



ウエネウサラ ueneusar

～sportology への好奇心～

もくじ

Web マガジン 創刊のご挨拶 2

アゴン 3

いつこ 3

物質の競争意思 湯川の丸 4

アレア 8

スポーツは「賭け」である——「偶然」の問題に触発されて——稲垣正浩 8

ミミクリー 17

瀧元智恵 17

イリンクス 22

井上眞 22

あとがき

Webマガジン創刊のご挨拶

稲垣正浩（「ISC・21」主幹研究員）

21世紀も、はや、10年目を迎えている。

時代も世界も人間もアカデミズムも、わたしたちの予測をはるかに超えるスピードで変化していく。気がつけば、いつも、時代の変化に追いつけないまま、後追いの「遅れてやってきた青年」を演ずる羽目に陥っている。これではいけないと反省ばかり。

そこで、意を決して、重い腰を持ち上げて行動を起こそうとおもう。

まずは、二つの大きな変化に注目し、そこを起点に行動を起こそう、と。

ひとつは、日進月歩のごとく進展していくIT革命への対応。いまや、だれもが、ただ情報を受け取るだけではなく、情報を編集・発信する時代に突入している。にもかかわらず、われわれに不足しているのはスポーツ文化論に関する情報を編集し、発信する能力だ。この能力を身につけると、これこそがこれからの時代を生きる研究者にとっては不可欠だ。遅まきながら、われわれも、この時代の要請に参入したいと考える。

もうひとつは、スポーツ文化そのものへの恐るべき関心の高まりと多様化現象への対応。現代のスポーツ文化は、いまも、日々刻々と変化・変容していく。その影響をうけて、わたしたちの意識もいつのまにか変化していく。こんな現象は長い人類史からみても、初めての経験だ。いまこそ、衆知を結集して、21世紀を生きるわれわれにとって「スポーツとはなにか」という根源的な問いを発し、その答えを模索していくべき時ではないか、と考える。

以上、二つの点を、われわれは強く意識して、Webマガジン「ウエネウサラ」の発行を目指したい。温かいまなざしと同時に、きびしいご叱正をいただければ幸いである。

アゴン（競争）

いつこ（大学研究職、生化学）

研究には新規性や独創性が求められる。これは、どの学術分野でも共通だと思う。公知であることや、ほかの研究者によって論文等で発表されていることと同じことを繰り返し研究したところで、価値は見出されない。発表論文の数で評価される現在の研究者の立場としては、見えない世界の競争相手より早く、独創性の高い自分の研究を形にすることが何より重要となる。小さい頃は、兄弟姉妹や近所の友達といった見える相手といろいろな遊びで競争したが、中学受験、大学受験と進むうちにその相手はどんどん見えなくなっていった。競争相手が見えなくなってくると、受験のように試験日が決まっている競争とは違って、論文を1番に発表しなくてはと焦る気持ちより、これほど独創性が高い研究をしているのは世界でも私ぐらいだろうという自負がやや優勢になり、日常の忙しさにかまけて論文作成を怠りがちである。特に、作文が苦手な私にとっては、何かしらの目標がなければ重い腰がなかなか上がらない。オリンピック選手や、企業の経営者には、競争相手は自分であると答える方がいる。常に、今日は昨日の自分より高みを目指して努力する。競争相手が見えないからこそ、昨日の自分より今日の自分、さらに明日の自分は一行でも一段落でも発表論文を書くぞ、という前向きな気持ちで…と言いつつも、現在産休・育休中の私は、本稿を作成するだけでも結構な時間がかかってしまった。今は

ほんの少しのこどもの成長を肌で感じ取るにつけ嬉しい。競争社会から一歩引いた
家の中で、こどもと過ごすのも良いものだ。



物質の競争意思

(湯川の丸、学生、物理学)

物質に徒競争をさせてみよう。どんなレースになるだろうか。物質の運動の性質を決めているのは慣性というものである。物質に力が働かないとき、物質は自らの運動を保持し続ける。バネにつないだおもりの振動を考えてみよう。バネが自然長（バネを放って置いたときの長さ。バネにとって一番安定の長さ。）になった所でバネはおもりを引っ張るのを止める。それにも関わらず、おもりはそこで止まらない。おもりが止まらないからバネは縮んで再び力を及ぼし始める。こうして振動が起こる。振動運動はバネだけの力では達成できないのだ。それゆえおもりの種類を変えてみると違った振動を見ることが出来る。おもりも振動に寄与しているからで

ある。物質の運動は力の影響を受けて始めて変化する。力を運動に交換するレートは物質によって違い、この交換レートが質量である。物質によって同じ力で引っ張っても運動が異なるのでそれでもって物質のラベル付をしようというのである。今述べたことが物質の運動の法則である。物質が力を受けるまで運動を変更しないということは暗に仮定しておくというものではなく、法則として明言されるものである。むしろこれだけ言えば惑星の運動からシュートしたボールの放物運動、バネの振動まで全て導けるのだから、物質の競争意思の無さ、つまり受動的な性質を根本に据えたというのはなかなかセンスの良いことなのである。

では運動の性質が分かった所で物質のレースを見ることにしよう。今日見るのは普通のレースではない。選りすぐりのつまらないレースを見るのである。では状況設定として観客はじっとしていることにする。見る側が動いてしまっただけでは物質の運動と混じってしまっただけで厄介だからである。単に簡単のためである。更にスタート時の速度は揃っているものとする。公平なレースはフライング無しである。

一番つまらないレースは、力が働かない時である。慣性の法則である。スタート時の速度を保持し続ける。スタートで静止していると棄権ということになる。スタートで速度を持っていると引き分けということになる。

もう一つつまらないレースがある。力が働いているにも関わらず皆引き分ける。それは重力の中でのレースである。ピサの斜塔のてっぺんからスタートした鉄球と木片は地面に同時にゴールしたのである。

そしてもう一つどんなに頑張っても勝てないレースがある。今度は色々な力を総動員して物質を走らせてみる。しかし相手が世界最速の光であった場合、勝敗は完全に分かっている。光に勝つためには無限大のエネルギーが必要なのである。

一般には様々な力が作用し、最初に述べたように物質によって様々な運動が有り得るのでここに挙げた3つの現象は自然界の運動の本当に特別な場合である。一般の運動に比べて何がこのレースをつまらなくしているか。レースは個性の発揮によって面白くなるのに3つのレースは物質の個性が見えないのである。面白くない原因はそこにある。1つ目は力が存在しない時、物質は見分けがつかないと言っている。2つ目のレースは重力という力が皆に等しく働く、あるいは重力に全物質が等しく応答してしまうと言っていて、これも物質の見分けがつかないと言っている。3つ目はなぜかこの宇宙には速度に上限があって、光によって実現されているということである。このレースは個々の物質の個性が存在する点で他の2つとは違う。完敗する物質から僅差で負ける物質があるという点では少し面白いかもしれない。このレースの持つ意味は、光速で走るものと走らないものは互いに移り変われないので、宇宙に先ほどまで考えていた物質の違い（慣性）よりももっと大きな分類があるということである。慣性だけで分類できない領域があったのである。さて1つ目のレースと2つ目のレースが同じ結果を与えるのだから、物質の運動によって、重力があるのか力が0なのか判断不可能ではないだろうか。個性（慣性）というものを力で決めた以上1つ目のレースで個性が消えてしまうのは分からなくも無いが、重力の前に個性が無くなるとはどういうことなのか。力という名を冠している

にも関わらず、その他の力と全く様子が違う。個性を無くすためには運動の方程式からこの個性の部分を消してしまわねばならない。両辺を個性で割ればいいのである。（物質の個性は0ではないので割って良い。個性0とは任意の力を加えて動かないということである。光は運動方程式で記述されないので個性0でも光速で運動することに矛盾はない。）力が0の時0を何かで割っても0である。だから個性は簡単に除去できる。重力から個性を除去できるのは重力が物質の個性を持っているからである。両辺で同じものがあるので割れば消えるという仕組みである。

重力を前にしては全ての競争意思が奪われてしまう。競争に優劣は必要である。真に優劣が無い平等な世界が重力の世界なのである。差異が無いゆえ物質に名前を付けられない。感知できるのは物質の個数くらいなものである。我々は他の力によって物質の差異を得て、個数以上に様々な情報を読み取ることができる。そして競争が可能になる。どうして重力の記述だけが他の力と異なってしまうのか。もしくは本当は異なるものを力と呼んで一緒くたにしてしまっているのか。現在この世の力は4つに分けられる。うち3つの力は似ていて統一して記述する理論がある。残る1つはやはり重力なのである。ミクロな素粒子のレベルで重力がどうなっているのか分からないのである。重力とはとても身近である。体重は重力であるし、息を吸えるのも重力のおかげである。空気が宇宙空間に散逸していかないのは重力が引っ張っているからである。身近な力が一番分かっていない。

つまらないレースを楽しそうに見ている人がいた。アインシュタインは3番目のレースから特殊相対性理論を、1、2番目のレースから一般相対性理論を発見したのである。



アレア（偶然）

スポーツは「賭け」である

——「偶然」の問題に触発されて

稲垣正浩（「ISC・21」主幹研究員）

宗教では、一般的に、「偶然」は認めない。「奇跡」や「秘跡」は認めるが「偶然」は認めない。だから、賭け事を宗教は認めようとはしない。しかし、わたしたちが生きている実感としては「偶然」だらけであるし、人生そのものがある種

の「賭け」ではないかとおもうこともしばしばである。逆に「賭け」のある人生は、少々の危険を度外視すれば、楽しいし、充実していることは間違いない。むしろ、「賭け」は人生の味付けとしては必要不可欠のものですらある、と。

こんなことを、まず、ぼんやりと考えている。

つまり、「偶然」に「賭ける」ということは、じつはとても大事なことなのに、なぜか、これを敵視する見方・考え方が強い。たぶん、「偶然」や「賭け」を無制限に容認してしまうと、いろいろと実生活の上で不都合が生じてきてしまうからなのだろう。だから、公的な場面では、ある規制がかかる。その分、裏にまわって、こっそり私的に楽しむ、ということが起こってくるのだろう。

宗教上の教義は、いってみれば近代社会の「法律」にも相当する、前近代に生きる人びとの「規律」を示していたのだろう。つまり、法律のない時代にあっては、悪いことをする人間の「歯止め」として宗教がその役割をはたしていたのだろう。だから、「たまたまそうなったのだ」という「偶然」を装ういいわけを許すことはできなかったに違いない。だから、一つの考え方として、宗教的には「偶然」というものは存在しない、と教え諭したのだろう。

で、問題はここから。しかし、人間は、自分の理性で考えて納得できないことは「神さま」のせいにしたり、「縁起」（「因縁」）のせいにしたりして、一応の納得（気持ちの整理）をしてきたのではないか。つまり、自分の力の及ばざるころの問題は、すべて「まったき他者」（神、仏、縁起、超越、など）にゆだねて、それなりに「折り合い」のつけ方をしてきたのではないか。別の言い方を

すれば「苦しいときの神頼み」ということになる。この「他者」に身（自己）をゆだねる、というところにカイヨワのいう「偶然」（アレア）を考える重要な鍵がある、とわたしは考えている。

たとえば、ルーレット。1から36までの数字に0を加えて、全部で37枠（アメリカでは00が加わるので38枠）。つまり、確率論でいえば、37分の1の確率で当たることになる（ただし、0は親のアドバンテージ）。で、ルーレットの方法論（戦術など）については省略することにして（詳しくは、檜垣立哉著『賭博／偶然の哲学』）、いろいろに考えた上で、いずれかの数字に賭けることになる。直感もふくめて、作戦を考えるところまでは、自己の問題である。しかし、賭けが決まってチップを台に乗せたあとは、もはや、自己の出番はない。どうするか。運を天にまかせるしかない。つまりは「神頼み」。自己を放棄して他者にすぎるのみ。この自己の枠組みの〈外〉に自己を投げ出すこと、ここに「すべて」がある。

この構造は、じつは、信仰の世界に飛び込むこととそっくりではないか。つまり、「偶然」という賭けごとに身をゆだねるということは、その根拠は別として、「神さま・仏さま」に身もこころも投げ出すのと同じだということ。しかも、根本的に違うところは、神さまも仏さまも「偶然」の賭けごとを許してはくれないということはわかっているのだから、純粹に「偶然」の賭けごとに身をゆだねるということは、とんでもなく孤独な、虚無の世界に身をゆだねるにも等しい経験となる。バタイユがいうところの「信仰なきエクスターズ」の、地獄に落ちてい

くような恐怖の、よるべなき強度につながっていく。だからこそ、ここに「すべて」があるのだ。

禅的にいえば「百尺竿頭一步を出」という経験にも等しい。無の世界に一步を踏み出せ、というのだ。そこは、バタイユのいう「信仰なきエクスタース」ともまったく異なる別世界。しかし、きわめて近い世界（である、とわたしは考えている）。すなわち、「知」の機能しない「非一知」の世界。禅では「大死」という。一度、死んでしまえ。そうすれば怖いものはなくなる。生にこだわるから俗から離れることはできないのだ、と教える。カイヨワの思考はこのあたりまで伸びていて、その上で、「偶然」（アレア）の問題を遊びの四つのカテゴリーの一つとして位置づけている、とわたしは考える。

スポーツは「賭け」である。勝つか負けるかはやってみなければわからない。これはスポーツが成立するための前提条件である。

このように書くと、ただちに、勝ち負けと関係のないスポーツもある、という反論がでてくるだろう。そんなことは百も承知で書いている。ここでいうスポーツは、ごく一般的な近代競技スポーツのことを念頭におき、とりあえずは、ごく一般論として考えてみよう、という次第。

スポーツは「賭け」である、というテーゼを立てるということの意味は、スポーツには「偶然」（あるいは「偶然性」）が多く含まれているということをも前提にして、もう一度、スポーツとはなにか、を考えてみようというところにある。この小論でどこまで可能かは不明であるが、とにかく行けるところまで行ってみ

よう。

そのむかし、イギリスで競馬が盛んに行われるようになった初期のころ、ある特定の馬が連戦連勝することがあって、競馬の賭けが面白くなり、急速に客足が遠のいてしまったことがある。このとき、ある知恵者が現れて、ハンディキャップなる制度を提案した。つまり、勝ってばかりいる強い馬の背中にある一定の重さの「砂袋」を乗せて走るというハンディを負わせることによって、勝負結果の予測を不可能にする、つまり、勝負結果を混沌状態にする、というアイディアである。それがこんにちの「ハンディ」と呼ばれる制度の発端である。この制度がいかに有効であったかは、こんにちにいたるまで大切に維持されていることをみれば明らかである。つまり、「偶然」の要素を意図的（人為的）に盛り込んだというわけだ。

ただし、この競馬の例はきわめて例外的なものと考えるべきであろう。スポーツの勝敗を決する最大の根拠は「実力」である。どれだけのきびしい修練を積んで、アスリートとしての「力」を蓄えることができたか、がまずは大前提となる。その上で、コンディショニングの調整、気候条件、集中力、冷静な判断力、情緒的安定、勝負の駆け引き、などなどあらゆる条件が重なって、実際の勝負の結果が生まれてくる。そうしたことがらに万全を期して、完璧な準備を整えたにもかかわらず、まったく予期せざる突然の「身体の反乱」が起こったりすることがある。だからこそ、スポーツは面白いのである。つまり、スポーツには「偶然」が呼び出される「隙間」があちこちに仕掛けられているのだ。この「偶然性」が

多ければ多いほど勝負の結果を混沌状態にさせる。すなわち、なにが起こるかわからない。胸がときめくのは、こういうときだ。

ようやく寝不足から解放されてやれやれとおもっている人も多いであろうサッカーW杯のにわか応援団にとっても同じだ。サムライ・ブルーが予選リーグを勝ちぬく「確率」はきわめて低かった。戦前の予想ではほとんど絶望視されていた。ところが、予想に反して、カメルーンに勝った日本チームは一気に息を吹き返した。見違えるようなチームに一変した。オランダには負けたけれども善戦した。その勢いを維持してデンマークには予想外の勝ち方をした。こうなると、ひょっとしたら、という期待値がにわかになり、二匹目のどじょうを狙うようになる。しかし、最後のベスト・エイト進出をかけた試合は、延長線にもつれこみ、それでも勝敗を決することができず、ついに、PK戦で敗退となる。これを「弱気の虫」がでたとみるか、「偶然」とみるか、いずれにしてもやってみなければわからないから、ハラハラドキドキする。だから、面白い。

スポーツは「賭け」である、ということを考える事例としては申し分のないタイミングだった。「偶然」という「隙間」があちこちに仕掛けられている・・・だからこそサッカーは面白いのだろう。そして、この「偶然」を呼び込む「運の強さ」もまたついてまわる。それが、ほんの一瞬の「隙間」をついて立ち現れる。信じられないようなスーパー・プレイが生まれる。人びとは、そこに「神の降臨」をみる。全身が打ち震えるような感動の一瞬である。

人事をつくして天命を待つ、ということばがある。人事を超越したところで起

こる現象は、すべて「神事」であり、「神の領域」のものとしてみずからを納得させる。もっとも、「偶然」を呼び込むのも「実力」のうち、という考え方もある。しかし、そこでいう「偶然」は人事と神事の間領域に発生するレベルのことであって、「偶然」のすべてを言い当てているわけではない。だから、最終的には「偶然」は「神頼み」であり、「神の領域」のものである、といわざるをえない。したがって、この「偶然」に「賭ける」という人間の営みは、じつは「神事」なのである。すなわち、これこそが「正義」。

スポーツの淵源は、こうして、ついには「神事」にたどりつく。つまり、勝つか、負けるか、はやってみなければわからない。すなわち、スポーツは「賭け」である。その「賭け」の世界をしいしているのは「神」。だから、「賭け」は「正義」なのだ。古代オリンピアの祭典競技は、その典型的な事例と考えてよい。この時代の人びとは、競技の結果はすべて「神」が決定すると信じていた。だから、「神」に供犠をささげ、必勝祈願を全身全霊をこめておこなった。しかし、神話的コスモロジーがしだいに後退し、ギリシア哲学が台頭するにつれ、古代オリンピア祭の「世俗化」が進展し、やがては本格的な「プロ選手」の登場となる。そうして、「神事」としての競技は没落の一途をたどることになる。しかも、皮肉なことに、古代オリンピア祭にたいして最後のとどめを刺したのは、ローマのキリスト教である。

現代のスポーツ競技はその延長線上にある。「偶然」を科学の力で否定し、競技を「神の領域」から引きずり降ろし、ついには「神事」から「人事」の占有物

にしようと企む。その頂点に立つものが「ドーピング」である。つまり、「アンチ・ドーピング」運動の背景には徹底した「偶然性」排除の思想がある。もっと言うてしまえば、「神」を否定して、その代わりに「科学」を君臨させようという思想である。すなわち、「科学」という名の新しい「宗教」の誕生をそこに見届けることができる。そうして、あってはならない新規の「正義」が登場することになる。神の名を騙る「正義」である。こうして、「ラプラスの悪魔」はますます力をたくわえ、世界制覇に向けて疾走する。

世界は「偶然」に満ち満ちているからこそ面白い、とわたしは考える。「偶然」に満ち満ちているからこそ「賭け」（ここでは「正義」そのものの意）が成立する。だから、人生は面白い。「偶然」が皆無になってしまった人生など生きるに値しない。ファウスト博士が「永遠の命」と引き換えに、自分の「魂」を売り飛ばしてしまった結果、そのさきには「絶望」しかなかった話を想起すれば十分だろう。

人生には「未知」の世界が待っている。だから、生きるに値する、と。「未知」の世界とは、まさに「偶然」に満ち満ちた世界そのものだ。そこには、夢も希望もいっぱいだ。生きてみないとわからない「未来」がある。だから、人生もまた立派な「賭け」なのである。スポーツは人生そのものなのだ。

サッカーのW杯の年になると、日本国民の大半が、いや、世界中のW杯にチームを送り込んだ国の人間の圧倒的多数が、にわかに「熱狂」する。その「熱狂」ぶりは他に例をみないほどだ。オリンピックやその他の競技種目のW杯とも比較

にならない。なぜか。それにはいろいろの理由があろう。それについては、いつか、稿をあらためてきちんとした分析をしてみたいとおもう。が、ここでは、「偶然」との絡みで、ごく簡単にその一端に触れておこう。

「熱狂」する人びとは、みずからの人生の写し鏡（あるいは、代替物）としてサッカーと相対しているのではなかろうか。もっと言ってしまえば、みずからの人生に「欠落」してしまった「偶然」の具現を見届けようとしているのではなかろうか。もっと踏み込んでおこう。みずからの枯渇してしまった「生の淵源」に触れる機会を待ち望んでいるのではなかろうか、と。だとすれば、「偶然」に「賭ける」ということは、「偶然」に「触れる」という経験への期待であり、それはそのまま「神の領域」への接近を意味し、もし、可能であれば「勝利の女神」と「合体」することを夢見ているに等しい。

断るまでもなく、それは自己の〈外〉に身を投げ出す経験であり、絶対的なる「他者」との「合体」をめざす。現代社会に生きる人間の、圧倒的な「欠落」を補填する営み、そんな文化装置がサッカーには秘められているのではないか。その決定的な鍵を握っているものこそ「偶然」という「神の領域」の占有物ではないか。その「神の領域」の占有物である「偶然」を、全身全霊をこめて現世に引きずり出すこと、それこそが「サポーター」と呼ばれる人びとの「生きがい」そのものではないか。この種の「熱狂」、あるいは「祝祭空間」の復権に、多くの「にわかサポーター」たちを巻き込む「力」がサッカーには秘められているのではないか。

その淵源をたどっていくと、そこには「ヒト」が「人間」になるときに失った「内在性」への回帰願望がある、とわたしは考えている。すなわち、「偶然」に満ち満ちた「神」の世界への回帰願望が……。



ミミクリー（模倣）

瀧元 智恵（主婦・比較文化学）

子育ては発見の毎日とよく言われているように、子供の成長過程には人間の本質が見え隠れしていて「なるほど！」とひざを叩きたくなることが多いものです。これがいつどのような状況のできごとだったのかはすでに忘却の彼方であるが、長男を連れて病院で「赤ちゃんは、元気だったらすぐに遊びだすから」という看護師の何気ない発言に目から鱗の衝撃を受けたことを記憶している。幼児は寝るか食べる

(乳幼児期はおっぱいを飲む)か泣くか遊ぶかのいずれかである。そう、子供は遊びから逃れられないのだ。

いっけん幼児は無為な時間をまったりと過ごしているようであるが、けっしてそんなことはない。オムツを替える一瞬たりともじっとしていることはないので、世話をする大人は子供の関心を引いて動きを止めさせるために、笑わせたり、おもちゃを握らせたり、マッサージしたりとあやしながらオムツを取り替えるテクニックを身につけていくことになる。

手足を動かしてみたり、何でも舐めてみたり、小さなものをつまんだり、幼児は誰に教わるわけでもなく、遊びながら成長過程を歩いていく。本能のおもむくままとでも言おうか、遺伝子に組み込まれているとでも言うべきか、幼児期の遊びは極めて生物的適合性に役立つ意味のある遊びのように感じられる。

モンテッソーリの言葉を借りれば、幼児の成長過程で行われる遊びはすべて意味のある「神様からの宿題」なのである。ゆえにモンテッソーリ教育では幼児の遊びを「お仕事」と呼ぶ。

ところが、カイヨワが『遊びと人間』の序論で記しているように、遊びという言葉はつねに休息あるいは楽しみの雰囲気をとめない、現実生活に対しては結実をもたらさない活動を想起させる。遊びは現実生活における真面目と正反対であり、したがって軽佻と見なされる。労働とも反対であり、活用された時間ではなく無駄な時間と見なされる。遊びの根源的な無償性こそ、最も人の不信感を買うところの性格である。

人々は、子供の遊びは極めて自然な行為として好意的にまた積極的に促し、子供は遊びを通して身体精神共に成長し、社会性を身につけるためにも欠かせないものと認識していたはずなのにいつの間にか「遊んでばかりいて・・・」と嫌悪するようになるのである。

「遊びとは何か」「なぜ人は遊ぶのか」といった命題に果敢に取り組んだホイジンガとカイヨワの名著には頭の下がる思いであるが、それを導き出す事例を事細かに挙げれば挙げるほどきりがなく、また不十分な感を与えるというパラドックスに陥っている。山口昌男先生がいうように（「ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』をよむ」の講義録は2009年平凡社新書の『学問の春』に収録されました）、文化の全体像を描き出そうとする学問は、19世紀から20世紀前半に興ったが、20世紀後半より、学問が細分化してしまった。

資本主義下では個人志向に陥るとマルクスが心配したとおり、現在の日本では、学問だけでなく文学・映画にいたるまでひっくり返って非常に内向的であり、広い世界観を描けなくなっている。私たちは今や「遊びとは何か」に取り組んだホイジンガと同じ学問の土俵すら失ってしまった。

この度、ミミクリー（模倣）をイメージしてというこの原稿の依頼を井上邦子さんから受けたとき、4歳と11ヶ月の赤子の育児中の私は、遊びと模倣に関する我が子の面白いエピソードには事欠かなかったのですが、子育ての体験を交えて何かと漠然と思っていたのですが、ホイジンガとカイヨワをぺらぺらと読み返すうち、個

人的な体験による私見が書き出せなくなってしまった。我が子の事例など、ホイジンガやカイヨワの挙げたたった一つの事例にも及ばない。

「遊び?」「模倣は遊び?」「遊びとは何?」遊んでいる子供たちを前に「遊び」の命題が頭から離れない日々が続いた。4歳児の「遊びたい!」の発言が追い打ちをかける。いったい何をしたいの!遊んでるじゃない!何もすべき事のない自由な時間に、そう遊んでいる時間に我が子は「遊びたい」と要求する。どうやら無為に過ごす自由は遊びではないようだ。あきらかに子供は「遊び」という型をイメージしている。試しに「遊びって何?」と聞いてみた。4歳児曰く「すごろくとかゲームとか楽しいこと」「楽しいことねえ」。そういえばホイジンガは、遊びの「おもしろさ」とは何かと問うた上で、遊びの迫力は生物学的分析をもってしては決して解明されない。ところが実はこの迫力の中に、狂気にかり立てる力の中に、遊びの本質が、つまり遊びを遊びたらしめるものが、潜んでいると述べている。

子供の模倣遊び(ごっこ遊び)には謎が多い。まず、模倣遊びらしきものをはじめたばかりの11ヶ月児。彼が初めてつくってくれたおままごとのスープは、ゴリラのスープ。これは私と4歳児の兄には非常にうけ、おいに楽しませてもらったが、とうの本人はおおまじめ。色鉛筆入れに一本ずつ鉛筆を入れたり出したりする遊びも口をとがらせて集中して繰り返す。

長男は、男の子の多分にもれずヒーロー好きで、ウルトラマンを愛し、変身ごっこ、怪獣ごっこをして遊ぶ。しかし、彼の模倣するヒーローはテレビで観た架空の世界であり、現実世界の模倣ではない。怪獣ごっこでは果敢に怪獣を倒せるのに、

本当はとても恐がり、怪獣の登場しないスーパーヒーローショーも怖くて近づけない。テレビの中の超現実のヒーローが目の前に表れることがそれだけで恐怖なのかもしれない。生まれながらの模倣意欲をこえ、現実世界で満たされない思いを仮想世界で満たしているのだろうか？女の子のお姫様ごっこはこの気が多いと自分の体験上感じている。いずれにしても、子供はまるでマニュアルがあるかのごとく、ママごとと男児はヒーローごっこ、女兒は赤ちゃんごっこ（赤ちゃんの世話）とお姫様ごっこを経ていく。

我が子の遊びを観ている限り、まさに遊びは神様からの宿題のごとく成長の過程に降ってわいてくる。そして宿題に取り憑かれた子供たちはその宿題を嬉々として、または真剣に取り組むのである。真剣というのは苦ではない、面白いからこそ、惹きつけられるからこそ真剣になれるのである。幼児期の遊びは生理的に組み込まれた衝動と快感と関連があるようだ。

大人になると人は、生理的な関わりの深いものを避ける傾向がある。理性ある紳士淑女のたしなみとしてその傾向は強くでる。例えば日本語の「厠」や「便所」を表現するのに「お手洗い」「化粧室」と遠回しに表現したり、もしくは「トイレ」という外国語に置き換える。韓国語においても「ピョンソ（便所）」という表現は人前では避けられ男女共に「ファジャンシル（化粧室）」と言うのが一般的であるし、ご存じの通り英語圏では「lavatory」を遠回しに「lavvy」、「toilet」を「wash room」「bathroom」「powder room」と表現する。「食べる」「死ぬ」

といった生理的言語は尊敬語にする場合「召し上がる」「亡くなる」というように原型をとどめないのも日本語・韓国語に共通している。

遊びは本能的に仕組まれているからこそ、理性的な人として育てられる過程においてしだいに忌み避けられる事として扱いが変わっていくのではないか？ホイジンガが言及しているように本能的な遊びから文化が発展していくように、人は幼児期の本能の遊びから徐々に文化的な遊びに幅を広げていくのでしょう。この見解は、ホイジンガやカイヨワのようなフィロロジの基礎もなく、文化の構造を明らかにしていくという俯瞰的な視野と見識をもたない私がちょっとだけ模倣しながら、多くは母親的なカンで導きだした「遊び」です。



イリンクス（眩暈）

井上眞（精神科医）

歌人にして精神科医であった斉藤茂吉は自身の精神病院で診察の際、患者の頭に聴診器を当てて、「どれどれ、お前の頭は、、、」とやっていたという。聴診器を

当てて患者さんの精神状態がわかるかはともかく、頭の中身——構造であれ機能であれ——を客観的に知りたいという願いと現実とは茂吉の頃からどれほどの進歩をとげたのであろうか。また、高次の脳機能、自己と非自己の認識に関して、脳研究の分野はどの程度までせまったのであろうか。

1990年、アメリカでは連邦議会の「脳の10年（Decade of the Brain）」決議による政府をあげての長期的な脳研究推進が提唱され、以後現在に至るまで脳研究は活況を呈している。この流れはヨーロッパや日本においても引き継がれ、「欧州の脳の10年」や日本学術会議からの提言「脳科学とところの問題——脳科学の視点から——」として研究が推進されてきた。おりしもこの頃から急速に進歩してきたMRI等の脳内活動を直接測定できる装置を用いて、記憶や思考など精神活動についての研究も広くおこなわれるようになってきた。このMRIとは放射線を使わずに大きな磁場の力によって体の構造や機能をしらべるものであるが、脳に関しては、鮮明な構造を調べることができるほか、計算や思考の際に、脳のどの部位に血流が増加しているかを知ることができる。つまり、リアルタイムでの脳内活動を客観的に測定することができるようになったのである。

2000年代に入り、暗算や記憶テストを行って、このMRI検査を行っていた際、不思議な現象が見つかった。何もしない状態のときに活発に活動し、考え事や計算をしているときにはむしろ活動が低下している部位が見つかったのである。今までには計算や思考という積極的な行為にのみ脳が活発に運動するといわれていただけに、「何もしない」ときに「活発に」脳が運動するこの現象は衝撃的であった。以

来多くの報告があるが、この活動は現在、自分がどこにいるのか、また昨日自分は
何をしていたかなどの記憶と関係しており、時間的、空間的な「自己」の認識に大
きくかかわる活動ネットワークではないかとの仮説がある。

では、この活動ネットワークを適度に、良い加減に刺激してやるとどうなるのだ
ろうか。激しい衝撃を与えたならばネットワークに支障をきたして「自我の崩壊」
になるのかもしれないが、軽い衝撃であれば、自我に関する意識の低下に伴うゆる
やかな「快」刺激になるのではないかと思う。一般に、脳に対する「快」刺激とは、
覚せい剤による効果のように脳内の神経を強制的に興奮させることによるもの、ま
たは酒を飲んだ時のように、抑制的、超自我的な脳内活動を抑えることで本能的な
情動を開放するものなどがある。このような今までいわれてきた「快」をもたらす
刺激のほかに、自己を自分だと認識している意識を緩めることによる「快」刺激と
いうのもあるのではないか、との仮説を提唱してみたい。「いま、ここで」何かを
明確に考えている自分、その意識を緩めるとは眠りに落ちる前の一瞬のようなもの
かもしれない。または音楽の合唱で自分の声が他者の声と溶け合った時の状態に近
いかもしれない。このような状態は、心地よい眩暈のような感覚をともなってい
るような気がするのである。

カイヨワは遊びについて以下の4種類に分類をおこなった。すなわち、明確な意
志に基づいてルールの世界に遊ぶ（競争）、ギャンブルなど予想とその的中に気分
を高揚させる（運）、なにか別の人格や事物に自分を擬して自らの自我から離れる

(模倣)、そして秩序からゆるやかな混沌にむかい、自らの意志を脱したところにむかう眩暈。

脳研究はこれまでに、シューティングゲームを競っているとき(競争)、ルーレットやスロットマシンを行っているとき(運)、他の行動を自己の行動のようにみなす課題をおこなっているとき(模倣)の脳内活動について、どのような部位が働いているのかを明らかにしてきた。しかし眩暈、それも病的なものではなく遊びの行為として快を伴うものについての脳内活動については一定の見解はなされていなかった。遊びとしての眩暈を生じさせる刺激をMRI装置の中で再現できなかったこと(MRI装置をジェットコースターに積めればいいのであるが)、そして眩暈の程度を評価することが困難であることもその困難さの要因であると思われる。

これまであまり手のつけられることのなかった自己意識の弛緩による「眩暈」、しかしこの分野は実は興味深いこれからの研究だ。それは身体感覚とも密接な関連があることが予想されるのだから。人間の精神活動、それも自我といった根源の意識の存在と維持に対して眩暈という現象は大きく関わってきていると思われる。自己意識についての脳研究は、その端緒についたばかりであるが、今後ますます進んでいくことが予想される。現在の脳研究には方法論そのものの妥当性について議論が続いているため、もしかするとMRI装置を用いての脳機能の理解といった行為も頭に聴診器をあてる行為と変わらないのかもしれないというおののきを感じることも多い。しかし、脳科学は新たな発見と進歩を続けるであろうと信じている。

齊藤茂吉の息子の作家、北杜夫は「どくとるマンボウ航海記」の終わりにこう記している「われ信ず、荒唐無稽なるがゆえに」。現在の技術の精度をもって人間の精神活動についてのメカニズムを解明しようという試みは、一見「無謀」で「荒唐無稽」であるかの分野にまで進もうとしている。「自我を超える」という方向性は、これまでの脳科学では、荒唐無稽のそしりをまぬかれない部分である。しかしこの無謀性は、自我とは何か、客観とは何かを問う根源と通底するものである。MRI装置という現代における最先端の「客観性」「可視性」の技術を用いて、自我の超越という無謀に切り込むところに、脳研究の新たな地平が待ち受けているのではないだろうか。わたしは、そこの部分を信じている。



～あとがき～

Web マガジン「ウエネウサラ ueneusar～sportology への好奇心～」を始動させます。この「ウエネウサラ」はアイヌ語で「四方山話」という意味で、広義の「スポーツ」にかかわる話題を広く、そして忌憚なくおしゃべりしようという趣旨で名づけました。まずは、ISC・21 のホームページ上をお借りし、原則、四人の編集長（順に井上邦子、松浪稔、瀧元誠樹、竹村匡弥）が一人ずつ個々の興味関心のままに責任編集をし、季刊発行をめざします。まだまだ生まれたてのページです。みなさまのご意見を栄養にこれから育てていきたいと考えています。ご意見ご感想をいただきますよう、よろしくお願いいたします。

さて、今号特集テーマは「遊びを遊ぶ」。

念頭にあるのはスポーツの原初としての「遊ぶ」です。その「遊」の世界の中で、執筆者のお力を借りて遊んでみたい、そう考えています。「遊び」について思考することはスポーツ学の分野において、いわば根源にかかわる重要な部分でしょう。しかし「遊び」について考えを巡らしたり、互いに意見を交換するについても、その動詞は「学ぶ」や「考える」ではしっくりこないと常日頃考えていました。やはり「遊び」は「遊ぶ」でないと……。遊びは遊ばなければ、その本質は十全には語れないのではないだろうかと思うのです。

そこで目をつけたのが、カイヨワの遊びの4つのパターン——アゴン（競争）・アレア（偶然）・ミミクリー（模倣）・イリンクス（眩暈）。この4つの入り口からそれぞれの執筆者に「遊びを遊んで」もらうという企画を考えました。4つのイメージが Web 上にあつまることによって共振することを目指しています。

この4つのイメージを表現していただくにあたり、できるかぎり専門が異なる執筆者を選ぶ（理系と文系をませこぜにする。松岡正剛いわく「遊学する」）ことを意識しました。アゴン（競争）には生化学、物理学をそれぞれご専門とされるお若い研究者お二人に、アゴンからイメージすることを語っていただいています。はじめのペンネーム「いつこ」さんの文章からは、「競争」が「遊び」ではなく、もはや現実生活そのものになっている現代という時代に気付かせてくれます。そこから少し距離を置いたところで、今しかできない心の遊びの風景を描いてくださいました。またペンネーム「湯川の丸」さんは、今号のテーマの意図を汲んで、アゴンをそんぶんに「遊んで」くださいました。「競争」というテーマに競争原理の欠如——それを「湯川の丸」さんは、「競争意思がないつまらないレース」と表現しますが——について語る面白さが、湯川の丸さんの文にはあります。そのつまらないレースをおもしろそうにみるアインシュタインと、筆者の姿がだぶってみえてくる、そんな感じがします。

アレア（偶然）は「ISC・21」主幹研究員でスポーツ史がご専門の稲垣正浩先生にお願いしました。これまで先生が考えてこられたことは、かならず遊びの「アレア」にも繋がる……。そう思い「アレア」の執筆をお願いしましたが、その予感的中しました。

「純粋に『偶然』の賭けごとに身をゆだねるということは、とんでもなく孤独な、虚無の世界に身をゆだねるにも等しい経験となる。バタイユがいうところの『信仰なきエクスターズ』の、地獄に落ちていくような恐怖の、よるべなき強度につながっていく。だからこそ、ここに『すべて』があるのだ。」——アレアの深い深い世界へ誘ってくれる文章で、読者もその世界で遊んでいただけると確信しています。

ミミクリー（模倣）は比較文化学をご専門とされている瀧元智恵さんに描いていただきました。瀧元さんは専門分野の比較文化学と親子が共有する遊びの時と空間を見事につなげ、両方を行ききする形で、ミミクリーの空間を描いてくださいました。温かなまなざしから発せられた言葉は、「生身の遊び学」といえるのではないのでしょうか。

最後にイリンクス（眩暈）は、精神科医で特に脳研究を専門としている井上眞さんをお願いしました。先端の脳科学の分野でも、自我の確立や主体性の安定、社会性の獲得という研究だけでなく、「自我を超える」ような「遊ぶ」脳のはたらき（それを筆者はイリンクスへと繋がるとみているのですが）への関心が高まりつつあることを教えてくださいました。ここに共振する「遊学」の一端をみることができます。

お忙しいにもかかわらずご執筆いただいた5人の方々には、この場を借りてお礼申し上げます。カと気持ちの籠った言葉の数々をありがとうございました。加えて、このWebマガジンが用意した「遊び」の場で、5人の執筆者が遊んだ文脈に誘われ、読者のみなさんもいっしょに遊んでいたなら編集したものとしてはうれしい限りです。ご意見ご感想をお待ちしております。

（創刊号編集長 井上邦子）



ウエネウサラ (ueneusar) 創刊号

2010年9月1日発行

発行機関 21世紀スポーツ文化研究所 (ISC・21)

神奈川県川崎市宮前区土橋 2-15-1 第一鷺沼グリーンヒル 209

編者 井上邦子

無断掲載を禁じます