

スポーツ文明の研究： スポーツの仕組みから見たスポーツ文化

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 大阪市立大学経営学会 公開日: 2019-03-08 キーワード (Ja): 第2次産業革命, 直接雇用, スポーツ文明, 企業スポーツ, トーナメント キーワード (En): 作成者: 澤野, 雅彦 メールアドレス: 所属: 北海学園大学
URL	https://doi.org/10.24544/ocu.20190311-003

Title	スポーツ文明の研究：スポーツの仕組みから見たスポーツ文化
Author	澤野, 雅彦
Citation	経営研究. 69(3-4); 97-114
Issue Date	2019-02-28
ISSN	0451-5986
Textversion	Publisher
Publisher	大阪市立大学経営学会
Description	

Osaka City University

スポーツ文明の研究

—— スポーツの仕組みから見たスポーツ文化 ——

澤 野 雅 彦

- 1 はじめに
- 2 文化と文明
- 3 企業発展とスポーツ
 - 3.1 第2次産業革命
 - 3.2 働き方改革
 - 3.3 余暇・レクリエーション・レジャー
- 4 3つのスポーツ文明
 - 4.1 ヨーロッパのスポーツ
 - 4.2 アメリカのスポーツ
 - 4.3 日本のスポーツ
- 5 スポーツ文明とスポーツ文化
 - 5.1 ヨーロッパのスポーツ文明
 - 5.2 アメリカのスポーツ文明
 - 5.3 日本のスポーツ文明
- 6 おわりに —— スポーツ文明から見たスポーツ文化

1 はじめに

2018年ほどスポーツに関する不祥事が頻発した年も珍しい。大相撲にはじまって、アメリカン・フットボール、レスリング、体操など、次から次へと問題が発覚し、テレビのワイドショーなどの格好のテーマとなった。問題自体は、暴力・ハラスメント・権限逸脱などさまざまであるが、突き詰めて考えてみると、システムの不備かヒトのパーソナリティかの問題かのどちらか、あるいは多くの場合、両者の複合と考えられる。

こういう場合、問題を起こした人・あるいは責任者としてのトップがスケープゴートとなり、マスコミが殺到するのが常であるが、システムの方は、諸外国の制度を参照しながら、問題の部分のみルールを改正したり、事故防止のための講習会を開いたりといった対症療法が一般的で、何故そのようなルールや慣習が存在して、長く続いてきたかについて、詳細に議論されることは少ない。

キーワード：第2次産業革命、直接雇用、スポーツ文明、企業スポーツ、トーナメント

[受理日 2018年1月25日]

本稿では、その発生の起源まで遡りながら、何故そのような仕組みが定着したかについて考え、スポーツのシステムが、どう成り立っているかを考えてみたい。

2 文明と文化

文化と文明は論者によってさまざまに定義され説明されている。本稿では、伊東（1997）に従って、文明と文化の概念を次のように区別する。「人間集団の生活のあり方を一つの球で表現すると、その球の内芯には、集団特有の『エートス・観念形態・価値・感情』がある。これを文化とする。一方、文明はこの文化によってつくり出される『制度・組織・装置』であり、これが球の外殻を形成する（伊東，1997，7頁）。」

サッカーを例にとって考えてみよう。サッカーという競技自体はルール約束であるから、文明に属する文明の要素である。しかし、これをプレイすることに、どんな意味を見いだすかとか、どこに楽しみを感じるかは、人間集団ごとに違いが出てくる。これは文化に属する問題である。秀でた個人技を賞賛する南米のサッカー文化に対して、一糸乱れぬ組織力を好むヨーロッパのサッカー文化というような使い方が存在する。

さらに、試合を行うとき、どんな統括団体を作り、どんな試合形式を選択するかは、今度は文明の問題になる。前者は、どのように選んだ人を理事長に戴き、どのような意思決定システムを採用するかという問題である。例えば、イギリスでは貴族が理事長となり、副理事長が実質的に運営を担うことが多い。日本もこれに倣って、政治家などを長にするケースがあるが、アメリカにはあり得ない。後者は、試合形式はトーナメントを行うか、リーグ戦を行うかという問題などがある。これらスポーツ文明に関する研究は驚くほど少ない。

文明とは要するに仕組みであり、容易に移転可能である。とはいえ、移転先で、いつも移転元と同じものが定着するとは限らない。なぜなら、文化とのマッチングが不可欠だからである。植民地ならば宗主国が一定の制度を押しつけ、定着するかも知れない。しかし、普通は、都合の良いところだけを参照することになる。

一方、『エートス・観念形態・価値・感情』にあたる文化は、簡単には移転しない。人の心は簡単に変えることはできないからである。しかし、一定の『制度・組織・装置』のもとで、長い期間生活を営むならば、だんだんそれが当たり前と考えるようになる。このように、時間があれば文化も移転可能である。

ここで、日本のスポーツについて考えてみよう。スポーツ自体は、どこにでも存在したが、近代スポーツと呼ばれるものは、イギリスに発生し、19世紀後半から、まずフランス、続いて世界じゅうに伝搬する。そして、オリンピックなどを通じて世界じゅうで盛んになった。

スポーツ自体は単純なルール約束であるから、文明の装置である。しかし、その楽しみ方などは国民性によって異なることが知られており、文化の範疇である。さらに、楽しむために設置される統括団体は、組織であるから文明に属する。

3 企業発展とスポーツ

3.1 第2次産業革命

近代的企業も近代スポーツも、19世紀に少しずつ形成され、19世紀末に一応の完成をみる。この時期は、産業革命が進展して、蒸気機関を利用した汽船や鉄道が出現する。イギリスでは鉄道が全土に展開し、物流に変化が生じて市場が拡大する。鉄道に牽引されて産業革命は、第2ステージへと進むのである。

また、巨大油田の発見も大きかった。石炭から石油へとエネルギーが転換したことから、新しい産業が生まれはじめた。石油産業、各種石油製品と関連した化学産業、さらには、石油を利用した大規模な発電により、自動車や各種電気機械などの発展を導き、産業構造が大きく転回する。そして、現在われわれが享受している「文明」的生活様式の基本が準備される時代である。

そして、このような変化と平行して、企業制度の変化が起こった。株式会社は、周知のように、イギリスとオランダの東インド会社に起源を持つ。しかし、19世紀までは、議会や政府あるいは国王の認可なく、会社を設立することはできず、しかも、そのような会社が頻繁に不祥事を起こしたため、ヨーロッパにおける発展には限界があった。とはいえ、それまで、裕福な国王や豪商でなければ、大きな事業を起こすことはできなかったところ、小口でも投資を可能にする株式というシステムを工夫することによって、多くの人に投資を求めて事業を行うことが可能になったことは、経済面における「西欧優位の確立」に大いに貢献したことが知られている。

この株式会社が、許認可から登記すなわち登録制に変わるのは、19世紀中盤以降である。イギリスにおける1862年株式会社法の改正、これと相前後するアメリカの州法・連邦法の改正がこれにあたるが、鉄道という大量の経営管理者が必要で、臨機応変の対応が必須な、それまでにはなかったような巨大企業の発展が一番の理由である（Micklethwait and Wooldridge, 2003, 邦訳91-95頁）。かくして、政府や国王の忖度なしに、誰でも条件さえ満たせば、自由に株式会社を設立できるようになったのである。

3.2 働き方改革

このような企業の設立が可能になったことは、新産業の形成に大いに役立った。化学工場などは、それまでには見られなかったほど巨大になり、大きな投資を必要とした。また、新しい機械を導入した鉄鋼産業などでは、同じ場所で、考えられないほど多くの人たちが一緒に働くようになった。そして、例えばそれまで、産地の作柄や気候に左右されていた工業原料、例えば、繭や綿花などから作っていた糸を、「レーヨン（人絹）」のように工場で作り始めるのである。その結果、原料をなどによって季節を限定されていた多くの製品が、通年生産に変わった

のである。

また、肥料や染料・顔料などを、化学工場では、パイプラインで繋がれた巨大なタンクを利用して、スイッチひとつで化学反応させるようになった。石油製品であるプラスチックは、それまで鉄など金属で作っていたものを、格段に軽量で成型しやすいものに変えた。そして、そこで働く人たちは、それまでには考えられなかったような労働をおこなうことになる。しかも、ひとつ間違えれば大爆発が起こるような責任労働でもある。

また、少し遅れて自動車工場では、それまで、職人たちが長年かけて習得した技を駆使して細工していたものを、単純な作業に変えた。1914年に完成したフォードのハイランド工場では、ベルトコンベアを利用して、ほとんど素人でもできる作業を行う多くの労働者たちが、一日じゅう反復することによって、次々にT型フォードを生産した。

この時代に、人々の仕事をするパターンが大きく変わった。それまで、需要や供給に限定されて、注文生産されており、親方が徒弟たちを率いて、納期に間に合うように、また、気分の乗った時に自分のペースで仕事をしていたものが、巨大装置やベルトコンベアに時間を管理されて、機械のペースで、時季を限らず仕事をするようになる。

このようにして、これら新産業は、それらの生産する新製品が、画期的にわれわれの生活を便利にただけではなく、われわれの働き方を大きく変えることによって、生活そのものを変えていった。

まず、職人（管理者となる）も徒弟（労働者となる）も、会社が直接雇う方が合理的になった。いつも同じメンバーで仕事をする方が、仕事の段取りや協力が容易になるからである。20世紀初頭に、このような作業方式を提案したのが、経営管理の父とも呼ばれるフレデリック・テイラーの「科学的管理」であり、このような技術や管理方法の粋を集めてオートメーション工場を建設したのが、ヘンリー・フォードであった。つまり、経営学とは、このような企業の変化に対応して、成り立った学問なのだといえる。

そして、20世紀は直接雇用（直僱制、かみ砕いていえば正社員）の時代となった。それまでの間接雇用（派遣・請負）中心の社会が、直接雇用に切り替わる。この動きは日本では、19世紀終盤からで、間宏によると、機械化が進展した産業から順にはじまり、化学⇒軽工業（主として紡績）⇒重工業⇒鋁業⇒建設業へと進み（間，1978，66頁）、さらに必ずしも、その必然性がなかった、中小メーカーや流通業・小売業にも波及する。そして、この新たなシステムは、20世紀になると、あらゆる産業に浸透して行くのである。

この新たなシステムでは、労働は受動的・他律的になり、緊張感が連続するものとなる。そこで、労働と余暇はセットとなり、緊張の緩和が必要条件となる。宗教と祝祭、遊び、労働力の回復などが、労働者にとって欠くべからざるものとなって行く。19世紀なかば頃から、ミュージックホールや公園が建設され、蒸気船や鉄道を利用した旅行が盛んとなり、そして、万国博覧会やさらにはオリンピックが始まるのも、このような欲求を満たす必要性に対応したもので

あった。

そして、貴族や上流階級のものであったスポーツも、労働者や庶民の余暇活動と認知され、また、スペクタクルとしてのプロスポーツも成立して、その興業には多くの観衆が集まるようになる。このような流れを支えたのが企業であり、鉄道会社、旅行関連のトーマス・クックやルイ・ヴィトンなどから、スポーツや各種の行事を興行する企業が出現する。ここに、企業とスポーツは始めて結びつくのである。

3.3 余暇・レクリエーション・レジャー

アナールの歴史家アラン・コルバンは、このさまを次のように表現している。19世紀初頭までの、農民・職人・労働者の持つ「穴だらけの時間」は、秩序立てられた、効率と生産性に駆り立てられた時間、すなわち「連続的な時間」に少しずつ場所を譲っていった。

緊張感を持って「連続的な時間」を働き続けたら、何が必要になるか。「からっぽの時間」に対する欲求が湧き出るのである。まず、朝寝坊と釣りが考えられる。続いて、「じわじわと退屈に脅かされて、逆説的ではあるが、余暇と気晴らしの今ひとつの時間を生み出す」（Corbin, 1995, 邦訳9頁）のである。

余暇と気晴らしに関わる産業が、大規模に花開いたのが、19世紀後半から20世紀初頭である。ちょうど第2次産業革命の時期と重なる。これを牽引したのが鉄道であり、庶民の旅行がその始めである。

19世紀初頭まで、余暇は、貴族や上流階級のものであった。余暇は教養を高め、体を鍛え、経験を積むために存在した。旅行とスポーツ（狩や競馬）が代表的コンテンツで、たっぷりの時間と相当額の金がない庶民には縁遠いものであった。

いわゆる近代スポーツは、貴族や上流階級の人びとが創ったものである。それまでの民俗スポーツは、ヨーロッパ各所で人気が高く、しばしば禁止された民俗フットボールや馬上槍試合に代表されるように、命がけで、場合によっては街を破壊するようなものが多かったが、これを統一したルールで命や怪我の危険性を排除しようというものであった。

キング・オブ・スポーツと呼ばれる競馬が、モデルになったと考えられるが、もともと近代スポーツは、貴族や上流階級の社交という意味をも合わせて持っていた。オリンピックは、この社交の国際版として考え出されたものである。近代スポーツは、貴族の余暇から発生して、アマチュア・スポーツを確立した。

さて、労働に疲れ、休むのも飽きたあと、空き時間をどうしたいか。気晴らしで体を動かすのが一番である。小学校時代は休み時間のドッジボール、中学・高校では放課後の部活。同じことが当時の工場でも起こった。これが企業スポーツである。工場のレクリエーションといっても良い。企業も、積極的にこれを支援することが多かった。

最初にこのような状況が現れるのはイギリスである。過酷といわれた工場労働の時期を経て、

その規制が問題となり、最初の工場法が公布されるのは1833年である。最初は少年・婦人に対するものであったが、徐々に適用範囲が拡大して、1874年にはすべての労働者に1日10時間、土曜は6時間の労働制が実施された。

その結果、労働者の間でフットボール（サッカー）が盛んになった。FAカップは、近代スポーツ発生の説明の際しばしば使われる、最古のサッカー・トーナメントであるが、1872年に創設された。最初は、ワンダラーズ、オールドイートニアンズなどパブリックスクールのOBチームや、オックスフォード大学・ケンブリッジ大学など、エリートのチームが覇権を争うが、1982年にブラックバーン・オリムピックというチームが優勝する。これが、労働者を背景にしたチームであった（多木，1995，41頁）。

この頃からイギリスでは、企業スポーツが盛んになり、試合のために仕事を休み賃金がカットされると、これを補填する企業が増えた。さらに、北部イングランドの企業は、労働者チームの補強のため、新聞広告を出して、スコットランドの優秀な選手を雇用するようになり、労働とサッカーの両方に報酬するダブルインカム制度まで導入するようになる（山本，1998，34頁）。

これが、イギリスにおけるプロスポーツ発生の契機となった。1884年FAカップで、北部ランカシャーのプレストンに、プロのプレイヤーが入っているとの抗議があり、トーナメントから追放される事件が起こった。しかし、中北部の多くのチームが反発し、翌年からプロが容認されることになった。

その背景には、スポーツ観戦が労働者の娯楽として重要な地位を占めるようになったことがある。第1回FAカップ（1872年）決勝戦の観客数は2,000人だったのが、漸増し世紀末には10,000人を超えるようになる。そして、1901年クリスタルパレスで行われたトットナム・ホットスパー対シェフィールド・ユナイテッドの決勝戦には、114,815人の観衆が詰めかけた。プロスポーツが成立する基礎的条件をクリアしたのである。

19世紀末、完成したばかりの近代的企業と近代スポーツが出会い、レジャーの誕生とともに3つのスポーツを楽しむシステムができあがった。しかし、その後の展開を見ると、それぞれのシステムは、並立的に発展するというよりは、地域ごとの偏りが目立ちはじめ、逆にそれぞれが、地域を代表する仕組みとなっていく。次にその状況を見ていきたい。

4 3つのスポーツ文明

企業とスポーツの出会いによって、気晴らし・レクリエーションとしての企業スポーツ、レジャーとしてのプロスポーツ、そして貴族の余暇としてのアマチュア・スポーツが、ほぼ19世紀の末に発生した。これら3種のスポーツが、地域ごとに、それぞれどう展開するかを次に見ることにしよう。

なお、ここでヨーロッパということばを使用するが、これは西ヨーロッパ（北欧を含む）を

意味する。また、イギリスとドイツ、イタリアなどは、実際にはかなり差が見られるが、本稿では、この域内異同は、あまり問題にせず、アメリカ・日本との差異に注目する。

4.1 ヨーロッパのスポーツ

まず、最初の企業とスポーツの接触は、ヨーロッパで起こる。スポーツを楽しむためには道具・用具が必要であるが、最初は自分たちで手作りしていたであろう。ところが、スポーツのあり方を劇的に変えるストップウォッチの登場は、スポーツ企業の成立に大きく関与したことが推測される。ジョルジュ・ヴィガレロは、『レジャーの誕生』の中で、1845年7月20日の「ル・コンスティチュショナル」紙に書かれた記事を引用し、スポーツが変わって行くさまを描いている

サン・クルーでおこなわれた、水の魔女号とル・ニューヨーク号のボート・レースで、水の魔女号は、11分31秒というタイムで19秒ル・ニューヨーク号に先着した。この時、水の魔女号は、何秒か稼ぐために、板を張り替え軽量にして、クルーは、前日サン・クルーに到着して体制を整えてレースに臨んだというのである（Vigarello, 1995, 邦訳 234 頁）。

勝つために万全の準備をし、全力を尽くすといった価値観が垣間見られるが、それまでの相対レースで、何艇身・何馬身といった差ではなく、19秒という差が問題になりはじめて、新たな、スポーツの価値観が成立し始めるのである。ただ、ル・コンスティチュショナル紙にはタイムはあっても距離の記載はなく、まだ、相対の果たし合いという色彩が残っており、イギリスでは少しずつ始まっていた共通ルールによる全国大会は、フランスの場合 1880 年前後まで待たねばならなかった。

ストップウォッチに続いて、競技用ボートを造る造船所は、1858 年にはパリに 30 を数え、軽量のスピードの出るボートの開発を競った（Vigarello, 1995, 邦訳 236-237 頁）という。このようにして、スポーツに企業が群がる構造が作られていくのである。

ところが、このことが原因であろうが、周知のように世紀末には、アマチュアリズムが登場して、草創期の企業とスポーツの関係は、大きな影響を受けることになった。1901 年 IOC によって示された、最初のアマチュア規定は、1. 金のために競技するもの、2. プロ選手とともに競技するもの、3. 体育教師・トレーナー、4. マネキンの競技者（企業などの宣伝をおこなう者）は、オリンピックに参加できないというものである。3 は、各国の反対により、1905 年に解除された。

この規定については、ピエール・ド・クーベルタンの思想が常にクローズアップされるが、当時のスポーツ界の状況をよく示したもので、多木浩二によると、上流階級の国を越えた社交の場であるオリンピックでは、プロ・有色人種・女性排除されていたのである（多木, 1995, 65 頁）。さらに、この時代は、本来上流階級の余暇であったスポーツに、新興ブルジョアジーが加わり、さらにプロレタリアートのレクリエーションとしてのスポーツが加わろうとした。

しかし、アマチュアリズムは、盛り上がった労働運動や階級闘争に対抗し、労働者階級がスポーツに加わることを、実質的に妨げようという異図があったのである。

イングランド・サッカー協会（FA）が、1985年からプロ容認の規定を盛り込んだ、プロスポーツはどうなったかといえば、イギリスにおけるサッカーやボクシングなどは、早かったものの、本格的発展は、おおむね1920年代後半まで待たなければならない。例えば、イタリアのセリエAは1929年、フランスのリーグアンは1932年頃プロ化するので、それほど熱心なわけではなかった。何より、多くのスポーツでオリンピック出場は魅力的であり、ヨーロッパでは、アマチュア・スポーツが主流であったといえる。

最後に、企業スポーツについては、イギリスを別にして、大陸ヨーロッパ諸国では、早い段階から発展した。例えば、1867年パリ万国博覧会で、労働者福祉金賞を受賞したプロイセンのクルップ製鋼所では、いち早く疾病・年金金庫を作り、寮・社宅を整備した。その後、消費組合を整備し、安価に食品・日用品を販売して労働者の生活を支援するとともに、ビアホール、カフェさらにはボーリング場などのスポーツ施設も整備し、家族全体をクラブに結びつけようとした（田中，2001，3-33頁）。

その後、石炭や鉄鋼などの多くの大企業がスポーツチームを作り、盛んに活動したが、やがて、地方自治体が主体になってスポーツ事業を推進するようになるので、企業はこれを財政的に支援するようになる。ブンデスリーガのバイエル・レバークーゼン（薬品のバイエル社）やリーグアンのFCソショー（自動車のプジョー社）などはその名残である。

4.2 アメリカのスポーツ

アメリカは、移民の国である。だから、初期のスポーツは、ヨーロッパから持ち込まれた。だからといって、ヨーロッパと同じ文化を共有するわけではない。また、大西洋を挟んで遠く離れており、近年のように移動時間が短縮されているわけではないので、スポーツの種目は同じだとしても、ヨーロッパと同じ仕組みを共有し、同じ発展の軌跡を描くとは限らないのである。ヨーロッパとの差異を視野に入れながら、アメリカのスポーツを考えてみたい。

スポーツには金がかかる。まず、相当に整備されたグラウンドや体育館が必要で、建設したあとも、その維持管理のために相当の費用が必要である。スポーツをプレイするためには、一定の用具道具が必要で、これらは、例えばヨットや馬術では、一般人が捻出できないほど高価である。また、学校時代はともかく、卒業後競技を続けるためには、時間と金が必要で、プロでないとすれば、働いて金を稼ぐ時間を犠牲にしなければならない。

この金を、企業に出させるシステムを構築したのはアメリカである。この国では、建国以来、慢性的に社会インフラは不足しており、通常は国や自治体が主体になって行う事業を企業が担うケースが多かった。スポーツも例外ではない。これが、ヨーロッパとやや異なる発展を刻んだ最大の理由であろう。

アメリカで、最初に盛んになったスポーツは、野球である。バットとボールを使ったゲームは、イングランドからもたらされていたが、これを改良して野球を生み出したのはアメリカ人である。はじめは東部で行われていたが、徐々に改良を重ね、南北戦争を通じて全米に広がったといわれている。

「スコアカードに記入された暗号のような文字を見れば、選手一人ひとりがどこで何をしてきたかを一球ごとに解明して再現できる（Vecsey, 2006, 邦訳 25 頁）。」という点がアメリカに住む人たちの価値観にマッチしたのであろう。アメリカで人気を博し「国民的スポーツ」と呼ばれるようになった。

史上初の野球試合といわれているのが、1846 年のニッカーボッカーズ対ニューヨーク・クラブの試合である。1858 年には、初の有料試合に 1 万人以上の観客が詰めかけ、実業家たちは野球が金になると知る。1860 年代には、早くも報酬を得てプレイする選手が現れ、現在の MLB（メジャー・リーグ・ベースボール）の嚆矢は、1876 年のナショナル・リーグ創設といわれている。イギリスのサッカーよりも早く、組織化・事業化したことになる。また、初めから観客の目を意識して、次々とルールなどが変更されていった。

野球は、サッカーに比べても使う道具が多く、また、グラウンド整備も費用と手間がかかる。スコアボードやバックネットなど、舞台装置も大がかりで、企業の介在する余地が多い。道具製造会社スボルディングなど、野球を踏み台にして成長していった企業も少なくない。

その後も、アメリカン・フットボールやバスケットボールなど、独自に開発した種目を中心に人気スポーツが形成され、のちに人気の高まるカナダが国技とするアイス・ホッケーを加えて四大スポーツと呼ばれ、プロリーグを中心に盛んになった。

野球およびアメリカン・フットボールは、オリンピック種目ではなく、バスケットボールやアイス・ホッケーは、プロが出場しなくても学生選抜チームでオリンピック優勝争いができるほどの実力を備えていたため、オリンピックと関係なく発展の軌跡を示し、ヨーロッパとは相応に異なるスポーツ環境ができあがったのである。

もちろん、歴代のオリンピック競技においても、アメリカは周知のとおり抜群の成績を残し続けたが、アマチュアでの成功はプロになるためのステップという意味もあった。例をあげれば、1964 年東京オリンピック陸上 100m で優勝したボブ・ヘイズ選手は、その後、アメリカン・フットボールに転身し、俊足のワイドレシーバーとして活躍するなど、枚挙にいとまはない。だから、ヨーロッパのアマチュアリズムを受け入れはしたが、基本コンセプトがやや異なっている。

ここでアメリカの企業スポーツについてまとめておこう。第 2 次産業革命とともに極めて盛んになった。建国以来、資金不足で何でも企業に頼るアメリカであってみれば、ヨーロッパで社会福祉が一般化しても、その構築は困難であった。そのため、勃興する企業が企業内福利厚生を充実されるのは自然の成り行きであろう。企業スポーツも当然盛んになった。

「例えば、当時の U. S. Steel は、全国に 28,000 軒の社宅及 19 の水泳プールを含む様々な福利施設を有していた。・・・1926 年調査は、この様な福利厚生施設及制度に関して、数々の写真を交えて包括的な報告をしている。そこでは、社員食堂、救急病院・看護施設、グループ保険（生命・健康・傷害等）、持家・持株促進制度、テニス・野球・ボーリング等の屋外施設、プール、文化クラブ活動の為のクラブハウス、トレーニングジム等の屋内施設、映画館、社誌等など考え得るあらゆる類のものが考慮の対象となっていた（中馬，1987，316 頁）。」のである。

実際、1934 年に結成され、手始めに北米遠征を行った「大日本東京野球倶楽部（東京ジャイアンツ・現読売巨人軍）は、実際にデトロイト近郊でフォードや GM と野球試合を行っている（永田，2007，345-354 頁）。

しかし、1935 年に議決され、その後 1937 年に最高裁で合憲判決を得た（中馬，1987，318 頁）、ワグナー法で状況は一変する。これは、労働団結権と団体交渉権を保証する法律で、福利厚生などは、だんだん不当労働行為にあたると考えられるようになり（竹田，2010，216-217 頁）、企業スポーツも消滅していった。その結果、スポーツも含めて、企業内福利厚生は、YMCA など外部団体に委ねられるようになった。

4.3 日本のスポーツ

さて、最後に、日本のスポーツを見ることにしよう。日本は、明治維新に伴い「近代スポーツ」というコンセプトを受け入れる。受容の中心人物のひとりが嘉納治五郎であり、彼が教育者であったこともあって、大学など学校がスポーツの中心となった。特に、外来スポーツの受け入れは、一部軍隊というケースはあったにせよ、ほとんどの場合、大学経由で流入したことが大きな特徴であった。

まず、関東や関西の学生たちがプレイし、彼らが卒業後、全国の中等学校などで教員となり、生徒に教える形で普及していった。だから、早くからスポーツは学校教育のコンテンツと意識され、1926 年、早くも文部省令により、体育科目は「体操、教練、遊技及競技、剣道及柔道」とされ（加賀，1975，264 頁）、ゲーム・スポーツが教育の中に、いち早く取り入れられた。

ヨーロッパでは、中等教育で学校がスポーツチームを組織して活動すること自体珍しいし、アメリカでは、それはあるとしても、日本のように、中等学校スポーツの全国大会・選手権があることはほとんどない。ヨーロッパでは、子供たちが最初にスポーツに触れるのは、地域社会のチームである。アメリカでは、学校の場合もあるが、中等学校レベルでは、地域リーグがせいぜいで、中等学校チームの全米大会などはないのが普通である。その意味で、日本は異彩を放っており、全国高等学校野球選手権（甲子園大会）などは、世界的に見て希有の事例である。

この珍しい学校スポーツを持つために、諸外国に比べて学校スポーツ、すなわち部活に参加

する生徒は相当に多い。そして、卒業後も競技を続けたい場合、どうするかが問題である。柔道や剣道のように、警察署に就職することで継続できる種目もあるにはあるが多くはない。そうすると、地域社会に受け皿がない日本の場合、企業が活躍するほかなかった。

日本における第2次産業革命は、19世紀末に始まり、第一次世界大戦の特需により一斉に花開く。この頃テイクアウトした、重化学工業など新産業にも、直接雇用が普及する。それまでに、かなり発展していた旧産業、繊維や石炭では、過酷な労働で社会批判を受けていたが、新産業と平行して直接雇用を確立することで、批判をかわすことに効果があった。

直接雇用の進展は、企業内福祉や企業内教育訓練を伴うことが多いが、アメリカやドイツをモデルとして、日本企業は順次さまざまな施策を導入していった。健康保険制度や社宅、乳児保育所、購買部や食堂など、各種労働者支援制度が導入される。早いとされる鐘紡では、武藤山治が1914年、早くも職工幸福実現係を作ってこの動きを促進した（山本，2013，45頁）。

外来スポーツが、日本に定着する大正末期頃から、順次企業でスポーツ部が創立するが、早いのは国鉄や繊維産業である。1923年に八幡製鐵の野球部は創立し、国策モデル企業の行動は、他の一般企業の規範となって、各種の企業スポーツクラブが全国に誕生することになる。

八幡製鐵の場合、柔道部や相撲部は既に存在していたが、チームスポーツである野球ならば、労資一体で全社を挙げて応援でき、労資紛争を緩和できるというのが、その導入理由である。同じ理由で、ラグビーやサッカーなども好まれた。ちょうど外来スポーツが、地方にも波及する時代で、中等学校などで活躍していた人の魅力的な就職先を形成するのに一役買った。なお、労働者に気持ちよく働いてもらうために、個人スポーツや、さらには囲碁や将棋あるいは合唱団などの文化部も同時並行的に形成されていった。

女子のスポーツチームは、多少異なった経緯で形成される。日本の繊維企業は、大阪近辺に多く立地していたが、地方から募集された義務教育を終えたばかりの少女たちが働いていた。女工哀史のような状況から、少しずつ福利厚生策が加わるが、明治末期に工場内補習学校を作ってみると、熱心に勉強する子供たちは工場でもよく仕事をすることが分かり、大いに効果があった。やがて、義務教育も四年から六年へと拡充されると、補習教育から技芸教育、すなわち花嫁教育へと重点はシフトし、また工場法施行（1911年）で労働時間が短縮されると、余暇時間の過ごし方が教育プログラムに加わる。

お坊さんの宗教講話や、警察署による非行防止に関する講話などと並んで、YMCAに依頼してレクリエーションの指導なども行われるが、その中で繊維企業にもたらされるのが、当時YMCAが開発して、世界じゅうに普及活動を行っていたバレーボールであった。

昼休みには、輪になってバレーボールに興じ、職場ごとにチームを作って工場長杯争奪の対抗戦を行う。バレーボールは、このようにして紡績工場の「社技」となり、戦前から盛んであったのであるが、転機になるのは1940年に、明治神宮大会（戦前の国体）に「女子産業従業員」というカテゴリーができたことである。職場のレクリエーションが、工場のスポーツになり、

戦後はついに会社のスポーツへと展開し、日紡貝塚の東京オリンピック金メダルにつながるものである（澤野，2012，121-122頁）。

5 スポーツ文明とスポーツ文化

さて、3つのスポーツ文明として、19世紀末から20世紀初頭にかけて形成されたスポーツの楽しみ方を、余暇としてのスポーツ（アマチュア・スポーツ：ヨーロッパのスポーツ文明）、レジャーとしてのスポーツ（プロスポーツ：アメリカのスポーツ文明）、レクリエーションとしてのスポーツ（企業スポーツ：日本のスポーツ文明）に分けることを提案した。

スポーツ文明という意味では、試合や大会の仕切り方（試合形式）と、チーム・統括団体の仕切り方（ガバナンス）が大きな問題であると考えるが、後者は別稿に譲り、本稿では試合形式に興味を集中することにする。

5.1 ヨーロッパのスポーツ文明

アマチュア・スポーツは、もともと社交であるから、気の合う相手と日程を決めて試合をするのが基本である。対抗戦・定期戦ということになる。イギリスでは、ケンブリッジ大とオックスフォード大による対抗レガッタやラグビー試合は、現在でも多くの観客を集める風物詩となっている。そして、全国大会・選手権という観念は薄い。

日本の学生スポーツでも、もともとは、この傾向が色濃く残っていた。旧帝国大学の七帝戦（旧制帝国大学にあたる東京大・東北大・京都大・九州大・北海道大・大阪大、名古屋大）や三商大戦（旧制3商大、一橋大・神戸大・大阪市大）などの総合定期戦などが有名であるが、筆者の大学（北海学園大）も、東北学院大と長く定期戦を毎年開催している。多くの競技でインカレが開催されるようになるのは、第2次世界大戦後の話である。

参加チームが多くなるとどうなるか。イギリスでは、中学校や高校では、近隣の学校と組んで、いくつかの競技で対抗戦がしばしば行われている。サッカーやラグビーなど球技は通常の対抗戦であるが、男女の陸上、クロスカントリーなどは興味深い。仮に10校が参加していれば、シーズンに各学校持ち回りで、10回大会が行われる。各大会の上位入賞者にポイントが与えられ、総合ポイント上位者数名は、域外の協定を結んだ地域との決勝大会に派遣されるのである。

これはもちろん、日本のようにチャンピオンシップといった性質ではなく、協定を結んだ学校同士の全国的親睦会のようなものである。これらの学校には通常、日本のような部活はないので、体育の授業を通じて種目ごとに選抜されたメンバーが集められ、にわか練習をして参加するのである。

おそらく、これは、自動車のF1、あるいはスキーなどで行われる、ワールドカップの原型であろう。周知の通り、例えばスキーはノルディックとアルペンに分かれ、種目毎に11月末

頃から翌年3月まで、世界中を転戦して土日毎に大会が開催される。各大会の上位入賞者には順位毎にポイントが与えられ、全部終了した後、総合優勝者以下順位が決められる。

周知の通り、地域毎にリーグ戦も行われる。また、チャンピオンを決める必要がある場合は、もちろんトーナメントも利用される。しかし、これらの場合でも、やや日本やアメリカとは違った仕組みが用いられることが多い。

例えば、サッカー・ワールドカップのヨーロッパ予選に見られるように、プレーオフが多用されること、あるいは、グループリークで1位は本戦出場となるが、2位チーム間で、リーグが違うにもかかわらず、勝ち点を比較して順位づけがなされることなどである。特に後者などは、日本人の視点から見ると、グループ毎に強弱があるのに、実際に対戦することなく順位が決められ、プレーオフに出場できたりできなかったりするの、アンフェアだということになるであろう。

さらに、「引き分け」にも言及しておこう。もともとサッカーにせよ、ラグビーにせよ、延長という考えはなく、決められた時間で決着がつかなくても、それでノーサイドつまり引き分けという仕組みであった。トーナメントなどで、次のステージに進出するチームを決めなければならないときは、コイントスで決める方が一般的であったが、グローバル化の影響か、徐々に延長やPK戦などで勝者を決める方法に変わってきている。元が、社交であれば、引き分けでいいわけで、無理に勝ち負けにこだわる必要もないということであろう。

5.2 アメリカのスポーツ文明

次に、アメリカのプロスポーツについて考えてみよう。プロスポーツは、興行であるから、1番重要なものは、観客の目線である。観客を飽きさせないためには、できるだけさまざまなカードを用意する必要があり、リーグ戦が基本にならざるを得ない。実際、アメリカのプロスポーツでは、歴史的にリーグ戦が用いられてきた。それも、興行を考えれば、複数リーグ制が重要で、ポストシーズン、すなわち、野球でいえば、各リーグの優勝チームによる、ワールドシリーズの盛り上がりクライマックスを形成してきた。

近年は、周知のようにどのプロリーグもポストシーズン出場チームを多くして、盛り上がり長く続くように工夫してはいるが、リーグ戦の勝者をチャンピオンと考え、ポストシーズンでスーパーチャンピオンを決めることに変わりはない。

アメリカのスポーツにおいて、日本と比べ特質すべき仕組みとしてランキング制度を取り上げ考えてみよう。まず、ランキングはアメリカ社会に溢れている。長者番付からはじまって、大学でも企業でも、果ては個人に至るまで何でもランキングが作られる。このランキングはレーティングと連動しており、給料が決まったり、社会的ステイタスが決まったりする基準になるから、相当に社会生活と密接に関係しており、これを評価する産業が発達し、評価する理論が研究されたりする。

日本の経済が好調なのに、日本国債のレーティングが下がることに、違和感を持つ日本人も少なくないと思う。また、日本ではプライバシーに抵触し、場合によっては個人情報保護法で罰せられるような案件も普通に存在している。しかし、これが文化の差と考えなければ、説明はつかない。

ランキング・レーティングは、スポーツの世界にも入り込む。特に近年は、どの競技もランキングが作られ、これがオリンピックや世界選手権の参加資格などに連動するようになった。この点では、日本の大相撲も同じであるが、少し休むとランキングが下がり、不都合が生じるので、選手は怪我をしても簡単に休めない仕組みになる。選手の悲鳴が聞こえてきそうだ。

最古の近代スポーツ・競馬には、フリーハンデというレーティング方法が古くから存在する。山野浩一によれば、その起源は中世ドイツのゲネラルアウスグライヒにあるという。これは馬の能力指標のことで、これがのちの負担重量による調節になって残っているとのことである。

そして、フリーハンデは、イギリスに近代競馬が現れるとまもなく使われるようになるが、これは賭けを成立させるためで、強い馬に重い負担重量を課すことによってゴール前のデッドヒートを演出しようというのである。ヨーロッパでも徐々に国際化は進むが、これを一気に加速させたのはアメリカである。

アメリカでは、広いアメリカ全体での競走馬を評価する必要から、実際に対戦のない馬同士の格付けが必要になり、エクスペリメンタル・レーティング（試験的格付け）が行われるようになる。さらに、コンピュータ処理の発達で、ハンディキャッパーの主観ができるだけ入らないレーティングが発表されるようになり、現在では、アメリカ・ヨーロッパはもちろん、日本・香港・ドバイなど北半球を網羅するインターナショナル・クラシフィケーションが発表されるようになったとのことである（山野，2003，ネット）。

大鵬と千代の富士のどちらが強い、というより、メイウエザーとカレリンのどちらが強いといっているようなもので、距離もコース条件も天候や馬場状態もみんな異なる競馬場で、走った競走馬に得点づけして順位を決めるのである。日本人の感覚からすると、相当に違和感がある。しかし、この点においてはアメリカ人の感覚は独特といえる。

また、この独特の感覚で行われるのが、例えばカレッジフットボールの正月に行われるプレーオフである。ここでは、カンファレンスが異なり、実際に試合もしていないのに、選考委員会によってカンファレンスを超えた全米ランキングが決められ、その順位によって出場チームが決定される。この方法は、カレッジフットボールにとどまらず、多くの大学や高校レベルのスポーツでも用いられている。

ちなみに、カレッジフットボールは、プロという名前はついていないが、実質プロである。大学毎にホーム・グラウンドを用意するが、大学によっては5万人を超えるようなプロ顔負けのものもある。そして、興行を行うのであるから、入場料もテレビ放映権料もプロと同じである。しかも、選手に年俸を支払う必要がないので（奨学金や捕食費を払っているとしても）、

プロよりも儲けは大きい。何十億も収入を得る大学があり、バスケットボール（収入はフットボールに比べればずっと小さい）とともに、他のスポーツを支え、大学の運営費を賄っているのである。なお、野球は、マイナー・リーグがあり、プロ球団が育成を行うので、大学ではあまり盛んではない。

それゆえ、スポーツ運営のコンセプトは、一般のプロと同じにならざるを得ない。何よりも興行中心に観客目線で、考えることが大切で、これはプロに限らずアメリカのスポーツ全体を通して浸透している。

5.3 日本のスポーツ文明

最後に、日本の企業スポーツを考えてみよう。日本の武道では、歴史的に勝ち抜き戦が基本であった。時代劇で道場破りが、1人ずつ相手を勝ち抜いて行くあのパターンであるが、今でも、剣道や柔道で、勝った選手は、そのまま残って負けるまで相手と対戦し、負けあるいは引き分けで退場する試合が残っている。この場合、最後に1人でも残ったチームが勝ちとなる。

武士が負けるということは死を意味するので、一度負けたものが、再び登場することはない。この思考が、外来スポーツが浸透した後にも貫かれていると思われる。

団体競技で初めて全国大会が開催されたのは、1915年の全国中等学校優勝野球大会であろうが、この大会は、トーナメントで行われた。その後、16年と17年の2回の大会では、敗者復活戦が実施されたが、第3回大会で、1回戦で敗れた愛知1中が勝ち上がり、優勝したことから物議を醸し、その後は一貫して単純なトーナメントである。

個人競技、例えば柔道や相撲はそれ以前から全国的大会が存在したが、団体競技としては、大学・高専などは、先に述べたように早慶戦のような対抗戦が主流で、東京6大学野球が本格的にスタートするのは1925年である。このため、他のスポーツでも、全国大会を行うときには、高校野球がモデルになった。この世界的に見ても珍しい高校生世代における学校対抗の全国大会が、さまざまな競技の試合の仕組みに浸透していった。

そして、さらに企業スポーツにも波及している。1928年に都市対抗野球がはじまったとき、提案者東京日日新聞の橋戸頑鉄は、アメリカ大リーグのように都市を背景にした対抗戦を行おうとしたのである（澤野，2004，71頁）が、であるなら、リーグ戦を提案してもおかしくなかった。しかし、トーナメントで開催したのは、少ない試合数を短期間に行うことを優先したと推測される。

確かに、東京6大学野球以来、大学のスポーツは、リーグ戦で行われるのが通例である。しかし、これは地方大会で、ひとたび全国大会・チャンピオンシップとなれば、トーナメントが多くなる。アメリカのように戦わせてみたい強そうなチームを選抜して、プレーオフを行うことはない。そのため、高校野球地方予選では、1回戦で20対0というような試合が頻発する。ヨーロッパやアメリカから見れば、アンフェアで危険と評価されるであろう。

企業にせよ、学校にせよ、ウィークデーは仕事・勉強の時間である。なるべくウィークエンドを中心に試合を考えるならば、1カ所に集まって、トーナメントするしかない。地域を越えた宿泊を伴う大会であれば、できるだけ短期間に終了する方法を、というのが大会設計のコンセプトと考えることができる。

6 おわりに —— スポーツ文明から見たスポーツ文化

表1 スポーツ文明

	目的	種別	目線	試合
ヨーロッパ	余暇	アマチュア・スポーツ	プレイヤー	対抗戦
日本	レクリエーション	企業スポーツ	企業・学校	トーナメント
アメリカ	レジャー	プロスポーツ	観客	リーグ戦

出所) 筆者作成。

本稿では、おおむね表1のような分類を提起してみた。大雑把にいうとヨーロッパ、アメリカ、日本では、それぞれスポーツの楽しみ方が微妙に違うということである。これは当然、それぞれの土着文化の影響を受け、歴史的経緯や外部からの影響の結果でできあがったものである。

ヨーロッパでは、貴族の余暇としてスポーツが発展し、オリンピックを生んだアマチュア・スポーツを中心に競技が行われた。その結果、社交という意味で、対抗戦、その拡大版としてのスキーなどのワールドカップ形式が好まれるようになった、と論じたわけである。もちろん、現在一番盛んなスポーツは、サッカーで、これがプロ化しており、相当程度グローバル化の洗礼を受けているといえる。

ヨーロッパでは、オリンピック・チャンピオンはもちろん賞賛されるが、ワールドカップのように長いシーズンに総合優勝した選手を、本当のチャンピオンと考える傾向が見られる。いろいろな国や都市という、異なった環境を克服して、あるいは異なった気候を克服して優秀な成績を収めた選手が本当のチャンピオンなのである。

アメリカは、相当に独特のスポーツ運営手法を編み出したのは間違いない。興行を優先するので、国内リーグを複数用意してリーグ戦を行う。そして、プレーオフをクライマックスにするというやり方である。日本のプロ野球を思い出していただければよい。チーム数は固定で入れ替えはない。そして、最近日本でも盛んになった「スポーツ経営」を行う。観客動員とテレビ放映権を中心に、さまざまな付帯事業を行うのである。

こういった環境で、長くスポーツが行われていれば、それに合った文化が育つ。例えば、1年単位で成績などが考慮される。年俸やテレビ放映権料などが、これで決まるからである。そして、とにかく、将来プロになることを前提にスポーツに取り組む子供が多いので、例えば、野球の投手の場合、肩は消耗品と考え、練習することになる。目的が明確であるから、考え方

もわかりやすい。

最後に、日本について考えてみる。日本のスポーツ文化を評すとき、常に「勝利至上主義」というキーワードが登場する。しかし、考えてみれば、スポーツとは勝利を目指して戦うものである。フェアプレイとは、勝利を目指して全力で戦うことを意味し、勝利を目指さない勝負は「八百長」と呼ばれ糾弾さえされることもある。

では、何故「勝利至上主義」が問題になるのであろうか。指導者が勝利を目指して体罰やしごきをおこなったり、勝つために卑怯ともとれる作戦を用いたりした場合、通常「勝利至上主義」が批判の論拠となる。そして、このような傾向を、戦前の軍隊体験と結びつけたり、伝統的な「一高野球」の影響と議論したりするのが定番である。特に後者の印象は、高校野球を通して現在でも国民に広く共有されているため説得力がある。

このような議論を全否定するつもりはない。しかし、本稿では、別の角度から議論を進めたい。負けたら終わりのトーナメントとリーグ戦は、どちらが「勝利至上主義」に陥りやすいかは、おのずから明らかである。負けたら終わりだから、全部勝とうとする。少しでも、リーグ戦やその他の試合形式を導入することで、「勝利至上主義」から派生する問題は、相当に避けられるように思う。

各地域の試合方式を検討するだけで、相当にスポーツ文化を論じることができるのではない。スポーツ文明は、文化によって創られる。そして、スポーツ文化はスポーツ文明に影響されるのである。本稿では、主に試合形式に焦点をあてて文化を考えてみた。その他、統括団体の組織などの文明要素を仔細に比較検討することによって、さらにスポーツ文化論が豊かなものになると考える。

【参考文献】

- 伊東俊太郎（1997）「比較文明学とは何か」伊東俊太郎編『比較文明学を学ぶ人のために』世界思想社。
- 加賀秀雄（1975）『体育史（世界教育史大系三一）』講談社。
- 澤野雅彦（2004）『企業スポーツの栄光と挫折』青弓社。
- 澤野雅彦（2012）『『鬼』と『魔女』の会社神話—日紡貝塚バレーボール部』日置弘一郎・中牧弘允編『会社神話の経営人類学』東方出版。
- 澤野雅彦（2014）「企業の文明学——スポーツとの出会いと別れ」比較文明学会 30 周年記念出版編集委員会編『文明の未来』東海大学出版部。
- 多木浩二（1995）『スポーツを考える—身体・資本・ナショナリズム』ちくま新書。
- 竹田有（2010）『アメリカ労働民衆の世界』ミネルヴァ書房。
- 田中洋子（2001）『ドイツ企業社会の形成と変容』ミネルヴァ書房。
- 中馬宏之（1987）『『日本的』雇用慣行の経済合理性論再検討—1920 年代の日米比較の視点から』『経済研究』Vol. 38, No 4, 一橋大学。
- 永田陽一（2007）『東京ジャイアンツ北米大陸遠征記』東方出版。
- 間宏（1978）『日本労務管理史研究』お茶の水書房。

- 山野浩一 (2003) 『合同フリーハンデ概論』 <http://www11.plala.or.jp/godofh/about/about.htm>。
- 山本長次 (2013) 『評伝 日本の経済思想 武藤山治 日本の経営の祖』 日本経済評論社。
- Corbin, A (1995) *L'avenement Des Loisirs (1850~1960)* Aubier (渡辺響子訳『レジャーの誕生』 藤原書店、2000年)。
- Micklethwait, J and Wooldridge, A (2003) *The Company*, Weidenfeld & Nicoksan (鈴木泰雄訳、日置弘一郎・高尾義明監訳『株式会社』 講談社、2006年)。
- Vecsey, G (2006) *Baseball—A History of America's Favorite Game* Random House (鈴木泰雄訳『野球—アメリカが愛したスポーツ』 講談社、2007年)。

Japanese Sports Culture

— from the Viewpoint of Structure of Sports —

Masahiko Sawano

Summary

At the end of the 19th century, companies met sports and created three kinds of relationships. In Europe, amateur sports that banned relationships developed. In the United States, professional sports developed as a leisure industry, and in Japan, corporate sports as a recreation became popular. In amateur sports, sociability was emphasized, and in the professional sports, the eyes of the audience were conscious. Therefore, for the major form of the match, the former was the regular competition between well-matched ones, and the latter was the league matches. And in Japan, the games were held on the weekends, and the tournament which ends in a short time became common. These different game forms produced each unique sports culture.