

オフサイドの誘惑 ——社会において無用とはなにか——

清 水 学

Offsides of the Society : Being Inutile with Worth

Manabu SHIMIZU

要 約

フットボールにおいて「オフサイド」という独特のルールが存在が注目されてきた。ゴールを奪い勝利することがゲームの目的であるはずなのに、わざわざそれを人工的に遠ざけるようにしかみえないルールは、なんのために存在するか。他方で、他に目的をもたない自己目的的な活動が「遊び」であるとするならば、即物的な結果でなく永続する過程そのものに意味をみいだすこの行為は、むしろ説得的に説明されるともいえる。

この考察は、二つのフットボールの相違を導く。原始フットボールから分岐したラグビーとサッカーの種差は、ふつう「プレーにおいて手を使用しうるか否か」に求められる。しかし本稿によれば、その最大で決定的な差異は「ボール保持者より前方の選手のプレーへの関与が許されているか否か」にある。すなわちこれが、本源的な「オフサイド」の概念である。

このようにみれば、オフサイド概念の本質にも接近することができる。目的志向的な手段／目的図式によって結果を言祝ぐ精神が、社会における「有用性」のイデオロギーを形成してきた。これはまさしくフットボール生成の精神に反する「中盤の省略」のイデオロギーである。これに対し「中間性」と「無為・無用」の哲学が、「純粹」な自己目的的行為にやどるホスピタリティまた社会性として再評価されうるだろう。

この「無為と無用の社会学」の観点は、オープン・スペースに向かう勤勉で献身的な疾走の運動のなかで、ムダに終わるかもしれない99本のパスや突破のなかで、「偶然性」や「賭け」の要素を再焦点化することにより、従来の「遊びの社会学」の再考にもつながるだろう。

キーワード：フットボール、オフサイド、遊び、無為、賭け

1 オフサイドの感覚

弓のようにしなやかな背番号7番の右脚から、一転予想もつかない方向へ放たれたボールは、芝生の緑に矢のような軌跡を描きながら、みいだされたスペースへと走り込んでいた背番号9番の足もとに収まる。流れるようなスルーパス。すかさずゴールを狙おうと体勢を入れ替えるやいなや、しかしスタジアムは魔法にかかったように動きを止める。副審のフラッグが掲げられている。オフサイド。一瞬どよめきが走り、すぐさま収まる。決定的瞬間は無効だった。相手側の権利でゲームは再開される。静まりかえっていたスタジアムは活気を取り戻し、失われた時間の流れが戻される。ふたたびゲームは動き始める。

たとえスタジアムに足繁く通うものでなくとも、こうした風景に接したことは一度ならずあるはずだ。「オフサイド」の反則とは要するに、オフサイド・ポジションにいるプレイヤーに対しプレーに関与することを制限するルールである。サッカーの現行ルールでいえば、自身が相手陣内でボールより前にいて、自身とゴールとの間に最低2名の相手側プレイヤーがいなければ、そのプレイヤーはオフサイド・ポジションとなり、プレーに関与することができない。たとえば、ゴールキーパー以外のディフェンスが前にいない場合、そのプレイヤーにパスを送ることはできないというわけである。⁽¹⁾

ところで、この「オフサイド」はなぜ反則なのか。こんなことをあらためて問うのを訝しく思う向きもあるかもしれない。「オフサイド」が反則であるのはもちろん、それを反則と定めるルール（たとえば『サッカー競技規則』第11条）が設定されていて、ゲームに携わるプレイヤーはそのかぎりにおいて、ルールの定めるところに従わざるをえないからである。そんなことはとうにわかっている、いぜんこのルールに感じられる抵抗があるとすればなぜか。そこに感じられる不自然さ、過度な人為性はなぜか。

この抵抗は、一言でいうなら「ゴールをすることが目的であるにもかかわらず、わざわざそれを遠ざけるようなルールがなぜ設定されねばならないか」という点につきる。ゲームの目的からすると、これはあまりに不自然なことである。このルールは、それがかならずしもゲームにとって必要な存在ではないのでないかという、ある種根元的な問いをよびおこすのである。もちろん、試合の制限時間やフィールドを区画する規定は、ゲームの成立にとって本質的である。しかし「オフサイド」のルールはどうやら、その意味で必然的なものではなさそうだ。つまり、本来の「目的」をよそに、一定の観点からゲームをより「面白く」するためだけに考案されたルールのように映るのである。⁽²⁾

スポーツ・ルール学の第一人者である中村敏雄も、この「不合理とも奇妙ともいえるルール」の不自然さをめぐって問いかけている〔中村 1985〕。「前方のゴールに向かってボールを進めていくのが目的であるにもかかわらず、ボールより前方にいる味方プレイヤーにパスしてはならず、

パスは常に目的と逆方向にしかできないというプレーを要求するルール」は、なぜ必要なのか。この記述は現行のラグビーのゲームを想定したものだが、サッカーなどにおいても「得点を競い合うボール・ゲームでありながら〔……〕その多さを争おうとしな」い性格に変わりはない。あくまで結果的に相手チームより得点が多ければよいのであって、絶対的得点数はかならずしも求められてはいない。ある種のサッカー・ファンにおいてしばしば「最少得点差」、なかでも1-0のゲームに美学が求められる所以でもある。

中村はその理由をひとまず、同時に聖なる祭りとしての性格をもっていた原始フットボールの特徴に求める。「マス・フットボールは、「一点先取」のゲームであり、どちらかのチームがゴールへボールを持ちこめば、それで競技は、また「祭り」のメイン・イベントも終了するというものであった。したがって村びとたちは、真剣にプレーしなければならないと同時に、「祭り」を楽しむために、これを短時間に終わらせないように注意しなければならない、また、そうした目的に合うような仕組みや配慮が加えられており、それに背いて早く得点をあげ、勝利を得ようとする行為〔……〕は行われてはならないことであった」。歴史的展開に鑑みるなら、フットボールにおける「オフサイド・ルールは、そのもっとも根本に、「一点先取」というルールのなかで競技時間を長くするという目的」をもっている。この意味で、近代フットボールに誕生したオフサイドのルールは、ゲームを早く終わらせすぎてしまわないため、なかなかゴールを達成しにくくするために生まれた人工的なルール、というよりもはや「倫理」なのである。

しかしこのような「面白さ」は、かならずしも理解されやすいものではない。逆に「オフサイドのルールは難解」ということが、しばしば口にされる。⁽³⁾ このルールの存在によってゲームは、はたして本当に「面白く」なっているのか。中村によれば、オフサイドの反則は原始フットボールのように「二つのチームのプレイヤーが互いに入り混じって行うボール・ゲーム」にみられるものだった。しかし他方、同様のボール・ゲームでありながら、バスケットボールやアメリカン・フットボールには実質上オフサイドに相当するルールは存在しない。⁽⁴⁾ つまりそれらのゲームは、面白さのためにかならずしもオフサイドのルールを必要としていないのである。

これはこれで奇妙な事実である。その背景として中村は、それらのスポーツが「母なるラグビーとは異質の精神と風土を背景に発達したこと」を示唆している。この議論を受け継ぐ大澤真幸は「サッカーに関する最大の社会学的謎は、アメリカ人はなぜこのスポーツを好まないのか、ということ」と、問いを再設定した[大澤 2004; 2005]。その最大の理由は「オフサイドの反則」に、すなわちそれが必然的にもたらす「あまりに得点が少ないのでつまらない」という退屈感に求められる。これが、発展しつつある先進的な「資本主義の精神」にそぐわないというのだ。

じっさい、サッカーの盛んな国、強国といって浮かぶのはどこか。イタリア、ポルトガル、スペイン、イングランド、オランダ、ブラジル、アルゼンチン、近年ではアフリカ諸国。大航海時代の列強諸国や資本主義初発の国々あるいは現在発展途上の国々、すなわち資本主義において過去の国々ないし未発達の国々である。逆に、資本主義先進国のスポーツの典型とはなんだろうか。

バスケットボールやアイスホッケー、あるいはアメリカン・フットボール。その冗談のようなスコアをみてもわかるように、ひたすら機械的に得点をめざし、そして実際に機能的に得点の入るゲームたちである。

考えてみれば、バスケットボールにオフサイドのようなルールがあってもよかったし、アメリカン・フットボールにその発想がほとんどみられないのは不自然ですらある。しかしそこには、ゴールを目指しながらもなかなかそれはしないでおく精神とでもいうべきものがみられなかった。そうであるなら「ゴールへとボールを進めることがサッカーの目的であるとすれば、ボールを前方に送ることに枷をはめるこのルールは、いかにも不合理だ」ということになる。「なぜ性急にゴールを求めてはならないか」は、ゲーム内部の論理によっては合理的に説明がつかない。その「面白さ」に対する感受性は、社会的・文化的諸条件にも左右されるのである。

しかし、サッカーのゲームにおけるオフサイドのルールを「難解」にしているのは、この事情だけではない。そこには、より根底的な難解さが存在している。ともに原始フットボールから発展したといわれるラグビーのゲームと比較するとき、ことはより明瞭になるだろう。

ラグビーにおいて「オフサイド・ライン」と称されるものは、原則的にボール（保持者）の位置に形成される。攻撃の局面ごと、起点となる「ゲインライン」が想定されるが、これがほぼオフサイド・ラインに相当する。それより後方が慣習的に「自陣（地域）」とよばれ、スタンドオフ以下バックスのラインもここに形成される。このオフサイド・ライン（ボール）より前方に位置するプレイヤーは、基本的にプレーに関与することができない。その意味では、ラグビーに特有の「スローフォワード」（ボールを「前方」にパスする）や「ノックオン」（ボールを「前方」に落下させる）などの反則もまた、広い意味ではオフサイドの反則とみなすことができる。⁽⁵⁾

もちろんこのようなラグビーのゲームの場合でも、「オフサイド」というルールの不自然さに変わりはない。ゴール（へのトライ）が目的であるのに、ひたすらそれを迂回する運動が要求される。前方を目指しながら、パスはひたすら後方へとつないでゆかねばならない。ボールより前方の選手はプレーに関与してはならない。サッカー以上に強力なこの制約は、ゲームの進行にとってたしかに逆行的なものである。ただしラグビーの場合、その制約は「自陣」との関係で説明可能となる。陣地と陣地の争いであるラグビーにとって、自陣でないところにプレーできる選手がいることじたいが不思議なことだからである。

「サイド」への言及もあるように、オフサイドはもともと「自陣」に関わるルールである。このルールはラグビーのほうがより複雑だというものもあるが、すくなくともその必然性に関するかぎり、ラグビーにおけるほうが理解はたやすい。つまり、このルールがラグビーに存在することは、それじたいゲームにとって本質的なことである。「地域を挽回する」などともいわれるように、ラグビーという競技において、最終的に「ノーサイド」として解消される「自陣」の概念は重要である。加藤典洋は「オフ・サイドの感覚を育てたのは、二つのサイドを分けるものが、ゴールではなく、ボールなのだとする感覚」であると指摘している[加藤 1987]。ラグビーのゲー

ムにおいて、陣地を発生させるのはボールの位置である。このとき楕円の球は、フィールドを二分する「聖」なる存在でもあった。⁽⁶⁾

サッカーにとって「自陣」とは、あらかじめフィールドを二分するハーフウェイラインによって区分され、そしてハーフタイムに交換されるものである。これを動かすことはできない。拡張されたり縮小されたりもしない。プレイヤーは、ボールより前方であらうがなかろうが、自陣内でプレーするか敵陣内でプレーするかのいずれかである（そしてこの場合、むしろ「エンド」と呼ばれる）。⁽⁷⁾

それなのに、なぜ「オフサイド」の状態が発生するのか。これがサッカーにおけるこのルール最大の難解さである。前方へパスを送ることが許されているのに、なぜオフサイド・ラインが設定されねばならないか。そして、それはなぜディフェンス最終ラインとなるのか。この人工性が、独特の「不自然さ」に通ずる。それは陣地と関係なく、一定の恣意的な制約を設けることによって目標の達成をより困難なものとする、そのためだけに作られた人工的なルールとしかいえないのである。

この恣意性には歴史的事情がある。述べたように、サッカーの現行ルールでは事実上、オフサイド・ラインは相手陣内でディフェンスが形成する最終ラインとなる。しかしじつは当初サッカーでも、ラグビーと同様「ボールより前の選手」にパスをすることは禁じられていた。すなわち、オフサイド・ラインは「ボールの位置」に設定されていたのである。たしかに以上の議論からすれば、そのほうがより自然なことである。

ここには、原始フットボールから二つのスポーツが分岐していったその間の経緯がからんでいる。パブリック・スクールでの学校教育の一環としてフットボールが採用されて以降、1845年のラグビー校における初の成文化を経て、イートン校やハロウ校など各校では独自のルールが乱立をみていた。とりわけイートン校とラグビー校との競合関係は著しかった。後に広まった各大学間や各クラブ間でも事情は変わらず、いっそうの混乱をきたした。ひとつのゲームで互いに競い合うことを可能とするため、これらルール間の差異を統一せんとする試みが、かえって決定的な分裂を招いてしまうことになる。

一方において1863年「フットボール・アソシエーション」が設立され、今日の「サッカー」（「アソシエーション式フットボール」）の名称がこれに由来する。近代サッカーの始まりとされるこのとき同時に、1848年にまとめられその後何度か改訂されていたケンブリッジ大学のルールをもとにした「統一ルール」が制定される。他方、ラグビー校式の「手を使用するフットボール」を譲れず、この統一ルールに同意できない側によって「ラグビー・フットボール・ユニオン」が設立される。これが1871年のことであり、このとき分裂は決定的となる。「プレーにおいて手を使用しうるか否か」という、現在にも続くサッカーとラグビーの大きな相違はここに由来しているのである。

サッカーとラグビーのスポーツとしての決定的な分水嶺は、したがって1863年の「フットボー

ル・アソシエーション」の設立とそれに伴う「統一ルール」の制定時、もしくは1871年の「ラグビー・フットボール・ユニオン」の設立時に求められるのがふつうである。しかし本稿の観点からすれば、より決定的な出来事がこれら2時点の中間、すなわち1866年に生じている。とりもなおさず、「オフサイド」の規定をめぐるフットボール・アソシエーションの「ルール改正」である。この「改正」以前には、現行ラグビー同様、プレイヤーは自分より前方にいる選手にパスを出すことを許されていなかった。しかしこれにより、プレイヤーは一定の条件のもとボールより前に出てプレーすることを許される。すなわち、相手チームのプレイヤーがゴール前に3人いればよいという（現行ルールより1人多い）いわゆる「3人制オフサイド」ルールの成立である。

遊びの社会学理論の観点からすれば、このとき、「手の使用が認められるかどうか」以上に決定的な違いが両者の間に生じた。すなわち、ラグビーとサッカーとの（さらにはアメリカン・フットボールやバスケットボールとの）決定的な違いは、「ボール保持者より前方にいる選手にパスをすることが認められているかどうか」である。⁽⁸⁾

こうして両者の決定的な違いが、その「オフサイド」の概念にみいだされることになった。それ以前のフットボール同様、基本的にボール（保持者）の位置がオフサイド・ラインを決定しつづけるラグビーに対して、1866年以降のサッカーにおいてそれを決定するのは、ボールに触った（パスが出る）瞬間の相手側ディフェンスのラインである。陣地争いとしての原始フットボールの痕跡をとどめるラグビーというゲームにとって、オフサイドのルールは本質的である。それなしにはラグビーというスポーツは成り立たないという意味で「構成的」である。それと比較すれば、サッカーの場合はより「寄生的」である。⁽⁹⁾ 大澤のいう、この「単純なゲームであるサッカーの中にあって唯一の複雑なルール」、あるいは蓮實重彦にならえば、サッカーというひたすら「動物的」な競技において唯一「人間的」な存在であるオフサイドの反則には、このような人工性がある[大澤 2005; 蓮實 2004]。ラグビーと比較したとき明瞭に見えてくるのは、こうした人工性や寄生性である。

もちろんそれをいうなら、スポーツのルール、いやルールそれじたいが人工物には違いない。だがここにはそれ以上の意味がある。ならば、オフサイドという「非本質的」なルールは、ゲームにおいてどのような役割を果たしているのか、いないのか。こうして問題は一巡し、いわばサッカーというゲームの遊び、「遊びの遊び」として成立するこのルールが、逆に「ムダ」「無為」「余剰」として成立する、遊びの本質を照射してくるように思われるのである。

2 遊びの精神

遊びとはなにか。遊びは本質的に無為の活動であり、特定の実利とか実益をめざすものではない。つまり、他になにか目的をもつのでない、純粹にそれ自身のためにいとなまれる自己目的的＝自己消尽的な活動が遊びである。

であるはずなのだが、ひとはそこにどうしても、なんらかの「有用性」をみてとろうとする。無用の用というのだろうか、それを人間の有為な活動様式のひとつとみなすものもあれば、人間の活力そのものだというものもある。あるいは文明発達の源泉だというものもある。じっさいこの「無為」は有益なのだが、それはあくまで有用／無用という枠組みじたいを無化するかぎりにおいてである。この「なにものでもない余分なもの」なくして、人間の文化はなにものでもない。ちょうど人間の文化が自然に対してそうであるように。これが「遊び」のたいなる逆説である。

菅野盾樹も強調するように、遊びとは過程そのものであり、その本質は過程それじたいを楽しむという自己目的性にある [菅野 1992]。遊びを論ずるものの多くは、この点では一致をみている。遊びの文化論的研究に先鞭をつけた J. ホイジンガによれば、「それじたいのうちに目的をもつ」という「自由」な活動、その意味で「言葉の完全な意味において、過剰なもの、余計なもの」、これこそが遊びであった [Huizinga 1938]。

なにか外部の目的とは無関係に、それをなすことが自体として意味をもつ活動。だから、そこにはなにか根源的な「倒錯」がある。⁽¹⁰⁾ 食事をするために並んでいたはずなのに、いつしか並んでいることじたいに満足し、悦びをみいだしているようなものだ。ゴールこそ目的であり、それを達成しないと終わらないはずなのに、来るべきゴールに向かっていくようで、それをたえず繰り延べようとする動き。「終わり」への誘惑と「過程」の持続と。この「倒錯」ないし「不自然さ」は、遊びの「健全さ」や「効用」をとなえる論者からは、ほとんど注目されてこなかった論点である（あのカイヨワですら「行き過ぎ」をいさめている）。しかし、まさに遊びにとって本質的なこの危険な倒錯のなかに、文化の本質と人間の可能性が宿っているのではないか。かりにもホイジンガのいうとおり、「人間の文化は遊びのなかで、遊びとして、成立し、発展した」のだとするなら。

周知のように「文化生活の要素としての遊び」を、まじめな学問の俎上に載せる道を切り開いたのはホイジンガである。「遊びは自発的な行為もしくは業務であって、それはあるきちんと決まった時間と場所の限界の中で、自ら進んで受け入れ、かつ絶対的に義務づけられた規則に従って遂行され、そのこと自体に目的をもち、緊張と歓喜の感情に満たされ、しかも「ありきたりの生活」とは「違うものである」という意識を伴っている」 [Huizinga 1938]。この定義にしてすでに十分であるが、「遊び」という活動のもつ構成要件として、多くの論者が共通して言及するのは以下のような点である。すなわち、構造的特性として（１）明確な空間的限定（２）明確な時間的限定（３）明確な規則の存在があり、それに関わる人間の態様として（４）自己目的性（５）自発的服従、がある [Huizinga 1938; Caillois 1958; 井上 1977 など]。

なかでも強調されるのは、合意された規則の存在である。たとえば前節の「オフサイド」を含むこれら明示的な「ルール」は、さまざまな規定がより明示的に示される「ゲーム」という性格の強い、特定の競争的な領域（「スポーツ」）にはっきりと観察される事象である。しかし、多かれ少なかれどんな遊びにも「ルール」が必要とされることが、多くの論者によって強調されてきている。もともとホイジンガにおいて、遊びは厳格な規則を伴うそれ、すなわち「アゴーン」を

中心として構想されていた。それを批判しているようにみえるR. カイヨワにとっても、遊びにおける規則の位置づけは特別なものだった。

たとえばカイヨワがおこなった、遊びの4分類はよく知られている [Caillois 1958]。〈アゴーン^{アゴーン}〉〈アレア^{アレア}〉〈ミミクリー^{ミミクリー}〉〈イリンクス^{イリンクス}〉の4種である。しかしじつは、これらより重要であるのが、〈パイディア〉と〈ルドゥス〉の両極からなる分類軸であった。〈パイディア〉とは混沌の原初的な力、〈ルドゥス〉とは計算と約束事の文明的拘束を指し、それぞれ無秩序と秩序（すなわち規則）を体現する極となる。⁽¹¹⁾ このとき注目すべきことは、苦心して設けられたさきの4分類も、結局はカイヨワ自身によって「アゴーン・アレア」のペアと「ミミクリー・イリンクス」のペアという2パターンに再編され、そして前者のペアが優勢とされるという事実である。さらに、それぞれのペアのなかでも前者、すなわち〈アゴーン〉と〈ミミクリー〉に優位が置かれる。

以上を総ずれば、要するに〈アゴーン〉こそが（すくなくともわれわれの社会においては）もっとも「遊び」らしいとされているわけである。すなわち「社会機構は総体として、アゴーンに基礎を置く。進歩とはアゴーンを発展させ、アゴーンを改良すること、すなわち、結局はアレアを漸次的に除去することである」ということになる。そしてこのようにいわれる基準こそ、さきにみた〈ルドゥス〉の観点、すなわち「規則」によって制御され障壁を与えられているその程度にほかならない。

じっさいカイヨワにとっては、〈ルドゥス〉が正しく機能しているとき遊びは墮落から免れ、真に遊びになると主張されているように読める。かくして、「すべて遊びは規則の体系である。規則は、何が遊びであり何が遊びでないか、すなわち、許されるものと禁じられるものとを決定する。この取りきめは恣意的であり、同時に強制的であり、決定的である。それは、いかなる口実があろうと破られてはならない。もし破られるなら、遊びは即座に終わり、違犯という事実そのものによって破壊されてしまうのだ。なぜなら、遊ぼうという欲望、つまり遊びの規則を守ろうという意志によってだけ、規則は維持されているからである」 [Caillois 1958]。

もちろん、競争的なゲームなどのようにこれが明示的に示される場合もあれば、子どもたちの即興的な遊びのように背後知識として暗示的にとどまる場合もあるだろう。しかし、それに関与するものたちは、多かれ少なかれその規則に同意している。そのことにより、遊びの時空は共有される。ここに、遊び独特の「没入」の問題があらわれる。それは、これら特有の時空間と、とりわけルールによって画定された世界に、自身がどれだけ、どのように関与するかという問題である。

M. チクセントミハイが指摘するように、遊びにおける楽しさとは「没入」の経験である [Csikszentmihalyi 1975]。しかし完全な没入は、かえって遊びを蚕食する。ゲームにおいては、熱くなりすぎても鼻白むものだし、冷静すぎても興ざめである。適度な距離感と自己制御があってはじめて遊びは遊びたりうる。井上俊のいうとおり「過度のインボルブメントは、しばしばプレーヤーを「ムキ」の状態に導く。「ムキ」とは、プレーヤーがゲーム世界と現実世界とをへだ

てる境界線を見失った状態のことである。[……]だから、よきプレーヤーであるためには、ゲームにまきこまれ熱中する一方で、常にそれが実生活とはちがうゲームであること、あるいはゲームにすぎないことを忘れてはならない。ゲームにインボルブし没入しながらも、どこかで抑制を保ち、さめていることが要求される」[井上 1977]。

もちろん、ホイジングもカイヨワも、遊びにおけるコントロールの重要性を説いていた。このエッジの感覚がないと、遊びは遊びにならない。「遊びとは、喜んで受け入れられた自発的制約の総体を意味する」[Caillois 1958]。ルールに対する自身の距離は「自発的服従」の姿勢としてあらわれる。

多くのものがあるように、「遊び」とは特定の活動領域のもつ性格でなく、その活動に関わる人間の姿勢の問題である。すなわち、「サッカー」をすることがそれじたい、いついかなる場合でも「遊び」なのではない。単純にその活動の楽しさのためにサッカーをすれば「遊び」だが、プロとして生活費のためサッカーをすることは「仕事」である。あるいは同じ遊園地に行くことも、家族サービスとしていやいやながらの場合にはじゅうぶん「お仕事」である。これは、さきの「自己目的性」の言い換えにもなる。「遊ぶ」という活動は目的格をもたない[西村 1989]。すなわち「～に遊ぶ」「～で遊ぶ」とはいえても「～を遊ぶ」とはいわない。主／客の二項対立的態度にそれはなじまないのである。おなじみの目的／手段の対でいえば、なにか他の目的のために役立つ手段が「有為な行為」であるのに対し、それじたいが目的でもある手段が「遊び」となる。

こうして、この没入すべき画定された時空間が「遊び」のフィクション領域となる。カイヨワは「規則」と「虚構」が両立しないことにこだわっていたが、虚構がそれじたい規則の体系と枠組みの設定によって成り立つとすれば、この指摘はあたらない。⁽¹²⁾むしろ仮構における規則の役割を強調することで、遊びの社会学の論理は補強されるといえるだろう。このことは、ベイトソン＝ゴフマン流の「フレーム」としての遊びの観点へもつながる。見慣れた日常が、一定の規則に従う「見立て」（変換）によって遊び場になる。子どもたちの見慣れた通学路は、たとえ即興であっても一定の規則に従えば、たちまち海やジャングルに囲まれた冒険の舞台に様変わりするのである。⁽¹³⁾

遊ぶ人間たちは特有の「異空間」に参加する。彼らは限定された異空間に投入され、あるいはみずからを投入する。独自のリアリティを共同で構成する、といってもよい。「いずれにせよ、遊びの領域は、このように閉ざされ、保護され、特別に取っておかれた世界、すなわち純粹空間である」[Caillois 1958]。このとき、このフィクションとしての遊びの時空間に関わるとき、ひとは「プレイヤー」となる。プレイヤーとは、日常世界のさまざまなしがらみから解かれ、その資格において相互に対等な存在である。

逆に、プレイヤーとなることができないものは、遊びを無効化する。「遊びを破壊するのは、規則を馬鹿げた単なる約束事にすぎぬと言い、遊びは無意味だから嫌だと拒否する、そういう否定者である。この議論に反駁はできない。遊びは遊びだという以外の、いかなる意味も持たない

のだ。もっとも、だからこそ遊びの規則は、有無をいわせぬ絶対的なもの——一切の議論を超越したものであるわけだ。それがどうして今あるものとなり、他のものとはならなかったのか、理由は何もない。規則がこうした特徴をもつことを認めない者は、それを明らかに不条理なものと見なさざるをえまい」[Caillois 1958]。みたような、オフサイドという「不条理」なルールの成立にもつながる、これがカイヨワの論点である。

虚構を虚構として楽しむことができれば、そこに遊びはない。遊びとはまさしく、リアリティとのこのような距離感覚である。「遊ぶとは、自分が遊んでいることを承知しているということだ」とJ. アンリオが強調するように、当人が遊びだと自覚していない遊びは遊びではない。どれだけ多様な遊びの分類学を試みても、遊びの本質についての問いを免れるわけにはいかないというアンリオは、「距離が、遊びの最初の形式である」ことを看破する。たとえばそれは、「未決定な余裕の幅」や「ある種の予測不可能性」として現出するのである[Henriot 1969]。

現象学者アンリオにとってそれは、主体の関わりの様態を意味する。自己疎隔によって成り立つ実存そのものが、アンリオにとってはすでに遊びである。距離や余白のないところに遊びはない。先の議論のなかで井上も強調していたように、「遊びの世界はしばしば私たちをとりこにし、熱中させる。しかし、熱中のあまり「ムキ」になる人は、よいプレーヤーとはいえない。「ムキ」とは、遊びと実生活の間の距離が見失われた状態、したがってまた遊びに特有の「余裕」や「ゆとり」がなくなった状態のことであり、そのことによって遊びの楽しさが台なしになってしまうからである」[井上 1977]。

ではこのとき、なぜ遊びは損なわれるのか。要するに、単面的なりアリティしかそこにはないからである。完全に没入された虚構は、現実と大差ないものでしかない。だからひとは、夢や狂気では遊ぶことができない。すなわち「没入」と「離脱」の弁証法こそが遊びだからである。遊びとはそもそも日常からの離脱を意味しているが、それじたいからも離脱しうるのである。これを「遊び半分」の感覚といいなおしてもよいだろう。井上の遊び論というと、ただちに「聖－俗－遊のパスpekティヴ」に言及されることが多いが、しかしそれ以上に重要なのは彼の「遊びの精神」(生活態度としての遊び)に関する議論である。⁽¹⁴⁾

遊びとは、余裕やゆとりのことでもあり、つまり「ある種の距離感覚」なのであって、それは「生としての遊び」ばかりか「遊びとしての生」にも及ぶ。「遊びのないハンドルと同様に、遊びのない役割遂行は危険である。社会的役割に限らず、自分の置かれた状況、自分を取りまく人びとや出来事、そして自分自身に対しても一定の距離をとって「遊び半分」に対処できる能力は、人生の「危機管理」にとって不可欠のものだ」と井上はいう[井上 1992]。この提言は、じゅうぶん「まじめ半分」なものでもある。

したがって、それを「拘束」と表現するか「没入」と表現するかはともかく、「自発的に服従」しているとき、ひとは自身に対するコントロール(「危機管理」能力)を発揮している。⁽¹⁵⁾ もちろん、それで現実には制御しきれているかどうかは別問題となるが、それは実際のサッカーのゲームにお

いて、ある特定のプレーがオフサイドの規定にひっかかるかいないかという問題と同種のことだ。

ふたたびアンリオに戻ろう。「どんな類型に属する遊びにふけっているにしても、遊びは何よりもまず遊び手とその遊びとのあいだに存在する遊びによって成立する」[Henriot 1969]。遊び手と遊びのあいだの距離によってひとは遊び、これを可能にするのが自己の内に開けている自己疎隔化する距離である。この「距離」なくして、遊びはない。そしてこのとき、ひとはみずからが遊んでいるのを知ることになる。そもそも「ルールに異議をとなえる者が常に遊びを破壊するとはかぎらない」と、若き井上がそこにある種の「自由」をもみいだしていた、遊び手自身による「ルール変更」の可能性もまた、遊びに対するメタ的視点がなければ不可能なものであった[井上 1973]。⁽¹⁶⁾

この観点はもちろん、G. バイトソン流の遊びの論理学、あるいはE. ゴフマン流のフレーム分析からも導かれる。「これは遊びである」というメタレベルのメッセージや「フレーム」の問題は、遊びという活動と遊び手との「距離」を定式化する。このような論点について、ホイジンガやカイヨワにも言及はみられるが、残念ながらじゅうぶんに明示化されることはなかった。むしろわれわれにとって興味ぶかいのは、G. ジンメル¹⁾の論点である。ジンメルこそ、ほかならぬ「純粋な形式」が「遊び」であると看破した社会学者である。たとえば、遊戯としてのコミュニケーションは、純粋な形式における社会性であるとジンメルはいう [Simmel 1917]。

具体的に興味ぶかいのは、一級の誘惑論でもある「コケットリー」の議論である [Simmel 1909]。日本ではよく知られているこの論文のなかで、ジンメルは「イエスとノーの不安定な遊戯、承諾の回り道であるかもしれない拒絶と、その後ろに、背景として、可能性として、威嚇として、取り消しが立っている承諾」のなかに、「コケットな戯れの振子運動」をみる。それは「最終的決定状態」の周囲で迂回しつつ、決定的状態にはけっして到達しない、過程それじたいが目的となるような「未決」の精神である。

だから「コケットリーはあらゆる最終的な決定において終わる」。そして「彼がすすんでこの戯れに参加して、成否いずれかの最終状態ではなく、この戯れそのものに魅力を見いだすのであれば〔……〕真に遊びの領域に高まる」のである。それは「完全に純粋な形式のコケットリー」となる。こうして、それじたいが目的となり、「カントが芸術の本質と断定したもの、すなわち「目的なき合目的性」」となると、この「引き延ばされた決定の留保」は、人間の「生の形式」としての遊戯精神をあらわすものである。⁽¹⁷⁾

なにより彼が強調したのは宙ぶりの快樂であった。それは未決状態、揺れ動き、先送り、期待、待機という、いささか倒錯的な事象にあらわれる生の「遊戯形式」であり「芸術形式」である。それは「生の未決定性がそのなかで一つの完全にポジティブな態度に純化する形式、そしてこの未決定性を、美德にするのではないとしても、快樂にする形式である」。このときジンメルは、R. バルトのようなひとのレトリックにきわめて接近している。

ジンメルにとって「社会学的遊戯形式」であり「社会学的芸術形態」でもある「社交」こそが、「純

粹の「社会」をあらわすものだった[Simmel 1917]。もはやこれは社会の遊びである。このとき、遊びの「純粋性」とはなにか。そこに確認されるのは、ある種社会の倒錯的な成立のさまである。

3 無為の社会学

単純な事例に戻ることにしよう。純粋にサッカーをすることが楽しくて、サッカーをするためにサッカーをするのは「遊び」だが、人気をとるため、生活費を稼ぐためにサッカーをするのはそうではない。つまり「不純」なのだ。ホイジンガもカイヨワもそう述べる。カイヨワは、このようなケースを「遊びの墮落」とであるとさえいう。

遊びの「純粋さ」とはなにか。遊びは、自身以外の目的をもたず、他のなんの目的にも奉仕しない、自律した活動である。それ自身が目的でもある手段、だから「純粋」なのである。自己目的的であるとは、無益であるということだ。いいかえれば、他の社会的活動は要するに「不純」である。自身の外になにか別の目的をもっていることをそれが意味するとすれば、伝統的な手段／目的図式でいう「社会的行為」の範疇に入る行為はすべて「不純」ということになる。熱狂のあまり特定の価値に殉ずるような、価値合理的行為ですらそうである。

こうして、遊びにかならずついてまわるのは有用／無用の観点、いいかえれば手段／目的の関係性である。これが、社会学的行為論のなかで「遊び」という活動をとらえるときの躰きの石となる。伝統的な社会学はつねに「手段／目的関係」としての社会的行為、社会に対する行為(個人)の「有用性」を軸に構想されてきたからだ。これまで遊びは「無為」そのものでなく、「無用の用」としてとらえられてきた憾みをもつ。だから、遊びの「純粋」性には注意してあたる必要がある。「遊び」の純粋な自己目的性は、もっとラディカルであるといつてよい[澤野 2001]。

「純粋階段」の「純粋」性を想起してみよう。通常の階段は、どこか他の「目的」地へ向かうため、高低差を伴い直接的なアクセスが困難である場合に、やむをえずの「手段」として設えられたものである。とりもなおさずこれが「有用」な階段となる。しかし四谷で発見された純粋階段は、その名のとおりに、ただ昇って降りだけの階段である[赤瀬川 1985; 清水 1997]。ひとはここに、なにかしらの「逸脱」を感じざるをえない。ただし注意しなければならないのは、これが階段としての機能を果たしていないわけではないということだ。それは、昇ったり降りたりするための補助として、立派に役立っている。しかし、明確な目的(地)をもっていない。これが逸脱として感じられるかもしれない。にもかかわらず、これは階段としてまさに「純粋」であるとしかいいえないのである。

純粋な庇はどうか。コンクリート塀に打ちつけられていた郵便箱、おそらく木でできていたのだろう、これを使用しなくなって取り外した後、コンクリートの庇だけが残された。庇の存在と、その下に保護されている空間の容積は変わらない。彼は、木箱が下にあるがなかろうが、つねに同じだけの空間を雨風から保護し続けてきた。そして今も保護し続けている。それこそが彼の

「仕事」であり「機能」であり「役目」だった。ところが、ひとが勝手にその下から木箱を撤去したとたん、彼は「役立たず」と呼ばれるようになる。「無意味」であり「ムダ」と非難される。繰り返すが、彼が果たし続けてきた役割、その機能は変わらない。下の空間だけが変わったのだ。取り外したのは、ひとの勝手である。それによって彼は、むしろより「純粹」化した。それなのに、いやだからこそ、ひとはそれを「役に立たない」とよぶのである。

逆説的なことに、純粋な機能は、だからこそ役に立たない。「機能する」のに「役に立たない」とは、どういうことか。⁽¹⁸⁾ その意味では、通常の「役に立つ」ひとの生とは、はなはだ「不純」なものである。それは、他に目的をもっていることを意味する。なにか他の「目的」のために組織された手段、それがひとから言祝がれる生である。なんの目的も想定していないような活動、それは「無意味」「ムダ」「無用」として奈落に落とされるのだ。

しかしこのように、なんの限定された目的ももたず、なんの役にも立たない人生を、「意味がない」と否定してしまうことは正当だろうか。「有用性」の公準は、あらかじめ設定された特定の目的を前提とする。その特定の目的の実現に照らして、一定の活動は「有益」であったり「無益」であると判定されるわけだ。これなくして、なにか「有用」でなにか「無用」であるとは語れない。ところが、世間はしばしばこの特定の目的を隠蔽する。それに言及しないまま、一定の活動が有益／無益と断罪される。特定の目的であるはずのものが、あたかも一般的で普遍的なものであるかのように語られもする。これは、はなはだ不当なことではないか。

特定の目的／手段関係にしばられない行為として、「遊びのパースペクティヴ」のもつ最大の意義は、じつはこうした伝統的行為論のもつ目的／手段図式への抵抗にある。「目的意識をもって遊ぶ」とは語義矛盾である。行為の社会学に対する、無為の社会学があってよい。遊びの名のもとに広がっているのは、「無益な活動の領域」[Duvignaud 1980] 全体である。ムダ、無意味、無用。「遊び」の観点がいま問いかけてくれることは、そんな「なにものでもない」存在に向けられる優しい視線である。ちょうど路傍のトマソンにふと投げられる視線のように。

われわれの社会は、ひたすら「有用性」を強調する。「役に立つ」人間であるように迫る。しかしそれは、いささかはしたくないことではなかろうか。澤野雅樹は「役に立つという惨めさ」を語る。「何よりもまず、我々は無益な営みを役に立つことの惨めさから解放しなければならないだろう。[……] 長らく、我々には無益な営みの内に隠れた有用性を発見しようとする嘆かわしい習慣があった。言うまでもなく、真に断たれるべき悪習はこちらの方なのだ。我々は強迫神経症を患う用途の番人から無益な営みのすべてを守り抜かなければならないし、有用性の秩序から切り離された地平を発見し、そこで情欲の育成を心掛けなければならない。というのも「……は何の役に立つのか」という問いは、自由を約束するどころか逆に自由の領域を狭め、意欲を低減させる脅迫だからである。用途の強迫観念は思考の自由な営みに介入し、好奇心を用途の重い足枷で縛りつけ、拘束しようとする」[澤野 2001] のである。

かのB. ラッセルも、「怠惰への讃歌」と題された小論のなかで語っている。「現代人は、何事

も何か外の目的のためになすべきで、それ自体のためになすべきでないと考えている。例えば真面目な人は、いつも映画を見にいく習慣を有害だと非難し、その結果、青年は罪に陥ると私たちに説いてやめない。だが映画製作に関するあらゆる仕事は立派なものである。というのは、それは仕事であり、金を儲けさせるからである。利益をもたらす活動が、望ましいものだという考えこそあらゆるものをメチャクチャにしよう」[Russel 1932]。

遊びを「アイドリング」と置き換えるなら、それはまさに「怠惰」と紙一重である。「ハンドルの遊び」、「歯車の遊び」などがこうした概念に相当するが、それはなんの目的にも使用可能なように「遊休」しているという意味である。その延長に、怠惰、なんの役にも立っていない、使用されていない、目的のない、ムダ、無価値、という連鎖がつながる。

こうして、井上が自身の「遊びの社会学」の文脈のなかでP. ラファルグの「怠ける権利」に言及していたのは、まったく正当なことだった[井上 1973; 1981]。いぜん「有用性」という価値をとどめる「労働」の観念に対し、怠けとは究極の自己目的性、まさにそれ自身のため以外ではありえない行為なのだから。

広い連鎖で考えれば、なにがなにに「役立つ」かはわからない。「風が吹けば桶屋が儲かる」式の連鎖は、じつは人生においては当たり前のことである。ただし、無価値なものに価値をみいだそうというのではない。「この世のすべてが有益」などという空疎な主張に陥ってしまったのは、元の木阿弥である。むしろ問題は手段／目的の連鎖を脱臼させてしまうこと、手段／目的の連鎖を完全に形式化させてしまうこと。J. デュビニョーのいうとおり、「目的のない目的性が問題」[Duvignaud 1980]なのである。たしかに「無意味」とは、なんの目的／手段関係もないということではない。反対に、単純な目的／手段関係など想定できないという意味だ。⁽¹⁹⁾

もしここに、あるひとつの「純粋な生」があるとして、その「純粋な生」こそがまさに遊びの活動と外延を等しくしているのでないだろうか。それは、終わりの先送りである。より長く遊ぼう、ゲームを終わらせないでいよう、こう願い、ことを運ぶのは不毛な営みだろうか。あるいは、この不毛や倒錯はそれじたい不毛だろうか。その意味でジンメルはやはり洞察的だった。ジンメルの語っていた純粋なコミュニケーションこそ、「脱有益」の発想のもとにある。内容（目的）をもたない純粋な形式、その関係じたいのためだけの目的／手段関係。すなわち究極の目的内容の、無限の繰り延べである。

こうして、生活のさまざまな領域が「遊び」の相のもとに浮かび上がってくる。このとき、純粋化は倒錯と紙一重となるだろう。たとえば「貨幣」の遊びについては、よく指摘される。ここには、もっともみてとりやすい倒錯が生じている。すなわち「貨幣退蔵者」の倒錯である。ほんらい貨幣は、交換して使用することにその「目的」がある。欲望の対象となるのは、なんらかの物品ないしサービスである。しかし、過程のどこかで手段と目的の転倒が起こる。この転倒は決定的であるが、しかしその瞬間は示差的ではない。使用のために貯蓄をしていたのが、いつしか貯蓄それじたいが目的となる。ただし使用の目的は、どこかで担保されつづけている。

手段それじたいが目的となり、過程それじたいが自己目的化していくというわけだから、「貯金が趣味」というのはじゅうぶんに遊びと化した資本主義である。しかしそもそも、ただの素材に身に余る価値を付与する幻想が貨幣の体系を維持させているとすれば、ただの貝殻や紙切れが「それ以上」の価値を持つとすることじたいが、すでに「遊び」である。人間の経済活動は、一定の条件を越えればそれじたい「遊び」である。

ここには、社会（経済）生活における「信用」の問題がそっくり広がっている。貨幣体系そのものへの信頼なくして貨幣の使用がありえないように、ルールという全体システムへの信頼なくして遊びは成り立たない。

この点で、大澤がフットボールの倫理に資本主義の精神を反映させていたことがふたたび想起される。「サッカーは資本主義が何かをわれわれに教える。イギリスで生まれ、ヨーロッパやラテン・アメリカで人気のこのスポーツは、資本主義の古典的段階の精神を反映している。だが、資本主義の発展はやがて、その前衛的な中心に、サッカーの不毛地帯を生み出す」[大澤 2005]。その「倫理」の中心にあるのが「オフサイド」という規則である。バスケットボールやアメリカン・フットボールは、その意味でフットボールの「合理化」され「先端化」され、もはや「逸脱」となってしまった形態なのである。

記号の「遊び」も同様であろう。本来、記号表現はなんらかの記号内容とセットになっている。行きつく先は、究極的な記号内容。これが記号の、意味作用の「目的」である。しかしこの目的を逸れ、記号表現が記号表現にしか連鎖しない状態、「記号の戯れ」と称されるこの状態が、じつは固定化された意味の硬直性を逃れ豊穣性を招く。「ポストモダン」の記号学として繰り返されてきたこうした議論に、もはや贅言を費やす必要はないだろう。

そして「笑い」の領域がある。カイヨワが、ミミクリー・イリンクス型の混沌社会からアゴーン・アレア型の計算社会への「文明の発展」を描きだすその議論の掉尾を、みずから「笑い」への言及で締めくくっていたことはたいへん印象的である[Caillois 1958]。「秩序」でもって「混沌」を封じ込めようとする、そうした文明の「進化」とは別方向に位置するいまひとつの社会の（遊びの）展開の可能性を、カイヨワは「笑い」の概念のもとにとらえようとしていた。これは、いわば「毒をもって毒を制す」という方向性である。社会の原初的段階の「危険な力」は、「笑い」の効果によって中和される。つまりそこでは社会によって、いわば必要な「距離」が採用されることになるのだ。

述べたように、「遊びの社会学」の第一人者である井上が「聖－俗－遊」の三項図式から、徐々にその議論の中心を「距離の感覚」へと回帰させてきたことが興味ぶかい。同時にそれは「生としての遊び」のみならず、「遊びとしての生」をも視野に収めることをうながした。「たかがゲーム」の感覚は「たかが人生」の感覚に通ずる。「遊び半分」ともいいかえられるこの種の距離の感覚こそ、まさに「笑い」のレッスンというにふさわしいだろう。そしてそれは、どこまでいっても「半分」なのである。

「遊び」と「笑い」は社会生活の近傍に位置しており、「笑い」はとりわけ「遊び」との関係において適切な位置を占めている。じっさい「遊びの社会学」と「笑いの社会学」の親縁性はよく語られる。にもかかわらず、両者の関係はこれまであまり適切に理解されてきたとはいいがたい。一般に「笑い」は「遊び」に対して部分的関係にあり、したがって「笑いの社会学」は「遊びの社会学」の一部を占めるという理解のもと、従来の研究はなされてきた。しかし、むしろ逆である可能性がある。ある種のリアリティ、それを成立させる特定の「意味」にこだわるかぎり、遊びの社会学は笑いの感覚を離れる。だから「パースペクティブとしての遊」は「笑いの感覚」から遠くなる。ひとつのリアリティに拘泥する遊びは、カイヨワも指摘していたとおり、あまり遊びとはよべない。

距離化と過程としての、目的＝終末を繰り延べるゲーム、この目的に奉仕するものこそオフサイドのルールであった。本来の目的からすると逆行的な、みずからを困難にする活動である。オフサイドの「不自然さ」はそのまま人間文化の「不自然さ」であるが、しかしこのようなルールの存在やそれへの志向を、より高度で難解なもの、したがって存在や説明の高次に位置するとみなすならば、慎重さが必要である。それは、むしろ遊びの（そして社会の）原型であるとはいえないだろうか。⁽²⁰⁾

オフサイドは、もちろんルールへの違背の意志を誘うものではないけれども、しかしある決定的な点で、ルールの彼岸の世界を垣間みさせ、誘いかけるものである。プレイヤーは、ルールに恭順でありながら、同時にその裏をかくよう仕組まれている。ひたすらルールに従うことによって、その目的をすすんで困難にする活動は、その意味で「倒錯的」である。その点でオフサイドをめぐるルールは、単純に「フィールドプレイヤーは手を使用してはいけない」「ゲームはキックオフで始まる」などのルールとは異なっている。

これこそ、まさに遊びの精神、遊びの感覚ではないだろうか。カイヨワのいう〈ルドゥス〉、すなわち「無償の困難を求める嗜好」に駆動されたものである。「恣意的だが強制的でことさら窮屈な規約にそれ〔パイディア〕を従わせ、一そう面倒な障害をもうけてそれを縛る必要があるのは、それを安易に目標に到達させないためである。目標といってもまったく無用なものに変わりないが、それでいて一そうの努力、忍耐、技、器用がなければこの目標に到達はできない」。これは、まさしくオフサイドのルールへの言及でないか。その意味では「ルドゥスはパイディアの補足であり、教育である。つまり、パイディアをしつけ、豊かにするものだ」[Caillois 1958]。

逆にいえば、オフサイドとは、ルールとルール破りの関係がそれじたい遊びとなるような、独特の瞬間を生成させてくれるものともいえるだろう。ルールが破られるきわですり抜けられるスリル。そのような瞬間を社会生活のなかで味わえるとしたら。そのような「遊び半分」な生き方は不可能なのか。この問いは、人生における遊びの感覚、遊びの精神といった観点を必然的に招来させる。たとえば、みたように「笑い」とはまさしくそのような枠組み外し、規範破りであった。「遊びの遊び」としてのオフサイドのルールに議論を発しながら、本稿はこのような問いに

向けられていたわけである。

そもそも「目的」なるものには、どのような意味があるのか。もちろん「笑い」と同様、ある程度の図式を前提しないかぎり、そこからの逸脱もない。なんの目的もない行為はただの乱数的カオスである。だからこそ「遊び半分」であるといえるだろう。

有用／無用の二項対立を抜け出る道が、そこに約束されているのかもしれない。意味のラインの裏をかき、一瞬意味の外部に飛び出ようとしながら、かろうじて意味の内部にとどまる、そんな「つかず離れず」の感覚こそ「オフサイド」のそれではなかろうか。

4 社会のオフサイド

「オフサイド offside」とは、もちろん英語に発する言葉である。ドイツ語ではそのまま「Abseits」とよばれ、それがフランス語、イタリア語、スペイン語では、それぞれ「hors-jeu」「Fuorigioco」「Fuera de juego」と、等しく「プレー（ゲーム）の外」を意味する言葉によって表現される。だれがみても試合時間中にほかならず、フィールドの内部にありながらも、同時に「試合の外」にあるような、そんな外部がそこに口を開けている。デリダならさしずめ「パレルゴン」とよぶかもしれない、そんな内でも外でもある境界領域である。

ゲームをゲームとして成り立たせるルールは数あるなか、「オフサイド」に関するルールはとりわけ高度な、つまり理解困難なものの一つであるといわれつづけてきた。それはなぜ、そしてどのように「難しい」ルールなのか。これを考察することで、社会生活と遊びの問題に漸近することができる、と本稿は考えてきた。

オフサイドとは「社会的」なルール、「社会」に関するルールである。つまり大げさにいえば、それは「社会意識」に関わるルールである。社会意識とは、社会によって引き起こされた、社会についての、社会のなかでの意識という意味だ。ゲームのなかで「社会性」の判断が要求される。それは、オン／オフの判断としてあらわれる。つまり単純にいえば、自陣か他陣かということだ。そしてそれは攻撃の側にも守備の側にも、「タイミング」「連動性」「意思疎通」を要求する。チームの、陣地の、ラインの、判断が要請されるルールなのだ。

フットボールの生成過程をみることで、オフサイドのルールが一種の社会性の感覚として説明されることを中村は示した。オンサイドであるとは、「自分たちの側」にいるということだ。社会の「内」にいるという感覚である。しかしひとは通常「オンサイド」にあるとき、そのことをさほど意識しない。「オフ」の可能性のあるとき、いいかえれば逸脱の可能性のあるとき、はじめて「ライン」は意識される。

同様の社会意識について、劇作家の別役実が解説している〔別役 1990〕。別役によれば、風邪とはすぐれて「社会的」な病気である。なにも流行性の感冒だからではない。きわめて社会を意識する、せざるをえない病気だからである。別役がいうには、風邪には「共同体の輪」ができる。

すでにかかったものたち、あるいは今にもうつされそうなものたちの輪である。ここにうつす／うつされるといわれる関係性は、じつに淫靡な、秘め事のようなものでもある。また、風邪にかかったものは、なんとかしてそれを他人に気づいてもらいたい、しかも直接的に言明するのではなく、ちょっとした挙措動作でもって「おや、風邪かい？」と声をかけてもらいたい。これこそ、きわめて「社会」を意識せざるをえない病気でないか。

よくいわれる「バカは風邪をひかない」という言い回しはこの意味なのだ、と別役はいう。みんなが風邪をひいているときにひかないようなやつは「バカ」だ、というわけである。このような「社会の輪」というかラインが、社会のいたるところに張りめぐらされている。それは、流行性の病気など、特別な瞬間に姿をあらわすのだ。

生活の場面でのオフサイドの感覚に戻ってみよう。たわいもないジョークに笑っていたと思ったら一転シリアスな雰囲気。ひとり調子に乗っていた自分はすっかり取り残されてしまう。あるいは上司に物申すため一念発起、前日にミーティングもし、みんなついてきていると思ったら一斉に退いてしまっていた。ひとり残された自分はまさに「オフサイド」。抜け駆けはしないでおこうと示し合わせ、押したり引いたり、駆け引きをしながらもしっかり一線は堅持していたつもりだったのに、いつのまにか「ラインは破られ」ていた。

しかしこの「ライン」とは、どこに形成されていたのか。見えるものにはしっかり見えていたのだろうが、見失ったとたんにそれは雲散霧消してしまう。それが存在していたという証しは、もはや副審の掲げるフラッグでしかない。

ラインを見極めながら出し入れを加減する、これが笑いであり遊びであろう。ラインの意識がないところに、遊びはない。そこにはラインに対する信頼が、パスの受け手と出し手の間の信頼が、はたまたオフサイド・ポジションにいるものはプレーに関与しないだろうという、そもそもの信頼が指摘される。ディフェンス側からすれば、ラインの上げ下げのコントロールもまた信頼関係を基にするものである。

信頼のないところに「遊び」はない。それは究極的には、ルールに対する信頼である。これこそ、遊びがきわめて社会的な活動である所以である。だがその信頼は、「裏を衝く」試みと表裏一体でなければならない。信頼があるからこそ、裏も狙える。裏を衝かれたときに「笑い」は生じる。オフサイドすれすれのプレーは、驚きとスリルと感嘆を生む。離脱と拘束のみごとなバランスは、オフサイドラインを巧みに抜け出る一瞬の動きにみられるだろう。あるいは、一瞬タイミングを見誤り、追いつけないままスペースを転々とする球の孤独が、われわれに途を示しているかのようでもある。

このとき、遊びのもつさまざまな位相のなかから、従来あまりに軽んじられてきたとカイヨワが嘆く、いまひとつの位相が浮かびあがってくる。すなわち「賭すること」としての遊びである。肯定と反復としての賭けは、生を遊びとして肯定し反復する。

「賭博はそもそも、予想が当たることに驚くのである」という檜垣立哉も、「賭け」や「偶然性」

の観点から、遊びを「意図的に非意図的なものを生きること」と断じている。「遊び」とはそれ自身、因果関係や理由関係に予測不能な隙間が生じ、そうした隙間のなかで、非決定的なものに身を委ねる行為である」[檜垣 2008]。

オフサイドの裏を衝いてひとつのスループアスが通ったとき、ひとはまさに「驚く」。その意味では、一試合に1点入るか入らないかのサッカーのゲームにとって、ゴールの瞬間ほどの驚きはない。しかも重要なことには、オウン・ゴールも含め、偶然のゴール、意図せざるゴールがこれほど多いスポーツも他にない。まさしく、本当はそんなつもりではなかったのに、ゴールなどしたくはなかったのに、間違っただけでゴールをしてしまったとでもいうようなバツの悪さがそこにはある。サッカーにおけるオフサイドのルールは、この稀少な瞬間を驚きとして再構成するための、高度に人為的な装置といえるだろう。

こうして九鬼周造やドゥルーズを通して「偶然性」にふたたび焦点が当たる。「偶然の遊び」について論じながら、カイヨワは「人は絶対確実に勝つために遊びをするのではない」と断じている。そのとおり、人生に「必勝法」など必要ない。それが「遊び半分生きる」ということだ。アンリオもいうとおり、「絶対確実」なものに遊びなどない。檜垣が論じる偶然性も、この延長上にある。「当てようとせずにあてること、あるいは当たってみせること、計算しえないことにおいて身を投げだすこと。ようするに、ある種の社会をがんじがらめに縛り付けるセキュリティーの狡猾な計算の裏をかいてみせること。そこで、たまに勝ち組に回ることもある。しかし勝つことは決して目的ではない。怠惰で無責任なものと描かれがちな賭博がもつ、全く逆の倫理性、あるいは賭博の形式的な美学的性格とでもいうものがここで浮かび上がってくる」[檜垣 2008]。⁽²¹⁾

カイヨワが、ホイジンガや心理学や社会学がそれを扱えないことに不満を示しながら、「偶然の遊び」に見いだした受動性や待機の瞬間。「賭け」とは果てしない受動性への能動性である。アンリオがいうように、みずからのうちに遊びのないものは、遊ぶことなどできない。そしてこの実存の条件としての遊びこそ、賭けそのものである。自己と自己との距離、自己と活動との距離。そこに宿る根底的予測不可能性や偶発性。檜垣はいう、「当たることが驚きであること。賭ける行為において、逆説的ながら、外れる方が当たり前であること。そうであるならば、そこで勝つことと負けることとは、何を指しているのか。勝ち組と負け組とは何であるのか」[檜垣 2008]。

「有用性」の問いは、ひとつひとつの事象が賭けとして実現していく具体性の現場から、かぎりなく逸れていく。「有用性」を問うものは、かならず一定の抽象性のレベルに身を置いている。それは、無根拠で自己成就的な信念とともに、みずからを不死の存在と想定し人生を「計画的」に組み立てているに等しい。まるでラプラスの魔のように。澤野が非難していたのはそういうことだ。

有名な戯曲においてベケットが示したように、ひとつの絶対的な終末＝目的としての「死」を措定し、必然的にそれに向かいながら、ひたすらそれを繰り延べる動きこそ、人間の生である。そこに「究極の答え」などない。死が人間の生の目的＝終焉であるなら、いやおうなくそれへと

向かいながらも、たえず繰り延べようとする動きは、だからこそ「遊び」というほかないものである。ジンメル「生の哲学」から「コケットリー」の議論が導かれるのもまた必然であった。

こうしてわれわれは、オフサイドの社会学から社会（学）のオフサイドへとたどりつく。このスペースに抜け出たとき、いかなる風景が開かれているだろうか。

遊んでいるスペース。もしかしたら役に立たないかもしれないことへの無償の努力。無為のいとなみ。実際には来ないかもしれないスループスの存在を信じて脇目もふらず裏へと走り抜ける運動は、それじたいとしてじつに美しい、純粋な生の瞬間である。逆に、通らないパスをわざと送ることによる「教育」は、正しいタイミングを教えるだろう。つねに「オンサイド」にいるわれわれだが、同時に、つねに「裏のスペース」を狙っている。それは「社会の外部」との戯れといってもよい光景である。

カイヨワが「最も人の不信感を買うところの性格」として挙げていた「遊びのこの根源的な無償性」、見返り（報酬）を求めない無償性、それは見方によれば「不毛性」かもしれない。しかし、それこそ無上のホスピタリティといえはしまいか。このようにして「遊び」を歓待の精神へつなげることによって、社会学の文脈で僥倖や幸運を論じることにもまた可能となるだろう。

無償の信頼。ホスピタリティ。近代サッカーのゲームにおいては、「献身的な働き」がしばしば称揚される。このスポーツにおいて「勤勉さ」が称えられるのは、けっして神秘的な精神論からでなく、賭けの統計学的観点からである。⁽²²⁾ だから怠惰と正反対のように思われる勤勉さは、ともに遊びにふくまれる重要な構成要素なのである。宇野邦一がニーチェやアガンベンを経て「単なる生」の語のもとにとらえようとしたのは、このような「無為」から生じる「無数の生起であり、複数の要素のたえまない衝突、闘争、干渉、浸透、共振の現象そのもの」としての生である[宇野 2005]。このような生活における「遊び」の存在を、単純に「ムダ」とよべるものがあるだろうか。

ひとつの「ゴール」に結びつく前には、何本の「ムダ」なシュートがあり、何本の「ムダ」な突破の試みがあり、「無為」に終わったパスがあり、そしてどれだけの「無償」のフェイントや疾走があるだろう。近代フットボールの言説とは、まさにこの種の統計学的な努力を、99本の失敗のうえに成り立つ1本の成功の僥倖を、正面から言祝ぐものである。

「祭り」としての側面をもっていた、かつてのマス・フットボールや「広場のフットボール」においては、両端のゴール間の距離もはるかに遠く、設定も恣意的で、とうてい先を見通せるようなものではなかった。すなわちそこにあるゲームは、「突進」や「密集」からなるたえまない「中間」の連続だった。2つのゴールのあいだに広がっていたのは、崖や草むらや小川などの不透明な中間地帯のみである。

「校庭のフットボール」がオフサイドのルールを精緻化させた、と中村はいう[中村 1985]。川や草むらや崖などの「障害」のない平坦な「フィールド」としての競技場が、ゲームの質を本質的に変化させたのだ。こうして「競技場が小さくなり、二つのゴールが常に誰の視野にもはい

り、プレーの全体が見通せるようになった」ことと、「得点を主要目的とする」精神が生じたことはあきらかに相関している。あわせて、鉄道の出現による旅の現象学、すなわち出発点と目的地の「中間の省略」がうんだ時代精神まで示唆される。

現在でも「中間（中盤）の省略」といわれるような、点から点への直截的な一本のパスを抑止する装置として、あえて人為的に作られた「障害」こそオフサイドのルールであるとはいえないか。すなわちそれは、中間ないし過程を尊重する精神にはかならない。そこにはさまざまな障害に満ちた中間地帯が開かれているのだ。

だから、けっして間違えてはならないことが最後にひとつ。「オフサイド」は「ノーサイド」ではない。それではゲームが終わってしまう。そもそも終焉はたえずわれわれの手を逃れ、けっしてわれわれの自覚にはのぼらないものだ。われわれは、つねに遊びつづけ、遊びのなかにあり、遊んでいる自分を自覚するしかない中間的存在なのだ。

この社会の遊び＝余白のなかになにをみいだすことができるか。無償の行為の行為論は、どのような姿をとるか。それは独特の「ホスピタリティ」の精神を教えてくれるにちがいない。これは、来るべき社会を構想するためのひとつのよすがとなることだろう。

注

(1) 「ボールが味方競技者によって触れられるかプレーされた瞬間にオフサイドポジションにいる競技者」(『JFAサッカー競技規則』第11条)が、このルールの適用対象者である。だからこの場合、パスを出した瞬間の、ディフェンス最終ラインに対する攻撃側プレイヤーの位置が問題となり、ボールそのものの位置が問題なのではない。この点については、後に詳しく触れる。

また厳密に言えば、現行ルールでは「オフサイド」のポジションにいることそれじたいが違反ではなく、そのポジションにいてプレーに関与しようとするのが違反である。

(2) D. モリスによれば、それはサッカーのルールのなかで「試合の戦術面」に言及する唯一の事項である [Morris 1981]。

(3) だから、たとえば「子ども」相手の場合には、このルールは「省略」ないし「簡易化」されるのが通例である。また、このルールを利用し、最終ラインを巧みに「コントロール」することによって守備をするスタイルは「頭腦的」ともよばれる（いわゆる「オフサイド・トラップ」）。

(4) よくいわれるように、アメリカン・フットボールに存在しているのは「〈オフサイド〉という名の内容のちがうルール」[北岡 2011] である。また興味ぶかいことに、バスケットボールに存在するのは逆向きのルール、すなわちセンターラインを越えて相手陣内に入ったら自陣にボールを戻すことができないという「バックコート（バックパス）」に関する反則である。

(5) これはじつは厳密には「前方」でない場合も多いのだが、このようにゲームとして「不正」な方向が「前方」とよばれているという事実は興味ぶかい。

(6) たしかにラグビーでは、与えられた一種の「聖性」を想起させるようにボールは丁重に扱われる。対してサッカーでは、こういってよければボールの扱いははるかにぞんざい、というか道具的といってよいかもしれない。

またラグビーのゲームにおいて密集プレーである「ラック」や「モール」のさいには、オフサイド・ラインは、あたかもボールの聖性が人を伝って伝播でもしたかのごとく、ボールの位置そのものでなく密集の最後尾に形成される。同様の現象を、パントキックによる攻撃のさいにもみることができる。

このときオフサイド・ラインは、キックされたボールとともに移動するのでなく、むしろ保持を離れた瞬間のボールの位置にとどまり、すなわちキッカーとともに移動するのである。つまり、ボールの聖性はキッカーのところに残存する。

サッカーのゲームの場合にはいわゆる「戻りオフサイド」とよばれるケースが存在するが、ラグビーの場合には当初オフサイドのポジションにあっても、ラインの後ろ側まで戻ることにより再び資格を回復することができる。

そしてなにより、この楕円球のその偶発的な転がり方に、しばしば生の「偶然性」や「運命」が投影されることが象徴的である。

- (7) もちろんラグビーのゲームでも公式にはこの通りの用語法であるが、プレイヤーの身体感覚としてはそうではない。あるいはボールの権利を示す審判の合図が、サッカーとラグビーでは正反対であることも、「陣地」ないし「ボールを持つこと」の意識をめぐっての両者の顕著な相違といえる。すなわち、サッカーでは権利を持っているチームの攻撃方向（すなわち相手側）が指示されるのに対し、ラグビーでは権利を持つチームの自陣方向が指示されるのである。
 - (8) いいかえれば、「オフサイド・ライン」がどこに形成されるか、である。
 - (9) アメリカン・フットボールでは「スナップ・バック」という発明によって、オフサイドの問題は形式上「解決」され、このルールはより寄生的というかアリバイ化される。
 - (10) B. スーツは、この事態を「遊びのパラドックス」と表現している [Suits 1978]。
 - (11) これら二つは「遊びの範疇ではなく、遊ぶ態度を表わす」ものだとカイヨワはいう。
 - (12) ベイトソン＝ゴフマン流「変換」の問題、あるいは多元的現実の問題になる。仮構のリアリティ、ひとはそれを「フィクション」という。しかし、フィクションの問いはそれじたい別稿を要求するものであるから、ここでは十分に触れることができない。
 - (13) この点については別稿「見立てる精神と離脱の運動」（内海博文編『社会の再想像のために』（仮）ミネルヴァ書房、近刊）を参照。なお、本稿はもともと同書のために用意されたものである。このようなテーマについて考える機会を与えてくださった内海氏に、あらためて謝意を表する。
 - (14) したがって、「遊びの社会学」に関する井上の主たる業績は『死にがいの喪失』に収められた諸論考にあって、『遊びの社会学』ではない。
 - (15) 「自己への配慮」「自己のテクノロジー」という、フーコー晩年の問題圏にもつながる論点である。
 - (16) たとえばV. フルッサーは『ブラジル人の現象学』のなかで、「ゲームに参加するやり方」にはいくつかあるといい、「勝つためにプレーする」、「負けないためにプレーする」、「ゲームじたいを変容させるためにプレーする」などのスタンスを指摘している。第1の態度も第2の態度も、ゲームにのみこまれてしまっており、「自分がそのなかでプレーしていることを忘れてしまった人」である。しかし、第3の態度には「距離」がある。重要なことに、それはゲームそれじたいとの距離でもある。そこでは、「ゲームとのつねに適切な距離を確保することによって、彼らが介入している活動の遊戯的な側面をたえず自覚することができる」[今福 2008 より引用] のである。
- またデュビニョーのいうように、子どもが与えられた玩具で、与えられたままに遊ぶのも遊びだが、それを破壊したり、まったく別の仕方でも遊ぶのもまた遊びである [Duvignaud 1980]。
- (17) カントによる「美」の概念（「目的なき目的性」）を解説してデリダが指摘しているのは、「なき sans」の純粋性である。「美にとって大切なのは、〈なしに〉なのであって、目的性でも目的でもなく、欠如している目標でもなければ、目標の欠如でもない。そうではなくて、純粋な切断の〈なしに〉という形での縁取り操作、〈目的なき目的性〉の〈なしに〉こそが大切なのである」[Derrida 1978]。
 - (18) だからこそ赤瀬川原平は、「超芸術トマソン」が有用／無用の社会経済学を脱臼させる存在であることを強調する。この点で、キッチュとしての「超芸術トマソン」も指摘せねばならない。「すなわち生産性の決定論のなかでキッチュは、偶然と遊びとに訴えかけているのである」[Duvignaud 1980]。
 - (19) 無意味としてのナンセンスについて、それが笑いに果たす役割については、別稿参照 [清水 2011]。
 - (20) こうしてことがらは「マゾヒズムの文化」の総体に関わることになるが、本格的に論じるためには稿を改めざるをえない。

- (21) カイヨワも触れているブラジルの「動物賭博」について論じながら、今福龍太はフルッサーの記述を引用している。「これらの人々が勝負に勝つことを期待して賭けているのだ」という考えは誤りである。むしろ正反対に、彼らは勝つことを期待してはいない。彼らはただ、勝利や成功という結果を、不可測の領域に投げだしておきたい、と望んでいるのだ。そしてそうした行為だけが、彼らにとっての希望を生みだす」[今福 2008]。この記述は決定的に正しい。「勝つ」ための「戦術」とは相容れないこの「ホモ・ルーデンスたちの運動」のなかに、フルッサーとともに「動物賭博とサッカーのブラジルにおける親縁性」をみながら、これを今福は「遊戯性にもとづく新しい現実の、別の視点からの見事な定義」としている。
- (22) もちろんこれは、いわゆる「スタッツ」のことではない。その意味では、しばしば指摘されるように、サッカーほどにゴールや勝ち点以外の「記録」に無頓着なスポーツは存在しない[細川 1989 など]。対照的に、アメリカン・フットボールや野球で問題にされるのは、いつも「成績」であり「記録」である。それじたいが目的でもあるかのように。いかにも「お勉強」的な努力。見かけはどうあれ、これはフットボールにおける無為な勤勉さの対極に位置するものである。その意味では、草野進＝蓮實重彦がパロディの身振りで示すごとく、とりわけ野球の世界におけるいかにも数秘術的な「数字」「記録」の粗製濫造のなんと多いことだろう。野球における「記録」とは「ジンクス」に近い存在である。

参考文献

- 赤瀬川原平 [1985]『超芸術トマソン』ちくま文庫、1987
赤瀬川原平 [1988]『芸術原論』岩波現代文庫、2006
井上俊 [1973]『死にがいの喪失』筑摩書房、1973
井上俊 [1977]『遊びの社会学』世界思想社、1977
井上俊 [1981]『遊びと文化』アカデミア出版会、1981
井上俊 [1992]『遊び半分に生きる練習』（中島義明・井上俊・友田泰正編『人間科学への招待』有斐閣、1992）
井上俊編 [1995]『仕事と遊びの社会学』岩波書店、1995
今福龍太 [2001]『フットボールの新世紀』廣済堂出版、2001
今福龍太 [2008]『ブラジルのホモ・ルーデンス』月曜社、2008
宇野邦一 [2005]『〈単なる生〉の哲学』平凡社、2005
大澤真幸 [2004]『増補 性愛と資本主義』青土社、2004
大澤真幸 [2005]『美はなぜ乱調にあるのか』青土社、2005
尾辻克彦 [1988]『賈金づかい』新潮社、1988
加藤典洋 [1987]「オフ・サイドの感覚」（『批評へ』弓立社、1987）
北岡一道 [2011]「オフサイドフラッグ、共同体と判定」、『仁愛女子短期大学研究紀要』43, 2011.
澤野雅樹 [2001]『不毛論』青土社、2001
清水学 [1997]「日常のなかの芸術」『追手門学院大学人間学部紀要』4号、1997
清水学 [2011]「現代マンガと約束事の世界」『追手門学院大学社会学部紀要』5号、2011
菅野盾樹 [1992]「意味への意志——〈遊びの人間学〉のための序説」（中島義明・井上俊・友田泰正編『人間科学への招待』有斐閣、1992）
中村敏雄 [1985]『増補 オフサイドはなぜ反則か』平凡社ライブラリー、2001
西村清和 [1989]『遊びの現象学』勁草書房、1989
蓮實重彦（草野進）[1985]『プロ野球批評宣言』新潮文庫、1988
蓮實重彦 [2004]『スポーツ批評宣言』青土社、2004
長谷正人 [1996]「遊戯としてのコミュニケーション」（大澤真幸編『社会学のすすめ』筑摩書房、1996）
長谷正人 [2002]「遊びにおける「離脱」と「拘束」」（『文化社会学への招待』世界思想社、2002）
長谷正人・奥村隆編 [2009]『コミュニケーションの社会学』有斐閣、2009

檜垣立哉 [2008] 『賭博／偶然の哲学』 河出書房新社、2008
 別役実 [1990] 『当世病氣道楽』 ちくま文庫、1993
 細川周平 [1989] 『サッカー狂い』 哲学書房、1989
 山本浩 [1998] 『フットボールの文化史』 ちくま新書、1998
 『ユリイカ：フットボール宣言』 2002年6月号

Bateson, Gregory [1972] *Steps to an Ecology of Mind*, University of Chicago Press, 1972. (G. バイトソン、佐藤良明訳『精神の生態学』新思索社、2000)
 Caillois, Roger [1958] *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958. (R. カイヨワ、多田道太郎／塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫、1971)
 Csikszentmihalyi, Mihalyi [1975] *Beyond Boredom and Anxiety*, Jossey=Bass, 1975. (M. チクセントミハイ、今村浩明訳『楽しみの社会学（楽しむということ）』新思索社、2001)
 DaMatta, Roberto [1981] "Sports in Society." (R. ダ・マータ「社会の〈内なる〉スポーツ」、山口昌男／ヴィクター・ターナー編『見世物の人類学』三省堂、1983)
 Derrida, Jacques [1978] *La Vérité en peinture*, Flammarion, 1978. (J. デリダ、高橋允昭／阿部宏慈訳『絵画における真理（上）』法政大学出版局、1997)
 Duvignaud, Jean [1980] *Le jeu du jeu*, Balland, 1980. (J. デュビニョー、渡辺淳訳『遊びの遊び』法政大学出版局、1986)
 Flusser, Vilém [1998] *Fenomenologia do Brasileiro*, EdUERJ, 1998.
 Hacking, Ian [1990] *The Taming of Chance*, Cambridge University Press, 1990. (I. ハッキング、石原英樹・重田園江訳『偶然を飼いならす』木鐸社、1999)
 Henriot, Jacques [1969] *Le Jeu*, PUF, 1969. (J. アンリオ、佐藤信夫訳『遊び』白水社、1974)
 Huizinga, Johan [1938] *Homo Ludens*, Tjeenk Willink & Zoon, 1938. (J. ホイジンガ、里見元一郎訳『ホモ・ルーデンス』河出書房新社、1974)
 Lafargue, Paul [1880] *Le Droit à la paresse*. (P. ラファルグ、田淵晋也訳『怠ける権利』平凡社ライブラリー、2008)
 Lanham, Richard A. [1976] *The Motives of Eloquence*, Yale University Press, 1976. (R. A. レイナム、早乙女忠訳『雄弁の動機』ありな書房、1994)
 Magoun, Francis Peabody, Jr. [1938] *History of Football from the Beginnings to 1871*, Kölner Anglistische Arbeiten, 1938. (F. P. マグーン、忍足欣四郎訳『フットボールの社会史』岩波新書、1985)
 Morris, Desmond [1981] *The Soccer Tribe*, Jonathan Cape, 1981. (D. モリス、岡野俊一郎監修／白井尚之訳『サッカー人間学』、小学館、1983)
 Nancy, Jean-Luc [1999] *La Communauté desœuvrée*, Christian Bourgois, 1999. (J = L. ナンシー、西谷修／安原伸一朗訳『無為の共同体』以文社、2001)
 Russel, Bertland [1932] "In Praise of Idleness." (B. ラッセル、堀秀彦／柿村峻訳『怠惰への讃歌』平凡社ライブラリー、2009)
 Simmel, Georg [1909] "Psychologie der Koketterie." (G. ジンメル、円子周平／大久保健治訳「コケットリー」(『ジンメル著作集7 文化の哲学』白水社、1976)
 Simmel, Georg [1917] *Grundfragen der Soziologie*, G.J.Götschen, 1917. (G. ジンメル、清水幾太郎訳『社会学の根本問題』岩波文庫、1979)
 Suits, Bernard [1978] *The Grasshopper*, University of Tronto Press, 1978.