

# 現代社会におけるスポーツと身体イメージ

阿部 勘 一

## 1 はじめに

本論文は、現代社会における身体イメージにかんする考察をもとに、スポーツにおける身体の意味、身体イメージについて考察するものである。まず、身体の意味づけ、および身体イメージの変遷について、近代以降、身体が客体化し、かつ消費される対象となる二重の「モノ化」が起きてくることについて考察する。次に、スポーツにおける身体の意味づけやイメージにかんして、スポーツする身体が、身体の二重の「モノ化」を背景に、ファッションにおける「マヌカン」のように見られ欲望されるモノという意味づけにすり替わること、あるいは「マテリアル」で「メカニカル」なモノとして扱われるように変容することについて考察する。これらの考察を通して、スポーツにおける身体の「モノ化」が、スポーツにおける理想や倫理性を超え、ある種の矛盾の中におかれている現状について考察する。

## 2 身体イメージの変遷

身体は、一般的に、人為的手段によって変形を加えたり、制御することが不可能なものとみなされてきた。それは、身体は生命体そのものであり、身体に変形を加えることは、生命を危険な状態にさらす可能性があるからである。また、そのような背景から、人為的手段によって身体に変形を加えることは、倫理的問題、すなわちタブーを伴うものとしてとらえられてきた。

しかしながら、近代以降、医療技術の進化に伴い、身体にかんする科学的な分析や知識が蓄積されるにつれて、身体を管理し制御することはもちろん、身体に変形を加えることも容易になった。身体に人為的手段を用いて変形を加えることが、生命を脅かすこともなくなってきた。

そのような医療技術の発展や、医療にかんする知識の蓄積と普及は、人間の身体に対する感覚的なイメージを変えていくこととなった。身体は、生命や魂、そして意思の宿った主体 (subject) そのものという存在から、主体によって制御可能な客体的な物体 (object) となったのである。

このような状況を踏まえて、現代社会における身体の意味づけや身体イメージについて考えてみることにする。例えば、巨明志は、身体の社会的形式を、次の2つの「命題」に分類している (巨 1996: 213)。

- ① 人間は身体である (being としての身体)
- ② 人間は身体を持っている (having としての身体)

①の「人間は身体である」とは、身体が人間として存在するための「器」であると同時に、先に述べたように、身体そのものが主体であるということの意味する。しかしながら、近代以降、デカルトの有名な「身体—精神」の二元論にあるように、人間は「身体を持っている」存在とみなすことができるようになった。身体を所有するということは、人間 (の意思) からみた場合、自らに属している身体を、外的な存在すなわち客体とみなしていることになる。

このように巨が掲げる身体をめぐる2つの「命題」にあるように、人間にとって身体は客体として「持っている」存在であることは、既に前提となっている。しかし、身体は、現代に至るまで、巨が掲げる2つの「命題」の間で揺れ動いてきた。身体は、人間の存在そのものなのか、それとも、個人が所有するモノなのか。これは、たとえ医療技術などが進化し、身体にかんするさまざまな施術が可能になったとしても、問題となることである。医療技術などを用いて身体を自在に「変工」<sup>1)</sup> させること自体は簡単にできるようになったとしても、そこには、身体を物理的に「変工」させることに対するタブーの問題、すなわち身体が客体化、物体化した存在とみなされることに対する倫理的な問題が存在してきたのである。

しかしながら、このタブーや倫理的な問題は、近代以降の資本主義社会、と

りわけ消費社会という成熟した資本主義の帰結として顕在化してくる社会において、いとも簡単に乗り越えられてしまった。消費社会では、身体は、客体化、物体化した意味での「モノ化」だけでなく、消費の対象となる「モノ化」が生じるのである。特にボードリヤールの消費社会にかんする一連の議論を踏まえると、身体を意のままに制御する欲望を消費の対象とすることは、ある種必然なことといえる。消費社会では、消費者は、商品のいわゆる記号的な側面、すなわち商品に意味づけられた記号に対して価値を見出し、消費の対象とする。商品に意味づけられた価値を消費する、いわゆる「記号を消費する」というとき、消費者は、ボードリヤールの言葉を借りれば「もはや存在しない個性」、商品が包含する記号によって表現された個性を消費するのである。

消費者にとって、個性を表現するための媒体が身体であることはいうまでもない。消費社会における消費の典型的な例である衣服のファッションは、身体を媒介とする個性の表現である。消費者は、自らの身体に衣服を着せるという身体への施しを通して個性を表現しようとするのである。

マクルーハンは、『メディア論』において、衣服を皮膚の拡張したものであるメディアと捉えている。「皮膚の拡張としての衣服は、熱抑制機構であるとともに、社会的に自己を規定する手段であると見ることができる。」(McLuhan 1964=1987: 120)とマクルーハンが述べるように、衣服は、皮膚を外部から保護するのではなく、むしろ「第二の皮膚」として、身体と一体となり、身体の形相やイメージをデザインしていく。消費者は、衣服という個性を表現するための意味が含まれた記号としての商品を自らの身体にまとい、衣服をまとった身体によって表象されるイメージを発信する行為を消費しようとする。このとき消費されるのは、もはや衣服という商品ではなく、自らを消費の対象として身体を意のままに操り、自らの身体イメージを創造する行為そのものである。

この意味において、衣服をまとう行為の先には、身体そのものを変形、加工させる「変工」という行為があるといえる。そもそも、身体を「変工」させる行為は、樺山(1996)がいうように、さまざまな呪術や儀礼などの「文化人類学的な主題」であり、客体化はおろか、経済学的な主題、すなわち消費される行為とは異なる次元の問題として捉えられてきた。しかし、消費社会では、ファッションのモードの中で、身体「変工」自体が記号化した衣服をまとうことと同様の次元の行為となるのである。

衣服は、医療行為によって身体を直接的に「変工」するものではない。しか

し、衣服を「第二の皮膚」と考えるならば、衣服は、そのデザインによって人間の身体を形づくるものであるといえる。衣服のデザインや色などによって、実際の身体のフォルムとは異なるフォルムを作り出すことができる。例えば、「スキニー」なズボン、実際の身体よりも脚のラインを細く見せることができるし、肩にパッドを入れて肩幅を広くしたジャケットは、実際の身体よりも大柄に見せることができるだろう。

衣服のデザインが、身体のフォルムを変形させることを極端にした現象がある。19世紀にヨーロッパ諸国やアメリカなどで女性用下着として普及したコルセットである。コルセットは、当時女性の身体の理想型とされていた細いウエストのラインを表象するために、細いウエストのラインに合わせて身体を形作るように拘束する「衣服」であった。実際、コルセットでウエストをひどく締めつける姿を見れば、内臓を圧迫するなどの健康被害を及ぼすことは明らかである。それにもかかわらず、当時の女性は、コルセットを用いてウエストを締め上げ、男性は自らの階級性を誇示するために、女性にそのようなファッションをさせていた<sup>2)</sup>。

コルセットは、今述べたような女性用下着という衣服を指すのと同時に、骨折やむち打ち症など、怪我をした際に患部を固定させる器具のことも指す。このことは、医療的な施術のレベルで身体を「変工」することと、ファッションとして衣服を身につける「消費」することとが、ある種同次元のものとなることを意味するだろう。つまり、消費社会の中で、制御不能で不可侵な身体という存在が、例えばファッションのように消費される対象となることで、消費されるモノ＝客体として位置づけられることになる。しかも、そのことに対して倫理的な抵抗をいとも簡単に超えてしまったことを意味するのである。

「衣服はメディアである」といったマクルーハンもいうように、衣服は、本来、「エネルギーを蓄え、それを伝えるのにも役だ」ち、「熱制御機構」のような機能的役割を持っている。衣服には、肉体としての皮膚を外部から守ったり、身体の動きを保護する役割があるのだ。しかしながら、マクルーハンもいうように、確かに「衣服はメディア」であり、「社会的に自己を規定する手段」として、衣服を媒介にしてファッションを他者に見せる、あるいは他者に見られることで意味＝価値づけされるものである。その意味において、メディアである衣服は消費される対象となり、「第二の皮膚」であるメディアとしての衣服をまとった身体自体も消費される対象となるのである。

身体が消費される対象としてのモノとなることは、なにも「第二の皮膚」である衣服をまとった身体だけではない。身体そのものを、管理、制御、そして「変工」することもまた消費の対象となる。つまり、身体にまつわるさまざまな商品や施しが消費される対象となる。すなわち、身体そのものが消費の対象となるのである。

ボードリヤールは、現代の消費社会において、身体＝「肉体」が消費の対象となっていることを次のように指摘する。

消費対象のパノプリ [セット] のなかには、何よりも美しく貴重で素晴らしいモノ—あらゆるモノの要約的表現である自動車よりはるかに多くの共示を含んだモノがある。肉体だ。… (中略) …肉体を取り巻く衛生観念や栄養や医療の崇拜、若さ、エレガンス、男らしさ、女らしさなどの強迫観念、美容や痩せるための節食療法およびそれらの生贖の儀式を思わせるやり方、そして肉体にまつわる快樂の神話、—これらはすべて今日では肉体が救済の対象となったことを示している (Baudrillard 1970=1979: 186-187, 傍点訳者)。

現代の消費社会の中で、身体は、神聖で不可侵なものという倫理的な壁を簡単に乗り越え、人びとは、身体＝「肉体」を、むしろ積極的に消費されるモノとして扱おうとする。そこに、身体の健全性、すなわち病気や怪我などを避け、健康という生活の質 (Quality of Life) が良好で、ある種の快樂を得られる状態の身体を求めようとする。身体の健康 (身体が健康である状態) という快樂は、消費者が求める欲望であり、その意味においても消費の対象となっている。それは、単に健康な身体であることが生活するうえで不快でないから、ということだけではない。健康な身体を持っていることが、例えば他者に対する見せびらかしなど、記号表現の一つとなっているといえるのだ。このような点について、ボードリヤールは以下のように指摘している。

健康への態度は、道具としての肉体によって表わされる場合には肉体の均衡の一般的機能と定義されるが、威信をもたらす財としての肉体によって表わされる場合には地位向上の要求の一機能となる。その結果、健康は競争の論理に組みこまれ、医療や薬に対する潜在的には限りのない要求と

いう形で表現されることになる。それは部分品としての肉体への自己陶酔的執着に結びついた強迫観念的な要求であると同時に、個性化と社会移動の過程に結びついた地位向上の要求であって、いずれにしても、自由や私的所有への権利を補足する基本的人権の現代的発展としての「健康権」とはほとんど関係がない。健康は今日では生き残るための生物学的な意味での至上命令である以上に、地位向上のための社会的至上命令となっているのであって、基本的「価値」というよりは見せびらかしなのである (Baudrillard 1970=1979: 204, 傍点引用者)。

ボードリヤールは、同様の文脈で、身体の衛生にかんする欲望についても、ある種消費社会的な意味での「欲望の単なる記号形式」とであると指摘する。

衛生の強迫観念は、肉体を否定し、排斥し、抑圧するピューリタニズムのモラルを直接継承するわけではない。現代の倫理はもっと巧妙になっていて、肉体から衛生概念だけを抽出し、忘却され検閲された欲望の単なる記号形式とすることによって、肉体を神聖化する。(大げさで強迫観念的な) 衛生への執念が今日いたるところに見出されるのはこのためである (Baudrillard 1970=1979: 209, 傍点引用者)。

健康や衛生といった、ある種医学生理学的な観点からの身体に対する関心は、身体をモノとして扱うことを合理的なものとみなすようになる。このことは、スポーツにおける身体の位置づけやあり方を考えるうえでも重要なことである。ある種独特で、決められた動きをする器械のように、スポーツ競技に必要な身体の規律訓練をおこなうことはもちろん、身体を動かすという行為を通して身体を健康な状態に維持することなど、スポーツを通した身体への関心は、身体を客体的なモノとみなすことはもちろん、まさに消費の対象にもなっていくのである<sup>3)</sup>。

いずれにせよ、現代社会において、身体が二重の意味でモノ化していることは、否定できない事実となっている。そのような中で、身体と密接にかかわるスポーツという行為、スポーツ競技などにおける身体の扱われ方、身体の意味づけはどのようになっているのかについて考察することとする。

### 3 記号化する身体とスポーツにおける身体

#### 3-1 スポーツにおける身体とファッション

現代社会において、スポーツは、専門のアスリートだけのものではなく、一般の人びともレジャーとして実践し、楽しむものとして広く普及した。もちろん、スポーツを見るものとして楽しむことも広く普及している。見るスポーツという観点は、アスリートを鑑賞する対象として消費することでもあり、アスリートの実践をある種ファッションとしてまねることでもあるだろう。そして、鷺田清一がいうように、「スポーツは観られるためにあり、スポーツをすること自体、「異装ともいべきコスチュームがつきものである」（鷺田 1995: 92）といえる。

スポーツでは、それぞれの競技において最高のパフォーマンスが得られるような機能を持った衣服を身につけることが必要とされる。極端な場合、古代ギリシャのオリンピックのように、衣服を身につけないほうが、あらゆる動きがとりやすく、むしろ機能的には最高のパフォーマンスが得られるという考え方もあるかもしれない<sup>4)</sup>。しかし、近代以降、「第二の皮膚」である衣服を身にまとうことで、生身の身体よりも、より効果的な身体を得られる可能性が浮上してきたといえる。選手たちは、裸体でスポーツをすることに倫理的問題があるからではなく、裸体よりも衣服の機能的な力を借りるほうが運動能力を高められるから衣服を着用するのである。その点からも、「第二の皮膚」である衣服は、先に述べたコルセットの例ほど極端ではないが、スポーツにおいて機能的な身体を形作るものであり、そのようなスポーツに最適な身体を形作る役割を果たすものである<sup>5)</sup>。スポーツにおける衣服は、「身体を純粋なマテリアルとしてのボディに還元する」（鷺田 1995: 95）ものなのである。

スポーツにおける衣服は、時代を経てスポーツの普及と発展にともない、ファッションとしてさまざまな形で人びとの中に取り込まれていく。スポーツを実践するための機能的な「道具」として使用され、必ずしも消費される対象でなかったスポーツウェアが、スポーツ競技から切り離され、ファッションとして消費される対象となるのである。典型的な例としては、古い話ではあるが、1995年から1996年に話題になったナイキ (NIKE) 社の「エアマックス」というシューズをめぐる例がある。ナイキ社の「エアマックス」シリーズは、走る

ときの衝撃をやわらげるために、かかとにエアークッションを入れてあるのが大きな特徴である。このシューズが、その機能的特徴というよりも、シューズのデザインそのものや、ナイキ社と契約しているマイケル・ジョーダンが使用しているバスケットボール用のシューズ「エアジョーダン」(Air Jordan) シリーズの人気と相まって、日本で爆発的なブームとなった。「エアマックス」自体はバスケットボール用ではなかったが、マイケル・ジョーダンという存在がアイコンとなり、「エアマックス」は、バスケットボールというスポーツをアイコンにしたファッションとして、流行の一端を担っていた<sup>6)</sup>。

「エアマックス」を履く人びとは、スポーツ時に使用するとか、スポーツを始めるために購入しているわけではない。ましてや、かかとに仕込まれたエアークッションの効果で快適に歩けるから、「エアマックス」を履いているわけではない。「エアマックス」のかかとに仕込まれたエアークッションの機能的な役割に対する意味＝価値は、もはや存在しないのである。「エアマックス」に限らず、「エアジョーダン」などのスポーツシューズは、スポーツにおける機能的な身体像から切り離され、「魅力的な身体」を公示し演出するための「道具」となるのである。

また、団体競技を応援する観衆たちが、選手と同じウェアを着用しているのは、現在ではよく見かける光景である。この場合、観衆たちは、スポーツをするためにウェアを着用しているのではないことは明らかである。応援している人びとは、応援する選手たちと同じウェアを着用することによって、自分たちが選手たちと一体であることを公示しているのである。特にサッカーの場合、サポーターは「12番目の選手」という位置づけがあり、背番号が12番のユニフォームを着用して応援することが、サッカー文化の中に根付いている。また、サッカーに限らないが、応援する人びとが、最頂の選手のレプリカユニフォームを着用することも同様の意味づけがあるといえよう。スポーツウェアは、まさに観衆たちの制服＝ユニフォームという、チームとの一体感や所属意識を公示する記号であり、その記号が消費される対象となる。ユニフォームというファッションとしての衣服はもちろん、ユニフォームを着て応援すること自体もまた、ファッションとして消費される対象となっている<sup>7)</sup>。

スポーツウェアが、スポーツという身体運動のための機能的な「道具」から、ファッションという、いわば審美的なものとして公示されるようになる。このことは、近代以降、スポーツ競技自体が広く大衆に広まり、見世物化する中で、



ますます強調されてくる。見世物化するスポーツでは、試合の勝敗という結果だけが注目されるのではなく、選手の技術やパフォーマンスといった身体運動を含めた身体の公示が注目される。その結果、スポーツ選手の公示された身体は、消費の対象となるのである。ましてや、前述したように衣服が「第二の皮膚」だとすれば、スポーツウェアは、そのような消費の対象となる身体を公示するものでもある。

スポーツのウェアやコスチュームは、「第二の皮膚」として、スポーツ選手たちの競技における「マテリアル」で機能的な身体を公示するとともに、「記号の経済学のシステムにとって、肉体のモデルとなる」「マヌカン」(Baudrillard 1976=1992: 275)のごとく審美的な身体を公示するものとしても機能する。スポーツにおける身体は、競技における身体そのものの能力を発揮する「マテリアル」で機能的な役割と、見世物としての審美的な役割という二面性があり、スポーツにおける身体はその間を行き来する。それを媒介にしているのは、生身の皮膚と「第二の皮膚」すなわちウェアであるといつてよい。

内田隆三は、テレビCM表現の分析において、テレビCMが〈身体〉を多用する点に注目し、テレビCMにおける身体の記号＝コードの作用について、2つのコードを提示している<sup>8)</sup>。それは、「機能的な形象」としての身体のコード「F」(fonctionnement, 「F」と表記)と、「性的な形象」としての身体のコード「S」(sexualité, 「S」と表記)(内田 1997a: 133)である。

ボードリヤールの「肉体のモデル」に照らし合わせると、この2つの身体のコードは、次のような対応関係にあるといえる。すなわち、身体コード「F」が準拠する理想的身体は、「労働力としての肉体の機能的「解放」の完成されたモデル」(Baudrillard 1976=1992: 275)である「ロボット」に相当する。身体コード「S」が準拠する理想的身体は、前述した「マヌカン」に相当する<sup>9)</sup>というものである。

スポーツする身体のコードは、試合に勝つ、あるいは記録を更新するという「労働」に最適化した身体であるし、そのような身体でなければならない。その意味では、スポーツする身体は、スポーツという機能に特化した身体コード「F」として意味づけられる。だからこそ、スポーツウェアは、スポーツする身体に最適化された「皮膚」をつくるための「道具」<sup>10)</sup>であり、ファッションとして顕示し公示する目的で消費される「衣服」ではないという考え方をされるのである。このような考え方は、「労働」として生産に向かう「ロボット」

という身体と、欲望される「モデル」として消費に向かう「マヌカン」という身体が、生産と消費という軸の間で対立関係にあることと同様である。スポーツにおける身体は、あくまで純粋で生産的な「労働」に向かうためのコード「F」な身体であり、「マヌカン」のごとくモデルとして欲望されるコード「S」な身体ではないのである。内田も言及しているが、この意味でも、身体コード「F」と身体コード「S」は、相互排他的な関係にあるといえる。さらにいえば、スポーツにおいて、身体をセクシュアリティの身体コード「S」として捉えることは、前述したナイキのスニーカーの例にもあるように、ある種倫理的な問題をはらむものとして捉えられる。スポーツおよびスポーツする身体が、消費の対象として欲望されることはもちろん、まさに見世物とされる身体コード「S」として欲望されることは、ある種非道徳なものだと考えられているのである。その意味において、この2つの身体コードは相互排他的関係にあり、スポーツする身体コード「F」を身体コード「S」として見る、見せる、見られることは、スポーツのあり方や思想という観点から問題があることとみなされている。

しかし、内田によると、身体コード「F」と身体コード「S」については、各形象としての身体の有機的統合を解体することで、互いに変換させることが可能になるという。内田によるテレビCM表現における〈身体〉のコードの分類と、2つのコードがクロスオーバーするCMの表現にかんする分析<sup>11)</sup>を踏まえると、この2つのコードは、実は相容れるものだということができる。

スポーツにおけるコスチュームは、スポーツにおける身体コード「F」をつくる役割があるが、その場合の身体とは、スポーツそのものにおける「理想的な身体」に他ならない。前述したように、スポーツウェアは、「身体を純粋なマテリアルとしてのボディに還元」する。これは、スポーツにおける「理想的な身体」という「雛形」に、自己の身体を強引にはめ込むことに似ている。スポーツウェアは、基本的には運動機能を最大限に発揮させるために「設計」されている衣服である。この意味で、スポーツウェアは、非日常的な衣服である「コスチューム」となり、身体をサイボーグのような「マテリアル」な身体に「変工」させている。

スポーツウェアは、単に身体をサイボーグのような「マテリアル」な身体に「変工」させるだけにとどまらないといえる。近代以降、見世物として見せる、見られるようになったスポーツでは、選手は身体を公示することで価値を持たせようとするようなことがなされる。そのとき、選手は、競技における身体コ

ード「F」な水準の身体を評価されるはずである。選手の身体はセクシュアリティな欲望をかき立てる身体として公示されてはいないし、ましてやスポーツにおいて、身体をセクシュアリティなものとして消費することには、ある種のタブーがあるといえる。「純粹」で「神聖」なスポーツにおいて、スポーツする身体をセクシュアリティの次元において消費することは、「不純」で「不浄」な行為であると思われるだろう。スポーツする身体は、セクシュアリティの次元の見世物として消費されるのではなく、その「超人的」な「身体能力」を発揮する身体コード「F」を公示する見世物として消費されるものだという考え方である。

しかし、そもそも、スポーツにおいて試合に勝つ、あるいは記録を更新するような合目的的で機能的な身体をつくることは、「havingとしての身体」を前提とした身体をモノとみなしているという点において、消費される身体と同じ次元にある。機能的で機械的な身体は、「健康的」で「美しい」という記号のもと、人びとの羨望のまなざしによって、セクシュアリティの次元においても誘惑され欲望され、消費される身体となるのである。スポーツにおける身体運動の訓練は、身体を意のままになる存在として捉え、まさにフィジカルに機能する身体の改造を意味する。この現象は、いわば「身体（ボディ）が服（コスチューム）に変換する」（鷺田 1995: 97）ともいえる。

さらに、近代以降の見世物化するスポーツでは、アスリートたちが所有(having)している身体だけが観衆の消費対象となるだけでなく、身体の所有者であり操縦者である選手の人格や存在そのものもまた、消費の対象となる。特に、選手の人格や存在は、「ヒーロー」や「カリスマ」といった、観衆によって意味づけられる記号として消費されるといってよい。そのとき、選手が所有する身体は、衣服におけるファッションのごとく意味づけられた記号として消費されるといえよう。その意味では、スポーツ選手の身体は、「マヌカン」のごとくセクシュアリティの次元で消費される身体にもなると考えられる。

スポーツにおける理想的な身体は、「機敏に動作」し、運動のための体力すなわちエネルギーを蓄積し、パワーを秘めた身体である。スポーツ選手のみならず、技巧的な能力の次元で完璧な身体を追い求める欲望、自己の身体を技巧的に究極な身体に改造しようとする欲望は、現代のフィットネス・ブームやダイエット、健康ブームに接続していく。人びとがコード「F」の次元の身体を作りあげることに欲望することは、「健康モラリズム」（鷺田 1995: 98）という

医学的な見地を後ろ盾にした身体に対する規範あるいは権力が作動していることを意味する。それもまた、健全なコード「F」という次元の身体を求めようとする一方で、コード「S」という次元における身体、すなわち審美的でファッショナブルで羨望のまなざしを受けようとする、自己顕示的な身体を求めようとする欲望に接続する。その意味で、スポーツする身体は、健全で健康的で、かつスポーツ競技における身体運動を担うコード「F」の次元での身体という側面を持ちながら、近代以降、消費され、見世物となることによって、本来相互排他的な関係であったコード「S」という次元、すなわちセクシュアリテの次元での身体と相關的な関係として接続し、いわば「マヌカン」のごとく欲望の対象として消費されるものとなる<sup>12)</sup>。

このことは、近代社会における身体イメージのモノ化という背景はもちろん、近代社会におけるスポーツが、実践する人びとの共同体のものから、もっぱら見る人びとを前提にした見世物化、興行化し、その結果、競技をするスポーツ選手の身体が消費されるようになるという、スポーツの変質を象徴している。スポーツが興行化することによって、スポーツ選手の身体は、技量や運動能力を持つ意味での身体コード「F」として見られるだけではなく、まさにヴィジュアル的な意味で、あるいはファッションモデル、「マヌカン」とみなされるような身体コード「S」として見られるようになる。スポーツする身体が身体コード「S」という意味づけをされることによって、スポーツ選手は、時に英雄的、スター的、そしてアイドル的に消費される。スポーツウェアをもとにしたスポーツする身体のファッショナブルな変質は、スポーツがもっていたあるべき姿を崩していく。このような身体コードの変質は、現代におけるスポーツの意味づけの変化と相まって、スポーツにおける倫理的な矛盾を超えていくことになるのである。

### 3-2 スポーツと「デジタルな身体」

ところで、スポーツの世界では、現在でも「身体能力」という言葉で、スポーツ競技のために適した人間の身体に宿る能力を表現することがある。この背景には、スポーツ自体が、人間の身体にはある種の限界があり、その限界を踏まえたうえで、人間が競技として身体の能力を競い合うという前提がある。つまり、スポーツは、人間の身体が科学的な力で管理、制御することができないという身体イメージのもとにおこなわれてきたのである。人間の身体が科学的

な力で管理、制御することができたとしても、それは、自然な状態の身体を侵害することとなり、ある種の倫理的な問題を発生させる。スポーツにおける身体は、「身体能力」という言葉が象徴するように、「beingとしての身体」という捉え方を前提にしているのである。

このような考え方のもとに、選手は、スポーツ競技における「身体能力」を高めるために、そして自らの「身体能力」を引き出すためにトレーニングをおこなう。スポーツにおける身体の所作は、日常生活に用いる所作の延長線上にあるものだけではなく、特定の部位に特化した所作や、非日常的で特殊な所作などが必要となるからである。スポーツにおける特殊な身体の所作は、非日常的であると同時に、規律的な特徴を持っていることが多い。規律的な身体の所作は、自然で無意識に動かせるような所作ではなく、ある種不自然な所作を意識的に行わなければならないものが多い。そもそも、規律的な動きは、例えば他者と所作を合わせるなど、自然な身体所作の外部で設定されるものである。したがって、規律的な身体の所作を獲得するためには、意識的な訓練が必要となるのである。

身体に対して意識的な訓練を必要とするからこそ、スポーツでは、その技術を競うことになる。前述したように、近代以降、スポーツは、興行すなわち見世物としての性格を帯びるようになる。特にアメリカでは、スポーツは、資本主義社会の発展の中で、興行という産業として発展してきた<sup>13)</sup>。スポーツが興行という見世物になることによって、スポーツをする、いや見せる選手たちは、自らの身体を意識的に訓練した結果を、競技という見世物の中で披露していくのである。もちろん、選手たちは、競技という勝敗をつけるゲームの中で技を競うことから、結果として勝敗も見世物の一つとなる。その勝敗は、選手たちの「労働」の成果である金銭と交換される。と同時に、選手たちは、自らの身体技法を見世物として見せる、見られるという「労働」の成果として金銭を受け取るのである。

スポーツが興行という名の産業化を成していく中、競技を見せる選手たちは、その「身体能力」を含め訓練された身体技術を見せる対象として消費される。逆にいえば、選手たちは、消費される商品であり、その身体は、選手自身のものであるとともに、消費者である観客のものでもあり、雇用されている「資本」のものでもあるといえるだろう。もちろん、この考え方は、資本家や観客が労働者としての選手たちを搾取しているともいえるだろう。しかしながら、

スポーツが産業化し、そこに金銭の交換が発生している時点で、その是非はともかく、スポーツする選手の身体は、選手自身のものだけではないのである。

このような産業化したスポーツにおいて、選手は、競争に勝つための機能に特化した身体、消費者である観客を魅了する技を極めることに特化した身体を創り出すことになる。特に、競争に勝つ、記録を更新するといったスポーツにおける（合理的な）目的を達成するための身体的能力や技法を身につけるために、選手たちは身体を鍛錬していくのである。

スポーツする身体は、訓練によってその能力を高めることができると考えられるが、スポーツが消費されるようになり、選手間における身体能力の競争が激しくなってくると、単に訓練によって能力を高めるだけではなく、より科学的な分析に基づいた次元で身体能力を高めようとする。その結果、スポーツ競技における競争は、より熾烈なものとなる。記録を争う競技では、「コンマ何秒」「何 cm」といった微細な差異の競争がおこなわれるようになる。ゲームで勝敗を争う競技では、点を獲得するために対戦相手を凌駕する身体技術を取得し駆使しようとする。両者とも、身体の動きのスピードやテンポは高速化していく。

多木浩二は、このような次元のゲームを、「デジタルなゲーム」と呼んでいる。勝敗を決するボールゲームの場合、戦術の多様化とスピードの高速化がなされていくのだが、例えばサッカーの場合、「プレイヤーの役割や配置、ゲームの組み立てなど、すべてにおいて極端に変わった」（多木 1995: 134）と、多木は指摘する。「スタティックなゲームを避け、効果的な攻撃を組み立てるために、フォーメーションはまったく変わったし、それだけプレイヤーの活動量も以前より多くなった」（多木 1995: 134）のである。ボールゲームの場合、さまざまな攻撃や防御の戦術が多様化するとともに、互いの戦術が研究し尽くされる中で、より攻撃的でダイナミックなプレーが求められる。ましてや、記録そのものを競うようなスポーツの場合では、微細な時間や微細な距離の差を稼ぐ<sup>14)</sup> ために、まさに身体を科学的に制御しようとする、いや制御せざるを得なくなるのである。

スポーツにおける競争の次元が多木のいう「デジタルなゲーム」になると、先に述べたように「身体能力」自体も微細なゲーム、競争にさらされることになる。先に述べたように、「身体能力」の修得や訓練に際して、科学的な知識や方法が多用されるようになる。科学技術の進化によって、それまで不可能と

されていた身体そのものへの「物理的な」施しができるようになるのはもちろん、科学技術の知識に基づく「身体能力」の向上は、規律訓練をもとにした身体の鍛錬よりも、より「合理的」で「理知的」なものとして解釈される。

このような状況の中で、スポーツにおける身体、身体イメージの捉え方は大きく変化する。本来、スポーツ競技は、人間の自然な身体を駆使することを前提にしている。このことは、スポーツにおけるある種の平等性を担保している。自然な人間の身体は、人間であるがゆえに限界があり、スポーツ選手たちは自身の身体に限界があることを知ったうえで、自らの意思で身体を鍛錬している。スポーツを見る人びとも、その平等性のもとにスポーツする身体を見ることから、一般的にいう「感動」が生まれるのである。もちろん、そこに「感動」を基盤にしたある種の美学も生まれることだろう。

しかし、競争の激化と微細な差異を争うゲームの次元に入ったスポーツでは、自然な身体をもとにしたゲームを装いながら、合理的で理知的な科学の名のもとに、ある種器械の部品のように身体を制御、管理し、身体を作り上げようとする。その結果、科学的な身体の制御は、例えばドーピングのように、薬物を使用するなどの行為を生むようになる。

ドーピングが問題なのは、人間が持つ自然な状態の身体に対して、「物理的に」操作し制御をしようとするところにある。自然な状態の身体を用いることは、スポーツ競技における平等性という意味でも、根本的な倫理でありごく当たり前のルールである。だからこそ、ドーピングは厳しく取り締まられようになっており、スポーツ選手たちは、市販の風邪薬でさえも規制の対象となる成分が含まれていることから服用しないほど、自らの身体の管理を徹底しようとする。ただ、それでも、身体の所有者である選手本人が、あるいはコーチが、選手の知らないところで薬物を服用させるなどしてドーピングに手を染めることも少なくない。

ドーピングは、ルールのみならず、倫理的にも断罪されてしかるべきことである。ただ、ここで問われなければならないのは、ドーピングのような身体改造における善悪よりも、むしろスポーツにおける身体、および身体イメージのあり方、ひいては現代社会における身体というものの意味づけがどのように変容したのかということである。そして、ドーピングのような科学的で「物理的」な身体の制御が、単に科学技術の進化によっておこなわれるようになったのではなく、近代以降の社会において、「過剰」な欲望を引き出し生産する消

費社会的な文脈の中で、ある種意図的に仕掛けられるようにしておこなわれるようになったことである。多木は、スポーツにおける微細な差異の追求によってドーピングがおこなわれることと、それによって、身体の意味づけや位置づけが変化したことを指摘している。

同様にドーピングの方もたんに勝ちたい一心から、競技者が行う身体改造の手段にはちがいないが、それだけとはいいかねる。むしろ競技者に加わるさまざまな外圧、現代スポーツがそれ自体の技倆を高度化し、いかに精密な差異で競技が行われるようになってきているかを示している。同時にそれが浸透しはじめたのは先進諸国の社会が、物質の生産／消費でなく、意味の消費／生産を中心とする社会になっていった時期と一致する。その頃に、解剖学的身体としてこれまでは確実に対象化して認識できたもの、あるいは現象学的身体として知覚の準拠たりえたものが、主として医療の進歩とともにしだいに不確定な領域になっていったことに関係している。ドーピングは社会学者と医学関係者の関心をともにひくことになった。身体が自然からはじまる文化を見失った社会全体は、比喩的にいうなら一種のドーピング状態にあるようになったともいいうるだろう。(多木 1992: 360-361, 傍点引用者)

多木がいう「解剖学的身体」「現象学的身体」とは、いわゆる自然に存在し、「物理的な」制御が不可能、あるいは倫理的に不可侵とされる身体である。自然に存在し制御不可能とされていた身体が、理屈はともかく制御可能になることによって、身体は、自然なものから任意の機能を持った器械部品のような「機能的な形象」を持ったものに変容する。

ゲーム形式であれ、記録形式であれ、スポーツ競技は、記録や勝敗を追求することを基本としている。だから、スポーツ選手たちが、勝利や記録の更新を求めるのは当然のことであるし、それらに対する欲望を持つことに対しては倫理的な問題を問われることはない。むしろ、スポーツは、記録や勝敗を追求するものであるという倫理を追究することで、「マテリアル」な身体をますます「マテリアル」な身体にしていく。近代以降のスポーツでは、スポーツの目的を追求しようとするほど、アスリートの身体はモノとして、制御可能な対象として扱われるようになる。スポーツウェアによる外的なドーピングでも、



医療的な行為を用いた内的なドーピングでも、多木がいうように、現代のスポーツにおける身体は「一種のドーピング状態」にある。これは、アスリートのみならず、一般にスポーツを楽しむ人も同様である。「健康モラリズム」の名の下に、スポーツによって自身の身体を酷使することで、身体を制御し「変工」しようとする。一般の人びとは、スポーツにおける「健康モラリズム」という倫理のもとに、身体を「ドーピングする」行為を消費しようとする。そのとき、欲望される身体は、スポーツのための身体ではなく、「マテリアル」さを装ったセクシュアリテな欲望をかきたてる、消費される対象としての身体である。そのような消費される対象の身体は、ある種ファッションにおける衣服のように、欲望される身体である。スポーツウェアに身を包みスポーツをすること自体も、レジャーという名のもとにおこなわれる消費であり、スポーツウェアは、「第二の皮膚」として、ファッションとしての身体を顕示する。これも、身体を健全に管理しようとしながらも、消費社会における「過剰な」欲望のようなものにかきたてられ、ある種の「コスチューム・プレイ」のように、「過剰に」身体を制御し「変工」しようとしていることに他ならない。

このような状況に対して、「本来の」スポーツのあり方にかんする倫理を持ち出して議論することは、もはや意味を持たないといえる。もちろん、スポーツ選手におけるドーピングは規制され続けなければならない。また、勝利や記録の追求を背景にしたスポーツ選手における身体の酷使や、その酷使を正当化する精神主義なども再考しなければならないだろう。ただ、現代社会において、身体そのものを「変工」すること、あるいは意のままに「変工」可能であると認識されていることは、もはや否定できない事実である。スポーツにおける身体がこのような状況におかれている中で、スポーツ競技、そしてスポーツのあり方や位置づけについて考察する必要があるといえるのだ。

#### 4 おわりに

本論文では、スポーツにおける身体の位置づけや身体イメージが、現代においてどのように変容しているかについて考察してきた。社会の近代化が進行する中、スポーツは人びとの中に広く普及するとともに、スポーツにおける身体は、見世物としてもつばら見られる身体と、見る身体に分割されるようになった。これは、社会の近代化の中で、身体がモノとして消費されるようになるこ

とに倣うように変化してきたといえるだろう。

スポーツ、とりわけ近代において発生したスポーツには、ある種純真無垢な生身の身体を鍛え、人間の生身の「身体能力」によって競われるという、ある種倫理的な美学や、見世物や興行に見られるような資本主義のシステムへの抵抗があるといえる。その結果、スポーツにおける身体のモノ化、身体の消費化は、スポーツの中にある理想や倫理のようなものと対立し、矛盾しているといえるだろう。しかしながら、スポーツにおけるある種の理想や美学への抵抗は、本論文でも言及してきたように、もはや意味を成さなくなり、見世物化したスポーツの消費はもはや止めることはできない。とりわけ、マスメディアを媒介にして見世物化した現代社会のスポーツでは、そこに表象されるスポーツ選手たちの身体や身体の所作が、ボードリヤールのいう「マスカン」のように、セクシュアリテの次元において人びとに欲望される対象となることは、もはや止められないことである。また、人びとが、スポーツ選手のような身体に、「力強さ」や「格好良さ」、あるいは「健康」といった身体の理想を意味づけ、自らの身体をそのような理想的身体に「変工」させようとする行為も、身体コード「F」のような次元ではなく、身体コード「S」のような次元の身体を所有したいという欲望にシフトしていることを表している。

ただ、このような状況を作ったのは、近代化以降の資本主義と結びつき、興行という産業化を遂げたスポーツそのものでもある。とりわけ、興行において、マスメディアによる身体の表象方法はもちろん、「ヒーロー」や「カリスマ」といった、マスメディアを中心に創造されるスポーツ選手の記号的価値は、興行としてのスポーツ業界そのものを支えてきた。このようなスポーツの発展自体が、スポーツの理想や倫理と矛盾するという葛藤を抱えているのである。さらに、記録の更新や身体技法、ゲームに勝利する方法など、スポーツ競技の内容を発展、進化させるべく、様々な知恵や技術を駆使することによって、スポーツはそのあるべき姿や理想から乖離し、むしろスポーツ競技における平等性の担保を困難にする。スポーツの発展に貢献すると考えられる方法が、むしろスポーツのあり方との矛盾を深めていくのである。

現代社会におけるスポーツが、このような矛盾におかれていることを認識し、そのうえで、現代社会のスポーツにおける新たな倫理や理想は何であるのか、現代社会におけるスポーツの位置づけや意味づけと照らし合わせて、再考することが求められるといえよう。

【注】

- 1) ここでいう「変工」とは、樺山絢一が以下のように定義づけたものをいう。

身体変工とは、人為的手段によってからだに変形をくわえることである。棄損によるもののほか、部分的な器官の形態変更や機能修正をくわえること、あるいは特殊な付加物をあたえることである。身体変工は、世界中の人類社会にひろく知られており、おもに文化人類学の主題として、資料の蒐集もおこなわれ整理もほどこされてきた。もちろん、宦官における去勢や割礼も、その主要な一部として解釈される（樺山 1996: 187-188）。

- 2) 有閑階級のこのような行動を、ヴェブレンは以下のように述べている。

コルセットが典型的な例となるような類の工夫のことである。経済理論的にみると、コルセットは、身体の活力を低下させ、女を永久かつ明白に仕事に適さないようにする、という目的のために耐え忍ばれる実質的な障害である。コルセットが着用者の身体的な魅力を損なうことは確かだが、そのために被る損失は、めだって増加した高価さと虚弱さに由来する評判の上昇によって相殺される。婦人服の女らしさは、本質的な事実という点でみると、骨の折れる有用な仕事をきわめて効果的に妨害するという、女に特有な衣服によってもたらされる特徴に由来する、と考えても大きな間違いはなからう（Veblen 1889=1998: 193-194, 傍点引用者）。

- 3) もちろん、スポーツを実践すること自体も、「レジャー」という名のもとに消費の対象となっている。ただ、スポーツ実践を「レジャー」として消費すること以上に、見世物としてのスポーツを観戦することを通して、スポーツ選手たちの身体や身体技を、「レジャー」として消費しているといえる。
- 4) 古代ギリシャにおけるいわゆる「古代オリンピック」の競技は全裸でおこなわれていたことは有名な話である。全裸で競技をおこなうことは、ここで述べた身体のパフォーマンスを最良の状態にする目的だけでなく、宗教的、あるいは呪術的な意図もあったと考えられる。
- 5) 例えば、北京オリンピックが開催された2008年頃、水泳の競泳競技において、イギリスのスピード（speedo）社製の「レーザー・レーサー」という高速水着を使用することで、日本人選手が次々と記録を塗り替えたことがあった。高速水着は、水着の素材そのものにラバーやポリウレタンなど（「レーザー・レーサー」は、織物素材にポリウレタン製のパネルを貼りつけたもの）を使用することで、人間の皮膚よりも水の抵抗を減らすことができることから多用されたのだが、この場合、高速水着は、まさに競泳という競技に特化した「第二の皮膚」として機能しているといえる。この「第二の皮膚」を、人間の皮膚の代わりに全身を覆い被せるような水着を着用した姿は、人間の生身の身体ではなく、まさに「マテリアル」な異装をした人間とは別物の身体と化している。さらに、高速水着は、コルセットのごとく人間の身体を締めつけることで、人間の身体の形を、魚のように泳ぎに適した形に「変工」させる機能がある。このことから、男女問わず、生身の皮膚をできる限り「第二の皮膚」である水着で覆い、身体の形さえも「変工」させるようなことがおこなわれていた。選手が「レーザー・レーサー」を着用するのにおおよそ1時間もかかることを考えると、水着に身体をはめ込むような、まさに「変工」がおこなわれていたといえるだろう。

しかし、使用する水着によって微細な記録に影響が出てくることは、生身の身体を用いた能力を競うスポーツ競技において、公平性を大きく欠くことは明らかである。国際水泳連盟は、2009年7月28日の理事会で、水着の素材を透水性のある織物のみとし、水着が身体を覆う範囲を、男子選手は腰からひざまで、女子選手は肩からひざまでと規定したのである。

この種の議論は、パラリンピックにおける義足の問題にも通じてくる。パラリンピック陸上競技において、義足を用いたランナーが、健常者のランナーを上回る記録を出すことができるようになる可能性は十分にある。そのとき、義足のランナーは、障がいがありながらも、自らの生身の身体のみで記録を出したことになるのか。そしてこの場合、義足は、障がい者の生身の身体の一部なのか、それとも外部的な動力なのか。この問題は、身体のあり方からスポーツを考えるうえで、今後とても重要な問題となるだろう。

- 6) 当時のナイキのスニーカー「エアマックス」の流行を表したものに、以下のものがある。

コンビニでバイトをしてためた三万円。お目当てはナイキのスニーカー「エアマックス」の最新モデルだ。定価は一万五千元。川崎市の私立高校生（17）は、

「あまったお金で服を買おう」

と、発売日の朝六時に家を出たが、店にはすでに長い列。開店からわずか十分で売り切れた。ほかの店では同じスニーカーが二万八千四百円。服を買うどころか帰りの足代しか残らなかった。

（中略）

ナイキブームは昨年秋あたりから始まった。高圧ガス入りのクッションを靴底に内蔵したハイテク機能と、カラフルなデザインがうけた。NBAのマイケル・ジョーダンなど各界の一流選手を起用したCMも、「カッコいい」イメージを強く印象づけた。日本では、ナイキのシューズにひざ丈パンツを合わせるストリート系ファッションが街に流行、「スポーツではいてるヤツなんて見たことない」（都内高校生）というほど。

（中略）

しかし、当のナイキジャパンはこのブームを冷やかに受け止めている。「うちはアスリート（運動選手）のために、シューズを開発してきた。街で履かれるのは心外」（同社PR）

八月下旬から順次、ナイキ直営のコンセプトショップをオープンするもの、「スポーツシーンでのナイキの機能性と商品価値をより明確に打ち出して、理解してもらうため」

と説明する。だが、織研新聞記者の有井学さん（30）は、「ナイキはシューズだけでなく、リーバイスのような総合アパレルとしてのブランド確立を目指している。売り場面積を確保して、シューズと一緒にさらにウェアも売ろうという目論みもあるのでは」

とみている。（池田 1996: 43, 傍点引用者）

また、この記事では触れられていないが、「エアマックス」が流行した当時、高校生を襲って履いている「エアマックス」を奪ったり、学校の玄関にある靴箱やバスケットボール部の部室から「エアマックス」が盗まれるといった、「エアマックス狩り」なる現象も起きた。

ところで、ここで興味深いのは、ナイキジャパンが、「エアマックス」をあくまで「アスリートのため」のものとしている点である。メーカーは、シューズは、あくまでスポーツ競技に供するための身体を形作るものであり、ファッションとして身体を公示するためのものでないとしている。にもかかわらず、スポーツのスタイルや身体像自体が、スポーツの実践とは切り離されたものとして、スポーツを見る側である消費者の欲望の対象となってしまう。スポーツおよびスポーツにおける身体の位置づけは、このようなある種の矛盾の中におかれているのが現状なのである。

- 7) バスケットボールの場合、マイケル・ジョーダンというアイコンだけではなく、ヒップホ

## 現代社会におけるスポーツと身体イメージ

ップ文化の一端を担うものとして位置づけられてきたことが、スポーツという文脈から切り離されたファッションとの親和性が高い理由といえる。このほかにも、ヒップポップにおけるファッションスタイルのアイコンとして、スポーツメーカーである「アディダス」のジャージなどを着ている若者が街にあふれているのも、スポーツウェアのファッション化の典型的な例といえよう。

- 8) もちろん、この分析は、人間の身体がモノとして扱われることを前提としているとともに、身体に「性や死の規範などにかかわる象徴的なコードやタブーの網の目が張りめぐらされて」(内田 1997a: 132) いることを前提としている。
- 9) その意味で、身体コード「S」の身体は、単に「性的」な欲望の対象ではなく、「通常の社会的・機能的な関連の外部」(内田 1997a: 133) にある身体であり、セクシュアリティやエロティックな意味で「性的」に消費されるだけでなく、まさに「マヌカン」のように、ファッションの次元も含めて審美的な憧憬の対象として消費されるような意味づけをもった身体である。
- 10) スポーツウェアを着用する際に、ウェアの下に着用して身体を覆うタイツやスパッツのような衣類を、「スポーツギア」と呼ぶことがある。「ギア」には「道具」という意味があるが、この意味を踏まえると、スポーツにおける衣類である「スポーツギア」は、もはや衣類ではなく「道具」として機能しており、人間の皮膚そして身体が、まさに「マテリアル」なものとして扱われていることを意味しているといえるだろう。
- 11) 内田は、「ワコール・シェイプアップ・パンツ」のCMを例にして、身体コード「S」と身体コード「F」における対立関係がゆるめられる状況を説明している。このCMでは、「女性のヒップの部分とその位置だけをカットし、女性身体の全体的な表情や動きから切り離して提示している」(内田 1997a: 135) ことで、表象されている身体は、女性の性的な意味づけをされた(ある種生々しい)身体ではなく、あくまで「マテリアル」な意味づけをされた身体に変換されている。このような「換喩」を用いることで、性的な意味を付与された身体を見るまなざしや欲望という、ある種倫理的にタブーな位置にあるものから、身体を遠ざけようとするのである。
- 12) 身体コード「F」と身体コード「S」が交錯する競技の典型的な例として、体操、新体操、フィギュア・スケートなどが挙げられる。これらの競技は、身体運動の技術を競うものであると同時に、演技における審美性を競うものでもある。

技術を競うものであれば、例えば時間や距離、ゲームにおける得点などの客観的数値によって、評価を決定することができる。また、ゲームの場合、一定のルールが存在し、不正(ファールなど)の判断については、複数の審判の目のみならず、映像を用いた判断が導入され、判断の公平性を担保している。

しかし、演技における審美性を評価に含む競技の場合、審美性にかんする評価は、審判の主観的基準が影響する可能性が高い。そのため、審判の買収や不正が起こる可能性を、完全に排除することはできないといえる。例えば、2002年、ソルトレイクオリンピックのフィギュアスケート・ペアの自由演技における採点で、審判の不正がおこなわれたことが公になったことがある。フランスの審判が、ロシアペアの選手を優勝させるように圧力をかけられていたとされることのできたのである。その結果、2位のカナダペアの順位を繰り上げ、ロシアペアとともに金メダルを授与することとなった。

この審判の不正問題を受けて、フィギュア・スケートの採点方法は、現在の「技術点」と「演技構成点」なら成る方式に変更された。特に、「技術点」は、一つひとつの技そのものに対して得点を与える方式となり、滑走の技に対する客観的な評価を担保しようとする仕組みになっている。それでも、「技術点」の中には、技に対する「出来栄点」(Grade of

Execution=GOE)という主観の評価も存在している。「演技構成点」も、細かい評価基準に分割し、できる限り客観的に評価する仕組みはあるが、評価自体は、演技の審美的な面の評価であることは変わらない。

スポーツ競技は、基本的に、技術そのものや技術を用いて競うものという認識をされているといえる。しかしながら、このような審美性を競うスポーツにおいては、その身体は、技法を見せる身体コード「F」という意味づけと、身体コード「S」という意味づけが同時になされているといえる。

- 13) 具体的なものとしては、野球、アメリカン・フットボール、ボクシング、バスケットボールなどが挙げられる。これらの競技は、得点が入るときの理由がわかりやすく、得点が比較的入りやすく試合展開がスピーディである。そして、何よりも勝敗がわかりやすい競技である。このような「わかりやすさ」は、興行、見世物としてのスポーツが広がり、スポーツが大衆化する原動力であったといえる。
- 14) このことは、スポーツにおける勝敗の公平性を客観的に担保するために、様々な技術が導入されてきたこととも大いに関係している。計時の技術は、人間の人為的な操作を介在させることなく、微細な時間まで正確に計測することが可能となっている。そして、映像技術は、微細な動きを捉えることで、人間の目視における限界を超えて、客観的な判断を下すことに役立っている。その結果、選手たちは、勝敗の決定における微細な差異の存在に気づかされるのである。

#### 【参考文献】

- Baudrillard, Jean 1970 *La Société de Consommation: ses mythes, ses structures*, Gallimard. (=1979, 今村仁司・塚原史訳, 『消費社会の神話と構造』紀伊國屋書店.)
- Baudrillard, Jean 1976 *L'Échange Symbolique et la Mort*, Gallimard. (=1992, 今村仁司・塚原史訳, 『象徴交換と死』筑摩書房 (ちくま学芸文庫).)
- 池田恵, 1996, 「ナイキのスニーカーが爆発的人気」『AERA』朝日新聞社, 9(34): 43.
- 井上俊他編, 1996, 『デザイン・モード・ファッション (現代社会学 21)』岩波書店.
- 樺山紘一, 1996, 「割礼と宦官: からだの歴史から現在へ」井上俊他編『身体と間身体の社会学 (現代社会学 4)』岩波書店, 181-196.
- McLuhan, Marshall, 1964, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill. (=1987, 栗原裕・河本仲聖訳, 『メディア論: 人間の拡張の諸相』みすず書房.)
- 多木浩二, 1995, 『スポーツを考える: 身体・資本・ナショナリズム』筑摩書房 (ちくま新書).
- 内田隆三, 1997a, 『テレビCMを読み解く』講談社 (講談社現代新書).
- 内田隆三, 1997b, 「テクノロジーの世紀: 社会とは何だろうか」『大航海』新書館 17: 69-75.
- Veblen, Thorstein, B., 1889, *The Theory of the Leisure Class: An Economic Study in the Evolution of Institutions*, Macmillan. (=1998, 高哲男訳, 『有閑階級の理論: 制度の進化に関する経済学的研究』筑摩書房 (ちくま学芸文庫).)
- 鷺田清一, 1995, 「デザインされる身体: スポーツ・ボディモード・コスチューム」『大航海』新書館, 2: 92-99.
- 鷺田清一, 1997, 『ひとはなぜ服を着るのか: 文化装置としてのファッション』日本放送出版協会.
- 亘明志, 1996, 「メディアと身体」井上俊他編『身体と間身体 of 社会学 (現代社会学 4)』岩波書店, 209-228.