういういろいろな学際的なスポーツの群があると思うんですけど、それに対して人類学が攻めていったとすると、その攻撃目標となるようなターゲットがあったのかどうか、あるいは論敵となるような今までのスポーツ研究のあり方があったのかどうか、それとも独占領域としてスポーツ研究のこの部分だけは人類学が守りやってきたみたいな、そういう他分野との関係はどういう風になっているのですか。

寒川：これまでの人類学の人たちには、スポーツの研究はどの分野が担うのか、人類学なのか体育学なのか、またスポーツはどうあるべきかといった発想は全然ないと思います。スポーツや遊びは、人間の文化の一つなので、研究をする。その伝統

が150年ずっと続いて今でもある。そういう人類学の方法や知識がスポーツ研究やスポーツとは何ぞやということを考えるのに役立つであろうという期待があって、スポーツ人類学が創られました。よく調べてみると、スポーツの起源など特にスポーツ史の先生たちがやってきたことというのは、そのほとんどが人類学から引っ張ってきたものであるということがだんだん見えてきました。引っ張ってきたけど元々の論が危うくなれば、引っ張ってきたスポーツ史の方でも危うくなるはずで、共倒れの一つの例がスポーツの起源をサバイバル概念でもって労働や戦争や儀式に求めること。人類学の方でも最初はタイラーのサバイバル概念は有力で、たいていルーツはこれで説明してきましたが、概念の検討が始まると、使える部分と使えない部分が仕分けされ、また残存概念に代わる新しい概念が提唱されます。スポーツ史の方はその新しいのを取り入れ損なったというのが現実だろうと思います。

それと、もしかして役に立つかもしれないんですけども、スポーツ人類学は民族スポーツという概念を作った。人類学でなくスポーツ人類学の方でエスニックスポーツという概念を作った。これは国際スポーツを相対化する非常にいいツールになっているんじゃないかと。これも一つに貢献だろうというふうに思います。国際スポーツが民族スポーツに変容したり、民族スポーツが国際スポーツになったり、国際スポーツも多様な変化の中にあるということを用いるのにエスニックスポーツの概念というのは非常に有効じゃないかと。たとえば日本の柔道は日本のエスニックスポーツとしてあった段階では白い柔道着は誰もあたりまえと思っていましたが、これがグローバル化してヨーロッパの文化に土着化すると、白に対する反省というか、なぜ白を受け入れなきゃいけないのかという主張が起きてくる。ヘーシンクを中心としたカラー柔道着運動というのはそういう例として考えられます。ある民族集団のエスニシティをはらんだスポーツと、むしろそういう民族性をカル

チャーロンダリングしたような無国籍スポーツを想定すると今のスポーツ状況がよく見えてくると思います。今までは国際スポーツについて考えるには過去スポーツと比較するしかなかった。民族スポーツを導入することで2つの立ち位置からいま現におきているオリンピック・IOCを頂点とするグローバルスポーツを相対化して論じることができる。これも寄与かなという風に思います。

岡本純也：よろしいでしょうか。大変有意義なお話をありがとうございました。今日のテーマはスポーツ研究に対する人類学の寄与というテーマですが、先ほど先生は人類学のこれまでの蓄積がスポーツ研究の方法論になる、またその蓄積に役立つであろうとおっしゃられましたが、たとえばスポーツ人類学分野が、親学問である人類学に対して貢献するということがどのようなことであって、これまでどのような貢献をしてきたのか、その点についてお聞きしたいです。

寒川：そうですね、スポーツ人類学の人たちが書いた論文が人類学の方で使われているかどうか、引用されているかどうかという話なんですけれども、あまり今までそのような例はありませんでした。ただ、僕が近頃考えて、これは親科学の人が興味を持ちそうだなと思っていることの一つは、エスノサイエンス身体論という問題です。身体は、体育学やスポーツ科学において、それこそ古代ギリシアの昔からいろいろ論じられてきて、我々の分野にはたくさんの知的情報が蓄積されています。普通は身体論と言いますと解剖学なり西洋医学が提供するからだと心の在り様というものですが、これはサイエンス身体論と呼ぶべきで、エスノサイエンス身体論とは別です。たとえば東洋世界ですと気とか経絡だとか丹田だとかという言葉を使いますが、それは今でも死んではいなくて、特に武術とか伝統的な舞踊とか、また宗教者が修行する時などの身体地図になっています。いろんなことをするときの設計図になっているはずなんです。

能の人が近代医学の身体図で踊っているかという、どうもそうではなくて、昔ながらの「丹田に力を入れなさい」だとか「どこそこに気を集中しなさい」だとか「気」という言葉を使うんですね。身体のどこを切っても「気」は出てこないし「丹田」も出てこないですけども、そういう言葉で教える。芸の伝達を伝統的な身体観で考えるというのは、日本だけではなくて東洋世界では結構多いと思います。いままでこれは迷信といって論じてこなかったんです。ただ、WHOが今から20数年前にアルマ・アタ宣言で、そういった民間医療は重要であるというお墨付きを与えて以来、世界中で見直されて再構築されつつあります。この部分の研究というのは、人類学の方でもまだ進んでいないと思います。我々が武術とか舞踊とか、我々の土俵の中でそれを構築することは非常に容易であろうと。現に研究を始めている人がいるということは非常に強みだと思います。この部分については、親科学の人類学に我々が提供できる一つではないかと考えております。

坂上：民族スポーツにしてもそれらの起源論にしても、時代がかなり遠く、対象も近代スポーツからすると離れている。それらとスポーツ科学が対象としている近代スポーツとの間の距離。時間的にも空間的にも両者のあいだには距離がある。しかし、にもかかわらず人類学が提起している中身自体は、かなりダイレクトに近代スポーツの分析あるいは見直しに使えるのではないか思っているんですけども、その辺についてはどのように思われますか。

寒川：そうですね、人類学というと浮世離れしたテーマを扱うような、ちょっと前まではそういうイメージがあったんですけども、人類学はちょっと前まではいわゆる未開社会を相手にしましたが、今では世界のどこを探しても未開社会などなく、社会学の人たちが扱う社会と大して差がなくなってきていまして、今では都市人類学だとか、

そういう風なカレントな社会を扱うようになって
います。その一番いい例がツーリズムの研究です
ね、観光人類学という。かつて人類学者は観光は
むしろ敵であると考えていました。我々が分析し
たい前近代の有り様を壊すともない外圧がツー
リズムであるといつて、嫌悪していたのですけ
ど、70年代くらいから考えを改めます。むしろツ
ーリズムは土地の人たちのしたたかな戦略で、自
覚的にツーリズムに関わっている。その結果、伝
統文化は少しは変容しながらずっと生きていると
いう、そういう現実を人類学者が問題にし始めま
した。これは、私のところの院生のD論でも結構
流行のテーマになっています。

代表の一つが、中国北京の紅劇場で行われてい
る「カンフー伝奇」という1時間30分の舞台劇
です。サルティンバンコのような、そういう舞台
作りです。照明もきれいだし、俳優の動きも西洋
人が喜びそうなものなんです。私のゼミの院生が
これをD論のテーマにしまして、これは全く最初
から西洋人の目線を計算して創られたものである
という結論を出しました。初演は2004年です。
プロデューサーの曹はアメリカでショービジネス
をマスターした人で、ショービジネスのからくり
をよく知っていて、それを中国で展開しよう
として、最初は京劇を考えていたんですけども、
マーケットリサーチすると、アメリカ人は京劇の
ことは知っているけれどもあまりおもしろいと思
わないと。で、それはやめて、次に選んだのが少
林寺拳法。これだとブルース・リーのおかげで世
界中で有名だし、お客さんも喜びそうだという調
査の上で、じゃあどういふストーリーにするか。
西洋人が大好きなストーリーにしようというので、
6歳の男の子がお母さんに連れられて少林寺の門
に入って、そこで辛い修行に耐えながら、思春期
には性の問題で葛藤しながら、しかし武術と禅の
奥義を極め、最後は寺のナンバーワン住職になっ
て天に召されるという、全体がサクセスストー
リーになっている。そうした展開を考える。

これは要するにサイドのいうオリエンタリズ

ムの目線ですが、マーケットリサーチで分かった
のは、中国に期待されるのは非合理的な世界、神秘
の世界というイメージでした。これをたとえば、
「一瞬は永遠である」という禅問答を主人公の「純
一」少年と師の会話に挟む。そうした神秘性を織
り込んで、拳法を習うのは武の技術のためではな
くして、心の修養の為であるというぐあいには語
る劇にしました。これは大ヒットして、今では世界
公演をおこない、アメリカにも常設館があるくら
いです。プロデューサーの曹は中国らしさを少林
寺拳法に代表させ、いかにも昔からあったように
拳法と禅哲学を結び付け、オリエンタリズムに立
った、外国人が喜ぶストーリー劇にし、結果とし
てオリエンタリズムを逆手に取って利用するセル
フオリエンタリズムを演出したといえます。

このように、エスニックスポーツの今うごめい
ている状況を取り上げるのは非常におもしろいテ
ーマになっておりまして、そういう研究がどんど
ん出てきている。ツーリズムとホブスボウムの伝
統の創造の理論モデルを使った研究が進んでいる。
これらはサステナブルsustainableつまり土地の
人にとって持続可能という、本当にしたたかな戦
略なんですね。近代西洋社会から投げかけられて
きた“劣っている、可哀そうだ”という言説をむ
しろ売り物にして、それをビジネスとして提供し
ていく状況が今中国でも盛んですし、東南アジア
でも盛んですし、世界的に起こっていると言っ
たことです。人類学は、これまでの未開社会や歴史的
ルーツ問題をあつかうという方向と、いま目の前
で起こっている生々しい現実問題に目をやる、両
方を向いていると思います。

坂上：文化人類学はその当事者が持っている意味
合いをかなり深く、人文社会科学の中でもおそら
く一番深く掘り下げるものであり、それが強みと
いうか、独自性というか、そういうふうに僕は感
じているんですけども。

寒川：そうですね、歴史ではなかなか出てこない

と思うんですね。フィールドワークにはいいところと悪いところの両方あるんですけれども、やはり強みというのはその土地の人たちが考えているイーミックな部分を引き出すことができるということだと思いますね。もちろん日本人だったら言葉の問題はないんですけれども、外国だと翻訳という仕事が入りますので、どうしてもダイレクトにはいかないんですけれども、その部分をひいたとしてもやはり土地の人が考えていることを直接データとして使えるというのが強みであると思いますね。

坂上：一方、社会学者も社会学者なりの手法を持っていて、それらは社会的な機能をいくつかのレベルで見えていくときになどに有効だと思います。僕は現代的な動向の分析などに関しては、こうした人々も含めた共同研究というようなものもおそらく出てくるんじゃないかと思っていますが、そういったイメージは先生の中にありますか。

寒川：そうですね、社会学の先生たちもフィールドワークをなさるんですけど、フィールドワークをするからエティックな分析概念が要らないかと言えばそんなことはなくて、分析概念がないと何も認識、把握ができないことは自明のことですので、それは人類学者であろうが、社会学者であろうが差はないと思うんですね。ただ、人類学者は最初から枠を決めて、その中で解決しようとか、そういう仕方はとらないかもしれません。社会学の人はひょっとしたら既に言いたいことがあって、それをフォローアップするようなことが……。どうなんでしょうね、これは。

中澤：いや、あると思います。

寒川：ありますか。いや、これは人類学者もないとは言えない。でも、人類学者はあまりそういうのを好まない人たちだと思います。ある時期悪口を言われて、特にエスノグラフィー（民族誌）を

書くなどは個性記述であって一般性を追求する科学じゃないと言われたことがあります。書くという営みそのものがそもそも常に政治性から逃れられなくて、かつ、作品は書く当人の認識が生み出す詩的虚構性を孕まざるを得ないのだという本が出てからはあまり気にされなくなったんですけれども。

東原文郎：札幌大学の東原です。聞き逃しちゃったかもしれないのでもう一回説明していただきたいのですが、Meuliさんのところの、先生がずっと歴史学的方法と方法論的方法が対立したって言うところで、どういう方法的対立だったのでしょうか。

寒川：*Athletics of the ancient world* という1930年に発表された本があります。著者はイギリスのオックスフォード大学西洋古代学教授のノーマン・ガーディナーで、絶対年代があるきちんとした資料（つまり文献資料と考古学的遺物）で歴史は再構成されるべきというスタンスの先生でした。この先生は、オリンピックはギリシア人の遊び心が創り出したものであるという考えでした。これと反対のことを考える人もいまして、代表がプレーヤーです。この人は『金枝篇』（1890年初版2巻本、1911～1936年13巻本）をまとめたイギリスの人類学者ですけれども、その中でオリンピックの起源について宗教的起源を発言しています。その影響も一つあったかもしれませんが、モイリはギリシア文化のルーツを非ギリシアに求めるという意図を持ってギリシア文化の形成を論じ、その中の一つの例として古代オリンピックを取り上げます。ルーツは中央アジアの遊牧民の葬礼競技で、これが後にバルカンに入って、オリンピックになる。遊牧民であった先祖がバルカンに入って定着してオリンピックを生み出すんだという論を展開するわけです。もちろん今でも解決済みではありません。絶対年代を持たない資料を使ったという方法論上の欠点というのが指摘されておりますの

で、どっちが正しいという最終決定はまだ見ていないですが、従来の説に人類学から抵抗した例としてあげていいんじゃないかと思います。

中澤：よろしいでしょうか。

東原：ありがとうございます。

尾崎：議論を広げすぎるかもしれませんが、Meuliの古代オリンピックのルーツがギリシアにあるということに異論を唱えた点についてです。Meuliの論が発表されたのはナチスが政権を取っていた時代と重なりますが、ナチスが喧伝するオリンピックの純粋性やドイツ民族の正統的な継承という議論からすると非常に対立するところがあるのではないかと思われまます。そうした背景を含めて、Meuliの評価というのはどのようなものでしょうか。

寒川：実は私その後のモイリの評価というものをフォローしてませんで、先生のご質問にはお答えできないんですけれども、なくなってから全集が刊行されておりますので、モイリの仕事は評価されていると思います。おそらくそのこともあってでしょうが、ギリシア文化を純粋培養と見ないでいろんな先行する文化文明の混成体であると見る論は出てきたって話は聞いたことがありました。

尾崎：続けてよろしいでしょうか。競争の中にあっても共同関係を構築できるという点をお話しいただきました。しかし、一般的に、競争にはある種「暴力」的な要素も含まれていると言われ、大阪市立桜宮高校の事件に見るように競争そのものの肥大化が現代では問題になっています。その点をふまえて、人類学において競争というものをどのようにとらえているのか、あらためてお話しいただければと思います。

寒川：競争そのものを人類学者が論じるというの

はあまり見ないんですけれども、マーガレット・ミードの本に『競争と共同』というタイトルの本が1冊あったかと思います。私ほうっかりまだそれを読んでいないんです。人類学者が競争、協力と言うことを考えたおそらく代表的な例だと思ふんですけれども、読んでいませんのでお答えできないんですけれども、それ以外に競争と言うことを正面切って問いかけた論文があったか、私はまだ知りません。先ほどあげました半族の機能説明に競争を使う、そういう扱い方が一つあります。この問題はミードの本を読んだあとにご報告させていただきたいと思います。

中澤：マックス・ウェーバーは違いますか。

寒川：マックス・ウェーバーは、競争というのはお互いの持てるものをお互いに高めあえるような、相手を否定するんじゃないような、そういうとらえ方ですね。ただ、人類学者がそれと同じ意味でコンペティションを理解していたかどうか、ちょっと私は知りません。

尾崎：ありがとうございます。

中澤：昔僕も先生に競争って何かと聞いたら、ウェーバーを読めと言われて…。

坂上：すいません、競争に関わって一言。自分の授業で、勝利至上主義の問題やスポーツと競争というテーマを取り上げる時に、先生が訳されたK. ブランチャード『スポーツ人類学入門』（大修館書店、1988年）の中に出てくるミシシッピーのチョクトー族の例を紹介させていただいています。ここでは、勝利、楽しさ、パフォーマンス——この3つのうちどれが最重要となるかが、対戦相手によって変化するんですね。①相手が同一共同体の者か、②他の地域に住むチョクトー族なのか、③非チョクトー族なのかで変化する。「では、勝利が最重要となるのは、どの相手と対戦する時でしょ

うか？」と学生に問います。答えは②なんです。これが非常に面白い。で、ここから、では自分たちはどんな時になぜ勝利が一番大事となるんだろうか、何が僕たちをそうさせているんだろうかといった自問が始まる。この事例はそんな衝撃力を持っている。こういったことも人類学のひとつの貢献ではないかと日頃思っております。

岡本：相撲の八百長問題とか、そういう視点で捉えても……

坂上：多様性ということも見れるし、さらにそれが画一化されていく様子も見える。さきほどのチョクトー族の事例には、勝利が肥大化していく、その構造みたいなものが示唆されているのではないかな。ものすごく複雑になってしまった現代社会では、そうした構造は簡単には解き明かせない。けれども、その最も基本の部分のようなところをチョクトー族の事例は見せてくれているのではないかな。ヒントを与えてくれる。そういう感じがしているんですけども。

寒川：同感です。動物行動学の人たちが、今の人間社会は識別不可能なほどに複雑で、それを動物の世界を借りて説明するとわかりやすく説得力があると言うのと似ているかもしれません。人類の初期の情報を提供してくれる社会がだんだんなくなって、現代化されていっているという現実があるのは確かなことです。

中澤：いかがでしょうか、つながりでも別の話でも。

澤井和彦：桜美林大学の澤井ですけども、例えば僕は大学の授業で相撲の八百長を使ったりとかしてしまして、体罰なんかもそうだと思うんですが、僕自身はスポーツやってて、割とこう、レベルの高いところにおいておそらく似たようなことをいろいろ見聞きしてきたんですが、まあなんてい

うかその、説明するのにも苦勞するんですが、そういう現象にしても、やってない人からすると何でだろうと思うし、ある程度のレベルになると「殴っているけれど友情」みたいなのがあって、それはあり得る話でして。これを簡単に言っちゃうと非常に危険なんですけど、高いレベル、チームでプレイしていた年配の選手たちがそういう怖い話を面白おかしく話してくれて、まあちょっと盛っている部分もあると思うんですが、それは現在僕らにはとても考えられないことなんだけども、彼らにとってはそれが必要であったりとか、そしてその結果を試合に出すというか、そういう現象をどう説明したらいいか、難しいと思ってたんですけど、先生の話聞いてると、なんていうかいろいろなヒントがこう、人類学にはあるのかなあと。逆にスポーツのようなある意味未開な部分が残されているような身体文化の中にそういう要素が含まれていて、すごく現代的な言葉で説明するところに、人類学の周りにいっぱいヒントがあるなってざっくりと思った次第です。

寒川：体罰というのは教える教えられるという関係の中で出てくる話ですので、これがコンペティションの本質的な部分であるとは言えないかと思うんですけども。暴力をコントロールする、管理すると言うことがむしろメタコミュニケーションの知恵だろうとは思いますが。

中澤：コンラート・ローレンツが議論した「攻撃」もメタコミュニケーションになりますか。動物もそんなことが出来るという。

寒川：それはディスプレイじゃなくて闘いの方ですか。

中澤：実際に闘う……。

寒川：メタコミュニケーションで説明がつくと思うんですけども、暴力って言うのはメタコミュ

ニケーションのレベルを越えた行為だと思います。メタコミュニケーション行為は、お互いが優劣関係を確認しあった後は、それ以上攻撃は加えないということですので、体罰とは違うと思います。

澤井：教える教えられるって言う体罰じゃないんですよ、僕の言ってるのは。一般に思われている体罰は高校の顧問とか先生との関係で、教える教えられるという意味でなんかこう伝えられてますけど、想像ですけど、僕が見てきたものを含めて言うと、ある種のコミュニケーションなんですよね、殴り殴られっていうのが。あるアメリカンフットボールの強豪大学での練習をみたことがあるんですけど、実際教える教えられるんじゃないんですよ、気合い入れてるんですよ。気合い入れに殴り合いながら練習してるんですよ。当時は信じられない光景だったですけども。練習の緊張を高めるといふか、だからその、教える教えられるではなくてコミュニケーションであるとかある種のメソッドなんですよね。相撲でも問題になりましたが、指導というよりコミュニケーションとか文化の問題だと思うんですよね。

坂上：それは上級生と下級生？ 同級生同士？

澤井：キャプテンが同級生を殴ってました(笑)。まあもちろん、上級生下級生ってのが一番やりやすいです。同級生同士でもあって、同じ同級生で、何らかの人間関係の綾で、見せしめ的な体罰が発生するんでしょうね。まあある種の暴力がコミュニケーションとして使われている、これが結構あの業界をやめられない理由の一つで、教える教えられるという関係性だけで説明できないところがあったりするのかなっていう。先生のお話を聞いて、何かヒントがあるのかなと。

澤井：先生、あの、Athletics in the ancient worldの著者なんですけど、E. Norman Gardiner でした。

岡本：最近ゲーミフィケーションというものが注目されていますよね。辛い仕事や試験勉強などをゲーム化するとスムーズにと進んでいくと。そういう要件を会社の中で成果を上げるために取り入れたりとか、楽しくボランティアするとかそういうことに…。

坂なつこ：「土着化」ということについてお尋ねします。例えば、現在の東京オリンピック招致運動などをみていると、日本の場合、オリンピックスポーツのほうが「土着化」していて、エスニックスポーツのようなものがむしろ忘れられている、「土着化」していないように思います。人類学や民俗学では「土着」のものを研究の対象とすると考えますが、日本のような場合について、スポーツ人類学ではどのように捉えているのでしょうか。

寒川：『スポーツ人類学研究』に土着化を扱った論文が1件ありまして、それは第3号で橋本先生がフィジーのラグビーの土着化を扱ったものでした。土着化は人類学で昔から論じられた起源と伝播と変容という問題の応用と考えられます。たとえば日本の寿司を論じるのに、ルーツは中国西南部の焼畑耕作民の発酵寿司で、それが古代の日本に入ってから、さらに江戸時代になってご飯にお酢をかけて握って食う酢飯寿司に変わる。今の我々がふつうに寿司って言うとその酢飯寿司を言います。土着化は変容の一形態で、発酵すしの日本土着形が酢飯すしということになります。すき焼きにしても寿司にしても、これらが日本固有かということ、その多くは外から入ってきたものをジャパナイズしたもの、日本的に土着化したものといえます。この現象は遊びやスポーツについてもおきています。

カラー柔道着もその一つです。あれは日本のエスニックスポーツの柔道がグローバル化した結果生じた問題ですが、グローバル化とは実はその社会社会で土着化したことの全体でもあります。日本スタイルでやっていたのがしばらくするとオラ

ンダスタイルになったりドイツスタイルになったりする。最近、僕のところで「ドイツ柔道の創造」というタイトルで博士論文を書いたドイツ人女性がいるんですけども、ドイツに入った柔道がどういう風にドイツ化されたかを論じています。

彼女によると昇段の仕組みが違う。日本だと試合で勝ったポイントで、3段、4段、5段とあがっていくのですが、ドイツではそういうことは全くなく、柔道についての思想哲学、歴史、指導法などのペーパーテストをして昇段するようになっているんです。それではドイツでは技は問題にしないのかというと、技は黒帯をとる前の1級までに講道館が定める五教の技と固めの技をすべてマスターすることになっています。五教の技は立ち技で40本、固めの技は15本で、合計55本の技ですが、これらのすべてができて、人に教えられるという有段者は日本にはそう多くいないと思います。すべての技を身に着けることは昇段審査に求められていないからです。極端な話、背負い投げ一つだけを覚えて4段、5段とあがることができます。ここには、柔道の何を大事とするのか、柔道の何を次世代に伝えるべきかという柔道理解の点で、日本とドイツの違いがあらわれています。土着化のいい例と言えます。

坂：そのようなカレントな問題への関心というのは、「未開の土地」がなくなったということも背景の一つにあるのではないかと思います。しかし、それだと人類学にとっては消極的で、むしろ人類学を含めた学問の複合的な変化なのか、人類学の内在的な変化のなかで生じてきたことなのか、どのようにお考えでしょうか。

寒川：私はそのあたりはよく把握しきれていないんですけども、よく言われるのは、かつて対象としたような社会はなくなってきて、そこで現代社会の文化問題を論じ始めたということでしょうか。また一つには、未開社会研究は植民地主義を支えたという批判を意識したこともあったかも知

れません。この批判は、人類学ばかりか、キリスト教、哲学、思想、歴史学、政治経済学、医学なども等しく受けるべきものでしょうが。

中澤：ぜひ聞きたいんですけども、社会科学と自然科学の関係性ですよね。人類学も形質人類学と文化人類学に別れてスッキリしたと。これがまあジェネラルになるかどうかはお話ししないと先生おっしゃったんですけど、やっぱりちょっと聞いてみたくて。というのは、身体とかスポーツを対象にしている限り、そこをスッキリ分けて、意味とか価値の問題に限定しますよ、物理法則は無視しますよと、そういうようなピュアな社会科学というのはなんかもったいない気がするし、ちょっと違うような気がするんですよね。とすると、人類学の文化性と自然性っていうような対概念は常に意識されてきたと思うし、その客観性と主観性をどう論じるかとか、事実と観念とかっていう対概念をどう論じるか、単純にジェネラルにできれば一番いいんですけども、それは難しい。客観より主観を重視するというのはわかるんですけども、主観を論じるときにも客観を全て捨てきるような話は多分無理だと思うんですよね。その辺どうかと。エスノサイエンス身体論において確かに認識論的に丹田とか考えるけれども、生理学が示してきたようなトレーニングすれば筋肥大を起こすという知のような、そういう事實的、客観的なものっていうのはあるはずだと。とすると、社会科学は自然科学をどう見ながら作り上げていくかみたいな。先生はどうお考えなのか、お聞きしたいんですけども。

寒川：エスノサイエンス身体論はサイエンス身体論を全く無視しているわけではありません。サイエンスは比較や判断のための基準にします。骨や肉はどこにどんなのがあって、神経はどういう風になっているのかという科学的情報は大事なものとして取っておきます。生物進化で系統樹がどうなっているのかというのも必要なものとして取っ

ておく。次に、ある民族に入って、その人たちが持っている身体の伝統的なとらえ方つまりエスノサイエンス身体地図を作成してから、サイエンス身体地図と比べてどうかという、距離を問題にします。明治が始まるまでは鯨は動物ではなくて魚と分類してましたけれども、生物進化論を論じるための分類法を導入すると、鯨は動物の中に入ることになる。海にいるかいないかという基準で分けると、鯨は魚といっても間違いではないのです。分類自体は目的達成のためのツールなのですから。

エスノサイエンスというのは全く荒唐無稽な世界を追っかけているように見えますけど、片方でサイエンスの情報を比較の基準として持つ。そこにいつも帰りながら、その民族の身体論の特徴を明らかにしようとする。エスノサイエンス身体論を背景に持つ健康法や修養法、トレーニング法、例えば気功では運氣といって気をイメージによって身体の中にめぐらすわけです。そのめぐらすルートは決まっていて、そこに360のツボがあって、その一つ一つに神様が、大きい小さいとかみんな顔つきも服装も違う神様がいて、こうした状況をイメージしながら気を流していくという修練を中国ではずっと昔からやっています。これは他人には絵空事ではありますけれども、本人は大脳の中にイメージしますので現実のことです。このようにイメージすることは物理的現象ですから、これがその人の心と体に影響を与えるっていうことも近年の脳科学でいわれておりますので、エスノサイエンス身体論の研究っていうのも、結構有益かもしれません。

中澤：実際に早稲田のスポ科で自然科学者も社会科学者も両方いるところで、実際に同じテーマを統一的にやったとか、やったけどダメだったとか、実際に先生の研究生生活の中でありましたか。

寒川：スポーツ科学部の方ではまだ経験がありませんが、スポーツ科学部ができる前の人間科学部

のころに、人間科学こそ総合学だというので、先生たちがわんわん議論したんですけれども、わかりませんでした。先生も自身の論文は相変わらず自分のパートで書きますし、院生のD論もやはりパートの論文なんですね。ただ、昔に比べて少しはジェネラルなような要素も入ってるかなあという指摘もあったんですけれども、でもやっぱり難しいなあというので、それ以後人間科学部の方でもそういう議論はあまりしていないように思います。ジェネラルなアンソロポロジーというのが本当に成り立つのかどうか。ただ、アメリカでジェネラルといいますけれども、それは学部段階の話で、大学院ではそれぞれの専門に入って、やっぱりD論を書く段階では自分のパートで書く。生物を扱うのと、文化現象を扱うのとでは、分析の方法論はちがうのでしょうね。融合できればすごいなって思いますけれども。

中澤：よろしいでしょうか。じゃあひとまずここで区切らせていただいて。先生どうもありがとうございました。