

981116 (2-HOHORON)

第 2 章 方法論的検討

2.1 緒言

スポーツ映像を分析・記述・解釈していくためには、方法的に有効な視座が必要である。第1章の先行研究の検討で明らかになったように、ごく一部の研究の方法および一部の示唆を除いて、これまでのスポーツ映像研究では明確な方法的立場がとられていない。本章ではスポーツ映像を解釈していくための方法的枠組みを構築していく。

スポーツ映像の中では、描かれている人間が主題的には焦点となる。その描かれている人間の真の姿を描くことがドキュメンタリー映画が狙うところであり、スポーツをしている人間の生き様をドラマチックに描くことがスポーツの劇映画が目指す主題である。そのことによって、「人は何のためにスポーツするのか」「スポーツとは何か」というような哲学的に深い問題にも通ずる意味の映像化が可能となる。例えば、ドキュメンタリー映画とは、実際の事件、現象、状況をそのまま記録した映画のことであるが、「一定の主題の下に制作された作品」（田山、1987）であるとされ、作者の主観が入り込んでくるのが容認されている。このように、ドキュメンタリー映画では、事象そのものではなく、その事象の中でその事象をまさに生起させている人間の姿を描写することによって、その事象の本当の姿を描き出すのであり、人間が描写の中心に置かれることが多いのである。このようにして、たとえドキュメンタリー映画といえども、スポーツ映像では、人間の意味およびスポーツする意味が描き出されているのであり、その意味を把握することが観るものに要求される。当然のことながら、スポーツの劇映画でも、中心的で主題論的な映像は主人公を取り巻く人間像の描写である。スポーツ映像では、ドキュメンタリー映画、スポーツ劇映画ともに、映画という表現形式を通して、その中に人間が描かれているのであり、その描かれている人間の意味を問う必要がある。

本章では、まず従来の映画研究で採られてきた人間の意味の解釈の方法を振り返り、そこで用いられているテキスト論まで立ち返ってテキストという概念に着目する。次いで、哲学的解釈学におけるテキスト論、遊戯研究におけるテキスト論、スポーツの文化解釈学におけるテキスト論を振り返る。そうして、本研究における準拠枠としての「テキスト、コンテキスト、メタ・テキスト」という多重的参照枠を導出していくことにする。

2.2 映画研究における方法としてのテキスト論

2.2.1 映画研究一般におけるテキスト論

これまで、映画研究において映画の意味を解釈する場合には、象徴論、言語学、記号論などを含めた解釈学的方法論が用いられることが一般的に多い傾向が見られる。例えば、モナコ(1983)の『映画の教科書』(原題は Monaco(1977) How to read a film)と題された映画解釈の名著では、映画史、映画制作論の他に映像の文法として、記号論と統辞論が展開されている(pp.127-190)。ここでは映画のショットを言語の単位と見なして、ショットの外示的意味と共示的意味、範列的と連辞的關係、映画記号としてのアイコン、インデックス、シンボル、修辞法としての比喩(メタファー)、換喩(メトニミー)、提喩(シネクドク)、転義法(トロープ)、コードの介在などが語られている。また、演出、編集におけるコード、通時的ショット、モンタージュ技法などの指摘も記号論的な手法であるといえる。

岩本・波多野(編)(1982)の『映画理論集成』は映画研究に欠かすことのできない外国を中心とした映画研究の基本論文を編集したものである。ここには、映画言語や映画記号を巡る6篇の論文およびモンタージュ論2篇の計8篇の記号論または言語学的な映画研究論が掲載されている。この中には、Y.ロトマンやR.バルトらの記号学者のテキストとしての映像論も含まれている。また、この『映画理論集成』には映画研究の古典的なアンドレ・バザンの論文も収められている。A.バザンは、映画言語を現代の言語として捉え直すことによって映像の意味論と統辞論が誕生した、という重要な指摘をしている(pp.134-143)。もう一人の映像の古典的研究者であるベラ・バラージュ(1970)は映画を全く新しい形式言語であるとまで言っている。

松本(1991)は映画理論史を批判的に検討している。彼は先ず批評の制度性として映像のシニフィアン(能記)とシニフィエ(所記)というソシュール以来の記号論を展開する(pp.9-25)。この記号論的映像論は映像と現代芸術の思想を巡る論考においても展開される(pp.101-111)。映像理論史を巡る論考(pp.163-184)では、文化人類学的なパースペクティブを映画研究に導入する意義、言語との短絡的な類比関係に基づく解釈の批判、記号のシニフィアンとシニフィエ、言語学のテキスト論導入、精神分析学の援用、ポスト構造主義の諸理論(クリステヴァの記号学、ラカンの鏡像論、ドゥルーズの映画論など)の有効性などについて検討を加えている。この批判的検討の中で、ロトマンの映画の記号論への評価が高いといえる。これらは何れも最近の映画研究における記号論、象徴論などの隆盛を物

語っているといえよう。松本はメッツを引用して、映画を複数コードの組み合わせによるテキストの運動とみて、さまざまなメッセージ群からなるテキストと、重層化したコード群としてのシステム関係を考察したと紹介している(p.176)。また映像の美的機能への言及では、映像テキストが美的テキストとして現前すると言ひ、映像のテキスト論を展開している(p.209)。また、映像の記号性は映像のコンテクストとそのコンテクストにそって享受者がつくりだす心身のパースペクティブの中で意味が生成されると指摘して、映像のコンテクストとの依存性を主張してもいる(p.237)。このような主張には、映像研究における記号としての映像テキストとその意味を解釈するためのコンテクストへの配慮の重要性が指摘されていると考えて良からう。

松本も引用しているメッツの論考は『映画理論集成』の中に映画言語論あるいは映画と超言語学として収録されている(岩本・波多野編, 1982, pp.212-262)。これは記号論や言語学の知見を下にソシユール流の「映画の記号学」を創始しようという企てである(p.262)。一方、もう一つのメッツ(1987)の論文集では映画記号学の諸問題として記号論的な論述が展開されている。ここでは、映像解釈における共示(コノタシオン)に着目し、映画のテキストが共示と外示、シニフィアンとシニフィエ、およびコードというキー概念に応じて問われている。メッツは映画の意味作用は2種類のシニフィアンと2種類のシニフィエとして、言説の大きなまとまり[単位]として映画内に共存するという(p.164)。以上みたような映画の記号論においてテキスト論が展開されている。

さて、ロトマン(1987)も「スクリーン上の各映像は記号である」(p.61)という。さらにテキストのどの単位(視覚的映像、文字、音)も映画言語の要素となるという。彼は映画は一つの語りであり叙述であるとし、あらゆる物語叙述の基礎にはコミュニケーション行為があるとしてR.ヤコブソンのコミュニケーションモデルの6要素に依拠して論を展開する(pp.69-70)。しかし、彼が示した図とは異なり、つぎの4点しか列挙されていない。(1)送信者、(2)受信者、(3)経路、(4)メッセージ(テキスト)である。後でみるように、ヤコブソンの古典的コミュニケーション・モデルに比べるとコンテクストとコードという2要素が欠落している。そのためか、ロトマンの映画記号論にはコンテクストへの配慮が欠けているとあって良い。映像論としてモンタージュやプロットについて論議する際にはコンテクストに配慮せざるを得ないと思われるが、彼の視野からはそれが除外されているようである。

2.2.2 意味生成のテキスト論

R.バルト(1984)の映画論は少々難解である。それは通常の言語学や記号論のいうシニフィアンとシニフィエやシンタグムとパラディグム、あるいはコードとテキストなどの問題にとどまらないからである。彼は映画における意味作用の問題を取り上げて映画映像の記号学をまず展開している(pp.47-58)。そこではコミュニケーション連鎖がみられるとし、シニフィエとシニフィアンについて整理していく。中でも演劇や映画はスペクタクル芸術であるとし、そのシニフィアンは特有の性格を有すると主張している。この段階では通常の記号学的映画論と変わりはない。しかしながら、この論考の10年後に「第3の意味」(pp.73-97)という論文を『カイエ・ド・シネマ』誌に発表している。そこでバルトは、エイゼイシュタインの映画のシーンには三つの意味のレベルが区別できるとして、新しい映画記号論を展開したのである。第1のレベルはコミュニケーションとしてのメッセージの記号論(p.73)。第2が象徴のレベル。ここには指向対象的象徴作用、物語の象徴作用、歴史的象徴作用が含まれるという。この第2のレベルは意味作用としての第2の記号論であるという(p.74)。さらにバルトは、映画の意味には第3のレベルがあるとし、これを意味形成性のレベルと呼んでいる(pp.74-77)。このレベルでは、意味作用のシニフィアンではなく、新しいシニフィアンの場をもたらすという。それがテキストの記号論であるというのである。彼は、第2の象徴的レベルの意味作用を「自明の意味」と呼び、第3の意味を「鈍い意味」と呼んで、それらの特徴を示そうとしている(pp.76-77)。この第3の鈍い意味は次のように説明される。

ストーリーを覆さずに…映画を別な風に構造化する。まさにそれゆえに、おそらく、ようやく《映画的なもの》が現れるのは、第三の意味のレベル、しかも、そのレベルにおいてのみなのであろう。映画的なものとは、映画の中であって、記述され得ないものである。表象され得ない表象である。映画的なものは、ただ、言語活動と分節されたメタ言語とが終わるところからのみ始まる。(p.93)

この第3の意味は理論的には位置づけられるが記述できないとし、「言語活動から意味形成性への移行として、また映画的なものを創始する行為として現れる」という。全く、鈍い意味といい、第3の意味といい、バルトの映画論には曖昧な概念が用いられている。しかしながら、ここにテキストという概念が用いられてくるのである。バルト研究者の篠

田(1989)は、この概念を「視覚的、聴覚的な既知のコードの〈引用〉が織り成すく立体音響ステレオフォニー」という概念」として説明している(p.351)。そして、こうして映画が意味形成性というクリステヴァのテキストの記号論に結びついていると、篠田は解説している。

2.2.3 映画研究におけるテキスト論

映画研究におけるテキスト論は、以上概観したように、記号論および言語学的な出自を有していることがわかる。映像を映像言語、映画テキスト、ショットやプロットという単位の記号性とみなし、このような記号のシニフィアンとシニフィエ、コミュニケーション・モデル、象徴性や比喩性、共示と外示、シンタグムとパラディグムの関係性等を元に、映像の意味を解釈していくのが、通常の映画研究の方法である。ただし、ここではテキストという概念には2通りの概念があったことが確認できた。記号論一般では文字として書かれたり発話されたりして表現されたものがテキストと呼ばれている。それを映画に援用して、映画の映像記号、聴覚記号、文字記号のそれぞれが、テキストを構成するという立場である。今ひとつは、ロラン・バルトが主張している第3の意味としての映画テキストである。これは記号論一般のいうテキストを超越した次元の意味形成性であった。観客によって主体的に、個人的主体的体験として看取される次元の意味であるといってもよからう。

次には、このような映像論のテキスト概念を始源にさかのぼり、記号論におけるテキストの元々の意味に戻って確認をしておくことにする。

2.3 テキスト論とは：言語学、記号論、文化記号論

2.3.1 言語学におけるテキスト論

言語学では元々この「テキスト text」という概念は言語学の研究対象としての資料体のことを指している。ラールの言語学用語事典によれば「分析に付せられる発話の総体を〈テキスト〉と呼ぶ。従ってテキストとは、それを書いたり話したりできるような、言語行動の標本のことである」(デュボア他, 1980, p.289)と定義され、文字テキスト、発話テキストが中心的な内容であることが分かる。これは、記号論や記号学にも共通する立場である。また一方で、聖書解釈学では、聖典としての聖書に文字テキストとして記載され保存された資料が解釈の対象とされた。同様に、古典文献学でも記述された文字テキストが解釈対象である。

元々、テキストの語義はラテン語の *textus* から来ている。意味は「薄い織物」ということである。また、*texture* は同根の語であり、ラテン語の *textura* 「織る」から派生した語である (Onions, Ed., SOD, 1973, p.2273.)。このような語義から、テキストは記号の「意味の網の目によって織られた意味の織物」として考えられるようになった。意味を成すひとまとまりとして言述、記号、文書などがテキストと呼ばれるようになったのである。この「意味の網の目で織りなされたひとまとまりのもの」というテキストの概念は、人間の文化的事象一般にまで広がる可能性を有していたのである。このことが、文化記号論における文化テキスト論および社会的行為のテキスト論に拡大していく素地となっていたのである。

2.3.2 記号学におけるテキスト論

ところで、一般的な記号学および言語学でいうテキスト概念をさらに発展させたものがクリステヴァ (1985) の提示した記号論におけるテキスト論である。これは、非固定的なテキスト論であり、歴史に開かれた相互テキスト性 (*intertextualité*) を必然的な関係様態とする概念であるとされる (木田他, 1989)。クリステヴァは次のようにこのテキストの概念を定義している。「テキストとは、端的な情報を目指す伝達的な言語を、先行の、もしくは共時的な、多種の言表累計と関連づけることによって、言語の秩序を配分し直す超一言語的な装置である」 (p.18)。彼女はさらに続けて、このテキストの特殊な概念を説明している。すなわち、「したがって、テキストは一種の生産性なのである。…テキストが位置する場たる言語と、テキストとの関係は分配替え (破壊=構築) 的である。…テキストは諸種のテキストの相互置換であり、テキスト間相互関連性 (*inter-textualité*) である。すなわち、一テキストの空間においては、他の諸テキストから採られた多様な言表が交差し、かつ相互に中和し合うことになる」 (p.18) と。このクリステヴァのテキスト論は非固定的であるがゆえにダイナミックな象徴作用、つまりバルトが意味形成性と呼んだ第3の意味に通ずる概念であることが分かる。ここにおいて、このクリステヴァの概念は篠田 (1989) が「視覚的、聴覚的な既知のコードの〈引用〉が織り成す〈立体音響〉^{ステレオフォニー}という概念」 (p.351) として説明している映画の意味形成性と通底したテキストの概念であることがよく理解できる。こうして、映画研究におけるテキスト論と記号論におけるテキスト論の関係性が明確にされることになったといえる。

2.3.3 文化記号論におけるテキスト論

1960-1980年代の記号論の隆盛と相まって、文化記号論においてこのテキストという概念は拡大されていった。テキストという概念が語源的に持ち合わせていた「意味の網の目で織りなされたひとまとまりのもの」という性格は、この文化記号論によって、文化の一般事象にまで拡大されるようになった。例えば、池上は文化的テキストという概念を次のように最大限に拡大して用いている。「ある一つの文化の中で生きているということは、われわれがあらゆる種類の文化的な現象や対象によって構成されたテキストに囲まれており、それをコードに従って解釈したり、あるいは創造的に解釈したりしながら生活しているということである。…われわれのまわりにはもっと多くの他の『ことばらしいもの』によるテキストが存在しており、…」(池上ら, 1983, p.49)とし、この「ことばらしいもの」を文化的テキストと呼んでいるのである。池上(1992)は別のところで文化記号論を次のような学問であると規定している。その中で文化テキストというものをより具体的に明示している。

…およそ文化を構成するあらゆるものが「記号」ないし「記号によって作られているテキスト、ないし、メッセージ」として捉えられ、— 実は、そのように捉えられるからこそ文化を構成していると言えるわけである — 言語学的方法の適用の対象となりうる。「文化記号論」(semiotics of culture)は基本的にそのような発想に立っている。ここでは、さまざまな種類の記号で書かれた「文化的テキスト」(cultural text)の背後にある「文化のコード」の規定が試みられるわけである。(p.212)

池上はテキストはメッセージとほぼ同じ述語であるとしているが、これは丸山圭三郎(1993)のいう第1レベルの記号学的な立場、つまりコミュニケーションの記号学であって、すでに見てきたバルトやクリステヴァのいう意味形成レベルの記号論とは一線を画すると言えよう(注1)。

しかしながら、映画のテキスト論において既述したように、R.ヤコブソンの言語論ではメッセージを使ってコミュニケーション・モデルが構成されており、このメッセージをテキストと読み替えている研究者もいるくらいである。例えば、R.スコールズ(1985)は多様なテキストを取り上げて記号論を展開している。その中に当然映画も含まれている(p.ix)。そして R.ヤコブソンのコミュニケーション・モデルの6要因(送り手、受け手、メッセ

ージ、場面、接触、およびコード) (R.ヤコブソン, 1984, pp.101-102) に手を加え、文学テキストの読解を念頭において次の6要因に変更している。作者、読者、テキスト、さまざまなコンテキスト、メディア、およびさまざまなコードの6要因である(pp.12-13)。ここではメッセージがテキストに、接触(contact)がメディアに変更されていることが分かる。このように、テキストは、メッセージと同等のものに見なされる場合が多く見られる。

いずれにしても、文化記号論においては、生活世界のあらゆるものがテキスト text として、意味の網の目の織物を形成しているものとして見なされているということになる。これは当然のことながら日本だけに限ったことではない。一例として、MacCannell and MacCannell(1982)も日常生活のあらゆるものが、例えば、会話、絵画、ジャズ、詩、服装、行動、政治などがテキストと見なされ、解釈学的な理解に開かれていると指摘している(p.126)。

こうして、ようやくあらゆる文化事象がテキストと見なされる立場までたどり着くことができた。しかも文化記号論はこのようなテキストをコンテキストというテキストを取り巻く状況や文脈を視野に入れてその意味を読みとるのである。

ところで、社会的行為の解釈学では、テキスト化されたものを解釈する解釈者とテキスト化された被解釈者の「共通の意味へのあざかり」という二つの方向を視座に入れる必要があるとされる(山口節郎, 1979, p.106)。これはガダマーの解釈学に依拠した社会的行為の解釈学であるといつてよかろう。このような社会的行為をテキストとして解釈するための基礎理論を次に概観しておきたい。それが哲学的解釈学である。そこにおけるテキスト論とその解釈の方法について、少し立ち入って整理しておくことにする。

2.4 哲学的解釈学におけるテキスト論と解釈の方法

ここでいう哲学的解釈学とは、図 2-1 に示したスポーツの解釈学の系譜に図示された中で、ハイデガーとガダマーを中心とした解釈学のことである。それは、後に見るように、文化人類学のなかで解釈人類学あるいは文化解釈学を展開している C.ギアーツへの流れを重視し、そこから本研究の主眼であるスポーツ映像の文化解釈学という分析の枠組みを導出するためである。

図 2-1 スポーツの解釈学の系譜 (p.105)

2.4.1 解釈学のマトリックス

先ず、図 2-1 に示した解釈学の系譜の中でガダマー（1977）の理論を中心に解釈学の基本的な概念をマトリックスとして示したものが図 2-2 である。ここでは、図示したような二重の解釈学的循環という関係構造がこの構図のベースとなっている。この図式では、解釈者側の解釈学的循環と被解釈者側の解釈学的循環、それに両者の同時代解釈における解釈学的循環を基本とし、歴史的、異文化的解釈は時代の推移を伴う解釈として図中の右に位置する関係でモデル化されている。しかしながら、結論を先取りする形で述べるならば、解釈学には特定の方法的な手順や手法などないし、解釈の明証性を保証するものなどないとされる（Harris, 1983）。そのために、このような図式化には危険性が伴っていることは否めない。しかしながら、解釈学的なキー概念間のおおよその関係が視覚的に示されているといえる。そのため、スポーツ映像をテキストとみなし、それをコンテキストとの関係構造において解釈する際に、基本的な学問的姿勢の一つのイメージとして理解する手助けになると思われる。以下、この図に基づいて論を進めたい。（文中のページ数はガダマー（1977）の見洋書房版の『真理と方法』の訳文に従っている。）

図 2-2 解釈学マトリックス (p.106)

2.4.2 解釈の「地平」

先ず、ここでは、解釈者と被解釈者の「地平」(p.209)という概念が重要となる。この「地平」は、被解釈者間においても解釈者にとっても自己の依って立っている基盤を指す概念であり、自己自身の状況に関する自覚的な「先入見」(後述)である。それは、スポーツ文化状況において一点から見えるもの全てを包括し、包囲する視圏でもあるといえる。

解釈対象としての被解釈者達（スポーツ映像の中の登場人物達）は、スポーツ行動を遂行するために共同相互存在としての理解の地平を互いに持っていることが必要となる。その地平は、スポーツの文化的な歴史性に限らず、「伝統」(pp.180-191)という社会的歴史的な規定を被ったものであり、一つのスポーツ文化に対する「先入見」(p.172)であるともいえよう。

2.4.3 解釈と「先入見」

この「先入見」とは、人間は歴史的存在として存在論的には社会の共通の意味を先取りした「先理解」という存在のあり方を必然とする、というものである。これは後述するように、ハイデッガーの現象学的解釈学の理解の概念に依拠したものであって、理解の構造に必然的なものである。

従来は、先入見を排除することが科学的態度に必自然的なものであるとされてきた。しかしながら、極言すれば、自然科学的発想に基づいて誤謬を回避するための先入見を否定することが必要であるという態度こそ、悪しき先入見として禁止される必要があるといえる。このことは別にスポーツ科学に限られるわけではない。ここでの論議に引き戻すならば、スポーツ映像として映し出されているテキストの持つ状況的な共通の意味への与りという先入見無くして、スポーツ映像鑑賞や解釈への参与はおぼつかない。このような先入見を通じてこそ、スポーツ映像の観賞者はスポーツ文化としての映像制作者たちが自らが紡ぎ出した意味の網の目の中に参画し、その解釈に基づいて観賞者自らの行動テキストとして新たなる意味を織り込んでスポーツ文化を享受していくのである。

解釈者は、このスポーツ映像の中の行動で書かれたテキストを、スポーツ行為者の動機理解ではなく、また、行為者の行動に感情移入する事なく解釈する事が要求される。動機理解や感情移入は心理主義的であって、「他者にとらわれている」がために、理解する地平を対象化することも、自己を地平との関係で理解する事もできないといわれる（山口節郎, 1979, p.118）。また、解釈とはスポーツ行為者の体験の追構成でも追体験でもない。自己の理解という存在のあり方に着目する事で、他者の理解の構造が開示される事になる。

そこでは、ハイデッガーが指摘した、問いの構造論に見られる理解の「先構造」（p.195）としての「先入見」が必然的に介在する。理解の前もっての方向づけとしてのこの先入見は、その妥当性の判断を中止する必要があるが、全くの前提のない問いや理解というものは「世界-内-存在」としての人間のあり方にはとうてい考えられないとされる。こうしてスポーツ映像の意味への先取が日常的で平均的な漠然とした形で行われる事になる。ここを基盤としてスポーツ映像の解釈もスタートするといつてよい。

2.4.4 解釈における「疎隔」と「帰属」

このような解釈は、さらに解釈者と解釈対象との「親密さ」といえる「帰属性」（p.198）と対象化するという意味合いでの「遠さ」である「疎隔」（p.198）という存在論的

あり方によって、弁証法的に解釈が精錬されていくという構図で示される。つまり、スポーツ映像を解釈する研究者の地平は、スポーツおよびスポーツ映像の伝統から醸成された意味への先入見に規定され、スポーツ映像に描かれたスポーツという慣れ親しんだ解釈対象との状況的内属（世界内存在）と、スポーツ映像を解釈するというある意味での対象化としてのスポーツ映像への距離の介在（疎隔）によって、矛盾的な関係に位置することになる。この帰属という解釈対象への近さと疎隔という解釈対象との遠さとの間に解釈学は存在するのである。ここでは、解釈者と被解釈者との地平は「融合」とされる（p.215）。つまり、解釈とは被解釈者の解釈対象への意味づけの再生、再現（representation）ではなく、産生（reproduct）であって（p.199）、このためにガダマーは「およそ理解とは別の仕方でも理解すること」（p.200）という有名な命題を提示した。つまり、スポーツ映像において登場人物たちの行動で書かれたプレイ・テキストの脱コンテクスト化と再コンテクスト化ということである。このことはテキストの自立性ともいえる。解釈学において、スポーツ映像における行動によって書かれたテキストは、まさにこのようなテキストとして解釈される事によって固定され、行為者を超越するといえる。

2.4.5 解釈学的循環

このような、解釈には絶えざるコンテクストとの解釈学的循環（pp.192-196）が成立するという構図がやはり存在する。解釈学という部分的状況と全体との関係という相互関係である。これは弁証法的なスパイラルな循環関係で示される。図 2-2 ではそれを矢印で示しておいた。現象学的、哲学的解釈学ではそのために、絶えざる解釈学的循環のなかにかかに正しく入るかが重要である、ということになる。これは循環論法のような悪しき循環とは区別された理解へのあくなき探求の姿勢なのである。

以上のような哲学的解釈学においては、テキストは別に文字テキストのみに限定されるわけではない。人生の生き様そのものが解釈の対象とされている。現実の生活における経済的・社会的・歴史的なすべての社会的・文化的な諸制度をもテキストとするのである。渡邊（1988）は上述のようなガダマーの哲学的解釈学の意義をまとめて次のように指摘している。

単に過去の伝承やテキストを歴史学的に復元するのではなく、それらの「真理要求」に耳を傾け、それらが問うた問いを私たちも共に問いながら、それらと「対決」して、

あくまでも「開かれた態度」で、世界と歴史と他者と文化のすべてに了解と解釈の業を遂行してゆくところにのみ、真の人間の世界経験が実る、というこのガダマーの根本思想は、現代に生きる私たちの支えになるであろう。(p.218)

これは、ガダマーの解釈学が人間の生き方を支える哲学であるということをサポートしたところであるが、ここに典型的に文化テキストとしての解釈学の対象が示されているともいえる。このようなガダマーの哲学的解釈学は文化人類学における象徴人類学や解釈人類学にも有効な視座を与えてきている。そこでは行為で書かれたテキストを文化テキストとして記述・解釈するという方法が採られていく。

2.5 スポーツの文化解釈学および遊戯研究におけるテキスト論

2.5.1 スポーツの解釈学の系譜

既に見たように、図 2-1 は解釈学の系譜とそれが英語圏でスポーツの解釈学 (hermeneutics of sports) として展開されている様子をフローとして示したものである。わが国でも 1980 年初頭よりスポーツの記号論が展開されてきたが (舛本, 1984; 舛本, 1985a; 舛本, 1985b; 杉本, 1983; 杉本, 1984)、その研究動向は、カッシーラー (Cassirer, Ernst)、ランガー (Langer, Susanne K.)、メセニー (Metheny, Eleanor) という象徴哲学の系譜と、ターナー (Turner, Victor) リーチ (Leach, Edmund) らの象徴人類学的系譜の二つの潮流に大別されよう。これは、文化事象を記号論的に記述し解釈していくという日欧を問わずに盛んに行われた試み (例えば、MacCannell and MacCannell, 1982; 池上・山中・唐須, 1983) を受けて、スポーツの人文・社会科学の分野においてもこの影響を被ったといえる (Duncun, 1983; Duncan, 1986; Edmonds, 1983; Wachter, 1985)。この両方の研究系譜を総合して、特に文化人類学における儀礼や遊戯に関する研究成果をベースに、スポーツや遊びのメッセージやテキスト性に着目した研究も盛んになって来ている (青木, 1984a; 青木, 1984b; Handerman, 1977; Schwartzman, 1982)。ここでは、その中の主だったものについて、それらの動向と研究の事例を概観し、スポーツ文化学における文化テキストの考え方を整理しておくことにする。

2.5.2 ギャーツの解釈学

上記のような青木や Handerman のスポーツ人類学の研究系譜とは異なった視点から、遊戯の象徴性の持つ多義的な意味を解釈する立場がある。それが解釈人類学の系譜であるといえる。その中で、特に着目すべきはハイデガー (Heidegger, Martin) の現象学的な「理解」の概念を継承したガダマー (Gadamer, Hans-Georg) およびリクール (Ricoeur, Paul) を受けて、それを文化の解釈学として展開したギアーツ (Geertz, 1973; ギアーツ, 1977; ギアーツ, 1987; Geertz, 1988; ギアーツ, 1996) の位置である。このギアーツを始源として北米のスポーツ解釈学が胎動したといっても過言ではない。そのため、以下、ギアーツの解釈人類学とギアーツに依拠したスポーツ解釈人類学の典型的事例について言及しておこう。

ギアーツは、解釈学でいうテキストを言語的なものに限らず、行動で書かれたテキストとして文化事象を捉えている。彼によれば、文化の解釈学における解釈の視点は特定文化における象徴的なものであって、しかもそれは意味の運び手 (vehikle) (Geertz, 1973, p.91) であるとされる。彼の人類学は、解釈人類学 (interpretive anthropology)、あるいは、文化解釈学 (cultural hermeneutics) と呼ばれており (小泉, 1984)、文化の分析は法則性を追求する実験科学ではなく、意味を求める解釈科学であるとされる。そして、文化事象の表層的なデータに基づいた「薄い記述 (thin description)」 (Geertz, 1973, p.7) よりも「厚い記述 (thick description)」 (Geertz, 1973, p.6) によって、人間が自ら紡ぎ出した意味の網の目としての文化を解釈することが必要であると主張している (Geertz, 1973, p.5)。

ところで、ギアーツの遊びの解釈人類学であるともいえる「バリ島の闘鶏—深い遊び (deep play)」 (ギアーツ, 1987, pp.412-453) は解釈学的人類学の研究としては古典的なものとして確たる位置を占めている。ギアーツはこの論文の中で、バリ島の男達は闘鶏の中に社会システムにおける地位のハイアラーキーを見ることを明らかにしている。それは鳥の飼育、世話の仕方、2重の賭け方等のテキストを解釈の象徴的なものとし、それらから解釈された意味としてのハイアラーキーである。

ギアーツの文化解釈学は、テキストとコンテキストへの配慮のみならず、「厚い記述」という彼独特の特殊な方法への視点を持ち合わせている。この方法を用いるためには、後述するメタ・テキストへの配慮ということが一つの重要な鍵を握っているといつてよいと思われる。

2.5.3 ハリスのスポーツの解釈学的循環

前述したようなギアーツの解釈人類学の視点をスポーツに展開した代表的な研究がハリ

ス(Harris, J.C., 1981a; Harris, J.C., 1981b; Harris, J.C., 1983; Harris, J.C. and Park, R.J., 1983)の一連の研究である。彼女は文化としてのスポーツを共有された間主観的意味とみなし、その解釈の明証性、解釈の方法、解釈者と被解釈者との理解と相互作用からなる解釈学的循環という問題をスポーツ解釈学として提示した。彼女によれば、文化とは「共通の、あるいは共有された意味によって構成されており、その意味は社会的相互作用に含まれている解釈過程と結び付いている」ものであり、その共有された意味ないし理解と社会的相互作用とは解釈学的循環を成しているとされる。この両者の相互規定性によって流動的でダイナミックな社会現実が示唆されている。このような解釈学的循環は解釈者と被解釈者の間にも介在しており、ハリスはこれを2重の解釈学的循環として構造化している。

本章第2節の哲学的解釈学を概説したところで示した解釈学のマトリクス(図2-2参照)では、この2重の解釈学的循環の立場をもとに図示されている。

2.5.4 パークのスポーツ史学と解釈学

上記のようなハリスの研究と歩調を合わせているのがスポーツ史の分野で解釈学を展開しているパーク(Harris, J.C. and Park, R.J., 1983; Park, R.J., 1986)である。パークは、ガダマー、リクール、ギアーツ、ターナーらに依拠し、マッカルーン(MacAloon, J.J., 1984)のオリンピック史の論述を解釈の対象として、スポーツのテキスト性、生物学・医学史をもとにした身体観の歴史性を解釈している。彼女は、社会のメタファーとして身体を捉え、特に19世紀の医学や生理学などの進歩が身体や健康など、ひいては体育の概念に影響を及ぼした事を指摘している。つまり、身体と社会システムとの関係を解釈しているのであるが、特に競技スポーツを象徴として着目することの必要性を強調している。

2.5.5 ハーパーの行為テキスト論

ハーパー(Herper, W., 1983)はリクールの解釈学を援用し、遊びやスポーツを行為によって書かれたテキストとみなして、その行為テキストを読む(解釈、理解)ために四つの段階というものを指摘している。これはリクールの特にテキスト論(久米博, 1979)をベースにしており、書かれた言述としてのテキストと語りとしてのテキストを比較しながら、(1)書かれたテキストとして行為のテキストを固定することで、行為を事象から切り離し、行為の意味は読まれることになること、(2)行為は行為者から切り離される事によって、書かれたテキストと同じように、その意味は行為者の当初の意図から独立してしまうこと、

(3)行為のテキストは行為者と解釈者の当初の文脈をも超越すること、(4)行為のテキストは読む人すべてに開かれていることによって、人間の行為の意味は何か開かれたもの (something open)、意味が未定のもの (something in suspense) であること、の4点が指摘されている。

この「行為によって書かれたテキスト」という概念は、本研究でも準拠するテキスト論である。またハーバーが(2)で指摘したテキストの自立性という概念は重要であり、スポーツ映像の解釈を進めていく際には有効な視点を提供すると思われる。

2.5.6 チェスカによる遊びのテキストの構造と解釈

ところで、チェスカ (Cheska, A.T., 1982) は遊びを「プレイテキスト playtext・コンテキスト context・メタテキスト metatext」という三つの層からなるテキスト three textual layers とみなし、遊びの四つの構成要素である「参加者 (遊戯者) participants (players)」「手順 (ルール) procedures (rules)」「作戦 (選択) strategies (choices)」「結果 (成果) outcomes (results)」というフレームに応じて現代スポーツと未開社会のスポーツ (遊び) とを解釈学に依拠しながら比較文化論的に考察している。このチェスカの遊びの分析手法は非常に明快なものであり、スポーツ・遊戯の文化解釈学のイメージを把握する上で有効であると考えられる。ただし、遊びの四つの構成要因が適切かどうかは本研究の対象外の問題であるため、割愛する。

このチェスカのテキスト論では3層のテキストの層が設定されているが、この遊戯の解釈における多層的構造論的把握の方向はギアーツ流の「厚い記述」を目指したものである。そのもくろみはメタ・テキストへの配慮によって可能性を拡げたと考えられる。また、チェスカはこの手法を文化テキスト分析法 cultural text analysis method と呼んでいるように (p.57)、この分析手法はスポーツ文化に限らず文化テキスト一般の分析・解釈手法として有効な方法であると考えられる。ただし、チェスカのいう「メタテキスト metatext」という概念への慎重な検討が必要であることが予想される。それは次節の論議に委ねる。

ここにきて、ようやくコンテキストからメタ・テキストへの配慮という視点が提示されてきた。続いて、この3層のテキスト論に関係した方法論へと検討を進めていくことにする。まず、既に古典的とされるペイトソンのパラドックス論を振り返り、次いでそれを援用したマカルーンのスpekタクル論の順にそれらの概要を整理し、そこから本研究の方法論的視座を導出していくことにする。本研究でいう「パラドックス」とは「外見上、同時

に真でありかつ偽である命題」(新村出編, 広辞苑第4版, 1991, p.647)という意味で用いることにする。

2.6. パラドックス論・スペクタクル理論

2.6.1 遊び・スポーツにおけるパラドックス論

スポーツや遊びの意味を検討していくと、パラドキシカルな側面が浮かび上がってくる。例えば、スポーツにおける遊戯性から帰結される自由性とスポーツ教育から導き出される非自由性(拘束性)、つまり、遊びを教えるというパラドックスである。スポーツが遊びであって自由性を本質的特徴とする一方で、教育は目的に志向する自由性の拘束を一つの特徴とするということから生ずる逆説である。あるいは、遊びの概念から導き出されるスポーツの非現実性とスポーツの現実生活に果たす役割、すなわち現実関与性とのパラドックスである。つまり、スポーツは遊びであって、現実的な経済効率や有効性は本来には否定されるが、他方子どもの発育発達や遊びによる社会性の育成・成績の向上などのように現実生活での有効性から生起するパラドックスである。このようなパラドックスに着目した一連の研究が見られる。

北米遊戯人類学会 The Association for the Anthropological Study of Play (TAASP)は1974年に設立されて以来、積極的に遊びの理論的・実証的研究を行っている。興味深いことにTAASPのプロシーディングスの中にベイトソンのキーノート・アドレスも含まれているのである(Bateson, G., 1978)。約12年間にわたるTAASPの遊びの研究テーマを整理してMeierはベイトソンの業績の影響の偉大さを指摘するとともに、ベイトソンの遊戯論における批判的研究がようやく始まったとしている(Meier, K., 1986)。それまではホイジンガ、カイヨワとともにベイトソンは遊戯論中で確固たる位置を占めていたとされる。しかしながら、Denzin, N.K(1982)はベイトソンのパラドックス論を否定し、遊びを同じものとみなしがちであるが、実は同一ではないというパラドックスを提示している。そして、彼は、遊びは主体の直接的経験の意識の流れの中でそれが生起する度に内容と実質とが構成されるような循環する相互作用形式であると主張している。Csikszentmihalyi, M.(1981)は、やはりベイトソンのパラドックス論を退け、遊びの非現実性と現実関与性という関係性にパラドックスがあるとした。そして、現実性とは何かを問い、相対的現実性(多元的現実)という視点を主張している。彼は、遊びは主体の現実に対するスタンス(個人的体験の意

味)に規定され、そのために遊戯ではなく遊戯性(playfulness)こそ重要であるとした。Guilmette, A.M. & Duthie, J.H.(1981)は遊びの研究におけるパラドックスをメタ・レベルとオブジェクト・レベルに分けて区別している。Schwartzman, H.B.(1982)は遊びとメタファーとを比較し、両者ともコミュニケーション事象であって、パラドキシカルなメッセージやテキスト・コンテキスト/フォーカス・フレームという弁証法的な相互作用を有するものであるとした。遊びとメタファーの両者とも子どものアイデンティティの形成や認知的発達に欠かせないとも主張している。Sutton-Smith, B. & Kelly-Byrne, D.(1984)は、遊びの仮面性(隠蔽性)をmasking contexts, masking texts, meta masksという3側面から論じ、ベイトソンの遊びのパラドックス論とフロイトの変装論とを結び付けて遊びのパラドキシカルな変装論(theory of play as PARAGUISE)の必要性を主張している。

このようなTAASPでの扱いをみる限りにおいては、ベイトソンの意図した遊戯論は誤解されているように思われる。というのは、先ず認識レベルにおける枠付(フレーム・ワーク)は行動レベルにおける了解性にも妥当するものである。特に遊びのような行動事象においては、間主観的に了解できるようなメッセージの伝達とそのメタ・レベルでの解釈の枠組みが構成されているのであって、それによって遊びが殺し合いや喧嘩とは区別可能になっていると考えることができる。TAASPにおけるベイトソンを乗り越えようという研究の問題性は、現実レベルで論理階型を区別していないことから生じているともいえよう。遊びは単に遊ぶ主体の個人的体験の意識の相やスタンスに還元されるものではない。ベイトソンの遊戯論にみるように、遊びという行動にはフレームやコンテキストということが介在するという立場は、人間の行動を了解し合うには重要な視点であるといえよう。

2.6.2 ベイトソンの遊びのパラドックス論

以上概観したように、遊びのパラドックス論、あるいはそれを援用したスポーツのパラドックス論が一時期北米を中心に盛んに展開された。これらの一連のパラドックス研究に理論的基盤を提供したのがG.ベイトソン(Bateson, G., 1972; Bateson, G., 1978; ベイトソン, 1982; ベイトソン, 1984; ベイトソン, 1986-1987.)の遊びの古典的な基礎論ともいえる「遊びの論理階型」であった(注2)。ここでは、少し長くなるが、ベイトソンの遊びのパラドックス論(本論文では、佐伯泰樹訳(1984)、現代思想掲載版「遊びとファンタジーの理論」を用いる)を検討し、そこに見られる、認識の枠組み(認識のフレーム・ワーク)および行動の枠組み(行動のフレーム・ワーク)を規定するメタ・メッセージあるいはメタ

・テキストというものを剔抉していくことにする。

ベイトソンは動物園で2匹の猿がふざけて噛み合うのを見て、遊びという現象は「コレハ遊ビダ」というメッセージを伝達する信号を交換することが可能な場合に生ずるとした(p.210)。そしてこのメッセージを検討し、そこにはラッセルやエビメニデスのパラドックス(注3)に類似した逆説を形成する要素が含まれていると指摘したのである。つまり、否定の陳述は暗黙の内に否定のメタ・陳述を含むという重要な論理学上の指摘である。つまり、「コレハ遊ビダ」という陳述は、換言すれば「私タチガ目下従事シテイル行為ハ、ソレニヨッテ表ワサレル行為ガ表示スルトコロノモノヲ表示シテハイマセン」(p.210)というメッセージを表現することになるという。例えば、2匹の猿はふざけて噛み合っているが、その噛み合うという行為は確かに咬む行為を表示はしているが、咬む行為によって表示されるはずのことを表示してはいないということになる(p.210)。

こうして、遊びのコンテキスト内で交わされる信号には2重のパラドックスが存在するという。「噛み合いごっこは、噛み合いごっこが表現している咬む行為が表示するはずのものを表示していないばかりか、咬む行為そのものが虚構である。また、動物が遊戯しているときは本気で発言しているわけではないし、たいていは存在しない事象に関してコミュニケーションを行なっているわけです」(p.212)と。ここから遊びの二つの特徴が導き出されてくる。「(a)遊びのなかで交換されるメッセージなり信号なりはある意味では嘘であり、もしくは本心から発せられたものではない。(b)そうした信号が表示するものは存在しない」(p.213)というものである。

メタ・メッセージというものは、行為や言表が交換される際に状況を枠付(フレーム化)したりそのコンテキストを問題にすることになる(小林, 1984, p.178)。そのためにベイトソンは「コレハ遊ビダ」というメッセージを図式化して検討するとともに枠付とコンテキストが心理的な概念であることを明確にしていく。ただし、遊びが心理的な活動で

<p>この枠内の陳述はすべて嘘である。</p> <p>きみが好きだ。</p> <p>きみが嫌いだ。</p>

(ベイトソン, 1984より)

あるということではなく、遊びの概念に含まれているメッセージによってその状況を切り取る（分節する）事に含まれる心理的態度に言及しているのである。

この図で示された枠組み内の最初の陳述は、それ自体が自己矛盾をおこしている命題である。ここにエピメニデスのパラドックスに類似した現象が生ずることになる。最初の言述が真であるならばその陳述は偽であり、偽であるならば真であるということになる。これは自己言及的命題に生ずる逆説である。さらに、最初の陳述はこの枠内の他の陳述を規定することになるから、最初が真であれば他の陳述は偽であり、最初の陳述が偽であれば他の陳述は真であるということになる(p.214)。

ここには、フレームによる問題が介在しているのである（小林，1984）。つまり、最初の陳述はフレームによってメタ言語と対象言語の二つの性格を付与されているのである。メタ言語としてはフレームの外に位置するものであって、かつフレーム内にあることによって真偽を判断される対象言語となってしまったのである。これは、つまるところラッセルの論理階型を導入することで明確になるともいえる。つまり最初の陳述はメタ・レベルの陳述であり、フレーム内の他の陳述はオブジェクト・レベルの陳述であると区別することでパラドックスは回避できるとされる。

ベイトソンはフロイトの意識・無意識の概念を引用して遊びを一次過程と二次過程（注4）が特殊に組み合わされたものであるという(p.214)。人は夢を見ていることに気付かないのが普通であるが、遊びの際にもその様な没頭体験はある。しかし、人は遊んでいる最中にしばしば「コレハ遊びダ」と意識することがある。つまり、遊びという現象においては自分の行動が同一視されると同時に区別されるという性格が見られるからである(p.215)。

ベイトソンは、さらにフレームとコンテクストの持つ心理性について論を進める(pp.215-218)。そのために集合論と額縁とを二つのアナロジーとして用いている。集合論は抽象的な事例として、額縁は具体的な事例として提示されている。集合論のアナロジーを用いた遊びの定義は次のように示されている。「任意の時点における二つの個体による遊びは、限られた時間内で交換され、先に述べた逆説的な前提のシステムによって修正されるすべてのメッセージから成る集合」(p.216)であると。「集合論の図では、それらのメッセージが点で表され、〈集合〉の方は実線で囲まれて、それと非遊びのメッセージを表す他の点を分離することになるだろう」(p.216)。

上述の二つのアナロジーは、抽象的すぎるか具象的すぎるかのいずれかに偏るとされる。

フレームやコンテキストは心理的な概念であって、形をもたないし論理的でもないと言われるからである。しかしながら、このような心理的な枠組みに共通する機能について、ベイトソンは次の六つの点を指摘する。(a)排他性、(b)内包性、(c)前提と結び付く、(d)メタ-コミュニケーション的、(e)メタ-コミュニケーションのメッセージは心理的枠組みそのものに等しいかもしくはそれを規定する、(f)ゲシュタルト（地と図）における境界の設定、の6点である(pp.216-217)。

このような検討の後、この心理的枠組みがパラドックスを複雑なものにするという。つまり、額縁としての心理的枠組みは論理階型の異なるものに対して境界線を引くことになるからである。パラドックスを避けるためには、同じ論理階型のもの間に集合論の境界線が退かれなくてはならないというのである。

ベイトソンは動物の行動を例にして、枠組みとパラドックスの問題を説明している。彼によると、動物の行動には次の3種類のメッセージの型があると言う。(a)ムード記号というメッセージ、(b)ムード記号を模倣するメッセージ（遊び、脅迫、演技などにみられる）、(c)受信者に、ムード記号とそれに類似した記号との弁別を可能にしてくれるメッセージ。「コレハ遊びダ」というメッセージは第3のタイプのメッセージであるとされる。このメッセージによって遊びにおける数々の意味ある行為が第1のタイプのメッセージではないことが伝達され、遊びが間主観的に構成されることになる。しかしながら、この「コレハ遊びダ」というメッセージは、パラドックスの面からは行動の異なる論理階型間に境界線を引くということになり、パラドックスが複雑になるとされる(Bateson, 1972, p.190)。

さて、以上がベイトソンの遊戯と空想（ファンタジー）の理論といわれる遊戯の論理階型論の大枠である。しかしながら、ここでベイトソンの遊戯の理論の意図がどこにあったかを押さえておくことが重要であると思われる。この理論の中でも述べられているように、この「遊戯とファンタジーの理論」は精神療法への応用のための理論づくりの性格を有していたのである。つまり、精神分裂病の患者達が論理階型を区別することが出来ないという事態に対する治療的可能性をベイトソンは検討したのである。

さらには、人間のコミュニケーション過程におけるパラドックスの介在によるコミュニケーションの発展という前提である。つまり、抽象化に伴うパラドックスは人間にとって必然的であり、そのために人間は形式化した（マシナリーな）メッセージのやりとりから解放されることになるというのである(pp.221-222)。論理的には論理階型

の存在は重要であるが、現実生活においてはそれが混同されることによってパラドックスが生ずることにもなる。しかし、それはユーモアや息抜きになるのであって、それこそ「遊び」にほかならないとされるのである。

このベイトソンの遊戯の理論によって、ようやくフレーム・ワークというものが持つメタ・メッセージ性を明らかにすることができた。「これは遊びだ」ということによって、その枠内の対象の性格を定めることは一つのメタ・メッセージを有しているのである。しかもこのメッセージは、対象言語ともなるしメタ言語ともなるものである。このフレーム化による解釈は、読まれるテキストをメタ・テキストとして配慮することになる。しかも、その際には否定の陳述は暗黙の内に否定のメタ陳述を含むということからパラドックスが生じるということが重要な論点である。

次に、このフレーム・ワークに着目してメタ・メッセージ論を展開し、それをスペクタクル理論として構築したマッカーレン (MacAloon, John, J.) の方法論を検討しておくことにする。それは特に、スポーツ映像を一つの見せ物(パフォーマンス)やスペクタクルと見なさないまでも、映画を観る、あるいは解釈する際に認識のフレーム・ワーク化という事態が関与し、それがスポーツ映像の文化解釈に一つの有効な視座を提供することになると予想されるからである。

2.6.3 スポーツ・スペクタクル理論

ベイトソンの遊びの理論におけるパラドックスはコミュニケーションにおける抽象レベルに関わる問題であった。そのために行動によって書かれたテキストとしてのメッセージ性とそのメタ・メッセージとを問題にする必要があったのである。この抽象レベルで儀礼と遊戯のメタ・メッセージ性を問題にしたのが Handelman, D. (1977) である。

Handerman の理論は次のようなものである。儀礼の持つ「これは儀礼だ」というメッセージの「この枠組みの中にあるメッセージはすべて真である」というメタ・メッセージと、遊びの「これは遊びだ」というメッセージの持つ「この枠組み内のメッセージはある意味で虚偽である」というメタ・メッセージから、対立性と社会秩序に対する相補性が生ずるといえるものである。このような彼の主張は、遊戯と儀礼の類似性と対立性を示したものであるが、青木(1984a)はいち早くこの Handelman の研究に着目している。青木はこの儀礼と遊びを象徴的コミュニケーションの二つの型として押さえ、さらに、遊び・日常・儀礼という3者の対立と相補関係から世界を捉える必要があると主張している。

さて、このような象徴人類学や解釈人類学におけるメタ・メッセージ論は、人間の行動を枠付して (framed) 概念化するという認識の枠組みに規定されていると考えられる。このフレーム理論は、元来、ベイトソンの理論を受けて、ゴッフマン (Goffman, E. 1974; 宮坂, 1984) によって展開されたものであるが、スポーツ文化論としては、トンプソン (Thompson, L.E., 1986) のプロレスのフレーム分析において、これらの概念が明快に展開されているといえる。これらの研究に示されていることは、つまるところ、フレームとは、状況 (コンテキスト) に応じた行動の枠組み、および行動了解の枠組みのことである、ということである。このようなゴッフマンのフレーム理論では、フレームという概念は基礎フレーム primary frameworks とその変形 transformations に大別されるが、その変形には転形 keys と偽造 fabrication の2種類があるとされる。このようなフレームは相互に関係し合い多層構造 (積層関係) で示されるが、現実には位置づく際には一番外側のフレームに基づくこととされる。また人々はこのようなフレームを壊したり逸脱したりしてフレームを再構成したり活性化させたりすることになるともいえる。このような多層構造化されたフレーム・ワーク理論はスポーツ映像の解釈においても有効な視座を提供する。

さて、マッカルーンは、ベイトソンのメタ・メッセージ論とゴッフマンのフレーム理論とを活用し、また Handelman の儀礼論を拡大してオリンピック競技大会を事例に祝祭性とスペクタクル性などを枠組み化したスペクタクル理論を展開している (MacAloon, 1984; マッカルーン, 1988)。彼は、スポーツの持つ肯定文としてのメッセージ、「これは遊びだ」というものが、スポーツが変化することによって「これは遊びだろうか?」という疑問文のメッセージに取って変わることを、ベイトソンに依拠して指摘している。この論点をさらに発展させ、マッカルーンはオリンピック競技大会のスペクタクル化に伴うフレームの変形ということについても論じている。

以下、彼の理論の概略を紹介しておくことにする (ここでは光延訳 (1988) と原文 (1984) との両方を利用したがページは訳文を示している)。

(1) オリンピック競技大会は多層的なパフォーマンスの体系 ramified performance system であって、次の (2) に示したようなジャンルとそのフレームで示すことができる (pp.390-414)。(2) オリンピック競技大会は、スペクタクル spectacle、祭典 festival、儀礼 ritual、ゲーム game、真実 truth という多層的なフレーム・ワークとメタ・メッセージで構成される (オーソドックス・タイプ) (pp.390-414)。このような五つの多層的なフレーム・ワークのそれぞれのメタ・メッセージは次の通りである。(3) スペクタクルのメタ・メ

メッセージ：「これはスペクタクルである」＝「この枠組みの中での言述は大げさで魅力的ではあるが疑ったほうが良い」（IOC はスペクタクル性をオリンピック競技大会に含めなくなかったため点線で示されているとされる）。(4) フェスティバルのメタ・メッセージ：「これは祝祭である」＝「この枠組みの中での言述は喜びや幸福の対象となる」。(5) 儀礼のメタ・メッセージ：「これは儀礼である」＝「この枠組みの中での言述は真であり、最も重要なものを表している」。(6) ゲームのメタ・メッセージ：「これはゲームである」＝「この枠組みの中での言述は虚偽である」「我々は同じである」VS「我々は異なる」「我々は互いに尊敬しあう」VS「我々は互いにけなしあう」。(7) 真実のメタ・メッセージ：「これは真実である」＝「我々は互いに尊敬しあう。なぜならば、我々は相違点もあるが同じであるからだ」。 (以上, pp.416-417)

以上のオリンピック競技大会の多層的ジャンルは、ボックス・カメラの蛇腹か入れ子箱 Chinese box のイメージで考えられるとマッカルーンはいう(p.416)。また、フレームのマッピングの問題については次のような指摘がされている。(1) 周辺から中心へ（表層から深層へ）(p.419)。(2) イデオロギー的に遠心的なものから求心的なものへ(p.391)。(3) 拡散的なものから集中的なものへ(p.419)。(4) ゲームとスペクタクルというものが最初のフレームであり、儀礼とフェスティバルのフレームは後からオリンピック競技大会と結び付く(p.391)。(5) ゲームというフレームにはクーベルタンと IOC の理念が含まれる(p.419)。(6) 真実という中心のフレームは、マッカルーンがクーベルタンの考えを想定して付け加えた(p.419)、と。

さらに、マッカルーンはオリンピック競技大会の変質とフレームの変化について次のように指摘している。(1) スペクタクルの実線化（注 5）は、オリンピック競技大会におけるスペクタクル性の存在の確定とオリンピック競技大会の変貌に基づく(pp.421-423)。(2) スペクタクルを除き肯定文のフレーム・マーカーが疑問文に変化する。たとえば「これはゲームだろうか？」のように(p.421-425)。(3) スポーツの変貌はゴッフマンのフレーム壊し（frame breaking）やフレーム外行動（out-of-frame behavior）による(p.420)。(4) 日常生活の特性がオリンピック競技大会の周辺に浸透する。たとえば、プロ化、名士化、数値のフェティシズムと専門化、テクノロジーの役割増大、官僚化、メダルの勘定（模擬戦）、盲目的愛国主義、テロリズム、国家や企業の抱え込みといった、日常的世界の変貌に伴ってオリンピック競技大会も変化せざるをえない(p.421)。

ところで、フレーム・マーカーの疑問文への変化には再帰的に自己確認という働きが伴

う。つまり、「これは遊びだ」というメッセージが「これは遊びだろうか？」というメッセージに取って変わられることによって、「これは遊びにちがいない」「遊びのはずだ」という肯定的確認と「これは遊びのはずがない」「遊びなんかじゃない」という否定的確認の両方向の自己確認が必然的に行われて、宙ぶらりんな構造を脱出するのである(p.421, p.425)。これはスポーツ行動論に係わる重要な視点であると考えられる。

また、マッカルーンはゲームと遊びのパラドックスを次の四つにまとめている。(1)形式的構造として、ゲームの固定化されたルールが存在による役割、目標、達成基準、逸脱行動の否定などの強制と、自主自立、役割選択、強制的規範の遵守の否定等を重視する文化とのパラドックス。(2)魅力や経験の質として、ルールの厳密さと逸脱による楽しみ、あるいは、楽しい、面白い、心地よい、陽気なゲームと、真面目に没頭し恍惚状態や死に至るような病的なゲームとのパラドックス。(3)動機や機能のレベルにおける、ゲームの内在的目的重視および外在的目的否定と、結果的な外在的機能の達成とのパラドックス。(4)意味、象徴、コミュニケーション・システムとして、ベイトソンが指摘したパラドックスの4点である(pp.409-410)。

このようなマッカルーンのスポートのフレーム理論やメッセージ論においては、オーソドックス・タイプの図のスペクタクルとゲームのフレームが元々否定の陳述であるため、この二つのフレームにはパラドックスが必然的に生起するといえよう。なぜならば、フレーム理論では否定の陳述は暗黙の内に否定のメタ陳述を含むからである。

以上が、マッカルーンの提唱しているスペクタクル理論の一部である。ここでは、(1)解釈の対象(スペクタクルにおいては観られる見せ物やイベント)としての行動テキストや文化テキストが、単なるコンテキストへの配慮だけではなく、メタ・テキストまで視野に入れること、さらに、(2)各メタ・テキストは多層的であるということ、その上、(3)フレームのメタ・メッセージは認識の枠組みであるだけでなく、ふさわしい行動の枠組みとしても機能するということ(マッカルーン, 1988, p.418)の3点を確認することができた。

次は、以上のように概観してきたテキスト論、コンテキストへの配慮、メタ・テキストへの視座という方法論的態度を総合して、スポーツ映像を一つの行動テキスト、あるいは文化テキストとして解釈する際的方法的枠組みを整理しておくことにする。

2.7 本章のまとめ：本研究における多層的準拠枠：テキスト、コンテキスト、メタ・テキスト

さて、以上のようなテキスト論、コンテキストおよびメタ・テキストへの配慮の必要性和有効性に関して検討を踏まえた結論として、スポーツ映像の文化解釈学の学問的方法として、次のような定式化が可能である。「スポーツ映像の中で、行動で描かれたプレイテキストをコンテキストに応じてメタ・テキストに配慮しながら解釈すること」。ここでいう「解釈」とは、前述した哲学的な解釈学における先入見に規定された解釈者の地平を前提とし、疎隔と帰属の弁証法的スパイラルな循環を必然とするという意味でのあくなき解釈を継続するということである。これは、単にスポーツ映像において表現された映像テキストを「生のデータ」(brute fact)としてみなすのではなく、その「ハードデータの背後にあって、行為者に意識されず、しかも真に行為を突き動かす陰の力であるソフトデータ」を解釈すること(山口節郎, 1979, p.117)、という立場に通ずる解釈の姿勢である。ここにスポーツ映像の文化解釈学の新しい可能性があるといってよい。また、テキストをコンテキストに応じて解釈することは水平軸のコミュニケーションと象徴性の解釈に通ずる。これにメタ・テキストに配慮することによって垂直軸の意味解釈が可能となり、ギアーツのいう「厚い記述」が可能となると考えるのである。さらに、この3層にわたってスポーツ映像のテキストを解釈するということは、丸山圭三郎の指摘した三つのレベルの記号的意味を探求する姿勢(丸山, 1993)にも繋がると思われる。すなわち、コミュニケーションの記号学、意味作用の記号学、および意味生成の記号学という三つの記号論的レベルのすべての意味への探求の可能性である。

ところで、上記のように定式化したとしても、解釈学的アポリアとして解釈の明証性という問題は残されたままになるであろう。その問題の解決のためには、「本質的に論争に耐え得るものを提示すること *essentially contestable*」(Geertz, 1973, p.29)というギアーツの立場に依拠して、絶えざる解釈を実行する方法しかないといえるかもしれない。しかしながら、この解釈の明証性という問題は、人文・社会科学、自然科学を問わずに生ずるアポリアであるともいえる。

ちなみに、このスポーツ文化解釈学の定式はスポーツ映像に限られた方法ではないことがすぐに見て取れることと思う。この文化解釈の方法論はスポーツ文化事象一般にも適用可能な方法的視座であることは結章において検討されることを付記しておく。

注

注 1. 丸山圭三郎(1993)は記号論の歴史を整理して次の三つのセミオロジー(記号学)の系譜を示している。(1)コミュニケーションの記号学:スタティックな静的な構造分析、つまり「構成された構造」の中の諸関係を見分け、記述する記号学であり、解読可能なコードを対象とするシグナルの記号学。(2)意味作用の記号学:初期の R.バルトたちの試みたもので、いわばシンボル解釈の記号学。(3)意味生成の記号学:クリステヴァが代表する記号論。ル・セミオティック(*le sémiotique*)とル・サンボリック(*le symbolique*)のあいだの往復運動(p.252)。映画の記号論やテキスト解釈論でもこの三つのすべての意味が解釈される必要があると考える。

注 2. G.ベイトソン Gregory Bateson (1904-1980)は生物学者として著名な William Bateson の3男として生まれた。ケンブリッジ大学で生物学を専攻したが、大学院では文化人類学に転じ、ニューギニアで M.ミードに出会って結婚し、2人で文化人類学的に重要な研究成果をあげている。分裂生成(シスモジェネシス)を中心概念とした『ナベン』がその代表的著作である。その後、米国でサイバネティックス学会を主宰したのち、精神病理学者として有名になった「ダブル・バインド理論」を発表している(1965)。その後はイルカのコミュニケーションに従事したり、社会運動家としても活躍している。

このようにベイトソンの専門領域は特定しがたいが、コミュニケーションを水平軸としその中に論理階型を垂直軸として、一貫して生命現象を捉え直したと言われている。これらの研究は、『精神の生態学 上・下』(Bateson, G., 1972; ベイトソン, 1986, 1987)および『精神と自然』(ベイトソン, 1982)の2冊に集大成されている。この中には、哲学的認識論も数多く含まれており、前書に「遊びと空想の理論」が収録されている。この遊戯論は「遊びの論理階型」として有名であるが、その原題“A Theory of play and fantasy: A report on theoretical aspect of the project for study of the role of the paradoxes of abstraction in communication”が示すように、コミュニケーションにおける抽象レベルに係わる論理的、認識論的問題である。

注 3. ラッセルのパラドックスとは「自分自身をメンバーとしないクラスの全てからなるクラスは、自分自身をメンバーとし、かつメンバーとしない」というもの。エピメニデスのパラドックスとは、「クレタ島人であるエピメニデスが『クレタ島人はみな嘘つきである』と言った」というもの。ちなみに、ラッセルの論理階型 *logical type* とは、クラス(集合)はそれ自体のメンバーよりも高度なレベルの階型に属しており、クラスとメンバーとは同列には論じられないというもの。これによって、パラドックスを回避することができる(ベイトソン, 1984, pp.222-223)。

注 4. フロイト。一次過程とは無意識に固有のもので快楽原則に支配される。夢の中では人は自分が夢をみているのに気づかないように。二次過程とは意識、前意識に固有の精神活動であり、現実原則に支配される。空想と非空想との区別、遊びと非遊びとの区別を可能にする意識である(ベイトソン, 1984, p.223)。

注 5. マッカーレンはオーソドックス・タイプの多層的ジャンルによるフレーム・ワークの内、最も外側に位置したスペクタクルのフレームを点線で示している。それはクーベルタンや IOC が見せ物

となることに反対していた歴史に従ったとされる(マッカルーン, 1988, p.418)。

文献 References

青木保(1984a)象徴的コミュニケーションの二つの型—儀礼論の一面。青木保(編)現代の人類学：象徴人類学。現代のエスプリ別冊，至文堂，pp.141-152。

青木保(1984b)儀礼の象徴性。岩波書店：東京，pp.1-78。

Bateson, G. (1972) Steps to ecology of mind. Ballantine Books: New York.

Bateson, G. (1978) Play and paradigm. In Salter, M.A. (Ed.) Play: Anthropological perspectives. Leisure Press: New York, pp.7-16.

ベイトソン(佐藤良明訳)(1982)精神と自然。思索社：東京。〈Bateson, G. (1979) Mind and nature: A necessary unity. John Brockman.〉

ベイトソン(佐伯泰樹訳)(1984)遊びとファンタジーの理論。現代思想 12-5:208-223。〈Bateson, G. (1972) A theory of play and fantasy. In Bateson, Steps to an ecology of mind. Ballantine Books: New York.〉

ベイトソン(佐伯泰樹・佐藤良明・高橋和久訳)(1986, 1987)精神の生態学 上・下。思索社：東京。〈Bateson, G. (1972) Steps to ecology of mind. Harper & Row; New York.〉

バラージュ(佐々木基一訳)(1970)映画の理論。學藝書林：東京，p.24。〈Balazs, Bela (1949) Der Film: Wesen und Werden einer neuen Kunst. Globus-Verlag; Wien〉

Cheska, A.T. (1982) The player in cross-cultural perspective: Anthropology of play. Annual Conference Proceedings of National Association for Physical Education in Higher Education 3:56-66.

バルト(沢崎浩平訳)(1984)第三の意味。みすず書房：東京。〈Barthes, Roland (1982) L'OBVIE ET L'OBTUS. Édition du seuil: Paris.〉

Csikszentmihalyi, M. (1981) Some paradoxes in the definition of play. In Cheska, A.T. (Ed.) Play as context. Leisure Press: New York, pp.14-26.

Denzin, N. (1982) The paradoxes of play. In Loy, J. (Ed.) The paradoxes of play. Leisure Press: New York, pp.13-24.

デュボア他(伊藤晃他編訳)(1980)ラルース言語学用語事典。大修館書店：東京。〈Dubois, J. et al. (1973) Dictionnaire de Linguistique. Librairie Larousse.〉

Duncan, M.C. (1983) The symbolic dimensions of spectator sport. Quest 35-1:29-36.

Duncan, M.C. (1986) A hermeneutic of spectator sport: The 1976 and 1984 Olympic Games. Quest 38-1:50-77.

Edmonds, A.O. (1983) The second Louis Schmelting fight: Sport, symbol, and culture. In Harris, J.C. and Park, R. J. (Eds.) Play, games and sport in cultural contexts. Human Kinetics Publishers, Inc.: Champaign, Illinois, pp.165-173.

ガダマー(池上哲司・山本幾生訳)(1977)真理と方法。O. ベゲラー編(瀬島 豊他訳)解釈学の根本問題(第6刷)。晃洋書房：京都，pp.171-227(1984年版，第1刷1977)。〈Gadamer, Hans-Georg (1960) Wahrheit und Methode. Tübingen, S.256-269, S.275-295.〉

Geertz, C. (1973) The interpretation of cultures. Basic Books, Inc. Publishers.: New York, pp.3-30, 91-92, 412-53.

- ギアーツ(富山太佳夫訳)(1977). 文化のシステムとしての芸術. 思想 640:78-100. <Geertz, C. (1976) Art as a cultural system. *Modern Language Notes* 91-6:1473-99.>
- ギアーツ(吉田禎吾他訳)(1987)文化の解釈学Ⅰ,Ⅱ. 岩波書店:東京. <Geertz, C.(1973) The interpretation of cultures. Basic Books, Inc. Publishers: New York>.
- ギアーツ(森泉弘次訳)(1996)文化の読み方/書き方. 岩波書店:東京. <Geertz, C.(1988) *Work and Lives: The anthropologist as author*. Stanford University Press: Stanford, California.>
- Geertz, C.(1988) *Work and Lives: The anthropologist as author*. Stanford University Press: Stanford, California.
- Goffman, E.(1974) *Frame analysis*. Harvard University Press: Cambridge, Massachuset .
- Guilmette A.M. & Duthie, J.H.(1981) Play: A multiparadoxical phenomenon. In Cheska, A.T. (Ed.) *Play as context*. Leisure Press: New York, pp.36-42.
- Handerman, D.(1977) Play and ritual: Complementary frames of meta-communication. In Chapman, A.J. and Foot, H.C. (Eds.) *It's a funny thing, humour*. Pergamon Press: London, pp.185-192.
- Harper, W.(1983) Hermeneutics, Ricoeur, and play: Annual Conference Proceedings of National Association for Physical Education in Higher Education. 4:101-105.
- Harris, J.C.(1981a) Hermeneutics, interpretive cultural research, and the study of sports. *Quest*, 33-1:72-86.
- Harris, J.C.(1981b) Hermeneutics and sport research understanding cultural interpretations," In Greendorfer, S.L. and Yiannakis, A. (Eds.) *Sociology of sport: Diverse perspective*. Leisure Press: New York, pp.15-22.
- Harris, J.C.(1983) Broadening horizons: Interpretive cultural research, hermeneutics, and scholarly inquiry in physical education. *Quest* 35-2:82-96.
- Harris, J.C. and Park, R.J. (Eds.) (1983) *Introduction to the sociological study of play, games, and sports*. In *Play, games and sport in cultural contexts*. Human Kinetics Publishers, Inc.: Champaign, Illinois, pp.1-36.
- 池上嘉彦・山中桂一・唐須教光(1983)文化記号論への招待. 有斐閣:東京.
- 池上嘉彦(1992)詩学と文化記号論(講談社学術文庫版). 講談社:東京. (1983年筑摩書房から同名で刊行)
- 岩本憲児・波多野哲朗(編)(1982)映画理論集成: Theory of film: An anthology. フィルムアート社:東京, pp.182-359.
- ヤコブソン(池上嘉彦・山中桂一訳)(1984)言語とメタ言語. 勁草書房:東京. <Jakobson, Roman (1980) *Framework of Language*. Michigan Studies in the Humanities>
- 木田 元・丸山圭三郎・栗原 彬・野家啓一(編)(1989)コンサイス 20世紀思想事典. 三省堂:東京, p.597.
- 小林康夫(1984)情念のダブル・バインドーあるいは『アンドロマック』. 現代思想 12-5: 178-1874.
- 小泉潤二(1984)解釈人類学. 綾部恒雄(編)文化人類学 15の理論. 中央公論社:東京, pp.243-262.
- クリステヴァ(谷口 勇訳)(1985)テクストとしての小説. 国文社:東京, p.18. <Kristeva, Julia (1970) *Le Texte du Roman*. Mouton Publishers: The Hague.>
- 久米博(1979)解釈学の課題と展開—テキスト理論を基軸として. 思想 659:1-20.
- MacAloon, J.J.(1984) Olympic games and the theory of spectacle in modern society. In MacAloon, J.J. (Ed.) *Rite, drama, festival, spectacle: Rehearsals toward a theory of cultural performance*, ISHI: Philadelphia,

pp.241-280.

マッカルーン(光延明洋訳)(1988)近代社会におけるオリンピックとスペクタクル理論. マッカルーン, J.J.(編)世界を映す鏡: シャリバリ・カーニバル・オリンピック. 平凡社: 東京, pp.387-442. <MacAloon, J.J.(1984) Olympic games and the theory of spectacle in modern society. In MacAloon, J.J.(Ed.) Rite, drama, festival, spectacle: Rehearsals toward a theory of cultural performance, ISHI: Philadelphia, pp.241-280.>

MacCannell, D. and MacCannell, J. F.(1982) The time of the sign: A semiotic interpretation of modern culture. Indiana University Press: Bloomington.

丸山圭三郎(1993)文化記号学の可能性(増補完全版). 夏目書房: 東京. p.252.(本書は1983年に日本放送出版協会から刊行されたものに丸山氏の追悼祈念として刊行されたものである。)

舛本直文(1984)運動の記号論. 体育原理専門分科会(編)体育原理第1巻 運動の概念. 不昧堂出版, pp.51-61.

舛本直文(1985a)「コート空間」の記号性. 体育・スポーツ哲学研究 67: 23-36.

舛本直文(1985b)若者文化におけるスポーツ—文化記号論的アプローチ. 東京都立大学体育学研究 10:41-51.

松本俊夫(1991)映像の探求: 制度・越境・記号生成. 三一書房: 東京.

Meier, K.V.(1986) Play and paradigmatic integration. In Blanchard, K.(Ed.) The many faces of play, Human Kinetics Publishers, Inc.: Champaign, Illinois, pp.268-288.

メッツ(浅沼圭司監訳)(1987)映画記号学の諸問題. 書肆風の薔薇: 東京. <Metz, Christian(1972) Essais sur la signification au cinéma, tome II. Klincksieck: Paris>

宮坂敬造(1984)アーヴィン・ゴッフマン: 『枠組分析』. 青木保(編)象徴人類学. 至文堂: 東京, pp.272-277.

モナコ(岩本憲児、内山一樹、杉山昭夫、宮本高晴訳)(1983)映画の教科書: どのように映画を読むか. 株式会社フィルムアート社: 東京, pp.123-190. <Monaco, James(1977) How to read a film: The art, technology, language, history, and theory of film and media. Oxford University Press, Inc.: New York>

Monaco, James(1977) How to read a film: The art, technology, language, history, and theory of film and media (revised edition). Oxford University Press, Inc.: New York, pp.119-191.

Onions, C.T.(Revised and Ed.)(1973) The shorter Oxford English Dictionary (Third Edition). Clarendon Press: Oxford. p.2273.

Park, R.J.(1986) Hermeneutics, semiotics, and the 19th-century quest for a corporeal self. Quest 38-1:33-49.

ロトマン(大石雅彦訳)(1987)映画の記号論. 平凡社: 東京. <Лотман, Юрий(1977) МЕСТО КИНОИСКУССТВА В МЕХАНИЗМЕ КУЛЬТУРЫ. Тартуский государственный университет>

スコールズ(富山太佳夫訳)(1985)記号論の楽しみ: 文学・映画・女. 岩波書店: 東京. <Scholes, Robert(1982) Semiotics and interpretation. Yale University: New York.>

Schwartzman, H.B.(1982) Play and metaphor. In Loy, J.(Ed.) The paradoxes of play. Leisure Press: New York, pp.25-33.

新村 出(編)(1991)広辞苑. 岩波書店: 東京, p.647.

篠田浩一郎(1989)ロラン・バルト. 岩波書店: 東京, pp.344-353.

杉本厚夫(1983)シンボルとしてのスポーツ意味空間(II) — スポーツにおけるメタファー. 広

島大学総合科学部紀要 VI 保健体育学研究 1:1-14.

杉本厚夫(1984)シンボルとしてのスポーツ意味空間(I) — 文化記号論的アプローチ. 広島体育学研究 10: 21-32.

Sutton-Smith, B. & Kelly-Byrne, D. (1984) The masks of play. in Sutton-Smith, B. & Kelly-Byrne, D. (Eds.) The masks of play. Leisure Press: New York, pp.183-199.

田山力哉(1987)映画小事典. ダヴィッド社: 東京, p.92.

トンプソン(1986)プロレスのフレーム分析. 栗原 彬他(編)身体の政治技術. 新評論: 東京, pp.185-211.24)

Wachter, F.De (1985) The symbolism of the healthy body: A philosophical analysis of the sportive imagery of health. *Journal of the Philosophy of Sport*. 11:56-62.

渡邊二郎(1988)構造と解釈. 日本放送出版協会: 東京, p.218.

山口節郎(1979)解釈学と社会学—『解釈的パラダイム』批判. 思想 695:100-123.

981116(解釈学図)

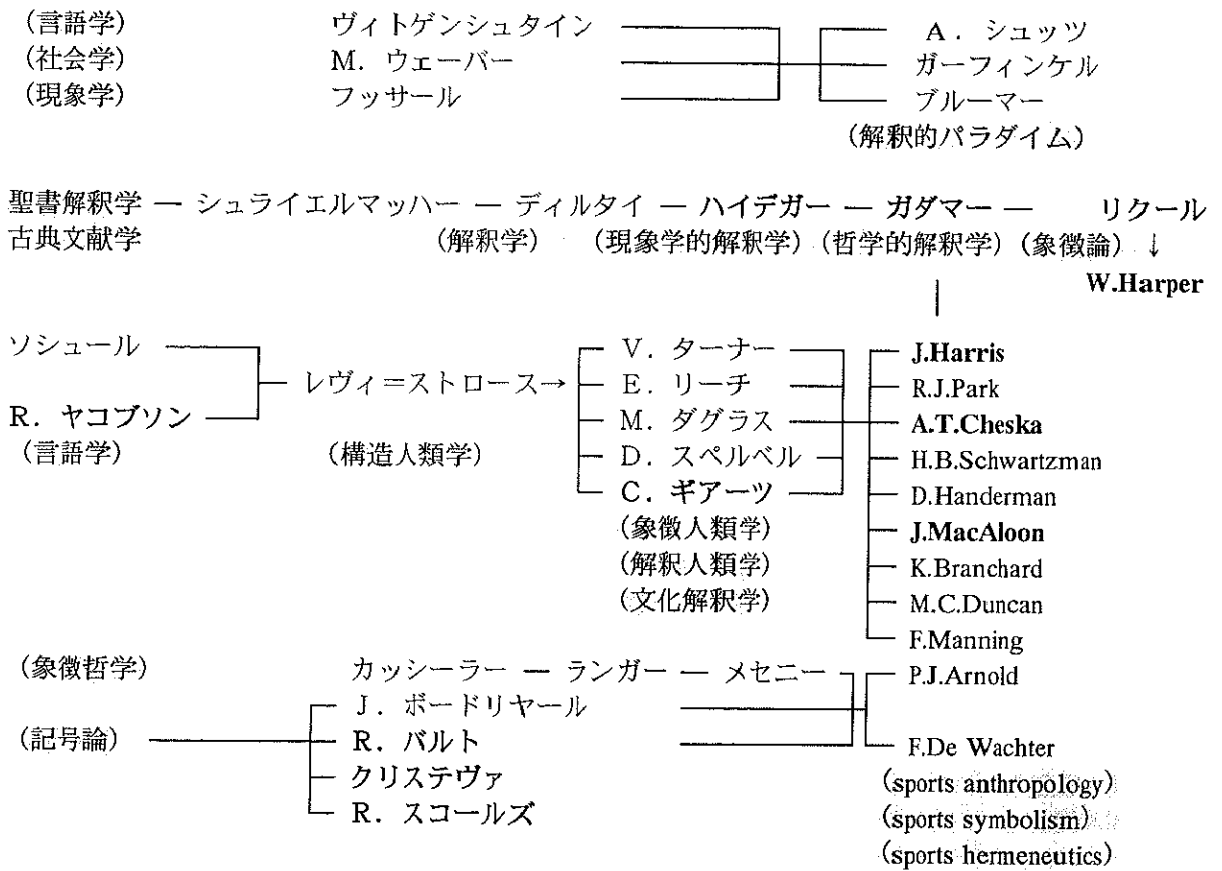


図 2-1. スポーツの解釈学の系譜 (哲学的・社会的・人類学的・言語学的・スポーツ学的展開)
(太字は今回の方法論的検討で言及したもの)

981116(解釈学モデル)

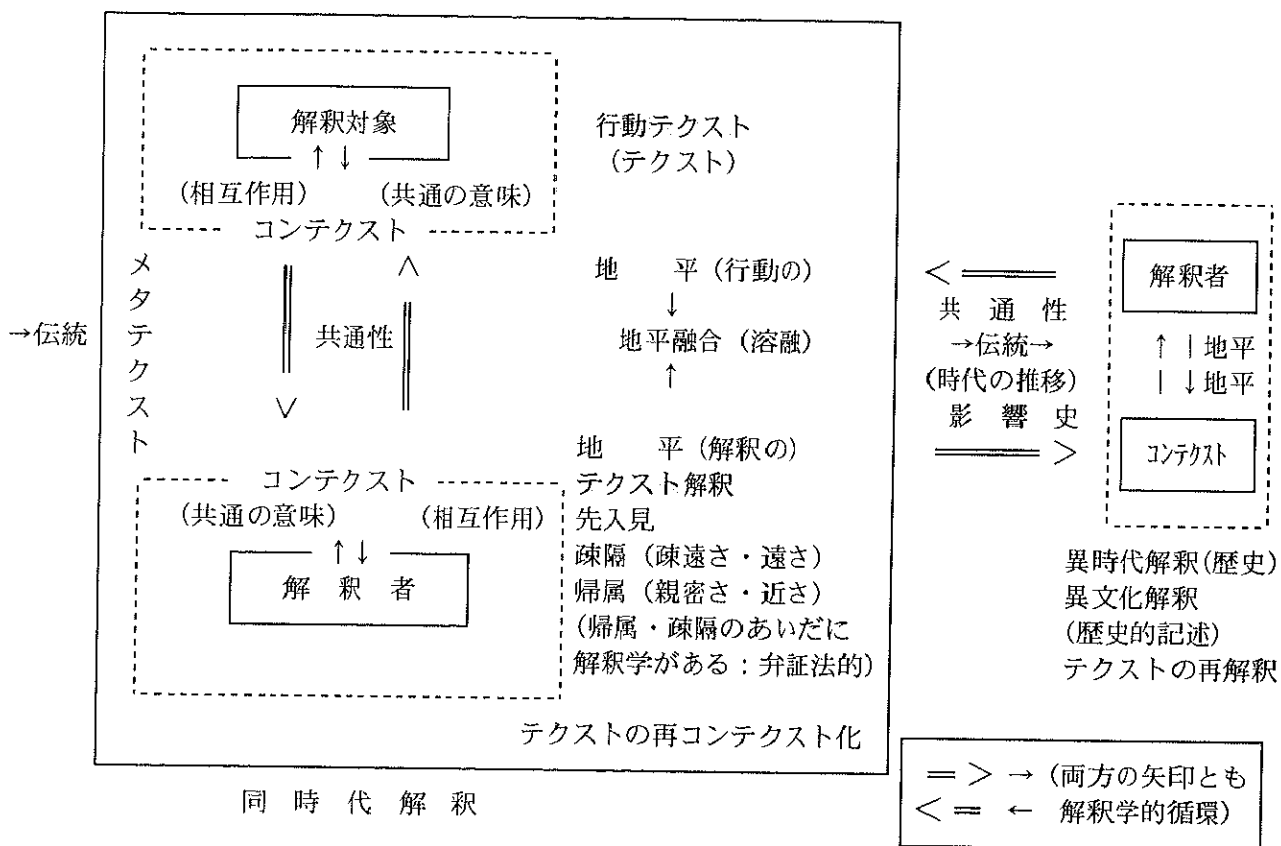


図 2-2. 解釈学的マトリックス (ガダマーの解釈学: 舛本作図)