

スポーツに見る競争の倫理

塩野谷 祐一

(財団法人 家計経済研究所 会長)

社会の制度は一般に「法律・道徳・慣習」の全体を指すものであって、人々がそれに従って行動するところの規範的なルールである。このようなルールの中には、自然に形成されたものもあれば、人為的に制定されたものもある。社会の制度やルールは、「ゲームのルール」という言葉で呼ばれるように、スポーツ・ゲームのルールに譬えられることが多い。スポーツ競技は一定のルールの下で人々が力と技の優劣を競う競争であることから、複雑な社会活動の競争性とそれに伴う規範性を理解するためのモデルとして言及されるのである。社会の諸側面のうち、経済に関する市場活動は競争の要素が最も強く現われる場合である。競争的市場のルールが持つ倫理を明らかにするために、スポーツ・ゲームの隠喩を展開しよう。

周知のように、スポーツにはさまざまな種類の競技があるが、そこには3つの要素が見出される。

第1に、競技者は記録ないし成績への挑戦を通じて互いに競争する。第2に、競技者は相手を倒すことを目的として勝敗を争う。第3に、集団競技においては、競技者は勝つためにチームワークに努め、集団における各自の役割をまっとうする。この3つを、それぞれ「記録」「闘争」「協調」と名づけることができる。

さまざまなスポーツ競技を並べてみると、大別すれば2つの型が区別される。第1の型は、陸上競技や水泳のように、記録や成績への挑戦を目的として一人で行うスポーツであって、原理的には、取り組む競争相手を必要としない。良い記録を達成したものが勝者である。これを「記録型」と呼ぼう。実際には競技大会が開かれ、参加者の間で

勝敗が争われるのだが、そのような形式は本質的ではない。陸上のトラック競技では、100メートルを何秒で走るかというスピードが勝敗の基準である。それぞれの記録が分かれば、勝敗は決まる。陸上のフィールド競技では、棒高跳びや砲丸投げのように、競技者はめいめい単独にプレーをし、結果を競う。「記録型」スポーツには、その他にも体操、スケート、ゴルフなどのように個人競技が多いが、ボートやヨットのレース、駅伝競走のように団体を組んで行う「記録型」もある。ここには「協調型」の要素がつけ加わる。

第2の型は、ゲームが成り立つために必ず対戦相手を必要とするものであって、互いに力と技をぶつけ合って戦う。ルールに従って相手を物理的に攻撃し、妨害することが許され、その中で自分のポイントを上げることが求められる。野球、サッカー、テニス、相撲、柔道など、多くの種目がこれに属する。これを「闘争型」と呼ぶ。この競技の勝敗は相対的なものであり、相手が弱ければ簡単に勝つことができる。必ずしも記録が優れているから勝つわけではない。1対1の競技もあれば、集団対集団の競技もある。集団対集団の場合には、「協調型」の闘争となる。

一回ごとに見れば「闘争型」の競技であっても、たとえば野球の年間ホームラン数や安打数を基準にしたり、相撲の場所内の白星数を基準にしたりすれば、「記録型」競技の要素を見出すことができる。またリーグ戦という方式も「闘争型」を「記録型」に変形する。「記録型」の特徴は、能力の絶対的優位が勝利の決定的要因だということである。他の人がどれだけホームランを打とう

と、自分がそれを上回るホームランを打てばよいのであって、それを他の人によって妨げられることはない。

以上の2つのゲームの型は、社会における競争の2つの型を代表しているといえよう。第1の「記録型」競争は、卓越したパフォーマンスを競うものであって、学問や芸術や技術などの創造の分野における競争がそれに当たる。それは人間に開かれている無限の可能性への挑戦である。ここでのゲームは、一方が勝てば他方が負けるといったゼロ・サム・ゲームではない。創造と革新は絶えず記録を塗り替えていくプラス・サムのゲームである。経済の世界における競争も、革新を追求するものである限り、これに相当する。

それに対して、第2の「闘争型」競争は、唯一の勝者の地位を巡る闘争であり、互いに競争者の足を引っ張ることが許されている。権力や地位を求める政治や組織の世界がその典型である。優れた競技者の間の闘争は、しばしば記録の戦いでもある。観衆は単に「闘争型」競技として一方が他方を破るのを見て喜ぶだけでなく、素晴らしいプレーによって勝敗が争われ、「記録型」競技として記録が更新されるのを期待するのである。社会にとっての競争のメリットは、闘争を通じて優勝劣敗を確認することにあるのではなく、記録の更新に見られるような優れた能力の発揮を追求することにある。競争は卓越への原動力である。しかし、敗者への社会的配慮が課題として残される。

第3の「協調型」はそれ自身では競技にはならず、「記録型」または「闘争型」と結びついて、団体競技としての「記録型」または「闘争型」の種類を生み出す。「協調」とは、人々が何かを行う際に、一人ではなく何人かが協力して目的を達成することである。広い意味では、社会そのものが協調のゲームである。

スポーツは、一見したところ、人間の闘争心・勝利欲・遊戯本能などを満たすにすぎないように見えるが、それを娯楽として観戦するにせよ、リクリエーションとして愛好するにせよ、またプロ

フェッショナルとして実践するにせよ、人々はこの型のスポーツにおいても、スポーツマンシップと呼ばれる人間性の形成や社会的規範を習得する機会を得るのである。たとえば、卓越したパフォーマンスを追求する精神、名誉や栄光を希求する精神、困難や苦痛に耐える不屈の精神、ルールを尊重するフェアプレーの精神、共同目的に協調的に奉仕するチームワークの精神、すべてが終われば勝者も敗者も互いに他を称え合うすがすがしい精神、こういったものはスポーツ・ゲームの意図せざる帰結である。社会のシステムを「ゲームのルール」に警える際には、さまざまな競技の技術的な組み立てや反則の取り決めが問題になるのではなく、その背後にある競争のエトスこそが重視されなければならない。

競争は人間本性に内在する自愛心、活動意欲、自己実現、自己発展の現われであって、社会にとって活力の源泉である。それは「記録型」ゲームに象徴されるように、「卓越」の倫理を支えるものである。競争は勝者と敗者との間に格差をもたらすという批判がある。それは「闘争型」ゲームに見られるように、敗者を排除するという意味で「効率」の非情な担い手として作用する。しかし、単なる競争のための競争は意味を持たない。競争が生み出す「卓越」と「効率」との間のディレンマを調整するものが「正義」の倫理である。そしてこのことを隠喩として示すものが、「協調型」というゲームの方式である。「正義」は社会にとって、単なる手続きにすぎない。「協調」だけでゲームが成り立たないのと同じように、「正義」だけで社会は成立しない。「正義」は、「卓越」と「効率」という鋭利な徳目を人間らしい社会連帯感によって媒介する徳目である。「正義」なき「卓越」、および「正義」なき「効率」は望ましいものではない。

しおのや・ゆういち 財団法人 家計経済研究所 会長・一橋大学名誉教授。経済哲学・経済思想史専攻。