

4. 「ニュースポーツ」の胎動

—新たな運動文化の登場か—

早川 武彦

I. 今日のスポーツ状況

20世紀末にさしかかり、世界は、政治、経済、社会、文化、科学、学問などあらゆる分野で激しい様変わりを見せている。体育・スポーツ分野もまたしかりである。とりわけスポーツの世界は、これまでに見ない多様な活動が展開されており、従来の概念ではくることができなくなっている。そしてその縮図は、大学に見ることができる。わが国は、明治以来スポーツは大学に根をおろし、そこを母胎に広がりを見せてきた。1960年代までは、体育会運動部によって担われていたが、それ以後は、同好会そしてサークルと徐々に新たなスポーツ集団が登場し、今日では、これらの活動が量的に拡大の一途をたどっている。80年代後半から90年代にかけては、さらにこれまでになかった新たなスポーツサークルが登場し、バラエティーにとんだ活動がキャンパスの中から外に向かっていっそうの広がりを見せている。いわゆるニュースポーツサークルの誕生である。これらの活動は、エスニックスポーツなどは別にして、大学の既存の施設や空間では行えないものが多く、より広い自然空間、海、山、空にそれを求めざるをえなくなっている。マリンスポーツ、マウンテンスポーツ、スカイスポーツなどである。

最近のもう一つの特徴は、さらに地域社会でのスポーツ活動が盛んになっていることである。スポーツ・実践への様々な関心や条件が豊かになり、「生涯スポーツ」キャンペーンのもと、高齢者、家庭婦人らのスポーツ活動が盛んになってきた。高齢者のスポーツ活動は、ゲートボールに代表されるような比較的狭い空間で、緩やかな活動のものが多し。ゴルフに真似たグランドゴルフ、バードゴルフなどをはじめ、近代スポーツを易しくアレンジしたリードアップ形式の種目が各自治体で開発、推奨され、“おらがスポーツ”を広めよう

と普及活動を展開している。ここにもニュースポーツの機運が感じられる。

II. 「ニュースポーツ」現象の意味

今日、こうしたニュースポーツの広がり、余暇時間の拡大や健康指向の現れだけでなく、多分にスポーツの爽やかさに目をつけたさまざまな企業のスポーツ商品化戦略（経営戦略）によるところが大きい。つまり企業の演出によって、いままではローカルなスポーツでしかなかったものを、用具やルールを統一することで、見栄えのする洗練した、なにか高級でスマートなスポーツ風に変身させ、商品としてウインドに並べ、マスメディアを通した大量宣伝によって売り込む。その結果、消費社会よろしく、これまで余り「するスポーツ」に参加していなかった人々までもがこうしたスポーツを買い入れることになった。しかし商品として扱われるだけのスポーツは、すぐに厭きがきて捨て去られるものである。はたしてすべての「ニュースポーツ」が「商品」として扱われ、すぐに厭きがきてしまうようなものなのだろうか。

大学や地域社会でのこれらの現象を、たんに「やらせ」のスポーツ、商業主義に踊らされたスポーツとして葬り去ることはできない。「ニュースポーツ」のコンセプトを「経費がかさばらずに、誰でもがそこそこにスポーツのもつ遊戯性や社交性を満喫して、長続きするプログラム」とする『スポーツビジョン21』のとらえ方は一面的である。これでは、「ニュースポーツ」は「戦後改革の中で強調され、考案された『レクリエーション』とかわりない」（草深直臣「『生涯スポーツ』の行方」『体育科教育』1991.7）ことになる。いまおこりつつある「ニュースポーツ」は、たんに「廉価で、浅薄で、低俗さ」を象徴するコンセプトだけではない。これまで近代スポーツは、効

率性と競争性を主たる柱とし、プレイも組織もそして体制全体がそれに向かってきびしい訓練とそれを支える強固なチームワークや組織を追求し、これに耐え打ち勝つことで社会的な勝者とみなされてきた。耐えて打ち勝つことがそこでは強く求められ、そうでないものは落後者として自他ともに甘んじることを余儀なくされてきた。技術の高度化志向もこの文脈で考えられてきた。近代スポーツが誕生しその普及・発展が求められてきたのは、まさしく社会状況や社会発展に呼応してきたためであり、近代スポーツに人間の歴史的社会的束縛からの解放を願ってきたからである。ところが最近ではスポーツによって歴史的社会的拘束から解放されるどころか、逆にそれに拘束されてしまう状況が現れてきた。既成の組織やルールそして試合に縛られない、つまり競争性、効率性、技術の高度化に走らない活動や組織のありようが模索されてきているのはこうした理由によるものである。その意味で既成の効率性や競争性を強くもったスポーツから抜け出し、自由な空間や時間のもとで自らの解放を可能とするであろう「ニュースポーツ」は「現代スポーツ」を特徴づける重要なコンセプトを持っているといえるのである。

III. 「ニュースポーツ」諸概念

そこで、まず「ニュースポーツ」のコンセプトを見ていくことにする。これまでこのコンセプトについての定義は、北川勇人、稲垣正浩らをはじめ何人かによって試みられている。北川は、a. 「諸外国ではかなり古い歴史を持ち、わが国にとって新しい」、b. 「リードアップゲーム」あるいは「従来のスポーツのルール、用具等を変更し、年齢、性別、運動能力を問わず楽しめるように工夫した」と規定している（「ニュースポーツ・アラカルト」『体育科教育』1988.10）。また先の『スポーツビジネス21』でも、a. 国内外を問わず最近生まれたスポーツ、b. 諸外国で古くから行われていたが、最近わが国で普及してきたスポーツ、c. 既存のスポーツ、成熟したスポーツのルール等を簡易化したスポーツを包含した

もの、と一応の規定を試みている。これらの分類規定のうち、「最近生まれたスポーツ」以外は、稲垣正浩が「近代世界」の「スポーツの構造モデル」として示した4つの分類の「周縁スポーツ」と「バナキュラー・スポーツ」に当てはまる。ちなみに彼の構造モデルはⅠ. インダストリアル・スポーツ（オリンピック種目）、Ⅱ. 中心スポーツ（近代スポーツ）、Ⅲ. 周縁スポーツ（前近代的要素をもったスポーツ）、Ⅳ. バナキュラー・スポーツ（前近代的スポーツ）である。（「近代スポーツの誕生とその背景」、岸野雄三編『体育史講義』大修館書店）。

これらは、「ニュースポーツ」の分類に関わる規定の仕方である。これに対して「ニュースポーツ」の特性的規定を行っているのが島崎仁である。彼は、「スポーツのプレイ（遊戯）としての本性を不可欠としつつ、体力差や技量・技能差があまりプレイ・競技性への障害要因にならず、気軽さや手軽さを伴いながらゲーム的楽しみとか愉快さを味わうことが保証される」と規定する。（「ニュースポーツ考」『健康と体力』1989.10）。これは、先の分類からすれば、北川が分類の対象とした「ニュースポーツ」の特徴的規定といえることができる。また中村敏雄は、一般的に考えられている「ニュースポーツ」概念を島崎のそれを引き合いにしながら、オールドスポーツに対置させた形で、「安価で容易、かつ短期間に、しかも禁欲主義や鍛錬主義に悩まされることなくその醍醐味を味わい体験できる」（『スポーツルールの社会学』朝日選書）のものにとらえ、これを「さやしいスポーツ」と称している。これに先駆け、これと比較的類似した表現を用いて「ニュースポーツ」を「やわらかいスポーツ」としたのは、唐木國彦である。彼によれば、「やわらかいスポーツ」とは「快楽原理」を重視し、「トレーニングや競争、試合までが楽しみの対象」となり、「記録や課題を達成するよろこび」も求められるもので、「やり方を自由に選択できるスポーツ」のことであるとする。（「現代にとってスポーツとはなにか」『体育科教育』1988.10）。

「ニュースポーツ」なるものをどのような名称で呼び、どう定義したらよいか、上記の論者においてもまだはつきりさせることはできない。

IV. 新たな運動文化の誕生=近代スポーツの枠を越えられるか？

これらの「ニュースポーツ」に対する考え方は、いずれもこれまでのスポーツの補完的あるいは並立的存在としてこれを位置づけていることである。しかしこうした「ニュースポーツ」の胎動とその社会的アプローチや関心は、既成のスポーツ観に対する変更を迫っており、近代スポーツの枠組みの質的転換を予感させるものである。

すでに欧米諸国では、「ニュースポーツ」に関する議論が多様におこなわれている。例えば、S. エイテン、G. セイジらは、北米のスポーツに対する今日の傾向は、伝統的な競技性の強いスポーツに代わって、平等主義、民主主義、ヒューマニズムにマッチしたスポーツを求めているとし、新たな価値基準が用意されてきている動きを紹介している。そしてそれらの活動を「New Games」と呼んでいる。このコンセプトは、非営利的な組織である New Games Foundation によって生まれ、コミュニケートされるものであるという。この組織の目的は、競争指向のゲームを協力的、非勝敗的娯楽性をもったそれに変えることであるとしている。つまり手作りのチームで臨み異常な身体的武勇や鍛えられたスポーツ技術などを用いず、よろこびやリラックスした気持ちで行うことを求めている。そのモットーは「Play hard, Play fair, nobody hurt」である。この傾向は、多くの集団やあらゆる年齢層におよんできており、21世紀の支配的スポーツになる可能性をもっていると、主張する者までいることを紹介している。

(Sociology of North American Sport, 4th edition, 1989)。

またヨーロッパでもこの種の議論は盛んになりつつある。先頃東京で行われた国際スポーツシンポジウムで、H. アイヒベルグは、国際的にみたスポーツ社会学の課題と将来について「ボディ

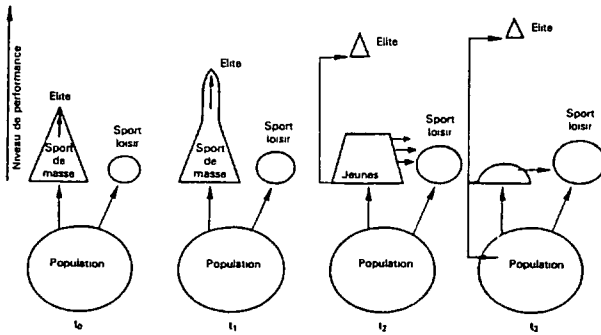
・カルチャー」(Body Culture)というコンセプトを用いて論じている。60～70年代以降トップスポーツはメディア・サーカスの方向をとり、ボディ・カルチャーが伝統的なクラブ・スポーツを侵食し、新しい代替的なムーブメント・カルチャーが生起し、スポーツのポピュラーな草の根的側面が再評価されてきている。それは、ボディ・カルチャーの革命ではないか。根本的な変化が、以前には見られなかった構造的に新しい何物かを創造していると。(「スポーツ社会学研究の課題と未来：ボディ・カルチャー革命？」)

フランスでもこの問題は80年代当初から取り上げられている。C. ボシェロは、今日のスポーツが力、エネルギー、美そして神経的反射へとその広がりを見せており、それは歴史的に定着してきたものに加え、最近の新しいスポーツの輸入と既成スポーツの改変によって一層多様なスタイルをもたらしてきていることに言及している。

(SOCIETE ET SPORT, 1981)。彼は新しい輸入スポーツを「カリフォルニア・スポーツ」と呼び、これらの新たなスポーツが伝統的なスポーツを乗り越えて社会的に進出していくことを描いている。その例として伝統的な種目にラグビーと陸上競技を、「ニュースポーツ(カリフォルニア・スポーツ)」にハンググライダーと身体表現を上げ、これらに対比させ、前者が努力、エネルギーな活動、閉じた空間であるのに対し、後者はよろこび、情報操作的活動、開かれた空間を持った活動であるとする。今日に社会的文化的状況からすれば後者、つまり「ニュースポーツ」の特徴が受け入れられるというのである。またそのスポーツ活動や人口の変化の過程をシュミレーション風にわかりやすく描いている。(図)のように近代スポーツを象徴する三角形が頂点と底辺に分離し、頂点はほんのひとにぎりの専門家・競技者として遙か上空へと大衆スポーツから切り離され、底辺は新たな余暇型スポーツ、角のとれた丸い集団へとその存在を変化させていく。

またC. ボシェロと同じような分析を、同一の種目における組織上の変化に着目して試みたのは

〈図〉



Edgar THILL - Raymond THOMAS - Jose CAJA
《MANUEL DE L'EDUCATEUR SPORTIF》
VIGOT 1983

J. デフランスである。彼のこの分析については、その概要を「パリからの最終便」（1990.2.11）の中で簡単にふれてある。彼は、変化・発展しているスポーツ状況をスポーツ組織の対応・変化の中に見、陸上競技という一つのスポーツの中で既成の活動や組織のもとで行うグループと新しい活動や組織を求めて行うグループとの間で組織的な葛藤・乖離が生じていることを取り上げこれを分析し、両者の分離していく様子を、現代的な経済・社会状況の反映（人間の欲求・充足と新たな商品生産の関係論にもとづく）として描き出している。彼が指摘する既成の活動や組織とは近代スポーツとしての陸上競技のそれをさし、新たなスポーツ活動というのは、参加や出入り自由で個人のレベルで活動を楽しみ、一義的に記録や勝敗にこだわらないものをさしている。そこで新たなスポーツ状況は、既成の組織や活動とは質的に異なるものであるとし、今後この種の活動はさらに拡大し、スポーツ空間の再構築、スポーツ・カテゴリーの再検討の必要性がでてきていることを彼は主張している。ここには「ニュースポーツ」が、従来型の拘束的高度化、効率化競技化志向のスポーツから抜け出し、新たな活動として誕生し、発展してくる必然的な過程が記されており、彼の取

り組みは今後のスポーツ論研究に大きな示唆を与えていると思われる。

V. 新たな運動文化としての「ニュースポーツ」

いわゆる「ニュースポーツ」がかつてのようなリレーション・スポーツやリードアップ的なスポーツではなく、また上記でふれたような近代スポーツの固定性、効率性そして競争性が今日の人々にもたらす拘束性や非自由性を克服し、新しい運動文化としてこれからの時代にふさわしい質をもった文化になるためには、なおいくつかの問題をクリアーしていかなければならないだろう。以下ではそのいくつかの条件あるいは要件を仮説的に見ておきたい。

リジットな組織や規則をもたず、参加者やプレイヤーが自己の条件に応じてプレイできる組織性や規則性をもっていることである。従来は組織の統一が重視され同一種目における複数組織は認められなかったり、ある組織に加盟しているものは、その組織が認めない限り他の組織が主催する試合には参加を許されなかった。またルールにしても組織が決めたもの以外は認められず、プレイヤーの独創的な技術は組織の都合で否定されることが多かった。こうした拘束性を最小限にとどめより自由で創造的なプレイができる組織性やルール性が第一の条件である。

第二の条件は、過度の競争や記録に走らず、自己及び他者とのプレイを楽しめる技術性や表現性をもつことである。プレイは自己発展、自己啓発の場であり、活動である。そこには自らの価値判断において、つまり他者から強制されることなく、身体的社会的なものから自らを解放し高めていく知的身体的自由が存在しなければならない。