

スポーツのエートス再考 ——「決定」について——*

川谷茂樹

概要

The aim of this paper is to reconsider the relation between victory or defeat in a contest or a game of sport and athletic superiority of the participants and to make clear the implication that the former decides the latter. In his noted essay related to the same topic, Nicholas Dixon regards victory or winning as “an operational definition” of athletic superiority of an athlete or a team. Our examination of his argument clarifies the point that it would bring about a kind of skepticism with respect to any decision of athletic superiority by winning of contest. This kind of skepticism results in the failure to decide that any winner is superior and its practical effect to our ordinary concept of sport would obviously be very destructive.

If we are to avoid such kind of skepticism and such conclusion, then we must think that the particular contest of sport *creatively* decides athletic superiority of an athlete or a team. Athletic superiority of an athlete or a team wouldn't exist preceding a contest or independently of it as such, but be *generated through* it for the first time. When victory or defeat in a contest is determined legitimately or according to the rules of the game, therefore, we must admit that athletic superiority of the participants in it could be decided legitimately as well, that is, “the winner *is* superior”. The ethos of sport, in other words, the intrinsic goal of sport can be thought as “the decision of athletic superiority in terms of victory or defeat” and it could have the four different following decisions, though partially implicitly: 1/the decision that it is precisely through victory or defeat of a contest that athletic superiority of the participants could be decided, 2/the decision how victory and defeat of a game are to be decided (the decision of the rules of the game), 3/the determination of winning and losing in terms of the rules, 4/the decision which player or team is superior.

Keywords: スポーツのエートス, 勝利, 強さ(競技上の優越性), ディクソン, 操作上の定義

* CAP Vol. 4 (2012-2013) pp. 65-78. 受理日: 2011.11.7 採用日: 2012.7.30 採用カテゴリ: 研究論文(原著論文) 掲載日: 2012.11.26.

1 はじめに

ニコラス・ディクソンは「勝利と競技上の優越性について(On Winning and Athletic Superiority)」^{*1}という論文でプレーオフ制度を批判している。プレーオフのような短期決戦では、競技上の優越性(athletic superiority)以外のさまざまな攪乱要因によって優勝者が決まってしまう可能性が相対的に高くなるという理由からである。ディクソンが挙げている攪乱要因とは、誤審、不正行為、ゲームズマンシップ(反則ぎりぎりの行為、心理的駆け引きのための暴言、プロフェッショナルファウルなど^{*2})、不運、優れた競技者やチームがたまたまその日調子が悪かったことなどである。ディクソンによれば、これらを主たる要因として決定された勝敗という結果は、「それらのチームの相対的な競技上の卓越性に関する正確な指標(an accurate indicator of the relative athletic excellence of the teams)」(p. 233)として機能していない^{*3}。つまり、勝者＝強者という等式が成立しない。そして「競技スポーツの中心目的の一つ(a central purpose of competitive sport)」(p. 220)が試合の勝敗によって「どちらのチームあるいは選手が優越しているのかを規定する(determines which team or player is superior)」(ibid. 強調は原著者による)ことであるならば、上記のようなケースではどちらが強いかが決まらず^{*4}、試合の目的が達成されなかった、したがって試合をやった意味がないということになる。短期決戦によって優勝を決定するやり方は、このような、試合として失敗した(failed)試合を誘発しがちであり、採用されるべきではないというのが、ディクソンの趣旨である。

本稿はプレーオフ制度の是非を直接論じるものではないが、ディクソンのこうした議論がどのような根拠に基づいているのかを検討することを通じて(第2節)、勝利と競技上の優越性(強さ)との関係を問い直し(第3節・第4節)、「勝敗の決着による強さの決定」というスポーツのエートス^{*5}の含意を明らかにしたい^{*6}

^{*1} Dixon [1999]. なお本稿では、この論文からの引用は本文中に頁数のみを示す。ちなみにこの論文は本稿が取り扱う問題に関する基本的業績と目されている。そのことは、本稿で参照した *Philosophy of Sport* の他にも以下の二冊のアンソロジーにおいて転載されているという事実によっても示されている。Morgan, W.J., Meier, K.V., Schneider, A.J. (eds.), *Ethics in Sport*, Human Kinetics, 2001, pp. 49-70, Boxill, J. (ed.), *Sports Ethics*, Blackwell Publishing, 2003, pp. 116-129.

^{*2} スポーツマンシップとは区別される、ゲームズマンシップ(gamesmanship)については、次も参照。Nlandu [2008], pp. 80-81. そこでは本稿が検討するディクソンの論文も援用しつつ、(ルール範囲内でありあらゆる手段で勝利を追求する)ゲームズマンシップとは要するに、「スポーツの目的として勝利だけを重視する」のだから、「ゲームの精神の意図的な破壊(deliberate violation of the spirit of the game)」であり、ダメな(poor)スポーツマンシップを帰結するとされている。この問題は本稿の直接の主題ではないが、われわれの議論は間接的に、このゲームズマンシップ、すなわち勝利至上主義はプレイヤーとして当然の態度である(むしろ、いわばスポーツ的スポーツマンシップである)ことを示すことになるだろう。

^{*3} 同様の見解はたとえば次にも見られる。「「不当な(undeserved)」ゴールポジションによって達成された勝利にはまったく意義はないだろう」。Nlandu [2008], p. 76.

^{*4} 本稿における「強さ」という日本語は、ディクソンの「競技上の優越性(卓越性)」と同義である。スポーツでは速さ、力強さ、巧みさ、美しさ、正確さ、敏捷さなど相互にまったく異なる卓越性が競われるが、「強い」という日本語はスポーツ的卓越性の総称として使用されている。北島康介もなでしこジャパンも浅田真央もみんな、「強い」という言葉で一括できてしまう。このようにいわば言語的アクロバットが可能なのは、スポーツにおける卓越性＝強さが、勝敗の帰属単位(個人スポーツの場合は個人、チームスポーツではチーム)の属性だからである。川谷[2002], 161-162 頁, および川谷[2005], 54-55 頁も参照。

^{*5} 「ゲームのエートス(the ethos of games)」という概念はもともと、D'Agostino [1981]において提出されたものである。ダ

(第5節・第6節)。

2 「操作上の定義」

ディクソンは対戦相手の不運 (bad luck) によって得られた勝利も競技上の優越性を示すものではなく、「その名に値しない勝利 (undeserved victory)」(p. 220), 「空虚な勝利 (hollow victory)」(p. 222) とみなす^{*7}。ディクソンによれば, そもそも試合の勝敗は競技上の優越性を示すものであるにもかかわらず, なぜこのような事態が起こりうるのか。ディクソンはこれに対して, 試合の勝敗は競技上の優越性の「操作上の定義 (operational definition)」(p. 227) にすぎないからだと説明する。

「操作上の定義」とはディクソンによれば, 「一般的に, 日常的には曖昧かつ複雑な仕方で使用されている概念に対して, クリアかつ客観的に確かめることができる規準 (criteria) を提供する」(ibid.)。操作上の定義はしたがって「それが置き換える日常的概念のすべての含意を充たしているわけではなく, 両者の間に食い違いがあつて当然である」(ibid.) とされる。スポーツの勝敗が操作上の定義であるというディクソンの主張の含意を, 次のように敷衍することができよう。——スポーツの競技者やチームの「競技上の優越性」, すなわち「強さ」について, われわれは何らかの漠然とした考えを抱いている。しかしそれは公共的に確認しうる規準によって確かめられたものではない。したがってこのままでは, 本当はどちらが強いのか, 誰が一番強いのかはわからない。そこでそれを公共的かつ一意的に確認するための手段として, 試合というツールが利用される。試合に勝った方が強いということに決める (define) のである。そのさい勝敗は一定のルールに基づいて決定される。ルールをどう操作するかによって, 勝敗が左右される。こうしてわれわれはスポーツにおける「強さ」を公共的に判定しうるようになったが, しかしそれはあくまでも一定のルールの下での勝利によって代理・表象されたものにすぎない。つまり勝利が強さの代理・表象に失敗する可能性は常に存在する。その可能性を最終的に排除しえないという点が, 操作上の定義がもつ本質的な限界である——。

それでは, 試合の勝敗が強さを「定義する」のに失敗するのは, どのようなケースなのか。ディクソンは上

ゴスティノはこれを「当のゲームのルールを具体的な状況でどう適用すべきかを規定する, 非公式かつ暗黙の一連の慣行 (set of unofficial, implicit conventions which determine how the rules of that game are to be applied in concrete circumstances)」(p. 49) と言う。本稿ではダゴスティノのこのエートス概念を拡張して, 当のスポーツの内在的目的, さらにスポーツそのものの内在的目的という意味で使っている。スポーツの内在的目的とはスポーツによってのみ達成される目的であり, 外在的目的とはスポーツ以外の手段によっても達成される目的である。「当のスポーツの本性 (the nature of the game)」という観点については, たとえば次を参照。Butcher and Schneider [1998], p. 25.

^{*6} ディクソン論文の中心的論点も勝敗による強さの「決定」のあり方である。当該論文冒頭に掲げられた問いはまさしくそのことを示している。「スポーツ競技の試合においてどちらのチームないし選手が強いかを, われわれはいかにして決定する (decide) のだろうか」(p. 49, 強調は引用者による)。

^{*7} ディクソンは, 暴言 (trash talking) を論じた, サマーズに対するリブライ論文 (2008 年) でも類似の見解を述べている。「運で勝敗が決まるゲームに勝ってもそれは (winning at games of chance) 最小限の満足しかもたらさない。なぜならわれわれはその勝利が自らの卓越性の結果ではないと知っているからだ。同様に, 審判に賄賂を与えて勝利しても空虚 (hollow) だろうし, 満足感はないだろう。というのも, その勝利はわれわれ自身の競技上の達成を反映していないからである」。Dixon [2008], p. 92.

記のとおり「運」やあるいは「調子のわるさ」によって勝敗が決定した試合も、勝敗が強さの定義(規定)に失敗したケースだとみなす。誤審や不正行為が勝敗の決定要因となった試合では、勝敗を規定するためのルールが正確に適用されなかった(操作の失敗=計算ミス)と考えることができるが、運や調子のわるさが勝敗の決定要因となった試合においては、その意味での失敗はないと想定されている。勝敗を決めるルールが「正しく」適用された、つまりルールに従って勝敗が正しく決定されたにもかかわらず、試合がその目的(強さの決定)を果たせなかったというケースを、ディクソンはなぜ認めることができるのだろうか。この問いに対するディクソンの最終的な解答は、そうしたケースにおいて勝敗を決定したのは競技上の卓越性ではない、競技上の卓越性とはわれわれがコントロールしうる要因(「対戦相手よりすぐれた競技上の技能や戦略や精神的タフネスを示すこと」(p. 233))のみによって決定される、というものである。逆に言えば、われわれがコントロールできない要因(たとえば運)によって勝敗が決定した試合はすべて、それによって強さが決定されなかった、失敗した試合なのである。

後にディクソン自らが「競技能力主義(athletic meritocracy)」と規定することになるこうした立場の批判的検討は、本稿の主眼ではない。本稿がむしろ注目するのは、こうした立場をディクソンが持ち出してくる根拠である。ディクソンは次のように述べる。勝利という操作上の定義に対する「わたしの批判は、競技上の卓越性についての直観的かつ日常的概念という観点からなされている」(p. 228)。翻ってディクソンの能力主義的主張は、ありうる一つの、「競技上の卓越性についての直観的かつ日常的概念(the intuitive, everyday concept of athletic excellence)」にすぎない。平たく言えば、「たまたま運がよくて勝ってもそれは自分の力で勝ったのではないのだから、強いということにはならないだろう」という、それ自体は決して突飛ではない直観にディクソンは依拠している。それゆえ、勝敗がルールに基づいて正しく決定されたかどうかは、ディクソンにおいては、強さの決定的な判定規準ではありえない。勝利はたんなる操作上の定義にすぎず、それが代理する強さの直観的・日常的概念と乖離した場合は、後者が優先されなければならない。「日常的概念とその操作上の定義の乖離があまりにも大きい場合、その定義の妥当性が疑わしい」(ibid.)のだから。

だが、このようにディクソンに従って強さの日常的概念・直観的概念に依拠するかが、試合の勝敗によって強さを決定することは原理的に、したがって永遠に不可能であろう。試合の勝敗が操作上の定義として有効に機能したかどうか、ディクソンが述べるとおり、強さの日常的概念と一致するかどうかによってしか確かめられないのであれば、試合をやってもやらなくても結論は同じである。直観と乖離した結果が出たら、直観の方が正しいと予め断定されているのだから。だが、そもそも操作上の定義が導入されたのは、まさしくその「強さ」に関する直観が本質的に「曖昧」、言い換えると「未規定的」だからであった。それに対して客観的にクリアな規準を与えるものとして操作上の定義が導入されたのであるにもかかわらず、その定義の妥当性を再び「曖昧な」直観的・日常的概念との整合性によって確かめるというのは明らかに不合理である。したがってディクソンの議論を額面どおりに受け取るならば、試合の勝敗によって強さを決定すること自体、原理的に不可能だと認めるほかないだろう。言い換えると、どんな試合も、それによって強さが決定された、したがって「勝った方が強い」と厳密な意味で主張することはできない。ディクソンは、試合の結果が強さに対するわれわれの直観と一致した場合は「勝った方が強い」と言えるとしているが、

競技上の優越性の最終的な参照項がわれわれの漠然たる直観に求められているのであるかぎり、試合の結果にはわれわれの直観を修正する力はない。試合というツールはディクソンの議論においては、単なる遊び駒になってしまう。あるいはせいぜい、われわれの直観を追認する手続きにすぎない。つまり、その結果が直観に合致している場合は正しく、合致しない場合は間違っているということだ。だがそもそも、直観だけではどちらが本当に強いかは分からないからこそ、それを客観的に示すことができるツールとして、試合というものが導入されたのである。ディクソンはこの出発点を認めつつも、試合の機能を不当に低く見積もり、直観に対して過大な役割を背負わせることによって、結局のところ元の木阿弥に陥っている。結果ディクソンは、スポーツの試合とその勝敗に対して、元来それに期待されていた役割(強さの決定)を与えることに、端的に失敗している。

だが以上は、ディクソンの議論のもっぱら形式的側面に関わる批判である。試合の勝敗という操作上の定義がどのような特質を有するのかという問題、あるいは強さに関するわれわれの直観の内実という問題に関連して、ディクソンは非常に興味深いアナロジーを提示している。スポーツにおける試合の勝敗以外の「操作上の定義」の実例としてディクソンが挙げているのは、IQテストと司法判決である。IQテストは「知性」、司法判決は「犯罪事実」に関する操作上の定義である。この二つの具体的な操作上の定義の検討によって明らかになるのは、操作上の定義の次の二つの特徴である。一つは、操作上の定義はそれが規定しようとする直観的・日常的概念に対して、特権性をもたない。たとえばIQテストは「知性」に関してありうる、さまざまな操作上の定義の一つにすぎない。IQが高いというだけでは知性が高いということにはならないからだ。もう一つの特徴は、操作上の定義と実在(事実)が乖離・対立した場合に優先されるのは後者だということである。たとえば「無罪」判決が出たとしても、もし実際に犯罪を犯したのであれば、本当は「有罪」である。そしてディクソンは、試合の勝敗という操作上の定義もこの二つの特徴をもつと考えている。このアナロジーに従うならば、試合の勝敗は(IQテスト同様)競技上の優越性に関してありうる、さまざまな操作上の定義の一つに過ぎず、特権性をもたない。また、試合に勝ったとしても、本当は「弱い」のであれば、「強い」と言えない。つまり、判決から独立に犯罪事実というものが存在するのと同様、試合の勝敗から独立に「強さ」というものが存在する。

以上をまとめると次のようになる。——それぞれの競技者ないしチームの「強さ」は試合に先行して実在しており、どちらが強いのかも実在的には決定済みである。だがそのままではそのことがわれわれにはわからない、つまりそれを客観的に確かめるべきがないので、試合の勝敗によって認識論的にそれを確かめようとする。しかしそれはあくまでもありうる一つ的手段にすぎず、特権性をもたない。他の認識論的確認手段によって試合の勝敗による強さの決定を撤回することが原理的に可能である。——ディクソンの議論における、強さに関する直観的・日常的概念の内実はこのようなものであり、そこでは試合の勝敗は「強さ」に関する、特権性をもたない単なる一つの、しかも原理的に不完全な認識論的確認手段にすぎない。

この議論は、先ほどの問題点を強化こそすれ、決して解消しえない。試合の勝敗から独立に、競技者の強さが(その序列も含めて)実在的に決定されており、それを認識論的に確認する手段としては、試合という原理的に不完全なツールしか与えられていないのであれば、その認識(試合の勝敗)が実在(強さ)と一致しているという保証は決して得られないだろう。試合から独立する強さの実在をディクソンのように認めて

しまうと、われわれは、どんな試合の結果に対しても、それは実在する強さを正確に反映したものではないと言いつけることができる。ディクソンが、「運」や「調子のわるさ」によって勝敗が「正しく」決定した試合によっても、強さが「正しく」決まっていまいと主張するとき、その兆候が如実に現れている。そういうことが言えるのであれば、たとえば演技の順番や開催地や開催時間による有利不利、またそれぞれの選手の競技環境という条件も、強さの正確な決定に対する攪乱要因とみなされざるをえないだろう。そしてこのような「攪乱要因」がほとんど無限にありうることを、言い換えると決して根絶できないことは自明である。それゆえ、試合によっては強者は永遠に「決まらない」。形式面と内容面のいずれにおいても、ディクソンの議論を首尾一貫させるなら、試合の勝敗によって強さを決定することは原理的に不可能だと結論すべきであろう。

3 創造的決定

スポーツにおける強さの決定に関するこの種の全面的懐疑論にどう対処すべきかということはさておき、この結論が、少なくともわれわれの日常的スポーツ理解に対して非常に破壊的であることは言うまでもない。スポーツの試合は強さの決定をその中心的目的としているにもかかわらず、それが決して成就されないのだとすると、「勝った A が強い」というわれわれの経験的判断は厳密な意味では成立しないということになる。試合の勝敗による強さの決定はすべて、厳密な意味では疑わしい。ディクソンの議論は本質的に（ディクソン自身の意図にかかわらず）、試合の勝敗による強さの「決定」そのもの、したがってスポーツのエートスそのものを否定する議論である。たとえばディクソンが依拠している「競技能力主義」という思想によっても、この決定を担保することはできない。個々の試合において競技者がコントロールしうる要因のみで勝敗が決定されたかどうかなどということは、決して分からないからだ。言い換えると、競技者が自らコントロールしえない要因がその勝敗に影響を与えなかったという証明は不可能である。ということは、そのような「攪乱要因」によって勝敗が決定されたのではないかという懐疑は、原理的に払拭しえない。

以下では、この種の懐疑論と正面から対決するのではなく、スポーツの強さの決定をどのように捉えれば、この種の懐疑論に陥らずにすむのかという筋道で議論を展開する。言い換えると、「勝った A が強い」という日常的・経験的判断を正当化しうるのは、果たしてどのような考え方なのだろうか。問いをこのように設定すると、ディクソンの議論がすでに（いわば反面教師として）一つのヒントを与えてくれていることがわかる。それは、試合に先行してそれから独立に実在する「強さ」という想定である。すでに見たとおり、これこそが懐疑を生み出す根源だと考えられる。では、この種の想定をせずに試合の勝敗と強さの関係を再考すると、それはどのような相貌を呈するであろうか。

スポーツにおける「強さ」が試合に先行してそれから独立に実在するものではない、だが単に名目的なものでもなく、何らかの仕方で「ある」のだとすると、それは試合を通じて生み出されると考えるほかないだろう。たとえばマラソンの強さは、マラソンの試合に先行してそれから独立にランナーに備わっているものではない。むしろ、心肺能力や脚力などの値を測定すれば、どの程度のタイムで走れるか、試合に先立っておおよその予想はつく。だがそれらの能力は、マラソンの強さそのものではなく、それを可能にする素

材(デュナミス)にすぎない。それが他でもないマラソンの強さとして結実するか、現実化するかどうかは、マラソンを実際に走って見なければ決して分からない。言い換えると、マラソンの強さをランナーの身体的・心理的な諸々の適性に還元することはできない。それぞれのランナーのあらゆる適性を事前に完璧に分析して序列づけたところで、誰が勝つか、つまり誰が強いかは試合をやってみなければ分からない。それらの適性の値がどれほど突出していたとしても、試合で負けたランナーは、端的にマラソンが「弱い」のである。単純明快である。

もしそれぞれのランナーの強さが試合に先行的に決定されているのであれば、本当は強いランナーが(たまたま)負けること、あるいはその逆がありえることになる。その勝利は強さを正確に決定できなかった、その意味で失敗した試合であることになる。少なくともディクソンはそう考えている。しかしこれは本末転倒である。スポーツでは、(少なくとも勝敗が正しく決定された試合では)勝った者が強いのだ。マラソンに勝てば、それだけでマラソンが強いと言えるのであって、他には何の参照項も必要ない。試合の勝敗によって文字どおりすべてが決まる、これがスポーツにおける革命性である。それまで営々と積み重ねられてきた歴史を、たった一つの試合が塗り替えてしまうことがありうるのだ。

このように、試合に先行して実在する「強さ」という想定を拒否するならば、スポーツにおいてわれわれが認識しうる強さは、第一に、試合の勝敗から切り離せないのであり、したがって第二に、それぞれの試合(ないし一つのシーズン)に限定される、その場かぎりのマイクロな強さでしかない。マクロで確率論的な「強さ」すなわち勝率の高さは、このマイクロな強さ(勝利)の積み重ねによってのみ得られるという意味で、副次的なものである。スポーツの強さが生成する第一義的な場所は個々の試合であり、それ以外にはありえない。問題は、それがいかにして生成するのかということである。

スポーツの強さが試合に先行して実在するのではなく、試合を通じてのみ生成するということは、スポーツの試合が強さを「創造する」ということである。もちろんそれは、全くの「無からの創造」ではない。試合以前には強さの可能的「素材」にすぎなかったものが、試合を通じて、(たとえばマラソンの)強さとして結実・現実化する。したがって誰が強いかが予想することは当然できるが、実際にどうかということは、試合をやってみなければ決してわからないし、試合をやってみればわかる。単純に、勝った方が強いのである。この意味でスポーツの試合は、(IQ テストなどとは異なり)強さに関して認識論的特権性をもつ。それは試合とその勝敗が、単なる一つの認識論的確認手段ではなく、強さを創造的に決定するからである。しかしその強さは個々の試合(ないしシーズン)に限定された、その場かぎりの強さであるにすぎない。次にやってみればどちらが勝つかは、確率論的に、あるいは戦力(強さの素材)分析によって予想することは可能だが、厳密な意味では「わからない」。ウサイン・ボルトがフライングで失格になることだって現実に起こる。あの新しいルールの下で行われた、あの世界選手権にかぎっては、試合に「参加」はしたのに勝てなかったボルトは、強者ではなかった。これがスポーツである。「もし普通にスタートしていれば…」という、誰も考えたであろう反事実的条件節はせいぜい単なる悔恨の情を示しうるのみで、実質的には意味がない^{*8}。

^{*8} ディクソンはこの種の反事実的「イフ」を繰り返し語っている。「もしこのような[風や水たまりや審判などの]邪魔がなければ、たまたもこれらのシュートのうち一本でも数インチだけ内側にずれていれば、たまたも[相手のシュートが]たまたまディフェンダーに当たって方向が変わらなければ、そのチームが勝つだろう」(p. 227)。正しい計算に基づいて勝

ここにスポーツの試合というツールの存在意義と限界が同時に現れている。つまり、スポーツの試合を通じて強さが生成するのだとすると、試合をして勝敗が正しく決まれば必ず、どちらが強いのか、誰が強いのか決まる。これが、試合が行われる意義である。しかし、そこで決まる強さは、あくまでもその試合(ないしシーズン)に限定されたものであって、その時点でリセットされるにすぎない強さである。試合を実際にやってみればどちらが強いのか分かるということは、裏を返せば、実際にやらなければ決してわからないということである。だからたとえばモハメド・アリとマイク・タイソンのどちらが強いのかということは、もはや両者の試合は実現しないのだから、決して分からない(分からないからこそ空想の種が尽きることはない)。このように、スポーツが明らかにしうる強さとは極めて限定されたもの、その場かぎりのものにすぎない。それに過大な期待をかけるべきではない。

4 差異としての強さ

とはいえ、このように考えることによって始めて、スポーツの試合によって強さが有意義に決定されうると言える(強さの決定に関する全面的懐疑論を回避しうる)立脚点が確保される。だがここで改めて問われるべきは、試合によって強さが創造的に決定されるのだとすると、それが決定されない試合、すなわち失敗した試合がなぜ発生するのかということである。勝った方が強いと言えないようなケースがありうるのはなぜなのか。それは、強さがまさしく他の何ものでもなく、勝敗によって決定されるからである。勝敗が正しく決定されないケースがありうるかぎり、強さが正しく決まらないケースも常にありうる。

したがって試合の勝敗によって強さが決定されないケースとは、勝敗を決定するルール適用に瑕疵があるケースである(これは結局すべて「誤審」に包括されるだろう)。その場合はそもそも勝敗が正しく決定されていないのだから、勝敗によって決定される強さも正しく決定していない。だがディクソンが批判している「運」などのケースは勝敗が正しく決着しているのだから、強さも正しく決定しているとみなさねばならない。参加者がすべて勝利を追求しているという前提の下では(つまり「八百長」などが無いとすると)、ルールに従って正しく勝敗が決定されたすべてのケースにおいては、単純に「勝った方が強い」とみなすべきである。競技者全員が勝利を追求しているという前提の下では、「勝敗の(ルールに基づいた)正しい決着」が、強さの決定の必要十分条件である。いかなる理由によってであれ、このことを認めないことは、強さの決定に対する全面的懐疑論の軍門に下ることを意味する。

スポーツは勝敗の決着によって強さを決定する。これがスポーツのエートス(スポーツ以外のものによっては達成できない、スポーツ内在的目的)でありテロスである。スポーツはたんなる勝負事ではない。スポーツにおける勝利は、強さを決定する特権的な規準であるが、テロスではない。勝敗の決着は、強さを決定する手段にすぎない。したがってやはりスポーツのエートスは「勝敗の決着による強さの決定」である。勝敗が決着すれば、(通常は)自動的にどちらが強いのかも決まる。結果、勝者＝強者ということになる。勝敗の決定は、計算(ルールの適用)のみによって可能である。その計算の仕方を決めるのがゲームのデ

敗が決着したのであるかぎり、スポーツの試合においてこの種のイフは、それ自体が空虚な(hollow)繰り返りにすぎない。

ザインである*9。

だが、他の何ものでもなく試合の勝敗によって強さを決定することにするという決定は、計算によっては決して導出しえない。この決定は勝敗の決着とは異なり、計算(推論や論理やプログラム)によって、要するに理性的に導出しうる判断ではない。しかしこの飛躍的で無根拠な決定、すなわち試合の勝者を強者と(とりあえず)決定することにするという(とりあえずではない、決定的な)決定によってはじめて、スポーツのエートスが成立する。エートスとしての強さの決定は、このエートスの決定に依拠してなされる。スポーツを構成するのは、水準の異なるこの二つの決定である。強さの決定は一つの決断であり、すべての決断がそうであるように飛躍でもある。この決断・飛躍は、すべてのスポーツの試合において、「勝った A が強かった」というごくありきたりの判断というかたちで、その都度反復される。そしてこの飛躍こそが、強さを事後的に創造する。

以上のことから、勝利と強さの関係について一つの洞察が得られる。それは、勝利と強さのあいだに、根源的差異が存在するということである。スポーツは勝者を強者と「みなす」ことによってその断絶を飛び越える。しかし、この飛躍によって差異を無化することはできない。スポーツのエートスの記述が「勝敗の決着による強さの決定」という一見冗長な表現にならざるをえないのは、二つの異なる決定とその関係を一挙に表現する必要があるからである。スポーツは言うまでもなく勝負事であるが、スポーツで勝負をするのは、どちらが強いかを定めるためである。その意味では、スポーツにおける究極的価値は勝利ではなく、強さである。確実に勝つと「予想」しうる試合に対して競技者が意義を見出しにくいのは、それで勝っても自分の強さが十分に証明されないことが明らかだからである*10。スポーツは、勝利と強さの同一化(勝者＝強者)をテロスとする。しかし強さは完全に勝利に同一化・還元されることはない。勝利はスポーツの強さを代理・表象(represent)しうる唯一のものであるが、やはり代理・表象にすぎない*11。スポーツは勝敗によって強さを決定する(同一化する)と同時に、同一化しきれない差異＝余剰を産出する。勝利と強さの同一性と差異を同時に生み出す。差異・余剰としての強さは、決して同一化しきれない差異として、スポーツの他者であり、外部性である。スポーツはこのスポーツの他者・外部である強さを我有化・内在化しようとする運動であり、結果的に勝利と強さの同一性と差異そのものを永遠不斷に生み出し続けるシステムである。

この根源的差異・余剰としての強さが実体化されると、試合に先行して実在する「強さ」という仮象が発生する。スポーツの試合が強さを創造的に産出するとき、それはあたかも勝敗とは独立して強さがすでに存在していたかのごとくに産出される*12。これは、スポーツの試合(勝敗)における強さの決定が、それ自

*9 以上のエートス規定は、チェスや将棋などのいわゆる「マインド・スポーツ」にも妥当する。狭義の(身体能力の使用が不可欠な)スポーツにそれを限定するためには「身体的卓越性」という条件を付加すればよい。ディクソンは「競技上の(athletic)優越性」という言葉によって始めから狭義のスポーツに考察を限定しており、本稿もそれに従っている。

*10 「ゲームをプレイする唯一の目的が勝利であるならば、……つねに自分より圧倒的に劣る対戦相手を選ぶという戦略が採用されるであろう」(Hyland [1985], p. 85)。

*11 Delattre [1976]は、勝利を「象徴(symbol)」と呼んでいる。「勝利という象徴がその地位ないし意味をもつのは、それが競争における成功を表している(stand for)からに他ならない」(p. 75)。

*12 競技上の卓越性が「強かった」という過去形で現象せざるをえないという事態も、この一見したところの既在性を強化する。

身に還元できない余剰・差異を孕んでいることの、転倒した帰結の一つである。スポーツは強さを決定する営為であるが、その決定はつねに勝敗に還元できない余剰・差異を孕んでおり(だからこそ勝利と強さの差異も存在する)、その余剰・差異こそ、強さそれ自体・ほんとうの強さとして倒錯的に想定されているものの本体である^{*13}。

同一性の純化によってこの差異・余剰を完全に無化することは不可能である。というよりむしろ、無化の成功はスポーツそのものの破綻を意味する。なぜならそこでは勝利と強さの差異は失われ両者が一体化してしまい、結果的に強さの決定というスポーツのエートスが形骸化し、勝敗の決定にすぎないたんなるゲームへと頹落するからである。つまり、同一化の完成によってそのテロスに到達してしまった瞬間に、スポーツは自らの存在意義を失い破綻する。同一性の純化・徹底化によってかえって自壊するというこの危険は、スポーツに不可避免的に伴っている。逆に言えば、スポーツは総体として、むしろこうした余剰に依拠して成立している。一方に差異・余剰をゼロにする(強さの完全なる我有化・同一化)という欲望があり、他方に余剰を産み出し続ける(強さの完全なる我有化・同一化をどこまでも先送りする)という欲望がある。この二つの相反する欲望がスポーツを形づくっている。

5 デザインとプレイ

個々の試合を通じて得られる勝者＝強者という等式に対して異議申し立てが可能なのは、上述のとおり、計算(ルールの適用)の正しさに関してのみである。勝敗が正しい計算によって決着したのであれば、勝者＝強者であることを(とりあえず)認めなければならない。したがって「(たとえば運で勝っても)それはほんとうの強さではない」というディクソンの異議申し立ては無効である。しかし一方で、「われわれが知りたいのはこのような強さではない(これとは異なる強さである)」という主張は可能である。そのような別の強さを知るためには、勝敗の決着方法(計算方法)、つまりルールを変更するしかない。勝敗の決着の仕方を決定することは、ゲームをデザインすることである。どういう計算によって勝敗を決めるのかということが、デザインの課題である。このデザインによって、その競技において競われる強さの内容も異なってくる。ルールの変更とは、ゲームのデザインのやり直しである。だが、ゲームをどうデザインすべきかについての一義的な解は存在しない。それは強さに関する一義的な解が存在せず、さまざまな異なる強さがありうるにすぎないからである。ルール、すなわちゲームのデザインが変われば、競技の名前は同じでも、競われている強さの内実は変化している。

しかし、ゲームのデザインが本来規定不可能な「強さ」を規定しようとするものである以上、それはつねに何らかの差異・余剰を孕んだものにならざるをえない。言い換えれば、ゲームのデザイン(計算方法の決定)は、本来計算不可能なもの(強さ)を計算(勝利)にもたらそうとする営為であり、計算不可能な余剰を必然的に含意する。したがってルール(いかにして勝敗を決着するかという計算方法)の決定それ自身は、

^{*13} スポーツの試合の創造的機能に関して、大澤真幸の数学論(大澤[2005])に大いに触発された(表現をそのまま借用したところもある)。そこで論じられている数学的操作と数学的対象の関係は、本稿におけるスポーツの試合およびその勝敗と強さの関係と平行である。

本質的には計算の問題ではない。計算の仕方を決めるゲームのデザインそれ自体は、決して計算だけによって導かれるものではない。

したがって、プレイヤーによって争われるじっさいのゲームは必ずしもデザイナーの計算どおり運ぶわけではない。規則の体系としてのルールは、計算によってすみずみまでくまなく統御されているわけではないという意味で不透明性を含むので、デザイナーが想定した強さが必ずしも明らかにならないということがありうる。つまり、デザイナーには思いもよらない、計算外の勝ち方で勝ってしまう(あるいは計算外の負け方で負けてしまう)プレイヤーが必ず出てくる。しかし、勝敗が正しい計算によって決着したのであれば、それもまた一つの強さ(あるいは弱さ)であるとみなすほかない。試合とはプレイヤーの(ときにデザイナーの計算を超越する)創造性が発揮される場でもある。プレイヤーは、ゲームのデザインの隠された意義、デザイナーすら想定していない意義を暴露することができる。ゲームをプレイするとは、そのような自由かつ創造的な営みであり、それを可能にしているのが差異・余剰としての強さである。試合はプレイヤー同士の闘いの場であるが、同時にプレイヤーとデザイナーの闘いの場でもある。そしてデザイナーは強さに関する自らの理念を、ルール(勝敗を決着する計算方法)としてプレイヤーに提示してしまえば、それ以上何かを強制することはできない。試合では(審判＝ルールの守護者以外)誰もプレイヤーに手出しできない。プレイヤーによる、いわば新たなゲームのデザインをデザイナーは甘受するほかない。

そして、プレイヤーは試合では、ルールのもとで可能なあらゆる手段を講じて勝利を追求するだけである。デザイナー発の強さの理念に規制されなければならない理由は、プレイヤーにはない。なぜなら、すでにデザインの作業は終了しており、そうやってデザインされた試合の勝者こそ強者にほかならないのだから。つまり勝利のみが強さの証明たりうるのであり、プレイヤーが勝利至上主義者であるのは当然である。これはしばしば批判されるが、決してテロスとしての強さよりも勝利を不当に重視したことの帰結ではない。プレイヤーが強さを獲得しうるためには、勝利を獲得する以外の方途は存在しない。プレイヤーは、自らのテロスとして強さを追求するかぎり、勝利至上主義者たらざるをえない。そしてこの態度こそが、試合の勝敗によって強さを決定するというスポーツのエートスを尊重した、プレイヤーの正しいあり方(いわばスポーツ的スポーツマンシップ)である*14。

いずれにせよスポーツが明らかにしうる強さは、その日(そのシーズン)、その場所、そのルールのもとでの、その場かぎりの強さにすぎない。しかしその後どれほど敗北しようが、いくらルールが変わろうが、その場そのときの勝者が強かったという「事実」は(その決定がキャンセルされないかぎり、ひよっとすると永遠に)残り続ける。競技者は一つの試合(ないしシーズン)に勝利することによって、永遠を手に入れる可能性がある。もしかすると競技者は、この刹那的ではかない永遠を求めて試合に赴くのであろうか。

*14 この種の議論に対してディクソンは別の論文(Dixon [2008])で、本稿で批判的に検討した議論に加えて、ゲーム内部的目的(lusory goal)とゲーム前提的目的(prelusory goal)との区別というバーナード・スーツのよく知られた議論をも援用して反論している(pp. 91-92)。ディクソンのこの議論は、スーツの議論がディクソンの立場を必ずしも支持するものではないという問題と、スーツの議論そのものの不透明さという異なる二つの問題を孕んでいると考えられるが、詳細な検討は他日を期す。スーツの議論についてはたとえば Suits [1973], Suits [1978], esp. pp.48-55, Schneider and Butcher [1997], および Vossen [2008]を参照。

6 四つの決定

スポーツのエートスは「勝敗の決着による強さの決定」である。勝敗と強さという二つの異なる「決定」がスポーツには存在する。だがここまでの議論全体を踏まえると、さらに位相を異にする二つの決定がこのエートスの背後で働いていることになる。一つは勝敗の決定方法の決定(ゲームのデザイン)であり、もう一つは勝敗によって強さを決定するということの決定である。上記の表現に含意されている、以下の四つの決定を区別しなければならない。

決定 1: ゲームの勝敗によって強さを決定するという決定

決定 2: 勝敗の決定方法(ルール)の決定(ゲームのデザイン)

決定 3: ルールに基づく勝敗の決定

決定 4: 強者の(とりあえずの)決定

「勝敗の決着による強さの決定」というスポーツのエートスにおいて明示的に表現されているのは、決定 3 と決定 4 である。だがこの二つの決定の関係の決定(決定 1)も、「による」という言葉によって同時に表現されている。そして先述のとおり、決定 1 は本質的に無根拠で計算不可能な決断(decision)である。この無根拠な決断こそが、スポーツにおける根源的で決定的な決定である。個々の試合において、決定 3 から決定 4 が自動的に導出されるのは、その背後で決定 1 が作用しているからである。そして決定 4 を俟ってはじめて、スポーツのテロスが成就される。

決定 3 は、計算(ルールの適用)に基づく勝敗の規定(determination)である。そして決定 4 は決定 3(および決定 1)によって「勝者=強者」として(とりあえず)導出される。その意味で(たんなる計算である)決定 3 から決定 4 を導出することは、決定 1 のその都度の反復であり、たんなる計算ではない。一方、強さを決定する必要のない、勝敗を決着するだけのたんなるゲームは、決定 1 と決定 4 を必要とせず、決定 2 および決定 3 で完結しうる。そのすべては計算可能な領域にある。

しかしスポーツにおける決定 2 については、少々事情が異なる。すでに論じたとおり、スポーツというゲームのデザインにおいては、強さという計算不可能な余剰を想定せざるをえないからである。言い換えると、決定 2 は決定 1 に従属しているからである。したがってスポーツにおける決定 2 の位相、すなわちスポーツというゲームのデザインは、たんなる計算の問題ではない。一方決定 3 は、純然たる計算の領域であり、計算の正しさだけが問題となりうる。

それではこの四つの決定の主体はそれぞれ何だろうか。決定 2 の主体はゲームのデザイナー(ルールの制定者)である。また決定 3 の、すなわち計算の主体はたとえばジャッジやレフェリーであるが、本質的にはルールそのものである。そして決定 4 は決定 3 から自動的に導出されるのであるかぎり、そのために特定の主体を必要とはしない。では、スポーツにおける根源的決定、言い換えるとスポーツそのものを決定的に決定する決定である、決定 1 の主体は誰なのか。おそらく誰でもないだろう。そもそも主体を想定すること自体が的外れなのかもしれないが、それをあえて主体として表象するならば、スポーツの〈神〉としか言えないだろう。だとすると、「勝った A が強い」という、個々の試合(ないしシーズン)におけるわれわれの経験的判斷そのものにおいて、スポーツの〈神〉による根源的決定がその都度反復されているのだら

う。

スポーツは以上のような、四つの異なる決定によって重層的に決定されている。これが、「勝敗の決着による強さの決定」という表現において潜在的に含意されていた事柄の(とりあえずの)全体像である。

付記

本稿は、北海道体育学会、北海道大学応用倫理研究会および応用哲学会における口頭発表に由来している。有益なコメントや質問をくださった多くの方々に、この場をお借りしてお礼申し上げます。

参考文献

- [1] Butcher, R. and Schneider, A. [1998], Fair Play As Respect for the Game, *Ethics in Sport*, edited by Morgan, W.J. and Meier, K.V. and Schneider, A., Human Kinetics, 2001, pp.21-48, reprinted from *Journal of the Philosophy of Sport*, 25, 1998, pp.1-22.
- [2] D'Agostino, F. [1981], The Ethos of Games, *Philosophic Inquiry in Sport* (2nd edition), edited by William J. Morgan and Klaus V. Meier, Human Kinetics, 1995, pp.42-49, reprinted from *Journal of the Philosophy of Sport*, 8, 1981, pp.7-18.
- [3] Delattre, E.J. [1976], Some Reflections on Success and Failure in Competitive Athletics, *Ethics in Sport*, edited by Morgan, W.J. and Meier, K.V. and Schneider, A., Human Kinetics, 2001, pp.71-79, reprinted from *Journal of the Philosophy of Sport*, 2, 1976, pp.133-139.
- [4] Derrida, J. [1994], *Force de loi*, Paris, 1994. (邦訳: 堅田研一訳『法の力』, 法政大学出版, 1999年)
- [5] Dixon, N. [1999], On Winning and Athletic Superiority, in: Holowchak, M.A. (ed.), *Philosophy of Sport: critical readings, crucial issues*, New Jersey, 2002, pp. 220-234, reprinted from: *Journal of the Philosophy of Sport*, 26, 1999, pp.10-26.
- [6] ——— [2008], Trash Talking as Irrelevant to Athletic Excellence: response to Summers, *Journal of the Philosophy of the Sport*, 35, 2008, pp.90-96.
- [7] Drewe, S.B. [2003], *Why Sport? An Introduction to the Philosophy of Sport*, Toronto, 2003. (邦訳: 川谷茂樹訳『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, 2012年)
- [8] Kretchmar, R.S. [1975], From test to contest: An analysis of two kinds of counterpoint in sport, in: McNamee, M. (ed.), *The Ethics of Sports: A Reader*, Routledge, 2010, pp. 100-105, reprinted from: *Journal of the Philosophy of Sport*, 2, 1975, pp.23-30.
- [9] Nlandu, T. [2008], Play Until the Whistle Blows: Sportsmanship as the Outcome of Thirdness, *Journal of the Philosophy of the Sport*, 35, 2008, pp.73-89.

- [10] Reid, H.L. [2009], Sport, Philosophy, and the Quest for Knowledge, *Journal of the Philosophy of Sport*, 36, 2009, pp.40-49.
- [11] Schneider, A.J. and Butcher, R.B. [1997], Pre-lusory Goals for Games: A Gambit Declined, *Journal of the Philosophy of Sport*, 24, 1997, pp.38-46.
- [12] Suits, B. [1973], The Elements of Sport, *Philosophic Inquiry in Sport* (2nd edition), edited by Morgan, W.J. and Meier, K.V., Human Kinetics, 1995, pp. 8-15, reprinted from Osterhoudt, R. (ed.), *The Philosophy of Sport: A Collection of Essays*, Courtesy of Charles Thomas, Springfield, Illinois, 1973, pp.48-64.
- [13] ——[1978], *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press, 2005.
- [14] Vossen, D.P. [2008], Good Grasshopping and the Avoidance of Game-Spoiling, *Journal of the Philosophy of Sport*, 35-2, 2008, pp.175-192.
- [15] 入不二基義[2009], 「「ほんとうの本物」の問題としてのプロレス—プロレスの哲学的考察」, 『足の裏に影はあるか? ないか? 哲学随想』, 朝日出版社, 2009年, 189-225頁
- [16] 大澤真幸[2005], 「美を完結させる乱調—数学と社会学」, 『恋愛の不可能性について』, ちくま学芸文庫, 2005年, 182-189頁
- [17] 川谷茂樹[2002], 「ボクシング, 自由, そしてスポーツ—道徳的ボクシング廃止論の批判」, 千葉大学『生命・環境・科学技術倫理研究』第7巻第1号, 2002年, 154-165頁
- [18] ——[2004], 「スポーツのルールの根拠としてのエトスの探究」, 日本体育・スポーツ哲学会『体育・哲学スポーツ研究』第26巻第1号, 2004年, 1-11頁
- [19] ——[2005], 『スポーツ倫理学講義』, ナカニシヤ出版, 2005年

著者情報

川谷茂樹(北海学園大学)