

# 可能性としての誤審

柏 原 全 孝

## Refereeing Error as the Possibility

Masataka KASHIHARA

### 要 約

倫理学者の川谷茂樹は、勝敗の決着によって強さを決定することがスポーツのエートスであると論じ、その中でルール適用に瑕疵が生じた場合、すなわち、誤審があった場合に正しく勝敗が決着しないことで強さ決定できなくなるとする。この立場を単純に展開すると、誤審はスポーツのエートスを妨げるものとして排除されねばならないということになる。しかし、審判に代わってテクノロジーを導入するということには抵抗もあるし、誤審を受容しつつ、そこにスポーツの面白さを見出す立場もある。双方の立場は、排他的ではなく、接点を持つ。それは、勝利が強さをあますところなく表象しえないこと、すなわち、勝利が決定しきれない強さの残余が生じること、そして、その残余がスポーツにまわりつく誤審の可能性に由来することから説明される。誤審の可能性がスポーツの魅力を作り出すが、審判に代わるテクノロジーは、それに与えられた無謬性によって誤審の可能性を消し去ってしまう。誤審の可能性を失ったスポーツは、勝利と強さが同一化し、残余としての強さを失い、スポーツの魅力を失うことになる。

**キーワード：**スポーツのエートス、誤審、テクノロジー、構成的ルール

## 1. はじめに

2015年9月12日タイガース対カープの一戦。同点で迎えた延長12回表1アウト。カープの打者の飛球は外野フェンスの上部付近に当たってグラウンドに跳ね返ってきた。ホームランであれば勝ち越しの場面だが、審判はホームランではないと判断し、三塁打となった。これにカープベンチがホームランではないかと抗議し、審判団がビデオを確認した。その結果、判定は覆らず、三塁打で試合は再開された。しかし、テレビ中継やニュースでは、フェンスをボールが超えている様子が放送され、シーズン終盤の拮抗した試合だったこともあり、大きな騒動になった。結局、二日後にリーグが誤審を認め、当該チームや選手に謝罪した。

こうした誤審騒動に遭遇するのはもう何度目だろうか。そのたびに、審判の技術向上と再発防止への努力が競技団体によって約束される。だが、人間が判定する限り誤審は起こりうる、ならば、人間が判定しなければ誤審は起きないはずだ。こうして、人間の代わりに判定するテクノロジーを求める声が出てくる。すでに、多くの競技団体が判定にテクノロジーを関与させている。歴史的にはおそらく1920年代のフェンシングにおける電気審判器がもっとも早い導入であっただろう。レース形式の競技では今やカメラ等のテクノロジーなしに国際レベルの競技は行えないほどであるし、ビデオ判定を取り入れている競技団体も相撲のような格闘技から、アメリカのNFL、NBA、MLBや日本のNPBなどチームスポーツにも広がっている。ネットを挟んで対戦するテニスやバドミントンでは大きな大会でのライン判定にホークアイが採用されている。こうしてみると、テクノロジーが人間の審判を補助したり、置き換わったりする傾向は順調に進んでいるように見える。だが、審判の領域にテクノロジーが導入されることには、反対や懸念の声もある。誤審や審判のあり方をめぐって交わされる議論は、スポーツの本質にかかわる。本稿では、スポーツと誤審の関係について考えていきたい。

## 2. スポーツのエートス

倫理学者の川谷茂樹は、スポーツのエートスを問う論考のなかで、「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」と主張する [川谷茂樹 2012: 72]<sup>1</sup>。このシンプルだが強力な主張は、見かけほど単純な主張ではない。われわれは、あのチームは強い、この選手は強い等々、過去の結果に基いて強い弱いについての観念を持ち、それに基づいて強豪だとか、いい選手だというふうに言う。かつてスワローズ時代の野村克也が、経済力を背景に大型補強でチームを作り上げたジャイアンツを強者として、弱者たるスワローズがいかに強者に勝つかということを繰り返し語っていたことを思い出してもいいだろう。こうした言葉は、試合に先立って

強さが実在しているかのような言い方である。しかし、本当に強さが先立って実在しているなら試合をする意味は無い。なぜなら、弱い側が勝つ可能性はゼロだからである。それでも試合が行われるとすれば、弱い側にとってそれは、あるべき結果を歪めるような偶然が起きることを期待するためだけに行われるものであり、強い側にとってそのようなことが起こらないようお願いながら行うものになる。強さが先立って実在する中でのスポーツはそういう形でしか成り立たない<sup>2</sup>。そうなれば、強い側にとっての勝利は、偶然が起きずに安堵するものとなり、他方、弱い側にとってのそれは、偶然の到来を喜ぶものになる。もちろん、実際にそうはなっていない。

川谷の主張の重要な点の一つは、強さが試合に先行して実在しないこと、つまり、勝った方が強いという、当たり前聞こえてしまう断言にある。これは、当たり前のことを言っているようでありながら、実際にはしばしば、あえて強調しつつ口にされがちな表現でもある。たとえば、2015年9月19日の試合後のラグビー日本代表の試合に対して「勝った方が強い」と言う時、あえて強調した言い方にならざるをえない。ワールドカップ優勝経験もある相手チーム、南アフリカ代表スプリングボックスが伝統的強豪であることを知っていれば知っているほど、「勝った方が強い」とは簡単に言えない。だが、2015年9月19日のあの時、スプリングボックスよりも20年以上ワールドカップで勝てなかった日本代表の方が確かに強かったのである。そう言えることを川谷は「スポーツにおける革命性」と呼ぶ [川谷茂樹 2012：71]。グループ最弱とすら予想された日本代表が、グループ最強と予想されていたスプリングボックスよりも強かったという結果の革命性は、たしかに逆転トライの瞬間のスタジアム内外の盛り上がりにも表れていただろう。ただし、その強さは2015年9月19日のあの時に限られたものでもある。次の試合では、またその時の強さがあらためて勝敗によって決定される。試合の一つ一つの勝敗は、たとえ過去の勝敗結果であっても、その試合での強さの決定には関与することができないという刹那的で固有性を帯びた性格がある。その意味で、たとえ、結果が番狂わせではなく順当とされるものであっても、一つ一つの勝敗は革命性を帯びている。われわれはスポーツの試合についてその勝敗が明らかになったとき、いつも必ず「このチーム（選手）がこんなふうが強かった（弱かった）のだ」という発見と驚きを受け取るのである。川谷の指摘するスポーツの革命性の核心はそこにある。したがって、あの試合の勝者がスプリングボックスであっても、その結果にもまたそれなりの革命性が備わっていたはずである。

さらに、スポーツの試合は強さを決定するためにおこなうという川谷の主張は、様々なレベルで行われるスポーツの試合、子どもから大人まで、アマチュアからプロまで、われわれがスポーツをして楽しむ、見て楽しむことを整合的に説明してくれる。巨額の契約を得るためにプレイするプロの選手たち、プロと契約するためにプレイするトップレベルのアマチュア選手たち。彼らはあたかもお金のためにプレイしているように見える。もしかすると、彼ら自身の目にも自分の目的がお金であるように見えているかもしれない。しかし、彼らがプレイするとき、つまり、試合をするとき、その試合は強さを決定する営みなのであり、彼らは自らの強さを顕現させるべく、

つまり勝つためにプレイしているのだ。だから、彼らは勝てば喜び、負ければ悔しさを味わう。それは、決して勝つことでお金がもらえるという喜びではない。ビッグゲームや大きな大会で勝利した選手たちが歓喜するのは単純に勝ったからであり、自らの強さを示せたからであって、その試合の賞金が高いからではない。プロの選手が様々なインセンティブ契約を結んでいても、契約が示すサラリーは試合に勝つことほどのインセンティブではない<sup>3</sup>。この喜びや悔しきは、スポーツのどのレベルにおいても生じる。たとえ、技量の未熟な小学生のローカルで小さな大会であっても、勝てば嬉しいし、負ければ悔しい。それは、試合が強さを決定するために行われているからであり、そこでの勝敗結果は自分たちの強さ（弱さ）をその瞬間に表すからだ。

### 3. 誤審とテクノロジー

しかし、勝敗が正しく強さを決定しない場合がある。川谷はそれを「勝敗を決定するルールの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）」[川谷 2012：72] とする。誤審だけが、勝敗が強さを正しく決定しない。この引用箇所のすぐ後には、「「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」[川谷 2012：72] とあり、運と誤審は全く異なる扱いになっている。ルールの適用における瑕疵という誤審の定義は明解で、ルールの適用とは関係のない運との違いも明らかだ。それゆえ、この川谷の議論はとてもクリアに見える。だが、運と誤審の差はそれほど明確だろうか。

誤審には明らかに誤審と呼べるものと、そうでないものがある。たとえば、サッカーでは得点の入りにくさからゴールでの誤審がクローズアップされがちである。それゆえ、誤審として知られる場面もゴール場面、シュート場面のものが多くなる。なかでも、1986年メキシコワールドカップでのマラドーナの「神の手ゴール」は明らかな誤審である。一方、2014年ブラジルワールドカップ開幕戦（ブラジル対クロアチア）で主審がクロアチアに反則を取り、PKの判定を下した場面は誤審に見える人もいればそうでない人もいる。FIFAの審判部門のトップはPKの判定についてその判断を擁護しているし<sup>4</sup>、他方で「イングランド・プレミアリーグであればノーファウル」<sup>5</sup>と見る人もいる。この場面はどちらに判定しても誤審の疑念が向けられる場面であり、唯一の正しい判定を確定することができない場面である。つまり、このような場面で笛が吹かれるかどうかは、運ないし偶然である。ここが誤審と運の交錯する領域になる<sup>6</sup>。

明らかな誤審は、勝敗が正しく強さを決定しない事態を招き寄せる以上、スポーツのエートスからすれば避けられるべきである。ある判定が、明らかな誤審であるか、運と交錯する誤審であるかの差は何が指し示すだろうか。それは、リプレイ（写真）である。リプレイで確認できる事態と判定の差異によって誤審はそれとわかる<sup>7</sup>。つまり、テクノロジーが誤審を誤審にする。誤審と運の差はここに設定される。スポーツが勝敗によって強さを正しく決定するという、その目

的を達するためにテクノロジーを利用するのはそれゆえ必然ということになる<sup>8</sup>。テクノロジーは審判が見落とした場面も見てくれるのであり、もしテクノロジーに審判の全てを委ねることができれば、明らかな誤審はなくなり、勝敗が正しく強さを決定できる。

陸上競技の短距離レースを考えてみよう。スターターの合図の前にスタート動作をしてしまうのがフライングである。かつては目視で確認されていたが、いまではスターティング・ブロックと連動した不正スタート制御装置が判定する。スタートしたら、フィニッシュまで電動計時がなされ、フィニッシュの際には秒あたり1000枚もの画像が撮影される。その秒あたり1000枚の画像から即座に合成されたフィニッシュの映像が着順と公式時間を示す（写真判定システム）。トップスピードでフィニッシュに雪崩れ込むランナーたちの全ての着順判定と正確な100分の1秒単位の計時は人間の限界を超えている<sup>9</sup>。スターターの信号器からフィニッシュラインの写真判定システムまで全てが連動するなかでランナーたちはレースをし、フィニッシュの後に着順と公式計時を与えられる。テクノロジーのおかげで短距離レースは強さを正しく決定できる。こうしたことが可能なのは、短距離レースが限定された空間でスピードに一元化された強さを競うシンプルな種目だからである。他の種目や競技も短距離レースのように、テクノロジーが全てを追跡する誤審なき競技空間になっていくのであろうか。しかし、その一方でテクノロジーに対して強く抵抗感を示す人びとがいる。審判の仕事テクノロジーに委ねるべきではないと考える人があるのだ。サッカーを例に見ていこう。

2010年3月に国際サッカー評議会（IFAB）はいったんゴールラインテクノロジー（GLT）の導入を拒否する判断をしたが、その年のワールドカップでのゴール判定の誤審を受けて、国際サッカー連盟（FIFA）とともにテクノロジー導入に向けて動き出した<sup>10</sup>。サッカー界全体のゴール判定にテクノロジーを導入しようとする流れの中で、欧州サッカー連盟（UEFA）会長ミシェル・プラティニ（当時）は2011年5月にサンデー・タイムズ紙に、「われわれがゴールラインテクノロジーを導入した日には、5分後にはオフサイドテクノロジーを求めているだろう…10年ほどの間にペナルティエリアテクノロジーだ…フットボールは人間的なものだ…フットボールが人間的だから世界で最も人気あるゲームになっているのだ」と語った<sup>11</sup>。2014年のワールドカップにはGLTが導入されたが、それにもかかわらず、プラティニはUEFAの大会でのGLTの利用に強く反対し続けて、そのため、UEFAチャンピオンズリーグなどではGLTの代わりに、ゴール横に追加のレフェリー（AAR）が配置されている。もちろん、テクノロジーの導入に経費がかかることもプラティニは問題視しており、その経費をサッカーの普及活動や若年層の強化に使うべきだというその主張はもっともらしく聞こえる。しかし、GLT導入にかかる経費は、UEFAの経済規模からすれば不合理な額ではなく、十分検討に値する額であろう。また、ヨーロッパ各国のトップリーグでGLTはすでに導入されており、UEFAチャンピオンズリーグに導入できないはずはない。つまり、プラティニの言う経費の高さは方便にすぎない。

一見するとその姿勢に頑迷さすら感じられるほど頑ななプラティニだが、何もしていないわけ

ではない。UEFAチャンピオンズリーグではゴール脇にAARを配置し、ゴール判定のみならずペナルティエリアでの出来事についても主審を補佐できるようにしている。ゴール判定しかできないGLTに比べて、ゴール脇にレフェリーを配置するメリットは明らかである。ボールがゴールライン数センチのところ微妙な動きをするような場面は試合の中でそれほど頻繁に起こるものではないし、そもそもそういう場面のない試合はむしろ多い。しかし、ペナルティエリアでのファールプレイやファールすれすれのプレイはどの試合にも起きる。ペナルティエリアはフィールドのどのエリアよりも選手が密集するエリアであり、かつ、緊迫した攻防の瞬間にあふれたエリアである。そのエリアをより多くの審判の目で見るとは合理的な対応であろう。にもかかわらず、ヨーロッパ各国のトップリーグではAARの配置よりもGLTの導入の方にのみ積極的である<sup>12</sup>。FIFAも2014年のワールドカップでGLTを採用したがAARは採用しなかった。もし、採用されていれば開幕戦のPK判定を巡る騒動はもっと違った形だったかもしれない。一方、プラティニはEURO2016でのGLTの採用について問われた時、必ずしも採用の可能性を否定しなかったが、AARは必ず配置すると強調している<sup>13</sup>。プラティニにとって、ゴールラインをボールが数ミリから数センチ超えたかどうかという場面よりも、ペナルティエリアにおける攻防の場面の方がサッカー的なのだ。その攻防の中で起きるファールを判定できるのは人間しかない。だからプラティニはAARの配置を約束する。

しかし、プラティニのこうした主張は必ずしもUEFA全体のものではない。プラティニの職務停止中、UEFA事務局長ジャンニ・インファンティーノはEURO2016でのGLTの採用に前向きな発言をしている<sup>14</sup>。AARに加えてGLTが導入されようとしている。UEFAのこのような動きに先んじているのがセリエAである。セリエAは2012-13シーズンからAARを採用し、その上でさらに2015-16シーズンからGLTを採用している。ここには重要な問題がある。なぜなら、GLTが配置されたときにAARの採用は議論されず、逆にAARがすでに配置されているときにはGLTの導入が進められるという非対称性があるからだ。単純に誤審防止が目的であればGLTとAARの両方が置かれることが合理的であり、それにむけてのコスト等に関する諸々の議論がなされているはずである。しかし、GLTが導入されると議論は終わる。そこからAARをという話にはならない。はじめからGLTが最終回答であったかのように、GLTが導入されればそれで良いのだ。

プラティニのような立場にしてみれば、あくまで人間が審判でなければならないし、それがテクノロジーに委ねられるのは、スポーツにおける何かしら中心的なもの（プラティニなら、サッカーにおける人間的なもの）が失われることを意味する。しかし、誤審を強く問題視する立場からは誤審をしかねない人間よりも誤審しないテクノロジーが望ましい。テクノロジーはいつも正しく見る。しかも、人間に見えなかったものを代わりに見てくれるし、またわれわれにそれを見せてくれる（リプレイ）。AARよりGLTが求められる本当の理由は、おそらくここにある。ゴールラインを数ミリ超えたかどうか、われわれに見えなかったその数ミリを見せて欲しいのだ。だから、AARとGLTの導入の議論は非対称になる。

ここでAARとGLTの非対称性に隠れる不誠実なものを急いで指摘しておかなければならない。GLTをAARより積極的に導入しようとする姿勢は一見すると誤審防止に対する誠実で正しい態度のように見える。しかしそれは、ペナルティエリアにおける緊迫した攻防への無関心の裏返しにすぎず、見えざるものをテクノロジーの力で見たいという盗撮的欲望を誤審防止にかこつけてこっそりサッカーに持ち込もうとするものである。それにひきかえ、誤審を問題とする言説に対してサッカーの本質への問い、サッカーのサッカーらしさへの問いを通じて応答しているプラティニの方がはるかに誠実である。そうした姿勢は、誤審とスポーツの関係を問う本稿の課題にとって重要な論点を与えてくれるだろう。

#### 4. 誤審の積極的受容

内田隆三は、メディアとメディアを介してスポーツを消費する人々、そしてスポーツに関わる利益集団など多様な他者との関係で成立する現代のスポーツをスペクテーター・スポーツと名づけ、そこからヒーロー創出の神話作用を主題に論じる途中、「ゲームに対する超越的な視点の不在を受け入れるしかなく、そのことによってゲームは成立している」と書いている〔内田 2013：48〕<sup>15</sup>。審判が超越的な視点を持ちえないこと、そのような審判の不完全性を受け入れることによってしかゲームに参加できないと内田は指摘し、さらに次のように言う。「ルールへの同調・従属による規律訓練はゲームの成立要件だが、ゲームの現実を見れば、規律訓練は中央監視塔のない空間で行われているに等しい」〔内田 2013：48〕。中央監視塔があれば、ゴールやホームランを見落とすことはないし、オフサイドの判定に迷うこともなければ、審判の死角でこっそり行われるファウルプレーも見逃されない。しかし、ゲーム形式の試合の場には中央監視塔を作ることができない。それは物理的に作ることができないということ以上に、ゲームがゲームであるためにはそれを作ることができないのである。この必要条件的な不完全さが、誤審の生じる余地である。

誤審が起きるのは仕方がないという消極的な捉え方をするのではなく、まして誤審をなくすべきという立場とは正反対に、内田は誤審をいっそう積極的に捉える。「審判を出し抜くタフでスマートなプレー」が「〈遊び〉としてのスポーツの面白さをなしている」〔内田 2013：48〕。誤審をたんに許容するのではない。誤審の利用をスポーツの面白さとするのである。内田のこのような視点はサッカーという競技を強く「人間的」と形容するプラティニにも通じるだろう。その一方で、GLTを相手にいくら出し抜こうとしてもできない。そこには、「〈遊び〉としてのスポーツの面白さ」は到来しない。ゴールラインをボールが超えたのを知りながらあたかも超えてないようにプレイを続けるゴールキーパーや、どちらかわからないけれどもゴールと思って喜んでおこうという攻撃側の選手たちのことをGLTは一顧だにしない。しかし、人間の審判は違う。もちろん、人間の審判もそういう振る舞いからゴールやノーゴールの判定するわけではない。それ

でも審判は選手たちのそうした振る舞いを見るし、選手たちもそれを見越してさらにプレイを続ける。審判と選手の相互作用。ホークアイ導入以前のテニスについて、ロジャー・フェデラーが「ホークアイなしの何が良いかというと、プレイヤーがもっとアンパイアに挑んでいったということだ。以前は、アンパイアはコート内のことを熟知していなければいけなかった」という言葉で表現しているのはこれである<sup>16</sup>。

キャッチングでストライクを静かにアピールするキャッチャー、期待に反するコールに審判に微笑を浮かべたりあからさまな不満顔を向けるピッチャーやバッター。野球でしばしば目にするこれらの場面は審判に「コート内のことを熟知」させようとするプレイヤーからの働きかけであり、同時に、そうした振る舞いを見せることで自チームや自身が有利になるよう出し抜こうとするプレイである。選手たちはさまざまに審判に「挑んで」くるだろう。審判は選手たちのそうしたプレイも含めてフィールド上、コート上の出来事を「熟知」していなければならない<sup>17</sup>。

プラティニを経由してわれわれは、誤審をスポーツの不可欠の一部であり、面白さの源泉であるとする内田の議論を見てきた。しかし、これは先のスポーツ・エートス論とは明らかに整合しない。スポーツ・エートス論にとって、誤審はルールの適用に生じた瑕疵であり、それによって勝敗が正しく強さを決定できない要因であった。一見正反対にも思える双方の議論は、本当に矛盾しているのだろうか。接点はないのだろうか。議論を先取して言えば、接点はある。しかもその接点にはスポーツについての重要な知見が含まれている。それは何か。以下で考えてみよう。

## 5. 誤審の可能性

川谷のスポーツ・エートス論には続きがある。「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」[川谷 2012: 73]。勝利に同一化しきれない残余としての強さが勝利によって同時に生み出される。川谷は、この残余としての強さを「スポーツの他者であり、外部性」であり、また、これが実体化されたものを「試合に先行して実在する「強さ」という仮象」と表現し、さらに、スポーツがそれを無化することの不可能性を指摘する。「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」[川谷 2012: 74]。であるとすれば、この残余、勝利に還元されない強さは何に由来するのだろうか。何によって勝利と強さの同一化は妨げられ、残余が生み出され続けるのだろうか。それは内田がスポーツの面白さと捉えたものである。そして、その内実は誤審の可能性である。

誤審の可能性とはいったく誤審が起こるかかわからないということ以上に、一つの一つの判定が本当に正しい判定なのかという疑問を絶えず喚起し続けるということを意味している。つまり、判定への懐疑である。絶対的に正しい唯一の判定はないのだ。野球でど真ん中の投球を主審がストライクとコールしたとしよう。ど真ん中なのだから、明らかにストライクに見える。だが、本当に



いまの投球はストライクとコールすべき投球だっただろうか。ピッチャーの投球動作はボークではなかっただろうか。その打者はすでに3つのストライクをコールされた後もなお打席にとどまってこの投球を待っていなかっただろうか、等々。微妙な判定と言われるものはもちろん、それ以外のすべての判定にも絶えず誤審の可能性がまわりついている。微妙な判定と呼ばれるものとそう呼ばれない判定との間には、想像されるほど明確な境界はない。もちろん、ど真ん中の投球がストライクではない可能性はほとんどゼロだ。だが、それでもゼロではない。さらにいえば、サッカーでファールの笛が吹かれた時、そのプレイにはファールでなかった可能性がつきまとう一方、笛が吹かれなかったプレイにもファールだった可能性がつきまとう。極端に言えば、サッカーのようにプレイが連続する競技においてはその間ずっと誤審の可能性がプレイ空間に漂い続けている。

このようにスポーツにおいては判定の真正性が繰り返し問い返されることを通じて、本当に勝者は勝者なのか、勝者の強さは本物か、勝者はもっと強かったのではないのか等々の疑問やありえたかもしれない別の結果の可能性が勝敗の結果にへばりついて離れない<sup>18</sup>。こうして、スポーツにおいて勝利と強さの同一化は妨げられ続ける。つまり、誤審の可能性が勝敗に還元できない残余としての強さを生じさせる。皮肉なことに、スポーツから排除されるべき誤審、その可能性こそが残余としての強さの根源となってスポーツそのものを支えているのである<sup>19</sup>。

整合しないように見えた二つの議論の接点はこれ、すなわち、可能性としての誤審である。スポーツにとって、誤審は消し去りたくても消し去ることのできないものであり、それは単に技術的な困難というのではなく、スポーツをスポーツとして成立させるための不可欠な可能性としてスポーツに憑依しているからである。だから誤審の可能性をゼロにしたとたん、勝利と強さの差異もゼロとなり、スポーツそのものが瓦解する。内田が「審判を出し抜くタフでスマートなプレー」に遊びとしてのスポーツの面白さを見出すのは、したがって、まったく適切である。誤審の可能性がなければ、「審判を出し抜く」ことなどできないし、そもそも出し抜こうともしないだろう。スポーツに備わるこの種の遊戯性は、ルールの順守と逸脱の間の空隙に由来する。だが、じつはこの空隙は、ただ単にルールを守るか破るかの違いというような単純なものではない。それは、スポーツならではの意味を帯びた空隙なのである。それについて、哲学者バーナード・スーツのゲームについての議論を参照しながら明らかにしていこう。

## 6. ゲーム、スポーツ、ルール

スーツは、スポーツやその他を含めてゲームをプレイすることについて次のように整理した。「ゲームをプレイすることは、ルールの認める手段〔ゲーム内部的手段〕だけを使ってある特定の事態〔前提的目標〕を達成する試みであり、そのルールはより効率的な手段を禁じ、非効率的な手段を推す〔構成的ルール〕。そしてそうしたルールが受け入れられるのは、そのルールによってこ

うした活動が可能になるという、それだけの理由による [ゲーム内部的態度] [スーツ 1978=2015 : 37]。これは、ゲームをプレイすることについて素晴らしい的確な表現である。たとえばサッカーの場合であれば、一定の大きさのボールと決められた大きさのフィールドとゴールが用意され [ゲーム内部的手段]、そのボールをゴールの中に相手よりも多く入れることを目指すが [前提的目標]、ボールを手で運んではいけない [構成的ルール]。本格的なサッカーであれ、草サッカーであれ、サッカーというゲームをプレイすることはこのように表現される。人々がこうしたルールを受け入れるのは、サッカーをするためであって他に理由はない [ゲーム内部的態度]。ゲーム全般の遊戯性は、最後のゲーム内部的態度で示されている。プレイするためにプレイされるという自律的で自己目的的なあり方である<sup>20</sup>。これは、どうして前提的目標を効率的に達成するのを妨げるような構成的ルールを人々が受け入れるのかを説明しているわけだが、スポーツの面白さはまさにこの妨害を受け入れることで成立する競技独自の身体運動（個人的、集团的）の発現にその根っこがある。それらの身体運動はゲーム内部的手段を駆使して構成的ルールによる制限を受けつつも前提的目標をより効率的達成するために洗練されていく。しかし、洗練が進めば進むほど、つまり、ゲーム内部的態度により忠実になればなるほど、他のゲーム内部的手段、前提的目標、構成的ルールの間で摩擦が生じるのだ。そして、ここに空隙ができる。

構成的ルールから考えてみよう。スーツは構成的ルールについて、「ゲームのプレイにあたって（略）満たされるべきあらゆる条件を規定する」ものと説明している [スーツ 1978=2015 : 33]。サッカーにおける手の使用禁止は言うまでもなく、それ以外も、サッカーの競技規則全般が構成的ルールということになるだろう<sup>21</sup>。そして、構成的ルールの内部でサッカーがプレイされるとき、前提的目標を達成するべく、敵ゴールにボールをより多く運ぼうとし、味方ゴールに入れられないようにするだろう。その時、ボールを奪うために相手選手を押したり引っ張ったり、さらにはボールを手で扱ってしまうこと（ゲーム外的手段）が起こる。サッカーではとにかく何度も笛が吹かれ、ファールが宣告される。前提的目標を重視すると、ルール（=構成的ルール）がしばしば破られる。しかし、スーツは、「構成的ルールを破ることは、（略）ゲームをプレイすることに完全に失敗することである」 [スーツ 1978=2015 : 33] と書いている。構成的ルールとは定義からして不可侵であるはずなのだ。たしかに、普通はゲームを遂行する上で構成的ルールは順守されなければならない。たとえば、将棋を考えてみよう。将棋の構成的ルールは、駒の動きである<sup>22</sup>。それぞれの駒はそれぞれの駒として定められた動きしかできない。もしピンチになったからといって、角を縦横に動かしたり、歩を2マス以上前進させたりすることはできない。そうした行為はルール違反であるのみならず、将棋をプレイすることそのものを破壊する。駒の動きを覚えただけの初心者なら起こりうるかもしれない（そして、その場合に限って許されるだろう）が、プロ棋士がそうした行為に及ぶなどありえない。だがしかし、サッカーでは手の使用禁止をはじめ、さまざまなファールが犯される。プロ選手であれ、アマチュア選手であれ、同じようにファールする。それなのに、「ゲームをプレイすることに完全に失敗する」などというこ

とはならない。

将棋における反則とサッカーにおけるファールの差。一方ではゲームそのものが遂行不可能になるのに対し、もう一方ではゲームは元通り続く。同じ構成的ルールの逸脱であるが、この差はいったいどういうわけだろうか<sup>23</sup>。それは、将棋とサッカーを例に挙げたからといって、ゲーム一般とスポーツの差というわけではない。たとえば、サッカーでも、フィールドがアンバランスな多角形だったり、一部だけ曲線が引かれているような場合やボールが楕円球だったりすれば、サッカーのプレイは不可能になるだろう。それらは構成的ルールの逸脱しているからだ。これらは将棋の駒の動きに違反するのと同じ水準の逸脱である。では、これらと、手の使用禁止などのファールとはどう違うのだろうか。それは、誤審の可能性の有無である。

将棋の駒やフィールドの形状に誤審の可能性が生じる余地はない。すべてあからさまだ。しかし、サッカーのプレイには誤審の可能性が漂っている。ファールの笛が吹かれても、それにへばりつく誤審の可能性が構成的ルールに対する逸脱を特殊なものにする<sup>24</sup>。構成的ルールは、誤審の可能性によって二重底のようにになっているのだ。

ファールには、相応のペナルティが与えられる。相手にフリーキックが与えられたり、レッドカードやイエローカードがファールした選手に出されたりする。そして、そのペナルティには誰もが従う。フリーキックが相手のチャンスだからといって、フリーキック自体をさせないようにプレイするなどということはしない。ルールで認められたプレイ、たとえば壁を作るようなことをするだけだ。ファールをした選手もレッドカードを提示されたら退場する。自チームが不利になる退場処分を拒否してもよさそうなものだが、決してそうしない。少々の文句や不平を言うかもしれないが拒否などせず退場する。このようにルールを破った選手たちは、その直後、こんどは一転してルールを順守するのだ。ファールがあってもファール後の処置についてのルールが用意されており、それを順守するのである。これがルールの二重底である。いったん構成的ルールを破った選手やチームは、その直後にもう一度構成的ルールに直面させられ、今度はそれを順守する。もし、二重底が破られれば、その時はスーツの言うように「ゲームをプレイすることに完全に失敗する」だろう。たしかに、レッドカードを受けた選手が退場を拒否したらいつまでもゲームは再開できない。

誤審の可能性が作り出すこの二重底の間にある空隙がスポーツの遊戯性のための空隙である。遊びは言うまでもなくルールの制限によって成立する営みである。スポーツも遊びの一つとして、ルールの制限を受けている。スーツが言ったように「ゲームをプレイしなければ（本当の意味で）勝つことはできないし、ゲームのルールに従わなければゲームを（本当の意味で）プレイすることはできない」が、スポーツでは、すべてのルールが同じような不可侵性を持っているわけではない。誤審の可能性が漂う空間で、選手たちは「審判を出し抜くタフでスマートな」反則の機会を手にし、ときどきそれをやってのけるのである。スポーツではゲーム内部的態度に忠実であればあるほど、前提的目標の達成と構成的ルールの間に摩擦が生じ、そこに誤審の可能性が

入り込むことで、選手がルールと戯れ、そして、審判とも戯れるというスポーツ特有の遊戯性が生じるのである<sup>25</sup>。

## 7. 要請された誤審の主体

以上の考察から、誤審とスポーツの関係が、思われているほど単純なものではないことが明らかになっただろう。誤審はスポーツのエートを妨げるが、同時にスポーツには誤審の可能性が必要なのだ。誤審が現実には起きなければならないということではない。必要なのは、可能性としての誤審である。それがスポーツの空間になければならない。そうでなければ、勝利が強さと一致してしまい、スポーツの外部性としての強さが失われる上、スポーツ特有の遊戯性も失われる。それはもはやわれわれの知るスポーツではなく、「たんなるゲーム」である [川谷 2012: 74]。ただし、これは誤審が増えてもいいということの意味しているわけではない。誤審が頻繁に起こる環境はスポーツのエートスになじまない。まして、メディア抜きに成立しない現代のスペクテーター・スポーツにあって、誤審はすぐに視聴者・読者に向けて提示され、程度によっては競技人気へのダメージにもなる<sup>26</sup>。だから、誤審の放置は、誤審の可能性がゼロになること同様に、スポーツを自壊させる。

誤審の可能性をなくすこともできないし、誤審を放置することもできない。そうしたジレンマを抱えながらスポーツは誤審の可能性をやりくりしてきた。たとえば、かつてサッカーのようないわゆるジェントルマンの文化的影響が強かった競技には現代的な形の審判がいなかったことが知られている。ジェントルマン的フェアプレイ精神により誤審はありえないという建前は建前として、実際には誤審の可能性はフィールドに満ちていた。満ちすぎていたといえるかもしれない。それゆえ、サッカーではルール制定から30年ほどのうちに現代と同じ権限を持った審判が登場することとなった。ルールの体現者として、唯一無二の判定者として、誤審の可能性に満ちたフィールドの混沌を解消する存在として、審判が要請された<sup>27</sup>。が、審判はフィールドを相変わらず誤審の可能性で満たし続けた<sup>28</sup>。その意味で、審判の登場は「誤審の主体」の登場でもあった。その点から考えると、審判は誤審の責任を負わされるスケープゴートとしてその存在が期待された面がある。じっさいのところ、観客たちは「判定に不満を感じると、容赦ない非難の声を浴びせかけ、ものをグラウンドに投げ込み、ピッチやロッカー・ルームに乱入するなど、レフリーを攻撃対象にした」[藤井 2010: 20]。当時の観客たちが誤審を確認する手段を持っていたとは思われない。だから、彼らの感じた判定への不満は誤審ゆえのものではない。最良のチームが負けた腹いせだったかもしれない。彼らは誤審があったから乱暴な振る舞いに出たのではなく、あったかどうかかわからない誤審の責任を引き受ける主体がそこにいるからそうしたのである<sup>29</sup>。このことがスポーツにおける誤審の本質的なあり方をよく示している。そこでは事実として誤審があったかどうかは問題ではなかったのだ。

メディアを通じて、また、テクノロジーのおかげで、現代のわれわれは誤審を事後的に確認し、誤審を誤審として指し示すことができる。だから、誤審が事実として存在しているものとわれわれは理解する。そして、審判が下した判定のすべてを誤審とそうでないものとに分別することができると思っている。しかし、それは誤認なのだ。誤審が事実としてある（あった）と言えるようになったのはそれなりのメディアやテクノロジーを手にしてからのことにすぎない。それに、いくつかの事例がたまたま指し示せただけで、本当にそれ以外に誤審がなかったなどと言えるだろうか。ようするに誤審は、審判を通じてスポーツにとり憑いた亡霊のようなものなのだ。

## 8. 結 び

すでにサッカーにはGLTが入ってきた。クリケット、テニス、バドミントンなどにはホークアイが採用されている。これらには共通の特徴が一つある。それは、これらが間違わないものとして扱われる点である。なぜなら、これらが示したものが事実として扱われるからだ。ゴールだったかノーゴールだったか、インだったかアウトだったか。それが下した判定は、審判のそれとはまったく水準にある。それらには誤審の可能性がへばりついていない。それは判定するものではなく、事実を示すものなのである。だから、テニスのようにホークアイを使った答え合わせ（チャレンジ）もできてしまうのだ<sup>30</sup>。誤差があるとかないとかいう技術的な問題はここでは問題にならない。なぜなら、GLTやホークアイは定義上間違わないからである。間違わないものとして競技の側が制度設計しているし、競技にかかわるスペクテーターからも間違わないものとして扱われている<sup>31</sup>。この無謬性は、審判の代わりとしての機能以上の機能を、たとえば、ホークアイに与えつつある。MLBではビデオ判定が制度化されているが、ビデオ判定を利用できる場面と機会（チャレンジ）は制限されている。そこで、与えられた数少ないチャレンジの機会を効率的に利用するために、チャレンジをコールする前にベンチに誤審だったかそうでないかの情報をホークアイは与えることができる<sup>32</sup>。ホークアイはそれをMLBの各チームに売り込んでいる。チャレンジというルールがあるからこそ可能になるこのような「ビジネスチャンス」が明らかにしているのは、無謬性を得たテクノロジーがそれ自身の登場によって生まれたチャレンジルールそのものを無効化してしまうというアイロニーである。

このようなテクノロジーのアイロニカルな空転が生まれるのも、結局は、誤審の取り違えのせいである。誤審はスポーツにおいて事実として存在するのではなく、可能性として存在する。あたかも事実として存在するかのように取り違えることが、誤審を除去可能であるかのように誤認させるのである。もちろん、事実としての誤審がないわけではない。だが、それは可能性としての誤審が偶然に現実化したものである。現実化するかどうかはまったく偶然であり、意図的に誤審を起こすことはできない<sup>33</sup>。そして、偶然によって勝敗が影響を受けるとしても、それは「運」

であり、正しく勝敗が決着しているものと考えなければならない。繰り返すが、これは誤審の放置を主張ないし容認しているのではない。誤審をなくそうとすることと、誤診の可能性をなくそうとすることとは別のことなのだ。たとえば、AARは前者に、一方、GLTは後者に含まれる。スポーツはその歴史の中で、誤審への対応をし続けてきたし、いまもそうである。だからこそ、それでも生じる誤審は偶然であると言える。しかし、誤審の可能性をなくすこと、無謬の審判としてテクノロジーを導入することは、スポーツを根本的に変質させてしまう。重要なのは、テクノロジーが審判に置き換わらないことである。スタートからフィニッシュまで、テクノロジーとともに成立する短距離レースが、それでもスポーツでありえているのは、そのテクノロジーが陸上競技のさまざまな審判たちの代わりをしているわけではないからだ<sup>34</sup>。着順や計時の最終的な判定する主体は審判たちである。それゆえ、冒頭のタイガース対カープの試合で起こったことは、極めて象徴的である。ビデオ判定にも誤審の可能性がへばりついていることが明らかになったのだから。

#### 引用文献

- 藤井翔太, 2010, 「近代イギリスにおけるフットボール審判員制度の歴史の変遷」(『スポーツ史研究』第2号, pp.13-26)
- 川谷茂樹, 2012, 「スポーツのエートス再考—「決定」について—」(Contemporary and Applied Philosophy, 4, pp.65-78)
- Suits Bernerd, 1978, *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*, University of Tronto Press(=2015, 川谷茂樹・山田貴裕訳『キリギリスの哲学』, ナカニシヤ出版)
- 田村明子, 2007, 『氷上の光と影：知られざるフィギュアスケート』, 新潮社
- 内田隆三, 2013, 「スポーツの夢と社会過程—神話作用とその消失点をめぐって—」(日本スポーツ社会学会編『21世紀のスポーツ社会学』, 創文企画, pp.41-65)

#### 注

- 1 本稿の議論は、川谷茂樹氏のスポーツ倫理学分野における研究に多くを負っている。本稿で引用していない文献からも多くを学んだ。氏への謝意をここに記しておきたい。なお、氏の引用やそれについての解釈は引用者たる筆者の責任であり、拡大解釈や誤解が生じていても、氏の責任ではない。
- 2 もちろん、どちらの強さが優っているのかは試合によってしか明らかにならない。そのために試合が行われるということになるわけだが、その場合、「初顔合わせ」なら試合は意味を持つが、繰り返し対戦する意味はない。
- 3 インセンティブという名称がそれらしく誤解させるだけで、実際にそれらの契約は、選手の動機付けである以上に、チーム側にとって選手の成績が芳しくないときに支払う額を抑制する効果に狙いがある。
- 4 ロイター 2014年6月13日。http://jp.reuters.com/article/soccer-world-m01-bra-cro-referee-kbn0ep-idJPKBN0EP02K20140614。
- 5 『フットボールチャンネル』2014年6月13日配信。http://www.footballchannel.jp/2014/06/13/post43641/。
- 6 川谷はこれを誤審ではなく運と解釈しているかもしれない。
- 7 PK判定の場面は、リプレイによっても指し示すことができないから、運と交錯する領域ということになる。

- 8 ただし、スポーツとテクノロジーの関係は、判定のテクノロジーだけではない。むしろ、強さを証明するために勝つことを目的とする選手が勝利を目指して利用するテクノロジーも忘れてはならない。早くから進化を遂げてきたのは、後者のテクノロジーである。そして、後者のテクノロジーにはドーピングも含まれていた。
- 9 陸上のトラック競技における着順判定と計時については「日本陸上競技連盟競技規則 第3部トラック競技第165条 計時と写真判定」を参照のこと。
- 10 IFABがGLTの導入に向けて動き出したとき、同時に追加の審判を配置することについても採用が決定している（FIFAメディア・リリース、2012年7月5日、<http://www.fifa.com/about-fifa/news/y=2012/m=7/news=ifab-makes-three-unanimous-historic-decisions-1660541.html>）。
- 11 たとえば、ゴールドットコム2011年5月29日配信、<http://www.goal.com/en-us/news/1956/europe/2011/05/29/2509098/uefa-boss-michel-platini-insists-goal-line-technology-is-not>。
- 12 2015-16シーズンでヨーロッパでは、イングランドのプレミアリーグ、ドイツのブンデスリーガ、フランスのリーグ1、イタリアのセリエAなどがGLTを採用している。セリエAはAARに加えてのGLT採用であるが、プレミアリーグ、ブンデスリーガ、リーグ1はGLTのみの採用である。
- 13 UEFA.org 2014年6月9日、<http://www.uefa.org/about-uefa/president/news/newsid=2113955.html>
- 14 REUTER 2015年12月11日配信、<http://www.reuters.com/article/us-soccer-uefa-technology-idUSKBN0TU29O20151211>。そして、実際にUEFAは2016年のユーロ2016やチャンピオンズリーグでのGLT導入を決定した（UEFA 2016年1月22日）。
- 15 内田の議論は明らかにスポーツ全般というより、ゲーム形式の競技、とりわけ球技（野球）が念頭に置かれている。
- 16 tennis.com,” Federer : Hawk-Eye detracts from sport” 2013年3月3日、<http://www.tennis.com/pro-game/2012/03/federer-hawk-eye-detracts-from-sport/34840/#.VotTOvmLSUk>
- 17 注意すべきは、審判の「熟知」が生起するのは誤審の周辺であるということである。選手からの判定に対する種々の問いかけが審判の「熟知」を引き出したり、促したりするからである。
- 18 勝敗はプレイの結果であり、プレイが作るように見えるが、直接的には判定が勝敗を作る。ゴールや得点の判定がなければ勝つことはできないのだから。それゆえ、判定への懐疑は勝敗への懐疑となり、勝利と強さの同一化を妨げる。
- 19 スポーツにおいて、誤審が起きる可能性が絶えずあるということは、たとえばストライクがストライクではなくボールと判定されるようなゲームがありうる可能性を指し示すということでもある。言い換えると、誤審はその競技の別の有り様を密かに指し示す。サッカーのハンドリングを見落とす誤審は、エリス少年の神話を通じてラグビーという別の競技を密かに指し示しているように。そして、ラグビーのノックオンは、もちろん、バスケットボールを密かに指し示しているだろう。
- 20 スーツは、『ギリギリの哲学』のなかで、経済的目的を持っているプロとアマチュアとではゲームをプレイする目的が違うはずだという反論に対して、ゲームに対する態度が両者で違うが、ルールに対しては同じであると論じて、反論を退けている [スーツ 1978=2015 : 124-127]。
- 21 草サッカーであれば、競技規則の一部が借用され、また、その場限りのルールが追加されて構成的ルールを構成するだろう。
- 22 スーツは構成的ルールと技能ルールとを区別している。構成的ルールとは、ゲームのプレイにあたって満たされるべきあらゆる条件を規定するようなルールのことであり、技能ルールとは構成的ルールに囲まれたルールの内側で作用する [スーツ 1978=2015 : 33]。将棋の場合、駒の動かし方は構成的ルールで、戦術や陣形が技能ルールになる。
- 23 言うまでもなく、サッカーにおける手の使用禁止はサッカーのサッカーらしさにかかわるもっとも中心的な構成的ルールである。その逸脱が起こりうるということにわれわれはもっと驚くべきではないか。
- 24 そのファールは、あくまでもファール判定であって、プレイそのものがファールだったという事実を示すものではない。
- 25 このスポーツ特有の遊戯性は構成的ルールの逸脱を通じて、新たな競技や種目の構想を許容する。平泳

ぎからバタフライが構想され、サッカーからフットサルが構想され、バレーボールからビーチバレーが構想され、等々。

- 26 2002年の冬季オリンピックにおけるフィギュアスケートスキャンダルは、フィギュアスケートの大きな市場であった北米での人気を大きく低下させたと言われている [田村 2011]。
- 27 サッカーで審判が必要とされた事情について藤井翔太は3つの要因を挙げているが、そのうちの一つが微妙な判定の増加である [藤井 2010: 19]。また、藤井は観客の増加が3つの要因でもっとも大きな要因だとしており、それは後述する誤審の主体が待望されていたことと符合するだろう。
- 28 審判の判定の一つ一つにへばりついているのが誤審の可能性なのだから、むしろ、当然であろう。
- 29 負けたチームのファンや賭けに負けた人々の怒りの矛先は審判である必要はない。負けた選手やチームが批判されるべきであろうし、また、応援したチームに勝利した相手を憎むべきである。だが、そうならず審判に矛先が向いたことの意味を考えると、あったかどうかわからない誤審の責任を審判が負わされたという解釈が成り立つはずである。
- 30 テニスやバドミントンでホークアイが採用されている大会では、選手は審判の判定に疑義がある場合はチャレンジをすることができる。チャレンジの回数には制限があるが、チャレンジをした場合は、審判の判定が正しいか、それとも選手の判断が正しいかが、試合会場に設置された大画面にホークアイの画像が映しだされて明らかにされる。つまり、ホークアイが示すものが「正解」なのである。
- 31 2012年のクラブ・ワールドカップでゴールラインテクノロジーが採用された時、それを伝える記事には「大会を通じて機器の力を必要とする微妙な場面はなかったが、関係者の評判は上々だった」とある (日本経済新聞電子版 2012年12月17日配信)。GLTの無謬性はそれがあるだけで必要とされる機会がないにもかかわらず、「上々」とされるほどに寿がれる。
- 32 「ホークアイのスマートリプレイテクノロジーは、チャレンジをコールするかどうかの素早い決定をチームができるようにします」 (<http://www.hawkeyeinnovations.co.uk/sports/baseball> 2015年11月25日アクセス)。
- 33 意図的な誤審は誤審と呼ぶべきではなく八百長と呼ばねばならない。
- 34 ただし、短距離レースでの審判の領域は狭く、誤審の可能性は消えかかっている。その結果、短距離レースでは選手がレースをすること (誰が一番速いのか) 以上に、タイムそのもの (記録は更新されるのか) が前景化している。