

令和 2 年 5 月 29 日現在

機関番号：17102

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2016～2019

課題番号：16K01624

研究課題名(和文)引き分けの精神誌

研究課題名(英文)A bibliography of spirits regarding a draw

研究代表者

西村 秀樹(NISHIMURA, Hideki)

九州大学・人間環境学研究院・教授

研究者番号：90180645

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,400,000円

研究成果の概要(和文)：「引き分けは兵法である」という言説を明らかにするのが主眼であった。「仕掛けるが不利」ゆえに、お互いが仕掛けられずに「引き分け」となる状況が生じてくる。そこでは、「勝ちに固執せずに、引き分けでもよい」とするに留まらず、引き分けを目指すなかで、より効率的に確率よく勝つ、あるいはより高度な勝利を得るといった「積極的な意味」を持つに至る。その戦略は、元来「競争」を本質とする「競技文化」に「同調」を取り入れることによってもたらされる。敵に同調することによって、敵の動きを適確に予測し、敵を引き込んだ有利な状況を生じさせるのである。

研究成果の学術的意義や社会的意義

スポーツでは、先手をとり主導権をできるだけ維持することが有利とされる。しかし、相手の動きをよく見て対応することも重要である。相手に同調するなかで相手の動きを把握し、それに対応しながら自己に優位な関係性を見極めていくのだが、相手を見すぎると後手にまわってしまい、不利を被ることになる。そのため、潜在的な同型同調によって相手の動きをとらえ、それによって感応的な応答同調を可能にしようとする。こうした戦略の考察は、スポーツをはじめとする「競技文化」さらには一般社会における競争においていかに有効なものとなるか、を明らかにすることに連なる。

研究成果の概要(英文)：The aim of this research is to make a discourse “a draw is the art of war” clear. In martial arts, one who sets about an attack runs into a disadvantage, therefore both sides can't set about an attack, and a draw is brought about. In this situation, while one would be satisfied with a draw without adhering to a winning, one would not be satisfied with a draw. Furthermore one can win efficiently or can get a higher winning by means of aiming at draw. This strategy can be brought out by dint of taking “alignment” into match cultures which are primarily based “competition”. By means of alignment with the enemy, one tries to anticipate motions of the enemy and causes a advantage which brings the enemy to my side.

研究分野：スポーツ社会学

キーワード：同型同調 応答同調 相討ち エントレインメント 彼我一体 引き分け 競争 後の先

1. 研究開始当初の背景

メジャーリーグのベースボールでは、「引き分け」はなく決着がつけられる。日本の野球では、延長12回で「引き分け」となる。日本ではリーグ優勝は勝率で決まるので、引き分けを重ね母数としての総ゲーム数を少なくすることは、その計算上の意義を持つことになる。全国高校野球選手権大会では、延長15回で引き分け再試合となる。国民体育大会では、決勝で同点の場合、野球・ラグビー・ホッケーなど多くの種目において、延長戦なしの引き分け両者優勝となる。こうした引き分け尊重主義は、日本独自のあるいは日本に顕著な現象とは簡単には言えないが、一つの文化的特色を形成しているのではないかと。そこで、日本における勝敗を競い決着をつけるべき競技文化のなかに、「引き分け」を重んじるという「精神的風土」を考察してみることにしたい。

スポーツをはじめとする競技文化については、勝敗を競い勝利を追求することが資本主義的価値の反映だとかその「文化的意味」が云々されてきたが、その競技文化における「引き分け」にあっては、単に勝負のつかないプラス・マイナスゼロの状態にすぎず、価値的言及はなされなかったように考えられる。そこで、本研究は「引き分け」に積極的な文化的意味を認め、その精神的風土を探究しようとする。

筆者は、拙著『大相撲裏面史—明治・大正期の八百長』(創文企画、平成26.6)において、明治・大正期の「引き分け相撲」について考察した。そこでは、四つ相撲になった場合は仕掛けた方が不利であるから、そのまま動かず引き分けるのが「兵法」であり、「理攻め」「好軍法」として賞賛されたのであった。また、本格派力士には、求められる戦い方(取り口)があり、彼らがそれに則って勝利を目指す限り、互いの実力が似通っている程度に比例して「引き分け」の可能性が高くなる。そして、その「引き分け」は究極の「調和」と見なされたがゆえに、賞賛されたのであった。さらには、「東西制」という団体戦においては、八百長まがいの「引き分け」相撲も、「勘定相撲」などと呼ばれもしたが、重要な戦略として肯定されたのであった。

明治・大正期の相撲のこうした「引き分け」の意味に基づきながら、他のスポーツをはじめとする「競技文化」における「引き分け」を展望できるのではなからうか。「引き分けは兵法—仕掛けると不利—」という言葉の最もわかりやすい例は、ビリヤードのエイトボールである。お互いがセーフティショットを打つことで不利になってしまう状況が生じる。自分のグループボールに手玉を当てると8番を必ずポケットに落としてしまう状況が生じる。その際、お互いが故意のファールショットを繰り返すことになってしまう。すなわち、仕掛けると不利になるので、攻めることができずに、反則を繰り返さざるを得ないのである。こういった場合、お互いが2回のファールショットをした時点で、そのゲームは無効とされ、「引き分け」とされる。そして、そのゲームをブレイクしたプレイヤーのブレークボールでやり直しとなるのである。

将棋における「千日手」や囲碁における「長生」「三コウ」なども、同じ場面が繰り返し現れ、そこで手を変えて打開しようとする負け筋になりやすいので、お互いが仕掛けられず、引き分けとなるケースである。「千日手」にあっては、4回同じ局面が現れた時に成立するものであるが、4回に至らずとも両者合意があれば成立する。また、囲碁では、こうした不利な際に攻めずに待つのを「手待ち」と呼んでいる。これらは、「状況に鑑みて引き分けを狙う」ことが「兵法」であることをまさに証明している。

こういう引き分け狙いのケースを、各種スポーツや武道などの「競技文化」のなかに広く詳細に探り、仕掛けずに引き分けを狙うことの文化的意味およびそれを規定する精神的風土を明らかにしようということが、本研究開始当初の背景にあった。

2. 研究の目的

ところが、当初の目指すところから方向修正を余儀なくされた。「引き分け兵法」は、こうした「勝ちに固執せず引き分けでもよい」という「消極的」な戦略にとどまらず、引き分けを目指すことによって、より効率的に確率高く勝利を得る、あるいはより高度な勝利を得るといった「積極的意味」を持つことに気づいたのである。そして、後者の方に研究の重点が移っていった。それは、元来「競争」を本質とする競技文化に「同調」を取り入れることによってもたらされる。

現代剣道でも、「彼我一体」すなわち自己と敵が一体になることが重要だとされる。相手と彼我一体になることによって、相手の「動き」や「意」を予期できるという。こうした言説は、古武術から受け継がれてきているものである。勝とうと思わず「相討ち」を覚悟することで「彼我一体」になることができる。そうすれば、敵がどのような戦法をとってきても敵の太刀を払うことができる。「相討ち」を覚悟するとは、「引き分け」でも可とすることにほかならない。

客体と対立しない「無心的主体」になることによって、対立的関係に基づいた日常的認識では見えなかったものが見えてくる。しかも、見ようとしなくても、おのずから見えてくる。古流剣術では、彼我一体になるということは、敵の存在を考えずに恐怖心を払拭するという心理的效果にとどまらず、敵の動きを見切るという認識的意味をも有している。この敵と対立せず彼我一体になるということは、すなわち敵に「同調」することにほかならない。

武術には、スポーツとは異なった戦い方がある。なぜなら、スポーツの場合は勝っても負けても試合は自己完結した非日常的出来事とみなされるが、武術の場合では真剣の斬り合いは実際にはそれほど多くはなされなかったにせよ、生死を賭けた場を常に想定した技術が求められたからである。それは、慎重に必勝を賭した、あるいは命を落とす可能性を少なくした勝てる戦い方にほかならない。スポーツでは、「先手」必勝が強調され、仕掛けるのが有利で後手に回るのは避けるべきとされる傾向に

あるのに対し、武術では「後の先」という言葉が象徴するように相手に先に仕掛けさせることが有利と見なされている。武術は、敵との「同調」作用を積極的に利用することによって、あえて相手に合わせながら一見後手に回ることによってアドバンテージを得るのである。

この「関係性」を基軸にした戦い方は、前述のようにスポーツ以外の競技文化にも見受けられる。とくに興味深いのは、本来「競争」を目的としない「芸能」とも通じ合っていることである。日本の伝統芸能では、「不即不離」（付かず離れず）「合不合」（合う合わず）が究極の「調和」の境地とされる。さまざまな演者たちが単にリズムを合わせるのではなく、互いにリズムをぶつけ合うことで芸能は成立している。「付かず離れず」「付いて離れて」というこうした芸能の「関係性」は、武術の「同調」を取り入れた戦い方の考察に大いに示唆を与えてくれる。

こうした「競争」と「同調」という相反する「相互作用の形式」すなわち「関係性」を統合した戦い方（兵法）はどのようなメカニズムを有しているのだろうか。また、それを可能にしているのは、どのような身体の潜在的なはたらきなのであろうか。

3. 研究の方法

文献史料収集による研究である。そもそも勝負を争い決着をつけることが目的である競技文化において「引き分けを重んじる」という精神は、どこからどのように生じてきたのであろうか。この引き分けの精神を明らかにする史料は、剣術・剣道関係、柔術・柔道関係、芸能関係、大日本武徳会関係、ゲーム関係（囲碁・将棋・チェスなど）、旧制高等学校関係、郷土史料・民俗学関係に及んだ。

4. 研究成果

競争と同調という相反する「相互作用の形式」すなわち「関係性」はいかにして統合されるか、という社会的な問いをすることは、そのプロセスにおける創造的な知の生成をとらえることにつながる。また、その知というものは、主体が客体と対立する主体であることをやめ、客体と「同調」することによって主客の対立を超越した「無心的主体」となるという東洋的見地にも結びついている。主体が能動的視座に位置しては決して見えなかったもの「真相」が見えてくるのである。そうした創造的な知とは予期すなわち「読み」に関係している。それは、まだ動きとなってあらわれていない未発の動き「意」を認識するというものである。柳生新陰流をはじめとする剣術諸流派では、それは「水月移写」として比喩的に示されているが、その学術的な背景のメカニズムとして、本研究が注目したいのは「ミラーニューロン」という神経細胞の研究である。それは、知覚と運動が認知を媒介とせず結びつく「身体化されたシミュレーション」を可能にしていると考えられる。

本研究は、こうした学術的背景のもとに、競技文化（スポーツ文化を含む）にあっては、客体との同調を競争のなかに組み入れることによっていかに勝つための創造的知としてのアドバンテージを得ているのかを考察していくものである。「同調」によって後手に回るのが不利とする「先手必勝」のスポーツにおいてさえ、「同調」を取り入れた戦い方が、気づかれないままに展開されているのではないか、また十分に有効でありうるのではないか。同調と競争が交錯していくプロセスにおいて、極限の同調が、後手に回ることなく（立ち遅れることなく）、いかに新しい知を生み出すのか、また「受け」から「攻め」へといかに転換されるのか。そこから、社会的視野に立った競技文化における新たな技術・戦術の可能性、あるいはこれまで気づけなかった技術・戦術上の視点が浮かび上がってくると考えられる。

こうした同調と競争の交錯が戦いの優位性を生成していくメカニズムを、多様な競技文化のなかに探っていった。

将棋も囲碁も「後手番」になると不利を被るので、「後手番それなりの」主導権を取りにいかない戦い方を強いられる。さらには、後手番になった場合に限らず、あえて相手に先行させることが有効な作戦として用いられる。「手を貸す」といって、自分は仕掛けないで相手の出方を見て指す点において、羽生善治 19 世名人は「武術によく似ている」と言う。主導権を渡されると、迷って消耗しミスをするのである。「首を差し出す」恐怖に打ち勝って、優位性を獲得するのである。大山康晴 15 世名人は、この「手を貸す」をもとにした「受け将棋」で有名であった。

将棋の「定跡」と囲碁の「定石」は、対戦する両者にとって最善とされるパターン化された打ち方・指し方であり、両者が「同調」し合った「彼我一体」となった進み方である。どこかでそのパターンから外れて「実力勝負」になるが、いきなり「調和」を崩す手を出すと、相手にとっての突破口となる。中国の元代の囲碁全書『玄玄碁経』では、定石をしっかりとふまえ、「調和」をつくり、相手はその調和を乱すのを待ってそれを勝機とするという。近代囲碁でも、呉清源がこの「調和」をことさら強調した。また、「競争」のみを志向すると、すなわち一方的に勝とうとすると、それ自体が敗因となる。『玄玄碁経』では、「貪り」の戒めが強調されている。自分が取るだけでなく相手にも与えることで「調和」を保ち続け、結果として僅差で勝つ。これが確率よく勝てる兵法で有り、まさに武術に通じるものである。将棋で「定跡」を打ち破ったのが羽生善治名人であった。定跡の手順通りに駒組みを進める「予定調和」を嫌い、最初から定跡の綻びを探し、そこを衝いていくのである。あらゆる戦型に通じておくことによって、相手の差し手に自在に合わせるなかで、生成してくる隙を衝く。まさに柳生新陰流の「転」（まろばし）に通じている。

連歌は、前句に付句を加えることによって成り立つが、前句と付句は互いに独立した意味内容を持ちながらも、意味の連続性・関連性を保持している。すなわち、同調と競争を通して互いが響き合う調和の世界を生成するのである。この連歌は、同調と競争が同時的かつ未分化に融合した芸能文化であると言える。競争と同調の両者が同時に目的とされているのである。

蹴鞠は、「一段三足」と称される。相互に協力し合う「和」の作法が見られる。蹴足（プレーヤー）は、三回続けて蹴るのだが、一つ目は相手から鞠を貰うために軽く蹴るキックであり、二つ目は自分の頭上高く一丈五尺くらいに上げるキックであり、三番目が次の蹴足に鞠を渡すためのキックである。この「連繫プレー」では、互いが鞠を受け取りやすいように互いに動きを同調させながらも、その一連の動作のなかに「優雅さ」を張り合う、とりわけ第二キックにおいて鞠を「うるわしく上げる」ことを「花」とする、といった「競争」的要素を含ませていたのである。連歌とこの蹴鞠から推察するに、ものが「連なり」を生成していくためには、同調と競争が融合されていかなければならないのではなかろうか。

歌合は、左右から何組にもわたって歌を出し合ってその優劣を競う「競技文化」とされるが、「合ふ」の本義は「相会すること」「遭遇すること」であり、「戦ふ」という意味ではなく、「歌を合らす」とは、二首以上の歌の「対照の妙や調和の妙を味わう」ことであった（徳原茂美『歌合の成立と展開』勉誠社、1993）。ところが、各種の「物合」と交渉し合うことによって、「競争」の要素が入ってきた。そうして、歌合は「競争」のなかに互いに響き合う「同調」的要素を含むという特色をあらわすものとなっていったと考えられる。

スポーツでは、相手に同調するなかで相手の動きを把握し、それに対応しながら自己に優位な関係性を見極めていくということは大いに考えられる。一般的には、卓球やバレーボールなど多くの得点の積み上げを競うゲームでは、早攻めと遅攻めを混ぜることが有効である。それに対して柔道や剣道など、1~2回のラリーで勝負が決まってしまう場合は、相手をよく見ながら、相手に同調しながら対応することはかなり意味をもつ。

サッカーには、守備を主体にした「カウンター戦術」があるが、これは相手にあえて攻撃を続けさせるなかでミスをとらえボールを奪うやいなや、守備が手薄になっている敵陣に速攻をかけるというもので、剣術における「敵に随いて」勝つ戦術に通じている。バスケットボールはハイスコアゲームなので、守備を主体とした戦術は適さないため、一般的には攻撃回数を増やす戦術、とくに「速攻」が主体となるが、攻撃回数を減らす「ディレイオフense」もある。そのなかでも「モーションオフense」は、フォーメーションやセットプレーと違ってパターン化された動きがないので、相手に予想されにくく、ディフェンスの状況や味方の位置に応じて自在に展開されるものである。また、「フレックスオフense」は、敵の状況に応じながらスペーシング、カット、スクリーン、パス回しなどを複雑に絡ませ多様な攻撃を仕掛けるものである。ラグビーでは、「シャローディフェンス」が「同調」と関わってくる戦術として注目される。それは、防禦ラインをすばやく前に上げることによって、敵側のスペースを少なくし、勢いを打ち消して動きを潰してしまうものである。一斉にラインを上げるというのは、敵の陣形に組織的にすばやく「同調」することと捉えられる。ただ、敵側と同じ人数がそろっていないかたり、ラインを上げる際にメンバーの誰かが遅れたりしたら、組織的な「同調」は成立せず、敵にラインを切られてしまうことになる。

相手が物や自然である場合も、「同調」は重要である。スピードスケートでは、「氷に嫌われないように」とか「氷とのやりとりを楽しむ」（小平奈緒選手）と言われ、スキーでは地形や雪質との調和が求められ、スキージャンプでは「風とけんかするな」と言われる。競泳では、水を後方に押すこと・蹴ること（作用）による水の反作用（抗力）がスイマーを前へ進めるという面と、身体の横や縦方向の動きによって、身体を浮かす「揚力」を水から受けて推進力を得るという面があり、いずれもスイマーからの水への能動的な働きかけではなく、水とスイマーとの「同調」関係のなかで、泳ぐ技術が向上していくことを示している。

自然を相手にするスポーツに関しては、チクセントミハイの「フロー体験」やステューブン・リングの「エッジワーク」が示唆を与える。エッジワークは、自発的にリスクを冒す体験（voluntary risk taking）を指すが、いずれの研究も、ロック・クライミング、登山、スカイダイビング、急流下りなどのスポーツでは主体と客体（環境）の融合すなわち「同調」が起きていることを指摘する（“Sociology at the Edge”：Social Theory and Voluntary Risk Taking 2004）。それは、意識と無意識、快と苦、生と死などの相反するものを分かつ「境界」状況での高揚感、全能幹、時空間感覚の変化をもたらす行動であり、その「境界」を探るプロセスのなかで、新しい知覚の可能性が開けてくるのである。主体と客体の区別が消失するなか、意識せずとも身体は状況に適応した自在な動きが可能となっていく。武術の「読み」に通じている。

筆者は、2019年6月に拙著『武術の身体論——同調と競争が交錯する場』（青弓社）を上梓した。これは、JSPS 科研費 JP16K01624 の助成を受けたものである。本来「競争」を本質とした武術が「同調」を取り入れた戦いであるところに注目し、それを「身体論」の見地から考察した。身体感覚は二重性をもち、一方は「待」に、他方は「懸」にする。前者が「本心」として後者を制御する統合的役割を果たしている。「懸」の身体感覚は、「はたらきとしての身体」として皮膚の外へと「転移」し「拡張」してい

き、敵をなぞり素描するかたちで潜在的に「同型同調」をおこなう。経験の拠点を、ここ（自分）からあそこ（敵）へと脱中心化させる。この同型同調において、自己の身体感覚と敵とのあいだに主客混融の相が生じる。「本心」は、そのなかで得られた感覚内容（敵の意識という情報）を自らのもとに「ひっとり」（引き取り）自己の心の鏡に写し出す。それが「水月移写」と呼ばれるものである。そこにおいて、自己は敵と一つになる（彼我一体）によって、敵の「意」「起こり」を予期する。「読み」を成立させるのである。脱中心化し、広がっていった先で敵と同型同調することによって知覚される、言葉にはあらわされないような微妙で曖昧な感覚内容（述語的なもの）の統合から、本心のなかに受動的に「主語的なもの」、すなわち敵の「意」「起こり」が写し出されてくるのである。この「述語的統合」は、「ひつとる」ことと捉えることができる。脱中心化していたものを「再中心化」するのだとも言える。こうして成立する予期すなわち「読み」に基づいて感応的な「応答同調」すなわち「競争」が自在に可能になる。

この剣術でいう「ひつとる」は、さまざまな伝統芸能にも通じるものである。太夫が三味線の「糸につく、音につく」、すなわち拍子に付くことは避けるべきとされるが、それは「不即不離」（つかずはなれず）——離れて付いて、付いて離れて——と言われるように、付いたままでは相手の拍子に引きずり込まれ、個性的な独自のリズムをなくしてしまうので、その一方的な同調を回避しつつ調和するための心得なのである。剣術において、心が敵に「着す」やいなや「ひつとる」のと同じように、太夫は三味線に付いたらすぐ離れて自分の拍子で謡うのである。しかも、相手の次の拍子を予期して、それからずらして自分の拍子をとっているのである。地唄舞の武原はんと清元の宮川栄寿朗は舞台上「付いて離れる」ことによって拍子を読み合い、技と拍子はずし合うという技芸を見せたが、そこに、「付く」ことが「同型同調」であり「離れる」ことが「応答同調」（競争）であるのを推察することができる。「離れる」とは、まさに「ひつとる」ことである。

このように、本来「競争」を本質としない伝統芸能においても、武術と同じように「同調」と「競争」の交錯が見られる。武術はそれによって勝利をより確実に高度なものにしようとするのに対して、伝統芸能は緊張を含んだ深い「調和」を生み出そうとするのである。本研究は、「同調」と「競争」の交錯をさまざまな「文化」の基層に据えて、それを身体の潜在的なはたらきにまで掘り下げて考察したものである。こうした視座はこれまでにはなかったものであり、新たな文化研究を切り開くものと考えられる。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計0件

〔学会発表〕 計0件

〔図書〕 計1件

1. 著者名 西村秀樹	4. 発行年 2019年
2. 出版社 青弓社	5. 総ページ数 224頁
3. 書名 武術の身体論 同調と競争が交錯する場	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
--	---------------------------	-----------------------	----