

スポーツという「不便益」文化論の展開 —もう1つのスポーツ文化論への挑戦—

中西 純司ⁱ, 岡村 誠ⁱⁱ, 行實 鉄平ⁱⁱ

現代社会は、ICTを最大限に活用し、サイバー空間とフィジカル空間（現実世界）とを融合させる取組によって、人々にゆとりと豊かさをもたらす「超スマート社会」を未来の姿として共有し、人間中心のSociety 5.0を実現しようとしている（内閣府, 2016）。こうしたICT化の波はすでに、スポーツ界にも大きな影響を与えている。最近では、eスポーツをはじめ、最先端テクノロジーとの融合によって制御される多様なスポーツ実践が出現したり、近現代のスポーツや超スマート社会が求めるライフスタイルと対峙する新しいスポーツ現象が登場したりしている。もはや、これまでの実質的ないしは唯名的な「スポーツ」概念では解釈することが難しい。本稿では、改めて近代スポーツ文化の誕生や現代社会のスポーツの様相などを「不便益システム」論（川上, 2011）という新たな「まなざし」から読み解き、「スポーツとは何か」を再考していくことによって、新たなスポーツ文化論を展開するとともに、スポーツ経営学の学問的な独創性と特殊性についても提示することができるであろう。スポーツとは、「不便益」を基調とする自発的な身体運動として行われる人類共通の文化なのである。

キーワード：Society 5.0, 便利な社会, 人間的・文化的貧困, 便利（さ）と不便（さ）, 不便益, 不便益システム, 中庸と緩やかな拘束・制約, スポーツ文化

I. 解題：「超スマート社会」の貧しさ

今日、経済や科学技術のめざましい発展によって、国民の生活が便利で豊かになるとともに、人々の価値観やライフスタイルも多様化してきている。その一方で、グローバル化が急速に進展し、国際的な競争激化や、それに伴う資源や富などの地域間格差といった社会的な問題も顕在化されつつある。

そうした中、平成28年1月22日に閣議決定された「第5期科学技術基本計画」（内閣府, 2016）では、サイバー空間とフィジカル空間（現実世界）を高度

に融合させたシステムによる「経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会」、すなわち、狩猟社会（Society 1.0）、農耕社会（Society 2.0）、工業社会（Society 3.0）、情報社会（Society 4.0）に続く、便利な「超スマート社会」（Society 5.0）の実現化が提唱されている。このSociety 5.0では、IoT（Internet of Things）、ロボット、人工知能（AI）、ビッグデータなどの先端技術をあらゆる産業や社会生活の中に取り入れて、これまでにない新たな価値を生み出すことでイノベーション（社会の変革）を創出し、その結果、人々はそれぞれの多様なニーズや欲求にきめ細かく対応した便利なサービスを楽しむことができるようになる（図1参照）。

このような超スマート社会の実現のためのキーテクノロジーが5G（第5世代移動通信システム）で

i 立命館大学産業社会学部教授

ii 立命館大学大学院社会学研究科博士後期課程

あり、その本格的な供用が目前に迫る中、ラグビーワールドカップ2019日本大会(以下「RWC2019日本大会」という)では、マルチアングル視聴や高臨場ライブビューイングといった、5Gを用いたプレサービスが日本で初めて実施された。また、コンシューマーゲーム(PS4, XBOX, Nintendo Switchなどの家庭用ゲーム)やPCゲーム(ビデオゲーム)、モバ

イルゲームなどの電子機器を用いて仮想的なスポーツ(競技・娯楽)経験を楽しむ「エレクトロニック・スポーツ」(electronic sports)、いわゆる、「eスポーツ」という新しいスポーツスタイルが若者の間で加速度的に普及し、今や、スポーツ・レジャー分野においても「便利さ」を基調とする超スマート社会の波が押し寄せようとしている。



図1 「超スマート社会」(Society5.0)の到来

ところで、日本初開催となったRWC2019日本大会における日本代表チームの決勝トーナメント初進出という快挙は、日の丸に富士山「ニッポン!」のナショナル・アイデンティティに多面性や多層性を認めると同時に、スポーツ界にも希望をもたらしたことは記憶に新しい。この大会後も、日本代表選手がテレビCMや雑誌などの各種メディアで取り上げられる状況を見ると、いかにRWC2019日本大会や日本代表チームの活躍によるインパクトが大きかったのを見極めることができる。実際、大会前年の2018年7～8月に調査が実施された「スポーツライフ・データ2018」(笹川スポーツ財団, 2018)によれば、調査対象者のうち、「ラグビーを直接観戦してみたい」と回答した者(直接スポーツ観戦希望率)の割合はわずか3.6%にとどまり、プロ野球(NPB)の26.3%、サッカー日本代表試合(五輪代表含む)

の16.0%、Jリーグ(J1・J2・J3)の11.5%とは大きな差があり、これまでのわが国におけるラグビーは、サッカーや野球などのようなメジャー・スポーツとは言い難い状況にあることが理解できる。

にもかかわらず、(公財)ラグビーワールドカップ2019組織委員会(online)によれば、RWC2019日本大会の観客動員数(中止のプール戦3試合を除く)は延べ170万4,443人、1試合平均37,877人であり、横浜国際総合競技場での決勝戦(イングランド対南アフリカ)は70,103人となり、同会場の歴代最多を記録したと報告されている。

一方、RWC2019日本大会終了から2ヶ月後の2020年1月12日開催のジャパンラグビートップリーグ2020シーズンの開幕戦においても、昨シーズンより約3万人多い9万2,347人が6会場(1会場平均1万5,391人)に集まるなど(2020年1月13日付読

売新聞朝刊），RWC2019日本大会によって，多くの国民がラグビーの素晴らしさに魅了され，「にわかファン」を含めたラグビーファンや，ラグビー人気・熱が急増していることが推測される。

確かに，ラグビーに限らず，スポーツには，競争（アゴン）・克服・卓越・達成といったプレイ欲求の充足をはじめ，偶然・運（アレア）や結果の未確定性，応援時のユニフォーム姿や派手なペイントなどの模倣・自己表現（ミミクリー），そして，日常生活では経験できない興奮・熱狂（イリンクス）などによって人々を楽しませ，夢中にさせるという性質（Caillois, 1958=1970；Huizinga, 1955=1963）があることは言うまでもない。しかし一方で，ルール（法的規範）や，スポーツマンシップとフェアプレイ（道徳的規範）などの「スポーツ規範」によって，身体の過剰なエネルギーを発露させる暴力的回路を排除した「不便さ」（面倒くさい＝身体的自由の制限＝不自由；菊，2018）をあえて楽しむという人間的・文化的側面があることも否めない。

たとえば，ラグビーという競技は「楕円形ボールを前に運ぶ」という運動行為（身体動作）に対して「前方へのパスの禁止」（スローフォワード）といった特有のルールによって身体的自由を自ら制限（不便さを課）しており，選手たちはこうした「不便さ」の中でランパスやオフロードパス，キックパス，そして相手ディフェンスの裏（後方）に蹴るグラバーキック（楕円形ボールのコントロールは難しいが）などを駆使しながらタックルを躱し，‘One for All, All for One’の精神でトライを奪おうとする。いわば，ラグビーの楽しさや魅力・感動というものは，こうした「便利な（すぎる）社会」の中で，選手たちがラグビーの「不便さ」に勇気をもって立ち向かい，「一人はみんなのために，みんなは一人のために」ONE TEAMでトライという運動行為の最終目標を達成する点にあるのではなからうか。

それゆえ，先述した「便利さ」を強く求める超スマート社会にあっては，選手たちのプレイ欲求の充足もさることながら，むしろ，多くの国民がラグビ

ーという「『不便さ』から得られる何らかの楽しい興奮」，いわゆる，「不便益」（不便・益＝不便の益；川上，2011）性に魅了され，スポーツ文化としての新たな価値を形成・付与したからこそ，ラグビーファンの急増やラグビー人気・熱につながったのではないかと推察することもできる。

すなわち，超スマート社会が「便利な（すぎる）社会」を追求し続けるがゆえに，「映画『AI崩壊』—10年後，AIがあなたの命の価値を決める」でも警鐘が鳴らされているように，「人間の能力が不要になる」「自分の能力を発揮するチャンスが奪われる（やらせてもらえない）」「自分でなくてもいいことだらけになる」「均質化・標準化される」「実体のない人工的な約束事だらけになる」「機械を信じるほかには術がない状態を受け入れざるを得ない」等々（川上，2019），「人間的・文化的貧困」（宇沢，1989）という弊害をもたらし，「生活の豊かさ」を実感できない近未来社会へと変貌していくことへの不安や危機感に対抗，ないしは抵抗する「人間の文化的な営み」（佐伯，1984）として，ラグビーという「不便益」文化に多くの国民が新たなスポーツの価値「不便だからこそ楽しい・面白いという，不便さゆえの魅力（不便の賜物）」を（再）発見し，その重要性を（再）認識したのではなからうか。

さもなくば，多くの国民は，ラグビーというスポーツ文化を，人類が人間的・文化的繁栄（豊かさ）を求めて，その時代その時代にもてる英知を結集しながら創意工夫するという「人間の文化的な営み」によって産み出された「創造物」として享受しているとはしないはずである。本稿では，こうした「人間の文化的な営み」によって誕生し発展した近代スポーツの機微や現代社会におけるスポーツの様相などを「不便益システム」論（川上，2011；2017a；2017b；2019）といった新たな「まなざし」から解説していくことによって，スポーツという「不便益」（benefit of inconvenience；FÜrther BÈNÈfit of a Kind of Inconvenience）文化論への挑戦とその展開を試みる。

Ⅱ. 「便利な(すぎる)社会」のリアリティ

朝日新聞デジタルは、「フォーラム『便利すぎる?社会』」(online1)および「フォーラム『便利すぎる?社会の行方』」(online2)というテーマで2回のアンケート調査を実施している。前者の第1回アンケート調査(募集期間:2017年8月24日~9月4日14時,計347回答)では、「問1.いま自分が暮らしているのは『便利すぎる社会』だと思いませんか?」(「よくある-たまにある-まったくない」の単一回答形式)という質問に対して、「よくある」が229票(66.0%),「たまにある」が63票(18.2%)という結果であった。

続いて、後者の第2回アンケート調査(募集期間:2017年9月5日~9月12日14時,計155回答)では、「便利すぎる社会」の問題点を把握するために、「問1.いま以上に便利さを享受するのと引き換えに、あなた自身が失うものはあると思いますか?」(「おおいにある-少しはある-全くない-その他」の単一回答形式)と「問2.いまよりさらに便利になることで、社会全体はどのように変わっていくと思いますか?」(「良い方向に変わる-どちらかという

とよい方向に変わる-どちらともいえない-どちらかというとよくない方向に変わる-悪い方向に変わる」の単一回答形式)の2問が設定されている。

その結果、問1は、「おおいにある」が99票(63.9%),「少しはある」が44票(28.4%)であった。また、問2は、「悪い方向に変わる」が34票(21.9%),「どちらかというとよくない方向に変わる」が49票(31.6%)で、全体の約54.0%が「便利すぎる社会」は悪い方向に変わると感じている。

さらには、先の2回のアンケート調査時に回答を求めた自由意見を朝日新聞デジタル(online1,2)に掲載し、朝日新聞朝刊でも「フォーラム『便利すぎる?社会』」と題して、3回[1.受け止めの違い(2017年9月3日付),2.求めるのは誰か(2017年9月10日付),3.不便の効用(2017年9月17日付)]にわたって「便利すぎる社会」がもたらす(弊)害について問題提起している。なかでも、第1回アンケート調査で「よくある」と回答した方や、第2回アンケート調査で「おおいにある」もしくは「少しはある」(問1) / 「どちらかというとよくない方向に変わる」もしくは「悪い方向に変わる」(問2)と回答した方(4つのタイプの回答者)の主な自由意見(弊害)は、以下の通りである(傍点筆者)。

個人や企業が、人間の生活が便利にあるいは楽になるような物の開発を加速させてきたことで、人間本来の考えたり、手足を動かす機会を徐々に減らしてきているように思う。例えば、固定電話しかない時代では、電話を架けるときに相手が在宅かどうかなど考えるが、携帯・スマホであれば何も考えずにいつでも安易にかけることができますし、パソコンの普及で字は読めるが、書く能力が著しく落ちてきています。自動車の運転でも自動装置が増えていき、やがて人間は行く場所を告げれば手足を使わず目的地まで自動で運んでくれるようになると思います。まさに、人類は便利さを追求することで、自らの能力を使い磨かず、退化の道を歩んで行くと思います。(和歌山県・60代男性)

便利さが生活に浸透し、選択の余地が狭まり、与えられた便利なものからだけ選択して行くようなことが日常的になってくることで、自ら評価し判断し、苦勞し工夫して段取りをする能力が知らず知らず低下して行く。手間がかかること、複雑なことを避けるようになり、本当に必要なものが何だったかを理解せずに便利なものに利根的、衝動的に飛びついて行く。便利さを優先した結果として得られる余裕の時間やコスト、労力を有効に使えば良いが、多くの場合にそれも無駄に使ってしまう。汗をかくこと、熟考すること、人とのコミュニケーションや実際に自ら動いて現場に向かうことなどを嫌うようになり、すぐに便利さを追求する姿はあまりにも哀れでは。(埼玉県・60代男性)

最新型のトイレ。ふたの開け閉め、流す、そういった基本的なことができなくなる（することを忘れる）。宅配の当日配達。ほとんどその必要を感じない。24h 開いているコンビニ。足りないものがあつたら、翌日お店が開くまで待てば良い。こういった便利な社会に慣れてしまうと、それがないと暮らせないと、思ってしまう。それは、結局、自分で何とかしよう、とか、計画を持って行動しよう、という大切な部分を失う。多少の不便があつてこそ、それではどうすれば良いか、と自分の頭で考え、解決していく＝生きていくための基本的な力を得ると思うから。自分で何とかするという体験が少ないほど、すぐに壁にぶちあたると思う。（海外・50代女性）

便利になる一方で必ずどこかで何かしらの形でシワ寄せが来るという現象を色々見てきたせいか、「これ以上、便利になり過ぎたら人間は愚鈍になってしまうのではないのか？」と思う事がしばしばあります。身近な例だと、パソコンやタッチパネルのキーボードに慣れて漢字の読み書きを忘れがちになる、便利になる事は享受する傍で良くも悪くもこれまでの価値観や積み重ねてきた技術や知識を密かに捨てている事にもなっているのではないのでしょうか。（沖縄県・30代男性）

便利さを追求していくと、人の生活が楽になり、社会全体でも良い方向に向かっているように感じる方が多いかもしれませんが、便利さの進行とは逆に、人間の考える機会や身体を使う機会を奪っていくことになります。いずれは、ごく一部の研究者やアスリートを除いて、大半の人の思考能力や運動能力は自然と低下していき、まさに、人類はその能力の退化の道を進んでいくものと思われまふ。（和歌山県・60代男性）

人間らしさがなくなる。または、貧しくなる。自分で考え、行動する能力が、低下する。少し不便な社会の方が、人間には丁度良いと思う。未来はロボット社会になるかも知れない。人間社会が、崩壊するかも知れない。（滋賀県・40代女性）

例えばお掃除ロボットは便利で欲しいですが、自分の体を動かして部屋をきれいにした後の達成感や爽快感は味わえない。心底不便だと感じた時、自分の頭脳をフル回転させ工夫して自力で何とかしようとするのが、私は楽しいと感じている。技術が進歩して様々なことが便利になるのは有難いけれど、人間の働く場が減ってしまうのでは？とか、便利さを享受してばかりの人々と便利さを提供してばかりの人々に二極化してしまうのではないかと心配になる。他者が、自分のために便利な環境を作り上げてくれているのであり、それに慣れてしまうと依存心の強い人間になるのでは？「感謝」という言葉が死語になりそうで怖いですね。（埼玉県・40代女性）

文明が発達するほど人は孤独になっていきます。人に頼らずに何でもできてしまう社会は、人とかかわりあいを煩わしいと思うようになっていきます。すでに電車内でスマートフォンばかり見ている人々は、目の前にいる人が、お年寄りか、妊婦さんか、席を必要としているのか、など気にもせず、画面に見入って自分の世界を楽しむばかりです。自分が子供のころと比べて、思いやりのない人が増えてきていると感じています。暖かい言葉をかけてくれるおじさん、おばさんがそのうちいなくなってしまうたら、誰が子どもたちに気さくに話しかけてあげるんだろうと、未来を憂います。思いやりやあたたかさが今後さらに、社会からなくなっていってしまうのでは。（東京都・30代女性）

このように、「便利すぎる？社会」は、人間の思考能力や身体能力を退化させる道を進み、自ら評価し、苦勞し工夫して段取りをする能力が低下する人間崩壊の社会でもある。また、人に頼らずに何でもできてしまう、思いやりとあたたかさのないロボット社会、いわゆる、「人間的・文化的貧困」の社会なのか

もしれない。とはいえ、これらのアンケート調査において、回答者が何を基準に「便利な（すぎる）社会」と判断したのかは甚だ疑問であり、各回答者の主観的な受け止め方や居住地などの違いによるところが大きいのではないかと推測されるが、少なくとも、「便利さ」は「不便さ」に対する創意工夫の結果

であるという理解もできなくはなからう。

「不便」とはそんなに悪いことで、効用(不便の益)などないものなのだろうか。むしろ、われわれ人間は、「便利な(すぎる)社会」であるからこそ、あえて「不便さ」や「面倒くさいこと」を自ら求め、それを自分が今もっている力や学習して高まった力によって解決していくことにいつしか夢中になり、それがとても新鮮で、楽しく、人間らしいと、生活の豊かさを実感するのかもしれない。

Ⅲ. 「不便益」というパラドックス

これから迎えるであろう Society 5.0の時代においては、自動車運転や農作業、さらには医療・介護サービスなど、これまで人間が担ってきた多くのことが人工知能(AI)やロボットに代替されることで、人々は繁雑で不得手な作業などから解放され、快適で豊かな生活を送ることができるとされる。このような自動化・効率化された「便利な社会」への変革を推進するシステム工学の分野において、「不便だからこそ得られる益(価値や効用)」、すなわち、「不便益」という、逆説的な発想に注目が集まっている。

この「不便益」研究の第一人者である京都大学デザイン学ユニット・教授の川上浩司氏¹⁾は、かつて大学と大学院では工学を専攻し、モノの自動化・効率化をめざして人工知能の研究に取り組んでいた。しかし後に、京都大学名誉教授の片井修氏の「不便益」という発想に共感した川上氏は、わが国のデザイン工学研究において前提とされてきた「便利になることは良いこと」という考え方に対して大きな疑問を抱き、「不便益」の重要性とそのためのシステムデザイン理論の確立をめざすようになったという。

ここでは、川上氏のこうしたシステムデザイン理論を援用しながら、本稿の鍵概念となる「不便益」という概念と考え方について検討していきたい。

1. 「便利」や「不便」とは何か

川上(2011, p.95)によれば、工学的な観点から

みた場合、「便利」とは「特定のタスク達成に省労力であること」だという。すなわち、タスク達成に必要な労力や手間が省けることであり、「ビジネス化」の論理(最短・最速・効率)と類似点があると言ってもよい。一方、「不便」とは「便利ではなく、手間がかかること」として対義的に捉えている。

このように考えると、富士山の登山口から山頂をつなぐ「富士山エレベーター(エスカレーター)」や、狙った場所に必ずヒットが打てる「究極のゴールデンバット」などがもし存在すれば、それらはとても便利なモノである。また、「着るだけで速く泳げる水着」は2008年開催の北京オリンピックで実際に起こった出来事であり、イギリスのSPEEDO社が開発した高性能競泳水着「レーザーレーサー」(LZR RACER®)²⁾を着用した選手が次々と世界記録を更新していったことは水泳界にとって素晴らしい快挙であった。しかし、米ワシントン・ポスト紙[The Washington Post, 27 July 2012](online)は、選手の身体能力や競技力を認めつつも、「高性能水着が世界記録を更新する？」(Dressed for a world record?)と揶揄している。この事例も表面的には、自分の能力とは関係なく結果が得られるという点だけをみれば、とても便利なモノである(川上, 2017a)。

ともあれ、富士山エレベーターや究極のゴールデンバット、そしてレーザーレーサーというモノは、その機能・性能という点に着目すれば確かに便利であるが、それらの利用を通じてユーザーとしての人間が得る経験、すなわち、「ユーザーエクスペリエンス」(User Experience; UX)という観点からすれば甚だ疑問である。たとえば、富士山エレベーターが開発されれば、誰でも汗をかくことなく山頂へ一直線で簡単に到着することができるが、それでは自分の頭と足を使って登山ルートを選び、汗水垂らして登ることでしか得られない楽しさ・喜びや達成感という、登山の醍醐味を味わうことができないばかりか、もはや登山とも呼ぶことができない。

また、究極のゴールデンバットやレーザーレーサーを利用することは、人間のもつ自らの身体能力や

技術を駆使して他者と競う、あるいは自分の限界に挑むという、野球や水泳の本質的価値（自発的な運動の楽しみ・喜び）や存在意義を失わせてしまうかもしれない。いわば、「便利さ」は、特定の目的を達成するために、自分の知識や能力を発揮して創意工夫するプロセスを経験して得られるはずの楽しさや喜び、および達成感・充実感などの人間的豊かさを人々から奪い去っていくのである。

このように、「便利さ」は必ずしも人間に利益をもたらすとは限らず、「便利だけれど害があること」（便利害）もあれば、「不便であるからこそ得られる益（価値や効用）」（不便益）も存在するということが理解できる。川上（2017a; 2019）は、「便利／不便」と「益／害」という2軸が必ずしも一致するものではなく、それぞれが独立した関係にあることに着目し、「便利＝手間がかからず、頭を使わなくても良い」ことであるのに対して、「不便＝手間がかかり、頭を使わねばならない」こととして捉え、これまでの認識を新たにしている。こうした認識枠組みを前提に、不便益を活かすための発想法として、「便利／不便」（横軸）と「益／害」（縦軸）の2軸からなる2次元マトリックス（図2参照）を提示している。これによれば、第1象限が「便利益」、第2象限が「不便益」、第3象限が「不便害」、そして、第4象限が「便利害」となり、4つの象限に類型化されている。

第1象限は、便利になることで得られる利益であり、すなわち、労力を省くことで人々が「便利になって良かったね」と感じることである。第2象限は、労力や手間はかかるものの、そうした労力や手間をかけなければ得ることのできない利益である。第3象限は、不便であることによる害であり、「不便で困った」ことである。第4象限は、便利だけれど害があることを意味している。たとえば、スマートフォンの開発と普及は、公衆電話を探さなくてもよくなったり、デジカメを持ち歩かなくてもよくなったりと、不便害を解消し便利益をもたらす一方、「歩きスマホ」などによる凄惨な事故や迷惑行為などの社会問題を生み出し、今や便利害と化している。

川上（2011）は、これまでのわが国において、便利益が無批判に追求されてきたことを指摘し、「豊かな社会」の実現に向けて、改めて不便益に着目することの重要性を強調している。それゆえ、不便害を適度に便利益へと変革していくことは重要であるが、スマートフォンの普及のように、いつしか便利益が便利害へと変転してしまうようならば、そうした便利益は故意に不便益へと改良していくことが「豊かな社会」の実現に近づくのかもしれない。

2. 不便益をもたらす効用

実際、人々は不便益からどのような効用を得ることができるのであろうか。川上（2017a）によれば、

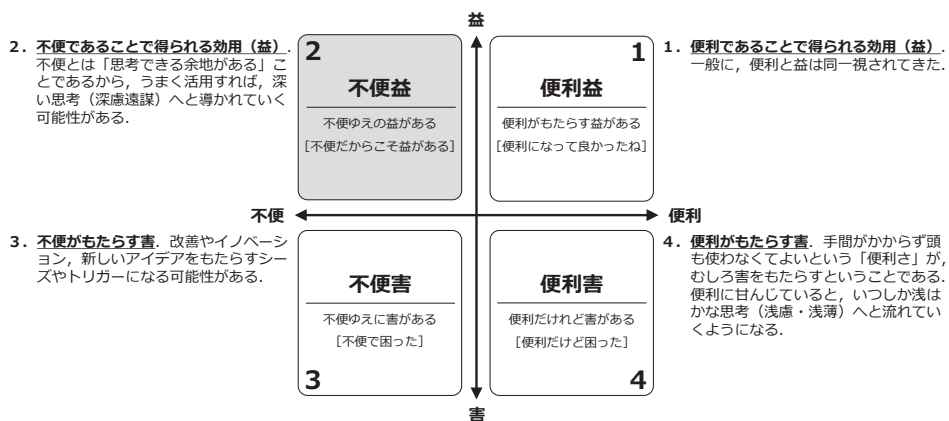


図2 不便益を活かす発想法：2次元マトリックス（川上，2019，p.83に加筆修正）

不便益、すなわち、不便の効用には、誰からも確認することができる客観的な効用と、主体の判断に依拠する主観的な効用の2つのタイプがあるという。

はじめに、客観的な効用には、「主体性が持てる」「能動的な工夫と新たな発見」「対象（の本質）が理解できる」「習熟（上達）できる」「能力低下を防ぐ」といった5つがある。たとえば、不便で手間のかかる作業は、自動化された作業とは大きく異なり、自分事として自らの責任において主体的に取り組み、工夫と試行錯誤を繰り返すことが可能であるため、新しい発見や、その作業の背後にある本質（文脈や意味など）の理解ができたり、主観的な効用ではあるが、動機づけ（モチベーション）になったりもするであろう。また後述するが、あえて意図的に段差や階段を住環境に取り入れる「バリアアリー」（バリアあり）は、高齢者が身体の動かし方や使い方などの工夫と試行錯誤をする余地があり、人間本来の身体能力やスキルの低下を防止するとともに、習熟の伸び代も大きくなることは想像に難くない。そして、こうした客観的な効用の蓄積が自己肯定感という主観的かつ心理的な効用にも影響するのである。

続いて、主観的な効用としては、「動機づけ（モチベーション）」「安心・信頼感」「パーソナライゼーション（自分だけ感）」「嬉しさ・楽しさ」「自己肯定感」といった5つを挙げることができる。たとえば、最近の便利な自動車を考えてみると、自動車のリモコンキー（スマートキーやキーレス）は、鍵穴に挿してひねる方式よりも便利であるが、その場合、ハザードランプが光ったとしても、ランプが誤作動している可能性もあるため、本当にロック（施錠）されたという確証はもてない。むしろ、鍵穴に挿してひねる方式であれば、自分の指先にその反作用が残るし、ドアから返ってくる機械の作動音や手応えはドアがロックされたという安心・信頼感を得ることができる。また、マニュアル（MT）車とオートマ（AT）車を比較した場合、MT車では、クラッチとアクセルのバランスによるギヤチェンジの楽しみ（エンストも笑える）があり、独自の運転操作を編み

出したり、あるいは自分の運転の癖がついたりすることで、マイカー（自分だけの車）意識や愛車といったパーソナライゼーションが生まれることもある。MT車には、運転操作の限界というものはあり得ない。そして最終的には、不便から得られるこうした効用によって、人々は不便であることに生活の楽しさや豊かさを実感するようになるのかもしれない。

あの「いだてん（韋駄天）」として有名な金栗四三氏も、「遠い学校」（片道6キロ、往復12キロの通学距離）という不便さから、四季折々の景色を見て新しい発見をしたり、登下校のコースを工夫したり（時には寄り道をしたり）、さらには自分なりの呼吸法と走り方（走る技術）を編み出したりして、走ることに動機づけられるという益（楽しさ）を得、当時のマラソンの世界記録（2時間32分45秒）を出した日本人初のオリンピック代表選手になるという偉業を達成することができたのかもしれない。

ともあれ、不便であることは人々に様々な効用（益）をもたらすが、便利であることは人間の手間を省くのと引き換えに、「人間の文化的な営み」によって得られるはずの楽しさや達成感、および人間本来の能力さえも喪失させてしまうのではなかろうか。文化とは本来、非生産的な活動であり、そこに何かしらの意味や価値を付与しているのは人間自身である。それゆえ、自動化・効率化が進んだ「便利な（すぎる）社会」は、人々の豊かな社会づくりを抑制する恐れがあるばかりか、人間がより豊かに生きるために創造してきた生活様式としての文化を衰退させる危険性すら孕んでいると言ってもよかろう。

3. 「不便益システム」論の展開

このように、不便さは、害悪ではなく、むしろ、人々に効用をもたらす可能性があることが理解できる。それでは、この不便益という発想を具体的にデザインするためには、どうすればよいのだろうか。

川上（2011）は、不便益をユーザーに与えることを可能にするシステム、すなわち、「不便益システム」論を展開し、そうした不便益システムの実現に

は、「中庸と緩やかな拘束・制約」が強く求められるということ強調している。いわば、特定のタスクのために最適化・自動化された制約の多い制御システムと、制約のまったくない「自由³⁾」なシステムとの間に位置する中庸システム、すなわち、人々に「ほどよい（適度な）拘束・制約」を課した中庸システムの構築と実現が必要不可欠なのである。

たとえば、厳しい拘束・制約の多い制御ルールのもとでのスポーツ活動は、反則でプレイが絶えず中断し、不便で、多くの人が楽しさや喜びを感じないままスポーツ活動に嫌気がさしてしまうかもしれない。一方、厳しい拘束・制約などまったく課さない自由ルールのもとでのスポーツ活動は、多くの人が自由奔放なプレイをできて便利（楽）ではあるが、安心してプレイを続けることはできず、いわんや、不安で身の危険すら感じるであろう。このように、スポーツ活動というものは、どのような拘束・制約（ルール）を課すのかによって、「不利益」（前者）になったり、「便利害」（後者）になったりもし、人々が安全で安心なスポーツ活動として楽しく夢中になれる「不利益」文化として継続するには、「ほどよい身体的拘束・制約」を課す適度なルール、つまり、中庸的なルールの工夫と設定が不可欠なのである。

しかし重要なのは、これまでのシステム科学においては、暗黙裡に「自動化」という「依って立つ方向性」、いわゆる、最適化するための軸が想定されてきたわけであるが、「中庸と緩やかな拘束・制約」には最適解など存在するはずがなく、中庸の程度を客観的かつ一律に決定するのもきわめて困難である、という点にある。それゆえ、「中庸の不利益システム」の構築にあたっては、そのシステムに参画する主体の主観・感覚やそれを取り巻く環境等に依って純粋に試行錯誤していくことが肝要である。

川上（2017a）は、不利益システムの発想法として、①問題解決型、②価値発掘型、③創発型の3つの方法を提案している。第一に、問題解決型は、便利であることによる害（解決すべき問題）を発見・特定し、それを不便にすることで解決するという発想法

[4. 便利害 → 2. 不利益]である。たとえば、高齢者向けのデイサービスセンター（7施設）を山口県や千葉県で運営する社会福祉法人「夢のみずうみ村」（online）では、段差がなく手すりが完備されている安全なバリアフリーの環境は高齢者が自ら頑張って身体を動かすチャンスや回復させようとする意欲を奪ってしまう便利害として捉え、段差や階段、坂道など、日常で遭遇する可能性のあるバリアをあえて意図的に配置した「バリアアリー」という不利益を実践し、高齢者の身体能力や生活能力の低下といった問題の解決を図っている。第二の価値発掘型は、便利すぎることをあえて不便にしたことから、隠れた益を発掘するという発想法[1. 利益 → 2. 不利益]である。京都大学の生協と不利益システム研究所（代表者：川上浩司）は、頭を使わずに長さが測れることは便利すぎるという発想から、素数にしか目盛りのない「素数ものさし」を京大グッズとして開発し、長さの測定にひと工夫させることによって、パズル性や遊び感覚、楽しさといった不利益をもたらしている（online）。最後は、システムティックではないが、既存の不利益の事例を参考にただひたすら考え抜くことによって、アイデアを絞り出し、デザインするという創発型発想法であり、高度な熟練が必要とされる。

このように、不利益システムは、便利さの安易な受容で失われつつある、人間とモノ・コトや自然環境などとの間に存在する「関係性」と「多様性」を回復し創出する発想であり（川上，2011；2019）、換言すれば、超スマート化が進展する現代社会において、これまで看過されてきた「不利益」という「共創」的な経験価値に照射する仕組みなのである。

Ⅳ. 不利益システム論から読み解くスポーツ文化

1. スポーツ文化への新たな「まなざし」

スポーツの概念や本質、すなわち、「スポーツとは何か」という問いに対しては、現在でさえも研究者の間でコンセンサスが得られているとは言い難い。

たとえば、わが国のスポーツ概念レビュー (中西, 2012; 2016a) を集約してみると、スポーツは「人間の体を動かすという本源的な欲求充足」「人間の身体的・精神的な欲求充足」「心身の健全な発達」「強健な心身の発達」「健康・体力の保持増進」「人間形成」「健康で文化的な生活の形成・維持」「明るく豊かで活力に満ちた社会の形成」に有用な世界共通の人類の文化である、と定義づけなければならない。

このスポーツ概念はいわば、わが国のスポーツ関連法令やスポーツ政策の中での概念規定であるとはいえ、行政 (国) がスポーツの価値享受を一方的に規定し、特定の社会的諸課題 (健康や教育, 政治, 経済) を解決する手段 (道具) として正当化しようとする「政策手段としての実質的かつ体育的なスポーツ概念」、いわゆる、「スポーツ手段論」 (中西, 2012) に終始している。内海 (2009) も指摘するように、「これまでのスポーツ論は、スポーツそれ自体の把握にはなっておらず、専らそれを享受した上での主観を列記したものが大半」なのである。この指摘は、スポーツというものがそれを捉える主体 (人間自身) や現象の側面によって多様な解釈をすることが可能であるため、その本質を一元的かつ客観的に概念化しようとする難しさを示唆している。

こうした中、日本体育協会・日本オリンピック委員会は、わが国の政策的なスポーツ概念をはじめ、ジレ (1952) や国際スポーツ・体育協議会 (ICSPE) (1968) の国際共通語的なスポーツ概念⁴⁾なども踏まえ、「スポーツ宣言日本」 (2011年7月15日) において、「スポーツは、自発的な運動の楽しみを基調とする人類共通の文化である。スポーツのこの文化的特性が十分に尊重されるとき、個人的にも社会的にもその豊かな意義と価値を望むことができる」と定義づけている。このスポーツ概念は、政策手段としての実質的・体育的な定義とは大きく異なり、スポーツは自ら求めていくところに意味と価値があるという「自発性」を前提にすると同時に、運動の楽しみ (目的的/内在的価値) として人間の本源的な欲求 (遊戯の性格に基づくプレイ欲求; 活動・競

争・達成・克服・自己表現) の充足を暗示し、こうした文化的特性の尊重が心身の健全な発達や、明るく豊かで活力に満ちた社会の形成などの手段的/外在的価値を生み出すと読み解くことができよう。

とすれば、「スポーツ目的論」 (中西, 2012) を基調とする現代的な意味での唯名 (名目) 的なスポーツ概念であり、無色透明で無価値に等しいスポーツという文化に多義的な意味と多様な価値をメッセージとして自由に形成し付与・解釈することを主体に委ねるという「メディア (媒体) 特性」 (菊・茂木, 2016) を重視することで、スポーツの文化的享受の質的向上を図ろうとする意図は高く評価することができる。しかしややもすると、そのメッセージ性が内在的価値の中でも「競争」 (アゴン) に限定されてしまう可能性すらあることも否めない。

確かに、運動の楽しみという内在的価値 (intrinsic value) は、多様な解釈をすることができるし、スポーツの価値として何よりも重要であるが (McFee, 2004; 2009), プレイ論のみではスポーツ文化の独自性や本質を把握することはできない (内海, 2009)。いわんや、後述するが、「競争」 (アゴン) というプレイ欲求は、新自由主義 (ネオリベリズム) との相性もよく、過度な市場化・産業化や自由競争志向 (勝利至上主義) を助長し、スポーツ文化の変質や危機までも誘発しかねない。

今後、最先端テクノロジーの発達などによって、より一層、社会がグローバル化・超スマート化していく中で、近代スポーツにおける支配的な概念・理念 [プレイ (遊び・遊戯) 論] や性質 (身体性・人間性) を変貌させる最先端テクノロジーとの融合によって制御される多様なスポーツ実践や、近代スポーツを原型とする現代のスポーツの支配的な価値やイデオロギーには順応しない新しいライフスタイルを求めて自然環境や都市空間と融合するスポーツ現象などが出現している移行の「ポスト・スポーツ」 (山本, 2020) の時代にあって、改めて人間的・文化的な生活の豊かさに貢献する「スポーツの文化的アイデンティティ」 (佐伯, 2006) を確立するためには、

不便益システム論という新たな「まなごし」から、近未来志向的な意味での文明化されたスポーツ文化の新しい現実を紐解いていく必要がある。

2. 不便益システムとしての近代スポーツの誕生と「スポーツ化の過程」

近代スポーツを原型とする今日のサッカーやラグビーといったフットボールの起源は、古くからイギリスの各地方（民族／民衆）で行われてきた「モブ・フットボール⁵⁾」(mob football)に見出すことができる(Mangan, 1981; Holt, 1989; 吉田, 2014)。

吉田(2014)によれば、モブ・フットボールは、特に禁止事項が定められていなかったことから、粗暴なプレイが何も考えずに展開され、ときには死者が出るほど暴力的であったという。いわば、競技中は殴る蹴るなどの暴力が無意識のうちに行われ、死者が出ることも珍しくない、とても凄惨で野蛮な「民衆のフットボール」(遊戯的闘争)だったのである。近年でいう「ラフプレイ」のような放逸な暴力的行為が多く、賭け事や動物虐待、男女間の不純な交遊などとも同一視されるほどの「不法な遊び」であったと言ってもよからう(図3参照)。

このように、「不法な遊び」とも同一視されていたモブ・フットボールではあるが、産業革命(工業化)以前のイギリスの各地域においては、人々の日頃たまった過剰なエネルギーを発散させる社会的な一種

の「ガス抜き」の機会としての重要な役割を担い(山本, 1998; 吉田, 2014)、当時の人々にとっては便利な文化的活動(生活様式)として位置づけられていたものと思料される。今日のサッカーやラグビーといったフットボールは、イギリスの民族的かつ文化的な活動であったモブ・フットボールが、ラグビー(Rugby)校やウィンチェスター(Winchester)校をはじめとした、各地のパブリック・スクールの生徒たちによって乱暴で荒々しい群衆ゲーム(「群衆フットボール」という; 図4参照)として行われるようになり、やがて各学校の特徴にあわせてルールが工夫されていく中で組織化されたと言われている。こうした史実は、すでに多くの研究者が示したエビデンスによっても明白である(鈴木, 2002)。

ところで、菊(2018)によれば、産業革命後の間もない時期(18世紀後半)、エリート教育を担う名門パブリック・スクールにおいて生徒たちは、モブ・フットボールのようなルールのない乱暴で荒々しい群衆フットボールに興じていたが、教師たちは、生徒たちの放逸で凄惨な暴力的行為を抑えようとしていたという。19世紀前半にスポーツ化された群衆フットボール—近代フットボール—は近代社会が求める人間(人格)形成と道徳的発達に寄与する教育的活動として尊重されていたが、18世紀後半のパブリック・スクールの群衆フットボールは、身体の過剰なエネルギーをコントロールしなくても自由に発



(出所) Martin Tyler: The Story of Football, M. Cavendish, 1976

図3 身体のエネルギーが暴走するモブ・フットボール
(菊, 2013, p.25より)



(出所) Victorian Picture Library SKU34

図4 ラグビー校で行われていた群衆フットボール
(石井, 2018, p.67より)

揮できる、ある意味「便利な遊び」ではあったが、社会的にはきわめて野蛮で「不法な遊び」として見られ、「害」として抑制すべき対象とされていたのである。いわば、群衆フットボールという、生徒たちの自由な遊びは、便利だけれど害がある「便利害」であったという見方ができるのかもしれない。

しかし、パブリック・スクールのエリート教育を受ける生徒(子弟)たちの多くは貴族階級や新興中産階級(ブルジョワジー)で占められ、生徒たちの親が教師よりも身分が上であったこともあり、教師たちはこうした乱暴な群衆フットボールを命令によって強制的に抑制・中止することができなかったのである。そのため、19世紀前半からラグビー校の校長を務めたトーマス・アーノルド(1828-1842)や、彼の薫陶を受けた教え子でもある教師たちは、生徒たちの意思と自治・規律を尊重する「プリフェクト・ファギング制度⁶⁾」を用いて、群衆フットボールの楽しさを長時間、より安全で安心な形で誰もが享受できるよう自主的な改革を促したのである。

つまり、生徒たちは、「安全で安心なスポーツ」としてみんなが長時間、何度でも楽しめる群衆フットボールへと改革するために、過剰な身体的エネルギーを発露させる暴力的回路を排除するという「身体的拘束・制約」を課した適度なルールを自ら工夫し受容することで、これまではなかったゲームの体系化・組織化・合理化を図り、こうした面倒なルールを克服したり、「不便」(不慣れ)なゲームを攻略したりする「新たな『楽しさ』」の発見とそのための自己規律化(self-discipline)の徹底(菊, 2018)を自発的に学習し、群衆フットボールの「スポーツ化」(Sportization)によって「近代フットボール」を確立させたものと推測できる。それはいわば、「面倒なルールのないスポーツは楽しめない」という「不便益」精神の出現であったのかもしれない。

近代フットボールはその後、1840年代にルールの明文化が進んだが、1863年に「フットボール協会(The Football Association)⁷⁾」が、そして、1871年に「ラグビー・ユニオン(Rugby Football Union)」

が結成され、それぞれのフットボール(アソシエーションフットボール=サッカーとラグビーフットボール)のルールが統一され、19世紀半ば頃に近代スポーツとして誕生・発展したのである(図5参照)。

これを機に、19世紀後半のイギリスで、多くの近代スポーツが順次その社会的実体を確立し、1880年代から20世紀初めの帝国主義時代を中心に、植民地行政官、宣教師、軍人、貿易商人、産業家、技術者、教師などによって世界各地へと持ち出され、普及されていくのである(石井, 2018)。

Elias and Dunning(1986=1995)は、こうした近代スポーツの誕生、いわゆる、「スポーツ化の過程」が産業革命を契機に近代化されるイギリス社会の「文明化の過程」(「議会主義化」とルールや規範による「和平化」)と同時進行し、近代社会の暴力への「自己抑制」が強まったことで、スポーツを楽しむ気風が自然にできあがったという「スポーツと文明化」のダイナミズムを究明している。つまり、近代イギリスを中心に西洋社会で誕生した近代スポーツが「文明化の過程」の中で、身体活動の根本となる過剰なエネルギーの発揮というある種の「暴力性」をいかにしてルールや規範のもとに自己抑制してい



(出所) Simon Myers, *Football: The Early Years*, Simon Myers, 2008, p.16

図5 ハロー校のフットボール選手たち [1867年]
(石井, 2018, p.71より)

くのかをスポーツ化の過程として克明に描写したのである。なお、スポーツにおける文明化論の可能性と今後の展望については、坂（2011）に詳しい。

しかし本稿で注視したいのは、近代イギリスが産業革命を契機に「便利な」（時間的余裕のある／時間をもてあまして退屈する）社会へと変化していく中で、スポーツの価値形成主人公である生徒たち自身が、群衆フットボールから近代フットボールへのスポーツ化の過程において、生徒の自治システムによって身体の自由奔放なエネルギーの発揮という暴力性を抑制・排除するために身体的自由を制限するというルールや規範をあえて意図的に工夫し受容するのと引き換えに、不便なルールと面倒なゲームを攻略するという近代フットボールの新たな楽しい興奮と自己規律化（ルール、マナー、スポーツマンシップやフェアプレイなどのスポーツ規範体系の遵守）などのこれまでとは違う「益」（価値や効用）を自ら創造し獲得したのではないか、という近代フットボールの「不利益」文化としての特質である。

このようなエトスがなければ、今日のサッカーやラグビーといったフットボールはスポーツ文化として存在していなかったかもしれないし、ましてやどのようなスポーツが発明されてもあまり意味はない。「およそ現代のスポーツにおいて、人間の『からだ』の自由奔放なエネルギーの発揮（それが高じれば「暴力」となるエネルギー発揮の暴走）をコントロールするルールを持たないスポーツは、もはや今日『スポーツ』とは呼ばれない」（菊，2013）のである。

してみると、こうしたルールという法的規範は「身体的拘束・制約の程度や内容」を規定する重要な文化的要素（行動文化）と捉えられ、不利益システム論からすれば、生徒たちは、スポーツ（近代フットボール）の本当の楽しさや真の喜びを発見し、そのための禁欲的な自己規律化を自ら追求するという価値を創造するために、身体の自由奔放なエネルギーの発揮や暴走をコントロールするという禁止事項も含めて、ゲームの体系化・組織化・合理化も図れる「ほどよい（緩やかな）身体的拘束・制約」を

課した中庸的なルール、いわば、「中庸の不利益システム」を純粹に試行錯誤しながら確立していく努力をしたのではないかと推察できるのである。

ともあれ、菊（2012）によれば、イギリスを代表する名門パブリック・スクールで誕生した近代スポーツは、これからの社会（近代社会）を構成するのにふさわしい人間形成に重要な役割を果たすよう意図的に創られた「身体運動文化」であったという。それゆえ、近代スポーツには、能動主義と個人主義を基調にした開放的な近代社会における人びとのライフスタイルにとって基本的に望まれる7つの特徴（社会的性格）、すなわち、①教育的性格、②禁欲的性格、③倫理的な性格、④知的・技術的性格、⑤組織的性格、⑥都市的性格、そして何よりも⑦非暴力的な性格があり、逆説的に言えば、このような社会的性格を内面化した人びとの存在がなければ、近代以降の社会が成立することはなかったとされている。

これらの7つの社会的性格に簡単な説明を加えると（佐伯，1987；菊，2018）、第一の教育的性格は、近代社会を形成していくうえで必要な教育的機能（人間形成・道徳的発達に役立つ）であると同時に、次代に伝える価値ある公共的かつ公益的価値でもある。第二に、禁欲的性格とは、お互いの欲望や自己の過剰な身体的エネルギーをコントロールする強い意志や努力を重視することである。第三に、倫理的な性格は、平等な条件のもとでの、フェアプレイや自己犠牲などの黙示的な価値を尊重することを意味している。第四の知的・技術的性格とは、身体的パワーを巧みにコントロールする技術・戦術や知略（戦略）を重んじるという特徴である。第五に、組織的性格は、ゲームを組み立てるための集団化や組織編成（役割分担など）を創意工夫することである。第六の都市的性格とは、狭い面積しかとれない都市的空間に応じたプレイ空間（コート）を設定し、都市のライフスタイルに対応したということである。そして、最後は、現代のスポーツでも問題化されている体罰や暴力的行為を排除するという非暴力的な性格であり、安全保障の価値としての重要な意味がある。

これらの7つは、近代スポーツという「不便なこと」「面倒くさいこと」をあえて意図的に追求していくことでしか得られない「益」であり、まさしく「不便益」に相当する。それは、自由と平等・平和に基づくスポーツ社会の形成と発展に「当事者」としての自覚と責任をもつ「スポーツ市民」(山本, 2016), ないしは自発的にスポーツとかかわろうとする「スポーツ的自立人間」(稲垣, 1977; 高橋, 1979) への人間的・文化的成長として解釈することもできる。近代スポーツとはいわば、便利な近代イギリス社会の中で誕生し成立した、「不便益」を基調とする身体運動文化であり、人間的な豊かさを充実させる生活文化でもあったのである。

このような「不便益」文化としての近代スポーツは、名門パブリック・スクールの生徒たちが近代社会のライフスタイル形成に望まれる(求められる)資質・能力(≒コンピテンシー)を身に付けるのに有益であると同時に、トップ・ダウン方式の規律訓練を前面に押し出すのではなく、生徒たちが楽しさ欲求を自ら充足しようとするスポーツへの「学習」の論理、あるいは需要の論理によって支えられていたのである(菊, 2018)。かくして、「スポーツ」と「教育」が初めて結合した「スポーツ教育」という、スポーツの文化的価値を高め、生徒たちが享受していくための「課外スポーツ活動」の呼称がパブリック・スクールにおいて誕生したと言ってもよい。

こうした名門パブリック・スクールにおけるスポーツ改革の教育的成果(不便益)は、19世紀後半から後半にかけて、「イギリス紳士が備えるべき資質や能力の一環として評価され」(菊, 2018), 「スポーツは心身ともに強健かつ健全な人間を創る」という「アスレティズム」(athleticism) と呼ばれる独特な教育イデオロギーを誕生させるとともに、プリフェクト・ファギング制度にも支えられて、「ジェントルマン(紳士)の養成」を目的とするパブリック・スクール教育全体に普及・浸透していくのである。やがては、パブリック・スクール教育の根幹がまるで「スポーツによる人間(人格)形成」にあるかの

ような様相を呈することにもなるのである。

かくして、アスレティズムは、スポーツが新たな社会的・教育的価値を獲得するうえでの思想的な基盤となり、「スポーツ礼賛の風潮」を歓迎する社会的ムーブメントまでも引き起こし、第1次世界大戦頃までイギリスを席卷したと言われていた。その後、近代イギリス社会では、アスレティズム思想に基づく対外試合や競技会等が開催されるようになり、「より速く、より高く、より強く」というある種の伝説的ないしは神話的な競技信仰(religio athletae)が形成・正当化されていく一方で、資本主義経済のもとで生産性が重視されるようになり、そうした競技信仰によって規律訓練された「従順な身体」(多木, 1995)が「近代的かつ機械的身体」(山口, 2008)として労働力の確保(生産性の向上)や兵力強化のために活用されていくのである。

とはいえ、不便益システム論に依拠すれば、近代スポーツには「不便だからこそ得られる益(価値や効用)」があり、パブリック・スクールにおけるスポーツ改革の要諦は、乱暴で荒々しい群衆フットボールという「便利害」文化を、今日のサッカーやラグビーといったフットボールの原型となる近代スポーツ(近代フットボール)という「不便益」文化へと創新させる「問題解決型発想法に基づくスポーツ化」(Problem-Solving Sportization)の過程にあったものと思料される。いうなれば、パブリック・スクールの生徒たちは、便利な近代イギリス社会の中にあって、あえて近代フットボールという「不便なこと」「面倒くさいこと」を追求していくからこそ得られる楽しい興奮や喜びという「不便益」性をスポーツの新たな価値として発見し、便利害であった群衆フットボールの問題解決を図ったのである。はたして、現代のスポーツは、人間らしい「不便益」文化として多くの人々に享受されていくのだろうか。

3. 近代スポーツの「グローバル化」と新たなスポーツ革命

現代のスポーツの多くは、これまで考察してきた

ように、「不便益」文化として誕生した近代スポーツを原型としているが、「近代スポーツを受け入れた他の国々には、このような意味合い〔近代以降の社会が成立するには、近代スポーツの不便益（7つの社会的性格）を内面化した人々の存在が不可欠であるという意味〕を十全に表現する自国語（翻訳語）がなかったということ」（菊，2012：〔括弧内筆者〕）は否めない事実であろう。

かくして、「世界の工場」と呼ばれた19世紀のイギリスという近代スポーツ発祥地に由来するこうした独自の意味合い（「ローカル化」現象）は、1880年代から20世紀初めの（第二）帝国主義時代を中心に、スポーツマンシップとも親和性の高い「近代資本主義（資本主義の精神）」の成立（西山，2006）とともに、各国への翻訳語がないまま、イギリス（大英）帝国の経済力と軍事力、植民地政策（植民地支配）に便乗する形で世界各国へと普及されていくことになるわけである（「グローバル化」現象）。とはいえ、こうした近代スポーツがその誕生から発展・伝播に至るまでに、労働者階級（プロ・アマ問題）、白人・黒人、女性、移民、被植民者などの社会・文化的な闘争に晒され続けてきたのも事実である。

ともあれ、世界帝国づくり（文化帝国主義）をめざしたイギリス帝国は、Robertson（1992=1997）の問題提起や Macionis and Plummer（2008）の整理に従った上杉（2009：2014）の「グローバリゼーションをめぐる2つの見方」からすれば、近代スポーツを受け入れた各国がそうしたローカル化現象を十分に理解するための自国語（翻訳語）をもち得なかったことも功を奏し、各国の伝統的かつ固有な歴史・社会風土や文化要素などの「ローカル文化」を圧倒して崩壊・消滅させるという、グローバリゼーションの「均質（同質）化」によって、世界が1つの（均質の=単一の）グローバルなスポーツ文化を形成しようとしたものと推測される。いわば、近代スポーツ文化は、グローバリゼーションの起点・中心となる近代スポーツ発祥地の大英帝国からそれを受容した（せざるを得なかった）終点・周縁各国へ

の一方的かつ不均衡な影響力に基づく「グローバル」（西山，2006）なスポーツ文化だったのである。

翻って、明治時代初期にイギリスの学校スポーツを「遊戯」、そしてパブリック・スクールや大学で実施されていた近代スポーツ（陸上競技、クリケット、フットボール、テニスなど）を「競力」と翻訳（漢字表記）して輸入（移入）したわが国（榊原，2012）では、むしろ、グローバル化したこれらのスポーツをわが国固有のローカル文化と融合してハイブリッド（異種混合）化したり、ローカル文化を刺激して新たなローカル文化を生成させたりするという、グローバリゼーションの「多様化」によって、わが国特有の「身体教育（=体育）の手段」としてのスポーツ文化を新たに形成し、ある意味、異質の（=多様な）ローカル化（土着化・現地化）を促進したものと史料される。そして1874（明治7）年以降、「競闘遊戯（会）」と翻訳された「アスレチックスポーツ」（Athletic Sports）が開催され、それが、いきおい文明開化的な生活様式の展覧・啓蒙の装置の機能を果たさせられることにもなり、学校運動会の成立契機の一つになったのである（木村，2015）。

このように、わが国における現代の体育的なスポーツ文化現象は、「グローバリゼーション〔グローバル化〕とローカリゼーション〔ローカル化〕の同時進行性と相互作用性を強調するグローカリゼーション（グローカル化）」（上杉，2014：〔括弧内筆者〕）によって普及・伝播されていくわけであるが、もしや、他国でもこうしたスポーツ文化現象の変容と多様化は起こっていたのかもしれない。

とりわけ、前述したアスレティズム思想は、「スポーツ、特にクリケット、フットボール、ボートなどの『集団スポーツ（競技）』を通じて『勇気・忍耐・協動的集団精神・フェアプレイの精神』などを養成できる」（石井，2018）といったように、スポーツを人格陶冶に有効な教育手段とするイデオロギーであるが、1896（明治29）年4月に開催された第1回近代オリンピック・アテネ大会（ギリシャ；13ヶ国295選手の参加）の開催にも多大な影響を及ぼし

ている。またこの頃、わが国の旧制中・高等学校の課外活動では、こうした思想が「集団主義」「競技主義」「競技礼賛」「勝利至上主義」といった翻訳語(山口, 2008)でローカル化され、日本的スポーツ観の形成にも大きな影響を与えている(新井, 2019)。

ともあれ、近代スポーツという「不便益」文化は、グローバリゼーションの均質化・多様化にかかわらず、それらを受容・輸入(移入)した各国では伝統や慣習、文化や価値観などの違いに由来する強い反発・抵抗や闘争といった、グローバル(グローバル)化の負の側面や、それとは真逆の正の側面としての憧憬の念やスポーツ礼賛など、複雑な時代背景が錯綜しながらも着々とグローバル化され、やがては現代のスポーツ文化へと継承されていくわけである。しかしそれは、中村(1995)が問題提起しているように、「素直な受容」と「素直でない受容」の根底に潜む、「受容」そのものに関わる既存の土着文化と外来文化との共存、変容、駆逐、淘汰の葛藤問題として検討すべき重要な文化的課題でもある。中村(1995)は欧米規範の野球がわが国でなぜ「素直に」受容され、どのような「自国内的解釈」をして「改変」を加えたのかを、そして、西山(2006)は英米文化に立脚したグローバルな実践としてはじまった近代スポーツがどのようにして「日本化」(土着化)され、日本的「スポーツ道」を誕生・定着させることができたのかを、それぞれ紐解いている。

とはいえ、こうした「不便益」文化としての近代スポーツの未来予想図は、20世紀を通じて漸進する(とりわけ、20世紀後半頃からは急進する)、グローバルな資本主義経済の波と新自由主義的政策の展開などとの高い親和性も相俟って、プレイ欲求(特に、競争志向=アゴン)の充足やアスレティシズム思想に基づく競技信仰(勝利至上主義:「より速く、より高く、より強く」)のみがメインストリームの「不便益」として先鋭化し始めるようになり、そうした競技的価値・効用や競技信仰をグローバル企業の世界経済を背景としたマーケティング競争や国家の政治的威信をかけた熾烈な競争と折り重ねる形で

道具(手段)として利用される「競技スポーツ⁸⁾」の継承・発展へと著しく変貌していったのである。

いわんや、現代のスポーツは、スポーツのさらなる高度化(エリート化)と大衆化(普及振興)をめざして、政治・権力的利用の容認・受容(国家政策化・スポーツ外交)や経済的価値の巨大化(市場化・産業化)とその両者をつなぐメディア・最先端テクノロジーの活用(メディア・イベント化)という便利な「周辺装置」を機能強化しようとしている。そして今や、「不便の益を得る[高質化する]ための便利」(川上, 2019: [括弧内筆者])で「益」もある周辺装置が却って、コマーシャルイズム(商業主義)やグローバル化をはじめ、人種・人権、ナショナリズム、エスニシティ、ジェンダー、暴力・体罰、ドーピング、身体とテクノロジー(eスポーツ、ビデオ判定・ロボット審判)等々、多様なスポーツ問題を地球的規模で浮き彫りにする「便利害」となり、スポーツという「不便益」文化を蝕んでいる。

とりわけ、オリンピックやワールドカップなどに代表されるメガ・スポーツイベントは、スポーツを通じた世界平和の実現や公的資金投入の軽減・回避のための便利な周辺装置(市場化・産業化やメディア・イベント化)を導入したはずが、スポーツの支配的な競技価値を商品化する商業主義(商業オリンピック)が助長されたり、国別メダル獲得数の報道によってナショナリズムの競争心(ナショナリズム五輪)が煽動されたり、「国家ぐるみ」のドーピング行為が平然と実行されたり、さらには、TVメディア(巨額放映権)やスポンサー企業の圧力による「時短ルール」(バレーボールや陸上競技100m競走)や「映像として見栄えの良い道具」(カラー柔道着)の採用までをも余儀なくされ(テレビンピック)、まさに「メディアとスポンサーが創るスポーツ」という便利害を「見える化」させてしまっている。

一方、わが国独特の運動部活動における「体育会系」システムは、部員の意思と自治・規律に基づく自主的な部活動経営の実践に必要なある意味「便利」で「益」もある「生徒会」的な組織制度として

設計されたはずが、もはや集団主義や勝利至上主義によって非科学的な根性論や先輩後輩（上意下達）型の理不尽なタテ社会を形成する風土を醸成し（坂上, 2013）、暴力・体罰・ハラスメントなどの倫理的な問題行為を常態化させる「便利害」システムと化し、運動部活動の「不利益」を質的に低下させていることも否めない。こうした問題行為はいわば、わが国固有なスポーツ文化におけるある種の「非文明化の過程」を示唆する現象であると言ってもよい。

かくして、現代のスポーツは、さまざまな便利害の影響を受けながらも大きく成長・発展してきたわけであるが、やがては、スポーツという「人間の文化的な営み」であるからこそ得られるはずの不利益（価値や効用）の質を極度に低下させ、「人間的・文化的貧困」をもたらす、奇しくも人間疎外の「不利益」文化が影を落とすことになるかもしれない。

ところが、かかる現代のスポーツに嫌気がさし、人とは異なる思想や自分が信じる価値観を自身のスポーツ活動に投影して「手づくり」のスポーツをオシャレに楽しもうとする人々が出現し（山下, 2016）、近代スポーツに由来する主流の競技的価値や便利な（すぎる）社会や日常生活に対抗（抵抗）する「カウンターカルチャー」や「オルタナティブで、インディー（インディペンデント）な文化」、いわゆる、近代スポーツ批判の「サブカルチャー」として、自分らしい独自の価値や新たな楽しい興奮を渴望するスポーツ革命の波が今まさに起こっている。

佐久間（2014）は、アメリカの衣食住の至るところで、ありきたりな生活の標準化や均質性よりも、個性的な生き方・ライフスタイルや多様性を嗜好する新しい「生活革命」の波が起り、そうした波を先導・煽動する現代感覚に敏感な若者たちを「ヒップスター」（Hipster）と総称している。どうやら、新たなスポーツ革命は、このヒップスターが主な担い手となることで、既存する現代の（主流）スポーツの競技信仰とは異なる「クール（かっこいい）、イケてる」（山下, 2016）などのインディーな価値を基調とする、エクストリームスポーツ、アクションス

スポーツ、オルタナティブスポーツ、ワイズスポーツ、パニックスポーツ、ポストモダンスポーツ、リスクスポーツ、アドベンチャースポーツ、ポストインダストリアルスポーツ、ニュースポーツなどの総称である「ライフスタイルスポーツ」（lifestyle sports；Wheaton, 2013=2019）という、人々の新しいライフスタイルに密着した「不利益」文化をオルタナティブに楽しむ波を起こしたのであろう。

いわば、現代的なスポーツ革命は、既存の主流スポーツを支配する諸価値やイデオロギーをただひたすら再三三考することによって、革新的なアイデアやインディーな価値を創造し、クールでイケてる自由な感覚や自分らしさの表現、楽しみ、ワクワク感や心地よさといった「快樂⁹⁾」（堀内, 2001; 2004）を経験できる「不利益」文化としての新しいスポーツスタイルを考案するという「創発型発想法に基づくスポーツ化」（Originating-based Sportization）の過程と捉えることができよう。

このように、スポーツ（sport）とは本来、過去・現在・未来を問わず、不便で面倒くさいことを（うまいかへたかにかかわらず）自ら夢中になってやることに、人間らしい楽しさや喜びが感じられる「不利益」文化なのである。してみると、こうしたスポーツ文化の姿こそ、本来的な「人間の文化的な営みとしてのスポーツ」の理念型（ideal type）ではあるまいか。さすれば、近代スポーツやそれを原型とする現代のスポーツに限らず、また、それらへの抵抗やオルタナティブを特徴とするライフスタイルスポーツと総称される冠付の「○○○スポーツ」などもすべて、「『不利益』を基調とする自発的な身体運動として行われる人類共通の文化」であり、近未来志向的な意味での文明化されたスポーツ文化として包括することができるのではなからうか。

そのためには、こうした意味でのスポーツ文化の安定と発展に向けた「中庸の不利益システム」を共治・協治（うまく舵取り）し、スポーツの「不利益」性やインテグリティ（真摯さ・人間力）を擁護するという「グッドガバナンス」（中西, 2016b）が

求められるのである。とはいえ、市井(2019: [括弧内筆者])は、1960年代のカウンターカルチャーに源流をもつライフスタイルスポーツも、「[現代のスポーツのように便利]」スポーツ化の道を歩み始めた途端に、従来型のスポーツや競技団体との軋轢が生じ、『スポーツ』が実践される場所や空間におけるジェンダー／セクシュアリティ、人種、年齢[若者や高齢者]などをめぐるカルチュラルポリティクスと対峙せざるをえない」といった便利害が発生することに警鐘を鳴らしており、今後のライフスタイルスポーツ研究の進展が大いに期待されよう。

V. 結語：スポーツという「不便益」文化の普及・推進に向けて

本稿では、「不便益」というシステムデザイン理論や価値工学の「まなざし」から照射するスポーツ文化論を新たに展開し、スポーツというものが「中庸の不便益システム」を設計・工夫するという「人間の文化的な営み」によって成立する「不便益」文化であることが示唆された。また、スポーツは、「それぞれの時代や社会における遊びや休養・娯楽のおくり方と深くかかわっており、その意味・内容は固定的ではなく、時代や習慣によって変化してきた」(佐伯, 1987) ため、固定的で普遍的な定義をもち、各時代や社会状況等に応じて、多様な解釈や意味づけを可能にする概念とも言える。とすれば、ここで、「スポーツは『不便益』を基調とする自発的な身体運動として行われる人類共通の文化である」という唯名的なスポーツ概念を提案しても大きな問題はないものと思料される。

ところで、こうしたスポーツという「不便益」文化を多くの人々に普及・推進し、人間的・文化的に豊かなスポーツ生活を形成・定着していくうえで、「スポーツ経営学」の果たす役割はきわめて大きい。スポーツ経営学の領野では、こうしたスポーツの価値普及に際して、顧客の期待やニーズに応える「製品＝価値のパッケージ」としての意味をもったスポー

ツ」の創造という事業を効率的に展開するために、「顧客価値ヒエラルキー」に基づくプロダクト(製品) 5次元モデル(中西, 2017) が活用される。

たとえば、テニスレッスンという経験プロダクトの構造は、顧客が何を求めてテニスレッスンに参加するのかという最も原初的レベルの「中核便益」(たとえば、ファッション、スキルアップ、自分らしさ、社交などの快樂) が基盤である。そして多くの参加者を得るためには、参加者ごとに異なる中核便益という無形の顧客価値を何らかの実在する形にして示す「基本製品」(第2レベル) への転換が求められ、これが個別の形態を整えた具体的なスポーツ種目(テニス) という「不便で面倒くさいこと」であり、基本製品(文化的要素＝スポーツ観、規範・技術体系、物的施設・用具) の中庸的な組み合わせが肝要である。してみると、中核便益は、参加者がテニスという不便なスポーツ活動に期待する快樂的価値であり、「不便益」に相当すると言ってもよい。

しかし、産業化・商品化された現代のスポーツの特質を加味すると、「不便益」を中核とするこれらの不便で面倒なだけの基本製品に何の飾り(便利さ) もつけないで市場に供給してもなかなか買い手はつかない。そのため、顧客がテニスレッスンに参加する際に通常期待するさまざまな属性や条件(優秀な指導者、清潔な付帯施設や便利な用具貸出システムなど) を組み合わせた「期待製品」(第3レベル) や、快適なロビー空間や託児サービスの無料提供、一時的なサブライズサービスなどの顧客の期待をさらに上回る「膨張製品」(第4レベル)、そして、デジタルテクノロジーなどを活用して将来的に拡張し得る新たな機能(自主練習メニュー作成スマホアプリなど) を含む「潜在製品」(第5レベル) を周到に準備する必要もある。これらはいわば、本来のテニスというスポーツ活動には直接関係しないが、利便性(便利さ) を訴求する「周辺のプロダクト」であり、顧客満足や顧客ロイヤルティの形成、および製品差別化には有益なプロダクト要素である。

翻って、一般の企業経営によって生産・販売され

る便利な商品（ノートパソコン）のプロダクト構造は、中核利益が「効率的な文書作成と計算・インターネットの利用」であり、それを実現する「より高性能なスペックとユーザーサポート」という基本製品で構成される。また、消費者は、購入時に「より軽量・薄型で、より丈夫で、長時間バッテリー」を期待製品として希求するかもしれないし、「高性能Coreプロセッサ搭載と高解像度液晶・高性能グラフィックス搭載、独自のデザイン性やカスタマイズ可能」があれば顧客の期待をさらに上回る膨張製品としては十分である。そして将来的には、「カラーバリエーションの豊富さやイルミネーション機能付きキーボードの充実」などのおしゃれなデザイン性を重視する潜在製品までも実現できれば、顧客の豊かな経験価値を演出することができるであろう。

このように、「不利益」システム論からすれば、一般の企業経営学が対象とする便利な商品は、5次元すべてのプロダクト要素が「利益システム」に集約され、各要素の最適な組み合わせによってシナジー効果を生み出す「プロダクト・イノベーション」が実現できるのである。これに対して、スポーツ経営学が対象とする、顧客共創のスポーツプロダクトは、「不利益システム」（原初的な不利益+基本製品）と「利益システム」（期待製品+膨張製品+潜在製品+利益=周辺的プロダクト）の相反する異質な2次元システムの相互作用によって成立すると捉えることができる。それゆえ、これら2次元システム間の相互作用次第では、「スポーツイノベーション」がプラスにもマイナスにもなり得るのである。

たとえば、先のメガ・スポーツイベントや運動部活動の事例のように、不利益システムを高質化するための利益システムが却って便利害システムとなったり、また、不利益システムに最先端テクノロジー（ビッグデータ解析やビデオ判定、ロボット審判等）という利益システムを導入することが却って、基本製品の中庸的な組み合わせを变調し、スポーツの「偶然性」（予測不可能性）を制御・管理するという不利益システムの質的低下を招いたり、マイナ

スのスポーツイノベーションの発生は想像に難くない。もし「不利益」文化としてプラスのスポーツイノベーションを生起したいのであれば、不利益システムと利益システムの調和を図ると同時に、最適な融合ないしは溶解を促進し、維持するための「グッドガバナンス」が必要不可欠なのである。

これこそが、一般の企業経営学とは大きく異なる、スポーツ経営学の学問的な獨創性・特殊性であるが、とりわけ、スポーツマーケティング研究では、メーカーの意のままにならない不利益システムを対象とすることが難しく、利益システムの高質化を射程に収めてきた観がある。また最近では、トップアスリートも最先端テクノロジーやビッグデータ解析に支配・制御・操縦される「データ・アバター（分身・化身）」化し、頭を使わなくても競技ができるようになってきているのではなからうか。

しかし、スポーツというものは、イチローが引退会見でも慎重に語ったように、「頭を使わなくてもできてしまう野球になりつつあるような。…（中略）…（野球は）頭を使わないとできない競技なんですよ、本来は。でもそうじゃなくなってきているというのがどうも気持ち悪くて」（国際情勢研究会、2019）という、人間主体の「不利益」文化である。加えて、不自由な身体を「頭を使って」動かすことで、あえてスポーツという「不利益」に挑み、二重の喜び・楽しさや快樂などの「不利益」を経験する可能性のある「障がい者のスポーツ」の考察については、今後のさらなる探究が求められるであろう。

ともかく、スポーツはいつまでも、便利さを追求し続ける現代社会の様相に迎合しない、あるいは対抗する、人間尊重（自主・民主・連帯）の「不利益」文化であることが望まれるし、スポーツ経営学の使命は、そうした「不利益」文化としてのスポーツが「人間と社会」「歴史と未来」にどのような意味や役割をもつのかを透視したスポーツ価値普及・推進戦略を真摯に策定し、絶えず実践していくことにあると言えよう。

注

- 1) 現在は、京都大学情報学研究科情報学ビジネス実践講座・特定教授であり、京都先端科学大学工学部機械電気システム工学科・教授でもある。
- 2) 2008年の北京オリンピックでは、先進国を中心にはほとんどのトップクラス選手が男女を問わず、この高性能競泳水着「レーザーレーサー」を着用し、世界記録が25回、オリンピック記録が65回も更新され、最終的には21種目で世界新記録が、そして30種目でオリンピック新記録が誕生した。しかし例外的に、女子200m自由形のフェデリカ・ペレグリニ (Federica Pellegrini: イタリア) だけは、決勝ではレーザーレーサーを着用せず、自己の身体能力と競技力を信じて世界新記録を出し、金メダルを獲得している。こうした状況に鑑み、国際水泳連盟 [Fédération Internationale de Natation: FINA] は、2009年7月24日に行われたFINA会議において2010年より水着素材を布地のみに制限するルールを決定し、2010年1月に、競泳水着の規定の変更を最終決定した。これによって、レーザーレーサーや、2008年頃に登場した「新型水着」のようなフィルム状の素材 (ポリウレタンやラバーなど) を貼り合わせた水着の着用は公式大会で禁止されることになった (online: PR58-FINA Bureau Meeting, 28 July 2012)。この着用禁止ルールの変更は、トップクラス選手が競泳の楽しさという「不利益」を得るための「便利益」としてのレーザーレーサーなどの競泳水着が却って、水泳競技の「中庸の不利益システム」を崩壊し、競泳の楽しさ (不利益) を台無しにする「便利害」となる可能性が高い、とFINAが判断したからではないだろうか。
- 3) 川上 (2019, pp.79-80) は、「自由」を①何もしなくていいことだ、②何をしてもいいことだ、という2つの意味で捉え、「義務」を課せられた状態では前者①であるが、「制限」を課せられた状態では後者②であり、不利益システム論では後者②の「自由=何をしてもいいことだ」という立場をとることを強調している。本稿でもこうした立場をとり、「自由=便利」として代替的に用いたい。
- 4) ジレ (1952) は「一つの運動をスポーツとして認めるために、われわれは三つの要素、即ち、遊戯、闘争、およびはげしい肉体活動を要求する」と捉え、国際スポーツ・体育協議会 (1968) [現: 国際スポーツ科学・体育協議会 (ICSSPE)] は「プレイ (遊戯) の性格をもち、自己または他人との競争、あるいは自然の障害との対決を含む運動はすべてスポーツである」としている。
- 5) 中世以降、イギリス各地で行われてきたフットボール (football) は「モブ・フットボール」「民族フットボール」「フォーク・フットボール」など、様々な呼称が用いられてきたが (吉田, 2014)、本稿では「モブ・フットボール」に統一した。
- 6) プリフェクト・ファギング制度 (prefect-fagging system) は、最上級生を「プリフェクト」 (prefect: 監督生) に任命し、下級生の指導ならびに生徒自治と規律の責任を負わせるという「監督生制度」である (古阪, 2014)。監督生は、下級生の中から専属の雑用係 (fag: ファッグ) をもつことができる。そして、このファッグは、プリフェクトの様々な身の回りの世話をする代わりに、プリフェクトから様々な恩恵を受けることができたと言われている。
- 7) (公財) 日本サッカー協会 (online) によれば、フットボール協会 (The Football association) のルールに基づくフットボールは、当初、協会式フットボール (Association Football) であったが、当時のイギリスの若者の間で言葉を短くして愛称をつくるのが流行し、Association Football の“soc” (仲間) に“c”を加え、人を意味する“er”をつけた造語“Soccer” (サッカー) で、1880年代にこの愛称で呼ばれるようになったとされている。
- 8) 近代スポーツは、世俗化・競争の機会と条件の平等化・役割の専門化・合理化・官僚的組織化・数量化・記録万能主義の7つの特質で説明され (Guttman, 1978=1981)、もともと「儀礼から記録へ」という「競技スポーツ」の性質を備えており、資本主義の精神とともに、競技スポーツの継承・発展へと変貌したことが推測できる。また、19世紀後半頃のパブリック・スクールにおけるアスレチックフューチャー「運動競技熱」からも理解できる (石井, 2018)。
- 9) 堀内 (2004) は、「主観的に (当人にとって) 望ましい感情を経験すること」を「快楽」 (Hedonic) と定義し、あたらしい快楽消費論を展開している。

文献

- 朝日新聞「フォーラム 便利すぎる? 社会: 1. 受け止めの違い」2017年9月3日付朝刊。〈朝日新聞デジタル: 連載: フォーラム: 記事. <https://www.asahi.com/articles/DA3S13115095.html>, (参照日2020年4月8日).〉
- 朝日新聞「フォーラム 便利すぎる? 社会: 2. 求めるのは誰か」2017年9月10日付朝刊。〈朝日新聞デジタル: 連載: フォーラム: 記事. <https://www.asahi.com/articles/DA3S13126441.html>, (参照日2020年4月8日).〉
- 朝日新聞「フォーラム 便利すぎる? 社会: 3. 不便の効用」2017年9月17日付朝刊。〈朝日新聞デジタル: 連載: フォーラム: 記事. <https://www.asahi.com/articles/DA3S13137210.html>, (参照日2020年4月8日).〉
- 朝日新聞デジタル (online1) フォーラム: 便利すぎる? 社会. <https://www.asahi.com/opinion/forum/053/>, (参照日2020年4月8日).
- 朝日新聞デジタル (online2) フォーラム: 便利すぎる? 社会の行方. <https://www.asahi.com/opinion/forum/054/>, (参照日2020年4月8日).
- 新井 博 (2019) 第4章 欧米から日本へ, 日本から世界へ 1 開国から明治初期. 新井 博編著, 新版スポーツの歴史と文化. 道和書院, pp.58-64.
- Caillois, R. (1958) *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Gallimard. 〈清水幾太郎・霧生和夫訳 (1970) 遊びと人間. 岩波書店.〉
- Dunning, E. (1999) *Sport matters : Sociological studies of sport, violence and civilization*. Routledge. 〈大平章訳 (2004) 問題としてのスポーツ: サッカー・暴力・文明化. 法政大学出版社.〉
- Elias, N. and Dunning, E. (1986) *Quest for excitement : Sport and leisure in the civilizing process*. Blackwell. 〈大平章訳 (1995) スポーツと文明化—興奮の探求—. 法政大学出版社.〉
- Fédération Internationale de Natation [FINA] (online) PR58-FINA Bureau Meeting, 28 July 2012. http://www.fina.org/project/index.php?option=com_content&task=view&id=2542&Itemid=108, (accessed 2012-09-08). 〈国際水泳連盟, 国際水泳連盟理事会 広報58号, 2009年7月28日.〉
- 不利益システム研究所 (online) トップページ: 日々の不利益: 素数ものさし. <http://fuben-eki.jp/blog/dailyfuben-eki/2014/02/素数ものさし/>, (参照日2020年4月8日).
- 福岡賢正 (2000) たのしい不便—大量消費社会を超える. 南方新社.
- 古阪 肇 (2014) 英国独立学校の監督生制度に関する一考察: 変容するプリフェクトに焦点を当てて. 早稲田大学 教育・総合科学学術院 学術研究 (人文科学・社会科学編), 62 : 15-34.
- ジレ (Gillet, B.): 近藤 等訳 (1952) *スポーツの歴史*. 白水社, p.17.
- Guttman, A. (1978) *From ritual to record : The nature of modern sports*. Columbia University Press. 〈清水哲男訳 (1981) *スポーツと現代アメリカ*. TBSブリタニカ.〉
- Guttman, A. (1994) *Games and empires : Modern sports and cultural imperialism*. Columbia University Press. 〈谷川 稔ほか訳 (1997) *スポーツと帝国: 近代スポーツと文化帝国主義*. 昭和堂.〉
- 原田 峻 (2012) III 消費文化としてのスポーツ 1 スポーツの商品化. 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, pp.28-29.
- Huizinga, J. (1955) *Homo ludens : A study of the play-element in culture*. The Beacon Press. [*Homo ludens : Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. H. D. Tjeenk Willink & Zoon N. V., 1938] 〈高橋英夫訳 (1963) *ホモ・ルーデンス: 人類文化と遊戯*. 中央公論新社.〉
- Holt, R. (1989) *Sport and the British : A modern history*. Oxford University Press.
- 堀内圭子 (2004) 〈快樂消費〉する社会: 消費者が求めているものはなにか (中公新書). 中央公論新社.
- 市井吉興 (2019) 日本におけるライフスタイルスポーツ研究の展望—ニュースポーツの系譜におけるライフスタイルスポーツの位置とは—. 日本スポーツ社会学会第28回大会 (福岡大学七隈キャンパス) 大会プログラム・発表抄録集: pp.54-55.
- 稲垣正浩 (1977) *スポーツ教育と指導法—“スポーツ的自立人間”にむけて—*. 体育科教育 (12月号), 25(12) : 15-18.
- 石井昌幸 (2018) 第1章 イギリス | 近代スポーツの

- 誕生. 坂上康博ほか編著, スポーツの世界史. 一色出版: 悠書館 (発売), pp.53-84.
- 川上浩司 (2011) 不便から生まれるデザイン: 工学に活かす常識を超えた発想. 化学同人.
- 川上浩司 (2017a) ごめんなさい, もしあなたがちょっとでも行き詰まりを感じているなら, 不便をとり入れてみてはどうですか? ~ 不便益という発想. インプレス.
- 川上浩司 (2017b) 不便益: 手間をかけるシステムのデザイン. 近代科学社.
- 川上浩司 (2019) 不便益のススメ: 新しいデザインを求めて (岩波ジュニア新書). 岩波書店.
- 菊 幸一 (2012) 序 スポーツ文化論の視点. 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, pp.2-5.
- 菊 幸一 (2013) スポーツ文化の視点と生活者の「からだ」. 情報誌 CEL (大阪ガス株式会社エネルギー・文化研究所), 103: 23-29.
- 菊 幸一 (2018) スポーツと教育の結合, その系譜を読み解く. 現代スポーツ評論, 38: 32-45.
- 菊 幸一・茂木宏子 (2016) 第2章 スポーツ価値への社会学的探求. 平成27年度日本体育協会スポーツ医・科学研究報告Ⅲ 新たなスポーツ価値意識の多面的な評価指標の開発—第2報—. (公財) 日本体育協会, pp.37-47.
- 木村吉次 (2015) 7章 近代スポーツの発達と近代オリンピックの創始 [3] 欧米近代スポーツの日本への移入. 木村吉次編著, 体育・スポーツ史概論改訂3版. 市村出版, pp.126-136.
- (公財) 日本サッカー協会 (online) サッカー Q&A: サッカーの歴史: Q. サッカーの語源は?. <https://www.jfa.jp/documents/faq/inquiry.html>, (参照日2020年4月30日).
- (公財) 日本オリンピック委員会 (online) HOME: JOC について: スポーツ宣言日本~二十一世紀におけるスポーツの使命~. <https://www.joc.or.jp/about/sengen/>, (参照日2020年4月3日).
- (公財) 日本スポーツ協会 (online) トップページ: お知らせ: 「スポーツ宣言日本」について. <https://www.japan-sports.or.jp/news/tabid92.html?itemid=668>, (参照日2020年4月3日).
- (公財) ラグビーワールドカップ2019組織委員会 (online) トップページ: ニュース: RWC2019 ニュース: ラグビーワールドカップ2019™日本大会についてのご報告. <https://www.rugbyworldcup.com/news/538422>, (参照日2020年2月26日).
- (公財) 笹川スポーツ財団 (2019) スポーツライフ・データ2018: スポーツライフに関する調査報告書. 笹川スポーツ財団.
- 国際情勢研究会編 (2019) イチロー引退会見全文. ゴマブックス株式会社, pp.39-40.
- 高津 勝 (2008) スポーツ社会学の可能性—歴史・身体・社会を探る. 創文企画.
- Maconis, J. J. and Plummer, K. (2008) *Sociology: A global introduction* (4th ed.). Person Education.
- Mangan, J. A. (1981) *Athleticism in the Victorian and Edwardian public school: The emergence and consolidation of an educational ideology*. Cambridge University Press.
- McFee, G. (2004) *Sport, rules and values: Philosophical investigations into the nature of sports*. Routledge.
- McFee, G. (2009) *The intrinsic value of sport: A reply to Culbertson*. *Sport, Ethics and Philosophy*, 3(1): 19-29.
- McFee, G. (2012) *Olympism and sport's intrinsic value*. *Sport, Ethics and Philosophy*, 6(2): 211-231.
- 内閣府 (2016) 第5期科学技術基本計画 (平成28年1月22日閣議決定). <https://www8.cao.go.jp/cstp/kihonkeikaku/5honbun.pdf>, (参照日2020年4月8日).
- 中村敏雄 (1995) 外来スポーツの「素直な受容」. 中村敏雄編, スポーツ文化論シリーズ⑤: 外来スポーツの理解と普及. 創文企画, pp.73-93.
- 中西純司 (2012) 「文化としてのスポーツ」の価値. 人間福祉学研究 (関西学院大学), 5(1): 7-24.
- 中西純司 (2016a) 第3章 「スポーツ価値」のダイナミクスとスポーツ政策の課題. 平成27年度日本体育協会スポーツ医・科学研究報告Ⅲ 新たなスポーツ価値意識の多面的な評価指標の開発—第2報—. (公財) 日本体育協会, pp.48-61.
- 中西純司 (2016b) 第12章 スポーツ資産の活用とソーシャルガバナンス3. 地域スポーツの「グッドガ

- バナンス」. 山下秋二ほか編著, 図とイラストで学ぶ 新しいスポーツマネジメント. 大修館書店, pp.146-149.
- 中西純司 (2017) 6 スポーツマーケティングにおけるプロダクト論 2 スポーツプロダクトの構造. 仲澤 眞・吉田政幸編著, よくわかるスポーツマーケティング. ミネルヴァ書房, pp.48-49.
- 西山哲郎 (2006) 近代スポーツ文化とはなにか. 世界思想社.
- Robertson, R. (1992) *Globalization : Social theory and global culture*. Sage. (阿倍美哉訳 (1997) グローバリゼーション—地球文化の社会理論—. 東京大学出版会.)
- 佐伯聰夫 (1984) 第一部 スポーツ社会学の理論と方法 第3章 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, pp.67-98.
- 佐伯聰夫 (1987) スポーツ sports. 岸野雄三ほか編, 最新スポーツ大事典. 大修館書店, pp.521-524.
- 佐伯年詩雄 (2006) 現代スポーツへのまなざし 4. 新しいスポーツ論の模索: 文化的アイデンティティの危機を越えて. 菊 幸一ほか編著, 現代スポーツのパースペクティブ. 大修館書店, pp.11-21.
- 坂なつこ (2011) スポーツにおける文明化論の可能性と今後. スポーツ社会学研究, 19(1): 39-54.
- 榊原浩晃 (2012) 第4章 欧米スポーツの日本への移入と日本から世界への普及. 新井 博・榊原浩晃編著, スポーツの歴史と文化: スポーツ史を学ぶ. 道和書院, pp.55-65.
- 坂上康博 (1998) 権力装置としてのスポーツ: 帝国日本の国家戦略. 講談社.
- 坂上康博 (2013) 部活での暴力はいつから始まったか. 三輪定宣・川口智久編著, 先生, 殴らないで!—学校・スポーツの体罰・暴力を考える. かもがわ出版, pp.40-64.
- 佐久間裕美子 (2014) ヒップな生活革命. 朝日出版.
- 鈴木秀人 (2002) 変貌する英国パブリック・スクール: スポーツ教育から見た現在. 世界思想社.
- 社会福祉法人 夢のみずうみ村 (online) トップページ: 夢のみずうみ村とは: 夢のみずうみ村の特徴. <http://yumenomizuumi.com/about/peculiarity.html>, (参照日2020年4月8日).
- 高橋健夫 (1979) 遊戯とスポーツ教育—スポーツ教育の理念構想—. 丹羽劭昭著, 遊戯と運動文化. 道和書院, pp.337-379.
- 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). 筑摩書房.
- The Washington Post (online) Olympics London 2012. 'Dressed for a world record?', 27 July 2012. <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/special/sports/olympic-swimming-dressed-for-a-world-record/>, (accessed 2012-09-08).
- 内海和雄 (2009) スポーツ研究論: 社会科学の課題・方法・体系. 創文企画.
- 上杉富之 (2009) 「グローバル研究」の構築に向けて—共振するグローバリゼーションとローカリゼーションの再対象化. 日本常民文化紀要, 27: 43-75.
- 上杉富之 (2014) グローバル研究を超えて—グローバル研究の構想と今日的意義について—. 成城大学グローバル研究センター グローカル研究, 1: 1-20.
- 宇沢弘文 (1989) 「豊かな社会」の貧しさ. 岩波書店.
- Wheaton, B. (2013) *The cultural politics of lifestyle sports*. Routledge. (市井吉興ほか訳 (2019) サーフィン・スケートボード・パルクール: ライフスタイルスポーツの文化と政治. ナカニシヤ出版.)
- 山口理恵子 (2008) スポーツの近代化における性別二元化体制. 共愛学園前橋国際大学論集, 8: 45-62.
- 山本敦久 (2020) ポスト・スポーツの時代. 岩波書店.
- 山本悦史 (2016) 第4章 スポーツガバナンス. 山下秋二ほか編著, 図とイラストで学ぶ 新しいスポーツマネジメント. 大修館書店, pp.38-49.
- 山本 浩 (1998) フットボールの文化史 (ちくま新書). 筑摩書房.
- 山下秋二 (2016) 第1章 スポーツの生産と消費. 山下秋二ほか編著, 図とイラストで学ぶ 新しいスポーツマネジメント. 大修館書店, pp.2-13.
- 吉田文久 (2014) フットボールの原点: サッカー, ラグビーのおもしろさの根源を探る. 創文企画.

Quest for Sport as “Benefit of Inconvenience” Culture : Alternative Challenge to Sport Culture

NAKANISHI Junjiⁱ, OKAMURA Makotoⁱⁱ, and YUKIZANE Teppeiⁱⁱ

Abstract : In contemporary Japanese society, we are proposing and sharing a “super smart society” as an ideal form of our future society that will bring comfortable and affluent lifestyles to the people through an initiative merging the physical space (real world) and cyberspace by leveraging information and communications technology (ICT) to its fullest (Cabinet Office, 2016). This is precisely the realization of human-centric “Society 5.0.” The rapid progress of ICT has already had a great influence on the sporting world. Recently, various sports performances controlled by a combination of world leading-edge technology including e-sports, and new sports styles as a cultural phenomenon confronting modern and contemporary sport and/or a super smart society, have emerged. The conventional substantial or nominal definition of “sport” can no longer facilitate interpretation of this cultural phenomenon. The purpose of this article is to examine ways of thinking about new sport culture and to show the academic originality and peculiarity of sport management, while taking the “System Design based on Benefit of Inconvenience” (Kawakami, 2011) into consideration. It is determined that sport is a universally shared culture that is created as voluntary physical activity based on “benefit of inconvenience.”

Keywords : Society 5.0, convenient society, human and cultural poverty, convenience versus inconvenience, benefit of inconvenience (FURther BENEfit of a Kind of Inconvenience: fuben-eki), System Design based on Benefit of Inconvenience (Fuben-Eki System Design), golden mean and moderate constraints, sport culture

i Professor, College of Social Sciences, Ritsumeikan University

ii Doctoral Program, Graduate School of Sociology, Ritsumeikan University