

小論文

第 1 問

下記の文章は、杉崎隆晴『政治・経済、そして、スポーツ 競争の現代的意味』（東京図書出版会、2010 年、16-21 頁）の一節である。文章を読んで、後の問いに答えなさい。

注：原文の文章冒頭と空白行にある小見出しを省略してある。

新聞記事にスポーツがしばしば登場するのは、スポーツが人々の心を引きつけるからである。新聞社は人を引きつける記事で商売しているのであるからそれは当然である。それでは、スポーツ以外の記事はどうであろうか。

人類に必須の生活活動ではなく、スポーツと同様の単なる浪費活動でしかない美術や音楽の分野で、新聞にもっとも大きな見出しで登場するのは日本人が国際的な展覧会やコンクールで一等賞（最優秀賞）を獲得した時である。競争で日本人が勝ったことが、もっとも日本人を引きつけ、貴重な新聞種となるのである。

さらに考えてみれば、経済面の記事にも「トヨタカローラがフォルクスワーゲンを抜いて単独車種として生産台数世界一になった」、あるいは「ソニーのプレイステーションが任天堂のスーパーファミコンを抜いて販売量世界一になった」というような記事が多い。ある意味では、これも競争で一番になったからである。ペルーのフジモリ大統領が当選した時も、これは一面トップ記事であった。準日本人が（政治家の）一番になったからである。つまり、誰が一番かの報道が人々の関心を引くのである。

こう考えてくると、スポーツが記事になりやすいのは、スポーツの競技会は常に一番を決める大会であり、明確に一番が決められる活動であることが原因と分かるだろう。カローラがワーゲンを販売台数で抜いても、総売り上げではワーゲンが勝っているかも知れない。総売り上げで勝っていても、利益率では負けているかも知れない。利益率で勝っても、走行性能の人気投票では負けるかも知れない。つまり、単純明快に順位が決められる人々の関心を引く活動で、一番の価値を万人が単一の尺度で納得するのがスポーツなのである。

このように見てくると、政治・経済・文化（スポーツもその一つ）の分野で、自分の集団の一員、あるいはひいき筋が一番になることが、重要な新聞種であることが理解されよう。裏を返せば、それらが、人間をもっとも刺激するものなのである。

これらに共通する特徴、それが「競争」である。スポーツを考察して評判となった多木浩二の著書『スポーツを考える』の副題が「身体・資本・ナショナリズム」であることはまさに暗示的である。競争すること、競争で勝った者を讃えること、自分のひいきを応援すること、これらが一体となったところに競争の醍醐味がある。多木は、この現象を「もともとスポーツという概念

は、発生の時から観客を含めた社会(社交)のなかで成立してきたのである」と表現している(p10)。この構造は、スポーツ分野だけではなく、政治と経済の分野をも巻き込んだ社会の基本構造と言える。社内表彰、団体表彰、勲章など、これらの制度はオリンピックの金メダル制度と何ら変わらない。競争があるところ、勝者と敗者がいて、勝者を表彰する制度があり、勝つための努力や勝者への嫉妬心、ルール違反の勝利至上主義が出現する。スポーツ競争だろうが、企業競争だろうが、国家間のミサイル開発競争だろうが、その構造は同じである。(中略)

そうであるがゆえに、単純明快に一番が決められないスポーツは衰退する。『朝日新聞』は、世界チャンピオンの認定団体が複数存在し、世界チャンピオンが何人も林立しているプロボクシングの人気低迷の理由を、興業優先で統一戦が回避され王者の権威が落ちたためと説明し、ボクシングの見せ物化が進む現象を「今のボクシング界はスポーツとして正常なのか」と問題提起している(2009・11・25)。スポーツは単純明快に一番が決められなければならないのである。さして必然的でない理由で単純に一番が決められるのがスポーツであると言ってもいいだろう。①バスケットで普通のゴールが二点でフリースローが一点である理由に必然性はない。ラグビーではトライのポイントが三点である必然性がないので五点に変更された。

そのことはともかく、このように「一番」がもてはやされる意味は何であろうか。それには、「遊び」あるいは「遊び心」が関係している。一番を競って遊ぶということは、競うことを楽しむことである。そして、競技者全員が楽しめるのは負けた場合にも満足を得られるからである。戦争で競うことを楽しむ人がいないのは、負けた場合にも満足するという心の余裕がないからである。

ところで、競争の本質は何であろうか。どういう時に競争が成立するのだろうか。

競争がスポーツに限らず存在することは、前の分析で納得されたと思うが、西欧ではチェスやコントラクトブリッジもスポーツの概念に含まれるようである。少なくとも、ゲームではある。サッカーもチェスもゲームである。それは、柔道でも将棋でも勝ち負けを決める戦いを「試合」と称しているのと同じだ。

しかし、殿様が何回でも「待った」を許される殿様将棋は試合とは言わない。試合とは試し合うことであるから、試す前から勝ち負けが決まっている殿様将棋は試合ではない。巖流島の決闘は試合と言ってもよいが、果たし状を突きつけて、やってきた相手を背後から闇討ちするのは試合とは呼ばない。また、アマチュアが名人と飛車角落ちで指すのは試合だが、この二人が平手で戦ったら、やはり試合とは言わない。つまり、競争とは、開始前に勝敗が決まっておらず、対等な条件で戦うことと定義できる。ズルをして勝ったり、弱い相手に本気を出してこてんぱんにやっつけたりした後に後味の悪さを感じるのは、平等条件で争わなかったからである。

この平等の条件で争って勝つという興奮がスポーツの神髄であり、「これこそまさにスポーツである」と表現される心理状態である。そして、「フェアプレイの精神」とは、勝った時の興奮状態を最高にする条件を双方が守るという暗黙の了解事項と定義できるだろう。

平等な条件で行うためには、まず、相手を平等な人間と認める心理的過程がなければならない。したがって、競争とは平等な人間同士の間でのみ成立するということになる。こう考えると、スポーツの草創期にフェアプレイを旨としたイギリス貴族が車夫等の参加を拒否してアマチュアリズムを提唱したり、アジアやアフリカで、原住民を騙して植民地を手に入れるというフェアプレイの精神からかけ離れた行動に出て何とも思わなかったことも納得がいく。彼らヨーロッパの国々の貴族やブルジョアジーにとって、車夫や原住民は自分と同じ平等な競争条件に見合う「人格」を持っていなかったからである。

ここで言う平等とは、「万民平等」というスローガンとしての平等ではなく、「よし、あいつと戦ってみよう」と実感できる相手は無意識のうちに平等とみなすという心情としての主観的平等である。警官が泥棒を追いかける行為は平等な関係ではないので競争ではない。したがって、普通の捕り物ばなしには第三者を興奮させる力はない。ところが、テレビや映画のドラマでは、泥棒の力が非現実的に大きく、警官とほぼ対等の条件で渡り合っているので、警官も追跡時に興奮し、それを見ている観客も興奮するのである。

スポーツの誕生について解説した本を読むと、試合をしている選手の興奮と、それを見ている観客の興奮の両方が存在して初めてスポーツの場が成立すると説明されている。しかし、スポーツ以外でも、物事を見たりやったりして興奮するために、まず第一に競争者間の条件が平等であることが必要であるのは、前述した例からも明らかであろう。

ところが、日本では平等条件による競争という考えがなかなか浸透しない。おそらくは、敬語に代表されるような日本人特有の「配慮」が働くからではなかろうか。スポーツ文化論の第一人者中村敏雄は、馬に乗って毬を打ち合うポロの日本版である騎馬「打毬」について、「貴人と戦う時は、落馬させないように手加減して貴人の馬に近づけ」という意味の発音が残っていることを紹介し、昔の日本のスポーツに類する活動に「対等・平等の思想」がなかったと指摘している（『スポーツの風土』P161-163）。これでは②平等条件による競争であるスポーツには進化しない。

2002年に開催されたW杯の日本代表監督トルシエは、シドニー五輪で中田英寿選手がチームから浮き上がってしまった原因として、「ヒデがなんだ、と言える若手が出てこない。この『上下関係』が日本サッカーを強くする上で障害になっている」と述べているが（『朝日新聞』2002・1・5）、③その「上下関係を意識すること」が古代からの日本の伝統だとすると、その意識の払拭には相当の時間がかかるだろう。彼は、ドイツで活躍していた小野伸二（現浦和）についても、かつて、「グラウンドでは先輩と思わないでプレーせよ」という指摘をしている（『日刊スポーツ』1999・9・2）。

設問

(1) 下線部①に関して、バスケットで普通のゴールが二点でフリースローが一点である理由に必然性はない。ラグビーではトライのポイントが三点である必然性がないので五点に変更された。理由について、筆者の見解に即して 100 字以内で述べなさい。

(2) 下線部②平等条件による競争であるスポーツには進化しない。および下線部③その「上下関係を意識すること」が古代からの日本の伝統だとすると、その意識の払拭には相当の時間がかかるだろう。に関して、意識払拭の必要性を本文に即して説明し、かつなぜ時間がかかりそうなのかをあなたの見解も含めて 400 字以内で述べなさい。

第2問

下記の文章は、原田宗彦『スポーツ都市戦略 2020 年後を見すえたまちづくり』（学芸出版社、2016 年、152-154 頁）から抜粋したものある。文章を読んで、後の問いに答えなさい。

スポーツツーリズムは、スポーツで人を動かす仕組みづくりを意味するが、デスティネーション（旅行目的地）となる都市や地域には、その仕組みを動かす専門の組織と人材が必要となる。それが、スポーツコミッションである。この組織は、スポーツツーリズムによって地域経済の活性化を目指す公的な組織であり、スポーツ合宿や大会、そしてその他のスポーツイベントの誘致・開催を行うなど、観光という文脈の中で、スポーツを触媒として地域に人を呼び込み、地域を活性化することを主たる事業とする。

スポーツコミッションの本質的な機能は、先輩格に当たる「フィルムコミッション」と似ている。すなわち、映画やドラマ、あるいは CM のロケーション撮影の場所を地域に誘致し撮影の支援を行う部署であり、地域ブランドの向上、ロケ隊の滞在による経済効果、そして映像文化の普及や人材の養成などを目的とする。日本初のフィルムコミッションとなった大阪フィルム・カウンシル（2011 年に大阪ロケーション・サービス協議会から名称を変更）は、2000 年に 14 作品だった誘致件数を 11 年には 188 作品に伸ばすなど、大阪の映像資源を世界に向けてアピールする原動力となった。同カウンシルのホームページには、ロケ地としての大阪の魅力を、「大阪には、最先端の国際都市としての景観はもとより、アジアの街らしい賑わい、海、山、川、田園風景など豊かな自然、数多くの歴史文化遺産など、日本はじめ東アジアを想定したさまざまなシナリオに適用ロケーションがコンパクトにまとまっております」と説明しており、タイや韓国のドラマや、インド映画がロケ地として大阪を選んでいる。

実際、ロケ地に選ばれる場所は、美しい自然の風景や重厚な歴史的建造物、あるいは賑やかな繁華街など、人を引きつける磁力を持つ観光地が多く、中国映画の「狙った恋の落とし方」(08年)や韓国で大ヒットしたドラマ「アイリス」(09年)などを見た多くの人が、外国人観光客となってロケ地の北海道や秋田県を訪問するなど、「スクリーン・ツーリズム」の火付け役となったことは記憶に新しい。

スポーツコミッションの機能も、本質的にはフィルムコミッションと同じであり、フィルムというコンテンツがスポーツに置き変わっただけであるが、①スポーツが持つコンテンツ力は並外れて大きく、映画やCMよりも多彩で規模が大きい。スポーツイベントのように、多くの人が直接参加できる機会を提供してくれるコンテンツもあり、1回で終わるロケに比べ、継続的にイベントに参加するリピーターを確保しやすいという利点がある。

さらに、美しい自然や歴史的景観がなくとも、山岳地帯ではトレイルランニング、海や湖があればトライアスロン大会、そして道路があれば、マラソン大会やウォーキングイベントが開催できる。国際競技が開催できる一級のスポーツ施設があるに越したことはないが、普通のテニスコートがあれば、大学のサークルや市民テニスクラブの合宿誘致、そして車椅子テニス大会の開催も可能である。

スポーツコミッションの役割は、地域が保有するスポーツ観光資源をフル活用し、域外からスポーツイベントの参加者や観戦者、そして大会関係者をビジターとして受け入れることであり、スポーツイベントやトレーニングキャンプ(合宿)の誘致とともに、インセンティブとしての助成金の支給や施設利用手続きの相談、そして情報提供や広報活動等のサービス提供を一括して行う「ワンストップサービス」が事業の生命線である。

設問

(1) あなたが考える「スポーツツーリズム」の具体例を挙げ、それがどのように地域を活性化するのか、250字以内で述べなさい。

(2) 下線部①スポーツが持つコンテンツ力は並外れて大きく、映画やCMよりも多彩で規模が大きい。とあるが、その理由について、あなたの考えを250字以内で述べなさい。