

南山大学大学院人間文化研究科人類学専攻

博士（人類学）論文

題目

英国における民俗フットボールの人類学的研究  
～ その変容の社会的背景と存続の現代的意義 ～

人間文化研究科人類学専攻

D2018HA001

吉田 文久

指導教員 坂井 信三 教授

2020年1月16日提出

## <目次>

序章	1
第1節 本研究の目的・意義	1
1. 研究の動機、目的と意義	1
2. 研究の前提	3
1) フットボールとは	4
2) 民俗フットボールとは	5
3) 近代スポーツとは	8
4) スポーツ人類学とは	9
第2節 先行研究の検討	13
1. 西洋の民衆娯楽研究における民俗フットボールの位置づけ	13
2. 英国における民俗フットボール研究	15
3. 日本における民俗フットボール研究	18
1) 中房敏朗の民俗フットボール研究	19
2) 中村敏雄のフットボール研究における民俗フットボール	21
3) 山本浩による民俗フットボールに関する記述	24
4. 民俗フットボールの具体的記述	24
5. 民俗フットボール研究の成果と課題	27
第3節 本研究の調査・方法及び論文構成	27
1. 調査の概要・方法	28
2. 本論の構成	30
3. 各章における検討内容	33
4. 論文中の表記について	35
第1章 民俗フットボールの消滅と存続	36
第1節 消滅した民俗フットボール	36
1. 近代化以前の民俗フットボール	37
1) 近代化以前の民俗フットボールを取り巻く社会生活の状況及び変化	37
2) 近代化以前の民俗フットボールの姿	40
2. 近代化以後に消滅した民俗フットボール	43
1) 消滅の社会的背景	43
2) 消滅した民俗フットボールの姿	48
第2節 英国に存続する民俗フットボールの実態	54
1. 存続が確認された民俗フットボール	54
2. スコットランドに存続する民俗フットボールの実態	56
1) スコットランドに存続する民俗フットボールの特徴	56
2) スコットランドの存続するゲームの多様性と類似性	67
3. イングランドの存続するゲームの実態	68
1) イングランドの存続するゲームの特徴	68
2) イングランドに存続するゲームの多様性と類似性	75
第3節 消滅、存続する民俗フットボールの多様性の意味	77
第2章 存続する民俗フットボールの変容	80
第1節 存続する民俗フットボールの変容内容	80
1. 人口動態とゲームの淘汰	80
2. ゲーム空間の移動や制限	82
3. ゲーム時間の制限とゲームの複数化	84
4. 近代化が生んだ委員会組織	85
5. 審判制、ルールを導入	86
6. ボールの変化と付与された社会的意味	90

7.	賞金制の導入	91
8.	メディアの露出と観光産業化	92
第2節	存続する民俗フットボールをめぐる状況の変化	94
1.	ここ約1世紀間にみられる民俗フットボールの変容	94
2.	Alnwick にみるゲームの変容とゲームの担い手の交代	97
1)	近代化を最も受容したゲームの姿	98
2)	ゲームのパトロン、権限の変遷	103
3.	住民の「伝統」継承の意識とその啓蒙	108
第3節	存続する民俗フットボールの歩んだ変容の方向性	110
1.	社会変化に基づくゲームの文脈化	111
2.	チーム区分の変化	114
3.	競技性と祝祭性	115
4.	暴力性の意味の変化	116
5.	存続する民俗フットボールと近代スポーツの関係性	119
1)	近代スポーツとの闘ぎ合いーアソシエーション・フットボールとの対立と共存ー	119
2)	近代スポーツと民俗フットボールの並存	121
第3章	Kirkwall の Ba' ゲームの民族誌	125
第1節	Kirkwall の概要	125
1.	ロケーション	125
2.	歴史	126
3.	人口と産業	127
4.	政治	132
5.	教育	132
6.	暮らし	133
第2節	Kirkwall の Ba' の起源と歴史	135
第3節	Kirkwall の Ba' のゲーム概要	140
1.	ゲームの概要	140
2.	ゲームの展開	143
1)	Men' s Ba' (メンズ・バー) 観戦録	143
2)	地元新聞によるゲーム報道	148
3.	ゲーム前に開催される Ba' ミーティング	150
4.	ゲームに見られる戦術的行動	154
第4節	Kirkwall の Ba' にみる伝統の継承と発展	155
1.	チーム区分とコミュニティ形成	155
2.	担い手の役割	159
1)	キー・パーソンの存在	159
2)	プレーヤーの役割	163
3)	ボール・メイカーの地位と役割	166
4)	女性のゲーム参加と役割	171
3.	勝者 (winner) の決定の仕方とその榮譽	175
4.	Ba' 委員会の設置とその貢献	181
第5節	Kirkwall の Ba' の意味変容ー伝統行事からコミュニティ統合の活動へー	187
1.	ゲームの社会的意味の変化	187
2.	コミュニティの変容と Ba' ゲーム	189
3.	ゲームの担い手の意識変容	191
第6節	Kirkwall の Ba' の存続	192
1.	存続の危機とその回避	192
2.	存続を支える取り組み	195
3.	ゲームの存続の意味	198

第4章 民俗フットボールの存続・継承の現代的意義	201
第1節 民俗フットボールの存続・継承の文化・社会的解釈	201
1. 民俗フットボールの「野蛮さ」の解釈	201
2. 暴力と自己抑制・自己規律性	204
3. ルールの縛りからの解放	207
4. 祝祭性と非日常性の取り戻し	209
5. 勝利と勝者の意味	211
6. 継承・発展の担い手	213
第2節 現在スポーツへの発展的提起	214
1. スポーツとしての民俗フットボール	214
2. スポーツ本来のおもしろさへの回帰	217
3. 勝利至上主義の克服への示唆	219
4. スポーツの変革・創造の主体者の具体像	221
第3節 民俗フットボールの存続・継承の教育的意義	223
1. 民俗フットボールの生涯学習への還元の可能性	224
2. 民俗フットボールの学校教育への還元の可能性	226
1) 民俗フットボールと文化研究	226
2) 日本におけるスポーツの主体者形成の系譜	228
3) 民俗フットボールの教材としての可能性	232
終章	236
第1節 研究の再確認	236
1. 研究の成果	236
2. 研究成果の貢献	243
1) 学術的貢献	244
2) 民族誌としての価値	244
3) 発展的な提言	245
3. 研究の課題	245
第2節 研究の今後の展望	246
謝辞	248
文献	250
インタビュー及びインタビュー日程	262
資料	265

# 序 章

本章では、本研究の動機、目的・意義、用語の定義、先行研究の検討、調査方法などについて述べる。なお、ここではスポーツ研究の観点から民俗フットボールに関わる先行研究に言及するにとどめ、人類学及び社会学の方法論に基づく先行研究の検討は本論で行う。

## 第 1 節 本研究の目的・意義

第 1 節では、本研究の動機、目的、そして本研究が有する意義を示す。また、そのための前提として、まず「フットボール」という用語の出自、「民俗フットボール」という用語がいつ、どのように用いられるようになったかを明らかにし、本研究において民俗フットボールという用語を用いる根拠を示す。さらに、「近代スポーツ」、「スポーツ人類学」についても解説する。

### 1. 研究の動機、目的と意義

民俗フットボールへの関心の発端は、筆者自身がプレーを楽しみ、世界中で一番人気のあるスポーツとされるサッカーのおもしろさとは何か、そのサッカーというスポーツはどのようなゲームが進化し、発展してきたのかということへの関心があったなか、その原型とされるゲームが現在も英国で行われていることを知ったことであった。

実際、現地に足を運び、目にしたのは（それは第 3 章で詳述する Kirkwall(カークウォール、以下 Kirkwall))のゲーム)、ボールを蹴るプレーはほとんど見られず、ボールに群がる「おしくらまんじゅう状態」のスクラム・プレーが真冬のマイナス気温の、それも町なかとはいえ薄暗く、蒸気をあげながら、昼から夜まで延々と 6 時間近く続いた戦いであった。サッカーとラグビーの原型といわれ、特にサッカーの起源として海外のメディアにも紹介されていたことから、サッカーの要素がどのように含まれているか興味があったが、どう見てもラグビー的ゲームにしか見えなかった。そればかりか、地元住民はサッカーとラグビーの起源と自覚しプレーをしているとばかり思っていたが、全く別物であると聞かされ、スポーツ史関係の文献には、両近代スポーツの起源となるゲームとして紹介されていることとプレーをしている人たちの意識にずれがあることを思い知らされたのである。

文献を読む範囲では、その原型といわれるゲームにはルールがなく、コートも制限されず、チームを区分するユニフォームもないゲームと説明されていたことから、現在のサッカー、そしてラグビーと比べてスポーツとしては未整備で、単純な娯楽的ゲームであると

いう印象をもっていた。しかし、調査を重ねることにより、彼らにとってはたとえ年に一度か二度しか行われず、技量など問われない自由参加のゲームであっても、普段プレーしているサッカー、ラグビーにはないゲームの魅力があり、熱狂する文化であることを知った。近代スポーツがスポーツそのものだと受け止め、プレーしてきた自分と対比して、ルールに縛られず自由にプレーを楽しむ姿、審判がいないなかで揉め事はじめプレーの全局面を自分たちで制御する姿、ゲーム中の敵対的な荒々しいプレーが嘘のように、ゲーム後にパブで歓談する姿は、近代スポーツでは見ることのない光景であり、そこには近代スポーツにはないスポーツのおもしろさが存在しているように思えるのである。彼らが誇る町の伝統としてゲームを大切にしていることが伝わってくる。そして彼らが、サッカーとラグビーの起源ではない固有のゲームであると話すことも納得させられる。このように、外部の者たちによって近代スポーツの発展史上に位置づけられたゲームであったが、それとは別の脈絡で捉えることが必要であることを知らされ、Kirkwallのゲームとの出会いを皮切りに、英国に存続するゲームの調査へと向かっていった。

現代スポーツは、プロを頂点とするスポーツの高度化がもたらす諸問題、たとえばドーピング、誤審回避のための機械の導入、巨額のマネーが動く行き過ぎた商業主義化などが社会問題化している。その一方で、そのような勝利至上主義化に陥らず、スポーツを生きがいや人間関係づくり、地域づくりを目的に楽しむ大衆のスポーツの充実・発展も重要な課題となっている。その大衆化のスポーツにおいては、スポーツは一部の人が担い、支えるものではなく、社会の中でスポーツはどうあるべきか考え、そしてひとりひとりがスポーツの主体者であることを認識することが必要となる。英国では地域や社会の中にスポーツが位置づき、発展してきたが、日本ではスポーツは学校教育をとおして普及・発展してきた。また、度重なる禁止令による権力者からの弾圧にも負けず、スポーツを権利として奪い返すという経験をもつ英国とは異なり、私たち日本人は、スポーツは権力や権威あるものから提供されるものとして受け止めてきた。そのため、これからの私たちには、人から与えられ、お膳立てされた環境でスポーツを享受するのではなく、スポーツの主体者としてスポーツを楽しみ、それを継承し、発展させるという自覚をもち、またその意識を形成することが求められている。ようやくそれが学校体育の課題とされるようになったのである。その意味から、Kirkwallははじめ存続する民俗フットボールにおいて、町の大切な伝統文化を行政に頼らず、住民たち自身の手で運営し、ゲームを変容させ存続させている姿から学ぶことは多いと考えられる。

以上のことから、本研究は英国に存続する民俗フットボールについて、まず、その実態及び特徴を整理する。そして、それらが存続してきたなかで見られるゲームの変容やその社会的背景について明らかにする。その上で、民俗フットボールが存続し、継承されてきた現代的意義を検討し、その教育還元の可能性について言及することを目的とする。

存続する民俗フットボールを詳細に記述し、社会的、文化的背景に基づいて、ゲームの意味やその変容、さらにゲームの存続の現代的意義に言及した研究は国内、そして海外にも見当たらない。英国ではダニングとシャドによる研究[1979]以降、民俗フットボールへの言及が途絶えるなか、中村は、これまで切断されていた中世の民衆のフットボールから近代スポーツに至るフットボールの姿を見事につなぐ見解を示し、そのなかで産業革命期の時間感覚、社会的空間感覚の変化によって地方的独自性をもったフットボールからサッカー、ラグビーへの転換を描き出した[中村 1995]。また、中房も膨大な史料をたよりに、記録に残るゲームを網羅して、民俗フットボールの姿を概括するとともに量的にそれらの存在を明示した[中房 1991, 1993]。その彼らによる先駆的研究の成果は、民俗フットボールの理解を大いに助け、日本のスポーツ史、スポーツ文化研究の進展に資するものとなった。しかしながら、二人はゲームの生の姿を知らず、また具体的事例をもたず、彼らの研究には文献上のゲームの姿から類推した民俗フットボール像に基づく分析にとどまるという限界がある。そのような課題を乗り越え、現地でのフィールドワークによって、現存する民俗フットボールの実態に基づく分析を加えようとする本研究は十分意義的であると考ええる。またこれは、スポーツ研究のみならず、伝統行事の変容に関する人類学的研究としても意義深いと考える。具体的には、本研究は以下のような意義をもつ。

1. 現存する民俗フットボールの事例を包括的に見渡して、存続の多様なパターンを明らかにし、これまでの定説を批判的に検討する（学術的貢献）
2. 存続する民俗フットボールのなかで、もっとも魅力的な事例と思われる **Kirkwall** のゲームを詳細にわたって記述する。また、自らの手で運営し、主体的にプレーする住民が見出すゲーム固有の楽しみを描き出す（民族誌としての価値）
3. 民俗フットボールの存続様態を手がかりに、日本の社会におけるスポーツのあり方を振り返り、伝統スポーツの教育還元の可能性を探る（発展的な提言）

## 2. 研究の前提

ここでは、本研究に着手するうえで、筆者の「フットボール」、「民俗フットボール」、

「近代スポーツ」についての解釈、また、スポーツ分野において民俗フットボールを研究対象とする「スポーツ人類学」という学問領域について解説する。

## 1) フットボールとは

ボールを使った遊びやゲームは、古代ギリシャや古代ローマ<sup>1</sup>、あるいは古代中国に遡って、その存在を示す記録が確認されている。その後、それらの変遷は明らかにされていないが、中世のヨーロッパでは町や村でボールを用いた球戯が行われていたことが報告されている[マグリーン 1985、ベーリンガー2019、森 1987]。例えば、イタリアの「カルチョ (calcio)」、フランスの「スール (soule)」などがその代表であるが、英国においては、中村によれば、「フットボール (football)」という用語の初出は、1314年に国王エドワード2世の名において、ロンドン市長(ニコラス・ファーンドン)が発布したフットボール禁止令<sup>2</sup>の中であった[中村 2001:74]。また、オックスフォード英語辞典(OED)に‘football’が民衆の娯楽として最初に掲載されたのが1486年であった。しかしながら、W.ベーリンガーなどは、フットボールはすでに1100年代に行われていたことを指摘する[ベーリンガー 2019:143-144]。それら当時のゲームは、足でボールを扱うとは限らないゲームであったにもかかわらず、フットボールという表現が用いられた。英国では、そのように「手」、「足」の使用制限はなく、ボールを蹴ろうが、持って走ろうが関係なくゲームを「フットボール」と称していたのである。J.ストラット (Joseph Strutt、以下 ストラット) は、著書『イギリス国民のスポーツと娯楽 (*Sports and Pastimes of the People of England*)』(1810)の中で、「ハンドボール (handball)」が行われていたと記述し[Strutt 1810:84-85]、「フットボール」と区別されるゲームの存在を示している。確かにスコットランドの

---

<sup>1</sup> 山本によれば、ローマ人が英国(グレートブリテン島)を支配していた時代(紀元前55年-紀元後407年)にローマ人がこの島で「ハルパストゥム」というゲームが行われていた。そのハルパストゥムは、相対するチームが相手チームの背後に引かれたライン(現在のサッカーのゴールラインの相当)の向こうにボールを持っていくゲームで、ボールを蹴るよりも、激しく奪い合いながらボールを抱えて運ぶことが多かったといわれている[山本 1998:26-27]。

<sup>2</sup> その内容は「平和維持のために布告を発布する・・・それは、わが国王陛下が敵と戦うためにスコットランド地方に行かれ、特に平和を維持するようにわれわれに厳しく命ぜられたことに基づくものである・・・公共の広場で行われる大規模なフットボールに端を発するある種の騒ぎによって、シティで大騒動があり、そこからおそらく数々の弊害—そのようなことは断じて許されないが—が生じるがゆえに、われわれは、国王のために、そのようなゲームが今後シティのなかで行われるならば、投獄の罰に処することを強く命じる」[エリアス&ダニング 1995:254]というものであった。このようなフットボールの禁止令は1314年に布告されて以後、1667年にいたるまで30回を超え、今日知られている限りでは1847年のダービーでの禁止令まで42の禁止令が発せられている。

Borders (ボーダーズ、以下 Borders) 地方のゲームは、‘handball’ あるいは ‘hand ba’ とも呼ばれている。しかし、どれほど厳密に、足を使うゲームをフットボール、手を使うゲームをハンドボールというように分けて用いられたのかは不明である<sup>3</sup>。

英国人の用語の使用に関する曖昧さ、無神経さについて、池田が「伝統に対する愛着が強く、容易に新奇な事物に馴染めない国民性のため、イギリス人の社会には名称と実体が遊離矛盾している例が多い。彼等といえども初めから意識して、実際に即さない名をつけるわけでもあるまい。ただ、時日の経過、事情の変遷などで、その実が廃れたり、また名との喰い違いが起っても、神経質にいちいちそれを改めることをしないのであろう。無精というか、鈍感というか、その辺の呼吸を呑み込んでいる彼等自身はよいとして、事情に暗いものにとっては甚しい迷惑である。スコットランド・ヤードがロンドン警視庁であったり、クライスツ・ホスピタルが学校であったり」、また「宗教改革の余波で僧院が一般の教育のために解放された創立当時にあつては、パブリック・スクールの名が実を体していたのであるが、その発展につれ学校の性質が変わってしまった後世に至って、なお、その名称を改めないために矛盾を生じ」[池田 1963:21-2] ていると説明しているように、英国における「フット」や「ハンド」の用語使用についても、この池田の説明を適用すると一定納得できる。

そこで本研究では、英国において、サッカーのことをフットボールと呼び、またラグビーの正式名称は「ラグビー・フットボール (Rugby Football)」とされていることなどから、古典的文献や地方誌の中に登場する ‘football’ については、「フットボール=足を使ったスポーツ」という理解だけではなく、手を扱うことを許されたゲームも「フットボール」と解釈し捉えることにする。

## 2) 民俗フットボールとは

サッカーとラグビーの原型とされるフットボールは、中世以降英国の各地に分布していたといわれている。

また、ゲームの開催日にも一定の共通性があるという指摘がある。かつてのフットボー

---

<sup>3</sup> T.コリンズは「足を使ってプレーされていないのに、なぜ『フットボール』という名称が与えられているのか？ 明らかな事実は、多くの単語の語源と同様に、われわれにはただ単純に確実なことはわからない」[コリンズ 2019:22]と述べ、フットボールという言葉が多様な使われ方をしていると指摘している。

ルは、宗教、農耕、四季の移り変わり、そして世代を母胎とする民衆文化の一つであったといわれ、なかでも、その開催日の設定から宗教（キリスト教）と深い関りがあったと山本は述べている。それは、民俗フットボールが教会暦中の告解火曜日（Shrove Tuesday）<sup>4</sup>に行われることが多かったということから導き出されている[山本 1998:35]。そのフットボールが行われることの多かった告解火曜日は、教会暦中の四旬節（Lent）と密接な関係がある。四旬節はキリストの受難と復活を迎える準備のための40日間のことであり、灰の水曜日（Ash Wednesday）から始まるが、その前日が告解火曜日となる。四旬節の40日間、人々は自らを省みる静かな、そして華やかなことを慎み質素な生活を送ることを強いられる。特にローマ・カトリック教会はその40日間は断食（とはいっても肉食はやめて粗末な食事をとる）も求められた。その四旬節に入る前日である告解火曜日に人々は、羽目を外して大騒ぎをし、娯楽を楽しんだ。その娯楽の一つとして熱狂的に楽しんだのがフットボールであったのである。フットボールは、かなり乱暴で、人身、財産、秩序への脅威という共通点があったようであるが、その土地土地でプレーの仕方が異なっていた[マグリーン 1985:60-61、山本 1998:36-40]。また、フットボールは、告解火曜日や復活祭、クリスマスという宗教的祝日（教会暦に基づく）と関係した日を中心に行われていたが、その他に結婚式（の祝い事）、農村の収穫祭の中での行事（農民暦に基づく）として、さらに日曜日にも行われていたという。

ただ、そのフットボールは様々な名称で呼ばれており、工業化以前の社会では風俗や風習の地域差が大きく、その特殊な条件がゲームの様式にも影響されていたと考えられ、単純なボールの蹴り合いから、伝承のルールや約束事があるもの、そして競技として発達したものまで多様であった。その中で共通項とされていたのが、あらかじめゴールを設定し、そこにボールを持ち込めば勝利となることであった[中房 1995:72]。

以上のようなフットボールに対して、T.コリンズ（Tony Collins、以下 コリンズ）は「民俗フットボール」という用語を用いる。そのことについてコリンズは次のように解説する。

「私は、産業革命以前のゲームに対して、その変形したゲームも含めて、フォーク・フットボール（folk Football）という用語を用いることにした。ゲームが伝統を有し、田園から町々を駆けめぐり、そして階級を超えてプレーされたことなどを考えると、それは最も

---

<sup>4</sup> ‘Shrove’ とは古い英語で「(信者が) 告解する」、「(司祭が) 告解を聴いて、罪を赦す」という意味がある。イングランドでは「パン・ケーキデー（Pancake Day）」と呼ばれ、その日にパンケーキを作って食べるのが習慣となっている。

適した用語であると思われるからである。モップ・フットボール (Mob Football) は、19世紀に住民をその恐怖から守るために下された裁判の判決の中で用いられた用語であり、マス・フットボール (Mass Football) も、産業革命以前のフットボールを言い表すのにはふさわしくない。なぜなら、それは例えば、ドーキング (Dorking) で行われたゲームが1チームわずか15人という人数で行われたということなどによる。時折用いられるラフ・フットボール (Rough Football) は、ゲームの様相を表す用語ではあるが、それが用いられることはほとんどない。併せて、ストリート・フットボール (Street Football) は、町中のストリート上で展開されるゲームを言い表す的確な用語とはいえ、町を離れ、牧場・田園に進行するゲームには当てはまらない [Collins 1998:25]。つまり、コリンズは、パブリック・スクールで展開されたスクール・ゲームを除いて、産業革命以前に各地で伝統的に行われていた用具などを使用しないボール・ゲームの総称として民俗フットボールが妥当であると解釈したのである。一方中房は、「ゲームは単なる私的な気晴らしではなく、ある社会的意味を持った民俗的活動として地域の中に深く根を下ろし、また多様な形態を持っていたことから民俗フットボール (Folk Football) と呼ぶことがふさわしい」 [中房 1993] とし、時代的な区別はせずゲームの特質によって民俗フットボールを定義づける。彼のゲームの整理をみても、産業革命期以前に限定することなく、それ以降のゲームも併せて「民俗フットボール」と表現されている。

存続するゲームは単に過去のもものが残存、継承されているのではない。本論で詳しく論じるように、それらは特に産業革命期を転機に大きく変化・変容し、また再創造され新しい脈絡で存在し、プレーされているという見方ができる。その意味からは、近代化以前に行われていたゲームと現在も存続しているゲームを区別して扱い、表現するという観点も生まれる。しかし本研究では、中房によって示された「社会的意味を持った民俗的活動」というゲームの特質を重視し、また、ゲームは現在も近代スポーツと並存し、たとえ変容・再創造されたとしても、それは中世以来歴史的連続性を持つものであると捉え、近代化以前及び近代化後のゲームを併せて「民俗フットボール」と記述することにする。ただし、特に過去に行なわれていた民俗フットボールと現存する民俗フットボールの区別を強調して述べるときには、現存するものを「存続する民俗フットボール」と表現することにする。また、フットボールに言及された内容を記載する場合、その著者が「フットボール」を用いるところは、それを尊重して記述する。

なお、調査をした現地の人たちからは 'folk football' という言葉はほとんど聞くことは

なく、彼らは自分たちのゲームを‘football’や‘ball game’、‘old football’、さらには、‘Ba’（Ba’ game）という用語で表現している。

### 3) 近代スポーツとは

私たちが普段「スポーツ」と呼んでいるのは、19世紀に英国を中心に誕生した近代スポーツのことである。産業革命を契機とする近代化に呼応して、地方でそれぞれのやり方で行われていた民衆娯楽は、パブリック・スクールや大学、地域のクラブなどでルールが整備され、体系立てられたゲーム、つまり近代スポーツとして確立されていった。そして、それらは帝国主義のもとで世界へと普及していったのである。また、この近代スポーツは、スポーツとしての形式が整えられていっただけではなく、そこにはスポーツに込められた精神性、例えばフェアプレーやスポーツマンシップといった道徳的規範が含み込まれていたと指摘されている。そして、近代スポーツの大きな特徴は、社会の近代化とともに、スポーツが地縁や血縁という人間的なつながりへの依存に代わって、合理的な官僚的組織（競技組織・団体）に支えられるようになったことであった。以上のようなことから、近代スポーツは「成文化されたルールで管理され、そのルールについて協議・決定する組織を備え、そのルールを遵守させるフェアプレーやスポーツマンシップのようなエートス」[西山2006:138-139]を有するものと捉えられるのである。近代スポーツは、その誕生後、ルールの変更を中心に変化を繰り返してきたが、その基本的形態はほぼ様変わりせず引き継がれてきた。しかしながら、現在ではアマチュアリズムは過去の産物と化し、内包されていたはずのフェアプレーやスポーツマンシップもプレーヤー、指導者による遵守の意識は希薄となってしまったと思わせる状況にある。

一方、歴史学的な視点から近代スポーツは、ホブズボウムによって国民国家の形成を通して「創り出された伝統」として解釈されている。ホブズボウムは、英国の伝統といわれるものの多くが「ごく最近に成立し、または時には捏造されたもの」であり、「それらは、十九世紀後半ないし、二十世紀に創り出されたもの」であるという[ホブズボウム1992:9]。そして、近代スポーツは19世紀後半のヨーロッパにおける「伝統の大量生産」時代に創出され、誕生してから、たかが150年くらいしか経過していないにもかかわらず、歴史学的には「創られた伝統」と解釈されているのである。そこで、その創り出された伝統である近代スポーツを歴史的につじつまを合わせようと過去からの連続性をもたせて、その発生の前段階として遡及的に民俗フットボールを位置づけようという考えが生まれてくる。そ

のためには、民俗フットボールを「残存」や「過去の遺産」として位置づけ、その進化・発展したものが近代スポーツであると捉える必要があり、民俗フットボールを野蛮で、未開人の娯楽という範疇に押しとどめることにつながるのである。しかしながら、本論文では、両者を歴史的発展という通時的位置づけではなく、別の脈絡で存在する共時的な存在として位置づくものと解釈する。このことは、本論で紹介する住民たちの声からも見出せる。

#### 4) スポーツ人類学とは

##### (1) スポーツ人類学の誕生

スポーツ人類学の名称は、1985年にアメリカで出版された K.ブランチャード (Kendall Blanchard、以下 ブランチャード) と A.T.チェスカ (Alyce Taylor Cheska、以下 チェスカ) の二人による著書、*The Anthropology of Sport: An Introduction*, Massachusetts: Bergin and Garvey Publishers, Inc.の邦訳『スポーツ人類学入門』(大林太良監訳・寒川恒夫訳、大修館書店、1988) に由来する。つまり、スポーツ人類学は、‘anthropology of sport’の訳語であった[寒川 2013:1]。その邦訳語であるスポーツ人類学という名称は、そののち 1988年には日本体育学会の専門分科会名(スポーツ人類学専門分科会)、1998年には日本学術会議に登録する独立学会名(日本スポーツ人類学会)となり、また 2009年には中国、韓国、台湾、日本の会員からなる国際学会名(アジアスポーツ人類学会)として採用される。しかし、こうした学会・専門分科会の名称である日本語のスポーツ人類学は、いずれも英訳に‘sport anthropology’を用いている。それには、研究方法論である人類学よりも研究対象であるスポーツを重く見るアイデンティティがあったとその名称策定の中心人物であった寒川はいう[寒川 2013:2]。

著者であるブランチャードは社会学者・人類学者であり、チェスカは体育学者であった。分野を離れた二人の共同作業の背景には、1974年に設立された遊戯人類学会(The Association for the Anthropological Study of Play)の存在があった。この学会は、アメリカの体育学者と人類学者が中心となり、最広義の遊戯の分野横断的人文・社会科学研究をめざし結成されたものであった。人類学(民族学、民俗学)では19世紀後半から遊戯は好んで研究・調査対象に取り上げられていたが、これを独立した分野として取りまとめようとする試みはなかった。チェスカのような体育学者の接近がスポーツ人類学という分野の創造の刺激になったといえる[寒川 2013:1]。このようにして誕生したスポーツ人類学は、

スポーツ科学の一つの専門学、そのサブ・ディシプリンであるとともに、他方では、人類学、文化人類学に関連する領域である。したがって、一方ではスポーツ科学を、他方では人類学という科学を「親科学」とした専門学といえるのである[岸野 2001:8]。

## (2) K. ブランチャードと A. チェスカによるスポーツ人類学構想

ブランチャード&チェスカの共著の訳者である寒川は、著書の出版がもたらす意義を次のように述べている。「スポーツ、遊戯、ゲームの文化人類学（民族学）」的研究は、19世紀末の E.B.タイラーをその初期の代表者に数えて以来一世紀の歴史があるが、これまで、これが独立した一つの学問領域として意識されることも、またそれにふさわしい学問的体系を備えた著作物が公にされることもなかった。単なる民族誌的報告の場合を除けば、進化論、伝播論、機能論、構造・機能論、社会化と文化化、文化変容などなど、そのときどきの文化人類学的関心からなる個別研究の域にとどまっていた」[寒川 1988:210]。そのようななかで、二人による著書は「スポーツ人類学という新しい学問領域を提唱するものであり、学問的存立に必要な研究対象と研究方法を規定し、その取り扱う問題領域の広がりを示した最初の仕事であった。つまり、スポーツ人類学は二人によって初めて人類学とスポーツ科学にその位置を得たのであり、そのパイオニアとしての意義は大きい」[寒川 1988:210]。特に、「問題領域の広がり」に関しては、「これまで民族学あるいは文化人類学は未開・伝統的社会を中心対象とし、現代社会はどちらかといえば社会学に委ねてきた伝統がある。しかし、本書は社会学わけてもスポーツ社会学を導入して、第8章でスポーツと女性、スポーツと老化、スポーツと暴力、スポーツと国際関係という優れて現代的な諸テーマを扱っている。このことは本書がスポーツ人類学の目的を通文化的視点からスポーツを体系的に研究するにとどまらず、『そこから得られる成果をスポーツと関係する社会問題の分析に応用する』ことに求めている」[寒川 1988:212] と現代社会をも視野におさめる広さをもつことへの評価が示されている。

## (3) ゲームからスポーツへ

ブランチャード&チェスカの共著が出版されるまでは、人類学者は「スポーツ (sport)」ではなく、「ゲーム (game)」、あるいは「プレイ (play)」という術語を使用しており、スポーツという用語は英米の人類学者の間ではあまり用いられなかった。かつて、ゲームは狩猟の意味にも使われ、狩猟はフィールド・スポーツといわれたことがあったが、人類学

ではゲームという用語が人類学用語として使われていた [岸野 2001:19]。では、なぜブランチャードとチェスカは「スポーツ」を書名にしたのかについては、残念ながらその理由は述べられていない。しかし、二人の著書が出版された当時、ドイツでは、1960年代から学校体育の教科名、大学の学部、スポーツ関連組織、そして学位の名称も「体育」から「スポーツ」に改称されるという動きがあった。そして、二人が属するアメリカでも、すでに学問分野にはスポーツ史、スポーツ社会学など、スポーツを用いた表記が一般化していたなかでの「スポーツ人類学」の提唱であり、国際的な傾向に呼応したものであったといえる。また、ゲームや遊びの教育的要素（体育(physical education)として捉える）よりもそれらを文化的社会的現象として捉えようとする意図があったとも考えられる。

寒川によれば、人類学（文化人類学、社会人類学、民族学、民俗学）がいわゆるスポーツについて取り上げた代表的なものとして、次のようなものがリストアップされている [寒川 2013:73-74]。しかしながら、前述のように、タイトルには‘game’や‘spiel’（独語、「ゲーム」の意）が用いられ、一部を除いて‘sport’は用いられていない。

- |                |      |   |
|----------------|------|---|
| Tylor, E. B.   | 1871 | Primitive culture, 2Vols, London.   |
|                | 1879 | The history of games, in: Fortnightly Review, 1, May.   |
|                | 1896 | On American lot-games as evidence of Asiatic intercourse before the time of Columbus, in: International Archives for Ethnography. |
| Gomme, A. B.   | 1898 | The traditional games of England, Scotland and Ireland, 2 Vols. London.   |
| Cuim, S.       | 1907 | Games of the North American Indians, Washington D.C.  |
| Damm, H.       | 1922 | Die gymnastischen Spiel der Indonesier und Sudsee Volker, Leipzig.  |
| Bishop, C. W.  | 1925 | The ritual bullfight, in: The China Journal of Science and Arts;3.  |
| Weule, K.      | 1926 | Ethnologie des Sports, in: Bogeng, B.A.G.(hrsg.) Weltgeschichte des Sports aller Volker und Zeiten, Leipzig.                      |
| Firth, R.      | 1930 | A dart match in Tikopia: A study in the sociology of primitive sport, in: Oceania, 1.   |
| Kruyt, A. C.   | 1938 | Het Schmmelen in de Indische Archipel, in: BTLV,1185.   |
| Meuli, K.      | 1941 | Der Ursprung der Olympischen Spiele, in: Antike, 17.  |
| Krickeberg, W. | 1948 | Das mittelamerikanische Ballspiel und seine religiose Symbolik, in: Paideuma,3.   |

- Hye-kerkdal, K. 1956 Wettkampfspiel und Dualorganization bei den Timbira Brasileiens,  
in: Die Wiener Schule der Volkerkunde.
- Roberts, J. M., Arth, M.J. and Bush, R. R. 1959 Games in culture, in: Am.An.61.
- Archaimbault, C. 1972 La course de pirogues au Laos: Un complexe culturel, Ascona.

ここで、「文化人類学の父」と称される E.B.タイラー (Edward Burnett Tylor、以下 タイラー) のスポーツに関わる功績を概説すると、1871年に著された『原始文化 (Primitive Culture)』では、遊びの起源を論じ、「残存 (survival)」という概念を示した。それは、ある時代に行われていた遊びは、時間が経ち、あるいは別の社会に移ると、もともとの意味 (実用術としての技術文化、宗教や精神文化) は失われて、ただの遊びとして残るといふとらえ方である [寒川 2003:167]。続く、『ゲームの歴史』(1879年)では、遊びは人の本能でどこでも発生し得るといふそれまでの考え方 (独立発生説) に対して、一つあるいは複数の起源地で発生したものが伝播するといふ考え方を示した。さらに、1896年の論文では、その伝播について、コロンブスがアメリカ大陸を発見する以前からアジア大陸と新大陸との間に文化交流があり、アメリカ大陸で見られるゲームはアジアから伝播したものであるといふことを具体例をもって証明しようとした。それは現在も「タイラーの残存起源説」として人類学研究、スポーツ人類学研究のなかで活用されている。

#### (4) スポーツ人類学の研究対象

ブランチャード&チェスカは、「スポーツ人類学の諸目的」と題して、スポーツ人類学が扱う分析内容について、以下のような 12 の内容を挙げている [ブランチャード&チェスカ 1988:27-28]。

- ①通文化的視点から、するスポーツと余暇活動の定義と記述。
- ②歴史的な社会や現代の西洋社会以外に、未開社会、部族社会、非西洋社会、第三世界、発展途上国におけるスポーツ研究。
- ③文化変容、文化化、文化維持、変化に対する適応、の中の要因としてのスポーツの分析。
- ④文化的行動の他の諸側面を見通すものとしてのスポーツの考察。
- ⑤先史時代のスポーツ行動の分析
- ⑥スポーツ言語の分析

- ⑦多民族文化の教育還元におけるスポーツの役割の研究。
- ⑧特別な人のためのスポーツ・レクリエーション・プログラムの展開と管理。
- ⑨体育、レクリエーション、校内競技会といったスポーツ環境で生じる実際的問題の解決に人類学の方法を応用すること。
- ⑩体育、レクリエーション、校内競技会におけるプログラムの展開と管理に人類学の方法を応用すること。
- ⑪スポーツ・モデルを利用した構造的な余暇活動の展開。
- ⑫通文化的理解に資する態度の育成。

一般的にあって、スポーツ人類学は、スポーツの分析と理解に対する独特の社会科学的接近であり、そこから得られた諸々の見通しを体育やレクリエーションのプログラムに生じる現実の諸問題に実践的に応用するものである。

## 第2節 先行研究の検討

第2節では、民俗フットボールは、ある特定の分野で研究が行われてきたのではなく、それがもつ歴史的、社会的、文化的意味について研究されてきたことから、その研究は多方面にわたっている。例えば、スポーツ人類学、スポーツ史、スポーツ社会学といったスポーツ科学分野のみならず、人類学や社会学、歴史学分野における研究である。ここでは、その先行研究について、英国の民衆娯楽においてどのように民俗フットボールが位置づけられてきたかについて示した上で、日本及び海外における民俗フットボールを扱った研究の紹介及びその成果と課題について述べる。

### 1. 西洋の民衆娯楽研究における民俗フットボールの位置づけ

R.W.マーカムソン (Robert W.Malcolmson、以下 マーカムソン)<sup>5</sup> は、囲い込みや都市化が進行し、農村共同体が崩壊する以前の英国社会、つまり工業化以前には数々の豊かな娯楽があり、その民衆娯楽がどのような機能を持ち、そして、どのように衰退していったかについて分析している[マーカムソン 1993]。18世紀までの英国には、民衆が娯楽の機会とする祝祭日が数多くあり、それらは、農事暦と教会暦がたくみに組み合わせり、全体として農村社会の生活暦を形づくっていた。前工業化時代には、祝日として、ウェイク

<sup>5</sup> カナダの歴史家であり、ここで用いた R.W.マーカムソンの著書は、英国の娯楽を歴史学のテーマとして取り上げ、18世紀から19世紀中葉までの英国社会の民衆娯楽について初めて正面から論じた記念的碑な作品と称されている[川島 1993:347]。

(wake) やレヴェル (revel) と呼ばれた教区の毎年の例祭が行われ、また、年に一度か二度行われるフェア (fair: 定期市) も民衆にとって大切な娯楽の機会であった。それは、穀物の収穫後に行われることが多く、特に農業従事者にとっては、労働から解放される重要な時期でもあった。また、民衆娯楽は宗教的祝日、例えばクリスマス、犁の月曜日、メイ・デイ (五月祭)、聖霊降臨祭、そして告解火曜日、復活祭にも行われたとされている [マーカムソン 1993:40-75]。その時に行われた娯楽、なかでも多くの土地で行われていたものについて、マーカムソンは、フットボール、クリケット、ボクシング、レスリング、輪投げ、ボウリングのほか、牛掛け、牛追い、鶏当て、闘鶏、闘犬、狩猟、競馬などといったアニマル・スポーツ<sup>6</sup> を挙げている [マーカムソン 1993: 78-115]。民衆が何故スポーツ的娯楽に傾斜していたのかは説明されていないが、マーカムソンは、特に娯楽の社会的機能として掲げる「日常的な規制の解除」「権力に対する敵意の表現」、「日常的な地位・役割の転倒」、「個人的・社会的な反感 (のはげ口)」「集団同士の敵愾心」「集団の一体性」「個人・集団の展示 (誇示・顕示)」などの機能を有する娯楽の中心的事例としてフットボールを位置づけ、フットボールはもっとも広く普及した娯楽であったと述べている [マーカムソン 1993:164-189]。さらに、フットボールには社会的抗議のきわめて効果的な口実、隠れ蓑として利用されるようになったとも指摘している。また、マーカムソンの「民衆の娯楽は、ほとんど何も残さない遊びの世界の、ただつかのまのできごとではない。それは社会の全領域の現実と切り離すことのできない、基本的な社会行為なのである」 [マーカムソン 1993:189] という指摘は、本研究において、民俗フットボールが社会の全体構造に織り込まれ、そこから意味を引き出しているという視点をもって分析する必要性があることを示唆している。

また、西洋中世史を研究する池上は、中世ヨーロッパで行われていた遊びを子どもの遊びと大人の遊びに分けて次のように紹介している。まず、子どもの遊びは、「飛んだり跳ねたり走ったり取っ組み合ったりとか、煉瓦積み、石やボール投げ、棒遊び、木登り、水遊び、穴掘り、粘土・砂遊び、おままごと、でんぐり返し、ブランコやシーソー、昆虫遊びや動物遊び」 [池上 1994:16] などを行っていたとし、他には大人の遊びの模倣 (例え

---

<sup>6</sup> 松井によれば、他には、アヒル狩り、リス狩り、ウサギ狩りなども行われ、ブラッディ・スポーツ (生きた動物だけではなく、人間が行うボクシングなどの「流血」を不可避とするものを含む) ともいわれている。それらの特徴は、今日からすれば大半が残酷で粗野なものだったといわれているが、基本的にはどれも飼いなされた動物、すなわち家畜が重要な役割を果たしていた [松井 2007:80-81]。なお、ブラディスポーツについては、松井の『近代スポーツの誕生』 [松井 2000] に詳しい。

ば、騎馬槍試合を真似た棒馬遊び)、ドッジボールのようにボールを投げたりつかんだり、あるいは奪い合ったりといったボール遊びも行われていた。一方、大人の遊びは、室内では、さいころ遊びや盤上ゲーム(トランプやチェスのようなもの)、屋外では種々の狩りや騎馬槍試合、そして多種多様なボール遊び(のちにゴルフ、ビリヤード、ボウリング、ホッケー、テニスなどへと分化していく)があった。なかでもフランスでは「スール」<sup>7</sup>と呼ばれる競技が最も普及していたという。池上の挙げた大人遊びは、貴族やエリートが好んで楽しんだものを扱っており、その偏った捉え方には注意を要するが、このスールについては、都市部、そして農村でも大変好まれ、何らかの儀式とあわせて行われ、人気を博したと指摘されている。そして、中世の遊びは暦(教会暦や農民暦)と結びつき、呪術や宗教的性格をとどめ、決まったときに決まった遊びをすることが共同体の約束となっていたという。

さらに蔵持は、画家 P.ブリューゲルの中世の民衆の姿を描いた作品、なかでも『カルナヴァルと四旬節の戦い』を読み解きながら、祝祭を解説し、カルナヴァルを特徴づけようと試みている。蔵持は、四旬節に入る前日の告解火曜日までの3日間をカルナヴァルとし、その期間には仮装行列、見世物、道化、ダンスや演劇に興じ、それには痛飲飽食、乱痴気騒ぎと表現がされるような神の不在の非日常の世界を満喫したとする[蔵持 1984]。その期間に、ボールを用いた身体的遊びとして人気を集めたのがスールであり、フットボールであった。なお、それら中世の遊びの中で競技性の高いものは、そのほとんどが賭けと結びつき、民衆の熱狂を煽ったといえることができる。フットボールもその例外ではなかった[池上 1994]。

## 2. 英国における民俗フットボール研究

民俗フットボールに関する学問的関心は古く、19世紀初めに J.ストラットの古典的研究においてその様子が描写されている。ストラットは、『イギリス国民のスポーツと娯楽』において、過去、そして現在も楽しまれているスポーツや娯楽を次の4つのカテゴリーに分類した。つまり、①階級(身分:rank)のある人たちによって行われる田園活動(rural

---

<sup>7</sup> 二つのチームが大きな敷地や道でボールを奪い合ってゴール(柱上の的)に当てたり、決められた場所に持ち込めば勝ちとなる。手と足のどちらも使ってよかったが、足だけが許可された場合もある。使用されたボールは、おがくずや獣の毛などを皮や布で包んだもの、時には空気で膨らませた豚の膀胱を皮で包んだもの、木製のものもあったという[池上 1994:97-98]。それが英国に伝わりサッカーに発展したともいわれている。

exercise) — 狩猟、鷹狩り、鳥撃ち、釣り、競馬、②一般に行われている田園活動 — アーチェリー、石投げ、やり投げ、フットレース、レスリング、水泳、スケート、ボート、セーリング、ハンドボール、テニス、ハーリング、フットボール、ゴルフ、クリケットなど様々なボール・ゲーム、③町、都市、それに隣接する場所で行われる娯楽 — 馬上競技、種々のトーナメントの試合、演劇、演奏、マジック、ジャグリング、種々のダンス、動物の調教、ボウリング、闘鶏、あひるやリス狩り、④様々な種類の家庭内の楽しみおよび特定の季節に行われる娯楽 — 音楽、サイコロ、チェス、ドミノ、カードゲーム、祭りや年中行事、伝承遊びなど、膨大な種類のスポーツや娯楽が紹介されている。ストラットはフットボールについて、「手の代わりに足を使ってボールを運ぶゲーム」であり、「二つのチームが同じ数のメンバーで、80～100ヤード離れた二つのゴールを挟んだフィールドでゲームは行われ」、「そのゴールは2・3ヤード離して2本の棒で作られ、ボールは膀胱を革で覆ったものが用いられる」。そして、「相手チームのゴールにボールを通過させればゴールとなり、そのチームの勝利となる」。「ゲームは暴力性を有し、プレーヤーは相手のすねを蹴り、手足による妨害で転倒させられる」といった表現を用いてゲームの様子を紹介している [Strutt 1801:94]。しかし、これが具体的にどのゲームを描写したものか示されておらず、フットボールの多様性からは、このように一般化して表現しきれないはずであり、この描写だけで民俗フットボールを受け止めるわけにはいかない。

その後、M.シャーマン (Montague Shearman、以下 シャーマン) が、1887年に『陸上競技とフットボール (*Athletic and Football*)』を出版する。シャーマンは、著書の総ページ数の3分の1が割かれた「フットボール」編において、さらにその3分の1近くを割いた「歴史」(第4版からは「英国におけるフットボールの歴史」)の章では、それまで、簡単に概説程度で語られてきたフットボールの歴史、なかでもギリシャ、ローマ時代からスクール・フットボール(イートン校のウォール・ゲーム、ハロー校のハロー・ボール)に至るまでの歴史を丁寧にまとめている。その中ではフットボールが時代によってどのように扱われてきたかが示されており、フットボールの変遷の歴史的背景を理解するには助けとなる。しかし残念ながら、シャーマンによるフットボールそのものの描写は上述のストラットの解説の域を出ず、フットボールの具体的な姿を知るまでには至らない。

続くF.P.マグーン (Francis Peabody Magoun、以下 マグーン) は、1938年に『フットボールの社会史 (*History of Football from the Beginnings to 1871*)』を出版する。マグーンは、英語・英文学研究者であり、著書の表題には「社会史」と翻訳されているが、

内容は数々の文学作品を中心に詩・歌、戯曲や手記など広範な資料からフットボールの記述を抽出し、それをもとにしてフットボールの姿を描き出している。どちらかといえば、社会史というよりも文化史として捉えられる。よってその描写は、歴史研究者が紐解くフットボールとは異なり、いろいろな著述家が恣意的に受け止め、またどのように民衆に伝えられていたかを叙情的に表現したフットボールの姿である。

そして、M.マープリス (Morris Marples、以下 マープリス) は二つの世界大戦を経て1954年に『フットボールの歴史 (A History of Football, 1954)』を出版する。マープリスは、シャーマン、マグーンの文献に示された内容を参考にして、なかでもマグーンによって引用された資料を多量に用い、それに地方誌からの情報を加え、フットボールの歴史だけで1冊の本にした。特に、14世紀以降、第9章の「19世紀初頭のスクール・フットボール」 (School Football in the Early Nineteenth Century) に言及する前まで、ほぼ世紀ごとに民俗フットボールの様子がまとめられており、第1章の「フットボールの起源」 (The Origins of Football) から第8章の「マス・フットボールの減退」 (The Decline of Mass Football) までで著書のほぼ半分のページが割かれている。マープリスによると、14世紀にフットボールは弓術の訓練の妨げになる敵対物としてみなされ、当局から禁止令が出され、非難攻撃されるが、それでもフットボール人気は衰えることなく、プレーされ続ける。そして、16、17世紀のエリザベス女王時代には、軍事訓練の妨げという理由から路上での暴行行為が不法で無秩序な騒ぎとみなされ、一方ではピューリタンによるフットボールへの攻撃 (Puritan Attack) によって、それまで以上にフットボールへの迫害は厳しいものになる。しかし、そのようななかでもフットボールは行われた。18世紀に入り、当局からの弾圧は勢いを増し、騒じょう取締法 (The Riot Act) が出され、19世紀に入ると、それまでも衰退しつつあったフットボールに輪をかけるように警察権力が発動され、それがとどめとなり、フットボールの多くが消滅する。このような解釈は現在私たちが民俗フットボールの歴史的展開について語るときに用いている内容であり、それはマープリスを発端としているのである。

以上は、民俗フットボール研究に取り組むうえでは、歴史学研究者及び英文学研究者によって民俗フットボールがこれまでどのように研究対象となり、その内容が示されてきたかについて確認するための重要な先行研究である。しかし、これまで指摘したように、それらによって民俗フットボールの実態を知り、十分把握できるものとはいえない。

その後、スポーツ分野の学術的な研究の対象として民俗フットボールを取り上げ、現在

も多くの研究者にその論が引用されているのが E.ダニング&K.シャドによる研究[1979]であった。それは、民俗フットボール（ダニング&シャドは「民俗ゲーム」という）を社会学的な視点から分析し、その「構造的特質」を抽出した研究であった。例えば、民俗ゲームは「地方社会構造に内在する、散漫でインフォーマルな組織」であるが、現代スポーツは「地方、地域、国際各レベルで制度的に分化した、極めてフォーマルな組織」とする。また、民俗ゲームには「伝統的に合法化された、簡単な不文の慣例的なルール」は存在するが、現代スポーツには「実用的見地からつくり出され、合理的・官僚的手段によって合法化された、フォーマルで手の込んだ成文ルール」が存在し、適用されていることなど 15 項目の視点から両者の差異を浮かび上がらせている。しかしながら、それはあまりにも「野蛮」と近代という二項対立の上に立ち、民俗フットボールの多様性に敢えて目を向けず、民俗フットボールを近代スポーツの反転像として描くものであり、これも民俗フットボールの実像を明らかにするものではなかった。

### 3. 日本における民俗フットボール研究

第1節で述べたように、日本においてスポーツ人類学が研究分野として成立するのは 2000 年を迎える数年前であり、それまでは、スポーツ史の研究の中でサッカーやラグビーの歴史研究は行われてきた。その中で、サッカーとラグビーの原型として民俗フットボールの存在は触れられていても、研究対象として民俗フットボールが扱われることはほとんど目にすることはなかった。また、スポーツの歴史書、あるいはスポーツ史の著書のなかにも、サッカーとラグビーの起源は、「膀胱ボールを用い、町や村が対抗し、荒々しく暴力的なゲームであった」という記述やそれを表す絵が掲載されることはあっても、民俗フットボールという用語で表現し、明示されることはなかった。

これまで研究の蓄積がほとんどないといってもよい日本におけるフットボール研究であるが、それについて語るうえで、中房敏朗と中村敏雄の二人の功績はその先駆的存在として触れておかなければならない。以下に両名の研究成果についてまとめた。

まず、日本において、かつて行われていた民俗フットボールの実像に迫り、その存在の歴史的意味を解明しようとする研究に取り組んだ先駆者が中房であった。残念ながら、中房の研究は現地に赴き、フィールドワークをもとに、現存する民俗フットボールから分析しようとするものではなかったが、残された文献・資料を収集し、丁寧に読み取り、民俗フットボールを体系立て整理した功績は大きい。筆者が英国に出かけ、調査を始める上で、

貴重な示唆を得てくれた人物でもあった。その中房の代表的な論文が次の 3 点である。

## 1) 中房敏朗の民俗フットボール研究

### (1) 「イギリス中世のフットボール再考」、スポーツ史研究(3)、1990年

マグーンがその労作『フットボールの社会史』のなかで、フットボールがイギリスで中世に間断なく行われていた事実を究明したことが評価されていることについて、中房は、そのフットボールが中世に行われていたことが実証できず、その通説的な見解に疑問を呈している。民俗フットボールに値するフットボールは近世にならないと登場せず、それは史料上の問題ではなく、実際に中世には存在しなかったからだと言及する。確かに、1314年にロンドン市長によってフットボール禁止令は発布されたが、それ以降、ロンドン以外に 2-3 の町にのみ、それも比較的大きな町に限って複数回禁止令が出されている。それをあたかも全国規模で民俗フットボールが広がったとみることは短絡的であり、地方の教区や民衆が経済的にも社会的にも安定する近世以降にならなければ民俗フットボールは根を下ろすことはなかったのではないかと中房はいう。また、マグーンは発祥から 1500 年までは、断片的な記録をつなぎ合わせ簡単にまとめている一方で、1500 年以降は、文学作品や著述に登場するフットボールの記述をかなりのページを割いて紹介していることも問題視している。

中世に民俗フットボールが英国全土で行われていたという言説を鵜呑みにし、それを疑うことなく、事実として扱われている現状に疑問を呈し、記録や資料を洗い直して分析を加えた中房の見解は、それ自身にも不十分さあるとはいえ、検討に値する問題提起である。

### (2) 「イギリスにおけるフォーク・ゲームの成立ちとその多様性に関する研究」、スポーツ史研究(4)、1991年

中房は、それまでの民俗フットボールに関する解説が試合の様相として「無統制」「暴力的」であり、地域的多様性を有するという表現にとどまっていると指摘したうえで、①それらは研究者の目が試合中の様相ばかりに奪われてきたこと、②民俗フットボールのある特定の事例から抽出されたにすぎないことを不用意に一般化してきたこと、③ダニングやシャドの研究のように、民俗フットボールを近代スポーツと対比させて、その特徴を「否定的」に規定する方法論を取ってきたことによって、民俗フットボールを正確に描ききれていないとする。そこで中房は、民俗史研究に学び、「時期」「試合前の慣行」「経済的

基盤」「組織」「競技法」「競技形態」「試合後の慣行」という項目を設定し、マグリーン、マーブルス、マーカムソンはもとより、これまでわが国では参照されなかった文献によって 76 箇所の地がかつて行われていた、またその当時に行われていたフットボールを事例にして整理している。それによって、それまで印象主義的な捉え方をされていた民俗フットボールの「地域的多様性」の実態が明確になり、二つとして全く同形態のゲームはなく、個々の地域はそれぞれ独立のゲームをもっていること、しかし、要素別に見れば地域間に何らかのつながりが想定できるものがあつたと述べている。また、ゲームは単なる乱痴気騒ぎではなく、地域住民を巻き込む「社会結合」の場になり、彼らの連帯性の証しとなっていると推察している。

中房のこの研究のための資料収集の苦勞、そしてそれらから読み取る作業にはかなりの時間を要したことは容易に想像され、それまで断片的にしか紹介されていなかった民俗フットボールの実像に迫る力作であるといえる。しかしながら、ゲームについて記述された内容をつなぎ合わせながら、ゲームの実態を探るには限界があり、文献をたよりに描かれたその姿にも不十分さは残る。

### **(3) 「イギリスにおけるフォーク・ゲームの競技関係者に関する一考察」 仙台大学紀要(24)、1993年**

本研究は、上掲の論文の補足的な意味をもち、ゲームに関わる人に焦点を当てて整理されたものである。ここでは、競技者の年齢、階層、人数、チーム編成、観衆、女性の参加の項目で整理され、ゲームの形態が地域的多様性をもっていたという指摘と同様に、競技関係者もその構成や参加形態が多様であると指摘されている。上掲の論文同様に、文献に記載された多くの事例を項目ごとに概略的に整理されており、今まで知らされなかった民俗フットボールのプレーヤー、観衆などの姿を理解させてくれる研究として評価される。しかし、競技関係者の特徴や傾向は受け止められるが、その実像を十分イメージするまでには至らない。膨大な文献・史料を駆使して取り組んだ研究ではあるが、推察の表現がいくつも見られ、本人が自覚しているように民俗フットボールのゲームに関する情報不足は否めない。

その後、論文としては「ヨーロッパにおけるフットボール発祥の由来について－ハイナー・ギルマイスターの学説を手掛かりとして－」[中房 1995]を發表し、フットボールの起

源をイギリスではなく、フランスの「パダルム」という騎士の集団競技に求め、それがイギリスやイタリアに伝播したというギルマイスターの学説に基づき、考察している。

以上のように、日本のスポーツ史、スポーツ人類学分野において民俗フットボール研究の先駆的存在であった中房であるが、5年くらいの期間の中で精力的に民俗フットボール研究に取り組んだものの、その後は民俗フットボールに言及する論文は見られない。

## 2) 中村敏雄のフットボール研究における民俗フットボール

中房のように論文という形で研究し、公表されたものではないが、中村が著した『オフサイドはなぜ反則か』[中村 2001 (1985)]は、オフサイド・ルールという難解・不合理ともいえるルールを読み解くことによってフットボールの面白さの真髄を再認識させてくれる。中村は其中で、資料を駆使し、社会史、文化史、さらには思想史までを含み込んでスポーツ文化としてのフットボールの発展史を展開している。この著書は中村のフットボール研究の集大成ともいえ、その説得力のある論の展開によって、一般市民からスポーツライター、ジャーナリスト、そして研究者に至るまで名著といわせるほどの評価を得ている。その著書の中で論じられ、中村のフットボール研究の成果として受け止められたことが、次の4点である。なお、中村は民俗フットボールという用語は用いず、近代スポーツとしてサッカー、ラグビーが登場するまで英国の町や村で行われていたゲームを、一貫して「フットボール」と表記し、近代スポーツへの発展史上に位置づけている。

### (1) フットボールの「文化的・社会的諸条件」を考察する意味

中村は、フットボールを「祭り」から「空地」へ、そして「校庭」へと変化させたのは、工業化や都市化の進行による共同体の構造・共同体意識の変化、交通機関や通信手段の発達による社会的空間感覚の拡大に基づく当時の人々の生活感覚の変化がその基底にあったとする。このようなフットボールの文化変革の過程をその文化的・社会的条件を分析し、考察することによって明らかにしようという姿勢は、中村のスポーツ文化研究すべてに貫かれているものである。中村の考察には、「スポーツは人間が行うものであるから、この人間がものごとの考え方や行動の仕方を変えると、スポーツも変わる。その過程や特徴を知るにはルールの変化を見るのがよく、その背後には、大抵、時代と社会の変化がある」[中村 2001:287]。つまり、「ルールが生まれたり、変わったりする背後には、必ずといってよいほど時代や社会の変化があり—とくに技術革新の影響が大きい—、それが人びとのもの

ごとの考え方や行動の仕方を変え、ルール変更へと反映していく」[中村 2001:287-288]という文化論的かつ社会論的視点が包含されている。それがることにより、後代的視点から現在を、そして将来のスポーツの有り様を展望することを可能にしている。

## **(2) 「切断」を埋める作業**

高津は、『増補オフサイドはなぜ反則か』の「解説」の中で、「わたしたちの眼前にあるスポーツと先行する民衆競技との間には、明確な不連続面、いや『切断』の事実が存在する」。そこに注目すると、本著は「オフサイド・ルールの成立事情を歴史的に考察することにより、スポーツ史の切断面に磨きをかけることに成功している」と評価する [高津 2001:296]。このように、これまで「祭りのフットボール」(マス・フットボール)からFA (Football Association、フットボール・アソシエーション)の統一ルール制定までの間「切断」されていたのを中村はみごとに埋める作業を『オフサイドはなぜ反則か』のなかで行っているのである。

## **(3) フットボールと資本主義の関係**

中村は、遅れて資本主義国への道を歩もうとする国々や民族は、世界にさきがけて資本主義国になり、その強力な植民地支配や帝国主義的膨張政策等によって巨大な支配地域と富を築き上げたイギリスを支えた科学、技術、学問、思想、制度等々と同様に、イギリス人が創出した文化財も受け入れざるを得ず、そこには、文化を伝える側と伝えられる側の間の「支配の争奪」(中村は「文化ヘゲモニーの争奪」ともいう)という問題があったと指摘する。文化の伝播、受容については、土着の文化と外来の文化の闘い合いがあり、それはイギリスと他国の関係、イギリス国内の民俗フットボールと統一ルール化されたフットボールの関係にもあてはまるという [中村 2001:67-71]。オフサイド・ルールが、そしてフットボールが、さらには(近代)スポーツが「わかる」ためには、このようなイギリス発資本主義の発展、文明化についての理解は欠かせないということを中村は教えてくれている。

## **(4) フットボールの、スポーツの未来像を描く**

中村は、フットボールの特質や性格の歴史的変遷について、時代・社会の変化区分を大きく「原始・未開社会」、「封建社会」、「資本主義社会」、(そして「未来社会」)に分け整理

している。それによると、その特質は「祈り」から「競戯」、そして「競技」へと転換を遂げ、その性格も「日常性」から「半日常性、あるいは半非日常性」へ、そしてさらに「非日常性」へと変化し、また「具体から抽象」、「土着から普遍」、「非秩序から秩序」へとという方向で進行したとも表現している。つまり、それは、呪術として行われた「ボールころがし」の時代のゴールは「聖地」であったのが、「祭りのフットボール」では、それは「水車場」や「粉ひき小屋」などどこにでもある建造物に姿を変え、さらにその異なる形や条件を持っていたゴールが同じ形や大きさのゴールへと変化していったと説明する。中村は、「このような変化がなければ、フットボールは確実に保存会へ送りこまれ、消滅していたはず」[中村 2001:275]と述べ、フットボールが一定の時代的制約の中で、その文化的・社会的条件の変化に基づき変化し、発展し、継承されてきた産物であるとする。競争の渦中にある現代人がより人間らしいスポーツに向かって歩みだすための方向を探るには、フットボールのこのような変遷を手がかりに、スポーツが記録や結果の現代的限界に向かって突き進むことから立ち止まり、フットボールが 19 世紀後半から歩み出した勝敗の争いを目的とするアスレティズムを超越して、たとえば「美意識の変化」という方向でスポーツの価値を見出すことが現代スポーツの核心となった「競争」を克服することにつながると提言して『オフサイドはなぜ反則か』を締めくくっている。たとえオフサイド・ルールというひとつのルールであってもその存在の意味や変化に目を向け、たとえば先人たちがそのルールに込めた思いを再認識することで、スポーツ変革の「当事者」として「競争」に立ち向かうことができると中村は主張したかったに違いない。

以上のようなフットボール論が展開されるなかで、中村が示した、禁止令と戦いながら消滅あるいは存続し続けた「マス・フットボール」、パブリック・スクールの「校庭のフットボール」に至る前段階である「祭りのフットボール」、「空き地のフットボール」は民俗フットボールとして捉えることができる。また中村は、それらのゲームを「封建社会」、「競戯」、「半日常性・半非日常性」、「具体」、「土着」、「非秩序」というキー・タームで特徴づけることから、中村のなかでは民俗フットボールはフットボールの発展史上において近代スポーツ誕生以前のゲームとして位置づけられていると考えられる。つまり、中村のフットボール論では、民俗フットボールは過去のゲームとして捉えられているのである。

### 3) 山本浩による民俗フットボールに関する記述

中房、中村の他にも、著書の一部を割いて民俗フットボールについて論じている研究者もいる。英文学者の山本浩は、著書『フットボールの文化史』(1998)の第1章の「四旬節前の大騒ぎーフットボールのはじまり」のなかで民俗フットボールを取り上げている。中村と違って、山本は「民俗フットボール」という用語を用いているが、その使用についての説明はない。その第1章のなかでは、民俗フットボールは民衆娯楽として告解火曜日に行われたことから、宗教性を有するとし、中村の民俗フットボールの記述をたよりに、消滅及び存続している民俗フットボールのいくつかの事例から、民俗フットボールの特徴として次の5つを挙げている。①民俗フットボールは土地によって一様ではない、しかし共通点として、②ルールらしいルール存在しない、③レフェリーがない、④統括する大きな組織が存在しない、⑤告解火曜日に行われることが多い。さらに、民俗フットボールの多くが消滅したことについて、ピューリタンのフットボール批判にはじまり、度重なる乱暴行為に対する当局の騒じょう取締令や公道法などの執行により民俗フットボールが弾圧されたこと、囲い込みや工業化によってプレー空間を失ったことなどを原因として挙げている。本著は、フットボールを通してイギリス文化を理解しようという意図をもって、イギリスのフットボールがたどった歴史を解説したものであり、民俗フットボールを扱った数少ない著書のなかの一つである。しかし、民俗フットボールの理解は十分とはいえず、ゲームのイメージを十分持ち得ていないなかでの言及であるといわざるを得ない。本人自身も述べるように、「フットボール・アディクトのイギリス文学研究者が書いたサッカーとラグビーの誕生物語」[山本 1998:12]の域を出るものではない。

以上、ここで取り上げた論文・著書以外では、断片的に民俗フットボールのことは触れられていても、それを分析し、論じる直接の対象として民俗フットボールを取り上げた先行研究に値する文献は見当たらない。これは、日本において民俗フットボール研究が広がり進展に欠けていることを表している。

### 4. 民俗フットボールの具体的記述

1979年のダニングとシャドによる著書の出版後、英国では民俗フットボール研究の進展を見ることはなかったが、2008年に、英国国立フットボール博物館の元学芸員であった

H.ホーンビィ (Hugh Hornby、以下 ホーンビィ) は筆者が提供した情報を利用して<sup>8</sup>、英国に存続する民俗フットボールに関する著書『アップーズとドゥーニーズ (*Uppies and Doonies*)』(2008) を刊行した。それは、博物館のアーカイブのメンバーでチームを組み、各地を調査し、ゲームの様子やその歴史的变化をまとめたものである。しかしそれは、現存するゲームを文化財として記録したものとして資料的価値は高いものの、現地の人たちの声や姿を十分に描き出したものとはいえず、また、歴史的变化の記述はしているが、民俗フットボールの存続の諸条件の分析、そしてその存続の文化的、社会的意義についての分析までには至っていない。そのような研究的深まりには課題があるものの、ホーンビィの著述は、その後の民俗フットボールに言及する文献に取り上げられ、示された民俗フットボールの具体像は後進の研究の助けとなっている。次に紹介する L.S.フルニエ (Laurent Sébastien Fournier、以下 フルニエ) も現地で出会い、筆者と交流をもつ研究者の一人である。

フランスの民俗学、人類学及びスポーツ社会学の研究者であるフルニエは、2009年に、「社会生活の具現化－身体知と Kirkwall の Ba’ゲーム (The Embodiment of Social Life: Bodylore and the Kirkwall Ba’ Game(Orkney, Scotland))」(2009) という論文の中で、社会生活の具現化(身体化)という複雑なプロセスを解明する格好の事例として、スコットランド、オークニー諸島 (Orkney Islands) の Kirkwall で存続する「Ba’」(バー)というゲーム<sup>9</sup> を取り上げた。それは、オークニー諸島の自然環境を背景に、共同体の集合的な儀礼的ゲームのなかに個人の身体を投入することによって、住民の身体において社会生活が具現化され、身体化が図られている特定の運用例であると述べている [Fournier 2009:209]。フルニエは、デュルケムの社会理論、ブルデューのハビトゥス論に基づき、個人と社会を結合させる媒体として、Ba’ゲームを位置づけ、民俗フットボールが社会的・人類学的に意味を持つ研究対象となり得ることを示してくれているが、ゲームが固有に有する Kirkwall という地域における社会的意味にまで言及するものではない。さらに、フルニエは「伝統ゲーム・スポーツにおける暴力と粗暴－(イングランドとスコットランド

---

<sup>8</sup> 筆者が確認するまで、英国のどこに、いくつの民俗フットボールが存続しているか明らかにされていなかった。調査中に偶然出会った H.ホーンビィから、英国に存続する民俗フットボールについて聞かれ、特に、スコットランドのボーダーズ地方に存続する民俗フットボールについてはほとんど情報を持っていなかったようで、筆者からどこで、いつ開催されているか、また誰がその運営にあたっているかなどについて情報を提供した。

<sup>9</sup> このゲームについては、第3章で取り上げる。

における) 民俗フットボールの事例をもとに「(Violence and Roughness in Traditional Games and Sports: The Case of Folk Football(England and Scotland)」(2013) という論文において、N.エリアスの「スポーツの文明化」における「暴力論」をたよりに、民俗ゲーム・スポーツの暴力性の検討をもとに現代スポーツの有する暴力性について言及している。フルニエは、スポーツと暴力の関係を理解するには民俗フットボールが最適の対象となると捉え、イングランドとスコットランドの 12 箇所に存続する民俗フットボールのフィールドワークを行った。ここでのフルニエの論の特徴は、民俗フットボールにおける暴力を人類学のカタルシス論を援用していることであり、「カタルシス理論において、ゲームに許された一時的な暴力は、逆説的に確立された秩序の更新と強化へと導く」[Fournier 2013:48]という指摘に示されている。そして、プレーヤーたちはゲームを暴力的というよりも粗暴として捉え、観戦した民俗フットボールにはその暴力性に違いが見出されたことから、合理性と秩序が基盤となる現代社会において、スポーツにおける暴力に対して、原因の追求やその危険性の減少に目を向けるのではなく、また単純に非難するのではなく、それを文化の論理によって理解することが望ましいとする。

これら二つのフルニエの論文は、いずれも社会学的視点から民俗フットボールを捉えた研究であるが、民俗フットボールに関して新しい知見を与えるものとはいえない。

他に、存続する民俗フットボールを事例として取り上げた歴史学分野の論文として、N. ガーナム (Neal Garnham、以下 ガーナム) の研究がある。ガーナムは、北イングランドの Alnwick (アニック) で伝統的に行われてきた告解火曜日のフットボールを産業革命期の町の社会的発展と政治的権力争いのコンテクストの中に置き、その変化・発展の様子をゲームの保護、政治、近代化の視点から描いている [Garnham 2002]、また、S.マキャビー (Scott McCabe、以下 マキャビー) はイングランド中部に位置する Ashbourne (アッシュボーン、以下 Ashbourne) に存続するゲームが、今日の観光化・グローバル化のもとで、コミュニティ・アイデンティティの形成に貢献していることを明らかにし、そのメカニズムについて分析している [McCabe 2006]。さらに最近の研究としては、S. Harrison [2017]、I. Azara 他 [2018] は、両者とも Ashbourne を事例にして、民俗フットボールの存続と地域の健全性を保つために、ゲームの安全性の確保が重要であり、ゲームによる損害に対する保険の役割や行政の支援が大きな支えになっていると分析している。

## 5. 民俗フットボール研究の成果と課題

これまでみてきたように、歴史学においては、フットボールに関する古典的な研究の中で、民俗フットボールはスクール・フットボールの前身、そしてサッカー、ラグビーの起源となるゲームとして位置けられ、その脈絡の中で、民俗フットボールが民衆の娯楽として、時の権力や人々の間でどのように扱われてきたかは明らかになっている。そのなかで、文字に残された史料をたよりにゲームの実像を探ろうとした中房の研究 [中房 1991] や存続するゲームのフィールドワークによって、その実態を整理したホーンビィの研究 [Hornby 2008] は、それまで特定の人物による印象論的記録をもとに一般的形態として紹介され、たとえ記述されていてもゲームのイメージが十分受け止めきれなかった状況のなかで、民俗フットボールの姿を描き出した功績は大きい。

一方、理論面からみると、特に民俗フットボールの社会学的なアプローチとして、エリアス、ダニングらによるスポーツの文明化の過程を「暴力」の克服の視点から論じるための研究対象として民俗フットボールを位置づける研究は、その後、産業革命期の社会を分析し、また近代化を説明するために多くの社会学や教育学者に取り上げられ、特にスポーツ分野では、現代スポーツのあり方を問う有用な素材ともなっている。さらには、コミュニティのアイデンティティ形成 [McCabe 2006] や個人と社会の関係性を論じる研究 [Fournier 2013] へと発展している。

以上のように、これまでの研究成果を評価したうえで、残されている課題として、①中房、ホーンビィによって描ききれなかった民俗フットボールを民族誌的に描き出し、さらに、②フィールドワークと文献・資料を駆使し、現存しているゲームを基盤にして民俗フットボールを現在までも存続・変容させてきた社会的要因とゲームが存続する文化的・社会的意義について検討し、民俗フットボールを体系立てて整理するという作業がある。それを一人の研究者によって、その存続が確認されたすべてのゲームを調査し、まとめあげる作業には十分意義を有すると考える。

### 第3節 本研究の調査・方法及び論文構成

研究の方法については、人類学及び社会学の方法論に学び、それらの分野の先行研究への言及、先行研究に基づく考察は本論で行う。

本節では、第1節、第2節で述べてきたように、存続する民俗フットボールの全体像を整理し、その具体的事例を民族誌的に記述し、民俗フットボールが存続することの社会的・

文化的意義を明らかにする。その上で、最終的に民俗フットボールと近代スポーツの比較検討をもとに、民俗フットボールの教育還元の可能性について言及しようとしている。その背景には、一つは筆者がこれまで取り組んできたスポーツ人類学における民俗フットボール研究の成果を人類学的視点から再整理することがある。つまり、民俗フットボールにおける身体の喜び（それはスポーツの楽しみや喜びにも通じる）を儀礼や祭りのなかでこそ見られる身体性から解明し、暴力性の意味を‘no rule policy’から捉えようとする意図がある。もう一つには、スポーツ社会学を中心とする研究成果から社会変化と民俗フットボールの関係性を理解し、今後のスポーツのあり方を検討したいという思いがある。文化人類学の博士論文において、研究対象となる文化事象についてその教育還元の可能性を論じることは、異例として受け止められるかもしれないが、それは長年にわたってスポーツの文化研究と教育実践の融合を模索してきた筆者の念願でもある。

本節では、これまで行ってきた調査の方法、経過及び内容について示す。加えて、論文構成、各章の概要についても記す。

## 1. 調査の概要・方法

筆者は、1993年より約20年をかけて、単独で現地に出かけフィールドワークを行い、

表1 民俗フットボールの調査実績

1993年	<u>Kirkwall</u>
1998年	Ashbourne
2000年	<u>Duns</u> , <u>Kirkwall</u> , <u>Hobkirk</u> , <u>Ancrum</u> ,
2001年	<u>Liliesleaf</u>
2002年	<u>Kirkwall</u>
2005年	<u>Ancrum</u> , <u>Duns</u>
2006年	Sedgefield, <u>Kirkwall</u>
2007年	Alnwick, <u>Jedburgh</u> , <u>Denholm</u>
2008年	Workington, <u>Kirkwall</u>
2009年	Atherstone, Ashbourne
2010年	St Ives, St Columb Major, <u>Kirkwall</u>
2011年	Haxey, Corfe Castle
2012年	Ashbourne
2013年	<u>Kirkwall</u>
2014年	Haxey, Hallaton
2015年	Corfe Castle, St Columb Major
2017年	Ashbourne
2018年	<u>Kirkwall</u>

※下線はスコットランド、下線無しはイングランド

文献や現地での情報から英国には民俗フットボールがスコットランドに 7 箇所、イングランドには 10 箇所の町や村で現在も行われていることを確認した（表 1）。そして、2014 年の Hallaton（ハラトン）への調査をもってそれら 17 箇所に現存するすべての民俗フット

表 2 筆者のこれまでの主な民俗フットボール関係の著書・論文

報告	『フットボールの原点－サッカーとラグビーの面白さの根源を探る－』	創文企画	単	平成 26 年 1 月
論文	サッカーの文化論的考察－ストリート・フットボールを訪ねて－	運動文化研究（学校体育研究同志会）第 13 号	単	平成 7 年 7 月
論文	「イングランド・ダービーシャ地方に残る Street Football」	名古屋短期大学研究紀要 第 39 号	単	平成 13 年 3 月
論文	” A Report on the Folk Football Game Surviving in the Borders, Scotland”（スコットランド・ボーダーズ地方に残存する民俗フットボールの研究）	スポーツ人類学研究 第 3 号	単	平成 13 年 3 月
論文	「スコットランド・ボーダーズ地方に残る民俗フットボール－ホップカークのバー・ゲーム－」	名古屋短期大学研究紀要 第 40 号	単	平成 14 年 3 月
論文	「1 点にこめられたゴールの感動と喜び」	サッカー批評（双葉社）No. 15	単	平成 14 年 7 月
論文	「Kirkwall のバー・ゲームにみる民俗フットボールの内容と変遷（その 1）」	名古屋短期大学研究紀要 第 41 号	単	平成 15 年 3 月
資料	「民俗フットボールを支える人々のゲームに対する意識－Kirkwall の住民に対するアンケート結果－」	名古屋短期大学研究紀要 第 42 号	単	平成 16 年 3 月
資料	「スコットランド・オークニー諸島の Kirkwall のバー・ゲームについて－ John. Robertson 氏へのインタビューから－」	名古屋短期大学研究紀要 第 43 号	単	平成 17 年 3 月
資料	「勝利の誇り」Winning a Ba’ の補足－ロバート・レスリー氏への追加質問－	スポーツ人類学研究 第 6 号	単	平成 17 年 3 月
論文	「Investigation of The Folk Football Games Surviving in Scotland－the Differences and Similarities－」（スコットランドに残存する民俗フットボールの研究－その相違点と類似点－）	名古屋短期大学研究紀要 第 47 号	単	平成 21 年 3 月
論文	「学校体育における「体育理論」の新たな位置づけとその授業づくり（その 1）～「文化としてのスポーツ」の学びを位置づける授業の構想に向けて～」	日本福祉大学『子ども発達学論集』第 8 号	単	平成 28 年 3 月
論文	「フットボールの祝祭性－近代スポーツが失ったもの－」	たのしい体育スポーツ 第 35 巻 4 号	単	平成 28 年 10 月
論文	「英国イングランドに存続する民俗フットボールについて」	日本福祉大学『現代と文化』第 135 号	単	平成 29 年 3 月
論文	「英国に存続する民俗フットボールの研究－その存続状況と変容、存続の意味について－」	スポーツ健康科学 第 40 巻	単	平成 30 年 3 月

ボールの観戦・調査を終えた。このように長期間にわたる調査が必要だった背景には、本論で述べるようにゲームの開催日が告解火曜日などに重複していることが原因している。

調査は、上半期は英国スコットランドへ、下半期はイングランドに出かけ、成果は学会表や論文等で存続するゲームの実態を示し、またその多様性と類似性の視点によって整理し、報告してきた。その主なものを示したのが**表 2**である。なお、調査のほとんどがゲーム開始日を挟んで 1 週間程度の滞在であったが、2000 年の Kirkwall の調査は、2000 年 12 月 10 日から 2001 年 1 月 12 日まで約 1 ヶ月の現地滞在によって行った。また、本研究において、民族誌として記述する事例として取り上げようと考えた Kirkwall に 2018 年 9 月に確認作業のために出かけた。

文献・資料に関しては、確認された英国の 17 個所の町や村では、各町村及び近隣の図書館や書店はじめゲームに関して記述された文献の存在が期待されるところに出かけ、その収集に努め、またゲームの運営にかかわっている人物から資料の提供を受けるなどした。

その他には、インタビュー及びアンケート<sup>10</sup> を実施することで地元住民の意識や考えを知ることとした。しかしながら、それらの町や村は数百人規模のものから数万人の規模までの広がりがあり、特に、小さな村には文書として残された資料がなく、また、行われているゲームについて詳細に知る人物と接触できなかつたところもあり、ゲームについて得られた情報にばらつきがある。また、民俗フットボールに関する国内外の論文については、論文データベースを活用し、インターネット検索によっても文献収集を行った。提供された情報や疑問点の確認が必要な時には現地の情報提供者との電子メールでのやり取りも行った。

なお、本研究の記述にはインフォーマントが実名で登場するが、これについては個人情報保護の観点から南山大学研究審査委員会による倫理審査を受け、承認されていることを付記する（承認番号：18-018）。

## 2. 本論の構成

本論文の目次及び各章の概要は、以下のとおりである。

### <目 次>

#### 序 章

---

<sup>10</sup> Kirkwall の住民に実施したアンケート内容は巻末「資料」に掲載。

## 第1節 本研究の目的・意義

1. 研究の動機、目的と意義
2. 研究の前提
  - 1) フットボールとは
  - 2) 民俗フットボールとは
  - 3) 近代スポーツとは
  - 4) スポーツ人類学とは

## 第2節 先行研究の検討

1. 西洋の民衆娯楽研究における民俗フットボールの位置づけ
2. 英国における民俗フットボール研究
3. 日本における民俗フットボール研究
  - 1) 中房敏朗の民俗フットボール研究
  - 2) 中村敏雄のフットボール研究における民俗フットボール
  - 3) 山本浩による民俗フットボールに関する記述
4. 民俗フットボールの具体的記述
5. 民俗フットボール研究の成果と課題

## 第3節 本研究の調査・方法及び論文構成

1. 調査の概要・方法
2. 本論の構成
3. 各章における検討内容
4. 論文中の表記について

# 第1章 民俗フットボールの消滅と存続

## 第1節 消滅した民俗フットボール

1. 近代化以前の民俗フットボール
  - 1) 近代化以前の民俗フットボールを取り巻く社会生活の状況及び変化
  - 2) 近代化以前の民俗フットボールの姿
2. 近代化以後に消滅した民俗フットボール
  - 1) 消滅の社会的背景
  - 2) 消滅した民俗フットボールの姿

## 第2節 英国に存続する民俗フットボールの実態

1. 存続が確認された民俗フットボール
2. スコットランドに存続する民俗フットボールの実態
  - 1) スコットランドに存続する民俗フットボールの特徴
  - 2) スコットランドの存続するゲームの多様性と類似性
3. イングランドの存続するゲームの実態
  - 1) イングランドの存続するゲームの特徴
  - 2) イングランドに存続するゲームの多様性と類似性

## 第3節 消滅、存続する民俗フットボールの多様性の意味

# 第2章 存続する民俗フットボールの変容

## 第1節 存続する民俗フットボールの変容内容

1. 人口動態とゲームの淘汰
2. ゲーム空間の移動や制限
3. ゲーム時間の制限とゲームの複数化
4. 近代化が生んだ委員会組織
5. 審判制、ルールの導入
6. ボールの変化と付与された社会的意味

- 7. 賞金制の導入
- 8. メディアの露出と観光産業化
- 第2節 存続する民俗フットボールをめぐる状況の変化
  - 1. ここ約1世紀間にみられる民俗フットボールの変容
  - 2. Alnwick のゲームにみるゲームの変容とゲームの担い手の交代
    - 1) 近代化を最も受容したゲームの姿
    - 2) ゲームのパトロン、権限の変遷
  - 3. 住民の「伝統」継承の意識とその啓蒙
- 第3節 存続する民俗フットボールの歩んだ変容の方向性
  - 1. 社会変化に基づくゲームの文脈化
  - 2. チーム区分の変化
  - 3. 競技性と祝祭性
  - 4. 暴力性の意味の変化
  - 5. 存続する民俗フットボールと近代スポーツの関係性
    - 1) 近代スポーツとの闘ぎ合いーアソシエーション・フットボールとの対立と共存ー
    - 2) 近代スポーツと民俗フットボールの並存

### 第3章 Kirkwall の Ba' ゲームの民族誌

- 第1節 Kirkwall の概要（ロケーション、歴史、人口と産業、政治、教育、暮らし）
- 第2節 Kirkwall の Ba' の起源と歴史
- 第3節 Kirkwall の Ba' のゲーム概要
  - 1. ゲームの概要
  - 2. ゲームの展開
    - 1) Men' s Ba' （メンズ・バー）観戦録
    - 2) 地元新聞によるゲーム報道
  - 3. ゲーム前に開催される Ba' ミーティング
  - 4. ゲームに見られる戦術的行動
- 第4節 Kirkwall の Ba' にみる伝統の継承と発展
  - 1. チーム区分とコミュニティ形成
  - 2. 担い手の役割
    - 1) キー・パーソンの存在
    - 2) プレーヤーの役割
    - 3) ボール・メイカーの地位と役割
    - 4) 女性のゲーム参加と役割
  - 3. 勝者（winner）の決定の仕方とその榮譽
  - 4. Ba' 委員会の設置とその貢献
- 第5節 Kirkwall の Ba' の意味変容ー伝統行事からコミュニティ統合の活動へー
  - 1. ゲームの社会的意味の変化
  - 2. コミュニティの変容と Ba' ゲーム
  - 3. ゲームの担い手の意識変容
- 第6節 Kirkwall の Ba' の存続
  - 1. 存続の危機とその回避
  - 2. 存続を支える取り組み
  - 3. ゲームの存続の意味

### 第4章 民俗フットボールの存続・継承の現代的意義

- 第1節 民俗フットボールの存続・継承の文化・社会的解釈
  - 1. 民俗フットボールの「野蛮さ」の解釈
  - 2. 暴力と自己抑制・自己規律性

3. ルールの縛りからの解放
  4. 祝祭性と非日常性の取り戻し
  5. 勝利と勝者の意味
  6. 継承・発展の担い手
- 第2節 現在スポーツへの発展的提起
1. スポーツとしての民俗フットボール
  2. スポーツ本来のおもしろさへの回帰
  3. 勝利至上主義の克服への示唆
  4. スポーツの変革・創造の主体者の具体像
- 第3節 民俗フットボールの存続・継承の教育的意義
1. 民俗フットボールの生涯学習への還元の可能性
  2. 民俗フットボールの学校教育への還元の可能性
    - 1) 民俗フットボールと文化研究
    - 2) 日本におけるスポーツの主体者形成の系譜
    - 3) 民俗フットボールの教材としての可能性

## 終章

- 第1節 研究の再確認
1. 研究の成果
  2. 研究成果の貢献
    - 1) 学術的貢献
    - 2) 民族誌としての価値
    - 3) 発展的な提言
  3. 研究の課題
- 第2節 研究の今後の展望

## 謝辞

## 文献

## インタビュー及びインタビュー日程

## 資料

### 3. 各章における検討内容

上述の目次に基づき、各章において記述する内容は、以下のとおりである。

#### 第1章 民俗フットボールの消滅と存続

本章では、まず、先行研究をたよりに民俗フットボールが産業革命を経て消滅、存続の岐路に立たされる状況を、近代化以前、以後の時代に分けて整理し、民俗フットボールの歴史の変遷について概括する。また、英国においてその存続が確認できた17箇所の民俗フットボールのフィールドワークによって得られた情報をもとに、現存する民俗フットボールの特徴についてゲームの形態を中心に整理する。そこでは、ひとまずスコットランドとイングランドに区分して整理し、消滅したゲームにも言及しながら存続しているゲームがどのように多様性と類似性を有しているかについて検討する。

## 第2章 存続する民俗フットボールの変容

民俗フットボールは、過去の形態や意味を踏襲して存続しているのではなく、時代の変化に応じ、時代が要請する変容を受け入れ、あるいは積極的に適応させながら、現在に至っている。本章では、現存するゲームに関して残され、また語り継がれてきた限られた資料や情報をたよりに、存続する民俗フットボールが産業革命による近代化の進展に伴い、人のものの考え方や社会の変化に対応し、どのように変容・存続してきたかについて考察する。ここでは、変容内容の整理のみならず、ゲームの社会的機能に着目してゲームの変容の多様性、方向性について検討し、近代スポーツの誕生と民俗フットボールの関係性についても言及する。

## 第3章 Kirkwall の Ba' ゲームの民族誌

本章では、調査した民俗フットボールのなかで、英国のみならず海外のメディアからも取材されているスコットランドのオークニー諸島中心の町である Kirkwall の Ba' ゲームを取り上げ、民族誌的に記述する。筆者はこれまで Kirkwall へは何度も足を運び、ゲームを観察し、ゲームの識者へのインタビュー、住民へのアンケートを実施し、貴重な資料も入手してきた。ここでは、それらによって得られた情報をもとに、ゲームの担い手の役割、ゲームを支える仕組み、なかでも幾度か存続の危機に立たされながら死守しゲームの存続を支えた委員会の貢献、そして住民たちの存続に向けた知恵や工夫について記述する。辺境にありながら、存続するゲームのなかでも大規模なゲームが行われているのにはどのような歴史や背景があり、そのゲーム存続のために住民たちは現在までどのような取り組みをしてきたのか描き出すことで、民俗フットボールの存続意義を見出すことができる。

## 第4章 民俗フットボール存続と現代的意義

民俗フットボールの多くが消滅するなかで、存続を確認した 17 箇所ではその形態の変容はじめ、ゲームに付与された意味や今後の存続の可能性に差異があるものの、それらが存続してきた、また存続していることにこそ現代的意義がある。そこで本章では、これまでの章で検討し整理されたことをもとに、民俗フットボールに見出し得る固有のおもしろさについて考察する。また、これまでゲームが継承・発展、さらには創造されてきたことから見出せる文化的、社会的意義を整理し、民俗フットボールの教育的意

義として、教育還元の可能性について検討する。

#### 4. 論文中の表記について

本論文における文章表記及び写真や資料の扱いについては、以下のように取り計らう。

- 1) 筆者によって撮影された写真の掲載について以下のように取り扱う。2018 年以前のもので、口頭ながら掲載確認が取れているものは、そのまま掲載し、拙著及び掲載済み論文中に挿入された写真もそのまま掲載する。ただし、確認が取れていないものについては、本人が特定されないように本文の記述に配慮する。なお、筆者が撮影した写真には「筆者撮影」などの注は付けず、また掲載許可を取って掲載するものはその旨を注として付記する。
- 2) 地名・人名等については、存続する 17 箇所のゲームの地名及び Kirkwall におけるインタビューについては、英語表記を用いる。その他は、基本的には日本語（カタカナ）表記とし、初出のみ両方を併記する。なお、他に英語表記を用いる場合は、本文中にその旨を記す。
- 3) 本論の内容を補う資料等は、巻末にまとめて掲載する。
- 4) インタビューについては、その人物の紹介を巻末に掲載しているが、その掲載内容については本人に確認済みである。

## 第1章 民俗フットボールの消滅と存続

本章では、先行研究の成果に依拠して、産業革命が起こり近代化する以前の社会の中で民俗フットボールがどのように行われていたかを示し、また近代化以降消滅した民俗フットボールはどのようなゲームであったのか、またその消滅の背景はどのようなものであったかを明らかにする。次に、多くの民俗フットボールが消滅していった一方で、筆者自身のフィールドワークに基づいて現在も17個所で存続していることを確認したゲームの実態をスコットランドとイングランドに分けて整理することで、その多様性と類似性について考察する。

スポーツ史研究では、近代スポーツとして誕生したサッカー、ラグビーの起源として位置づけられている民俗フットボールであるが、両近代スポーツが誕生する以前のゲームがどのようなものであったか、そして、サッカー、ラグビーと並存している現在の民俗フットボールの実態とはどのようなものであるか、ここで明らかにしておくことは、後章における考察にとって欠かせない。

### 第1節 消滅した民俗フットボール

サッカーとラグビーの起源といわれるフットボールがかつて英国中の町や村で行われていたという理解が一般論として定着している。それらは、無統制で暴力的であり、ときには死者も出るほど危険性を有するゲームであったということも広く受け止められている。そのような認識に対して、中房は、「ゲームの様子はそれを観戦した人物の印象主義的な見解にとどまっているといえなくはなく、ある特定の事例から抽出されたにすぎないどちらかといえば特殊な要素を—多くの場合は史料上の困難を理由に—不用意に一般化し」、「フォーク・ゲームの著しい特徴であると考えられてきた要素といえども単純に一般化できない」と一般化の問題点を指摘する[中房 1991:34]。このような中房の指摘は、本節で紹介する民俗フットボールに対する過去の記述、なかでも暴力性についてはその記述者の立場（階級や好意的か否かなど）によって見方が異なり、実際の様子を正しく表現したものかどうかの判断は慎重でなければならない。また、用いる史料によって見解が異なることもある。これは、中房もいうように残された史料が少ない中での考察による限界であり、そのことを承知した上で、本節の検討に入りたい。

## 1. 近代化以前の民俗フットボール

### 1) 近代化以前の民俗フットボールを取り巻く社会生活の状況及び変化

中世の人々の生活は、現在の英国の生活とは大きく異なっていた。1066年のノルマン征服のころ、イングランドの総人口は150～200万人（2011年の統計では約5600万人）で、農業を主体とした社会であった。村々には教会や聖堂が建ち、人々の信仰の場として、そして時には人々が集まれる唯一の集会・宴会場としても機能していた。伝統的な農業作業は、三圃制に基づいて行われ、その導入によって農業生産は飛躍的に伸びたが、共同体規制のもとでは個人の意志が反映しにくく、時代に対応した新しいシステムの改良や新技術の導入が困難であった。農民の生活圏はごく狭く、彼らが村外の人々と接触する機会は、一般には定期市や四季裁判<sup>11</sup>などのときに限られていた。結局、社会全体もジェントルマンの家族によって家父長的に支配される家族連合体のような性格をおびたものになっていたのである[指 2012: 12-13]。

16世紀に入ると、毛織物の輸出が好調で大ブームとなりイギリス経済は急成長する。それに伴って多くの社会・経済上の変化も起こった。その毛織物輸出の急増によって農村の羊毛生産を目的とする囲い込み（エンクロージャー）<sup>12</sup>が急速に展開され、貧しい農民はそれまでのような生活ができなくなり、賃金労働者にならざるを得なくなった。16世紀の囲い込みは、一般に牧羊への転換であったために、農業での雇傭そのものをひどく減少させることになる。その後、宗教改革、農業改革、そして、植民地政策・貿易によって17世紀後半から18世紀初頭の社会的・経済的变化をもたらした商業改革を経て、産業革命へと進展していく[川北 2003:8-10]。

ところで、F.エンゲルス（Friedrich Engels、以下 エンゲルス）が1845年に21か月にわたる観察及び豊富な資料に基づいて描いたイギリスの産業革命期前後のプロレタリアートの姿[エンゲルス 2009]からは、工業化への転換が図られていく農村地の生活の変化の様子を窺い知ることができる。

---

<sup>11</sup> イングランド・ウェールズ・スコットランドで定期的に行われた刑事事件処理のための機関および地方行政機関である。中世以降、州・特別市で年4回開催され、イングランドで1971年、スコットランドでは1975年まで存続した。なお、年4回以上行われたことから四季裁判所と日本語訳されるが、季節と特段の関係はない。

<sup>12</sup> 囲い込み（エンクロージャー）は15世紀末から16世紀を通して行われた第一次、17世紀から18世紀に行われた第二次の二つに分かれる。第一次は、個人主導で農地が牧羊地化されたことによって農民は離村し、賃金労働者化していったが、第二次は三圃制からノーフォーク制へと食料増産のために農法を変革する合法的な農業改革の中で行われ、第一次のような農民の離村とはほとんど関係がなかったとされている。

エンゲルスは、産業革命が起こる以前のプロレタリアート（労働者階級、無産階級）の生活の様子を次のように表している。「機械の導入以前は、原料を紡いだり織ったりする仕事は労働者の家で行われていた。妻と娘が糸を紡ぎ、夫がこれを織った。あるいはその家の主人が自分で織られないときは糸を売った。これら織布工の家族は、たいてい都市の近くの農村に住み、その賃金で十分暮らすことができた。（中略）国内市場の需要は、人口の緩慢な増加と歩調を合わせて、継続的に増加しつづけ、全ての労働者に仕事を与えていた。また、労働者は農村に分散して住んでいたため、労働者同士のはげしい競争もおこりえなかった。こうして、織布工はたいていいくらかの貯えをもち、わずかな土地を借りて、ひまなときに — 彼は好きなときに、好きなだけ織ることができたので、思い通りにひまをもつことができた — 耕していた。（中略）彼らは過度に労働する必要はなく、働きたいときにだけ働き、それで必要なものを手に入れていた。彼らは自分の庭や畑で健康的に働く暇があり、その労働自体が彼にとって気晴らしとなったが、さらにそのうえ隣人との休養や遊びに加わることもできた。そしてボウリングや球技などの遊びが彼らの健康をたもち、身体を丈夫にするのに役立った」[エンゲルス 2009:22-23]。しかしその後、精紡機の発明、新しい機械の導入により、織布工の専門化が進み、土地への執着が希薄な彼らは農耕の仕事をやめたために、半農半工の織布工階級は次第に姿を消し、賃金だけで生活し、何の財産もない新しい階級、つまり工業プロレタリアートを誕生させることになる[エンゲルス 2009:25-26]。そして、蒸気機関の発明は、人の移動を拡大させ、工場労働需要が労働者を農業地帯から都市へと移動をさせ、人口の急速な増加による都市化が進んでいったのである。つまり、エンゲルスによれば、工業化は道具を機械に変え、仕事場を工場に変え、小中産階級は駆逐され、かつての親方と職人に代わって大資本家と労働者という対立の構造がつくられていったのである[エンゲルス 2009:41]。

一方でエンゲルスは、工業プロレタリアートの発展が農業プロレタリアートを発生させたという。「これまでヨーマン (yoemen)<sup>13</sup> と呼ばれる小土地所有者が多数存在していて、その隣人である半農半工の織布工と同じように、ひっそりと、頭を使うこともなく暮らし

---

<sup>13</sup> イギリスの農村は中世末期から、没落した封建貴族と農民でも豊かな層は、ジェントリ（郷紳）となり、中間層の独立自営農民がヨーマン、その下に零細な農民というように分化した。ヨーマンは三圃制農法を基盤にして 16 世紀の絶対王政期には国王の軍事力を支え、またその中のピューリタン信仰に燃えた人々は、ピューリタン革命の中心勢力となっていく。しかし、18 世紀の産業革命期までには三圃制農法を基盤としたヨーマンの農業経営は終わりを迎え、イギリスは地主による資本主義的な農場経営を行う近代農法に転換する。

ていた。彼らはそのわずかばかりの土地を、父親と同じような昔ながらの粗雑なやり方で耕作し、何世代にもわたって安定した生活を送ってきた習慣の奴隷につきものの頑固さで、どんな改革にも反対した」。彼らは、「契約による永代小作か、古い習慣によって、父や祖父からわずかばかりの土地をうけつぎ、それをまるで自分のものであるかのように、しっかりそこに居ついている人々であった」[エンゲルス 2009:26-27]のである。しかし、工業労働者が農業から身を引いたために、多くの土地が空き地となり、そこに大借地農という新しい階級が住みつくことになる。農業改良と大規模経営を営む彼らの存在によって、小さなヨーマンはその土地ではもはや生活していくことができなくなり、土地を売って織機を買って織布工になるか、日雇い労働者、つまり農業プロレタリアートとして大借地農に雇ってもらう以外に道はなかったのであった[エンゲルス 2009:27]。

では、そのような社会変革が起こる以前において、民衆娯楽はどのように扱われていたのであろうか。マーカムソンは、産業革命がおこる以前の民衆娯楽の様子について次のように解説している。

イングランドの社会で民衆娯楽の地位が安泰であったためしは一度もなかった。道徳家や改革者の著作の多くには、娯楽習慣につきものであると考えられた悪習や弊害がおびただしく書きつらねられていた。そしてどの時代の史料を取り上げても、娯楽を支持する者の感情よりも、批判者の懸念を示す方がはるかに多く残っているという。中世の説教者は、酒酔い、喧嘩、だらしのない浮かれ騒ぎはもとより、娯楽の域を越えて暴動や流血沙汰に及ぶ行為を強く非難した。特に、日曜日やその他の聖なる日は宗教上の務めに専念すべき時であるにもかかわらず、礼拝や国教会の典礼に参加するよりも世俗的な楽しみを尊重することには反発が強かったのである。15世紀末から17世紀半ばまでの時代をとおして、生活上の規律や教会の秩序が、民衆のスポーツや祭り騒ぎのような不道徳に脅かされ、世俗の裁判所や教会裁判所は、安息日に熊掛け、ボウリング、踊りやサイコロ遊び、なかでもフットボールをした者たちを違反者として訴追したという。

加えて、16世紀中ごろにエリザベス女王が即位してから後のピューリタニズムは、勤勉、儉約、自己抑制、家族への献身など実直な生き方を求め、それからすれば、バカ騒ぎをし、抑制のきかない伝統的な民衆の娯楽は安息日をけがし、社会の安寧秩序を乱す怠惰で放らつなものであると激しく非難したのである[マーカムソン 1993:20-24]。しかし、そのピューリタニズムは少数派の運動であり、その厳格極まる倫理的な考え方は、大多数の人間にはなじまなかった。農場主、教区牧師、地方のジェントルマンなどたくさんの人たちは、

ピューリタンが非難しようとも民衆娯楽の慣習に対して共感、寛容な態度を持ち続けたとマーカムソンは指摘している[マーカムソン 1993:36]。

このように前工業化社会では、ピューリタニズムの民衆娯楽に対する影響はあったにせよ、それは都市部でのことであり、規律正しく禁欲的でありすぎたために、伝統的な娯楽というかたちで具体化され、維持されているような儀式の価値は農村部においては失われることはなかったのである。

また角山は、前工業化社会の農村の娯楽は個人的なレクリエーションではなく、村ぐるみの祭りや収穫祭といった共同体的レクリエーションが中心であったという。しかも、娯楽といっても農業生産と密接に絡み合った性格をもっており、教育、娯楽、福利厚生、治安維持といった社会的諸機能は、共同体内部で有機的に統合され、共同体維持と労働力の再生産に一定の役割を果たしていたと述べている[角山 2004:12-14]。つまり、前工業化社会、特に農村部では、労働と娯楽は一体的に捉えられ、その娯楽は農民による共同的取り組みとして農村生活を維持するには欠かせないものであったのである。

同じく川北も、そのような社会の中でも、民衆は共同体的仲間意識を基礎とする娯楽、あるいは共同体の構成員が積極的に参加する娯楽は実は盛んであったと指摘する。前工業化社会では、夜祭（ウェイク）や市（フェア）が季節ごとや年に数回行われ、そこでは、レスリング、拳闘、闘牛、闘鶏、闘熊といったスポーツや出し物に村民は集いにぎわった。また、一年間に設けられた宗教的意味を持つ休日（告解火曜日、復活祭など）にも、ローカルカラーの豊かな催しものが行われ、スポーツ、ゲーム、ダンス、飲酒など、年寄りも若者も共に祭りや休日を楽しんだ。そのスポーツの中で最もポピュラーだったのがフットボールであったとする[川北 2004:260-270]。

以上のような農民を中心とするのんびりと穏やかな社会では、民衆の娯楽は身分や階級差が生まれようとも民衆の楽しみの拠り所となっていた。しかしその社会が、徐々に近代化へと向かうなかで、様々な改革が行われ、世の中の仕組みが変わり、人々の意識や生活を変えていき、その変化は民衆娯楽の一つとして楽しまれたフットボールの存続にも影響を与えることになるのである。

## 2) 近代化以前の民俗フットボールの姿

時代は遡るが、マグーンによれば、12世紀以前には民衆のスポーツや娯楽に関する記録はもとより、フットボールの記録は見られない。12世紀になると、好古家がイングランド

におけるフットボールへの言及をいくつかの文学作品や歴史家の著述で見たという記述が出てくるが、そこでは「ボール」や「球技」という言葉を用いて曖昧な表現で示されているに過ぎなかった。それがフットボールであったかどうかは定かではなく、その後 13 世紀になると、球技の最中に死亡事故が発生したという多数の報告が見られるようになる[マグーン 1985:2-6]。そして、1314 年にロンドン市長のニコラス・ファーンドンが発した「治安維持のために発せられる布告」の中で、「フットボール」という言葉が登場し、以後それはフットボールの最初の記録とされ、またフットボールの最古のフットボール禁止令として多くの著作で紹介されている。以下に、そのファーンドンの布告を示した[マグーン 1985:6-7]。

この通告により、当時の市長たるニコラス・ド・ファーンドンは、数個の区の信頼するに足る人士を通して、犯罪者および夜間俳諧者に関する調査をなさしめ、左記の如き布告を全市中に公表せしめたり。

#### 記

国王陛下におかせられては、敵を討伐せんがため、スコットランドの諸地域に赴かんとなされおり、治安を維持するようわれら厳命を下されたり……。しかも、公共の田野における大規模なる蹴球（フットボール：筆者）より、生ずる騒動が原因にて、市中に大騒動が起りおり、それよりあるいは数々の不祥事の生ぜんやも知れぬ状況に鑑み — それは断じてあるまじきことなれど — 国王陛下に代りて、以後市内にてかかる競技を行うことを厳禁し、これに違背する者は獄に投ずるものなり……。

時の国王であったエドワード二世はスコットランドとの戦争のために北方へ遠征しようとし、留守中に首都ロンドンの平穏が乱されないように注意せよと市長に命じたのであった。

ではその当時のフットボールはどのようなものであったのであろうか。残念ながら、当時のゲームの様子を記す記録は見られず、中房が、マグーンの「中世における記録や間接的言及から、われわれは蹴球を、不特定多数の競技者によって行われる、ルールも何もなく、形を伴わない、ボールをパントする競技だったと想像せざるを得ない」という記述を引用し、競技の形態を具体的に示すのは困難であると述べていることを受け止めるしかない[中房 1990:42]。さらには中房が述べるように、「記録を見る範囲では、少なくともロン

ドンのような大都市では、フットボールは大規模に行われることはあっても、多くの町や村では殊のほか大人数で行われていた事実はなく、事故の記録もたいてい加害者の人物が特定できるくらいであり、比較的小人数で行われていた」[中房 1990:42-43]という理解を加えるにとどまらざるを得ない。ただ、15世紀後半の記録ながら、マグーンはノッティンガムシャーのコーントンという村からの報告を掲載している。「彼らが一緒に楽しむために集まった競技は、一部の人が蹴球技と呼んでいる。それは、野外のスポーツで、若者たちは巨大なボールを手で空中に投げるのではなく、ボールを叩いて地面をころがして押し進める、それも手ではなく足でする競技なのだ。私たちに言わせれば忌むべき競技で、少なくとも私の判断では、他のどの競技よりも低俗で、品位に欠け、無益で、大抵の場合、最後には競技者自身に死者が出たり、事故が起こったり、不利なことが起こったりする。それからどうなるんだろう。境界線が引かれ、競技が始まった。そして、彼らが反対の方向へ蹴ろうとして勇敢に戦い、勇敢な奴が乱闘の真っ只中に身を投げ出した時、名前は知らないが、連中の一人が正面からぶつかり、ボールを蹴りそこなって運悪く彼を蹴ってしまったのである」[マグーン 1985:20]。この史料の記述を併せて考えるかぎり、中世のフットボールは、特定の決まりもなくごく単純であり、未組織できわめて危険なゲームであったと捉えることができる。

中世以降、英国では前工業化社会においてフットボールが英国中の都市や農村でも行われていたこと、そして、それらが同じやり方で行われることはなく、多様性をもっていたことは中房の「フォーク・ゲームの成立と多様性に関する研究」[中房 1991]が教えてくれているが、ここでは特に、農村部におけるゲームの多様性の背景について、E.ゲルナー（Ernest Gellner、以下ゲルナー）の近代的なネーション形成以前における西欧の農耕社会の社会構造の形態についてのモデル化

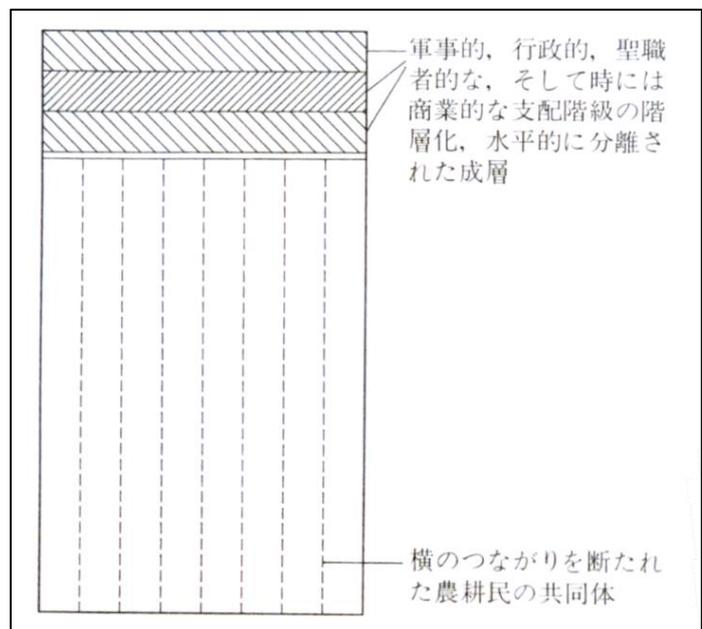


図1 農耕社会の社会構造の一般形態 (E.ゲルナー 2003:17)

(図 1) から捕足してみたい。

ゲルナーによれば、水平に成層化された少数の支配者層からなる頂点の下に、横につながりを断たれたもう一つの平民層の小共同体があり、その間における文化的差異は極めて顕著であり、その小共同体の農民たちは経済的必要性によって地域に縛られ、内向きの生活を送っていたという。その分断されたそれぞれの農耕民の共同体は、文化的同質性を推進することには関心がなかった、あるいはその必要性がなかったことから、それぞれが独自の社会や文化を形成していた[ゲルナー 2003:17-18]。支配階級層からすれば、従属する共同体の横のコミュニケーションを推進することに興味がなかったというよりも、農村共同体の横のつながりを遮断することは統治するうえでは都合が良かったのである。そうだとすれば、前工業化社会において各地域で行われていた民衆娯楽、その一つであるフットボールも、それぞれの共同体で独自のやり方で多様性をもって行われていたと考えることができる。また、前述の共同体内での仲間意識を高めるために、そして仕事と密接に絡み合った楽しみとして、共同体固有のフットボールが存在していたと捉えることができる。

イギリスの産業革命は少なくともそれ以前 200 年以上に及ぶ漸進的過程の結果であるといえ、その後の 18 世紀から 19 世紀にかけての経済・社会上の変化は、人類史上未曾有のドラスティックでドラマチックなものとなり、人々の生活様式は根本的な変化を経験することになるのである。

## 2. 近代化以後に消滅した民俗フットボール

### 1) 消滅の社会的背景

山本によれば、1847 年にダービー (Derby) の市長は竜騎兵隊に応援された特別警察吏たちを従えて、フットボールのために集まった大勢の人びとの前で騒じょう取締令を読み上げ、群衆を解散させ、フットボールを中止させた。そしてこれを機にダービーのフットボールは終わりを告げ、以後行われなくなったという。このダービーのような騒じょう取締令の他、19 世紀になって制定された公道法、同じく 19 世紀になってからの警察組織の整備により、地域社会全体に対する迷惑行為や公的秩序の破壊を当局が取り締まり、フットボールを弾圧したことでフットボールは次第に消滅していったと山本は述べている[山本 1998:64-66]。

しかし、フットボールの消滅はそれだけが原因ではなかった。川北は、産業革命期にフットボールを含め、共同体のレクリエーションや遊戯が急速に衰退していった理由として、

①ピューリタンや宗教改革者によるレクリエーションは怠惰であるという思想が労働者に勤勉・勤労を求め、産業資本家も一層厳しい労働陶冶を要求したこと、②キリスト教徒に日曜日には教会での礼拝を義務付ける福音主義にとっては、安息日にレクリエーションに興じることは許されず、禁止されるようになっていったこと、③それまで開放耕地や荒蕪地はフットボールはじめ野外スポーツのプレー空間であったのが、都市化によりそこに住宅や商業施設が建設されることで、オープンスペースを喪失していったこと、④人道主義的立場から伝統的な残虐的スポーツが組織的な攻撃にさらされ、特に動物の虐待には組織的な禁止運動が起こり、アニマル・スポーツは不法とされた。それと連動して伝統的なフットボールの試合に対しても非難の声が高くなったことなどを挙げている[川北 2004:270-274]。

以上の山本の指摘や川北の整理は、民俗フットボール消滅の理由としてこれまで定説的に言われてきたことである。だが民俗フットボールに対してこのような社会的規制や排除が起こったのは、産業化にともなって人口が増加し、民俗フットボールを怠惰で秩序を乱すものであると非難する社会改良家やピューリタンたちの社会運動を受け入れるだけ社会環境が都市化したことである。その状況下で、一定規模の人口を有する都市において、それも町中のストリート上でゲームが行われるようになったからではないだろうか。例えば19世紀に住民をその恐怖から守るために下された判決でモップ・フットボール（暴徒のフットボール）という語が使われている[Collins 1998:25]ことからうかがえるように、もともと農民の共同体の仲間意識を高めるために行われていた民俗フットボールの規模が拡大し、個人や公共の財産の破壊が危惧されるほどにその暴力性が問題視されるようになったのだと考えられる。

しかし農村部、特に小規模の町や村では、民家はありながらも、それは疎らで野原を中心にゲームは行われていたことからすれば、フットボールによる家屋や施設の破壊や損壊はほとんど起こり得なかったであろう。農村部の民俗フットボールの消滅は、囲い込み（第一次）によって、野外の娯楽、なかでも民俗フットボールはプレー空間を失ったことによるといわれている。また、産業革命、そして農業革命によって農民の労働形態が変化（農民プロレタリアートの誕生）し、農村から人々が流出することで、多くの農村では人口そのものが減少し、担い手を失ったからではないかという仮説も立て得る。農村部では、フットボールによる家屋や施設の破壊や損壊はほとんど起こり得ず、上述のように人口が集

中し、家屋や施設が密集する町中を舞台に繰り広げられたゲームが消滅を迎える都市部とは異なる消滅の背景をもっていたと考えられるのである。

そこで、都市部には人口の流入を、農村部には人口の流出をもたらしたといわれる産業革命期の人口動態について調べてみた。掲載した**図 2**、**図 3** 及び**表 3** をみると、産業革命前後の人口の変化から都市化の進展の様子、なかでも大都市に成長する都市の姿、そして新興都市の誕生の様子が見てとれる。17 世紀後半では、1 万人規模の都市が英国中に容易に数えることができる数だけ散在していたのが、その 170 年後には、イングランド中部に 2 万人から 10 万以上の規模の都市が数多く新しく生まれ、それまで 1 万人から 2 万規模であった都市も 10 万人近くに、またそれを越える都市へと成長、拡大している。J.M. エリス (Joyce M. Ellis、以下 エリス) によれば、17 世紀の終わりには、依然として農村的な特徴を色濃く帯びていながらも、タウンと呼ぶことができる 1,000 近くのコミュニティが存在し、その大半はイングランドにあった。しかし、タウンと村の明確な境界線は明確

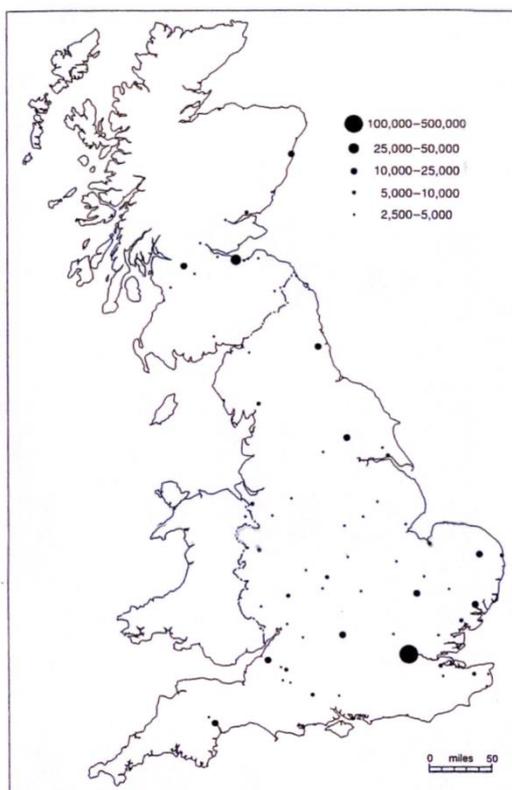


図 2 英国の大都市の人口 (1670 年頃) <sup>14</sup>

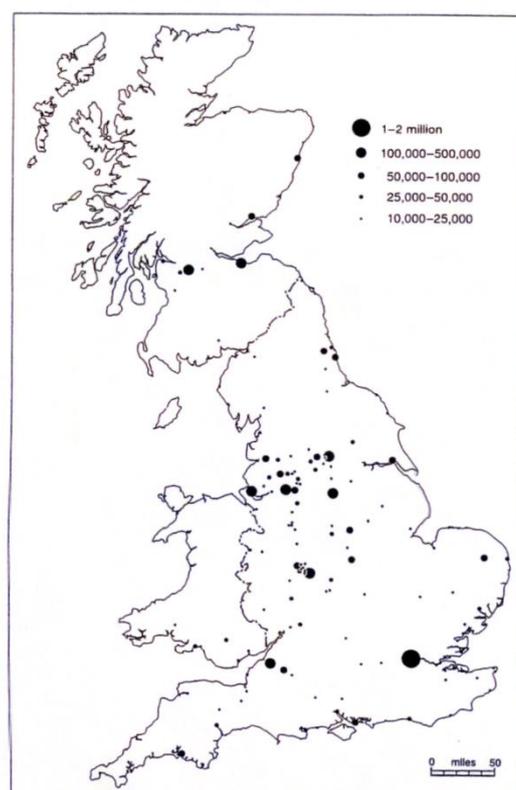


図 3 英国の大都市の人口 (1841 年)

<sup>14</sup> 図 2 及び図 3 は、J.M. エリス [2008] の巻頭に掲載された地図を転載。

表3 英国の大規模都市の人口推移（1680-1841）<sup>15</sup>

都市名	17世紀後半	1700年頃	1801年	1841年
ロンドン	311,000	575,000	959,000	1,948,000
エディンバラ	50,000	50,000	81,000	164,000
グラスゴー	18,000	18,000	77,000	261,000
ニューカッスル	15,000	18,000	42,000	90,000
ノリッジ	14,000	29,000	36,000	62,000
ヨーク	14,000	12,000		
ブリストル	13,000	20,000	61,000	125,000
アバディーン	12,000	13,000	27,000	63,000
ケンブリッジ	11,000	10,000		
オックスフォード	11,000	8,000		
エクセター	10,000	14,000	17,000	
イプスウィッチ	10,000	8,000		
グレート・ヤーマス	9,000	10,000	17,000	
カンタベリー	8,000	7,000		
ダンディー	8,000	8,000		
コルチェスター	7,000	9,000		
ハル	7,000	7,000		67,000
ソールズベリー	7,000	7,000	30,000	
シュリューズベリー	7,000	8,000		
ウースター	7,000	8,000		
チェスター	6,000			
コヴェントリー	6,000	7,000	16,000	
ケンドール	6,000			
ブラッドフォード・オン・エイヴォン	5,000			67,000
キングス・リン	5,000			
ポーツマス	5,000	8,000	33,000	53,000
ロチェスター	5,000			
ブリマス		9,000		70,000
バーミンガム		9,000	71,000	183,000
マンチェスター		8,000	95,000	311,000
リーズ		7,000	53,000	152,000
リヴァプール			82,000	286,000
シェフィールド			46,000	111,000
ブリマス			40,000	
バース			33,000	53,000
ウルヴァーハンプトン			31,000	93,000
ノッティンガム			29,000	52,000
ダンディー			27,000	65,000
サンダーランド			26,000	55,000
ペイズリー			25,000	48,000
ボルトン			18,000	51,000
グリーンノック			17,000	
レスター			17,000	51,000
パース			16,000	
プレストン				51,000
ストックポート				50,000
ブライトン				49,000
オルダム				48,000
マーサ・ティドヴィル				43,000

ではなく、その数字には、10,000人を越えるものから1,000人以下のものまで含まれていた。その後、産業革命期を経て、都市化は進展するが、それは都市の数が増えたこともあ

<sup>15</sup> J.M.エリスが掲載している表を各都市の人口推移がわかるように筆者が作り変えたもの。

りながら、それよりも各都市の人口が増加したということなのである。17世紀後半から1841年の間に都市は1,005から1,155に増加するが、17世紀後半に1,000人以下の都市が650あったのが、1841年には113に減り、1万人以上の規模の都市が11から120までに増加（10,000～49,000人：9→95へ、50,000～99,000人：1→16へ、100,000人以上：1→9へ）していることがそれを表している[エリス 2008:19]。その人口の増加については、はるか離れた遠方から移動してくる移住者ではなく、都市の身近な範囲にある、小さな村や定住地からの移住がほとんどであった。しかし、都市は大きければ大きいほど引き寄せる力も大きくなるが、移住者のパターンには地域的な偏りも見られたという[エリス 2008:42]。

そして、18世紀後半に都市化の速度が増すにつれて移住者の割合も増えたが、特にロンドンや急速に成長しつつあった港湾都市、製造業都市への移住者が増加する。1740年代の半ば以降、人口の自然増が都市成長の重要な要因であったノッティンガム（Nottingham）でさえ、地場産業の靴下製造業が拡大するにつれて、1780年と1801年の間に生じた人口増加の60パーセント近くを移住者が占めるようになった。また、リヴァプール（Liverpool）でも、1790年代に人口が20,000人から22,000人増加し倍近くの人口に膨れ上がったと推定されるが、そのうち70-80パーセントは移住者によるものであった。大規模の移住者は都市環境の中で生活し、働くことが危険と隣り合わせであるにもかかわらず、多くの移住を引き寄せた理由について、エリスは困り込み運動や農村工業の衰退といった背景から、とりわけ女性移住者が農村で働く機会が乏しく、得られる賃金欲しさに都市に流入したことを挙げる。しかしそれ以上に、若者たちにとって、興奮と幸運を得ることができるパラダイスとして都市は位置づき、彼らの求める輝かしい未来を実現するための教育や訓練から、高い賃金や活気にあふれる市場がもたらす臨時の仕事によって得られる直接的な経済的利益にたるさまざまな魅力が都市にはあったと指摘する[エリス 2008:42-44]。

このように、産業革命期に急速な都市化現象が起こったことは見てきたとおりであるが、残念ながら、農村部の人口減少を直接的に示す資料は見当たらない。イギリスでは産業革命期の前後に、一方で都市人口が増大したのに対して農村人口が停滞したことは従来から指摘されてきたことである。例えば、イギリスの人口史研究の大家である R. Woods の“The Population History of Britain in nineteenth Century”（1995）によると、都市と農村の人口分布はこの時期以下のように変化している。人口2,500人以下の町を‘rural areas’、すなわち農村部と定義した場合、総人口に対する農村人口の割合は、1801年には66.2%、

1851年には46.0%、1901年には22%まで低下している[Woods 1995:15]。もっともこの時期イギリスの総人口は大幅に増加しているため、農村人口の占める割合の減少はそのまま農村の実人口の減少を意味しない。

しかし、少数ながら農村人口の実質的な減少に言及している研究もある。たとえばR.ロートンによると、1841年から1911年までのあいだに移動によって450万人の純流出をみたイングランドとウェールズの農村部は、局地的に見ると、粘土質・軽土壌の調査地区や食肉家畜肥育地区で、特に1870年代の農業不況以後に人口が減少している例を示している[ロートン1989:20]。さらに、スコットランドの離島オークニー諸島のメインランドでもその傾向を見て取ることができる。すなわち19世紀初めから20世紀初めまでの100年間に、メインランドのKirkwallが人口を2倍に増やして中心都市に成長していくのに対して、中小の町や村の多くは人口を減らしているのである。

しかしイギリス全体についてみると、産業革命期における都市人口の増大と裏腹に、農村人口が減少したとは一概にいえないうである。だがそれでも、都市の人口増加を支えた人々の大半において、近隣からの流入が重要な意味をもったことは、上述のエリスが指摘するとおり確かである。さらにその流入人口の内訳も大切である。たとえば依光によれば、ランカシャーの綿業都市であるプレストン(Preston)では、そうした流入者たちが「生産年齢人口」(20代から50代)の大半を占めていたという[依光1973:313, 325-326]。

このように、断片的ながらこうした事例を積み重ねて見ると、産業革命期にたとえ農村部の実人口が減少しなかったとしても、農村から都市への人口移動が民俗フットボールの中心的担い手である成人男性の流出を引き起こしたと考えることはある程度合理的であろう。その実態の解明にはさらなる実証的研究が必要であるが、本論ではそこまで議論を広げ言及することはできない。したがって、ここで論じる民俗フットボールの消長と人口移動の関係は、都市部の人口増加とゲームの大規模化に相関関係が見出せることにとどめ、農村部のゲームの消滅については一つの仮説であることを確認しておきたい。

## 2) 消滅した民俗フットボールの姿

中房によれば[中房1991,1993]、産業革命以降、1991年時点において、消滅したフットボールは、スコットランドでは、ホイック(Hawick)、メルローズ(Merlose)はじめ9箇所、イングランド北部では、チェスター・ル・ストリート(Chester・Le・Street)、リッチモンド(Richmond)他17箇所、中部では、ダービー、アシュフォード(Ashford)

表4 消滅した英国の民俗フットボール（1960年までに）<sup>16</sup>

	州	町	開催年	開催日
スコットランド	バンフシア	ポウトリフニー	1880	告解火曜日
	パースシア	カークマイケル	1795	告解火曜日
		スクーン	～1790中止	告解火曜日
	ミドロウジウアン	インヴァレスク	1661?、1795	告解火曜日
	ロックスバースシア	ホーイック	1760-1920?	ファースターズ・イーヴン
		メルロウズ	1866-1900中止	ファースターズ・イーヴン
		イェタム	～1932	告解火曜日
		ラナーク	グラスゴウ	1573-1609
イングランド北部	アバディーンシア	タリッチ	1870	守護聖人日(1月8日)
	ノーザンバランド	ロズベリー	～1867中止	告解火曜日
		ウラー	1889	告解火曜日
		イルダトン	1889	告解火曜日?
	カンバランド	フロムフィールド	1770	ファースターズ・イーヴン
		シースケイルズ	1794?	告解火曜日
	ダラム	チェスター・ル・ストリート	1884-1930中止	告解火曜日
	ヨークシア	リッチモンド	19世紀初頭	復活祭
		スキプトン	19世紀初頭	告解火曜日
		ベヴァリー	～1825中止	告解期?
		ボックリントン	1898	告解火曜日
		カービー・グリーンダライズ	1900	告解火曜日
		サンクトン	19世紀中頃	告解期
		ウィットビー	1876	告解火曜日&復活祭
		スカーバラ	1870-94	告解火曜日
	ランカシア	ストーン・ハーベスト	1900	五旬節の主日前の木曜日&続く月・火曜日
		カーカム	19世紀末	クリスマス
イングランド中部	リンカシア	エプワース	1894-1949	
		メジingham	18世紀後半	告解火曜日
	イースト・アングリア	不明(キャンブポール)	1440-1831	随時
	ウオリックシア	ナニートン	1881	告解火曜日
		ベッドワース	19世紀後半	告解火曜日
	バッキンガムシア	ブレッチリー	1767	告解火曜日
	オックスフォードシア	オックスフォード	1632-1712	告解期
	グロウスターシア	フルストル	1660	告解火曜日
	シェロップシア	シュールズベリー	1601-03	告解火曜日
	チェシア	チェスター	1533-40中止	告解火曜日
ダービーシア	ダービー	1731-1847中止	告解火曜日&灰の水曜日	
	アシュフォード	19世紀中頃	告解火曜日	
	ノッティンガムシア	イークリング	19世紀中頃	聖金曜日
イングランド南部	ロンドン		1174-1730?	告解火曜日
	ミドルセックス	ティントン	1815	告解火曜日
		トゥウィッケナム	1815	告解火曜日
		ブッシー・パーク	1815	告解火曜日
	サレー	ドーキング	1857-1903(or1950)	告解火曜日
		エブナム	1862-1905?	告解火曜日
		キングストン・アッボン・テムズ	1790-1866中止	告解火曜日
		リッチモンド	～1839中止	告解火曜日
		イースト・モウズレイ	～1856中止	告解火曜日
		ハンプトン	～1864中止	告解火曜日
		ハンプトン・ウィック	1815-1856中止	告解火曜日
		テムズ・ティン	19世紀中頃	告解火曜日
	デヴォンシア	バヴァー・トレイシー	1923	聖金曜日
		不明(エクスター?)	～1785中止	任意の日
	コーンウォール	不明(ハーリング)	1600-18世紀末	コーンウォール西部: 田野へのハーリング コーンウォール東部: ゴールへのハーリング
		ボドミン	1949-1954	? (町の境界を検分する日)
		トルロ	1886	
	セント・ブラゼイ	1897		
	ニューキー	1954(復活: この年のみ)		
	ヘルストン	～1880中止	町の境界を検分する日	
ウェールズ	ガーディガンシア	ランウェノグ	1719-1800	クリスマス
	ペンブルックシア	不明	1884	告解火曜日
		不明(ナッパン)	1573-1603	年々の試合: 告解火曜日&復活祭の翌日 随時の試合: 任意に合意された日
	不明	不明(ウェールズ南部の町)	1840	告解火曜日

16 中房が整理した表[中房 1991:3]には、現在存続が確認できたゲームが含まれているため、それらを除いて消滅したゲームを整理した。また、表中の「開催年」は、中房が史料に基づいて開催が確認できた年を掲載していると捉える必要があり、「〇〇年-〇〇年」と書かれている場合も、その最初の年にゲームが始まったと捉えるのではなく、その期間にゲームの開催が確認できたと受け止める必要がある。

他 10 箇所、南部では、ロンドン (London)、ドーキング (Dorking)、ニューキー (Newquay) 他 19 箇所、ウェールズでは 3 箇所の計 58 箇所を数える (表 4 参照：曖昧なものは除外)。そのほとんどが告解火曜日に開催され、冬から春にかけての日照時間の短い、暗く寒い時期に行われたゲームであった。なお、告解火曜日の開催については、四旬節に入る直前の無礼講であったことに加え、特に町中で行われるゲームでは、予想される家屋・施設の損壊を防ぐために商店が店を閉じることで、地域の経済活動がほぼ全面停止状態となることを避け、また農村部でも、競技者確保のために農繁期を避けて祭日に行われる必要があったと考えられる。

そこでここでは、近代化以降に消滅したゲームのなかで、いくつかのゲームを取り上げ、その様子及び消滅の状況について示したい。

まず、一定の人口を有し、ゲームの担い手の確保が可能な都市や町のフットボールでありながら、逆に人口が集中することで、その乱暴さが迷惑行為となり、家屋や施設などを破壊する行為を取り締まろうと騒じょう取締令などの法令が適用されたことにより消滅したゲームとして、ダービーのフットボールを取り上げる。ダービーのゲームは、告解火曜日やその他の祭日に行われるフットボールの中でも盛大で、当時行われていたフットボールの一般的特徴を示すものとされる[中村 2001:81]。また、マーカムソンも、「祝日に行われる試合は、いずれもそれぞれに特有の習慣と約束ごとを有していたことから、どれ一つとっても完全な典型とすることはできない。しかしそのうちの一つで、史料に恵まれているダービーのゲームは検討してみるに値する。同時にシュローブタイド<sup>17</sup>に行われる試合の性格全般を例証する」[マーカムソン 1993:84]ゲームであると位置づけている。なお、中房によれば、このダービーのゲームは、1731 年から 1847 年の間に行われていたことが確認されているが、そうであるならば産業革命期の真っ只中で行われたゲームということになり、これは近代化前のゲームが近代を経験するゲームの姿を理解するための助けとなる。マーカムソンは、ダービーのゲームの様子は以下のように記述している。

ダービーの競技は、たてまえとしてはセント・ピーターズの教区とオール・セインツの教区とのあいだで行われることになっていた。が、実際にはその町の他の教区の人びとの参加が認められており、祭りを楽しもうと、周辺農村からやってくる人びとが加わることも多かった。商売は午後には停止され、試合は 2 時にマーケット広場から始まった。たがいのチームがめざすのは、町の外およそ 1 マイルのところ

17 「シュローブタイド」は告解火曜日 (Shrove Tuesday) のことを指し、告解火曜日に行われるフットボールはシュローブタイド・フットボール (Shrovetide football) と呼ばれている。

にあるゴールにボールを持ち込むことである。セント・ピーターズ側はロンドン方角の種苗園、そしてオール・セイントズ側の町の西の水車小屋の水車がゴールであった。試合ではたいていセント・ピーターズ側がボールをダーウェント川まで運び、川を泳いで運ぶ方法をとった。これは彼らのゴールへは遠回りなのだが、オール・セイントズ側の水車小屋とは逆の方向へボールをもっていこうという作戦である。セント・ピーターズ側の男たちが水中で敵を打ち負かすことができれば、近くまで来てボールを陸に揚げ、そのままゴールにもちこむが、防御する側が手強いとみると、暗くなるまでボールを隠しておき、ときには中身のコルクの削り屑を抜きとり、外の皮だけを誰かのスモックかペチコートの下に隠してこっそりと運ぶこともあった。ときに一方の力が相手を圧倒することもある。その場合には、攻撃する側は陸路を直進した。しかし、この作戦をとると、セント・ピーターズ側は相手方のゴールへとつづく小川をわたらなければいけない。この方法では、敵方にやすやすと反撃を許すことも起こりえた。これまでにない新しい攻撃、新しい防御のくわだては喝采を浴びた。たとえば、血気さかんな者がボールをもって下水溝に潜りこみ、町の下を通り抜けて評判をとったことがあった。もっとも彼は地上にあらわれるなり、敵の一群に襲いかかれることになったのだが。競技が終わりに近づき、勝敗の行方が見えてくると、クライマックスは、たとえば、オール・セイントズ側が水車によじ登るといった、どちらかのゴールを包囲しての攻守のかけひきに終始した。ゲームに決着をつけた選手は、椅子にさせられ担ぎ上げられたまま、勝利チームの陣営を通り抜け、翌年の試合では（開始にあたって）ボールを投げ入れる荣誉が与えられた。灰の水曜日【告解の火曜日の翌日。四旬節がこの日に始まる】には、町の少年たちによる同じような試合が、年長者の監督のもとに行われた[マーカムソン 1993:84-85]。

また、このダービーのゲームについては、中村が推察を含めて次のような解説によってゲームの様相やプレーヤー及び関係者の姿を浮かび上がらせてくれている。

「当時のダービー市の人口は 5,000 人程度ではなかったかと思われるが、町を競技場にして 1,000 人を越える人びとによってゲームは行われたのであろうと思われる。しかし、市とはいっても至る所に森や林があり、小道や小川があり、街路に沿って民家、教会、市場などがそれぞれ集落をつくって立ち並び、ボールを持ち、またそれを守ってゴールへと進む人びとは、それこそ怒濤のような足音を立ててこれらの通りや畑の中を駆け抜けていったであろうし、またそれを防ぎ、ボールを奪い取ろうとする人びとも同じように小川をわたり、民家の菜園を駆け抜け、垣根を飛び越えて駆けまわったことであろう。ボールの行方と関わりなく相手と取っ組み合い、なぐり合っていた人もいただろうし、それをはやしたり野次ったりする見物人も道に溢れていたことであろう。街路沿いの家々は嵐のような群衆が通り過ぎていくのを待ったであろうが、夕方まではボールを追って何度となく路上で往き来する人びとの騒ぎで落ち着くひまもなかった」のであろう[中村 2001:84-85]。

このようにして行われていたダービーのゲームに対して、当局は禁止の試みをたびたび行ったが、プレーを楽しむ人たちはそれに抵抗しプレーし続けた。しかし、前述のように 1847 年に騒じょう取締令によってゲームは中止されたのである。

このダービーのゲームの他に、町中でゲームが行われ、担い手の確保が可能ながら消滅

したゲームとして、J.M.Robertson (John M.Robertson、以下 Robertson) の記述 [Robertson 2005:303] から、ドーキングとチェスター・ル・ストリートの二つのゲームを挙げることができる。イングランド南部に位置するドーキングでは、いつからゲームが始まったかは明らかではないが、東と西の二つのチームが、人数の制限なく、ピップ・ブルック (Pipp Brook) という川にかかった二つの橋をゴールにして争われた。このドーキングのゲームについては、マグーンも「あらゆる階級の町民はそれに満腔の支持を寄せ、民衆の間に名残を留める古きイングランドのスポーツを保持するためには、相当の不都合も甘受するのである。昨日この競技は、廃れてしまいそうだという噂に発奮して新たに熱意をもって行われ、通りには各層の住民のみならず、近隣の諸町から来た大勢の人々があふれ返ったが、この人々は自分たちの地区ではこの娯楽を維持できなかつたので、もっと大きな特権に恵まれた地域の楽しみに与ろうとやって来た」 [マグーン 1985:200] と解説し、近隣の町や村からの参加もあり 2,000 人近い人たちが集まるゲームであったと述べている。ゲームは、公式的には、1835 年の公道法 (Highways Act) の発布の下で中止されたとなっているが、実際は町の小売店主たちの反対によっておよそ 1897 年にプレーするのをやめたとされる。また、イングランド北部のチェスター・ル・ストリートのゲームでも 400 人以上が集まったといわれるプレーヤーによる通行の遮断や迷惑行為に対して、同じく公道法が適用されたことによって 1932 年にゲームは中止されたという<sup>18</sup>。

さらには、社会的抗議の隠れ蓑として行われたフットボールが当局の弾圧によって消滅したゲームもあった。中村は、産業革命に入った 1768 年にイングランドの中東部のリンカーンシャーで行われたゲームを取り上げ、「200 人あまりの住民が 2 時間近くもの一大フットボール競技をした。このフットボールは、この地方一体の『囲い込み』に対する抗議を目的とするもので、これに加わった人たちは耕地を荒らしたり、池の堤防を切り崩したりした。そこで、近くのボストン市から騎馬兵が出動し、付近のジェントルマンとも協力して 4、5 人を捕らえ、スポルディング市に連行して投獄した」 [中村 2001:90] と紹介する。これにより、囲い込みや干拓などの各種の計画に抵抗するための試みとしてフットボールの試合を装い、人々が組織されたゲームの姿が見てとれる。またその試合は、フットボールが社会に不満をもつ人びとが大挙して集まるうえで都合がよく、反抗的な意図を巧

---

<sup>18</sup> このロバートソンのドーキングのゲーム中止の年の見解と中房によるゲームを整理した表 4 の中に記載されたゲーム中止の年には相違がある。これについては、注 16 の解釈とともに両氏が用いた資料によって異なった見解が示されていると受け止めることにする。

みに隠蔽し、時にはきわめて効果的な口実として民衆が抗議行動を起こす際の隠れ蓑に利用されたという当時のフットボールの社会的機能を示すものである。ただし、イングランドについては農村部の少人口のゲームの事例を示すことはできない。

以上のイングランドの例から、スコットランドのオークニー諸島に目を移すなら、都市化によりプレイヤーが増加したことによって中止に追い込まれたゲームと人口減少によって消滅した農村部のゲームの両方をみることができる。Robertsonによれば、オークニー諸島のメインランドはじめ、ほとんどの島々でゲームは行われ、また、オークニー諸島より北に位置する北海油田の発掘で有名なシェトランド諸島でも過去にゲームが行われていた[Robertson 2005:250-267]。そのオークニー諸島のメインランドに位置し、都市化によってゲームが消滅するオークニー諸島第2の町のストロームネス (Stromness) のゲームについて、ロバートソンは次のように言及している。ゲームは1884年に行われたという記録が Orcadian (オルケディアン) 紙上に確認できるとし、そのゲームは北と南のチームの間で、午後にストリート上で争われた。ロバートソンはこのストロームネスのゲームは、Kirkwall から持ち込まれたと解釈しており、1923年に、過去最高の参加者によって、通りが人で埋め尽くすまでになったという。そのような盛況であったゲームのなかで、町のビクトリア・ストリートにあるカフェの大きなガラスがゲームによって破壊されたために、カウンシルはその高額なガラスの修理をすることやプレイヤーの危険を回避する責任を持つことから、翌年の1924年にゲームの中止を命じたと述べられている[Robertson 2005:235-240]。

一方、オークニー諸島の小規模な町で行われていたゲームとして、Robertson はメインランド西部のオルフィア (Orphir) のゲームについて、次のように説明している。ボールを投入する場所の西、東のどちらに住んでいるかによってチームが決まる。いつから始まったかは不明であるが、ゲームは1890年代に存在していたことが確認でき、第一次世界大戦中はプレーされず、その後1927年にゲームは消滅した。ゲームは、ボールに群がり、公道上でスクラムを形成して繰り広げられ、約2時間争われた。通常凡そ30人の男たちによる戦いであった。ボールを投入する地点近くでは、ボールはよくキックされた[Robertson 2005:260-261]。また、サウス・ドナルドセイ (South Ronaldsay) 島では40-50人、エディ (Eday) 島では20-30人がプレーしたと記述されており、先のオルフィアのゲームの記述と併せて、都市部ではゲームに数百名が参加していたことと比べると、かなり少人数でゲームは行われていたことがわかる。

このように、オークニー諸島の各地で行われていたゲームは、その後、Kirkwall のゲームを除くすべてが消滅してしまう。それは、産業革命以降、工業化がもたらす都市化現象による労働形態の変化、人口の移動などが町や村を解体し、農業改革や新しい産業の隆盛によって、Kirkwall という町に経済、文化、教育などの機能が集中することになったことから、オークニー諸島の町や村では人口の減少による担い手の喪失により、ゲームは消滅していったと考えられる。また、Robertson の記述によれば、いくつかのゲームは二つの世界大戦前後に消滅しており、マーカムソンが「18 世紀に存在した娯楽活動の多くが、第一次世界大戦のころには忘れられたも同然か、見る影もないものになっていた」[マーカムソン 1993:192]と表現するように、戦争による担い手の喪失も消滅の原因となっていたと捉えることができる。おそらく、このオークニー諸島の現象はイングランドはじめ英国本島の小さな町や村にも当てはまることであると考えられ、これは近代化という社会変革による産物であり、産業革命期を含めて約 1 世紀半のあいだに、ほとんどの民俗フットボールは消滅することになったと考えられるのである。

民俗フットボールは、かつては乱暴で、喧嘩沙汰を起こしたとしても許容され、共同体内での仲間と交流、仕事の息抜きや気晴らしとして牧歌的に行われていた慣習であった。しかし、英国に起こった産業革命という未曾有の一大革命による社会変革によって、いろいろな方面からの圧力を受け、禁止令に一定抵抗はしたものの、結局はそれに屈し消滅していったのである。そして、近代スポーツがますます発展していくなかで、民俗フットボールは過去の産物として語られることになる。このように産業革命期における民俗フットボールの消滅について理解をしたうえで、留意しておかなければならないのは、産業革命による打撃を受けようとも、表 4 にもあるように、いくつかのゲームが産業革命後、そして第一次世界大戦前後まで存続していたということである。さらに注目すべきは、それらのなかで筆者の調査によって、英国のいくつかの町や村では現在でも民俗フットボールが存続していることを確認することができたことである。そこで以下では、その現存する民俗フットボールの実態を、フィールドワーク及び入手した資料に基づき、分析、検討する。

## 第 2 節 英国に存続する民俗フットボールの実態

### 1. 存続が確認された民俗フットボール

筆者は、中房及び Robertson による情報、そして、在外留学中（2000～2001 年）にエジンバラ大学スコットランド研究所（School of Scottish Studies）のアーカイブや研究員

などの協力により現地で収集した情報及び文献から、英国には17箇所の町や村で現在も民俗フットボールが行われている（ただし、Corfe Castle(コーフ・キャッスル)はセレモニーのみ) ことを確認した。それらはスコットランドでは以下の7箇所、Kirkwall(カークウォール)、Ancrum(アंकラム)、Denholm(デナム)、Lilliesleaf(リリースリーフ)、Hobkirk(ホブカーク)、Jedburgh(ジェドバラ)、Duns(ダンス)、

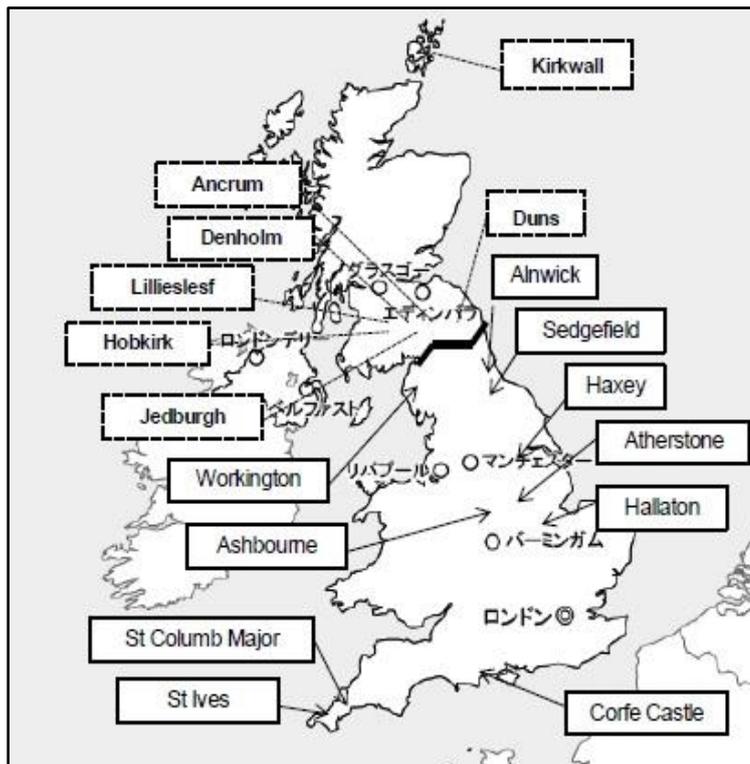


図4 英国に存続する民俗フットボールの位置

一方、イングランドでは以下の

10箇所、Alnwick(アニック)、Sedgefield(セッジフィールド)、Haxey(ハクシー)、Atherstone(アサーストン)、Hallaton(ハラトン)、Workington(ワーキントン)、Ashbourne(アシュボーン)、St Colum Major(セント・コラム・メジャー)、St Ives(セント・アイブス)、Corfe Castle(コーフ・キャッスル)、の合計17箇所である<sup>19</sup>。それらを地図上にプロットしたのが図4である。そして、1993年をスタートとして単独で英国<sup>20</sup>に存続する民俗フットボールの地を訪れ、ゲームを観戦し、映像に記録し、そこに残る文献・記録・資料を探り、加えて地元住民(運営者、プレーヤー、観客など)へのインタビュー、アンケートなどを実施し、2015年に17箇所すべてのゲームの調査をひとまず終えた。なお、表5に示したように、ゲームの開催日が告解火曜日を中心に日程の重なりや近接していることが多く、一度の調査に1箇所あるいは2箇所しか訪問することができず、これまで調査に20数年の歳月を要した。

そのようにして記録されたゲームを「ゲームの成立について」、「競技内容について」、

<sup>19</sup> 以降、存続するゲームが行われている地名は英語表記する。

<sup>20</sup> 本研究では、英国のブリテン島の中でスコットランドとイングランドをフィールドとして調査している。なお、ウェールズには民俗フットボールの存在を確認することはできなかった。

「ゲームの持つ社会的意味」について、という 3 つの視点から、①試合の開催日 ②試合の開始時間 ③参加者の年齢 ④使用されるボールの数(ゲーム数) ⑤チームの区分 ⑥試合会場⑦ゴールの場所 ⑧参加者の数 ⑨女性の参加 ⑩試合時間 ⑪ルールの有無 ⑫ゲームの運営組織の有無 ⑬ゲームの経済的基盤 ⑭始球する人物 ⑮勝者への褒美 ⑯レフリーの存在、の 16 項目<sup>21</sup>を設定し、整理した(後掲表 6、表 8)。

以下では、それらの資料を用いて、英国に存続する民俗フットボールの実態を明らかにする。なお、ゲームの特徴をできる限り詳細に記載し、また英国特有の地域区分による特徴の有無を確認するために、スコットランドとイングランドに分けてゲームを整理し、分析を加えた。

表 5 英国に存続する民俗フットボールの開催日・開始時間

1月1日(元旦)	Kirkwall (10.30am boys, 1.00pm men)
1月6日	<u>Haxey</u> (11.30am - activities <sup>22</sup> , 3.15pm - game)
2月3日後の第1月曜日	<u>St Ives</u> (9.30am - activities, 10.30am - game)
告解火曜日の月曜日	Hobkirk (approx.4.00pm)
<b>告解火曜日(Shrove Tuesday)</b>	<u>Ashbourne</u> (2.00pm), <u>Atherstone</u> (3.00pm), <u>Alnwick</u> (2.00pm), <u>Sedgefield</u> (1.00pm), <u>St Columb Major</u> (4.30pm), <u>Corfe Castle</u> (approx.2:30pm), Lilliesleaf (1:00apm)
灰の水曜日(告解火曜日の翌日)	<u>Ashbourne</u> (2.00pm)
告解火曜日後の木曜日	Jedburgh (12.00 noon boys, 2.00pm men)
告解火曜日後の土曜日	Ancrum (11.00am boys, 1.00pm men )
告解火曜日後の月曜日	Denholm (approx. 4.00pm)
告解火曜日後の2週後の土曜日	<u>St Columb Major</u> (4.30pm)
聖金曜日	<u>Workington</u> (6.30pm)
復活の月曜日(復活祭の翌日)	<u>Hallaton</u> (11.00am - activities, 3.00pm - game)
復活の火曜日(復活祭の翌々日)	<u>Workington</u> (6.30pm)
復活の火曜日後の土曜日	<u>Workington</u> (6.30pm)
7月第2日曜日	Duns (6.00pm)
クリスマス	Kirkwall (10.30am - boys, 1.00pm - men)

(下線：イングランドに存続するゲーム)

## 2. スコットランドに存続する民俗フットボールの実態

### 1) スコットランドに存続する民俗フットボールの特徴

現在、スコットランドでは、前述のように Kirkwall、Jedburgh、Ancrum、Hobkirk、

<sup>21</sup> 中房[1991]の民俗フットボールを整理した 13 項目の視点を参考にして、16 項目を設定した。

<sup>22</sup> ‘activities’とは、本ゲームが行われる前に、予行演習的にボールを蹴り合い、形ばかりのボールの奪い合いをするセレモニーのようなもの。

Denholm、Lilliesleaf、Duns の 7 箇所の町や村で現在もゲームが行われている。

Kirkwall は、スコットランド北部、Orkney 諸島本島の中心の町であり、他の 6 つの町や村はイングランドに隣接する Borders 地方に位置する（ただし、Duns は他の 5 つの町からは少し離れている）。スコットランドでは、これらのゲームを ‘football’ と呼ばず、‘ba’（バー）と呼んでおり、特に、Borders のゲームは ‘handball’（hand ba）と呼ばれることが多い（「ba’」は、ball から派生したスコットランド独特の言い方であり、それはゲームで用いられるボールを指す場合とゲームそのものを指す場合がある）。

ここでは、スコットランドに存続する 7 つのゲームの実態を 16 項目によって整理した **表 6** [吉田 2009:111] 及びそれから読み取った特徴をまとめた **表 7** をもとに、スコットランドに存続する民俗フットボールの特徴について考察する。

### (1) ゲームの起源

宗教改革前の時代に Borders 地方のほとんどの村や町の人々は、何年かに一度開催される祭事を楽しんでいた。また、それらは英国連邦が形成される以前は、一大マーチング・グループを装い、イングランドへ略奪に出かける口実ともなっていた。なかでも、伝統に固執する老人たちは、Borders 地方に住むスコットランド人はイングランド兵やフランス兵の切断した頭でフットボールを楽しみ勝利を祝ったと述べている [Banks 1937:15-16]。このようにイングランドとの境界となる Borders 地方に住むスコットランド人は、常に南からの侵略の危機にさらされ、その緊張感から解放のためにフットボールを楽しんだともいわれている。

一方、Kirkwall のゲームは、スコットランドの北の辺境ともいえる Orkney 地方の町々の共通の楽しみであったマス・フットボールの最後の生き残りとしてされている。ゲームはヨーロッパ大陸からイングランド、スコットランドを北上して、Kirkwall までたどり着いたという説があるが、スカンジナビア半島からバイキングによって伝えられたという説もあり、それに逸話も加わり、諸説が混在している [Robertson 1967:111-113]。

### (2) ゲームの開催日

Kirkwall のゲームは、クリスマスと元旦に行われる。一方、Duns を除く Borders のゲームは、以下に示すようなこれまで語り継がれてきた伝承詩 Rhyme に基づくその地方独

表6 スコットランドに存続する民俗フットボールの比較

	Borders				
	Orkney	Jedburgh	Denholm	Ancrum	Lilliesleaf
人口	Kirkwall 7,000	4,000	600	400	250
開催日	クリスマス&元旦	不定日	不定日	不定日	不定日
開始時間(試合時間)	Boys' Ba'- 午前10時 Men's Ba'- 午後1時	Boys' Ba' (Callants' Ba')- 午後0時 Men's Ba'- 午後2時 (B-1.5~2.5時間, M-約5時間)	午後4時から5時(不定時) (2~2.5時間)	Boys' Ba'- 午前11時 Ba'- 午後1時 (B-1~1.5時間, M-約4時間)	午後3時 (5~6時間, たまに夜中まで)
プレイヤーの年齢	Boys' Ba'- 7歳から15歳 Men's Ba'- 16歳以上	Boys' Ba'- 18歳以下 Men's Ba'- 16歳以上	制限なし(実際は高校生以上)	Boys' Ba'- 15歳以下 Men's Ba'- 16歳以上	制限なし(実際は成人)
使用されるボールの数	両ゲームとも1個	Boys' Ba'- 5~7個 Men's Ba'- 10~12個	7~8個	Boys' Ba'- 2 or 3個 (9歳以下, 12歳以下, 16歳以下それぞれ), Men's Ba'- 7~8個	3個
ボールの特徴	牛の皮にコルクくすが詰められ、表面は黒と茶色の二色でペイント、大きさはハレーボール大、重さは2-3kg	牛革の中にわらを詰めた茶色の球形のボール、リボンで覆われ、大きさはクリケットボール大、直径約10cm、重さは約200g	牛革の中にわらを詰めた茶色の球形のボール、リボンで覆われ、大きさはクリケットボール大、直径約10cm、重さは約200g	牛革の中にわらを詰めた茶色の球形のボール、リボンで覆われ、大きさはクリケットボール大、直径約10cm、重さは約200g	牛革の中にわらを詰めた茶色の球形のボール、リボンで覆われ、大きさはクリケットボール大、直径約10cm、重さは約200g
チーム区分	Uppies vs. Doonies	Uppies vs. Doonies	Uppies vs. Doonies	Uppies vs. Doonies	Uppies vs. Doonies
プレイ空間(エリア)	町全体 (主にストリート上)	町全体 (主にストリート上)	村全体(ゲームは村の中心にある芝生の空き地及びストリート上)	村全体 (主にストリート上)	村全体 (主にストリート上)
ゴール、ゴールまでの距離	Uppies- 民家の壁 Doonies- 船着場 (2km)	Uppies- 城 Doonies- Skip Running Burnという橋 (1.5km)	Uppies- Honeyburnという橋、Doonies- Gangという牧草地 (1km)	Uppies- (upper sideにある) 古い民家の壁 Doonies- (lower side) 土手の壁 (500m)	Uppies- 村のupper sideにある壁、Doonies- lower sideにある橋 (3km)
プレイヤーの人数(ボールにかかわっている人)	Boys' Ba'- 50~70人 Men's Ba'- 200~300人	Boys' Ba'- 50~60人 Men's Ba'- 40~50人	20~30人	Boys' Ba'- 10~20人 Men's Ba'- 20~30人	10~20人
女性の参加	可(実際は応援かスクラムの外から押すのみ)	可(実際はほとんどプレイしない)	可(実際はほとんどプレイしない)	可(実際はほとんどプレイしない)	可(実際はほとんどプレイしない)
ルールの有無	明文化されていない	明文化されていない	明文化されていない	明文化されていない	明文化されていない
運営の組織	Ba' committee	Jedburgh Callants' Club (統括責任者: Mr. Billy Gillies)	なし	なし (コーディネーター: Mr. Ian Heard)	なし (コーディネーター: Mr. Henry Douglas)
運営の経済的基盤	住民からの寄付	住民とビジネスからの寄付	住民からの寄付	住民からの寄付	住民からの寄付
始球者	Ba' committeeによる人選・決定	寄付者	寄付者	寄付者	Mr. Henry Douglas
勝者への褒美	ボール(勝者はそれを家に飾る)	ボールor賞金 (£20~30)を選択	賞金 (£20~50) or ビール (バブの店主から14~16 pintsのビールを選択)	賞金 (£20~25) & バブの店主からビールと食事 (wedding gameは£5)	賞金 (£20-25)
審判の存在	なし	なし	なし	なし	なし
					あり (Mr. Tommy Redpath)
					Duns Summer Festival Committee
					Duns Summer Festival Committee
					Duns Castle family (金色のボール), Festival queen (銀色), girl(赤+黒のボール)
					ボール(勝者はそれを家に飾る)
					7月の第1日曜日の金曜日
					2,600
					Duns

表7 スコットランドに存続する民俗フットボールの特徴

- (1) 開催地  
スコットランドの北のオークニー諸島の Kirkwall とイングランドとの境界のボーダーズ地方(6 箇所) という北端と南端で開催 (Kirkwall は約 7,000 人、Borders の町や村は数千人から数百人)
- (2) 開始日/開催時間/試合時間  
① Kirkwall では、クリスマスと元旦。Borders 地方では Candlemas (2 月 2 日) 後の新月 (new moon) 後に順々に実施。ただし、Duns は、過去は Farstern's E'en(Shrove Tuesday)に行われていたが、現在は 7 月の第 1 日曜日の後の金曜日に実施。  
② 基本的には午後で開催。なお、Ancrum、Jedburgh、Kirkwall では、午前から昼にかけて成人のゲームの前に少年のゲームを実施。  
③ Lilliesleaf のみ時間制限あり (午後 1 時から 3 時まで)
- (3) チームの区分  
① 地理的区分  
・ 町を二分・・・Uppies vs Doonies (Ancrum, Denholm, Hobkirk Jedburgh, Kirkwall)  
・・・・West vs East (Lilliesleaf)  
② 既婚者 vs 未婚者 (Duns)
- (4) プレー空間  
① 町全体 (ストリート、牧草地、空き地)・・・Ancrum, Denholm, Hobkirk Jedburgh, Kirkwall  
② 牧草地の一区画・・・Lilliesleaf  
③ 町の中心の広場・・・Duns
- (5) プレーヤー (年齢/女性の参加)  
① 成人のゲームは 16 歳以上。少年のゲームは 15 歳以下 (ただし、Jedburgh は 18 歳以下)。Lilliesleaf は 5 歳から 11 歳までの小学生。  
② 特に女性の参加を認めないというところはないが、危険であるために参加を見合わせている。参加してもスクラムを外から押す程度。ただし、Kirkwall では過去に 2 回のみ女性だけのゲームが開催された (1945 年のクリスマス及び 1946 年の元旦)
- (6) プレーヤーの人数  
成人のゲームは Kirkwall では 200~300 人。他は 20 から 50 人くらい。少年のゲームは Kirkwall では 50~70 人だが、他は 10~20 人。
- (7) 使用されるボール (数/特徴)  
① Kirkwall では各日に 2 個のボールを使用 (少年と成人用)、Duns では 3 個のボールを使用。他は、祝い事や記念日などで寄付された数だけゲームを実施。Kirkwall は牛皮の中にコルクくずを詰め、他は藁や綿が詰められている  
② 各地固有のボールの特徴をもつ  
・ 通常のバレーボール大・・・Kirkwall  
・ クリケット・ボール大・・・Ancrum, Denholm, Hobkirk, Jedburgh, Lilliesleaf  
・ スコーンの形で直径 15cm、厚さ 7cm くらいの大きさ・・・Duns  
③ ボールに装飾  
・ ボールをリボンで覆う・・・Duns を除く 5 つの Borders のゲーム  
・ 同大ながら異なる色でペイント (金、銀、赤+黒)・・・Duns (短いリボンがついている)  
・ 黒と茶色でペイント・・・Kirkwall
- (8) ゴール/ゴールまでの距離  
① 特定の固定されたゴール  
・ 民家の壁やフェンス、橋など・・・Ancrum, Denholm, Hobkirk, Jedburgh, Lilliesleaf  
・ 海の中と民家の壁・・・Kirkwall  
・ ドラム缶・・・Duns  
② ゴール間の距離  
2km : Kirkwall, 3km : Hobkirk, 1.0~1.5km : Denholm, Jedburgh, 500m : Ancrum, 100~150m : Lilliesleaf, 50m : Duns
- (9) 文章化されたルールの有無  
明文化されたメモなどは存在しない (ただし、Jedburgh には非公開ながらメモが存在)
- (10) 運営組織/運営の経済的基盤  
Kirkwall, Jedburgh, Duns に独自の運営組織 (規模には大小あり) が存在。ただし Duns はサマー・フェスティバルの実行委員会が運営
- (11) 勝者への褒美  
① 賞金の授与 : Hobkirk, Lilliesleaf  
② ゲームで使用されたボール : Kirkwall, Duns  
③ ビールの提供・・・ビール or 賞金を選択 : Jedburgh, Denholm      ビール&賞金 : Ancrum
- (12) 審判の存在  
Duns のみに存在 (危険回避の役割、劣勢のチームに加担する演出も)

特のカレンダーによってゲームの開催日が決められている<sup>23</sup>。ただし、それらは毎年同じ日になることはなく、開催される月日は特定できない。

*First comes Candlemas, an syne the new moon*

*And the....*

*.....next Monday after that is Hobkirk Ba'.*

*.....next Tuesday after that is Lilliesleaf Ba'.*

*.....next Thursday after that is Jedburgh Ba'.*

*.....next Monday after that is Denholm Ba'.*

つまり、Candlemas（キャンドルマス：2月2日）の後にやってくる新月（new moon）後の月曜日に Hobkirk のゲームが行われ、その翌日に Lilliesleaf、その後の木曜日に Jedburgh、そして翌週の月曜日に Denholm のゲームが行われる。ここに記載はないが、Ancrum のゲームは、Jedburgh の後の土曜日に、Duns のゲームは、7月の第1日曜日後にやってくる金曜日に行われる。Duns では、もともと Fastern's E'en<sup>24</sup>（Shrove Tuesday）に行われていたが、それが中止され、1949年に再び町のサマー・フェスティバルの一企画（最終日前日の夕方に実施）として復活したときにその開始日となった<sup>25</sup>。伝承詩に名を連ねる町については、過去からの関係性については確認できていないが、何人かの同じメンバーが町を移動しながらゲームに参加し、顔見知りである様子が受け止められることから、現在は、仕事や日常生活上での交流があるように思われる。

### (3) チームの区分と参加者

民俗フットボールのチーム区分は、一般的には、町の上手と下手、北と南、東と西とい

---

<sup>23</sup> この伝承詩は、エジンバラ大学セルティック&スコットランド研究所の E.ライル（Emily Lyle）博士から得た資料からの抜粋である。

<sup>24</sup> Fastern's E'en は古期スコットランド語やイングランド北部地方での方言で、「断食の前日」'Fastens'ともいわれている。Shrove Tuesday（告解火曜日）とほぼ同じ使い方がされるが、全く同日になるとは限らない。これは、伝承詩にその日が規定されている [Banks 1937:208]。なお、告解火曜日は、懺悔火曜日ともいわれ、復活祭（Easter）より 41 日前の火曜日であり、その翌日の灰の水曜日（Ash Wednesday）から始まる四旬節の断食の期間の前日にあたる。

<sup>25</sup> Duns のゲームについては、'A Report on the Folk Football Game surviving in the Borders, Scotland – about Duns Hand Ba'-' [吉田 2002a]にまとめたので、参照されたい。

うように地理的な要因により形成される<sup>26</sup>。また、チームの所属はプレーヤーが教会やマーケット・クロス（market cross）の北側、南側のどちらで生まれたか、またよその地で生まれた者は初めてその町に入ったのが北からか南からか、そして住んでいる場所などによっても決まるという。チーム区分の名称については、若干の表現は異なるが、町の北側（上手）で生まれると‘Uppies’（アップーズ）と呼ばれ、南側（下手）で生まれた場合は‘Doonies’（ドゥーニーズ）と呼ばれることが多い。スコットランドに存続する7つのゲームでは、Kirkwall の他、Jedburgh、Ancrum、Hobkirk、そして Denholm でも‘Uppies’ と‘Doonies’ というチーム区分によってゲームが行われている。しかし、Duns では既婚男性（married men）と未婚男性（bachelors）という条件によってそれは区分され、



図5 スコットランドに存続するゲームの様子

<sup>26</sup> 民俗フットボールのチーム区分については、E.ライルの‘Winning and Losing in Seasonal Contests’ [Lyle 1990] が参考になる。

Lilliesleaf では、「東」(East) チームと「西」(West) チームに分かれて争われている。

その参加者に目を向けると、Kirkwall、そして Borders 地方の Jedburgh、Ancrum では、大人のゲームと少年のゲームの 2 種類のゲームが行われているが、その他の Borders のゲームは、大人のゲームのみである。しかし、Lilliesleaf だけは、小学校の生徒たちだけのゲームが行われている。また、ゲームへの参加人数は、Kirkwall では両チームあわせて通常 200~300 人、Jedburgh を除く他の Borders のゲームには 20~30 人と Kirkwall と比べてかなり小規模である。町の人口から考えると妥当な人数といえるが、複数回観戦した範囲では、その数はほとんど変動していない。また、Duns は地元住民のフェスティバルの中のメイン行事として Duns に住む男性しか参加できないが、他のゲームはよそ者の参加が許されており男女による参加の制限はない (図 5)。女性はスクラムの外から声援を送るか、プレーに加わったとしても時折スクラムを最後列から押す程度であり、女性がゲームを通してプレーする姿はほとんど見られない。そのようななかで、Kirkwall では、過去に 2 度だけ女性だけのゲームが行われた。男性が出兵し、ゲームの存続を絶やさないために、1945 年のクリスマスと 1946 年の元旦にそれは実施された。その時の人数の詳細はわからないが、ゲーム中の女性の興奮した格闘の様子について当時のゲームを観戦した人は二度と目にしたくないと述べ、その壮絶ぶりが想像される。

#### (4) 勝敗の決定

存続する民俗フットボールは、そのほとんどが町の中心、例えば教会やマーケット・クロスからボールが投入され、それぞれ自陣にある自分たちのゴールに向かってボールを運ぶとゴールとなる。

Kirkwall では、Uppies のゴールは、町の山手にある古い城跡に建てられた民家の壁である。一方、Doonies のゴールは、港の海の中である。Uppies はその壁にタッチするとゴールとなり、Doonies はボールを持って海に飛び込むとゴールとなる。両ゴールの距離は約 2km である。Jedburgh では、Uppies は Jedburgh 城の城壁を越えて中庭にボールを投げ入れるとゴールとなり、Doonies は 'Skip Running Burn' と呼ばれる小川の橋を通り過ぎたところにボールを置くとゴールとなる。両ゴール間の距離は 1.5km くらいで、一度ゴールをするとマーケット・クロスに戻り、次のゲームが始まる。Ancrum では、Uppies はボールを投げて町の西の端にある壁を越えるとゴールとなり、Doonies は町の東の端にある壁を越すとゴールとなる。両ゴールの距離は 500m くらいである。Denholm と Hobkirk

では、町の東西のはずれまでボールを運ぶとゴールとなる。**Lilliesleaf** では、他のゲームが町中で行われるのに対して、小学校の近くにある牧草地がゲームの会場となっている。**Duns** では、町の中心の広場の南北の端にプラスチック製の青色のドラム缶が置かれ、そこにボールをタッチするか、その中に入れるとゴールとなる。

かつての建物が消失し、町の環境が変化してきたことから、ゴールも変わることは当然ながら、何とかその名残でゴールが設定されている。ボールに群がり密集したなかからプレイヤーが抜け出す場面をよく見かけるが、日が暮れ、暗くなると誰がボールを持って抜け出したのか、本当にゴールしたのかどうかを確認する方法を持っていない。そのあたりの曖昧さが存続する民俗フットボールには残っている。

**Kirkwall** では、ゲームは、一つのボールがゴールするとゲームが終了するという1点先取のゲームであるが、**Borders** 地方のゲームは、用意されたボールの数だけゲームが行われ、どちらが多くゴールしたかを競う。**Duns** を除く他の5つのゲームでは、新生児の誕生や金婚や銀婚、さらには事業の成功などその1年間に起こった祝い事を記念して、(賞金となる) 寄付をした人の人数分のボールが用意され、ゲームが行われる。一つのゲームにかかる時間は、**Kirkwall** のゲームが通常4-5時間かかるのに比べ、**Borders** 地方は1時間以内で終わってしまうが、ゲーム全体が終了するまでの時間は、5つの**Borders** 地方のゲームとも5-6時間はかかり、深夜に及ぶ時もあるという。ただし、夜になり暗闇の中でプレーしなければならなくなると、ゲームの進行は早くなっていく。

## (5) 勝利の意味と勝者への褒美

かつて **Kirkwall** では、町の下の手に住み、プレイヤーのほとんどが漁師であった **Doonies** が勝利すると、その年(次のゲームの開催までの1年間)の豊漁が約束され、一方、**Uppies** の勝利は、穀物の豊作が約束されるという語りにより、ゲームが争われた。つまり、どちらかに必ずよい未来が訪れると信じ、来るべき年に自分たちのテリトリーに住む住人の利益を第一義的に争われた。このように、かつては個人の利益よりもチーム(サイド)の利益を優先させ、それを得るための勝利に貢献することが自分の役割と考えられていた。その後、それがいつどのような経緯で行われるようになったかは残念ながら不明であるが、勝者という一人の立役者を選ぶことになる。**Kirkwall** では、今でもどちらのチームが勝利したかについてのこだわりは強く、それは勝者と同じくらい1年間パブや家庭での団欒の話題となる。一方、**Duns** を除く **Borders** 地方のゲームでは、チームというサ

イドはあるが、Kirkwall のような集団の利益をめざすという意識が弱く、個人の利益、つまり賞金を得るためにプレーするという傾向がゲームを見ていて強く感じられる。これはかつてのゲームも勝者に賞金が与えられていたことから、その傾向を引き継ぐものと思われる。

Kirkwall では、勝者にはその褒美、証としてゲームで使われたボール贈呈される（傷んだところを補修した後に）。それはその地域に住む者にとって大変名誉なことであり、それを自宅の居間や窓際などに飾り、常に自分が地域の誇りある存在であることを示すものとなっている。この Kirkwall のゲームでの勝者には他のゲームとは異なる条件が求められる。詳細は第 3 章で述べるが、ボールを民家の壁にタッチし、あるいは、ボールを持って海に飛び込んでゴールしたプレーヤーが勝者になるのではなく、その 1 年間、地域に貢献し、かつゲームを通して勝利に貢献する活躍をした者が勝者として選ばれる。そのような貢献が求められることから、勝者は 30 歳後半から 40 歳前半の男性が選ばれることが多いという<sup>27</sup>。Kirkwall では、勝者には金品を与えられることは決してないが、Duns を除く Borders 地方の 5 つのゲームでは、勝者に、それが子どもであっても、賞金が与えられ、またパブの主人から賞金代わりに何杯分かのビールが振る舞われている。Jedburgh などのように、使用されたボールを得るか賞金を受け取るか選択できるになっているゲームもある。

また、ゲーム開始時にボールを投入する人物も Kirkwall のゲームと Borders 地方のゲームでは異なる。Kirkwall では、それはかつての勝者やその親、そして長年ゲームに寄付をし続けた人物など、住民がそれにふさわしいと認める人物を Ba'委員会 (Ba' Committee) というゲームを運営する組織が人選する。これに選ばれることも名誉なこととされおり、ゲーム当日委員会のメンバーがその人物を自宅まで迎えに行くというしきたりがある。一方、Duns を除く Borders 地方のゲームでは、前述の寄付をした人物がボールを投入するのが基本であり、Duns では、3 つのボールを Duns 城の城主、サマー・フェスティバルのクイーン、そしてそのフェスティバルの案内役に選ばれた少女によってボールが投入されることになっている。

## (6) 戦利品としてのボール

---

<sup>27</sup> Kirkwall のゲームの勝者については、E. ライルの "Winning a Ba' (勝者の誇り)" (スコットランド研究所報 TOCHER 所収) [lyle 1997] 及び「その補足」[吉田 2005b] に詳しい。

かつて民俗フットボールで使用されるボールは牛や豚の膀胱であったといわれているが、存続する民俗フットボールで使用され、戦利品として、また勝者の証でもあるボールはどのようなものであろうか。

Borders 地方のゲームでは、Duns のゲームを除いてほとんど同じ大きさのボールが使用され、4つの革を縫い合わせて、その中にわらを詰めた球形のボールが使用されている。おおよそ直径 10cm 程度の大きさで、クリケット・ボールがイメージされ、重さは 200g くらいである。ボールは馬具職人が作り、それを寄付している。1 個のボールを作成するのにそれほど手間と費用がかかるようには思われない。ボール自体は革の色そのままのダーク・ブラウンであるが、その周りにボールを埋めるように色とりどりの長いリボンが結ばれているのが特徴である<sup>28</sup>。Duns では、直径 15cm、厚さ 7cm のスコーンのような形状で、なかに綿が詰められ、300g ほどの重さである。金、銀、赤黒の 3 種類のボール（赤と黒はダンスの町のカラー）が用意され、他の Borders のゲームほどではないが、同じく短いリボンがつけられている（図 6）。



図 6 スコットランドに存続するゲームで使われているボール

一方、Kirkwall のゲームで使用されるボールは、コルクくずが中に詰められ、リボンはつけられていない。バレーボール大の大きさで、少年のゲームで用いられるボールはそれよりひとまわり小さい。重さは約 1.5kg でボールの周囲は 70cm ほどである。Ba'委員会が寄付された資金からボール・メイカーに費用を渡し、ボールの作成を依頼する。現在 4 人の人物が本職を持ちながら、空いた時間を利用しておよそ 3 ヶ月かけて作り上げる。ボ

<sup>28</sup> ボールに結ばれるいくつかのカラーリボンの意味については、断食に入る四旬節前の休日に、新月による最初の春の光が輝く中を投げ上げられたボールは光線の流光を帯びるように空中を舞ったという。その姿を留めおくためにボールにリボンをつけたと言い伝えられている [Buist 1961:316]。

ール・メイカーも住民から名誉ある存在として受け止められ、地元新聞にはゲーム開催の前に、始球する人物とボール・メイカーの記事が必ず掲載される。またゲーム開催の 4-5 日前から町の店のショウ・ウィンドウには、クリスマスと元旦のゲームで使用されるボールがそのボール・メイカーの名前を付記して展示される。作り手によって色とデザインが多少異なり、地元民には誰の作品かがわかるくらいボール・メイカーのこだわり、そして個性がボールづくりに表れている。

### (7) ゲームを運営する組織

ゲームを運営するための明確な組織は Kirkwall においてのみ存在し、Borders 地方にはそのような組織は存在しない。その Kirkwall に存在する Ba'委員会は 8 名（各チームから 4 名ずつ）のメンバーで構成され、その役割は、①始球する人物の人選 ②ボールを作る寄付や資金の調達 ③ゲームが始まるまでのボールの管理 ④ゲーム中の家屋や施設の破損予防の啓蒙 ⑤ゲーム後それらの破損が判明した場合のカウンシルとの協議などである。

2002 年には、その前年のゲームによって生じた家屋の損壊に対する賠償について、カウンシルとの協議・交渉がうまくいかず、カウンシルがゲームから一切撤退すると声明を出したことから、ゲームが中止に追い込まれるという危機が起こった。住民の要望やその後の協議でゲーム中にプレイヤーが家屋・施設損壊をしないように注意を徹底することで落ち着いたという。その予防の取り組みの一つとして、その後の地元新聞には、ゲーム開催前に発行される号に委員会とカウンシルの両者から注意喚起の徹底を図る記事が掲載されるようになった（詳細は第 3 章）。

Borders 地方において、Jedburgh では Jedburgh Callant's Club の数人のシニア・メンバーが、また Duns では、サマー・フェスティバルの実行委員会がゲームのコーディネイトをしているといわれているが、実際は長年ゲームに関わってきた人物が個人レベルでゲームを運営している。特に Denholm では、質問をしても不明と返答され、誰がゲームの運営に携わっているのか特定できなかった。ゲームのコーディネーターの役割としては賞金となる寄付を集め、それを勝者に与え、その後自身もゲームに参加したりしている。

スコットランドに存続するゲームには、明文化されたルールは存在しない<sup>29</sup>。ゲームの前後は委員会やコーディネーターがゲームの運営に関わるが、ゲーム中は、(Duns を除い

---

<sup>29</sup> ただし、Jedburgh では、現在では地元住民ですら目にする事のないメモを入手した（後述 pp.89-90）。

て)もし、プレーヤーが興奮して暴力行為に走ったときには年配者が間に入り、鎮静させるなどプレーヤーたち自身に任されている。

## 2) スコットランドの存続するゲームの多様性と類似性

以下では、Kirkwall と相互の間で共通性が多いと受け止められる Borders 地方のゲームを対比的に考察することにより、スコットランドに存続する民俗フットボールの実態について、その多様性（独自性）と類似性の視点からまとめた。

まず、Kirkwall と Borders のゲームの相違点として、①ゲームの開催日 ②用いられるボールの数（ゲーム数）③ボールの形状（大きさや重さ、飾り）④ゲームの規模（プレイヤーの数）⑤試合時間 ⑥ゲームの運営組織の有無 ⑦勝者への褒美、などが挙げられる。

Kirkwall のゲームは、クリスマスと元旦に開催され、ボールもバレーボール大であり、Borders 地方のゲームで使用されるボールと比べて大きく、重い。また、Ba'委員会という運営組織を持ち、町の一大イベントとしてプレーヤーも 200 人を超える盛り上がりを示している。さらに、Kirkwall のゲームは Borders のゲームの曖昧さとは異なり、厳格に定刻どおりゲームが開始され、ゲーム前のセレモニーの開催など儀式性を有し、民俗フットボールの中でも共同体の生活パターンを構成する一要素として制度化され、整ったものであるといえる。それに対して Borders のゲームはそのような儀式性をもたず、制度的な特徴にも欠ける。ただし、同じ Borders 地方に位置しながら、Duns のゲームは他と少し異なる要素を持っている。それは、Duns のゲームがかつての「既婚者」対「未婚者」という伝統的チーム区分を引き継ぎ、1949 年にサマー・フェスティバルの一プログラムとして現代的ゲームに再創造され、復活したことである[吉田 2002a]。

一方、Kirkwall のゲームと Borders 地方のゲームには、いくつかの類似点も見られる。例えば、①参加人数の制限はないこと ②明文化されたルールを持たないこと ③ゲームが住民からの寄付で成り立っていること ④Duns を除いて審判は存在しないこと、などである。それらに加え、ゲーム中のプレーにおいてもいくつかの類似性が見出される。それは、①ボールを蹴ることは稀で、ボールに群がる密集、あるいはスクラム・プレーの連続 ②ボールを秘かに運ぶ (smuggle) というプレーが重要な戦術となること ③スクラム内での激しい身体の圧迫 ④ときに激しい殴り合い ⑤着衣の破損、などである。かつてのゲームは死者が出るほどかなり激しいものであったとされているが、現在は年配者がそれを収め、また家屋の損壊に対して自粛するなどプレーヤーが感情をコントロールして争わ

れている。

そして、**Borders** 地方内のゲームに目を向けると、そこにはいくつかの違いはあるものの、かなり類似点がみられる。それは、ゲームの開催日が伝承詩に基づいて決められていること、ボールの大きさや装飾、勝者への褒美に加え、ゲームの様相がほとんど同じであるなどである。**Borders** という地域は牧畜業、毛織物業を産業とし、関係性を保ち、支え合いながら生活が維持されている地域であり、それを背景に地域でゲームの存続を支え合っているように思われる。それは、先述の「何人かの同じメンバーが町を移動しながらゲームに参加」するという行動に表れている。また、ゲームの類似性の理由を問う質問に対して、「**Borders** は昔から保守的な地域だから」と地元の人々から返事が返ってくるのも、**Borders** という地域が一体感をもつ一つの共同体として機能していることを表していると考えられる。

先述の **Duns** の「既婚者」対「未婚者」のゲームに加えて、**Lilliesleaf** では、小学生だけのゲームが行われるなど、**Borders** 地方のゲームを一括りにはできないものの、地理的に隣接していることで、ゲームにはかなりの類似性が認められる。それでも全く同じゲームは存在せず、多様性をもって存続していることがわかる[吉田 2009]。

### 3. イングランドの存続するゲームの実態

#### 1) イングランドの存続するゲームの特徴

イングランドに存続する 10 箇所民俗フットボールの観戦・調査に基づいて、それらのゲームの実態を**表 8** [吉田 2017:38-39]にまとめた。また、それをもとにイングランドに存続する民俗フットボールの特徴を整理したのが**表 9** [吉田 2017:17]である。ここでは、それをもとにして、ゲームの特徴、ゲーム間の類似点や相違点を考察する。さらに、前述のスコットランドに存続するゲームとの比較から、地域間にゲームの性質に差異があるかどうかについて言及したい。

#### (1) ゲームの開催地・開始日等

民俗フットボールが存続する 10 箇所はイングランド中に散在し、それらのゲームが行われているのは、数千人から 2 万 5 千人規模の人口を有する町や都市である。スコットランドの **Borders** 地方と比べると、イングランドでは比較的大きな町や都市で存続している。



**表 9 イングランド存続する民俗フットボールの特徴**

(1) 開催地	イングランド全域に散在（数千人～2・3万人規模の都市や町）
(2) 開始日/開催時間/試合時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>①告解火曜日に集中（それ以降、復活祭期間まで）</li> <li>②ほとんどが午後開始・・・プレーヤーの年齢・仕事と関係による ※告解火曜日は祝祭日ではなくなったことと関係</li> <li>③時間制限を設けるゲームがある ⇒Alnwick, Ashbourne, Atherstone, St Ives</li> </ul>
(3) チームの区分	<ul style="list-style-type: none"> <li>①教区・・・St. Michael' vs St. Paul's (Alnwick)</li> <li>②地理的区分 <ul style="list-style-type: none"> <li>・町を二分・・・Upwards vs Downwards (Ashbourne), Uppies vs Downies (Workington), Town vs Country (St Columb Major)</li> <li>・町対町・・・Haxey vs Westwoodside (Haxey), Hallaton vs Medbourne (Hallaton)</li> </ul> </li> <li>③区分なし・・・Sedgefield, Atherstone, St Ives</li> </ul>
(4) プレー空間	<ul style="list-style-type: none"> <li>①町全体（ストリート、牧草地、空き地）</li> <li>②空き地の一区画・・・Alnwick</li> <li>③二つの町・・・Haxey, Hallaton</li> </ul>
(5) プレーヤー（年齢/女性の参加）	<ul style="list-style-type: none"> <li>①制限はないが、実際は中高生以上（St Ivesのみ小中学生）</li> <li>②特に女性の参加を認めないというところはないが、危険なために参加を見合わせている。参加してもスクラムの外から押す程度。ただし、Ashbourne, Workingtonでは、過去に女性の勝者が誕生</li> </ul>
(6) プレーヤーの人数	100～150人規模が多く、50名、300人規模も
(7) 使用されるボール（数/特徴）	<ul style="list-style-type: none"> <li>①各日に1個のボールを使用（1個のボールでその日のゲームを実施） ただし、ゲーム展開によって、Ashbourneでは各日に2～3個、Hallatonでは当日2～3個のボール（小さなピア樽）が使用される</li> <li>②各地固有のボールの特徴をもつ <ul style="list-style-type: none"> <li>・通常のサッカーボール・・・Alnwick, Corfe Castle</li> <li>・バスケットボール大 or それ以上・・・Ashbourne, Atherstone</li> <li>・ひと回り小さなラグビーボール・・・Workington</li> <li>・クリケット・ボール大・・・Sedgefield, St Columb Major, St Ives</li> <li>・円筒型（シリンダー状）の筒・・・Haxey</li> <li>・小さなピア樽・・・Hallaton</li> </ul> </li> <li>③ボールに装飾（描画、銀装） <ul style="list-style-type: none"> <li>・始球者にまつわる事象を絵にして描く（仕事、家族、趣味など）・・・Ashbourne</li> <li>・銀のプレートでボールの周りを覆う・・・St Columb Major, St Ives ※「シルバー・ボール」と呼ばれている</li> </ul> </li> </ul>
(8) ゴール/ゴールまでの距離	<ul style="list-style-type: none"> <li>①特定の固定されたゴール・・・Alnwick, Ashbourne, St Columb Major</li> <li>②一定の空間、場所、地域・・・Hallaton, Haxey, Workington</li> <li>③片方のゴールのみ・・・Sedgefield</li> <li>④ゴールなし・・・Atherstone, St Ives（Corfe Castle:現在はセレモニーのみ）</li> <li>⑤ゴール間の距離 200ヤード：Alnwick, 500～600ヤード：Sedgefield, 1.5～2.5km：Hallaton, Haxey, St Columb Major, Workington, 5km：Ashbourne</li> </ul>
(9) 文章化されたルールの有無	Alnwick, Atherstoneに明文化されたメモが存在
(10) 運営組織/運営の経済的基盤	Alnwick, Ashbourne, Atherstone, Hallatonに独自の運営組織（規模には大小がある）が存在
(11) 勝者への褒美	<ul style="list-style-type: none"> <li>①賞金の授与：Alnwick, St Ives（銀貨）, Haxey（Running Hoodのみ£2）</li> <li>②ゲームで使用されたボール：Alnwick, Ashbourne, Atherstone, Hallaton, Sedgefield, St Columb Major, Workington</li> <li>③ビールの提供：Atherstone, St Columb Major, Workington,</li> </ul>
(12) 審判の存在	<ul style="list-style-type: none"> <li>①「アンパイア」・・・Alnwick（各チーム2人ずつ、計4人）</li> <li>②揉め事を収め、家屋の損壊を防ぐ人たち・・・Atherstone, Haxey</li> </ul>

また、開催日は前掲の**表 5**（本章 p.56）のように、告解火曜日、そしてその後の復活祭の時期に集中している。ゲームの開始時間は、高校生の学業や成人の仕事を考慮して午後開催がほとんどである。かつて告解火曜日は休日とされていたが、現在では休日ではなくなったために、プレーヤーを確保するという意図もあり、ゲームの開始時間が設定されているようである。スコットランドでは、ゲームの終了時間は制限されていなかったが、イングランドでは、Ashbourne、Alnwick、Atherstone、St Ives の 4 つの町のゲームでは終了時間が設定されている。

## **(2) チームの区分及びプレー空間**

民俗フットボールは基本的に二つのチームがボールを奪い合い、自陣のゴールへとボールを運ぶことで勝利するとされている。スコットランドのゲームはすべてが、そのように二つのチームに分かれて争われているが、イングランドでも、教区、町を南北、東西に二分して、また隣接する町対町が争うという形式がほとんどながら、Sedgefield、Atherstone、St Ives ではチームが消滅し、個人、あるいはグループでプレーするゲームとなっている。また、プレー空間は、隣接する町を含めて町中をコートとしてプレーされるが、Alnwick だけは、町中から移動し、Alnwick 城下の川を挟んで城の反対側の空き地にゴールを設置し、ラインはないが、一定制限された空間の中でプレーされている（アウト・オブ・プレイはアンパイアが判断する）。

## **(3) プレーヤーの属性及びプレーヤーの人数**

参加するプレーヤーについては、St Ives を除いて、年齢制限はないとされているが、実際は中高校生、成人がプレーしている。女性の参加を認めないところはなく、多くのゲームでは、女性はスクラムを外から少しプッシュする姿を見るくらいであるが、Ashbourne では積極的にボールに関わろうという女性を何度か見かけた。また Alnwick では、女子高校生が男性たちに混じって男性顔負けのプレーを見せていた。また、Ashbourne と Workington では過去に女性の勝者が誕生しており、勇敢な女性として歴代の勝者のリストに刻まれている。また、プレーヤーの数については、当然ながらその町の人口と関係していると思われるが、スコットランドでは、Borders のゲームのようにかなり小規模であったのに比べ、イングランドでは 100～150 名、さらに 300 名から 500 名にも及ぶゲームまである。



Alwick



Ashbourne



Atherstone



Sedgefield



Workington



St Columb Major



Haxey (Haxey Food)



Hallaton (Bottle Kicking)



St Ives



Corfe Castle

図7 イングランドに存続するゲームで使われているボール

#### (4) 使用されるボール

使用されるボールについては、ゲームが行われる日に1個のボールが使用されているが、Ashbourne ではゲームの展開によって最大3個のボールが、Hallaton でも展開によって最大3個の小さなビア樽がボールとして使われる（ボールの数はゲームの数を表す）。ボールの仕様（形状・大きさ）は様々で、現在使われているサッカーボールを使うところ、バスケットボール大やクリケット・ボール大のボール、ラグビーボールのような形をしたもの、円筒形、ビア樽など多様である。ほとんどが中に詰め物がされているが、Atherstone のゲームのように、中に水が入っているというものもある。ボールの装飾として、Ashbourne ではボールを投げ入れる人物の属性や特徴が絵で描かれ、カラフルにペイントされ、また St Columb Major と St Ives では、ボールを銀のプレートで覆った「シルバー・ボール」と呼ばれるボールが使われる。その他のボールは、濃淡はあるが、茶色の革のボールである。Alnwick や Corfe Castle のように現在のサッカーボールを使うゲームもある。図7にイングランドの10箇所のゲームで用いられているボールを示した。

#### (5) ゲームのゴール

ゴールについては、町のはずれ、例えばかつて水車小屋があった場所など特定の場所にゴールとして固定された目標物が設置されているゲーム、また、パブがゴールとなっているゲーム、そして、そのゴールが、例えば川を越えたところなど、ある一定の広さの空間や町の境界線を越えればよいというゲームまである（図8）。さらに、かつて二つのゴールが設置されていたのが、先述の Sedgefield のように、チームが消滅し片方のゴールがなく



水車小屋の跡につくられた  
モニュメント (Ashbourne)



ゴールとなるパブ (Haxey)



柵の先にある小川を越えたところ  
がゴール (Hallaton)

図8 ゴールになっている場所の例

なったところ、Atherstone のようにゴールそのものが消滅し、特定の時間が来たときにボールを保持していれば勝者になるといったゲームもある。ゴール間の距離も約 180m から 5km くらいまでに及んでいる。

#### **(6) 文章化された印刷物（メモ）の存在**

民俗フットボールには「ルールはない」と地元住民は話す。ゲームはいつ始めるか、ゴールはどこで、どうなるとゲームは終了するかといった約束事は存在する。しかし、それらを含め、明文化されることはなく、地元の人たちには当たり前のことをわざわざ文章に残す必要性がないようである。実際、ルールと謳って文章化されたものは見当たらないが、Alnwick にはゲームの進行方法、賞金、審判の役割などが書かれた印刷物（メモ）が存在し、Atherstone にも、簡単ながらゲームの進行、終了などについて書かれたメモが存在する。しかし、それらは誰もが目にすることができるものではなく、特定の人たちの間だけで共有されている文章であった。

#### **(7) 委員会組織の存在**

現在まで存続してきているゲームでは、特定の人物が個人的に役割を担いゲームをコーディネートし、プレーヤーは気まぐれに集ってゲームを行っているというゲームもあるが、Ashbourne、Atherstone、Alnwick、Hallaton の 4 つの町や都市ではゲームを運営する委員会組織が存在し、ゲームのための資金集め、ボールの準備、始球者の決定、勝者への褒美の準備など、ゲームを組織的に運営し、経済的基盤を築く役割を担っている。

#### **(8) 勝者への褒美**

大変激しい戦いの末に勝者となった人物に与えられる褒美は、スコットランドでもそうであったように、ゲームで使われたボールが授与される。また勝者のみならず、勝利したチームのプレーヤーにビールが提供されるというのも同じであるが、スコットランド同様に勝者に賞金が授与されるというゲームがあり、高額ではないが、ゲーム参加へのモチベーションになっていることは確かである。また、Alnwick では得点者のみならず、ゲーム中に何人かのグッド・プレーヤーを選出し、彼らに賞金を授与していることなどは、参加者の確保を意図した取り組みともいえる。

## (9) 審判の存在

そして、審判の存在については、Alnwick では、「アンパイア」(umpire : 各チームから 2 名ずつ合計 4 名のアンパイアを配置) という名称で前述の文章化されたメモの中にその存在が明示され、実際のプレー場面においてゴール (得点) や一定の区域を越えた場合に旗でコールするなどゲームをサポートする様子を見ることができる。また、Atherstone でも、ゲームが停滞し、危険な状況になるとゲームを中断するなどの役割を担う委員会のメンバーが配置され、審判というほどではないが、ゲーム中のプレーを何らかの形でコントロールしている姿を確認することができる。Haxey においても、「ボギンズ (Boggins)」と呼ばれ、揉め事を収め、家屋の破壊を防ぐ役割を担う人たちが配置されている。

## 2) イングランドに存続するゲームの多様性と類似性

既述のように民俗フットボールが存続する 10 箇所は、イングランド中に散在し、それらは、Hallaton の 500 人、Alnwick、Ashbourne、Atherstone、St Ives、などの 10000 人規模、そして、25000 人近い人口を有する Workington と町の規模は多様であった。それは、プレーヤーの人数にも関係し、Ashbourne の 300 人近い人数を除けば、おおよそ 100 人くらいのプレーヤーによってプレーされている。ゲームの開催日は Workington 及び Hallaton は復活祭 (Easter) の時期に開催され、Haxey はグレゴリオ暦以前に使われていたユリウス暦によるクリスマスに開催される。そして、それらを除く他の場所では、ゲームの開催は告解火曜日に集中しており、かつてその日には、翌日からの断食を前の無礼講として暴飲暴食を伴い民俗フットボールを行って夜を明かしたといわれている。

St Ives は、少年たちだけのゲームとして現在プレーされているが、それ以外のゲームでは、特にスコットランドのような少年のゲームの設定はない。年齢制限はなくとも高校生以上の男性たちが中心となってプレーされている。ただ、Alnwick では参加者の確保の意味もあり、多くの女子高校生が男性に混ざってプレーしており、スコットランドのゲームに比べると、女性はよりボールに関わろうとする姿勢が見受けられる。それは、過去に女性の勝者が生まれたことと無関係ではないように思われる。

使用されるボールについては、地理的に近隣に位置する St Ives と St Columb Major において銀のプレートで覆われたシルバー・ボールと呼ばれるクリケット・ボールの大きさのボールが使用されている以外は、同じ形状のボールはない。Hallaton のように小さなピア樽がボールとして使われ、Haxey では円筒形をしたボールが用いられ、またクリケット・

ボール大のものもあれば、Atherstoneのように直径 65cm という大きなボールもある。さらに、Ashbourneのように、ボールを投入する人物の特性を絵にしてカラフルにペイントするなど、単にゲームの一道具としてだけではない意味を持たせて作成されているものまである。このように、イングランドに散在して存続するゲームにおいて使用されるボールが多種多様であることから、地域性を有することがわかる。

民俗フットボールは基本的に二つのチームがボールを奪い合い、自陣のゴールへとボールを運ぶことで勝利する。スコットランドのゲームは Duns の既婚者対未婚者という対戦を除いて、町の山の手対下の手（海側対山側）、東対西といった地理的区分によりチームが形成され、争われているが、イングランドでは、スコットランドと同様に町を二分するゲームの他に、教区対教区、また隣接する町対町が争うというようにチーム区分の規模が大きいゲーム、かつては町を二分して、また教区対教区で争われていたのが、Sedgefield、Atherstone、St Ives のように、チーム区分が喪失し、個人あるいはグループでプレーするゲームまであり、多様性が見出せる。この多様性は、ゴールの設置にも表れ、Sedgefield のように、かつては町のはずれに 2 つのゴールが設置されていたのが、現在は片方のゴールのみとなり、Atherstone では、ゴールそのものが消滅し、特定の時間が来たときにボールを保持していれば勝者になるというゲームの変容にも表れている。

スコットランドでは、民俗フットボールには「ルールはない」と地元住民は話し、一定の約束事が存在しても、それらは明文化されることはなく、文章には残されていない（ただし、Jedburgh では未公開のメモを入手）。現代的感覚からは、不都合があれば、何らかの対応策を文字にして共通理解を図ろうとするが、敢えてそれをせず、口承することに意味を持たせている。このようにスコットランドではゲームに関して文章化されたものは、Jedburgh のメモを除いて目にすることはなかったが、Alnwick 及び Atherstone では、ゲームに関する申し合わせが書かれた印刷物が存在した。Alnwick の印刷物（後掲 p.88 図 12）には、ゲームの進行や勝利の決定、勝者への賞金、審判の役割などが示されており、またボールも現在のサッカーボールを使用し、足のみ使用が許されることなどが記載されている。それは現代的ゲームへと変容するなかで作成されたものであると考えられる。また、Atherstone でも、インターネット上でゲームに関するメモが存在し（ただし、現在は見あたらない）、委員会の広報担当であった H.タフト（Harold Taft、以下 タフト）から別のメモを入手することができた。

スコットランドの Duns では、サマー・フェスティバルの一つの行事として再編され再

開したゲームに審判が位置づけられているが、イングランドの Alnwick にも ‘umpire’ (審判) と銘を打つ存在がいる。その役割はゴールしたかどうかを判定し、ボールが一定の範囲を出た場合にキック・インするくらいであるが、一定の役割を果たしている。また Haxey では、揉め事を收拾し、家屋の損壊を防ぐための数名のボギンズと呼ばれる監視役が配置され、Atherstone では委員会のメンバーがトラブルを避けるためにそれとわかる服を着用してゲームを見守っている。なお、Alnwick をはじめとする 4 つの町にはゲームを運営する委員会組織が存在し、ゲームを組織的に運営し、経済的基盤を築く役割を担っている。

異質なゲームとして、職人組合の組織をバックにした Corfe Castle のゲームは、ゲームの体をなさず、その年に見習い職人として認められた 2-3 名と組合員併せて 7-8 名で町中をボールを蹴りながら 10 数分かけて駆け巡るといふ儀式と化し、全く競技性を欠いていたセレモニーとして形式的に行われている。

このように、イングランドに存続するゲームは、イングランド中に散在していることもあり、その共通性として挙げることができる要素を十分見出せず、地域的多様性を持って存在していることが強く浮かび上がってくる [吉田 2017]。

### 第 3 節 消滅、存続する民俗フットボールの多様性の意味

以上のような前節までの考察からは、英国において中世以降存在したといわれる民俗フットボールの姿、そして、それらが英国中に散在し、民衆の娯楽の一つとして楽しまれ、また社会的抗議の隠れ蓑としても機能し、権力者による度重なる禁止令に抵抗しながらも、共同体でゲームは存続していたことなどが確認できた。しかし、産業革命を契機に近代化が進行する中で、民俗フットボールは、農村部では囲い込みによって、都市部では経済発展による土地の商業的利用が進行することによってプレーの場を失っていった。また、都市部を中心に、産業資本家が中心となってピューリタニズムを推進・強化し、人道主義的思想が広まる中で、怪我や危険を当たり前としてきた娯楽は、人口の流入によってゲームの規模が拡大しその暴力性が非難されるようになった。そして、そうした肥大化したゲームがもたらす器物を破壊する行為はじめ治安の維持を乱す行為に対して当局が乗り出し、騒じょう取締令、公道法や警察法などを適用して取り締まりを強化し、弾圧したことによって民俗フットボールは消滅していった。一方農村部では、都市化に伴って人口が流出し、ゲームの担い手がなくなるという状況はゲームの存続にとっては致命的であり、それま

で存続していた町や村でも人口の減少によって徐々にゲームは消滅していった。たとえそのような産業革命期を乗り越えたとしても二つの世界大戦によって担い手を失い、20世紀中ごろまでにはいくつものゲームが消滅していったのである。つまり、一方は人口増加によってゲームが肥大化しそれが引き起こした騒乱を当局が弾圧し、もう一方は人口の減少によってゲームの担い手を失ったという人口の両極化現象から民俗フットボールの消滅の背景を捉えることができる。民俗フットボールの消滅に関しては、上記のこれまで定説といわれることが原因となっていたことは確かであるが、ここで注目した人口の移動の問題は、産業革命によってもたらされた大きな社会変化の一つであり、それが人びとの生活や文化の変化にも多大な影響を与え、多くの民俗フットボールを消滅させ、あるいは変容させる重要な要因となることが確認できたのである。

さらに、産業革命期の民俗フットボールについては中村やマーカムソンによって断片的に言及され、産業革命期は民俗フットボールが消滅へと向かう契機となる時期としてのみ捉えられている。しかし実は、産業革命期は中世から現代へと民俗フットボールが変遷する重要な移行期として捉えることが、資料的な不十分さはあるながらも包括的に理解することができるのである。

そこで、そのように多くの民俗フットボールが消滅する中で、英国では現在でも 17 箇所民俗フットボールが行われていることが確認できたことから、それらの現存するゲームの様子を分析した。その結果、スコットランドに存続するゲームは、ブリテン島のスコットランドとイングランドの境界に位置する **Borders** 地方では、地理的に隣接していることもあり、ゲームには一定の類似性が認められたが、同様のゲームであるとは言い難く、遠方のオークニー諸島の **Kirkwall** とは部分的な類似性はあるものの、全く別のゲームであった。またイングランドにおいても、一部隣接するゲームにはボールの類似性はあるものの、多様であることが確認できた。本章では、整理の方法として、スコットランドとイングランドに分けて民俗フットボールの特徴について考察した。それは、英国の歴史上、政治、経済、文化などに両者には一定の異なる歩みや対立があり、それが民俗フットボールに何らかの影響を与え、変化・変容させているのではないかという仮説を持ったからであった。しかし、そのゲームの起こりやどこからどのように伝播したのかは不明であるが、明らかになったその多様性からは、スコットランド及びイングランドといった地域性を背景にした特徴は確認できず、近接するところを除けば、民俗フットボールの特徴をひとまとめにして語ることはできなかった。それは当然のことともいえるが、その村や町の固有

のやり方でゲームを独自に変化・変容させ、これまで存続させてきたからであると考えられる。そして、第1節で検討し明らかになったように、中世以降にその存在が確認され、その後消滅した民俗フットボールにおいても同じく多様性をもって存在し、また、その消滅の仕方もいろいろであった。

サッカーとラグビーの起源といわれるフットボールがかつて英国中の町や村で行われていたという理解が一般論として定着している。そしてそれらは、無統制で暴力的であり、ときには死者も出るほど危険性を有するゲームであったということも広く受け止められている。そのような認識に対して、中房が指摘するように、それを観戦した人物の印象的な見解にとどまっていること、またある特定の事例から抽出された特殊な要素を一般化することの問題性には留意する必要がある、確かに筆者も類似性について考察したが、それを一般化することができる要素は見出せず、一括りにして民俗フットボールを表現することはできなかった。その代わり本章の考察から、現在のサッカー、ラグビーが世界基準となる統一ルールをもち、グローバルな存在として世界中でプレーされているのとは対照的に、民俗フットボールは各々の共同体内において、固有の意味をもち、それぞれのやり方で行われてきた、また行われているローカルな存在であることが確認できたのである。

本章で行った考察は、ゲームの様相、競技形態に基づくものであり、その視点から、形態的多様性の存在が確認されたが、民俗フットボールという文化がその地域や社会空間の中でどのように位置づき、そこに類似性や共通性があるのかという視点での分析は加えられていない。たとえ地域ごとにゲームの形態が異なろうとも、そこに住む人たちがゲームに見出すコミュニティ内交流、人と人をつなぎ、人と地域をつなぐ機能を民俗フットボールは果たし、また、それによりコミュニティの発展を支えてきたということは十分考えられる。形態論的観点からは民俗フットボールは多様で共通性が認められないが、その社会的なあり方や社会生活に対する機能に共通性や多様性が認められるかどうかは、別途検討しなければならない。併せて、現存する民俗フットボールに基づいて、近代化はじめ社会変化と民俗フットボールの存続・変容の関係を検討することが次章の課題となる。

## 第2章 存続する民俗フットボールの変容

序章でも述べたように、「フットボール」という用語は、14世紀（1314年）に当時のロンドン市長がエドワードⅡ世の名で公布された「フットボール禁止令」が記録に残っている最初の出自であるといわれている。そのようなゲームが、中世、そして多くのゲームが消滅する契機となった産業革命前後の時期にどのように存在し、さらに現在まで存続してきたゲームの姿は第1章で示したとおりである。

では、民俗フットボールはかつてのゲームがそのままの形、そしてゲームの意味も変わることなく踏襲されてきたのであろうか。それとも、それらは時代の進展による要請に応え、あるいは主体的に適応させながら、何らかの変容を伴って現在に至っているのだろうか。ここでは、まず現在も存続するゲームに関して残された資料、また筆者のフィールドワークを通して収集された語りをたよりに、民俗フットボールが産業革命、そして資本主義の進展に伴ってどのように変化し、近代スポーツの登場にどのように対応し、存続してきたかについて考察する。さらに、前章では存続する民俗フットボールの現状からゲームの形態面からみた多様性が見出されたが、ここではゲームの変容及び社会的存在様式における多様性、共通性について検討する。

### 第1節 存続する民俗フットボールの変容内容

第1章で確認したとおり、存続するゲームの形態は、多様性を有し、一般化できる共通の特徴を見出すのは難しい。そして第1節で整理したように、民俗フットボールは、英国を席卷した産業革命と近代化の波にさらされたが、それへの対応の仕方は一様ではなかった。なかでも現在存続するゲームは、もともと固有の形態をもっていたと思われるが、それぞれに異なるやり方でゲームを近代的状況に適応させてきたことから、それらのゲームの変容においても多様性があると解釈できる。一方で、ゲームの変容の仕方にはいくつかの共通性も見出せる。

#### 1. 人口動態とゲームの淘汰

産業革命は、これまで述べてきたように、産業構造や社会構造を変革させ、工業化、都市化をもたらし、また人々の生活時間の活用や生活感覚、そして人道意識をも変化させ、それによって多くの民俗フットボールは担い手を失い、衰退、消滅していった。しかし、産業革命は民俗フットボールを衰退させる方向にだけ作用したのではない。第1章で示したように、産業化に伴う人口の変動が小規模なゲームを淘汰させた一方で、大規模なゲー

ムに収束させるという効果をもたらしたということもいえるのである。その例として、辺境ともいえるオークニー諸島において、唯一人口が増加し、その地域の首都となった Kirkwall で行われている Ba'ゲームが挙げられる。Kirkwall は、そもそも農業、漁業が中心であった町が、産業革命を機に人口が流入し、オークニー諸島の中心都市となっていたのである。またその他にも、農業が中心ながら、1951年に英国で最初にできた世評の高い国立公園であるピークディストリクト国立公園（Peak District National Park：トレッキングで有名）の南の玄関口として、現在多くの観光客が訪れる Ashbourne の 'Royal Shrovetide Football'、石炭を扱う工業都市として成長した Alnwick のゲーム、鉄鋼業で栄えた Workington のゲームなどもその例として挙げる事ができる（表 10）。

表 10 存続する民俗フットボールが行われている町や村の人口（単位：人）

スコット	Kirkwall	Jedburgh	Ancrum	Denholm	Hobkirk	Lilliesleaf	Duns
ランド	7,000	4,000	400	600	200	250	2,600
イングラ	Ashbourne	Alnwick	Sedgefield	Atherstone	St Columb	St Ives	Workington
	10,000	8,000	4,500	8,300	4,000	11,000	24,300
	Haxey	Hallaton					
ンド	4,500	500					

（2010年までの調査にもとづいて作成）

その一方では、オークニー諸島のメインランドやその周辺の島々で行われていたゲーム、またスコットランドの Borders 地方で行われていたゲームは、人口の減少に伴う担い手の喪失により、いくつものゲームが消滅している。ところが、その Borders で周りの町や村でゲームが消滅するなか、ごく小規模ながら4箇所のゲーム（Ancrum、Denholm、Hobkirk、Lilliesleaf）が現在も存続している。それらは、一応、「上手」と「下手」、「東」と「西」というチーム区分はあるものの、相対するチームが争うというゲームではなく、個人やグループでボールをゴールし、褒美としてボールや賞金を獲得しようとする形式のゲームとなっている。そこでは、かつては真剣な勝負、そして、それが町の存続や発展に役立つという意味があったようであるが、現在ではそのような意識はなく、趣味としてゲームを行い、プレイヤーの地域社会をこえた相互交流がcaろうじてゲームを支えているようである。

それらのゲームを渡り歩くプレーヤーの中には、ゲームを存続させるためにプレーしていると話すプレーヤーもあり、そのような意識がゲームの消滅に歯止めをかけているともいえ、その意識を引き継ぐ担い手がいる限りゲームは存続すると考えられる。つまり、いうまでもないことであるが、参加プレーヤーの確保がゲーム存続の最低の必要条件なのである。調査の範囲では、Kirkwall 及び Ashbourne では通常 200 人から 300 人（Ashbourne のゲームは、メディアが放映したときに数千人が参加するといっていたが）のプレーヤーが参加しているが、Borders に存続しているゲームは、過去には Jedburgh では数百名のプレーヤーの参加があったともいわれているが、現在では 10 人から 50 人のプレーヤーが参加するにとどまっている（図 5 参照）。

## 2. ゲーム空間の移動や制限

多くの民俗フットボールは都市化、囲い込みによってプレー空間を失い消滅していったといわれていることから、ゲームの存続にとって重要な要素となるのがプレー空間の確保である。例えば Kirkwall では、かつては町はずれの空き地で行われていたのが、教会前の空地へ、そして町中へと移り、また Alnwick では、町中から城主の所有する空地へとゲームのコート・会場が移動した。民家が少なく、人々の生活範囲が狭かった時代には、ゲームが町中で行われても、町の建物、施設に及ぼす被害はそれほど問題にされなかった。しかし、都市化が進み、家屋や施設が密集する環境下では、ゲームをプレーする側にはゴールまでのいろいろな道筋が考えられ、おもしろさが増すという見方もできる一方で、ゲームの規模が拡大することで被害は増大し、財産が侵されることに対する嫌悪感を増すことは十分考えられる。ましてや、外から町に移り住み、また仕事の場を確保した新興住民にとっては、生活を脅かす厄介な存在となり、たとえゲームの意義を感じていても、人々の生活感覚、道徳観、治安維持などの意識の変化によって、その荒々しさによる家屋の損壊をその代償とすることはできなくなるということもあったであろう。以上のように、近代化によるそのような変化が、ゲームの場所を移動させ、またプレーする場所を制限するという対応を余儀なくさせたことは容易に想像される。

例えば、Alnwick や Atherstone、Lilliesleaf、そして Duns などは、その例として挙げることができる。現在英国に存続している 17 箇所の民俗フットボールの中で、町中から別の場所に移動させ、特別に指定された空き地でゲームが行われているのは、後述する Alnwick のみである。また Atherstone では、かつては、州境となるアンカー川（River

Anker) を挟んでアサーストンの属する Warwickshire (ワーウィックシャー) と Leicestershire (レスターシャー) の二つのチームによって争われるゲームであった。しかし、1974年に町のメイン・ストリートである「ロング・ストリート (Long Street)」上だけでプレーを許すという委員会の決定によってストリート上でのプレーに制限された<sup>30</sup>。ゲームが始まるとその狭いストリートは 500 人を越える人たちで埋め尽くされるのである。また Duns では、町の中央広場、それはそれほど大きな空間ではなく、その広場の両サイドにドラム缶を置いてそこにボールを入れるというゲームになった。さらに Lilliesleaf で



図9 プレー空間が移動し、制限された空間でプレーされているゲーム

<sup>30</sup> Atherston では、かつて Warwickshire と Leicestershire の男たち (lads) がその州境となるアンカー川 (River Anker) を挟んでゲームを行っていた。ゲームは川に架けられた橋の上からボールが投げられスタートし、川や河原がゲームの舞台となった。そこに一番近い町がアサーストンであったため、その伝統が Atherstone に引き継がれたそうである。また、1974年に Shrove Tuesday Ball Game Committee が組織され、ゲームを Long Street に制限することが決められた。

は、小学生の子どもたちだけのゲームが行われているが、それは学校のすぐ前にある牧場の一区画のみで行われている。今まで町全体をいわゆるコートとして行われていたゲームが、このようにプレー空間の制限を受けたゲームへと変容していったのである（図 9）。

### 3. ゲーム時間の制限とゲームの複数化

いくつかのゲームではプレー時間も制限されるようになった。Ashbourne は午後 2 時にゲームがスタートし、午後 10 時までにゲームが終わらなければならない。Atherstone ではゲームは午後 3 時に始まり午後 5 時に終了するというように時間の制限が加えられている。他に Alnwick では、第 1 ゲーム、第 2 ゲームそれぞれ最大 30 分間で行われ、ゴールの数が 1 対 1 の場合は、45 分を限度にして第 3 ゲームが行われる（トータルで最大 105 分）。Sedgefield では午後 1 時から最大午後 6 時まで行われ、そして、St Columb Major ではゲームは午後 4 時 30 分に開始され、約 1 時間ストリートを行ったり来たりしながらボールをパスし、その後各チームのゴールへ向かう戦いが始まる。終了時間は決まっていないが、午後 8 時に勝者は町のマーケット・クロスにやって来て、そこで勝利の確認をし、その後、勝者は銀のボールを持って町にある 6 つのパブを回ることにしている。ここでは、ビールが入ったボトルに銀のボールを入れたシルバー・ビア（図 10）が振舞われ、パブにつめかけた人たちはそれを飲んで幸運のお裾分けに与る。以上のように、イングランドに存続するいくつかのゲームには、時間の制限が設けられるようになったが、スコットランドに存続するゲームには、小学生だけで行われる Lilliesleaf を除いて、現在も時間制限はない。

かつて、ほとんどのゲームは 1 点先取制であり、時間の制限がない分、一度のゴールでゲームは終了した。そのため、短時間でゲームを終わらせないように、あえてゴールするのを避けてボールの争奪を楽しんだともいわれている。そのようにゲームを楽しむ機会を多くする意味から、存続するゲームの中で、スコットランドでは Borders 地方のすべてのゲームにおいては、記念日や功績を祝うためにその当事者自身による寄付によって用意されたボールの数



図 10 St Columb Major のシルバー・ビア

(通常 7-8 個) だけゲームが行われる。またイングランドにおいては、上述の Ashbourne では午後 2 時に始まり、午後 5 時までに終了すると、新たにゲームを行い、Alnwick では、第 1、第 2 ゲーム (場合によっては第 3 ゲーム) の 2 回のゲームが行われるようになったと考えられる。そのように複数のゲームは行われなくても、Sedgefield、Atherstone、St Columb Major、Haxey では、本番のゲームの前に模擬ゲームのようなことが行われており、それらはゲームを盛り上げるセレモニー的意味合いをもっている。ゲームが年に一度あるいは二度しか行われないことからすれば、一度のゴールでゲームを終了させてはつまらなく、上述のゲームの複数化や模擬ゲームの導入などによってゲームを楽しむ時間を保障しようとする方策がゲームに新たに加えられたともいえよう。

#### 4. 近代化が生んだ委員会組織

人口規模が大きく参加プレイヤーの多い町の中で、いくつかのゲームにはゲームを運営する組織として委員会が存在する。それらは、スコットランドでは Kirkwall, Jedburgh, Duns、イングランドでは Alnwick, Ashbourne, Atherstone (ただし Hallaton は少人口) で行われているゲームである。なかでも Ashbourne と Kirkwall のように、今日でも非常に激しいゲームが行われているところでは、暴力の自己規制の啓蒙やゲームによる損害への対処についての公的機関との折衝など委員会が重要な役割を担っている。

一方で、人口規模が小さく、プレイヤーの数も少ない町、例えば、Hobkirk のゲームでは、牧場主の長老がゲームをコーディネートし (図 11)、また Ancrum のゲームでは、ゲームのボールを提供している靴職人がゲームの運営の責任を負うなど、ゲームを運営する組織やグループはなく、個人の努力に頼った運営がされている。

その他には、Denholm のゲームのように運営する人物や集団・組織が不明で、ゲームの開始時間は不定時 (地元の人でも午後 4 時くらいとしか知らない)、ボールをもってやってきた人物の数だけゲームが行われるが、それは事前にどれだけの数かは不明といったゲームもある。

委員会の具体的な役割・機能としては、ゲームの開催に必要な費用の調達、始球式



図 11 Hobkirk のゲームを仕切る長老

でボールを投入する人物の人選、ボールの製作の依頼、カウンスル及び警察はじめ関係機関との連絡・調整（ゲームによる破損の補償、ゲーム後の清掃、怪我やトラブルの対応など）、ゲームの広報（テレビ・新聞などメディアとの対応）などが挙げられる。なかでも、ゲーム中の怪我の対処、ゲーム後の家屋や施設のダメージに対する対応、ごみ処理には苦勞しているという。ただし、Ashbourne ではゲームによる損傷・損壊は保険によって補償される。委員会は、Ashbourne では 12 名、Kirkwall は 6 名、Alnwick は 64 名、Atherstone は 10 名のメンバーで組織されているが、どこも年配者・高齢者がその中心となっている。基本的には、委員会のメンバーが次のメンバーを人選し、リタイアしたメンバーの補充をしながら組織を存続させていると聞いた。そのメンバーは対戦する両チームから選ばれているが、例えば Kirkwall では、その人数は必ずしも均等ではなく、チェアマンは選挙で選ばれるが、チームの利害を越えて、ゲームを存続させる委員会の長にふさわしい人物という視点によって選出されるという。委員会組織ではないが、Jedburgh のように町のシニア・メンバーによって作られている組織（Jedburgh Callant's Club）がゲームの運営的役割を担っているところもある。

以上のような機能をもつ委員会組織ができるまでは、個人や有志がゲームを支え、地縁、友人関係に支えられてゲームは維持されていた。そのためにゲームに対する問題事象や弾圧などに組織的に対処し対抗する術をもたず、存続の基盤の弱さが多くของเกมが消滅させていったと考えられる。しかし、産業革命期以前には存在しなかった委員会が、後述する Alnwick のように産業革命後の近代化した社会の中で生まれ、また Kirkwall や Atherstone のように 20 世紀に入って誕生するなど、近代化の産物としてゲームを支える組織が形成された。その委員会は、ゲームの運営、ゲームにふりかかる問題や課題への対応のみならず、ゲームの改変などに組織的に取り組み、当局との関係、住民との関係を良好にするなど、民俗フットボールの存続に貢献してきたのである。

## 5. 審判制、ルールの導入

多くのゲームでは、審判は存在せず、セルフジャッジが基本である。人口規模が比較的大きい町の中には、Alnwick、Atherstone、Haxey、Duns のゲームのように審判制の導入によってゲームを外部から規範的に制御しようとする方向に向かったケースもある。例えば、Alnwick では各チームから 2 人ずつ計 4 人のアンパイアが任命される。彼らは、ゴールの判定、ラフ・プレーのジャッジ、そしてボールが一定の範囲を出た場合に、ボール

を蹴り入れるなどの役割を担っている。また Duns では、レフリー (referee) が存在しており、ゲーム中の危険な場面を察知し、笛を吹いてゲームをストップさせ、またボールがスクラムからなかなか出てこない時にはゲームをストップさせ、いずれの場合もレフリーがボール頭上にけり上げてゲームを再開させる。しかし時折、形勢の不利なチームに加担するかのようその不利なチームに向けてボールを投げたり、ボールを手渡したりもする。どちらの場合も、現在の審判のような厳格さはなく、ゲームを演出するような存在のように受け止められる。Alnwick では、後掲のガーナムの論文によると、ゲームが町中から空地へ移動し、10 年間の中断を経てゲームの再開された後の 1862 年に審判が導入されたとされている。また、Duns での審判の導入は、かつて行われていたゲームが中止され、夏のフェスティバルのイベントとして再開された 1947 年以降である。

こうした変化と並行して、審判を導入したところでは地域社会に立脚するチーム区分が曖昧化する傾向が観察される (ただし、Duns は既婚男性対未婚男性で争われる)。その事例として、プレーヤーの確保の意味からアメリカからの交換留学生の参加を見込み期待している Alnwick のゲーム、チーム区分が完全に喪失した Atherstone のゲームを挙げることができる。なお、Haxey のゲームは二つのチームの争いながら、一方のチームのゴールが 3 つに分散しているために、結局は 4 つのチームが争うゲームへと変容した特異な事例といえよう。

このような審判の導入と併せてゲームに一定の約束事を決め、それを簡単なメモながら文章化しようとする動きも現れる。民俗フットボールでは、基本的に明文化されたルールはないといわれているが、存続するいくつかのゲームには現在のルールブックのような体裁は整っていないものの、ゲームを行う上での約束事や運営上の取り決めなどが書かれた印刷物やメモが存在するのである。Alnwick のゲームでは、委員会のメンバーの名簿とともにゲームのスタートからゴール、そしてその後のセレモニーに関する内容が 8 項目によって簡単に書かれた 1 枚の印刷物がある (図 12)。これは委員会のメンバー以外に一部のところにも配布されているようであるが、一般には出回っていないものであると聞かされた。筆者はゲーム後の委員会の会合に同席するという幸運に恵まれ、それを手にすることができた<sup>31</sup>。

---

<sup>31</sup> マグーンの著書にも古いバージョンながら、バージョンの古い同じノートが「アニックで行われた告解火曜日の蹴球を告げるビラ (1930 年)」と題して掲載[マグーン 1985:195]されており、筆者は 2000 年入手したが、1930 年にはノートが存在していたことがわかる。

# FOOTBALL DAY SHROVE TUESDAY

The Ancient Game of FOOTBALL will be played as heretofore on the NORTH DEMESNE on

## FEBRUARY 20th, 2007

by kind permission of  
**HIS GRACE THE DUKE OF NORTHUMBERLAND**  
LORD OF THE MANOR

### COMMITTEE OF MANAGEMENT

Mr T.W. Pickard (Chairman)	Mr T. Claxton	Mr W.A. Green	Mr I.A. Robertson	Mr M. Armstrong
Mr E. Hatley (Vice Chairman)	Mr A. Davidson	Mr W.F.P. Hugonin	Mr W. Robinson	Mr S. Cairns
Mr R.A. Bingham (Secretary)	Mr P. Deakin	§ Mr D.A. Hurrell	Mr M. Sergeant	Mr G. Castle
Mr P. Smith (Treasurer)	Mr J.W. Deebie	Mr A. Ions	Mr W. Sherman	Mr P. Edgar
Mr J. Ainsworth	Mr A. Dodds	Mr D. Jackson	Mr A.J. Smith	Mr B. Egdell
Mr M. Armstrong	Mr F. Dyson	Mr A. Jenkins	Mr D. Stephenson	Mr S.R. Egdell
Mr J. Balmbra	Mr P. Edgar	Mr C. Jobson	Mr R.G. Swan	Mr R. Farnsworth
Mr C.R. Brown	§ Mr B. Egdell	Mr A. Kim	* Mr R. Taylor	Dr A. Fortune
Dr C. Brown	Mr S.R. Egdell	Mr G. Knox	Mr E. Telford	Mr N. Foster
Mr S. Cairns	Mr R. Farnsworth	Mr A. Lawson	Mr J. Thompson	Mr R.R. Graves
Mr E. Carlisle	Mr N. Forster	Mr P.T. Lee	Mr P. Turnbull	Mr A. Green
Mr T. Carter	Dr A. Fortune	Mr P. Lewis	Mr R. Waugh	Mr A. Jenkins
Mr G. Castle	Mr H. Foulger	Mr A. Lindsay	Mr M. Whinham	Mr P. Lewis
	Mr G. Frank	Mr N. Luke	Sir J. Willis	Mr W. Newbegin
	Mr G. Frater	Mr W. Newbegin	* Mr R. Wilson	Mr W. Robinson
	Mr R. Graham	Mr R. O'Brien	Mr W. Wilson	Sir J. Willis
	Mr R.R. Graves	Mr W.L. Proudlock	Mr J. Wright	

\* Umpires: St. Paul's

§ Umpires: St. Michael's

Trumpeter: D. Jackson

**Prizes of £10 will be awarded to the winners of the first and second Hales and £20.00 to the winner of the THIRD or Conquering one.**

**Up to 20 prizes of £2.00 will be awarded in recognition of Good Play.  
The Match to be played between persons resident in the Parishes of  
St. Michael's and St. Paul's (as formerly established).**

### BYE-LAWS as below

**The Football will be received at the Barbican of the Castle by the Committee at 2.00 p.m., the match to begin at 2.15 p.m.**

**N.B.: The Prizes will be given to those Persons ONLY who have been actively engaged in the match**

### BYE-LAWS

- The Ball shall be received at the Barbican of the Castle by the Committee who shall then convey it to the North Demesne, preceded by His Grace's Piper.
- The Hales shall be in the North Demesne, a furlong apart.
- The game shall be played in two periods of 30 minutes each; if the score is then even, a final period of 45 minutes shall be played. However, immediately a Hale is confirmed by the Umpires a period is ended.
- The honour of kicking it up in the centre of the Hales shall be given to the victor of the former year (if available), or to a person elected by the Committee.
- The Committee shall appoint Umpires who shall be judges of fair play and the scorers of Hales; in the event of the Umpires not agreeing on any appeal the decision of the Committee shall be final. Whenever the Umpires cause the trumpet to be sounded, the ball shall be considered DEAD. Should the Ball at any time be declared DEAD at or near the Hale, the Umpires shall cause it to be taken a sufficient distance in a straight line from the Hales, before coming again into play.
- The ball shall be KICKED ONLY, and shall not be carried, thrown or jerked from the hand at ANY TIME during the game.
- Any person loitering near Hales, or kicking against the Parish in which he resides, will be disqualified from participating in any reward. Persons resident outside Alnwick will be deemed a St. Paul's player if residing to the west of the A1 and a St. Michael's player if to the east of the said A1. In doubt, consult a member of the committee (wearing rosettes).
- At the end of the game the award Ceremony will take place. THE BALL SHALL REMAIN THE PROPERTY OF THE COMMITTEE THROUGHOUT until such time that the Chairman declares the result of the game and then releases the Ball from the Committee's charge and ONLY THEN it shall become the property of whoever carries it out of the North Demesne.

ALNWICK, JANUARY 2007

Printed by The Hub Works, Alnwick, 510040

## 図 12 Alnwick で入手したゲームに関するノート<sup>32</sup>

<sup>32</sup> ゲーム終了後に開催される委員会のパーティーに招待され、そこで各テーブルに置かれていたものを入手した。

また、Atherstone でも、家屋や建物、施設の損壊には、委員会が一切関知しないということをも明言した内容と Alnwick 同様に、ゲームの開始から終了までの簡単な約束事が 8 項目によって書かれたメモが存在している。ゲームの広報を担当しているタフトは、インターネットを通してゲームのいろいろな情報を配信しており、新しいツールによって民俗フットボールの存在や情報を知らせ、その存続を下支えする役割を担っている。その広報の一環としてメモを発信したことがあると述べていたが、残念ながら現在それは見あたらない。他には、Jedburgh を訪問した時に、町のインフォメーションで観光客からのゲームに対する質問に答えるマニュアルとして作成された “The Rule of Hand Ba” (作成年不明) というタイトルのメモを手に入れることができた。そのなかには、ゲームの概要や約束事が書かれているが、‘rule’ といえるものではなく、また印刷され、ゲームの観戦者に配布するという性格のものではなかった。再度町を訪れたときには、インフォメーションの職員はその存在すら知らなかった。そして、ゲームをよく知る長老として紹介された G.カークウッド (Gideon Kirkwood、以下 カークウッド) と面談した時に、“Notes for the Guidance of Future players of Hand Ball at Jedburgh,1970 (Provisional)” を入手したが、カークウッドによると、それはゲームの理解はもとより、商店のダメージに対する商人からの不平と改善要求により、ゲームの開催日と時間が変更されたことをプレーヤーや新興住民に周知しようと作成<sup>33</sup>されたものだという。しかし、それはあまり活用されていないとも話していた。Jedburgh で入手できた両冊子のなかには、①起源②ゲームの概要③チームの区分④言葉の定義、の 4 項目の内容が記載されている。そのなかで、「②ゲームの概要」では、「明文化されたルールはない」と書かれてありながら、「④言葉の定義」の中に、‘Putting the ball up in the air’ という項目があり、そこにはゲームが特定の状況に陥った場合やプレーヤーが特定の行為を行った場合には、空中にボールを投げ上げて再開ということが規定されている。このようなこれまで住民の中で暗黙の了解として理解されていたことが、未整理ながら明文化せざるを得ない状況を迎えたのは、それまで代々そこに住む住

---

<sup>33</sup> Jedburgh では、1970 年まで、青年のゲーム Callant’s Ba’はキャンドルマス (Candlemas:2 月 2 日)、大人のゲーム Men’s Ba’はファスターンズ・イーエン Fastern’s E’en に行われていた。しかし、町の商人からゲームが 2 日間行われることによる商売への影響やゲームによる店の損壊 (予防のための準備も含め) に対する費用負担などについて不平・不満が強まり、それ以後、ゲームは午後からすべての店が半休となる木曜日 (ファスターンズ・イーエン後) だけにその開催日が固定され、青年のゲームは昼の 12 時から、大人のゲームは午後 2 時から開始されることになった。その変更を周知する目的でノート作成された。

民ならば自明である約束事を知らないプレーヤーや住民が増えたことで、そのようなメモを作成する必要性に迫られたのではないかと推察される。

以上の印刷物やメモには、ゲームを成立させるための最低限度の約束事が書かれているが、唯一 Alnwick のものには手の使用を禁止する条項が記載されている。それ以外のゲームの中でのプレーに関する禁止条項は見当たらない。どの民俗フットボールにも、例えば、スタートやゴールはどこか、チーム区分はどのようにされているのか、ゲームはどのように開始し、終了するのかなどについての共通理解や約束事があり、それらがなければゲームは成立しない。要するにそれらを明文化するか、しないか、あるいはそれらをルールと呼ぶか呼ばないかという問題であるともいえ、明文化の必要性がなく、明文化しないことの意味やこだわりこそが民俗フットボールを特徴づけていることを再認識させられる。

## 6. ボールの変化と付与された社会的意味

かつて民俗フットボールでは、牛や豚の膀胱が使用されたというのは有名であり、それはいくつもの史料の記述から確認することができる。しかしその後、ボールは牛の革の中にコルクくずを詰めたものや藁を詰めたもの、あるいは綿を詰めたボールへと変化する。それは、ボールの耐久性を考慮したこと、そしてゲームの様相がスクラム状態の中でボールを奪い合い、また手で投げ、手に持って走るといったプレーに適したものが求められた結果である。例えば、Kirkwall では、1830 年代に空き地からストリートにゲーム空間が移動したことに伴って、それまでの動物の膀胱に革を覆って作られたボールから、ボール中にコルクくずが詰められた重く堅いボールに改良された。それは、草地でのプレーから石畳や未舗装の大小のストリート上をボールが転がり、そこで人がボールに群がることで受ける圧迫に耐え得る仕様のボールが求められたからだといわれている [Robertson 2005:69]。

民俗フットボールでは、ボールにプレーヤーが密集し、その中でボールの争奪がおこなわれるが、そこでは、ボールを保持しているプレーヤーが味方プレーヤーにボールを渡し密輸する（ひそかに持ち去る）プレー、またボールを持ったふりをしてスクラムを分裂させるダミー・プレイなどがよく見られる戦術的行動である。これらのプレーはボールの大小によってその頻度が異なり、小さいボールを用いるゲームの方がそれらの戦術的プレーの出現は多いように思われる。また、小さいボールを用いるゲームほど、暗くなるまで待ってそれから一気にボールを運び出すという戦術も成功しやすい。近代スポーツでは、記

録やプレーの質を高めようとする技術開発によってボールも改良されているが、存続する民俗フットフットボールの多くは、プレーするうえで、ボールの大きさや重さ、形状などに不都合なことはあってもほとんど改変されることはない。

そのようなボールの形態的な変化の他に、ボールの意味の変化として勝者への褒美としての価値の付与が挙げられる。特に、Ashbourne、Kirkwall のゲームではそれが明白である。両ゲームとも、美しくペイントされたボールは激しい争奪により損傷するが、ゲーム後リペイントされ、勝利の褒美として勝者に授与される（Workington においてもボールは勝者の証となり、重宝されるがペイントはされていない）。そしてそれは、名誉の証となり末代まで家宝として家の中に飾られている。強固なチーム区分とその両者の戦いの中で強い自己規律が求められる両町では、毎年生み出される勝者には単なるゲームにおける勝者を越え、町の発展を支える中心的人材になるという期待も込められ、勝者自身にもそのような自覚が生まれるという。いわば、ゲームの勝者に授与されるボールはそのシンボルとなっているといえよう。かつてボールは、単にゲームの一道具に過ぎなかったが、上記のような社会的意味をボールに付与することで、ボールの価値はまったく異なったものとなったのである。Alnwick では、ボールは現在市販されているものがゲームで使われ、ボールそのものに対する社会的意味は喪失しているが、かつてボールを獲得することが名誉とされた名残から、ゲーム終了後にボールが川に蹴り込まれ、それを数人のプレーヤーが争奪するということが行われている。その他の町では、褒美はボールであったり、賞金であったりするが、それほど強い社会的意味合いを帯びておらず、個人への賞品・賞金授与の形を取ることが多い。

## 7. 賞金制の導入

ボールが戦利品とされ、それを得ることが名誉であるという位置づけがされている Kirkwall、Ashbourne、Atherstone、Sedgefield、St Columb Major、そして Duns の 6 つのゲームを除くゲームでは、ゴールをした者にわずかながら、賞金が授与される<sup>34</sup>。かつ

---

<sup>34</sup> スコットランドでは、Borders 地方の Jedburgh、Denholm、Ancrum、Lilliesleafe、Hobkirk のゲームでは、その勝者に大凡 £ 20~30 の賞金が渡されている。イングランドにおいても、Alnwick のゲームではゲーム中に選出される複数の優秀プレーヤーに賞金として £ 2 が授与され、ゴールをしたプレーヤーには、£ 10（1 点目、2 点目の得点者へ）あるいは £ 20（決着をつける 3 点目の得点者へ）が授与される。また Haxey では、大人のゲーム (The Sway Hood) 前に開催される子どもたちによるセレモニーといえる ‘The Running Hood’ の勝者には £ 2

で行われていたゲームも、勝者に賞金や食事、酒が振る舞われ、ゲーム終了後には勝者を称えるパーティーがパトロン（公爵など町の有力者）によっても催されていたという。現在、賞金は寄付が基本であり、高額から少額まで幅広い寄付が寄せられている。特に高額寄付者に対しては、委員会組織を持つゲームでは、委員会がその厚意への感謝として、ゲーム前のセレモニーでその寄付行為を紹介し、また地元紙に積極的にその記事を掲載するように働きかけている。

Kirkwall と Ashbourne では、名誉の証として勝者にはボールが授与されるのみであるが、勝者に賞金が渡されるゲームも存在することは前述のとおりである。その賞金授与というのは歴史的に見てもイギリス独特の風土であり、松井によれば、かつて 18 世紀から 19 世紀にかけてアニマル・スポーツやボクシングなどのブラッディ・スポーツは賭けの対象となり、隆盛し、フットボールもパブの店主がパトロンとなって賭けの対象とされていた[松井 2000:186]。現在、賞金を授与するというはその名残とも考えられるが、決して高額ではなくとも賞金を得るということはゲームのモチベーションを高め、特に、参加するプレイヤーが減少し、またゲームを維持させるために苦勞しているところでは、プレイヤーを動員するという大切な役割をもっているように思われる。

## 8. メディアへの露出と観光産業化

Ashbourne や Kirkwall のゲームは、メディアの関心を集めており、英国の全国ネットのテレビで度々放映され、見ることができる。特に Ashbourne では、英国の皇太子が二度訪れたというのは、メディアにとっては関心を引く出来事であり、それによって国民からの注目度も高まり、現在ではプレイヤー、見物人、関係者を合わせて 7000 人近い人たちがゲームに集まってくると紹介されている。また、Atherstone の取り組みは興味深く、そこは Ashbourne に近い田舎町でそれほど人口規模も大きくはないが、メディアとの関係を積極的に築こうとしている。筆者が訪問したときに、ITV という英国ではメジャーなテレビ局の女性キャスターに名誉ある始球役が与えられ、その様子がテレビ放映された。それにはゲームをメディアに露出させ、認知度を高めようとする意図があったとゲームの広報担当のハロルドは話していた。他に海外メディアからの注目として、Kirkwall へは、これまでアメリカのテレビ局が何度か取材に訪れ、また、2006 年の W 杯サッカー・ドイツ大

---

が授与されている。しかし、その他のゲームでは勝者（得点者）に賞金を与えられることはない。

会開催前にドイツのテレビ局がゲームの取材に訪れており、ドイツからはその後も継続的な取材が続いているという。Kirkwall には、それ以前の 2002 年の日韓共催の W 杯大会前にも韓国のテレビ局が取材に訪れている。しかし残念ながら、日本のテレビ局ははじめメディアが Kirkwall のゲームを取材したことは一度もない。Ashbourne のゲームだけは日本のテレビ局が何度か取材し、テレビでも紹介されている。

つまり、これまでの観察は民俗フットボールの存続の内的諸条件に関わるが、それ以外に現在では、観光や外部のメディアの関心も民俗フットボールの存続にとって大きな意味をもつようになったということである。特にそれは Ashbourne、Kirkwall、Atherstone など、規模の大きいゲームに観察される現象であり、それらのゲームには、毎回国内外のテレビ局が取材・撮影に訪れ、また、観戦者がゲームを録画する姿が多く見られるようになり、メディアやインターネット（YouTube などによるゲームの配信）を介して、民俗フットボールへの関心がグローバル化している。メディアの関心がないときには、それはまさしくローカルなイベントとして地域内、あるいは近隣の町々の範囲での娯楽、文化であった。それが、国内、さらには海外の人の目に触れることで、人を引き寄せ、観光の目玉の一つになっていった。これは、民俗フットボールに限らず、町に存続する他のイベントにもいえることであるが、こと民俗フットボールにおいては、町に存続する歴史的・文化的行事としてだけではなく、スポーツ、なかでもサッカー、ラグビーと関連づけられて紹介されており、その関心の広がりを見せている。それを支えているのがメディアへの露出であった。そして、その効果を生かそうと民俗フットボールには観光産業の一つとしての期待が寄せられ、ゲームをモチーフにしたグッズやゲームの広報誌が開発・販売され、一定の収入も見込まれている。

Duns では、前述のように、1949 年に町の活性化のためにサマー・フェスティバルというイベントを再開する時に、かつて行われていた民俗フットボールを復活させた（現在 7 月の第 1 週の金曜日に開催されている）。しかし、それは過去のゲームとはかなり異なるゲームに改変され、Borders 地方の周りの町や村から多くの人が見物にやってくる。特に夏の 7 月にゲームが開催されるということは、他のゲームが正月、告解火曜日、復活祭という冬から春にかけての時期に実施され、かつての伝統行事的性格をとどめているのとは異なり、民俗フットボールが存続する一つのユニークな形態といえる<sup>35</sup>。フェスティバル

---

<sup>35</sup> Duns のゲームについては、筆者が「スコットランドに残る民俗フットボールを訪ねて」[吉田 2000]にダンズ・ハンド・バーの概要を紹介し、その後の調査をもとに、'A Report on the

のために選出された「クィーン」(Queen)がボールの始球役を務めるなどイベント性が強く、また町の至る所にポスターが貼られ、ビラも配られ観光色を強く感じさせる。

## 第2節 存続する民俗フットボールをめぐる状況の変化

工業化最盛期の1750～1850年のいわゆる産業革命時代には民俗フットボールの多くが姿を消していき、またその民俗フットボールが持っていた意味や役割が失われ、その後には消滅していったことは、すでに述べたとおりである。もっとも、ダニング&シャドによると、「民俗的フットボールは、19世紀中に新しい形態がパブリック・スクールに生まれた時にも消滅はしなかった。また第三の時代の特徴であった諸形態も、全国的ルールが制定された時に消滅はしなかった。それどころか、それら大多数の修正版は、英国の特定の地方や、特定の社会集団の間でプレーが続けられている。アッシュバーン(Ashbourne)・フットボールやハラトン『ボトル・キッキング(Bottle Kicking)』は、その意味では民俗時代の『生き残り』[ダニング&シャド1983:6-7]を示すものとされ、民俗フットボールはそのすべてが一斉に消滅したのではなく、一方で変容しながらも依然として存続するゲームもあり、民衆に深く根ざす存在であったといえる。とはいえ、英国全土の町や村で行われていたといわれていることからすれば、民俗フットボールはその多くが消滅していったのは確かである。

また、人々の生活感覚の変化が民俗フットボールの衰退の招来をもたらしたということについては、中村もそれは「当時の人々の間に浸透しつつあった社会的空間感覚＝社会認識の内容や方法の基底にある感覚の変化であり、それは工業化や都市化の進展と交通機関や通信手段の発達を背景とするものであった」[中村2001:152]と指摘している。

### 1. ここ約1世紀間にみられる民俗フットボールの変容

民俗フットボールの変化・変容については、約1世紀前に、英国に存続する民俗フットボールの特徴を整理した文献がある。それはF. N. パンチャード(Frank N. Punchard、以下パンチャード)が1928年に著した“Survivals of Folk Football” [Punchard 1928]という小冊子である。しかし残念ながら、その小冊子には、パンチャードがどのようにしてゲームを発掘したか、その詳細については記載されておらず、参考文献を見ても民俗フ

---

Folk Football Game Surviving in the Borders, Scotland’ [吉田 2002a]にゲームの詳細及び存続のプロセスをまとめているので、参照されたい。

ットボールの存在や内容を詳しく知ることができるものは見当たらない。また彼は、当時高校教師であり、体力づくりに関する文献を残しているものの、民俗フットボール研究を蓄積してきたことは確認できないことから、パンチャードが整理した内容は、資料的根拠を十分有するものとは言い難い。しかしながら、1920年代の民俗フットボールの様子を知ることができる資料は他になく、パンチャードの言及を一定受け止めて理解することは必要であると考え、ここではそれを参考にここ約1世紀の間の民俗フットボールの変容について考察する。

パンチャードは、当時、スコットランドに7箇所、イングランドには7箇所で民俗フットボールが存続することを確認し、それらを、①ゲーム名、②開催日、③（運営）委員会の存在、④プリントされたルール、⑤足を使ったプレー、⑥前方に投げる、持って走る、抱きつく、⑦密輸、⑧ボールを隠す、⑨チーム名、⑩チームの分け方、⑪ゴールの場所の呼び名、⑫ゴール間の距離、⑬現在のゴールの形状、⑭ゴールされた時の言い方、⑮ボールの大きさ、⑯ボールの形状、⑰ボールの製造、⑱ボールの材質、⑲ボールの装飾、⑳使用されるボールの数、㉑ボールの扱い、㉒プレーヤーの数、㉓外部からの参加者、㉔女性の参加、の24項目からゲームを整理し、一覧表にしている。

パンチャードが取り上げているゲームの中で、筆者が2000年に存続を確認できなかったゲームは、スコットランドでは、ホイック(Hawick)、セント・ボスウェルズ(St Boswell's)、イエタム(Yetholm)、イングランドではチェスター・ル・ストリート(Chester-le-Street)の5つのゲームであり、それらは、パンチャードが調査して以降、いつかの時点でゲームが消滅したことになる。現在、ホイックは人口約15,000人、セント・ボスウェルズは約1,500人、イエタムは約500人の町であり、それらはBorders地方に位置している。チェスター・ル・ストリートはイングランドの北東部に位置し、人口約25,000人の都市である。ゲーム消滅の背景として人口減少による担い手の減少、逆に都市化によるプレー空間の喪失など、よくいわれている理由が思い浮かぶが、それらのゲームがなぜ消滅したかは不明であり、それを教えてくれる資料も見当たらない。ただ、セント・ボスウェルズのゲームが消滅したことについては、筆者が調査に出かけたAncrumのプレーヤーから、セント・ボスウェルズは農牧業に従事する人がほとんどで、ゲームで負傷してしまうと身体が資本である仕事ができず、生活に困窮することから、プレーヤーは減少しゲームが行われなくなったと聞かされた。ただ、チェスター・ル・ストリアートのゲームについては、ゴールを失い、運営組織を待たないことから「ゲームは退化（消滅）した」という記述がされ

ている。現在のような人口約 25,000 人の都市に成長するなかで、プレー空間を失い、またゴールの設置ができなくなることに對して、その交渉役となり、ゲームを運営し存続する母体となる委員会組織をもたないことで、ゲームが制限を受け変質し、消滅していったと理解される。

一方、筆者はその存在を確認したがパンチャードは取り上げていないゲームとして、イングランドの Sedgefield、Haxey、Hallaton、Corfe Castle の 4 つのゲームが挙げられる。Haxey と Hallaton では球形のボールが使われず、円筒形のものと同樽がボールとなっていることで民俗フットボールから除外されたということかもしれない。なお、スコットランドでは Duns のゲームも取り上げられていないが、それはちょうど中断されていた時期であったために取り上げられていないと考えられる。

そこで、筆者がこれまでの調査によって得た存続する民俗フットボールの実態とパンチャードが示した内容との比較から、ここ約 1 世紀の間に変容が確認されたことを抽出してみた(表 11)。そのなかでは、St Ives と Atherstone のゲームの変容が注目される。St Ives では、それまで海岸の砂地でゴールを設置して行っていたのが、ゴールは消滅し、コートも町全体(ただし、町中でボールの争奪が行われることはなく、町は海岸からボールを持って隠れる場所となる)へ、そしてチーム区分もなくなり、子ども(小中学生)だけのゲームへと変化している。Atherstone のゲームは、存続を担う委員会組織が新設され、それまでゴールを設置して町中で行われていたゲームは、ゴールもなくメイン・ストリートだけでボールを蹴り合い、その後短時間のボールの争奪戦が繰り広げられるという形態に変容した。そして、どのゲームも大きく変化しているのは、プレーヤーの人数である。数百人規模から 100~150 人程度へと減少し、担い手が少なくなるという現象が起こっている。また女性の参加はそれまで認められなかったのが、認められるようになっており、女性の立場の変化や社会進出の反映ともいえるが、実際は多くの参加は見込めないものの、担い手の確保という視点があることは確かである。どの町も都市といえる規模ではないが、一定の人口を有し、担い手の母体はあるとみてよい。しかし、第二次世界大戦後の労働形態の変化、町の環境整備、情報化やグローバル化の流れは、人々の生活を変え、また生きがいや娯楽、スポーツのあり方も多様性を持つようになった。そのような中で、民俗フットボールも時代的制約を受け、それらに対応する方策を講じながら、つまり、受容と変容を繰り返しながら存続してきたことがわかる。

表 11 1928 年の記録 (F. N. パンチャード) と現在との比較から見られる変化

	運営委員会 の存在	密輸・ ボール を隠す	チーム名	チーム分け	ゴール間の 距離	ゴールの 形状	プレーヤーの 人数	町の外部の人の 参加	女性の 参加
Alnwick							約 300 人 ⇒ 約 100 人	なし ⇒ あり	なし ⇒ あり
Workington				坑夫、水夫 の職業区分 ⇒ 地理的 区分へ			数百人 ⇒ 100~150 人		
Atherstone	なし⇒ あり、 1974 年 から設置						数百人 ⇒ 約 150 人		
St Colum Major		なし ⇒ あり					数百人 ⇒ 70~80 人		なし ⇒ あり
St Ives		なし ⇒ あり	Upalong, Downalong ⇒ 消滅	チーム区分 の消滅	120 ヤード ⇒ 町中(砂 浜、通り)	砂地に立 てた 2 本 の棒 ⇒ ゴールなし	数百人 ⇒ 約 50 人(中 学生までのゲ ーム)		なし ⇒ あり

## 2. Alnwick にみるゲームの変容とゲームの担い手の交代

中村は「フットボールの近代化は、マス・フットボールの『自然な』プレーを拘束・制限しながら、あるいはそれを修正・改良しながら進行したのであり、その初期的特徴はマス・フットボールが『空き地で行われるフットボール』へと変化していくことであった」[中村 2001:112-113]と述べ、そのゲーム空間を移動させる大きな要因となったのが都市化の進行であったと指摘している。存続する民俗フットボールの中で、Alnwick のゲーム<sup>36</sup>は、中村の指摘にあるように、町中のストリートから町はずれの空き地にゲーム空間を移動させた典型といえるゲームである。またそれは、ルールや審判が導入されたことなどからも、存続する民俗フットボールの中で近代化をもっとも受容したゲームと考えられる。ここでは、まずゲーム後に特別に出席を許された委員会のミーティングで入手することができた前掲図 12 の「ゲームの付随的規則 (bye-laws)」も用いてそのゲームの姿を解説することで、民俗フットボールの近代化の受容の様子を見てみたい。また、ガーナムの研究 [Garnham 2002] を用いて、Alnwick のゲームをたよりに民俗フットボールの担い手 (パトロンや権限) が変わっていく様子を示してみたい。

<sup>36</sup> Alnwick の「告解火曜日のフットボール」については、後藤健生が「フットボールの母国をゆく」[後藤 2000]というタイトルのレポートの中で紹介している。

## 1) 近代化を最も受容したゲームの姿

### (1) ゲームは3回行われる

Alnwick のゲームは、午後 2 時に、かつてゲームが町中で行われていた時と同じように、Alnwick 城のタワーの上から委員会の指名を受けた人物（かつては公爵 Duke、あるいはその代理人であった）が集まった人たちに向かってボールを投げ落とすことによってゲーム前のセレモニーが始まる。その後、ボールはそれを投下した人物の手に渡され、50 人ぐらいの委員会のメンバーとともにゲーム会場となる城下に広がる空き地まで行進していく（残りの委員会のメンバーは空き地で待機）。かつてはパイプ・バンド隊が演奏しながらの行進であったというが、現在は一人のパイプ演奏者が連れ添うだけとなっている。その行進はユニオンジャックの旗と公爵家の象徴となる赤と黄色の旗を持った委員会のメンバーに先導される。空き地までの



図 13 かつてのゲームの始球式のセレモニー

行進の道のりは 5 分ほどである。その空き地には、現在 200 ヤードの距離（1921 年にそれまでの 700 ヤードから 440 ヤードに変更、その後 200 ヤードへ：変更年不明）を置いて針葉樹の葉で飾られた野球のホームベース型の 2 つのゴール<sup>37</sup> が設置されているだけであり、ラインは引かれていない。

このゲームには、時間の制限が設けられており、ゲームは基本的には 2 回行われる。制限時間内にゴールすると、コートをチェンジして次のゲームに入る。その第 1、第 2 ゲー

<sup>37</sup> ホーンビー [2008:96] の解説からすると、Alnwick のゲームのゴールは、1828 年にゲームが町中から空き地に移動して以来、ゴール・ポスト間は 4 フィート、地面からアーチの先までが 12 フィートというサイズは変わっていない。確かに、かつて J.スラットは “Sports and Pastimes” (1801) の中で、フットボール (foot-ball) のゴールは「通常 2 本の棒がグラウンドに持ち込まれ、2~3 フィートの距離を離して設置された」(P.92) と記述し、また 1863 年にフットボール協会 (Football Association) が最初のルールの中でゴール・ポスト間の距離は 24 フィートと定めていることからすると、それらと Alnwick のゴールのサイズが前述のように設定されたこととは何らかの関係があるという彼の考察は興味深い。ホーンビーはゴールについて、その上部がアーチ形になっているのは墓地門の形状をまね、春咲きの針葉樹を飾り付けるのは、ゲームが春の到来の象徴であることを示し、またゴールがはっきりとわかるようにするという目的もあったという説明を加えている。



図 14 グッド・プレーヤーを記録する様子

ムは最大 30 分行われ、ゲームカウントが 1 対 1 となり決着がつかない場合は第 3 ゲーム（最大 45 分）が行われる。このゲームには「引き分け」が存在する。スコアが 1 対 0、2 対 0、2 対 1 でどちらかのチームが勝つか、あるいは第 3 ゲームがノーゴールで終わると 1 対 1 の引き分けとなる。このように、ゲームに明確に「引き分け」を位置づけていることや「前半」、「後半」の 30 分ハーフの時間区分でゲームを行うことは、近代

スポーツとして誕生するサッカーやラグビーに導入されている試合方式であり、制限時間内による複数得点制に通じるものいえる。そして、このゲームでは、ゴールしたプレーヤー、またゲーム中にいいプレーをしたグッド・プレーヤーにも賞金が与えられる（第 1・第 2 ゲームの得点者に £ 10、第 3 ゲームの得点者には £ 20、そしてグッド・プレーヤーには £ 2 が与えられる）。ゲームの終了後には、川に投げ入れられたボール（試合に用いられた）を奪い合い、それを保持して対岸に渡り切ったプレーヤーにそのボールが贈呈される。それは、ボールが褒美とされた時代の名残とも考えられる。以上のように、Alnwick のゲームは①セレモニー、②ゴールを争うゲーム、そして③アルン川（River Aln）に投げられたボールの奪い合い、の 3 つの局面に分かれて行われている。



図 15 ゴールしたプレーヤーへの賞金授与

## (2) 両ゴールの中心で、選ばれた人物がボールを蹴り上げてゲームを開始する

午後 2 時 15 分に空き地に設置された両ゴールの中央地点でボールが蹴り上げられてゲームが開始される。そのボールを蹴り、ゲームを開始する名誉を与えられる人物（セレモニーでアニック城のタワーからボールを投げ落とした人）は、過去にゴールをした

ことのある人物や委員会によって選出された人物である。かつてのゲームでは Alnwick 城下に集まった大勢の人々に向かって公爵がボールを投げ落すことでゲームは開始された。しかし現在では、規模が縮小され、華やかさも失われながらも、ゲーム前にセレモニーとして形をとどめ城からボールの投下が行われているのである。

### (3) 二つのチーム間での争い

いつからチームという単位でゲームが争われるようになったかは不明であるが、ゲームが町中から空き地へと移動する 1828 年以前からチームが形成され、既婚者対未婚者の二つのチームに分かれてゲームが行われていた。それが 1858 年に町の新たな区画整理が行われたのを機に教区間の戦い、つまりセント・マイケルズ (St Michael's) 対セント・ポールズ (St Paul's) という二つの教区間が争うゲームへと変わった<sup>38</sup>。町の中心のマーケット・プレイス (Market Place) から東西に走る道路を境界線とし、その北側に住む住民がセント・マイケル教区チーム、南側がセント・ポール教区チームと区分された。現在もそのチーム区分によってゲームが行われている。

### (4) 市販のサッカーボールを使用

かつては、スコットランドの Borders 地方のゲームで使われているボールと同じくらい、あるいは少し大きい (野球ボール大) ボールが Alnwick のゲームでも使われていた。しかし現在、ゲームで使用され、戦利品として与えられるボールは、他の民俗フットボールのように手づくりのボールではなく、市販のサッカーボールである。Kirkwall や Ashbourne のようなボール・メイカーによって何日もかけてペイントも施すなどして製作されるボールではなく、また勝者がその獲得をめざし、勝者の証となる貴重な品 (家宝) としての意味も消え失せてしまっている。Alnwick でも Kirkwall や Ashbourne のように、かつてはボールが最も重要な賞品であったが、おそらくゲームが町中から空き地に移動し、1 点先取のゲームが複数得点のゲームに移行して行く中で、ゴールすることの意味の変化 (名誉

---

<sup>38</sup> H.ホーンビーは、対抗するチームの編成が既婚者対未婚者から二つの教区に変わったことに関わって、「当時の地元新聞『Alnwick and County Gazette』(現在『Northumberland Gazette』:筆者)によると、遅くとも 1886 までに、自由市民 Freeman の既婚者と未婚者によって今までどおりゲームは行われた。しかしそこには、明らかにかつてのような対抗意識は消えていき、その後二つの教区をチームとする対抗戦となり、現在に至っている」[Hornby, 2008:94]と述べている。そのような変化の理由について明らかにされていないが、そこには人々の意識の変化、そして都市化を含めた町の組織構造の変化が関与していたと考えられる。

から報酬への期待) やプレイヤーの確保などの必要性もあり、ゴールをしたプレイヤーに対する賞金制度が推進されていくことで、ボールの価値はそれまでの重みを失っていったと考えられる。

#### (5) 手を使うことは許されず、ボールはキックしなければならない

付随的規則 (図 12) 第 6 条には ‘6. The ball shall be KICKED ONLY, and shall not be carried, thrown or jerked from the hand at ANY TIME during the game.’ と記されており、ゲーム中にボールを扱うプレーはキックのみであり、ゲームのいかなる場面であっても、手でボールを運んだり、投げたりすることは許されない。ラインはないが、ボールが一定の範囲を超えて転がって行った場合は、アンパイアが旗を揚げ、そこからアンパイア (umpire) がキック・インして、ゲームが再開される。理由は不明であるが、1858 年に手の使用が禁止されるが、英国に存続するゲームの中で、手の使用を禁止しているのは、ここ Alnwick のゲームだけである。

#### (6) オフサイドに近い行為への注意

ゲームの規則第 7 条には、「ゴール近くでうろつくプレイヤーは、賞金を得る資格は与えられない」と書かれている。これは、得点者あるいはゲーム中のグッド・プレイヤーに与えられる報奨金を得る権利がなくなるということであるが、もしその待ち伏せをしてゴールをしたからといって得点が無効となるまでのことはないようである。しかしいずれにせよ、それはチームを離れ、ゴール近くで待ち伏せる行為を問題視し、ある種の違反的行為とみなすということであり、「オフサイド」ルールの発想が民俗フットボールに持ち込まれ、適用されていると受け止めることもできる。

#### (7) 4 人のアンパイアの存在

このゲームには、審判が存在する。そのアンパイアと呼ばれ、旗を持つ審判は、セント・マイケルズと セント・ポールズの両チームからそれぞれ 2 人ずつ選出される。その 4 人の審判は、攻撃方向の選択権を決定するコイン・トス、ゲーム中の反則プレーの判断、(両ゴールのわきで) ゴ



図 16 フィールドに立つアンパイア

ールの判定、ボールが一定の範囲を越えた場合にその地点からボールを蹴り入れるといった役割を担う（ラインは存在しないため、判断はラインズマンが行う。一応、縦横 200 ヤードが目安のようである）。また、このゲームでは、トランペットを持った「トランペッター」が存在する。彼は、審判ではないが、トランペットを吹いて、各ゲームの開始と終了をプレイヤー、観客に告げる。

#### **(8) プレーヤーとして若者（高校生の男女、交換留学生）の参加が多い**

Alnwick では、ゲームの行なわれる告解火曜日は休日ではなく、またゲームは午後 2 時 15 分に開始する（ゲーム前のセレモニーは午後 2 時から始まる）ことから、仕事を持つ成人男子の参加が少ない。そのため、その日は学校が休みの高校生が担い手の中心となっており、アメリカからの交換留学生（女子）もゲームを支える貴重な存在となっている。なお、このゲームは、存続する民俗フットボールの中で最も多くの女子がプレーヤーとして男子と同等に参加しているゲームである。



**図 17 ゲームのプレーの様子**

かつて、キリスト教徒にとって四旬節 (Lent) の前の「懺悔」(Shrifts) を行い、魂を清める日であった告解火曜日 (懺悔火曜日とも訳される) であるが、時代とともにその祝祭的位置づけが変化し、祝日であったのが平日となったことによる影響がここも現われ、宗教色も消失してしまっている。

## 2) ゲームのパトロン、権限の変遷

ここでは、Alnwick のゲームについて社会史の視点からゲームの変遷をまとめたガーナムの論文<sup>39</sup> をもとに、ゲームのパトロン及び権限の推移について整理した。そのガーナムの論文の記述を筆者が年表にしてまとめたのが表 12 である。

ガーナムが資料として用いたのは新聞報道であり、それは 1825 以降の発刊であったため、それ以前の詳しいゲームの様子は確認されていない。発刊当時の新聞記事には、ゲーム中のたび重なる残虐極まりない行為に対する住民の危険への危惧、そして苛立ちが綴られ、またゲームは、コモン・ロー (common law) や議会 (parliament) による地方法 (local act) を無視して行われ、貴族たちがゲームで使用するボールを寄付していたことも黙認されていたようである。Alnwick は工業都市として発展を遂げた町として称賛され、そこに住む人々の気質の良さも評判であったという。ところが、町の人々を暴徒化させ迷惑な行いとしての扱いを受けたのが告解火曜日のフットボールであった。トラブルが十分予想されたことから、行政官と治安判事は町のストリートで繰り広げられたゲームによる影響をこれまで度々警告してきた。そしてとうとう 1828 年に城の領地へとゲームを移動させるよ

うプレイヤーたちに命じたのである。それ以降、ゲームは町中から町はずれの空き地でプレーされることになった。これが中村のいう「空き地のフットボール」である。ゲームは既婚者対未婚者の間で争われ、勝者には 5 枚の 1 ポンド金貨 (sovereigns) という高額賞金が与えられた。ガーナムによると、当時ゲームで賞金が得られることがビラによって広報されたことから、上述のような賞金をプレー空間の移動の代償とし、その移動に対するプレイヤーたちの不満の矛先を賞金に向けさせようとする当局や公爵の思惑があったという。

---

<sup>39</sup> 「ゲームパトロン、権限の変遷」については、N.ガーナムが社会史の視点から整理した論文 'Patronage, Politics and Modernization of Leisure in northern England; the case of Alnwick's Shrove Tuesday football match' [Garnham 2002] をもとにその概要をまとめた。

表 12 1762 年から 1914 年までの Alnwick のゲームの変遷及び関連事項

<第一期>

1762 年に Shrove Tuesday game が始まる (by John Brand, 1788)。ゲームでは、プレイヤーは町のストリート上でボールをキックしてプレーした

1828 年に町中から Pasture へ移動する

ゴール間の距離 - 700 ヤード (1886 年)、

※その後、440 ヤード (1921 年)、200 ヤード (現在も) へ

※1828 年以降、二つの木によるゴール・ポストが設置される

1847 年に第 3 代公爵 Duke の死によって、後ろ盾 (パトロン) を失い、ゲームは中止される

( 中 断 )

<第二期>

1856 年に第 4 代公爵による復活の働きかけによって、ゲームが再開される

1858 年にそれまでの「既婚者」vs「未婚者」→ 教区間の戦い (St Michael's 対 St Paul's) へ

1862 年に審判 umpire が任命され、また手の使用が禁止される

1867 年の 5 代公爵の死により、公爵一族から Football Committee がゲームの管理・運営を引き継ぐ

1879 年に Alnwick Town Football Club が設立される

1880 年に Alnwick Rugby Football Club が設立される

1883 年と 1884 年に民俗ゲーム後にアソシエーション・フットボールとラグビー・フットボールの両方のゲームが行われる

1889 年の新聞記事には、プレイヤーの名前の後に所属クラブ・チーム名を記すようになる

1914 年にゲームの権限は、公爵による支援・保護から中産階級 middle-classes で構成された Football Committee へ完全移行する

※現在、委員会は 64 名のメンバーで構成されている

その後、ノーザンバーランド(Northumberland)の第 3 代の公爵が収入役(chamberlains)と自由市民(freemen)で構成される議会との交渉・調整役となり、そして何よりもパトロンとしての役割を果たしながら、ゲームの存続に尽力する。しかしながら、1847 年 2 月にその第 3 代公爵が死去したことによりゲームは中止され、それ以降ゲームは中断されて

しまった。ガーナムによれば、中止の理由は明確に示されていないが、「公爵への尊敬の念をもって、ゲームは中止された」という記述が残されていたということから、強力な後ろ盾を失ったことによりゲームを存続させることが困難になったと解釈される。

ところが、1856年に第4代公爵によって、ゲームは10年間の中断から再開された理由として、第4代公爵が、イートン校（Eton School）、ケンブリッジ大学（Cambridge University）で学び、肉体的鍛錬の喜びを身をもって知ったこと、そして彼は古代エジプトの遺産の収集に関心を持っていたこと、さらに最も重要であったといわれているのが、統治者として新しいタイプの封建制を確立するために見聞を広げようとイタリアへ出かけるなど、多くを学んだことなどが挙げられる。それによって、自身の中で伝統性を重んじる意識が膨らみ、新しい娯楽としてかつての告解火曜日のゲームを復活させたいという思いにつながったという。また、統治者として社会階級間の相互関係づくりを良好なものにしたいとの願いから、ゲームをその実践場面にしようという思いもあったようである。それは、第4代公爵が、リーダーとして人々の娯楽を支え、領地の伝統を保持する責任を自覚し、それを実践しようとした人物であり、そのためゲームの復活に意欲的で重要な役割を果たし、その後の援助も惜しまなかったとガーナムは評している。

ゲームは1856年の再開を契機にして、新しい形式へと変化していくことになる。まず、ゲームの運営が公爵の影響力を残しながら住民たちの委員会組織に任せられるようになった。またゲームは、2つの局面に区分（時間は均等ではないが前半・後半のような形式）されて行われるようになる。公爵と自由市民たちの間に良好な関係が形成され、ゲーム中の無謀なラフ・プレーはなくなり、ゲーム後のドンチャン騒ぎもなくなった。そして、ゲームは再開を契機に、第1期にみられたようなかなりの暴力性を伴ったゲームとは全く異なったゲームへと変化していったのである。1857年には、公爵に加えて、治安判事たちもゲームのパトロンになる。さらに、委員会はゲームの現在のルールや規則のようなものを示すようになる。ゲームが行われる日は、半ドンとなり、商人も店を閉めた。少年たちには彼らだけでゲームを楽しむために、別にボールが提供された。そして、1858年から、ゲームは、町が新しく区画整理されたことによって、セント・ポールとセント・マイケルの二つの教区の間で争われることになる。1862年にフィールドとなった空き地からボールが持ち去られないように監視する二人の審判が委員会によって任命され、併せてボールを手で扱うことが禁止された。そのような変化を問題視する声もあり、歴史家などは「ゲームは目的のないレジャーと化してしまった」と嘆いたそうである。1860年代に入り、公爵

のゲーム継承における役割が弱まり、重要度が薄れていく中、ゲームを支援するパトロンには商業的中産階級も加わるようになる。またゲームの参加者は、それまで自由市民に限られていたが、その制限がなくなり自由市民でない労働者もプレーすることが許されるようになり拡大していった。

そして、1867年の第5代の公爵の死去は、パトロンによる勝者への賞金・賞品の提供の終わりを示すことになる。それは、相続する第6代の公爵の代理人の要求に基づいて、公爵の一族は、ゲームの組織・運営、資金援助などから手を引くということに同意されたからである。これを契機に、フットボール委員会 (Football Committee) は、ゲームの組織運営、管理の権限を引き継ぐことになった。1874年までは、地元の商人たち (local traders) がスポンサーとなり、ゲームを支えた。

1880年代に入ると、先述のように、告解火曜日のゲームは年に1度のイベントとは異なるより頻繁に行われるスポーツ化されたゲームと共存することになる。1882年に、町に新しく設立されたアソシエーション・フットボール・クラブ (Association Football club) によって、アソシエーション・フットボールのデモンストレーション・ゲームが行われ、1883年と1884年には、サッカーとラグビーの両方のゲームが告解火曜日のゲームの後に行われた。それにより民俗フットボールは、二つの近代スポーツとの比較の中で苦しい立場に立たされることになる。このような新しい風が吹き込まれることとなった告解火曜日のゲームは、それ自身もますます近代化された娯楽になっていった。さらに、人々は休日に他の気分転換を探すようになり、それまで住民が共通して楽しんでいた娯楽はその吸引力を失い、分散化していったのである。特に、アソシエーション・フットボールは、労働者階級の男たちがそれまでの中産階級の支配を引き継ぐ形で、その中心的担い手となり、その後思いもかけない発展を遂げる。一方、告解火曜日のゲームは、1891年、1899年、1910年に公爵や公爵夫人などの死去によってゲームが中止された。そして、1914年に、ゲームは、それでも依然として何らかの支援をしていた公爵による支援・保護の手から一切の権限を中産階級で構成されたフットボール委員会へ完全移行していった。

以上のようなガーナムによるゲームの歴的変遷の解説からは、Alnwickのゲームについて次のようなことを受け止めることができる。まず、第一期と第二期の間の中で、ゲームが大きく創り変えられていることが注目される。それは後述する Kirkwall の例のように人口が増加するなど、都市化の影響を受けてゲームのスタイルを変えていったと考えられる。例えば、第一期末にゲームが町中から空き地に移動したこと、第二期初頭に「既婚者

対未婚者」という対立的な社会的カテゴリーに基づく区分による対戦から、地理的・社会的区分である教区との戦いへと変容すること、またその後アンパイアの採用や公爵から委員会にゲームの運営や管理を任せるという一連の動きは、近代化による影響が町のあり方を変えていったことによるものとみられる。また、この 1850 年代は、民俗フットボールそのものの転換期でもあった。第 4 代侯爵が求めていた新しい封建制、つまり近代国家に組み込まれた農村としての社会形成に向けて、公爵、中産階級が主導して農民の暴力性に対してモラルの形成を醸成して町を統治していこうとした時期でもあったのである。

次に、第二期以降、ゲームは公爵の手から、フットボール委員会へとその運営母体を移し、まさしくコミュニティの自己管理、自分たちのゲームへと移行していったことである。公爵というパトロンから委員会へと移行するこのゲームの担い手の変化は、領主と農民からなっていたかつての階級社会から平等な市民からなる新しい市民社会の形成への変化ともいえ、伝統として受け継いできたものを、今後どのように維持、発展させていくかという役割を市民自らその当事者となり担うことを意味している。同時にこのころはアソシエーションフットボール（サッカー）という近代スポーツの普及の嵐が押し寄せ、民俗フットボールへの関心を弱めていった時期でもある。しかしこの間も、委員会は近代化の要素をゲームに取り込みながら、依然として町の一大イベントとして委員会を中心に存続させている。そこには、たとえその形態が変わろうとも、自分たちの手で創造し、継承する姿、プレーを楽しみ、市民社会として再編成されたコミュニティの一体感を形成するという意味を持ち続ける住民の意志が伝わってくる。

どの地域でも民俗フットボールにはそのゲームを支援する人物がいた。それはパブの店主であったり、地主であったり、国王や貴族であったといわれている。Alnwick では、産業革命期以前は公爵がパトロンとなり、その支援・保護によってゲームは行われていた。しかし、そのような公爵の保護から、中産階級がパトロンに加わることで公爵の権限は弱くなり、委員会組織へゲームの運営や権限は委員会組織へ移行されていく。特に、新興の商業的中産階級がパトロンに加わるようになったことで、それまでの自由市民だけのゲームが労働者階級にもゲームへの参加が認められるようになった。さらに、中産階級がゲームを支援・保護するだけではなく、彼らは自ら委員会のメンバーとなり、ゲームの一切の権限を持つようになっていった。それによって、暴力的性格をもっていたゲームに中産階級のモラルが持ち込まれ、審判が導入され、暴力性を抑制したゲームとなり、その後メモのレベルながらルールのようなものが作成されるようになる。そして、支援や保護によって支

えられていたゲームは近代スポーツ的性格を受け入れながら、住民自身の自己管理によるコミュニティの伝統文化となっていたのである。

かつて民俗フットボールは、領主制のもと地主や貴族などのパトロンに支えられていたが、近代化のなかで住民からなる組織が地域社会の行政を運営・管理するというシステムが確立するに伴って、それがゲームにも導入され、委員会組織がゲームの運営を担うという変化をもたらした。それによって合理的に、また継続性をもってゲームが存続するのを保証することにつながったのである。一方、人口規模が小さく委員会組織をもたないところでは、その存続が危ぶまれるということはすでに指摘したとおりである。

### 3. 住民の「伝統」継承の意識とその啓蒙

以上のように、産業革命期を経てゲームの担い手が階級社会における農民カテゴリーから市民社会の住民一般に移行したとするならば、存続の背景を探る中で、第一に重要となるのは、ゲームを引継ぎ存続させている地元住民の意識であろう。筆者は2001年に Bobby Leslie (ボビー・レスリー) の協力を得て Kirkwall の住民に対してカークウォールのゲーム (Kirkwall Ba') の存続にかかわるアンケート調査を実施した<sup>40</sup>。それによると、まず注目されたのは、老若男女を問わず多くの住民の心には、先人によって引き継がれてきた「伝統」を継承しなければならないという強い意識があることである。アンケートに記載された内容には、「自分たちの大切な文化遺産である」、「誰もこれは止められない」といった回答が多くみられる。さらに、ただ伝統を維持するだけではなく、「共同体意識の形成にたいへん役立っている」という記述もあり、「友情」、「チームワーク」、「帰属意識」とともに、「年長者に対する尊敬の念」、「成長することの意味や価値」というようなことがこのゲームによって養われると受け止められている。

一般的に民俗フットボールは、サッカーとラグビーの原型である、起源であると考えられているが、地元住民からはそのような意識はほとんどないという返答がアンケートによっても返ってきた。彼らは、ゲームを自分たちにとって固有の楽しみをもつ伝統であるという認識で受け止め、近代スポーツとは異なる脈絡で捉えているのである。ではその楽し

---

<sup>40</sup> 筆者は、Bobby Leslie の協力により、2000年12月から2001年6月の期間に、メンズ・バーのプレーヤー19名、ボーイズ・バーのプレーヤー7名、Ba'委員会のメンバー3名、そして女性7名にアンケートを実施することができ、その結果を「民俗フットボールを支える人々のゲームに対する意識—カークウォールの住民に対するアンケート結果—」[吉田 2004]にまとめた。アンケートの詳細は、巻末「資料」参照。

みは何かと問うと、「ライバル心だとか団結心」、「サッカーやラグビーにない激しさ、興奮、自由、自立、偶然性」、「ルールがないということから生まれてくる自制心」、そして「興奮、偶然性」といった回答が返ってきた。そして、存続に対するそれらの思いは、大人だけではなく子どもたちや女性たちの中にも確認でき、Kirkwall の住民にとって Kirkwall Ba' (カークウォール・バー) という伝統を存続させることはそこに生まれ育った自分たちの無条件の義務だと考えているのである (表 13)。

また Ashbourne では、これまで二度にわたって英国皇太子がゲームの始球式でボールを投入するために訪れている。Ashbourne のゲームがロイヤル・シュロヴタイド・フットボール (Royal Shrovetide Football) と呼ばれるのはそのためであり、王室から「ロイヤル」という言葉を使うことを許可され、それが付いた名称のゲームをプレーしていることを彼らは誇りに思い、そのことを自負し、それが存続に対する強い意識にもつながっている。

Kirkwall 以外でも少年のゲームが存在するところでは、少年たちは大人のゲームを見て将来自分たちがそういうゲームに加わっていくという自覚、そして自分たちとは比べ物にならない程の大人の激しくたくましいゲームを目の当たりにすることで、そこに成長や大人になることの意味や価値を学んでいるようである。つまり、少年たちに大人への通過儀礼的な意味を持たせてゲームが位置づけられている。このようなところにも伝統を維持していこうという地元住民の強い意識を受け止めることができる。

民俗フットボールが存続するとはいえ、特に田舎町では、若者が都市や他の地域へ移住する傾向があることから、ゲームの存続は決して安泰とは言えず、危ぶまれるところもある。特に、Hobkirk などはゲームを仕切る長老がいなくなれば、同時にゲームも消滅してしまう可能性が心配される。しかしながら、いくつかの町では次代の担い手となる子どもたちに積極的に働きかけ、ゲームの理解と歴史・伝統の重みを伝えようとする試みがされている。例えば、Kirkwall では、委員会のメンバーが中心となりグラマー・スクール (11 歳から 16 歳までの中等学校) に出かけ、ボールづくりの実演を見せ、これまでの勝者に与えられたボールに触れさせ、ゲームの歴史や開催意義を少年・少女たちに伝える取り組みが行われている [Taylor 2010:39]。また、St Columb Major では、若者の嗜好が外から流入する新しい文化や刺激に向かい、伝統に対する関心が薄れてきていることから、事あるごとに親が子ども (孫) たちとの会話の中でゲームの話題に触れ、ゲームの知識を与え、

表 13 カークウォールの住民へのアンケート結果

<p><b>① 伝統の存続への根強い意識</b>  「Ba'はオークニーの大切な文化遺産である」  「当局はじめどのような組織であってもこの伝統を絶やすことは許されない」</p>
<p><b>② サッカー・ラグビーの起源としての認識が希薄</b>  「サッカーとラグビーとは全く異なるゲームである」 「それを証明するものは何もない」 「オークニーは孤立した島からなる社会。サッカー、ラグビーの流れからはかけ離れている」</p>
<p><b>③ 共同体意識の形成に一役</b>  「友情、チームワーク、帰属意識、自チーム・相手チームのプレイヤーに対する尊敬」 「ゲームには自然な年功序列的階層と尊敬の念が含まれている」</p>
<p><b>④ Ba'ゲーム固有の楽しみ</b>  「友情に満ちたライバル心」 「団結心に満ちたゲームに対する取り組み(忠誠心・策略)」 「サッカー・ラグビーにない激しさ・興奮、自由、自律、偶然性」</p>
<p><b>⑤ 存続・継承への強い思い</b>  「この偉大な伝統、イベントを存続させるのは当然であり、義務である」</p>

存続の意義を伝えているという。さらに、近年住民構成に変化が起きてきており、新しく移住してきた新興住民に対して広報紙ほか、ゲームの情報にいろいろなところで触れる工夫（例えば、有志によって町の図書館の入口にゲームの歴代の勝者を記した立派なディスプレイが設置され、過去のゲームの写真やボールも展示されているなど）によって町に大切な伝統が存続していることを知らせ、それに理解や関心を求める働きかけをし、担い手を維持しようとする取り組みもされている。一度離れた若者の意識を繋ぎとめることは困難ながら、公的な組織に頼るのではなく伝統の存続意識の高い人たちが私的レベルでいろいろ工夫して働きかけ続ける努力が存続の力にもなっている。そして、それが町や村自体の存続にも貢献している。

### 第3節 存続する民俗フットボールの歩んだ変容の方向性

本章では存続する民俗フットボールの変容の様子やそれらのゲームをめぐる状況の変化を整理し、そこから導き出せる多様性、共通性についても言及してきた。他方、民俗フットボールの「社会的存在様式」に目を移すならば、そこには、社会変化への対応の仕方に応じて相互に共通するいくつかのパターンを見出すことができる。また、民俗フットボールは近代スポーツと並存するなかで、独自の変容、歴史的変遷を示していることがわかる。

## 1. 社会的変化に基づくゲームの文脈化

産業化に伴う社会変化によって民俗フットボールは大きく変貌することになったが、ゲームを社会変化に適応させ、新しい条件に文脈化していく中で、いくつかの異なった方向性が現れてくる。その様相を検討するために、まずその変容の要因を「産業構造」「人口移動」「空間」「時間」「生活様式」の5つの要素から**表 14**のように整理してみる。

**表 14 近代化による民俗フットボールに影響を与える社会変化**

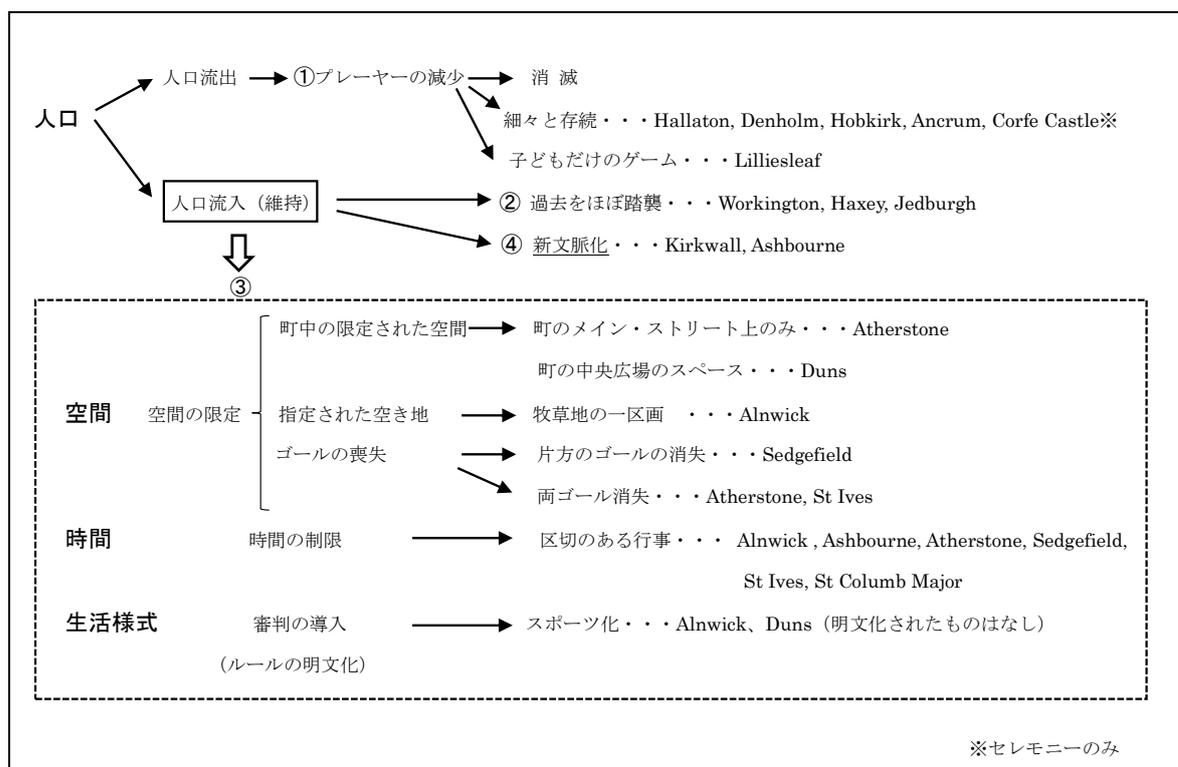
(変化要素)	(変化内容)	(変化要因)
産業構造	農・牧・漁業 ⇒ 工業中心	産業革命
人口移動	地方 ⇒ 都市	労働者の確保、生活の安定
空間	自由に活用 ⇒ 使用の制限	囲い込み、人口の集中
時間	曖昧な活用 ⇒ 時間による管理	生活のサイクル化
生活様式	自己管理 ⇒ 規律化	ルールや制度による管理

簡述するならば、産業革命を機に、産業構造が工業中心へ、人口が都市に集中し、空間や時間が都市化や制度化によってそれまでの自由に活用できた生活から一定の制約の中での生活へと変化し、共通するルールの遵守を求める社会の中で一般化された生活を送ることとなった。それが、民俗フットボールにも影響を与え、それぞれのゲームは変容を余儀なくされ、異なった方向へと変化していったと考えられる。

その変容の道筋を整理して理解するために、プレー人口の確保を論理的な出発点として位置づけ、それに伴って上述の「空間」「時間」「生活様式」の変化が民俗フットボールの変容にどのように作用したかをラフスケッチながら表現したのが、**表 15-1**である。存続する民俗フットボールの変容過程をこのように図式化することには無理があることは承知したうえで、あくまで全体像を把握し、ゲーム理解を深めるために、発展的に分析しようとして整理したものであることを断っておきたい。

まず、ゲームにとって最も重要な要素となるプレーヤーの確保につながる「人口の流入」において、①人口が流出したところでは消滅するか、細々と存続し、あるいは子どもたちだけのゲームへと変容している。一方、人口が流入し、あるいは維持されたところでは、②過去のゲームを踏襲する、つまり伝統的な民俗フットボールをほぼ同じ形式で継承することを重要視するゲームと、③近代化の影響を受容して変化していったゲームがある。

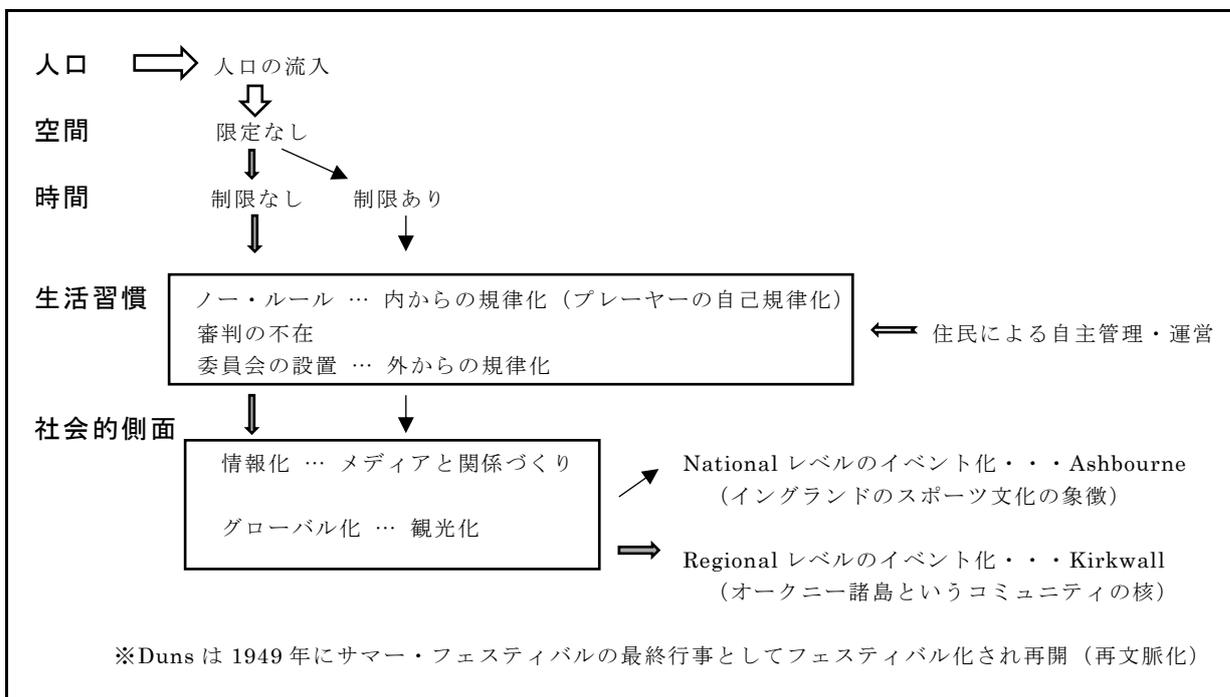
表 15-1 産業化による民俗フットボールの変容の文脈化



すなわち、場所に制限なくプレーが展開されていたのが、プレー空間がメイン・ストリート上、指定された空き地に限定され、ゴールを失うゲームへと変容するもの、時間無制限であったのが、ゲームの終了時間が決められた中での戦いとなったゲーム、さらに Alnwick のゲームなどは、メモながらもルールのように明文化し、審判を位置づけるという極めてスポーツ化されたゲームへと変容している。これらのゲームの変容は、民俗フットボールという伝統文化が社会の変化を受動的に受け入れながら、ゲームを次代に存続させようと住民がゲームを積極的に変容させてきた結果であると考えられる。④それとは逆に、Kirkwall 及び Ashbourne のように、近代化の影響に対抗してゲームを新しく文脈化し、より発展させ、存続させているゲームもある。そうした新しいゲームの在り方を追求（新文脈化）する姿を整理したのが、表 15-2 である。

Kirkwall 及び Ashbourne の両ゲームは、それまでのゲームの様式を一定維持しつつ、社会の変化に基づく現代的要請に応え、またそれを巧みに利用しながらゲームを再創造されていると捉えることができる（なお、Ashbourne ではゲームに時間制限を持たせているところは、過去のゲームとは異なっている）。両ゲームでは、（明文化された）ルールがないことからプレーヤー自身に内面化された自己規律が求められるが、外に対しては「委員

表 15-2 「新文脈化」のゲームの変容



会」という自治的組織がゲームに対する公的圧力や住民からの不満に対応する規律化の役割を果たしている。委員会の運営は元プレイヤーであり、町で一定の役割をもつ人たちによって担われ、その人たちの有する社会的能力によってメディアとの関係を築き、ゲームを外に発信することで、観光的価値を高め、町の維持・発展に寄与もしている。ついでに言えば、Ashbourne では、王室のチャールズ皇太子が先述のように始球役を務めたことで英国全土にゲームの存在が知れわたり、特に、イングランドのスポーツ文化の象徴ともいえる‘National’レベルのイベントとなっている一方、Kirkwall のゲームは、スコットランドのオークニー諸島というコミュニティの核となる伝統文化として、いわば地域を統合する契機という意味を持った‘Regional’レベルのイベントとして位置づいていると考えられるのである。

このようにゲームの文脈化の検討からは、伝統を守り、踏襲することに重きを置きゲームを存続させようという方向性(伝統の維持: 表 15-1 中①、② 前掲 p.112)とゲームを社会と積極的に関係づけ発展的な変容を進行させようという方向性(発展的な変容: 表 15-1 中③、④ pp.112)の二つの方向性が見出せるのではないかと考えられる。

## 2. チーム区分の変化

前節では、存続する民俗フットボールが外からくる近代化の流れを受容する仕方において、いくつかのパターンを見出すことができたが、ゲームの内的条件であるチームの社会的編成の在り方に関しても異なった変容のパターンを見出すことができる。

マグーンは、民俗フットボールのチーム区分について、「多くの告解火曜日の蹴球試合は、教区対教区、町の一地区対他の一地区、独身者対妻帯者、既婚女性対未婚女性、学校チーム対学校チーム、町方対在というような様々な構成をもって対抗する地域グループ間で行われた」[マグーン 1985:209]と指摘している。マグーンはこのようにチーム区分の多様性を指摘するにとどまっているが、中房はチーム区分について、「民俗フットボールにおけるチーム編成は、町の東側対西側、川の上手対下手のような地理的基準によって編成される場合と小売商対農民、既婚者対未婚者のように社会的地位によって編成される場合」[中房 1993:7]の大きく二つに分類できると整理している。

残念ながら、中房の言及はそこまでにとどまっているが、中房の作成した表の記述からは、それらのチーム区分は同時代的な変異であるだけではなく、時代的にも変遷していることが読み取れる。すなわちチーム編成に変化が起こっている場合、例外なく「社会的地位」による編成から「地理的基準」による編成へと変化しており、逆の変化は起こっていないのである。同様に、存続するゲームに関する筆者の調査で得た情報では Workington では、1900年代はじめは坑夫対水夫という区分であったのが、現在は地理的区分（Uppies 対 Downies）へ、Jedburgh、Sedgefield では商人対農夫が Uppies 対 Doonies へ、Alnwick では妻帯者対独身者が教区対教区へ、そして Corfe Castle では職人対見習いが町側対海側へというようにチーム編成が変化している。つまり、民俗フットボールのチーム編成は、異なる社会的地位が基盤となったチーム編成から、同じ町や村という同一の社会単位を前提にした地理的区分による編成へと変容しており、とくに存続するゲームに限って言えば、ほとんどのゲームがそうした地理的区分によるチーム編成になっていることが確認できる。これは、近代化の進行によって職業や地位などの差異が取り払われ、社会が平等化されて市民社会が成立した結果、民俗フットボールが同一の社会的属性を共有する住民の間での対抗戦となり、町を二分して地域対地域が争うゲームが主流になっていったと捉えることができるのである。

その一方で、チーム区分をもたないゲームもある。Atherstone では、チーム区分が喪失し、第1ステージとして、子どもや女性にボールをキックさせながらストリートを往復し、

その後の第2ステージでは男性だけで、チーム区分をもたない、グループによるボール争奪戦が繰り広げられている。また、St Ives もチーム区分を失ったケースであり、それまで海岸の砂地でゴールを設置して地理的区分 (Upalong と Downalong) によるチームの対戦であったがそれが変容している。先述のように、現在ではゲームは小中学生で形成されたグループによるボール争奪戦となり、グループのメンバーが連携してボールを持ち去り、隠し持ち、決まった時間に市庁舎にボールをもって来るといえばレクリエーション的行事に変質してしまっているのである。

### 3. 競技性と祝祭性

このようなチーム区分のあり方は、スポーツとしてのゲームの性質の変容とも関係がある。地域社会に根ざすチーム区分が明確なゲームの中には、Kirkwall や Ashbourne のように強い競技性をもつゲームがあり、それらのゲームでは競技性が強い分、暴力の自己規律性に重要な意味をもたせている。一方、チーム区分は維持され、暴力を審判やルールなどの外的規制によって抑制しようとするところでは、ゲーム中の暴力性は抑制できても、自己規律力は弱くなる。同時に競技性も衰え、Alnwick、Atherstone、Duns の例のように、チーム区分も重要な意味をもたなくなっていく傾向があることがわかる。これらのゲームでは、競技性よりは住民の祭りとして祝祭性を強調する方向に向かっているといえよう。

それに対して、チーム区分が曖昧になり、あるいは失われてしまったゲームでは、競技性と暴力性はほとんど失われ、レクリエーションや祭りとしての性質、言い換えれば祝祭性の強いゲームと化している。もちろん伝統行事としての民俗フットボールにおいては、競技性と祝祭性は相互に排除するわけではなく事実上重なり合っているが、比較対照すれば、以上のような二つの志向性を見分けることは可能であろう。

つまり、「プレイヤーの確保」「チーム区分の強さ」「ゲームの激しさ」「審判制 (ルール化) の有無」という諸要素の間には何らかの相関関係があり、それが変容の競技性と祝祭性という方向を規定していると考えられる。先にゲームの新文脈化のケースとして示した Kirkwall 及び Ashbourne のゲームは、近代化という避けがたい時代の変化の中で、人口の流入を梃子に強固なチーム区分を生み出すことでゲームの競技性を強化し、その中で暴力の自己規律によりノー・ルールを貫くスタイルを生み出した。そうすることで、今日存続する民俗フットボールの中で最も活発で熱狂するゲームとなっているといえるのである。

#### 4. 暴力性の意味の変化

民俗フットボールについては、中世以来、暴力的で命を落とすほど危険であり、規律もなく破壊的であったと特徴づけられている。そしてそれは、通例、許容されたかたちの肉体的暴力を含む遊戯的闘争であり、今日ではタブーとされ、現代サッカーやラグビーおよびそれらに相当するゲームで許されると思われるよりもかなり高いレベルでの暴力を含むやり方で行われていた[ダニング 2004:89]。エリアスとダニングによれば、中世の民衆のフットボールはそのような性格をもってはいたが、そこには対立や闘争ばかりでなく、大きな連帯の可能性もあったと指摘する。中世社会は共同体内部の集団間、近隣の村落共同体間の衝突はその土地特有のものがあり、気分が高ぶるといつ何時公然と戦いに発展するかわからない状況であったが、フットボールの試合は地元の集団間のわだかまった緊張感をほぐすためにはけ口となり、それが連帯感を生むことにつながったというのである。そしてそこには、中世の人々の変化しやすい個人的感情や、慣例や規律に縛られない自由な生き方があったとする[エリアス&ダニング 1995:263]。

このように、気晴らしやはけ口といった娯楽性をもって行われた中世の民俗フットボールは、他方では、肉体的な能力や武勇が、男らしさ、あるいは一人前の男性であることの要件となり、男らしさを鍛錬し、誇示する方法が社会・文化的に制度化され、若者がこうした男らしさを実現していく過程は、必然的に暴力的なものとなったと捉えられる。そして、暴力は、こうした男性の自己実現やアイデンティティばかりでなく、社会の秩序の維持、生成や分裂の重要な要因となっていたと考えられる[栗本 1998:70]。

その後、先述のように、産業革命期には農村部ではそのような娯楽性は維持され、かつての慣習に則ったやり方でゲームは行われていたと推測されるが、都市部では、人口の流入により、ゲームの参加者が増大し、町中で行われたゲームでは密集する家屋や施設が損壊するという暴力行為として問題化し、またその暴力性に目をつけ社会的抗議としてゲームが利用されるということも起こったのである。しかし、18世紀末には、慣習的なスポーツにおける暴力、「野卑」、「下劣」は容易に受け入れがたくなり、一般住民は、単なる気晴らしとはとらえず、危険、災禍、流血をとまなう伝統主義に対する好感は、しだいにつのる「進歩」への期待によって徐々に薄らいでいく。進歩に込められていたものは、マナーの改良、「理性に適った」好み、道徳の感覚をみがくこと、私的放縦のいくつかの形態を抑圧すること、効率を高めるために特定の社会的、経済的慣行を近代的に能率化することなど多様であり[マーカムソン 327-328]、中村も、フットボールは医学の進歩や保健

衛生思想の普及、そして人道主義の浸透によって、その暴力性により排除の対象となったと述べている[中村 2001:249-251]。

近代化は社会生活の変革をもたらし、多くの民俗フットボールを消滅に導いたことは確かであるが、一方で近代化は、伝統的な民衆娯楽の「スポーツ化」を推進する。18世紀後半以降、肉体の行使を要求する余暇活動に「公正」や競技者の勝利の平等の機会を求め、「ルールの厳格化」が図られた。そして、ルールはより正確、かつ明確になり、さらに分化していった。併せてルールの遵守の監督はより能率的になり、ルール違反に対する罰則が明文化されるようになったのである[エリアス 1995:218]。特に、フットボールに対する罰則の一番の対象となったのが「暴力性」であり、近代スポーツとして、サッカー、ラグビーが誕生して以降、暴力性の排除がルール改正の主課題となる。

こうしてルールの導入によって暴力性が排除されてスポーツとしてのサッカー、ラグビーが生まれるが、このような歴史的変化の中でも、民俗フットボールは現在も存続し、しかもそこではルールがなく、ある程度の暴力性を許容する自由なプレーが今も生きている。このように存続する民俗フットボールのプレーヤーである現代人は、どのような感覚で暴力性を捉えているのか、それを理解するうえで、菅原の以下のような言説が助けとなる。

人類学者である菅原は、グイ（アフリカ南部ボツワナの狩猟採取民）の社会を例に「儀礼化された暴力」が真の暴力に転化しない理由について、「若者たちは『遊び』と『喧嘩』のあいだを往還するようなすれすれの綱渡りを楽しげに演じ続ける。『こういうふう遊ぶべきだ』という外在的なルールに<従って>行為しているというよりも、このような乱暴な関わりあいには体ごと没入することを通じて、インタラクションのセンスとでもいべきものをみがいているように見える」。菅原は、その「『儀礼的暴力』のなかで育まれるセンスこそ、人は社会的葛藤のなかでいかに情動を制御しうるかというもっとも本質的な課題に向かって開かれているのである」としている[菅原 1998:59]。

フランスの民俗学者であるフルニエがイギリスの民俗フットボールにおける暴力について論じた‘bodylore（身体知）’という考えは、この菅原の指摘と一脈相通じるところがある。彼は Kirkwall の「Ba’ゲームは、儀礼的なスクラムが社会集団の活動的なメタファになっているゆえに、社会生活を具現化（身体化）している。しかし同時に Ba’ゲームは、プレーヤーが自らの身体をその努力、疲労、そして負傷をとおして社会に与える好機でもある。かくしてこのゲームは、身体を社会化する文化的方法と、さらに社会生活の身体的本性をも論じることを可能にしてくれる」[Fournier 2009:209] という。つまり彼のいう

‘bodylore’とは、地域社会の社会生活における生きたインタラクションの方法を、プレーヤーたちは激しいスクラムに身を投じ、身体をぶつけ合うことをとおして習得するということを意味しているのである。このような暴力、すなわち菅原のいう「乱暴な関わりあいに体ごと没入し、インタラクションのセンスをみがく」ことこそが、民俗フットボールの真髄であり、近代スポーツでは味わうことができない世界であるといえるのではないだろうか。

一方フルニエは、別の論文で暴力論を他の方向にも展開している。それは儀礼的暴力のカタルシス論から現代スポーツにおける暴力を捉えなおすという方向である。「カタルシス理論によれば、ゲームに許された一時的な暴力は、逆説的に確立された秩序の更新と強化へと導く」[Fournier 2013:48]。彼は民俗フットボールにおける暴力がカタルシス効果を持つことから、「合理性と秩序が基盤となる現代社会において、スポーツにおける暴力に対して、その原因の追求や危険性の低減に目を向けるのではなく、また単純に非難するのではなく、それを文化の論理によって理解する」[Fournier 2013:49]ことも必要であろうと指摘している。

しかし、民俗フットボールと現代のスポーツにおける暴力については、フルニエとは違う角度から考察することも可能である。それは前述のチーム区分の在り方と深く関係している。中房は同一コミュニティを二分して行われるゲームと、二つのコミュニティ間で行われるゲームにおいて、チーム区分のちがいが暴力性のちがいとかかわりがあることについて次のように述べている。「異なる二つのコミュニティの間で対戦するか、一つのコミュニティを二つにチームに分けて対戦するかという区別が重要であろう。そのいずれであるかによって相手に対する互いの敵愾心の強さが異なってくるのみならず、敵のプレーが予測しにくい、敵の行動の真意をつかみにくい、何をされるかわからないなど、競技者の心理や行動に微妙な違いを与えられ考えられるからである。さらにまた、そうしたチームの分け方の違いにより、同一のコミュニティの内部では当然機能している相互規制や集団的規範がチーム間で共有されるか否かという相違が生まれてくると考えられるからである。このような区別は、スポーツにおける暴力の問題を考える上でも不可欠である」[中房 1993:7]。

上述したとおり、存続するゲームのほとんどが同一コミュニティ内で二分されたチームによる対抗戦で行われており、しかも最も激しいプレーがおこなわれる Kirkwall と Ashborne では、明文化されたルールはなく、審判もいない。つまり存続する民俗フットボ

ールの場合には、審判やルールがないところこそ競技性が一層強く表れているわけである。それに対して興味深いことに、近代スポーツではその反対の現象が起こっている。つまり、近代スポーツではルールが厳格化され、ゲームの制御が審判に任せられる分、プレイヤーの自己規律は重視されず、相手を打ち破ろうとする競技性、あるいはむしろの争覇性の強い世界が展開されているのである。

こうした違いの背景には、中房の指摘するチーム区分の違いが関わっている。同じコミュニティの住民が競い合う今日の民俗フットボールでは、暴力は内在的な自己規律によって制御され、ゲームをとおしてコミュニティの結束が重視される。そこでは、ゲームは地域社会の統合や住民のアイデンティティの涵養に結びつく共同体的な行事を志向しているのである。それに対して近代スポーツにおけるゲームには、ある意味で異なるコミュニティ間で争われた近代以前の民俗フットボールと似通った状況がある。つまり学校、地域クラブ、あるいはプロのチームの対抗戦として行われる近代スポーツでは、「敵のプレーが予測しにくい、敵の行動の真意をつかみにくい、何をされるかわらない」など、「相互規制や集団的規範」がチーム間で十分共有されにくく、内在的な自己規律が機能しないのである。対戦するチームの間に共同的な意識がなく、反対に強い敵愾心がある近代スポーツでは、ゲームに求められるのはコミュニティの結束ではなく相手に対する勝利である。つまり、近代スポーツの特徴とされる勝利至上主義は、ある意味でゲームの敵対的なチーム区分の在り方に内蔵されているのである。それだからこそ、近代化とともに暴力に対する許容の幅が狭まっていく過程で、ゲームが暴力に傾くのを外在的なルールと審判が制御し、いやがうえにもルールによる危険プレーの排除が求められることになったのであろう。

## 5. 存続する民俗フットボールと近代スポーツの関係性

### 1) 近代スポーツとの闘ぎ合い -アソシエーション・フットボールとの対立と共存-

民俗フットボールは、それが存続する中で、町にアソシエーション・フットボール（最近サッカーと呼ばれることが多くなった）、あるいはラグビー・フットボールが紹介・導入されたときに共存を強いられた。Kirkwallでは1891年、Alnwickでは1883年と1884年に、民俗フットボールのゲームが行われた後にアソシエーション・フットボールのゲームが行われたと記録されている。しかし、ある町では民俗フットボールと近代スポーツのどちらかを選ぶための住民投票が行われ、民俗フットボールを廃止し、アソシエーション・

フットボールを選択したところもあるという<sup>41</sup>。そのように近代化の流れが進行していったところでは、民俗フットボールは消滅し、民俗フットボールがかろうじて存続したところでは両者が共存し、今に至っているのである。

Kirkwall では、地元新聞オークニー・ヘラルド紙 (The Orkney Herald、1891 年 12 月 30 日付) によると、1891 年クリスマス日の Ba'ゲームの前にアトラクションとしてこの地で初めてのアソシエーション・フットボールのゲームが行われたという。その記事には次のような内容が掲載されている。Ba' は午後 2 時に開始されるが、アソシエーション・フットボールは午後 1 時に山の手にある牧草地で行われ、Kirkwall にはじめてできたセント・マグナス・クラブ (St Magnus Club) 対ソルフィン・クラブ (Thorfinn Club) の二つのクラブの間で戦われた。11 人对 11 人の対戦で前後半の攻防 (試合時間は不明) の結果、パスによるコンビネーション攻撃とフォーメーション・プレーに勝るソルフィン・クラブが 3 対 1 で勝利した。どのようなルールで行われたかは明記されていないが、そこに記述されたゲームの様子を示す内容を抽出してみると、「トスに勝ったソルフィン・クラブの Angus がキックオフをした」、「ゲームのはじめ 20 分間、どちらのチームも得点することができず、ボールをほぼ同じくらい保持する」、「ボールは敵のゴールに向かって運ばれる」、プレーヤーがけがをした場合は「交代選手 (substitute)」が代わって出場する、「ハーフタイムを知らせるホイッスルが吹かれた」などである。プレーの攻防には、「スクリメージ (scrimmage)」「パス」「ラッシュ」という表現が用いられ、メンバー表からは「ゴールキーパー、バック、ハーフバック、フォワード」のポジション区分とそこにはそれぞれ 2 人、3 人、5 人が配置され、「2-3-5」のシステムで行われていたことがわかり、多くの観衆が観戦したという。そして、ゲームが行われた年を記念して勝利したソルフィン・クラブのメンバーによって、ソルフィン・フットボール・クラブ (Thorfinn football Club) が設立された。そのクラブは現在も存続している。

また Alnwick では、1883 年と 84 年にシュロブ・チューズデイ委員会 (Shrove Tuesday Committee) の依頼によって民俗ゲーム後にアソシエーション・フットボールとラグビー・フットボールの両方のゲームが行われた。このゲームについて、ガーナムは当時の様子を次のように解説している。「1880 年代には、告解火曜日のゲームは、その地域で行われ始

---

<sup>41</sup> 2000 年 11 月 28 日に Royal Museum of Scotland の学芸員であった John Burnett と面会した時に得た情報である。Burnett は “*Sporting Scotland*” (1995)、*Riot, Revelry and Rout*” (2000) などの著書を出版している。

めていた近代フットボールと同じレベルで論じられることが多くなった。そして、年に 1 度のイベントとして行われるゲームとスポーツ化されより頻繁にプレーされたゲームとが共存することになったのである。この地域に、アソシエーション・フットボールという制度化されたゲームがやってきたのは比較的遅かった。1881 年に、シュローブ・チューズデイ委員会は、恒例の民俗ゲームの後に、サッカーとラグビーというゲームのプレー方法を知らせるためにデモンストレーション・ゲームを行うかどうかを検討し、またその場に町に新しく設立されたアソシエーション・フットボール・クラブ (Association Football club) を招待するかどうかを議論した。その結果、1883 年と 1884 年に、その両方のゲームが民俗ゲームの後に実施されることとなった。しかし、制度化されたスポーツは、民俗ゲームとの比較の中で苦しい立場に置かれることになる。例えば、1884 年のあるレポートでは、それぞれのサイドで原始的なプレー、例えば、クォーターバック、ハーフバックとバックの区別がまったくつかなかったと報告されている。そこでは、民俗ゲーム同様、一つの塊の中ですべてのプレーヤーがポジションなど全く関係なく自由にプレーが展開された。しかし、プレーヤーたちは、古い環境の中で、二つの新しいゲームの技術や見地に触れる」[ガーナム 2002:1242] ことにもなったのである。委員会の議論の内容は不明であるが、おそらく、結論に至るにはかなりの議論が展開されたことが十分予想ができる一方で、サッカー、ラグビーが民俗ゲームにとって代わるほどのものにはならないと自負する委員会のメンバーの楽観的な見方もあったはずであり、結果的には、それが近代化の門戸を開く契機になったのは確かである。それは、プレーヤーたちにとって、これまでのプレー様式が染みついた身体が新たな技術に触れ、今まで経験し得なかったプレー感覚を味わう貴重な経験の機会を与えることになった。つまりそこには、今まで味わったことがないプレーから得られる楽しさと古い伝統のもつ楽しみとの葛藤が生まれ、これまでの伝統と新しい文化がぶつかり合う、まさに文化の闘ぎ合いを生じさせることになったといえることができる。

当時、他の町々でも上記のような葛藤や闘ぎ合いが繰り広げられたことは十分想像され、Kirkwall、Ashbourne、その他 15 箇所 (Corfe Castle を含む) の町では伝統を維持しようとする民衆の意識が強く、民俗フットボールの消滅を踏みとどませたが、残念ながらその他では、伝統を喪失させてしまうという歴史を歩むこととなったのである。

## 2) 近代スポーツと民俗フットボールの並存

18 世紀から 19 世紀の民俗フットボールの状況について、第 1 章でも言及した中房の

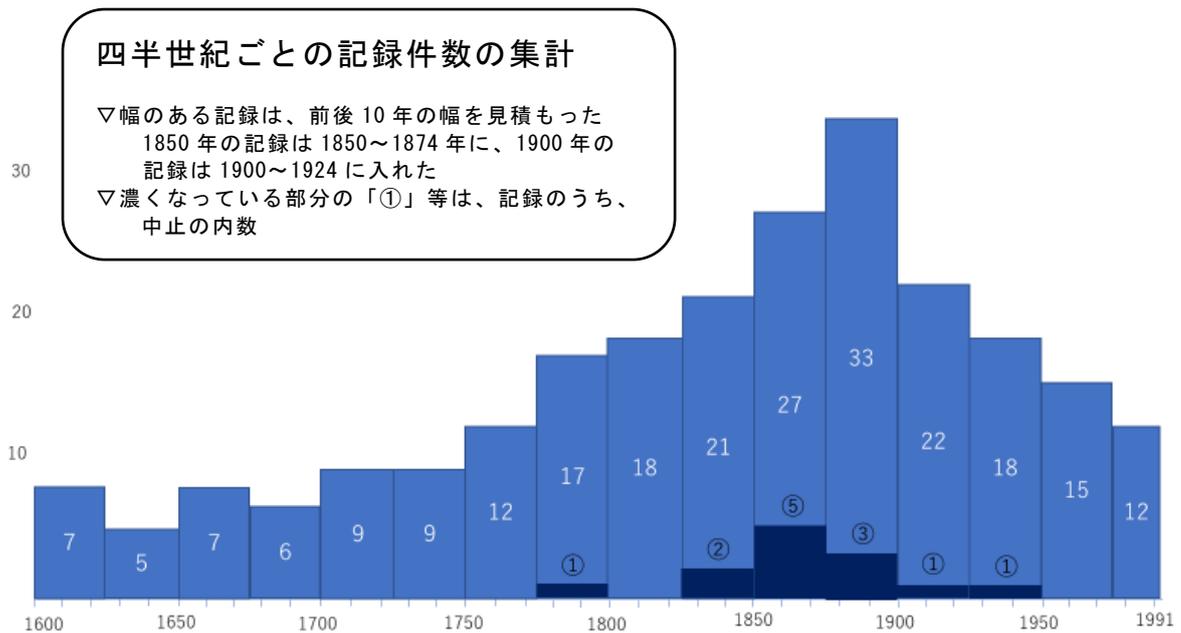


図 18 17～20 世紀における民俗フットボールの四半世紀ごとの記録件数の推移<sup>42</sup>

一覧表（第 1 章 p.49）を図表化してみた（図 18）。そうすると 19 世紀末前後の時期に記録（継続、中止を含めて）が集中していることがはっきりわかり、この時期が、民俗フットボールの最盛期であったのではないかと受け止められる。従来の定説では、産業革命を契機とする社会変化の影響によってほとんどの民俗フットボールは消滅し、それに代わったスクール・フットボールを経て、19 世紀中ごろ以降に近代スポーツが誕生する。しかし、歴史史料の読み取り方によっては、多くの民俗フットボールが衰退したといわれる時期に、同時に民俗フットボールが隆盛したことを示唆する兆候を見出すこともできるのである。

この見方は、従来の民俗フットボール観に対して修正を迫る可能性がありそうである。もちろん、これは残されたゲームの記録の数であり、時代の実態の反映ではないことから、十分注意が必要である。しかし、17 世紀から 20 世紀にかけて残っている記録史料の精査から、民俗フットボールは、近代以前のゲームから産業革命期のゲームを経て、（近代化を乗り越えた）現代の民俗フットボールへと、連続・継続しつつ変容・成長を経過して、現在に至る流れについて窺い知ることができる。また、スクール・フットボールが出現し、

<sup>42</sup> 中房が過去に行われていた、あるいは 1991 年当時行われていたゲームを整理した表[中房 1991:3]をもとに、それらのゲームが記録上実施されていた時期を四半世紀ごとに区切り、その件数を集計したものである。また、濃くなっている箇所は、記録上ゲームが消滅した数を示した。

標準的なルールができてくる 1850 年前後という時期に、民俗フットボールはそれとは別の大規模化や騒乱という展開・成長をし、ひとつのクライマックスを迎えていたことを推測させるのである。これについて中房は、その後の研究によって 19 世紀にもっとも多くของเกมが行われていたことを確認し、それも 19 世紀後半期は前半期の約 2 倍近くの場合でゲームが開催されており、近代スポーツの形成期は民俗フットボールの最盛期ということになると報告している。しかし、残念ながら、中房はそれ解釈する理論は持たず、その背景や理由は不明であるとしている [中房 2010:77]<sup>43</sup>。

第 1 章では騒乱化のために 1847 年に中止させられたダービーの事例を示したが、それより少し遅れて 19 世紀末の民俗フットボールの人気ぶりについては、Kirkwall でも観察される。オークニー諸島にも押し寄せた都市化によって、その後中心都市として発展する Kirkwall において、地元紙の記録によれば、1880 年に入り、それまで数十名であったのが数百名のプレーヤーがボールの争奪に加わるようになった。そして、1884 年の元旦のゲームに参加したプレーヤーの数は 400 人であったが、翌年の元旦のゲームには、ゲーム開始時に 2,000 人近い人々が、ゲームの観戦あるいはプレーヤーとしてメイン・ストリートに集まったという [Robertson 2005:75-76]。おそらくこの時代が、Kirkwall はじめこの地域の民俗フットボールが一番人気を博した時期であったと推察される。この Kirkwall の事例を併せると、19 世紀後半という時期は、民俗フットボールの理解にとって重要な時期と捉えることができる。それはまさに、アソシエーション・フットボール（サッカー）が近代スポーツとして誕生した直後の時期（1863 年）だったのである。

近代スポーツとして、サッカーとラグビーが誕生し、それが英国内に普及していく中で、住民は二者択一的な選択に迫られ、既存の民俗フットボールの多くはその戦いに敗れ、消滅していった。一方、それらの近代スポーツとは異なる意味を民俗フットボールにもたせ、あるいは近代化を取り入れ変容しながら存続していったところがあることはこれまで述べてきたとおりである。前者の消滅について、ダニング&シャドによれば、「新しい形態のゲームの普及そのものが、元来それらが生まれた前身である民俗ゲームの衰退の一因となったと推測して差し支えない。昔の型態のゲームが上品でないと思っていた人々や、官憲が新たに身につけた権力によってプレーできなくなった人々の目の前に、先進工業社会の特

---

<sup>43</sup> この中房の研究は、学会発表（「19 世紀イギリスにおける民俗フットボール：開催地域の経年変化の分析を通して」2010、日本体育学会第 61 回大会）のため、その詳細を確認することができない。また、その後もこれに関する研究成果は報告されていない。

徴である、より整然とした秩序と『文明化された』行動への要求に合致した、昔のゲームに代わるモデルが提示され」[ダニング&シャド 1983:53]、支配的上流階級がサッカーとラグビーという新たなゲームの台頭を歓迎するという姿勢に立って近代スポーツを推奨していったという背景もあった。

民俗フットボールは、そのような近代スポーツが創出され普及・発展していく姿を受け止め、時代や社会の変化、また住民のスポーツや娯楽に対する意識の変化に影響を受けながら、歴史を歩んできた。そのなかで現存する 17 箇所ของเกมは、伝統文化を受け継ぎ伝え、あるいは変革しようとする住民の強い意識、近代スポーツにはない楽しみと民俗フットボール固有の世界を創造し、大切にすする住民の姿勢が支えとなり、これまで存続し続けてきたといえよう。

中世の「野蛮」「下品」なゲームが近代に至ってパブリック・スクールの中で整備され、そこから近代スポーツへと展開されるという脈絡で民俗フットボールは語られてきた。それは、例えば中村の「祭りのフットボール」から「空き地のフットボール」へ、そして「パブリック・スクールのフットボール」を経て「サッカー、ラグビーの誕生」へというフットボールの発展のとらえ方である<sup>44</sup>。しかし本論の考察からは、これまでいわれてきたように民俗フットボールをサッカー、ラグビーという近代スポーツへの発展史上に位置づけることとは別に、民俗フットボールは独自に変容しながら存続し続けてきた、つまり、近代スポーツと並存し、現在も存続し続けているという理解に至ったのである。また、民俗フットボールは 19 世紀に衰退期あるいは消滅期を迎えたというのがこれまでのスポーツ史の通説であるが、本論の検討からはその再検討を促す仮説も導かれたのである。

---

<sup>44</sup> 中村は、『増補オフサイドはなぜ反則か』（中村 2001）の中で、民俗フットボールがプレーされる場所の変化が社会のシステムの変化と対応していることを詳しく説明している。サッカーの歴史を語る中で、民俗フットボールが、「町や村」から「空地」へ、そして「校庭」へとプレー空間を移動させていったとよく表現されるが、その多くは本書の中で示された中村の見解に基づいている。

## 第3章 Kirkwall の Ba' ゲームの民族誌

本章では、民俗フットボールが独自性・多様性をもつ中で、前章で示した民俗フットボールから抽出できる要素を有し、コミュニティの核となり統合の契機と捉えることが可能な Kirkwall に存続するゲーム (Ba'ゲーム) の姿を民族誌的に記述する。Kirkwall の Ba'ゲームは、英国のみならず、海外のメディアが取材に訪れるなど、存続する民俗フットボールのなかでも注目され、また調査したゲームの中で文献やインタビュー、アンケート調査などによって情報を最も豊富に入手することができたことも取り上げる理由である。さらに、第4章で検討する民俗フットボールの教育還元において、有効な教材、事例となると考えられるからでもある。

具体的には、町の概要、ゲームの様子、担い手の姿と役割、勝者の意味などをまとめ、さらに、ゲームを支える Ba'委員会という組織の役割、幾度か存続の危機に立たされながら死守しゲームの存続を支えた委員会や地元住民の努力や苦労の様子をゲームが存続してきた社会的背景とともに記述する。加えて、Ba'ゲームの存続の意味について考察する。

### 第1節 Kirkwall の概要

#### 1. ロケーション

スコットランドは、本土の他、多くの島々で構成されている。オークニー諸島はその一つであり、シェトランド諸島と本土との間の北緯 58-59 度に位置する。大小 70 を越える島々からなり、そのうち 19 の島に人が住んでいる。そして、その中心はメインランド (Mainland)<sup>45</sup> と呼ばれる幅 30 キロほどの島である (図 19)。オークニー諸島の人口は 21,349 人 (2011 年)、そのうちの 4 分の 3 近くがメインランドに住んでいる。メキシコ湾流の影響で緯度のわりには温暖で、平均気温は冬が 4 度、夏は 15 度である。地形は平坦でほとんど木は生えていない。

オークニーは、シェトランド同様、石器時代から人が住みついたといわれるが、それらの人々について詳しいことはわかっていない。その後、スコットランド本土側から移住してきたピクト人 (古くからスコットランドのハイランド地方を支配していた強大な部族) やスコット人 (元はアイルランドの北東部海岸地方にいたゲール人の一派であった部族)

---

<sup>45</sup> オークニー諸島では、カークウォールが位置する島のことを「メインランド」という固有の呼び方をしている。

と、スカンジナビアからの侵入者との間で所有権が争われた。結局、オークニーはスコットランドの一員となるが、現在もなお、スカンジナビア人たちの残していった足跡が様々な分野で見受けられる。

そのようなオークニーの島々をめぐるとの拠点となっているのがメインランドにある人口 9,293 人（2011 年）の Kirkwall という町である。議会ははじめオークニー諸島を統括する組織や団体が置かれ、また産業や教育の中心として首都的機能を果たしている。

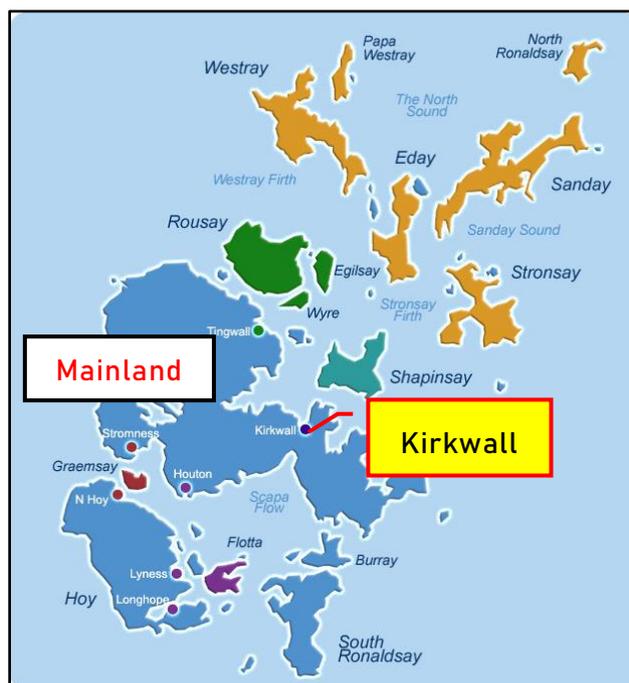


図 19 Kirkwall の位置

Kirkwall へは、スコットランド本土から直接フェリー（アバディーン Aberdeen から）による海路及び Kirkwall 空港まで飛行機（エジンバラ Edinburgh、アバディーンから）による空路によって訪れることができ、それらの便は毎日数便出ている。空路は 1933 年に初めて就航され、アバディーンとインバネス (Inverness) という本島の都市から乗客のみならず郵便物や新聞はじめ物資が短時間で行き来することが可能となった [Northlinkferries 2018]。Kirkwall 空港は、Kirkwall と同じセント・オーラ (St Ola) という教区にあり、Kirkwall から南東約 4 キロ離れた場所に作られている。空港からはようやくバスが運行されたが、多くの人はタクシーを使いタウンセンターへ向かう。町の中心には、セント・マグナス大聖堂 (St Magnus Cathedral) が町のシンボルのように建っている [Hewison 1985:71]。

## 2. 歴史

Kirkwall という名称は、著者不詳である『オークニー物語 (Orkneyinga Saga)』というノルウェー人からみたオークニーについて記した書物に初めて登場したといわれている。またその地名は、そのもとは教会の入江 (Church Inlet) を意味する ‘Kirkjuvagr’ というノルウェー語に由来し、11 世紀中ごろには町が形作られていたという。また、聖マグナス大聖堂も 1137 年にノルウェー人の Rognvald 伯爵 (Norse Earl Rognvald) によって建

立され、一時バイキングの支配地となるなど、Kirkwall にはスカンジナビア文化が入り込んでいる。オークニー旗にはスカンジナビア十字が刻まれ、またノルウェー旗に類似性があるのは、その関係の深さを表しているといえる。また、土産店で売られているセーターや小物には北欧調の柄や模様が施されており、バイキングの影響も窺える。

1486 年、ジェームズ 3 世は、Kirkwall を自治都市 (burgh)<sup>46</sup> として認める宣言を出す。そこには、町を「バラ (Burgh)」と「ラバロック (Laverock)」に二分するように言及されていた。バラは Kirkwall に古くからある北部の地域、一方ラバロックは、教会周辺及び司教 (Bishop) の統括下の地域である。この町を北と南に二分する伝統的な区分は、Kirkwall に現在も存続する Ba'ゲームが Uppies (山の手) と Doonies (海の手) に分かれて争われる根拠になっているともいわれている。Doonies のゴールがあるハーバーから教会前を通過して Uppies のゴールまでのメイン・ストリートは、道幅や建物など 20 世紀初めの状態から現在までほとんど変化していない。現在の Uppies のゴールとなっている民家は、もとは Sinclair 伯爵 (Henry Sinclair) が 14 世紀に建てた Kirkwall 城の跡地であり、その城は 1615 年に Sinclair 伯爵とその息子がスコットランド王ジェームズ 4 世に反乱を起こし、戦った際に破壊されてしまった。しかし、現在もその痕跡が民家の裏に一部残されている。

オークニーの住民は自分たちのことを「オルケディアン (Orkadian)」と呼ぶ。それは、スコットランドと一線を画すために用いられ、ローマ人がその地を 'Orcades' と呼んだことに由来するといわれている。

### 3. 人口と産業

Kirkwall (burgh) の人口推移は、表 16<sup>47</sup> をみてわかるように、1800 年代初頭の 1715 人から世紀末にはその 2 倍以上に増加する。しかし、1900 年代に入ると、その人口は第二次世界大戦後まで微減ながら減少し、その後 1951 年には再び増加している。そして、Kirkwall の郊外の St Ola を含めた教区では、1961 年には 1800 年代初頭の 2.5 倍の人口になった。他のメインランドの村や町も Kirkwall 同様に、19 世紀末までは人口は増加し続けていたが、そのほとんどが 1881 年をピークに、二つの世界大戦を挟んで、減少ある

<sup>46</sup> 1973 年の地方行政法によって廃止されるまで、スコットランド及び北イングランドに存在した自治都市のこと。公益事業や生活資源の管理などを自分たちで管理することが認められた。

<sup>47</sup> Mackintosh の著書に掲載の表 [Mackintosh 1965:14-15] を筆者が作成しなおしたもの。

いは半減するところまで見られる。つまり、戦後、人口が増加しているのは Kirkwall だけであり、それも都市部だけではなく、郊外のセント・オーラ地区の人口も都市部と同じように増加している。この変化の背景については後述するが、オークニー諸島の産業や経済の中心地として Kirkwall が位置づき、そこに雇用が発生し、他の島々やメインランドの他の町村から人口が流入したといわれ、農業改革により生産物の転換が図られたことも手伝って、「人」、「もの」、「金」が Kirkwall に集まり、町として発展していくことになるのである。

表 16 オークニー諸島メインランドの町の人口推移

	1755	1790	1801	1811	1821	1831	1841	1851	1861
MAINLAND PARISHES	13,462	13,169	13,929	12,906	15,062	15,787	16,000	16,532	17,211
<b>Kirkwall and St Ola</b>	<b>1,989</b>	<b>2,550</b>	<b>2,621</b>	<b>2,283</b>	<b>3,246</b>	<b>3,721</b>	<b>3,581</b>	<b>3,870</b>	<b>4,407</b>
Burgh	?	2,000	?	1,715	2,590	3,065	3,041	3,331	3,525
Rural area	?	550	?	568	656	656	540	539	882
Birsay	?	1,350	1,451	1,432	1,526	1,652	1,634	1,749	1,774
Sandwick	?	873	970	922	930	973	1,033	1,107	1,225
Stromness	?	2,139	2,223	2,297	2,944	2,832	2,785	2,754	2,527
Town or Burgh	?	1,344	?	?	2,236	2,182	2,057	2,039	1,807
Rural area	?	795	?	?	708	650	728	715	720
Harray	?	663	725	691	719	735	772	750	819
Stenness	?	?	640	566	596	640	583	635	709
Evie	?	?	812	677	811	839	907	857	818
Rendall	?	?	603	550	518	542	540	548	547
Firth	?	?	632	496	545	560	584	692	784
Orphir	855	807	864	845	906	996	1,041	1,133	1,101
Holm	1,185	702	871	747	773	747	854	736	828
St Andrews	?	675	857	780	857	889	922	926	868
Deerness	?	660	660	620	691	661	764	775	804
	<b>1871</b>	<b>1881</b>	<b>1891</b>	<b>1901</b>	<b>1911</b>	<b>1921</b>	<b>1931</b>	<b>1951</b>	<b>1961</b>
MAINLAND PARISHES	16,533	17,120	16,419	15,484	14,647	13,959	13,313	14,142	13,413
<b>Kirkwall and St Ola</b>	<b>4,261</b>	<b>4,786</b>	<b>4,729</b>	<b>4,470</b>	<b>4,586</b>	<b>4,496</b>	<b>4,387</b>	<b>5,480</b>	<b>5,672</b>
Burgh	<b>3,436</b>	<b>3,925</b>	<b>3,900</b>	<b>3,667</b>	<b>3,809</b>	<b>3,692</b>	<b>3,506</b>	<b>4,312</b>	<b>4,293</b>
Rural area	<b>825</b>	<b>861</b>	<b>829</b>	<b>803</b>	<b>777</b>	<b>804</b>	<b>881</b>	<b>1,168</b>	<b>1,379</b>
Birsay	1,597	1,581	1,524	1,329	1,164	1,091	1,024	967	839
Sandwick	1,153	1,198	1,109	1,071	985	882	901	915	832
Stromness	2,389	2,410	2,284	2,477	2,295	2,170	2,078	2,044	1,930
Town or Burgh	1,626	1,705	1,649	1,750	1,603	1,635	1,560	1,482	1,414
Rural area	763	705	635	727	692	535	518	562	516
Harray	727	745	735	675	608	594	584	623	560
Stenness	645	649	594	570	517	503	469	441	392
Evie	818	804	706	594	500	469	399	435	430
Rendall	488	510	487	457	421	403	352	342	301
Firth	789	713	730	700	693	641	609	579	513
Orphir	1,018	992	988	860	781	719	670	654	507
Holm	928	1,042	942	812	763	763	710	690	578
St Andrews	870	828	756	737	698	649	612	515	464
Deerness	850	862	835	732	636	579	518	457	395

Kirkwall の産業は、漁業、農業が中心であり、また、オークニー諸島の中心として、物資・資源の流通の中心地となってきた。海に囲まれて豊富な海産資源を有し、また、大麦をはじめとする穀物、そして牛や豚、羊といった牧畜による農産物の生産により第一次産業を中心に栄えてきた。かつては、オークニーの島々でも人々は生活をしてきたが、産業革命、世界恐慌などを経て、メインランドの、特に中心である Kirkwall に職や生活の安定を求めて人口の移動があり、Kirkwall の人口だけが増加してきた。そして、それまで減少していたオークニー諸島の人口を増加させ、そして、Kirkwall の人口をさらに増加させたのが、北海油田の開発であった。1976 年に初めて北海油田で掘りあてられたオイルがパイプラインによってメインランドに届けられた。さらに近年は、オークニーはヨーロッパ海洋エネルギーセンター（European Marine Energy Centre : EMEC）のホストになり、再生可能エネルギー産業のための世界規模の研究施設が建設されるようになった。その成果により、Kirkwall、Stromness、Lyness の 3 か所は EMEC から高額の投資を得ることになる。Kirkwall では、ハッツトン・プロジェクト（Hatston Project）が展開され、再生エネルギーの開発者に適した施設が供給されている。そこでは 6 ユニット、35 の作業を行うことができ、それによる雇用が生まれているという。今後もオークニーには、再生可能エネルギー産業を展開する施設を海岸に建設するシステムやその供給ラインの構築が大いに期待されている。その拠点ともいえる Kirkwall の人口が 2018 年には 1 万人を超え、さらに人口増加が見込まれているのは、以上のような新たな産業が持ち込まれたことが関係している。

Kirkwall では 18 世紀後半に、大きな商業施設が建設された。それはオークニーの島々の豊かな農産物を海路によって大陸、主にオランダに輸出する貿易が拡大し、そのマーケットの重要な拠点となったからであった。そして 19 世紀には、土地を囲い込む古い農業システムから化学肥料や飼料を用い、新しい管理システムが導入されたことで、農業生産の増大も図られるようになった。その貿易のために棧橋が建設され、その後貿易の拡大によって棧橋もより大きなものが建設されるようになる。そして、20 世紀初頭には、オークニー諸島のほとんどの農産物は、Kirkwall から輸出されるようになる。さらに、1952 年に造船会社が設立され、33,000 トンの船が島々を往来するようになった。18 世紀、19 世紀は穀物、食肉や水産物が中心であったが、第一次世界大戦後は、牛乳やチーズといった乳製品、そして卵の生産、出荷が拡大し、また海藻を用いた産業が重要な役割を担うようになった。このように、牛乳、チーズ、卵といった酪農農産物は現在も重要な収入源とな

る産業とされ、その雇用も一定確保されているが、後述するように、漁業や農業の従事者の人口はやや減少傾向にある。その一方で、近年フィッシングやクルージングに訪れる観光客が増加し、その客をターゲットにするショップが人気を得、宿泊客も増加しており、新たな観光産業も生まれてきている。また、Kirkwall の近郊の St. Ola には二つの著名なウィスキー蒸留所がある。ウィスキー愛好家には大変有名であるハイランドパークというウィスキーが製造されているハイランドパーク蒸留所 (Highland Park Distillery) は 180 年を超える歴史をもつオークニーで最も古く規模の大きい蒸留所で、そこで製造されるウィスキーは英国内のみならず、海外にも輸出されている。これらの蒸留所によるウィスキー製造も Kirkwall においては重要な産業となっている [Hewison 1985:77-81]。

以上のような産業の特徴を支える Kirkwall の雇用の状況について、入手した資料をもとに示してみたい。(図 20~22 'Kirkwall Profile, May 2014', by Highland and islands Enterprise より引用)

図 20 は、16 歳から 74 歳までの経済的活動が可能な人口の中での労働条件を示したものである。Kirkwall では、北の離島でありながら、「正規雇用 (FT Employee)」の割合が高く、「職をもたない (Unemployed)」人も少ない。オークニー諸島全体と比べると、「正規雇用」が多い分、「自営業」(Self-Employed) が少なく、また「学校に通う生徒 (FT Student)」が多いことから、都市型の傾向にあるように思われる。

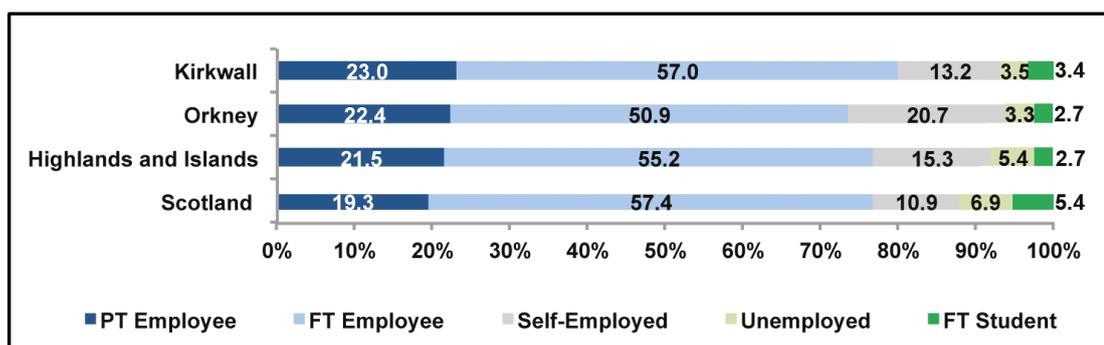


図 20 BREAKDOWN OF ECONOMICALLY ACTIVE 16 TO 74 POPULATION (%), 2011

図 21 は、産業別の人口を示したものであるが、「建設 (Construction)」、「卸売 & 小売・車修理 (Wholesale & retail trade motor repairs)」、「輸送・倉庫 (Transport & storage)」、そして「健康・ソーシャルワーク (Health & social work)」でハイランドやスコットランド全体に比べて高い割合を示している。それらからは、都市に必要とされる建築、人が集

まるところに必要な商業や流通にかかわる仕事が多いことがわかり、一方で、健康や医療そして福祉にかかわる分野の仕事が求められるのも都市的な町の姿であると受け止められる。

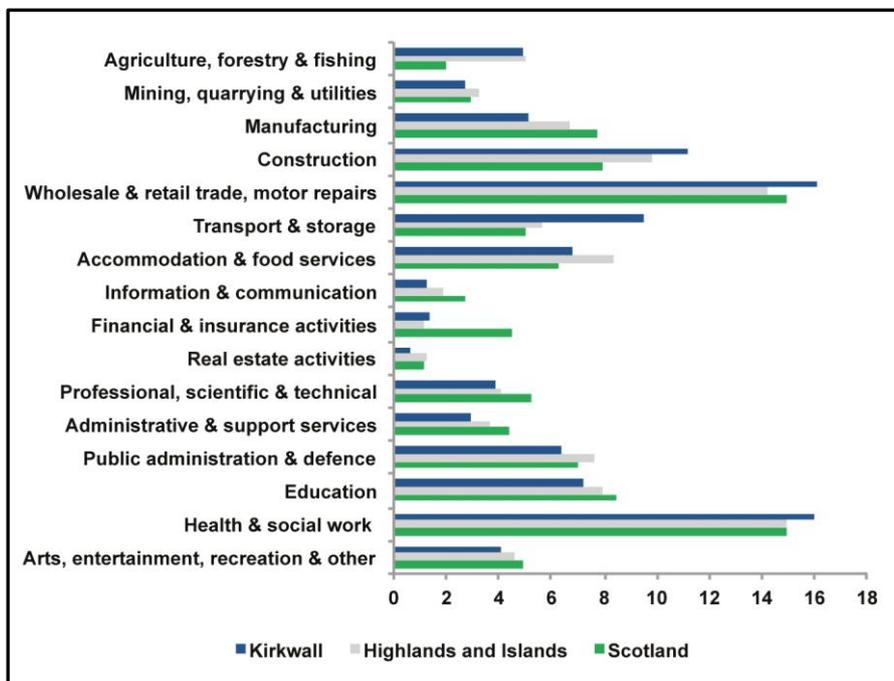


図 21 EMPLOYMENT BY INDUSTRY (%), 2011

図 22 は、職種を示したものである。ここでまず目につくのが「熟練工(Skilled Trades)」

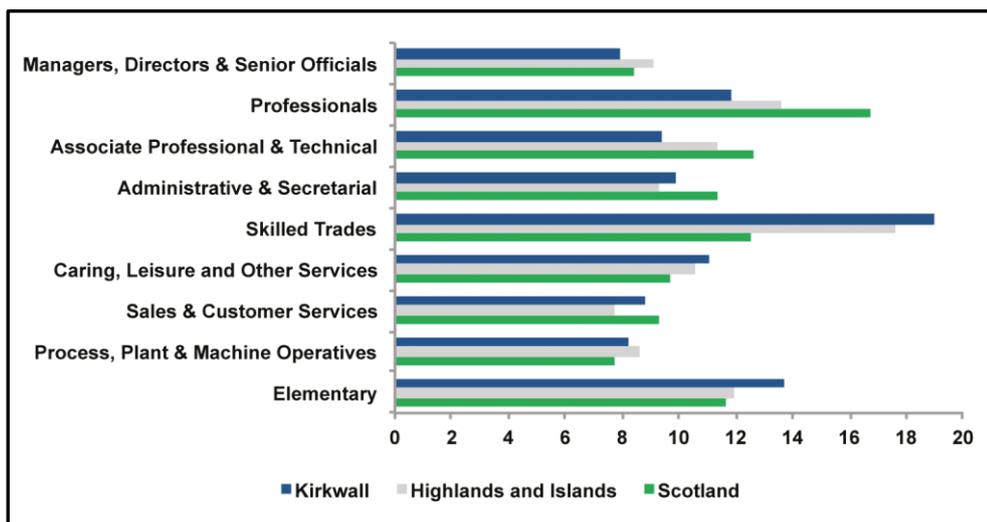


図 22 EMPLOYMENT BY OCCUPATION (%), 2011

そして「単純労働者 (Elementary)」<sup>48</sup> の割合が多いことである。一定の技術を有し熟練工として働く人たちが多くいる一方で、同じ作業を繰り返す単純作業に従事する人たちも多くいることが特徴的である。その詳細は不明であるが、単純労働者に関しては、オイルやガス、再生可能エネルギー産業にかかわる作業労働者の雇用が拡大していると考えられ、それが Kirkwall の人口増加につながっているとも受け止められる。前図で確認できた商業、健康・ソーシャルワークの従事者の割合が多いことが、本図で「介護・レジャー (Caring, Leisure and Other Services)」や「販売・カスタマーサービス (Sales & Customer Services)」の割合の多さと重なり、Kirkwall の町の産業構造の姿が見えてくる。

#### 4. 政治

オークニー諸島議会 (Orkney Islands Council : 以下、カウンスル)<sup>49</sup> は、スコットランドにおいて一番小さな行政区域であり、1975 年に設立された。それまでは、Kirkwall 議会 (Kirkwall Council) が置かれていたが、1973 年のスコットランドの地方行政改革条例 (Local Government (Scotland) Act ) により、オークニー諸島全体が一行政区に合併された。それにより、固定資産税 Council Tax を独自に徴収できるようになり、オークニーの港湾管理を任せられ、その海洋サービス部門がオークニーの 29 の港湾の操業を管理することになった。

2012 年から 17 年まで 21 人の議員は、全て無党派で、どの政党にも属さないメンバーであった。しかし、2017 年の選挙により、18 人の議員は無党派であったが、3 人のうち 2 人は 'Orkney Manifesto Group (OMG)'、1 人は 'Scottish Green' であった。2014 年に行われたスコットランド独立住民投票では、若い世代が独立を訴えたが、年配者は反対し、勝利した。家族の中で支持が分かれ、家庭内で不穏な空気が漂っていたとも聞いた。選挙の結果次第では、シェトランド諸島とともにオークニー諸島も独立の関心が高まることになったともいわれている。

#### 5. 教育

Kirkwall にあるグラマー・スクールはオークニー諸島最大の規模の学校であり、それは

---

<sup>48</sup> 図 24 中の「elementary」とは単純かつルーティーン化された作業に従事することを指す。

<sup>49</sup> 英国では、「Council」はいろいろな使われ方をしているが、ここでは、行政という意味で使用する。

15世紀に建設された。町の中心から10数分のところにあり、現在、初等部 (elementary) と中等部 (secondary) を合わせて約1,100人の生徒が通っている。1945年当時の生徒数は781人だったが、その後の生徒数の増加には、町の外からの移住者の増加、第二次世界大戦後の出生率の増加などがその背景にあった。現在では、北の島々から100人近い生徒が寄宿者生活をし、また、約100人の生徒がメインランドの各地からバスで通学している。そのグラマー・スクールからは、スコットランド本島の大学や専門学校へと進学していく。一方、それらへの進学しない生徒には、経営、技術、クラフト、自国の文化・法を学ぶクラスなどいろいろなジャンルについてグラマー・スクールで継続学習 (continuation class) の場が設けられている。

市民向けには、女性を中心にコミュニティーセンターや図書館で100を越える組織による講座が行われ、なかでも北スコットランド農業大学 (North of Scotland College of Agriculture) と連携したオークニー農業検討協会 (Orkney Agricultural Discussion Society) 主催の講座は重要な取り組みとして位置づけられている [Hewison 1985:70-71]。

## 6. 暮らし

Kirkwall には、2003年現在の場所に移転した Orkney Library and Archive があり、145,000点の資料が所蔵されている。また、Kirkwall にはタンカネス・ハウス博物館 (Tankerness House Museum) とオークニー無線博物館 (Orkney Wireless Museum) の二つの博物館があり、タンカネス・ハウス博物館は16世紀に建てられた家を博物館として改修し、オークニーの歴史や文化を知ることができ、その一画には、Ba'ゲームのコーナーも設けられている。

また、メインランドには、Kirkwall とストロームネスのそれぞれにゴルフ場があり、少なくとも17世紀にはプレーされていたという記録がある。毎年4月16日にゴルフフェスティバルも開催されている。ホース・ライディングも人気があり、Kirkwall の近郊に屋内のライディング・センターもあって1年を通して活動している。他には、サッカーやラグビーも人気があり、子どもから大人までがチームを作って活動し、教区やオークニー諸島全体レベルでの大会が開催されている。特に、オークニー・ラグビークラブ (Orkney Rugby Football Club) はスコットランド本土のクラブに引けを取らず、その成績が注目されている。他には、モトクロスやマラソン、トライアスロンなどの大会が開催されている。さらに、Kirkwall には複合スポーツ施設であるピッコイ・センター (Pickaquooy Centre)

があり、グラウンド、体育館、フィットネス関係施設、プールのほか、映画館も併設されており、住民のスポーツ、文化の拠点となっている。しかし、Kirkwall のみならず、オークニーで人気があるのは、なんとといっても、フィッシング、ダイビング、ウィンドサーフィン、セーリングといったマリン・スポーツである。近年、議会が観光産業の拡大も意図してハーバーの整備を行い、マリン・スポーツに関連するショップやクラブも作られ、それにより観光客が増加しているという。

表 17 オークニーで毎年開催されているイベント等（筆者作成）

オークニーで開催されるイベント・フェスティバル		
Month	Events and Festivals	Place is held
2	Winter's Ending (Imbolc)	Standing Stones of Seness (Mainland)
3	Vore Tulley	Ring of Brodgar (Mainland)
5	Orkney Rugby Sevens	Pickaquooy Playing Field (Kirkwall)
	Norwegian Constitution Day	Kirkwall
	Sessions and Sail	Kirkwall Harbour
	Orkney Jazz Festival	Stromness
	Orkney Nature Festival	Various Locations Orkney
	Orkney Folk Festival	Throughout Orkney
6	Peedie Lap 5K race (run&walk)	Rousay
	Hoy Half Marathon	Hoy
	St Magnus International Festival	Kirkwall
7	S Magnus Marathon & 10K	Kirkwall
	Orkney garden festival	Various Locations Orkney
	Stromness Shopping Week	Stromness
8	Sanday Agricultural Show	Sanday
	East Mainland Agricultural Show	Toab (Mainland)
	Shapinsay Agricultural Show	Shapinsay (Mainland)
	South Ronaldsay and Burray Agricultural Show	St Margaret's Hope (South Ronaldsay)
	Dounby agricultural Show	Dounby
	County Show (farming)	Kirkwall
	The Riding of the Marches	Kirkwall
	Festival of the Horse & Ploughing Match	South Ronaldsay
	Orkney Beer Festival	Stromness
	Rousay Lap Half Marathon	Rousay
9	Orkney International Science festival	Kirkwall
	Orkney Rock Festival	Kirkwall
	Orkney Blues Festival	Kirkwall
10	Film Focus festival	Various Locations
	Orkney Farmer's Market	Kirkwall
	Autumn Tourism Week	Kirkwall
12	Christmas Tree Lightings	Kirkwall, Stromness, Other
	Christmas Day Ba'	Kirkwall
	Stromness Yule Log	Stromness
1	New Year's Day Ba'	Kirkwall

オークニー諸島で開催されている行事は、表 17<sup>50</sup> のように整理することができる。このように、オークニー諸島では、いろいろなスポーツ・イベントはじめ、音楽祭や農業祭、さらには国際的イベントなど多岐にわたる行事が開催されているが、やはりそれらの行事の多くが Kirkwall あるいはその近郊で開催されており、Kirkwall がスポーツや文化の面で中心的役割を果たしていることがわかる。

以上のような行事を節目としながら、地元住民の 1 年の暮らしが展開されているが、日常的には、食事会や家をめぐりながらパーティーを開催（料理や酒を持ち寄って）し、仲間で集まっては会話を楽しんでいる。それは、住民の娯楽であり、また情報交換の場となっている（Ba'ゲームのこともよく話題となっている）。特に、日照時間の短い冬場では頻繁に行われているという。

## 第 2 節 Kirkwall の Ba' の起源と歴史

Robertson<sup>51</sup>は、Kirkwall に存続する Ba'ゲームについて、その起源、変遷、勝者やボール・メイカー、さらには、オークニー諸島及び英国でかつて行われていた民俗フットボールなどについて整理した“Uppies & Doonies”(1967)というタイトルの著書を出版した。その中で、Robertson はゲームの起源及び変遷について以下のように述べている。

Ba'ゲームについては、1863 年 1 月 6 日の The Orkney Herald 紙には「ゲームは、かなり古くからおこなわれている。」と記載され、1883 年 1 月 6 日の同紙には「New Year's Day のゲームは、私たちのバラ (burgh) で何世紀もの間行われ続けてきた習慣である」、さらに 1914 年には Mr. G. MacGregor が「上記の年中行事 (Ba') の起源は、それは推測の範囲であるが、はるか 2 世紀前に遡る」(括弧内筆者)と述べるなど、ゲームが古くから存続していることについての記述がみられる。しかし、残念ながら、これらの記述は、事実として実証されたものではない。およそ 1850 年にプレー・スタイルに大きな変化が認められるが、だからといって 1800 年よりもはるか以前に存在したゲームと別のものと言うこともできない。私は、この地方では 1650 年代までにはフットボールが行われるようになったと‘Football Playing in Orkney’では記述したが、それ以前に、スコットランドのメインランドから何度かフットボールが紹介されていたのも確かである。Hossack は「Kirkwall では、17 世紀中ごろに男性と少年によるフットボールが Ba' Lea という場所で行われていた。しかし、18 世紀の最後の 10 年あるいは 20 年前までに、ゲームは Kirk Green で行われるようになった」<sup>52</sup> と言っている。実際、教会前の Green 上での「ボールの争い」は、休日の大切な催

<sup>50</sup> Orkney 諸島の文化、イベント関係のガイドブック、紀行文、インターネットなどをたよりに筆者が作成した。

<sup>51</sup> Robertson については既述しているが、詳細は本章「第 4 節 2.」の「キー・パーソンの存在」及び巻末の「インタビュー一覧」を参照。

<sup>52</sup> Robertson は、B. H. Hossack が著した“Kirkwall in the Orkneys”, William Peace & Son(1900)から引用している。Hossack は、オークニーのメインランドに近いストロンセイ (Stronsay) という島で 1835 年に生まれた。エジンバラで教師をした後、1891 年にオーク

しであり、望むものはすべて参加し、チームも **Up-the-Gate** と **Down-the-Gate** に分かれるけれども、ゴールにボールを運ぶというゲームではなかった。つまり、それは 15 世紀の初頭までスコットランドで大変人気のあった古いタイプのフットボールであった。そして、およそ 1800 年に入る 2-3 年前にゲームは町のストリートへと移動し、ゴールも位置づけられるようになる。しかしながら、ストリート上では、依然としてボールは機敏で巧みな足さばきによるキックやドリブルによってプレーされるのみで、決して地面からボールを拾い上げ、手で持ってプレーすることはなかった。それが、1850 年ころに現在のスクラム・プレーのスタイルへと変化する。それ以降、本質的にはプレーのスタイルは変わっていない[Robertson 1967:114-115]。

また、**Kirkwall** の **Ba'** の起源について、筆者の質問に対して、**Robertson** は以下のように述べている。

**Kirkwall** のゲームがいつ始まったか？それについては、事実より少し早いかもしれませんが、18 世紀、あるいは 17 世紀以前に、フットボールは休日や結婚式に行われたと推察されます。そして、**Kirkwall** のゲームはオークニー諸島の他の教区で行われていたゲームと同じようなゲームであったと思います。それはキックによるゲームであり、動物の膀胱に草やわらを詰めたボールを用いた、まさしくフットボールであったと思います。時には、ボールは高く蹴り上げられ、誰が一番遠くへ蹴るか争うゲームでした。そして、1800 年前後にゲームはストリートに移動し、依然とボールをキックするゲームが続きますが、1810 年あるいは 20 年頃にボールを手で扱うプレーが見られるようになり、1850 年までに、いやおそらく 1840 年頃にはボールを手で扱うゲームへと変化しました。それがいつか確定することは難しいですが、確かに 19 世紀前半にはスクラムを形成し、それぞれ自分たちのゴールへボールを運ぶゲームになっていました。その理由としては、ボールは太陽とみなされ、その太陽によって土地が肥沃になると考えられていました。ドゥーニーズ **Doonies** がボールを海中に運びゴールすると豊漁が約束され、一方、アップシーズ **Uppies** がゴールすると穀物の豊作が約束されるといわれ、争ったのです。19 世紀はじめに現在行われているようなゲームになり、それ以降ゲームの様式は変わっていません[Robertson 2000:インタビュー]。

このように、ロバートソンによれば、**Kirkwall** の **Ba'** ゲームは休日や結婚式に教会前にあるカーク・グリーン（教会前の芝生の空き地）でボールをキックして楽しむプレーであったのが、1800 年代に入り場所をストリートへと移す。そして、ストリート上でも依然としてボールはキックされていたが、1850 年前後にプレーヤーが増加したことで、多くのプレーヤーがボールに密集するようになると、ボールはラグビーのように地面から拾い上げられ、手で扱われるようになったというのである。つまり、**Kirkwall** のゲームは、1850 年頃を転機にして現在のようなボールに密集したスクラム状態でゲームは展開するようになり、ボールをキックする場面を見るのは稀なゲームへと変容したということになる。中房は、民俗フットボールをその行事性の有無によって、地域社会に開かれた儀礼的ゲームと自分たちの私的娯楽として行われるゲームの二つに大別し、前者を行事として行われるゲ

---

ニーに戻り、1891 年にカークウォールに家を建て移住した。

ーム、後者を随意に行われるゲームとしている[中房 1991:34-35]。この類型化にしたがえば、Kirkwall のゲームは 1800 年ごろに随意に行われるゲームから行事として行われるゲームに変化したといえる。このような変化をもたらしたプレーヤーの増加については、前掲(表 16) の Kirkwall の人口変動を見ると、1811 年から 1861 年の 50 年間で人口がほぼ 2 倍近く増加していることから確認できる。また、フットボールの変遷史として、中村に代表されるように、町中でのプレーから空き地へ、そして校庭、競技場へとプレーフィールドが移行するというのが通説とされているが、ここ Kirkwall では、その逆の道をたどっているのである。

Kirkwall にどのようにしてフットボールが伝わったかという質問については、Robertson は「どこから、どのように伝わったのはよくわからない」と答えながらも、

石炭とともにワーキントン<sup>53</sup> らやってきたかもしれません。私はそのゲームの誕生については確かではありませんが、Kirkwall のゲームもワーキントンや Ashbourne のゲームがそうであるように独自の発展をもっているように思います。なぜならば、人々はフットボールを行い、彼ら独自の様式でそれを発展させてきたからです。フットボールの習慣は、まさにその中で発展し、そしてそれが紹介されているのだと思います [Robertson 2000:インタビュー]。

と、Kirkwall のゲームの誕生については不明としながらも、自分たちで独自にゲームを発展させてきたことを強調する。

また Ba' の開催日が他のゲームと異なり、唯一元旦とクリスマスに行われていることについて、Robertson は「なぜ Kirkwall において、クリスマスと元旦にゲームが行われるようになったのか、オークニー諸島では、告解火曜日よりも人々に休日として認知されていたのが元旦であった」ということ、そして「Kirkwall では、かつて告解火曜日は休日として受け止められていなかった」からではないかと述べている。さらに、「およそ 40 年前まで(2000 年時点で)人々は、クリスマスには半日、場合によっては一日中仕事をしていた」(括弧内筆者) そうで、クリスマスより元旦のゲームに勝利し、勝者(winner)としてボールを獲得することに重きがおかれ、年に 2 回のゲームの受け止め方にいくらかの違いがあると述べている。つまり、クリスマスのゲームは後付けで行われ、その価値も元旦のゲームの方が高かったということである。しかしながら、今日地元住民の声としては、両方のゲームの重みは同じであり、勝者の価値も変わらないと返事が返ってくる。それは、英

<sup>53</sup> Workington はブリテン島のイングランド北西部の町で、民俗フットボールが存続している 17 か所のうちの一つの町である。

国においても、休日としてクリスマスが元旦を超える盛り上がりをもつようになっていることもその一因と思われる。ゲームの歴史に対する認識は薄れ、楽しみがそれまでの1回から2回に増えたと受け止め、特に若い世代にとって、ともすればクリスマスの方が重要という感覚で捉えられているようにも見受けられる。

さらに Robertson は、ゲームの変容について、著書の中で「1800年頃に、競争的なストリート・フットボールへとつくり上げられる変化は、2-3年かけて徐々に起こっていったようである。そのゲームへの変化は、少なからず、スコットランドのメインランドなどの外からの影響を受けたとみなすことができ」、「ゲームが自然にストリート上での競争的なものへと発展していったのか、あるいはそれは、およそ1800年に外部からの影響によって生まれた新しい形のゲームが、それまで教会前で行われた古いローカル・ゲームによって代わったのか定かではない。しかしすでに、Kirk Green 上でのゲームにおいて二つの相対するチームは存在しており、その二つのサイドは新しいゲームにも容易に採用された」[Roberson 1967:115-116]と述べている。その背景には、先述のように「Uppies の勝利は農作物の豊作をもたらし、Doonies の勝利は豊漁の証となるというかつての信仰があり」、また「年に一度の祝儀的儀式として行われた。その両者には、12世紀に教会が建設された後に、町が伯爵 (Earl) と司教 (Bishop) に二分されて以降、かなりの敵対的意識が存在し続けていた」ということがあったようである。

他方で、ゲームの起源を伝説に求める記述もある。S. トゥーリー (Sigurd Towrie)<sup>54</sup> は、彼の開設するウェブ・サイトの「カークウォール・バー (The Kirkwall Ba')」という記事の中の「バーの起源 (The Origin of the Ba')」の項で以下のように述べている。

Ba'の起源については、いくつもの言い伝えがある。その中でもっともよく知られているのが、ゲームの始まりは、ある少年が Tusker という邪悪な動物の支配から町を救ったという話に由来するということである。それは、犬のように歯が突き出ていることからそう呼ばれている。ある少年が、Tusker という邪悪な動物を退治に出かけ、首尾よく退治した。そして切断した首を馬の鞍にかけ、オークニーに持ち帰ろうとする途中に、Tusker の1本の歯が少年の足に突き刺さった。そしてその傷口から毒が入り、少年は死んでしまった。しかし、死に至るまでに彼はよろめきながらも、マーケット・クロスまでもどり、その動物の首をそこから集まった人々に向かって怒りを込めて投げ放った。この民俗的説話のモチーフは、“Orkneyinga Saga”の中で詳細に記述されている、オークニーの Sigurd 伯爵による歴史上の話とほぼ一致している。伯爵は、スコットランドに出かけ、あるスコットランド人の伯爵に敵対する Maelbrigte Tusk という敵を負かした。そして、伯爵は、馬の鞍に切り落とした

<sup>54</sup> Sigurd Towrie は、1968年に Kirkwall に生まれ、現在、地元新聞を発行する The Orcadian で働いている。“Orkneyjar”というオークニー諸島の歴史、民俗学、風土について記事を掲載するウェブ・サイトを開設し、その中の‘The Kirkwall Ba’の記事では、Ba’ゲームについて詳細に説明している。おそらく、ウェブ・サイトの中では一番詳しい。

Maelbrigte の首をひもで結び付けた。しかし、かれが馬に拍車を当てた時、Maelbrigte の歯が彼の足に突き刺さった。その傷から毒が入り Sigurd 伯爵は死に至り、スコットランドの土に葬られたのである。

このような切断された首をボールに見立て、それをキックして敵を退治したことを祝うという説話は他にもいくつかあるようである。



図 23 過去のボール（一番古いのが、左上：1881 年 New Years Day' s Men' s Ba' で使われたボール）<sup>55</sup>



15 'A steaming struggle in Victoria Street.' Approaching the Clay Loan.  
Men's New Year's Day Ba' 1909

図 24 1900 年初頭の Ba' ゲームの様子<sup>56</sup>

<sup>55</sup> “The Kirkawall Ba' ” [Robertson 2005:67] より転載。

<sup>56</sup> “Uppies & Doonies” [Robertson 1967] の挿入写真（p.94 と p.95 間）を転載。

また、別の伝説として、トゥーリーとともに **Robertson** も著書で紹介しているのが、オークニーに住む人に良く知られている ‘**Sea Mither**’ という海の女神と彼女に敵対する ‘**Teran**’ という冬の女神の伝説である。それは、二人の女神が毎年 2 回、水域の覇権を争う戦いの物語であり、春分の日、**Tearn** は破れ、**Sea Mither** に境界線を引かれてしまう。しかし、秋分の日 **Tearn** はそれを奪い返し、**Sea Mither** を追放するといった逸話である。**Ba’**ゲームはこの戦いに例えられ、かつて繰り広げられた二人の女神の不仲の民俗的記憶に基づいた儀式的なコンテストとして生み出されたということが紹介されている。

いずれにしても、これらはあくまで伝説であって、歴史的に **Ba’**ゲームの起源とは言い難いとトゥーリー及び **Robertson** とも述べている。このような伝説は、伝統文化といわれるもののほとんどに付与されており、自分たちの大切な伝統がもつ神秘性や歴史的重みを受け止めさせ、それを継承する意識を醸成する役割を果たしているといえる。

以上のようにみても、**Kirkwall** の **Ba’**ゲームは、自分たちがやりたいときや結婚式などの祝いのときなど不定期に行われる私的レクリエーションであったのが、1800 年頃に一定の日時が設定された行事に移行し、それと同時期に、それまで空き地でボールを単に蹴り合っていたのが、町をコートとし、ゴールを定め、特定の空間でプレーするゲームへと変わっていった。その後、ボールもそれに合わせた材質・仕様へと変化し、さらにはチーム区分も変化し、競技性を高め、1850 年頃には現在のゲームの形ができ上がったと理解することができる。こうした事実から考えるならば、**Kirkwall** の **Ba’**ゲームは単に近代以前のゲームが残存してきたのではなく、時代とともに進化・発展してきたと捉えることができる。また **Kirkwall** の **Ba’**は、オークニー諸島という地域の固有の歴史の中で生み出されてきたものでもある。すなわちオークニー諸島の各地で行われていたゲームが次々に消滅する中、**Kirkwall** だけが人口を増やし、社会的・経済的にも発展していく過程で、住民が変化していく社会状況に対応して、それまで行ってきたゲームを新しいものに改変、再構成し、育ててきた文化であるとも捉えることができるのである。

### 第 3 節 **Kirkwall** の **Ba’** のゲーム概要

#### 1. ゲームの概要<sup>57</sup>

**Kirkwall** は人口約 9,300 人（2011 年現在）のオークニー諸島最大の町である。そこで

---

<sup>57</sup> 本項は、ゲームの臨場感を示すことを重視して観戦録をもとにした文章表現を用いている。

年に2回、クリスマスと元旦に町の一大イベントとして Ba'ゲームが行われる。Ba' は Ball (ボール) から派生したスコットランド独特の言い方であり、ゲームで用いられるボールを指す場合とゲームそのものを指す場合がある。以下に、得られた資料や情報をもとに、ゲームの概要を紹介する。

ゲームは、教会を境にして、その山側あるいは海側のどちらで生まれたかのどちらかによって 'Uppies (アッピーズ：山の手)' と 'Doonies (ドゥーニーズ：海の手)' に分かれ、町が二分されて争われる。チームを区別するユニフォームなどなく、よそ者にはプレーヤーがどちらのチームなのかかわからない。Uppies のゴールは山の手にある民家の壁、Doonies のゴールは港の海の中である。それぞれ自分たちのゴールへボールを運ぶ。Uppies はその壁にボールをタッチし、Doonies はボールをかかえて海に飛び込むことでゴールとなる。真冬の冷たい北海に飛び込むというのはただ事ではないと思われるが、彼らにとってはそれがゴールの重みと見なされているのであろうか。Uppies が勝利すれば農作物の豊作が、Doonies の勝利には豊漁が約束されるという語りも引き継がれている。つい最近まで、ノルウェーのリリーハマー (Lilyhammer) という漁業町から毎年電話でゲームの結果について問い合わせがあったという。

観察している範囲では、現在プレーヤーの数は両チーム併せて大凡 150 から 200 人である。過去には、50 人くらいに減少したこともあったと聞くが、テレビに放映されたことにより参加者が 500 人近くに膨れ上がったこともあるという。ただし、プレーヤーと観客との区別がないため正確な人数の把握は難しい。両日とも Boys' Ba' (ボーイズ・バー) と呼



図 25 店のウインドに設置されたバリケード

ばれる 7 歳から 15 歳までの少年たちによるゲームと Men's Ba' (メンズ・バー) と呼ばれる 16 歳以上の男たちのゲームが行われ、Boys' Ba' は午前 10 時 30 分から、Men's Ba' は午後 1 時にゲームが開始される。少年たちにとって Boys' Ba' は成長して Men's Ba' に出場するための通過儀礼的意味を持ち、少年たちの Men's Ba' を観戦する目は真剣そのものであった。以前はクリスマスが休日ではなかったために元旦のみ行われていた

が、ゲーム開催の要望が強く、クリスマスにも行われるようになった。クリスマス前から元旦までの間、町はゲームの話題で持ちきりだという。町全体がゲームのコートになるために、特に民家、商店やオフィスの窓や扉には防御として数日前から太い板でバリケードが築かれる（図 25）。また、ゲームが開催されるクリスマス前には地元紙（オルケディアン、毎週木曜日発行）<sup>58</sup>にも Ba'の特集記事が掲載されるなど、町はゲーム開催のモードに入っていく。

女性の参加も認められ、筆者が観戦した範囲では声援を送ることがほとんどであったが、わずかにスクラムを外からプッシュする姿が見受けられた。かつて二度、1945年のクリスマスと1946年の元旦に「Women's Ba'（ウィメンズ・バー）」という女性だけのゲームが行われたことがある。2000年に数人の女性たちがミレニアムを祝うイベントとして Women's Ba'の復活を訴えたが、Ba'委員会はそれを認めなかった。女性がゲームに参加するのは構わないといわれながらも Men's Ba'に女性が参加したとしても実際にプレーするのは体力的にも無理なように思われる。

ボールは、バレーボール大（Boys' Ba'で使用されるボールは Men's Ba'のそれよりもひと回り小さい）で、牛の革にコルクが詰められ、ずしりと重い（約 2.3kg；サッカーボールの約 5 倍の重さ）。以前は靴職人がボールを作っていたが、現在は Ba'委員会が指名するボール・メーカーによって作られ、その指名された人物はのべ



30 日間の作業日数かけて一個のボールを完成させると聞かされた。ボール・メーカーによってその製法も異なり、その表面を染めるデザインもボール・メーカー自身のアイデアに任される。それは黒と茶色の二色のみを用いることに限られている（図 26）。ゲームの勝者（winner）のみがそのボールを獲得し、それは家宝として家の中に飾られることから、ボール・メーカーを務めること

図 26 Men' S Ba'（左）、Boys' Ba'（右）、で使用されたボール<sup>59</sup>

<sup>58</sup> “The Orcadian” は 1854 年に発刊されたオークニー地方の地方新聞である。週に一度発行され、地元の人たちの情報収集や情報交流の大切な媒体となっている。

<sup>59</sup> 左は 2004 年の大人のゲーム Men's Ba'、右は 1984 年の少年のゲーム Boys' Ba'で使用されたボール。

は名誉なことであり、町の人たちから尊敬を受けている。ゲーム空間（コート）の移動と町の人口増加がキック中心のゲームからボールを手で保持するスクラム中心のゲームへと変化したことで、ボールもそれに適応して膀胱ボールから牛革を堅く縫い合わせ、その中に細かなコルクがしっかりと詰め込められた耐久性のあるボールに変化していった。

これがルールであるという明文化されたものは存在しない。しかし、これまで紹介したようなゲームの決まり事や約束事は彼らの中では了解されている。事細かに何をしてはいけないとか、何か不都合が起こった場合はこのように対処するなどのマニュアルなど持たなくともその場で自分たちで解決すればよいと考え、またそうすることに意味を見出しているであろう。ボールが投入され、100人以上の人たちで形成されたスクラムが渦巻くように町のメイン通りから路地を抜け、ゴールへと向かう。寒さの中、プレーヤーの身体からはストームが立ちあがる。その熱気と興奮そしてパワーは想像を越えるものであった。

## 2. ゲーム展開

ここで紹介するゲームの観戦録は、筆者が1993年に現地を訪れ、ゲームを観戦した時に残したものであり、続いて、その同一のゲームを地元紙がゲームの様子を報道として伝えた記事（The Orcadian、1993年12月31日発行に掲載）を翻訳した。なお、両記録は1993年のクリスマスに行われたMen's Ba'のゲーム記録である。

### 1) Men's Ba'（メンズ・バー）観戦録<sup>60</sup>

大人たちのゲームについて触れる前に、前日からの町の様子を紹介したい。

Men's Ba'の行われる前日（24日）、商店や住宅の窓に何やら分厚い板を当てている姿を目にした。木の杭で固定し、ボルトで止めている。これは明日のゲームで窓ガラスを割られ、ドアを壊されないための防衛手段なのである。相当に厚い板を使っていることからゲームの激しさが想像される。そんな様子を見ながら歩いているとオークニー写真店（Orkney Photo）という看鍍のある店でゲームの写真が展示されていた。早速店に入り、写真を見せてほしいと頼むと、何とその写真をくれるというのだ。信じられず、いくら払えばいいかと言っても、「いない」のいつてんばり。何か裏があるのではと半信半疑ながら結局好意に甘えることにした。そして「山の手チーム（Uppies）のゴールはどこか」と

---

<sup>60</sup> 観戦録及びBa'ミーティングの記録については、臨場感を持たせるためにゲームの様子をリポート調の言葉遣いによって表現をする。

尋ねると、もう閉店に近い時間にもかかわらず、店を閉め、親切にもゴールの所まで一緒に連れて行ってくれた。明日午後1時に教会前で再会することを約束して別れた（その親切な彼の名前はケン・アマー（Ken Amer）、写真家）。そして当日、午後12時30分。すでに終了したボーイズ・バーの興奮さめやらぬまま、セント・マグナス教会に向かう。今回ボールを投入するフレディー・ローリー（Freddie Rorie）と対面し、ボールを持たせてもらったがこれがずしりと重い。牛の革で作られたボールの中にコルクがつめられており、それはバレーボールぐらいの大きさであった。徐々に観衆が集まり出した。12時45分。開始15分前には見物人たちで教会前は人だかりである。ワアーという歓声があがった。山の手から群れをなして Uppies の一団が登場する。すぐに反対の方向（海の手）から Dooneis が登場する。がっちりとした体格のプレーヤーを先頭にして、そのひきしまった表情からは緊張感と闘争心をかき立てられた様子が伝わってくる。観衆の興奮度は少年のゲームとは比べものにならない。そして、両チームのプレーヤーが教会前で入り混ざった中へ、教会の大時計の針が午後1時を指したと同時に、ボールが投入された。大人のゲームのスタートである<A>。

少年たちのゲーム同様、すぐさま「スクラム (scrum)」<sup>61</sup>状態になる。そして全く動かない。少年たちのゲームにはなかったことであるが、指揮官的存在のプレーヤーから何やら指示めいた声が発せられている。そして、周りの観衆からは『頑張れアップシーズ (Uppies)！頑張れドゥーニーズ (Doonies)！』の声援がかけられる。

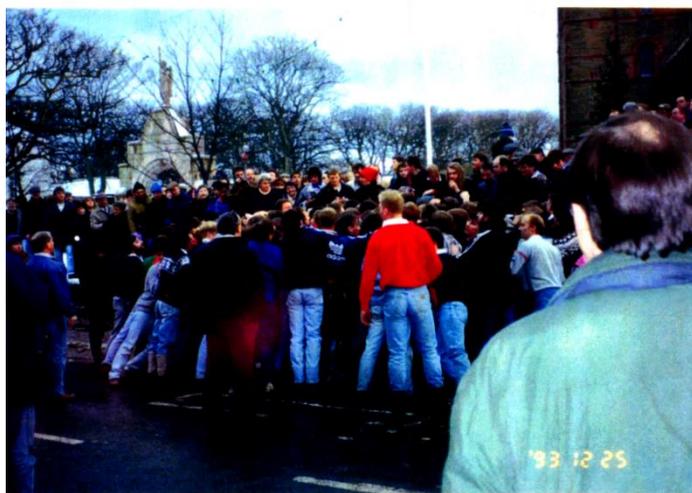


図 27 ボール投入直後のスクラムの様子

スクラムは少し動いたかと思うと押し返されるということを繰り返しつつ、やっと通りを渡った店の前に移動して止まる。そして、再び小康状態に入った。ただボールに集まっているというのではなく、力を入れ

<sup>61</sup> 地元では、ボールに群がり押し合う状態をスクラム scrum と呼んでいる。しかし、それは立った状態でボールに集まっており、ラグビーでいうモール (maul) の状態である。またそれは、ボールを地面に落とさず保持した状態である。それは大勢が群がるためにボールの下敷きになるとかなり危険であるので、それを回避するためであるとも考えられる。

押し合っているのだ。誰がボールを保持しているのか、スクラムの中で何が起きているのか外からでは皆目わからない。ただスクラムがいつ、どちらに動くのか見守るだけである。油断しているとスクラムの下敷になってしまう。

するとその時、突然フェイントプレーが出現した。Uppies のプレーヤーがボールを持ったふりをして駆け出す。それを Doonies の数人のプレーヤーが追いか

ける。それを見て追いかけようか、留まろうか躊躇しているプレーヤーに分かれ、スクラムも二つ形成された。しかし、それがフェイントとわかるとすぐさま引き返してボールに群がり、もとの一つのスクラム状態に戻る。民俗フットボールにも戦術があるのだ。近づいてプレーヤーの表情などを写真に撮りたいのだが、いつスクラムが押し寄せてくるかわからないので、うまく撮ることができない。子どもが怖いものに恐る恐る近づこうとする光景に似た状況である。

教会前でゲームが始まってから約1時間30分。通りを渡ったり戻ったりを繰り返すが、どちらのゴールの方へも進まない。プレーヤーの身体からは水蒸気が立ちのぼり始めた。しかし、ようやく Doonies が観光案内所の前までボールを進める。誰かがボールを持って



図 29 1時間近く動きがなかった路地

走るのでなく、スクラムが徐々に移動していく<B>。見ている観衆もそれに合わせて



図 28 ストリート上での攻防

移動していく。通りの一方の壁や柵にぶつかり止まれば、また反対側に移動し、止まる。それがのらりくらりと通りを行ったり来たりを繰り返すが、徐々に海の方へ移動し、Doonies の攻勢。そして、スクラムが止まったと思うと、何やらざわざわしている。見ると路地に入りこんでしまったのだ。路地の反対側へ何人かが走る姿を発見。路地の中がどのような様子なのか、外からは全くわからない。び

あたりはもうすっかり暗くなり、クリスマスの飾りや通りの薄暗いライトの中で次の動きを待つ。プレイヤーも水を飲んだり、タバコを吸ったり、傷の手当を受けたりしている。15分、30分、1時間。全く動かない。暗くなり気温も相当下がっているはずであるが、観衆は逆に増えて来ているように思われた。当然ながら、見ている人のことなどはおかまいなし。いつ動きだそうか、そのチャンスをねらっているのか。はたまた持久戦に持ち込まれたのか。観衆はいろいろ想像しながら、次の動き出す瞬間を注視しているように見える。決してつまらなさそうにしている様子は見受けられない。逆に『頑張れアップiez！頑張れドゥーニーズ！』の声援が飛び交う。そして『メリー・クリスマス』の挨拶を交わす声があちこちから聞こえてくる<C>。

路地に入ってから1時間30分。ウォーという声とともに急に動きがあった。Uppiesと思われるプレイヤーがボールを抱え、通りを教会のほうへ走り出し、反撃かと思われた。しかし、すぐにDooniesのプレイヤーに捕まり、その場で再びスクラムが形成される。そのスクラムもドゥーニーズの攻勢で再び海の方へと進む。先程の路地を過ぎ、次の路地に差しかけたとき、路地の入口で待ち構えていたプレイヤーがボールを受け取り路地を駆け抜けた。他のプレイヤーも観衆も路地の反対側へ急いで走る。その反対側近くに来たところで、民家の壁のところでスクラムが形成されていたのを発見する。今までとは異なりゲームに動きが出てきた。スクラムは民家の庭へとなだれ込む<D>。一瞬ボールが見え、一人のプレイヤーがそれを持って走る（海と反対方向へ走り出したので、おそらくUppiesのプレイヤーである）。しかし、地面が凍っていたため滑って転んでしまった。そこへプレイヤーが群がり、スクラム状態になる。筆者もビデオを撮りつつ、何度もこけそうになる。そこはなんと海まではあと30mぐらいの地点であった<E>。

5分程度その場でスクラム状態が続いた後、そのスクラムは徐々に海の方へと動き出した。ゴールが目前だけにDooniesの氣勢が上がる。一方、Uppiesは一発逆転の反撃を試みようとするが無駄な抵抗にしか見えない。ハーバー通りに差し掛かっても、その勢いは止まらない。ゴールの海へとただただ進んでいく。10m、5m、3m。海に落ちるのを防ぐ柵でわずかに止まったかに見えたが、Uppiesの最後の抵抗もむなしく、Dooniesの一人のプレイヤーがボールを持って海へ飛び込み、ゲーム終了となる<F>。

時計は6時45分を指しており、なんと5時間45分の死闘であった。飛び込んだプレイヤーはすぐさま助け上げられ、肩車をされて、チームメイトに連れられDooniesのホーム・パブに祝杯をあげに引き上げて行った。彼はボールを頭上に高々と掲げ、Dooniesの勝利、

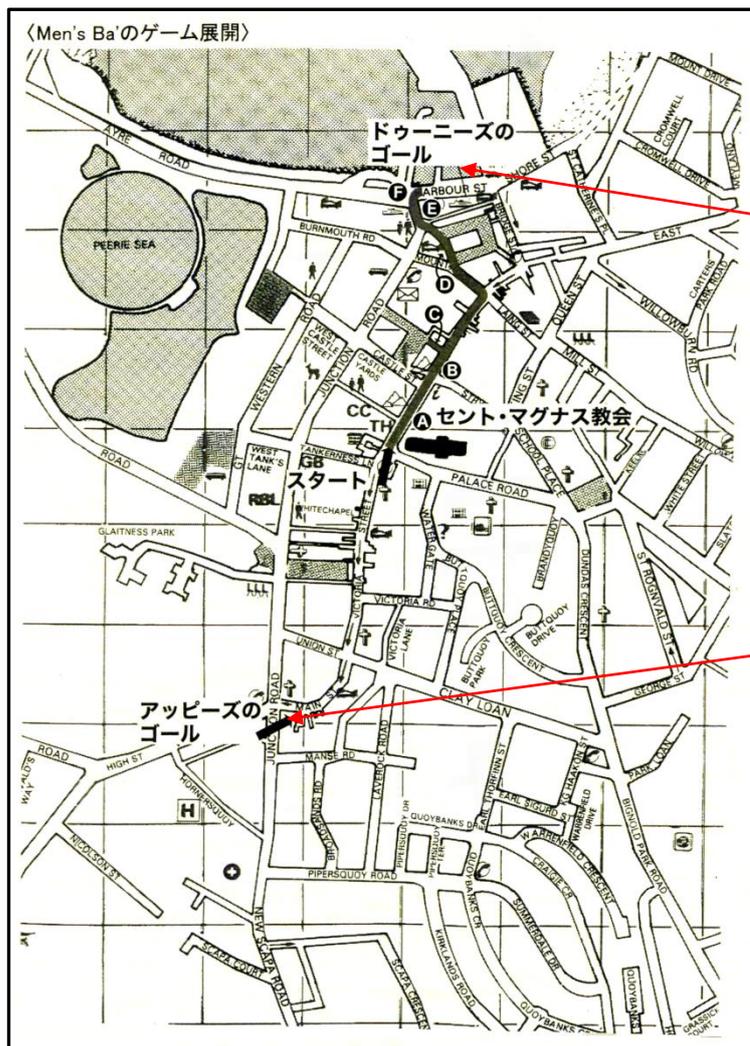


図 30 ゲームのスタートからゴール<sup>62</sup>までの展開図<sup>63</sup>と両チームのゴール

そして自分が勝利者であることをアピールしている。観衆も彼に祝福の歓声を送る。彼らが向かうのはハーバー通りに面するオーラ・ホテル (OLA HOTEL) のパブである。Uppies のプレイヤーは1週間後の新年のゲーム (New Year's Ba) にその雪辱を胸に秘めながら早々と引き上げて行く。これからクリスマスを祝うのであろうか。

かなり長時間に及ぶ戦いであると思ったが、これくらいは普通であるとのことであった。

<sup>62</sup> Uppies のゴールはかつて古城があった所に建てられた民家の壁 (Mackinson's Corner)、Doonies のゴールは、港の船着場の海 (Harbour,あるいは Basin) の中である。Uppies は壁にボールをたたきつけること、Doonies はボールを持って海の中に飛び込む (go in the water) ことでゴールとなり、どちらサイドも自陣のゴールにボールを持ち込む。

<sup>63</sup> 吉田 [2003:118] 所収。

1点先取のゲームであるため、当然時間の制限はなく、ゴールするまでゲームは続けられる。プレーヤーと観衆の根気に驚かされるとともに、その1点の持つ重みが伝わってくる。そして、お互いプレーを楽しんでいるということが十分伝わって来る。ゲーム後のプレーヤーの服はボロボロになり、顔や手からは血がにじんでいる。おそらく体中傷だらけに違いない。しかし、エキサイトはするものの、大きな喧嘩にはならないのが不思議であった。最後のハーバーのところで倒れたプレーヤーが救急車で運ばれたが、これも毎度のことらしい。 ※文中< A >から< F >は「Men's Ba' のゲーム展開」(図 30 参照)。

## 2) 地元新聞によるゲーム報道

前述の筆者が観戦した 1993 年 12 月 25 日のクリスマスの日に行われた Men's Ba' について地元紙に報道された内容 (The Orcadian 1993) は以下のとおりである。

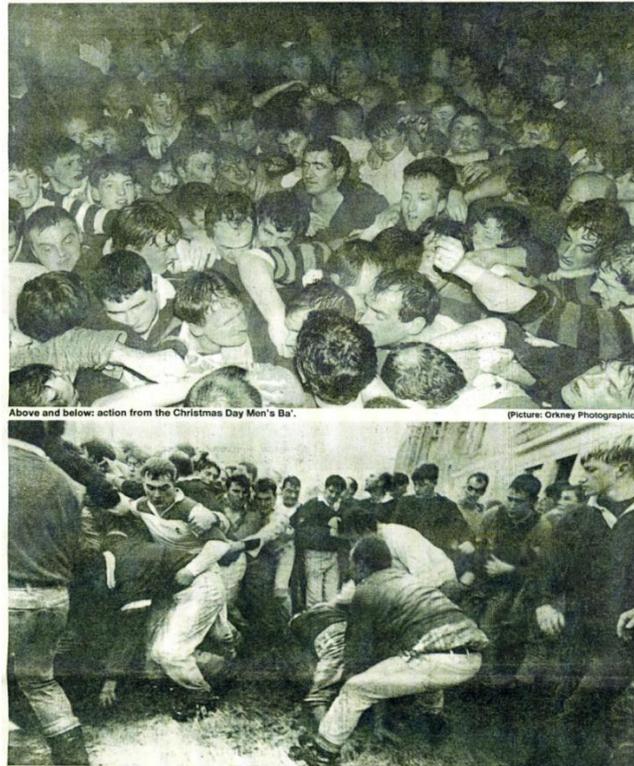
### 『ドゥーニーズの勝利！ これまでの形勢を一変！』

クリスマスのメンズ・バー (Christmas Day Men's Ba') は一地面が凍結しているためスケート靴を履いたほうがよいくらいの状況の下で-5 時間 45 分の熾烈な戦いの末、ドゥーニーズの勝利に終わった。ドゥーニーズにとっては 1990 年代に入ってはじめての勝利であった。そして、最後に凍るように冷たい海に飛び込んだジョン・ステファン (John Stephen 35 才, ウォーレンフィールド・クレセント 38 番地 Warrenfield Crescent 38 在住) に勝利者としての記念にボールが送られた。ゲームは決してクロスゲームではなかった。しかし、かといってドゥーニーズの一方的なワンサイド・ゲームでもなかった。

午後 1 時のスタートを前に、早くもプレーヤーの気合いの声や観衆の歓声があがっていた。ボールを投げ入れるのは、フレディー・ローリー (Freddie Rorie, ポプダル・プレイス 4 番地 Popdale Place 4 在住) である。彼は、過去にアッピーズの中心的プレーヤーであり、1952 年の元旦 (New Year) に行われた少年のゲームの勝者であり、また 1972 年の元旦のメンズ・バーの勝者でもある。午後 1 時。セント・マグナス教会の前にある、マーケット・クロス Mercat Cross (かつての市場の十字架) からフレディーによってボールは投入された。その直後、すぐさまカーク・グリーン (Kirk Green: 教会前の庭) の壁を押し付けるようにスクラムが形成された。スクラムは動かず、ボールはどこにあるのかもわからない。突然、スクラムがブロード通り (Broad Street) の中央で分裂し、一人のプレーヤーがボールを持ったふりをして走り出した。しかし、アッピーズのぬけめない見物人が、ドゥーニーズのニック・シモンズ Nick Symons が右手にボールをかかえて、うずくまっていることを見事に見抜いた。陰謀はくじかれ、再びスクラムが形成された。時刻は午後 1 時 10 分であった。

その後、スクラムは戦争記念碑 (War Memorial step) へと壁に沿ってゆっくり動いていた。再びダミーによる分裂が起こり、プレーヤーと見物人の目はビクトリア通り (Victoria Street) の入口の方へ向けられた。しかし、そのダミーの効果もなくスクラムが再び形成され、そのスクラムはブロード通り (Broad Street) を移動しながら、オーラ・ジョリー店 Ola Gorie's Shop の前まで進んだ。スクラムは 1 時 40 分まで動かず、そこにとどまった。10 分後、スクラムはアッピーズによって再び教会前の庭の壁まで押し戻された。

しかし、アッピーズの連携は意思統一に欠け、逆にドゥーニーズが優位に立っていたように思われた。数分後、スクラムは突如として渦巻きながら、ブロード通りの反対側へと移動した。この時はアッピーズがオークニー・テレビ局 (Orkney Television Enterprise) まで一旦陣地を挽回した。しかし、アッピーズのプレーヤー自らが連携の糸を断ち切る動きによって、反対にドゥーニーズが再びオーラ・ジョリー店のドアのところまでボールを運んだ。教会の時計は 2 時 10 分を指していた。



Above and below: action from the Christmas Day Men's Ba'. (Picture: Orkney Photographics)

図 31 The Orcadian 紙に掲載された記事に挿入された写真 64

### 『ドゥーニーズはアッピーズの足に滑り薬を塗った！』

それは、アッピーズがボールを壁に沿って運んでいる時に、突然、スクラムを通りの中央と南側に引き裂こうとしたのであるが、すぐにそれは見破られ、そのままそこで停止した。混戦の真っ最中に、わずか数人による、それも極めて短い攻勢にすぎなかった。10分後、ボールはパッツ Pat's の角のところにあり、その数分後、一人のアッピーズのプレーヤーの連携ミスにより、ドゥーニーズはグランドウォーターズ (Groundwater's) までスクラムを渦巻きながら移動させた。そして、次の戦闘でアッピーズがプレスト Presto の前でスクラムをブレイクし、パッツ (Pat's) のところまで一度挽回はしたものの、ドゥーニーズの勢いはそれをはねのけ、波が押し寄せる勢いで、スクラムを DE 靴店まで移動させた。5時15分ごろ、ゲームはドナルドソン肉屋 (Donaldson's) を過ぎてアワーストン (Hourston's) との間の路地に入った。

5時45分にボールはマウントホーリー筋 (Mounthoolie lane) を通り、すばやくアルバート・ホテル Albert Hotel の裏の駐車場へと移動した。そして結婚仲介店 (Matchmakers) の壁のところで停止した。ボールを保持していたアッピーズのプレーヤーがボールを手放し、地面に置いたにもかかわらず、それを無視するかのようスクラムはその凍った駐車場を移動したため、ボールがその場に放置されるという珍事が起こった。6時04分にアッピーズのダミーによる隠密行動がプレーヤーたちを裏道へと向かわせた。しかし、ペットマニア駐車場 (Petmania) でスクラムがすばやく再形成された。その後、突然アッピーズのアラン・クライギー (Alan Craigie, 1992年のクリスマスのゲームの勝者) がボールをもって脱走し、道路へ向かって走り出した。しかし、アッピーズにとって不運にも、彼は地面が凍結しているために足をとられ、公衆便所の前で観客と衝突してしまった。そしてスクラムがその角で形成され、ミラー自転車店 (Miller's Cycle Shop) の裏の中庭まで移動した。そこで、アッピ

64 地元新聞 The Orcadian 紙の 1993 年 12 月 31 日に発行され、その中に掲載された Christmas Men's Ba' (1993 年 12 月 25 日に開催) の記事の中に挿入された写真を転載。

ーズのダレン・サザーランド (Darren Sutherland) が (塀の上に昇り) 手にしたボールを店の壁の上方へ投げ捨てた。しかし、その直後、彼はその中庭に何人かのプレーヤーとともに引きずり落とされてしまった。

ボールは、中庭の塀を隔てて群がっていたプレーヤーたちの中に落ち、そのまま道路へと動いていった。すぐにそこでスクラムになったが、ボールは依然としてどちらの支配下にもなかった。その後、ゲームはキルン・コーナー (Kiln Corner) に向かって壁に沿って移動した。アップシーズのケビン・サザーランド (Kevin Sutherland) はシガード・ギブソン (Sigurd Gibson) のジャージにボールを押し付け、二人は同時に動しながらボールを保持していたが、最終的にはボールは地面に落とされた。ボールは道路をころがり、ドゥーニーズの観客のロイ・ケンプ (Roy Kemp) に拾い上げられた。彼は同友のビリー・ステファン (Billy Stephen) 、アラスター・マックレド (Alastair Macleod) とともに観戦していたが、そのボールをガーネル Girnel の裏に投げた。そのとき、時刻は 6 時 30 分であった。

ゲームは直線的にウエスト・ピア West Pier の先端を横切り、道路の中央へと動いた。そして、ドゥーニーズはボールをスクラムから外へ投げ出し、密集を分散させようとしたが、その戦略は寸前のところでくじかれてしまった。ボールはアップシーズの観客のロイ・リンクライター (Roy Linklater) の足元に落ちた。彼は、ドゥーニーズのマグナス・クロイ (Magnus Croy) がボールを手でとろうとしたときに、そうさせまいとすばやくキックした。そのボールは群衆の後ろに打ち上げられた。ボールはガーネル (Girnel) のコーナーにぶつかり、再び観衆の中へ落ちた。そこへプレーヤーたちが集まり、ガーネルの前で少々拡散ぎみにスクラムが形成された。アップシーズは挽回するために、すぐさまスクラムをつぶそうとしたが、スクラムは回転し、激しく動きながら、凍結したウエスト・ピア (West Pier) の先端まで進んだ。

アップシーズの最後の抵抗もむなしく、スクラムは港(内湾)の西の角まで到達した。6 時 45 分に、ドゥーニーズのプレーヤーから勝利と安堵のおたけびが発せられ、集まった群衆にボールが海の中へ落ちたことが告げられた。

このように、地元では週 1 回、毎週木曜日に発刊される『オルケディアン』(The Orcadian) には、毎年、クリスマスと新年のゲームのゲーム記録が掲載される。その新聞には、ゲーム展開がかなり詳細に記述され、ポイントとなったプレーの場所や店、それにかかわったプレーヤーの名前が詳細に示されている。しかし、それらは Kirkwall の町に住む人や町について詳しい人にしかわからず、筆者のようなよそ者にはそれを読んでもゲーム展開のイメージが持てない<sup>65</sup>。

そのように、よそ者にはゲームの理解に困難を要する内容でも、地元の人たちにとっては、それが手に取るようにわかり、それによりゲームの様子を振り返ることができるのであろう。地元紙は当然ながら、その読者として地元民を想定していることから、彼らがゲーム展開をどのような情報によって受け止めているのかを知る手がかりになるとともに、民俗フットボールのゲームの様相を知る記録として貴重な資料ともなるのである。

### 3. ゲーム前に開催される Ba' ミーティング

ゲームが開催される数日前に、両サイドは、それぞれのホーム・パブに集まり、Ba' ミーティングと呼ばれる会合を行っている。そこでは、ゲーム開催を控え、前回のゲームの反

---

<sup>65</sup> Ashbourne のゲームにおいて、McCabe は同様のことを「sense of place」と表現している [McCabe 2006:101,116]。

省を行い、次の戦いに向けた策や確認を行うとともに、士気を高揚させる。以下に、筆者が Bobby Leslie（ボビー・レスリー、以下 Bobby）<sup>66</sup> の計らいで、2000年に両サイドのミーティングに同席させてもらった時の様子を以下に紹介する。

### 1) 2000年12月23日 Christmas のゲーム前の Uppies のミーティング

Bobby から12月23日（土）午後7時から Uppies の集まりがあると教えられ、Bobby に連れられて Uppies のホーム・パブのある West End Hotel に出かけた。ミーティングの行われる2階の部屋に向かう入り口は既に集まった人たちで一杯のため入れず、奥のラウンジから入る。Bobby に Uppies の長老的存在の3人のメンバー（Mr. Duncan, Curvie, Mr. Jim Cromarty and Mr. Eric Kemp）を紹介される。部屋には約40人くらいの男たちがビールを方手に話しにふけていた。Bobby は Doonies の長老であるため、本来は中には入れないが、筆者を彼らに紹介するために、あえて危険を承知？で私を連れ立って中に入れてくれた。Bobby は、私を彼らに紹介するやすぐさま退散した。初対面ながら彼らにビールをご馳走になり、日本からゲームの観戦にやってきたと自己紹介をしていると「今から Christmas のゲームのミーティングをはじめると」という地元のラグビーチームのキャプテンを務める人物の大きな声で室内は急に静まり、ミーティングが開始された。

まず、そのキャプテンから去年のゲームの総括と今年のゲームの戦い方についての提案が話された。それに対して、別のメンバーからこう戦うべきではないかとの提案が返される。一人が話すと、別のメンバーがそれに応えて話すというまさしくゲーム前のディスカッションが展開された。誰が進行役を勤めるということもなく、かわるがわる話し手がかわり、ゲームに向けての各自の思いをぶつけ合う。和やかな雰囲気での話し合いかと想像していたが、かなり激論をかわす一幕もあり、真剣さが伝わってくる。

筆者が聞き取った範囲で話の内容のいくつかを紹介すると、過去のゲームの戦い、たとえば、「10年前の戦いではこうだった」とか、「5年前の敗戦の原因はこうだった」という過去の戦い方について総括する発言。「去年は Doonies がゲームの途中で作戦を変えたため、それに惑わされた」、「Doonies は個人プレーを主体に戦うが、我々は残念ながら Doonies よりも身体的に劣るためチームワークで戦って行くべきだ」、「去年はメンバー間

---

<sup>66</sup> 筆者が初めてカークウォールを訪問した1993年以来、親交を深め、これまで多くの情報を提供してくれている。1977年に New Year's Men's Ba'（新年の大人のゲーム）の勝者となり、Ba'委員会のチェアマンも務めた。巻末「インタビュー一覧」参照。

のコミュニケーションがうまくはかられず、敗退した」、「次のゲームではそれを徹底しよう」、「young がボールを保持したときはその周りをいち早く boys が固めろ」、「old はその指示の中継的役割を行うので心配するな」など次々と提案が出されていく。「boy」「young」「old」<sup>67</sup>とメンバーの構成員に平等に意見を聴取しながらゲームでのそれぞれの役割を確認していた。Young member が話そうと、old member が話そうと、他のメンバーたちはしっかりと耳を傾けていた。立場はどうであれ対等に意見が交わされる。少しざわざわし出すと、old member が「静かに話しを聞け」と注意を促す。そして、old member たちは、「君たちは good team なんだから、自信を持って戦え。じゃあ Christmas に会おう。」と言葉を残して、先に退散した。午後 8 時。約 1 時間のミーティングは、キャプテンの「残りの話は明日日曜日に young member で集まって話し合ってくれ」との言葉で解散された。解散後、1 階のパブに降りてビールを片手に「俺はこうすべきではないかと思う」などと意見交換し合ったり、帰路につく者とそれぞれであった。

このようなミーティングが過去にも行われていたのか、いつから行われるようになったのかは確認できていない。しかしながら、事前に何の打ち合わせもなくゲーム当日集まり、そのときの運やただ流れに任せてゲームを行っていないことがよくわかった。私たちの見えない、知らないところで行われている非公式な話し合いややり取りが重要であり、たぶん電話で話したりや誰かの家に集まったりといろいろな場で意見交換をしているように推察される。ゲーム前数日間、ゲームの話題でもちつきりだと聞く。現代的感覚からすると、決して組織的なミーティングとは言い難いが立派な作戦会議であった。彼らがゲームに向けて意志統一を図る会議をしていることやその内容を知ることができた。たぶん、Christmas Ba' の後も、New Year's Ba' に向けて、ゲームの反省と、戦術が話し合われることであろう。

## 2) 2000 年 12 月 30 日 New Year' s Ba' Game 前の Doonies のミーティング

午後 6 時。Bobby の計らいで、Doonies が Christmas Ba' の敗戦の雪辱を果たすために行うミーティングに参加させてもらえるとのことで St. Ola Hotel のパブに出かけた。

パブに入ると、中は大勢の男たちが集まっている。入るや多くの視線を感じる。

---

<sup>67</sup> McCabe は、Ashbourn でもゲームに関わってきた経歴によるプレーヤーたちの階層的な構造がプレーにおける役割分担を支えていることを指摘している [McCabe 2006:111]。

Christmas Ba'の雪辱に燃えるプレーヤーたちの何か殺気だった雰囲気を感じられた。すかさず Bobby が近くにいた二人の Doonies のメンバーに「彼は日本から Ba'の調査にやってきた Nori という人物だ」と紹介してもらって、やっとほころんだ表情をして話し掛けてきてくれた。Bobby にビールをご馳走になり、口にしたところで、「2階に集まってくれ」との呼びかけで、男たちがぞろぞろと 2階へと向かった。Bobby から紹介されていたので、私も階上の部屋に行っても良いとの許可を得て、部屋に向かった。

そこは 2階の奥まった一室で、小さなパーティールームに 40人くらいの男たちが集まっていた。そこでも、「どこの、どいつだ」という視線を受けたが、とにかくミーティングの様子を聞こうと耐え忍んだ。先ほど紹介された人物の「静かにしてくれ」の声でミーティングが始まった。まず彼が「我々は Christmas Ba'では苦汁を飲んだ。New Year's Ba'ではその雪辱を果たそう。そのために、今日は Christmas Ba'の反省と New Year's Ba'に向けて、各自の思いを語ってくれ」と話した。前回の Uppies のミーティングとは違い、みんな興奮ぎみで、かなり早口なため理解に苦しんだが、そこで出された話のいくつかを紹介すると「ゲームに負けたことで Christmas 以後の日々は辛い思いをして過ごした」、「家でゲームのビデオを見たが、Uppies の 15名くらいのメンバーがボールの周りを固め、彼らにやられてしまった」、「boys や young は押すことばかり考えないで、引っ張るプレーもしなくてはダメだ」、「我々はコミュニケーションがとれていなかった。boys, young そして old member の考えていたことがばらばらだった」、「アイ・コンタクトによってやろうとすることを伝え合うことが必要だ」「我々が教会前についたときには、既に Uppies は Mercat Cross の前でいいポジションを陣取っていた」、「throw up されてモールを Broad St.から 我々の Albert St.へといかに運ぶか、Broad St.での攻防が鍵となる」、「23-4歳の young がもっとしっかりリードしないといけない」、「Uppies はモールの中で、"Ken" "David"と名前を呼び合い、指示を出し合ってボールを渡していた。」等等。この Doonies のミーティングにおいても、誰かが意見を出すとそれを皆が聞くという話し合いであったが、Uppies のミーティングに比べてあちらこちらで会話をし、集中した議論の様子ではなかったように思われた。話が尽きたところで最後の締めくくりの言葉もなく、ぞろぞろと階下へ降りだし、ミーティングは約 40分で終了した。その場に残って話す者、1階のバブでその続きを話す者、帰路につく者とそれぞれであった。

Christmas 以降、男たちの会話はそのほとんどがゲームの話題であったという。29日に催された Bobby の還暦祝いの席では、クリスマスのゲームで勝利した Uppies のメンバー

はゲームの話題に集中し、敗れた Doonie はつまらなさそうにその話に加わっていた。各家庭でも、それぞれのチームごとにメンバーが集い、祝杯と New Year での雪辱を誓い合っていたに違いない。そして父親から子供へ、‘old’ から ‘young’、‘boys’ へと過去のゲームについて語り継がれたりしているに違いない。

このようなゲーム前に両陣営のプレーヤーが集まり、ゲームでの戦いの方針や約束事を確認する取り組みが行われていることがよくわかり、プレーヤー全員が集合しているわけではないが、ゲームが一定の組織性をもって取り組まれている姿も知ることができた。

#### 4. ゲームに見られる戦術的行動

ゲームの様相のほとんどがボールに群がるおしくらまんじゅう状態であり、止まった状態が長く続くものの、よく観察すると、いくつかの戦術的行動が確認できる。筆者が戦術的行動と受け止めたものを挙げると、

- ・スクラムを回転させ、数人でボールを手渡し、こっそりスクラムから抜け出す（密輸 *smuggle*）。
- ・ボールを持ったふりをして走り出す。またボールがその場に残っているように見せかける「ダミー・プレー（*dummy move*）」によってスクラムを分裂させる。
- ・相手を引っ張るのではなく、スクラムを自分たちのゴールの方向<sup>68</sup>に押す。
- ・スクラムの外（塀の上や柱に上って）から誰かがボールのある場所や今の状況について指示を出す。
- ・塀の上で待ち構えて、ボールをもらって一機に走り去ろうとする。

などである。一見単純なゲームのように見え、体力に任せ、ただボールに群がっているだけに見えるゲームにもしっかりと策が講じられている。

また、ゲーム中に見られたことで、ゲームの特徴を示す事柄として、

- ①職業や地位に関係なく、遠慮せずプレーする。特に、警察官、体育教師がエキサイトするという。
- ②スクラムのすぐそばから、女性が声援を送る。興奮しすぎて放った言葉に対してプレーヤーに突き飛ばされる一幕も。

---

<sup>68</sup> Ba'ゲームはじめ、ほとんどの民俗フットボールは、自分たちのゴールへボールを持ち込むことでゴールとなる。

③スクラムのすぐそばで、観客が見守る。しかし、16歳以上の男性はゲームにいつ加わっても、抜けても構わず、プレーヤーと観客の境目がない。

④スクラムは動いては止まることの繰り返しで、さほど激しい動きはないが、スクラムの中はかなりの圧力を受けているのか、スクラムから出てきたプレーヤーはかなりの疲労度を示し、また呼吸が苦しそうで、道端で休んでいる。



図 32 スクラムを離れ、策を練るプレーヤー

⑤頻繁に水分補給をしている。家族や知り合いからもらったペットボトルをチームに関係なく、互いに与え合っている。

⑥ほとんどのプレーヤーは立った状態でスクラムを押し合うが、寝転んだプレーヤーに人が群がると大けがになるため、倒れたプレーヤーはすぐに引きずり出される。といったことが挙げられる。プレーヤーと観客の一体感とはこのことをいうのかと思ひ知らせられ、プレーをする・しないに関係なく興奮を共有している姿を目の当たりにした。自分の好きなように自由にプレーすることができるということも Ba'ゲームの楽しみの真髄である。

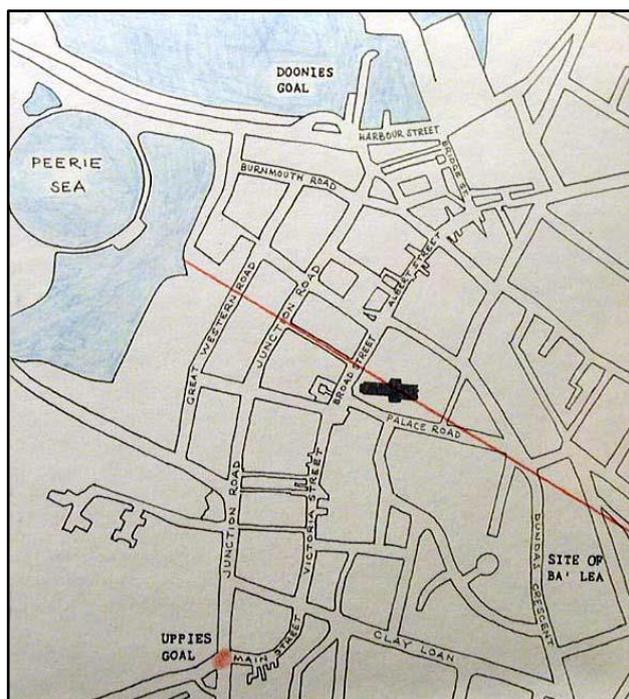
## 第4節 Kirkwall の Ba' にみる伝統の継承と発展

### 1. チーム区分とコミュニティ形成

Kirkwall の Ba'におけるチーム（彼らは「サイド (side)」ともいう、以下、サイドも用いる）の区分については、すでに第2節及び第3節で触れている。ここでは、チームの区分とその区分がコミュニティ形成にどのように関係しているかまとめた。

Kirkwall のゲームでは、二つのサイドの間でゲームは争われるが、一般的には、教会の北側で生まれたか、南側で生まれたかによって、それぞれ Uppies と Doonies に分けられるといわれている。しかし、厳密には、Uppies は 'Up-the-Gates'、Doonies は 'Down-the Gates' と呼ばれ、その 'Gates' は古ノルウェー語及び古スウェーデン語の 'road' を意味する 'Gata' に由来することから、正確には、Broad Street の西を走る Post Office

Lane (St Magnus Line) が境界線と見なされている (図 33)。その境界線と海岸の間で生まれたならば、終生 Doonies となり、境界線の北側で生まれたならば、Uppies になる。たとえ Doonies に生まれた人がその境界線を越えて町の高台に住んだとしても Uppies になることはないという。出生場所が問われるのはその土地に生まれた地元住民に対してであり、よそ者は初めて町に入ったルートがその境界線の海側か山側かによって所属サイドが決まる。しかし、外から移入してきた



住民には一定の優遇措置が与えられており、**図 33 両チームの境界線**<sup>69</sup>

彼らは、友人、親戚、住所によりサイドを

決め、場合によっては彼らの好みでサイドを決めることができる。Robertson は、地元住民は、前述のように生まれた場所によって所属が決まり、通常同じ家族の者が異なるチームになることはあり得ないと述べるが、実際には、兄弟で生まれた場所が異なり、家族の中で相対する二つのチームに分かれてプレーすることもあるという。かつて Uppies のテリトリー内に産婦人科をもつ病院を建設するという、Doonies に対してその未来に死の宣告を与えるともいえる建設計画が持ち上がったときは町を挙げての大騒ぎになったようである。しかしながら、その病院が完成した後、ほとんどの住民はその家族が長年プレーしたサイドへの忠誠を保ち、その後生まれた場所を無視して所属を維持し、それは現在も続いているという [Robertson 1967:3-4]。

連結あるエピソードとして、Uppies であることを誇りに思う夫が妻の出産間近のときに、教会前のマーケット・クロスの手に出かけているのを上手に連れ戻し、以後、下手に行かないように見張っていたという話もある [Robertson 2005: 9]。おそらくは、万一、妻がマーケット・クロスの手で出産するようなことがあったならば、Uppies を名乗るはずの子どもが宿敵 Doonies の所属になってしまうことを恐れての行動であったと推察され

<sup>69</sup> Kirkwall のセント・マグナス教会前にあるオークニー博物館 (Orkney Museum) に展示されていた写真。

る。

Up-the-Gates と Down-the Gates という区分は 12 世紀から行われているようである。しかし、その区分がされていたからといって、そのときから Ba'ゲームが始まったということではなく、ゲームが行われるかなり前から両者の間で戦いや争いが続いていたと受け止められている。歴史的には、町が伯爵 (Earl) と主教 (Bishop) の二つ勢力による統治によって二分され、それぞれの強い領土意識の中で生活が行われていた<sup>70</sup>。そしてその後、Ba'ゲームが両者の敵意を表現する理想の機会を提供することになったことはいうまでもない。少年たちの間でも、仮に相手のテリトリーに侵入した場合は手痛い仕打ち受け、血祭りにあげられたといわれるくらい、相手のテリトリーに侵入することは勇気のいること、愚行とも見なされることが 1930 年くらいまで続いていた<sup>71</sup> という [Robertson 1967:5]。しかし、都市化の流れを汲んで人々の住居移動が起こり、対抗意識も徐々に希薄化し、現在は過去の出来事が嘘のように自由に往来されている。

Robertson は、生後間もない自分の息子や孫が (ブリテン本島の Aberdeen の病棟から) 初めて Kirkwall に里帰りをするときには、必ず飛行機を使い、Uppies のゴールである民家の壁に連れて行きやさしく触れさせたというくらい、その所属へのこだわりを持っていた [Robertson 2005]。しかし一方で、Kirkwall を訪れ、またそこに居住する人たちが多様化することで、サイドの所属についての解釈もこれまでどおりでは収まらない場合も出てきている。Bobby は、サイド所属について、ゲームの取材にやってきたドイツのテレビ局のスタッフと次のような会話をしたと話してくれた。「もし、あなた方が飛行機でやってきたならば Uppies になる、それは、マーケット・クロスの上手からやってきたからだ」と私は彼らに話しました。そうすると、一人のカメラマンが『しかし Bobby、私たちはマーケット・クロスを初めて見たのは、海側から通りを山手に向かってやってきたときであり、Doonies になるはずではないですか』と言ったのです。私は、『なるほど、それは新しい解釈ですね。私たちはそれを受け入れましょう』と答えました」(Bobby 2006:インタビュー)。

---

<sup>70</sup> 当時、主教派と伯爵派がどのように棲み分けていたのか、職業などの分化はあったのかなどについての詳細はわからない。

<sup>71</sup> Ba'ゲームの勝者の公式記録は Men's Ba', Boys' Ba'とも 1897 年から記録し始められたが、Boys' Ba'はそれ以前から、少年たちが独自にクリスマスに行っていた。おそらく大人の間では、仕事はじめ社会環境の変化が両者の日常的な対抗意識を希薄化させていったが、少年たちは、大人のゲームを見ることで、大人が争う姿を自分たちで解釈し受け止め、テリトリー意識を強化し、両者のライバル心を日常生活に持ち込み、時には喧嘩沙汰にも及んだのではないかと考えられる。

確かに、どこで生まれたかによって判断すれば簡単であるが、町の外からやってきた人が初めて町に入ったのが山手からか下手からかという漠然としたことでは判断するのは難しい。しかし、飛行機で来たのか、フェリーで来たのかということによって判断すればわかりやすい。ただ、Ba'ゲーム開始前に、メイン・ストリート（Broad Street）を Uppies は山手から、Doonies は下手からマーケット・クロスに向かって徒党を組んでやってくるところを考えると、ボールが投入される教会前のマーケット・クロスにどちらからやってきたのかということでサイドの所属が決まるということもあり得ることとして、Bobby は「それを受け入れましょう」と返答したのではないかと思われる。いろいろな解釈が成り立ち、曖昧さもありながらも、重要なことは、一度、どちらかのサイドの所属を決めると、それを一生涯変えることができないということなのである。

かつては、プレイヤーのみならず観戦者にもライバル意識が強かった。しかし、今日では、二つのサイドに分かれることで生まれるライバル意識が日常生活に何らかの形で現れることはなく、ゲームのときだけに限りその意識は昂揚するが、それ以外には及ばないという。ゲームの観戦者もその所属意識を持ち、応援では態度に現すものの、相手サイドに向けた暴言を聞くことは滅多にない。お互いの忠誠心を尊重しているのである。日本人の筆者には想像できないことであるが、ゲームの中では拳をあげ、掴み合い、殴り、激しく争ったにもかかわらず、ひとたびゲームが終了すると、何の問題もおこらず、恨みや妬みも残らない。それについて、筆者が理解し難いとプレイヤーに疑問をぶつけると、「自分たちにはそれが当たり前であり、関係が崩れるどころか、それを楽しんで Ba' をプレーしている」という答えが帰ってきた。何故疑問に思うのかと逆に問い返されそうな返答ぶりであった。それは、存続するゲームを自ら経験する過程の中でその精神性が形成されてきた歴史を持つ彼らとそうでない者との違いといえ、またそれは、欧米で生まれた近代スポーツをその形式を導入することで満足し、スポーツのもつ歴史性を軽視したスポーツ理解にとどまっている日本人の有り様を表しているとも考えられるのである。

以上のようなサイドに分かれて争うことは、地域の一体感を維持し、あるいはより強固なものへと導いている。またそれは Kirkwall に住む者、あるいはオルケディアン Orcadian（オークニー諸島に住む人たちの総称）の一員としての自覚を促す機会ともなっている。

以上のことから、次のように言及することも可能となる。Kirkwall では、かつて町が対立・対抗する二つの地区に二分されていた時代があり、それが住民の娯楽として Ba' ゲームにも導入され、両サイドがそれぞれのサイドの利益のために勝利を目指す楽しみとして

ゲームは行われた。しかしその後、近代化による産業構造の変化や生活様式の変化、それによる人口移動などによって Kirkwall の町の有り様や住民の意識も変化した。それはゲームにも影響し、それまで日常的にみられた対立的な関係性がゲーム中だけの範囲に限定され、日常の友好性を基盤にしたゲームへと変化したのである。そして、今や現代的課題とされるコミュニケーションの希薄化やコミュニティの形成・維持の課題に対応する役割期待が Ba'ゲームに求めるようになったのである。

## 2. 担い手の役割

Kirkwall の Ba'ゲームがこれまで存続してきたのは、住民がそれぞれの立場や役割を担い、ゲームを支えてきたからであり、プレーヤーは当然ながら、ゲームの存続・発展のキー・パーソンとなる人物の存在やボール・メイカーの役割、そして Ba'委員会という委員会組織及びそのメンバーの役割と責任、さらには女性のサポートなどが確認できる。ここでは、それら Kirkwall ゲームの担い手たちの姿を詳細に記述する。

### 1) キー・パーソンの存在

Kirkwall の Ba'ゲームには、その存続に大きな役割を果たした人物がいた。John Robertson がその人物であり、長きにわたり Ba'委員会のチェアマンを務め、カウンシルはじめ警察などとの交渉はじめ、他の民俗フットボールが開催されている町や委員会組織との交流、Ba'委員会の組織基盤の確立・運営に尽力した。残念ながら、2015年11月に86歳で逝ったが、Kirkwall の Ba'ゲームを語る上で、まず Robertson の功績に触れなければならない。

Robertson の後、チェアマンを引き継いだ Bobby の追悼文<sup>72</sup>によると、Robertson は、1929年にスコットランドのハイランド地方のサザーランド (Sutherland) にあるゴルスピー (Golspie) という人口1600人ほどの村で生まれた。そして、父親がオークニー郡議会 (Orkney County Council) の測量士として帰郷することになったことから、1943年にオークニーに移り住むこととなった。Robertson 家は、彼の叔父の Robert S Robertson が1927年に元旦の大人のゲーム (New Year's Men's Ba') で勝者になるなど、Uppies として忠誠を誓ってきた。Robertson は、年長者からいろいろ技術を学び、力をつけていった

---

<sup>72</sup> “The Ba” (2015/2016 season, p.2) より転載。

が、第2次世界大戦の影響でゲームが中断した（1939年クリスマスから1945年の元旦まで）ことから、残念ながら少年のゲーム Boys' Ba'では勝者となることができなかった。しかし Robertson は、1950年代後半に誰もが認める Uppies の中心プレーヤーに成長していく。Robertson は Kirkwall のグラマー・スクールを卒業後、エジンバラ大学法学部に進学する。大学では陸上のハードルとクロスカントリーでユニバーシティ・ブルー（university blue）賞（英国のオックスフォードとケンブリッジで始まり、大学のハイレベルの競技会で優秀な成績を収めた人物に与えられたもの）を獲得し、さらにバドミントンやスカッシュ、テニスでも優れた才能を示すなど、勇敢で身体能力を備えるようになっていった。一方で Ba'ゲームにも参加し続け、Robertson は 1966年の元旦の大人のゲーム（New Year's Men's Ba'）で見事に勝者になった。Robertson が 37歳のときであった。そして、勝者になったことを機に、Ba'ゲームの組織や運営、将来に対する貢献へと自分の役割を移すことを決意する。1967年には異例の若さであったが、Ba'委員会のメンバーになり、その10年後には委員会のチェアマンになった。以後、2010年まで33年間チェアマンとして Ba'ゲームの運営、存続に尽力してきたのである [Leslie 2015]。

Robertson がチェアマンになって以降、ゲーム中に起こるトラブルやゲーム後の施設や家屋の破壊によるトラブルなど、Ba'委員会はそれまで同様にさまざまな問題解決の責任を背負うことになるが、Robertson のリーダーシップによって、ルールがなく、罰則もないゲームが秩序あるゲームとして維持され、フェア・プレーを尊重するゲームへと導かれていった。そして、プレーヤーのみならず、観戦者にも責任ある態度やマナーでゲームに参加、観戦することが求められるようになっていった。そして、子どもから若者、高齢者までが満足し、楽しみにするゲームとなり、カウンスルはじめ町の権威ある立場の人まで、Robertson のリーダーシップに一目を置くようになっていった。それでも、トラブルが起こることもあり、その対応に苦慮することもあったが、Robertson はカウンスルはじめ、警察とフランクな協議を重ね、問題を解決していった。それは、Robertson の知識の豊かさ、論述力、巧みな交渉力があってこそのことであった。このように住民にとって、Robertson が Ba'委員会のチェアマンを務めていることは大きな支えとなっていたのである [Leslie 2015]。

また、Robertson の果たした役割として注目しなければならないことは、新聞、雑誌、ラジオ、テレビなどへの Ba'ゲームの情報提供や取材の働きかけである。Robertson は生前、Ba'ゲームに関して収集した資料を自身のオフィスの一室を保管庫にして保存してい

た。そこには、メディアとのやり取りを記す文書が数多く残されていた<sup>73</sup>。それをみると、Robertson は積極的に Ba'ゲームを国内外に発信し、ゲームへの関心を高めようとしていたことがよくわかり、現に、サッカーの W 杯が開催される前にはドイツやアメリカから、そしてオランダやオーストラリアからもテレビ、ラジオ局が Ba'の取材に訪れている。筆者もその姿を何度か見かけた。その取材の様子は地元新聞にも紹介され、住民には自分たちが大切にしているゲームの関心が英国内のみならず、国外にも広く知られていることも認知されている。それが Robertson の功績であることも住民はよく知っている。

さらに、注目しなければならないのは、Kirkwall Ba'の歴史、そして、Kirkwall のみならず、オークニー諸島でかつて行われていた民俗フットボールの様子や（英国以外のものにも言及しながら）英国で行われていた・行われている民俗フットボールについて詳細に整理した“*Uppies and Doonies*”を1967年に出版（2005年に改訂本を出版）したことがある。存続する民俗フットボールの中で、ゲームについて1冊の本にまとめられているというのは、イングランドの Ashbourne に見られる以外はこの Robertson の著書だけである。この著書は、外に向けてゲームを広報するという意味を持つと同時に、地元住民にとって我が町の伝統文化である Ba'ゲームを理解するバイブル的役割を果たし、地元住民に実施したアンケートからも、ゲームの知識や情報を得、親から子へと伝達していくための大切な文献となっている。またアンケートにおいて、ゲームの起源およびその歴史についての知識を問う質問の回答 [吉田 2004:196-198] の中に、Robertson の“*Uppies and Doonies*”によって知り得たという言葉が多く見られ、その著書が住民の情報源となっていることを物語っている。前述の Robertson の私的保管庫にあった資料からは、現在も存続している民俗フットボールに加え、かつて民俗フットボールが行われていた町や村の公的機関や個人にゲームについての情報提供を依頼するやり取りが確認でき、著作にはかなりの時間と労力を費やしていたことを窺い知ることができる。特に、1986年に Ashbourne のゲームの始球役 thrower に選出されたことは、その役がそれまでチャールズ皇太子以外には町や地域の住民や関係者に限られていたことを考えると、外の町や地域と一定の関係性を築き、著書の出版を含めて評価されてのことだと考えられる。そして、ゲームへの関心が高まっていったこと、その後の情報を追加する目的から、Robertson は、2005年に“*The Kirkwall Ba', Between the Water and the Wall*”というタイトルで改訂本を出版した。前

---

<sup>73</sup> Robertson が残した資料は、現在 Kirkwall のオークニー図書館のアーカイブ・コレクションとして保管されている。

出版の内容をアップデートし、かなりの数の写真やイラストが挿入され、ビジュアル化していることに加え、メディアの関心、筆者についても言及し世界的な関心をもつようになったことなどの記述が加えられている。それは、ゲームを決して見ることのない人たちにとって、また現代スポーツの起源を探ることに興味を持つ人に向けて、そして新しく移り住んでくる人たちにとっても、Ba'ゲームを知るためのテキストとなることを意図し、また伝統文化として存続してきた Ba'ゲームの姿を後世により豊かな内容にして残し、そして、民俗史研究の中に Ba'ゲームを位置づけ直そうという意図も込められていたと Robertson は述べている。Kirkwall の書店では、その著書は現在も店頭に山積みされ、販売されている。

最後に、Robertson の功績を支えたこととして受け止めなければならないことは、実業家としての地位を得ていたことである。Robertson は、1953 年にエジンバラ大学卒業後、'Anglo-Iranian Oil Company' で 4 年間働き、1 年間中東の Aden<sup>74</sup> に赴いた後、1958 年にオークニーに戻り、オイル・ビジネスに加わった。そして、1980 年に不動産業、ローカルビジネスのコンサルティングや再生エネルギーのプロジェクトを担う 'S & J . D. M. Robertson Group Ltd.' を設立し、実業家として成功を収める。その財力は、Ba'に対して直接目に見える支援に注がれることはなかったが、Ba'委員会の開催場所の提供、秘書を使って連絡や議事録の作成等を容易に行うことができ、また、先述のカウンシルや警察との交渉がうまく行われたのには、地元では有数の実業家としての立場が間接的に影響を与えていたと考えられる。それは、Bobby の妻であり、かつて Robertson の秘書を勤めた Gladys Leslie (グラディス・レスリー、以下 Gladys) が「Robertson の著作である “*Uppies and Doonies*” の作成には、私たち秘書たちが総動員され、情報の整理や本文のタイプ打ちを行った」[Gladys 2018:インタビュー] と語ってくれたことから窺い知ることができる。

以上のように、Robertson は、Kirkwall の Ba'ゲームについての知識を整理し、ゲームを広報し、運営する、そして家屋や施設の損壊による問題解決のためにカウンシルと交渉し、フェアなプレーや観戦マナーの定着を推進するといった多岐に亘る側面からゲームを支えてきた。それによって、現在も一定数のプレーヤーの参加を維持し、外から観戦に訪れる人たちを拡大し、Ba'ゲームは民俗学、人類学の研究素材として研究者の関心を引くまで位置づくようになったのである。そして、忘れてはならないのは、それまで寄り合い的

---

<sup>74</sup> アラビア半島南端のアデン湾に面するイエメン共和国の港湾都市。

な運営がされていた Ba'委員会をゲームを支える重要な組織として機能させ、その存在を公的に認めさせるまでに成長させたことである。Ba'の存続にはそれを支え続けてきたキー・パーソンとしての Robertson が位置づけ評価されるのは、以上のようなことに基づいている。

これまで述べてきたように、Robertson は、Kirkwall というスコットランドの、それも本島ではなく離島の町に存続する Ba'ゲームを伝統文化（スポーツ）として町の歴史の中に文脈化し、さらにそれにとどまらず、ゲームの存在をスコットランドのみならず、英国に、さらには世界に認知させるという壮大な作業を成し遂げたのである。そして、そのことを住民たちは自覚してゲームをプレーし、存続させることに誇りと責任を強く持つまでに至ったのは、Robertson という人物なくしては成し得なかったことであるといえよう。そのような Robertson の功績を生むもとには、勝者という榮譽を得たことで、前述のように Ba'ゲームを支えることを自分の役割とし、Kirkwall の Ba'ゲームを誇りあるものにしたという使命感があったと考えられる。

## 2) プレーヤーの役割

ここでは、長年 Ba'ゲームに参加し、勝者になった経験をもち、すでにプレーすることを止めた Bobby（Men's Ba'の勝者、元委員会のチェアマン）、George Drever（ジョージ・ドリバー、以下 George：ボール・メイカー、Boys' Ba'の勝者）の二人に実施したインタビュー結果及び先述のアンケート結果をもとにプレーヤーが何を考えプレーし、ゲームの存続に向けた思いなどについてまとめた。

第1節でも紹介したように、Kirkwall では、サッカーやラグビーはじめ、さまざまなスポーツが日常的に実践されている。住民は、プレーするだけでなく、見ることの楽しみも味わい、スポーツの現代的な楽しみ方を知っている。特に、メディアは科学技術を駆使してこれまで味わえなかったスポーツの世界を映し出し、世界の多くの人がそれを堪能する時代になった。過去においては、それは都会に住む人たちに享受されるものであったが、インターネットはじめブロードバンドの発達で、田舎や辺境地でも同じく味わえるような環境を整備したからである。

そのような現代的感覚をもってスポーツに親しんでいる人たちが、ルールのない過去の原始的なゲームになぜ熱狂するのであろうか。年に2回だけの楽しみだからということもあるだろうが、サッカーやラグビーにはないどのような世界がゲームには内包されているのだ

ろうか。

成人のプレーヤーはゲームの楽しみについて、「精神的、かつ身体的楽しさがあり、またそれらの強さが求められること」、「他では味わえない緊張感と興奮」といったルールがない中でのかなり激しい身体接触、あるいは殴り合いに至る「闘争」、そしてそれを自身や仲間間で抑制する「暴力性のコントロール」、そして、「団結心と友情」、「大勢のメンバー間で築かれるチームワーク」といったそれぞれのサイドで培われる「仲間意識」、しかしそこには、かなり興奮し、暴力的にぶつかり合いながらも「最良の友と一戦を交え、ゲーム後には和気藹々と酒を酌み交わす」という日常生活の中で築かれている「友好」関係をさらに深めていくことなどにゲームの楽しさや意味を見出している[吉田 2004]。

また、インタビューによると、Ba'ゲーム固有の魅力は、ゲームを楽しむだけではなく、Uppies あるいは Doonies というサイド (side) を背負ってプレーする重みがあり、また、年齢を重ねるに連れて、成長する自分を実感することであるという。以下の言葉がそれを物語っている。

私たちは Ba'ゲームとともに成長し、それには家族が何らかのかかわりをもっています。なぜなら、私が所属するサイドは私の母親の家族の出生に大きく影響しているからです。つまり、Shore と呼ばれるところで生まれた人は海岸に住んでいて、彼らは Doonies と呼ばれました。私はそれを引き継いでいます。おそらく、それは、私が Ba'ゲームとどのようにかかわり、また私たちがどのように学校で Ba'の試合をしたかということと関係しています。つまり、私がゲームの中で家族の歴史を背負ってゲームをプレーし始めたことが、私の人生にとって大きな意味を持っているのです。私が人生を歩むように、それも変化します。年をとり、賢くなるように。15・6歳で Boys' Ba'に参加しているときは、十分な成長を遂げていませんが、2-3年経つと、十分成長し、強靱で逞しくなります。そしてゲームでも活躍するようになります。ゲームに参加したり、参加しなかったりする人がいますが、私はゲームに参加し、存分に楽しみました[Bobby 2018:インタビュー]。

アンケートの中で「(サイドに対する) 忠誠心」「好き嫌いではなく、社会的に意味のあるチームに所属し、プレーする者もみる者もともに楽しむ」といった言葉が見られることから、チームへの帰属は地理的区分によるとはいえ、そこには歴史的な重みが自覚され、チームへの帰属意識がゲームを楽しむ要素になっている。以上のことは、少年たち(7歳から15歳まで)も同様な考えであるが、成人が大切にする、チーム(サイド)への帰属意識やサイドを越えた人間関係までは言及しておらず、おそらく成長とともにその意識が醸成され、高まっていくように考えられる。

ゲーム固有の魅力・楽しさについて、サッカーやラグビーの比較からみると、「私はサッ

カーを楽しんでいるが、この年に 2 回のゲームは、それ以上の楽しさがある」、「私はサッカーやラグビーでゴールやトライをするよりもボールに触れることの方がすばらしいと感じる」、「ラグビーやサッカーでプレーするのは比べものにならないほど必死でプレーする」など、具体的な内容は示されていないが、サッカーやラグビーを楽しむ一方で、それらをプレーすることで得られる楽しさ以上のものが Ba'にはあることがわかる。特に、上述の「仲間意識」及び「帰属意識」に関しても「サッカーやラグビーのクラブに対する忠誠心のような移り変わるものではない忠誠心の強固さ」が Ba'ゲームにはあり、ルールがなくても「友情の支えがあるからこそ激しい争いを楽しむことができる」ということである。それについては、以下のコメントがよく表している。

サッカー、あるいはラグビーでは、一つのチームの中でプレーすることを選択するため、プレーヤーは必ずしも親しい友人とは限りません。しかし、私たちは、ゲームの時間を越えて、互いに友人関係をもっています。Ba'ゲームは、面白さ、あるいは楽しさを享受するためのゲームであり、Uppie と Doonie という二つに分けられますが、友人関係がそのベースにあります。私は Doonie ですが、Uppies にも、Doonies にも多くの友人がいます。そして彼らと楽しみを共有しています。それは決してサッカーやラグビーでは得られません[Bobby 2018:インタビュー]。

しかし、一方で「私たちの究極の目的は、チームのために勝利すること、勝つことはチームのためであるということです。しかし、私は、本当は Ba'で勝者になりたいと思います。それは賞賛され、ボールを獲得したいからです。Ba'では、これまで多くのボール Ba' trophy が勝者に与えられてきましたが、ラグビーではそのようなことはありません。フットボールの試合で勝ったとしても、Ba' trophy はもらえません。」[George 2018:インタビュー] という意識がプレーヤーにあることは確かであり、チームの勝利と勝者になることの二つの目的が Ba'に含まれていることも受け止めておく必要がある。

このようなゲームの魅力や楽しみと連動するのが、ゲームへの参加の意味や存続への思いである。ここでは、プレーヤーに実施したアンケート結果[吉田 2004: 198-202] からそれらについてまとめた。

アンケートによれば、成人プレーヤーたちは、ゲーム固有の楽しさを味わうことに意味を見出しながらも、ゲームに参加する意味について、多くのプレーヤーたちは、「私たちの固有の伝統を引き継ぐこと」「Kirkwall の重要な文化遺産を存続すること」を挙げているプレーヤーが多い。自分たちの世代だけの楽しみだけではなく、それが引き継がれ、さらに後世に引き継ぐという使命感が彼らのゲーム参加を支えている。またその中で、年長者

を敬い、年長者は若者の高ぶる感情を沈静化させ、子どもたちは、成人のゲームを見てその激しさを受け止めながらも、少年のゲームを体験することにより、大人になることの意味を体感する。このような年齢階梯間の関係性がうまく機能することで、安定した地域社会の形成に繋がるということもゲーム参加の意味として受け止められるのである。

そして、今後のゲームの存続について、「今後もこのゲームは続けられるべきですか？」という質問に対して、現在ゲームに参加しているプレーヤーからは、当然ともいえるが、「存続するのは当たり前である」という回答であった。また、少年たちも、「何年も続けられてきたから」という特に意味を受け止めていない中で存続の必要性を示している。しかし、15歳の少年から「承知のように、ゲームは130年以上もの間続けられてきた（筆者：おそらく、勝者が記録されてからの年月を計算してのことと思われる）。これはオークニーの歴史にとって大変重要なことである。また、多くの人がゲームを観戦し、プレーしてきた。他の人たちも私と同じことを言うと思う」というような回答が寄せられ、なかには存続への意識の高い少年もいる。住民たちのこうした理解の形成は、Robertsonの功績に依るところが大きいことは先述のとおりである。

地元の成人男子には、サッカーやラグビーをプレーし、Ba'にも参加し、ゲームを支える役割を果たしている人がいる一方で、当然ながら、Ba'ゲームに参加せず、見物人としてゲームを観戦している人もいる。観光客との区別はつきにくいだが、会話の様子や挨拶をかわす人の様子から、地元民ながらゲームに参加しない人がいることに気づかされる。しかし、彼らはプレーはせずとも、職場や近所の関係でサイドに関係なく応援し、中にはどちらかのサイドを応援するサポーターのような人もいるようで、彼らもBa'を支える貴重な存在となっている。パブや家庭、あるいは職場において、ゲーム後半年は、その年のゲームのことが話題となり、残りの半年は翌年のゲームの話題で話が弾むという。

### 3) ボール・メイカーの地位と役割

KirkwallのBa'ゲームには、勝者の証として授与されるボールを作成するボール・メイカーがいる。そのボールは、ゲーム開催1週間前にKirkwallの町のメイン・ストリートにある店舗や施設のストリートに面したショウ・ウィンドウに展示される。現在ボール・メイカーは4人いるが、ここでは、その中で、筆者と交流があり、これまで長年ボールづくりに携わり、現在もボールを作成しているGeorgeへのインタビューをもとにBa'ゲームにおけるボール・メイカーの役割についてまとめた。

まず、George から提供された資料（表 18）によると、これまで（1895～2018）ボール・メイカーは 14 名いる。ただし、1895 年から 1929 年までは特定の個人とその家族によってボールが作られた。George は 65 歳（2019 年現在、1954 年 4 月 22 日生まれ）になるが、1983 年にボールづくりを始めて、これまでの 35 年間で 59 個のボールを作成した。それは、Men's Ba'のボールを 29 個、Boys' Ba'のボールを 30 個であり、ボール・メイカーの中で最多数のボールを作成した人物である。二番目に多いのは Gary Gibson であり、約 30 年間で 45 個（Men's Ba'のボールを 25 個、Boys' Ba'のボールを 20 個）作成し、現在は引退し、Edgar Gibson と Sigurd Gibson の二人の息子がボール・メイカーを継いでいる。彼らも Edgar が 1983 年から 36 個（Men's Ba'のボールを 29 個、Boys' Ba'のボールを 7 個）、Sigurd は 1992 年から 27 個（Boys' Ba'のボールのみ 27 個）作成している。現在のボール・メイカーの残り一人の Danny Bain は George に弟子入りし、2012 年から現在まで Boys' Ba'のボールのみ 7 個作成した。ボール・メイカーの新人は Boys' Ba'のボールづくりから始め、その後 Men's Ba'のボールを作ることを任せられる。

表 18 歴代のボール・メイカーと作成されたボール数<sup>75</sup>

THE KIRKWALL BA - STATISTICS - DECEMBER 2018				
BA MAKERS				
	FROM	MEN'S BA	BOYS' BA	TOTAL
JOHN COSTIE & FAMILY	1895 - 1929	APPROX 55	APPROX 54	109
ALEX VOY	1929	0	1	1
J. BERTRAM	1926 - 1930	3	2	5
JOCK GARRIOCH	1930 - 1939	APPROX 18	APPROX 18	36
JIM HARRISON	1951 - 1964	23	0	23
SYDNEY GARRIOCH	1952 - 1960	3	10	13
MARY GARRIOCH	1955 - 1960	0	3	3
DAN GRIEVE	1965 - 1977	9	10	19
GARY GIBSON	1966 - 1995	25	20	45
LINAY LINKLATER	1977 - 1989	14	6	20
<b>GEORGE DREVER</b>	<b>1983 - PRESENT</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>59</b>
<b>EDGAR GIBSON</b>	<b>1983 - PRESENT</b>	<b>29</b>	<b>7</b>	<b>36</b>
<b>SIGURD GIBSON</b>	<b>1992 - PRESENT</b>	<b>0</b>	<b>27</b>	<b>27</b>
<b>DANNY BAIN</b>	<b>2012 - PRESENT</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>7</b>
GIBSON FAMILY	1966 - PRESENT	55	55	110

次に、George がどのような経緯でボール・メイカーになったのかを知ることから、ボール・メイカーの役割の重要性、その存在の重みについて考えたい。

George は、ボール・メイカーになったきっかけについて以下のように述べている。

<sup>75</sup> 2018 年 9 月の George へのインタビュー時に George から提供された資料。

私は、ボールへの関心はいつも持っていました。6-7歳だったときに、ボールを作っている人の姿を見て、それに魅せられました。そして、ボールを作りたいと思うようになりました。時が経ち、1980年(26歳)、私が少し年齢を重ね、体力的に強くなったときに、私にボールを作るチャンスがやってきました。もし、私が、Boys' Ba'で勝者にならなかったならば、今もそのゲームで使われるボールを作り続けてはいないでしょう。私は同意しませんが、Ba'makerになるためには、Ba'の勝者でなければならないという決まりがあります。しかし、そのことが明文化されたものなどどこにもありません。それは、思いつきのようなばかげた考えの一つだと思います[George 2018:インタビュー]。

上記の言葉から、ボール・メイカーになるには、明文化されていないが、勝者であることという約束事があるということがわかる。実は、Georgeは、Men's Ba'の勝者にはなっていないが、1969年のクリスマスのBoys' Ba'の勝者になっており、そのことでボール・メイカーになる資格を得ているということである。Georgeがボール・メイカーになるいきさつについては、「私は、いつもゲームに対する関心を絶やすことはなく、それと同じくらいボールに対する興味ももっていました。私は、幼い少年期によく町の靴直し職人の店に出かけていました。そこは暗く神秘的な場所で、そこで初めてボールを作る様子を目にすることになったのです。それが私のボールづくりへの興味の始まりでした。」と述べている。

その後、1980年代初頭にGeorgeはBa'委員会にボールづくりを担いたいと申し出、1982年にその意向が委員会で認められる。それにより、Georgeはボールの作り方の秘密を当時のボール・メイカーであったLinay Linklater(リネイ・リンクレイター)から学ぶことになる。GeorgeはLinayから教えてもらった時の様子について、「私は、ひたすらLinayがボールづくりをしている様子を見ることに専念し、一晩おきに、そしてひとまず3-4週間彼を訪ね、彼がボールを作る過程を見ていました。Linayは素晴らしい先生であり、ボールづくりの知識を私に惜しまず授けてくれました」。さらに、「Linayは大変優れたBa'メイカーでした。他の何人かの人たちもいろいろ話はしてくれましたが、彼は、独り占めすることなく私に知っていることすべてを伝えてくれました。彼は、知識を与えてくれた後に、ボールの作り方を教えてくれました。彼は大変寛大な人で、分からないことや困ったことを尋ねると快く教えてくれました。」と述べ、ボールづくりに関してボール・メイカーがどのように継承されているかということの一面を知ることができる。また、ボールづくりの技術的素地に関して、「技術などまったく持ち合わせていませんでした。私はボールを縫製する何か経験もまったくありませんでした。ボールを作っているのを見て、体力がいる作業だとは思いました。」[George 2018:インタビュー]と述べるように、ボー

ル・メイカーになるためには、先述のようにゲームの勝者になったということは求められても、ボールづくりに関連する一定の経験や素地をもっていることが条件となっていないことがわかる。

ボールづくりには、1個のボールを作るのにトータル約25時間、2か月以上の月日がかける。しかし、現在はリタイアしたが、仕事をもちながらの作業は1日に2-3時間が精一杯である。分厚い牛革のパネルを縫う作業は、手にかなりの負担がかかり、またいちばん時間を要する革を縫う作業では、革を水に浸し乾かすという作業を繰り返すことから短期間での作業とはいかない。Georgeは、‘Flotta Oil Terminal’という会社で生産ラインの監督の仕事をし、シフト作業であったことが幸いし、比較的ボールづくりの時間を作ることができたそうである。作業は成功することばかりではなく、失敗することもあり、ボールにコルクくずを詰める作業も通常は6時間くらいでできるそうであるが、11時間以上かかることもあり、通常の2倍以上、場合によっては初めからやり直すこともあるそうである(図34)。また、Georgeは、こだわりを持つボール・メイカーであり、そのこだわりが勝者の戦利品として家宝ともなるボールを作る者の責任と自覚を表している。

私は、完璧主義者です。私は納得するものを作ることを目指しています。ボールの形は、かぼちゃの形ではなく、ラグビーボールの形でもありません。球形にこだわっています。できるだけそれに近づける努力をしています。もし満足しなければ、その作業を中止し、やり直します。現在では、革の質が以前使っていたものに比べて悪くなりました。そのために、作業を止め、どのように修正するか考え、やり直すということをしなければならなくなりました[George 2018:インタビュー]。

ボールを作るのにあたっては、Ba'委員会からは、材料のみ提供を受ける。それらは、ボールの外装である牛革、その牛革を裁断して作ったパネルを縫い合わせるストリングス(糸)、そして、ボールの中に詰めるコルクくずである。それらの材料は、かつては苦労しながらも自前で用意されていたが、現在は他の地域から購入し、4人のボール・メイカーに提供されている。その4人にはボールを作成するための材料は全く同じものが提供され、作られるボールの大きさにほとんど違いはないが、ボールを彩るペインティングは誰が作成したかがわかるほどボール・メイカー個々の特徴が表われ、異なっている。カークウォールの町の人たちには、ボールを見れば、それが誰によって作られたボールなのかは一目瞭然であるという。そして、ゲームにとってその獲得がサイド、個人にとって目的となるボールをつくるボール・メイカーへの尊敬、そのボランティア的活動には賞賛を惜しまな

い。それを受け止めるボール・メイカーの思いは次の言葉にも表されている。

私は、ボール (Ba') に興味があり、それを作ることを許されました。私はゲームの一部分を担っていると思っています。そう、私はゲームの一翼を担っているのです。クリスマスの時間と元旦の時間はすべてがゲームに費やされます。プレーヤーたちもゲームの成功に話が膨らみます。そして、ボールが町のショー・ウィンドウに展示されます。それには敬意が払われます。彼らは、私がボールを作るのに多くの時間と費やし、しかしそのためにお金をもらわず、今は休息の時だということを知っています。それは本当に名誉なことなのです。それに代わることはありません。それは私の願いそのものです。私は、おかしな気分になることがあります。ボールになったような気持ちになり、ゲーム中、ゲームの行方よりボールを見ることに集中してしまっているようなのです[George 2018:インタビュー]。

加えて、次代のボール・メイカーの後継者に求める条件について、師匠的立場となった George は、(1)「勝者である」こと、(2)「オルケディアンである」ことを前提とし、(3)「私が与える課題をクリアする」こと、(4)「ナイス・ガイ」であり、(5)「ボールをつくり続けることを約束する」ことを挙げる。彼のこだわりと個人的な好みが含まれているとはいえ、誰もが担えるものではなく、師匠の目にかなった人物に継承されている（現在のボール・メイカー自身が後継者を探す）ことがわかる。そして、かつてのボール・メイカーであった Garry Gibson が息子たちに継承したのも、そして George が娘婿の Robert Leslie に打診した（Robert はそれを断った）のも、ボール・メイカーの適性と責任へのこだわりが大きいこともわかる。また、ゲームへの女性の参加は開かれているとはいえ、「女性には教えたくない」という George の言葉は、まだまだ男性中心のゲームであることも受け止めら



図 34 ボールづくりの様子<sup>76</sup>

<sup>76</sup> 故 Robertson のアーカイブに保存され、提供された写真（年代不明）。

られるのである。

私がボールづくりを教える男は、私の与えた課題をパスし、ナイス・ガイでなければならず、ゲームの中で熱心にプレーしなければなりません。また、Ba'winner でなければなりません。さらに Orcadian でなければなりません。また彼は、ボールづくりを担うことを約束し、十分な知識を得、現在そして今後もボールを作り続けることを決心しなければなりません。それが彼の責任であり、もし、彼が担いたくないならば、他の人にその役割を譲ることになるのです。みんな、正しい選択してくれました。それで私は大変ハッピーでした。しかし、義理の息子の Robert Leslie は good プレーヤーなのですが、ボールを作ることに興味を示しませんでした。私の孫の Keith は 14 歳で、適任者なのですが、ボールを作る年齢である 28, 29 歳に彼がなった時には、私は年老いていることでしょう。性差別主義者だといわれるかもしれませんが、私は決して女性に教えたくはありません。ある女性が、ボール・メイカーになりたいと頼んできたことがあります。あなたはあなたが望むことをすることができます。しかし、私はあなたに教えることはしないでしょうと言いました。私は、ボールづくりを担ってくれる中心人物を世話しているところです。誰でも教えるということでは決していないのです。私は、Ba'ゲームは男のゲームだと思っています[George 2018:インタビュー]。

George は、ボール・メイカーでありつつ、一方で Doonies のプレーヤーとしても活躍していたが、彼にとって不幸だったのは、1990 年に喘息を患い、Boys' Ba'で勝者になったことに続いて、Men's Ba'でも勝者を目指そうとしたが、プレーすることをあきらめたこと、さらに、Boys' Ba'及び Men's Ba'のために George がボール・メイカーとしてはじめて作成したボールは、両方とも Uppies のプレーヤーの手に渡ったことであったという。

Ba'ゲームにおいて、ボールは単なるゲームに用いる道具として扱われるのではなく、それは勝者としての勲章であり、その象徴の意味を持つ。そのため、ボールを授与された勝者はそれを自宅に飾り、それも来客の目につく、また家の外から見えるところに置かれたりする。そして、家宝として代々引き継がれていく。そのような貴重なボールをつくるボール・メイカーには、たとえ無償のボランティアの作業とはいえ、期待と責任が重くのしかかる。しかしその分、住民から尊敬され、自分のつくったボールが重宝されることにやりがいを感じていることが George とやり取りをする中で受け止められた。

#### 4) 女性のゲーム参加と役割

確認できていないが、Kirkwall の Ba'ゲームにおける女性の参加は、ゲームが行われ始めた当初から、そして 1800 年代に現在の町の中をコートにしてゲームが行われるようになってからもその姿を示す記録は見当たらない。ルールがないということからすれば、女性がゲームに参加することを妨げないと解釈できるものの、ゲームの荒々しさからすれば、女性の参加を制限しなくても、女性が Men's Ba'に参加することは想定されていなかった

のではないかと考えられる。Robertson は「かつては、ゲームでプレーしたいと願う婦人や少女たちは Boys' Ba'に参加しました。しかし、誰一人として Boys' Ba'での女性の勝者は生まれませんでした。女性は Men's Ba'には参加しません。自分たちのサイドを応援するのみです。」[吉田 2005a:228] と述べ、女性の参加は認められながらも、Boys' Ba'が女性たちのゲーム参加への思いの受け皿になっていたようである。現在では、少女たちが Boys' Ba'において、たまにはあるが、スクラムを押す姿を見ることがあり、また Men's Ba'でも数人の女性がまねごとのように最後列からスクラムを押している姿を見ることがある。

先述のように、かつて二度、ウィメンズ・バー (Women's Ba') という女性だけのゲームが行われたことがある。1939年のクリスマスから1945年の元旦までゲームは第二次世界大戦のために中止されたが、Men's Ba'と boys' Ba'が再開された1945年のクリスマス及び1946年の元旦だけにそのゲームが開催された。1945年のクリスマスのゲームは1時間30分間の戦いであったそうであるが、女性の荒々しい姿や激しい形相は二度と見たくないという男性の意見により、女性だけのゲームはそれ以後中止された。それについて、Robertson もインタビューの中で、「Women's Ba'は1945年のクリスマスに行われました。ゲームは戦争中は行われませんでした。女性たちの身体を動かしたいという強い要請によりゲームは実施されたのだと思います。そして、彼女たちは2回ゲームを行いました。それでウィメンズ・バーは終わりを告げました。ゲームは決してご婦人の行為だと思われるものではありませんでした。髪の毛の引っ張り合いが続出し、それは見苦しい見世物としか受け止められませんでした。」[吉田 2005a:228] と答え、女性のゲームは見る人、特に男性には楽しく心が惹きつけられるものでは決してなかったということである。そして、数人の女性たちが2000年のミレニアムを祝うイベントとしてウィメンズ・バーの再開を訴えたがその訴えは実らなかった。男性のみならず、女性からも多くの反対を受け、その決定権を持つ Ba'委員会はそれを認めなかったという。

女性のゲーム参加について、ゲームに参加している成人男性及び少年のプレーヤー、女性（既婚者）に実施したアンケート[吉田 2004:204-206]によれば、男子プレーヤー、少年プレーヤー、そして女性の一部の人は、「女性にもプレーする能力」があり、「問題ない」と答えたが、多くの回答者は「参加すべきではない」と答えている。その理由として、「言うには及ばない」「危険である」「下品」「肉体的にハードである」、そして、過去に行われたウィメンズ・バーでの醜い姿を見たくないということなどが挙げられている。男性から

の反対意見だけではなく、アンケートに回答したほとんどの女性が反対しているということは前述のとおりであるが、男女平等、機会均等によって参加を認められてはいるものの、ゲームの荒々しさとともに、これまで地元の貴重な伝統文化である Ba'を守り続けてきたのは男性であり、Kirkwall の人たちには男性ゲームとして強く認識されていることがわかる。



図 35 ゲームを観戦し、声援を送る女性たち<sup>77</sup>

一方、女性たちは Ba'ゲームの存続について、「Ba'は私たちの大切な文化遺産であり、代々プレーし、あるいは見物してきた人の家族にとって大変意味深いものである」「この地、固有の伝統である。また海外から観戦にやってくるような国際的ゲームにまでなった。Ba'がなくなるなんて恐ろしい」という回答はじめ、これまで存続してきた重みについての理解とその継承を男性プレーヤーと同じくらい強く願っている。スクラムを外から見ながら声援を送り、おそらく、クリスマスの夜を家族で祝うことができないことに不平不満をもちながらも、Ba'を存続させることの意味を優先させ、自身を納得させているように思われる（図 35）。

結婚して以来、毎年クリスマスを家族で祝うことができないことを嘆く女性の話を聞いたことがあり、夫や息子を Ba'に参加させる妻の思いとはどのようなものか、Bobby の妻として、また息子二人をゲームに参加させてきた（そのうち弟の Drew Leslie は Boys' Ba'の勝者になっている）母親でもある Gladys に聞いた。

私は、Bobby と出会うまでは、Ba'プレーヤーがどうしてゲームにそれほど献身するのかわかりませんでした。私は結婚した時、クリスマスには数時間彼と会うことができないということはわかっていました。私は地方出身ですが、私たち家族は農場を離れました。私たちはクリスマスの日にはいつも家族でクリスマス・ディナーをもちまし

<sup>77</sup> “The Ba” , 2010/2011 season, p.28 (左) , 2011/2012 season, p.28 (右) より転載。

た。私はクリスマスの日に決まった時間にクリスマス・ディナーをもつことができないと聞いたのは初めてでした。私が Bobby と出会ったのは、60 年代初めでした。その時のゲームは短く、時間がかかりませんでした。それで、ゲームの後に時間を取って何かすることができました。しかし、結婚後は、徐々にゲーム時間が長くなっていました。地方から来た私にとって、クリスマスの日には家族全員でクリスマス・ディナーをもって祝うのは当たり前でした。そして、子どもが生まれてからは、Bobby はゲームに行ってしまう、私は家にいなければならなくなりました。それが生活のパターンになりました。他の家族の中には、伝統的なクリスマスの光景として、一緒にプレゼントを開けるということをしていると聞いたときは、少し悲しい気持ちになりました。年が経つとそれに慣れてきましたが……。もちろん、息子たちが成長し、少年のゲームに参加するようになると、家族（母親）としてゲームを見に行くようになりました。そして、彼らがより大きくなると、私は家で一人孤独な時間を送るようになりました。いつ帰ってくるかわからない夫、息子たちのために、家ではよく夕食の準備をしていました。（中略）ゲームとともに成長し、Ba'ファミリーと結婚したほとんどの女性たち（girls）は、クリスマス・ディナーのことを気にしていないようです。そのために、代わりにクリスマス・イブかクリスマスの翌日の Boxing Day にその食事をとっています。基本的には Boxing Day が彼らのクリスマスになっています。私はクリスマスの日に夕食をとるのは難しいことはわかっています。しかし今では、私は unhappy ではありません。いい（lovely な）ことだと思います。クリスマスが日曜日だとうれしくなります。それは、その日にゲームは行われなからです。このように、それが普通になり、それに慣れていくのです[Gladys 2018:インタビュー]。

インタビューからは、ゲームに夫や息子たちを送り出す妻、母親の思いがよくわかり、クリスマスにゲームが行われることは、クリスマスを祝うイベントとしてみんなで盛り上がり、注目を集めるためには適した開催日であると思える一方で、イエス・キリストの誕生（降誕）を祝う宗教祭日として家族でクリスマスを過ごす習慣が Kirkwall では何年もなくなっていることにも気づかされる。ゲームにかかわらずクリスマスを家族で過ごす家庭もあろうが、今では小さいときから Ba'でクリスマスを過ごすことが当たり前として育ってきた女性たちには強い不満はなくなっているのも確かである。

Gladys は女性のゲーム参加については、「もし女性の中でゲームをプレーしたいという人がいたならば、その人は精神科医に見てもらふ必要があると思います。そのような wild なゲームに参加するというならば。私は、女性はゲームに参加すべきではないと思います。」[Gladys 2018:インタビュー] というように非好意的である。しかし、Uppies あるいは Doonies への帰属意識を持つこと、その所属に基づいて声援を送り、支えることには男女に関係はないという。そして、彼女が知る住民の中には、ゲームがなくなることを望む人たちもいると指摘した上で、長く Kirkwall の人たちとともに歩んできた町の大切な伝統文化である Ba'は人びとに大きな幸せをもたらしていることは、結婚後に会ったゲームを当初は憎みながらも、今では十分受け入れているのである。

### 3. 勝者 (winner) の決定の仕方とその榮譽

これまで述べてきたように、Uppies と Doonies という二つのチームは、かつては、Uppies は、豊作を、Doonies は豊漁を約束されることを目的にゲームは争われたという。しかし、現在では Ba'のプレイヤーのほとんどは、農業及び漁業に携わる人たちではない。よって、豊作や豊漁を目的に争っているわけでもない。チームの勝利は、目指す目標であり、どちらが勝利しようとも、コミュニティの一体感を醸成し、Kirkwall に住む人々のアイデンティティの形成・維持によってコミュニティを存続・発展に貢献することに意味がおかれている。そのようなチームが勝利するために全力を尽くすことと同じくらい、勝者になるということをプレイヤーたちは目指して激しくプレーする。以下に、ゲームの勝者の決定の仕方についてまとめた。

ゲームの終了後、勝者 (winner) は決定される。通常、ボールは長時間にわたって立派に戦ったプレイヤーに与えられる。しかし、それは数年間にわたってキー・プレイヤーとして活躍



図 36 2018 年 Christmas Men' s Ba' の勝者<sup>78</sup>

した者であることも条件となる。かつては、勝者は 30 歳かそれよりも少し若い年齢の若者が選ばれたこともある。しかし、現在は、ゲーム中の身体的にハードな戦いに耐え、また社会的貢献も加味されるようになったことで、結局 30 歳後半から 40 歳近いプレイヤーが勝者となり、ボールが授与されることになる。まれに 50 歳近いプレイヤーに与えられている。それは、長い期間、相手チームがゴールし続けたために、年齢が高くなってしまふということがあり得るからである。彼の友人たちが彼のために戦い、彼らの指名によって勝者が誕生する。それは誇り高き決定であり、ボールを授与された者にとっては大変な名誉を得たことになる [Lyle 1997:202]。

このように、Kirkwall の Ba'ゲームでは、ゲーム全体を通して「最強のプレイヤー (good, strong player)」として活躍し、以前からゲームの勝利やチームのために貢献をし、一定の

<sup>78</sup> “The Ba” , 2017/2018 season, p.47 より転載。

年齢に達したプレーヤーが勝者として選出される。そして、勝者になるには、「そのゲームで good player であったことだけでなく、20 年以上プレーしていることが条件となる」ともいわれている。しかし、勝者はそれだけで決まるわけではなく、その年、あるいは数年、地域の発展のために貢献し、また地域を代表して活躍した人物が選出されているそうである。つまり、勝者は Uppies、Doonies という範囲にとどまらず、Kirkwall というコミュニティを代表する存在として位置づけ、またその証としてボールが授与されるのである。

では、勝者になったことで得られる喜び、栄誉とはどのようなものだろうか。Men's Ba' で勝者になった Bobby 及び Boys' Ba' の勝者であったが、残念ながら Men's Ba' の勝者にはなれなかった George へのインタビューからみてみたい。

まず、Bobby は 1977 年の Men's Ba' で勝者になったときのことを、次のように述べている。

今でも、鼓動を感じます。1977 年に Men's Ba' で winner になるとはまったく思ってもいませんでした。それは、Uppies がいいラン・プレーを続けていたからです。私たち Doonies はまったく勝利するとは思いませんでした。Doonies にはゲーム中にインパクトを与えるすばらしいプレーヤーが多くいましたが、Uppies はクリスマスのゲームに勝利し、自信に満ち溢れ、前年の 1976 年の元旦のゲームでは、Doonies はまったくいいプレーができなかったのです。しかし、私たち Doonies にとって、一つだけうまくいっていたことがありました。それは、ボールを投げてボールを保持することです。そして、1977 年のゲームでは、私たちはストリートからハーバーまでゲームをコントロールしていきました。そして、ハーバーに来たとき、私にボールを持ってゴールしようという願望がわいてきました。その日は自分でも自分がゴールをしたいという気持ちとともにチャンスだという思いがあり、また周囲からの多くのサポートを受けました。そして、私がボールを持ってゴールし、それを抱えているとき、Doonies の winner として決定されました。何とも感動的でした。別世界にいる心地でした。私たちにとって、貧弱なプレーの末、自分が winner になり、Doonies が勝利したことが信じられませんでした。しかし、個人的には、私は誰かに、「私の Ba' のキャリアが終わるときに、私は winner になっている」と言ったことを思い出しました。この winner になったことその他に、私にとってのもう一つのキャリアは、Doonies のために長年プレーしてきたことです。今、話したように、winner になると何か別のところに身を置いたような気分になります。自分は Ba' の winner であり、Kirkwall で何か地位を得たかのように。私は Ba' winner であり、そのことで多くの人たちから、Ba' の winner として何か特別に見られているようでした。その証が winner として手にしたトロフィー（ボール）でした。しかし、大切なのは、ボールを得たことよりも、winner にふさわしいと Doonies によって高く評価されたことであり、何かを成し遂げたという充実感です。私が winner になったのは、ミドルエイジの 36 歳で、現在ではシニア・プレーヤーとして見られています。私はもはや winner になるために個人的に努力するのではなく、Doonies あるいは Uppies にとっていいゲームになるように努めています。かつては winner であっても、今では、豊かな経験を持つ一人の男性であり、少し違った目でゲームを見なければなりません。私は次のゲームで Doonies が勝つか負けるか導くために存在しています。それは大切なことだと思っています。私の人生にとって Ba' は大変重要なものであり、winner であるということは、Doonies の勝利に貢献し、Doonies を支え続けることなのです[Bobby 2018 :インタビュー]。

上記のように、Bobby は勝者になった瞬間のことを「感動的で」、「別世界にいる心地」

であったと述べ、「勝者になると何か別のところに身を置いた気分になり」、「Kirkwall で何か地位を得たよう」な意識になるという。そして、「多くの人たちから、Ba'の winner として何か特別に見られている」ような立場が勝者に付与され、「winner であるということは、Doonies の勝利に貢献し、Doonies を支え続けること」という次の使命を担うことを勝者には自覚されるのである。勝者になった後の役割については、Robertson も「勝者になったことを機に、Ba'の組織や運営、将来に対して責任ある立場になることへ自分の役割を移し」（本章 p.160）、その後 Ba'委員会に加わり、チェアマンになっていったというように、Ba'を「支える」役割意識が Men's Ba'の勝者には自覚されていくのであろう。それは、ボールを獲得することよりも、自分のサイドによって高く評価されたこと、成し遂げたという達成感・充実感を得たからであり、加えて、勝者の使命として、まず両チームにとっていいゲームが行われるように努め、ゲームを支え続けること、次に自分のサイドの勝利に向けて尽力することだという考えに至るからだと思われる。

一方、George は、Boys' Ba'の勝者になったその時の喜びについて、以下のように話している。

私はゲームで勝者になった時、この上ない喜びに浸りました。その日は奇妙な日でした。正直言えば、私は勝者に値するプレーはしませんでした。Choppal が勝者だと思われていました。彼は翌年も少年のゲームでプレーすることができましたが、私は最後の年でした。それで、私は自分にもチャンスがあると思い、その思いを伝えました。そして、そのようになり、boy たちが家にやってきて、食事をし、大変うれしい気分を味わいました[George 2018:インタビュー]。

当然とはいえ、Boys' Ba'において勝者になることは「この上ない喜びに浸」ること、そして、単にボールをゴールしたプレーヤーが勝者になるのではなく、ゲーム中の活躍や年齢も勝者決定に関係していることなど、Men's Ba'ほどではなくても勝者になる条件が一定設けられていることがわかる。続けて、Men's Ba'の勝者になれなかったことについて聞いたところ、

私が Boys' Ba'で勝者になったとき、思いとしては、Men's Ba'で勝者になることに向けられていました。そして、Men's Ba'ではできる限りのプレーをしました。しかし、ゲームでは、強靱な体力が求められ、Orcadian たちは、現在は平均身長が 6 フィート近くまでになり、少年たちも通常、5 フィート 5 インチくらいまでになっていますが、私は身長が低く、いつもスクラムの下敷きなり、呼吸が困難になることもありました。そのように、私は多くのゲームで、スクラムの下敷きになりながらも、Men's Ba'でプレーし続けました。私は、常にゲームをリスペクトしています。私は Men's Ba'で勝者になれなかったことには、確かに失望したと言わなければいけないのだと思います。80 年代に、Ba'に向けて声を上げました。私は若く、当時 26 歳でした。私はボートにジャンプし、ボートの中にあつたボールを海に落としてしまいました。そして、それ

は私のものだと主張しました。しかし、何を思ったか、私は、ボールを船着場のコーナーに向けて投げしまい、一人のオールド・プレイヤーの手にボールは渡ってしまいました。彼は決して勝者としてボールを手にするようなプレイヤーではありませんでした。なんと私は勝者になる絶好のチャンスを逃してしまったのです。私は海に飛び込み、ボールを奪い取ろうと3-4度試みましたが結局駄目でした。そして、後になって、私が引退するまでの間でその時が私の体力的にピークであり、その時ほど充実した状態はなかったと後悔しました。私は、今でもボールを奪い取れなかったことに大変失望しています。それは私が Men's Ba'の勝者になる大きなチャンスだったからです。忘れたくても忘れられません。しかし、Ba'への関心は決して失っていません。Ba'は私を成長させてくれたすばらしい世界 (circumstances) だからです。私は、今はボール・メイカーとしてゲームを支える役割を担っています[George 2018:インタビュー]。

と述べ、George が語るこの無念さは、勝者になれなかった多くのプレイヤーたちが共有している思いなのであろう。

このように、勝者になることへの強い思いが彼らの言葉から伝わってくる一方で、気になるのが、プレイヤーは勝者になることとチームが勝利することのどちらを優先しているのかということである。Ba'ゲームには、チームの勝利と勝者になることの二つの目標が位置づいているが、Bobby は以下のように述べている。

Winner になること、あるいはチームが勝つことについては、長年 Doonies として、あるいは Uppies としてプレーしてきたプレイヤーは、Boys' Ba'に参加し、good team player とは？ チームへの貢献とは？ そしてチームメイトからリスペクトを得るには？ などについてしっかり学んでいます。winner になるのは、昔は 30 歳半ばくらい。現在は、ゲームの規模やプレイヤーの数が影響して 40 歳代あるいは 50 歳近くのプレイヤーが勝者になっています。winner になるためにそれにふさわしい人間であること、そして何年もの間、体力を維持し続けていなければなりません。確かに素晴らしいプレイヤーは何人も存在します。戦術的に長け、身体的にも逞しく、チームの勝利や敗戦を左右する存在です。私達には家族があり、子どももいて、ゲームに参加します。その Middle age のプレイヤーはゲームの勝敗を左右する存在になります。しかし、それは何年も続くわけではありません。私は、どのプレイヤーが winner であり、team winner であるかということを行うことはできません。一般的に、いくつかあるグループのプレイヤーたちで誰が勝者かを決定します。勝者は自分のチームから喝さいを受けなければならない、一人のプレイヤーによって誰が winner であると決定することはできないと思います。プレイヤーたちは名前を大声で叫び、主張しあった末にまさにチームとして winner を決定するのです[Bobby 2018:インタビュー]。

Bobby 同様に、ある勝者も「私はチームのために全力でプレーした。自分は選ばれたが、決してゲームの勝者とは思っていない。Doonies のために尽くしたのであって、個人的な勝利ではなく、Doonies のチームメイトたちが私のために尽力してくれた結果なのである」[Beaven 2006:27] と述べている。このように二人の勝者はチームの勝利を優先する発言をしているように聞こえるが、Bobby が勝者になった時の発言（本章、p.176）を振り返れば、また勝者になれなかった George の無念さを考えれば、彼らの勝者への憧憬との葛藤、揺らぎは拭えるものではない。Kirkwall の Ba'ゲームでは、どちらの目標を優先させるか

個人的な思いはあっても、対戦するチームから得る勝利と、チーム内のプレーヤーたちから与えられる勝利（勝者としての決定）には優劣はなく、その二重構造こそがゲームのおもしろさを脹らませているともいえる。また勝者には、ゲームでの勝利への貢献に加えて地域社会への貢献が求められ、社会的評価も加味されることで、Kirkwallにおける勝者の価値を単なるゲームのベスト・プレーヤー以上のものに押し上げているのである。

では、Bobby がいうゴールの勝者を決めるためのグループ間での言い争い、また時にはチームメイトでありながら殴り合いに発展するとも聞く勝者決定の作業とはどのようなものなのであろうか。ゲームが終了した後に起こることについて、Bobby は次のように述べている。

それは、まさに大声の応援合戦！ いや、おそらく、5-6人の勝者だと主張する者やそのサポーターがいて……。それを見ているのは大変面白いのです。それがもし、Doonies ならば、私はその議論に、そして体を張っての取っ組み合いに加わったことがあることを認めなければなりません。しかし、Uppies がゴールしたときには、一歩下がって、耳を傾け、見物するだけです。彼らの決定に必ず同意するとは限りません。それは、勝者としてふさわしくないと生まれ、その理由に納得がいかないことがあるからです。Uppies が決めることなので私は何も言わずに聞いています。言い争っている男たちはたぶん一つのグループを作っています。ボールを獲得したいと強く願う者は、おそらく友人たちで話し合うなど、勝者決定のために事前に準備をしてやってきます。そして、プレーヤーのフィーリングによって、彼は勝者になるための十分な支持を得ているかどうか、あるいは今回は名乗りだけ挙げ、次回以降の布石とするかを察知します。良くあることですが、ある若い男が未だ3年では早すぎることを知っていながら、声を張り上げ、勝者に名乗り出ます。しかしそれは、次回に自分の名前が出てくるように、彼の名前をみんなに刷り込んでいるのです。そのグループには派閥があり、もし、5人の名前が挙げられたとすると、その後、突然3人に絞られ、次に2人……。そのようにして勝者は決まっていきます。そして、極端な場合、その争いは1時間に及ぶこともあります。通常は20分、あるいは30分ですが、時折1時間近く続くこともあります。多くは、自分が勝者であると主張する2人が現れ、彼らを支持する二つのグループが自分たちの派閥から勝者を輩出しようと一所懸命に働きます。しかしそれは、突然のブレイク—誰かがボールを持って走り去り、それが一方のプレーヤーに授与される—、あるいは、両陣営が一つの結論に同意するかのどちらかで決着します。例えば、名乗りを挙げた一方のプレーヤーが「わかった。あなたに譲ろう。あなたは私より年配者なのだから。これまであなたは私よりも多くのゲームに参加してきたのだから。私はあなたに譲ります。」と言って落ち着くのです。それは、彼のチームが勝利した場合のことであって、ゲームはどちらが勝つかわかりません。確かに、しばらく自分のチームが勝たないかもしれないという不安はあります。しかし通常は、どちらが優れたプレーヤーか、どれだけプレーし続けてきたか、つまり年齢は何歳かによって決着するようで、年齢も重要なのです[Lyle 1997:206-207]。

この Bobby の言葉からわかるように、勝者の決定について、さらには、ルールがないといわれるゲームが成立することにかかわって注目しておかなければならないことは、勝者の候補者を推薦する派閥、あるいはグループの存在である。Ba'ゲームには、各サイドには「自分たちの派閥から勝者を輩出しよう」とするインフォーマルなグループが存在し、「ボ

ールを獲得したいと強く願う者は、おそらく友人たちで話し合うなど、勝者決定のために事前に準備をしてやって」くるようである。

おそらく、そのグループは、単に気の合う仲間の集まりのレベルから、チームのような関係性を有し支え合うというレベルの関係であると思われ、小さいときからの関係、大人として成長してきた過程の中で築かれた私的な関係が基盤となり、グループとして形成されているように考えられる。



図 37 ゴール直後の勝者決定の様子<sup>79</sup>

Bobby の言葉から、「ボールを獲得

したいと強く願うプレーヤー」が自分を支持してくれる仲間を組織するとも理解でき、そのような話し合いが、ゲーム開催前に、時には何ヶ月、何年も前から話し合われているようにも考えられる。しかし、Bobby が勝者になったときのことを「勝者になるとはまったく思ってもいなかった」と述べるように、そのような強固な派閥的グループが必ず組織され、勝者が決定されるとは限らないようである。そして、そのようなグループの支えがなくても、Bobby がゲーム中に感じていたように、「周囲からの多くのサポートを受け」ていることが勝者になるためには大切なのである。このようなグループの存在は、後述する各サイドのメンバーによってゲーム開催の数日前に行われている「Ba' ミーティング」という集会だけではなく、ゲームのいろいろな情報を共有する影の母体的役割を果たし、プレーヤーが 200 人、300 人にも膨れ上がるゲームが、ルールがなくても、またルールを持ち込まなくても一定の秩序が保たれてゲームが展開されていることを支えているともいえるのである。

<sup>79</sup> “The Ba” , 2018/2019 season, p.16 より転載。なお、“The Ba” については、後述の第 6 節「2. 存続を支える取り組み」(pp.195-198) において説明しているので参照されたい。

以上のようなことから、Ba'ゲームにおける勝者は、ゲームの勝者ということだけではなく、地域の代表として Kirkwall の住民から誉め称えられる。それは、ゲーム中の活躍はもとより、ゲームの外での働きや活動による地域貢献というゲーム内外の取り組みが評価され、さらに、それまでの Ba'ゲームでのキャリアが認められるといった勝者の要件をクリアした人物が選ばれるのである。そして、その勝者には1人の努力で成り得ず、支持する仲間が存在やその結束力なくしては成し得ない。他の存続する民俗フットボールでは、一度勝者になっても再度勝者になることが許されているが、Kirkwall ではそれは認められず、共同体の中で勝者が巡回し、誕生していく。毎年、その勝者を誕生させるのには、ゲームの勝者となった町の英雄、そしてこの地域が求める人間的価値を有し町の象徴となる人物を輩出し、またそれに求められる人物像を検証しようとする取り組みであると理解され、年に一度（クリスマスと元旦に勝者は誕生するが）、住民の帰属意識を維持・高揚させる機会にしようという意図も受け止められる。Robertson や Bobby が述べるように、勝者はその後ゲームを支え、プレーヤーを支える立場へと役割を転ずるのである。

サッカー、ラグビーはじめ、現代スポーツの球技の中で、個人戦やダブルス戦で争わないスポーツでは、一人の勝者を選出することはない。近年、マン・オブ・ザ・マッチ (man of the match) や大会を通しての MVP を選出するようになったが、Ba'の勝者のように歴史に名前が刻まれ、一生涯その栄誉を称えられることはない。Ba'には、チームの勝利と個人の勝者の二つの栄誉が並存することで、ひとつひとつのゲームを記録と記憶に残し、次のゲームまでの長い1年間、ゲームを振り返り、勝者の活躍を振り返り、さらに自分のプレーをそれらに重ねて、語り合うための大切な話題にすることができるのではないかと思われる。

#### 4. Ba' 委員会の設置とその貢献

Ba'ゲームが過去のゲームの単なる残存ではなく、変革ともいえるように変化し、存続してきたのには、Ba'委員会という組織の存在と貢献があった。ここでは、Ba'委員会がどのような経緯で設置され、これまでに至っているのか、その委員会は Ba'の存続にどのような役割を果たし、貢献してきたのか、そして、その中で、中心的役割を果たしてきた人物の功績と苦悩はどのようなものなのかについてまとめた。

Ba'委員会は、任意の組織であり、Ba'ゲームにかかわる影響力を持っているが、それはゲーム以外にまで及ぶことはない。委員会が設置されたのは、第二次世界大戦後であり、

その役割はいくつかあったといわれているが、まずは、ゲーム運営の寄付を集め、ボールを用意することであった [Beaven 2006 : 33]。それについて、Bobby は「私が知り得るかぎりにおいては、おそらく Ba'委員会 は第二次大戦後に作られたと思います。大戦前まで、あるグループがゲームで用いるボールを提供していました。そして戦争後の 1940 年代、おそらく 1950



図 38 Bobby (下段中央) のチェアマン引退式 :  
上段は現在の委員会のメンバー、  
下段左-Roberts、下段右-Gibson) <sup>80</sup>

年代にあるグループがボールを購入するために基金 (ファンド) を確保しました。それはボールを作るためであり、ボールを投入する人を選出するというのもファンドを確保するために考えられました。ゲームが開催される前に、大々的にはありませんが、公営の住宅の周りでお金を集めることも行われていたそうです。」 [Bobby 2018:インタビュー] と述べている。このことから、ゲームに不可欠のボールを作る資金を寄付行為で集めることが重要な課題であったことがわかる。委員会ができる前後は、各家を訪ね、またパブのレジで寄付を集める活動も行われていたようである [Beaven 2006:34]。

また、資金を確保するためのパブリック・ミーティングも開催されていた [Robertson 1967:17-18]。そして、その活動を担った人たちを Bobby は「あるグループ」という表現するように、特定の役割を託された人たちではなく、任意で集まった人たちが自発的に必要性を受け止め活動しはじめたということである。さらに、安定的にボールを作ることができるように、「基金」(ファンド) 化を図るなどの知恵もゲームの運営・存続のために導入されたのである。なお、勝者にボールが授与されるが、ボール作成のための資金調達ができないとき、あるいは第二次大戦中にボール・メイカーがいない状況下では、かつて勝者に授与され、その勝者が亡くなった家族からボールの寄付を求め、そのボールをゲームに使用することもあったという [Robertson 1967:18]。そのボールは、新しい勝者の手

<sup>80</sup> “The Ba” (2014/2015 season, p.2) より転載。

に渡ることになり、そのボールを手にした勝者は「ボール授与されたときは、正直なところ残念だった。できれば、新しいボールを手にしたかった」[Robertson 1967:19] と若干の不満も漏らしていたという。このようなボールの準備も委員会の役割であった。

以上のようなボールの準備、資金の調達をその重要な役割とする未組織の有志グループの努力によって支えられていたゲームは、第二次世界大戦を契機に組織化が図られ、委員会という運営母体を有するゲームとなっていくたのである。

そのような経緯でスタートした Ba'委員会であるが、以上の役割を引き継ぎ、担う他に、ゲームによる家屋や施設の損壊、現地では「バー・ダメージ (Ba' damage)」といわれる問題への対応が、委員会にとって大きな課題とされるようになる。

かつては、ゲームによってダメージが生じても、住民たちの寛大な対応やカウンスルのサポートがあり、委員会はダメージに対して特に苦勞することなくゲームを運営してきたという。それについて、Bobby は以下のように述べている。

何年かを経て、委員会のミーティングの重要さが膨らんでいきました。そのミーティングは、おそらく年に1回か2回(10月と11月に開催)行われており、ボールを投入する人物を選び、お金を集める方法やその他のことを話し合っていたと思います。しかし、時が経ち、私たちはゲームによるダメージ - Ba'ゲームでの建物の損壊のこと - に対応しなければならなくなりました。1970年代、80年代までは、そのダメージにはたやすく対応できていたように思います。ダメージを受けた人が自身で修理し、カウンスルもいくつかのダメージに対して補償するグッド・ファンドがありました。ゲームの規模が小さかったこともあり、そのダメージはひどいものではありませんでした。[Bobby 2018:インタビュー]。

しかし、ゲームの規模が拡大し、新たに移住してきた住民が増加えたことでプレイヤーも多様化してくると、ダメージも大きくなり、かつてはそのゲームによるダメージに対して寛大であった住民からはクレームが寄せられるようになった。そのために、委員会はゲーム後にそのダメージに対する補償問題でカウンスルと協議をする回数が多くなったという。またカウンスルも、Ba'ゲームで起こるダメージには責任を一切負わないということを基本姿勢とし、十分なバリケードや防護策が講じられている場合に限り、それも小さなクレームに限って補償するという対応をとるようになった。Kirkwall では、ゲームによって生じるダメージを補償する保険に加入することができず、また、資金を持たない委員会は被害者とカウンスルのそれぞれに対する交渉が求められ、話し合いでの解決を強いられることで大変な苦勞を背負うようになる。その交渉・ミーティングは以下のように警察にまで及んだ。

1980年代から90年代に移行する中で、より多くのミーティングを開催しなければならなくなりました。それは、住居のダメージや何人かのプレーヤーたちのひどい行為への対応を求められたからです。そこで、私たちは、自分たちのミーティングだけではなく、カウンスルとのミーティング、そしてときどき、警察を含めたミーティングを開催するようになりました[Bobby 2018:インタビュー]。

以上のような経過はあったものの、委員会の努力により最近では町の諸機関から協力を得るようになってきている。Robertsonによれば「Orkneyの警察は、例えば、口論をしているようなときにはそれを黙認するなど、Ba'ゲームは大人数のプレーヤーで行われているながら、自己規制によって支えられていることに理解を示し、配慮をもって、現実的な対応をしてくれる」[Robertson 2005:48]ようになった。それは、上述の家屋の損壊行為や普段ならば黙認できない暴力行為がゲーム中に起こっても、それを許すことがゲームにとってどのような意味をもっているかを理解した警察の態度であり、ゲームにとって重要なサポートになっている。



図 39 負傷者の処置をする赤十字

さらに、病院との連携・協力も得られるようになった。

最近、ゲームでの損傷により病院に運ばれるほどの怪我をするプレーヤーが生まれたために医師や病院のヘルス・サービスを受けるようになりました。私たちは病院と連携を図りたいと考え、少し時間がかかりましたが、救急隊員に力を借りることができるようになりました。そして、現在では、ゲームに少なくとも4名の有資格者の看護士を配置できるようになりました。また、除細動器や酸素ボンベなどの必要な機器も用意されるようになりました。このように、警察やカウンスルとの数多くのミーティングをもち、病院とも連携を図り、これまでゲームを存続させているのです[Bobby 2018:インタビュー]。

このように、安全への配慮も講じられるようになってきたのである (図 39)。

以上のような役割の他、Ba'委員会は、特に、次代を担う青少年たちに向けてゲームの啓蒙・普及活動も行っている。約20年前から、Ba'委員会の働きかけにより、委員会のメンバーが地元のグラマー・スクールに足を運び、中高校生たちにBa'ゲームの歴史やプレーの仕方、明文化していない約束事などを教授しているのである (図 40、41)。Bobbyによれば、それは「スクール・ミーティング」と呼ばれており、以下のように説明している。

グラマー・スクールでのスクール・ミーティングは、Ba’の教育的な取り組みの重要なものの一つだというべきだと思います。それは、プレーヤーの確保のため、特に、将来の Men’s Ba’への参加を確保するために行っています。Boys’ Ba’と Men’s Ba’には大きな違いがあります。特に身体的な面での違いが大きいことです。boys は強くなります。今は 16 歳以下ですが、いずれ大きくなります。しかし、ゲームでのプレーの仕方はよく知りません。彼らは今学んでいるところです。そこで、私たちは学校へ出かけ、彼らに Ba’について話す機会をもとうと考えたのです。それは約 20 年前頃に始めたのではないかと思います。私たちは学校の男子生徒だけでなく、女子生徒にも、参加したい人はだれでも参加できるミーティングを行っています。(中略) 時折約 100 人の boys が Ba’のスクール・ミーティングに参加します。そして、そのためには、Mr. Robertson のコレクションから Ba’についての情報を入手し、例えば、Kirkwall Ba’についてだけではなく、Borders 地方の Ba’について、そして、第一次大戦前にプレーされていたボールをもっていたりしています。それはまさに、学校という場で boy たちに Ba’ゲームについて理解させ、ゲームでは何をすべきで、何をすべきでないか、生徒たちから出された質問に答えるなど、boy たちと歓談する場です。ミーティングに集まった boy たちは楽しんでおり、Ba’の理解に大変役立っていると思います。それは、彼らがゲームでプレーするときに、シニアのプレーヤーの誰かがいつでもそばにいてくれると感じるようになるからです。私たちは Ba’ 委員会のメンバーであるということや、ゲームにおけるすべてのことがコントロール下におかれるべきだということを知ります。よって、スクール・ミーティングは素晴らしい役割を担っているのです[Bobby 2018:インタビュー]。



図 40 スクール・ミーティングの様子<sup>81</sup>



図 41 ボール・メイカーによるボールづくり  
の実演<sup>82</sup>

また、グラマー・スクールにおいて、Ba’委員会が要請し、2017 年から「英語研究」(English study) の授業の中に Ba’詩人コンテスト (KGS Ba’ Bard Competition) が導入され、その勝者<sup>83</sup> には、委員会からガラスで作られたトロフィーと Robertson が著した

<sup>81</sup> “The Ba” (2018/2019 season, p.4) より転載。

<sup>82</sup> “The Ba” (2009/2010 season, p.39) より転載。

<sup>83</sup> Ballie Rorie は、『シーズン』というタイトルで作った次のような Ba’の詩によって受賞した。「月曜日 これから過ごす日々思いが膨らむ 古い衣服を取り出し 戦いまであと 4 日。火曜日 誰が成し得るのだろう 戦術を駆使して 町中にライバル意識の空気が漂う。水曜日 窓が覆われる 部屋の中は真っ暗 羽根板が町のあちこちに。木曜日の夜 思いを馳せる 密輸を助ける働きをするには スクラムの外でボールをつかむには。金曜日の夜

“The Kirkwall Ba” が授与されている（**図 42**）。これも、次代を担う少年たちの Ba ゲームに対する理解を深め、町の伝統の存続を啓蒙するために委員会が考えたアイデアであり、取り組みの一つといえる。プレイヤー確保のため、ゲームを受け継ぎ、伝える主体となるプレイヤーになってほしいとの願いを持って、この取り組みも Ba’ 委員会が担っている大切な役割の一つである。



**図 42 委員会から Ba ‘ Bard の勝者への表彰<sup>84</sup>**

以上のように、Ba’委員会が、質の高いボールづくりのための資金の調達、その一環として始球者の選出、Ba’ damage の予防、対策・対応、そして次の担い手を確保する試みなど、それらの役割を遂行することで、Ba’ゲームの存続は支えられているのである。

これまで示したような役割と責任を果たしてきた Ba’委員会ではあるが、チェアマンという役割がどれほど重責であるか、またその委員会組織は決して盤石ではないことについて触れてみたい。Ba’委員会を再編・組織化し、そのリーダーとして尽力してきた Robertson のチェアマンとしての功績については、前述のとおりである。その Robertson を引き継いでチェアマンを任されたのが、Bobby である。Bobby は委員会のメンバー、そしてチェアマンを引退するまでのその経緯について、以下のように述べている。

私は長い期間、チェアマンを務めたわけではありません。私は、1980 年代から Ba’委員会のメンバーになることを決めました。それ以降およそ 30 年間メンバーを務め続けました。委員会のメンバーとして、それは長すぎると感じています。若い人へバトタッチをする時があったのですが、Robertson が引退すると決めたために、私が 3-4 年間チェアマンを務めることになりました。それは私の年齢にとっては、十分長い期間であり、私の後を担う誰か他の人を探さなければなりません。私は、ゲーム中の安全を保ち、暴力的行為をなくす方法やシニア・プレイヤーへの警告の仕方、さらにゲームをよくコントロールする責任を彼らにもたせるための多くの考えを持っていたのですが、それが必ずしも行動に移せなかったために、身を引く時が来たと感じました。責任感があり、好意的な何人かのシニア・プレイヤーはいましたが、Ba’委員会は機能していない、ひどいことに、私たちメンバーは委員会をやめるべきだと批判するシニア・プレイヤーが多くいたことも辞める理由の一つです。しかし私は、チェアマンの仕事をしたことに満足しています。私は数年務めた後、年齢のことも踏まえて辞めるべき時期にきたと思い、そうしました[Bobby 2018:インタビュー]。

土曜日に向けて休もう 休むことが必要だ でもゲームへの情熱は絶やさず。土曜日 マーケット・クロスで向かい合う 長い戦いの始まり Uppies か Doonies か 目指すは Uppies の勝利。日曜日 町にはごみや残骸が 肋骨の痛みにはただ我慢 しかし、家族には新しい年が始まる。」（“The Ba” 2016/2017” , Orcadian, p.63）より引用。

<sup>84</sup> “The Ba” (2016/2017 season, p.63) より転載。

長らく **Robertson** がチェアマンを担った後、**Bobby** がその後を継いだ。Ba'のために尽力しなると、それを好意的に思わない人がおり、**Robertson** がチェアマンの時にもそのような批判があったかもしれないが、**Robertson** の財力、発言力、影響力は、それらを押しとどめ、前述のカウンシルとの交渉や警察、病院からの協力を得ることは、彼の力が働いていたことは容易に想像される。それらをもたない **Bobby** にそのしわ寄せが行き、**Bobby** はかなり苦悩したことであろう。**Bobby** の苦勞を傍で見ていた妻の **Gladys** は、その様子を以下のように述べている。

ゲームが行われた翌日に問題がおきました。**Bobby** に電話があり、少しのダメージがあったと言うのです。「私の庭の扉が壊れている」「私の庭の芝が踏み荒らされている」と言うのです。**Bobby** はベストを尽くして対応しましたが、**Bobby** にとって少し腹立たしく思うことでもありました。しかし、彼はチェアマンであること責任をもって対応しようとしていました。写真に取り、記録を残していました。また、電話で怒ってくる人をなだめるためにいつも出かけていきました。彼はいつも親切に対応し、修理をしてくれる友人を探したりしてました[Gladys 2018:インタビュー]。

このように、ゲーム中の危機管理、あるいは、ゲーム後のダメージ補償に向けて委員会 は任意の組織ながら、**Uppies** と **Doonies** の両サイドから各 4 名のメンバー（かつては各 3 名であった）で構成され、運営されている。**Bobby** の話では、「現在、Ba'委員会にはチェアマンはいません。それは成り手がいないからです。年配者はチェアマンなることを拒みます。Ba'ダメージの対応はかなりの重責であり、誰かがそれを負うのを避けているのだと思います。また、適任者がいないという理由で誰か一人に決めかねているようです。もし、カウンシルとの協議や交渉があるときには委員会の **Uppies** と **Doonies** のメンバーから一人ずつ代表者を出して対応することになっているようです」[**Bobby** 2018:インタビュー]という委員会組織の現状がある。**Robertson** が偉大過ぎたということもあろうが、その重責ゆえにリーダーを決めかね、適任者がいないということは、たとえリーダー不在の組織として機能することはあっても、これまでの **Robertson**、**Bobby** のようなリーダーをもたない組織が今後も役割を遂行し難問に対処できるか一抹の不安を感じる。

## 第 5 節 Kirkwall の Ba' の意味変容－伝統行事からコミュニティ統合の活動へ

### 1. ゲームの社会的意味の変化

一連の **Robertson** の記述及びインタビューによれば、カークウォールの Ba'ゲームが現

在のような楽しみをもたらす行事になるまでには、住民たちの手でそれまで行ってきたゲームを新しいものに改変、再構成し、育ててきた、つまり、ゲームを自分たちのコミュニティの新しい伝統として位置づけ、そのゲームをプレーすることに固有の意味を持たせてきたことがわかる。だれがどのように先導したかは不明であるが、空き地でボールを蹴り合っていたゲームを町のストリートへ移動させ、それぞれのサイドにゲームの勝利に対する意味を付与し、現在でも、一定の暴力行為は許されながらも自分たちの勝利を達成するために競い合っている。そのゲームの新たな歴史のスタートが切られたのが、空き地でのボールの蹴り合いからストリート上でのスクラム戦へとゲームが変容する 1850 年頃である。それは、メインランドの中でカークウォールのみが他からの移入により人口が飛躍的に増加し、都市化の道を歩む時期と重なっている。カークウォールの Ba'ゲームが現在のゲームの様相を示すようになったのは、ここ 170 年くらいのことであったのである。

これまで述べてきたことをもとに、ゲームの変化を整理すると、ゲームの楽しみ方が変化すると並行して、ゲームの社会的意味が変化してきたことが指摘できる。まずそれは、上述のように単にボールを蹴り合っていたレジャーから、ゴールを目指して町中で多人数のスクラムを形成し、戦術を用いてプレーを楽しむゲームへと変化したことである。こうしてゲームは豊漁、豊作をもたらすという語りをもとになって各サイドの勝利を目指すものになった。次に、勝者という存在を生み出すことで、ゲームに二つの目的を位置づけた。つまり、第一義的にはサイドの勝利を追求するが、勝者の選出にも同様に重要な意味をもたせたのである。勝者は単にゲームで活躍した人物ではなく、一定の年齢に達してゲームにおいても複数年にわたるチームへの貢献・活躍が求められる。今日では、勝者になった人物は Ba'委員会のメンバーやボール・メイカーになるなど、コミュニティの維持・発展の中心的人物として、またコミュニティの責任ある人材としてその貢献が期待される。一度勝者になると二度と勝者になることはなく、次々に勝者がコミュニティに輩出されていくというメカニズムがその人材の確保を保障しているのである。

次に、道具の変化からゲームの意味の変化に注目するなら、蹴り合うのに適した軽い膀胱ボールが、スクラム戦に耐え得るように、なかにコルクくずを詰め、牛の革で覆われた重いボールへと変化する。それと並行してボールには美しい装飾が施されて勝者に授与されるトロフィーとなり、家宝として家の中に展示されるようになる。ゲームの単なる一道具に過ぎなかったボールを勝者の証とすることで、1 回のゲームごとに、そのときのプレーと勝者を記録し記憶していく、累積的な伝統の象徴的実体という意味を付与することに

なったのである。

最後に社会的行事としてのゲームの意味に関していえば、ゲームは祭日や祝い事に開催されていた、いわゆるレジャー的性格からカークウォールというコミュニティの行事へと位置づけが変化し、ボールを蹴り合う一部の人の楽しみからコミュニティ全体の楽しみへと変化する。さらに、世代間に連続性をもってゲームを継承させることを意図して、大人のゲームに加えて少年のゲームを新設するというも行われたのである。このような変化は、行政や外部の助けに頼らず、住民たちがゲームに新たな意味を付与し、変化させ（創りかえ）てきたことによるものであった。

## 2. コミュニティの変容と Ba' ゲーム

前節では、Ba'ゲームの形と意味の転換が 1850 年頃に起こったことを指摘したが、その約 100 年後、1970 年代に Ba'ゲームは次の大きな転換期を迎える。それは、北海油田の採掘や行政組織の改革など経済的・社会的な変化とともに、カークウォールの首都化に伴ってコミュニティに新たな一体感の醸成の必要が迫られた時代である。

上述のように、この時期に Ba'委員会が組織的にゲームを運営しはじめ、Robertson がキー・パーソンとして登場してくる。彼のリーダーシップのもとで、Ba'委員会は率先してカウンシルはじめ地域の公的組織との協力関係を築き、プレーヤーに対しては自覚を、住民に対しては理解を求める活動を展開した。そのおかげで、ややもすれば破壊的にもなりかねないノー・ルール of 暴力的なゲームを、町の伝統として地域が一体となってサポートする体制が成立してくる。

その背景には、雇用の拡大と人口の流入によって住民構成が変化する中で、ゲームによる損害に対する苦情が増えてきた結果、ゲーム存続のために Ba'委員会が積極的に動かなければならなくなったという事情ばかりでなく、地域社会の側からも、Ba'ゲームに対して住民統合の契機という新しい期待がよせられるようになったという事情もあったと考えられる。そのことに関連して、1960 年代から 70 年代に Ba'ゲームで活躍し勝者となった Gary Gibson (ギャリー・ギブソン、以下 Gibson<sup>85</sup>) と Bobby の二人は当時のことを含め、次のように話している。

Gibson はインタビューで、「ゲームには誰でも参加でき、そこではみんなが結びつきの

---

<sup>85</sup> G.Gibson については、巻末の「インタビュー一覧」を参照。

です。一定階層社会でありながらも、法律家であろうが、労働者であろうが、ゲーム中はチームメイトとして、また互いを知る大変フレンドリーな関係でプレーします。それはチームを越えて……。人々が自己防衛になりがちな現代社会では、プレーヤーたちが相手と思い切りぶつかり合うことは、彼らにとって、そしてコミュニティにとっても重要なことです。だから、人々を魅了し、彼らは再びこの場所に戻ってくるのです。」[Gibson 2000:インタビュー]と、と答えてくれた。ここには、住民構成が変化して相互の信頼関係が薄らいでいく中で、町に住む人たちが職業や立場などの違いによってゲームへの参加に制限を加えられることなく、二つのチームに所属し、激しく真剣にプレーすることでそのコミュニティの形成、維持に貢献できるのだという認識が窺える。

一方 Bobby は、Emily Lyle 博士による 1997 年のインタビュー[Lyle 1997]の中で「社会的側面」(social aspect) という語を用いて Ba'ゲームの意義を語っているが、その表現の意図について筆者が追加質問したところ、以下のように答えてくれた。「私は、現在(2002年:筆者)より参加者が少なかった頃、そしてプレーヤーがはるかに親密だった頃、つまり、プレーヤーがお互いをすべて知っているという関係性をもってプレーする中に社会的側面が認められたということをお話したのです。ゲームの後に、どちらの勝利に終わろうとも、プレーヤーはすべて親友となり、楽しい時を過ごします。パブで酒を酌み交わし、1軒あるいは2軒の家を訪れた後、最後にゲームの勝者の家に訪ねてその日は終了します。それは、かなり社会的な行いであったように思いました」[吉田 2005b:74]。つまり彼は、ゲームがプレーヤーたちの親交を深める機会として重要な意味をもったという認識を、「社会的側面」という言葉に託しているのだと理解できる。ここには Gibson と同じく、プレーヤーたちが社会的立場を超えて全力でぶつかり合って争うからこそ、コミュニティの一体感が深まることをカークウォールの人々は知っており、熱狂するのだという認識が表明されている。

さらに指摘すれば、1970年代以降に勝者、そして Ba'委員会のメンバーとなった Robertson、Bobby、Gibson ら、本研究に登場する重要なインフォーマントたちのほとんどは、いわゆるホワイトカラーに属している。この事実からは、カークウォールの都市化に伴って発生してきた様々な問題に対応して、委員会が Ba'ゲームの運営を改善していく上で、プレーヤーの社会的属性の多様化がよい効果をもたらしたことが窺えるだろう。かつて地元住民だけのものだった Ba'ゲームは、雇用が拡大しコミュニティの性格が変化していく中で、新住民、外部者にも自由に参加を認め、より開かれたゲームに変化してきた。

そればかりでなく Robertson の著書や広報活動によって Ba'ゲームが広く内外に認知されるようになった結果、プレーに直接参加しない一般の住民たちもその存在意義に目覚めたのである。こうして Ba'ゲームは、カークウォールというコミュニティを維持・発展させていく絶好の場となり、欠かせない行事となっていったのである。

### 3. ゲームの担い手の意識変容

カークウォールの Ba'ゲームの存続からは、文化を、そして伝統を「受け継ぎ、伝える」ために工夫と努力を惜しまず、主体的にゲームの存続、発展、そしてそのための変革に取り組む住民たちの担い手としての主体的な姿を受け止めることができる。

ゲームに参加している成人・少年のプレーヤー、女性に実施したアンケート[吉田 2003]の中で、「このゲームは今後も続けるべきだと思いますか？」という質問には、誰一人、否定的な回答はなかった。そして、ほとんどの成人プレーヤーからは、「言うには及ばない」という回答があり、少年のプレーヤーからも「何年も続けられてきた」ゲームであり、それを絶やすことはできないという回答を得た。また、多くの女性（ゲームに夫や息子を送り出している）も、オークニーの伝統を、カークウォールの文化遺産を守り続けるべきであるという意思をもっていることが確認できる。以上のことから、過去から現在まで引き継がれてきた伝統を引き継ぐことは当然であり、その使命を自分たちは担っているという住民たちの姿が見てとれる。

また、「ゲームのやり方などを修正・改善したいと思いますか？」という質問には、ほとんどが特に必要ないという回答であったが、ただ、女性の一部からは、クリスマスのゲームを翌日の Boxing day に変更し、クリスマスを家族で過ごすことを望む声が挙がっている。これについては、Gladys がインタビューにおいて、女性の立場から、クリスマスに家族で食事をし、プレゼントを交換する楽しみをカークウォールに住む限りは味わうことができないことへの嘆きともとれる思いを語っていたが、そのような思いをもちながらも、Ba'ゲームの意味を受け止め、その存続に意義を見出すからこそ、女性たちも男たちを支え続けているのである。

前述のように、Ba'ゲームがコミュニティの重要な伝統行事に位置づいていったのは、Robertson らの功績によるところが大きいですが、彼らの世代を経て、現在のゲームの中心的担い手たちにはより現代的感覚でゲームが捉えられているようである。

たとえば 2000 年に筆者が Bobby の車に同乗させてもらったとき、彼は所属するサイド

や年齢に関係なく、すれ違う人を固有名詞で呼び、挨拶を交わしていたが、同時に最近では名前の知らない人が増えてきて、地縁的関係性もかつてほど強いものではなくなっているともらしていた。この Bobby の言葉からは、社会変化とともにゲームがさらに次の転換に向けて進行していることを窺わせるものがある。実際、George はインタビューの中で「Bobby の世代の考え方はもう古く、Ba'ゲームはカークウォールのゲームではなく、今はオークニーのゲームなのだ」[George 2018:インタビュー]と話している。この言葉からは、カークウォールという町の地縁的な関係が基盤だった社会意識から、自分たちはオークニー諸島の住民であり、多様性をもった地域社会に生きているのだという意識変化をうかがわせる。2000年代に入り、Ba'ゲームも次世代の人たちの現代的感覚によるゲームの在り方が追求され始めているように思われるのである。

現在 Ba'委員会のメンバーであり、Bobby を引き継ぎ Doonies の中心人物となっている Graem King (グレイム・キング；以下 Graem<sup>86</sup>) は次のようなことを述べている。

ゲームに影響を与えるプレーヤーたちの間では、「サブ・ミーティング」という集まりが Uppies、Doonies それぞれで、あるいはチームの枠を越えて、パブやストリート上、あるいはどこかの家で行われています。そしてそこでは、社会的境界 (social boundaries) を越えて、Ba'ゲームに関するいろいろな話題について前年のゲームから次のゲームの開催までの1年間話し続けられます。前年のゲームを総括し、次のゲームをどのような戦術で戦うかということが中心ですが、ゲームに対して過去の理解では対応できず現代的解釈 (modern interpretations) によってゲームを受け止める必要性も生まれてきています。例えば、ゲームによる家屋の損壊への補償請求、怪我に対する対処、暴力行為の責任追及など、現代社会が求める法的責任 (legal responsibilities) を適用され受け止めなければならなくなったことから、それらを自覚し、プレーすべきことを住民みんなで共有することが求められるようになりました。そのため、そのサブ・ミーティングは Ba'委員会から寄せられる注意喚起を受け止め、「no rules policy」(ルールを持たない精神：筆者) という自分たちが大切にしている精神を貫き、ゲームを楽しんでプレーするための確認の重要な場にもなっています[Graem 2019:インタビュー]。

この Graem の言葉からは、Robertson というキー・パンソンがいなくなり、Bobby を経て新しい世代にゲームが引き継がれる中で、現代的視点によってゲームを受け止め、また受け止めなければならない状況に自分たちがいることを自覚する姿が見てとれるだろう。

## 第6節 Kirkwall の Ba' の存続

### 1. 存続の危機とその回避

---

<sup>86</sup> 人物についての詳細は、巻末「インタビュー一覧」を参照。

Ba'は年齢や社会的地位に関係なく誰もが参加できる。そのことで、地域社会のアイデンティティ形成に役割を果たしてきたのは確かである。それにより住民には好意的に見られているゲームであるが、一方で、ゲームの規模が拡大し、プレーヤーが多様化することで、家屋や施設の損壊、つまり Ba' damage が問題になり、また近年プレーヤーの負傷も問題視されるようになった。そのようなゲームの問題に対処する役割を果たしているのが、Ba'委員会である。カウンシルの Ba' damage に対する支援が求められなくなり、Ba'委員会がプレーヤーとカウンシルの板挟みの状況となり、その苦労は委員会のメンバーにはかなり負担となっている。これまで存続が危ぶまれる状況が何度かあったが、委員会はそれを回避し、大切な伝統を維持するため尽力している。Kirkwall のゲームを存続させるためにはなくてはならない組織である。

Bobby は、Ba'ゲームに対するカウンシルの厳しい立場について次のように述べている。

「1974年に、政治的コントロールが Kirkwall Town Council からより大きな Orkney Islands Council へとシフトしました。Orkney Council のスタンスは、Ba'に期待を寄せ、そして賛同するというは全くなく、『Ba'の時期は、その地域の経済的効果を助けるものではなく、クリスマスから新年にかけてわずかな観光客が来る程度である。』という言葉に住民に向けて声を大にして示したのです。Kirkwall は、Ba'とともにこれまで歩んできました。しかし、今、ゲームを存続させる意識が揺らいでいます。ゲームが行われる両日は公的な休日であり、そして、多くの家庭では、クリスマスの夕食は Ba'に合わせてなければなりません。実際、いくつかの家庭では翌日の Boxing Day まで遅らせています。Ba' Committee にとって、移住者の反対や反感が結局はゲームを排除する動きを強化するかもしれません。その結果、Orkney をユニークな場所として存在するのを支えてきた、いくつも伝統を犠牲にするのではないかという心配事が継続しているのです」[Bobby 2006:インタビュー]。

そして 2001 年には、2000 年に起こった大きな Ba' damage に対してカウンシルはゲームのサポートから一切撤退するということを委員会に告げ、ゲームはその存続にかなり深刻な危機的状況を迎えた。当時のチェアマンであった Robertson はじめ、委員会のメンバーは何度もカウンシルとの折衝を重ね、また住民へ存続の支援（特に移住者へのゲームの理解を求める）を呼びかけ、何とかカウンシルを説得するに至ったという。それにより、それまでは地元新聞に委員会から「Ba'ゲームに関する注意喚起の声明」（表 19）のみを掲載していたが、2001 年 12 月発刊からはそれに加え、表 20 の「Orkney Islands Council への謝辞」及び「Orkney Islands Council の見解」の文章が紙面に掲載されるようになった<sup>87</sup>。詳しいやり取りは不明であるが、それらの文章が掲載されたことになったことに委

<sup>87</sup> Orkney Today 紙（2001 年 12 月 20 日版掲載、現在廃刊）に Ba'委員会からの注意喚起文

表 19 Ba' 委員会からの注意喚起文

**<見物人に向けた注意>**

1. 見物人は決して壁や屋根の上に登らないでください。また、民家に侵入しないでください。
2. 子どもたちは、ゲームが終了するまでスクラムから安全な距離のところで観戦するようにしてください。また、子どもをベビーカーに乗せて観戦する場合は、スクラムから十分に離れたところで観戦してください。幼い子どもを連れている場合も同じように注意してください。
3. 車の所有者は、ブロード・ストリート上、あるいはゲームの進路にあたる場所には、車を駐車しないでください。
4. 見物人は、スクラムがアルバート・ストリートとビクトリア・ストリート上にあるときには、ゲームのために十分なスペースを提供してください。それによって、スクラムはかなり素早く移動することができます。ただし、スクラムが分裂すると、近くにいる人はトラブルに巻き込まれるかもしれないので注意してください。
5. 犬を連れて最前列で観戦している場合には、スクラムとの距離を十分とってください。

**<プレーヤーに向けた注意>**

1. プレーヤーは、民家に決して侵入してはいけません。これはゲームを通して遵守してください。言うまでもなく、毀損、あるいは破壊的行為は許されません。
2. プレーヤーは、最近のゲームでは守られているようですが、高水準のフェアプレーを維持するように努めてください。不必要な暴力行為はやめてください。

表 20 Ba' 委員会からカウンシルへの謝辞及びカウンシルの見解文

**<謝辞>**

Ba' 委員会は、ゲームに随行し、援助を続けてくれている**赤十字 Red Cross** に感謝しています。また、Doonies がボールを持ち込む港の安全の確保に尽力いただいている **OIC(Orkney Islands Council)** のニゲル・ミルズ氏にも感謝しています。

Ba' 委員会は、バリケードが要求水準に達していることを確認していますが、それを完工するための作業費用を **OIC** からかなり長期にわたって借入しています。商店主や家屋の所有者は、今後も引き続き **OIC** から公的支援が得られるように安全で頑丈なバリケードを取り付けるように努めてください。Ba' 委員会はもちろんのこと、すべてのプレーヤーはカークウォールに何世紀にもわたって継承されてきた伝統的ストリート・ゲームに対する **OIC** の支援に心からの感謝の意を示さなければなりません。

また Ba' 委員会は、ゲームがかなりの部分で自己規制によって展開される中、プレーに干渉しない**警察**の寛容な対応を有難く思っています。

最後に Ba' 委員会は、見物人とプレーヤーの両者がともにゲームを楽しむためにゲームが終了するまで安全で、分別のある、そしてフェアな態度でプレーされることを強く求め、期待しています。

**<オークニー諸島カウンシルの見解>**

**OIC** は、毎年クリスマスと元日に行われる Ba'に関して、人や家屋に対してどのようなダメージ、損失、傷害が発生しても、そして**住民からいかなる申し立てが起ころうとも、損害賠償の義務を負わない**ということを知っておいただきたい。

よって、トラブルを避けるために、住民はプレーヤーであろうと見物人であろうとも自身でそのリスクを承知で Ba'ゲームに参加するように。

(表 19) 及び Ba'委員会からの支援機関・団体への謝辞とカウンシルの見解文 (表 20) が掲載されるようになり、現在、それらは **Orcadian** 紙に引き継がれ掲載されている。

員会のゲーム存続に向けて、カウンスルを気遣い、プレーヤーへの自粛、住民への協力要請に期待する苦しい胸の内を垣間見ることができる。住民にとっては突然の通告のように受け止められたかもしれないが、これは委員会とカウンスルが何度も会合を設け、協議してきた中での方策であり、委員会にとってはカウンスルとの関係づくりはゲームの存続には不可欠であることから、それを何とか維持しようとする委員会の苦労・努力の結果なのである。

## 2. 存続を支える取り組み

伝統の存続に関して、Ba'ゲームの存続を支えているものがいくつかある。その一つが、Ba'ミーティングというゲーム開催前に、各サイドが行う事前ミーティングである。これについては第3節でその様子はすでに紹介しているが、他の地域からあるいは成長してチームに新たに加わったプレーヤーとともに、目の前のゲームの戦いに向けて戦術・戦略を確認し、意思疎通を図り、士気を高揚させる目的で行われている。これも大切な取り組みの一つといえる。

そして、新たに Ba'に関する雑誌の発刊もゲームの存続を支える役割をもっている。ゲームの姿はこれまで地元新聞である Orcadian 紙に記録され、Kirkwall のみならず、オークニー諸島の住民がそれを共有してきたが、それに加え、'Ba' magazine' という Ba'ゲーム専門の雑誌が、地元新聞を発行している The Orcadian カンパニーによって刊行（2010年初刊）されている。そしてそれは、Ba'委員会の全面的な協力により、その年のゲームの様子を詳細に記録し、写真が豊富に挿入され、歴代の勝者の一覧表（**図 43**）も毎年更新され掲載されている。この Ba' magazine が発刊された理由やその役割について、Bobby は以下のように述べている。

私は、John Robertson が新聞（Orkney Today 紙、現在は廃刊：筆者）との関係を考慮しながら、Ba' magazine の発行を考えたのだらうと思います。Orkney Today 紙は、ゲームを引き立てる役割を担い、またゲームの歴史的記録を残す役割を担って発行され、人々の要求に答え、勝者のリストやゲームの様子を知らせるという役割を持っていましたが、残念ながら廃刊になりました。その意味から Ba' magazine の発刊は、私たちの Ba'にとっては有難いことだと思っています。Ba'プレーヤー自身が、いやおそらく、プレーヤー以外の人も多くの記事を書き、恒久的にゲームの詳細なレポートは掲載し続けられるように思います。そして、それはゲーム後に大切に保存されると思います。自分が書き残したものを振り返ることもできます。しかし、新聞には実際にプレーされていないことや、不十分な内容が書かれたりしていました。そこで、私たちは、この雑誌を発刊することにしました。それは、人々がゲームの様子をきちんと振り返り、事実かフィクションかをしっかりチェックするためです。この雑誌は、ゲームにとって重要な役割を果たします。プレーヤーたちにとって、前年のゲームに見

られた問題をその雑誌から受け止め、今年と同じことを繰り返さないようにその策を考えさせてくれるのです。この雑誌にかかわる最高齢のメンバーは、他の人の意見に学ぼうとしないプレーヤーに問題があると指摘しています。彼は、翌年のゲームが行われる前に知っておかねばならないこと雑誌に書き続けています[Bobby 2018:インタビュー]。

The image shows two pages from 'The Ba' Magazine' detailing the 'Ba' Roll of Honour'. The left page is titled 'The Ba' Roll of Honour: Men's Ba' Winners' and lists winners from 1897 to 1978, categorized by New Year and Christmas. The right page is titled 'The Ba' Roll of Honour: Youths', Boys' and Women's Winners' and lists winners from 1892 to 1992, also categorized by New Year and Christmas. Both pages include a note at the bottom regarding the accuracy of records starting in 1897 and 1892, respectively, and credit John D. M. Robertson as the author of the 'Ba' Roll of Honour'.

図 43 Ba' Magazine に掲載される勝者の一覧（毎年、新しい勝者の名前が足されていく）<sup>88</sup>

上記の Bobby が述べるように、Ba' magazine は、プレーヤー、そしてゲームにかかわる人物、つまり当事者の手で作られている。つまり、それまで新聞には 2-3 名の記者の手で記録された内容（未確認や想像の内容も含まれていたそうであるが）がゲーム後に記事として掲載されていたが、Ba' magazine は、Ba'委員会が主導し、組織的にゲームを取材（ポイントとなる地点にレポーターを配置）し、プレーヤーのみならず観戦者に聞き取りをして確認することによって正確にゲームを記録し、掲載するという丁寧な作業を行っている（図 44）。そして、Ba'ゲームの内容だけで 1 冊の雑誌（約 70 ページ立て）に仕上げられ、カラーの写真がふんだんに挿入され、前掲（図 43）のような歴代の勝者のリストは

<sup>88</sup> “The Ba” (2018/2019 season, pp.58-59) より転載。



図 44 ゲームを取材するレポーター<sup>89</sup>

Robert Leslie<sup>90</sup> : Bobby の息子)

じめ、過去の特筆すべきゲームの記事なども含まれている。この雑誌は、プレーヤーや観戦者がゲームを振り返るリフレクションの役割をもち、当日目にするのができなかった人も臨場感をもってゲームの様子を知る貴重な媒体となっている。そして、それ以上に、ゲームを後世に引き継ぐための重要な資料的意味をもっている

のである。毎年刊行されるのはそのためであるといえる。

Ba'ゲームの存続にかかわって商業的取り組みも見逃せない。Ba'ゲームに関するグッズ、例えば、Uppies と Doonies のエンブレムを飾った T シャツやトレーナー、ニット帽などのグッズが雑貨屋で売られ、地元住民がその帰属やサポートを表す用品としてキーホルダー、ボールペン、マグカップ、マウスパッド、そしてウイスキーといった商品がギフトショップなどで売られている。その他にも、ゲームの絵画（イラスト）や置物が観光客を見込んで民芸店に陳列されるなど、ゲームには商業的価値が期待されているようである（図 45）。これもゲームの存続を支える取り組みの一つといえよう。

しかしながら、Ba'ゲームの変革・再創造を主導し、ゲームの大きな後ろ盾であった Robertson の後、Bobby が 4 年間チェアマンを務めたが、その後委員会のチェアマンは存在せず、成り手がいない。年長者はチェアマンになることを拒み、Ba' damage への対応はかなりの重責、負担であり、委員会のメンバーはその責務をリーダーとして負うことを避けている。また、適任者がいないということもあって一人に決めかねているという。そのため、現在はチェアマンを置かず、例えば、カウンスルとの交渉があるときには Uppies と Doonies のそれぞれ 4 人の中から一人ずつが代表となり、二人でその場に臨んでいるという [Bobby 2018:インタビュー]。強力なリーダーシップを発揮した人物がいなくなり、

<sup>89</sup> “The Ba’ “(2009/2010 season, p.1) より転載。

<sup>90</sup> Robert は、Doonies のプレーヤーとしてプレーしていたが、腰を怪我したことからプレーヤーを引退したそうである。以前は、廃刊された Orkney Today 紙の記者として働いていたが、現在はハウジング関係の仕事に就いている。その仕事をしながら、現在は Ba'ゲームのレポーターとしてゲームを支えている。



図 45 いろいろな Ba' グッズ<sup>91</sup>

Bobby がその代役を務めたが、その苦勞を知っている委員会のメンバーにはその重責を担うことに二の足を踏んでいるというのが実情であろう。おそらく、この先このやり方で委員会は運営されていくと思われるが、現状維持はされても、将来に向けて得策とは思えない。しかし、組織的な不安な拭えないものの、住民の存続に向けた意識や工夫、アイデアが委員会を支える可能性は十分ある。Kirkwall の Ba'ゲームは、存続に向けてある意味、岐路に立たされているという見方もできるのである。

### 3. ゲームの存続の意味

これまで述べてきたことから、Ba'ゲームは、Kirkwall の人たちにとって地域の一体感を醸成し、維持するとともに、住民はオークニー諸島のみならず、スコットランド、さらには英国に存続する貴重な伝統文化であると自負し、そして何よりも、Kirkwall でなければ味わえないスポーツ的娯楽・楽しみとなっていることが確認できた。

ゲームに参加している成人・少年のプレイヤー、女性に実施したアンケート[吉田 2003]の中で、「このゲームは今後も続けるべきだと思いますか?」という質問には、誰一人、否定的な回答はなかった。そして、ほとんどの成人プレイヤーからは、「言うには及ばない」という回答があり、少年のプレイヤーからも「何年も続けられてきた」ゲームであり、それを絶やすことはできないという回答であった。また、女性（ゲームに夫や息子を送り

<sup>91</sup> 左：筆者撮影（2008年12月25日）、真ん中：筆者撮影（2000年に現地で購入）、右：“The Ba”, 2017/2018 season, p.55 より転載。

出している)からも、オークニーの伝統を、Kirkwallの文化遺産を守り続けるべきであるという意思が確認できる。過去から現在まで引き継がれてきた伝統を引き継ぐことは当然であり、その使命を自分たちは担っているという姿が見て取れる。

また、「ゲームのやり方などを修正・改善したいと思いませんか」という質問にも、プレーヤーからは口をそろえて「何にも変える必要はない」と回答され、伝統性を保とうという意識もあるが、現状のゲームの在り方に何か不自由さや問題を抱かず、そのまま十分楽しむことができていると理解できる。ただ、女性の一部からは、クリスマスのゲームを翌日の Boxing day に変更し、クリスマスを家族で過ごすことを望む声は上がっている。これについては、Gladys Leslie がインタビューで答えていたように、伝統の重みを受け止め、変更できないことを知りつつも、家族で食事をし、プレゼントを交換する楽しみを Kirkwall に住む限りは味わえないことへの嘆きともとれる思いを汲み取ることができる。

このようにゲーム存続には住民の継承・存続に対する強い思いがあることは大切であるが、住民の手でゲームを支える委員会を組織し、それを基盤にして、住民自らもそれぞれの立場でゲームを支える役割を果たすことで、この Ba'ゲームの存続はある。それは、ゲームが楽しみの享受ということから、町が発展するには不可欠の地域の統合、住民の一体感の醸成の契機として Ba'ゲームに期待が寄せられるようになったということでもある。つまり、Ba'ゲームには新しく意味が付与され、単なる娯楽から地域の発展にとって重要なイベントと化した民俗フットボールの姿を見ることができるのである。

そのような意味を持つゲームの存続にとっては、第2章で示した「時間」「空間」「生活習慣」などの要素において伝統的民俗フットボールの性格を有するゲームとして、特に、Graem が述べた 'no rule policy' の精神は、ゲームの存続にとって重要となる。なぜなら、ルールがない中で、激しい争いの中でも激高し、興奮し、相手に対して暴力的攻撃意識の頂点に達そうとも、プレーヤーはそれをコントロールする自己規律性を働かせゲームが進行し、成立している。そして、確かにけが人が出ることもあるが、その危険をプレーヤーは自身の内面のコントロールによって回避しているのである。その一例として、スクラムの中でプレーヤーが地面に倒れると、敵味方の関係なくそのプレーヤーをスクラムの外へと救出する行為が当たり前のように行われている。そこには、敵ではなく、同じコミュニティに属する住民としての一体感が日常生活の中で形成されているからであり、また新興住民もそれを学び同化していく、そして次代を担う子どもたちに Ba'ゲームの主体者に育てるシステムがゲームには組み込まれているとみることができる。加えて、派閥をも

つサブ・グループの存在、‘old’、‘young’、‘boy’ という年齢によってゲームの役割分担をすることで、ゲームの戦術を組み立てるといった内的構造をゲームは有していることもノー・ルールというゲームを成り立たせているとしてみることができる。

以上のようにみてくると、Kirkwall の Ba’ゲームは、ゲームによる楽しみを享受し、引き継がれた伝統を継承・維持することにはとどまるものではない。それは、住民の一体感を醸成しコミュニティ統合の契機となっていること、そしてそれを支えているのが、ゲームにルールがないことで生じる暴力性をプレイヤー自身がコントロールすること（暴力の自己管理）によって、ゲームを成立させ、それが一体感を形成することにつながっていると捉えられる。そして、行政との協議を重ね、あるときは対立しながらも、自分たちが大切にしている文化を主体的な担い手となって、設置した委員会を中心にその変革、創造に取り組む姿も Ba’ゲームによって知ることができるのである。

## 第4章 民俗フットボールの存続・継承の現代的意義

本章では、これまでの章で整理されたことをもとに、民俗フットボールが存続していることから見出せる文化的、社会的意義について考察し、さらに教育的意義としてそれらを教育にどのように還元することが可能であるか検討する。

第1章及び第2章で指摘したように、民俗フットボールの多くが消滅したが、確認した17箇所ではその形態や変容の程度、また今後の存続の可能性に差異があるものの、それらが存続してきた、また存続していることにこそ現代的意義がある。それは、コミュニティの存続・発展のための住民の一体感の形成に基づく統合の契機、そのための地域づくりの担い手（主体）の形成という側面、また、近代スポーツの枠組みには当てはまらないスポーツの形態が存在し、それが現存しているという側面から考察できる。特に後者については、日本人が欧米で生まれた近代スポーツの文化性・思想性を技術と一緒に身体に取り組んできたなかで、改めてスポーツの意味を知り、また現代社会におけるスポーツの意義を問う機会を民俗フットボールは与えてくれると捉えることもできる。

### 第1節 民俗フットボールの存続・継承の文化・社会的解釈

#### 1. 民俗フットボールの「野蛮さ」の解釈

ダニング&シャドは、サッカーとラグビーは産業革命前の英国に深く根ざしていた伝統的な冬季の「民俗ゲーム」（フットボール：筆者）から発達してきたものであるとする[ダニング&シャド 1983:3]。そして、サッカーとラグビーは、それまで民俗的伝統ゲームが行われていた地域に徐々に導入され、その後、それぞれの生みの親だった民俗ゲームにとって代わるようになった[ダニング&シャド 1983:4]。ダニング&シャドは、その民俗ゲームから現代フットボールまでの発達段階を5つに分け、特に、民俗ゲームに関して、次のように記述している[ダニング&シャド 1983:4-5]。

第1段階（14～20世紀に入るまで）では、英国各地で行われていたゲームは、その多くが「フットボール」と呼ばれ、地域によって多様な形態で行われていた。「この全体的なゲームのパターンは、ラグビーとサッカーを産む『共通の母体』の役割を果たした」。第2段階（1750年頃～1840年頃まで）では、民俗ゲームがパブリック・スクールの生徒達によってとり入れられる。ゲームは洗練され、パブリック・スクール特有の社会組織形式に適するものに変えられていった。そして、民俗ゲームからラグビーが区別できる外観を呈しはじめた。第3段階（1830年頃～1860年頃まで）では、パブリック・スクールのゲ

ームが一層厳重な規制を受け始めるとともに、ルールも次第に手の込んだものになり、初めて成文化される（1845年ラグビー校）。サッカーがはっきりと他のゲームと区別されるようになる。第4段階（1850年頃～1900年頃まで）には、英国でサッカー、ラグビーの全国的な統括団体（協会）がそれぞれ設立され、プロフェッショナル・プレーヤーも誕生する。そして、第5段階（1900年頃～現在まで）では、プロ化がより一層進行していった。

ダニング&シャドは、民俗ゲームからサッカー、ラグビーという近代スポーツの誕生、その後の発達の過程を以上のように整理するが、特に、第2、第3段階の時期は、「特定の時代に優勢だったゲーム形態は、新しい形態が出現するや否やただちに、全く姿を消したのではなく、単に時代とともに優勢ではなくなった」[ダニング&シャド 1983:6]と述べている。このことから、民俗的フットボールは、19世紀中に新しい形態がパブリック・スクールに生まれた時にも、消滅はしなかったのであり、第3段階においても、民俗フットボールは「全国的ルールが制定されたときにも消滅」[ダニング&シャド 1983:6]せず、「それどころか、それらの大多数の修正版は、英国の特定の地方や特定の社会集団の間でプレーが続けられ」[ダニング&シャド 1983:6-7]、存続していたとダニング&シャドは述べる。このようなダニング&シャドの民俗フットボールの存続に関する記述は、第2、第3章で述べた、1800年代中頃の時期に民俗フットボールが隆盛していたという指摘を補完するものとして捉えることができる。

しかしながら、ダニング&シャドは、このように民俗フットボールを近代スポーツへの発達の文脈の中に位置づけ、解釈するが、ここで議論をしておかなければならないのは、民俗フットボールの性格づけ（特徴づけ）である。ダニング&シャドが、1979年に著した“*Barbarians, Gentlemen and Players*”（『ラグビーとイギリス人』大西、大沼共訳、1983）というタイトルの‘Barbarians’、つまり「野蛮人」は民俗フットボールのプレーヤーのことを指している。その表題については、ダニング&シャドは「時代の風潮について、もっと詳しく言えば筆者が研究した期間内にラグビーが経験した、粗暴なゲームから秩序あるゲームへの移行の要求の高まりと、アマチュアリズムとプロフェッショナリズムをめぐる意見の衝突について、その片鱗を伝えたいという気持ちでつけられた」[ダニング&シャド 1983:5-6]と述べる。つまり彼らは、民俗ゲーム（民俗フットボール：筆者）が「粗暴なもの」であったということ、過去の民俗ゲームの記録、そしてその当時行われていた民俗フットボールの資料を頼りに、それらの中で、ゲームが「乱暴」、「暴力」、「（本物

の) 喧嘩」、「時には死者も出る」などによって表現されていたことから、「野蛮」と刻印づけたのである。確かに、ゲームでは、プレーヤーたちは興奮し、荒々しく、そして暴力的で無秩序なものとして観察されたのであろう。こうした評価の背景には、近代化、文明化が進行する中で、工業部門をはじめとする「合理化」、「技術化」はじめ、自制心や良心といった生活意識が生成・高揚し、また、社会的規範が周知・徹底されていく中で、人々は規律ある生活に移行し、暴力性に嫌悪感が目覚めていったことがあったとされている。ただし、ダニング&シャドは、自分たちが用いた記録や史料が「すべて、出場者が主に下層階級の人々であり、その競技活動について、上中流階級の人々が記述した」[ダニング&シャド 1983: 53]ものであるとの理解を示しており、民俗フットボールが乱暴な行事であったとする描写は下層階級に対する上中流階級の偏見が含まれているという認識があったようである。しかし、そのような理解があったにせよ、かれらが「野蛮」という言葉を用いたことは、その後の民俗フットボール観を誘導していったのも確かである。

近代化に向かっていく中で、18世紀半ばから、ヨーロッパでは「伝統、宗教的権威、受容された信仰といったものを攻撃し、人間の進歩は、合理的思考の適用や科学的方法、自由と平等の追求によってのみ実現する」[ギデンズ 2018: 14]という啓蒙主義思想が台頭する。それは、「進歩」や「進化」という文明化の優位性を示すために、古い習慣や風習、そして無秩序な世界や民俗、そして時代を「文明」の対極として「未開」と位置づけ、否定する思想である。つまり、啓蒙主義的思想では、文明社会の特徴を浮き彫りにするために、対概念として「未開(人)」、「野蛮(人)」を用い、乱暴で、狂信的行為にあふれ、無知な人たちの行いを批判したのである[弓削 2004、田中 2014] ダニング&シャドはこのような啓蒙主義思想を自明のこととして受け取り、民俗フットボールを「野蛮」なものとして解釈することで、スポーツの文明化を際立たせようと意図したのではないかと考えられる。それを端的に現わしているのが、いろいろな研究論文に引用されてきた「民俗ゲームと現代スポーツの構造的特質」というタイトルで、民俗ゲームと現代スポーツを15項目にわたって構造的に対比して整理した表[ダニング&シャド 1983:40-41]である。その中では「民俗ゲーム」はほとんどの項目で否定的な表現で示されており、一方現代スポーツは、進歩・進化していることが強調されている。それには、スポーツの近代化の姿を浮き彫りにするという意図があったとはいえ、あまりにも二項対立的に両者を峻別するものであり、単眼的に捉えているという疑問は拭えない。しかし、そのような問題がありながらも、民俗フットボールの性格を包括的に整理したものがなかったために、多くの研究者た

ちが、民俗ゲーム、民俗フットボールは「野蛮」なゲームであるという彼らの解釈を援用し、民俗フットボールを記述してきたのは確かであり、その分彼らの責任も大きいといえる。

ところで、ダニングはそのように解釈するが、彼の師匠的存在である N.エリアスは、「文明化」を語るうえで、「野蛮」という言葉を論文・著作などではほとんど用いてはいない。その理由とも思える記述を取り上げると、

- ・「われわれは、現代社会では嫌悪感をもよおすものとして非難されるような暴力形態を許容する社会規範に対するかれらの執着を、かれらの道徳的性格における汚点として、人間として彼らが劣っていることのしるしとして片づけるのである」[エリアス 1995:194]。
- ・「注目すべき最も重要なことは、現代のスポーツの試合と比べて、レスリング的要素を含むハーリングの試合はさほど高度に規則化されてはいなかったものの、それは確かにまったく無秩序であったわけではなかったということである。われわれの概念的用語や認識は、われわれが程度や種類が異なった法則化を明確、かつ正確に識別できるほど十分に発達していないし、訓練されてもいない」[エリアス 1995 : 277]。

この他にも、いくつか記述があるが、エリアスは、現代社会の内部の基準を別社会に適用することには問題があること、またたとえ適用する場合も、自動的、直接的ではなく、その社会や時代の規範や人々の感情を考慮し慎重に行う必要があることを指摘している。このような指摘をしているエリアスに依拠しながらも、情動的視点によって文明化を捉えようとするダニング&シャドの民俗フットボールの解釈は、その配慮に欠けるものであったといえるのである。

## 2. 暴力と自己抑制・自己規律性

「文明化」とは、「ヨーロッパを起点に他の地域に波及した啓蒙運動の一つであり、近代を特徴づける主要な現象の一つであるといわれるが」[大澤 2018:1]、スポーツと文明化の関係を論じたのは、エリアスが著した『文明化の過程』（1969）に端を発するといわれている。エリアスは、「15世紀末の宮廷社会の成立を起点にして始まった情感・情動の規制が、近代のダイナミズムの推進力で、それが支配力を強めてやがて全世界的規模にまで拡大したことを、各時代の礼儀作法の変化を丹念に調べることによって、また社会構造と

個人構造の長期間の変化を追うことによって論証し、これを『文明化の過程』と名付けた」[安川 2003:111]のである。

エリアスは、中世社会の生活では、掠奪・戦闘・人間狩り・狩猟は公然と認められた生活必需品であり、それらは権力者や強者にとって人生の喜びに欠かせない要素であったと述べ[エリアス 1977:374]、そのような社会が上記のように文明化することによって、次のような文明社会が生まれていったという。それは、国家による暴力の独占である。それまで暴力の許容範囲がかなり認められていた社会から、「国家」という大きな権力が成立し、それは「文明化された私」のなかにも存在し、ある条件によって隠ぺいされている「暴力」を閉じ込める力となる。そのような「外部強制」から「自己抑制」を求め「内部」で処理する方法は、「外部」からの強制よりも拘束力をもつようになっていくというのである。その自己抑制は、衝動を抑制し、合理的な思考の習慣化を図るものであるが、文明化が進行するなかで緊張感や不快感が拡大し、それらを裏舞台に移そうと羞恥心という衝動の制御機能が働くようになる。以上のように、エリアスは「情感・情動」の自己抑制を文明化の特徴として、また文明化を支える機能として捉える。

そこでエリアスは、「スポーツを『身体競技』一般として通時的に固定するのではなく、近代に発生し、近代ないし現代社会において固有の構造をもつようになった文化である」[高津 2008:13]とみなし、スポーツは近代社会における重要な文化現象であると捉える。なぜなら、自己抑制された「暴力」とスポーツとの間には近接性があるとされたからである[奥村 2001:185]。エリアスはダニングとの共著“*Quest for Excitement*”（1986、邦訳：『スポーツと文明化－興奮の探求』大平章訳、1995）の中で、「スポーツには暴力が行使される暗い領域がある」[エリアス&ダニング 1995:32]とスポーツと暴力の関係について述べ、『文明化の過程』で示された西洋社会の発展の指標といえる「暴力に対する嫌悪感の閾値」の変化、「自己抑制」という内面化に基づいてスポーツを読み解いていった[坂 2004:27-28]。

このようなエリアス、その後のダニングの暴力論を発端に、近代スポーツ、そして現代スポーツが有する暴力性が論じられるときには、近代スポーツとの比較対象として、乱暴で暴力を許容して身体を駆使し、ゲーム中に時には死者が出たこともあるといわれる中世の民俗フットボールが取り上げられる。確かに中世の民俗フットボールは、現代の私たちが「暴力的」と思う水準をはるかに超える暴力性に溢れていた。しかしその一方で、暴力を互いに許す水準も高く、そこには、共同の自制、すなわち「自律的な農民のデモクラシ

一」が存在していたという[エリアス&ダニング 1995:275]。こうした議論を受けて、スポーツ社会学者の菊は次のようにまとめている。「近代以前の社会には、ある程度の身体的な暴力の発揮に対して寛容であり、現代社会の基準とは異なる行儀の悪さ、乱暴な態度をお互いに許しあう傾向がみられる。この多少なりとも乱暴な言葉遣いや身体接触をお互いに許しあう人間関係を『相互依存関係』の強さと考えると、近代以前の人々は、現代社会を生きる我々よりは（はるかに？）強い相互依存関係に基づく人間関係（的環境）の中で生きていた」[菊 2018:34-37]。そのような中で民俗フットボールから近代スポーツが誕生するためには、近代社会の成立に伴って求められた人間の相互依存関係を支える自己を規律化する[菊 2015:51]こと、暴力的性格を全く消し去るのではなく、ルールによって秩序ある模擬的活動として再組織化され、「特殊な暴力的形式が社会的に合法であるとみなされる社会的飛び地」[エリアス&ダニング 1995:130]として近代スポーツが承認される必要があった[菊 1997:239-241]。

このようにして、ルールというきまりをつくり、導入することで、人々は安全で平等にスポーツをすることができるようになったのである。しかし、そのルールをきちんと守ることは容易いことではなく人間は弱さをもっているため、ルールが守られているかを監視する審判がおかれるようになる。その一方で、自分自身でルールを守り抜くことも「フェアプレー」、「スポーツマンシップ」として重視された。こうしてスポーツは近代社会が成り立つ根本原理を養うものとして位置づけられ、教育の手段としても扱われるようになる。近代スポーツが模擬的空間による自己規律化された活動という特徴をもつことは、以上のように整理できるのである。

同様の過程をより一般化して、社会人類学者の小田は、エリート文化が民衆文化を一つの国民文化に包摂していく過程が、近代化であり「文明化の過程」と捉え、そこには、民衆文化に対する二つの規格化があるという。それは、近代ブルジョワ文化としてのエリート文化が、民衆文化を閉鎖的な地域共同体に特殊な非合理で粗雑な「暴力」とみなし、それを規律＝訓練によって「文明化」していく規格化と、他の国民国家の文化とは異なる固有の国民文化としてのエリート文化が、民衆文化を均質化しつつ自らのなかに包摂して「伝統」を創出する規格化である[小田 1998:210]。これに基づけば、前者は民俗フットボールがパブリック・スクールにおいてルール化され、「スクール・フットボール」として「スポーツ化」していったことに相当し、後者は、近代スポーツとしてサッカー、ラグビーが創出されたことに相当すると考えることができるだろう。

しかし現在、その自己規律化も形骸化しているという批判がある。例えば、金銭的報酬といった非本質的な見返りを選手が求める競争の圧力、組織や団体からの勝利への圧力によって、選手たちが巧妙な戦略（ドーピングもその一つ）としてルールを破るということが起こっている。それに対して近代スポーツが重要とした自己規律性は欠如し、不法な暴力行使につながっているとも指摘されている[エリアス&ダニング 1995:350]。暴力性を排除することで近代化を図り誕生した近代スポーツであるが、現在ではその暴力性に苦しみ、対応に迫られるようになったことは、スポーツの近代化、文明化がより進行し、ルールへの依存度を高めていくことで、逆に暴力性の回帰が問題になるという皮肉な状況を迎えているのである。

存続する民俗フットボールをプレーしている人たちには、ゲーム中に揉め事や取っ組み合いの喧嘩が起こった時には長老が宥め、また自分たちでゲームの成立を支える姿がある。そこでの暴力性は、近代化以前の民俗フットボールに許容されていた水準と比べるとはるかに抑制されてはいるが、ルールという外在的制約がないなかでは、一定の暴力的行為は許されている。その自由度が認められているなかでプレーするからこそ、プレーヤー自身が自己をコントロールし、また自分たちでゲームをコントロールすることができるのである。そこに民俗フットボールをプレーする現代的な意味がある。

### 3. ルールの縛りからの解放

近代スポーツを享受している私たちは、スポーツにルールがあることは当然であり、チームを区分するために当たり前のようにユニフォームを着用し、審判がいるのも当然だと受け止めている。しかし、民俗フットボールには、明文化されたルールはなく、審判は不在、プレーヤーの人数制限やプレーヤーと観戦者の区別もない。また、コートを区切るラインはなく、町全体がフィールドとなり、あるいは牧草地がフィールドとされていた。今のスポーツの在り方からは想像もつかない環境でゲームがプレーされ、そして現在もプレーされている。

民俗フットボールには、いつ・どこでゲームを行うか、だれがプレーできるか、そしてゴールはどこか（あるいはどうするとゴールになるか）というゲームが成立するための一定の約束事が確かにある。しかし、それ以外に禁止や制限をするルールはなく、約束事を明文化して残し伝えることもしてこなかった。現在のスポーツのあり方からは想像もできないような「いい加減」とも思えるスポーツの世界が民俗フットボールにはある。一方近

代スポーツでは、禁止事項を中心に細かく定められた（世界的な統一）ルールに縛られ、その監視人である審判という権威者に管理されながらプレーするのが当たり前になっている。不都合や問題が起こるたびにルールが改正され、またルールが付け加えられ、ルールがより厳格さを増していく。それに勝利至上主義が激化してくると、ルールに書かれていなければ何をやっても許される、審判が見ていなければ、あるいは見逃せば許されるという考えが生まれ、暴力的行為も同様に扱われるようになる。それが現代のスポーツの姿であり、ルールの制定、成文化とは、近代化する社会の中での必然であったとはいえ、結果としてそのようなスポーツの世界を生み出すことでもあったといえよう。

暴力を規則によって制御し、「スポーツでないもの」が「スポーツ」になる変化をエリアス&ダニングは「スポーツ化 (sportization)」と呼び、それは 18 世紀から 19 世紀に進行したとされる[奥村 2001 : 186]。そのスポーツ化を具現化したのが「ルール」の成文化であった。そのような外在的な規制を前提にする近代スポーツを横目に、民俗フットボールは、ルールのない世界で何ものにも縛られず思う存分プレーする楽しさを味わい、自己規律に支えられ、相互依存関係が築かれたなかで自由なプレーを満喫させてくれる。それは決して無秩序な世界ではない。近代スポーツ全盛といわれる時代のなかで、このようなスポーツの世界が存在していることに驚きと関心が寄せられるのである。暴力をルールによる外在的な規制によってコントロールしようとしたことに自己矛盾を起こしている近代スポーツに対して、民俗フットボールはそのアンチテーゼとしても捉えることができよう。

第 2 章では、民俗フットボールにはルールを導入し、審判を置くことによって娯楽性を高め、そのことによって競技としては形骸化していくゲームがあることを指摘した。逆に、ルールを導入せず、自己規律性をもとに行われているゲームは競技性をもち、ゲームは発展的かつ継続性を高めている。しかし、近代スポーツは、本来自己規律性を補完するはずであったルールという外的規制に絶対的拘束性をもたせ、ゲームが外からコントロールされるようになった。別言すれば、近代スポーツでは、選手・プレーヤーはゲームを担う中心的存在ではなくなってしまったということもできる。ルールの問題だけではなく、メディアが誘導する見るスポーツの拡大、一向に激化しない体罰やハラスメント問題なども絡んでのことではあるが、選手・プレーヤーは主役から脇役へと追いやられ、2019 年にスポーツ界に激震を走らせた日本大学のアメリカンフットボールの危険タックル問題などは、まさしく選手が自己規律性をなく奪われた結果の表出ともいえるのである。民俗フットボールでは当たり前のことが、現在のスポーツにおいて「選手ファースト」などと声高い

われなければならない状況が現代スポーツには生まれていると理解する必要がある。

#### 4. 祝祭性と非日常性の取り戻し

近代スポーツの歪みの現れといわれている、激化する勝利至上主義、経済効果優先のスポーツのメガ・イベント化、ドーピングによる身体の非人間的扱いなどがもたらす問題は、スポーツとは何かというスポーツの本質を問う問題でありながら、さらには、「非日常性」の世界で行う娯楽として創造された近代スポーツが、真面目にそして目的的に行う活動として「日常」の世界に立ち戻ったと理解することができる。そこで、ここでは民俗フットボールの祝祭性に着目し、スポーツの「日常－非日常性」について検討を加えてみたい。

その祝祭性について述べる前に、民俗フットボールと宗教とのかかわり、具体的には民俗フットボールがキリスト教の行事としての性格を有していたことについて確認しておきたい。

かつて英国全土に渡って行われていたとされる民俗フットボールは、その多くが告解火曜日に行われていた。存続するゲームも多くがそれを引き継ぎ、告解火曜日、あるいはその前後に行われている。告解火曜日は、教会の歴史の初期の時代から中世にかけて、この日にキリスト教徒はすべて懺悔（shrifts）を行うことを求められ、また同時に、翌日（灰の水曜日）から始まる四旬節と呼ばれる断食期間を前に、飲み食い、どんちゃん騒ぎが許された「休日」であり、その催しとして民俗フットボールが行われた。また、キリスト教では復活祭（Easter、基本的に春分の日の後の最初の満月の次の日曜日：下線筆者）は、十字架にかけられて死んだキリストが復活したことを記念する最も重要な大祝日とされ、その前後の日にも民俗フットボールは行われた。そこには、祭りに付随する遊びをキリスト教化しようと、可能な限りキリスト教の暦の中に組み入れようという教会の目論見があったともいわれている[池上 1994:150-151]。告解火曜日は復活祭の41日前の火曜日と定められているが、そもそも復活祭が不定日であることから、年によって変わる移動祝日となっている。このように、民俗フットボールは開催日からキリスト教の祭事として位置づけられ、その宗教性を有し、現在に至っていると捉えられるが、告解火曜日が休日（学校は半休日）ではなくなってきたことから、その宗教性を見出すことは難しくなっている。また、それによってゲームへの参加者が減ってしまったことで、その存続が危ぶまれるという状況も起こっている。

以上のように、民俗フットボールは宗教性を弱め、現実の生活の要素が入り込んできて

いるものの、年に1度あるいは数回しか行われぬ祭り・イベントとして位置づけられ、その祝祭性は現在も維持されている。そして、民俗フットボールは、近代スポーツが日常的なプレー場面を求め、生活化されていったなかで、近代スポーツとのせめぎ合いに敗れながら、しかし、敢えて存続させるために、「祝祭性」を高め、年に1度の開催を維持したのではないかと考えられる。

そこで次に、民俗フットボールの祝祭性について考察してみたい。日本では、「祭り」のことを「カーニバル」や「フェスティバル」と同意にとらえ、その語源にこだわった用い方をしていない。しかし、英国では「フェスティバル」が用いられながらも、場所によって異なっており、例えばイングランド北東部地方、ヨークシャー州及びイングランド中部地方の南部と東部の地域では‘the Feast’と呼ばれるが、同じ中部地方でも南西部では‘the Revel’が用いられ、さらに、北西部と北部、西部では‘the Wake’と称されている[カイトリー 1992:147]。その日に「祝宴」とともに民俗フットボールが行われることもあった。また、‘Fair’と呼ばれる定期市においても、その多くが祭日に開催されたが、そこでも民俗フットボールが行われていたといわれる。なお、「カーニバル」は、単にお祭りではなく、四旬節の断食期間前に、特に西ヨーロッパのカトリック教国で許された仮装をし、痛飲飽食で大騒ぎをした期間（1日から1ヶ月くらいの範囲）のことである。なお、蔵持はそれを単なる「祭り」と区別するために、「カルナヴァル」という表記を用いている[蔵持 1984:11]。

かつての民俗フットボールは、「農民たちの労働や生活を脅かす囲い込みに対する抵抗や抗議の手段として行われ」、民衆の日常生活とは切り離し難く結びついてきた一方で、祭りとしてのフットボールには、「普遍的無礼講」が許され、「それまで空間を支配していた日常的な価値観やヒエラルキーが失効し、世界が一挙に猶予化」されていた[蔵持 1984:197]。つまり、民俗フットボールは「祭り」という衣に身を包むことで暴力性が一定容認され、ルールによる縛りから開放された特殊空間のなかで、日常的世界と非日常的世界が併置していたのである。そもそも近代スポーツは、労働や生活と関係する日常のいろいろな事柄から切り離し、また結びつきを断ち切ることによって成立し、非日常性をその特徴としてスタートした。しかし、その近代スポーツは、現在は勝利することによって金銭授受や特別待遇、物質的利益を得、現実の生活を豊かにしてくれる手段として扱われ、非日常性の世界から日常性の中に取り込まれているといえる。そのように日常性の世界に揺り戻されているのもかわらず、近代スポーツを非日常性の世界の楽しみと

してスポーツを享受してきた私たちにとって、民俗フットボールは現状のスポーツのあり方に警鐘を鳴らし、今後に向けた示唆を与える存在ともなり得る。そして、近代化された社会のシステムに組み込まれた生活から解放された場所の実例ともなっているのである。

では、「祭り」を日常的次元とは区分された非日常を時間的・空間的に構成することによって、何かを祝ったり記念したりする儀礼的行為と捉えるならば、民俗フットボールの祝祭性はどのような理論的背景を有しているのでしょうか。そのことを語るうえで、V.W.ターナー（Victor Witter Turner、以下ターナー）の「リミナリティ」（境界性）及び「コムニタス」論は欠かすことができない。ターナーによれば、「リミナリティ」とは、「こちら」にもいないし、「そちら」にもいない、「どっちつかず」の状態、つまり、「秩序」や「身分」という世俗的な識別意識から解放された境域であり[ターナー 1996:126-127]、「コムニタス」とは、そのリミナリティを背景に、「平等な個性にあふれた人間との間の自然に発生する関係」[ターナー 1981:171]をもった「過去のどの集団よりずっと親密なかかわりがあり、統合された集団」[ターナー 1981:256]であるとされている。また、「儀礼の参加者に直接的で無媒介で全人格的な対面を経験させ」、「その存在の根源において深い連帯を持ち、分かち合える何かを見出すような人間変革の体験をする場」であるとも解されている[高津 2008:66]。さらに、ターナーは、リミナリティとコムニタスは社会や構造を持続させ、刷新するためには不可欠であり、それらは「反構造」として捉えられがちであるが、その『反』とは、単に戦略的なものであり、全面的な否定性を示すのではない[ターナー 1981:266]とする。このようなターナーの儀礼解釈論に立てば、民俗フットボールは祝祭性を有することで構造化された社会的時空の中に反構造的なリミナリティとコムニタスを介在させ、地域を二分する二つの集団の差異化と接続を促進しながら、プレーを通して全人格的で根源的な連帯を住民に体験させる社会的空間となっていると捉えることができる。

## 5. 勝利と勝者の意味

民俗フットボールでは、チームで戦い、チームの勝利を優先してプレーしていると受け止められながらも、どれだけ優先しているかについては、ゲームによって異なっている。例えば、スコットランドの Borders 地方のゲームは、チーム区分を持ち、チームとして戦ってはいるものの、観察の限りでは、そのプレーぶりから個人の勝利、すなわち勝者なることを第一義的にプレーしていると受け止められる。ゲームは複数回のゴールを争うが、

結果的にどちらが多くゴールしたかは問われず、少額ながらもゴールをした勝者個人に賞金が授与されていることなどからも、プレーヤーたちがチームの勝利を最優先して取り組んでいるとは思われない。しかし、Ashbourne や Kirkwall では、ゲーム後の地元新聞にはどちらのチームが勝利したかが大々的に掲載され、そのあとに勝者について紹介されている。特に、Kirkwall では、第3章で紹介したように、ゴールの後、いくつかのグループが勝者にふさわしい人物の名を叫び合い、納得するまで（肉体的接触もしながら）激論をして一人の勝者（winner）を決める。勝者には一定の社会的、人間的な評価が求められ、チームの「ヒーロー」のみならず、町の偉材として1年間祝福を受け、また一生尊敬の眼差しを受け続ける。このように Kirkwall では、勝者は、単にゴールをしたプレーヤーということではなく、町の人たちがそのプレーヤーの人格を認め、地域社会への貢献を惜しまない町を代表する存在として生涯にわたって称えられるのである。そして、その勝者となった経験のあるベテランのプレーヤーたちの存在こそが地域の一体感の形成の核となり、ゲームのみならず町を存続・発展させているといえる。

一方、近代スポーツにおける勝者は、個人競技では「一番」となった選手・プレーヤーであるが、集団競技では勝者はチームであり、個人のプレーヤーが勝者として選出されることはない。しかし、民俗フットボールでは、チームの勝利と個人勝者の両方を得ることができる。それは、近代スポーツと民俗フットボールの勝利に対する意味の違いといえる。確かに、存続する民俗フットボールにおいても最後にボールをゴールに持ち込んだプレーヤーが勝者となり、褒美としてボールや賞金を得ているところもある。しかし Kirkwall に象徴されるように、どちらのチームが勝利しようとも共同体の一体感の形成につながる一方、勝者は名誉ある存在にとどまらず、共同体を支える中心的存在となる。現在では、近代スポーツでの勝利はかつての名誉を得ることが最大の目標ではなくなり、金銭の獲得が目的化され、競技場という空間での出来事の範囲ではすまなくなっている。スポーツ選手の倫理違反や商品化の問題、コマーシャリズムとの強固な関係・癒着、スポーツの政治的利用など、民俗フットボールの世界とは全く違う意味で「勝つこと」への執着に基づく問題が生み出されているのである。つまり、現代のスポーツはその外在的価値を拡大させ、何のために、誰のためにスポーツをするのか、スポーツから得られる人間的成長は何かという内在的価値が軽視される状況にあるといえる。

Kirkwall を例にして、近代スポーツにはない「勝利の意味」を有する民俗フットボールの存在を知り、プレーする意味、勝者の意味を受け止めることで、今後のスポーツのあり

方を考えることができるのである。

## 6. 継承・発展の担い手

その多くが消滅したなかで、英国では 17 箇所での存続が確認できる民俗フットボールは、どのようにして存続してきたのかについて、第 2 章において、民俗フットボールを存続させてきた住民たちの苦勞、努力や工夫についてまとめた。ここでは、①「伝統」の継承への意識の啓蒙、②観光のためのイベント化と経済的効果、③賞金の授与、④ゲームを支える委員会組織の設置、⑤メディアとの連携・関係づくり、の 5 つの視点によって述べた。では、それらの取り組みの源にはどのような伝統の継承・発展の要因があるのだろうか。それについて、まず鶴見の「内発的発展」論を頼りに検討してみたい。

鶴見は、比較近代化論をもとに、地域の自然生態系と伝統文化に即して住民らが自律的に創出する発展を「内発的発展」と名づけた[鶴見 1980]、その内発的発展には「伝統の再創造」、換言すると文化遺産としての伝統のつくりかえの過程が必要とされている。その鶴見の論を引き取れば、存続する民俗フットボールは、時代的背景に影響されながらも、自分たちでゲームを巧みに変容させ、再創造することで生き残りを果たしてきた。外からの要請や支援によって保護されてきたのではなく、内からの自律的な転換を図るという経験を重ねること、つまり集団的な知恵の蓄積が世代をこえて引き継がれるのを支えてきたのである。その民俗フットボールの変容・再創造は近代化の中で提唱されたモデルに依拠するのではなく、そこに住む住民の固有の、そしてそのゲーム固有のやり方で成し遂げられたと見ることができるのである。

さらに鶴見が述べるように、「地域の小伝統の中に、現在人類が直面している困難な問題を解くかぎを発見し、古いものを新しい環境に照らし合わせてつくりかえ、そうすることによって、多様な発展の経路を切り拓くのは、キー・パーソンとしての地域の小さき民である」[鶴見 1996:30]と考えるならば、これまでにいくつか示してきた近代スポーツ限界論の問題を解く鍵を民俗フットボールに求めることができる。普段盛んに行われているサッカーやラグビーでは味わえない、無秩序な世界の中で民俗フットボールはプレーし続けられ、楽しまれている。メディアでサッカーとラグビーの起源としてゲームが紹介されようとも、彼らからは自分たちのゲームとは「全く別物」という返事を返してくる。彼らが伝統継承への強い意識のもとで、ゲームを変容させながら、存続させてきた背景には、鶴見のいう、内からの自律的な転換を図るといふ経験の積み重ねがあったからであり、その

知恵の蓄積が世代をこえて引き継がれてきたからであろう。

前章で示したように、Kirkwall のゲームは、Ba'委員会という組織がゲームの抱える様々な問題に対処し、カウンシルや警察、病院といった組織にも連携を求め、Ba'ゲームの存続を下支えしてきた。そして、その組織を構成するのがゲームの勝者たちであることも述べたとおりである。しかしそれに加えて、Ba'ゲームの存続に不可欠な住民たちの取り組みとして、インフォーマルなグループの存在について、改めて触れておかなければならない。それは、チームという明確な区分がある中で、その母体となるチームという大集団の母体となるいくつかのグループの存在である。プレーヤーたちの間では、「サブ・ミーティング」という集まりが Uppies、Doonies それぞれで、あるいはチームの枠を越えて、パブやストリート上、あるいはどこかの家で行われている。そしてそこでは、社会的境界 (social boundaries) を越えて、Ba'ゲームに関するいろいろな話題について前のゲームから次のゲームの開催までの1年間話し続けられるという。

このサブ・ミーティングは、多くの「サブ・グループ」が自由に集って行われており、特定の帰属要因のもとで集まるという性格のものではなく、極めてインフォーマルな集団であり、無自覚的でありながら、ルールがない中で大勢の人たちが争うゲームに一定の統制をもたらす役割を果たしている。またそれは、さまざまなゲームの情報を共有し、ゲームの理解をもった集団として、時には新しい住民や後代へのゲームの理解を促すというゲームの継承につながる重要な機会となっている。

そこには、組織や行政、権力に頼らず、住民自らがゲームを支えるという自覚と責任が見て取れ、近代スポーツがどのように変化しようともそれを盲目的に受け入れる私たちにはもち得ないスポーツの主体者像を見ることができるのである。

## 第2節 現代のスポーツへの発展的提起

### 1. スポーツとしての民俗フットボール

R.カイヨワは、「遊び」を自由な活動、分離した活動、不確定な活動、非生産的活動、ルールのある活動、虚構的活動の6つの特性を備えた活動であると定義し、また遊びの原理を「競争 (アゴーン)」「偶然 (アレア)」「模擬 (ミミクリー)」「眩暈 (めまい: イリンクス)」の4つに分類している[カイヨワ 1978:13-29]。このカイヨワの遊び論では、スポーツは「競争」の中に位置づく、遊びの一つとされている。この考えは、1958年にカイヨワが著した『遊びと人間』のなかで示したものであり、スポーツを定義づけるときには必ず

とっていいほど援用されている。だが、おそらくこのカイヨワの遊び論のなかでスポーツとして想定されているのは近代スポーツであり、民俗フットボールは含まれていなかったと考えられる。なぜなら、カイヨワのこの定義にしたがうなら、ルールが存在しない民俗フットボールはそもそも「遊び」ではなく、また「スポーツは、一定のルールに則って勝敗を競ったり、楽しみを求めたりする身体活動である」というスポーツの一般的定義によってもスポーツから除外されることになるからである。しかし、ここで問題にしなければならないのは、民俗フットボールにも、ゲームの成立ための条件は決められており、事細かではないが、やってはいけないこと、自粛しなければいけないことは存在し、それは共有されてはいるが、明文化されていないということである。彼らのいう「ルールはない」というのは、明文化しないということであり、不都合はその場でプレーヤー自身によって解決するという理解が根底にある。カイヨワは上述のように、遊びの要素の一つに「ルールのある活動」を挙げながらも、「ルールのない遊びも多い」として、人形遊び、兵隊遊び、馬遊びなどをその例として示している[カイヨワ 1978:11]。そして、遊びの配分表[カイヨワ 1978:55]において、「競争」の中に「ルールのない(競争、闘争など)」活動が入れられており、カイヨワが何をもちてルールとするのか曖昧さが拭えない。カイヨワの遊び論のもとになっているホイジンガにそれを求めてもそれらは解決しない。ルールには精密さが求められ、命令的で、絶対的であるとするカイヨワの遊び論は、ホイジンガを継承したものであるといわれる[カイヨワ 1978:9]。そのホイジンガの遊び論では、「自発的に受け入れた規則(ルール)に従い」、受け入れられた「規則には絶対的拘束力がある」[ホイジンガ 1973:73]とされているが、絶対的拘束力の根拠は自発的な受け入れであり、規則が厳重になり、細目にまで考案されると、純粋な遊びが失われていく[ホイジンガ 1973:399]ともいう。カイヨワの遊び論はこのように幅のあるホイジンガのルールのとらえ方をより厳格にして克服しようとしたものと考えられる。

近代スポーツにおけるルール成立の起源については、異なる地域の出身者たちが同じ土俵でプレーを行うためには、約束事を統一した決まり、すなわちルールをもつ必要があり、パブリック・スクール間でフットボールの対抗戦が行われていく過程においても共通ルールを作らなければゲームは成立しなかった。そこで、地域と地域が争うゲームとして近代スポーツが発展していくためには統一ルールの策定は不可避であり、見知らぬ同士がスポ

ーツを楽しむためには明文化して共通理解をもつことが求められたといわれている<sup>92</sup>。

一方、民俗フットボールは、共同体の外との交流は想定されず、共同体内で争い合うゲームであったことから、経験の蓄積によって合意され、暗黙の了解として内面化されていることをことさら明文化する必要はなく、逆に明文化しないことに意義を見出しているように理解できる。このように共同体内にのみ位置づく民俗フットボールは、住民たちの内的合意が形成されていることでその秩序は保たれ、ゲームが成立すると考えられる。

このように、民俗フットボールは、ルールは外在化されてはいないが、ゲームの成立のために守らなければならないことがプレイヤーに内在化されていると考えるならば、カイヨワの遊びの範疇に十分当てはまり、彼が分類する「競争」に位置づく「スポーツ」とも同等の存在としてとらえることができる。さらに、スポーツはそもそも娯楽や気晴らしであったという語源的な解釈に基づけば、また、フランスの学者ベルナル・ジレもその著『スポーツの歴史』(1952)のなかで「一つの運動をスポーツと認めるためには、われわれは三つの要素、即ち、遊戯、闘争、およびはげしい肉体的活動を要求する」[ジレ 1952:19]と述べることから、民俗フットボールはスポーツの範疇に入ると考えて問題ないであろう。近代化がもたらした規則や法規を核にする社会のシステム化に呼応して、スポーツにおいてもルール化、組織化が図られたことをダニング&シャドは「スポーツ化」と表わすが、民俗フットボールはその流れに乗ることなく、あるいは逆らって独自のゲームの姿を維持させてきたのである。

カイヨワとホイジンガは、暗黙のうちに近代スポーツを前提にして、外在化されたルールの存在を遊び、スポーツの要件としているように思われる。ところがスポーツにおけるルールは近代化によって生まれたもので、スポーツ自体は近代以前からも存在するし、カイヨワらが捉える範囲を超えて多様で幅広いものであると考えるならば、スポーツを近代的社会に限定して考える必要はないのである。近代化以前から存在する民俗フットボールは、明文化されたルールをもたなくとも、内面化された規律によってゲームは立派に成立させている。ある意味、民俗フットボールは、不都合に対して次から次へとルールによっ

---

<sup>92</sup> 各地で行われていた民俗フットボールは、パブリック・スクールに持ち込まれ、各校の独自のルールが制定されパブリック・スクールごとのフットボールが形成される。そして、近代化がより進行し、交通の発達による地域間交流、ナショナリズムの高揚など地域やその社会のアイデンティティ形成が求められるようになるなど、人々の生活が経済的、社会的、文化的、そして政治的にも発展していく中で、学校対抗、地域対抗戦を経ることにより、国家レベルの統一ルールの制定へと向かうことになる[中村 1985]。

て縛りをかけようとする現代のスポーツよりも本来のスポーツの要素を備えたスポーツ的存在であると捉えることもできるのである。

## 2. スポーツ本来のおもしろさへの回帰

長さ 105 メートル、幅 68 メートル。これは、私たちがワールドカップや J リーグで見ているサッカーのコートの大きさである。そこに高さ 2.44 メートル (8 フィート)、幅 7.32 メートル (8 ヤード) の大きさのゴールが設置されている。そのコートの中に両チーム併せて 22 人のプレーヤーが入り、相手ゴールをめざしてボールを運んでいく。プレーヤーが守るべきことは、究極的には、手でボールを扱わないこと、そしてオフサイドの反則をおかさないことである。相手ゴールにボールが突き刺さった瞬間、プレーヤーのみならず、観客は歓喜の叫びをあげ、ゴールを決めたプレーヤーは英雄と化する。私たちは、90 分という決められた時間の中で、その喜びの瞬間を何度味わえるのか、あるいは何度落胆のため息をはくことになるのか期待と不安をふくらませて競技場に足を運び、ゲームに見入る。見る側にとってみれば、スコアは言うなればその歓喜と落胆の回数である。

競技時間は、英国で 1871 年に最初に行われた F A カップで 90 分が採用された。その 90 分という時間は、定められて以来 150 年近く経っても変わっていない。60 分でもなく、100 分でもなく、90 分という時間がサッカーというスポーツを楽しむにはよほど適していたのであろう。

そのようなサッカーというスポーツの起源とされている民俗フットボールは時間制限がなく、どちらが先に 1 点を獲得するかを競う 1 対 0 の試合であった。現代のサッカーでは、一定時間の中で多くの得点を奪った方が勝者となる (複数得点制) が、よほどゲーム内容が豊かでなければ 1 対 0 のゲームはいいゲームとはいわれず、観客も満足しない。逆に点が入りすぎてもゴールの感激が薄れ、ゲームに対する興味も失せてしまう。一般的には、3 対 2 あるいは 2 対 1 のゲームが適度な緊張感につつまれ、ゴールの感動も大きく、見応えのあるゲームではないかといわれたりするが、それは、民俗フットボールがそもそも一度のゴールによってゲームが終了したことから、1 点の重みを感じながらプレーし、またその緊張感を共有しながらゲームを見ていた人たちの姿があつてのことである。1 点先取制の民俗フットボールでは、「愉快的クライマックスや緊張の解放において最高潮に達する心地よい緊張、つまり楽しい興奮」[エリアス&ダニング 1995:83]を味わうことができ、肉体的力や技能を持ち合わせなくてもかまわず、戦いの楽しい興奮は、人々の生活

を活発にし、衝動との戦い、抑制に対抗する衝動という形で発生するような緊張の圧力と激しさを経験することで、衝動規制を学ぶことができる[エリアス&ダニング 1995:85-86]。毎日でもゲームを行うことができる現代スポーツと異なり、民俗フットボールが年に1度か数回しか楽しみを提供してくれないのは、ゲーム前の徐々に高まる緊張とゲーム後の余韻に浸ることに多くの時間を費やし、その分楽しみや興奮の高まりを現代スポーツでは到底味わうことができない水準に押し上げているといえる。

民俗フットボールには、いつ・どこでゲームを行うか、だれがプレーできるか、そしてゴールはどこか（あるいはどうすればゴールになるか）というゲームが成立するための約束事はあるが、それ以外に禁止や制限をするルールはない。現代的視点からみると、審判もいないため、無秩序ではちゃめちなゲーム展開が想像されるだろうが、それが面白くないかということそうではなく、面白いからこそ国王や当局の法的な禁止の扱いを受けようともゲームが行われ続け、現在まで引き継がれてきた。住民たちは現代スポーツでは味わうことのない自由な空間の世界の中で、ボールを激しく争奪するプレーの楽しみ浸っている。またそれは、近代化する過程で否定され、制約を加えられてきた人間の本性を再起させる非日常的な楽しみの時空間を提供しているといえる。また、社会が近代化、工業化するのに伴って重視された技術の獲得・向上を、近代スポーツも導入し、技術の優れた、卓越したプレーヤーがよいプレーヤーと評価されるようになった。しかし、民俗フットボールでは、技術よりも体力や精神力が求められ、そのために少くらの乱暴な行為は寛容に受け止められている。練習し、技術を高めることなどせず、強さをぶつけ合うところにも民俗フットボールのおもしろさがある。

第3章でも紹介した Kirkwall の住民へのアンケート<sup>93</sup>の中で、Ba'ゲームには、「今のスポーツにない固有の楽しみがある」と住民が答えるように、近代スポーツとは異なった楽しみがある。それを支える諸要素を整理するなら、以下のようになるだろう。プレーヤーが怪我をし、相手を蹴ったり、殴ったりしてもプレーは続行され（暴力性の許容）、誰が味方か敵かを区別するユニフォームが不要であり（地縁的關係性）、審判など他人（第三者）の判断に頼らず自分たちでケリをつけ、敵対する中にも相手に対する尊敬を忘れずひたすらゴールを目ざす（自律性・主体性）。時間制限がなくゴールするまで何時間も、そして僅か1点を先取するためにプレーし続け、（楽しみの長時間享受）チームの勝利と同じくらい勝

---

<sup>93</sup> 「民俗フットボールを支える人々のゲームに対する意識－Kirkwall の住民に対するアンケート結果－」[吉田 2004]参照。

者に選ばれることは名誉なこととされる（目標の複数性）。その勝者は、ゲーム中のプレーだけではなく、町の発展に貢献し、住民から人格的にも評価される人物が選ばれ、その勝者には証しとなるボールが授与され、家宝となる（勝者の賞賛と期待）。そして、先述のように、ゲームは毎年、毎回同じ内容が繰り返されるのではなく、天候、参加者（質と量）、生活環境などの変化にも影響され、数十分で終わることもあれば、7-8 時間かけて争われることもあるなど、毎回独自のゲームが展開される（偶然性・独自性）。以上のようなゲームの楽しみを有しながら、ゲーム後は、それまで敵対的にボールの争奪をしていた両チームのプレーヤーたちがフレンドリーに酒盛りをし、日常と非日常を往還する。現在の勝ち負けの結果主義に陥らないプレーの世界が民俗フットボールにはある。

### 3. 勝利至上主義の克服への示唆

近代スポーツの特徴である「競争(性)」は、時代を経て勝利が目的化し、「勝利至上主義」へと転化した。また、スポーツはビジネスのターゲットとなり、商品化され、さらに、メディアはスポーツを見る世界を魅力的に演出し、「する」ことから「みる」ことが主導するスポーツのあり方をますます拡大させている。そして他面では、政治化・ナショナリズム化、ドーピングによる非人間化、環境破壊、そして選手のプレーや観客の暴力性など現代社会が生み出したといえなくはない問題事象が、スポーツの中から噴出し、その現状や目的を問い直すべき問題として指摘されている。ここでは、特に勝利至上主義について民俗フットボールから見出せる示唆について論じる。

まず、勝利至上主義について、岡部が博士論文作成以降、精力的に勝利至上主義についての執筆を重ねてきた論考を頼りに検討したい。岡部によると、日本において、「スポーツの学術研究領域や批評空間では 1960 年代末から 1970 年代初期にかけて近代スポーツ批判が展開され、勝利至上主義的なスポーツのあり方が批判的に捉えられるようになった」[岡部 2018:17]。とはいえ、新聞記事への「勝利至上主義」の初出は、概ね 1980 年以降であるされている。また、筆者が国立国会図書館データベースで調べたところ、勝利至上主義をタイトル中で用いた著書は、関の『スポーツと勝利至上主義』（ナカニシヤ出版）[関 2015]及び『指導力ー高校野球で脱・勝利至上主義を目指した 11 人の教師』（日刊スポーツ出版社）[田尻&氏原 2013]のみであり、同サービスの「記事・論文」で検索しても一番古い文献は 1975 年であった。このように、かなり以前から問題にされ議論されていたとされる勝利至上主義という用語の使用は比較的新しく、また正面から取り組まれてこなか

ったことがわかる。

岡部は、勝利至上主義を「勝利のためには手段を選ばず、勝利を得ることを最優先させ」[岡部 2016:131]、勝利を何においても至上のものとするのだとしている。日本の勝利至上主義の生成は、高度経済成長期、特に 1964 年の東京オリンピックに向けたスポーツ体制が確立していくなかで起こった。スポーツにおける勝利に対する評価や価値に国民性や文化性が反映され、わが国では外来文化としてのスポーツが受容され定着されていく段階で、勝利至上主義的なスポーツ観が日本的な特質となっていくというのが岡部の解釈である[岡部 2018:25]。さらに、1964 年の東京オリンピック以降、「スポーツ根性論」が大衆化し、それは勝利至上主義を正当化する規範や理念として働き、しごきや暴力を伴った指導や受動的な忍従をもらしたとする[岡部 2018:24-25]。その後、世界的な動向として、国際オリンピック委員会が（以下、IOC）は、1974 年に IOC 憲章から「アマチュア」の文字を削除したことから、アマチュア・スポーツは解体し、プロフェッショナル・スポーツの隆盛の時代が始まる。つまり、それまで大切にしてきたプレーヤー自身の成長や向上といった内在的価値は軽んじられ、勝利に付随する金銭的報酬やメダルといった社会的名誉や地位を得るといった外在的価値の重視を志向するようになっていったのである[岡部 2015:827]。またそこには、1984 年のロサンゼルスオリンピックを発端とするスポーツのビジネス化の進行によるスポーツの商業化が拍車をかけたのはいうまでもない。そして、オリンピックが国家間のメダル獲得競争の場、また政治的な国家体制の優劣を争う場とされた結果、勝利を至上のものとするスポーツのあり方は変わることはなく、ドーピングを代表とする勝利至上主義の問題性の克服は今日もスポーツの世界的な課題とされるに至っている<sup>94</sup>。

そのような世界的な動向に加え、日本の勝利至上主義は、外国産スポーツを輸入した明治期に発足した「クラブ活動」（特に、武士道精神と結びついた野球）において、欧米に対する対応意識や愛国心からくる勝利への執着などがその根底にあるという指摘 [栗巢 2001:4、関 2014:39] もある。つまり、その日本固有の勝利至上主義の問題性は、上述のトップアスリートがかかわる競技スポーツに限られたことではなく、学校の運動部活動において、それも明治期から引き継がれた悪しき鍛錬主義や知名度を上げるための広告塔と

---

<sup>94</sup> 関によれば、1970 年代のアメリカでもスポーツ界のみならず、学校にまで、勝つためには手段を選ばず、不正も辞さない「win at all cost（いかなる犠牲を払っても勝利する）」という勝利至上主義のスポーツのあり方が批判されていた[関 2014:32-33]。

しての役割期待など、教育の場における日本的スポーツ環境が根っこにあったのも確かであろう[岡部 2018:18]。

このような日本的スポーツ環境に基づくスポーツの変質に比して、民俗フットボールは、たとえそれは乱暴的であるとはいえ、勝つことを至上の価値とはせず、プレーヤーは勝利を追求するなかでプレーを真剣に楽しみ、プレーヤーのみならずそこに住む住民を結びつけ、地域のアイデンティティ形成に一定の役割をもち続けている。さらにゲーム中に起こったことはゲームの中だけのこととして収め、ゲームの外にまで持ち込まれないということが暗黙の了解とされている。民俗フットボールでは、近代スポーツが大切にしてきた非日常性を遵守し、外在的価値は求められながらも、それ以上に内在的価値が守り続けられてきたのである。また、現代スポーツで見られるゲームの結果に対して審判にクレームをつけ、またプレーヤーに観客が危害を加えるという光景など見るはずもなく、外からゲームに影響を与え、何かに利用しようという目論見も目にするものもない。民俗フットボールを観戦するたびに、勝利という目的があっても、肉体と肉体をぶつかり合わせ、楽しみと興奮を探求することをより大切にしようとするスポーツの世界を知ることができる。

勝利至上主義がもたらすスポーツの未来を展望すると、決して明るくはなく、古代オリンピック同様に近代オリンピックも消滅に向かい、もはやスポーツそのものも終焉を迎え、末期的状況にあるという指摘も生まれている[中村 2005]。そのようななかで、民俗フットボールによって味わう世界は、「勝利至上主義」に染まる現代のスポーツの問題性を浮かび上がらせ、これからのスポーツが向かう方向性に示唆を与えるものといえよう。

#### 4. スポーツの変革・創造の主体者の具体像

歴史をふりかえるならば、産業革命による都市への人口の流入がゲームを大きく変容させた。第1章で論じたとおり、かつて英国全土で行われていたといわれる民俗フットボールは、一般的に国王や統治者の禁止令や中止に導く議会の法令によって消滅していったといわれているが、それは大きな町のことであり、小さな村では都市化によって人口が激減し、それによりゲームの担い手がいなくなり、ゲームが消滅したところが多い。現在、ゲームが存続している村でも人口減少の傾向にあるところでは、消滅を予感させる。

しかしながら、細々とはいえ、いくつかの小規模のゲームではその存続に向けた取り組みもされている。スコットランドの **Jedburgh**、**Ancrum** では、大人のゲームだけでなく、子どもたちのゲームも行われ、また大人のゲームは消滅したが、**St Ives**、**Lilliesleaf** では、

子どもたちがゲームを行うことでゲームは継承されている。St Columb Major で出会った地元住民が「小さいうちから事あるごとにゲームの話を子どもにしている。これが大切なんだ」<sup>95</sup> と話していたように、大人が子どもたちにゲームの次の担い手となるように働きかけをしている。それらからは、たとえ小さな村のゲームでも、そこに住む長老やオールド・プレイヤーが個人レベルながらゲームの運営にあたり、先人から受け継いだ我が村や町の大切な伝統を引き継ぎ、絶やさず何とか守ろうとする義務感、そして強い使命感が受け止められた。

一方、人口が流入し、安定している町や比較的大きな町では、新しく移り住んだ住民と旧住民の一体感を形成する必要性も生まれており、地元の名士や有力者に加え、長老、オールド・プレイヤーたちで組織されたグループや委員会がミーティングを重ね、町への帰属意識を維持するための取り組みや他の町で暮らす若者にUターンを呼びかけるなどのゲーム存続のための努力がされている。特に、Kirkwall では、ゲームによる家屋や施設の破壊に対する補償問題から町の議会がゲームの廃止を求めたが、委員会が議会と何度も協議の場を持ち、回避させた。このような存続の役割を果たした委員会の設置は、議会とプレイヤーとの間の直接的な衝突から生じるゲーム消滅の危機を回避するため、そしてゲーム運営に必要な資金調達のために住民が考え、生み出した方策であるともいえる。また、Kirkwall では委員会のメンバーが中等学校にゲームについての講義を要請し出かけるなど、ゲームの継承に向けた若者への働きかけも行われている。

そのような伝統継承に対する住民の強い意識、工夫や努力に加え、民俗フットボールが変容しながらも存続してきた背景には、川島が紹介する「エクレティシズム」(eclecticism) というイギリス人独特の考え方があったのではないかと考えられる。それは、いずれが優位とはっきりした決着がつけられることなく、共存し、交じりあう「妥協と折衷」という思想である[川島 2009:78-79]。すなわち、民俗フットボールという伝統スポーツの存続と近代スポーツとの共存は、スポーツの近代化の流れの中での人々の「妥協と折衷」による産物としてみることができ、またそれは、これまで見てきたように民俗フットボールを消滅させないようにうまく近代化を取り込みつつ変容させ、存続させてきた重要な価値観であるとはいえないだろうか。英国人のこのような考え方は、確かに優柔不断との見方があるものの、将来に向けてスポーツの主体者としてその自覚をもって取り組む上で一つの

---

<sup>95</sup> パブに来ていた地元住民とのやり取りの中で、ある人物が彼の子どもを前にして話してくれた。

ヒントになろう。民俗フットボールは過去の形式で今までずっと行われてきたわけではない。ゲームの存続を担う住民たちは、現実の社会の変化や要請、制約に対応しながら、民俗フットボールにいろいろなアイデアを組み込み、変化させ存続させてきた。その彼らの姿からスポーツ文化の変革と創造の主体者像を描くことができるのである。

地元住民やプレーヤーは、近代スポーツとしてのサッカーやラグビーのルーツとして民俗フットボールをとらえていない。彼らにすれば、ゲームがメディアに取り上げられ、広く知られることを歓迎する一方で、スポーツ史関係者を初めとする研究者たちが勝手にルーツとして紹介しているとの反論も彼らにはあるように思われる。先述のように、民俗フットボールはサッカーやラグビーにはない、それらからそぎ落とされてきた世界を味わうことができる楽しみの場であり、それに没頭することで、スポーツ本来の楽しみ、人間の本能的な満足感を得ることができる。そして、存続する民俗フットボールは近代スポーツという「エリート文化」が民俗フットボールという「民衆文化」を囲い込み、取って代わろうとしてきたことへの抵抗の産物であり、スポーツを特惠として守り続けてきた人々の苦勞の産物としても受け止めることができる。その「伝統」を守るという意識の根底には、当局からの度重なる中止・禁止の勧告に抵抗し、幸福をもたらす特権を死守し、取り返してきたといえる歴史の上に自分たちが立っているという自覚をも感じさせる。民俗フットボールは、スポーツを自分たちの権利として、闘い、奪い取り、継承してきた歴史を持つ国の人たちとその経験を持たず、国家主導の教育政策によって与えられたものとしてスポーツを享受してきた私たちとの違いを認識させてくれるのである。

前述のように、民俗フットボールの存続の様子は、町や村のおかれた状況によって異なる。しかし、その状況を受け入れ、決して受け身的ではなく自分たちが主体となって（主体者として）働きかけることでゲームを存続させている。その彼らの姿からは、主体者が不明となり、スポーツの変容を誰かに任せ、盲目的に受け入れる現在のスポーツのあり方を反省し、また伝統文化を、そしてスポーツを「受け継ぎ、伝える」ための工夫と努力の具体像を知り、学ぶことができるのである。

### **第3節 民俗フットボールの存続・継承の教育的意義**

これまでの考察によって、民俗フットボールが存続・継承されていることから見出せる文化的、社会的意義を明らかにしてきた。本節では、存続する民俗フットボールが有する教育的意義について、それら文化的、社会的意義から抽出できる内容を日本の教育、なか

でも社会教育と学校教育においてどのように還元し得るか検討する。

## 1. 民俗フットボールの生涯学習への還元の可能性

英国に存続する民俗フットボールは、年に1度あるいは数回しか行われず、祝祭性と非日常性を有するイベントとして捉えるならば、祭りの一つとして受け止めることができる。そこで、日本の祭りの伝承・継承の意味と可能性について生涯学習的観点から考察した渡邊の論（『祭り』という文化伝承・継承空間）を参考に、日本の祭り文化に見出される人間形成的意義と民俗フットボールの関係について検討する。

渡邊は、まず、渋谷が示す1992年に制定された「地域伝統芸能等を活用した行事による観光及び特定地域の商工業の振興に関する法律」（おまつり法）をはじめとする行政による民俗芸能への施策に対する渋谷の批判[渋谷2006]を取り上げる。それは、伝承地住民の主体性を前提としているように見えながら、住民には都市の論理と必要性への対応を要求し、地域の資源は地域住民よりも地域の外に向かってアピールし得るもの、都市住民という外部の視線を通じて地域の独自性を認めることになることへの批判の見解である[渡邊2013:124]。つまり、農山村の過疎化が進行する中、「地域活性化」政策として伝統文化の活用をねらいとしているとはいえ、住民自身がより良い選択肢を求め、試行錯誤することで発揮される主体性の移転が欠如していることを問題視しているのである<sup>96</sup>。そこで渡邊は、祭りの人間形成的作用に関して、「準備期」、「最中」、「事後」という祭りの場面展開から導き出せる諸契機を表21のように整理している。

これをみると、日本では、祭りの中で人々がどのようなインフォーマルな学びを経験しているかがよくわかり、これまで述べてきた民俗フットボール、なかでもKirkwallのBa'ゲームで見られたことと多くのことが重なっていることに気づかされる。例えば、渡邊が「周辺にいる子どもや転入者、外来者などは、その場や空間を遠巻きに共有する中で、知らない間に、祭りの雰囲気、準備のしかた、進め方や分担の仕方、しきたりやルール、倫理的規範や文化的価値などを知らず知らずのうちに身につけて」[渡邊2013:126]いくと述べるように、Kirkwall他の町でも、プレーヤーはもとより、子どもたちや新興住民たち、観戦者たちも同様の学びをしている。また、移住してきた住民は、祭りへの参加をきっか

---

<sup>96</sup> このような現状については、田邊も「行政等の観光資源としての利用や文化財保護といった、いわば外部からの操作によって脱文脈化され再構成され」[田邊2014:60]ていると述べている。

表 21 祭りの人間形成的作用 [渡邊 2013:129]

- |   |
|---|
| <p>a 「共有知」や地域の担い手としての学び</p> <ul style="list-style-type: none"><li>①世代間の伝承－価値の共有化から継承へ</li><li>②地域の再発見</li><li>③外部者の参加と「地域」理解</li></ul> <p>b コミュニティの一員としての学び</p> <ul style="list-style-type: none"><li>④最終目的を見据えた「持ち場」や役割</li><li>⑤責任・役割遂行を通しての多面的な能力や技能の育成</li><li>⑥前向きでオープンな人間関係の生成</li><li>⑦「関わらざるを得ない」人達との関係性の構築</li></ul> <p>c 参加する個人としての学び</p> <ul style="list-style-type: none"><li>⑧「非日常性」の経験による日常の振り返り</li><li>⑨心身のエンパワーメント</li></ul> |
|---|

けに、それまで「住む場所」でしかなかった地域への愛着が湧き、「暮らす場所」として、また普段の生活では気に留めなかったモノ、場所、組織などを見直す機会となり地域を再発見するという指摘[渡邊 2013:128]や祭りを通して、新たな知人が生まれ、顔見知りの関係が深まり、新たな人と人のつながりやコミュニケーションも生まれるという指摘[渡邊 2013:127]も民俗フットボールにおいてもみられることである。それは、フォーマルとしては委員会組織が、インフォーマルには、プレーヤーだけではなく、地元住民、ゲームを観戦に来た外来者がゲームに関わる者として何らかの役割を果たし、それによって地域の一体感や連帯意識、さらには自治意識までも生み出すことにもつながっている。プレーヤーは非日常の世界での個々の心身のエネルギーや感情を燃焼・爆発させ、見物する者も自らにそれを投影させ、場を共有し、同じ境地に入っていく[渡邊 2013:128]。非日常で味わうこのような自己実現、自己表現は、近代スポーツとは違って民俗フットボールでしか味わえない陶酔、自失の世界と共通するものであると考えることができる。ただし、日本の祭りは、そのほとんどが行政の経済的・運営的な支援によって成り立っているが、Kirkwall はじめ多くの民俗フットボールは行政に頼らず自分たちで寄付を集め、自律的に運営していることに大きな違いがある。

以上のように、渡邊による日本の祭りの生涯学習的意義についての議論は、Kirkwall の Ba'ゲームと比較して、町の統合契機となること、またゲームへの参加を通して町の担い手の成長を支えることが期待されていることなど共通する点が多く、民俗フットボール、なかでも Kirkwall の Ba'ゲームに教育への還元の可能性を見出す根拠を与える。そしてまた、Ba'ゲームが地域の住民にとって生涯にわたって学習し続ける文化財的価値を有することを示すものとなる。このように、日本の祭りがもたらす人間形成の作用は、民俗フットボールに日本の生涯学習教育への還元の可能性を見出す根拠を与えてくれる。

以上のように、日本の祭りがもたらす人間形成の作用は、民俗フットボールにも通じることが確認でき、地域づくりの主体を形成するために、民俗フットボールを参考にした生涯学習プログラムの構築や地域再生に向けたスポーツ・文化プログラムの開発は十分可能であるといえよう。なかでも Kirkwall の Ba'ゲームは、日本の祭り以上に住民が行為主体者として位置づき、また、位置づくような仕組みが内包されており、外国の、そして辺境の町の一事例とはいえ、それを一般化することで地域における社会教育的実践を検討するうえでの貴重な材料ともなり得ると考えられるのである。

## 2. 民俗フットボールの学校教育への還元の可能性

### 1) 民俗フットボールと文化研究

私たちとスポーツのかかわりは、自分でプレーし、またテレビや競技場で観戦するという「する」と「みる」の立場がある。スポーツの技術を身体に刻み、その習得のプロセスで技術の構造や特質に触れる。あるいは自分に代わって人間の可能性を表現してくれるプレーヤーの姿を鑑賞する。近代スポーツが選手（する側）と観戦者（見る側）の分離を産み出したといわれるが、そのどちらもがスポーツとのかかわり方であり、それらはスポーツ文化を「支える」行為として欠かせない。しかし、スポーツを「する」ことの教育や指導はされても、「みる」こと、すなわちスポーツの鑑賞力に関しては、「する」ことを通して付随的に養われるものとして扱われ、体系立った指導はされていない。音楽教育でその柱として「鑑賞の能力」を理論として学ぶ学習を求められているのと同じように、体育もスポーツの鑑賞力を養う場として教室で行う「体育理論」の授業が位置づけられる必要がある。それにより、たとえ自分でプレーできなくとも、スポーツの鑑賞力を身につけると、「みる」立場もスポーツを「支える」重要な存在であることを知る。スポーツを「する」者として、また「みる」者として、過去から現在まで、そして多面的に文化としてのスポ

ーツを理論として学ぶことを通してスポーツの変革主体者であるという自覚も生まれてくる。スポーツが国民的教養として位置づけられる意図はそこにある。

では、そのためには具体的に何をすべきか、それについて中村は、最初の考察対象として、スポーツのルールや用語で「不思議」と思うコトやモノを選び、それについて考察してみるというやり方を提案している。例えば、英語のトラック・アンド・フィールドを陸上競技というのはなぜか、テニスという名称の由来は何かなどの問いを立て、自分たちでその答えを探らせる。しかし多くの場合、その答えは容易に得られないが、このような考察や追及を実際行う中で、スポーツ理解が深まることはもちろん、そのための方法や手順も学ぶ。それが、国民のスポーツ鑑賞力（見る力）と実践の力量（する力）を向上させ、外国の文化の見方を進歩させる。そういう授業を構想し、展開することであるとする[中村2007:32-33]。さらには、中村が手がけた「オフサイドはなぜ反則か」という問いの解明を、改めて理論的に、あるいは実技を通して発達段階に合わせて授業化してみるということもアイデアとして浮かんでくる。

小学校では、体育理論の学習はまだ早いという認識があろうが、6年生の社会科に「国際交流」や「国民生活の向上」の視点からスポーツ（オリンピック）が果たす役割について調べ、学ぶことが学習内容として挙げられている。それからすれば、たとえ小学生であろうとも文化としてのスポーツを学ぶレディネスは十分備えているといえる。体育も他の教科と同様に、学校では文化（文化としてのスポーツ）を理論としてきちんと教えるという視点の欠如がその壁になっているのではないだろうか。

（教師による）スポーツの文化研究は、たとえその導入が「物知り」の育成であったとしても、その後にスポーツを理解し、その存在の意味を知ること、主体者形成へとつなげる、つまり「知者」から「賢者」へのプロセスが計画されていることが大切である。そのスポーツを文化として学ぶ学習の成果はすぐに目に見える変化として現れるものではない。しかし文化研究に取り組んでいると、知識が徐々に蓄積し、知的理解が高まるのに伴い自分の中でスポーツの見方や考え方が広がり、深まってくることを教師自身が身をもって知ることができる。筆者自身がそうであったように、なぜスポーツ（文化）を学ぶのか、なぜスポーツを教材にするのか、その答えが文化研究に取り組んでいると少しずつ見えてくるのである。このようなスポーツの歴史や発展を探る作業によって新しい発見に面白さを感じ、英国のパブリック・スクールの教育が重んじた「自由」と「規律」、「忠誠心」が、そして英国とアメリカの合理主義の違いがそれぞれのスポーツにどのように反映している

のか、さらに、スポーツを通して（世界的な）文化の画一化の進行をどう受け止めるのかなどの関心へと導かれていく。そして、得られた手応えをぜひ子どもたちにも味わわせたいと思うようになるのである。

民俗フットボールに関する文献や資料は決して多くはなく、それが口承によって伝えられてきたこともあり、限られた情報の中での文化研究の作業を強いられる。しかし、現在も英国には民俗フットボールが存続していることはそれが生きた資料となり、類推を含めた考察は免れないものの、それが存在することでサッカー・ラグビーの楽しさの根源、そしてスポーツの本質が見えてくるのも確かである。このような貴重なスポーツの文化遺産を異国の日本人が理解するには当然限界はある。しかしそれを自覚しながらも、後代的視点をもってスポーツの継承・発展に寄与するという役割意識と使命感を強く持つならば、それを記録にとどめ、紐解く作業は母国人でなくとも取り組まなければならない、逆に外にいるからこそ見えてくる世界がある。

存続する民俗フットボールの文化研究からは、民俗フットボールには「歴史性」、「土着性」（地域性）、「主体性」、「遊戯性」などの特性をもつほか、環境や自然を受容し、自由と秩序の両立やバランス（ルールに縛られず自らが判断する）を図り、危険を冒すことで興奮や達成感を得、身体的・精神的タフさを追求し、若さと経験・熟練の調和を求める世界がある。それらは、合理主義、勝利至上主義の下で捨て去られ、近代スポーツでは味わうことのできない世界であることに気づかされるのである。

## 2) 日本におけるスポーツの主体者形成の系譜

現行（2017年、2018年改訂）の学習指導要領において、体育の目標の中にスポーツの主体者形成が掲げられている。その主体者形成論は、そもそもは丹下が提唱した運動文化論のなかで展開されたものである。ここでは、丹下の運動文化論に基づいて体育に求められるスポーツ文化の継承・発展の主体者の形成について述べてみたい。

丹下は、体育が第二次世界大戦に加担し、それを主導する立場にあった自分を猛省し、戦後、民主的体育の実践に向けての理論及び実践を提唱した。その理論が運動文化論であった。スポーツでもなく、体育でもない「運動文化」という言葉を用いた理由を丹下は次のように述べている。「運動文化といいながら、それはスポーツのことではないかといわれるかも知れない。事実ここで扱ったのはスポーツのことである。それなら、わざわざ運動文化といわないで、スポーツあるいはスポーツ文化でいいのではないかと考えられる。し

かし、スポーツというとオリンピックとか国際競技とか、あるいは日本選手権といったような競技や社会人の教養、趣味活動などを考えたりする傾向がある。その反面勤労者たちの余暇のスポーツはレクリエーションと考え、息抜き、遊び、享樂というように思われるような点もある。また、体育の場合でもスポーツ指導と体育は違うのだという考えもみられる。クラブでのスポーツ指導と、正課体育でのスポーツ指導は違うのだし、違っていいと考えているようにも思われる。しかし、スポーツとレクリエーションがなぜ違い、スポーツと体育がなぜ違うのか、違っていいのだろうか。このようなことを考えたとき、スポーツやレクリエーション活動を社会に存在する文化という立場で考えてみる必要がありはしないかと考えたのである。スポーツやレクリエーション活動をこれからの社会における文化として統一的にみようとしたりしたときに運動文化がよいと考えたので、あえて運動文化といたのである。」[丹下 1966:1-2]。

丹下は運動文化に対する概念が明確になっているわけではなく、整理もされていないといながらも、運動文化は単なる身体活動ではなく、スポーツやレクリエーション活動を文化として捉え、それは人間形成の意味を含み込む新たに創出された概念であった。そしてその丹下の運動文化論が目指したのが、国民運動文化の創造・発展の体制づくりを学校体育によって実現しようとしたことであった。丹下は、戦後の社会状況、特に経済発展により生まれた「人間疎外」の問題、スポーツの中では「アマチュア・スポーツとプロ・スポーツ」のボーダレス化、そして対外競技基準が緩和され勝利至上主義化が進行する学校の部活動の変質など、これらを国民レベルの問題として、またそれを教育の一環としてスポーツ教育が担う課題として受け止めた[丹下 1966:67-160]。そして国民運動文化という言葉に、まず、人間形成の点から学業と労働との統一的視点から運動文化と捉える、次に、勝敗の奥にある運動文化の本質（スポーツの持つ技術的深まりに触れる、敗れてもプレーの意味や価値を見出すなど）に触れる、そして運動文化の本質をすべての人に平等に触れ、深めるということが込められた [丹下 1966:176-177]。またそれは、人類の幸福、国民の幸福というレベルまでを想定したものであった。それを具現化するために、丹下は人類の文化遺産であるスポーツを運動文化と捉え、それを教材とした「主体的・創造的学習」を位置づけた。そこでは、技術を系統的に学び、ルールやゲームの仕方を子どもたちが自分たちで考える。それはグループという集団を基盤にして行うという実践が展開されることになる[丹下 1966:195-293]。つまり、子どもたちを、運動文化を継承することにとどまらず、発展させるという変革を主導する「担い手」として育成するということが意図されて

いるのである。

この丹下の運動文化論は、学校体育研究同志会（以下、同志会）という民間教育団体を結成することに至り、中村をはじめとする何名かの研究者、現場教師が旗を揚げ、その第一世代を経て、出原らに引き継がれていく。丹下の時代から日本のスポーツの高度化、大衆化がいつそう進展し、スポーツの商業化、勝利至上主義化が加速し、またその一方で生涯スポーツが浸透していく中で、学校体育には、「子どもに求める能力＝『体育の学力』は享受能力だけではなく、変革と創造の能力をも含み、子ども自身が自分たちの未来のために文化変革・創造の学力をつけることが体育の教科としての役割がある」[出原 1986:267]という主張へと導かれていく。中村を引き継ぎ、体育の学力論が議論されるなかで出原は、体育で身につけさせる学力を「スポーツの実践力」（スポーツをする力）、「スポーツ批判の学力」（スポーツを見る力）、「スポーツ変革の学力」（スポーツを変える力）の3つを挙げ、体育の授業では、技能習熟（できる）、技術認識（わかる）の統一に加え、「生きる」につながる実践が展開されなければならないと提起する。さらに、体育を文化的教養教科として位置づけ、「運動文化を自分のものにするだけではなく、それを将来の生活により一層意味あるものに変革していける能力と資質を身につける」[出原 2004:238]が必要であるとする。このように、出原は、学校体育ではスポーツを国民的教養として捉え、それを変革・創造することがスポーツの主体者の形成に必要不可欠であると主張するようになる。

その後、スポーツがグローバル化し、アマチュアリズムが崩壊し、ドーピングはじめ非人間的世界が拡大していくなかで、この同志会の運動文化論は、現学習指導要領の作成にも委員として関与する友添の教科目標論にも取り入れられていく。友添は、「スポーツを文化として捉え、生涯にわたるスポーツライフの構築と、日常的なスポーツ実施を可能にしていくためには、スポーツ技術の獲得だけではなく、現実のスポーツを取り巻く状況に批判的なまなざしを注ぎながら、スポーツの新たな意味や価値を生産・創造していくことのできる能力が求められる」[友添 2001:46]と述べる。そして、友添は出原の提起する3つの学力を参考に、「スポーツを行うための学び」（スポーツを楽しみ、仲間との交流を豊かにするために）、「スポーツを知るための学び」（スポーツを相対化し、新たなスポーツ文化創造のために）、「スポーツに自立するための学び」（豊かなスポーツライフを実現するために）、「スポーツと共生するための学び」（スポーツを「生涯の友」とするために）という4つの「学び」を提示し[友添 2001:47]、「体育は運動やスポーツにかかわる文化を媒介にして、それを伝え変革し、創造していく過程で、自らを形成（身体形成・人格形成）し、ス

スポーツという人類が生み育ててきた文化の創造者、スポーツ文化の変革主体者を育てる教科である」[友添 2011:9-10] と主張している。つまり、この友添の主張は日本の学校体育全体がスポーツの主体者形成をめざし、学校現場はその実践の蓄積を求める取り組みを先導するものとして位置づけられていると捉えられる。

そもそも変革主体形成の理論は、1955年以降の高度経済成長によって、日本の資本主義の生産力水準が世界レベルに達し、労働主体、また市民的主体としての自覚を国民に求め、労働運動と住民運動において新しい運動を組織し、既存の制度をつくりかえるという社会変革を意図するものであった[元島 1977:7-8]。同志会は、それを教育の世界に援用し、国民レベルでの体育教育の使命と位置づけ、「国民運動文化の創造」や「スポーツの国民的教養」を目標に掲げる体育実践を展開してきたと推察される。しかしながら、その時代が要請する主体者像は、普遍的なものとして捉えるのではなく、時代とともに変化すると考える必要がある。例えば、スポーツの世界でいえば、高度経済成長期あるいはその後に、スポーツをする人（特に選手）には「根性」「従順さ」が求められ、苦しさに耐え、不合理なことであっても耐え忍び、頑張ることができることがスポーツの主体者に求められた。しかし現在は、スポーツを「する」、「みる」、「支える」の視点から捉え、自らのスポーツライフを創意・工夫・実践することができること、コミュニケーション能力やスポーツに関する豊かな知識をもち、それを活用できることがスポーツの主体者に求められている。これについては、ラフスケッチながらスポーツの質的変容についての清水の整理（表 22）

表 22 スポーツの質的変容 [清水 2017:15]

これまで	→	現在・これから
チャンピオンシップスポーツ		生活スポーツ
男性中心 体力のある若者 運動の上手な人 選ばれた一部の人	〈誰が〉 スポーツを行う人	性別・年齢・技能の優劣 を問わない  みんなのもの
学校や企業で行うもの	〈どこで〉 スポーツを行う場所	各自の生活に即した場や 機会で行うもの
勝利・記録達成 人間形成・教育	〈何のために〉 スポーツの目的	各自の目的で
多くのことを犠牲にして	〈どのように〉 スポーツの行い方	自らの生活にバランスよく 位置づけて
みるスポーツ		行うスポーツ

が参考になる。このように、社会の変化とともに主体像も変わることを理解し、主体者の形成に向けた教育を行っていく必要がある。

### 3) 民俗フットボールの教材としての可能性

ここでは、これまでの考察をもとに、学校教育、特に体育の授業(なかでも、「体育理論」)における教材として民俗フットボールの活用の可能性について、「スポーツにおける暴力と自己規律性」、「スポーツにおけるルールの意味」及び「スポーツの変革・継承・創造の主体者」の3つの観点から言及したい。

まず、暴力と自己規律性の問題の教材としての可能性については次のように整理できる。個々の町や村で行われていた民俗フットボールは、産業革命を経て、消滅していったものを含め多様な変容をしてきた。その民俗フットボールを大きく変容させたのが、パブリック・スクールという学校組織であった。各地で行われていた民俗フットボールは、その出身の生徒たちによってパブリック・スクールに持ち込まれることにより、多様性による不都合を統ルール制定という作業を経て、変容し、新しいゲームへと生まれ変わることになる。そして、各パブリック・スクールに成文化されたルールが存在することになり、その後、パブリック・スクールが交流し、また一方で、大学や地域にクラブが誕生し、交流する中で、地域を越えて国内レベルでの統ルールの制定の要求へと進展していった。そして、フットボール・アソシエーション FA (Football Association) という統括組織を誕生させることになる。

パブリック・スクールにおけるフットボールの導入については、ラグビー校の校長(1828-1842に在任)であったトマス・アーノルドの教育改革が有名である。アーノルドは、学校を「人格的共同体」と位置づけ、集団スポーツを人格陶冶のための有効な教育手段とする理念である「アスレティズム」(athleticism)を導入した。つまり、身体的鍛錬により「身体的道徳的勇気、忠誠心、協調性、命令しかつ従う能力」といった人格形成を敢えて暴力性に富んだフットボールに期待し、生徒を規律化し、学校の秩序維持を図ろうとしたとされている [上野&小松 2006:6]。したがって、民俗フットボールがサッカー、ラグビーへとスポーツ化していく中で生まれてきた「フェアプレー」、「スポーツマンシップ」といったスポーツの倫理的性格を学ぶスポーツ教育の誕生は、民俗フットボールにおいて暴力が発揮されやすいなかで、人々が暴力性をコントロールするという自己規律性の世界を経験するという歴史なくしてはあり得るものではなかったといえる。

しかし、勝利至上主義の進行により、外在的価値を目的にしたスポーツの世界が展開され、ファウルという過失を審判がルール適用によって制御する環境の中で、審判のみえないところでユニフォームを引っ張り、相手プレイヤーを負傷させる意図的なプレーの出現など、自己規律化が空洞化した状況を目にするようになった。さらには、ドーピングに代表される組織的な背徳行為はいつそう巧妙化され、撲滅が叫ばれてもなくなることはない。「スポーツの中には悪行が善行を駆逐する場が存在する」[関 2014:32]との指摘もあるくらいである。しかし、本論で明らかになったように、存続する民俗フットボールでは、ゲーム中に揉め事や取っ組み合いの喧嘩などが起こった時にはプレイヤーたちで収め、またプレイヤー自身が自己を抑制しながらプレーを楽しむ姿がある。近代化以前の民俗フットボールに許容されていた暴力性と比べるとはるかに抑制されているとはいえ、ルールという絶対的制約がなく、一定の暴力的行為は許されていても、プレイヤー自身が自己をコントロールし、また自分たちでゲームをコントロールすることにゲームに参加する意味を見出している。そこには、「地縁」で結ばれた地域共同体において、お互いが常に顔見知りである以上に、共同体での生活を維持していくために密接に繋がり合う「相互依存関係」が近代以前の社会から綿々と引き継がれていると捉えることができる。このようなスポーツが近代化することで、また、その過程でスポーツを教育の手段とするなかでキー・コンセプトとされた自己規律性が希薄になっている現代スポーツの状況において、改めてその自己規律性の意味を問い、これからのスポーツのあり方を展望するための教材に存続する民俗フットボールはなり得ると考えられる。

次に、ルールの意味については以下のように整理できる。中村は、学校体育が運動が「できる」「できない」、あるいは「うまい」「へた」ということと深く結びつきすぎている現状を批判し、学校体育の教材論、教科内容論研究の未成熟さを指摘する。そして、人間はその歴史の中で、どのような運動文化を創り出し、それをどのように発展させてきたのか、その背景にはどのような文化的・社会的条件があったのか、あるいは「うまくなる」とか「強くなる」というのは、運動をどのようにしておこなうことで、それはからだの動きがどのように調整されることであるかなどということを総合的に教え、また学ぶところが学校体育ではないか[中村 2001:284]と述べる。それが、フットボールのルールの中で不合理と思われる「オフサイド」というルールをもとに『オフサイドはなぜ反則か』[中村 2001]が著された理由であった。これはスポーツの文化的・社会的な内容を学ぶ授業の必要性を説くものであり、また中村は、国民をスポーツの変革主体者にするためには、ルールが生

まれ、ルールが変わるといふことの「当事者」であったイギリスの若者たちが、その時代に自らを文化の変化や変革の渦中におき、どのように行動したかということから学ぶことができる」と指摘する[中村 2001:19-21]。中村は、それをフットボールの「オフサイド」といふルールを窓口に透視しようとしたのである。

スポーツの世界では、ルールという絶対的なきまりに背くことはできず、もし不都合や問題が生じるとそれを規制するために、ルールのなかにそのプレーに対する罰則などを盛り込むことですべてを解決しようとしてきた。しかし、前述のように勝利至上主義が進行すると、例えばサッカーでは「反則してでも相手を止める」「審判が見ていなければかまわない」「時間稼ぎも立派な戦術」などの罰則を承知でプレーする姿をたびたび目にするようになった。民俗フットボールにみられるような殴り合い感情をぶつけ合う自己表出的な暴力ではない、ダニングのいう「理性的な暴力」[ダニング 2004:114] が生まれ出しているのである。それを批判すると、それでは試合に勝てないと一蹴され、もはや、「フェアプレー」や「スポーツマンシップ」は建前、あるいは過去の遺物となってしまったことを実感させられる。そのため、「フェアプレー」や「スポーツマンシップ」は選手の内発性に任せるのではなく、その精神をルール化し外圧によってプレーヤーに遵守させようという考えも生まれてくる。近代スポーツの特質であるルールの整備と遵守は、プレーヤーのモラルが前提にあったはずであるが、もはやプレーヤーのフェアプレーの精神には頼ることができず、審判をはじめとする第 3 者に監視された厳格な環境（サッカーの VAR などテクノロジーの導入も含め）を整えることが求められるようになった。そのような時代にルールをもたないスポーツの世界など存在し得ないという声が聞かれるのは想像に難くない。しかし、現実にそのようなゲームが存在し、自分たちで統治し、熱狂し、プレーを楽しんでいる。そのことに驚きと学びをもたらす生きた教材に民俗フットボールはなり得るのである。本研究で取り上げた存続する民俗フットボールは、スポーツ固有のルールの意味（楽しさの保障、平等性の確保、可変性など）を考え、ルールの成立とその必要性について学ぶ教材となる可能性を有していると考えられるのである。

そして、主体者形成に向けた教材的可能性については次のように整理できる。日本のスポーツはスポーツ大国とは言わないまでも、第二次世界戦後の高度経済成長とともにスポーツが発展してきた。しかしながら、近年のスポーツの高度化と大衆化に対応しきれない状況を迎えている。特に学校体育では、学校では完結し得ない「生涯にわたる自己開発享受」を実現するライフステージ・スポーツ論が求められており、自発的なスポーツ活動を

支える自立的なスポーツ組織の多様なあり方が模索されなければならない、他方では、スポーツの高度化において学校でもアマチュアリズムの時代が終焉し、部活動はエリート・スポーツ体制が当たり前となり、プロ・スポーツの予備軍養成化が引き起こす問題への対処が求められている。この両方向の現代スポーツのあり様は、スポーツへの自発的な楽しみを享受する教育の場を求め、そのために、スポーツを権利として、そしてスポーツの変革・創造の主体者形成という視点を持って日常生活の中でスポーツを文化的に享受する教育実践が展開されていくことを求めているのである[菊 2018:43]。Kirkwall の Ba' の考察を振り返れば、彼らは、ゲームをコミュニティの統合契機として位置づけ、そこには相對するチームに分かれ競い合いながらも、お互いを尊重し、支え合う関係が根底にある。そして、行政や組織に頼らず、プレーする自分たち自身でゲームを再編・変容させ、組織化し、財源を確保すること、さらには地域の諸団体・機関を味方につけることによってゲームの存続を図ろうとこれまで取り組んできた。それはまさしく、スポーツの主体者としての姿を示しており、現代の私たちがスポーツの主人公としてスポーツを継承・発展させるための格好の例となる。このように、民俗フットボールを単に現在のサッカーやラグビーの起源や歴史的変遷上の前段階の形態、あるいは近代化や現代化の対比の中での「野蛮」なゲームとする理解にとどまらず、特に存続してきた民俗フットボールは現在の私たちが学ぶべき内容を有し、教育的視点からは教材的価値をもった教材であるとみなすことができる。そしてこれは、前項で述べた「生涯学習への還元」と連動するならば、学校、地域が連携した取り組みにも発展することも可能となろう。

以上をまとめれば、改めて民俗フットボールには以下のような教育的意義を見出すことができる。すなわち第一に、近代スポーツが否定してきた暴力性を理解し、その暴力性を自らの規律性によって自己をコントロールし、敵対する相手を敬うスポーツマンシップやフェアプレーの精神を理解する「スポーツにおける暴力と自己規律性」、第二に、スポーツにおいてルールが存在する意味とその機能を理解する「スポーツにおけるルールの意味」、そして第三に、自分たちの楽しみを権利として自分たちが主体的存在となり運営し、また再構成し、存続・継承する「スポーツの変革・継承・創造の主体者」である。

以上の本章における考察からは、民俗フットボールは単なる過去に行われていた民衆娯楽の遺物、生き残り（残存）ではなく、近代スポーツと同様のスポーツ文化の一つとなり得る十分な意義を有することが確認できるのである。さらに、近代スポーツに対して批判的に考察する視点を提供し得ることも確認できたのである。

## 終章

これまで本研究において考察してきたことを、「成果」、「課題」、「今後の展望」から以下のようにまとめることができる。

### 第1節 研究の再確認

#### 1. 研究の成果

本研究の目的は、英国に存続する民俗フットボールについて、まず、その実態及び特徴を整理し、それらが存続してきたなかで見られるゲームの変容やその社会的背景について明らかにする。その上で、民俗フットボールが存続し、継承されてきた現代的意義を検討し、その教育還元の可能性について言及することであった。

第1章では、まず、英国で起こった産業革命による近代化によって民俗フットボールの多くが消滅していったという言説があるなか、近代化以前のゲームが近代化を挟んでどのように消滅し、また存続したのかについて整理した。いくつかの史料からは、中世を引き継ぐ近代化以前の民俗フットボールは、特定のきまりもなく、ごく単純で未組織なゲームであり、ゲームの様態は「乱暴」、「下品」できわめて危険なものであったと捉えられている。しかし一方では、農村を中心に共同体内での仲間意識を醸成し、仕事と密接に関係した人気の娯楽であったのである。産業革命という一大変革はその民俗フットボールにも多大な影響をもたらした。ここでは「都市化」が民俗フットボールに大きな影響を与えたと捉え、「囲い込み」や「ピューリタニズム」などのよる影響は拭えないが、その手がかりを「人口変動」に求め考察した。簡述すると、人口が増加あるいは一定の人口を有する町や都市では、それに伴ってゲームの規模も拡大したことで起こった家屋や施設の破壊行為に対して警察権力が取り締まりを強化することでゲームを中止、消滅させる。一方農村地域では、仮説ながら人口が減少し、あるいは労働形態が変化したことによる担い手の減少がゲームを消滅へと向かわせたと考えられる。しかしながら、そのような影響を受けながらも、今日までゲームが存続してきたところがあった。それが本研究で取り上げる17箇所のゲームである。

その英国の17箇所に現存する民俗フットボールの実態を整理するなかで明らかになったことは、まず、存続する民俗フットボールの形態の差異には、イングランドとスコットランドという英国の地理的・歴史的区分がこれといった影響を及ぼしていないことである。英国ブリテン島の南北に分かれて位置する両者は、民族的、宗教的争いを続けてきた。そ

ここには、ヨーロッパ大陸から渡ってきたゲルマン人（アングロ・サクソン人）とケルト系部族が主教戦争などで争う関係にあったという歴史があり、それが民俗フットボールに何らかの影響を与えたのではないかという仮定をもった。しかし、両者はそれぞれの地理的区分のなかにおいても、同じものではなく、その一般的形態を規定することができないことも明らかになった。例えばそれは、スコットランドの **Borders** 地方のゲームに見られるように、たとえ近隣の町や村で行われているゲームであっても、近似性は見られるが、それらは同じゲームではなく、各々ゲームは固有性を有してプレーされている。つまり、イングランドとスコットランドという地理区分のみならず、民俗フットボールを一般化して論じることはできないということである。これは中房[1991]がすでに指摘しているように、民俗フットボールの多様性が改めて確認されたということであり、この事実は近代スポーツとの基本的な違いを表している。つまり民俗フットボールは、それぞれの地域社会の固有の歴史と社会空間を舞台にしたゲームであり、標準化された社会空間で競われる近代スポーツとは基本的な前提が違うのである。そのため、近代スポーツとの対比の上で「民俗」の形態を捉えようとしても、その「一般的な」特性が捉えられないものと比べることになり、対比することには限界がある。

従来の研究、例えば代表的なダニング&シャドの研究は、そのようなことを前提とはせずに民俗フットボールを捉え、規定しようとしたものであり、その民俗フットボールの理解をもって近代スポーツの特徴を浮かび上がらせようとしたことには無理があるといわざるを得ない。しかし、「民俗フットボールの一般的な形態を規定することはできない」という第1章の結論は、決して否定的な認識ではなく、民俗フットボールをより適切に研究するための出発点としての意味をもっていると考えられるのである。

第2章では、17箇所に残存する民俗フットボールの変容について整理した。第1章で言及したように、産業革命によって、都市への人口流出により地方の民俗フットボールを支えていた担い手は減少していったと考えられる。つまり、人口の減少はプレーヤーの減少につながり、そのためゲームは消滅するか、あるいは **Borders** 地方の町のように細々ながら、町を越えたプレーヤーの協力にも支えられながら存続してきているのである。一方、人口の流入により増加したところでは、プレー空間を失い、決められた場所や区切られた空間でのプレーに制限されるようになる。城下の空き地でプレーする **Alnwick** はその典型例である。**Alnwick** では、その空間の制約に加えて、プレー時間を制限し、ゲームを管理する審判も導入されるようになり、より近代化した、別言すれば「スポーツ化」したゲー

ムに変容していった。しかしながら、人口が増加したところでも、**Kirkwall** のように逆に町中にゲームが移動するというゲームもある。それは、町の中でゲームを行うことに意味と楽しみを見出し、住民やカウンスル、警察はじめ行政を司る諸機関・組織が町中でプレーすることに一定理解を示しているからである。そのためには委員会組織を設置することは必然であった。その委員会がゲームの運営のみならず発生する問題に対して必要に応じて関係機関・組織との交渉し、また人道意識が浸透していく中でプレーヤー自身の自己規律性が強化され、ルールがなくても、大勢のプレーヤーによるゲームを成立させ、現在も存続しているのである。このように、ゲームの規模が拡大することで暴力性が増し、当局の取り締まりによって多くのゲームが消滅するなか、**Kirkwall** ではゲームが存続し続けている。それは **Ashbourne** でも同様なことがいえる。他にも、ボールの変容、メディアとの関係の構築などについても人口増加に基づく都市化、存続のための工夫・アイデアによる産物として言及した。

さらに第 2 章では、民俗フットボールがある時期に再構成されたことについても言及した。**R.W.マーカムソン** は、1840 年代にジェントルマンの文化と民衆の文化とのあいだに障壁が生まれ、道徳的価値が遊びの中に注入されるようになり、娯楽生活は非農業的な資本主義社会の新しい条件に適合しながら再構築されるという民衆の余暇の再編が 1850 年以降に起こったとする[マーカムソン 1993:330-341]。**Alnwick** の例をみると、第一期から第二期へ近代化を肯定的に受け入れ、再構成されていく時期がちょうどその 1850 年代であり、それ以降、チーム区分が「既婚者」と「未婚者」から二つの教区に変更され、審判も導入されるようになり、委員会という組織の管理下での運営に転換するようになる。そこにはマーカムソンの指摘するように、社会が求める制度化や規律化の影響を民俗フットボールがまともに受け止めることになったことは言うまでもない。**Kirkwall** でも、1850 年くらいの時期から現在の手でボールを持ち、スクラム状態でボールを運んでいくというプレー・スタイルに移行されており、**Alnwick** のような近代化の要素を多分に取り込むことはしていないが、ゲームが新しい形に再編されている。このように、19 世紀中頃という時期は民俗フットボールの変容において、ひとつの転換期といえ、民俗フットボールの最盛期は、定説ではそれらの多くが消滅したといわれる産業革命後の 19 世紀末であったことも、中房の研究のなどをもとにして指摘した。

以上のように、民俗フットボールはこれまで社会変化に呼応して、いくつかの文脈をもって存続し、また変容しながら現在に至っている。それぞれの町や村、そして地域の固有

の事情がゲームに変化・変容を求め、それに対して住民たちが知恵を出し合い、工夫や努力によって伝統文化を存続させてきた。それが存続している民俗フットボールの多様性を産み出しているとも考えられる。しかし一方で、たとえゲームの形態が変容しようとも、住民たち自らが、委員会組織を持つ・持たないにかかわらず、民俗フットボールという文化を享受する社会空間を大切に、そこにコミュニティのアイデンティティの形成という意味をもたせ、存続させてきたことは存続する民俗フットボールの共通性と捉えることができるのである。さらに本文において、ゲームの存続形態の多様性の一方で、ゲームの変容には社会的存在様式から分化した二つの方向性が確認でき、そこにはある程度の一貫性があることを指摘した。ひとつは、強固なチーム区分と強い競技性をもつゲームでは、地域社会の統合や住民のアイデンティティの涵養に結びつく共同体的な行事を志向しているのに対して、もう一方は、共同性よりは住民の祭りとして祝祭性の強調という方向に向かっているということであった。

第3章では、ゲームがチーム区分を喪失し、競技性よりも娯楽性や祝祭性を強くしているゲームがある一方で、ルールを持たず、チーム区分を明確にし、競技性が高く、チームの勝利、勝者の決定に意味を見出し、それがコミュニティの形成、アイデンティティの涵養につながるゲームとして Kirkwall の Ba' ゲームを取り上げ、民族誌的に記述した。つまりここでは、未だその実像が十分明らかにされていない Kirkwall の Ba' ゲームを事例として、現存する民俗フットボールを民族誌的に記述すること、そして、その存続の諸要因を探り、時代の変化に応じてゲームがどのように再創造され、ゲームの文化的・社会的意味がどのように変化していったのかを明らかにしようとした。事例とする Kirkwall の Ba' ゲームは、英国スコットランド・オークニー諸島という辺境にありながらも、Kirkwall のみ人口が増加し、また、経済的にも発展してきたという背景のもとで存続している。そして、スポーツの発展史上の位置づけだけではなく、辺境の地でプレーヤーが何百人も参加する文化財として英国内のみならず、海外からの取材も受けるほど注目されている。

Kirkwall の Ba' ゲームは、社会変化に伴い、ゲームは空き地でのボールの蹴り合いから町中でスクラムを形成した激しいボールの奪い合いへと変容、再創造された。そこには、地元住民がゲームに意味を見出し、また時代状況によって意味を変容させながら、行政に頼らず行為主体となってゲームの存続に取り組んできた歴史があった。それは、ゲームの意味を個人的な祝祭日の遊びからコミュニティが一体化する活動へ、つまり住民の一体感を醸成する統合の契機へと変化させたのである。なかでも核となったのは、キー・パーソン

ンや Ba'委員会、ボール・メイカー、そして勝者などの担い手たちであり、彼らへのインタビューからはゲーム存続への強い責任感、努力を惜しまず、献身的に役割を遂行する姿を確認することができた。以上の Kirkwall の住民たちの取り組みからは、ゲームが今後とも存続し続ける可能性を強く感じさせられた。

また、Kirkwall の Ba'ゲームの考察からは、ゲームは、サッカー、ラグビーという近代スポーツの起源として、また両スポーツが誕生する過程における原始的なゲーム形態ではなく、Ba'ゲーム自体が固有の歴史と発展を有するゲームであり、それは近代スポーツと並存するスポーツ文化として捉える必要があることも指摘した。確かに、Ba'ゲームを楽しむプレーヤーたちは、日頃サッカーやラグビーをプレーし、また観戦しており、そこから得たことが Ba'ゲームに持ち込まれることは十分考えられる。しかし、ルールを規定せず、審判もおかず自分たちでゲームをコントロールするという近代スポーツではあり得ない世界が Ba'ゲームにはあり、それを大切にし、また運営主体となり、発展させながら現在も存続している。それは年に一度の祭りのようでありながら、それに期待される社会的意味は祭り以上であり、またゲームの形態からは、ルールの明文化や審判の存在の有無は議論のあるところであるが、スポーツ的活動（行事）であると受け止められた。

サッカーが制度化され、近代スポーツとして歩みだしたのは、フットボール協会（Football Association : FA）の設立された 1863 年である。民俗フットボールは、啓蒙主義的立場からの主張によって、「低次なもの」、「野蛮」や「残存」という表現で表わされ、近代スポーツの誕生の陰に追いやられてしまった。しかし、Kirkwall の Ba'ゲームの転換が図られたのが 1850 年頃だといわれ、それを契機に Ba'ゲームは規模を拡大し、その後ゲームの意味を新たに付与し、新しいゲームへと創造されたとみることができる。つまり、決して低次で、野蛮で、残存しているのではなく、前述のように固有の歴史と発展をもつゲームである。そう捉えるならば、Kirkwall の Ba'ゲームは、近代スポーツにはない楽しみを味わい、また、発展、進化しながら近代スポーツと並存する民俗フットボールの格好の事例として位置づけることができる。

第 4 章では、これまでの章で考察され整理されたことをもとに、民俗フットボールが存続していることから導き出せる文化的、社会的意義、さらに教育的意義として教育還元の可能性について検討した。前述のように、民俗フットボールを固有のスポーツ文化として捉えることによって、その存続の実態からは、次のような文化的・社会的意義を見出すことができる。

近代化を象徴する「暴力性の排除」は、その産物とされる近代スポーツに、模擬的空間において、暴力をルールという外在的な規律を原則にして、しかしそれのないものを自己規律に任せることで秩序を保つことを求めた。ところが、時代の経過のなかでアスレティシズムが進行していき、そのルールはより厳格化されることで、プレイヤーの暴力に対する内在的抑制力は低下していったのである。

一方、存続する民俗フットボールでは、プレーしている人たちはゲーム中に揉め事や喧嘩が起こった時には長老が宥め、またプレイヤーたちがセルフコントロールしている姿がある。そこでの暴力性は、近代化以前の民俗フットボールに許容されていた水準と比べるとはるかに抑制され、ルールという絶対的制約がない中で一定の暴力的行為は許されながらも、その自由度が認められている。だからこそ、彼らは自己をコントロールし、また自分たちでゲームをコントロールすることに民俗フットボールをプレーする意味を見出している。民俗フットボールをプレーするプレイヤーの姿を観察していると、ルールに管理された現代スポーツの中では決して味わうことのない無秩序ともいえる世界を楽しんでいることがゲームを見ると伝わってくるのである。現代社会では、技術の優れた、卓越したプレイヤーがいいプレイヤーと評価されている。しかし、民俗フットボールでは、技術よりも体力や精神力が求められ、そのため少しくらいの乱暴な行為には寛容な扱いがされている。計画的に練習し、技術を高めることなどせず、強さをぶつけ合うところに民俗フットボールのおもしろさがある。その激しいぶつかり合いがあるなかでもゲームが成立するのはプレイヤーの内なる規律性である。近代スポーツの象徴ともいえるルールの存在を無視し、何ものにも縛られず思う存分プレーする楽しさを味わい、しかし、その中では自己規律性が求められ、相互依存関係に支えられたプレーを満喫するというスポーツの世界がこの近代スポーツ全盛といわれる時代の中でも存在しているのである。近代スポーツはそれまで暗黙の了解であったことや不都合なことをルールという形で外在化することでスポーツ化が図られ、誕生した。しかし、現在その外在化によって自己矛盾を起こしているのであり、民俗フットボールはそのアンチテーゼとして捉えることができる。民俗フットボールは、近代化された社会のシステムに組み込まれた生活から解放させてくれる住民の居場所となり、そのような居場所となる文化を自分たちで変革・創造してきた歴史をもっていることも確認できたのである。

以上のように、存続する民俗フットボールから見出せる文化的意義に加え、次のような社会的意義も見出せる。

Kirkwall の Ba'ゲームに象徴されるように、チームの勝利はどちらのチームが勝利しようとも共同体の一体感の形成につながり、一方、勝者は名誉ある存在にとどまらず、共同体を支える中心的存在となることから、民俗フットボールが社会とスポーツの両方を支える役割を果たし、個人の利益や楽しみを越えた社会的存在となっている。つまり、かつては娯楽や楽しみとして気ままに行われていたゲームが、地域統合の契機として不可欠な年中の行事として行われるようになったのである。そこには、住民自らがゲームを支えるという自覚と責任が見て取れ、近代スポーツの変化を盲目的に受け入れる私たちには持ち得ないスポーツの主体者像を窺い知ることができる。それは、Ba'ゲームという伝統行事を行うなかで、地域づくり、共同体の存続・発展の主体となっている住民たちの具体的な姿によって理解することができた。民俗フットボールが存続する町の住民は、それがサッカー、ラグビーの起源あるいは原型とは捉えていないことはすでに指摘した。彼らは、それらは別物であり、民俗フットボールは自分たちの町独自の文化として存続させてきたものであるという理解に立っている。民俗フットボールの存続の様子は、町や村のおかれた状況によって異なるが、住民は決して受け身的ではなく、地域の統合・発展への貢献という重要な意義を自覚し、そのために自分たちが主体者として、また鶴見がいう「発展の経路を切り拓くキー・パーソン」(第4章 p.213)として働きかけることでゲームを存続させていたのであった。

以上のような近代スポーツと並存する民俗フットボールから見出せる文化的・社会的意義をもとにして、次のような日本における教育還元の可能性を示した。

まず、生涯学習的意義として、地域の住民にとって生涯にわたって学習し続ける文化財的価値を有することが挙げられる。日本の祭りがもたらす人間形成の作用は、民俗フットボールにも通じることが確認でき、地域づくりの主体を形成するために、民俗フットボールを参考にした生涯学習プログラムの構築や地域再生に向けたスポーツ・文化プログラムの開発は十分可能である。その意味からは、本研究で取り上げた Kirkwall の Ba'ゲームは、日本の祭り以上に住民が主体者として位置づき、また、位置づくような仕組みがゲームには内包されていることから、上記のようなプログラムの構築・開発のための格好の事例となり得ると考えられる。

一方、学校教育の中での教育教材として、次のような民俗フットボールの可能性も見出せる。例示するならば、①近代スポーツが否定してきた暴力性を自らの規律性によってコントロールし、敵対する相手を敬うスポーツマンシップやフェアプレーの精神を理解する

「スポーツにおける暴力と自己規律性」、②自分たちの楽しみを権利として自分たちが主体的存在となり運営し、また再構成し、存続・継承する「スポーツの変革・継承・創造の主体者」、そして、③スポーツにおいてルールが存在する意味とその機能を理解する「スポーツにおけるルールの意味」をテーマとする学習などが考えられる。なかでも「体育理論」の授業の教材として有用性を見出すことができる。さらには、民俗フットボールは競技スポーツの世界の問題事象の克服のための示唆にとどまらず、スポーツの大衆化志向や生涯スポーツの実践を喚起し、近代スポーツとは異なる新たな論理や構造を備えたスポーツを構想するための材料にもなり得ると考えられる。

以上の各章における検討の成果に基づき、本研究によって、民俗フットボールは近代スポーツの前史上のゲームとしてこれまでのスポーツ人類学研究、スポーツ史研究において位置づけられてきたことについて、それらは並立・並存するものとして捉えるという新たな民俗フットボールに対する知見を得ることができた。それは、19世紀中頃に民俗フットボールも新しく創りかえられ、近代スポーツとともにここ150年くらいの歴史を歩んできたということである。また、人類学的には、これまで民俗フットボールの姿を、本研究では Kirkwall の Ba'ゲームに限定されているが、民族誌的に整理した研究が見られなかったなかで、提示したことは意義深く、民俗フットボールの変容・存続の様子から、地域住民の一体感を醸成し、コミュニティを統合する契機となるように住民たちが行為主体となって働きかけるという社会的機能の内実を示すことができた。さらには、民俗フットボールが性格づけられてきた「野蛮」「乱暴な行い」という暴力性に関して、近代スポーツがその厳格化を進めるのとは異なり、民俗フットボールでは、ゲームを成立させ、また楽しみを保障する大切な要素となることも明らかになった。そして、以上のような考察をもとに導き出される民俗フットボールの文化的意義、社会的意義によって、本研究の人類学研究における独自性ともいえる研究成果の教育還元の可能性も見出すことができた。

## 2. 研究成果の貢献

序章において、本研究が有するスポーツ研究及び人類学研究としての意義について、「学術的貢献」、「民族誌としての価値」、「発展的な提言」の3つを挙げた。ここでは、これまで論じてきた研究成果をもとに、それらの意義について再度確認しておきたい。

## 1) 学術的貢献

これまで通説では、民俗フットボールは、サッカー、ラグビーという近代スポーツの起源として捉えられ、「生き残り」(残存) という表現によって特徴づけられ語られてきた。しかし、本研究によって、民俗フットボールは、両近代スポーツの起源的存在として位置づけることを否定する必要はないが、それは決して過去の遺物ではなく、近代スポーツと並存する歴史をもっている。つまり、決して「生き残り」ではなく、固有の存在として、スポーツの範疇に入れることができるゲームとして捉えることができるということである。

また、近代化との対比によって民俗フットボールの特徴として表現されてきた「野蛮」はじめ、暴力性の解釈についても、これまでの言説、なかでもダニング&シャドの解釈に疑問を呈した。それは、中世の農村におけるゲームの姿を現在の倫理観に当てはめて表現し、また、その中世のゲームと産業革命期の都市において暴徒化したゲームの姿の両方を混同し、一括りにして暴力性が高いゲームであったと表現していることである。中世のゲームは近代化の過程において、また現代的感覚からは、確かに「野蛮」と受け止める状況であったかもしれないが、その共同体の中では相互依存関係があり、共同性に支えられていたといわれている。しかし、都市化に伴う人口増加によってゲームの規模が拡大したことで騒乱と化し、当局の取り締まりによりゲームは消滅したということであった。そのような内実には触れず、民俗フットボールを特徴づけたことは正しい理解とはいえないのである。

さらに、著名なカイヨワの遊び論について、ホイジンガを含め、彼らの「遊び」の範疇にある「スポーツ」は近代スポーツを指していると捉えられることから、その矛盾を指摘した。民俗フットボールをカイヨワの遊び論に当てはめて捉えようとする、「ルールのない」民俗フットボールを位置づけることができず、これまでスポーツの定義を論じる際には必ずといっていいほど援用されてきたカイヨワの遊び論に対して、民俗フットボールはその矛盾を指摘できるのである。

## 2) 民族誌としての価値

先行研究で紹介した論文などでも、KirkwallのBa'ゲームは研究対象として取り上げられている。しかしながら、そのゲームについて詳細に記述したものは、J.D.M.Robertsonの二つの著書(一冊は改訂本)及びH.Hornbyの著書だけである。Robertsonの著書は、ゲームの歴史や概要、他の民俗フットボールの紹介などについての情報は豊かに示されて

いるが、ゲームに関わる当事者としての記録の範囲を出ず、民族誌として整理されたものとはいえない。また、ホーンビィも著書の中で Kirkwall の Ba'ゲームについて章立てして記述してはいるが、記録の範囲を超えていない。そのことから、本研究で整理した第 3 章の「Kirkwall の Ba'ゲームの民俗誌」は、国内外における民族誌研究としては見当たらず、人類学、スポーツ人類学の研究において新規性を示し、今後の発展の可能性を示すものとする。

### 3) 発展的な提言

民俗フットボールは、日本のスポーツが高度化するなかで生み出された様々な問題事象に対してサッカー、ラグビーにとどまらずスポーツの根源的楽しさを問い、一方、大衆化するなかで求められるスポーツの主体者形成の具体像を示すことは、これまで指摘したとおりである。それに加えて、ルールに縛られている近代スポーツのあり方にルールをもたない民俗フットボールから批判的眼差しを向け、近代スポーツでは否定され、拒絶される暴力性は民俗フットボールではおもしろさの要素となるなど、近代スポーツに対するアンチテーゼとして民俗フットボールが位置づけられるとも指摘した。このような日本のスポーツを振り返り、今後のスポーツのあり方を展望するための有効な材料として民俗フットボールを捉え、位置づけるという主張は一貫して述べてきた。

また、筆者の研究分野のひとつであるスポーツ人類学では、スポーツ科学の一研究領域としての存在意義を問われるなかで、研究成果の教育還元がここ数年重要な課題として位置づけられている。それは学会のシンポジウムや研究セミナーにおける今日的課題として取り上げられ、筆者もそこに登壇した。しかし現時点では、伝統スポーツに関する研究成果を教育のどのような場面に、どのように還元するのかについて共有されることなく、個人的な関心による実践の試みの紹介という域を出ず手探り状態にある。そのようななかで、本研究によって明らかにされた民俗フットボールの文化的・社会的意義をもとに、その社会教育、学校教育への教育還元の可能性を示すことができたことは、教育還元の実体イメージを共有し、今後の実践の体系化に向けた足がかりとなる。

## 3. 研究の課題

20 数年かけて英国に存続する民俗フットボールを調査し、その実態を記述すること、そしてその存続の現代的意義を明らかにしようとしてきたが、そこにはいくつかの課題も残

された。

まず、(1)フィールドワークの内容に濃淡があることである。Kirkwallのように8回訪問しているところがある一方で、残念ながら1度の調査に終わっているところがあり、ゲームそのもの、また現地の人たちの意識の理解に不十分さがあり、文章として残された文献・資料も十分探りきれていない部分もある。そのために、ゲームの理解に濃淡があるなかで、それらを比較検討するにはその前提となる知識量の差が影響するのは避けられず、その点を了解して結果を見ていく必要がある。また、(2)インタビューも特定の地域に偏り、現地の人たちから直接聞き出す作業をやり残していることも上述の不十分さに含まれ、課題である。次に、(3)Kirkwallの記述では、Ba'ゲームに対して、様々な立場や感情をもっている人がいることが予想されるが、本研究ではインフォーマントが支持者側であることから、客観性に欠けるとの指摘もある。民衆の中にも、いろんな立場の人がいることを考えるならば、反対派の意見を聞くことで、「民俗フットボール」を相対的に捉えることが可能となろう。さらに、(4)行政（カウンシル）が「民俗フットボール」を容認する背景を探る意味から、観光はじめ経済的効果がどれくらい見込まれ、行政がそれにどれだけ期待を寄せているか行政側へのインタビューも行うことも必要である。それによって、行政が禁止措置をとらない、あるいは一定数存在すると考えられる反対派住民もあまり大きな声では反対しない理由を明らかにできるであろう。

これまで英国において民俗フットボール研究は手をつけられてこなかった理由には、文献、民族誌的資料の不足が研究の進展を妨げ、推論・推察の域を出ないことで研究成果が評価されてこなかったことなどが考えられる。またその不足が壁となり、民俗フットボール研究への関心を遠ざけていたともいえる。しかしながら、民俗フットボールという文化が現在も存続していること、そしていつ消滅するかわからない状況にあるゲームもあることを考えるならば、人類にとって大切な文化を記述し、記録に残す作業は重要であり、その成果を発信していかなければならない。

また本研究の進展には、さらにフィールドワークを重ねてゲームの理解を深めることはもちろんのこと、ゲームの変容・転換の社会的背景についての考察の不十分さを補うために、英国の社会史、経済史などの理解を深めていかなければならない。

## 第2節 研究の今後の展望

前節で述べたように、ゲーム理解の不十分さなどを残したうえで、第4章で検討した教

育還元の可能性については、今後具体的な実践の形になるように研究を進めていきたい。まず学校教育においては、筆者がこだわり続けている「スポーツのおもしろさの再認識」という教育課題を、民俗フットボールを「教材」として位置づける教育実践（「体育理論」の学習を中心にして）の構築に引き続き取り組んでいきたい。スポーツを文化として捉える視点の乏しいわが国のスポーツ理解に対して、民俗フットボールは「スポーツは文化である」ことを理解し、また、そのスポーツ文化の変革・創造の主体者として自覚と責任をもつ意味を知る格好の教材となり得ることを本論文において確認することができた。それらは今後の研究の進展にとって大きな支えとなろう。

また、民俗フットボールが、地域において関係する組織の中で役割を分担する、分化した人間としてその組織を支えるための人間形成的役割を持ち、また学校という教育の場にとどまらず、生涯学習的視点からも人間形成の役割を有することも受け止められた。町づくり、地域の統合の契機として位置づく民俗フットボールの姿には、それが単にサッカー、ラグビーの発展史上に位置づく原始的ゲームではなく、それ自体が文化として、また社会的存在となっていることが確認でき、民俗フットボール研究の成果を社会教育に還元することの可能性も受け止めることができた。これは今まで取り組まれてこなかったことであり、実践化を視野に入れた研究にも引き続き取り組んでいきたい。

## 謝 辞

今回の学位論文の執筆に際し、多くの方々からのご指導、ご支援、ご厚意をいただき、心より感謝を申し上げます。

主指導教員として研究指導を担当していただいた坂井信三先生には、ひとかたならぬご指導をいただきました。他分野から人類学の学位取得に挑もうとする私に対し、ご多忙の中、またご自身が退職をお迎えになる最後の年及びその前年であるにもかかわらず、貴重な時間を割いて丁寧なご指導を賜りました。そのご指導があったからこそ、これまでのフィールドワークの経験から得た知見を人類学研究として整理しまとめることができ、今後の研究の発展の方向性も見出すことができました。研究指導のなかで幾度となく「この研究はおもしろい」という言葉をいただいたことは執筆作業の大きな励みになりました。2年間という短い期間の中で論文執筆を成し得たのは、社会人であることへのご高配のもと、親身になってご指導、ご助言をいただいた坂井先生のお陰であり、心より感謝申し上げます。

また後藤明先生には、南山大学大学院への進学の相談をさせていただき、これまでの研究を評価し、受け入れを快くお引き受けいただけたことが現在につながっていると感謝致しております。後藤先生との出会いがなければここまで至ることはなく、大学院入学後の約半年間は研究指導において貴重なご助言を賜りました。そして、論文審査委員会の主査として論文の出来栄を見届け、評価していただけたことは、有難く、授かったご厚意に報いることになりましたら幸いです。

副審査委員である大塚達朗先生には、合同発表会、中間審査では、先生の幅広い研究視点からの的確なご指摘を頂戴しました。なかでもスポーツに寄せたご質問やご意見は、問題に対する私の理解を助け、新たな課題の発見につながりました。感謝申し上げます。

同じく、副審査委員の石原美奈子先生にも、合同発表会、中間審査において貴重なご意見をいただき、最終審査において文章にして示していただいた論文の成果と課題は今後の研究にむけた貴重な示唆となりました。論文中の文章表現なども丁寧に確認していただくなど石原先生のきめ細かな査読に対して有難く感謝申し上げます。

そして、外部審査委員の和崎春日先生には、ご多用の中、私の博士論文の査読のために貴重な時間と労力を費やし審査していただいたことに感謝申し上げます。先生からご提示いただいた審査所見の中で都市人類学研究に基づくご指摘から改めて検討しなければいけない課題を受け止めることができました。

さらに、人類学専攻の諸先生方、人類学研究所の先生方から合同発表会などでいただいた貴重な人類学的視点によるご指摘やご助言により、その後の分析や考察を深めることができ、感謝申し上げます。

最後に、20 数年にわたる英国各地でのフィールドワークにおいて貴重な資料や情報を提供していただいた現地の方々、なかでも、第 3 章で民族誌を記述した Kirkwall の Bobby Leslie 夫妻、故 John Robertson 氏には多大な支援をいただきました。心よりその謝意を申し上げます。

以上の皆様その他、今回の博士論文執筆にご助力を賜りましたすべての皆様への感謝の意をここに表して謝辞とさせていただきます。

## 文 献（日本語・英語）

Azara, I., et al.

- 2018 ‘Against All Odds: Embedding New Knowledge for Event Continuity and Community Well-Being’, *Event Management*, Vol.22: 25-36.

Banks, M. M.

- 1937 *The game on the Borders, in British Calendar Customs – Scotland*, Vol.1: 15-16.

Beaven, K.

- 2006 The Kirkwall Ba’ as a Continuing Community Tradition. *Scottish Ethnology Honours Dissertation*, School of Scottish Studies, University of Edinburgh.

ベーリンガー, W.

- 2019 『スポーツの文化史ー古代オリンピックから 21 世紀まで』（高木葉子訳）、法政大学出版局。

ブランチャード, K. & チェスカ, A. T.

- 1988 (1985) 『スポーツ人類学入門』（大林太良監訳・寒川恒夫訳）、大修館書店、  
(Blanchard, K. & Cheska, A.T. *The Anthropology of Sport: An Introduction*, Massachusetts: Bergin and Garvey Publishers, Inc.)。

Buist, A.

- 1961 The Same With A Difference, *Scots Magazin*, Vol.74 (4): 313-316.

カイヨワ, R.

- 1978 『遊びと人間』（清水幾太郎、霧生和夫訳）、岩波書店。

Collins, T.

- 1998 *Rugby’s Great Split: Class, Culture, and Origins of Rugby League Football* (Cass Series-Sport in the Global Society), Frank Cass & Co.

コリンズ, T.

- 2019 『ラグビーの世界史』（北代美和子訳）、白水社。

ダニング, E.

- 2004 『問題としてのスポーツ』（大平章訳）、法政大学出版会。

ダニング, E. & シャド, K.

1983 (1979) 『ラグビーとイギリス人』(大西鉄之祐・大沼賢治共訳)、ベースボールマガジン社 (Dunning, E. & Sheard, K. *Barbarians, Gentlemen and Players*, Routledge)。

エンゲルス, F.

2009 『イギリスにおける労働者階級の状態 上』(浜林正夫 訳)、新日本出版社。

エリアス, N.

1977 『文明化の過程』(上)(赤井、中村他訳)、法政大学出版局、(Norbert Elias, *Über den Prozess der Zivilisation*, 1969)。

1978 『文明化の過程』(下)、法政大学出版局、(Norbert Elias, *Über den Prozess der Zivilisation*, 1969)。

エリアス, N. & ダニング, E.

1995 『スポーツと文明化』(大平章訳)、法政大学出版局。

エリス, J. M.

2008 『長い 18 世紀のイギリス都市 1680-1840』(松塚俊三、小西恵美、三時眞貴子 訳)、法政大学出版局。

Fournier, L. S.

2009 The Embodiment of Social Life: Bodylore and the Kirkwall Ba' Game (Orkney, Scotland), *Folklore* Vol.120 (2): 194-212.

2013 Violence and Roughness in Traditional Games and Sports: The Case of Folk Football (England and Scotland)', *Folklore: Electronic Journal of Folklore* Vol.54: 39-50.

Garnham, N.

2002 Patronage, Politics and Modernization of Leisure in northern England; the case of Alnwick's Shrove Tuesday football match, *English Historical Review*, No.474 Nov.: 1228-1246.

ゲルナー, E.

2003 『民族とナショナリズム』(加藤 節監訳)、岩波書店。

ギデンズ, A.

1993 『近代とはいかなる時代か?』(松尾精文、小幡正敏訳)、而立書房。

ギデンズ, A. & サットン, P. W.

- 2018 『ギデنز 社会学コンセプト事典』(友枝敏雄、友枝久美子訳)、丸善出版。  
 ジレ, B.
- 1952 『スポーツの歴史』(近藤 等訳)、白水社。
- 後藤健生
- 2000 「フットボールの母国をゆくーアニック城の静寂ー」、『サッカー批評』(2) :  
 pp.7-9。
- ハーグリーブス, J.
- 1993 『スポーツ・権力・文化ー英国民衆スポーツの歴史社会学』(佐伯聰夫、阿部  
 生雄訳)、不昧堂出版。
- Harrison, S.
- 2017 The Popularity paradox: Issues of Safeguarding mob football games in the  
 East Midlands of England, *Sharing Cultures 2017*, pp.219-228.
- Hewison, W. S.
- 1985 The Parish of Kirkwall in the Orkneys and St Ola', The Third Statistical  
 Account of Scotland -. *The County of Orkney*, X X A:71-88.
- 平井京之介
- 2006 「都市をつくる社会空間」、『社会空間の人類学ーマテリアリティ、主体、  
 モダニティ』(西井涼子、田辺繁治編)、世界思想社、pp.396-416。
- ホブズボウム, E. & レンジャー, T. 編
- 2016 『創られた伝統』(前川他訳)、紀伊國屋書店。
- Hornby, H.
- 2008 *Uppies and Doonies – The extraordinary football games of Britain*, English  
 Heritage.
- ホイジンガ, J.
- 1973 『ホモ・ルーデンス』(高橋英夫訳)、中公文庫、中央公論社、(Homo Ludens,  
 1938)。
- 飯田 操
- 2004 「スポーツ」、『イギリス文化を学ぶ人のために』(小泉博一、飯田 操、桂山康  
 司編)、世界史思想社、pp.295-313。
- 池田 潔

- 1963 『自由と規律』、岩波新書。
- 池上俊一
- 1994 『賭博・暴力・社交ー遊びから見みる中世ヨーロッパー』、講談社選書マチエ。
- 稲垣正浩
- 1996 「キリスト教のスポーツ文化」、『新スポーツ文化の創造に向けて』（天理やまと文化会議編）、バールボールマガジン社、pp.147-158。
- 2001 「ニュースポーツ議論の意味」、『近代スポーツの超克』（松本芳明、高木勇夫、野々宮徹編）、叢文社、pp.1-19。
- 岩佐礼子
- 2015 『地域力の再発見』、藤原書店。
- 出原泰明
- 1986 「スポーツの国民的教養と主体者形成」、『スポーツの自由と現代』（下巻：伊藤高弘、出原泰明、上野卓郎編）、青木書店、pp.246-274。
- 2004 『異質協同の学びー体育からの発信ー』、創文企画。
- カイトリー, C.
- 1992 『イギリス祭事・民俗事典』（澁谷 勉訳）、大修館書店。
- 川北 稔
- 2003 「第1章 近代社会の成立」、『イギリス近代史』（村岡健次、川北 稔 編著）、ミネルヴァ書房。
- 2004 「食事・娯楽・旅行ー庶民生活の向上」、『産業革命と民衆』（角山栄、村岡健次、川北稔）、生活と世界歴史 10、河出書房新社、pp.248-285。
- 川島昭夫
- 1993 「訳者あとがき」、『英国社会の民衆娯楽』（ロバート・W.マーカムソン著）、平凡社、pp.345-350。
- 2009 『植物と市民の文化』（世界史リブレット）、山川出版。
- 菊 幸一
- 1997 「スポーツファンの暴力」、『スポーツファンの社会学』（杉本厚夫編）、世界思想社、pp.227-249。
- 2001 「体育と暴力」、『体育教育を学ぶ人のために』（杉本厚夫編）、世界思想社、pp.104-122。

- 2010 「暴力の抑制」『身体・セクシュアリティ・スポーツ』（井上 俊、伊藤公雄編）、世界思想社。
- 2015 「スポーツと身体社会学」、『聖カタリナ大学「風早の塾」現代社会を生きる叡智』、学校法人聖カタリナ学園、pp.39-63。
- 2018 「スポーツと教育の結合、その系譜を読み解く」『現代スポーツ評論』(3): 32-45。
- 岸野雄三
- 2001 「人類学とスポーツ-スポーツ人類学とは何か-」、『スポーツ人類学研究』(2): 1-27。
- 小西賢吾
- 2007 「興奮を生み出し制御する-秋田県角館、曳山後油井の存続のメカニズム-」、『文化人類学』72 (2): 303-325。
- 高津 勝
- 2001 「解説『競争』を超えて」、『オフサイドはなぜ反則か』（中村敏雄）増補版平凡社ライブラリー、pp.287-297。
- 2008 『スポーツ社会学の可能性』、創文企画。
- 厚東洋輔
- 2006 『モダニティの社会学-ポストモダンからグローバリゼーションへ』、ミネルヴァ書房。
- 蔵持不三也
- 1984 『祝祭の構図-フリューゲル・カルナヴァル・民衆文化』、ありな書房。
- 栗本英世
- 1998 「戦士の伝統、年齢組織と暴力-南部スーダン・パリ社会の動態」、『暴力の文化人類学』（田中雅一編著）、京都大学学術出版会、pp.69-106。
- 栗巢 満
- 2001 「日本体育（身体運動）・スポーツ再考IV-勝利至上主義と日本体育・スポーツ-」、京都精華大学紀要(2): 12-21。
- ロートン, R.
- 1989 「人口」、『イギリス産業革命地図-近代化と工業化の変遷 1780 - 1914』（ジョン・ラングストン、R. J. モリス編、米川伸一、原剛訳）、原書房 pp.10-29。

Leslie, B

2015 Playing tribute to J.D.M. Robertson, *The Ba'*, *Orcadian*, 2015:3.

Lyle, E.

1990 Winning and Losing in Seasonal Contests, *Contests* (ed. Andrew Duff Cooper) *Cosmos*, Vol.6.

1997 Winning a Ba', *TOCHER*, School of Scottish Studies, University of Edinburgh. 53: 197-214.

ライル, E.

2004 「Winning A Ba' (勝者の誇り)」、吉田文久(訳)『スポーツ人類学研究』(5): 41-53。

Mackintosh, W. R.

1965 *The Population of Orkney 1755-1961*. The Kirkwall Press.

McCabe, S.

2006 Making the Community Identity through Historic Festive Practice, in *Festivals, Tourism and Social Change*, by David Picard & Mike Robinson, Channel View Publications, pp.99-118.

マグリーン, F. P.

1985 (1938) 『フットボールの社会史』(忍足欣四郎訳)、岩波新書、(Magoun, F. P. Jr. *History of Football from the beginnings to 1871*, Kölner Anglistische Arbeiten, Band 31)。

マーカムソン, R. W.

1993 『英国社会の民衆娯楽』川島昭夫他訳、平凡社。

Marples, M.

1954 *A History of Football*, Secker and Warburg.

松井良明

2000 『近代スポーツの誕生』、社現代新書。

2002 「イギリス社会と民衆娯楽」、『近代ヨーロッパの探求 8 「スポーツ」』(望田幸男、村岡健次監修)、ミネルヴァ書房。

2007 『ボクシングは何なぜ合法化されたかー英国スポーツの近代史ー』、平凡社。

森 龍彦

1987 「中世・近世のフットボール」、『最新スポーツ大事典』(岸野雄三他編)、大修

館書店、pp.1097-1100。

元島邦夫

1977 『変革主体形成の理論』、青木書店。

村岡健次

1992 「サッカーとラグビーフットボールの発達史」、『「非労働時間」の生活史－英国風ライフ・スタイルの誕生－』（川北稔編）、リプロポート、pp.125-148。

中房敏朗

1990 「イギリス中世のフットボール再考」、『スポーツ史研究』(3): 41-46。

1991 「イギリスにおけるフォーク・ゲームの成立ちとその多様性に関する研究」、『スポーツ史研究』(4): 33-48。

1993 「イギリスにおけるフォーク・ゲームの競技関係者に関する一考察」、『仙台大学紀要』(24): 1-13。

1995 「ヨーロッパにおけるフットボール発祥の由来について－ハイナー・ギルマイスターの学説を手掛かりとして」、『仙台大学紀集』(26): 71-80。

2010 「19世紀イギリスにおける民俗フットボール：開催地域の経年変化の分析を通して」、日本体育学会第61回大会予稿集、p.7。

中村敏雄

1985 『オフサイドはなぜ反則か』（初版）、三省堂書店。

1995 『スポーツルール学への序章』、大修館書店。

2001 『オフサイドはなぜ反則か』（増補版）、平凡社ライブラリー。

2005 「終わりのはじまり」、『スポーツ評論』(12)、創文企画。

2007 『近代スポーツの実像』、創文企画。

西山哲郎

2006 『近代スポーツ文化とは何か』、世界思想社。

小田 亮

1998 「民衆文化と抵抗としてのブリコラージュ－ベナンダンティと沖縄のユタへのまなざし」、『暴力の文化人類学』（田中雅一編著）、京都大学学術出版会、pp.189-215。

岡部祐介

2015 「スポーツにおけるその他の倫理問題－勝利至上主義－」、『21世紀スポーツ大

事典』(中村敏雄、高橋健夫他編)、大修館書店、pp.827-828。

2016 「スポーツと勝利至上主義」、『教養としての体育原理』(友添秀則、岡出美則著)、大修館書店、pp.129-131。

2018 「スポーツの勝利追及の問題性に関する一考察—「勝利至上主義」の生成とその社会的意味に着目して—」、『関東学院大学「自然・人間・社会」』(65): 15-37。

奥村 隆

2001 『エリアス・暴力への問い』、勁草書房。

大平 章

2009 「ノルベルト・エリアス—『文明化の過程』について」、『Waseda Global Forum』、(6): 183-213。

大澤広晃研究代表班

2018 「近代のヨーロッパとアジアにおける『文明化』の作用」、『南山大学地域研究 C 共同研究報告書 (2017-2019)』。

Orkney Development Plan 2000

2000 *The Orkney Structure Plan-Written Statement*, pp.15-49.

Orkney Islands Council

2017 *Orkney Economic Review 2015/2016*, pp.7-70.

Punchard, F.N.

1928 *Survivals of Folk Football*, (Editor of “School Hygiene and Physical Education”, Birmingham) .

Robertson, J.D.M.

1967 *Uppies & Doonies*, Aberdeen University Press.

1991 *An Orkney Anthology*, volume one, Scottish academic press.

2005 *The Kirkwall Ba'*, Dunedin Academic Press.

坂 なつこ

2004 「文明化論再考—グローバル化におけるエリアスとスポーツ」、『一橋大学スポーツ研究』(23): 27-34。

2011 「スポーツにおける文明化論の可能性と今後」、『スポーツ社会学研究』19(1): 39-54。

指 昭博

2012 『イギリスの歴史と文化』 ミネルヴァ書房。

関 朋昭

2014 「日本の学校スポーツに関する研究—スポーツ経営と勝利至上主義に着目して」、『北海学園大学経営論集』12(2): 25-119。

2015 『スポーツと勝利至上主義』、ナカニシヤ出版。

Shearman, M.

1887 *Athletic and Football*, Longmans, Green, and Co.

渋谷美紀

2006 『民俗芸能の伝承活動と地域生活』、農山漁村文化協会。

清水紀宏

2017 「体育・スポーツの捉え方」、『テキスト体育・スポーツ経営学』(柳沢和雄他編)、大修館書店、pp.14-15。

寒川恒夫

1998 「記者あとがき」、『スポーツ人類学』(K.ブランチャード、A.チェスカ著)、大修館書店、pp.209-214。

2003 『遊びの歴史民俗学』、明和出版。

2013 「スポーツ人類学の現在」、『文化人類学研究』(14): 1-4。

菅原和孝

1998 「平等主義社会における暴力—ブッシュマンの「神話」と現実」、『暴力の文化人類学』(田中雅一編著)、京都大学学術出版会、pp.31-68。

Strutt, J.

1801 *Sports and Pastimes of the People of England*, Singing Tree Press.

Tait, C.

2012 *The Orkney Guide*, Tait Publishing LTD.

田尻賢誉、氏原英明

2013 『指導力—高校野球で脱・勝利至上主義を目指した11人の教師』、日刊スポーツ出版社。

田邊 元

2014 「民俗芸能における真正性と伝承方法に対する一考察 —『おわら風の盆』の

フォークロリズム的解釈を通じてー」、『現代民俗学研究』(6): 59-72。

田中秀夫

2014 「スコットランドの文明化と野蛮」『野蛮と啓蒙』(田中秀夫編)、京都大学学術出版会、pp.143-180。

丹下保夫

1966 『体育技術と運動文化』(現代教育全書)、明治図書。

Taylor, C.

2010 *A lesson on the Ba'*, Orkney Media Group Limited, 2009/2010 season.

友添秀則

2001 「体育に理屈はいらない?ーなぜ、いまスポーツ文化を学ぶのか」、『体育科教育』49(5):46。

2011 「体育理論はなぜ必要か」『楽しい体育理論をつくろう』(佐藤豊・友添秀則編著)、大修館書店、pp.1-12。

Towsey, K. & Talloch, H.

2009 *Orkney and the Land -an oral history-*. Orkney Heritage.

ターナー, V.W.

1981 『象徴と社会』(梶原景昭訳)、紀伊國屋書店。

1996 『儀礼の過程』(梶原景昭訳)、新思索社。

角山栄

2004 「プロローグ」、『産業革命と民衆(角山栄、村岡健次、川北稔)』、生活と世界歴史 10、河出書房新社、pp.11-20。

鶴見和子

1980 「第八章 内発的発展論に向けて」、『現代国際関係論ー新しい国際秩序を求めて』(川田侃・三輪公忠編)、東京大学出版会、pp.185-206

1996 『内発的発展論の展開』、筑摩書房。

Taylor, E.B.

1871 *Primitive Culture: Researches into the Development of mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom.* J. Murray.

上野裕一 & 小松佳代子

2006 「モラル・エージェントとしてのラグビースポーツの教育的価値を考えるた

めに」、『流通経済大学社会学部論叢』17(1): 1-11。

山本浩

1998 『フットボールの文化史』、筑摩書房。

安川哲夫

2003 「近代教育思想における『文明』と『野蛮』」、『Forum on Modern Education』(12): 109-118。

吉田文久

2000 「スコットランドに残る民俗フットボールを訪ねて」、『現代スポーツ評論』(3): 166-169。

2001 「イングランド・ダービーシャー地方に残る Street Football」、『名古屋短期大学研究要』(39): 27-37。

2002a A Report on the Folk Football Game surviving in the Borders, Scotland - about Duns Hand Ba' - 、『スポーツ人類学研究』(3): 45-53。

2002b 「スコットランド・ボーダーズ地方に残る民俗フットボール - ホップカークのバー・ゲーム - 」、『名古屋短期大学研究紀要』(40): 273-278。

2003 「Kirkwall のバー・ゲームにみる民俗フットボールの内容と変遷 (その 1)」, 『名古屋短期大学研究紀要』(41): 111-125。

2004 「民俗フットボールを支える人々のゲームに対する意識 - Kirkwall の住民に対するアンケート結果 - 」、『名古屋短期大学研究紀要』(42): 195-212。

2005a 「スコットランド・オークニー諸島の Kirkwall のバー・ゲームについて - John Robertson 氏へのインタビューから - 」、『名古屋短期大学研究紀要』(43): 223-232。

2005b 「『勝利の誇り』 Winning a Ba' の補足 - ロバート・レスリー氏への追加質問 - 」、『スポーツ人類学研究』(6): 71-83。

2009 「英国スコットランドに残存する民俗フットボールについて - その独自性と類似性 - 」、『スポーツ学の冒険』, 黎明書房, pp.109-120。

2014 『フットボールの原点 - サッカーとラグビーの面白さの根源を探る - 』、創文企画。

2017 「英国イングランドに残存する民俗フットボールについて」、『現代と文化』(13): 23-40。

- 2018 「英国に存続する民俗フットボールの研究ーその存続状況と変容、存続の意味についてー」、『スポーツ健康科学研究』(40): 31-45。

依光正哲

- 1973 「イギリス産業革命期の人口分布の一視角」、『一橋研究年報 社会学研究』(12): 281-34

弓削尚子

- 2004 『啓蒙の世紀と文明観』(世界史リブレット)、山川出版社。

渡邊洋子

- 2013 「『祭り』という文化伝承・継承空間」、『円環する教育のコラボレーション(2013.9)』、pp.120-131。

Woods, R.

- 1995 *The Population History of Britain in nineteenth Century*, Cambridge University Press.

## 文 献 (オンライン)

Highlands and Islands Enterprise,

- 2014 Oil and Gas capabilities, *Kirkwall Profile*,  
<https://www.britannica.com/place/Kirkwall>, 2018/11/05.

Northlinkferries

- 2018 *A Guide to Events and Festivals in Orkney*,  
<http://www.northlinkferries.co.uk/orkney-blog/festivals-in-orkney/>,  
2018/11/05.

Orkney com

- 2000 *Orkney's Economic Profile*, <http://www.orkney.com/economic-profile>,  
2018/11/05.

Orkneyjar

- 2018 *The heritage of the Orkney Islands*  
<http://orkneyjar.com/orkney/Kirkwall/index.html>, 2018/11/16.

St. Magnus Cathedral

- 2018 <http://www.stmagnus.org/history.html>, 2018/11/16.

## 【インタビューinterviewee 及びインタビュー実施日】

### Bobby Leslie (ボビー・レスリー)

<プロフィール> チーム：Doonies

男性、 生年月日：1940年12月29日 78歳（2019年3月31日現在）

1977年のNew Year's Men's Ba'の勝者、現在はプレーヤーを引退、Ba'委員会のチェアマンを2010年から2014年まで務める。長年、オークニー図書館で勤務し、現在はリタイアしている。

英国内外から寄せられる Ba'に関する問い合わせの窓口となり、また Ba'についての多くの記事を執筆している。

<インタビュー実施日>

2000年12月27日 オークニー図書館にある Bobby のオフィスにて

2002年12月24日 Bobby の自宅にて

2006年12月30日 Bobby の自宅にて

2008年12月23日 Bobby の自宅にて

2012年12月31日 Bobby の自宅にて

2018年 9月 6日 Bobby の自宅にて

### Gary Gibson (ギャリー・ギブソン)

<プロフィール> チーム：Uppies

男性 1934年生まれ 85歳（2019年3月31日現在）

1949年のChristmas Boys' Ba'の勝者、1967年のChristmas Boys' Ba'の勝者、元ボールメイカー、1966年からボールメイカーとなり、1995年までの29年間に45個(Men:25,boys:20)のボールを作った。ボールメイカーを2人の息子に引き継がせる。Kirkwallのグラマースクールの教員をリタイア後、Ba'の絵画を描き、個展も開いている。

<インタビュー実施日>

2000年12月18日 Gray の自宅にて

### George Drever (ジョージ・ドリバー)

<プロフィール> チーム：Doonies

男性 生年月日：1954年4月22日 64歳（2019年3月31日現在）

1969年のChristmas Boys' Ba'の勝者、ボール・メイカー、1983年からボール・メイカーとなり、これまで（2018年現在）59個（Men:29, Boys:30）のボールを作ってきた。Kirkwallのオイル・カンパニーの現場監督として勤め、現在はリタイアしている。

<インタビュー実施日>

2018年9月8日 Georgeの自宅にて

### Gladys Leslie (グラディス・レスリー)

<プロフィール>

女性 生年月日：1942年2月23日 77歳（2019年3月31日現在）

Bobby Leslieの妻。Robertsonの会社の秘書として長年勤務。“Uppies & Doonies”の執筆作業にも関わる。Robertsonの近くで彼のチェアマンとしての仕事ぶりを見てきた。自分の夫もRobertsonからチェアマンを引き継ぎ、その苦勞を知っている。

<インタビュー実施日>

2018年9月7日 Bobbyの自宅にて

### Graem King (グリーム・キング)

<プロフィール> チーム：Doonies

男性 生年月日：1963年5月31日 55歳（2019年3月31日現在）

1998年のNew Year's Men's Ba'の勝者。現在、Airport Fire Managerとして勤務。2001年から現在までBa'委員会もメンバーを務める。

<インタビュー実施日>

2019年1月22日、25日、28日、5月1日

※ eメールによる情報入手

### John D.M. Robertson (ジョン・ロバートソン)

<プロフィール> チーム：Uppies

男性 生年月日：1929年6月11日 享年86歳（2015年11月2日没）

1966年のNew Year's Men's Ba'の勝者、Ba'委員会のチェアマンを1977年から2010年までの34年間務める。実業家（S.&J.D.Robertson Group Limitedの代表）であるとともに、民俗学研究に取り組み、1967年に“Uppie & Doonies”というBa'ゲームについて一冊の本を書き上げた。その本は2005年に改訂本も出版されている。

<インタビュー実施日>

2000年12月21日 KirkwallにあるRobertsonのオフィスにて

## 【資 料】

### カークウォールの住民に対して実施したアンケートについて

「民俗フットボールを支える人々のゲームに対する意識 –カークウォールの住民に対するアンケート結果–」（名古屋短期大学研究紀要、第 42 号、2004:195-212）所収

本研究は、英国スコットランド、オークニー地方にあるカークウォールで現在も行われている Ba'（バー）と呼ばれる民俗フットボールに対して、地元住民がそのゲームをどのように受け止め、これまで存続させてきたのかを知ることを目的にアンケートを実施した。

アンケート用紙の配布、回収は、当時 Ba' 委員会のメンバーであり、筆者と長年交友を深めてきた Bobby Leslie 氏に依頼した。調査対象は、Men' s Ba' に出場している成人プレイヤー、Boys' Ba' に参加している少年プレイヤー、Ba' 委員会のメンバー、そして女性の 4 つのカテゴリーを対象に 2000 年 12 月から 2001 年 6 月の期間に実施した。回収されたアンケート数は以下のとおりである。回収率は十分とはいえないが、記載された内容は貴重な情報となった。

Men's Ba'のプレイヤー	19 名（30 名依頼中）
Boys' Ba'のプレイヤー	7 名（20 名依頼中）
Ba'委員会のメンバー	3 名（3 名依頼中）
女性	7 名（20 名依頼中）

また、質問項目は以下のとおりである。

1. Kirkwall Ba' ゲームは、サッカーあるいはラグビーの起源であると思いますか？
2. あなたは、ゲームがいつ始まったか知っていますか？それはどのようにして知りましたか？
3. このゲームの楽しさは何ですか？また、このゲームにはサッカーやラグビーでは味わえない楽しさがありますか？
4. あなたにとって、このゲームに参加する意味は何ですか？
5. このゲームには、ルールはありますか？もしあるならば、それを教えてください。

もしなければ、ゲーム中にプレーヤーが守るべきだと思うことを教えてください。

6. このゲームは、今後も続けられるべきだと思いますか？
7. あなたは、女性がこのゲームに参加することについてどう思いますか？
8. ゲームについて、何か変更した方がいいと思うことはありますか？例えば、ゲームの開催日程、ゴールの場所、ゲームまでの距離が同じではないこと、チームを区分するユニフォームの導入、ゲーム時間の設定など。
9. あなたは、現在スコットランド及びおイングランドの他の町で、このカークウォールのゲームと同様のゲームが行われているか否かについて知っていますか？もし知っているならば、その町や都市、地域について教えてください。
10. あなたたちのゲームでは、ゲーム終了後に最も勝利の貢献したプレーヤーにボールが授与されますが、スコットランドに同様のゲームが存続する他の町のゲームの中には、勝者ではなく、ボールを投入する人物に与えられているようです。それについて、あなたはどう思いますか？
11. スコットランドで行われている他のゲームの中には、レフリーが存在するゲームがありますが、あなたは、カークウォールのゲームにもレフリーを導入した方がいいと思いますか？

なお、アンケート結果は、各項目を数量化し集計したものではなく、回答をカテゴリー別に列記し整理したものであり、詳しい分析は加えず資料として活用するためにまとめたものである。