

# スポーツと日常生活に関する研究

—歴史の変遷を手掛かりとして—

## A Historical Review on Sports and Daily Life

石川 順章<sup>1)</sup>      中川 仁美<sup>1)</sup>      斉藤 麗<sup>1)</sup>  
Ishikawa Nobuaki      Nakagawa Hitomi      Saito Rei

### 目 次

1. 問題の所在	190
2. 本研究の立場と目的	191
3. 研究方法	192
4. 結果及び考察	193
4-1. スポーツの起源	193
4-1-1. 遊戯起源説	193
4-1-2. 労働起源説	193
4-1-3. 宗教起源説	194
4-2. 近代までのスポーツ	194
4-2-1. 古代のスポーツ	194
4-2-2. 中世のスポーツ	195
4-2-3. 近代のスポーツ	196
4-3. 現代のスポーツ	196
4-3-1. スポーツの大衆化と健康経営	197
4-3-2. スポーツの産業化・プロ化	197
4-3-3. スポーツに関する法整備	199
4-3-4. スポーツの多様化とeスポーツの出現	199
5. おわりに	200
5-1. まとめ	200
5-2. 研究の限界と今後の展望	201
6. 注	201
7. 参考文献	202

---

<sup>1)</sup> 作新学院大学経営学部 (Sakushin Gakuin University, Faculty of Business Administration)

## 1. 問題の所在

スポーツ (sports) という用語の語源は、ラテン語の「デポルターレ (deportare)」とされている。「deportare」という単語は「de=away」、「portare=carry」であり、「運び去る、輸送する、追放する」と訳されたが、後に「気分を変える、気晴らし」という意味合いに変化した。このことから、スポーツには「仕事から離れて気晴らしに遊ぶ」という意味が内包されている。そのため、ホイジンガ (1973) やカイヨワ (1990) は、スポーツは仕事と切り離された余暇時間を楽しむ「非日常」とであると述べている。こうした考えに依拠し、スポーツ科学分野ではスポーツを「遊び」あるいは「非日常」などと位置づけ、諸研究が行われてきた。

しかし、様々な競技において「プロフェッショナル」が出現した。現在、プロスポーツ選手はチームに所属し給与や賞金などを得ることで生計を立てている (原田, 2015)。指導者などのスタッフは、練習の指導や選手のサポートなどにより報酬を得ている。そのため、これらの人々を管理・統括する組織は、経営理念・方針などを策定し、様々な経営戦略を実行するようになってきた。こうした経緯から、プロスポーツクラブ (チーム) が多数設立され、それに伴いプロスポーツリーグやプロスポーツを統括する組織が設立されている。このように、遊びとしてのスポーツのみならず、職業としてスポーツを実施する人が増加している。

さらに、1984年ロサンゼルスオリンピックにおいて民間企業の力を導入したことをきっかけにスポーツの産業化・商業化が進んだとされ、スポーツ産業の発展につながった。現在、スポーツ産業はスポーツ用品、スポーツ施設、スポーツサービスおよび情報などの分野が存在し、経済社会の発展により産業構造が高度化している。スポーツ産業の市場規模拡大に伴い、スポーツ産業に従事する人もかつてないほど増加している。

健康とスポーツの関係に着目すると、現在、少子高齢化が急速に進展し、高齢者が増加している。成熟社会を迎えるに伴い、人々の健康への関心はかつてないほど高まっていると言っていいだろう。そのため、健康のために運動・スポーツを実施する人が増加している (笹川スポーツ財団, 2020)。

さらに、企業が従業員の健康保持・増進に取り組むことで従業員の活力や生産性の向上といった組織の活性化がもたらされ、業績や組織の価値向上へつながることも期待されている (山本, 2021)。また、それに関連してビジネスパーソンのスポーツ習慣作りと「健康経営」の促進が目指されている (スポーツ庁, [online](#))。

以上より、スポーツは徐々に日常生活にも取り入れられ、「非日常」から「日常」になりつつある可能性がある。また、それが広く一般の利益となる場合、スポーツは公共性あるいは公益性が高いと捉えられるだろう。こうした日常生活に必要な事業、すなわち公共

性・公益性の高い事業は「公益事業」と位置付けられることがある<sup>1)</sup>。

他方、コンピュータゲームをスポーツとしてとらえる「エレクトロニック・スポーツ(以下「eスポーツ」と略す)」が出現した。現代におけるスポーツは、近年新たに考案された「ニュースポーツ」、高い思考能力を用いて競われる「マインドスポーツ」、そしてeスポーツなど、多様な考え方によって見直されようとしている。

このような背景を踏まえると、スポーツという用語の意味、あるいは社会における位置づけは従来と比較して大きく変化しており、スポーツとは何かという問いについて再検討する必要があるだろう。

## 2. 本研究の立場と目的

スポーツとは何かを議論する際、スポーツが人々とどのように関わってきたのかという視点が重要となる。図1はスポーツと社会との関わりを示したものである。これによると、社会は歴史的・社会的な構造・変動によって規定される「社会体制」による特徴を持ち、人々はそれらと影響し合う具体的な生活を営んでいる。中心に描かれるのは、様々なスポーツとスポーツ・システムで構成される「スポーツ体制」であり、社会体制とは意図的な影響であるスポーツ政策・戦略、社会の「歴史的・社会的構造と変動」とは非意図的な影響である「スポーツ的感化」によって相互に影響し合っている(森川・佐伯, 1988)。

社会体制との関係を見ると、スポーツは国家の政策など社会・経済的要因の影響を大きく受けてきたことがわかる。例えば、健康状態を人的資本の一部とみなす考え方は古くから存在している(湯田, 2010)。人々の健康に対して投資し、健康維持・増進を図ることで健康資本(Health capital)を形成し、労働者の生産性向上の要因となる(Becker, 1964; Grossman, 1972 など)。これは軍事力や生産力を増強させることにつながり、また企業の福利厚生の一環として社員の運動を促進し、業績の向上を図った。

他方、近年ではスポーツが他の何らかの目的を実現・達成する手段としてではなく、スポーツの過程自体の中に価値を見出すという見解も認知されつつある<sup>2)</sup>。図1における「スポーツ要求」についても、それが本源的な要求なのか派生的な要求なのかで意味が異なってくる。

そこで、本研究では、図1の枠組みに則り、社会体制、歴史的・社会的構造と変動、人々の生活に着目することによって、スポーツと日常生活との関わりについて明らかにし、スポーツの位置づけを見直すことを目的とした。前述したとおり、社会経済的背景がスポーツに与える影響は多大であるため、社会体制に着目しながら歴史的変遷について論じることとする。具体的には、スポーツ史の視点、および社会発展史の視点からスポーツと日常生活の歴史的変遷について考察する。

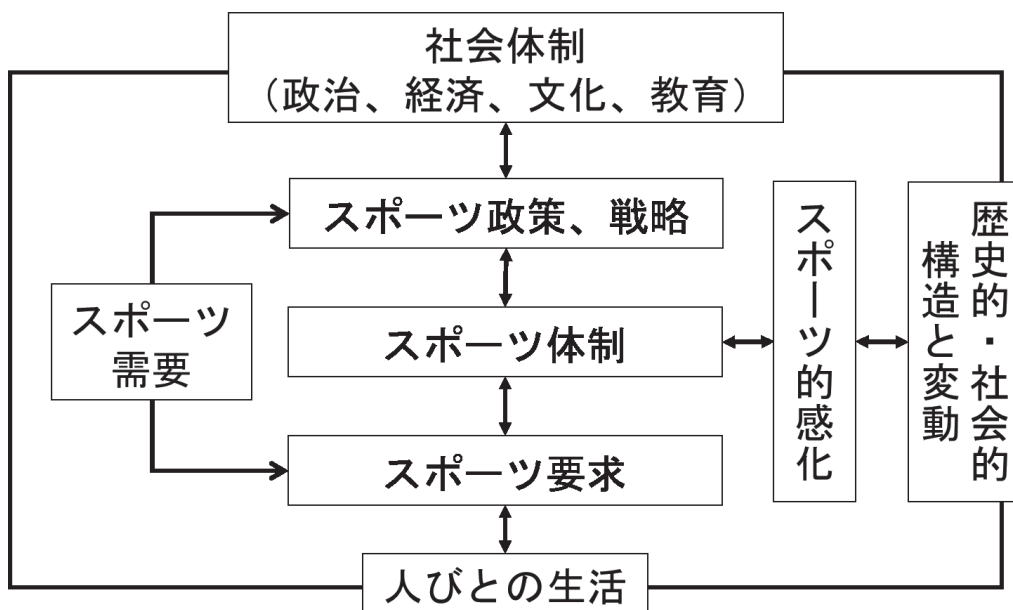


図1 スポーツの社会的構造

出典：森川・佐伯（1988）をもとに作成。

### 3. 研究方法

本研究の目的を達成するため、図1に基づき、①歴史的・社会的構造と変動、②社会体制、③人びとの生活に着目し、以下の分析視点を設定した。まず、スポーツの起源について概観する。複数の説が存在しているが、内海（1989）は、スポーツの起源論における主要な対立は遊戯起源論と労働起源論であり、二次的な対立として宗教起源論を位置付けている。そのため、本研究では、遊戯起源説、労働起源説、宗教起源説の3つを取り上げることとする。

次に、時代の変化に伴う日常生活とスポーツとの関わりの変化について論じる。その際、世界史における一般的な時代区分である古代、中世、近代の区分を用いる。また、マルクスの唯物史観による生産様式を一部適用し、各時代における主な社会体制として奴隷制、封建制、資本主義を規定するとともに、それぞれの社会体制における支配層と被支配層に区分した(表1)。スポーツとの関わり方は支配層、被支配層によって異なることを想定し、各時代における支配層、被支配層とスポーツとの関わりについて論じることとする。

次に、現代社会におけるスポーツの多様化について、主に日本における複数の事例を挙げながら考察する。特にプロスポーツの発展および商業化・興行化の進展、新たなスポーツの出現等によるスポーツの定義に関する議論について述べる。

表 1 世界史における時代区分と社会体制

時代	主な社会体制	支配層	被支配層
古代	奴隷制社会	市民	奴隷
中世	封建制社会	貴族、騎士	農民
近代	資本主義社会	資本家	労働者

出典：マルクス（1972）、内海（1989）をもとに作成。

## 4. 結果及び考察

### 4-1. スポーツの起源

スポーツは歴史上、古代文明においてすでに実施されていた。エジプトの洞窟には、レスリング、重量挙げ、跳躍、ボールを使った競技など、様々な運動と思われる紀元前2100年頃の壁画が残されている（稲垣ほか，1996）。さらに文明以前の先史時代においても、明確な証拠は見つかっていないものの、スポーツのような活動が行われていたと推測されている。

スポーツの起源については複数の説が存在する。本研究では、前述したとおり遊戯起源説、労働起源説、宗教起源説の3つを取り上げることとする。

#### 4-1-1. 遊戯起源説

遊戯起源説は、スポーツさらには人間の諸文化の起源に遊戯、すなわち「遊び」を位置付ける考え方である。ホイジンガ（1973）によると、「遊戯は文化よりも古い」「動物は人間と全く同じように遊戯している」とし、人間の文化の起源として遊戯を位置づけている（内海，1989）。文化とは、「人間が後天的に獲得しかつ学習によって後の世代に継承しうる、動物と区別される人間活動の全て」（樋口，1994）とも定義される。文化とスポーツの関係についても様々な議論があったが、現代では「スポーツが文化であることは既に自明」（舛本，1995）とされている。

#### 4-1-2. 労働起源説

労働起源説は、スポーツは労働から派生した、という考え方である。人類はアウストラロピテクスの後期から道具を利用した労働を行うようになり、それが優位となっていった。小型動物の狩猟には短距離的な走力と俊敏性を必要とした。大型動物の狩猟には、大型の刃物、木槍、火が使用されるとともに、長距離走を伴う追跡、追い込み、待ち伏せ、忍び寄りなどの方法が用いられた（内海，1989）。これにより、動物にはない新しい習慣として練習、教育、さらには日常生活での遊戯化が進展した。やがて、本来の生産有用性から解放され、スポーツとして独立した<sup>3)</sup>。

### 4-1-3. 宗教起源説

宗教起源説は、スポーツの起源を信仰に求める考え方である。古くから、人類は、自然を超越した存在としての神や精霊への信仰が行われてきた。そして、信仰が体系化することによって「祭祀」「儀礼」の形式が整えられた。最も初期には、死者の埋葬を通じて儀礼の証拠を見ることができると言われている。この「祭祀」「儀礼」とスポーツは密接な関わりを持つものがあり、現代においても、死者や精霊を祭る、占い、神話の再現といった形で行われる。例えば、愛媛県今治市の大山祇神社における「一人角力」は見えない稲の精霊と相撲をとり、豊作を祈願あるいは感謝する豊穰儀礼として現代まで伝えられている。その他にも、世界各地で「祭祀」「儀礼」のためのスポーツが行われ、その結果によってその年の豊作・不作を占う、あるいは勝敗をあらかじめ決めていた例がある（稲垣・谷釜, 1995）。そうして生まれたスポーツは、神々に捧げられる場合もあるが、宗教と無関係になったとしても形が残り、継続されていく（Sansone, 1988）。

これらの3つの説は、互いに他の説を否定するだけの材料を持っているわけではない。初期の人類における遊びや競技には、労働と関連するものと労働と関連しないものの双方が存在する。同様に、宗教と関連するものと無縁のものも存在している。したがって、これら3つの説は互いに関連しているとも捉えられるだろう。

## 4-2. 近代までのスポーツ

前節においてはスポーツの起源について考察した。ここでは、スポーツが実施されるようになった後、古代から近代までのスポーツの変遷について見ていくこととする。

### 4-2-1. 古代のスポーツ

原始の狩猟・採集を中心とした社会では、生産力は小さく、生産手段や生産物は平等に分配されていたと考えられている。その後、農耕・牧畜の開始などにより生産力が増加し、余剰の生産物が生まれるようになった。それにより富の蓄積、および私的独占が始まり、支配者である市民と被支配者である奴隷という階級が生まれた。古代ギリシアの都市国家（ポリス）や古代ローマは、この奴隷制を基盤とした社会・経済であった。奴隷制社会では、生産物と余暇は市民が独占しており、古代ローマの裕福な市民には年間159日の休暇があったという（Dixon, et al, 1957）。

また、体力および健康の維持・増進のためにスポーツが行われていた。古代ギリシアでは都市国家間の戦争が頻繁に起こっていたため、市民は重装歩兵としての訓練を日常的に求められた。医療水準が低かったこともあり、日常的な健康管理およびスポーツが奨励された。市民はギムナシオン（体操場）に日常的に訪れ、スポーツを楽しみ、政治や芸術を発展させた（内海, 1989）。

プロスポーツ選手については、古くは紀元前6～5世紀頃には、古代オリンピックや賞金競技会などに出場するプロ選手が出現したとされている。(高橋, 1992) また、専門のトレーナーとトレーニング施設も登場している(稲垣・谷釜, 1988)。一方、奴隷には極めて断片的な生産物および休暇しか与えられず、古代ギリシアにおいて競技会に参加できたのは市民のみであった(内海, 1989)。

古代ローマでは、スポーツは自ら参加するよりも観戦することに重点が移った。そのことを象徴するように、巨大なコロッセウムが帝政期に建設され、50,000人を収容できた。競走、ボクシング、戦車競走などの競技が人気となったが、競技会には専門化した一部の選手が出場した。また、奴隷である剣闘士による競技、野獣狩りなどが行われた。

表2 古代ギリシア及び古代ローマの主なスポーツと参加者

	市民	奴隷
古代ギリシア	・競技スポーツ ・健康のためのスポーツ	
古代ローマ	・みるスポーツ ・競技スポーツ	・剣闘試合 ・野獣狩り

出典：稲垣・谷釜(1988)、内海(1989)、高橋(1992)をもとに作成。

#### 4-2-2. 中世のスポーツ

一般に、ヨーロッパにおける中世とは、476年の西ローマ帝国滅亡から、1453年のコンスタンティノープル陥落による東ローマ帝国の滅亡までとされる(稲垣・谷釜, 1995)。ヨーロッパでは中世までに、市民と奴隷という区別しかなかった社会から、貴族、騎士、農民という階級へと緩やかに移行した。また、都市には手工業者を中心とする市民がいた。貴族はほとんどの土地を独占し、農民を支配したが、農民にも若干の私的所有が認められた。それにより、農民にも余暇が生まれ、スポーツに参加することができるようになった。農民は村祭りなどの限られた機会に、フットボールなどスポーツに触れることができたほか、貴族による軍事訓練に参加した際には、訓練の範囲内で弓術等も奨励された。一方、騎士は馬術、弓術、剣術など軍事的性格を有するスポーツが特徴であった。

表3 中世の主なスポーツと参加者

貴族	騎士	農民
・狩猟 ・テニス ・競走	・狩猟 ・騎乗試合 ・競走	・フットボール ・競走

出典：稲垣・谷釜(1988)、内海(1989)、高橋(1992)をもとに作成。

### 4-2-3. 近代のスポーツ

生産・流通システムが発展すると、ブルジョワジー（資本家階級）が台頭した。彼らは、経済的な力を背景に封建制を打倒し、民主主義革命を起こした。貴族の特権が廃止されることにより、「国民」が出現した。軍隊においても、貴族あるいは傭兵による軍隊から、国民による軍隊に移行したことにより、国民教育の必要が生じた（稲垣・谷釜, 1995）。そのなかで、19世紀には学校体育が確立していった。

また、産業革命を契機として、農民は都市に移動し労働者となった。これにより、資本家と労働者という新たな階級が生まれるとともに、高度な分業化により生産力は大幅に高まった。労働者の労働においては、それまでの農業などと異なり、労働時間と余暇時間がより明確に区分されることとなった。それにより、余暇時間の過ごし方に関心が集まるようになり、多様化した。

この時代のスポーツにおいては、資本家階級を中心とした賞金制スポーツが一般的に行われるようになり、労働者階級がそれに参加することでプロ化が進んだ。しかし、「アマチュアリズム」によって労働者階級が排除され、資本家階級による独占が行われた。

日本においては、明治維新によってスポーツが大きく変化した。近代スポーツは明治時代初期に日本に導入された。ただし、身体を使う活動および競技的な要素は導入されたものの、「遊び」の要素は最小限となった。富国強兵・殖産興業を目指していた日本では、ハーバード・スペンサー（1820-1903）の教育論「知育論・徳育論・体育論」の影響を強く受け、これらの教育思想は福沢諭吉の「学問のすすめ」の中でも取り上げられ、知育・徳育・体育の三育を軸とした国民教育を指向した（玉木, 1999）。その中で、スポーツは体育として位置づけられ、楽しむものというよりも身体を鍛えて強い兵士を作るための手段となった（笹川スポーツ財団, online; 玉木, 1999）。

表 4 近代のスポーツと参加者

資本家	労働者
・ 体育 ・ アマチュアスポーツ	・ 体育 ・ プロスポーツ

出典：稲垣・谷釜（1988）、内海（1989）、内海（2004）をもとに作成。

### 4-3. 現代のスポーツ

前節では古代から近代までのスポーツについて扱った。ここでは、現代のスポーツについて考察する。なお、「現代」は一般的には、第二次世界大戦後のことを指すため、本研究でもそれに従うこととする。



#### 4-3-1. スポーツの大衆化と健康経営

経済的に豊かな者ほどスポーツ参加率が高いことが明らかとされており（加藤，2021）、貧富の格差とスポーツの格差に関連があると考えられている。そのような中、先進資本主義国では1960年代に生産力は急速に上昇し、生産手段、生産物の共有化が進んだ（内海，1989）。労働時間は短縮され、余暇時間が増加したことなどにより、だれもがスポーツを身近なものとして生活に取り入れていこうとする発想が生まれてきた（稲垣・谷釜，1997）。

また、1975年、欧州評議会第1回ヨーロッパ・スポーツ閣僚会議（Conference of European Ministers responsible for Sport）において「ヨーロッパ・スポーツ・フォー・オール憲章（the European Sport for All Charter）」が採択され、スポーツ参加は全ての人々が有する権利と位置づけられた（加藤，2021）。

また、健康経営の考え方が近年注目されており、その一環として日常的なスポーツの実施が奨励されている。実際に、図2に示した通り、日本における運動・スポーツ実施率は増加しており、2020年には59.5%が週1回以上運動・スポーツを実施している。

健康経営の例として、経済産業省と東京証券取引所が選定している健康経営銘柄などが挙げられる。健康経営銘柄とは、従業員の健康管理を経営的視点で考え、戦略的な健康経営に取り組んでいる上場企業を選定・公表する取り組みであり、企業における健康経営が更に促進されることを目的としている。

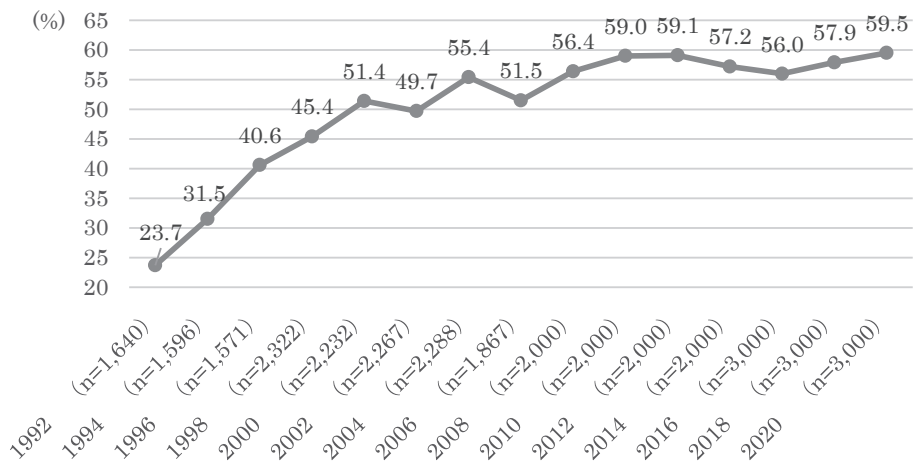


図2 運動・スポーツ実施率（週1回以上）の年次推移

出典：笹川スポーツ財団（2020）をもとに作成。

#### 4-3-2. スポーツの産業化・プロ化

一般に、1984年ロサンゼルスオリンピックを契機として、スポーツの産業化・商業化が

進んだとされている。それまでのオリンピックは開催国の公的資金を用いて運営されていたが、ロサンゼルスオリンピックでは公的資金の援助が得られなかったため、民間企業の力を導入した。テレビ放映やロゴマークの使用などの権利を独占的に認めることによって、企業からの資金援助を得たのである。このことが、スポーツイベントやクラブ・チームを運営する組織と、それらに資金や資源を投資あるいは支援する企業との相互交換関係であるスポーツスポンサーシップの形成に大きな影響を与えたとされている（青山, 1996；永田, 2012など）。その後も、スポーツの大衆化の進行に伴い、スポーツ産業が発展し、スポーツ用品やスポーツツーリズムなど、様々な事業が営まれている。第三次産業の増加により、スポーツサービスに関する産業も増加・多様化し、スポーツ医学やスポーツメディアなどがその確たる例である。スポーツメディアとして代表的な「スポーツブル」は、情報化社会におけるスポーツ産業の先駆である。スポーツ産業の市場規模は拡大しており、さらなる成長が期待される。

日本のプロスポーツについては、表5に示した通り、相撲と野球においていち早くプロスポーツ組織が設立されている。その一方、1991年におけるサッカーのJリーグを皮切りに、2005年にバスケットボールの日本プロバスケットボールリーグ（bjリーグ：現・Bリーグ）、2017年に卓球のTリーグが創設されるなど、1990年代以降はプロスポーツリーグの設立が急増している。したがって1990年代は日本のプロスポーツにおいて大きな転換点であったと言えるだろう。その他、プロスポーツリーグのない陸上競技や水泳競技などにおいても、プロ宣言等によってプロスポーツ選手に転向し、プロとして活動する選手が徐々に見受けられるようになってきた。このように、現在では多くのスポーツ種目においてプロスポーツ選手が誕生しており、今後も増加していくものと見込まれる。

表5 日本の主なプロスポーツ組織と設立年

設立年	組織名	競技名
1925	大日本相撲協会（現・日本相撲協会）	相撲
1936	日本職業野球連盟（現・日本野球機構）	野球
1957	日本プロゴルフ協会	ゴルフ
1972	日本プロテニス協会	テニス
1991	日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）	サッカー
2005	日本プロバスケットボールリーグ（現・ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ）	バスケットボール
2017	Tリーグ	卓球
2018	ジャパンラグビーリーグワン	ラグビー

出典：各プロスポーツ組織のウェブサイトをもとに作成。

#### 4-3-3. スポーツに関する法整備

日本のスポーツに関する法制は、長らく体育をベースとしてきた。スポーツ振興法(1961年制定)が全面的に改正された「スポーツ基本法」が2011年に制定された(文部科学省, [online](#))。基本法は、国政に重要なウェイトを占める分野について国の制度、政策、対策に関する基本方針・原則・準則・大綱を明示したものである。また、基本法は同一の分野に属する個別法に対して優越する性格を有し、憲法と個別法との間をつなぐものと位置づけられる(参議院法制局, [online](#))。したがって、国はスポーツが国政の重要分野であると認識しており、スポーツ基本法の施行に伴ってその目的や内容に適合する様々な施策(個別法の制定、予算措置、行政運用等)が行われることが期待される。

スポーツ基本法では、スポーツは「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」と定義され、「今日、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」とであると規定されている。スポーツを楽しみながら適切に継続することで、生活習慣病の予防・改善や介護予防を通じて健康寿命の延伸や社会全体での医療費抑制への貢献が期待できる(スポーツ庁, [online](#))。スポーツ基本法の制定に伴い、2015年にはスポーツ庁が設置され、関係省庁と連携しつつ、スポーツを通じた健康増進を図ることにより健康長寿社会の実現を目指す体制の構築が図られている。

このように、現代においてはスポーツに関する法的・制度的枠組みが整備され、国が積極的にスポーツを振興していくという方針が打ち出されている。スポーツは法的規制によって保護され、スポーツの発展を官民一体となって推進していく体制が整いつつあると言えるだろう。

#### 4-3-4. スポーツの多様化とeスポーツの出現

近年、新たなスポーツが次々と生み出されており、例えばオリンピックにおいても毎回新たな競技が導入されている。特に1970年代以降に認知あるいは考案されてきたものは「ニュースポーツ」と呼ばれる。ニュースポーツの出現は、「近代スポーツ」が競争原理を中心として合理性・効率性を追求して高度化・先鋭化し、一般大衆が利用しにくくなってきたことを背景としている(稲垣・谷釜, 1995)。特に高齢者や障がい者を含む幅広い層が参加しやすいという特徴がある。

一方、電子上で行われるコンピュータゲームのうち、競技性の高いものをスポーツとしてとらえる「eスポーツ」という新たな用語が出現した。コンピュータゲーム大会の歴史は古く、1972年にスタンフォード大学で開催されたものが最も古いといわれる。日本においても、1985年に「ハドソン全国キャラバン」が開催されている。2009年には「日本eスポーツ学会」が設立され、「eスポーツはスポーツか否か」など、スポーツの定義に関する

る議論が活発化している（秋吉，2019）。

スポーツを「フィジカルスポーツ」と「マインドスポーツ」に分け、囲碁やチェスといった競技もスポーツとする考え方がある。国際オリンピック委員会（IOC）にはチェスやブリッジ（トランプを使った競技）などの種目の国際競技団体も加盟している（寛，2018）。

日本においては、2018年、従来の日本eスポーツ協会（JeSPA）、e-sports 促進機構、日本eスポーツ連盟（JeSF）が統合され、一般社団法人日本eスポーツ連合（Japan esports Union：以下「JeSU」と略す）が活動を開始した。また、JeSUは他のスポーツ協会と同様に日本オリンピック委員会（JOC）などに加盟するとともに、選手を管轄し、国際大会への選手派遣およびそのための選手選考、なども行っている。

2019年に行われた「第74回国民体育大会（いきいき茨城ゆめ国体）」では、都道府県対抗として実施される国民的なeスポーツ大会としては初めての試みとなる「全国都道府県対抗eスポーツ選手権2019 IBARAKI」が開催された。2024年のパリオリンピックでは、eスポーツを正式種目としようとする動きもあったが見送られた。しかし、IOCが公式に主催するeスポーツ大会「オリンピック・バーチャルシリーズ（Olympic Virtual Series：OVS）」が東京オリンピックに合わせて開催された（日本eスポーツ協会，online）。こうしたeスポーツ関連団体の再編は、日本におけるeスポーツが、その魅力をより広げていくという新たな段階に入ったものと考えられる。

これらの新たなスポーツによって、「スポーツ」という用語の意味は広がっていく可能性もある。

## 5. おわりに

### 5-1. まとめ

これまで見てきたように、スポーツと我々の生活との関わりは現代において急激に変化したものではなく、時代とともに常に変化してきた。例えば、健康への関心は現代において情報化社会等を背景とし急激に高まったようにも見えるが、実際は古代ギリシアや古代ローマにおいても重要な関心事であり、健康増進のためにスポーツが推奨されていた。また、明治期における体育の導入は富国強兵・殖産興業の一環として位置づけられるが、類似する考え方は古代ギリシアにおける重装歩兵の育成、中世における騎士の育成などにも見て取れるであろう。このように、スポーツは社会の要望に応える形で変化するため柔軟性に富み、スポーツにおけるパラダイムシフトは起こり得ない。

スポーツの起源においては、まず生活に必要な労働、日常的な遊戯、季節毎あるいはイベントに必要な祭礼からスポーツが生まれてきた。現代社会においてスポーツが日常生活に溶け込みつつある、というよりも、初めから生活の一部であったものが専門化し、生活

から独立・分離したものと捉えられる。生活に必要な行動から、遊戯や祭礼や労働が生じ、さらにはスポーツとして専門化したという点を念頭に置くと、現代におけるスポーツは日常生活に「回帰している」のかもしれない。そして、原点回帰の先に新たな「進化」が存在すると考えられる。

スポーツという概念は、非日常生活・遊びであるという認識があるものの、社会の維持・発展のために利用され、あるいは日常生活にも取り入れられ、その役割・位置づけを変化させながら現代にいたる。とりわけ現代においては、ウォーキング、ジョギング、筋力トレーニングなどはスポーツとして位置づけられ、日常生活の一部として取り入れられるようになり、社会に広く浸透している。スポーツは人々の文化や生活とともに発展してきたが、現代においては公共性あるいは公益性がより高まっていると言えるだろう。これが、原点回帰の先にある「進化」の側面である。

## 5-2. 研究の限界と今後の展望

本研究では、スポーツが日常生活に取り入れられ、「非日常」から「日常」になりつつある点、eスポーツの出現などによりスポーツが多様化している点に着目し、スポーツの定義を再検討する必要があると考えた。スポーツとは何かを議論するにはスポーツと人々との関わりについて歴史の変遷を見る必要があるため、スポーツの起源とスポーツ史を概観した。しかし、世界史の全てを網羅したわけではない。また、歴史研究においてマルクスの唯物史観を一部適用したが、マルクスは資本主義社会の次の段階として共産主義社会を置いているものの、本研究ではこれを扱っていない。これらの点について、今後はより広範囲、かつ詳細な研究が必要となるだろう。

次に、現代のスポーツについて事例をもとに考察したが、主に日本の事例に偏っている。これについては、世界のより多様な事例を取り上げる必要があり、スポーツの定義の把握にやや未消化な部分がある。また、現代においてはスポーツの産業化・興行化が高度に進展しているとともに、国民の健康寿命の延伸や医療費削減など公共の利益に貢献することが期待されている。そのため、利益の追求を目的とした「営利事業」または広く一般の利益を求める「公益事業」の視点が重要となる。その際、組織マネジメント及び非営利会計を含む会計学などによる多面的な分析を行うことで、「スポーツ」とは何かについての新たな見解が見えてくるかもしれない。

## 6. 注

- 1) 公益事業学会によれば、公益事業とは、「われわれの生活に日常不可欠の用役を提供する一連の事業のことであって、それには、電気、ガス、水道、鉄道、軌道、自動車道、

バス、定期船、定期航空、郵便、電信、電話、放送等の諸事業が包括される。」と定義される（公益事業学会, online）。

- 2) スポーツ目的論の理論的根拠は、ホイジンガやカイヨワの遊戯論の中に認められる（八木田編, 2002）。
- 3) マルクスは経済社会において、価値の実体は「商品の生産に費やした労働の量、つまり商品の価値は生産過程でどれくらいの労働時間が投入されたのかで決まり、コストをかければかけるほど商品の価値は大きくなる（マルクス, 1972）」と述べている。スポーツに適用すると、スポーツで成果をあげるために要した労力と時間が価値を生む、とも捉えられる。

## 付記

本研究は、作新学院大学令和3年度教育・研究開発改善経費（タイプB：研究開発改善経費）の助成を受けて行われた研究成果の一部である。

## 7. 参考文献

- 青山芳之（1996）「スポーツ・マーケティングに関する一考察」『埼玉女子短期大学研究紀要』第7号、pp.101-116。
- 秋吉遼子（2020）「eスポーツと体育・健康・スポーツ科学の接点」『体育の科学』70巻3月号、pp.164-167。
- Becker, Gary S. (1964) *Human Capital*, Columbia University Press.
- Dixon, J. G., McIntosh, P. C., Munrow, A. D., Willetts, R. F., (1957) *Landmarks in the History of Physical Education*, Routledge.
- Grossman, Michael (1972) *On the concept of health capital and the demand for health*, Journal of Political Economy, Vol.80, pp.223-255.
- Stanley I. Greenspan, Stuart Shanker, (2006) *The First Idea: How Symbols, Language, and Intelligence Evolved from Our Primate Ancestors to Modern Humans*, Da Capo Press.
- 原田尚幸（2015）『スポーツ産業論第6版』原田宗彦編、杏林書院。
- 樋口聡（1992）「スポーツと労働をめぐる遊戯論的考察—リガウアとグートマンを超えて—」『広島大学教育学部紀要』第2部第41号、pp.167-176。
- 樋口聡（1994）『遊戯する身体』大学教育出版。
- ヨハン・ホイジンガ・里見元一郎訳（2018）『ホモ・ルーデンス文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み』講談社学術文庫。
- 稲垣正浩、寒川恒夫、野々宮徹、谷釜了正（1996）『図説 スポーツの歴史—「世界スポーツ史」へのアプローチ』大修館書店。
- 稲垣正浩・谷釜了正（1997）『スポーツ史講義第3版』大修館書店。
- ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ (online) ジャパン・プロフェッショナル

- ル・バスケットボールリーグ HP、<https://www.bleague.jp/>（最終閲覧日：2021年10月21日）。
- ジャパンラグビーリーグワン（online）ジャパンラグビーリーグワン HP、<https://league-one.jp/>（最終閲覧日：2021年10月16日）。
- ロジェ・カイヨワ、多田道太郎・塚崎幹夫訳（1990）『遊びと人間』講談社学術文庫。
- 笈誠一郎（2018）『e スポーツ論 ゲームが体育競技になる日』ゴマブックス。
- 加藤栄一（2021）「スポーツ参与とその要因－『スポーツの実施状況等に関する世論調査』からみえたもの－」『横浜商大論集』54巻、1・2 合併号、pp, 13-24。
- 菊幸一（2011）「スポーツ社会学における歴史社会学の可能性」『スポーツ社会学研究』19-1、pp.21-38。
- 公益事業学会（online）公益事業学会 HP、<https://www.jspu-koeki.jp/>（最終閲覧日：2021年9月24日）。
- カール・マルクス、武田隆夫・遠藤湘吉・大内力・加藤俊彦訳（1956）『経済学批判』岩波文庫。
- カール・マルクス、岡崎次郎訳（1972）『資本論』大月書店。
- 舛本直文（1992）「身体文化・運動文化・スポーツ文化」『学校体育10月号』p.32。
- 文部科学省（online）「スポーツ基本法」[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/kihonhou/](https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/kihonhou/)（最終閲覧日：2021年9月24日）。
- 森川貞夫・佐伯聰夫（1988）『スポーツ社会学講義』大修館書店。
- 永田靖（2012）「オリンピックにおけるビジネスモデルの検証－商業主義の功罪－」『広島経済大学経済研究論集』第35巻第3号、pp.31-40。
- 日本eスポーツ連合（online）日本eスポーツ連合 HP、<https://jesu.or.jp/>（最終閲覧日：2021年10月20日）。
- 日本 e-sports 促進協会（online）日本 e-sports 促進協会 HP、<https://j-ef.or.jp/>（最終閲覧日：2021年10月20日）。
- 日本プロゴルフ協会（online）日本プロゴルフ協会 HP、<https://www.pga.or.jp/>（最終閲覧日：2021年10月4日）。
- 日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）（online）公益社団法人 日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）HP、<https://aboutjleague.jp/corporate/>（最終閲覧日：2021年10月6日）。
- 日本プロテニス協会（online）日本プロテニス協会 HP、<https://www.jppta.or.jp/>（最終閲覧日：2021年10月4日）。
- 日本相撲協会（online）日本相撲協会 HP、<https://www.sumo.or.jp/>（最終閲覧日：2021年10月3日）。
- 日本スポーツ社会学会編（1998）『変容する現代社会とスポーツ』世界思想社。
- 日本野球機構（online）日本野球機構 HP、<https://npb.jp/>（最終閲覧日：2021年10月4日）。
- 小川勝（2012）『オリンピックと商業主義』集英社。
- マーシャル・サーリンズ、山内昶訳（2012）『石器時代の経済学 新装版』法政大学出版局。
- Sansone, D. (1992) *Greek Athletics and the genesis of sport*, University of California Press.
- 笹川スポーツ財団（2020）「スポーツライフに関する調査」。
- 笹川スポーツ財団（online）笹川スポーツ財団 HP、<https://www.ssf.or.jp/>（最終閲覧日：2021年10月16日）。
- 参議院法制局（online）「基本法」<https://houseikyoku.sangiin.go.jp/column/column023.htm>（最終閲覧日：2021年9月24日）。
- スポーツ庁（online）スポーツ庁 HP、<https://www.mext.go.jp/sports/>（最終閲覧日：2021年9月16日）。

- 鈴木康史（1999）「近代日本における「文化」と「スポーツ」の起源に関する研究」『体育・スポーツ哲学研究』21巻1号、pp. 9-29。
- 高橋幸一（1992）「古代ギリシア・ローマのスポーツに関する研究動向」『スポーツ史研究』第5号、pp.37-42。
- 高橋幸一（2001）「スポーツの起源論」『スポーツ人類学研究』2000巻2号、pp. 75-85。
- 玉木正之（1999）『スポーツとは何か』講談社現代新書。
- Tリーグ（online）TリーグHP、<https://tleague.jp/>（最終閲覧日：2021年10月19日）。
- 辻洋右（2011）「スポーツスポンサーシップ研究概説」『スポーツマネジメント研究』3巻1号、pp.23-24。
- 内海和雄（1989）『スポーツの公共性と主体形成』不昧堂出版。
- 内海和雄（2004）『プロ・スポーツ論』創文企画。
- アンジェイ・ヴォール、唐木國彦・上野卓郎訳（1980）『近代スポーツの社会史：ブルジョア・スポーツの社会的・歴史的基礎』ベースボール・マガジン社。
- 八木田恭輔編・土岐一成・安部恵子・笠原良亮・山口典孝（2002）『スポーツ社会学』嵯峨野書院。
- 湯田道生（2010）「健康状態と労働生産性」『日本労働研究雑誌』、pp. 25-36。