

生涯スポーツの外延的構造に関する一考察

A Study on the Extensional Structure of Lifetime Sports

岡 端 隆

Takashi OKAHANA

（平成12年10月10日受理）

1 問題設定

（1）楽しいスポーツ・気軽にできるスポーツ

「生涯スポーツ」といわれて久しい。今日、わが国でも、この言葉はすっかり定着したものになった。そこで、生涯スポーツといえば、まずもって「楽しいスポーツ」というものを連想するであろう。つまり、楽しくなければやる気が起こらないし、やる気がなければスポーツははじまらない。まず、楽しもうというのが、生涯スポーツにおける重要な考え方である。しかしながら、スポーツを楽しむといっても、そこにはいろいろな楽しみ方がある。たとえば、人と仲よくなれて楽しかったというのであれば、健康が実感できて楽しかったというのや上手に動いて楽しかった等々、じつにさまざまである。さらに、人によっては、楽しさの内容を一つにしぼっている場合もあれば、複数の楽しさを同時に求めている場合もある。いずれにしても、一般に、質的・量的に楽しさの度合いが増せば増すほど、スポーツに対する取り組み方も熱心になってこよう。しかも、これらの楽しさが一過性のものではなく、持続して味わえるところに、生涯スポーツを継続実践していく契機を見出すことができる。

ところで、生涯スポーツのもう一つの重要な考え方として、「気軽にできる」ということもよく聞かれる。これは、スポーツが一部の人たち（とくにエリート）だけに占領されることなく、「いつでも、どこでも、だれでも」（年齢、地域、性別、身分等の区別なく）、みんながスポーツに参加できるという考え方（Sport for All）からきている。そこで、スポーツ人口を増やそうとすると、どうしても技能的に低い人をメインに普及活動を展開していかなければならない。というのも、技能の低い人は、これまでの競技スポーツ中心及び高度化の時代にあって、ことごとく切り捨てられてきたからである。しかも、その数の方が、切り捨てられずに生き残った人たちの数よりも圧倒的に多い。したがって、ここはスポーツの考え方を柔軟に捉え直し、今まで切り捨てられてきた人たちを、なんとかスポーツの世界に呼び込む努力が必要となってくる。いうなれば、「技能が低くても楽しめるスポーツ」というものを模索すべきなのである。そうすると、それほど練習しなくても、今もっている力で苦もなく楽にできるスポーツが、一般大衆の生涯スポーツとして成立しやすい。その点、蛇足ではあるが、「楽しい」という言葉が、「楽（ラク）」という漢字から成り立っているのは興味深い。もちろん、日本語の文字だけで判断するわけにはいかないが、少なくとも「楽に行える」ということは、「気軽に行える」ということとも大いに関連がある。したがって、「気軽にできる」というのは、今まで技能が低い

に、スポーツの世界に入るのを尻込みしていた人たちにとって、最高のキャッチフレーズになったに違いない。

(2) 内発的楽しさと外発的楽しさ

一方、生涯スポーツは、必ずしも気軽にできるものばかりではない。たとえば、マスターズ大会に出場している一部の競技者などは、たえず心身の向上をねらって日々練習に励んでいるであろう。そこでは、とても「気軽にスポーツを」というわけではなく、むしろスポーツの動きに対して、真摯に向き合っている人の姿を垣間見ることができる。逆説的ではあるが、他人から見て辛くて苦しい練習のなかに、本人は楽しさを見出しているかのようである。

しかしながら、生涯スポーツを普及する立場からいえば、このようなスポーツは、ごく一部の人たちが実践する例外的な生涯スポーツであり、多くの人にはあまり奨励されない。なぜなら、仕事（家事も含む）をもっている社会人であれば、ハードな練習を行うための時間や場所が制限されるし、また、今日、自由時間が増えてきているからといっても、やはり加齢にともない、無理な練習は避けられるのが一般的だからである。つまり、競技スポーツ的な生涯スポーツは、年齢が高くなるにつれて継続実践していくのが難しいと考えられる。したがって、社会人一般の生涯スポーツにおいては、当該のスポーツを行えるだけの技能をある程度持ち合わせておれば、あとは、練習やゲーム以外のところに楽しさが求められる場合が少なくない。たとえば極端な例として、人と仲よくなることに楽しさを求めている場合などは、運動場に仲間といっしょに行ったのはよいが、運動よりもおしゃべりに夢中になって、気がつくとき帰る時間になってしまったということもあり得るだろう。また、健康のためにスポーツをはじめるという場合でも、練習やゲームそのものが本来の目的ではないので、できるだけ楽をして（それほど動かなくても）健康になるようなプログラムというものを考えやすい。むしろ、激しく動けば動くほど、怪我につながる可能性もあるので、ほどほどにというのが健康スポーツの重要な考え方である。

このようにして、生涯スポーツは、スポーツにおける動きのなかに楽しさを見出さなくても立派に成立する。楽しさには、「内発的楽しさ」と「外発的楽しさ」があるのだが^(11-10, 11頁)、要は、どちらの楽しさであれ、楽しさの目的意識をもつことこそ、生涯スポーツでは重要である。ちなみに、「内発的楽しさ」とは、スポーツの本質にかかわってくる楽しさであり、いわばスポーツを実践することのなかでしか味わえない楽しさであるが、「外発的楽しさ」とは、スポーツを手段化することによって味わえるスポーツ以外での楽しさのことである。

(3) 生涯スポーツを継続実践するために

さて、そう考えると、「気軽にスポーツを」というのは、たしかに一般大衆への普及には役立つが、裏を返せば、スポーツの動きにはあまり関心がもたれない可能性も多分に出てくる。なぜなら、そこでは、練習しなくてもできるような運動が対象になりやすいからである。周知のように、簡単な運動になればなるほど、人は、その運動に意識を向けることなく、自由に動けることができる（運動の自動化）。自宅から駅に歩いていくのに、いちいち自分の手足がどうなっているのか意識する人は少ないであろう。歩こうと思えば、それだけで手足が自由に動き出すのである。しかし一方で、歩こうと思わなければ、いつまでたっても歩くという運動は出現しない。つまり、歩こうという意識を働かせるための目的が、そこでは必要なのである。前の例

だと、駅に行くという目的が、歩くという運動の誘因になっている。しかしながら、歩くという運動そのものが目的ではないので、もし仮に、駅に行くためのよりよい別な手段がみつければ、そこで選択されるはずだった歩くという運動は却下されてしまう（たとえば、自転車や自動車に乗って行くなどが考えられよう）。そうすると、歩くという運動は、その人にとって必ずしも必然的なものではなく、あくまでも目的を達成するための単なる一つの手段でしかない。

上記の論理を、スポーツの楽しさに置き換えてみれば、つまり、スポーツの楽しさを運動以外のところに求めてしまうと、はたして人は、自分が選択したスポーツ運動を生涯にわたって継続的に楽しんでくれるのかどうか疑問が残る。とりわけ、他の手段でもその楽しさを得られるのがわかった場合、人がスポーツから離れていく可能性は多分にあり得る。たとえば、人と仲よくなるという点では、今日、インターネットによる交流が盛んになってきているし、健康法も医学の発展によってさまざまな処方が施されるようになってきた。要するに、ある楽しみを求める場合、その方法はいろんな角度から探られるわけであり、それを選択するのはまさに個人の自由なわけである。たとえば、人との交流を深めるのに、スポーツはよくてインターネットはダメであるなどということはできないであろう。

さらに、気軽にスポーツをとということで、そこで要求される運動の技能レベルをどんどん下げていくと、人はその運動を継続的に実行することに飽きてしまいやすい。学習する必要のない運動を、好んで反復実行する人は少ないであろう。

ここにおいて、スポーツを継続的に実践していくためには、内発的楽しさとのかわりが重要であると思われる。換言すれば、外発的楽しさを求めてスポーツを実践する場合でも、何故その楽しみを味わうのにはそのスポーツでなければならないのかをきちんと吟味することが、大切だと言えよう。

そこで本研究では、スポーツの本質とは何かを概念的に検討し、そこから生涯スポーツの外延的構造を明らかにすることを目的とする。具体的には、生涯スポーツの歴史的背景、スポーツの語義の変遷、生涯スポーツの今日的課題という流れで考察を行い、生涯スポーツの外延的構造を明らかにした上で、さらに新しい生涯スポーツ観についての提言を行ってみたい。

2 生涯スポーツの歴史的背景

生涯スポーツがうまれてくる歴史の原点を探ってみると、1960年代から沸き起こった「生涯教育」(Life-Long Education)という発想にたどり着くことができる^(6-287頁)。たとえば、1965年にパリで開催されたユネスコの「成人教育推進国際委員会」において議長役を務めたラングラン(Lengrand, P.)による生涯教育の提言は、あまりにも有名であろう。彼は、「それまで学校教育終了後の単なる継続教育として考えられていた『成人教育』をもう一步前進させて、『一生涯にわたる教育』としてとらえ、このような教育を実現させるための理論を提唱した」^(10-177頁)。その理論が出てくる背景には、科学技術の発達にともなう急激な社会変化に、先進諸国が、当時の学校教育だけでは対応しきれなくなった情勢があったようである。

一方、スポーツの分野でも、同時期に大きな変革が見られた。それは「スポーツの大衆化」である。近代オリンピックなどの影響もあり、ヨーロッパを中心とする諸国は、ややもすれば競技スポーツにおけるチャンピオン養成に目を向けがちであったのだが、ここにきてチャンピオン養成とは逆の方向性を示す大衆スポーツの普及へも乗り出したのである。しかしながら、そのこと自体が、すぐさま生涯スポーツに結びつくわけではない。野々宮によると、「世界的に

も、1960年代に加速するこの運動は、極論するならば、競技スポーツの底辺拡大をめざすものであった^(9-11頁)。つまり、あくまでも競技スポーツの普及発展という立場から大衆化が図られたのであり、普及の対象とされる大衆は、競技スポーツというカテゴリーのなかに位置していた。

ところが、競技スポーツの枠内でチャンピオンを養成しようとする一方で、逆方向的に、広く大衆にも普及しようとした場合、どうしても問題点が出てくるのは否めない。その一つは、ルールによる参加者の制限問題（たとえば性別）であり、もう一つは、加齢や怪我などによって競技不能になった人の参加断念の問題である。さらに、障害者の参加断念という点も含めておきたい。つまり、ここで明らかなのは、大衆に広く普及するといっても、その対象は際限なく、誰でも OK というわけにはいかなかったのである。

しかし、スポーツの大衆化を通しながら、人々は、チャンピオン養成のための競技スポーツとは異なった新しいスポーツ像も模索しはじめた。その背景には、前にも述べたが、先進国における科学技術の発達や人口の都市集中化等によって、人々の生活パターンが様変わりしつつある状況があった。そこでは、運動不足による健康問題や自由時間の活用問題、あるいは都市化による住民の孤立化問題等が浮き彫りになっていた。これらの問題に対し、スポーツは有用性があるということが人々の間で認められ、たとえば、西ドイツにおける「第2の道」(Zweiter Weg) 等による国家的支援も受けながら、新しいスポーツ観が人々の生活のなかに浸透していくこととなる。

そこで登場したのが、「みんなのスポーツ」(Sport for All) である。この言葉は、スポーツの大衆化運動における各国共通の新しいスローガンとなった。やがて、1975年に開催されたヨーロッパカOUNCIL (Council of Europa) のスポーツ担当大臣会議において、「ヨーロッパみんなのスポーツ憲章」(European Sport for All Charter) が採択され、さらにユネスコでも、1978年に「体育・スポーツ国際憲章」(International Charter on Physical Education and Sport) が採択されるに至り、みんなのスポーツは正式に市民権を得ることになった。そこにおいて、「現代社会ではスポーツが、すべての人の権利として国際的に認められ、それを保障するためにためまぬ努力をつづけることが政治の義務となった」のである^(6-607頁)。

ところで、みんなのスポーツは、どんな人でも、年齢に関係なくスポーツに参加しよう・させようということであるから、それは人間の生涯に大きくかかわってくる。いうなれば、チャンピオン養成をめざす競技スポーツには引退があるが、みんなのスポーツに引退はない。たとえば、高齢者や障害者のようにスポーツを行うのが困難だと思われる人であっても、人間であれば、スポーツを行う権利を有するのである。ここにおいて、みんなのスポーツは、生涯教育の理念とマッチすることになる。すなわち、「みんなのスポーツ+生涯教育=生涯スポーツ」という考え方が生まれてきた。

以上のように、生涯スポーツは、競技スポーツとは違った方向で発展してきた経緯がある。むしろ、競技スポーツに対する批判から、生涯スポーツが生まれてきたといってもよい。もちろん、そのことによって、競技スポーツが消滅したわけではない。つまり、スポーツに対する人々の考え方が、より広範になったと理解すべきであろう。一方で、競技スポーツあり、もう一方で、生涯スポーツありというわけである。しかし、スポーツが二分化されようとも、その本質は一つのはずである。そこで、次に、スポーツの概念史を振り返ることにより、生涯スポーツが台頭してきた妥当性を考えてみたい。

3 スポーツの語義の変遷

今日、我々が考えているスポーツは、「運動」や「競技」と深いかかわりがあるように思われるが、もともと「sportはその概念史上、身体活動や闘争という要素を不可欠のものとするものではなかった」^(5-122頁)。

実際に、sportという英語が使われるようになったのは、16～17世紀に入ってからといわれるが^(5-121頁、1-81頁)、すでに多くの学者が指摘している通り、スポーツの語源は、ラテン語の deportare に由来する。de は away、portare は carry を意味し、つまるところ、sport とは carry away 「(何ものかを)運び去る」という意味であった。やがて、それは精神的な次元で用いられるようになり、たとえば『心の重い、いやな塞いだ状態をそうでない状態に移す』、つまり具体的には気晴らしをする、楽しむ、遊ぶ^(3-1, 2頁)と理解されるようになった。また、スポーツの原意は、「まじめなこと(仕事)から人びとを搬び去り、非日常的な次元で、何かに没頭させることを意味し、つまりそれは遊び戯れることなのである。したがって古い時代のスポーツには、冗談や歌、劇や踊り、チェスやトランプなどの一切の楽しみが含まれ、野外の身体活動は、少なくともその一部に過ぎなかった」と、岸野は言う^(1-81頁)。さらに、「本来『スポーツ』という言葉が『からだ (the body)』ではなく、『こころ (the mind)』に関する事象を示すものであった」^(7-26頁)という松井の指摘も、今日の生涯スポーツを考える上で、心に留めておく必要があるだろう。

しかし、時代の移り変わりとともに言葉の意味も変化するわけで、とうぜんスポーツの捉え方も変わっていった。佐伯によると、スポーツは、「英語化された当初は<必要な(まじめな)義務からの気分転換、骨休め、娯楽、休養、慰め>を広く意味していたが、16世紀には<ゲーム、または気晴らしの特定の形式、とりわけ戸外で楽しめるもので、ある程度の身体活動を含んでいるもの>を意味するようになった。さらに、17世紀から18世紀にその意味が変化し、<野外での身体活動をともなう気晴らし>とりわけ<狩猟>または<勝負ごとにかかわる賭博や他人に見せびらかす行為、活動、見せ物>をさすようになった。19世紀の中ごろには、それまでの野外活動、とくに狩猟中心の意味を変化させ、<競技的性格をもち戸外で行われるゲームや運動に参加すること、そのようなゲームや娯楽の総称>を意味するようになった」と言われている^(6-521頁)。それに従えば、スポーツという言葉は、16世紀に入って、まず「運動」という意味合いを強め、さらに19世紀になって、「競技」という意味合いも強めていく。

こうして19世紀も後半に入ると、スポーツは、「運動競技」としての意味合いを決定的なものにしていった。そのきっかけとなったのは、ヨーロッパ諸国を中心とした近代合理主義(数量的効率主義)の精神である。そこでは、「より少ないエネルギーで最大の効果を」といった効率性が重視され、つまるところ、同じエネルギーを用いるのならば、よりよい結果を求めるべきなのだという「競争の原理」が、人びとの間に働くようになった。もちろん、スポーツの世界でも例外なく、「より速く、より高く、より強く」という近代オリンピックのモットーが象徴しているように、同じ人間であれば、同一の条件のもとで、言い換えると共通のルールに則って、少しでも優秀な成績を残した人の方が偉いという価値判断がなされるようになった。

ただし、それ以前に、スポーツとしての「運動競技」がなかったというわけでもない。ところが、「中世伝来のそれらは、慣習のルールにもとづき地方色豊かな独特の形式で行われたため、他の地域と共通のルールをもつ必要もなかった」^(2-76頁)。つまり、ある特定の運動競技が、地域や民俗を越えてまで広まっていくということは、あまり考えられなかったのである。また、中世

の運動競技では、結果よりも、全力をあげて没我没入する過程の方が重視されていたため^(5-97頁)、近代における運動競技とは、明らかにその質が異なっていた。

しかしながら、近代社会は、工業化によって人びとの生活を一変させた。とりわけ、鉄やゴムなどの生産加工技術の開発が、スポーツの交流、普及に大きな役割を果たしたといわれている^(5-104頁以下)。たとえば、鉄道、自転車等が交通手段として用いられるようになり、人びとの行動範囲が広がった。それにともない、各地域ごとに異なるルールをもつ同種の運動競技を競い合う機会も増え、人びとはどうしても共通のルールを策定しなければならない必要に迫られた。そうでないと、公平な競技が、成り立たなくなるからである。さらに、工業化による技術革新が、短期間で、しかも同じ規格のスポーツ用品を大量に生産することを可能にしたため、それが、ルールの統一化に大きく貢献したことも述べておく必要があるだろう。

実際には、スポーツを教育のなかに導入したイギリスのパブリックスクールやそれにつづくオックス・ブリッジ等の学生スポーツの存在が、競技スポーツにおけるルールの統一化および合理化に大きな影響を与えたといわれているが^(3-81頁)、国際レベルでも、クーベルタンが1896年に近代オリンピックを提唱したことによって、スポーツは、運動競技としての意味合いを決定的なものにしていった。さらに、国際的に著名な運動競技は、ナショナリズム、マスメディアとも結びついて、今日まで大いに発展してきたのは周知の通りである。たしかに、競技とは無縁のケースもある「周縁のスポーツ」(marginal sport)や「土着のスポーツ」(vernacular sport)を考慮すれば、近代におけるスポーツは競技スポーツ一辺倒で成り立っているわけではない。けれども、狭義の近代スポーツと言え、ルールが統一された運動競技を意味し、しかも国際的に認められているものを指すのが一般的である^(5-98頁)。

ところが、20世紀も後半に入ると、前述の通り、スポーツが一部のエリート競技者に独占されるという弊害が出てきたため、大衆のためのスポーツが見直されるようになった。一方で、競技スポーツを受容しておきながら、他方で、それを批判する考えが芽生えはじめたのである。これは、スポーツの原義的な「気晴らし、楽しみ、遊び」に、人びとが目を向け直したかのようである。「勝ち負けにこだわらずに、楽しみましょう」というのは、生涯スポーツをはじめの際に、よく聞かれる言葉である。ここにきて、「競技スポーツだけがスポーツではない」という認識が広まってきた。「競争」ないし「競技」ということは、スポーツの必要条件にはなるけれども、十分条件にはなり得ないことがはっきりしてきたのである。

以上のように、スポーツの概念史を振り返れば、生涯スポーツが台頭してきたのも、妥当性があるといえるだろう。

それでは、今、何ゆえに生涯スポーツの普及に関して問題を抱えているのであろうか。それは、スポーツを行う環境整備もさることながら、スポーツを実施する側にも問題があるような気がしてならない。というのも、人びとの批判の的が、競技スポーツにおける「競技」だけでなく「運動」にもあり、とくに、「運動」の奥深さを真摯に追求するという点に関しては、批判的であるような気がするからである。たしかに、軽い気持ちや遊び感覚で運動にかかわることは、生涯スポーツにとって重要なことである。しかし、それが極端になればなるほど、運動の軽視につながる可能性があるということ、また、真摯に運動に取り組むことは、生涯スポーツにおいて例外的なものともみなされたり、ましてや、そういった取り組み方は、競技スポーツとして行うべきであり、生涯スポーツとしてはふさわしくないといった風潮さえ感じるのである。

原意的には、もちろん、「運動」は必要条件にはなれど、十分条件にはなり得ない。実際のところ、英語の辞書を引いてみてもわかるように、「運動」以外の意味でも、スポーツという言葉が使用される。けれども、ここでは、スポーツの意味をあまりにも広く解釈するということは避けておきたい。なぜなら、気晴らしであれば、楽しければ、あるいは遊びであれば、なんでもスポーツであるとしてしまうには、さらに綿密な考察が必要になってくるからである。そこで、本論では、スポーツ概念の内包を、少なくとも「楽しさ」と「運動」の二点で捉えておきたい。これによって、スポーツの内発的楽しさとは、「運動のなかに見出すことができる楽しさ」ということができる。

以上の点を踏まえて、生涯スポーツの今日的問題を考察してみたい。

4 生涯スポーツの今日的問題

(1) 競技スポーツ普及の限界と可能性

生涯スポーツが台頭することによって、競技スポーツは批判を受けることはあっても、否定はされてこなかった。というのも、競技スポーツにおいては、スポーツ概念における内包の一つである「運動」が、ますます重視されてきたからである。今日、競技者たちは、少しでも上位を目指して自分の動きに磨きをかけている。しかも、競技レベルは年々向上しており、競技者たちの動きは、まさに人間の限界にまで達しようとしつつある。

ところが一方で、もう一つの内包である「楽しさ」について考えてみると、ここでは、練習の厳しさのなかに、スポーツのもつ「楽しさ」が影をひそめてしまうことが多分にある。けれども、たとえ楽しくなくても、競技者が「運動」に熱中するのにはわけがある。つまり、試合で勝利の喜び、楽しさを味わうためである。ところが、そのこと自体は、スポーツの内発的楽しさとイコールではない。勝利というのは、運動した結果の産物であって、運動そのものではないからである。つまり、勝利の楽しさとは、外発的楽しさとして理解されなければならない。

となれば、競技スポーツをスポーツとして考えていく上で重要なことは、勝ち負けよりも、競技者自身が、自らの運動のなかに楽しさを見出しているかどうかであろう。たとえば、勝っても楽しくないということがある。これは、相手が怪我をして不戦勝になった場合や、あるいは相手の実力があまりにも弱過ぎて勝つのが当たり前という状況で勝ったという場合などが考えられよう。一方、負けても満足だった、楽しかったということもあり得る。これは、試合本番で、自分の実力、あるいはそれ以上が発揮できたので、たとえ負けたとしても清々しい気持ちになったということなどが考えられる。

このように、競技スポーツには、スポーツ概念の内包である「運動」および「楽しさ」とともに内在しうるが、どちらかといえば、これまで勝利という外発的楽しさ（結果の楽しさ）が第一義とされ、動くことにおける内発的楽しさ（過程の楽しさ）は二義的におかれてきた。むしろ、後者は、勝利至上主義あるいは優勝劣敗主義によって否定されてきた感も否めない。ここでは、真摯に練習やゲームをすることは素晴らしいとされながらも、最終的に、結果（勝利）につながらなければ、競技する意味はないとまでの批判を浴びようになっていたのである。要するに、効率主義のもとでは、結果に結びつかない努力は、エネルギーの浪費でしかない。もちろん、このような考えは、近代社会における自由競争の原理にもとづいている。その社会は、可能なかぎり平等な条件を整備し、その上で自由競争を行って勝ち残った者だけが、社会的に賞賛を浴びるシステムを築き上げてきた。したがって、競技者にとってみれば、自分の行った

行為を社会的に認めてもらうためには、過程の楽しみよりも結果の楽しみに重点を置かざるをえない。ましてや、全国レベル、国際レベルへと競技スポーツが組織化されていくにつれて、スポーツは政治的・経済的な手段としても利用されるようになってきた。そうになると、否でも応でも、勝利が期待される競技者は競技を続けなければならないし、逆に、期待されない競技者は暗に引退をすすめられることになる。ここにおいて、競技選手（とくに勝利が期待されない選手）は、何のためにスポーツを行っているのか自問自答せざるを得なくなってくるであろう。実際、若年競技者のバーンアウト（燃えつき症候群）が、昨今の話題になっている。もし、今後も、競技スポーツの内発的楽しさを二義的におくような状態で、勝利至上主義が唱え続けられるのであれば、競技スポーツの普及は難しいといわざるを得ない。

さらに今日、競技スポーツの普及をさまざまげている原因として、「自由競争の名のもとにおける今日的不平等」も挙げることができる。前述の通り、自由競争は、可能なかぎり平等な条件を整備するところからはじめられなければならない。ドーピングが禁止されているのも、人間の身体的条件を可能なかぎり平等なものとして扱いたいからである。しかし、競技スポーツが科学技術の発展に大きく左右されてきたことを考えると、人間の身体的条件も含めて、自由競争の平等性が保たれているのかどうか疑問視せざるをえない。たとえば、中村は次のようにいう。「今日のスポーツにあらわれている『不平等』はバスケットボールの『身長制』不採用だけではない。おそらくもっとも多くの子どもや選手が実感しているのは、特定の学校やクラブに優れた選手がスカウトされ、素晴らしい施設や設備、優秀な指導者、大量の練習時間、潤沢な経費、快適な合宿所などを提供されてその技能を高めているチームと対戦させられる『不平等』であろう」^(8-215頁)。たしかに、競技が高度化すれば、それに見合う人材と練習環境の確保は必須である。しかし、その確保に経費がかかればかかるほど、そこに平等性を求めることは、今日ますます難しいことになってきている。やがて、人材も練習環境も十分に確保できないところは、競技スポーツから身を引かざるを得なくなるであろう。そもそも競技とは、やってみないと勝ち負けがわからないというところに面白さがあるはずで、やる前からそれがわかっているならば、競技を行う必要はない。その点で、競技スポーツが高度化し、多くの資本投資を必要とすればするほど、その普及に関しては難しい問題が出てくるのは否めない。

しかしながら、一方で、競技スポーツは違った方向で大衆化してきている事実もある。それは、厳密なルールに縛られることなく、当事者間の技能レベルにあわせて、ルールを柔軟に変更するという方向で進展してきた。たとえば、お互いが初心者であれば、初心者に合ったルールが適用されるし、技能レベルが異なる者同士では、ハンディキャップ形式で競技が行われたりする。

前者は、ルールを簡易化するということで、たとえば小学校等におけるリードアップゲームとして活用されてきた経緯もある。ただし、それは、あくまでも本来の競技スポーツ種目への導入として用いられるので、それ自体は、正式な競技スポーツ種目として認められにくい雰囲気があった。けれども、生涯スポーツの考えが広まるなかで、たとえばソフトバレーボールのように、本来のバレーボールから独立して、正式な競技種目として認められるものも登場してきた。もちろん、競技種目であるかぎり、それらが高度化する可能性は多分にあり得るだろう。しかし、生涯スポーツの観点に立てば、技能レベルが高い人たちは高いなりに競技を楽しめばよいし、逆に、低い人たちは低いなりに楽しめればよいのである。ここに、ルールを柔軟に変更することの意義がある。

さらに、後者に関しては、技能差のある者同士が、勝ち負けよりも、競技それ自体を楽しもうという発想で行われる。従来の競技スポーツでは、競技者の技能以外のところを、できるだけすべて平等化するという考えがあったが、ハンディキャップ戦では競技者の技能をできるだけ均等化し、そのためには、それ以外のところを不平等にしてもよいという考え方がなされる。したがって、そのような競技スポーツでは、だれでも勝者になれる可能性が出てくる。ただし、勝者になるためには、その競技に中途半端に関わっているのはダメなわけで、とうぜん自らの動きに対する関心も、そこで高まることになる。もちろん、競技者同士の間で、技能の高い者が優れていて低い者が劣るという優勝劣敗の思想が抜け切れていないと、とたんに競技を行おうとする動機は低くなってしまふであろう。というのも、技能レベルの低い者が、「自分はハンディをもらっているのだ」という劣等感を強くもっていると、たとえ自分より技能レベルの高い人に勝っても、すなおに喜べないからである。そこで、この種の競技スポーツでは、勝利という外発的楽しさ（結果の楽しさ）を二義的とし、競技運動自体における内発的楽しさ（過程の楽しさ）を、あくまでも第一義としておく必要がある。すなわち、お互いが全力を出し切って、精一杯競技を行ったというところに、意義や価値を認めるべきなのである。

このように、競技スポーツは、ルールを厳密に規定した上で、かぎりなく高い技能をめざして競技者同士が競い合う「チャンピオン養成型」と、競技者の技能レベルに応じて柔軟にルールを変更する「大衆普及型」に区別することができる。もちろん、両者ともに、競技者たちは、勝利をめざして真摯にプレーすることには変わりはない。もし、勝ち負けにまったくこだわらないとすれば、そこで競技スポーツは成立しなくなってしまうであろう。しかしながら、後者では、勝ち負けよりも、むしろそこに至るまでの過程に楽しみが求められなければならない。ここに、生涯スポーツとしての競技スポーツの可能性を見出すことができると思われる。

(2) 生涯スポーツのかかわり方について

さて、これまでは、スポーツ運動を行う人の立場で考察を続けてきた。しかし、現実には、必ずしも運動者だけがスポーツにかかわっているわけではない。とくに、マスメディアの発達によって、今日では、情報として知ること（見る、聞く、読む等）も、スポーツへのかかわり方として重要な位置を占めている。さらに、間接的にスポーツにかかわるだけでなく、応援、指導者、競技運営スタッフ等として直接的にかかわる場合もある。これらはスポーツが組織化されればされるほど、必要不可欠なものとなり、スポーツを構成していく際の重要な柱となり得る。

一般に、生涯スポーツにおいては、どちらかといえば、これまで人が自ら動くことに照準が合わせられてきた。しかも、できるだけたくさんの人に実践してもらいたいので、そこでは手軽にできて楽な運動というものが取り上げられやすかったように思われる。一方、これとは対照的に、チャンピオン養成型の競技スポーツでは、そこで行われる運動が高度化すればするほど、それを実践できる人の数は減るので、結果的に、それは生涯スポーツとして不向きであるという考えがなされてきた。

けれども、たとえ自ら行わないとしても、大衆は、違ったかたちでそのような競技スポーツに関与してきた事実を見のがすわけにはいかない。というのも、スポーツにおける運動の楽しさは、単に、運動者だけが味わうのではなく、それを見ている者も味わうことができるからである。その端的な証拠が、プロスポーツであり、セミプロ化した（しつつある）国際大会であ

る。そこでは、競技者よりも、見る人の側に重点が置かれ、競技運営のみならず、ルールなども観衆に合わせて変更される場合があり、まさにそういう意味では、もはやエリートのためのスポーツではなく、大衆のためのスポーツになりつつある。

しかしながら、大衆の論理だけで、チャンピオン養成型の競技スポーツが押し進められることには、ある種の危険がともなうであろう。たとえば、テレビは、「その都合に合わせてスポーツを変形させ、スポーツのもつよさの多くを消し去る方向にも作用してきている」^(3-102頁)。もちろん、その他のマスメディアも例外ではない。その点で、「多くのスポーツがショー化の傾向を強めていることは否定できず、その境界が次第に曖昧になってきている今日、あらためてスポーツの『見かた』や『スポーツとは何か』ということを考え、説いていく必要は十分にある」^(8-224頁)と、中村が指摘するのは傾聴に値しよう。したがって、競技者がスポーツとして最高のプレーを発揮できるためにも、観客は、スポーツの見方をさまざまな点で学習していく必要がある(たとえば、ルール、学習指導に関する知識、その競技の歴史等々)。それらによって、観客は、「プレイヤーたちの真剣さに相応する真剣さを」もって見ることができるし、しかも「それがプレイヤーに対する礼儀であり、『見る人』のモラル」にもなる^(8-220頁)。しいては、それが競技に直接かかわるすべての人たち(競技者、指導者、競技運営スタッフ等)に対しても、最高の競技会をつくるよう促すことにもなるであろう。いわば、これからのチャンピオン養成型競技スポーツは、一部の専門家だけが関与するのではなく、一般観衆も含めたみんなで作りに上げていくべきだと考えたい。ここに、それが生涯スポーツとなり得る可能性を見出すことができよう。

しかし、みんなでスポーツを作り上げていくという点では、なにもチャンピオン養成型競技スポーツにかぎることはない。おりしも文部省は、2000年9月に、わが国初の「スポーツ振興基本計画」を策定した^(註)。そこでは、今後のスポーツ行政の主要な課題として次のものを掲げ、その具体化を図ることとしている。

(1)生涯スポーツ社会の実現に向けた、地域におけるスポーツ環境の整備充実方策

(2)我が国の国際競技力の総合的な向上方策

(3)生涯スポーツ及び競技スポーツと学校体育・スポーツとの連携を推進するための方策

とくに、(1)に関して、全国の各市区町村において少なくとも1つは総合型地域スポーツクラブを、各都道府県において少なくとも1つは広域スポーツセンターを育成するというのが注目に値する。さらに、総合型地域スポーツクラブは、地域住民が主体的に運営するスポーツクラブだとし、そして、その全国展開を効果的に推進するために、行政、スポーツ団体、企業等が、それぞれの役割に応じ、具体的に施策を展開するよう述べている。

これにしたがえば、これからの生涯スポーツは、あくまでも地域住民が主導となって運営していかなければならない。つまり、「一人一人が自分に合ったスポーツを行っていけばよいのだ」というだけでなく、「他人が行っているスポーツも支えてあげるのだ」という発想もプラスされて、今後の生涯スポーツ社会が築き上げられていくべきだと考えられる。いうなれば、スポーツは「行うもの」から「つくるもの」へと、発想の転換をしていく時期に差し掛かったといえるのではないだろうか。

以上のことから、生涯スポーツの外延的構造を次に示してみた。

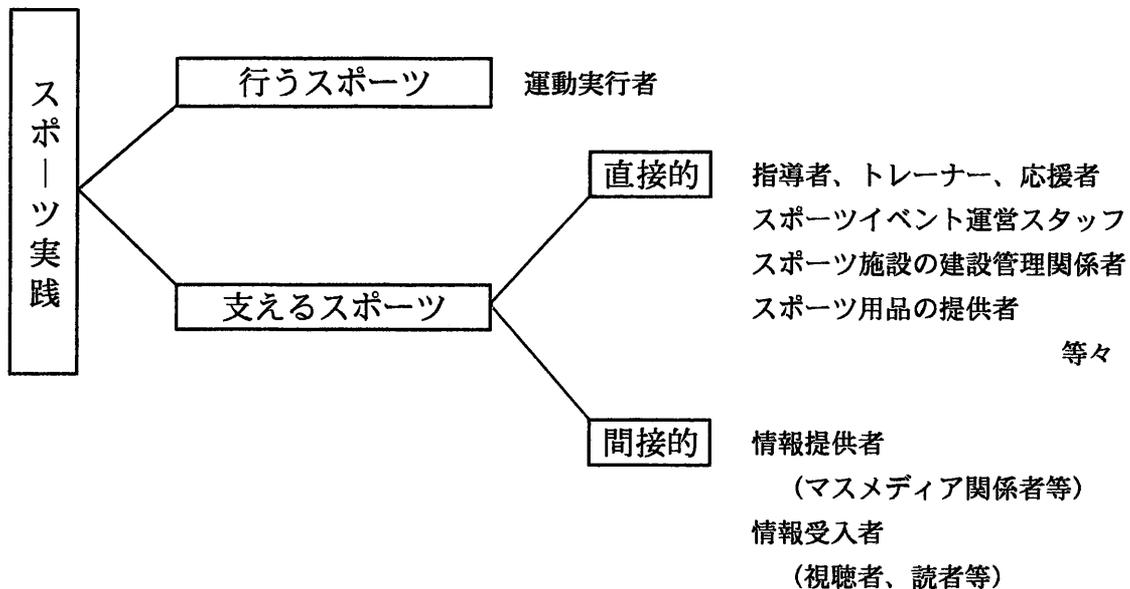


図 生涯スポーツの外延的構造

まず、スポーツ実践は、「行うスポーツ」と「支えるスポーツ」に分かれ、さらに後者は、直接的なものと同接的なものに分かれる。実践者は、それぞれの立場から、スポーツにアプローチすることができ、たとえば、少年野球の指導に一生をささげる人がいてもよいだろうし、スポーツ用品の開発に一生をささげる人がいてもかまわない。さらに、スポーツ情報を収集したり、それをもとに議論するのが好きな人がいてもよいであろう。テレビ局も、単なる視聴率稼ぎに奔走するのではなく、視聴者といっしょにスポーツをつくり上げているのだという自覚をもって、よりよいスポーツ報道というものを目指すべきであろう。これらは、広い意味で、立派な生涯スポーツになり得ると考えたい。したがって、技能が低いということは、必ずしもスポーツ実践にとって不利なことではない。むしろ、スポーツへの様々なかかわり方のなかから、自分が選択したもの（複数可）を、今後のスポーツ文化の継承・発展に少しでも役に立つよう、生涯にわたって実践していくことが、生涯スポーツとして意義のあることだと言えるのではないだろうか。

5 まとめ

スポーツは、これまで、運動を「行う人」を中心に考えられてきた。もちろん、本論でもその考えは否定していない。しかし、今日のスポーツ状況を鑑みると、個人でスポーツを行っていくには、さまざまな制約がついてまわる（たとえば、場所、時間、用具、仲間、指導者等々）。なかには、一人で行うことのできるスポーツもあるだろう。しかし、人間が社会的な存在で、一人で生きていくことができないように、スポーツも文化であるかぎり、社会から孤立して行うというわけにはいかない。ウォーキングのような一人で行えるスポーツでさえも、そこには、道路をつくってくれた人、服装やシューズをつくってくれた人、ウォーキングを世の中に広めてくれた人などの存在を忘れるわけにはいかない。

そこで、本論では、スポーツを広く捉え、「行うスポーツ」だけでなく、「支えるスポーツ」も生涯スポーツになり得ることを明らかにしてきた。支えるスポーツは、「スポーツイベントなどの運営をボランティアとして手伝うというかかわり方」^(4-104頁)として理解される場合も少なくないが、本論では、「見るスポーツ」(spectator sport)や「生産ないし消費としてのスポーツ」^(4-106頁)など、スポーツを行う人を支えているすべての場合を対象とした。それによって、生涯スポーツは、非常に幅の広いものになり、同時にそこで、生涯スポーツと競技スポーツを対比的に捉える図式も否定されることになる。いずれにしても、運動の楽しさを核として、スポーツが展開されなければならないことに多言は要すまい。

これまで、生涯スポーツにおいて、支えるスポーツは、ややもすれば副次的な立場でながめられてきたが、今後は、行うスポーツと対等な関係にあるべきだということを、最後に強調しておきたい。

注 以下の文部省のホームページを、参照および引用した。

<http://www.monbu.go.jp/news/00000571/>

引用文献

- 1) 朝比奈一男他編著：スポーツの科学的原理、『講座・現代のスポーツ科学1』，大修館書店，1977
- 2) 稲垣正浩・谷釜了正編著：スポーツ史講義，大修館書店，1995
- 3) 金芳保之・松本芳明：現代生活とスポーツ文化，大修館書店，1997
- 4) 金崎良三：生涯スポーツの理論，不昧堂出版，2000
- 5) 岸野雄三編著：体育史講義，大修館書店，1984
- 6) 岸野雄三他編：[最新] スポーツ大事典，大修館書店，1987
- 7) 松井良明：近代スポーツの誕生，講談社現代新書，2000
- 8) 中村敏雄：スポーツの見方を変える．平凡社，1998
- 9) 野々宮徹：論説 生涯スポーツ時代のカリキュラムとニュースポーツ，『学校体育』，日本体育社，1997.1
- 10) 寒川恒夫編：図説スポーツ史，朝倉書店，1991
- 11) 杉原 隆：論説 心理学からみた運動の楽しさの構造，『学校体育』，日本体育社，1994.9