

# 博士論文要旨

## 論文題名：興奮の探求とスポーツ用品との関係 —軟式スポーツを事例としたスポータイゼーションの再構成

立命館大学大学院社会学研究科  
応用社会学専攻博士課程後期課程

ミタニ シュン

三谷 舜

本論文は、スポーツの構成要素である「用具」について、おもしろさや教育性といったスポーツが持つ内在的な価値にいかに関わっているのか、それらを人々がどのように受容し、発展させてきたのかということ明らかにすることを目的とする。

この目的を達成するために、本稿では「軟式ボール」に着目する。「軟式ボール」とは、野球、ソフトボール、テニスで使用されるボールの種類を指す。野球、ソフトボール、テニスには欧米など元来から使用されている「硬式ボール」も存在する。本稿で軟式ボールに着目する意義は、(1)硬式に比べて「スターターゲーム」としてのイメージが強い軟式の実情を明らかにする、(2)野球、ソフトボール、テニスの研究では、半ば無前提に硬式を前提に議論されたり、ボールの違いに着目されなかったり、年齢による区分の結果用具についての議論が後景化されてしまったりしているという問題を浮き彫りにする、という2点がある。これらの問題はスポーツの大衆化、つまりスポーツの「レジャー化」という文脈において、用具が文化としてのスポーツにどのように影響を与えているのか、用具の変容を生み出した社会的背景はどのようなものなのか、という問題を基にしている。こうした問いと議論に対峙することは、スポーツの大衆化が進行するメカニズムを解き明かす一助となる。

第1章では、軟式ボールの出発点と野球・テニス・ソフトボールといった軟式ボールを用いたスポーツ（以下、軟式スポーツ）の現状を確認した。そこでは軟式スポーツの競技人口やチーム数、組織構造などの現状、戦前の軟式ボール誕生史を繙くことで、研究上確認すべき課題として、軟式ボール誕生当時の「安全」「安価」などのミッションが対象としていた主体と現在までの「レジャー化」されたスポーツを実施する主体は異なっており、この点を解明するために軟式ボール、軟式スポーツが社会学的検討を行う題材として適切であることが確認された。

第2章では、軟式ボールの製造当初と現状の用具を使用する主体の断絶について明らかにするために、戦後日本のスポーツにおいて軟式ボールが果たした役割について『日本運動具新報』から検討した。当時の社会における軟式野球は、GHQによる「民主的な野球」の促進の影響を受けながら変容しようとしていた。そのような中、「民主主義的レクリエ

ーション」から、労働時間の画一化や週休2日制の検討などを受けた「福祉国家的スポーツ・レジャー政策」へと向かっていく中で生まれた「レジャー管理」へと変わる社会において、軟式スポーツは大衆のスポーツとして「レジャー化」された側面も併せ持つようになった。

第3章では、大衆化と高度化の中にある軟式スポーツにおいて新たに誕生した競技「Baseball 5」について、その位置付けや展開を検討した。また、スポーツ技術論に助けを借りながら、ベースボール型競技としての「おもしろさ」の担保について検討した。ベースボール型競技のアーバンスポーツである「Baseball 5」は、IOCによるスポーツの都市化に則って考えられた「新しいスポーツ」であった。この「Baseball 5」は、日本ではスターターゲームに位置付けられる「Baseball 5」が、世界的にはベースボール型競技のオーソドックスとなる可能性を持っていることが指摘できた。

第4章では、スポーツ用具と「おもしろさ」の関係をスポーツ技術論の議論に助けを借りながら、スポーツ用具とそれを用いる技術に着目して検討を行った。そこでは、以前からテクノロジーの進化によるスキルの向上に伴って、記録を追及する「機能主義的人間」が指摘されていたが、近年のハイテク・通信技術の進化により、身体がデータによる制御の対象になるという議論が整理された。だが、用具を使用する身体を意識下に置こうとすることや、用具を使いこなそうとする葛藤がアスリートに内在しており、スポーツは用具と身体をめぐる「闘争のアリーナ」としても機能していることが明らかとなった。

第5章では、スポーツ用具の観点からスポーツを捉え返すことの可能性について、エリアス学派による議論、近代スポーツについての議論を参照し、検討を試みた。エリアスのスポーツタイゼーション並びに興奮の探究を主眼に、グットマンやハーグリーブスの議論を検討し、模倣（mimetic）がスポーツにおける没入経験の重要な側面であることが指摘できた。スポーツ用具は、トップアスリートのパフォーマンスを模倣（mimetic）したり、スキルのな模倣（mimetic）によって軟式スポーツのような類似した競技を実施可能にしたりする作用がある。このように近代スポーツと新しいスポーツを比較し常に問い続けることは、スポーツ以前の娯楽と近代スポーツを比較したエリアスの社会学的営為そのものであり、絶えず新しいスポーツへと目を向け、問いを立て続けることの必要性を明らかにした。

これらの作業より、軟式スポーツのレジャー化された側面や模倣（mimetic）といった性質は、「軟式ボール」という用具が生み出した「おもしろさ」に依拠していることが明らかとなった。つまり、硬式から軟式へと用具が変わることで、スポーツに内在的なおもしろさなどの要素は変化し、そのスポーツを取り巻く文化を変容させたといえる。軟式スポーツは、いつでも誰でも実施できるある種の「ユルさ」を持ちつつ、競技レベルの高い「おもしろさ」が味わえるようになっている。このように、大衆化と高度化の両面を併せもちながら、軟式スポーツは現在までプレーされ続けている。