

論 文

スポーツにおける競争の概念と理念についての考察

濱 口 義 信

現代社会学部・現代こども学科

I. はじめに

18世紀から19世紀にかけてイギリスで貴族の娯楽として生まれた近代スポーツは20世紀を通して発展し続け、現在では我々の日常の隅々にまで浸透している。それは子どもから高齢者に至るまで、その原形である「楽しい気晴らし」としての遊びから、人類の能力の極限を追い求める高度な競技スポーツとして、するものはプロフェッショナルとして、同時に見るものにとっては、極上のエンターテインメントとして莫大な資本が投下される市場ともなっている。このように多様な現象を持ったスポーツであるが、それらすべてがスポーツと呼ばれるためには共通の、他とは区別される特徴（定義的特徴）がある。（Hospers, 1971, 46-7）

スポーツの概念規定については時代とともにさまざまに議論されてはいるが、基本的には「遊戯性」、「競争性」、「身体（活動）性」がスポーツの特徴であり、多くの定義をめぐる議論はこれらの要素の強調の違いであると考えられる。（浜口, 1983, 73-79）

スポーツの発展に伴う競技の高度化と共に、アマチュアとプロの問題が生まれ、現在ではプレイヤーの命をも奪うドーピングがトップレベルのスポーツの問題の焦点のひとつとなっている。このようにスポーツにおける競争の要素の重要性がスポーツの発展と共に大きくなっていると同時に、スポーツの発展に伴う諸問題の中心ともなっている。

また、社会全体においても、近代を推進してきた競争原理に対する反省を踏まえて、「競争から共生へ」と言われる時代になっており、スポーツにおける競争の意味と意義を改めて見直す必要があると考えた。

このような背景の中で本研究は、スポーツにおける競争の概念を原理的に問い直し、これからのスポーツのあり方を考える基本的方向性を見出す手がかりを得るために行ったものである。

II. スポーツにおける競争の概念

II. 1 スポーツにおける遊びの位置づけとその特徴

スポーツの語源はラテン語の *deportare*（楽しみ、気晴らし）であり、フランス語を経由して15から16世紀にイギリスにおいて *sport* となった。（岸野, 1972, 2-7）そして、そこでの意味は歴史的概念構成や変容を記述している *The Oxford English Dictionary* によれば「I 楽しみ・気晴しそのもの、II 人に楽しみ・気晴しを与える物・事柄、III 連語的意味」に構造化されている（*The Oxford English Dictionary*, XVI 315-317）。現在用いられている英語の他の辞書においても *sport* はまず「楽しい気晴らし、暇つぶし」であり、そのようなさまざまな活動のひとつとして体を動かすタイプのものも、ルールを持ったゲーム形式の活動も含まれるのである（*Webster's Third New International Dictionary of English language*, 1961, 2206）。この意味でスポーツが元来英語であるという共通認識から、スポーツは自由時間における自発的な活動、すなわち「遊び」であることはスポーツの定義的特徴の基底であるといえる。

II. 2 プレイ論から見たスポーツにおける競争の特徴と重要性

遊びを文化現象として検討したのがホイジンガの「ホモ・ルーデンス」（Huizinga, 1973）であり、ホイジンガの論点を整理し、さらに遊びを社会的に類型化したのがカイヨワ「遊びと人間」（Caillois, 1973）である。本研究のパースペクティブにおいて特に確認しておきたいポイントを整理すると以下のようになる。

まず、ホイジンガは、「人間文化は遊びの中において、遊びとして発生し、展開してきたのだという確信」（Huizinga, 1973, 12）の元に、文化学的観点から遊びを様々な側面から考察した。そして、人類の名称としての「ホモ・サピエンス」（知恵ある人）と並んで用いられる

「ホモ・フェベル」(作る人)と対比して、それと全く同じような、人間の本質的機能を示した言葉として「ホモ・ルーデンス」(遊ぶ人)という名称を提起して、遊びの重要性を強調した(Huizinga, 1973, 11)。つまり人間は遊ぶからこそ人間なのであって、そこが他の動物と人間を区別する特徴であると主張した。動物と人間の違いについての議論は本研究の主題ではないのでこれを主観的に検討することはしないが、人間は文化を持ち、それを伝達し、進歩させることによって発展したことは一般的に認められていることであろう。文化の語源である colere (ラテン語)が「耕す、世話をする、飼う」を意味することからも明らかなように、人間は何もないところから文化を発展させてきたのではなく、自然を加工してより便利な物、人間に好ましい物を作り上げてきた。この加工の際に加えられた創意・工夫こそが人間の「精神の働き」であり、その働きによって作り上げられたものが文化である。そして、遊びこそが、必要に限定される真面目な領域に対して、人間の精神が自由に働いて真に豊かな文化を形成する母胎となる。このような遊びの重要性についての認識を喚起したのがホイジンガである。ただし、彼自身は「遊びのほうが根本的な原初にあったもの」で、「文化とは、ただわれわれの歴史的判断が、この与えられたものに対して名づけた名称でしかない」(Huizinga, 1973, 111)という位置づけを強調していることは付け加えておきたい。

以上のようなホイジンガが提起した文化における遊びの重要性をふまえて、さらに遊びの特徴について議論を進めたのがカイヨワである。カイヨワはまずホイジンガの論を整理発展させて、主観的に追求される満足の質を規定することで遊びの成立条件を整理した。それは次のような6つの要件である(Caillois, 1973, 39-40)。

- ① 自由な活動 …遊戯者が強制されないこと。
- ② 隔離された活動…あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること。
- ③ 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。
- ④ 非生産的活動 …利益や報酬などを目的にしないものであること。
- ⑤ 規則のある活動…通常法規とは別の規則があり、それだけが通用する。
- ⑥ 虚構の活動 …明確に非現実であるという意識を

伴っている。

ここで示されている遊びの特徴は、活動がどのようなものであれ、これら6つの要件が満たされることによって遊びが成立し、逆に満たされないときその人にとって遊びは遊びではなくなるような諸特徴である。これらの特徴の関係を簡単に説明すると以下ようになる。

まず、遊びは自発的にするから遊びなのであって無理強いされてするのは、遊びではあり得ない。参加するかしないかが「自由」であるというのは遊びの大前提である。次に、参加するからには、遊びの世界は現実の世界とは明確に切り離されており、現実世界の関係(例えば職場の上司と部下の関係)などは全く無視される。そこでこそ遊びの世界が成り立つのである。そのような遊びの世界で遊び始める時、スタート時点で経過や結果があらかじめ決まっていると、その遊びは楽しくないし、目標に向かっての懸命なプレイも展開されない。この条件を満たすためにハンディキャップの制度を持っている遊びもある(例えば、ゴルフ、囲碁、将棋など)。①から③までの条件が満たされて、現実には遊んでいる時、プレイの目的は遊びを楽しむことであるというのが「非生産的活動」の意味である。もし、プレイの目的が、遊びの結果から生じる外的な利益や報酬等であるなら、それは遊ぶことではない。このように現実の世界から全く離れて遊んでいる世界は、現実の世界とは異なった約束やルールが支配する世界であって、約束・ルールのない世界ではない。しかも、その結果が現実の利益や報酬に関わりがないために、遊びの世界のルール・約束は例外のない厳しさで守られる性質を持っている。そして、以上のすべての特徴を持った上で、この世界が現実ではない遊びの世界だという意識をすべての参加者が共有することによってのみ本当に楽しく豊かな遊びが成立し、遊びが創造的な意義を持ちうるのである。

またカイヨワは、このような前提の上に成り立つ遊びを競争(アゴン)、運(アレア)、模擬(ミミクリ)、眩暈(イリンクス)4つのタイプの分類している(Caillois, 1973, 39-40)。それをこの著書の翻訳者である多田が作田の所論も参考にして次のようにまとめている(多田, 1973, 352-355)。

まず、人が遊びに求める満足を基準に「計算(脱所属)と混沌(脱自我)」という軸が設定される。規則によって平等な条件を作り出し、卓越性や独自性への欲求の満足を求める遊びは「計算(脱所属)」と名付けられ、「混沌(脱自我)」は人間同士を隔離する自我から人々を解き放つ遊

びと考えられている。また、それらの欲求や願いを実現するための方法として、「意志と脱意志」という正反対の方向性を持った特質が設定された。この2つの軸をクロスさせて出来る4つの象限の上にあげた遊びの4つの理念型が位置づけられる(多田, 1973, 354)。

- ① 競争(アゴン) 意志・計算(脱所属)
平等の条件下で意志的努力によって相対的卓越性への欲求を満足させる遊び
- ② 運(アレア) 脱意志・計算(脱所属)
平等の条件下で意志的努力を放棄して運によって相対的卓越性への欲求を満足させる遊び
- ③ 模擬(ミミクリ) 意志・混沌(脱自我)
意志的努力で他の何ものかになりきることによって自我からの解放の満足を得る遊び
- ④ 眩暈(イリンクス) 脱意志・混沌(脱自我)
意志的努力を放棄し、全存在をゆだねることによって自我から解放の満足を得る遊び

これらを図示したものが図1である。

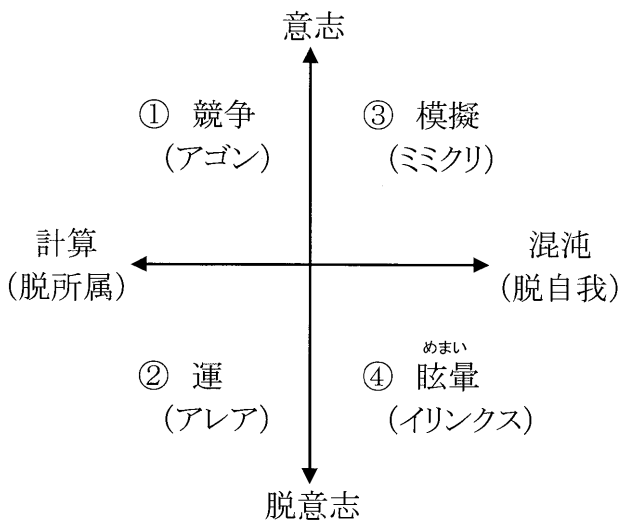


図1 カイヨワによる遊びの分類(多田, 1973)

この中で「意思」と「計算(脱所属)」によって特徴付けられる遊びが競争(アゴン)であり、スポーツはここに位置づけられる。これを筆者なりに言い換えれば、自分の意思による努力や訓練によって能力を高め、試合などで、他の人と比較することによって、自分の能力の素晴らしさを実感したいという願いを実現させる遊びである。ただし、これら4類型は理念型であり、理想的な特徴を表している。したがって、現実の遊びはこれら4つのタイプの複合的なものである。スポーツも競争を中心としながら、実際の活動

においては運、模擬、眩暈の要素も様々に含んで展開される。

さらに Caillois は、あそびの類型と共にそれぞれの類型について、即興的で気まぐれな「パイディア(遊戯)」からより高度に洗練された「ルドゥス(競技)」に至る様々な遊びの配列も分類している。それと同時に、気まぐれでレベルの低いパイディアが持っている遊びの本来の原動力である「自由なくつろぎ」と、「ルドゥス(競技)」が持つ「無償の困難を求める嗜好」が結びついたときに、本当に意義深い遊びが生み出されることも提起している(Caillois, 1973, 66)、この点もスポーツにおける競争のあり方を考える際に示唆的な視点であると考えられる。

II.3 競争と闘争

前項で、スポーツは相対的卓越性を意志によって追求する競争という類型を中心的特徴とする遊びであることが確認された。ここでは競争と類似の、そしてスポーツの競争の高度化の中でしばしば混同されている闘争の概念と対比することによって、スポーツにおける競争の特性を検討する。

菅原はジンメルやウェーバーらの競争概念を整理・検討している。(菅原 禮, 1968, 215-236)

競争は人間関係的現象を表す社会的な概念であり、ジンメルによれば、「闘争とは何ものかのための闘争であり、それをめぐって相手を打倒し、勝利を勝ち取ることをめざすものである」。闘争の目的は「何ものかに至る目的」(例えば平和)であり、相手を倒すことはその手段である。しかし当面の直接の目標は相手を倒すことであるから、それが「それ自体としての目的」となるという、目的の二重性や(相手を倒すという)手段の目的化が起こるという構造があることも示している。また、闘争の間接的な形態としての競争を分析し、競争とは、同一賞品を求めて、競争者の間に並行的に行われる努力であり、したがって直接に相手の打倒をめざすものではない。(Simmel, 1966, 59)

その他の論者も含めて闘争と競争についてまとめられた概略に示された競争の特徴を箇条的に並べると次のようになる。

- ① 闘争と競争は社会関係を表す概念であり、競争は闘争の一形態である。
- ② 競争とは、第三者の手中にある賞品あるいは他者によっても望まれるチャンスをめぐる、そこにおいて展開される並行的・平和的な努力である。
- ③ 競争の手段は間接的・平和的である。(他者を直接

に傷つけたり、殺害するものではない)

- ④ 競争にはお互いに認めているルールが存在する。
- ⑤ 競争は、「たとえ相手を否定することがあっても、何らかの統一に到達しようとする方法であり」(Simmel, 1966, 1)、より高い次元にある平和をめざす「平和的肯定性を内包」(松本, 1937, 330)している。

つまり、競争は闘争の一形態であり、ひとつの報酬(賞)をめざす複数の人(々)が、競い合う手段である。ただし、闘争が直接的戦いであるのに対して、競争は間接的な課題を設定し、共通に認めるルールを設定することによって、お互いの安全を確保して、より高い統一をめざす平和的な性格を持つ。

社会関係を表す概念として競争と関連深いものに、協同の概念がある。スポーツの競争においては、通常、対戦相手との敵対関係である競争に対して、同一チーム内での協力関係を表すものとして協同の概念が使われる。「競争と協同」という対になる概念としての意味づけはその通りであるが、闘争との対比で明らかになった競争の特徴である、共通に認めたルールに従って、より高い何らかの統一に到達するための活動という観点から見ると、競争の中には既に協力的な関係が内包されていることが分かる。

様々な論者があげているスポーツの定義を網羅的に分析・検討したマーフィーは、スポーツにおける人間の活動を競争より広義の striving (得ようと努力すること) と表現し、スポーツの中心概念は、スポーツ課題に対する「能力のテスト (testing of abilities)」(Murphy, 1981, 189-90) であると規定している(浜口, 1986, 193)。スポーツの競技レベルやゲーム形態の多様性(対戦的なものから演技発表会における採点、さらにはよりレクリエーション的な野外活動などまでの広がり)を踏まえた競争の捉え方のバリエーションとして参考になる見解であると思われる。

II.4 競争と競技

スポーツにおける競争を検討していく際にそれが内包する問題を提示する象徴的な用語がある。それは技術的に高度なレベルのプレーヤーを「アスリート」と呼ぶことである。ごく一般にスポーツをする人は「スポーツマン」であり、「アスリート」は「競技者」とも呼ばれる。オリンピックも「アマチュアスポーツの祭典」から1970年代には「トップ・アスリートの祭典」に標語が置き換えられ、1980年代に至って、プロ選手の参加が認められるようになって現在に至っている。

さて、スポーツ sport と競技 athletics の違いにいち早く注意を喚起したのがキーティング (Keating, 1963 201, 204-5) である。キーティングは、ラテン語のその語源からも「楽しい気晴らし」である sport と、古代ギリシャで個人の榮譽と国の威信をかけて行われた神聖な神前競技をその語源とする athletics は根本的に異なった概念であると指摘している。つまり、athletics において勝利は本質的なものであり、スポーツではそうではない。そして、人間の行動はその目標や目的によって意味づけられるのであるから、sport と athletics は同じ形態であっても、人間の活動としては別のカテゴリーの活動であると述べている。

また、ヴァンダーツワグはスポーツを「play→sport→athletics」という発展段階で捉え、「sportの拡張」として athletics を位置づけている (Vanderzwaag, 1972, 72)。また、「それぞれの人によって競争を求める強さは異なっている (Vanderzwaag, 1972, 121)」とも指摘している。

この2人の主張は競争が高度化し、勝利のみが目的となることによって、スポーツが変質し、遊びとしての性格を失ってしまうことに警鐘を鳴らしているといえる。

II.5 スポーツにおける競争の概念的意味

スポーツは「楽しい気晴らし」となる遊びの一領域として生まれた活動である。プレイ論の観点から見るとスポーツは「意志と計算(脱所属)」の特徴を持つ、「相対的卓越性」を意志的努力によって追求する競争(アゴン)に分類される遊びであるとされていることから、スポーツにおいて競争は中心的な要素であるといえる。また関連する概念との対比によると、社会的関係の1つである闘争の一形態であるが、ひとつの報酬(賞)をめざす複数の人(々)が競い合う手段であるという点では共通しているが、競争は共通に認めるルールを設定することによって、お互いの安全を確保した上で、間接的な課題達成を競い合い、より高い統一をめざす平和的な性格を持つという点で闘争とは区別され、協同と相通じる性格を持っている。また、遊び、スポーツ、競技は連続的な関係を持っているが、スポーツにおける競争は、勝利の追求を本質とする競技とは異なり、勝利だけが目的とはならない。

III. 競争相手同士の関係からみたスポーツにおける競争

ここではスポーツにおける競争の特色をより明確にするために、異なった視点からスポーツにおける競争相手同士

の関係を考察した所論を取り上げ、それらを比較検討する。

Ⅲ.1 競争相手同士の関係としての相克性と相乗性

真木はマルクスやサルトルを理論的基盤としながら「人間の物化」や「疎外」を克服する新しい共同体を構想するために「人間解放の理論のために」と題した著書を著した(真木, 1971)。この著書において真木は、人間が本来的に持つ社会的欲求として「権力」と「所有」の欲求を上げ、それらは限られた資源の中で、ある人が持てば他の人は持てないという「希少性」のために「相剋性」を持っている。「道徳」の欲求がこれらをコントロールするものであるが、そこでは内部的に葛藤が起こる。この相剋性を乗り越える手がかりとして、現実的な必要に縛られない遊び(狭義の文化)である「スポーツ」「芸術」「学問」の領域に着目した。(真木, 1971, 202-7, 125-130)。

佐伯は真木のこの理論に依拠しながら、スポーツにおける競争における対戦相手同士の関係を「相克性」と「相乗性」という反対の方向性を持った概念によってそのあり方を提起している。佐伯によれば、

「スポーツにおける競争は、希少性のなかの他者性のすぐれて典型的なモデルである。競争・競技において相手は私の勝利を奪い、私の意図を盗む存在であると同時に、この競争・競技の世界を成立させ、私の戦いをより豊かに高め、深化する存在でもある。競技・競争における相手の存在は、私の実践を疎外する存在であると同時に、私の実践に豊饒化する意味を付与し、私の力を引き出し、発展へ導く契機を生み出す存在であり、相手にとっての私の存在と同じように、相手の目的にとって必要・不可欠の存在であり、相互の実践に充実した人間的諸体験を与える存在でもあるのである(佐伯, 1978, 401)。」

また、別の論文では「新しいスポーツインターナショナリズムの理念は、スポーツの競争過程を相克性による価値の収奪過程とするのではなく、競争過程における相克性を相乗性によって相互の豊饒化のための弁証法的発展の契機に転化するところに成立する。(佐伯, 1977, 22)」と述べている。

ここで示されているのは、スポーツにおける対戦相手同士の関係には相対する2つのタイプが存在するということがあり、それらは次のようにまとめられる。

相克性…競争は互いの価値の収奪過程であり、対戦相手は自分の望む勝利と自己実現を疎外する存在と

して捉えられる。

相乗性…競争は互いの豊饒化を生み出す契機である。対戦相手は自分がスポーツをするために必要不可欠な存在であるが、それだけに止まらず、競争をより高め、深化させることによって自分の力を引き出し、発展へ導く存在であると考えられる。

勝利をめざして行われるスポーツの競争において現前するのは相克性である。しかし、スポーツの類概念としての遊びの特徴を考慮に入れば、スポーツの競争が持つ相乗的な特徴も明らかである。佐伯はもちろん真木も、スポーツに相克性を相乗性によって相互の豊饒化のための弁証法的発展の契機に転化する可能性をみているということが出来るだろう。

Ⅲ.2 対戦相手の位置づけとしての障害物と促進者

フレイリーはスポーツの競争について、具体的に試合の中で起こる様々な場面や行為を想定して、道徳的観点から見た『『よい試合』を作り上げるための正しい行為』について倫理的な分析を行った(Fraleigh, 1989)。その中で対戦相手の位置付として「障害物」と「促進者」の2つの立場を措定して検討している。

彼はまずスポーツの試合を「試し合い」と捉えた上で以下のように規定している。

「スポーツの試合というのは、人間が同意した上で、自ら進んで行うイベントである。そこで、1人もしくは複数の参加者が、少なくとも別の1人の参加者と対戦する。その対戦で追求するのは、発達させた運動技能を示す身体的手段や、生理的・心理的な持久力や、一般的に是認された戦略や戦術を利用して、どちらが空間時間の中で身体/用具を動かす能力に優れているのかを相互に評価することである(Fraleigh, 1989, 56)。」

要するにスポーツにおける競争の具体的形態である試合は「参加者相互の能力を試し合うこと」であり、それを相互に評価する機会であるというのがフレイリーの認識である。

障害物としての対戦相手 (Fraleigh, 1989, 105-106)

対戦相手同士の関係として一般に考えられているのがこの捉え方である。「他者の排除、もしくは他者より抜き出すことによって価値ある事柄を獲得するか、保持し続ける」という「卓越」(勝利)を求める競争欲求の中で、対戦相

手は、卓越しようとする人の行く手を阻む障害物と見なされる。対戦相手は、支配され、圧倒され、征服されるべきものであり、試合における勝利は、試し合いに勝つことではなく、対戦相手をうち負かすことになる。

促進者としての対戦相手 (Fraleigh, 1989, 106-108)

競争は「競技能力の顕示や発揮のために、対戦相手よりも同一の技能的行為を上手に行おうとする試み」であり、「相手に敵対する活動というより、むしろ相手と一緒にいる活動」である。ここで対戦相手によって提供される妨害は、互いの能力を十分に発揮するための課題であり、対戦相手同士の相互促進を促すものである。結果として、両者が持てる力を出し合った『十分なプレイ』をすることによってより質の高いゲーム（「よい試合」）になる。ここで対戦相手同士は、互いに依存し合って一方の促進者にもなっているといえる。

これらの検討を行った上でフレイリーは「対戦者を促進者とみなすこと」が正しい行為の道徳的前提である〔各人に等しく善である〕という基準にかなっているという理由でより望ましい対戦相手同士の関係であるとしている。その理由として、促進者として対戦相手を見る観点においては障害物としての存在も、否定的なものではなく、より高いパフォーマンスへの課題として肯定的に包摂することが出来ること。十分にプレイされ、十分に試し合われたゲームには勝敗に関わらず相互促進が内在していること。対戦相手を促進者とみなす観点からは、スポーツを相手に敬意を払う人間的イベントにすることに役立つこと。等をあげている。

Ⅲ.3 柔道における自他共栄 (濱口, 2000)

嘉納治五郎は日本的戦闘技術である武術の一分野である柔術を改変して柔道を作った人物である。また20数年にわたって東京高等師範学校の校長を勤め、日本体育協会の創設者、アジア初のIOC委員等の経歴から日本体育・スポーツの父と称されている。

柔道は、嘉納が伝統的にそれぞれ独自の論理によって体系化され、伝承されていた諸流派の技や動きをバラバラに分析的還元をし、独自の理論の下に全く新しく構成し直したものである。

嘉納は柔道を「精力善用」と定義している。「精力善用は」は「精力最有効活動」を略したものであり、「心身のエネルギーを最も有効に使うやり方」という意味であると説明している。“economized my energy”という表現から

も、どのような目的を設定しようとも、目的実現のために最も合理的で経済的にエネルギーを使うことが重要であり、そのようなエネルギーの使い方のトレーニングをするのが柔道なのだという嘉納の意図がよく表されている。このトレーニングは、まず「攻撃と防御の攻究」から始まり、生活の全ての領域に広がり、最終的に「個人の完成」と「社会への貢献」が実現されるというのが嘉納の主張である。そして精力善用と表裏一体のものとして強調された柔道の理念が「自他共栄」である。これは精力全容の最終目標であると同時に、精力善用の社会的側面での原則でもある。

嘉納は、柔道を構成するに際して、活動形態を「講義・問答」、「乱取」、「形」の3タイプに分類し、これらをバランスよく練習することを勧めた。特にこれらの内「乱取」は安全を確保するために危険な技を禁止した「ルールに従った試合形式の練習形態」であり、現在スポーツとして世界中に広まっている柔道である。また、危険な技や、試合形式になじまない内容、それに実践的理論学習を「形」として再編成した。この内「投の形」などには、投げるものと投げられるものの両者が工夫し合うところに次々と新しい技が生まれるプロセスが明示されており、互いの向上を促し合う関係の具体的な姿を見ることが出来る。これは柔道における「自他共栄」のモデルと考えられる。「乱取」という練習形態の制定は、闘争の競争化を意図的に作り出した典型的な例ということが出来る。

嘉納が作り上げた柔道における、日本独自の戦闘技術が独特の方法でスポーツ化し、理念の学習をもそこに組み込むことによって、競争相手同士が共に高まっていく性格を持たせようとしたものである。

柔道にとどまらず、武道全般も直接的な戦闘技術を、道具やルールによってコントロールすると共に、そこでの活動目標を互いに way of life について学び合う活動に転化することによって相克性を回避するように構成されている。

Ⅲ.4 スポーツにおける競争相手の意義

これら3つの捉え方はそれぞれ異なった背景から提示されたものであるが、スポーツの競争において、競争相手を障害物とみなす相克性が一般的な捉え方であることを認識している。それと同時に、より望ましい競争相手同士の関係として、「相乗性」、「促進者」、「自他共栄」という理念を提起している。そしてこれらは、試合という競争の最中における対戦相手同士のプレイのやりとりに着目して、「互いに高めあう」関係を抽出している。この意味で「相乗性」、「促進者」、「自他共栄」の3つの理念は共通性を持つ

たものであるといえる。

IV まとめと考察

ここでの概念や議論の整理において、まず、スポーツにおける競争が本質的に遊びの一類型である競争（アゴン）であることが確認された。すなわちスポーツにおける競争は、カイヨワの示している遊びの成立条件を基底的特徴として持ち、意志的努力で能力を高め、それを他の人と比較して「相対的卓越性」を得ようとする遊びである。これらの特徴を担保するために、参加者が共通に認め合うルールと、間接的課題が設定されている。このようになされた上で行われるスポーツにおける競争も、一般的には相手を障害物とみなす相乗性を持つものと考えられることが多いと思われる。より理念的に望ましいものとしては相手を促進者とみなす相乗性を持った捉え方が異なった背景を持った複数の研究者によって提示されている。

相乗性を持った競争

（前提的認識：スポーツの試合は試し合いもしくは、互いの能力のテストである）

1. スポーツは相手がいないと出来ない（競争相手はどうしても必要な人である）
2. 互いに一生懸命相手に勝とうと努力し、工夫することによって、両者が最高のパフォーマンスを発揮することが出来る。
3. TESTである試合の結果を元に、新たな創意・工夫と練習をすることによって、さらに両者のパフォーマンスが高まり、互いに向上していく。

このようなスポーツにおける競争は、試合が繰り返されることによってさらにお互いが向上し続けるモーメントを持ったものである。ただし、両者が同じような能力レベルであればこのような関係の持続は容易であるが、能力差が大きい場合にはカイヨワの遊びの成立条件の一つである「結果が未確定」という条件は満たされないので、継続的な試し合いは期待しにくい。ゴルフなどで設定されているハンディなどの工夫が必要であろう。現実のスポーツにおいて行われている能力別に階層化されたリーグ戦や、年齢別の大会などもレベルをそろえるための工夫と考えることが出来る。この観点から最も問題が大きいのは地区大会から全国大会まで連続しており、かつ、一年に一度しかないトーナメント形式のスポーツ大会である。一度負けるとそ

れで次の試合をする権利もなくなるこのような大会は、相乗性を極大化する競争観を拡大させる可能性が高い。出来れば地区段階から階層化したリーグ戦に置き換えることによってスポーツの相乗性を喚起する性格を持つ可能性があると思われる。

スポーツを人間にとってより実りあるものとするためには、ここでの検討で示された競争の相乗性に注目することが非常に有効な働きをするように思われる。一般に楽しみとしてスポーツ活動を行っている人々についてもそうであるが、最近世界のトップ・アスリートのインタビューにおいてもこのような競争相手との相乗的関係についてのコメントがしばしば聞かれる。さらに、成長途中にあるこどものスポーツや、体育の授業においてもこのような競争の位置づけが明確にされていくなれば、スポーツの競争は進歩と共生をさらに進めていく原動力になり得るのではないだろうか。

引用文献

- Caillois, R., 1973, 多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』, 講談社 (Caillois, R., 1958, *Les Jeux et Les Hommes*, Gallimard)
- Fraleigh, W.P., 1989 近藤良享他訳『スポーツ モラル』, 不昧堂出版 (Fraleigh, W.P., 1984, *Right Actions in Sport*, Human Kinetics)
- 浜口義信, 1983, 「スポーツ概念の意味論的研究」, 『スポーツ教育学研究』 27, 73-79
- 浜口義信, 1986, 「概念構造の分析哲学的検討」, 体育原理専門分科会編『スポーツの概念』, 不昧堂出版, 189-194
- 濱口義信, 2000, 「柔道の国際化に伴う文化的変容研究のための方法論的考察」, 『総合文化研究所紀要』 17, 38-48
- Hospers, J., 1971, 斎藤哲郎訳「分析哲学入門1」, 法政大学出版局 (Hospers, J., 1967, *An Introduction to Philosophical Analysis*, Prentice-Hall, Inc)
- Huizinga, J., 1973, 高橋英雄訳「ホモ・ルーデンス」, 中央公論社 (Huizinga, J., 1958, *Homo Ludens*)
- Keating, J.W., 1963, "Winning in sport and athletics", *Thought*, 38, 201-10
- 岸野雄三, 「第1章スポーツの概念」, 岸野雄三・多和田健雄編『スポーツの技術史』, 大修館書店

- 真木悠介, 1971, 『人間解放の理論のために』, 筑摩書房
- 松本潤一郎, 1937, 『集団社会学原理』, 弘文堂
- The Oxford English Dictionary, 2nd ed., XVI 315-317
- Murphy, B.L., 1981, *The Nature of Sport: Conception and Classification.*, Temple University Graduate Thesis (unpublished)
- 佐伯聰夫, 1977, 「スポーツにおけるナショナリズムとインターナショナリズム」, 『体育科教育』25-1, 1977, 大修館書店, 20-22
- 佐伯聰夫, 1978, 「新しいスポーツインターナショナリズム」, 中村敏雄他『スポーツナショナリズム』, 大修館書店, 366-404
- Simmel, G., 1966, 堀 喜望他訳『闘争の社会学』, 法律文化社 (Simmel, G., 1908, *Del Streit Soziologie: Kep 4, Soziologie*)
- 菅原 禮, 1968, 「運動と競争」, 岸野雄三他『序説運動学』, 大修館書店, 215-236
- 多田道太郎, 1973, 「訳者解説」, Caillois, R. 多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』, 講談社367-386 (Caillois, R., 1958, *Les Jeux et Les Hommes*, Gallimard) 1972
- Vanderzwaag, H. J., 1972, *Toward a philosophy of sport.* Addison-Wesley