

981116(JYOSYO)

序 章

1. 緒言：研究の動機

今世紀の初めからスポーツは映像によって記録され、多くの人々の記憶にとどめられてきた。近年、スポーツ競技大会のテレビ中継やテレビのニュースなどを通して日々スポーツの露出度は高まる一方である。しかしながら、第1章でみるように、もともと近代スポーツは映画の誕生以来、映画と一緒に歩んできた歴史を有している。1994年には映画誕生100周年記念行事が世界各地で大々的に開催された。また、1996年アトランタ・オリンピック大会は近代オリンピック100周年の記念大会でもあった。そもそも、両者の結びつきは古く、エジソンが発明したキネトスコープ kinetoscope 時代の1896年に、既にボクシングが映画の題材として登場しているし、1898年には初のベースボール映画が制作されている。当初、スポーツはニュース映画として扱われることが多かったが、すぐに物語性を帯び、また *Casey at the Bat* (Edison Co., 1899) (注1)のように喜劇映画の題材として扱われるようになった。このように、歴史の古いスポーツものの映画は、単なるスポーツ中継や結果を速報するスポーツ・ニュースと違い、制作者の表現意図が大きく反映された映像作品として確たる地位を築いてきた。そこには、時代の感性やスポーツの思想といったものが作者の制作意図と共に反映されていると見なすことができる。

また一方、現代の高度情報化社会において、スポーツ享受は競技場で直接的観戦者として観て楽しむよりも、マスメディアを介した間接的なスポーツ観戦が増えている。特に、国際的に注目される試合が地球的規模で中継され、それを茶の間に居ながらにしてテレビやパソコンを通して動画として楽しめる時代になった。映像メディアを介して作品を送り届ける制作者や作り手の存在が益々大きくなり、制作サイドによって既に現実が解釈され、カメラによって切り取られている。スポーツは、何らかの価値観によってフィルターが掛けられたものである。このような「メディアによる現実の構成」という事実に着目して、メディアを批判的にみる能力を身につけることが、メディア・リテラシーとして重要視され始めている(鈴木, 1997) (注2)。

映画は、例えば、1958-1993年の35年間で洋画・邦画合わせて約23,000本も日本で公開されている(佐原, 1994)。1年間で約660本、1日当たり約2本近い新作が上映されている。しかし、テレビの露出度はもっと高い。子ども達や若者達はオーディオ・ビジュアル化した時代を生きているし、テレビ・ゲームやパソコンを自由に操っている。映像化されたイ

メージは人々の生活の中に深く根を下ろし、様々な形式においてまた様々な主題の形で流し続けられている。学校教育でも映像を多用して授業が展開されている。スポーツ教育においても単なる技術ビデオを見せるだけでなく、スポーツの歴史教育、スポーツの価値観や社会問題などの理論教育においても、テレビ番組やスポーツものの映画といった映像資料が活用されている。このような時代において、これまで映像化され作品として蓄積されてきているスポーツものの映画を活用していくための基礎的な取り組みを進める必要がある。特に、制作者の意図が反映されたスポーツものの映画は相当数に上る。テレビと違い、スポーツものの映画はビデオ作品などの形式で固定化され、誰にもアクセスが容易なものとなっている。しかしながら、スポーツ映像の持つ暗黙のスポーツ観の形成やスポーツ・イメージの方向付けという機能については、ほとんど研究されていないのが実状である。スポーツ映像の持つその教育面の功罪を明らかにすることなく教育場面に持ち込むことは問題であるともいえる。また、教育効果を上げるためにもスポーツ映像の象徴的な意味を明らかにすることは重要なことである。

既に明確にしないまま用いてきたが、競技スポーツに特に焦点が当てられたスポーツものの映画の中で、スクリーンに映し出された音声を伴った映像（ミゾンセヌ）をここでは「スポーツ映像」と呼んで一般的なラベルとしての「スポーツ映画」と区別して用いることにする（後の用語の説明参照）。このスポーツ映像によって一体どのような意味が伝えられているのか、あるいは一体どのようなスポーツ観が流布されているのか、と問うことは重要なことである。なぜならば、制作者達の意図に基づいて、スポーツの価値に関する様々な主題がその映像の中に展開されているからである。それは哲学者などの専門家のいう難解な思想などではなく、世間一般に流布しているスポーツ観やスポーツ・イメージ、いわゆる市井のスポーツ哲学が映像に反映されたものであると見なすことができる。このようなスポーツの価値観の映像への反映は、スポーツの一般的な価値観やイメージにはね返り、イデオロギーとして再生産されていくという一つの循環構造を成していると考えられる。

しかしながら、第1章で概観するように、スポーツものの映画は映画の娯楽性という性格からか、従来あまり研究対象として取り上げられることがなく、また教材化の試みからも無視されてきたといえる。最近になってようやく、スポーツ映像の授業への活用の試みが体育教育系の啓蒙雑誌に取り上げられるようになってきた(例えば、『体育の科学』誌, 1994-1996; 『体育科教育』誌, 1997-)。しかしながら、スポーツ映像文化の研究は、第2

章で詳細に検討されるように、特にその研究対象論、研究方法論、研究領域論ともにほとんど展開されていない状況にある。しかし、十分に体系立てられているとはいえないが、ようやくスポーツ映像の映像作品としての形式や、その独自性、あるいは観るスポーツ文化の一つの表現形式としての可能性などに言及され始めたところであるが、スポーツ映像に映し出されている内容を解釈する方法的枠組みさえ提示されていないのがスポーツ映像論の研究状況である。

このような時代状況やスポーツ映像の研究状況および教育における利用状況に鑑み、本研究は一つの文化事象であるスポーツ映像に焦点を当て、その一般的なスポーツ観やスポーツ・イメージを形成していく機能に大きな関心をもった。さらに、スポーツ映像が持つと予想される一つのイデオロギー再生産の機能を念頭に置いて、スポーツ映像の中で表現された象徴論的な意味を探ることを主たる動機として、本研究は着手された。

2. 研究の目的

以上のような時代状況やスポーツ映像の研究状況に鑑み、本研究では以下の目的を掲げ、それらを明らかにすることを試みる。

1. スポーツ映像として流布されているスポーツのイメージを「スポーツの象徴的意味」として解釈し明らかにすること。その際、スポーツ映像のイデオロギー再生産装置としての機能に配慮しながら解釈すること。

2. そのための方法的な枠組みを磨き上げ整備すること。また、その方法が一般的スポーツ事象を解釈する方法的準拠枠として適用できる可能性を有しているかどうか探ること。

これらの目的に回答していくために、以下のような下位の目的や問題を掲げて考察を進めていく。まず、本論の冒頭において、スポーツ映像に関する先行研究の批判的検討が行われる。これによって「今までどのような研究状況にあったか」ということについて確認される(第1章)。続いて、スポーツ映像解釈の方法論的状況が批判的に検討され、「どのような方法を本研究が取れば上記の目的に回答を与えることが出来るか」ということについて確認される(第2章)。次いで、本論部分ではスポーツ映像によってスポーツがイメージ化されていく5つの方向が確認される。ここでは、先ず最初に「スポーツが喜劇によく登場し、茶化されたイメージをもたらすように用いられるのは何故か」ということに関して検討される(第3章)。続いて、これとは逆にスポーツする目的に関連して、「オリンピ

ックやそのオリンピズムにみられるようにシリアスで理想化されるスポーツのイメージがどのように映像の中で表現されているか」ということについて検討される(第4章)。さらに現実-非現実軸に沿ったスポーツ・イメージに関連して、「スポーツ映像の中でベースボール映画が多いのは何故か」、あるいは「ファンタジー系の映像が多いのは何を象徴しているか」ということに関して検討される(第5章)。逆に、シリアスで現実的な世界との関連において、「人々は何のためにスポーツをするのか、ということを考えさせるスポーツ映画が多く見られるのは何故か」、また、「スポーツをするには大義名分としてその目的が前提とされなければならないのか」ということが検討される(第6章)。本論の最後として、「このようなスポーツ映像はどのようにして人々の心の中にとどめられていくのか」という記録化の問題がドキュメンタリー映像を中心に検討される(第7章)。これらの検討を受けて、結論として「スポーツ映像の視軸はどのような関係になっているか」「スポーツ映像解釈の一般的フレーム・ワークはどのようなものか」「それはスポーツ事象一般の解釈にも敷衍できるか」ということが確認されることになる(結章)。本研究では、以上の検討を受け、今後の研究方向を確認するために補章1, 2が設けられている。先ず、「スポーツ映像はどのように観賞者に影響を及ぼすのか」ということについて実証的なデータに基づいて、スポーツ映像のもつイメージ形成や強化の機能が確認される(補章1)。最後に、本研究で確認されたスポーツ映像の文化解釈学の方法が、「映画のみならずテレビのスポーツ映像にも敷衍できる可能性があるかどうか」という視点から検討され、メディア・スポーツ解釈の今後の展望を得る(補章2)。

この種の研究は、スポーツの社会思想史やスポーツ哲学、特にスポーツ文化論の一部を担うと考えられる。つまり、一般的にスポーツ・イメージを創り上げていくその形成過程、表現されているスポーツの価値の本質、およびスポーツの象徴的意味の映像表現の構造などを、そのスポーツ映像の持つヘゲモニー性などに配慮しながら解釈することは、いわゆるスポーツ文化論や哲学の課題の一つであるといっておかろう。また、スポーツ映像の文化解釈学の分析・記述・解釈の準拠枠を構築することは、スポーツの文化論的分析一般にも接近することになると思われる。

3. 研究の方法

本研究では、第2章で検討されるように、ギアーツ(1987)の文化解釈学に依拠したスポ

一つの解釈学の方法が援用される。このスポーツの解釈学で定式化された文化解釈学の準拠枠が敷衍され、スポーツ映像の文化解釈学としての方法が構築される。この方法を確認するために、第2章では、まず従来の映画研究で用いられてきた人間の意味の解釈の方法を振り返り、そこで用いられているテキスト論まで立ち返ってテキストという概念を確認する。次いで、哲学的解釈学におけるテキスト論、遊戯研究におけるテキスト論、スポーツの文化解釈学におけるテキスト論を振り返り、それらの中心概念と方法論的確認を行う。これにベイトソン(1986, 1987)によって提示されたパラドックス論とマカルーン(1988)のスペクタクル論を動員して、本研究における準拠枠としての「テキスト、コンテキスト、メタ・テキスト」という多層的参照枠を導出していくことになる。

以上のようなテキスト論、コンテキストおよびメタ・テキストへの配慮の必要性和有効性に関する検討を踏まえ、スポーツ映像の文化解釈学の学問的方法として、次のような定式化が可能である。「プレイテキストをコンテキストに応じてメタ・テキストに配慮しながら解釈すること」。ここでいう「解釈」とは、第2章で詳述するように、哲学的な解釈学における先入見に規定された解釈者の地平を前提とし、疎隔と帰属の弁証法的スパイラルな循環を必然とするという意味でのあくなき解釈を継続するということである。これは、単にスポーツ映画において表現された映像テキストを「生のデータ」(brute fact)としてみなすのではなく、その「ハードデータの背後にあって、行為者に意識されず、しかも真に行為を突き動かす陰の力であるソフトデータ」を解釈すること(山口節郎, 1979, p.117)という立場に通ずる解釈の姿勢である。これはブルデュー(1991, pp.170-171)のいう「ハビトゥス」という概念に共通する視座であり、そのようにして行為や認識の枠組みが暗黙のうちに形成されるという「ヘゲモニー性」に配慮しながら解釈することに他ならない。ここにスポーツ映像の文化解釈学の新しき可能性がある。また、この3層にわたってスポーツ映像のテキストを解釈するということは、丸山の指摘した三つのレベルの記号学的意味を探求する姿勢(丸山, 1993)にも繋がる。すなわち、コミュニケーションの記号学、意味作用の記号学、および意味生成の記号学のすべて意味への探求の可能性である。

このような方法論的な立場から、スポーツ映像の5つのイメージ化の方向にわたって、そこに表現されているスポーツの象徴的な意味が剔抉されていくとともに、方法論的な有効性が確認されていくことになる。

4. 研究の性格・対象・範囲

本研究は映画のジャンル論を展開しようとするものではない。映画のジャンル論とは、加藤(1996)によれば、ハリウッドが映画の制作、配給、公開していく過程で自社作品をよりよく売ろうとして人目を惹くためにつけたラベルのことであるとされる(p.10)。加藤はここでハリウッド的なラベルのジャンルとして10種類を挙げる。フィルム・ノワール、道化喜劇、スワッシュバックラー、ヴェトナム戦争、ファミリー・メロドラマ、スクリーボール・コメディ、恐怖映画とポルノグラフィ、ギャング、ミュージカル、それに西部劇である。このようなジャンル論の立場からすれば、「スポーツ映画」というジャンルは存在しない。しかし、各ジャンルにおいてスポーツが中心的に描かれる可能性はある。ギャング映画にスポーツが描かれても何も不思議はない。しかしながら、スポーツ映像を概観すると、ファミリー・メロドラマや喜劇にスポーツが描かれることが多いことは事実である。そのため、スポーツ映像をジャンル論として展開することには意味がない。ファミリー・メロドラマや喜劇以外のジャンルで扱われるスポーツ映像が限られているからである。またスポーツ映像というジャンルを新しく立てることも意味がない。既存のジャンル分けにその項目がないだけでなく、ファミリー・メロドラマや喜劇にほとんど吸収されてしまうからである。

これは、安原(1993)のように20種類にジャンルを細分化しても、同様の事態が生じてしまう。安原は、伝記映画、青春映画、B級アクション映画などのようにジャンルを細分化しているが、それも加藤のいうファミリー・メロドラマのジャンルに包括されるものであると見なすことができるからである。本研究では各スポーツ映像作品がジャンル分けでどこに該当するかということは問題にしない。映画の中で制作者達によってスポーツがどのように描かれ、どのようなイメージを持つものとして方向付けられているかという視軸が重要視されているのである。

本研究はスポーツ映画評論ではない。そのために、映画監督の作風や配役の個性などは問題にしない。同様に、カメラマンやテーマソングなども検討されない。作者論、俳優論、カメラ技法論や照明なども検討から除外されることになる。このことは、例えば、「小津安二郎作品におけるスポーツ映像の役割」というような問題は取り上げられないということである。またスポーツ映画評論に特有の評論スタイルであるスポーツ種目別に映画をひとまとめにして論評するというスタイルもとられない。スポーツが映像として主題化される場合にスポーツ種目特性が影響を及ぼしやすいベースボール映画を除いて、スポ

一つ種目別に纏め上げる意味が見いだせないからである。

さらに、特定の学問的関心に立ち、そこから映画を用いてその学問の理論を検証したり実証したりするような立場からスポーツ映像を問題にしない。この種の学理論の検証や教材として映画を使用しているものとして、例えば、以下のようなものが挙げられる。社会学的関心から『ビデオで社会学しませんか』(山中, 1993)、文化人類学的には『ローマで王女が知ったこと: 映画が描く通過儀礼』(島田, 1995)、精神分析学の視点から『映画でみる精神分析』(小此木, 1992)、比較文化論的に『映画で読むアメリカ』(長坂, 1995)、そして歴史教育的に『世界史映画教室』(家長, 1997)などである。このような理論を映画の中に確認していく、あるいは映画を資料に教育していくという性質のものは、それなりに意義深いものではあるが、本研究ではこのような方法はとらない。スポーツ映像に表現されている個々のスポーツの象徴的意味を明らかにすることが本研究の中心的な課題である。そのため、例えば、スポーツ映像学というような学問体系論を打ち立てようとすることは本質的に本研究の方向とは異なることになる。当然、本研究はスポーツ映像の歴史学というような歴史的展開を主眼とするものでもない。

本研究の研究対象からテレビのスポーツ中継や記録映像は除外される。なぜならば、映画の方が制作者の制作意図が明確であり、確認されやすく、またビデオ化されているために追解釈されやすいからである。それにテレビの映像は一般的には画像と称されて区別される場合もあるし、テレビ・スポーツおよびテレビ・スポーツ報道という表現で特に問題される場合が見られるからである。同様にスポーツの絵画や写真は写像として映像とは区別できる。このようにして、本研究で「スポーツ映像」という表現を用いる場合には、もっぱら映画の中でスポーツが人間的な関与を持って映し出され、その映像化された人間の生き様がテキストとして記録され、固定化されている場合を指すものとして用いる。ただし、本研究で確認される方法的枠組みがテレビ・スポーツなどのメディア・スポーツ一般に敷衍できる可能性については結論および補章で検討されることを付記しておく。

ところで、Zucker & Babich(1989)のスポーツ映画(sports films)総覧においては、スポーツの技術ビデオおよびプロ・スポーツ競技や名場面集などの記録ビデオは除外されている。彼らは、一般的に観戦される競技スポーツに限定して総覧をまとめている。そのため、釣りやアドベンチャー映画、教育映画などは除外されている。本研究で対象とするスポーツ映像は、世間一般に流布しているスポーツ・イメージを念頭において論文が構成されているように、主人公が競技スポーツに打ち込んでいる、あるいは競技スポーツに大きく関わ

って生きていることが描かれているものに限定することにする。さらに、劇映画のような主人公が不在であっても、オリンピックの公式記録映画はドキュメンタリーとしてスポーツの事実軸にそったイメージを流布し形成すると考えられるため、本研究では重要な考察対象とする。

山口順子(1997)は「スポーツ映像文化」ということに対して「…、スポーツ映像をめぐる文化についての探求という意味あいと、スポーツ文化論のテキストの映像化という二つの働きを含んでいるもの」として使用している(p.238)。ここには単にスポーツ映像を「みること」だけではなく、その「みること」は「よむこと」を含み、「みること」は「再演すること」「物語ること」であっていわば「つくること」まで包含するという立場がとられている。この立場はスポーツ映像を「みる・よむ・つくる」を別々のものとしてではなく一体のものとして見なしており、ここには近年注目され始めたメディア・リテラシーへの視野が見て取れる。しかしながら、本研究ではこのような「つくる」までを含めた視点からスポーツ映像文化をとらえてはいない。もっぱらスクリーンに映し出されるスポーツ映像からスポーツの象徴的意味を「観ること」および「読むこと」が中心的課題となる。しかもその象徴的意味を「いかに深く観て読むか」ということが問題にされ、その方法的フレーム・ワークも検討される。

5. 研究の意義

19世紀末には近代スポーツと映画というメディアが台頭し、20世紀というほぼ100年間を通じて発展してきた。今は丁度20世紀末を迎えている。この時代にはニュー・スポーツや民族スポーツなどの見直しが始まり、またハイ・テクノロジー(ハイテク)時代を反映して近未来感覚の体感ゲームなども流行し、スポーツやゲームにも応用される時代である。映像の方も、ハイテク時代の高度な技術を駆使して、インターネット映像やデジタル・ビデオ映像、あるいは通信衛星の多チャンネル時代のようにハイテク映像メディア時代を迎えている。21世紀に向けて、スポーツと映像はまた手を携えて新しい関係を結び発展していくのかも知れない。

このような時代状況にあって、スポーツ映像に関する文化解釈学的な研究をしていくことは、オーディオ・ビジュアル時代の到来への対応とそのような時代にふさわしい感性を確認するために必要なことになる。映像によって伝えられる現実とイマージュ(シミュラ

一クル)との関係は、まさに混淆した状況にある。疑似現実がコンピュータによって容易に創り出される時代である。映像の合成などいとも簡単にできてしまう。何が本当で何が本当でないか、容易には見抜けない時代が到来しているといってもよい。子ども達の感性や映像の受容力も、テレビ・ゲームを中心にして大きく変容している。このような時代において、子ども達の映像への感性や能力開発は急務である。そのためにスポーツ教育において映像を多用した授業展開が模索されてもいる。このようなスポーツ教育の教材開発に向けて、スポーツ映像の持つ象徴的意味をその構造として持っているヘゲモニー性に配慮しながら明らかにするという事は、教材化のための前提的な作業として必要なことである。大量のスポーツ映像が歴史と共に蓄積されてきているが、それは体系化されたものとして整備されてはいない。映像化されたスポーツ・イメージをスポーツ教育としてどう用いるかという課題の前に、先ず何が表現され伝えられているか、その映像表現の構造と意味とをしっかりと読み取ることが必要である。

また、「メディアによって構成された現実」という事態が一方で存在している。メディア・リテラシーという視点はこの立場から人間とメディアのつきあい方を根源的に見直し、メディアを人間にふさわしいものとして再構成する運動であるといってもよい。まずは、メディアを介した報道の内実をしっかりと読み、見抜くことが必要となる。そこから、初めて人間にふさわしいものを創るということが可能になる。このようなメディア・リテラシー教育の一環としてスポーツ映像を用いた教育や学習を位置づけることが可能になる。

例えば、テレビのスポーツ放映を見て「感動した」という表現が巷に氾濫している。しかしこの「感動」ということ一つを取ってみても、そのような受動的スポーツ観戦享受のあり方の問題が見えてくる。なぜならば、「感動した」という一言は、すべての批評を隠蔽し、観たこと、知ったこと、思ったことや共感したこと、あるいは分析的に認識したことなどを霧散させ、観る眼を放棄させることに通ずるからである。報道側はテレビなどを通して「感動」を茶の間に押しつけようとする。そこでは過程ではなく最終的な印象を視聴者に強要する。そのスポーツや人物がその結果に至るまでの過程、歴史性や文化性、価値観や哲学、あるいは科学的裏付けなどが捨象され、多面的な報道を放棄し、手抜きともいえる画像を視聴者に伝え、いわばスポーツ報道を通じた「感動の押し売り」という事態が進行しているともいえるのである。このようなメディアの現実気づく眼を養うこと、それがメディア・リテラシー教育の一つの目的に繋がるのである。このような教育の前提的な作業として本研究は意義を持つといえる。

ちなみに、鈴木(1997)はメディア研究における研究の流れを三つに整理し、その一つとして解釈学的な研究を取り上げ、これをテキストの内容を分析対象とするメディア研究・メディア批評として紹介している。メディア研究の他の研究方法と合わせてメディア・リテラシー研究が進められてきていることが、ここでは紹介されているが、スポーツ映像を文化解釈学的に研究することがメディア・リテラシー研究に貢献することになることがここからも窺える。

このように、本研究はスポーツ文化論への射程も視野に入れ、またスポーツ教育の教材化の前提作業としての意義も有するが、メディア教育との関連性も重要なものとなる。特に時代・社会の感性に配慮したテキスト、コンテキスト、メタ・テキストという多重的枠組みからスポーツという文化事象を読み解く文化解釈学的な研究姿勢は、メディアの制作サイドの意図の確認には有効であり、それがスポーツと文化とイメージの相互関連性を明らかにしていくことになると考える。

また、本研究ではスポーツ映像を通してスポーツのイメージ化やエトス化されたイデオロギー性、および映像の持つ力へと着目していく。このことは、スポーツを一つの文化として捉えるスポーツ文化論において、その精神文化的側面あるいは感性的契機(本章で後述される)に対して、スポーツ映像が果たす役割というものが明らかにされていくことになる。その意味で、本研究はスポーツ文化論に対し象徴的意味内容を明らかにしていくという立場から寄与することが予見される。

さらに、スポーツ映像のみならず、スポーツ現実を文化事象として分析・記述・解釈していくというスポーツの読み解きのためには、本研究で開発される文化解釈学のフレーム・ワークが用いられる可能性が確認される。この結果、この枠組みが有効な方法であることになれば、スポーツ文化一般の解釈のための準拠枠として活用することができる。このことによってスポーツ文化論の方法論的整備に寄与することができることになると思われる。

6. 論文の構成

本論文では、先ず第1章において、スポーツ映像に関する先行研究の批判的検討を行う。その際に、巻末の日本におけるスポーツ映像の歴史という参考資料1を参照し、我が国のスポーツ映像研究の現状を批判的に振り返っておくことにする。スポーツ映像研究の現況

では、特に最近の啓蒙誌に散見され始めたスポーツ映像学の構築に向けた研究方法論、研究対象論に焦点を当てて検討する。ここでは、体育・スポーツ学の分野のみならず映画評論の分野まで広げて批判的な検討が行われることになる。また、最近、野球映画に関する評論が相次いで出版されている状況に鑑み、野球映画研究の検討の項を設けることにする。英米におけるスポーツ映像研究の批判的な検討においては、スポーツ映像作品を単独で批評したり研究した論評ではなく、スポーツ映像を総論的、総合的に扱っているものを最初に検討する。次いで、英米のスポーツ学の研究領域における状況を概観し、英語圏の映画評論も参照してスポーツ映像研究の状況を確認する。続いて、米国で国民的娯楽といわれているベースボール人気、および娯楽映画の殿堂であるハリウッドの映画人気に鑑み、その両者が結びついて大衆娯楽として提供されてきたベースボール映画について検討する。さらに、オリンピックの映像化に関する研究動向の項を特別に設け、最近の英米におけるオリンピック・スポーツの映像化の状況とその研究状況を概観する。この章では、スポーツ映像研究の対象論、方法論に関する状況を批判的に検討するように心がけ、それらの研究の有効性と不十分な点を明らかにする。

次に、第2章においては本論文の方法論的な検討を行うことになる。ここではまず、映画研究におけるテキスト論を確認した上で、テキスト理論の始源に立ち返り、言語学、記号学、文化記号論におけるテキスト論を概観する。さらに、哲学的なテキスト論とその解釈についてその方法的立場を確認する。ここでは特にガダマー(1977)の哲学的解釈学が中心的に検討され、本研究の方法論的適用の可能性が探られることになる。続いて、このような解釈学の系譜をたどりつつ、それがスポーツや遊戯の研究で展開されてきた研究状況を概観する。中でも文化人類学的視点と哲学的解釈学を統合したギアーツ(1987)の方法論的な立場が中心的に検討され、スポーツ映像解釈に向けたその方法的有効性が検討される。さらに、スポーツ解釈学の領域で展開されてきたパラドックス論およびスペクタクル理論についてレビューし、それらの知見がスポーツ映像の文化解釈学として方法的に有効であることが確認されていくことになる。このような方法論的な検討を踏まえて、スポーツ映像の解釈に当たって、スポーツ映像のテキスト化、それを解釈する際のコンテキストへの視座、および深い分析・記述・解釈を展開していくためのメタ・テキストへの配慮の必要性が確認されていくことになろう。こうして本論文のスポーツ映像解釈のための多層的準拠枠が構成されることになる。

第3章以下の本論部分の構成は、スポーツ映像に反映されたスポーツ観によってスポー

ツが何らかの方向にイメージ化されていくということに着目する。先ずスポーツものの映画の諸ジャンルを通覧するとともに、Bargan(1982)が示した16のスポーツ映画の内容類型(pp.4-13)を参照して、スポーツがイメージ化される主な5つの方向を措定し本論を構成する柱とする。(このBarganの16類型は先行研究の批判的検討の章で示される。)つまり、喜劇化、理想化、夢想化、目的化、記録化という5つの柱立てである。ここでいうスポーツ・イメージの方向性とは、スポーツ映像による人々のイメージの構想力を前提としている。ここでいうイメージとは、多様で複雑なイメージの概念の中でも「外界からの刺激を受けずに、再生的に心におもひ浮かべた像、すなわち事物に対する心の模像をいう(心理学上の記憶心像、想像心像など)」(下中編, 哲学事典, 1971)という広い立場に立ち、さらに「印象形成過程のイメージ的理解」および「認知枠としてのイメージ」(水島・藤岡・土沼, 1989)というイメージの用法に従っている。こうして、本論文におけるスポーツ・イメージという概念は「スポーツに対して確たるものではないが、自己の体験に裏付けられ心の中に抱く、漠たる像、観念的な表象、思い浮かべる姿形や内容」という意味で用いることにする。スポーツ映像に関するイメージがその社会のスポーツ観や作り手のイメージと相互にかつ密接に関わっているということに関して、例えば、Bergan(1982)は「映画の中でスポーツの扱われ方を調べることによって、スポーツは自らのイメージを浮かび上がらせる」(p.13)という。そのため、映画におけるスポーツの描かれ方を調べることは、国民の心理への洞察となる、と指摘している。また Dickerson(1991)も映画の中の人格特性はハリウッドが創り上げたものであることを確認した上で、ベースボール映画において「映画に映し出されたイメージ」の比較が可能であると指摘している(p.7)。このような立場を参照することによっても、スポーツ映像によってスポーツがイメージ化されるという事態が確認できる。

こうして、第3章は喜劇化されるスポーツとして、喜劇から本来的なスポーツのあり方が逆照射されるという立場がとられる。ここでは、サイレント映画時代の3大喜劇王の作品が中心的に解釈される。第4章は理想化されるスポーツのイメージの方向から解釈する立場が採用される。特に、オリンピズムやオリンピックに関連した状況が描かれているスポーツ映像が中心的に考察される。第5章では、夢想化されるスポーツ・イメージについて考察される。特に、ここではベースボール映画が中心的に解釈され、アメリカン・ドリームというキー概念について解釈される。第6章では「何のためにスポーツをするのか」という視点から、スポーツが目的化される方向性について解釈される。第7章では記録化

される映像としてオリンピックのドキュメンタリー映像が中心的に考察される。またこのようにしてスポーツが記録化・伝説化されていく方向が確認されることになる。このようなスポーツ・イメージの5つの方向の解釈に基づいて、スポーツ映像解釈の一般的なフレーム・ワークが構成され、これが結章を構成することになる。

さらに、本論文では、付論として補章を2章設けている。ここではまず、スポーツ映像によるスポーツ・イメージの形成や強化の機能について、実証的なデータに基づいてその働きが確認されることになる。次いで、スポーツ映像の解釈をビデオ作品として固定化されやすい映画から、作品化が困難なテレビ映像に敷衍する可能性を探るために、スペクタクル理論に基づいてテレビのオリンピック大会の開会式、閉会式の解釈を事例的に行ってみる。こうして、スポーツ映像の文化解釈学のフレーム・ワークが映画のみならず映像一般、ひいてはスポーツ事象一般の解釈にも適用可能であることが予見されることになる。

7. 用語の説明

7-1. スポーツ映像とは

本研究で用いる「スポーツ映像」という用語は、主として競技スポーツがその物語展開上で中心的な位置を占めている映画のことであり、スクリーンに映し出されている映像そのものとナラティブ(台詞やナレーション、解説など)を指す。「スポーツ映画」という表記を用いないのは、映画の制作論、映画社会の人間論、監督論や機材論などには踏み込まないからである。モナコ(1989)の『映画の教科書』という映画論の基本的著書では映画の歴史論からカメラ技法論、制作論、編集論、芸術論など問題が幅広く扱われている。しかしながら、本研究では映像として表現されたスポーツに関わる人間の生き方や価値観を、制作者たちが時代状況に合わせていかに象徴的に表現しているか、ということを中心的な論点とするため、映画論一般を扱うものではない。その意味で「スポーツ映像」という表記を用いる方が誤解を避けるためにも適切であると判断した。

ところで、モナコ(1983)は映画を3種類に区別している。「フィルム」「シネマ」「ムービー」の三つである(p.193)。一般的に、「フィルム」は映画とそれを囲む世界との関係を指し、内包する意味の最も少ないものとされる。「シネマ」とは映画芸術の美学的、内部構造に限って使用され、「ムービー」は経済上の商品として消費されるもの、という意味合いで使用されるのが普通であるとモナコは主張している。この観点からすれば、

本研究が対象とする「スポーツ映像」とは、芸術的な側面からスポーツ映像の美学的な内部構造を問題にしないため、「シネマ」ではないといえる。また、映像の経済的効用や有用性、あるいは市場原理に関して考察しないため、「ムーヴィー」として対象化されるのでもない。スポーツが映像の中に組み込まれるその制作場面に関与して映画社会の文化論まで踏み込まないため、本来は「フィルム」という呼称も本研究には相応しくない。本研究は映画の中のスポーツの物語展開と制作者の表現意図に焦点を当てるため、スクリーンに映し出されたものとナラティブが考察の中心となる。その意味からも「スポーツ映像」という表現が適しているといえよう。この種の研究の性格からすれば、モナコの分類では「フィルム」という表記が一番近いことも事実であり、そのため、この関連研究分野は英語論文では film と表記されることが多いことを付記しておく。

7-2. 文化解釈学とは

第2章で検討されるように、本研究ではギアーツの文化の解釈学的な立場とベイトソンのパラドックス論およびマッカーレンのスペクタクル論の知見が総合化されて方法的に用いられる。ここでいう文化解釈学とはギアーツを代表とする文化研究の方法である。ギアーツは文化を自然への適応体系や認識体系ではなく文化現象を象徴的なテクストと見なし、それらの意味を読み解くという方法をとった(ギアーツ, 1987, pp.439-445)。本研究でもこの立場に依拠してスポーツ映像に表現されている主題的、あるいは物語上重要と思われる表現内容を文化テクストと見なすことにした。その映像テクストをコンテクストに応じ、メタ・テクストに配慮しながら解釈していくことになる。このような立場をとる文化の解釈学では、文化の分析ということはその法則性を明らかにすることではなく、文化の象徴的意味を解釈することに学問的主眼があるとされるのである。

7-3. ヘゲモニーとは

ヘゲモニーとはグラムシ理論の重要概念であり、支配や主導権に関わる概念である。ヘゲモニーは主導権、支配権、覇権とも訳される場合があり、「リードされる側によるリードする側の優位性の承認を内包している」とされる(木田他編, 1989)。単なる支配-被支配という権力関係ではなく支配される側の能動的な同意が必要とされる概念なのである。特にグラムシの場合にはプロレタリアートの知的、道徳的(文化的)指導ということが積極的に評価されていると訳者は評している(グラムシ, 1961, p.324)。この指導という働き、

および支配集団の「手代」としての知識集団が住民大衆の自発的同意を引き出すために果たす機能が、ヘゲモニーの機能として重要である(グラムシ, 1962, p.89)。このグラムシのヘゲモニー概念に依拠してスポーツの権力およびイデオロギー論を展開したのがハーグリーブスである。彼はヘゲモニーを次のように規定している。「了解された利害に従って、ある階級による、あるいは、ある階級の部分や同盟による、社会の他の部分に対する指導性の達成と捉える。それは、一方における力と威圧の利用と、他方における権力行使に対する自発的同意との間にある均衡が移動し、その結果、権力関係がその後者の様式でますます機能するという、一つの権力関係である。」(ハーグリーブス, 1993, p.21)と。このようなグラムシ理論からハーグリーブスはスポーツが権力関係の再生産を助長する文化構成体であると見なすのである。「…特にスポーツは一つの文化構成体として最もよく範疇化されること、そして、文化的諸要素は権力網の絶対不可欠な構成要素であること、…」(ハーグリーブス, 1993, p.22)というのが彼のスポーツ文化の権力論の出発点である。

本研究でスポーツ映像をヘゲモニー性に配慮しながら解釈するということは、スポーツという文化が既にヘゲモニー装置性を有しているのみならず、それが映像という文化装置によっても権力関係をもたらすものであるという立場に立つということである。そこにはその社会の支配的な価値観が反映され、暗黙の支配と同意の緊張関係が再生産されていると考えるのである。スポーツ映像によって流布されるスポーツのイメージはその時代・社会の支配関係や権力関係を反映せざるをえないといえる。しかも、そこには自発的な同意というものが存在していることが重要である。同様に文化の権力論を提示しているブルデューのハビトゥスが階級ごとに特有の心身の処し方からなるシステムであるとされる時(福井・山本, 1986; ブルデュー, 1988, p.83)、そこにはこの被支配層の自発的同意という観点が希薄となるため、本研究ではヘゲモニー性という概念装置を採用したのである。

8 予備的考察：スポーツ映像の文化解釈論からスポーツ文化論への射程

ここで、本研究の志向するスポーツ映像を文化解釈学的に論ずることが、スポーツ文化論に対してどのように繋がり、またどのように寄与することになるか予備的に考察しておくことも有意義であろう。スポーツを文化の一つと見なすことは最近では当然視されてきている。しかしながら、ここではその論拠の概要を辞書的概念から振り返り、文化人類学などにおける文化概念の変遷も辿った上で昨今のスポーツ文化論を整理しておくこ

とにする。

8.1 文化論

先ず、辞書的文化概念を整理しておく。哲学的文化概念として、「文化」とはラテン語の *cultura* に由来し、元々は栽培を意味していたものが転じて、一方で教養、他方で社会や集団に固有の生活様式というものを意味するようになったとされる(下中編, 1971, 哲学事典, p.1239)。前者の教養的文化観はドイツ流の精神文化優位の概念であり、後者の生活様式という文化観は英米の文化人類学を元にした概念である。最近では後者の広義の文化概念が主流になってきているように思われる。これは次のような広辞苑による文化の辞書的定義にも反映されている: 「③人間が自然に手を加えて形成してきた物心両面の成果。衣食住をはじめ技術・学問・芸術・道徳・宗教・政治など生活形成の様式と内容を含む」(新村編, 1991, 広辞苑第4版, p.2288)。本研究は、先ずこのような広義の文化概念に依拠する。そのことによって、スポーツというものは人間が形成してきた一つの生活様式としての形式と内容を持つものであり、それ故に文化であるということになる。

上記のような広義の文化概念が定着するまでは、精神文化優位のドイツ流の文化観が日本では主流であった。そのことによって身体に関する文化やスポーツあるいは運動に関する文化は低く見られるという価値序列化あるいは価値階層化された文化観が根強く見られてきたとされる(高松, 1987; 佐藤, 1992; 寒川, 1994; 河野, 1997)。このような精神文化や高尚な教養としての文化優位という文化観は、ジンメルというドイツの文化哲学者の文化概念を参照することによっても確認することができる。ジンメルは文化を次のように捉えている。彼は「文化は、人類の歴史的な営みのうちに客観化された精神によってかちえられる諸個人の完成とみなすことができる。主観的存在が開花するという事態があらわれるのは、主観的存在の統一と全体が、習俗と認識、芸術と宗教、社会的諸形態と内的なものの種々の表現形式等のような例の客観的諸価値を消化して、完成されるからである。こうして文化は主観的精神と客観的精神との独特な総合であり、この総合の究極の意味は、もちろん、個々人の完成のうちにのみありうる」(ジンメル, p.110)という立場をとる。ここには客観的な諸価値が手段であること、その手段による究極の意味は個々人の完成であることが示されている。彼は客観的文化と主観的文化を区別しながら次のようにも言っている。「主観的文化が支配的な終局目的であり、…」(ジンメル, p.16)と。このようなドイツの精神文化優位の様相がドイツにおいてスポーツが文化として認知されることを妨げてき

た、と O.グルーベは指摘している。「文化は規範として理解されていた。それは教養であり、教養人の身分証明でありレッテルであった。それは…いわば『もっと高尚な文化』と同義語であった。」（グルーベ, 1997, p.15）と。このようにして文化の価値序列の歴史が確認されるとともに、このようなドイツ流の精神文化優位の文化観が日本に輸入されたことが、我が国の身体運動文化観にも大きく影響することとなったのである。

ところで、最近の文化社会学領域の一つの傾向としてフランスの P.ブルデューの「文化資本 capital culture」という概念に言及される場合が見られる。そのためここでもブルデューの文化論も参照しておくことにする。ブルデューは経済資本や人間資本、社会資本という言葉に対置して文化資本という用語を用いている（ブルデュー, 1986）。彼によれば文化資本は次の三つの形式で存在するとされる：身体化された様態、客体化された様態、制度化された様態である。文化資本の身体化された様態とは、個人的にハビトゥスとなった文化要素をさすものである。客体化された様態とは、物質的に媒体化された文化であり、著作物や絵画、あるいは身体化された資本との関係性で規定される機械などの文化のことである。制度化された様態とは、資格のように社会化され承認されるようなものであり、いわば権力ともなるようなものとしての文化である。このようなブルデューの文化資本という概念には、後述するように精神文化的側面が欠けていると考えられるが、身体的側面をも対等に含んだ広義の文化観の一つであるといえる。

最近の広義の文化観の嚆矢となったものが文化人類学者である E.B.タイラーの文化概念であるとされる（石川, 1978, pp.5-6）。タイラーは「広い人類学の意味でいう文化あるいは文明とは、知識・信仰・芸術・法律・習俗・その他、社会の一員としての人の得る能力と習慣とを含む複雑な全体である」（タイラー, 1962, p.1）という広義で複合的な文化の概念を主張したのである。このような広義の文化概念は、文化人類学者のリントンによって、行動とその行動の結果の総体としてさらに広く規定されることになる。つまり「文化とは、習得された行動と行動の諸結果との综合体であり、その構成要素が或る一つの社会のメンバーによって分有され伝達されているものである」という定義が下されていくことになる（リントン, 1952, pp.49-50）。

しかしながら、最近はこのような広義の文化概念に対して文化人類学自体の中からも異論が唱えられてきている。それは、生活様式全体のように文化の形式や内容に着目するのではなく、そのような広義の文化の持つ意味や象徴性に着目する立場である。その一つが第 2 章の方法論的検討においても言及する C.ギアーツ(1987)の「意味の網の目」として

の文化概念である。ギアーツは「文化は、象徴に表現される意味のパターンで、歴史的に伝承されるものであり、人間が生活に関する知識と態度を伝承し、永続させ、発展させるために用いる、象徴的な形式に表現され伝承される概念の体系を表している」(p.148)と定義している。このような文化概念は吉見(1994)によれば、本質的に記号論的なものであり、諸々の文化テキストの歴史的構成とそれを通じた社会の構成過程を明らかにしようという、一連の文化研究の動向の端緒となる考え方であるとされる。

本研究が採用するスポーツ文化論における文化の概念は、ギアーツのいう「意味の網の目」としての文化概念である。そのことによって、スポーツを人間の行動テキストとして捉え、その象徴的意味に注目する視点の有効性が予見されることになる。

8.2 スポーツ文化論

体育学やスポーツ学の分野では「スポーツ文化」という概念は既になじみの概念である。スポーツを文化として捉えるこのような立場を巡って、1960年代後半から1970年代前半にわたって盛んに論じられたことが多々納によって整理されている(多々納, 1976)。その当時の論議の際にも、スポーツという文化が価値的に劣位にあるためにドイツ流の高尚な文化観に依拠して価値序列をあげようという傾向や、タイラーやリントンの広義の文化人類学的な文化概念に依拠して、全ての行動様式を文化と捉え、スポーツもその一つとするものが多く見られるという傾向が窺える。後者の傾向は、例えば影山(1977)や今村(1977)らが「スポーツ文化」というタイトルで初めて出版した『国民スポーツ文化』という書物の中にも顕著に見受けられる。

このように近年ではスポーツを文化として捉える傾向には文化人類学の影響が強く見られたのであるが、一方で運動や身体を文化と見なそうという傾向も影響していたと考えられる。例えば丹下(1963)は「運動文化」という概念をスポーツやレクリエーションを社会における文化として統一的に捉えようとして用いている(p.2)。ここにはスポーツ文化と区別して「運動文化」を上位概念として用いようという姿勢が見られる。竹之下(1965)もこの当時「運動文化」「身体文化」という概念を用いており、特に運動に関する物質的・非物質的な社会的所産すべてを包括する概念として「運動文化」という概念を用いている。このように、スポーツに限らず運動事象を広義の文化として捉えようという傾向が既に見られていたのである。この後、このような運動やスポーツに対する広義の文化観は、特にスポーツ社会学の分野に引き継がれていった(佐伯, 1981; 三本松, 1988)。

スポーツを文化と見なす考え方の中に、高尚な文化の中にスポーツを組み入れようとする文化の価値序列観に支配された取り組みがあったことは前述した通りである(高松, 1987; 佐藤, 1992; 寒川, 1994; 河野, 1997)。このような高尚な文化や教養としてスポーツを認知してもらおうという意図からスポーツ文化という主張がされたことは、先に O. グルーベ(1997)を引用したようにドイツにも見られたのである。最近このような文化の価値序列的論議は見られなくなってきたといえよう。しかしながら、日本では未だに「文化の日」と「体育の日 national sports day」が区別されているし、「文化功労賞」と「スポーツ功労賞」は別物と見なされている。その意味では、学問レベルではスポーツは文化として認知されてきているようであるが、一般大衆や生活世界の認知レベルでは文化としては劣位にあるどころか、全く別物として認識されているのが実状であるといえる。ここにも、一般的に流布したスポーツ観の根強さとその強固さが窺い知れるのである。

この一般的なスポーツ観やスポーツ・イメージに関しては、本研究ではスポーツ映像の関与について本論を通じて論議されることになるが、このような論議の前に最近のスポーツ文化の構造論的、文化複合的な考え方を押さえておくことも有効である。その理由は、特にこのようなスポーツ文化の構造論的な把握によってスポーツ文化を措定的に分節して把握し、そのことによってスポーツ映像がどの側面に関与していくかを考察する契機を定めておくことができると考えるからである。

スポーツ文化の構造論的研究は最近になって見られるようになったことが特徴的であるといえる(高松, 1987; 佐藤, 1992; 河野, 1997)。これらの研究は、ソシュールの言語の構造論的視座に依拠し、カッシーラーの形式という概念に基づいた文化の構造論であることが共通している。例えば、高松は、ソシュールの言語の構造論を敷衍して、スポーツを現象の位相(言語ではパロール)と構造の位相(言語ではラング)を区別する必要性を強調している(高松, 1987, p.22)。こうしてスポーツ文化の構造論的研究の対象として、スポーツの形式というものを問題にすべきであるという立場を導き出している。佐藤も、文化の「価値階層論」を排除し文化に差異論的アプローチというものを導入している(佐藤, 1992, pp.6-7)。さらに佐藤は、我々の眼前に生起しているスポーツ現象とその生起を可能にしているスポーツ構造とを区別した上で、スポーツ構造において「知的契機」「感性的契機」「身体的契機」という三契機を区別し、それらが有機的に関連しあいながら複合的な構成体としてスポーツという文化は存在しているという(佐藤, 1992, p.8)。これらの二つの研究に依拠して河野はスポーツを象徴形式として、その生成、機能、発展という変

化する有機的なシステムとして構造論的に捉え直しているのである（河野，1997，p.139）。

これらのスポーツ文化の構造論的研究では、スポーツ事象という現象の位相とスポーツを成り立たせる構造の位相とを区別し、スポーツに内的形式を見出してその独自性を確認していく方向をとっている。そのような構造を成立させる契機として身体的、知的、感性的な契機を分節的に示している。このような視点は、突き詰めれば、身体的＝技術文化、知的・感性的＝精神文化というようなくくり方も可能にする。そこには、このような文化の存立を可能にする社会の存在や制度の存在というものの影が薄くなっているともいえる。そのような社会文化的側面を視野に入れた文化論が寒川のスポーツ人類学的視点から主張されている「スポーツ文化複合」という概念である。

寒川は先ず「文化」という語の使用法に三つの意味レベルを区別する。(1)優劣比較を前提とした概念、(2)文明の対立概念として精神的・感情的・理想部面のものであって「それ自体価値を実現するもの」「目的そのもの」、そして(3)文化人類学でいう生活様式の全体という没価値的な概念である（寒川，1994，p.1）。そしてスポーツ文化論は第3の立場の文化概念を採用するものであるという。ここには(1)や(2)の概念に見られるような culture という語義が本来含意する教育や教化という側面も排除される立場がとられていると考えられる。このような文化概念に依拠してスポーツ文化を問題にする際に、「スポーツ文化複合」という概念が導入される。これは複合的・相互作用的な総体としてのスポーツ文化を便宜的に分節して論じようという立場であるといえる。寒川によればスポーツ文化複合というものは種々の文化要素からなるものであり、社会文化、技術（物質）文化、精神文化の三つの側面からなるとされる（寒川，1991，p.140）。彼によれば、社会文化とは人と人との関係調整に関わるものであり、スポーツ文化ではそのスポーツの勝敗に関する取り決めや運営する組織などをさす。技術（物質）文化とは物の制作や操作に関わるものであり、スポーツ文化では用具・施設やその制作方法や操作方法をさす。精神文化とは価値や信仰や知識に関するものであり、スポーツ文化ではスポーツの部分や全体を基礎づける価値観であるとされる（寒川，1991，p.140）。これらの三つのカテゴリーは便宜的に分節されたものであって、諸カテゴリーや諸文化要素間の全体的な関係のあり方が問われる必要があるのである。そのような全体的な関係性が構造というものを成すといえる。このような寒川の視点には社会文化側面や精神文化側面が身体文化側面とともに含まれており、その意味でもブルデューの文化資本概念や佐藤らのスポーツ構造論の両視点を総合的に取り込んだ包括的な概念であるともいえる。

また、最近のポストモダンの思想状況を受け、スポーツ文化概念にもその影響が見られるようになってきている。例えば、稲垣(1995)はポストモダンを「後近代」という彼独自の用語で捉え、民族スポーツを積極的にスポーツ文化全体に取り込む主張を展開している。彼によれば、近代に隆盛しているスポーツ文化は、極言すれば西洋の近代合理主義の成果であり、産業社会の論理に従うものである。その一方で世界中には西洋文化に関わりなく存在している、あるいは近代化しきらない民族レベルのスポーツ文化というものが多く見られる。それらの民族スポーツ文化に着目しながら、スポーツ文化の近代の拘束性を解き放とうというのが稲垣のスポーツ文化論であるといえよう。そのため、彼は「共生(コンビビアリティ)」という立場を推奨する(稲垣, 1991, p.158)。このことによって、従来のスポーツ文化の中心に位置した西洋中心のスポーツ文化と周縁に置かれ見向かれなかったスポーツとの共生、あるいは産業社会のスポーツとバナキュラーで未開地域のものとしてきた土着スポーツとの共生ということを方法論的手段として提唱する(稲垣, 1991, pp.158-165.)。この共生ということには、真の国際化という方向性と非日常/日常の共生という視座も含んだあらゆるスポーツ文化の共存という思想が含まれているといえる。

このような稲垣の視点は、スポーツ文化の領域を拡大し、近代社会における上昇志向に対置された下降志向という精神の方向性を求めるものである(稲垣, 1995, pp.211-242.)。しかしながら、ある意味では、そこにはスポーツ文化の身体的側面への視点が希薄になっているともいえる。そこで西谷(1995)は稲垣の著作に「身体の<テクネー>としてのスポーツ文化」という視点を全面に出してきて、稲垣のスポーツ文化論を補完するのである(西谷, 1995, pp.249-259)。西谷は「<スポーツ>とは、ヨーロッパ近代という生存環境のもとで、身体の<テクネー>に与えられた枠組み」(p.253)という立場を取る。彼は、近代はその身体の<テクネー>自体を変質化しスポーツもそのあり方を問われているという。そして現代の問題状況を次のように捉えている。「近代は身体を解放した。その解放された身体を別のかたちで拘束するシステムから、どのようにして再び身体を解き放ち、その<テクネー>の伸びやかな発現を保証するかということが問われているように思われる」(p.258)と。西谷は「スポーツはそれ自体文化なのである」(p.259)という立場をとるが、そのスポーツ文化の身体性にまなざしを送っている。

以上のようなスポーツ文化論の緒論を踏まえるならば、寒川という社会文化、技術(物質)文化、精神文化という三つの文化側面を分節的に措定した「スポーツの文化複合」という概念が、おおよそスポーツ文化というものの構成契機を示すものとして適当なもので

あると考えられる。当然のことながら、この技術（物質）文化には身体技法などの身体文化の側面、あるいは技術やモノの制作及びその操作を含めるものであり、精神文化側面には宗教的な次元のみならず、佐藤のこのような倫理的、美的な感性的な次元の価値観を反映するものである。また、社会文化側面には、そのようなスポーツ文化を制度として存立させるもののみならず、権力関係やイデオロギー的なものまで反映された行動様式を可能にするエトスなどを含むものでもある。このような意味でスポーツ文化の三つの文化側面を分節するならば、社会文化側面、身体文化側面、精神文化側面という3分節によってスポーツ文化が構成されているということも外的外れではないことになる。

8.3 スポーツ映像文化のスポーツ文化論的寄与

本研究では、上述したようなスポーツ文化の複合的、総合的な関係性にいかにスポーツ映像文化というものが関与するかを明らかにすることも、スポーツ学の研究上に何らかの寄与を成すものとなる。その意味で、スポーツが映像として固定化され、映写され、何らかのイメージを流布し再生産していくその様相を解釈していくことによって、スポーツ文化概念の再生産に関与せざるを得ないということになる。そのあり様を分析していくには、上述したスポーツ文化の文化構造論的な3側面についての検討が有用なものとなると考えられる。なかでも佐藤(1992)のいう感性的契機への寄与、あるいは寒川(1991)のいう精神文化側面への寄与は容易にその関与性が予想される。しかし、スポーツ映像文化というものがスポーツ文化の再生産に向けて寄与する側面はそれだけにとどまるものではない。

スポーツ映像によるスポーツ・イメージの再生産もいわば言説化される記号である。そこには身体が媒介される。それは便宜的に身体文化側面に分節化された言説化ではない。身体文化側面、精神文化側面、社会文化側面というスポーツ文化複合の3側面が、既に相互作用的、総合的に関与しあったスポーツの言説化なのである。このように、スポーツ映像として記録され映し出されるのはスポーツする人間の表象である。そうすると、スポーツ映像文化論は「文化としてスポーツする身体をいかに映し出して描き、記録化しているか」という視点から解釈を深めることも可能となる。つまり、スポーツという文化装置に対して身体映像を中心としながら、しかも精神文化側面、社会文化側面を含めた3側面からスポーツ・イメージの再生産の様態を明らかにする必要性がここに示唆される。スポーツ映像では映し出される選手達の身体パフォーマンスや行動が解釈の中心的な位置を占めることになるが、しかしそれは身体文化側面に限られるものではない。スポーツ映像文

化には3側面からの総合的な解釈が求められる。そのような総合的な解釈の知見は、翻ってスポーツ文化論に寄与することが予見される。

スポーツ映像文化は、このようにスポーツ文化の3側面を記録化し保存し、映し出すものであるが、特にスポーツ映像ジャンルを通してスポーツ文化へのイメージの固定化・再生産という事態が本論文で志向する解釈次元であるといえる。

注

注1. 本論文での映画の表記法は文献との混同を避けるために、以下のような表記を用いる。原題の場合にはそのまま表記し()に監督名と作品の公開年とを明記する。日本で公開された作品に関しては、『 』に邦題と原題を併記し、()に監督名と作品の公開年を明記する。文献の著者と監督を区別するために、映画作品の場合には(…監督, 1997)のように「監督」という表記を付した。

注2. 本論文の文献表記については、APA(American Psychological Association)方式を採用し、できる限り出典を文中に著者名(発表年)という形で示し、可能な限りページも明示する Author-Date Method方式を用いることにした。著者に同姓がいる場合には文中に著者名をフル表記した。各章の巻末にアルファベット順に文献表を纏めた。同じ著者が同年に複数の文献を発行した場合には小文字のアルファベットを付して区別するAPA方式が採用されている。各章の文献は論文巻末に論文一覧として纏めておいた。

文献 References

- ベイトソン(佐伯泰樹・佐藤良明・高橋和久訳)(1986, 1987)精神の生態学 上・下. 思索社: 東京. <Bateson, G.(1972)Steps to ecology of mind. Harper & Row: New York.>
- Bergan, Ronald(1982)Sports in the movies. Proteus Books: London & New York.
- ブルデュー(福井憲彦訳)(1986)文化資本の三つの姿. actes(アクト) 1:18-28. <Bourdieu, Pierre(1979)Les trois états du capital culturel. In Actes de la recherche en sciences sociales 30.>
- ブルデュー(今村仁司・港道隆訳)(1988)実践感覚 1. みすず書房: 東京. <Bourdieu, Pierre(1980)Le Sens Pratique. Les Éditions de Minuit: Paris.>
- ブルデュー(田原音和監訳)(1991)社会学の社会学. 藤原書店: 東京. <Bourdieu, Pierre(1980)Questions De Sociologie. Les Éditions de Minuit: Paris.>
- Dickerson, G.E.(1991)The cinema of baseball: Image of America, 1929-1989. Meckler Publishing: Westport, CT.
- ガダマー(池上哲司・山本幾生訳)(1977)真理と方法. O. ベゲラー編(瀬島 豊他訳)解釈学の根本問題(第6刷). 晃洋書房: 京都, pp.171-227(1984年版, 第1刷1977). <Gadamer, Hans-Georg(1960) Wahrheit und Methode. Tubingen, S.256-269, S.275-295.>
- ギアーツ(吉田禎吾他訳)(1987)文化の解釈学 I, II. 岩波書店: 東京. <Geertz, C.(1973)The

interpretation of cultures. Basic Books, Inc. Publishers: New York.>.

グラムシ(山崎 功監修)(1961)グラムシ選集 1. 合同出版:東京.<Gramsci, Antonio(1947) Opere Scelte di Antonio Gramsci.>

グラムシ(山崎 功監修)(1962)グラムシ選集 3. 合同出版:東京.<Gramsci, Antonio(1947) Opere Scelte di Antonio Gramsci.>

グルーベ(永島惇正・岡出美則・市場俊之訳)(1997)文化としてのスポーツ. ベースボール・マガジン社:東京. pp.1-15.<Grupe, Ommo(1987) Sport als Kultur. Edition Intefrom: Zurich.>

ハーグリーブス(佐伯聰夫・阿部生雄訳)(1993)スポーツ・権力・文化—英国民衆スポーツの歴史社会学. 不昧堂出版:東京.<Hargreaves, John(1986) Sport, power and culture: A social and historical analysis of popular sports in Britain. Polity Press: Cambridge.>

福井憲彦・山本哲士(1986)ハビトゥス、プラティック、そして構造. actes 1:38-52.

家長知史(1997)世界史映画教室. 岩波書店:東京.

今村浩明(1977)文化としてのスポーツ. 影山 健(編著)(1977)国民スポーツ文化. 大修館書店:東京, pp.27-30.

稲垣正浩(1991)後近代社会のスポーツ. 寒川恒夫(編著)図説スポーツ史. 朝倉書店:東京, pp.156-188.

稲垣正浩(1995)スポーツの後近代:スポーツ文化はどこへ行くのか. 三省堂:東京, pp.4-13.

石川栄吉(編)(1978)現代文化人類学. 弘文堂:東京, pp.5-6.

影山 健(編著)(1977)国民スポーツ文化. 大修館書店:東京, pp12-18.

加藤幹郎(1996)映画ジャンル論:ハリウッド的快楽のスタイル. 平凡社:東京, pp.9-16.

木田元・丸山圭三郎・栗原 彬・野家啓一(編)(1989)コンサイス 20 世紀思想事典. 三省堂:東京, p.731.

河野清司(1997)象徴形式としてのスポーツの構造論的研究:その生成, 機能, 発展を中心として. 体育学研究 42:128-141.

マカルーン(光延明洋訳)(1988)近代社会におけるオリンピックとスペクタクル理論. マカルーン(編)(光延明洋他訳)世界を映す鏡. 平凡社:東京, pp.387-442. <MacAloon, J.J.(Ed.)(1984) Rite, drama, festival, spectacle: Rehearsals toward a theory of cultural performance. ISHI: Philadelphia, pp.241-80.>

丸山圭三郎(1993)文化記号学の可能性(増補完全版). 夏目書房:東京, p.252.(本書は 1983 年に日本放送出版協会から刊行されたものに丸山氏の追悼祈念として刊行されたものである。)

水島恵一・藤岡喜愛・土沼雅子(編)(1989)イメージ心理学 4. イメージの人間学. 誠信書房:東京, pp.14-19.

モナコ(岩本憲児、内山一樹、杉山昭夫、宮本高晴訳)(1983)映画の教科書:どのように映画を読むか. 株式会社フィルムアート社:東京.<Monaco, James(1977) How to read a film: The art, technology, language, history, and theory of film and media. Oxford University Press, Inc.: New York.>

長坂寿久(1995)映画で読むアメリカ. 朝日新聞社:東京.

西谷 修(1995)身体の<テクネー>のゆくえ — 稲垣正浩『スポーツの後近代』の余白に — . 稲垣正浩, スポーツの後近代:スポーツ文化はどこへ行くのか. 三省堂:東京, pp.249-259.

小此木啓吾(1992)映画で見る精神分析. 彩樹社:東京.

リントン(1952)(清水幾太郎・犬養康彦訳)文化人類学入門. 東京創元社:東京, pp.49-50.

佐伯聰夫(1981)文化としてのスポーツとその指導. 勝部篤美・糸野 豊(編)実践コーチ教本 3

コーチのためのスポーツ人間学. 大修館書店: 東京, pp.203-242.

佐原龍誌(1994)映像の中のスポーツ文化—美術大学における保健体育の試み. 体育の科学 44-11:934-938.

三本松正敏(1988)スポーツの文化システム. 森川貞夫・佐伯聰夫(編著)スポーツ社会学講義. 大修館書店: 東京, pp.20-31.

佐藤臣彦(1992)体育とスポーツの概念的区分に関するカテゴリー論的考察. 体育原理研究 22:1-12.

島田裕巳(1995)ローマで王女が知ったこと: 映画が描く通過儀礼. 筑摩書房: 東京.

下中直也(編)(1971)哲学事典. 平凡社: 東京, p.95.

新村 出(編)(1991)広辞苑第4版. 岩波書店: 東京, p.2288.

寒川恒夫(編)(1991)スポーツ文化複合. 体育の科学 41-2:139-145.

ジンメル(阿閉吉男編訳)(1987)文化論. 文化書房博文社: 東京.

寒川恒夫(編)(1994)スポーツ文化論. 杏林書院: 東京, pp.1-3.

鈴木みどり(編)(1997)メディア・リテラシーを学ぶ人のために. 世界思想社: 京都, pp.2-22.

高松昌宏(1987)文化の一形式としてのスポーツの構造に関する一考察 — E.カッシーラーの文化論から —. スポーツ教育学研究 7-2:17-25.

竹之下休蔵(1965)体育社会学. 大修館書店: 東京.

丹下保夫(1985)体育技術と運動文化(復刻版). 大修館書店: 東京. <初版, 明治図書(1963)>

多々納秀雄(1976)「文化としてのスポーツ」に関するモデル構成 — スポーツのシステム分析のための一準備 —. 体育社会学研究 5:124-153.

タイラー(比屋根安定訳)(1962)原始文化 — 神話・哲学・宗教・言語・芸能・風俗に関する研究 —. 誠信書房: 東京 <Tylor, B.T. (1873) Primitive culture (2 vols.). J. Murray.>

山口節郎(1979)解釈学と社会学—『解釈的パラダイム』批判. 思想 69:100-123.

山口順子(1997)スポーツ映像文化の現在. 体育の科学 47:236-238.

山中速人(1993)ビデオで社会学しませんか. 有斐閣: 東京.

安原 顯(編)(1993)リテラール別冊3 映画の魅惑: ジャンル別ベスト1000. 株式会社メタローク: 東京.

吉見俊哉(1994)メディア時代の文化社会学. 新曜社: 東京, p.24.

Zucker, H.M. and Babich, L.J. (1987) Sports films: A complete reference. McFarland & Company, Inc. Publishers: Jeferson, NC.