

大学におけるスポーツ文化教育の再考

新井野洋一

Reconsideration of Sports Culture Education in University

Niino Yoichi

Abstract

In this paper, while taking into account the contemporary aspects of university life, we examine the definition of culture, the components of sports culture, and the valuation of sports culture, reconsidering the approach to sports culture education.

大学で「スポーツ文化論」などの講義を担当してきた¹。ただ、講義内容やシラバスについては、未だ試行錯誤を繰り返している。来年度にはその講義から離れることとなり、これまでの反省を込めて執筆することとした。本稿で使用するスポーツ文化とは、スポーツを文化（生活様式の総体）として捉えた時の表現であり、「文化としてのスポーツ」を短縮した言葉である。実態としては、さまざまな領域における文化活動のひとつとして位置付けられる。また、スポーツ文化教育とは、スポーツ文化に関する認識（知識、意識、態度、行動、技術、科学など）を学ぶ領域と捉えている。以下、大学教育の現代的様相にも配慮しながら、文化の定義やスポーツ文化の構成要素、スポーツ文化の価値づけなどを考察し、スポーツ文化教育のあり方を再考したい。

1. 文化とスポーツ文化の定義をめぐって

文化という言葉の使われ方は、まさに広範である。人間の生活様式の全体すなわち人類がみずからの手で築き上げてきた有形・無形の成果の総体と意味づけ、「日本文化」「西洋文化」「東洋文化」というように使われることが多い。また、上記の意味のうち特に自然に対する学問・芸術・道徳・宗教など人間の精神活動によって新しい価値を生み出してゆくことあるいはその所産という意味で、「古代文化」「現代文化」と

いった使われ方もある。文化庁を紹介する文章における「文化庁は、日本の文化芸術を世界に、そして次の世代へと伝えていく仕事をしています」という使い方はこれに該当するだろう²。さらに、文化を他の語の上に付して、便利であるとかモダン、ハイカラ、新式という意味から、「文化住宅」「文化村」「文化包丁」などの使われ方もみられる。

文化は、人類学や哲学、歴史学、社会学などにおいてさまざまに定義されてきた。人類学では、文化の語源（ラテン語cultura、「耕すこと」「動植物を世話する」）に対応させるように、文化を人間と人間以外の動物や植物などの自然との中間に位置づけ、その差異を説明するための概念としてきた³。また、ある社会学者は、文化を知のストックと称して、人々がコミュニケーションの際に文化の存在によって解釈を手に入れることができると述べている⁴。他方、日本国憲法第25条第1項「すべて国民は、健康で文化的な最低限度の生活を営む権利を有する」における「文化的」には、経済的な側面のみならず、学生ならば学業以外の部活動やサークル活動、アルバイト、社会人であればまちの祭りへ参加やボランティア、国際交流などのいわば文化活動の側面を含むものと理解される。いずれにせよ、文化は、時代や社会の変化によって実態も解釈も変容するため、多義的に使用されている^{5,6}。

ところで、高校保健体育のある教科書では、文化を人間が後天的に獲得し学習によって後世の世代に継承する人間活動のすべてと記述している。続けて、スポーツについて、人間が走る、投げる、跳ぶといった運動を複雑に組み合わせて発展させてきた文化であり、さまざまな分野に影響を与える可能性を持っていると説明している。さらに、スポーツはよりよく生きていくために重要なものであり、その重要性は今後ますます高まっていくと述べている。しかし、教科書には、文化としてのスポーツとは何かの説明を発見することができない。また、スポーツ振興法（1961）に基づく「スポーツ振興基本計画」（2000）に初めて登場した「スポーツは、世界共通の人類の文化」という表現は、2011年公布のスポーツ基本法（前文冒頭）に明記され、「国民が生涯にわたり心身ともに健康で文化的な生活を営む上で不可欠のもの」とされた。それ以降、「世界共通の人類の文化」という表現はスポーツの定義として一般化し、さまざまな分野で引用されている。だが、スポーツ基本法やスポーツ基本計画にも、文化ならびに文化としてのスポーツの説明は見当たらない。その他、スポーツが文化であるとの暗黙の前提の上で現代スポーツの諸課題を論じている例も少なくない。

だからと言って、上記のような説明不足を批判するわけではない。文化の多義性と定義の困難性を再確認しただけである。そもそも、定義とはものごとの条件を限定して言葉に表すことで、その条件が一般化された時に概念すなわちものごとの本質的な考え方や内容に対する共通認識になり得るのである。その点から考えれば、スポーツ文化論とは、それぞれの条件下でスポーツ文化の定義を求め、議論を重ね、スポーツ文化の正体に迫ることである。そして、議論の蓄積によって学問としての「スポーツ文化学」という新たな領域を見出すことにつながようとするものと言えよう⁷⁸。

2. スポーツ文化の構成要素をめぐって

現代社会学などにおいては、文化とは何かを

問うより、文化が社会や人間生活にいかなる機能を果たすかを問題視する傾向を強めている。文化が我々の生活や社会の秩序維持装置としてどのように機能しているかの分析が重要であるという考えである。体育・スポーツ領域においても同様の傾向が感知されるが、スポーツ文化をより深く理解するには機能面のみならず構造面を整理する必要がある。スポーツが文化と言えるためにはいかなる構成要素が必要なのか、文化としてのスポーツの成立要件は何かという命題である。

文化の実態は人類が築き上げてきた有形・無形の成果の総体であると前述したが、佐伯（1984）は、①人生や世界の意味及び求めるべき行動目標を提示することにかかわる「観念的成果」、②共同生活の秩序を保持し社会的な行動を律する工夫としての「制度的（行動的）成果」、③生存を維持するために生理的な欲求を充足させ自然に働きかける工夫としての「物質的成果」の3つの成果としている⁹。また、中西（2012）は、図1のようにスポーツの文化的構成要素とその関係性を説明している¹⁰。以下では、中西の見解を援用し、スポーツが文化であると言えるための構成要素を整理する。

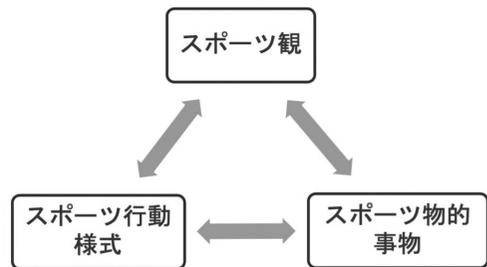


図1.スポーツ文化の構成要素（中西の図を筆者が簡略化した）

（1）スポーツ観念

人間は、「なぜ42.195kmを走ろうとするのか」「他者と戦おうとするのか」「お金を出してまで試合を観たいのだろうか」。それは、スポーツ文化に関する考え方や思想つまり「スポーツ観念」が内在しているからに他ならない。ここに、動物と人間の相違点がある。もちろん、スポー

ツ観念は、スポーツ現象の存在を源泉としているが、一般的なイデオロギーや科学観、世界観などに影響されてきたことも事実である¹¹。

スポーツ観念の捉え方には、ひとつにスポーツ文化と特定の社会的諸課題（政治や経済・経営、教育など課題）の解決を「目的—手段関係」に位置付け、課題解決を実現する手段（道具）としてスポーツ文化を正当化しようとする考え方すなわち「スポーツ手段論」がある。良い人間をつくる、健康を維持・向上させる、名誉を獲得する、地位や身分を高める、経済を活発にさせる、まちをにぎやかにする、いじめ・不登校を予防するといった諸課題の解決手段としてスポーツ文化を活用する考え方である。もうひとつは、スポーツ文化に内在する本質的かつ人間的価値を重要視し、スポーツ経験そのものが人間にとって意味を持つと捉える立場である。自己目的的な活動としてスポーツ文化を意味づける「スポーツ目的論」である。人間が競争や卓越、自己表現等の欲求に基づいてスポーツ文化に接する一方で、その経験自体を自由に楽しむ立場もあるということである。

現代日本においてはスポーツ手段論が支配的と思われるが、具体的な手段の中には一時的な流行と思われる側面も見られる。そのような側面も含め、何ら易くないというか意味を見出せないところにスポーツ文化の本質や真の面白さが内在するというスポーツ目的論を真っ向から否定することは極論である。つまり、手段か目的かの論争より、そのバランス論が重要であることを確認すべきであろう。

元アスリートや指導者による著書が、スポーツ文化に関してさほど興味のない人々に読まれる理由を考えてみよう。著書によって、ダイエットの合理的な方法を教えられるかもしれない。また、目的達成のためにスポーツ文化に正面から接して得た信条や教訓を、読者自身の人生に当てはめ勇気づけられたかもしれない。著者のスポーツ観念が人間存在そのものに悩む読者に人間関係を良好な方向に導くヒントを得ることにつながる場合もあろう。このように、スポーツ観念は、人々の人生観や人間観、生命観に多

大な影響を及ぼしている。以上のような現象を学ぶことは、自分がどのような人間なのか、どのように生きていくべきなのかを模索する青年期にある大学生の人間形成にとって有意義なことと考えられる。

(2) スポーツ行動様式

スポーツが文化であるためには、工夫された合理的な行動が必要である。これを「スポーツ行動様式」と称している。確かに、スポーツ文化の実践の場では、行動が知らず知らず秩序付けられている。時には規制されていると感じる場合もある。スポーツ規範と呼ばれている要素である。スポーツ規範は、ルールや競技規則のような遵守されなければならない法的規範と、フェアプレーやスポーツマンシップなどの道徳的規範に大別される。前者は守られるべき指示であり、後者は実行されることが望ましい行動基準である。しかし、両者には複雑で微妙な関係が見られ、スポーツ界の不祥事や社会病理の多くは両者の狭間に生起しているケースが多いように思われる。そのため、ルールや競技規則は改正と追加を繰り返し、アンフェアをめぐる禁止と自粛、命令と要請をめぐる議論が延々と継続されている。要するに、絶対的なスポーツ規範は実在せず、スポーツ文化は時代や社会の変化によって解釈が変容するのである。

スポーツ行動様式の2つ目は、スポーツ実践（する、みる、ささえる、つくるなど）を支える技術や戦術、戦略などに関する合理的な仕方・方法という要素である。競技スポーツでは勝利という目標達成のために相手を上回る技術や戦術が必要であるが、競争や対決を主眼としないスポーツ活動においてもスポーツの面白さを正確に体験するには必要な要素である。ボールの投げ方やラケットの握り方が一定程度わかっているなければ、野球やテニスを楽しむことはできないからである。しかし同時に、技術の進歩が思うようにいかないことがスポーツ活動から逃避する原因となる実態を私たちは経験している。また、みるスポーツ文化においても、いろいろな楽しみ方を獲得しているかどうかは、観戦の継続に大きな影響を与えることは容易に推

測される。「選手たちは試合前にどんな練習行動をとるのか」「審判はどんな準備行動をとるのか」「監督はどんな采配を行うのか」などを把握しながらの観戦は、より一層充実したスポーツ文化の体験につながるであろう。

スポーツ行動様式は、ささえる、育てるといった立場にある指導者のコーチング能力や指導スキルによって強く影響される。前述したスポーツ規範の遵守や励行に関しても同様のことが言える。ともあれ、昨今、スポーツ指導現場に向けて叫ばれている「根性論から科学的トレーニングへ」という切望は、指導者の経験と研鑽の積み重ねであることをリスペクトしつつも、科学技術の進歩に乗り遅れてはならないとの警告と受け取られる。このような状況にどのように対応していくのかを追求することはスポーツ文化教育の重要なテーマであろう。同時に、そのことをめぐって苦悩する指導者の姿を次世代へ正確に伝えていくこともスポーツ文化教育の役割と考える。

(3) スポーツ物的事物

スポーツ文化の実際を視覚で確認できるのは、スポーツ文化に接触するために用意されたスポーツ施設や設備、用具・用品、スポーツウェアなどが存在するからである。スポーツ文化を具象化させるには、アリーナやリング、つり輪やバットといった「スポーツ物的事物」というハード条件が必須である。現代では、それらのほとんどが使用する人々にとっての安全性と合理性、機能性、公平性を条件に開発、販売される商品である。残念なことにスポーツ施設や設備の不備を原因とする事故も散見される。スポーツマネジメント領域と連携して、事故防止のための運営や管理のあり方を考えていくこともスポーツ文化教育の重要なテーマとなろう。

スポーツ物的事物は、スポーツ行動様式と強い関係を示す。例えばスキージャンプでは飛躍技術の進歩とともにスキー板やウェアの形状が改善され、ルールが改正され、それをうけてまた技術が進歩するといった循環を繰り返してきた。また、記録を争う個人種目において選手間の力の差が縮まり、計測機器の精度向上を促さ

れた。それによって高度な計測機能を備えた腕時計が開発、販売されることにつながった。さらに、スポーツ用品が便利な日常商品を産み出す例もみられる。発熱ベストは、寒い中でプレイするゴルファーのために開発された物が日常のさまざまな場面で使用されるようになったと言われている。スポーツウェアが日常のファッションウェアとして流行したり、スポーツ施設建設で開発された新たな建築技術が一般の建築物に応用されたりという例もある。

ところで、我々は、さまざまな資源つまりヒト、モノ、カネ、情報、サービスを獲得することによって生活を成立、維持させている。大昔は、それらの資源を自給自足していたが、産業革命すなわち工業化によって生産と消費そして職場と住居を分離させ、市場と貨幣による交換システムを通じて生活に必要なものを獲得する生活となった。この生きるための資源の交換システムとそのプロセスこそが、経済あるいは経済活動である。家計はもちろん企業や政府の活動、あるいは公務も非営利分野の活動（ボランティアも含む）もすべてが経済活動に他ならない。スポーツ物的事物が重要な構成要素であるスポーツ文化をする、みる、ささえる、育てる、つくるすべてが経済活動として捉えられるのである。

この論理に立脚すれば、スポーツ産業（sports industry）とは、スポーツ文化を産み出す経済活動あるいはそれらに関する仕事、職業と定義できよう。つまり、「ゴルフしたい」「プロバスケットの試合を観たい」「少年野球のコーチしたい」という需要者（消費者）と「スポーツをする施設・道具をつくりたい」「観戦の方法と手段を提供したい」「指導者育成に支援したい」という供給者（生産者）との交換システムが経済活動としてのスポーツ文化と理解される。狭義にはスポーツ文化の供給者（生産者）の活動を指している。昨今、このスポーツ産業に成長産業としての大きな期待が示されており、スポーツ文化教育の重要なテーマになりつつあることは別の機会に論じたい。

(4) スポーツ社会環境

上述したスポーツ文化の諸要素を、誰が、どこで検討、決定していくのだろうか。スポーツ規範（ルールや競技規則）やスポーツ振興政策は、いかなる機関や組織がどのようなノウハウで決定されるのだろうか。中西（2012）は、これに関して、スポーツ規範とスポーツ技術・戦術・戦略を統合的に体系化したスポーツ種目の普及・振興と統括をめざす「スポーツ組織・制度（システム）」と定義し、スポーツ行動様式の一部として扱っている。しかし、近年、スポーツ文化が複雑多様化し、これに対応する法的な措置やスポーツ行政組織・競技団体による新たな制度制定や種々の組織設置（スポーツ庁によるスポーツ団体に向けたガバナンスコードの制定、大学スポーツの振興組織としてのUNIVASの設置¹²など）の議論が高まりをみせてきた。これらを本稿ではスポーツ文化の大きな要素として「スポーツ社会環境」と表現してみた。

スポーツ文化の実態が経済活動（交換システム）に他ならないとしても、需要者（消費者）と供給者（生産者）の2者の範囲だけでは捉えきれない。交換システムとしてのスポーツ文化が複雑化、多様化を強め、諸問題を生起させている現状もある。ここに、スポーツ環境の整備

や拡充などに支援する、あるいはスポーツを楽しむために管理、調整するといったスポーツ文化をめぐる問題解決に当たる政府や行政による公共サービスが必要なことがわかる。また、メディアや金融機関、教育機関等の存在もスポーツ文化活動の具現化に大きな影響を与えることは容易に推測できる。さらに、立法府（議会）が、スポーツ文化のステークホルダーの安定的な関係を維持させるために、法・制度を提案、確立するという役割を果たしている。以上をスポーツ文化の構成要素のひとつとしてスポーツ社会環境と呼称してみた（図2）。

現在、スポーツ文化にかかわる人々には、協働と連携を強化することが要請されている。旧来は取り扱っていなかったスポーツ文化に接近する職種や業種の出現や公務としてスポーツ産業関連業務の執行の増大、産・学・官・民の連携を基本とするスポーツコミッションなどによるスポーツ振興、公教育の中で行われていた部活動の民営化など新たな状況が生まれているからである。このようなスポーツ社会環境をめぐる課題とその解決に関する検討は、スポーツ文化教育の重要なテーマになることは言うまでもない。

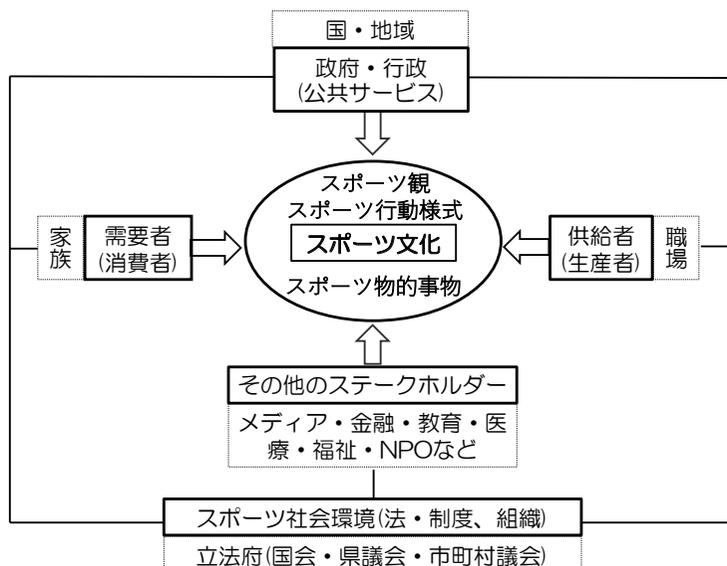


図2.経済活動（交換システム）としてのスポーツ文化（新井野作成）

3. 文化の諸側面¹³とスポーツ文化をめぐって

文化は、諸側面からさまざまに表現されている。その一つが物質文化 (Material Culture) という表現である。物理的な対象や物品、建築物などの有形の要素を指し、人々が生活のために使用する物理的な対象である。建造物、衣類、食品、ツール、技術、美術品などが含まれる。これに対する非物質文化 (Non-material Culture) は、物質的でない文化のことであり、例えば、言語、宗教、道徳規範、習慣、価値観などがこれに属する。中でも言語は重要である。非物質文化は、集団内で共有される意味や象徴を通じて、その集団のアイデンティティや社会の構造を形成している。

また、諸領域において登場する精神文化 (Mental Culture) という言葉は、思考、信念、価値観、感情、哲学、宗教など心の中に存在する文化の側面を指している。非物質的で主観的な文化の側面であり、人々が世界や自分自身に対してどのように認識、理解し経験するかといった人間の精神的な次元を表現するものである。さらに、人々が行う行動や習慣、社会的な慣習、日常的な振る舞いなどを指す行動文化 (Behavioral Culture) という言葉がある。これは、物質文化や非物質文化の影響を受け、具体的な行動や習慣として表れる文化の側面である。

以上の文化の諸側面は、相互に関連し合い、一体となって特定の文化を形成するのである。例えば、宗教は非物質文化の一部であるが、その宗教の信仰を表す建築物や儀式で使用される物品は物質文化の一部となる。また、特定の価値観や信念 (非物質文化) が、物理的な物品の制作や使用 (物質文化) に影響を与え、それが具体的な行動や習慣 (行動文化) に反映されるといった具合である。これらが一定の人々に共有された時、特定の社会や集団の独自の文化が形成されるのである。

さて、現代のスポーツ文化には、これらの文化の諸側面が混在している。スノースポーツを楽しむためにはスキー場やスケート場といった

物質文化が必要であり、決まりを守り環境保全の精神を持つといった規範という非物質的文化や技術の上達に向けた思考や信念といった精神文化の側面が必要である。そして、滑るという具体的な局面は行動文化の側面に他ならない。以上から、スポーツ文化は総合文化 (Composite Culture) と称されることもある。しかし、総合文化という言葉は単に異なる文化が混ざり合っていることを表しているだけで、一体感やバランスが保たれているか否かとは別問題であることに注意しなければならない。他方、総合文化と解釈されるスポーツ文化は、研究という観点に立てば、学際的な方法 (医学等の自然科学や哲学などの人文科学、経済学などの社会科学等々) によってアプローチされる複合領域の研究対象である。そして、スポーツ文化を取り扱うことの多いスポーツ科学もまた、スポーツ生理学やスポーツ倫理学、スポーツ心理学、スポーツ社会学、スポーツ法学等々の分野をひとくくりにした複合領域である。このような複合領域としてのスポーツ文化研究の立場を理解することもスポーツ文化教育のテーマとなろう。

ただ、スポーツ文化論を講義する教員は総合科学に精通すべきであると訴える者ではない。また、スポーツ文化のジャンル (種類や領域) すべてを熟知しているべきだと訴える者でもない。少なくとも、スポーツ文化教育のテーマとされる、健康スポーツとか生涯スポーツ、みんなのスポーツ、市民スポーツ、大衆スポーツ、アマチュアスポーツ等々で呼称されている現代のスポーツ文化の登場の経緯とその変質について考察する姿勢を持ち続けるべきであろうと訴える者である。

4. スポーツ文化史をめぐって¹⁴

スポーツ文化に関する著書や論文を概観すると、序章や序論部分に「スポーツとは」という表題やスポーツの起源や歴史に関する論説が多くみられる。本稿でも、まずスポーツはどこから生まれたのかから始めてみたい。どこまでさかのぼるか問題はあがあるが、人間も動物であるという観点に立てば、体を絡み合ったりして運動

遊びをする動物にレスリングの原型を見ることが出来る。また、2頭のオスのライオンによる1頭のメスめぐる闘いは、ボクシングや柔道の姿に似ている。さらに、ラグビーのスクラムは、縄張り争いや敵から子どもを守るために群れて威嚇する動物たちを思い起こさせる。同時に、この動物たちの行動は、強食弱肉という性質がみられつつも、どちらが強いかを決することが主眼であり、どちらかが逃げ出すと闘いは終わるといった性質を持っている。これを動物の約束（メタ・コミュニケーション）行動と呼んでいる¹⁵。

動物のメタ・コミュニケーション行動を起源とするスポーツが人間のものになっていった背景にはさまざま考えられるが、大雑把に言えば人間が群れて生活するように（社会生活）なったことにある。しかし、社会生活のあり方には、農耕を中心とする生活、狩猟を中心とする生活、あるいは遊牧を中心とする生活とさまざまであった。とにかく、そんな生活の中で、猟のストレスを解消したり、周りの人と一緒に楽しんだりの行動として、自然発生的に出来上がっていった面白いこと、楽しいことがスポーツなのである。他方で、スポーツ文化の発展は、生活に有用な行動様式の歴史として捉えることができる。例えば、スノーボードの起源を探れば、サーフィンやスケートボードを雪山でという娯楽としての拡大の前に、一枚の板に乗らなければできない労働に原型が見出される。詳細は別の機会に譲りたい¹⁶。

現代のスポーツ文化は、身体活動が少ない、競争や対決の存在が不明確である、そして遊戯性に乏しい性質が強まっていると言われる。仕事としてのプロスポーツの出現とその増大も一つの例である。このような状況にあって、スポーツの起源を学ぶことは、現代のスポーツ文化を深く理解するに重要なことである。古代オリンピックから近代オリンピックの始まりそして現代のオリンピックの様相を知り、そこで起きた諸問題を歴史的に整理することは、社会と人間の関係を学ぶに大きな意味を持っている。

あらためて、スポーツ文化の数千年の歴史を

かなり大雑把に振り返ってみよう¹⁷。原始時代に生活の中に生まれたおもしろいこととして現れたスポーツは、人間が社会生活を営むようになって大きく変貌した。原始時代からギリシャの過渡期には、古代オリンピックの原点に見られるように、五穀豊穡を祈る、出産や長寿を祝う、病気治癒を願う宗教儀式や式典における肉体的競技・ゲームという価値づけが行われ、聖としてのスポーツ文化が確立された。古代ギリシャでは音楽と弁論とともに、体育=スポーツは市民の教養として価値づけられた。しかし一方でスポーツ文化は、肉体の調和とか美と気品の象徴として、あるいは戦闘目的に肉体を鍛える手段とされ俗としてのスポーツ文化の様相も強めていった。

その後、スポーツ文化は人々の生活に娯楽として浸透していった。ところが、中世に入り市民の不安や不満をそらすための見世物（奴隷を使って剣闘士の戦いをショー化）として一部支配者の物と化してしまった。スポーツ文化が、階級差別の中で上流階級のスポーツと庶民階級のスポーツに分割されるという暗黒時代を経験したのである。さらに時代は進み、イギリスに始まった産業革命は社会と人々の生活を大きく変え、職場と住居を切り離され、また自由の獲得の上に立って娯楽としてのスポーツ文化を進展させることになった。1800年代のアメリカでは、スポーツ文化をさらに面白いものにするためにスポーツ団体を設立させ競技スポーツのルールを作り上げられた。

ちょうどその頃、我が国にスポーツ文化が移入された。開国に伴い海外との物流事業を担った商人と近代的軍事力を西洋に求め留学させられた軍人が大きく関わった。また、大学人（外国人教師、留学した教員）も大きな役割を果たした。例えば、明治8年（1875）、東京英語学校（現・東京大学）に着任した英国人フレデリック・ウイリアム・ストレンジが英語を教えながら学生たちに英国流のスポーツも教えたことは有名である。その後、大学教育施設（校庭）はスポーツ活動の場となってスポーツの発展に寄与し、草分け時代をけん引した。1903年には早慶野球

定期戦大会が始まり、昭和初期の第1次スポーツブームに至るまでの間、大学スポーツが日本スポーツ界の立役者となった。1912年、日本が初めて夏季オリンピック大会に参加したことは、さらにスポーツ人気に拍車をかけた。

しかし、第二次世界大戦突入によって、サッカーや野球など欧米型競技が廃止されるなど日本スポーツ界は暗黒時代を経験することになった。その後、第二次世界大戦直後の我が国におけるスポーツ文化は、連合国最高司令部（GHQ）の占領政策のもと速いスピードで復興を遂げた¹⁸。

時が流れ高度経済成長期に入ると、国際競技大会の開催が急増するとともにテレビによる国民のスポーツ熱が高まり、企業イメージアップとコマーシャルリズムを論拠にスポーツの華やかさと勝利至上主義に視点をあてた企業スポーツが隆盛を極めた。1980年代になると、スポーツ文化の国民的な大衆化・習慣化・生活化がすすみ、またメディア・スポーツとプロスポーツの進展が顕著となった。

一方、大学は、バブルが崩壊し、18才人口激減という新たな課題に立ち向かう時代を迎え、大学そのものの生き残り策が差し迫った課題となった。各大学で、経営の観点から様々な戦略が実行された。スポーツ推薦入試を実施したり大学スポーツを用いた大学広報活動を活発化させたりする動きが強まり、多くの大学がスポーツ施設に投資した。華やかなイメージを持つスポーツは、安定した大学経営すなわち継続的な学生確保のツールとして大いに期待されたのである。さらに近年、少子高齢社会の到来と大都市圏への人口集中に伴い、地方の人口減少対策を主軸とする地方創生政策の推進が叫ばれた。地域活性化が求められ、そのツールとしてスポーツ文化への期待が強まっていった。各地で繰り広げられているスポーツ文化事業¹⁹による新たなまちづくりを学ぶことの重要性も増している。詳細は別の機会としたい。

5. スポーツ文化教育の意義をめぐって

文化教育の意義については様々な視点から論じられているが、教育基本法前文すなわち「我々

日本国民は、たゆまぬ努力によって築いてきた民主的で文化的な国家を更に発展させるとともに、世界の平和と人類の福祉の向上に貢献することを願うものである。我々は、この理想を実現するため、個人の尊厳を重んじ、真理と正義を希求し、公共の精神を尊び、豊かな人間性と創造性を備えた人間の育成を期するとともに、伝統を継承し、新しい文化の創造を目指す教育を推進する」に集約されよう。これに倣えば、スポーツ文化教育の意義も同様で、伝統を継承しつつ新しいスポーツ文化の創造を目指すことと言える。

それでは、現代社会やそこで暮らす人々は、スポーツ文化とその教育にどのような期待を抱いているのであろうか。スポーツ基本法(2011)前文では、スポーツを世界共通の人類の文化であるとともに、「心身の健全な発達、健康及び体力の保持増進、精神的な充足感の獲得、自律心その他の精神の涵（かん）養等のために個人又は集団で行われる運動競技その他の身体活動」と定義しているが、スポーツ文化の目的を整理したものと解釈できる。スポーツ基本法で注視すべきは、スポーツ文化への関与が全ての人々の権利として容認されなければならないと謳ったことである。さまざまな関与の仕方によるスポーツ文化にかかわる活動は、この権利を直接・間接に具現化することに他ならない。したがって、スポーツ文化教育もまた、第一義的にはこの権利の進展に寄与しなければならないだろう。

スポーツ基本法前文には、スポーツ文化の詳細な役割が列挙されているが、結論を急げば、日本国憲法第25条を再度取り出すまでもなく、スポーツ文化教育の究極的な意義は平和で幸福な生活を実現することにある。ここでいう平和で幸福な生活とはウェルビーイング (well-being)²⁰と換言できる。スポーツ文化教育の意義は、ウェルビーイング追求にあるといっても一人一人の幸福の実現の集結であらねばならないことは当然である。社会の幸福を追求するあまり、個人の幸福がおろそかにされることがあってはならない。この論理を補うために登場

したのがQOL（quality of life、生命・人生の質）という概念と言えるが、詳細は別の機会に譲りたい。

スポーツ文化教育に対する期待という命題について、期待する主体という点から補足しておきたい²¹。つまり、スポーツ文化に期待する主体が、個人なのか、家族や職場という小集団なのか、生活圏としての近隣地域なのか、国や世界といった全体社会なのかである。現実的には主体ごとの期待が相互連関するであろうが、そのことも含めてスポーツ文化への期待を説明する役割がスポーツ文化教育に付与されていると言えよう。例えば、スポーツ文化の持つ健康維持・増進という価値が、家族や職場や地域社会や全体社会にどのような影響を及ぼすのかがテーマとなり得る。また、スポーツ文化に対する成長産業化の国家政策という価値づけが地域社会や職場や個人の生活にどのような影響を及ぼすのかがテーマとなる。いずれにせよ、スポーツ文化教育の価値は何かという命題は難解である。そもそも価値という言葉には、それぞれの観念つまり価値観や主観によって異なった判断が下されるという意味が含まれているからである。個人の生活のスタイルや水準、家族や地域の実情、国の政治的な在り方などによってスポーツ文化の価値に差異が生じるのである。したがって、スポーツ文化教育の価値に関する議論は、価値観や主観を明示することを前提とすることが重要となる。

以上を整理する意味で一つの例を取り上げよう。ロサンゼルス・ドジャースと10年総額7億ドル（約1027億円）の超大型契約を結んだ大谷翔平選手は、6億8000万ドル（約998億円）を後払いにして大きな話題となった。このトピックスをスポーツ文化教育で取り上げれば、大谷翔平という個人の問題として野球に対する観念の教育に絞ることが可能であるし、ドジャースというチームに対する影響やカリフォルニア州の税収に関連付けるとスポーツ行動様式の学びに広がる。また、大谷翔平選手の活躍が日本の国益にどうつながるといった視点に立てば、野球選手の育成や今後のスポーツ政策のあり方と

いったスポーツ社会環境やウェルビーイングを考える機会にもなるのである。

6. AI時代のスポーツ文化教育をめぐって

デジタル（digital）化の時代に突入し、スポーツ文化は大きく変貌しようとしている。デジタル化とは、アナログ（analog）すなわち現実世界（Physical Worldともいう）におけるものごとやできごとをコンピュータで扱える形に表現し直して、人間のやっていたことをコンピュータでできるようにすることである²²。その基盤がIT（information technology）すなわち複数のコンピュータネットワークを相互接続情報技術であり、これにコミュニケーション機能を加えた表現がICT（Information and Communication Technology）である。これまで1週間かかっていた申し込み手続きを5分で終わらせることや顧客の行動（いま、どこで、何をしているのか）が分かるようにするなどに活用されている。このような流れの中で、eスポーツという新たなスポーツ文化が登場し、またスポーツテック²³が競技や判定、観戦の環境改善、新たな用品・グッズの開発、選手のサポートなどに導入され、旧来のスポーツ行動様式を大きく変えようとしている。

これらに加えてAI（人工知能）を活用したスポーツ文化のDX化が進展することは確実である。人工知能（AI: Artificial Intelligence）²⁴は、一般的には「人が実現するさまざまな知覚や知性を人工的に再現するもの」と理解されるが、決定的な定義はない。AIは、専門家が持つ経験則をルールベースに展開して人の知的作業を支援する第一世代から、統計や探索モデルによって最適解を発見する第二世代を経て、脳モデルに基づき認識性能を飛躍的に向上させる第三世代へシフトしている。2022年11月に公開されたChatGPT（開発元はOpenAI）は、高度なAI技術によって人間のように自然な会話ができるサービスである。2023年3月には、より性能が向上したGPT-4がリリースされ、ChatGPT Plus（有料プラン）に課金したユーザーが利用

できるようになった。さらに2023年9月にはChatGPTの音声・画像認識機能が発表され、本格的にマルチモーダルな生成AIを体験できるようになった。ChatGPTのアップデートに今後も目が離せない状況が続いている。

生成AIに注目が集まるのは、人間の脳神経回路を参考にしたアルゴリズム（algorithm：問題を解決するための計算方法）であるディープラーニング（深層学習）と呼ばれる手法にある。従来の機械学習のようにデータサイエンティストが特徴量を設計しなくても、コンピュータが大量のデータをもとにその特徴などを自動的に見つける機能である。その結果、コンピュータ自身が膨大なデータを読み解き、そこに隠れているルールや相関関係などを発見し、人間と同じように帰納的な推論を行うことで自律的に意味や概念をあぶり出すのである。スポーツ文化に対応させれば、健康保持・増進のために行うウォーキングやランニングにおいて、さまざまな身体機能とパフォーマンスの学習を蓄積したAIによって速度や距離についての指示を受けながらウォーキングやランニングすることが想定される。また、見るスポーツにおいては、AIが直接観戦ではないリモート観戦であってもプレイの臨場感を同時体験させ、プレイヤーやチームの記録を即時に伝えることができるようになる。さらには、競技スポーツの試合では、監督やコーチの指示に加えて、AIが相手プレイヤーの技術やチームの戦術を即座に解析して次に行うべき行動を指示するようになるかもしれない。

しかし、AIを活用したスポーツ文化のDX化について熟慮すべきは、DX化の究極的な目的がデジタルテクノロジーを使ったサービスや仕組みを浸透させてヒトやモノ、組織をより便利にしていくためのイノベーションを起こすことにあるということである。企業活動で考えれば、DX化とは、企業の産性向上や業務効率化を実現するといった意味ではなく、デジタルテクノロジーを駆使して経営やビジネスプロセスを再構築する、いや企業やその経営の仕組みやビジネスプロセス、働き方をつくり替えることなの

である。その点から考えれば、スポーツ団体やスポーツ組織、スポーツチーム、アスリートのあり方に改革が必要であれば大いにAIを活用すべきと考える。少子高齢社会が生起させる人手（労働力）不足と人件費拡大は、スポーツ文化にも降りかかる大きな問題である。したがって、AIを活用して、スポーツイベントの開催やスポーツ団体・チームの運営を省力化することは避けられないと考えられる。

ところで、我々の身の回りの現象や物的事象は、ある理想的な基準に照らしてみれば必ず矛盾や欠陥が発見される。我々が生きている社会が完全な神の国ではないからである。スポーツ文化も例外とはならない。極論かもしれないが、全天候型の人工芝グラウンドや冷暖房完備のアリーナでスポーツを行う裏には、土の上を歩けない人間や気温変化へ順応できない人間を作り出すリスクがある。また、個人スポーツやネットを挟んだスポーツに傾斜すると、人間同士の直接接触に対する恐怖を覚える人間を作り出すリスクも想定される。ストライクかボールか、アウトとかセーフか、ラインの内か外か、普通のファウルか悪質なファウルか、スポーツ施設は交通の便の良い場所に設置すべきかどうか等々も然りである。つまるところ、常に正解がない曖昧さを残す結論になるのである。正解が難しい曖昧な作業こそ、AIに委ねるべきという考えもあり得るだろう。ただし、命に直接かわることは別であるのは当然である。とにかく、これまでのAIの活用ではAIの学習の方向性を人間の指示でコントロールできたが、これからはインプットするデータを慎重に選ばないとAIが予期せぬ方向に学習を進め危険な回答を出す可能性があると考えられる。

しかし、スポーツイベントの看板やプロモーション映像など広告のすべてを生成AIが担う時代は必ず来るであろう。半面、あらゆる問題に応えられる賢いAIすなわちAGI（Artificial General Intelligence：汎用的人工知能）は未だ存在していないのも事実である。同時に、医薬品の開発分野などでは人間をはるかに超越する能力を発揮するAIが進化し続けているのも真

実である。このような現状に際して、「スタジアムやアリーナに行って直接スポーツ観戦する人がいなくなるのではないか」「監督やコーチや審判の仕事は不要になるのでないか」などのさまざまな不安も聞かれる。繰り返しであるが、DX化によって我々が獲得すべきことは、持続可能な社会とウェルビーイングの実現のためにヒト、モノ、組織、社会にイノベーションをもたらすことである。そのために、会議の会話記録を文章に落とす、伝えたい話をパワーポイントに変換する、選手の健康状態を一瞬にして把握する、スポーツイベントの案内状を作成するといった知識の蓄積と集約、そして発信作業をAIに担わせるのである。それによって単純な知識に関する質疑応答の時間と労力は縮小、解消されるというわけである。問題は、縮小、解消された労力と時間をどう使うかである。それは人間しか考えられない事柄である。

AIの内部では人間の問いの意味や意図が完全に理解されているが、人間の経験や感覚に対応しているかを見極める作業が残されたままである。したがって、人間は、AIに生々しい感覚による情報を与えるために、汗水流して取材作業を行わねばならないのである。またAIが作成した文章や画像を再編集する作業も人間しかできないことである。さらに、AIがデータを駆使してスポーツのパフォーマンスや業績を向上させるための方法を開発・提案してくれたとしても、なぜパフォーマンスや業績を向上させなければならないのかという理由と論拠は人間が証明していかなければならない。スポーツ文化の要素である行動様式や物的事物に関するDX化が進展しても、その根本にあるスポーツ観念の行方をAIは答えてくれない。

つまり、生み出される価値を定めないままにDX化することはただの自己満足であり、社会や地域への貢献にはつながらない。将棋の名人がAIを使って練習を重ねるのは、彼の能力を向上させることに利用しているだけであり、AIが将棋という文化や将棋界に貢献するとは考えていないであろう。みるスポーツ文化においても同様のことが言えよう。超人的なパ

フォーマンスとそのために努力するアスリートの姿を同時体験したいという需要に対して、感動を魅力的な言語と映像などで伝えるDX化は向上し続けるであろう。まさに臨場感にあふれるAIによる映像が我々を楽しませてくれるに違いない。ところが、スタンドで多くの人々が同じリズムで声援する光景や、スポーツパーに集った人々が応援したチームの勝利の瞬間にハグし合う姿、夫婦や友人同士で会話しながら行うジョギング、こどものクラブ活動に同行する親、負けた試合の後に肩を寄り添って涙するチームメイトたち等々。スポーツ文化には、「同時」に体験したいという意識とともに「一緒」に体験したいという意識を醸成する力がある。この力にAIはどう働くことができるのだろうか。周りが応援する、周りから応援されるスポーツ文化の開発と発信こそが期待される場所である。このことは、AI時代のスポーツ文化教育にとって、重要な切り口になるだろう²⁵。

おわりに

スポーツ文化教育のテーマに事欠くことはない。大学スポーツに限っても、学生アスリートの実態と学生生活のあり方、大学スポーツ団体や学生アスリートにガバナンスの確立やインディグリティが求められる理由、パラスポーツの疑似体験による共生社会におけるリーダー育成など様々なテーマが想定される。また、伝統文化である流鏝馬（やぶさめ）を素人でもできるスポーツ種目に変容させ競技団体を発足させた事例や特産の果物を食べながらのマラソン大会の開催、スリッパ卓球を競技大会にして観光客の集客に役立てた事例、運動と健康的な食事とリラクゼーションといった癒しによる病気予防や積極的な生活習慣の改善を目指すウェルネスツーリズム、世界の関心が高い日本発祥の武道を活かしたツーリズムの展開など、一般文化のスポーツ文化「化」とでもいうべきスポーツ文化教育の新たなテーマが山積している。これらは、人々に新たなライフスタイルを提供するばかりでなく地域経済の活性化やコミュニティ意識の醸成につながるものである。一般文化と

スポーツ文化の融合による新たなスポーツ文化の創造は、スポーツ文化教育にとって興味深いテーマとなるであろう。

本稿では、スポーツ文化の概要とその教育テーマに関してかなり広範に羅列してしまった。これらに対応する広範な教育を実践してほしいと願う一方で、俗的に言えば浅く広くでも狭く深くでも浅からず深からずでも構わないと考えている。一人のアスリートや元アスリートの軌跡を材料にスポーツ文化を語るのも一つの方法であろう^{26, 27}。あるいはある専門分野からスポーツ文化像を見つめること²⁸も一つのスポーツ文化教育のあり方と言えよう。さらに、文化は社会で伝播されることによって文化となる。発明しただけの状態では文化のという言葉は適用されないという観点に立てば、スポーツ文化の伝播におけるメディアの影響力の実態を学ぶことも、スポーツ文化教育の範疇である。

一方、スポーツ文化は、完全なる生活必需財とは評価されていない。会社や学校が経済的に運営困難になった時に廃部や支援の打ち切りといった形でスポーツ文化がリストラ対象の第一候補とされてきた。大災害や大事故が起こると、スポーツ施設は避難所や遺体安置所、仮設住宅地となる。しかし、卑下する必要もないように思われる。著名なアスリートが避難所を訪問した際に一過性ではあるが被災者が見せる笑顔、スポーツ団体のボランティア派遣や義援金の贈呈などの大きな働きを示しているのも事実だからである。望むならば、スポーツ施設を避難場所として暮らす人々にとって不便で不健康な場所であったことを教訓として、今後のスポーツ施設の補修やアリーナ・スタジアム建設計画に活かしていただきたい。こんな希望に関する学びも、スポーツ文化教育に期待したい。

最後に、今回のコロナ・パンデミックは、いくつかの教訓と危惧を残した²⁹。まずは、個人の諸欲求と社会の規範や権力の行使の間において両者の意図を媒介する役割を担う中間集団（家族や職場、近隣社会）の大切さを再認識する機会となった。スポーツ文化と接する場であるスポーツ組織やチーム、ファンクラブも中間

集団として大きな意味を持っているが³⁰、練習に参加できない、チームメイトと会話できない日々は本当にチームの大切さを再認識させただろうか。コロナ・パンデミックに対抗する中で培ったリモート生活様式は、「ムラ社会」のしがらみと「タテ社会」のわずらわしさから逃避したい思いを助長させただけではなかろうか。インターネットの利便性が中間集団に代わって社会参画機会を提供する重要なツールになり、個人化したライフスタイルを助長したのではなかろうか。無人化を導入した商業施設や24時間営業のセルフジムの人気の高さはこれらを反映した結果なのだろうか。リアルとリモートのバランスのあり方をどう進めるかがスポーツ文化教育いや大学教育の直面する課題と考えられる。

（本稿の執筆にあたっては、2023年12月23、24日に沖縄アリーナで開催された『アステイダフェスティバル2023』でお会いした若き経営者の皆さんから学んだことが多く、心より感謝いたします）

注・参考文献

1. 愛知大学でのスポーツ文化論は、経済学部人間環境コース（現在は無い）の専門科目として設置されたが、カリキュラム改革によって全学共通教育科目となった。現在は2学部の学生だけが対象であるが、履修者は平均して200名。また、他大学大学院（修士課程）においてスポーツ文化論あるいは健康スポーツ文化論の講義を担当した。
2. 「文化庁の紹介」文化庁ホームページ <https://www.bunka.go.jp/bunkacho/index.html>（2024.2.18入手）
3. 祖父江孝男『文化人類学入門』中央公論社〈中公新書560〉（1979）
4. Habermas, Jürgen 河上倫逸ほか訳『コミュニケーション的行為の理論』木鐸社、1981参照
5. 文化というと並行して使用される「文明」という言葉は、時代や地域が限定され、経済や技術の進歩に重きを置くという点で区別される言葉と理解した。
6. レイモンド・ウィリアムズ著、若松繁信・長谷川光昭訳『文化と社会1780-1950』ミネルヴァ書房（2008）
7. スポーツ文化論の「論」は議論とか討論のことであり、学問体系に至っていないことを意味する。したがって、スポーツ文化学「学」は体系化された学問としての科学的研究領域を意味する。
8. 井上俊・亀山佳明編『スポーツ文化を学ぶ人々のため

- に』世界思想社(1999)や井上俊、菊幸一編著『よくわかるスポーツ文化論』ミネルヴァ書房(2020)は、「スポーツ文化学」と評価できるものである。
9. 佐伯聰夫「スポーツの文化」菅原禮編著『スポーツ社会学の基礎理論』不味堂出版, 67-98 (1984)
 10. 中西純司「文化としてのスポーツの価値」『人間福祉学研究』第5巻第1号、(2012)
 11. プラトン、キケロ、ホメロス、ハンス・レンクラの身体ならびに運動競技に関する言説のような哲学や宗教そして諸学問の成果である。
 12. 新井野洋一「UNIVASの設立経緯と今後の課題」『愛知大学体育学論叢』27 1-20 (2021)
 13. 濱嶋 朗, 竹内 郁郎, 石川 晃弘編『社会学小辞典増補版』有斐閣、(1982)
 14. 新井野洋一「大学スポーツ～現代的期待と限界」『中央評論』48巻4号(1996) / 「大学スポーツ」『生涯学習のすすめ』青山社(1997) / 「本学スポーツ選手の生活と意識」『愛知大学体育学論叢』第10号(2002) / 「大学野球への期待と可能性」『Standard愛知』(2018) 参照
 15. 寒川恒夫編著『よくわかるスポーツ人類学』(やわらかアカデミズム) ミネルヴァ書房(2017) 参照
 16. 新井博編著・井上洋一 ほか執筆『スポーツの歴史と文化』道和本書院(2019) 参照
 17. 山本章雄「スポーツの構造試論(1):文化としてのスポーツの位置づけをめぐる」『神戸教育短期大学研究紀要』3,27-42 (2022) 参照
 18. 新井野洋一「大学体育の過去・現在・未来を問う」『愛知大学体育学論叢』30 1-20 (2023) 参照
 19. 新井野洋一「地域活性化を目指すスポーツ事業の課題と展望」『地域政策学ジャーナル』3 (2),1-3 (2014)
 20. well-beingは、1946年に設立された世界保健機関(WHO) が世界保健機関憲章で健康を定義する際に初めて登場した言葉である。良好な状態とか満たされた状態といった意味で、happiness (幸福) よりも広い意味での幸せを表す。つまり、広範な幸せとは、個人レベルにとどまらず世界中の他者、社会、自然環境、文化などすべての面で幸せであることを意味している。
 21. 一方、スポーツ文化とその教育の価値すなわち重要性や善悪という命題は、難解である。そもそも価値という言葉には、それぞれの観念つまり価値観や主観によって異なった判断が下されるという意味が含まれているからである。したがって、スポーツ文化教育のテーマにする場合は、前提とした価値観や主観を明示することが大切であろう。今回は、この点に深入りしないこととした。
 22. デジタル・データに変換されコンピュータに受け渡されるための一連の仕組みがIoT (Internet of Things/モノのインターネット) である。
 23. スポーツテックとは、Sports-Tech : sportsとtechnologyを組み合わせた造語である。
 24. NTTDATA「人工知能(AI)とは」<https://www.nttdata.com/jp/ja/services/data-and-intelligence/001/> (2024.2.10入手)
 25. 日本スポーツ産業学会冬季学術集会シンポジウム2024,2024年2月17日開催(於大阪経済大学)(テーマ) AIを活用したスポーツ産業界のDX、司会・ファシリテーター:菅文彦氏(大阪成蹊大学経営学部スポーツマネジメント学科長教授)、講演者・シンポジスト:山本康正氏(東京財団政策研究所主席研究員,パシフィックリーグマーケティング株式会社,テクノロジーアドバイザーほか)、木下真吾氏(NTT執行役員研究企画部門長)、中島英太郎氏(オリックス野球クラブ株式会社MD企画グループグループ長)は参考になった。
 26. 山口香『スポーツの価値』集英社新書(2023)
 27. 谷釜尋徳編著『スポーツで大学を育てる』晃洋書房(2022)
 28. 佐々木勝『経済学者が語るスポーツの力』有斐閣(2022)
 29. 新井野 洋一「コロナ感染をめぐる再考したこと」日本地域政策学会ホームページ(2020/10/01)
 30. 松田恵示「スポーツのファン体験と共同体の身体性:中間集団としてのスポーツファン」杉本厚夫編『スポーツファンの社会学』世界思想社(1997)

