

カイヨワ『遊びと人間』再読

佐々木 究

SASAKI Kyu: Re-reading R.Caillois's "Man, Play and Games". Japan J. Phys. Educ. Hlth. Sport Sci.

Abstract: This paper attempts to outline the discussion of "sport" found in Roger Caillois's "Man, Play and Games" (1958), a classic work on the theory of play.

In general, Caillois's book is referred to in the field of sport science because the answer to the definition of sport is sought in "play". Despite these previous studies, in the same essay, Caillois actually holds the view that "sport" can be and is not "play" at the same time. Taken literally, there is an obvious contradiction. However, if this is a conscious view guided by some theoretical imperative, this raises fundamental questions about the reading of the Caillois theory of play. Why did Caillois have to mention sport in his writings? Since examples of "sport" are found throughout the work, these questions can only be answered by turning our attention to the intrinsic logic of the works. In this paper, therefore, we reexamine the discussion of "sport" in his work.

The first step is to confirm the view in his work that "sports are not play". Next, we turn our attention to the way "sport" is described. This study aims to grasp the overall theme of the work and uses this as a methodological perspective to overview the significance of sports.

The main outcome of this study is that it confirmed Caillois's argument that the concepts of sport and play do not have a conceptually inclusive relationship. The work is basically an analysis of society using as methodological concepts the 4 "instincts/principles" of *agôn*, *alea*, *mimicry*, and *illinx*. These 4 requirements are, in terminology, double-meanings of those of the play categories. The "instincts/principles" were re-positioned as intrinsic requirements that drive not only play, but also various other activities.

At this time, sport was again classified as "*agôn*" and considered to belong to "cultural forms on the margins of society". In the "society of calculation", sport is regarded as an ideal form of activity that embodied "*agôn*" as an "instinct/principle", and is expected to be a norm in society as a whole.

Thus, it is clear that sport has multilayered significance in the entirety of the work. The present study has focused on the reality of the references to sport in Caillois's theory of play and, as described above, we have been able to sketch an outline of its logic.

Key words : play, sport, concept

キーワード：遊戯，スポーツ，概念

I はじめに

本稿は、遊戯論の古典的作品であるロジェ・カイヨワ (Roger Caillois, 1913-1978) の『遊びと人間』"Les jeux et les hommes" (1958) を対象として、

そこで見出されるスポーツに関する論理の概要を描きだそうとするものである。同著作において用語「スポーツ」は繰り返し言及されているが、関係する議論の全体像は十分に整理されていないのではないか。

一般に、スポーツ科学分野でカイヨワが参照

されるのは、スポーツの定義を定めるにあたり、その回答を「遊戯」に求めるためである（松田，2017, p.775）。事実、カイヨワが『遊びと人間』（以下「遊戯論」と略す）において遊戯を区分して、競争の遊戯である「アゴン」、偶然の遊戯である「アレア」、模擬や擬態の遊戯である「ミミクリ」、めまいを求める遊戯である「イリンクス」とし、このうち「アゴン」の代表的な活動としてスポーツを位置付けているという指摘は、よく見られるものである（松田，2017, p.776）。

しかし、これらスポーツの「定義」の導出とその内容整理のために参照されるのは、本文の構成では「第一部」の「一定義」と、「表1」を含む「二分類」であり、分量としては全体（補遺を含めて全372ページ）の5分の1ほどに当たる部分（原著作ではp.31からp.92まで）である。「スポーツ sport(s), sportif (ve)(s)」に関して言えば、その用語の出現例が著作全体で26カ所ほど認められる中で、第一部の「一」「二」ではわずかに8カ所が見出されるに過ぎない。こうした事情からすれば、遊戯を区分し、スポーツをその代表的な分類項目として見ていくことは可能であるとしても、著作全体の中でスポーツが担う固有の意味や意義を解明していくことは十分に行われてきたとは言えない。とりわけ西村（1989）が『遊戯論』の企図を「それぞれの社会・文化の型を、遊びを分類する基本カテゴリーに応じて記述するあらたな社会学の構想にある」（p.16）と述べていることからすれば、著作中でのスポーツは、その概要を十分に汲み尽くされているとは考えにくいところである。

他方、遊戯とスポーツとの関係を問うこれまでの研究においては、そもそもスポーツを「遊戯」として定義づけること自体が不適切なのではないかという見解が提示されている。それらの見解によれば、「遊戯」によるスポーツの定義では、いわゆる「仕事」として行われる「プロスポーツ」がうまく説明できないというのである（高岡，2013，とくにp.38-）。実際に西村（1989, p.314）は、遊戯を「個々の行動の形式を表示する概念ではな」とし、Osterhoudt（1977, p.12 拙訳）は「遊

戯」が自らを他の具体的な活動に「結びつける」という性質を帯びていることを指摘して、それぞれ遊戯とスポーツとの間に概念的な包摂関係を想定することに疑義を投げかけている^{注1)}。さらに川谷（2011, p.152）は、遊戯に関する議論が「そもそもスポーツの本質理論であることに失敗している」と述べて、スポーツの定義を遊戯に求める意見に否定的な見解を示している。カイヨワがスポーツを遊戯として定義づけているとすれば、当然ながらその主張も、こうした批判の射程圏内にあると考えるべきであろう。事実、西村（1989, p.315）は、カイヨワが「遊戯」と「実人生」との間にあるべき「行動の構造」の違いを区別していないとして、批判的なまなざしを投げかけているのである。スポーツを遊戯との概念的な包摂関係で捉えることからカイヨワの遊戯論は注目され、同じ見方から今度は不適切なものとして批判にさらされる。

ところが、本論の先取りになるが、こうした先行研究の指摘にもかかわらずカイヨワは、同じ遊戯論の他の箇所においてスポーツが遊戯であることも、同時に遊戯ではないこともあるとする見解を示している。文字通りに捉えるならば、この見解は先の分類論との間に明らかな矛盾を生じさせるものである。しかし、もしそれが論述の瑕疵によるものではなく、何らかの理論的要請に導かれた自覚的な見解であるとするならば、このことは、カイヨワ遊戯論の読解に根本的な疑義を呈するものとなる。いま、カイヨワ遊戯論の読解において「スポーツは遊戯である」（両者は概念的に包摂的關係にある）という先入見を停止するならば、カイヨワが著作中でスポーツに言及している事実そのものが1つの問題性として浮上してくることになるからである。カイヨワにおいてスポーツは何であり、なぜカイヨワは自らの著作においてスポーツに言及しなければならなかったのであろうか。

こうした問いへの回答は、著作の内在的な論理へと眼差しを向けることによってのみ求められるであろう。そこで本稿では、カイヨワ遊戯論の行論全体を俯瞰的に瞥見しつつ、スポーツへの言及が展開される固有の論理を、著作の行論に即して

跡づけることを試みる。この試みは、スポーツの何たるかを考究する哲学的議論の地平におけるカイヨワ遊戯論の位置づけに再考を求めるという点で、反証的なかたちであるが従前のスポーツ論に接続するものであり、また、著作の主題——本論を先取りすれば、それは社会分析である——との関係でスポーツに関する議論を読み直そうとする点では、スポーツの社会的な意義を考えるための前提となる先行史料の批判・分析として位置づけることができるだろう。

以上の本稿の試みの立脚点には、「スポーツは遊戯である」とするカイヨワ遊戯論に関する従来の見解に疑義を認める点にある。そこでまず本稿での最初の手続きとして、著作における「スポーツは遊戯ではない」という見解の如何について確認する。これをふまえて、「スポーツ」の記述のあり方へと目を向けていくが、「スポーツ」の用例が遊戯論の全体を通して見出されることからすれば、これを足がかりにすることで、著作におけるスポーツに関する議論を実証的に再構成することが可能となるはずである。その際に、遊戯論の主題そのものを見定め、これとの関係から「スポーツ」を捉え直していくこととする。再び本論を先取りすれば、「アゴン」や「アレア」といった概念が、主題に対する方法論として定位されていることを確認し、それら方法概念の検討をとおしてスポーツへの言及を抽出・整理していく、ということである。このようにして、「スポーツ」に関する議論の概要を素描することが本稿の具体的な課題である。

なお、本稿ではテキストとして、いわゆる folio 版 “Les jeux et les hommes” (Caillois, 1967) を用いた。また引用に際しては原則的に、多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』(カイヨワ, 2014) を参照したが、清水幾太郎・霧生和夫訳『遊びと人間』(カイヨワ, 1970) をも参考として、手を加えた部分がある。また “jeu(x)” の訳語あるいは研究分野での用語としては、「遊戯」「遊び」「プレイ」などが用いられているが、統一性の観点から本稿では可能なかぎり「遊戯」を用いた。

II 遊戯としてのスポーツ

一般に、体育・スポーツ学分野でカイヨワ遊戯論が参照される場合、「スポーツは遊戯である」という概念的な包摂関係による定義づけと、同時に、遊戯およびスポーツ概念の内実の説明が行われている。すなわち「遊戯 les jeux」とは、1) 自発的な活動であることを意味する「自由 libre」、2) 定められた時間・空間の中で行われることを指す「隔離 séparée」、3) 遊戯の参加者に創意工夫の余地があり結果がわからないという「未確定性 incertaine」、4) いかなる財産や富も作り出すことがないという「非生産性 improductive」、5) 通常の法規を停止して一時的に新たな法を立ち上げ、これに従うことを意味する「規則 réglée」、6) 二次的な現実または明白に非現実であるという意識を伴うという「虚構 fictive」、といった性質を持つ活動とされる (Caillois, 1967, pp.42-43; カイヨワ, 2014, p.40; それぞれの項目の説明については、竹之下, 1972, pp.146-147 をも参照)。また「遊戯」は「競技的、競争的な遊び」である「アゴン agôn」、 「賭けごとなどの、運あるいは偶然による遊び」である「アレア alea」、 「物真似あるいは変装による遊び」である「ミミクリ mimicry」、そして「眩暈あるいは知覚の不安定化による遊び」である「イリンクス ilinx」に区分されるのであって (Caillois, 1967, pp.45-75; カイヨワ, 2014, pp.42-66; それぞれの項目の説明については、佐藤, 2004, pp.49-50 を参照した)^{注2)}、スポーツは、このうち「アゴン」に分類される、ということになる。このようにして「スポーツは競争的な遊戯である」という図式的な理解が導かれている。

こうした説明図式に直観的な補足をしているのが、原著作ですでに与えられている「表1」である。「スポーツ(的な競技一般) compétitions sportives en général」が「アゴン」の欄に記載されており、スポーツがアゴンに分類される遊戯の一種であることを端的に示している (Caillois, 1967, p.92; カイヨワ, 2014, p.81)^{注3)}。しかし先述のように、「スポーツ sport(s), sportif (ve) (s)」の用語

の出現例が著作全体で26カ所ほど認められているなかで、ここまでの記述を含む第一部の「一」「二」での記述ではわずかに8カ所が見出されるに過ぎない。スポーツ科学領域での先行研究が言及するのも、おおよそここまでであり、こうした事情からすれば、カイヨワ遊戯論における「スポーツ」論の全容は十分に解明されているとは、やはり言い難いように思われる。

本稿では、以上の26の用例を総称的に「スポーツ」と表記し、スポーツに関する基礎的な情報として等しく取り扱うこととする。またさらに以下のような記述、たとえば「スポーツに多くの区分の存在する理由 la raison d'être de leurs multiples subdivisions」もここにある。個人対個人、チーム対チームの競技（ボロ polo, テニス tennis, サッカー football, ボクシング boxe, フェンシング escrime など）であるか、不特定多数の競争者間の競技（あらゆる種類の競走 courses de toute espèce, 射撃 concours de tir, ゴルフ golf, 陸上競技 athlétisme など）であるか、それは問わない」といった記述（Caillois, 1967, p.51; カイヨワ, 2014, pp.46-47）もあり、スポーツ概念の外延を示すものとしてとくに参照することとする。

さて、このようにスポーツが遊戯の区分肢であ

る「アゴン」に分類されている一方、同じ「第一部」にありながら先行研究であまり触られていない「四 遊戯の墮落 Corruption des jeux」の章においては、プロスポーツを念頭に、スポーツは「遊戯ではない」とする旨の記述が見出される。次のような言及がある。

（引用者注：べてん師と）同様に、遊戯の活動を職業としている人も遊戯の活動の本質を少しも変えはしない。たしかに、彼は遊んでいるのではない。彼は仕事をしているのだ。陸上競技選手 les athlètes や俳優は、報酬と引きかえにプレイするプロフェッショナルであり、楽しみしか期待していないアマチュアではないとしても、競争 la compétition あるいは劇の本質は変わりはない。違いは彼らにだけ関わっている（Caillois, 1967, p.104; カイヨワ, 2014, p.92）。

ここで「プロフェッショナル」として言及されているのは「陸上競技選手」「俳優」であり、これに続く同じ文脈の中では「ボクサー les boxeurs」や「競輪選手 les cyclistes」、さらには「テニス tennis」「サッカー football」などの選手も挙

表1 遊戯の分類

	アゴン (競争)	アレア (運)	ミミクリ (模擬)	イリンクス (眩暈)
↑ パイディア 大騒ぎ はしゃぎ 馬鹿笑い	競走 闘争 } 規則 など } なし 陸上競技	番決め唄 裏か表か	子どもの物まね 空想の遊び 人形、玩具の武具 仮面 仮装	子どもの 「ぐるぐる回り」 メリーゴーランド ぶらんこ ワルツ
↓ 凧揚げ ソリテール ペイシェンス クロスワード	ボクシング ビリヤード フェンシング チェッカー フットボール チェス	賭け ルーレット		ヴォラドレス 縁日の 見世物 スキー 登山 空中綱渡り
↓ ルドゥス	スポーツ的な 競技一般	宝くじ 単式、複式、繰越式	演劇 見世物の技芸一般	

(注) 縦の各欄においては、遊戯はおおよそパイディアの要素が減りルドゥスの要素が増すという順序で並べられている

げられている (Caillois, 1967, p.105; カイヨワ, 2014, p.92). これらは上記の「スポーツ」に関する外延として出現した種目と一致するものであり, そうした職業者は, 「アマチュア」と同じ「活動」をすることができ, その「本質」を変えることがないが, しかし「遊んでいるのではない」と明言されている. ここには, 「はじめに」で瞥見した先行研究による指摘と重なるものがある. 「プロフェッショナル」は「競争」や「劇」を実践するものの, 彼らが実践しているのは遊戯ではないのである.

この点で, カイヨワがいわゆるアマチュアリズムの立場からスポーツ批判を展開していると考えるのは早計である. たしかに著作が執筆された1950年代という時代背景と, 「遊戯の墮落」という著作の文脈からすれば, プロスポーツに対する消極的な見解は想定されることかもしれない. しかし「遊戯の墮落」はプロが成立していることとは異なる事態であり, このことはカイヨワ自身が明言しているとおりでである. カイヨワは, 「遊戯の原理が墮落したのだ. ここで注意しなければならぬのは, それはべてん師や遊戯のプロがいるからそうなるのではなく, もっぱら現実に感染し侵されることでそうなるという点だ」と述べている (Caillois, 1967, pp.103-104; カイヨワ, 2014, p.91).

このようにカイヨワにおいてプロフェッショナルの存在は, 遊戯の墮落に関係していない^{註4)}. しかし規範論的な批判を免れたとしても, 概念的には, 同じ「競争」や「劇」が遊戯であり, かつ同時に遊戯ではないという新たな困難が浮上している. カイヨワは, 「スポーツは遊戯であり, かつ遊戯ではない」という一見して矛盾する記述をしているかに見えるのである. あるいは上述の西村 (1989, p.315) が批判するように, カイヨワは「遊戯」と「実人生」との間の「行動の構造」の違いに気付いていなかったのであろうか.

文脈に即して整理する必要がある. 先の引用文では「競争あるいは劇の本質」は変化しないが, 「彼らにだけ関わっている」ことでは差異が生じるとの指摘があった. プロか否かで活動のあり方

に何らかの「変化するもの」があるようである.

そこで再び上記の引用文に着目すると, アマチュア側に認められている「楽しみ」と, プロフェッショナル側の「報酬」が対比的に記されていることが看取される. 後者の要件が, 本項の冒頭で見た遊戯の定義6箇条のうち「非生産性」に抵触することは直ちに理解される場所である. 同様に引用文の前後の文脈にも目を向けると, 他の対比関係として, 一方の「疲れをいやす気晴らし」「彼らを拘束しない遊戯」と, 他方の「生活のかかっている労働そのもの」「根気の要る日常生活活動」といった表現が見出される (Caillois, 1967, p.105; カイヨワ, 2014, p.92). これらプロフェッショナルの側に認められた要件は, 今度は定義項目のうち「自由」という規定とそぐわない. 以上のことからすると, たしかにプロフェッショナルにおいて遊戯はその構成要件を満たしていない.

では, 「遊戯の活動の本質」「競争あるいは劇の本質」と述べられている「変化しない」ものはどうか. 著作の行論は次のように続けられている.

俳優にとってもやはり, 劇の上演は模擬なのである. 彼は化粧をし, 衣装をつけ, 役を演じ, 台詞を朗唱する. そして幕がおり照明が消えると, 彼は現実にもどる. 二つの世界の分離はやはり絶対的なのだ. また, 競輪, ボクシング, テニス, サッカーの職業選手にとって, 試合 l'épreuve, 対戦 le match, 競走 la course は, やはり規則をもった形式的な競争であることに変わりはない. 終わるとすぐ, 観衆は出口へ急ぐ. 選手は日々の苦勞に立ちかえる. 彼は自分の利益を守り, 将来の安楽をなるだけ保証してくれる計画を考え, 実行に移さねばならない (Caillois, 1967, p.105; カイヨワ, 2014, pp.92-93).

「劇の上演」は「模擬」であり, 「試合, 対戦, 競走」は「規則をもった形式的な競争」である. 文字通りの表現ではないものの, これらの成立にプロであるか否かは問われていない. 「劇の上演」

に関してはやや明証性を欠くが、これが遊戯の定義における「虚構」や「規則」という要件を満たしていることが示唆されている。また「現実」の世界とそれらの活動世界との間の「分離」は「絶対的」なままであり、活動の終了とともに実践者も観客も「日々の苦勞に立ちかえる」といった指摘から明らかのように、「隔離」の規定が満たされていることも確認される。つまり、遊戯の定義項目に注目して整理すれば、「劇」やスポーツを含む「競争」は、「規則」や「隔離」といった要件を満たす活動としてすでに成立しているものの、それは十分に遊戯的ではないということができ、これら活動が遊戯であるためには、さらに「自由」「非生産性」などの実践者に「だけ関わっている」規定を満たす必要がある。

以上から、プロフェッショナルであっても変わらない「遊戯の活動の本質」「競争あるいは劇の本質」とは、これら「規則」や「隔離」という要件に関するものであり、スポーツ（を含む「競争」、あるいは「劇」も）は、これらの要件を遊戯と共有するものの、遊戯の定義にある全ての要件を満たしていないといえることができる。このことは、スポーツなどの活動が、本性上、すでに遊戯とは別個に成立しており、それらが、遊戯と包摂関係にある概念ではなく、内包・外延が交差する異種の概念であることを示している。

遊戯とスポーツが異種概念であるとの見解は、現代のスポーツの概念規定を巡る議論でもしばしば目にするものである。それらの見解を整理すれば、スポーツは遊戯としても仕事としても実践が可能な固有の活動を表す概念であり、遊戯は、そうした個別の活動と、実際にこれを営む「人々との関係性」の1つとして成立する、ということになる（高岡，2013，p.40；また，Drewe, 2003；ドゥルー，2012；樋口，1992；Osterhoudt, 1977，などをも参照）。西村（1989，p.314）によれば、遊戯とは「個々の行動の形式を表示する概念ではなく、個々の行動の構造や、そのふるまいにおける存在の独特の様態を表示する概念」なのであり、こうした見解はカイヨフ遊戯論での議論にも妥当するものがあるように思われる。

いずれにしる「スポーツは遊戯である」との見解は（丸山，2003；西村，2012，pp.82-83.），カイヨフ遊戯論の論理においても、十分に正確な命題ではない。もちろん「表1」にもあるようにスポーツが遊戯の区分肢である「アゴン」に分類されていることは明らかであるが、論理的には「分類」という操作は「任意」に行うことができ、いわゆる「交差概念」同士でも可能とされている（大貫ほか，2016）。つまり「表1」は、スポーツと遊戯との概念的な包摂関係を明記したものではなく、スポーツが遊戯として行われる場合、それは「アゴン」に分類されることになると操作的に解されるべきである。スポーツは遊戯ではない。ただし遊戯（アゴン）として実践されることができ。

III 著作の主題と方法論

スポーツなどの「競争」あるいは「劇」などの「模擬」の活動は、「規則」や「隔離」といった要件を満たすものの、必ずしも遊戯とは言えない。また、「表1」の記載などから明らかのように、「スポーツ」は遊戯とりわけアゴンに分類される活動類型を表すために用いられているが、あくまでもその典型例の1つとして言及されるに留まっている。概念的身分に注目し遊戯とスポーツの関係をこのように整理するだけなら、遊戯論でのこれ以降の叙述においてスポーツが言及されることの必要性を見出すことはできない。また、上述のように用語の出現例の大半が第一部の「三」以降で見出されるという事実にもかかわらず、どのような意図や文脈においてスポーツが言及されているのか、といった疑問の解消にも至ることはない。これらの問いへの回答を得るためには、ひきつづきスポーツに関する言及を論理内在的に読み解く必要がある、そのために著作全体の主題に着目することはやはり有意義である。

遊戯論の主題についてカイヨフは、第一部の末尾において「遊戯を出発点とする社会学の基礎づけを考えている」（傍点は原文イタリック）と述べて（Caillois, 1967, p.142；カイヨフ，2014，

p.124)、自らの著述の意図が社会一般の分析にあること、そして遊戯がその手段となり得るとの見通しを明らかにしている。このことは、著作の「序論」における次のような見解と対応している。

以上、いくつかの例を見れば、遊戯の原理の刻印、影響といったものに人は気づく。少なくとも、遊戯固有の願望に並行した現象のあることに気づく。人はそこに、文明の歩みそのものを辿りうる (Caillois, 1967, p.20; カイヨワ, 2014, p.23)。

前段までにカイヨワは「政治」「美の領域」「戦争」などを例に挙げ、そこにさまざまな「規則」や「約束ごと」が作用していることを指摘している (Caillois, 1967, pp.17-19; カイヨワ, 2014, p.21-23)。その上でカイヨワはそれらの要件を、「遊戯の原理の刻印」であるとして、「文明の歩み」との相即性を仄めかしている。カイヨワの社会分析は、遊戯と「文明」との間に一定の相関性を想定することに仮説的な基点があり、遊戯を社会分析のための方法論として設定するところから始められる。この点について西村 (1989, p.16) は、「それぞれの社会・文化の型を、遊びを分類する基本カテゴリーに応じて記述する新たな社会学の構想にある」と指摘しているが^{注5)}、適切な見解であるだろう。事実、カイヨワは本論において社会の形態を2つに分けて提示しているが、その区分の観点になっているのが、「アゴン」「アレア」「ミミクリ」「イリンクス」という4つの要件なのである。

原始的社會——私はむしろ混沌の社會と名づけたのだが——は、オーストラリアのそれであれ、アメリカのそれであれ、アフリカのそれであれ、仮面と憑依、すなわちミミクリとイリンクスとが支配している社会である。これに対して、インカ、アッシリア、中国、ローマは、官僚機構、職歴、法規と計算法、管理された階級の特権などを特徴とする秩序社会であり、これらの社会においては、

アレアとアゴン、すなわちここでは能力と家柄とが、社会的機能の最重要の、ただし相補的な要素となっている。これらの社会は、先の社会と対比していえば、計算の社会である (傍点部は原文イタリック) (Caillois, 1967, pp.171-172; カイヨワ, 2014, pp.146-147)。

「ミミクリとイリンクス」に支配されるのが「混沌の社会」と呼ばれる「原始的社會」であり、「アレアとアゴン」によるものが「計算の社会」と呼ばれる「秩序社会」である。この区分をきっかけに著作における社会分析が進められていくのだが、ただし、ここでの「アゴン」「アレア」「ミミクリ」「イリンクス」あるいは先の引用文にある「遊戯の原理」「遊戯固有の願望」といった表記については十分に注意する必要がある。というのは、ここでの「アゴン」「アレア」「ミミクリ」「イリンクス」は、明らかに、前節で見たような遊戯の区分肢ではないように思われるからである。別の箇所でもカイヨワが「遊戯はあくまでも分離され、閉鎖されたものである。永続的で堅固な制度や集団生活には、原則的には、重大な影響を及ぼさないことになっている」と述べていることとあわせると (Caillois, 1967, p.135; カイヨワ, 2014, p.118)、「分離」や「閉鎖」された「遊戯」という固有の活動が、社会全体との間に「支配」といった影響関係を取り結ぶとは考えにくいからである。上で引いた西村 (1989, p.16) における「遊びを分類する基本カテゴリー」という解釈ともども、これら4つの要件の意義については、改めて検討していく必要がある。

1. 遊戯論におけるもう1つの「表」:「表2」への注目

上の疑問を考えるにあたり手がかりになるのが、「4 遊戯の墮落」の終わりに付された「表2」である。「表2」は、タイトルが付けられておらず本文においても直接的な説明は与えられていない。したがってその解釈も未確定というべきであるが、一方で「表2」に注目する数少ない論者である加用 (2013) は、ここでの「アゴン」などの

4要件を、遊戯の背後に想定される「本能傾向」を指すものと指摘しており、注目される（加用，2013，p.73）。

カイヨワの記述に即して見ていこう。「アゴン」「アレア」「ミミクリ」「イリンクス」は、「表2」において縦軸に割り当てられており、縦横の相違はあるものの、軸の1つに設定されているという点では「表1」の表記と共通している。一方、横軸においては「社会機構の余白にある文化的形態」（以下「文化的形態」と略す）、「社会生活に組み込まれている制度的形態」（以下「制度的形態」と略す）、「墮落」という区分肢が設定されている。このうち「文化的形態」の各欄では、「スポーツ」が引き続き「アゴン」に割り当てられているなど、「表1」と共通する分類項目を見ることができ、右2列の欄すなわち「制度的形態」と「墮落」の各欄では、それぞれに分類されている項目は遊戯の範囲を超えているように見受けられ、「表2」自体の解釈を難しくしている。

そこで改めて「表2」の縦軸の各欄に注目すると、「アゴン」には「競争 Compétition」，「アレア」には「運 Chance」といったように、同じ枠内に1つずつ別の単語が記入されている。これらの単語は、「表2」が置かれている「四 遊戯の墮落」の本文で述べられている「強力な本能 puissants instinctes（競争 compétition，運の追求 poursuite de

chance，模倣 simulacre，眩暈 vertige）」（Caillois，1967，p.121；カイヨワ，2014，p.107）や、「六 遊戯の拡大理論」での「遊戯を支配する基本的態度 Les attitudes élémentaires qui commandent aux jeux —競争 compétition，運 chance，模倣 simulacre，眩暈 vertige—」と一致している（Caillois，1967，p.145；カイヨワ，2014，p.126）。また「基本的な態度」は、同じページで「原理 des principes」とも言い換えられている（Caillois，1967，p.145；カイヨワ，2014，p.126）。つまり、「本能」「基本的な態度」「原理」は互いに置き換え可能な語すなわち同義語と見ることができるのであり、「競争」などの4つの要件がその内実にあたるという関係にあると解することができる。さらに注目すべきなのは、「アゴン」「アレア」「ミミクリ」「イリンクス」もまた、同様に「原理」と呼ばれているという事実である。カイヨワは述べている。

遊戯の諸原理 les principes des jeux（アゴン，アレア，ミミクリ，イリンクス）もまた、遊戯以外の領域において、さまざまな社会に不均等に分布しているのではないかと考えるべきだ（Caillois，1967，p.169；カイヨワ，2014，p.144）。

「アゴン」などの4つの要件が「遊戯の諸原理」

表 2

	社会機構の余白にある 文化的形態	社会生活に組み込まれている 制度的形態	墮落
アゴン (競争)	スポーツ	商業上の競争 試験、コンクール	暴力、権力への意志、術策
アレア (運)	富くじ、カジノ 競馬場 施設賭博	株式投機	迷信、占星術など
ミミクリ (模倣)	カーニヴァル 演劇 映画 スター崇拜	制服、礼儀作法、 表現に携わる職業	狂気（疎外）、二重人格
イリンクス (眩暈)	登山 スキー、空中ぶらんこ スピードの陶酔	眩暈の統御を見せる職業	アルコール中毒、麻薬

として列記されており、明らかな包摂関係で語られている。この記述を文字通りに受け取れば、「表2」で縦軸の各欄に記載のある諸要件は、たとえば「競争」という「原理」が「アゴン」と、「模擬」という「原理」が「ミミクリ」と、といった具合に、こちらもそれぞれが対応関係にある同義語と考えることができることになる。表記法こそ「原理」や「本能」などと一定しないものの、「アゴン」などの4要件は「表2」では遊戯の区分肢ではなく、遊戯に内在する本質的な構成要素として再定位されている、ということができるのである。

さらに、「競争の愛好 *Le goût de la compétition*, 運の追求 *la recherche de la chance*, 模擬の喜び *le plaisir du simulacre*, 眩暈の魅力 *l'attrait du vertige* は、もちろん遊戯の主な原動力である」と述べられていることから (Caillois, 1967, p.169; カイヨワ, 2014, p.144), これら「本能」や「原理」は、遊戯という活動そのものを駆動する、いわば内在的な要因ということができる (以下ではこれらカテゴリーを総称して「本能/原理」と表記する)。したがって、「表2」によれば、たとえばスポーツは「本能/原理」としての「アゴン」を有する活動の1つとして捉え直されるべきことになる。

しかも、カイヨワが「さまざまな遊戯を司っている原理」が「遊戯の閉ざされた宇宙以外のところでも、同様に明らかに存在している」と述べているように (Caillois, 1967, pp.137-138; カイヨワ, 2014, p.120), また、すでに上の引用文にも仄めかされているように、これら「本能/原理」は遊戯の枠を超えて広く社会一般においてその機能を認められている。したがってこのことは、そうした「本能/原理」に駆動されたさまざまな活動が、それ自体として「遊戯」であると主張するものではない。次のようにカイヨワは自らの意図を明らかにしている。

諸国民の集団的生活やそのさまざまな制度も、アゴン、アレア、ミミクリ、イリンクスにより支配されている遊戯の一種だ、などと言うつもりは私には毛頭ない。私はむしろ逆

に、遊戯の領域は要するに、計算された競争、限界のきめられたリスク、無害なお芝居、生ぬるいパニックのために人為的にしつらえられたちっぽけな離れ小島のごときものにすぎない、と主張したいのだ。ただ、私は同時に、人間活動にとって頑強で普及した原動力であり、強靱で広く分布しているが故に恒常的で普遍的にみえる遊戯の諸原理が、社会の型に深い痕跡を残しているはずだとも思う (Caillois, 1967, pp.169-170; カイヨワ, 2014, pp.144-145)。

この引用文でも「アゴン」や「アレア」などは遊戯の区分肢ではなく、「本能/原理」としてのそれとして捉えることができる。これら「本能/原理」は、遊戯の「離れ小島」のような領域を支配するだけでなく、広く「人間活動」の「原動力」として機能しており、「諸国民の集団的生活」や「さまざまな制度」において遊戯とは異なる種類の活動を成立させている、というのである。山口 (2004, p.161) が指摘するように、カイヨワにおいて「本能/原理」は、遊戯のそれとして見出されたにもかかわらず、遊戯にとどまらず「日常生活をも動かす」機能を認められている。はじめに遊戯のそれとして見出された「本能/原理」は、ひろく人間の活動一般における「原動力」として位置づけられるのであり、このことが、先に確認した著作の主題である遊戯を基点とした社会の分析を可能とする所以となっている。「アゴン」「アレア」「ミミクリ」「イリンクス」は、用語上は多義的であるが、論理の機序からすれば、はじめに遊戯の区分肢として見出された4要件が「本能/原理」としてのそれらを準備している、ということができるだろう。

以上を踏まえると、「表2」の横軸の意義も解釈可能となってくる。すなわち、「アゴン」や「アレア」など縦軸に置かれている「本能/原理」は、「遊戯」以外の「場」においても機能することができ、それぞれに応じたさまざまな活動を現前せしめている (岸本, 1999, p.86)。「表2」の横軸の区分は、それら「場」の違いを示すと共に、縦

軸と相俟ってそこで具現化されるさまざまな活動の類型を整理するマトリックスを構成している。「本能/原理」は、「社会機構の余白」において、また「社会生活に組み込まれ」るかたちで、あるいは「墮落」したものとしてみざまな活動を具現化するのであり、「表2」の全体は、そうした「本能/原理」による多様な活動形態を分類・整理している。そしてその中でスポーツは、「アゴン」に駆動された活動であるとともに、「文化的形態」に属する活動として再定位されている。

2. 「表2」におけるスポーツ

それではスポーツが属するという「文化的形態」とは何だろうか。先述のように「表2」そのものが十分な説明を加えられていないので^{注6)}、この疑問の追求に際しては迂回的にならざるを得ないのだが、「表2」の横軸の意義をさらに整理していくことによって一定の回答を試みたい。

はじめに注目したいのは「表2」において同じ横軸にある「墮落」についての言及である。「墮落」は、横軸の区分肢の1つであるが同時に遊戯論「第一章」の「四」の主題でもあり、本文の記載を手がかりにその内実を整理することができる。そこでの記述によれば、「墮落」とは「本能/原理」が「隔離」という機能を損なわれた際に出来るものであり、遊戯に対する何らかの変異態と考えることができる。次のように述べられている。

検討しなければならぬのは遊戯の原理の墮落であった。換言すれば、ガードレールも規約も無視した遊戯の原理の勝手な拡張である (Caillois, 1967, p.119; カイヨワ, 2014, p.104)。

「ガードレール」や「規約」を無視したところに「遊戯の原理」の「墮落」が生じる。比喩を交えて指摘されているのは、遊戯の「定義」にも挙げられている「隔離」「規則」に関することである。「遊戯の原理」は本来「隔離」されてあるべきにもかかわらず^{注7)}、「隔離」の機能あるいは「規約」が損なわれることで「墮落」という状態に至

る、ということである (Caillois, 1967, p.102; カイヨワ, 2014, p.90)。また、他の箇所でも「遊戯の基本的な範疇のそれぞれに特有の腐敗が生ずることになる」と述べられているように (Caillois, 1967, p.103; カイヨワ, 2014, p.91)、「墮落」には「本能/原理」の区分に応じたさまざまな形態が認められている。遊戯の世界は「隔離」されることで成立するが、そこから外れたとき「墮落」が生じ、しかもそれには「本能/原理」に応じてさまざまな形態が想定される。

他方、このように「隔離」された遊戯の世界と対比されるものには、「墮落」に加えて、いわゆる日常生活という「場」も想定されるところである。前節の引用文において「遊戯」が「ちっぽけな離れ小島のごときもの」と表現されていたが、その際、対比的に言及されていたのが「諸国民の集団的生活やそのさまざまの制度」であった。関連する次のような言及がある。

これらの原理は、遊戯の宇宙を絶対的に、抵抗を受けることなく、いわば物質も重力もない架空の世界を支配するように、支配している。ところが一方、現実の人間関係の混乱し、錯雑した宇宙においては、これらの原理の活動は決して他から隔離されてはいないし、至上の権威ももってはいないし、あらかじめ境界を定められてもいない。この活動がさまざまな結果をもたらすことは避けがたい (Caillois, 1967, p.138; カイヨワ, 2014, p.120)。

「現実の人間関係」の中では、遊戯の「原理」は「隔離」されておらず、定められた「境界」も持たない。したがってそこで実施される「本能/原理」に基づく「活動」は「さまざまな結果をもたらす」ことを免れない。この引用文の前段では「遊戯と日常生活は、時代と場所に関係なく、つねに同時的に対立的分野である」との指摘もあり (Caillois, 1967, p.135; カイヨワ, 2014, p.118)、「遊戯」と「日常生活」での活動との間に明確な分節線が引かれていることを確認することができる。

遊戯の「宇宙」を確立する「隔離」という要件は、「墮落」だけでなく、いわゆる日常世界での活動をも「遊戯」から区別する。

さらに「隔離」という機能に関しては、次のような言及がある。

ルーレットは遊戯であるが、これに劣らずリスクのある投機は遊戯ではない。違いは次の点にある。すなわち、ルーレットにおいては、運命に影響を及ぼすことを避けようとする。これに反し投機においては、最終決定に影響を与えようと努力をし、これには、社会の非難と刑務所とを恐れる以外の限界がない (Caillois, 1967, p.134; カイヨワ, 2014, p.117)。

ここでは「遊戯」の事例として「ルーレット」が採り上げられている。ルーレットは「アレア」を「本能/原理」とする「遊戯」である。したがってその活動は「隔離」されているのだから、その領域を超えて何らかの「影響」が広がることはないはずである。一方、同じ「本能/原理」に駆動された活動であり、「制度的形態」に分類されている「投機」では、「隔離」の働きは明確ではなく、その固有の範囲を超えて何らかの「影響」を与えようとする「努力」を許容している。ただしこの「努力」は、「社会の非難と刑務所とを恐れる以外の限界がない」とあるように、まったくの無制約下にあるのではない。「表2」の表記にある「社会生活に組み込まれて」あるということが、「遊戯」の「宇宙」ほどに明確な「隔離」の「場」ではないものの、一定の「限界」を伴った「場」であることを仄めかしている。この点で「制度的形態」と「墮落」とは相互に区別されている。

このように「表2」の横軸にある「社会生活に組み込まれて」あることとは、「隔離」という観点からすれば、いわば「遊戯」と「墮落」の中間にあることを意味しており、「制度的形態」とは、そうした「場」で「本能/原理」が受肉して現前するさまざまな活動を含んでいる。要するに、「表2」の横軸のうち「制度的形態」と「墮落」は、「隔

離」の程度に応じて設定された区分肢であり、分類される活動は、遊戯と同じ「原理/本能」を共有しながらも、それぞれの「場」に応じて出来る、遊戯とは異なるさまざまな形態の活動であるということができるのである。

「制度的形態」と「墮落」は、「遊戯」を基点として、このようにその意義を確認することができる。しかし行論に即して整理できるのは、実はここまでである。残る「文化的形態」については、本文中で直接的な言及が認められず、同じ手続きによってその意義を追求することには困難があるからである。ただし、その内実に迫るヒントは本稿のここまでの論旨において得られているように思われる。改めて整理しよう。

前項で見たように、縦軸にある「アゴン」などの「本能/原理」は、さまざまな活動の「原動力」であり、その機能は遊戯に限定されていない。それは、「場」の違いに応じて、たとえば「墮落」や「社会生活に組み込まれている」ことにおいて、さまざまな形態の活動を生じさせている^{注8)}。「本能/原理」は、それぞれの「場」においていわば固有の活動を成立せしめるのであり、そのようにして実現するのが「制度的形態」や「墮落」に分類されるさまざまな活動である。このことから、「文化的形態」も、それぞれの「本能/原理」が、「余白」という具体的な活動の類型を生じさせる「場」の1つにおいて受肉したものと考えることができる。

一方、同じ横軸の「制度的形態」と「墮落」が分かれたるのは、「隔離」が機能する程度の違いによってである。このとき区分の基準となっているのは「隔離」の機能が十全に働いている活動であるところの遊戯である。この点からすると「表2」の横軸には「遊戯」が立てられているべきであるが、そうはなっておらず、3つ目の区分肢として見出されるのは「文化的形態」である。

また、本稿ですでに確認しているように「隔離」という機能は、加用 (2013, p.77) の指摘とは異なり、遊戯に固有の要件ではない。すなわち「墮落」に関する一連の記述によれば、遊戯は「自由」「非生産性」などの実践者に「だけ関わっている」

要件の有無のみによって、「遊戯」ではない活動となることがあるのであって、逆に言えば、そうした遊戯として実践されるさまざまな活動は、「隔離」や「規則」の機能は維持しており、遊戯であろうとなかろうと、活動としての同一性を保っているということができたのであった。それらの活動は、それ自体として、あるいは1つの活動類型として遊戯と同等の隔離機能を有しているのであり、この点で「制度的形態」や「墮落」とは明確に区別・分類されるべき固有の活動類型といえることができるのである。

このように考えると、「表1」の分類項目との共通性もあり、「文化的形態」こそがそのための区分肢ではないかとの推測が導かれてくる。「文化的形態」を「スポーツ」や「演劇」などの活動類型に対する、その類概念と解する可能性が浮上するのである。しかし以上の推論はいわば逆向きの推論であり決定的な根拠がない。単に、「表2」の「文化的形態」として、アゴンの欄には「スポーツ」が、「ミミクリ」には「演劇」などが分類されているように、「表1」と「表2」の間で各記載項目が一致しているという事実を指摘できるのみである。

しかしもしこのことがたしかならば、カイヨワが、「遊戯」と「文化的形態」との名辞を自覚的に使い分けていた可能性が浮上する。Osterhoudtが言うように、遊戯がその具体的な活動の形態如何に関わらず、すでに成立しているさまざまな活動に自らを「結びつける」ことで成立する特殊な存在様態であるとすれば(Osterhoudt, 1977, p.12)、カイヨワの所論は、こうした遊戯論一般に関する理解を先取りする見解であるということになるかもしれないのである。たしかにカイヨワは、「すべて制度なるものは、部分的には遊戯として機能している」と述べ(Caillois, 1967, p.137; カイヨワ, 2014, p.119)^{注9)}、遊戯がさまざまな具体的な活動類型において成立することを認めている。

以上、横軸の最後の区分肢である「文化的形態」は、「本能/原理」に駆動された活動類型のうち、「隔離」された時空で成立するさまざまな活動形

態を含んでいる。それは遊戯と同様に「隔離」機能を十全に有するものの、遊戯であることも遊戯でないこともありうる活動の類型である、と考えることができる。蓋然的水準に留まるものの、これは、スポーツや演劇などの活動を包摂する、それら諸活動の類概念である可能性がある。

IV モデルとしてのスポーツ

以上のようにカイヨワの行論は、遊戯の定義・分析に起点がありつつも、その焦点は「本能/原理」へと遷移している。「本能/原理」がカイヨワ遊戯論全体の主題である社会分析への方法概念となりえているのは、その機能や影響の範囲が遊戯に局限されていないからであり、端的に言えば、それが遊戯に固有のものではなく、現実社会にも見出される共通の要件であるからである。

以上の方法的論議を踏まえて、社会分析への本格的な議論は第二部から始められている。そこで用いられているのが上述の「本能/原理」であり、とくにその組み合わせである。「アゴン」「アレア」「ミミクリ」「イリンクス」はそれぞれ単独で機能するばかりではなく「たがいに組み合わせられて出てきやすい」とされており(Caillois, 1967, p.145; カイヨワ, 2014, p.126)、このうち「根源的な組合せ」と指摘される「アゴン＝アレア」と「ミミクリ＝イリンクス」の二組が(Caillois, 1967, p.150-; カイヨワ, 2014, p.131-)、社会の分析のための主要な方法概念として設定されている。先にも引用した文章であるが改めて確認しておく。

原始的な社会——私はむしろ混沌の社会と名づけたのだが——は、オーストラリアのそれであれ、アメリカのそれであれ、アフリカのそれであれ、仮面と憑依、すなわちミミクリとイリンクスとが支配している社会である。これに対して、インカ、アッシリア、中国、ローマは、官僚機構、職歴、法規と計算法、管理された階級的特権などを特徴とする秩序社会であり、これらの社会においては、

アレアとアゴン、すなわちここでは能力と家柄とが、社会的機能の最重要の、ただし相補的な要素となっている。これらの社会は、先の社会と対比していえば、計算の社会である（傍点部は原文イタリック）（Caillois, 1967, pp.171-172；カイヨワ, 2014, pp.146-147）。

2組の組み合わせと対応するかたちで、社会の根本的な分類が行われている。「ミミクリとイリンクス」に支配されるのが「混沌の社会」と呼ばれる「原始的な社会」であり、「アレアとアゴン」によるものが「計算の社会」と呼ばれる「秩序社会」である。引用文では、前者に「オーストラリア」や「アメリカ」などの地域が、後者には「インカ」や「中国」などの地域が割り当てられ、いわば地理的な対比が試みられているように見える。しかし後段での言及によれば、カイヨワは、これら2つの「社会」形態の対比を、いわば人類史の発展段階における先後関係に位置づけているようである。次のように述べられている。

以上見てきた通り、いわゆる文明への道とは、イリンクスとミミクリとの組み合わせの優位をすこしずつ除去し、代わってアゴン＝アレアの対、すなわち競争と運の対を社会関係において上位に置くことであると言ってもよからう。高度の文化が原始の混沌状態より浮上するたびに、その因果関係はともかくとして、常に眩暈と模擬とのいちじるしい後退が確認されている（Caillois, 1967, p.193；カイヨワ, 2014, p.166）。

「混沌の社会」から「計算の社会」への移行ないし変革の契機には、「本能/原理」の二対の置き換えがある。カイヨワは、一種の進歩史観ともいえる見地に立っているが、ただし先の引用文にあるように、「インカ」や「アッシリア」など、人類史上の古代に属する社会にも「計算の社会」の成立を見ており、2つの社会形態の置換は各地域において独自の過程を認められている。カイヨワが生きる20世紀ヨーロッパ社会を含む「計算

の社会」は、それまでの「イリンクスとミミクリ」の優位性を捨てて、「アレアとアゴン」の支配へと移行した「計算の社会」である。

このうち「アゴン」は、「計算の社会」の中では「アレア」にさえ優越した最も中心的な地位にある「本能/原理」とされている。先の引用文では「アレア」と「アゴン」のパラフレーズとして「能力と家柄」との言及が見られたが、さらにカイヨワは「近代社会」が、「出生や遺伝の領域、すなわち偶然の領域をせばめ、規則のある競争の領域、すなわち能力の領域をひろげる傾向を持つ」と述べて（Caillois, 1967, p.223；カイヨワ, 2014, p.190）、自らの見解を推し進めている^{注10}。「アゴン」は、「規則のある競争」「能力の領域」を確立し支えるのであり、これによりたとえば「行政、軍事、大学、司法などあらゆる職歴の原理」となるとされている（Caillois, 1967, p.213；カイヨワ, 2014, p.182）。

競争を旨とする「アゴン」は、「計算の社会」の中で中核的な機能を担っており、それゆえに、スポーツは「競争」のある種の理想型として浮上してことになる。次のように述べられている。

争いを限定し、これに規則を与え、これを特殊化する、これはスタジアム競技 *Les jeux du stade* のはじめたことであり、またこうしたことが他の模範となる。個人的な憎しみや怨みの情をすっかり拭いさったまったく新しい競争心の出現は、フェア・プレイと寛容との教育のはじまりである。それはまた、審判制度を慣例化し、これの尊重を一般に教える。審判制度の教化的役割は、しばしば強調されてきた（Caillois, 1967, p.212；カイヨワ, 2014, pp.181-182）。

「規則」のある「限定」された「争い」は、「アゴン」の本領とするところである。「スタジアム競技」とは文脈上、直前の段落で言及のある古代ギリシアの「大規模な競技会 *grands jeux*」を指しており、それを支配する「アゴン」が今度は

「公共生活」に大きな影響を及ぼすとされている (Caillois, 1967, p.212; カイヨワ, 2014, p.181). そうした「アゴン」による競争が、社会生活の全体の中で重要な機能を担っているとの指摘は上で見たとおりであり、その際に、「憎しみや怒みの情」などを捨象したいわば「競争」の純粋な形態であるスポーツが、社会におけるさまざまな活動に対して「模範」として、あるいは「教化的役割」さえも期待されるのである。このことは、別の個所でも言及があり、次のように記されている。

良き政治のルールは、どの候補者にも票を獲得しうる合法的可能性を全く平等に保証することに存する。さらに一般的にいえば、少なからず普及した、少なからず妥当な或る種の民主主義概念があつて、これは党派の争いをすべてスポーツの対抗関係のごときもの *une sorte de rivalité sportive* と見なそうとするものである。スタジアム *du stade*、闘技場 *de la lice*、リング *du ring* における戦い *des combats* の性質をあらまし包括してスポーツの対抗関係と言ったわけだが、たとえばそれは、賭け金を限定すること、敵を尊敬し審判の決定を尊重すること、フェア・プレイ、ひとたび判断が下れば敵同士と誠実に協働することなどを意味する (Caillois, 1967, p.216; カイヨワ, 2014, p.185).

「政治」あるいは「民主主義」には、「争い」をすべて「スポーツの対抗関係のごときものと見なそう」という意図が潜在しており、スポーツが一種の規範として期待されているが、このようにスポーツが「模範」たりうるのは、先の引用文によれば「争いを限定し、これに規則を与える」といったことがあるからである。さまざまな外的事情を捨象し、「アゴン」を独立的なかたちの活動形態として具現化するのには、まさに「隔離」「規則」という機能によるものであり、これらの機能を分有する「スポーツ」はその顕著な事例ということになるのである。

こうしてスポーツは、現代社会を中心的に駆動

している「本能/原理」である「アゴン」を分有する活動類型であり、しかも他の社会的な諸活動から切り離されていることで、一種の理想的な活動形態あるいは範型として期待されるものとなっている。スポーツは、遊戯であろうとなかろうと「隔離」「規則」という要件において十分にこの意義を担うことができるのであり、スポーツが繰り返し言及されるのは、このようにしてカイヨワ遊戯論における社会分析の主要な論点となっているからである。

ただし、上の引用文にあるような、スポーツに期待されている徳目は前後の文脈から導かれないものを含んでおり、やや牽強付会之感があることは指摘しておく必要がある。改めてそれら徳目を整理すると、「フェア・プレイ」「寛容」「審判制度 (の尊重)」「敵 (の尊重)」、「判断が下れば敵同士と誠実に協働すること」といった記載があり、さらに「作法」や「平等の機会の下に殊勲をあげる」ことを理想とし、「尊敬でき、手を貸せる相手」を持つこと、そして「用いる手段は、あらかじめ合意に達した許されているもの」のみに限定し、「定められた場所と刻限」を守らねばならないこと、などが列挙されている (Caillois, 1967, pp.212-213; カイヨワ, 2014, p.182). このうち、たとえば「個人的な憎しみや怒みの情」を捨象した「新しい競争心」を持つこと、あるいは「判断が下れば敵同士と誠実に協働すること」などは、アゴンに認められた「隔離」「規則」という機能から導かれそうであるが、一方で「審判制度 (の尊重)」「フェア・プレイ」や「寛容」、「尊敬でき、手を貸せる相手」を持つことなどはそうではないだろう。たとえば「規則」の遵守は審判の判断を尊重することとは同義ではないし、先に見た「べてん師」の存在が「遊戯の活動の本質を少しも変えはしない」との指摘などからすれば (Caillois, 1967, p.104; カイヨワ, 2014, p.92), 「フェア・プレイ」や「寛容」などの徳目も、スポーツ活動の内的要件とは必然的な関係はないように思われるのである。

カイヨワにおいてスポーツは「計算の社会」の中で理想的ないし規範的な競争として位置付けら

れている。ただしその徳目には論理内在的には導かれなければならない要件が含まれている。

V おわりに

以上、本稿ではカイヨワの遊戯論『遊びと人間』を対象として、「スポーツ」に関する議論のアウトラインを描出してきた。

従来、スポーツ概念の説明原理として遊戯概念が注目され、カイヨワの遊戯論が繰り返し議論の俎上に載せられてきたが、両者が必ずしも概念的な包摂関係にないことが、カイヨワ「遊戯論」の論理において確認された。スポーツは、同著作中でひきつづき言及され続けており、本稿では、その意義を明らかにすべく行論の全体を瞥見しながらその論旨の抽出と整理を試みた。

その際、注目したのが著作の主題であり、これを観点としながら著作中でのスポーツの意義を整理してきた。著作の主題とは社会の分析であり、その際に方法概念として用いられていたのが、従来は遊戯の区分肢としてのみ目されていた「アゴン」「アレア」「ミミクリ」「イリンクス」という4つの「本能/原理」であった。本稿ではこれらを併せてスポーツ分析への観点として注目した。

「アゴン」などの4つの要件は、用語上は、ダブルミーニングであるが、「本能/原理」としてのそれは、遊戯に限らずさまざまな活動を駆動する内在的な要件として再定位されていた。その際にスポーツは、再び「アゴン」に分類されており、「社会の余白にある文化的形態」に割り当てられていた。またスポーツは、「計算の社会」に分類される社会にあっては「本能/原理」としての「アゴン」が受肉した理想的な活動形態と目され、社会全体のあり方に対する1つの規範であることが期待されていた。

このようにスポーツは、著作の全体において重層的な意義を担っていることが明らかとなった。本稿は、カイヨワ遊戯論におけるスポーツへの言及の実態に関心を寄せてきたが、以上のように、その論理の概要を素描できたのである。

ただし、いくつかの論点が残されている。たと

えば本稿での行論において、スポーツが概念上、遊戯とは異なるものであることが示されたが、同時にスポーツの何たるかを追求するための新たな端緒も示された。たとえば「隔離」や「規則」は、元来、遊戯概念の構成要件と目されてきたが、スポーツなど遊戯ではないかたちで行われうる活動類型にも通底することが確認されたのであり、スポーツの類概念の候補として新たに「文化的形態」が浮上している。またカイヨワのスポーツ観にはその根拠を内在的に見定めるのが難しい要件が含まれており、本稿の方法論的射程の及ばない論件であった。今後の課題としては、以上の論件や、本稿で概観するとどまった各トピックスを掘り下げていくことが挙げられる。

謝辞

本研究は JSPS 科研費 20K11388 の助成を受けたものです。

注

注1) 遊戯の捉え方については Drewe (2003); ドゥルー (2012) にも同様の見解が見られる。

注2) ただしカイヨワの遊戯の定義や分類法が論理的に適切性を欠いていることはすでに指摘されておりである。小川 (2001) を参照。

注3) カイヨワ遊戯論では、上述の4つの区分肢と交差する区分として「パイディア paidia」と「ルドゥス ludus」があり、「表1」では欄内の左端に記載され、各欄の分類項の配置にある種の濃淡を与えている。本文の記述によれば (Caillois, 1967, p.75-; カイヨワ, 2014, p.67-), 「パイディア」は4区分肢が生じる以前にすでに成立しており、そこに「ルドゥス」の働きが加わることで初めて「アゴン」などの4区分肢が生じるとされている。つまり「パイディア」と「ルドゥス」はいずれも、元来4区分肢に内属するのではなく、それら区分の外側にあつて、多様な遊戯に通底する基盤的要件となっているというべきである。端的に言えば、「パイディア」が原初的な遊戯であるとするれば、「ルドゥス」は遊戯を派生的に展開させる創造的動因ともいうべきものであり、4区分肢とは異なる準位で遊戯を独自に区分している。したがってまた、一部の論者が「ルドゥス」に「競技」との訳語を与えているのは、あまり適切ではないだろう。

注4) スポーツを遊戯と捉える議論においてしばしば見られるのが、遊戯として始まったスポーツのうちにその本質を喪失してしまったとする、いわば規範論

- 的な見解である。近年ではDrewe (2003; ドゥルー, 2012)の著作に見ることができる。一方、文意がやや不明確ながら山口(2004, p.164)は、カイヨフにおいてスポーツが「変質し墮落する」恐れが表明されている、との理解を示している。しかし本論で見られるようにこうした見解は成り立たない。
- 注5) ただし西村(1989)は自らの著作の関心において、カイヨフの社会学の分析・検討には進んでいない。また、以降の行論に明らかなようにカイヨフは「基本カテゴリー」自体によって分析を行っているのではない。
- 注6 「文化的形態“*formes culturelles*”」という術語は、遊戯論では「表2」以外には見出すことはできなかった。近い表現としては“*des formes de culture*”と“*des formes particulières de culture*”が1例ずつ認められるが、前者が第一部「四」、後者は第二部「八」の注にあり、文脈が離れすぎている。
- 注7) 加用(2013, とくにp.77)は、遊戯の成立には「本能/原理」と「隔離」で十分と見ているが、本稿での行論に明らかなように、この解釈はやや勇み足と思われる。
- 注8) 関係する記述として、「遊戯の構造と実用の構造とはしばしば同一である。しかし、それらが秩序づけているそれぞれの活動は、一定の時と場所においては、相互に還元できない。これらの活動は常に両立しない分野で行われるものだからである」という言及も見られる(Caillois, 1967, p.136; カイヨフ, 2014, p.119)。なお、ここにいう「実用」は、既出の「現実の人間関係」や「日常生活」と対応していると見られるが、それらは「本能/原理」の同一性にもかかわらず、「相互に還元」することはできないのであり、これら「時と場所」に関する要件が、さまざまな種類の活動を分岐的に成立させている、ということができる。
- 注9) ここでの指摘を文字通りに解するならば遊戯は「文化的形態」であれ「制度的形態」であれ、いずれに依拠しても成立することができるということになりそうである。たとえば、他の箇所では「社会の基本的な制度」が「移転」や「格下げ」によって「遊戯」として実践されるとの言及があり、事例として「仮面」や「サッカー」が挙げられている。当初、社会の「不可欠の部分」だったこれらの活動は「本質」を変えないままに「社会的な機能」を変えることがあるとされているのである(Caillois, 1967, p.126-127; カイヨフ, 2014, p.111)。
- 注10) 別の箇所では「アゴン」は、現実社会の中で「効力のある唯一のもの」と述べられている(Caillois, 1967, p.304; カイヨフ, 2014, p.257)。
- augmentée). Gallimard.
- カイヨフ: 清水幾太郎・霧生和夫訳(1970) 遊びと人間。岩波書店。
- カイヨフ: 多田道太郎・塚崎幹夫訳(2014) 遊びと人間(第32刷)。講談社学術文庫。
- Drewe, S. B. (2003) WHY SPORT? -An introduction to the Philosophy of Sport. Thompson Educational Publishing inc.
- ドゥルー: 川谷茂樹訳(2012) スポーツ哲学の入門—スポーツの本質と倫理的諸問題—。ナカニシヤ出版。
- 樋口聡(1992) スポーツと労働をめぐる遊戯論的考察—リガウアとゲートマンを越えて—。広島大学教育学部紀要 第2部, 41: 167-176。
- 加用文男(2013) 余暇論の呪縛—ジャック・アンリオからみたホイジングとカイヨフ—。心理科学, 34(1): 68-83。
- 川谷茂樹(2011) スポーツ倫理学講義(第5刷)。ナカニシヤ出版。
- 岸本晴雄(1999) <遊びと人間> その人間学的検討にむけて—ホイジングとカイヨフに立ち返って—。日本福祉大学研究紀要, 100(2): 81-126。
- 丸山富雄編著(2003) スポーツ社会学ノート 現代スポーツ論。中央法規。
- 松田恵示(2017) カイヨフが政治とスポーツの関係を語れば。体育の科学, 67(11): 775-779。
- 西村秀樹(2012) 遊びとスポーツ。井上俊・菊幸一編著, よくわかるスポーツ文化論。ミネルヴァ書房, pp.82-83。
- 西村清和(1989) 遊びの現象学。勁草書房。
- 大貫義久・白根裕里枝・菅沢龍文・中釜浩一(2016) 改訂版 論理学の初歩(第4刷)。粹出版社。
- 小川純生(2001) カイヨフの遊び概念と消費者行動。経営研究所論集, 24: 293-311。
- Osterhoudt, R. G. (1977) The term sport—Some thoughts on a proper name. International Journal of physical education, 14(2): 11-16。
- 佐藤臣彦(2004) 遊びとは何か。中村敏雄・高橋健夫編著, 体育原理講義。大修館書店, pp.45-55。
- 高岡英氣(2013) 「プロスポーツ」の概念的考察。筑波大学体育学紀要, 36: 35-47。
- 竹之下休蔵(1972) プレイ・スポーツ・体育論。大修館書店。
- 山口裕貴(2004) 体育的見地におけるカイヨフの遊戯論に関する一考察。早稲田大学大学院教育学研究科紀要 別冊, 11(2): 159-170。

(2022年9月29日受付)
(2023年3月9日受理)

文 献

Caillois, R. (1967) Les jeux et les hommes (édition revue et

Advance Publication by J-STAGE

Published online 2023/3/21