

時間作品，時間価値，時間享受（VII）

武井勇四郎

序

第1章 運搬される時間情景

（第1節 モノ的時間 第2節 コトの時間 第3節 虚構の時間）
（以上，第17巻第3号まで）

第2章 モノとコト

第1節 時間的对象とその位相 （第18巻第2号）

第2節 時間質と展相質 （前号）

第3節 コトの諸相 （本号）

第3章 時と解き

第2章 モノとコト

第3節 コトの諸相

ここでの論題は、〈コト〉の諸々の相を羅列することではなく、スポーツがいかなる〈コト〉の相を現わしているかを明らかにすることである。約束言や競技規則のないスポーツは一つとして見当らないし、また競技者の身体運動のないスポーツは一つとしてない。競技規則と身体運動はどんな関係におかれているのか。前者はことのほか言語上の約束上の事柄であり、後者はことのほか言語外的な実在的な事柄である。前者は間主観的な事象で言語現象と似た趣きをもっているようである。例えば野球場でとり行なわれている試合を野球規則をほとんど知らない人が観戦するなら、日本語以外に外国語

を知らない人が外国人同士の会話に立ち合っているような状態におかれるからである。どうやら競技規則が使用する〈コトバ〉のように既に与えられ、競技活動の前提になっていて、しかも競技の展開中も機能しているようである。とすれば言語上の約束言としての規則と競技場内での〈モノ〉の運動とが共にどんな事態をつくり出しているのかの問題が提起されよう。両者は存在性格を異にしている事柄であるだけに、両者の一体としての競技試合の〈コト〉は複雑な様相を呈する。それは渾然一体となった合金の如きものか、二本の糸が縋り合った縄の如きものか、それとも縦糸と横糸が織り合った織布の如きものか、否、もっと別の表現を必要とするものか。春夏秋冬の四季の移り変りは自然法則によって支配されていよう。その自然法則は人間の意図的、恣意的な所産ではない。盤面上で繰り広げられる将棋の勝負の成行きは将棋規則の支配下にあろう。その規則は人と人とが約束の上で決めた事柄である。そして棋移は虚構的な「戦闘的」時間作品である。野球の一試合という過程的事態（時間作品）は自然の推移とも将棋の棋移とも同じではなく、またそれらに還元されることも出来ない。その〈コト〉の相の呈示の前段が本論攷の課題である。この課題を解くために次の手順を踏むことになる。

自然の生起する実在的事態とは何か、コトバがつくる言語的志向的事態とは何か。この二つの〈コト〉の峻別は今後の論及にとって不可欠な事柄である。次に約束言とは何か。その約束言としての競技規則はいかなる機能をもつのか。これはスポーツという時間作品の作制にとって不可欠な役割を果している。こうした手順を踏んだ後でのみ、スポーツ作品の〈コト〉の相が浮き彫りにされよう。

大和コトバの〈モノ〉はかなり外延が広く、〈物〉と〈者〉とを内含している。前者は物質、物品、物体、生物、動物等に示されるように心性、意識を欠いた存在物であり、後者は医者、役者、筆者、人格者、競技者等に示されるように、役柄、職柄、人格、意識の主体的存在である。両者は存在レヴ

エル上の相違はあっても、〈物〉も〈者〉も、概して時間の中で持続する対象物として把握されている。外国語には、thing, Ding, Person, Subject, Object を包摂するような大和コトバのこの〈モノ〉に相当するコトバは見当らない。同じことは大和コトバの〈コト〉についても言える。〈コト〉は〈事〉と〈言〉を包摂していて、歴史的には両者は同一の事柄と解され、言霊思想や言霊崇拜を生む結果ともなっているが、時を経るにつれ両者は峻別された。〈事〉には事実、事件、事業、事務、理事、能事等の言語外的な実的活動や事象が当てられ、〈言〉には言葉、言語、言質、言論、宣言、提言等、ひたすら言語的活動や事象の意味が当てられている。外国語の Sache, Sachverhalt, Tatsache, state of affairs は〈事〉に近く、〈言〉の意味はほとんど込められない。

〈言〉には人間の精神文化上の、意識上の営みが強く感じられ、因みに言偏でつくられる漢字の数は三百以上にものぼり、意識活動や言語活動の多彩ぶりをよく示している（例えば、認、語、談、詩、誓、詐、託等々）。それに対して“事”の部首はない。まるで〈言〉にまつわる事象、事柄が世界を蔽っているかのようである。「最初にコトバありき」の思想もそれなりのいわれをもとう。〈言〉が全世界の根元的存在であるという思想には異論を唱える論者でも、事物はコトバのプリズムを通してしか認識出来ないとか、コトバによってしか認識は定着出来ないとかの意見には賛意を示す。今度はこの認識論上の論拠を楯にとってどの事物もすべてコトバをまわって、コトバ抜き的事物は存在しないとか事物はすべて意味存在であるとか主張する論者も多々いる。果して純粋な言語外的事態が存在しないと言えるであろうか。われわれにとって必要な作業は、むしろ〈事〉の言語外的実在の事態と〈言〉の言語的志向の事態とを存在論的に峻別し、かつ両者の存在性格を明らかにし、そうした上で、何故両者が同一視されたり、混同視されたりするかのを示すことである。そして両者の混成体、編成体、融合体とでも言えそうな事態の相の存在を明示することである。

まずどうみても意識もコトバも介入していそうもない自然〈物〉の運動を事例にして実在的事態について考究しよう。

今、実際に石が高所から地面に落下したとすれば、落下過程が生じる。これを $\langle \xrightarrow[S]{E} \rangle$ と表記しよう。この生起した過程的事態は、特定の時空内で特定の石という〈物〉によって、正しくはその〈物〉の落下によって成立する事態であるが、極めて複雑である。物理学や流体力学等が教えるように、エネルギー、速度、重力、空気抵抗、回転等々が複雑にからんだ輻輳過程であり、どの局面に光を当てるかによってその過程は色々な実質の相貌を示す。しかし、過程的事態とは何か、それとそれを担う〈物〉とはどんな関係があるのかとなれば、それは存在論上の、特に形相的存在論の問題となろう。〈物〉と〈事〉との存在的关系を説く場合、〈物〉がまず先にある後に〈事〉が成立するとか、否、〈事〉があって〈物〉はその中でのみしか意義をもたないとか、ことによってはニワトリが先きかタマゴが先きかの如き議論が出てくることにもなる。しかし、〈物〉と〈過程〉とを同じだとする人は少なく、両者の違いを直観的に見てとっている。しかしながら両者の関係はどうかと言えば必ずしも直観的には分りにくいのである。爾来、事態は命題形式をとるとされるが、このことの意味は慎重を要する。命題は普通、文の形式をとるので、事態は文の形式をとると言い換えることが出来よう。今、ここで問題にしている事態は、石が高所から落下するという $\langle \xrightarrow[S]{E_t} \rangle$ であって、「石が高所から地面に落下する。」という文が樹立する志向的事態ではない。この $\langle \xrightarrow[S]{E} \rangle$ が、すぐ示すように、文の形式でうまく説明が出来るのである。だがしかし、こうしたからと言って実在的言語外的事態がただちに命題（定言命題）であるということにはならない。これを混同するか同一視する時にこそ〈事〉の事態と〈言〉の事態の混同ないし同一視が生じ、現代の言霊論の発生の動機となっている。この点を警戒しておけば、文の形式で実在的事態を説明することは非常に有効である。

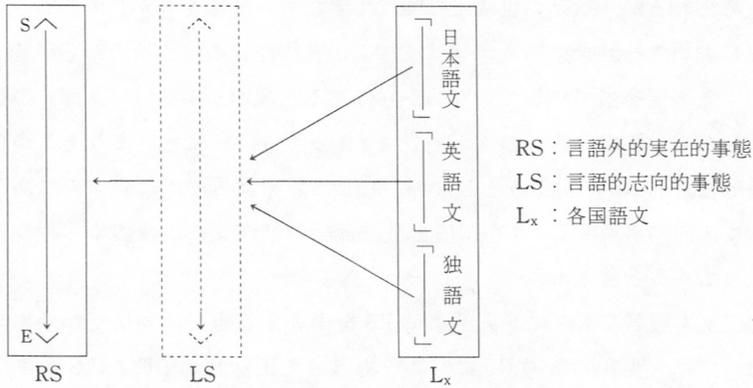
「石が高所から地面に落下する。」——これは「 $\langle \xrightarrow[S]{E_t} \rangle$ 」で示されているように

文である。この文は主部と述部で構成され、両者が一体となって一全体をなし、その時にのみ文意が成立する。つまり、「石が」でも「高所から地面に」でも「落下する。」でも文は成立しないのである。まさしく「石が高所から地面に落下する。」において文は形を成し一つの文意がつくられる。この文においては名詞「石」は主語（主部）機能を果しているが、文の外に出ると「石」は名詞として、また単語として（語義として）機能しても主語名詞としては機能しない。同様に動詞「落下する」も文の中では主語の述語機能として働くが、文の外ではその機能をもたない。つまり文の中では落下する〈モノ〉が何であるかを明らかにしているが、文の外に出た単語としての動詞「落下する」は、落下する主体を明かさないのである。石の實的な過程的事態はこの文の形式によく似ているのであって、まず第一に落下の開始 $S(t_0)$ から落下の終了 $E(t_1)$ まで落下する〈物〉が〈物〉として時間の中で持続していなければならない。途中で分解するか燃え尽きて消滅することになれば地面までの落下は生じないのである。つまり $t_0 \sim t_1$ 間、〈物〉は何らかの意味で同一性を保って持続している必要がある。次にその〈物〉が時の経過にも拘らず同じ場所にとどまるなら静止状態であって落下過程は生じない。過程は諸々の異質の位相から組み立てられてこそ過程であって、同一の状態は一つの位相の持続であって過程とはなり得ないからである。落下する〈物〉がなければ落下しようがない、かと言って〈物〉そのものは少しも落下運動ではないから、それが落下して位置を移動している必要がある。「落下する石」と表現すれば、「落下する」は石の性質として把握され石の性質事態が浮き上がるが、「石が落下する。」と表現しないと過程的事態は浮き上がってこない。過程的事態の〈事〉は〈物〉を紙一重超えているような在り方をしている。それは丁度、一つの文が主語と述語から成りながらも両者を超えたところに一つの文意が形成されるようにである。しかし、先に警戒しておいたように〈事〉は文の意味とのつながりは深いが、これでもって〈事〉即〈意味〉とするのは性急である。

興味深いことに、野球試合をテレビで観戦する時には〈モノ〉の形態や表情がやたらと目につく。それは視覚器官が強く働いていることによる。それに対してそれをラジオ放送で聴く場合、〈モノ〉は映らず、むしろ〈コト〉の成行き顛末の方がよく聴きとれる。これはコトパの働きによる。周知のように視覚器官は空間的物的形態の把握に強いのに対して、聴覚器官は時系列形態の把握に強い。同時的出来事は一枚の写真で示すことは容易であるが、複雑な出来事の継起性を示すことは困難である。沢山の文と文の連関を用いて表現する方が効果的である。この辺にも生起的過程の事態を文形式を用いて説明するのが便利である理由があろう。しかし、命題形式、つまり文が成立しなければ、もっと厳密にとって判断文が成立しなければ、〈事〉は成立しないとするのは本末顛倒であろう。恰も鏡像の実物に対する先在性を説くようなものである。

このような本末顛倒が起る機構を暴露することの方が、〈事〉の事態と〈言〉の事態の峻別にとって重要である。そこで文が樹立する志向の事態について調べてみよう。さて先きの「石が高所から地面に落下する。」という文そのものが実的な生起事象〈 $\xrightarrow[S]{E}$ 〉に対応しているのであろうか。その同一事象を日本語文でも英語文でも独語文等でも表現出来る以上文そのものが対応しているとは思えない。何故ならば各国語の語音、文字記号、文法形式はそれぞれ異なるからである。各国語のそれぞれの文が樹立している何か皆同じと見る方が無難である。この何かとは同一の文意である。図式 I によって説明しよう。

この図式は同一の RS についての文（定言命題） L_x があって、それを読者が読む場合の三者間の指示関係を表わしている。読者が任意の文を読めばその文の相関者としての LS が樹立され、それが RS を指示することになる。同じ読者が数カ国語に通じているなら、いずれを読んでも同一の LS を樹立することになろう。LS はここでは同一の文意である。この同一の文意があるために各国語間の翻訳が可能なのである。注意を促しておきたいが、RS



図式 I

が存在するから翻訳が可能なのではなく，各国語のそれぞれの文が同一の LS を樹立するから可能なのである。しかし，日常的な実践的態度ではなかなか LS の存在に気付かれず，RS に衝き当たってしまう。例えば，街通りを親子が歩いていて，親がビルの屋上から物が落ちてくるのを見て，「物が上から落ちてくるぞ！」と叫べば，子供はそれを聴いてただちにその場を逃げ出す。現に物は落ちた。何事もなければそれで事は済んでしまう。親の言ったことは本当だった。しかし，子供が親をおどろかすために同じような叫び声をあげた場合はどうか。親は叫びに対応した事実が生起しなかったために子供が嘘をついたと言って叱る。親は子供の叫び声（発話文）を聴いて逃げ出したのであって事実を見てしたのではない。親が逃げ出したのはこの叫び声によって物が落ちてくる事態を瞬時に想い描いたがためである。文が樹立する志向的事態が逃げる行為を惹起しているのである。親がはめられるのは発話文が常に事実を指示するものだという実践的な自然的態度にある。子供の方はこの自然的態度を逆手にとってわざと勝手な発話文を創って，その態度を衝き崩すのである。実は親が子を叱るのはこの自然的態度を護持するためである。実践的な自然的態度では，事実に対応する文は本当文（真理文）とされ，対応しない文は虚言文（虚偽文）とされ，後者は道徳上嘘とし

て戒められるが、童話の世界では嘘は大手を振って幅をきかしている。この世界においてそれを嘘のカテゴリーに人が含めないのは、始めから虚言文に対応する事実を当てにしていないからである。親が子供に『桃太郎』の噺をきかせても、子供は諸々の文が樹立する意味世界 LS にとどまりそこから言語外的な世界 RS に出ようとしな^い。むしろ意味世界の中に遊ぶのである。従って志向的事態 LS の存在は虚言文や童話の創作文によってくっきりと浮き上がってくると言える。

本当文も虚言文も共に志向的事態 LS を樹立する点では同格だが、本当文においては、実在的事態 RS に、こうも言ってよければ澄明な LS が重なり合っていて、読者の志向は LS を素通りして本体の RS に衝き当る、あるいは RS を射当てる。そのことによって満足する。本体に当るが故にこそ本^当文と言われるのである。その時澄明体の LS が不在であるかのように感じられる。それに対して虚言文の場合は、射当てるべきものがないので宙に浮き、宙に浮いた虚ろな文となる。そこで虚像の如きものに志向がとどまらざるを得ない。とどまった時にそれが全くの澄明体ではなく、何かしかの骨組をもったものとして見えてくる。しかしそれは外的知覚のようにありありと輪廓や実質が見えるのでなく曖昧な形で見える。この見られるものが志向的事態である。だが、見る人の勝手な主観的な表象や想像ではなくて、文意が定めるものである。従ってこの志向的事態はコトバによって規定されている。例えば「むかしむかし あるところに、げんごろうさんというひとがありました。げんごろうさんは、ふしぎなたいこを もっていました。」という文が樹立する志向的事態と、「むかし むかし おおさかに、いっぴきのかえるが すんで いましたとさ。そして、その かえるは ながいながい あいだ、きょうとけんぶつを したいものだ と おもっていましたとさ。」という文が樹立する志向的事態とは質的に異なっている。この相違をつくっているのは読者の勝手な想像や表象ではなく、既に間主観的に形成されているコトバの文意によっているのである。

ここで実在的事態 RS と志向的事態 LS の存在性格と形相上の相違について検討しておこう。RS と LS とは本当文において見事に重なり合うのでまるで瓜二つで区別がつかないように見える。実際にこれがため RS は命題形式と取り違えられてしまう。石が実際に落下した場合、その石は特定の組成、重量、形態、色彩、密度等々をもち、曆上のある時点で一定の高さから地面まで色々と速度を変え空気の摩擦抵抗を受け、石は回転して落下したはずである。これらのことどもはすべて観察者の意識から独立した自律的な事柄であり、人間の意識作用によって生起する事柄ではない。そして石自身もこのような落下を意識的に行なっているとはとても考えられない。というのは同じ石を何度も落下させてもほとんど全く同じ落下過程をつくるからである。これに対して文の相関者としての志向的事態の方はどうか。文はそれ自身としては自動的に自律的にその相関者 LS を樹立するわけではなく、それは常に読者人間の意識作用によって樹立されるものである。この意味で言語的志向的事態は意識に依存する他律的な事柄である。

生起事象 $\langle \xrightarrow[S]{E} \rangle$ は時間的事象であり、かつ因果的關係を取り結んでいる。もし落下が加速度的であるならそれ相当の原因があらうし、もし石に摩擦熱が生じるなら空気抵抗に原因が求められよう。石の落下に伴うすべての現象は時空的に因果的にすべて規定されていて、もし不分明箇所があるならそれはまだ認識されていないだけのことで、その実的な規定性が欠けているわけではない。

これに対して「石は高所から地面に落下する。」の文の方はどうか。確かにこの文はある時点において発話されようが、この文意はその時点に何かかわりもないし、また発話者から独立して、場合によっては発話者がこの世に生存していなくとも存続する可能性をもっている。この文はどの読者の対象にもなり得るので、それとしては時間を超えていよう。ただ、この文の相関者としての志向的事態はこの文を理解出来る読者を待ってしか樹立されない。別言すれば、この文は読者に物理的作用を及ぼすが故に解読されるの

ではなく、読者の了解を待っているのである。いまこの文を了解したとして、「石」とはどんな形態、重量、色彩等をもつのかと訊ねられるなら人は分らないと答えるであろう。しかし「木」でもなく、「ボール」でもなく「石」であるという規定はあるのである。同様にどれほどの高さであるかの規定はないが「高所」は「低所」ではない。読者がこの文でもって「水が低地に流れる。」の如き志向的事態を樹立するなら、それは文がもつ許容範囲を全く超えていようが、「大きな丸い石が数十米の高さから急速に落ちた。」という如き志向的事態を樹立しても許されるであろう。つまり解釈が生まれる余地が常にこの文に残されているのである。従って文は多くの無規定箇所を含む骨組の形成体であり、その肉付けは読者に委ねられている。こう見てくると〈事〉の实在的事態と〈言〉の志向的事態の相違は明らかであり、混同視されたり同一視されたりする類のものではないことが分る。

さて筆者がわざとRSに自然的事態を持ち出したのは故あってのことである。1984年ロサンゼルス・オリンピックで優勝したカール・ルイスの百米競走の過程的事態をここでRSとして取り挙げてみよう。ルイスなる〈者〉が百米競走過程の担い手であることは先きの落下過程の分析から明らかである。今度は単なる自然〈物〉でなく、心身の主体である〈者〉である点に大きな違いがある。勝利という価値を手にしよという意志のないところでは走れるものでない。スポーツの勝敗はまことに人事であって、動物界における弱肉強食の暴力的勝敗ではない。競走区間を百十米でなく百米と決めていることも人為的な約束上の事柄であり、百米走者はその競技固有の技能を身につけることになり、一万米競走には向かない。競技場や競走用具は規則によって定められた規定によって製作された文化物である。走者の方もいくつかの規則によって規制されてしかゴールまで走ることが出来ない。他者の走行の妨害は許されない。ルイスのタイムは9.99秒であるが、その走行過程におけるスピードの変化は他の走者と違った独特の特性をもっている。ルイスの百米の過程的事態は石の落下の過程的事態と大きく異なる。それは何よ

りもまず前者が約束上の規則と意識的な身体運動によって規定されていることによろう。しかしいずれも実在的事態である点では変りはない。つまり、ルイスの百米の競走過程がいかに複雑で高度に文化的で技能的なものであろうと、「カール・ルイスは百米を9.99秒で走った。」という文が樹立する言語的志向的事態とは存在性格を異にする。従ってRSにルイスの実在的事態がおかれようとも先きの図式Iについて述べたことはすべて有効である。

われわれがここで課題にしているのは純粋な自然的事態でも純粋な言語的事態でもなく、まさしくルイスがつくり出す、規則の支配下にあるような事態の分析なのである。約束言としての条文規則はことのほかコトバ上の事柄である。そこでスポーツの独特の事態の構造を剔抉するに当って約束言とは何かについて言及しておこう。

われわれは言語芸術作品を読んでその内容に感動して涙を流すことはあっても、日常の実践生活や行為がその内容によって拘束されたり統制を受けたりすることはまずない。作家もそのような事を目論んでもいない。一時、傾向的な政治小説があってこのようなことを読者に求めたが、読者は敬遠した。また道路交通法を読んで楽しむ読者はいない。索漠として無味乾燥な文であるばかりか命令的である。読者が歩行者か運転者になった場合にのみ、彼の行為はこの交通規則によって規制を受ける。文芸作品のコトバの機能と交通規則のそれとは随分性格を異にしていることに気づく。競技規則も交通規則に類したものであるが、後に述べるように必ずしも合致しない独特の構造をもっている。この構造を明示するために、その基礎となっている約束という事象についてまず考察しておく必要がある。

日本語の「約束」の語の「約」は糸でしっかり縛るであり、「束」は木をたばねるが本義である。“convention”はラテン語に由来するが、人を召集して会合を開き同意をとりつけるの意味である。“promise”は前もってとか前に押し出すが本義である。ドイツ語の“Versprechen”“Versprechung”は共に ver+sprechen で、語る、話すからつくられた言葉である。約束がいか

にコトバ上の事柄であるかを端的に物語っていよう。日本語の「口約束」の語にぴったりしていようか。

日本語の「約束」には二重の意味がこめられているように思われる。一つは話し合われた、合意をみた事柄が一つに束ねられてあること、他はその事柄によって当事者のその後の態度、行為を縛りつけるか規制すること。これまで筆者は何箇所かで約束事をわざと約束言と表記したのは、交わされた事柄がコトバの上で成立している〈言〉の事態を暗示したかったからである。つまり約束事が〈言〉の事態、言語的志向の事態であることをほのめかしたかったのである。コトバが志向の事態を樹立することが分った今となつては、約束事と表記しても別段本質的な相違はない。

法律、条約、契約、誓約、規約、規則等の根元には約束があるのに、これまでどうしたわけか約束文の文形式に注目している論者はほとんどいない。国文法や外国語文法について述べた文法書では平叙文、命令文、否定文、感嘆文、願望文等についての考察はあるが、約束文についての研究は見当らない。言語哲学では仮言判断文、否定判断文について触れることが多いが、それは言及されていない。人間の実践行為と深いつながりがあるので倫理学で論じられてしかるべきであるが、筆者は寡聞にして知らない。

筆者は約束文に見られる基本構造が競技規則の根底に潜んでいると見るので、これを婚約という単純な事例で考察してみたい。A氏とB嬢がいて、まずA氏がB嬢に向かって「私はあなたと結婚することを約束します。」と発話し、B嬢もこの発話を承認するか同じ発話をするなら両者間に合意が成立し、婚約となる。この発話が第三者に公表されるか婚約の儀を行なうかは事の本質において少しも変更を来さない。

ところで約束文が両人の意志表示であると考えたら、これは当たってはいない。もしA氏が相手を欺して結婚詐欺でも働こうという悪い意図をもって発話は同じであろう。本心から結婚する意志の場合の約束文と詐欺を企む場合の約束文は文としては全く同じで、本心用の約束文と詐欺用の約束文

とがあるわけではない。もしそうなら、これまで甘言に欺かれてひどい目に合う人は一人もいなかったはずである。文は既に述べたように話者の主観的意志の次元にはなく、間主観的な文意において成立しているのである。従って約束文として本人の心にあらざることを表明できる虚言文となり得る資格は十分にもっているのである。だから約束文を虚言文たらしめないように、周囲に公表したり、結納の儀を交わしたりするのである。

約束文の構造を調べるためにまず命令文の構造を調べ両者を比較してみよう。「君、その窓を開けてくれ。」——これは命令文である。この文の形では発話命令者が文中に現われていないが、書き換えれば「私は君がその窓を開けることを君に命ずる。」となろう。さて発話者は相手に何を要求しているのであろうか。命令者が発話した時点での現実の有様に注目すると、その窓は実際に閉まっている状態にある。これを叙述文では「その窓は閉まっている。」となろう。ところがこの命令文は開いた状態の窓にすることを要求している。開いた状態の窓は現実には存在していないが、コトバの上でその状態の窓を樹立することが出来る。そのコトバで志向的に樹立されたにすぎない〈開いた状態の窓〉を実際に〈開いた状態の窓〉に実現することが被命令者に求められている。では自らの行為でそれを実現するのは誰か。この発話文が丸ごと向けられた人である。その人は発話文中の「君」に対応するその場に実在している人物である。もし発話命令者が、その場に誰一人いない処で「その窓を開けてくれ。」と叫ぶなら、この叫びは行く先きをもたず、空虚に響くことになろう。命令文で普通命令者「私」、行為実現者「君」が文中に欠落するのは、命令者と被命令者がその場に居合わせていて発話命令文が一方的に誰に向けられるか自明であるからであろう。相手の不在の処での命令文の発話は独り言になってしまう。命令文中に「私」と「君」の関係が表立って見えなくとも、生成文法で言う深層にこの関係が潜んでいるのである。

こう見ると命令文は一般に二重の事態を内に含んでいる。

イ) 一つは現実とはなっていない実現さるべき事態（〈開いた窓の状

態)。これは発話命令者がコトバの上で創り出した志向的事態であり、受け手被命令者もこの命令文を聞いて同じ志向的事態を樹立出来る。もし、命令者が実際に窓が開いているのに「その窓を開けろ！」と言えば、実現すべき事態が既実現されているため何をしてよいか分らず、むしろ命令者が錯覚を起していると受け手が判断するのが普通である。

ロ) 他はイ)の事態の現実化に当っての命令者「私」と被命令者「君」との関係(間柄)。別言すればイ)の志向的事態を誰が現実の事態にするかの志向的事態。後者の事態はイ)の上に被さっている。この事態ロ)の現実化は被命令者が自らの行為で実際にその窓を開けたことによってしか成立しない。ロ)の事態の存在は次のような場合を考えるとはっきりする。被命令者が多数いた場合、命令文中の「君」がそれぞれ自分を指さしていないとすれば、他の誰かが窓を開けるものと思うからである。現に特定の人を指名しないと誰も開けない場合が多々ある。また被命令者が、発話命令文を丸ごと拒否していかなる行為にも移らない場合がある。つまり、命令者から一方的に押しつけられる関係そのものを認めず、その関係を現実のものとしないのである。もし実際に窓を開ければ、この関係をも認めその関係を実際に打ち立てたことにもなる。一口で言えば命令されるのは御免だという場合がある。窓を開けることには異論ないがその命令の一方的関係をつくるのがいやだという場合である。この命令関係があからさまに出ないようにするために、命令文で丁寧な、謙譲な表現が工夫される。これらのことは命令文中にロ)の事態がはっきり存在することを証明していよう。以上が命令文の構造である。

さて約束手文においてはイ)とロ)の点でどう違うか。「私はあなたと結婚することを約束します。」において、イ)の点では命令文と変らない。二人の発話時点では、二人はまだ一緒に結婚生活をしていなく、ただコトバの上でそれが志向的に樹立される。しかし、ロ)の点においては大きな違いが出てくる。イ)の志向的事態を現実化する人は、文中の「私」が指すA氏自

身，つまりこの約束文の発話者自身である。合意に達している婚約であればB嬢もこの現実化の人である。婚約は元来双務的であって片方を欠いては婚姻は成立しない。約束文は必ずしも双務的ではないが，約束を取り交わした当事者の内，少なくとも一人がイ)の事態の現実的事態への遂行者でなければならない。イ)の事態の現実化が精神的情動的行為の場合も多い。例えば，「その事を人に喋らないことを約束します。」においては，口を閉ざして黙っていることが一つの行為実現である。

命令文の場合，行為遂行者が文中の二人称であるのに対して，約束文においては一人称である。このことは「君が結婚することを私と約束する。」という言い廻しが日常会話においてつかわれなことから分る。文中の「私」がこの文の発話者であるから，「私と結婚して下さい。」とか「私と結婚してほしい。」とかの命令文や願望文になるのが通常である。しかし「君が結婚することを私と約束した。」の過去文が成立するのはこの発話者が，約束した当時の様子を客観的に描写している文であり，発話時点の発話約束文ではないからである。約束文は現在と未来の狭間で生きている文であり，イ)の事態の現実化となるととたんに効力を失う文である。

一人称複数命令文「駅へ行きましょう。」（“Let us go to the station.”）では，確かに行為遂行者が一人称であるが，それが約束される相手がいない。これを「私達が駅へ行くことを君（君達）に約束する。」とすれば文意は異なる。文中の「私達」は文中の「君（君達）」と同じではないからである。また「私達が駅へ行くことを私達に約束する。」という自己約束文もしっくりしない。一人称命令文や三人称命令文の命令者が誰であるかは今ここで問題ではない。問題なのは，約束文中のイ)の事態の現実化を行なう人が，この約束文そのものの発話者であり，約束言を交わした相手との志向的關係を現実的關係にするのも発話者なのである。ここで自ら言った事柄（約束言）を自らの行為で実現する關係は，命令文におけるように一方向的（命令者→被命令者）でなく，再帰的で，発話者自身にはね返る構造をもっている。約束

文の内容とその発話者とは不離の関係におかれる。このことは言行一致が求められる根拠ともなる。よく言われる履行義務が生じる。もしイ)の事態だけの現実化であるなら、独り言の文でも十分であり、その実現であれば自己約束の自己履行であり、その不実現は自己約束の自己不履行であり、土俵内には自分一人しかいない独り相撲となる。ロ)の事態は自分以外の他者との関係によって成立していて、独り約束でない他者との強い絆をつくり出している。その関係が対等であるか否かはまた別の問題である。ただ当事者間の関係であるため、約束言の内容は当事者双方のいる同じ土俵内にとどまってその外にまで及ぶことはない。土俵外には及ばないがロ)の事態は約束後の当事者の態度や行為を約束の内容に応じて規制する働きをつくり出す。つまりイ)の事態の現実化を、当事者に要求する。この要求が命令文におけるような要求でないのは、当事者が自ら実現を約しているためである。自己に対して命令する命令文は本来の意味での命令文ではない。こうも言ってよければ、当事者が約束文を交わすことは、自ら発した約束文によって自らの行為が規制されることを前提した上でのことである。発話主体と約束文中の一人称との同一性は強要されない責任の源泉となり、その責務の遂行は約束文中の二人称が指す相手との関係から生じるのである。命令文からは被命令者の責務遂行は自律的に出てこない。空約束とか空手形は当初から約束言を実現しないことを前提にした上での約束文であって、既に約束不履行が目論まれている。先きに述べたように、約束文が虚言文になるのは、文が現実の事実を正しく描写していないからではなく、約束言が実的行為によって実現されない場合である。イ)の事態の現実化の有無が問題なのである。約束文は認識論上の真偽の価値にも、虚構上の美醜の価値にもかかわらなく、むしろ実践上の人倫的価値にかかわるのは、この文が他者との関係で人間の行為と一番強く結びついた文であるからである。不順守や不履行であれば、約束者は不正直者となり、悪者となり、不正義者となる。非難を浴びる。

ここで約束文がコトバとしていかなる客観性を得るか考察しておこう。約

東文は文書や書式の形をとらなくとも、当事者の記憶にとどめられるなら、当事者間に漂うような在り方をする。日本語に「言質」という言葉があるが、それは質屋の質種に喩えてのことであろう。質種が借金の返済まで質屋にあずけられるように、約束言はそれが順守され続けるか、履行されるまで当事者間に客観的に生き続ける。文は既に述べたようにその人だけの主観的な表象、想像ではなく文意をもつ。この文意は使用される言語体系において約束されている語義に拠っている。この意味で約束言は二重に間主観的である。一つは使用されるコトバ自体が間主観的に約束上成立している社会的形成体であること、二つは交わされた当事者間において成立していること。別言すれば二重に主観から超越している。一方ではコトバが当事者にとって社会的な所与であること、他方では発話文として当事者の主観を超越している。ここに約束言が間主観的に客観的に存在する所以がある。日本語の「約束」は縛りつけて束にしておくの意味であるが、それは交わされた内容を束にするだけでなく、約束言が当事者を縛りつけるような客観的な働きをするのである。何故縛りつけるかは、約束文の構造そのものにある。そのことは先きに分析した通りである。約束後の当事者の行為がいわば「外から」枠に嵌めこまれたり、規制されたりするのは、この間主観的な客観性であって自然法則の如き純客観的必然性によるものではない。重力の如き客観的な物理作用は常時地上の万物に対して及んでいて、人間とてこれを無きものにすることは出来ないし、それに反すれば天罰としての仕返しを受ける。約束言の規制機能は当事者間にその約束言が履行されるまで働いていて、履行された暁にはその機能を失う。この点で当事者のその規制下にある行為は当為 *seinsollen* である。「しなければならない」とか「なければならぬ」は、約束言という人間によって創られた志向的事態が現実化されるまでのことで、もし現実のものとなれば *sein* であって、もうすべきことではない。従って約束文ほど人の行為を *seinsollen* 的にしているものはない。しかし約束言が守られなかったり破られること自体、*seinsollen* 的であって *müssen* 的でな

いことを物語っていよう。つまり志向的事態の現実化を放棄する行為もあり得るのである。これがため、法律、契約、規則等では、実現しない行為に対する更なる約束を設けて、不履行者に対して制裁を加えたり罰を加えたりするのである。罰則規定は約束の重層性をつくり出し、極力、履行すべきものたらしめようとする。約束言はそれほど人と人との間柄に成立する当為的性格をもつ事柄であると言えよう。

以上述べた約束言の構造はすべてのゲーム規則や競技規則の根柢に横たわっている。勝負事の時間の虚構性については第1章第3節(ロ)勝負事で論及したが、そこでは規則の機能については言及しなかった。ここでゲーム規則と競技規則の相違を明らかにするために将棋の規則の一般的特性を呈示しておこう。将棋の一般的規則は所与のものであり、対局者がその都度駒の機能やゲームの運びの規則を約束で取り決めるわけではない。ゲーム規則は不都合のない限り改正されずコトバのように次の世代に伝えられる。対局者は客観的に与えられるものとして承認し、その規則に従って対局することになる。間主観的客観性については言及したので触れまい。問題はその機能である。約束文のイ)ロ)の志向的事態の現実化に対応して、二つの機能がある。一つは試合構成機能、他は試合展開の機能である。それぞれについて説明しよう。

1) そのゲームが他のゲームと違ったそのゲーム特有の構造を造り出す機能である。将棋の場合、対局者が盤上の駒を交互に指し継いで相手の王に詰めよって早く殺した時、勝としその指し手を勝利者とする。囲碁の場合ならその勝ち負けの基準は目数(面積)の大小となる。両者のゲームの構造の相違は明らかである。将棋のゲーム構造は囲碁よりもはるかに複雑であるのは駒に付与されている動きの機能による。将棋用具はすべて人為的に付与された機能代理物にすぎない。自陣敵陣二十枚ずつの駒、指す前の敵対的な駒の配列、それぞれの駒の動きの機能、敵陣に入った際の成りの機能、取った駒

の使用等々すべて約束上付与されたものである。これらが将棋ゲームという虚構物（ゲーム作品）を構成する要素である。この虚構物は骨組みだけ定められているこうも言ってよければ充填さるべき時間の容れ物のようなもので、どんなもの（棋移）が入るかは実際に戦われた千差万別の具体的な試合によってしか決まらない。一口で言えば試合構成の機能は虚構時間の容れ物を形造っている。ここで特筆大書しなければならないことはどのゲームやスポーツにも勝敗の価値が最終目的として掲げられていて、勝ちという肯定的価値の獲得が試合の駆動力となっていることである。学問における真偽，芸術における美醜，人倫における善悪，社会における平等不平等，人格において自由不自由の価値があるなら，競技においては勝敗の価値がある。勝敗の価値の他の価値に対する高低，優劣，序列は今ここでの問題ではない。また時間作品の時間価値とどう関係するかは後の問題である。問題なのは，ゲームや競技においては，勝敗の価値が最初から目差され，これ抜きでは試合そのものが成立しないということである。しかもこの価値は敵対性を帯びていて，勝ちでもなければ負けでもないような引き分けの中立性を嫌う。敵対的試合であれば一方が勝ちであれば片方は必ず負けである。大勝でも辛勝でも勝ちも勝ちであり，大敗でも惜敗でも負けは負けであるという性格が伴う。何をもって勝ち負けとするかはゲームや競技の特性に応じて決まる。点数，得点，タイム，距離，高さ，重量，技能の大小がその基準として約束される。将棋は戦争を雛型にしている。戦争ほど勝敗の価値を追求するものはない。将棋規則は駒に敵対的機能を付与することによって，その戦争を盤面上の虚構上の「戦争」に仕立てる。この意味で規則の試合構成の機能は，志向的に樹立された「戦闘的」な虚構的時間作品の骨組みを組み立てることにあつた。試合構成から敵対性を抜きとれば，つまり勝敗の価値を抜きとればもはや試合の形を成さないのである。

2) このような「戦い」の形の中でどのように戦っていくかの手順ときまりをつくっているのが規則の二番目の機能である。将棋の場合，先手後手を

決め、持ち時間が約束されるならその時間内で交互に指し続ける。その際、対局者には四つのことが禁じ手として課せられる、1) 二歩を打ってはいけない、2) 打歩詰はいけない、3) 行きどころのない駒は打ってはいけない、4) 同一手順を三回以上繰り返してはならない（千日手）。（持将棋は双方の玉が敵陣に入玉して攻めにくく勝敗を持ち駒数で判定するもので試合進行の規則ではない。）名人戦などで翌日に試合がのびる時の封じ手は試合展開上の規則である。これらは対局者の戦法や定石のことではない。試合運びの規則である。将棋の場合、試合展開の規則が非常に単純なのは駒がスポーツ競技者のような実的な身体運動をしないことによる。対局者もそうである。この点で、すぐ述べるように、試合展開の規則は情報ゲームの場合とスポーツ競技との場合で大分異なり、後者の場合には一つの規則体系ともなるほどの細則がつきものである。試合展開の規則はゲームや競技の固有性に応じて組み立てられていて、例えば将棋のそれは囲碁には全く通用しない。この点で規則は1)の試合構成のそれと2)の試合展開のそれとの内的な有機的統一体で、一つのまとまった^{システム}体系を成している約束言である。

交通規則が規制、統制の機能を強くしているのは1)の時間〈作品〉の構成の機能が全く欠けていることによる。そのため2)の機能がそれとして独立して指令的、命令文の性格を強く打ち出すことになる。“rule”“Regel”はラテン語 *rēgula* に由来し、真直ぐな棒がその本義である。「規」とは物差しの意味である。普通「規則」と聞くと、人間の行為を規制したり支配したりする行為規範の取締りの意味が強い。ところが規約とか規則に“constitution”の構成とか組立ての意味もあり、現に憲法にこの語が当てられている。一国の社会体制という〈作品〉の骨組みを樹てているからである。将棋の規則にはこの“constitution”と“regulation”の二面の機能が働いていることになる。

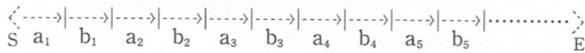
注意を促しておきたいが盤面上で繰り広げられる戦況推移は情報上のそれであり、対局者は駒との指示関係を結んでいるだけで身体運動の因果関係を

結んではいない。将棋規則によって対局者が規制されるのは対局者の身体活動ではなく情報上の処理活動である。ここに情報ゲームの特性がある。つまり将棋においてはゲーム構成の骨組みそのものが情報的に構成されているため、試合展開の規則機能も情報上のものとなる。従って間主観的な言語的情報的範疇を出るものでなく、スポーツ競技のように競技者の身体運動に実的に作用を及ぼすことにはならない。そこで後に本論の俎上になるスポーツ作品としての野球の場合、その規則はどのような機能をもつのか考察しておこう。

1)の試合構成の機能について言うなら、将棋においてと基本的に同じである。試合という骨組構造の内容の点では将棋においてと大きく異なる。公認野球規則は次のように謳っている。「野球は、囲いのある競技場で、監督が指揮する九人のプレーヤーから成る二つのチームの間で、一人ないし数人の審判員のもとに、本規則に従って行なわれる競技である。」(1.01)「各チームは、相手チームより多くの得点を記録して、勝つことを目的とする。」(1.02)「正式試合が終わったとき、本規則によって記録した得点の多いほうが、その試合の勝者となる。」(1.03) このうち将棋の骨組みと根本的に異なる点はまず駒に相当しているプレーヤー（競技者）、次に審判員の存在である。プレーヤーが攻守において色々な役割と機能を与えられていることは駒と変りはないが、プレーヤーが実的な身体運動の主体である点が情報的ゲームとの大きな存在性格上の違いである。盤面上の駒がつくる事態は純粹に情報的機能的事態であるのに反して、幾人かのプレーヤーが一緒になって球場でつくる事態は現実的な因果的事態である。監督やプレーヤー同士のサイン（情報）がこの因果的事態に対してどんな機能を果すかはまた別の問題である。それは後の論考で考察される事柄である。ともあれ野球試合の骨組みが将棋と比べて極めて細かく樹てられているのはプレーヤーと用具（特にボール）との実的な結びつきによる。

ここで野球試合という時間的对象（プロセス）に止目してその骨組みの様

子を明らかにしておこう。将棋の試合の場合、対局者が交互に指し進めるのでその棋移（プロセス）は不連続のように見える。しかし、これは持ち時間の使用の不連続性であって棋移そのもののそれではない。指し始めから投了までの盤面上に繰り広げられる戦況の推移（棋移）は少しも切れ目のない連続体である。封じ手で翌日に指し継がれてもこの連続体は不連続とはならない。野球の試合はどうか。攻守の交替があり、前の攻めで出来た得点につながる残塁は次の攻めに引き継がれることはない。得点競技は概して不連続である。野球試合の一過程は、a, b二チームのスリー・アウトによる攻守交替の反復的継起順序を持つから試合構成の骨組みは以下の時間的形式となる。



図式 II

$\langle \quad \rangle$ は一つのまとまった時間的对象であり点線で示したのは条文規則によって志向的に樹立されていることを意味する。 $\cdots \rightarrow$ は攻撃面から見たチームのスリー・アウトまでの推移事象、 $|$ は位相の切れ目を示す。攻撃面から見るのは、勝敗は攻撃で得た得点の大小が基準となるためである。この時間的对象の線条性をチーム別に得点を加算しやすくしている形式が球場に設けられているスコア・ボードの空白の上下段（表裏）のそれである。スコア・ボードの形式は空白な位相とその切れ目を見事に表現している。こんな表現が許されるなら、規則の構成機能によって樹立される試合構成の骨組みは一つの埋めらるべき可塑的な伸縮自在の時間の容れ物であって位相の実質も展相の実質も空白である。スリー・アウトで攻守交替であるが、どのようなアウトを三つ取るか、いかなる得点を取るか、攻撃にどれだけの計時時間を要するかは規定されていない。二チームの取る戦法、戦術、試合の成行き、勝敗の結末はすべて未知数である。「筋書きのないドラマ」と言われる所以はここにある。この空白が充填され骨組みに肉付けされるのは実際に特定の球場で特定の二チームによって特定の時間帯においてなされる試合の成行きによ

てのみである。野球規則が試合構成の機能としていかに強く働いているかを端的に示しているのが正式試合の球審による宣言の有無である。周知のように、実際に四回まで攻守が終了しても、この試合は得点に大小の差があっても正式試合として成立を認められず、勝ち負けはないのである。野球競技試合がいかに約束上の虚構物であるかがここにうかがえる。

2)の試合展開の機能について言うなら、試合過程というまとまった時間の容れ物があるなら、それをどのように充填していくかは試合運びの手続きとも言える。実際にこれが充填される実質が、とりわけプレーヤーの身体運動とボールの運動がつくり出す出来事やその推移であるから、これについての野球規則の規定は非常に仔細をきわめる。野球規則が他の競技規則と比べて一番完備しているとされるのはこの展開規定である。またそのように完備しなければならないのは身体運動とボールの運動が、他の競技と比べて極めて複雑な形式をとるからである。その複雑さをつくるのは相對峙する二チームの鬭争的鬭闘的性格にある。ボールの性格（ボールインプレイとボールデッド）、打者、走者、投手についての諸々の規定、その規定の審判員による厳格な適用と判定、処罰の裁定の規定——これらを抜きにしては試合は實際に少しも組み立てられないのである。端的に言えば $\langle \underset{S}{\rightarrow} | \dots | \dots | \dots \rangle$ を $\langle \rightarrow | \dots \rangle$ にしていく段取りを決めているのがこの試合展開上の規則の機能である。ここで最も注目すべきは審判員の役割と機能であろう。審判員は試合構成の一要素であるが、それだけでなく、試合展開にとって不可欠な要因となっている。試合の開始終了の宣言、アウト・セーフの判定、ストライク・ボールの判定、フェア・ファウルボールの判定、走塁妨害、ボーク等々の判定——これらすべて試合を進めていく際の審判員の役割である。「敵対的」競技において第三者の立場にある審判員が公平と公正の原理によって判定をするのかどうかの問題ではなく、相對峙する二つのチームによる時間作品が無秩序な暴力的鬭争の状態にならないように平和的な競技的性格をもたらすことが問題なのである。今度は“constitution”ではなく“regulation”

が問題なのである。一口で言えば時間作品の秩序ある統制的作製の機能が問題なのである。よくスポーツは社会闘争の遊戯的縮図であると言われる。戦争も社会闘争もスポーツ競技も勝敗の価値を最終目標にしている点では同じであるが、スポーツ競技は、最も過酷なボクシングにおいてすら、暴力的闘争ではなく、遊戯的競技であり、競技規則はこのような遊戯的競技を展開すべく規制するものでなければならない。注意を喚起しておきたいが、試合展開における規則の機能は試合というスポーツ作品（＝時間的対象）を作制する上での様々な規制機能であって、競技者の行為を規制するのは競技者がその作品の作製の主要因を成すからである。従ってただ単に競技者の運動行為を規制するだけのものという狭いものではない。驟雨、観客の妨害による試合中断の球審の宣言は少なくとも競技者の行為規制ではない。

ここでチョウの一生の時間的対象を想起しよう。完全変態のチョウの一生は時間の鑄型に則って展開されていると考えられるのは、どの個体のチョウも〈卵期→幼虫期→蛹期→成虫期〉の一生をたどるからである。この鑄型が世代から世代へと遺伝されている。最近の遺伝生物学が教えるところでは、この鑄型が遺伝情報（DNA）である。この情報は幼虫やチョウチョウの形態だけでなく生長のプログラムをも持っていて一生のたどる筋道をつくり出しているとされる。現在昆虫の変態を司るものは前胸腺ホルモンであると知られている。このホルモンが細胞核のDNAに働きかけ、生長プログラムのある部位を活性化し、例えば蛹になる物質の生産の指令を出す。この指令RNAに応じて細胞がしかるべき各種の物質をつくって蛹となる。つまり、 $\langle \overset{S}{\rightarrow} \rightarrow \rightarrow \rightarrow \overset{E}{\rightarrow} \rangle$ の鑄型があり、その位相を次々にたどっていく段取り（制御遺伝子）をも遺伝情報は備えている。競技規則の二つの機能はこの遺伝情報と似ていなくもない。生物は遺伝情報がなければ酵素も蛋白質も合成されず、生涯も形成され得ないとするなら、遺伝情報は生命あるものの生成に大きな役割を果していよう。それと同様に、競技規則はスポーツ作品の形成、換言すれば時間的対象の生成に、少なくとも建設的方向を与えているものと

考えられる。規則が構成要素に秩序をもたらし「生命」を吹きこむような働きをしていると見られなくもない。遺伝情報の機能と競技規則のそれは同一視するべきでないことは勿論であるが，両者の類似性は指摘されてもよいだろう。情報の形成力，組織力については次章の〈時と解き〉の課題の一つである。

以上のことを要約しておこう。競技規則はそれが条文化されていようといまいと間主観的な約束言であり，それは〈言〉の事態をあらかじめ設定することである。これは埋めこまるべき虚構の時間の容れ物であり，主要な骨組みは出来ているがその細部は空白なままである。文芸作品の場合なら作中の人物，事件，場景，心情等の言語的描出によってその細部は肉付けされて，すべて言語素材でつくられる作品であるが，スポーツ作品は特定の具体的な時空におけるプレイヤーと用具等の実的運動によって，つまり〈事〉の事態によって充填されて初めて作品の形をととのえることが出来る。この時点で〈言〉の事態と〈事〉の事態が合して一つの独特の〈コト〉の相を示し，それは前者の〈言〉にも後者の〈事〉にも還元不可能である。この両者の関係は既にアリストテレスが提示していた形相と質料の関係であるが，家をつくる場合の設計図と素材のような単純な模式図では把握出来ない。つくられる作品が時間作品であること，〈モノ〉でなく〈コト〉であること，コトバとしての規則の機能，プレイヤーの心身の活動，既に規則によって規定を受けて修得されているプレイヤーの技能，用具の文化物，審判員の規則適用と解釈等が輻輳していること，これらのことによって〈コト〉の相貌を複雑にしている。早急な結論を出す前に時間の生成的解決的方向と解体的破壊的方向について若干論及しておくことは，野球の試合過程という時間作品の分析にとって役立つ。

—つづく—