

現代スポーツ論ゼミ主宰 佐伯年詩雄（オフィス・スポーツイノベーション）

1. スポーツの特性

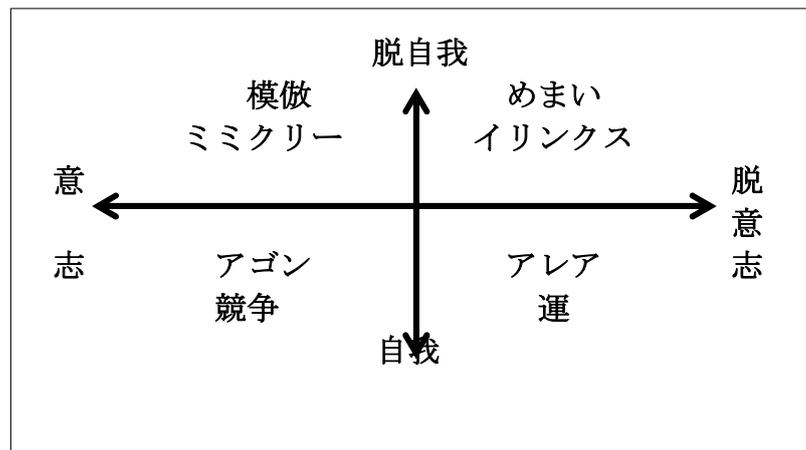
- * 自発的な運動の楽しみを基調とする文化 この文化的特性を尊重することによって多様な成果が期待される（2012,スポーツ宣言日本）。ここでは「フィジカル・フリーダムを探求し、享受する工夫の総体」と定義する。
- * プレイの性格を持ち、他者あるいは自然の障害（もしくは観念的に定めた基準等）に挑戦する身体活動は「一つの」スポーツである（1968,スポーツ宣言）。
- * スポーツは、楽しみや健康を求めて自発的に行われる身体活動であり、伝統的な競技、健康や体力のためのスポーツ、社交としてのスポーツ、表現としてのスポーツがある（1975、ヨーロッパスポーツ憲章）。
- * 挑戦の性格を持つスポーツは、挑戦の対象により格闘スポーツ（他者の支配）、競技スポーツ（他者への優越）、征服スポーツ（障害の克服）、達成スポーツ（基準の到達）に分けられる。
- * 挑戦の性格を持つスポーツはプレイの中のアゴンに類型化される。アゴンは特定の能力・分野における自己の優越性を証明しようとするプレイであり、結果の未確定性がその魅力であり、公平公正な実力による挑戦が必要条件である。

2. 賭けの特性

- * 「賭け」は、未確定の結果について予想し、その当否によって金品等の価値あるものをやりとりすることを意味する。語源は、貨幣を沢山集めて台上に置くの意で、会意兼形成文字である。
- * 「掛け」は、金品や労力等を「費やす、つぎ込む」、あるいは「頼る、委ねる」の意味を持つ。語源は、貴重な物を占いによって手にする形成文字である。
- * 賭博は、古代中国で囲碁と並んでサイコロをふる六博というボードゲームが打たれ（プレイする）ていたが、それが博打・博戯となった。賭博は賭事と博戯の両方を意味する。賭け事は結果を導く過程に参加せずに結果に賭けることで、博戯は参加して結果に賭けることである。
- * 英語の BET は餌を意味する abet に由来し、「餌でつる」の意から賭けの意味を持つようになった。あるいは better の類語で、「良くなる」の意から転じたとされる。
- * 同 gamble は game に由来し、獲物を奪い合うの意から転じて賭けを意味するようになった。
- * 同 stake は杭が語源で、土地を杭で区画して所有を主張したことから賞金、褒美、賭け金を意味するようになった。
- * bet は掛け・賭けの意味、gamble は博戯の意味が主で、前者はリスクが低く、後者はリスクが高い賭けとされる。また gamble は賭博に限らず、広く社会生活の全体での命運を左右する事態での選択についても使われる。

3. 挑戦のスポーツにおける agon と alea

- *R.カイヨワは、競技スポーツに示されるスポーツの原動力を、自己の優越性を「実力で客観的に証明」しようとする遊戯衝動 **agon**（ギリシャ語の闘いの意）にあるとし、他方、同様に勝負を争う賭博の原動力は、その証明を実力ではなく運・偶然に委ね、それに任せる遊戯衝動 **alea** であるとする。
- ***agon** と **alea** は、未確定の結果である勝敗を求める点で共通性を持つが、前者はそれを実力で、後者は運・偶然で手にする違いを持つ。従って **agon** は **alea** の介入を、**alea** は **agon** の介入を排除することによってその特性を表現・保持することができるわけであるが、絶対的にまた完全にそれぞれを排除することは出来ない。
- *ロジェ・カイヨワは遊戯を4つに分類し、人間的行為とその意味を下図のように類型化している。



- *これによれば、それぞれの類型は隣接する類型と共通性と対立性を持つ。例えばアゴンとアレアは結果によって自己の優越を表現・主張するという意味で自我の働きを本質とする共通性を持つが、その証明を実力対運という対立的特性によって示すことになる。
- *また、イリンクスとアレアは意志の関与を否定するという共通性を持つが、自我の働きを保持するか放棄するかでは対立的である。
- *つまりカイヨワによれば、競争の遊びと偶然・運の遊びは優越性の証明では同床であるが、その固有性を結果を導く手段においては実力か運かで対立する異夢である。
- *その意味では、競争と運・偶然の遊び、競技・挑戦スポーツと賭け・賭博は一卵性双生児であり、それぞれの現実態は対立的であるものの、根源的・潜在的に密通する可能性を持っている。
- *競技スポーツがその勝敗に運・偶然の要素を帯びる限り、賭けや賭博の対象となるのは必然的である。ホメーロスのイディアスとオデッセイに示されるように、現象界は神の戯れである運に支配されていると理解する古代社会で

は、競技の結果は神の意志の表現であると解釈され、共同体の命運の決定や王位継承の正当化における最も重要な証明であった。

- * 競技の結果が実力の優越性を証明するものと解釈されるのは、神・偶然・運の支配から人間が解放され、知・理性、合理性、科学による秩序を重視する近代になってからである。つまり生得的地位より獲得的地位が重要となる競争社会になってからである。
- * スポーツの技術、用具、戦略等が工夫されるようになるのは勝利が運や偶然によるよりも実力によって導かれると言う解釈が一般化するこの社会であり、技術や用具の開発・工夫が急速に進歩するのもこれ以後である。

4. 競争・賭けと生命的・人間的行動

- * 世界・宇宙の出来事が必然的現象と見るのか、偶然的現象と見るのかは、哲学・認識論の基本的なテーマであり、人間は、神・宇宙の法則・科学的真理などなどを説明の前提として仮定することで、認識と理解を合理化しようとしてきた。しかし神の存在論的問は「問えない・問うべきではない」問いとされ、他方科学においても、量子論が示すように、問いを深めれば深めるほど現象の因果関係が曖昧性を持つことも明らかになっている。
- * ジャック・モノーが「偶然と必然」で明らかにしたように、言語的に矛盾するこの現象は、生命現象においては存在の両義的な側面を表わすもので、人の行為・行動もこの原則に従って現象する。
- * その意味で人間的行為の理念とされる「主体的」という営みの本義には、偶然・運に「掛ける・賭ける」の意味と同時にそれに「挑む」、つまり偶然を制御・支配し、必然化するという意味を含むのである。
- * 従って近代以後の人間性の重要な要素とされる「進歩」、また「合理」の探求には、人間的行為の潜在的な特性としての運・偶然への挑戦、その制御への願望が存在することになる。
- * つまり運・偶然の要素の無くして生命的・人間的行為は成立せず、完全な必然の世界における全ての現象・行為はメカニカルなものとなる。
- * 生命体（人間を含む）の特徴は、自律性・目的志向性・自己複製性であるが、これらの特徴こそ因果関係の支配する必然界を超越する偶然の持つ意味なのである。
- * このような偶然の意味が生きるのは、例えば偶然に支配され遊ばれるのではなく偶然を遊ぶこと、スポーツに支配され遊ばれることなく、スポーツを遊ぶことにある。
- * 遊びからの社会学を構想するカイヨワは、文明の進歩、あるいは現実社会の秩序形成の原動力を「イリンクス（原始） → ミミクリー（古代） → アレア（中世） → アゴン（近代）」と捉えることを提案している。
- * 現実社会の秩序形成原理をアゴンとする社会では、他の原動力は排除もしくは抑圧され、遊びもしくは隔離された世界でのみ発現が許されることになる。現代社会がアレアを忌嫌う理由はそこにあると思われる。