

# 判定テクノロジーの思想とファン

柏 原 全 孝

## Philosophical Underpinnings of Negative Attitudes Towards Decision-Aid Technologies in Soccer Fans

KASHIHARA Masataka

**Abstract** : There has been a gradual increase in sociological research on how decision-aid technology, like the line calling system or instant replay, affects sports. Surveys of soccer fans show that highly-identified or enthusiastic fans tend to have more negative feelings toward decision-aid technology than low-identified fans. In order to examine the question of why passionate fans react so negatively, this paper considers philosophical insights about sports and games. It argues that decision-aid technology is a new feature added to make soccer a more expensive good, and not to make judgments fairer.

**Key Words** : sport, decision-aid technology, fan

**要旨** : 判定テクノロジーがスポーツに与える変化について、社会学的なリサーチが徐々に増えている。サッカーファンを対象にした調査ではしばしば熱心なファンほど判定テクノロジーに対して否定的であるという結果が得られている。本稿は、なぜ熱心なサッカーファンはそのような反応を示すのかという問いを考察するため、スポーツやゲームに関する哲学的知見を参照する。そして、判定テクノロジーはサッカーをより高価な財として取引するために追加された新機能であって、公正な判定をすることが真の目的ではないと結論する。

**キーワード** : スポーツ, 判定テクノロジー, ファン

### 1. はじめに

多くのスポーツ競技に様々な形で審判の判定を補助するテクノロジー（以下、判定テクノロジー）が利用されるようになって久しい。誤審防止のために導入されてきた判定テクノロジーだが、導入の是非から効果の測定、また、運用方法についての研究など、スポーツ科学に関連する幅広い分野で研究が蓄積されている。本稿は、判定テクノロジーを支持する理論的立場の研究言説を取り上げ、そのスポーツ観や思想的背景について検討を加える。その際に本稿が目指すのは、それらが前提とするファンの位置づけである。なお本稿で扱う研究論文の多くはサッカーを対象としており、本稿も競技名を明記する場合を除きサッカーを念頭に書かれている。

### 2. 判定テクノロジーの批判的研究

20世紀が終わりに近づく頃から、様々な競技が判定テクノロジーを採用するようになり、21世紀には多様な競技で判定テクノロジーが活用される場面を見るようになった。判定テクノロジーの採用目的は、何よりも誤審の防止である。誤審がスポーツにとって悪であるという信念は、判定テクノロジーの採用の根拠として機能してき

た。1990年代から2000年代にかけて、誤審防止を目的に様々な競技や競技団体に判定テクノロジーの採用が進められ、その流れは2010年代にも続いた。

これに合わせるように、研究者の間で判定テクノロジーについて様々な研究がなされてきた。そのなかに判定テクノロジーの広がりに対して警鐘を鳴らす研究がいくつか現れた。なかでも議論を先導したのが H. Collins (2010) である。Collins は、主にテニスのライン判定システムを取り上げて、スポーツの判定において求められるべきは判定の正確さ以上にその判定にそなわる正義であるという観点から、「偽りの透明性」によって誤差を不可視化する判定テクノロジーを偽りの正義を作り出すものとして批判した。テクノロジーは誰にとっても明らかなヒューマンエラーだけ修正するために用いられよう（RINOWN 原則）のであって人間に見えないものまで判定テクノロジーに介入させるべきではないというのが Collins の結論である。R. Royce (2012) は Collins の結論を支えるいくつかの論点に批判を加えつつも、「判定において人間の意思決定を代替するものはない」(Royce 2012: 63) として、テニスのようにテクノロジーが審判の補助以上に使用されることを批判した。

Collins が指摘したように、判定テクノロジーはしばしば過剰に頼りにされる。それはそのテクノロジー自体が人々に自らを真実の装置として見せ、取り違えさせるからである（柏原 2018）。こうした過剰な期待の要因は誤審の影響が過大視されていることにありと主張したのが T. Nlandu (2012) である。Nlandu は、複雑なゲームであるサッカーにおいて勝敗の決定因を一つの場面に求めるとはできないと論じ、勝敗を決定するような力はないとし、誤審を過大視する態度に批判を加えた。

以上のような批判的な研究者の議論とは別に、判定テクノロジー不採用の姿勢を強調していたのが国際サッカー連盟（FIFA）である。2010年にFIFAは会長コラムという形で8つの理由をあげて不採用を宣言していた。導入や維持にかかるコストといった経済的理由、サッカーの試合の流れという競技特有の特徴、それに、判定についての議論をファンが楽しんでいることなどが8つの理由に含まれていた。直後にFIFAは姿勢を転じることになるが、それはこれらの理由とは無関係に、2010年ワールドカップで2つの誤審が大きくクローズアップされてしまったからである。

### 3. テクノロジー支持の理論的言説

続いて、テクノロジーを支持する研究（以下、支持論）を見ていく<sup>1</sup>。判定テクノロジーを支持する議論は、しばしば判定テクノロジー批判論や不採用論への反論という形でなされてきた。前節でFIFAが判定テクノロジー不採用の8つの理由を示したことに触れたが、E. Ryall (2012) はそれらの根拠の不十分さを論じて、判定テクノロジーを支持した。支持論の主張は、Ryall のように判定テクノロジー批判論に反論する形でなされることが多い。その反論のポイントは大きく分けると、誤審に対する寛容さへの反論と、判定テクノロジー批判への反論に分かれる。詳しく見ていく。

誤審は良くない。これは議論以前に誰もが共有する素朴な理解である。良くない理由もシンプルでそれは誤審によって得るべきではない側が不当に利得（勝利や得点など）を得るから、すなわち結果のアンフェアが生じるからだ。ここまでは広く共有されている。しかし、誤審に寛容な議論は結果のアンフェアを小さく評価する。たとえば、誤審が意図的なものではない限り、誤審によって得をする機会はどちらの側にも公平にありうるのだから、その点でアンフェアではないというわけだ。誤審寛容論は、結果のアンフェアを機会のフェアネスで切り返す。そこで、支持論はこの機会のフェアネス論に反論する。サッカーではPKによる得点があった場合、審判の心理的なバイアスによって、もう一方のチームがPKを得る確率が通常より高まる傾向がある（Schwarz 2011）。この場合、2つ目のPKを意図的な誤審ではないと言えるだろうか（Bordner 2015: 106-108）。心理的なバイアスがどこまで意識に関与するかについては議論の余地があるが、少なくとも意図的な誤審とそうでない誤審の区別は誤審寛容論が想像するよりも曖昧なのだ。

さらに誤審は支持論によって道徳的問題とも見なされる。そもそもフェアネスが道徳的な言葉であるが、支持

1 本稿の検討対象に実証的な研究は含まれず、理論的な研究のみが対象となる。理論的な研究では当然ながら論拠が詳述されているからであり、その論拠部分に本稿は注目するからである。

論が重視する問題は八百長である。なぜなら、意図的でない誤審と意図的な誤審を区別できない以上、もっとも意図的な誤審である八百長を排除できなくなるからだ (Bordner 2015 : 108-109, Svantesson 2014 : 570)。誤審に対する不寛容が同時に、八百長に対する不寛容という道徳的態度を含むというのが支持論の立場である。そこから、判定テクノロジー自体が道徳的な装置だという見解も生まれる。ビデオアシスタントレフェリー (VAR) の採用により、「ファールやイエローカードの回数が減少」(Carol et al. 2019 : 6) したことをサッカー道徳の向上と見るなら、VAR の導入は「サッカーにおけるもっとも重要で道徳的な変化として扱われるべき」であり、「スポーツにおいて可能な限り正しい行為を表現する」(Tamir et al. 2021 : 6) のものと考えられるべきだということになる。

続いて、判定テクノロジー批判への反論も見てみよう。判定テクノロジーに寄せられる批判は、大きく言うと、精度、コスト、試合の邪魔の3つある。精度は Collins (2010) や柏原 (2021) が指摘したように技術に還元できない側面を含んでいるし、コストは経済的側面から論じられるべき問題でもある。しかし、これらへの反論は立場の差異がはっきりしすぎてすれ違い気味になっている。支持論の立場から見れば判定テクノロジーが「無謬の装置」(柏原 2021 : 234) を偽装したり、「偽りの透明性」(Collins 2010 : 137) を帯びていることより、誤審の悪のほうが重大であるし、また、コストは技術進歩が解決すると期待される。そこで、3つ目のポイントである試合の邪魔に注目してみよう。ここには深い論点が隠されている。

判定テクノロジーは、しばしばサッカー試合の流れを阻害すると批判される。実際、流れの邪魔にならないよう GLT は即座に主審に結果を知らせる形で運用されているし、判定の見直しに時間を要する VAR も FIFA はじめ採用する国内リーグは運用の工夫を強いられている。それだけこの批判は根強い。これに対しては、VAR にかかる時間が想像より長くないと報告もあるが (Spitz et al. 2020 : 5)、問題は時間の長さではなく流れが止まることであり、この報告はそれに答えていない。それよりも重要な反論は Bordner による、この不満は試合の事実という重要性和と比べると取るに足らないというものである (Bordner 2015 : 112)。流れに関わる不満は、おもに試合の当事者ではない観客からのものにすぎない。「見る者たちの楽しみなど、それが減ろうが増えようが、判定補助テクノロジーの採用を考えるにあたって大した重みを与えられるべきではない」(Bordner 2015 : 113)。観客の存在は試合空間の外部でしかない以上、試合の勝敗を問題にする際に考慮されるべきではないということだ。

さて、本稿は、ここから判定テクノロジーをめぐる議論に新たな視点を付け加えることを試みる。それは Bordner が切って捨てた「見る者たちの楽しみ」の視点である。これは、かつて FIFA がテクノロジー不採用の8つの理由に含めていたものでもある。支持論者の一人である Ryall は8つの理由のうちでも「軽い理由」に過ぎないとし、こんなものは「監督、選手、オーナー、投資家などのステークホルダーが負担するコスト」と比べるべくもないと強く批判した (Ryall 2012 : 443-444)。本稿は、その論点をもう一度拾い上げる。なぜなら、支持論を支える思想に迫る鍵がこの論点だからである。

#### 4. パルチザン、ピュアリスト、判定テクノロジー

サッカーファンと判定テクノロジーに関する社会学的な調査が徐々に増えている。そのなかで本稿が注目したのは、M. Winand et al. (2016) によるゴールラインテクノロジー (GLT) に対するサッカーファンの満足度調査である。これに注目する理由はこの研究がファンの階層を考慮したことにある。すなわち、チーム応援への熱心さでファンたちを3段階に分類した上で満足度の差異を調査したのである。熱心さはスタジアムに通う頻度が基準となった。すると、あまりスタジアムに行かない (lowly identified) ファンに対し、時々スタジアムを訪れるほどの (moderate identified) ファンと高い頻度でスタジアムに行く熱心な (highly identified) ファンの GLT に対する満足度が低いことが明らかになった。とりわけ熱心なファンたちはスタジアムで GLT の映像を見ることに不満を感じているばかりか、さらなる判定テクノロジーの採用にも消極的だった。ただし、こうしたファンたちが GLT の正確性に疑問を持っているわけではない。大半が GLT は正確だと考えている。しかし、ファンたちは微妙なゴールが生まれたときに生じる独特の雰囲気と、その後でゴールについてあれこれ言う楽しみが GLT によって奪われたと感じている (Winand et al. 2016 : 12)。

GLT に対する熱心なファンからの芳しくない評価は、その後に採用された VAR にも見られる。上の研究の第一著者である Winand は別の研究者とおこなった調査で GLT 同様の結果を得ている (Winand et al. 2021)。また、

南アフリカのサッカーファンを対象にしたVARに関するインタビュー調査によると、ファンたちがVARに対するネガティブな経験として、試合から興奮や楽しみが奪われていると感じていることが報告されている(van den Berg & Surujlal 2020)<sup>2</sup>。その他に、ツイッター上の発信を調査した研究では、VARのインシデント発生後、それが自分のサポートするチームにとって不利な結果となった場合、ネガティブな感情表現が平均して20分間持続し、それはそうでないときの感情表現より長いと分析されている(Koblinger & Knopp 2020)。

VARの運用方法がまだ十分ではないことによって、ファンたちの感情や経験にマイナスの影響があった可能性は割り引いておくべきだろう。とはいえ、そもそもファンたちも判定テクノロジーを利用することでより正しい判定が得られる(判定の精度が上昇する)ことは理解しており、そのことに疑義を感じているわけではない。それにもかかわらず、熱心なファンほど判定テクノロジーに対して否定的かつ消極的なのである。

ここで参照したいのはN. Dixonが論文「スポーツチームをサポートすることの倫理」(Dixon 2001)で示したファンの2類型である<sup>3</sup>。Dixonは、主にサッカーファンを念頭において、固定的にチームを熱心に応援するファン(Dixonは敵味方をはっきりさせた党派的な応援スタイルからパルチザンと呼ぶ)と、サッカーという競技自体を楽しみ、特定のチームを応援し続けることのないファン(競技を純粋に楽しむのでピュアリストと呼ばれている)とを区別し、比較している<sup>4</sup>。パルチザンは熱心なサポーターたちであり、その関心の中心はチームの勝利である。ピュアリストはどちらが強いかに関心を持ち、サッカー的な強さが正しく決まることに注目し、不正や誤審を嫌う。チームに対する忠誠心がパルチザンの特徴であり、パルチザンはチームの状態に関わらず応援する。他方、競技そのものを楽しもうとするピュアリストはより優れたプレイを見せるチームに惹きつけられる。Dixonの研究上の関心はファンたるものの倫理にあり、その関心から、Dixonはパルチザンの忠誠心を評価する一方、移り気に応援チームを変えるピュアリストを批判する(Dixon 2001: 153)。

Dixonに言わせれば、地元チームへの愛着からそのチームの熱心なファンになり、パルチザンになるのが定番なのに、ピュアリストは地元チームの試合を見つづも、その勝利を気につけない。そのせいで「親しい地元の人たちの結束を形成するという完全に自然で健康的な性向を示すことができない」(Dixon 2001: 154)。ピュアリストは病的だと言わなければならない批判だ。他方で、パルチザンの負の側面も指摘される。パルチザンはチームに肩入れするあまり、対戦相手やそのファンたちに過剰に攻撃的になることがあり、それが暴力的になるとフーリガンになる。Dixonによれば、道徳的にもっとも望ましいファンというのは、チームを一筋に応援しつづも暴力に向かわない「穏健なパルチザン」である。

さて、この2つのファンの類型をWinandら(2016)の調査結果に重ねると、パルチザンが判定テクノロジーに消極的な態度を示し、ピュアリストが積極的な態度を示すということになる。パルチザンにとって、チームの勝利こそがもっとも重要である以上、ゴールと見えなのにGLTやVARに得点が認められなかったら、それが「正確な判定」であろうとも不愉快だ。他方、競技そのものを楽しむピュアリストは誤審によるゴールが生まれなくて良かったと受け止める。

定義上、パルチザンは主にスタジアムで試合を見る人たちである。ゴール裏を中心に場所を占め、さまざまなチャントを繰り出しチームを応援する。そのうえ、パルチザンたちは、アウェイの試合にも行く。そのため、スタジアムはだいたいパルチザンたちによって占められる。

一方、ピュアリストはスタジアムに行くことを条件としない。ピュアリストもちろんスタジアムにいらるだろうが、その存在はパルチザンたちにかき消されている。スタジアムの雰囲気はパルチザンたちが作り出したものだ。もしスタジアムがピュアリストで埋め尽くされたならばその雰囲気は「スポーツ科学会議に似たものになるだろう」とここでもDixonは皮肉たっぷりで(Dixon 2016: 246)。ピュアリストたちにとって理想の観戦環境はテレビの前である。プレイをより近くで見ることができ、しかもリプレイなどの工夫を凝らした映像にさらに詳

2 この研究では、過去4ヶ月間にわたって週に1度以上リーグ戦をテレビかスタジアムで見て、VARに関する基礎的な運用方法を知っているファンを対象にしているが、チームのサポーターとしての熱心さは不明である。

3 サッカーファンについての経験的な社会学的研究の一定の蓄積があるなかで、経験的な裏付けの少ないDixonをここで取り上げるのには理由がある。「ピュアリスト」という表現の妙と、後で触れるDixon自身の別の論文のためである。

4 本稿は、分析のために「パルチザン」と「ピュアリスト」を一種の理念型として用いる。したがって、現実にはパルチザンそのもの、ピュアリストそのものが存在することを前提にしているのではない。また特定のチームを応援し続けるパルチザン的な人々が他国のリーグ戦を見る場合やワールドカップを見る場合にピュアリスト的になることも理解している。

しい情報を足して見せてくれるからだ。ゆえに、ピュアリストたちはスタジアムにもテレビ画面のようなものを求める。いまやどこのスタジアムでも珍しくなくなった大画面がピュアリストには必要なのだ。

GLTのようなライン判定システムも、VARのようなビデオ判定（インスタントリプレイ）システムも、その出自はテレビである。ライン判定システムのホークアイはクリケットのテレビ中継から始まり、ビデオ判定は1969年にNHKの放送映像を採用した大相撲に始まる。テレビはリプレイを通して視聴者に審判よりも優位な視覚的立場を与えてきた。それによって誤審を暴いてきたのである。試合が不公正な結果になることを望まないピュアリストはテレビのリプレイを通じて誤審に対する批判的態度を積極的に身につけた人々でもある。

興味深いことに、ピュアリストに対して批判的なDixonは、別の論文で「能力と献身だけが勝利の決定要素であるような究極的に民主的な場としてスポーツを考えたい」（Dixon 1999: 23）として、勝敗に選手以外の人物の影響が及んだり、不用意な偶然が入り込むことに対して批判的な考えの持ち主でもある。彼はそういうことが起きた試合を「失敗した試合」と呼ぶ。たとえば、ファンの応援は選手の「能力と献身」以外のものである。ホームのファン＝パルチザンによって埋め尽くされたスタジアムで、審判が心理的な圧力からホームチームに有利な判定をすれば、たとえファンたちがすべて「穏健なパルチザン」であったとしてもDixonはそれを「失敗した試合」と見なす。こうしてみると、本人がピュアリストをどれだけ批判しようとも、Dixonのスポーツに対する思想はどう見てもピュアリストのそれである。

ファンは一つのチームを熱心に応援するべきものだしつつ、他方で、熱心な応援によって結果が歪められるようなことがあってはならないというDixonのこの分裂をどのように受け止めるべきだろうか。

## 5. ピュアリスト的スポーツ観の虚構性

「能力と献身だけが勝利の決定要素」であるべきだと主張するピュアリストDixonの隣にもうひとりのピュアリストを並べよう。それは「見る者たちの楽しみなど、それが減ろうが増えようが、…重みを与えられるべきではない」と断じるBordnerである。彼は言う、「私は、スポーツは本質的には娯楽ではないのだと言いたい。スポーツはまず何よりも競技なのであり、スポーツが競技であるということ、フェアな競技であるということが娯楽的な価値よりも優先するのである」（Bordner 2015: 113）。この思想からすれば、理想の競技環境とは、判定テクノロジーで武装した審判だけが見守る、競技者以外の誰の姿も声もない場所である。パルチザンたちが審判に心理的な圧力を加えることも、応援によって選手が奮い立つこともないその場所こそ、能力と献身だけで勝利が決まる場所であろう。しかし、これは明らかにいびつで、現実のスポーツとかけはなれすぎている。

スポーツは競技性こそが本質的で娯楽性は犠牲にしてもいいのだろうか。観客抜きでもスポーツはスポーツなのだろうか。本稿はこれに2つの点から疑義を挟みたい。一つは歴史的な点、もう一つはゲーム哲学的な点である。まずは歴史的な点から見ていきたいが、詳しく展開するだけの紙数が許されていないので、いくつかの例を示すだけに留める。

近代スポーツの母国イギリスに関して松井良明は「英国スポーツの歴史を振り返れば、スポーツにとって「広義の賭」は無視することのできない文化要素の一つであった」（松井 2007: 114）と書いている。賭けは言うまでもなく、見る者の存在が前提で、かつ娯楽性の現れである。もし拳闘（ピュジリズム）が賭けと関わっていなければ、その暴力性のために禁止弾圧されるばかりで今日の合法的なボクシングというスポーツはなかったかもしれない。またこういう例もある。19世紀イギリスのパブリックスクールで人気となったフットボールが、学校間の対抗戦を行うようになり、そこからフットボール協会（FA）の設立とFAルールの制定に至り、サッカーとなった歴史はよく知られている。なぜ対抗戦が望まれたのか。それはどちらの学校が強いかわかりたい人々がいたからだ。その人々が関心を向けていなかったら対抗戦が盛り上がることはなかっただろうし、その先にFAの結成もなかっただろう。

逆の例もある。すなわち、誰も見たがらないものがスポーツの地位を失う例である。たとえば、キツネ狩りである。近代スポーツの黎明期から行われてきたが、見たがる人々の減少によってスポーツから非合法の行為に変化した。このように。歴史を振り返ると、見る人々がいてスポーツが続くという例や、見る人の減少によって競技が衰退した例はいくらでも見つけることができる。

もう一つ、ゲームの哲学の点からも述べておこう。東浩紀は L. Wittgenstein の言語ゲームの議論を S. Kripke に依拠しながら、「プレイヤーしかいないのであれば、(中略) いつゲームそのものが終わってもおかしくない」とゲームの本質的不安定性を指摘した上で、もしゲームが終わることなく持続しているならばそこに第三者が介在しているとして、「ゲームは観客なしには持続しない」と主張する(東浩紀 2020)。たしかに、『哲学探究』の「規則に従うこと、…チェスの対局をすること、これらは慣習(慣用、制度)である」(Wittgenstein 1945=2020: 172) という一節は、ルールに従ってゲームをすることが集合的な行為=慣習であること、つまり、「観客」を巻き込んだ営みであると読めるだろう。ゲームは当該の競技者だけによってなされうるものではなく、それを見る者が必要なのだ。もちろん、スポーツもゲームの一種であり、ゆえに「観客」抜きではありえない。

さらに、J. P. Carse のゲーム論も見ておこう。Carse は、勝つことを目的にする有限のゲームと、プレイの持続を目的とする無限のゲームという分類を示す(Carse 1986: 1)。無限のゲームは続くが、有限のゲームは勝者が決まると終わる。しかし、両者は排他的ではない。「無限のゲームの内部で有限のゲームをプレイできる」し、「無限のゲームのプレイヤーは有限のゲームの勝ち負けを、持続するプレイにおけるただの瞬間と見なす」(Carse 1986: 7)。無限のゲームの特徴はゲームのルールが「誰かがゲームに勝ってしまわないために、そしてできるだけ多くの人がプレイできるように書き換えられる」(Carse 1986: 9) ことにある。このような無限のゲームという考え方は空想的なものに思われるかもしれないが、じつはあらゆるスポーツが無限のゲームである。どの競技もずっとルールを書き換えてきた。たとえば、われわれは 1863 年の FA ルールを最初のサッカーのルールと思っているが、そのルールでプレイされていた競技はわれわれの知るサッカーとはかなり異なっていた。プレイはラインの外でも続けられたし、フィールドプレイヤーが手を使ってボールをキャッチすることさえできた。ルールを書き換え続けながら、ずっとその競技がサッカーだったのはなぜか。それは、その競技をサッカーとして見る観客がいたからであり、そのような観客のなかから新たにプレイヤーが生まれ続けてきたからである。このような「慣習」がスポーツを支えている。

以上、ごく簡潔にしか展開できていないが、それでも、Dixon や Bordner のように娯楽性を軽視し、観客の存在を排除したスポーツを競技の理想として想定することの疑わしさは明らかだろう。娯楽性を排除した純粋な競技としてのスポーツなどというのは現実性のない虚構にすぎない。

## 6. 結び：資本主義化の一帰結としての判定テクノロジー

パルチザンたちも判定テクノロジーが判定精度を上昇させることは理解している。それでも判定テクノロジーに対して消極的なのはなぜか。それは、判定テクノロジーが決着をつけてしまうからである。つまり、有限ゲームにしてしまうからである。ファンたちはあれは本当にゴールだったのか、本当にファールだったのか、などと議論するのが好きだ。その通りである。しかし、それはただ議論を楽しんでいるのではない。それは、試合が本当に終わったのかという問いかけであり、試合はまだ終わってないという宣言でもある。つまり、ファンたちはスポーツが無限のゲームとして営まれることを欲している。当然だ。そうでなければファンたちはファンで居続けることができなくなるのだから。今日の勝利で終わるわけにはいかない。来週も試合があり、来年もシーズンがある。ファンはそれを見続ける。スポーツは無限のゲームなのだから。

このファンたちの対極に有限のゲーム化を進める勢力がいる。それはスポーツを営利の源泉とする勢力である。放映権ビジネスに絡む勢力と言い換えてもいい。試合や大会は有限のゲームとして稀少性をもった財に転換され、超高額で売買される。ほとんど投機的と呼ぶべき高値である。たしかに、すべての試合は他のどの試合とも同じではなく、一つ一つが固有の価値を持つ。そこにスポーツの有限のゲームとしての一面がある。しかし、それは「無限ゲームの内部」で営まれる有限のゲームであったはずなのだ。ところが、財としての売買を通じて、スポーツは無限のゲームから遠ざけられていく。有限のゲームとしての試合は議論の余地なく終わるべきである。そうでなければ高額で売買できない。判定テクノロジーなら試合を一度きりの試合として終わらせてくれる。

パルチザンたちが判定テクノロジーへの消極的な姿勢を示すのはこのためである。Ryall の FIFA 批判を思い出してみよう。そこでは「監督、選手、オーナー、投資家などのステークホルダーが負担するコスト」に比べればファンの楽しみとの比較など粗雑な分析だと書かれていた。このステークホルダーがかの勢力である。だとすれ

ば、粗雑な分析などとは言えない。むしろ、粗雑なのは、スポーツに不可欠であるファンを軽視するピュアリスト的思考であり、また、そうしたファンの楽しみをステークホルダーたちのコストなどという損得勘定などと比べる思考の方である。

面白いのは判定テクノロジーについて哲学的に議論する Ryall がこの場面で突如資本主義的な言葉遣いをする事だ。似た例は他にもある。本稿で何度か引用した Svantessen も「なぜわれわれは隣人間の少額の争いでは事実に基づいた判断をしようとするのに、何百万もの価値のあるサッカーではそうしようとししないのか」(Svantessen 2014: 572) などと言い出す。どう考えれば、チームや選手を高額で買ったことが判定テクノロジーを採用する正当な理由になるのだろう。この飛躍した論理に判定テクノロジーと資本主義のつながりが見て取れる。

本稿の考察は、スポーツを侵食する資本主義のロジックが判定テクノロジーを通じてピュアリスト的スポーツ観と結合していることを明らかにした。ピュアリストの反娯楽的スポーツ観は、誤審を悪として判定テクノロジーに居場所を与えようとする。だが、判定テクノロジーに真に期待されているのは誤審をなくすことではない。それは、試合に決着をつけて有限のゲーム化するという機能を追加すること、すなわち、試合をさらなる希少な財へと転化し、いっそうの利益の源泉につなげることである。

## 引用文献

- 東浩紀, 2020, 「観光客の哲学の余白に 第 19 回」, ゲンロン  $\beta$ 45, ゲンロン.
- Berg, v.d.L., & Surujlal, J., 2020, 'Video Assistant Referee: Spectator and Fan Perceptions and Experiences', *International Journal of Social Sciences and Humanities Studies*, 12(2), 449-465.
- Bordner, S. S., 2015, 'Call 'Em as they are: What's Wrong with Blown Calls and What to do about them', *Journal of the Philosophy of Sport*, 42(1), 101-120.
- Carase, J. P., 1986, *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Philosophy*, Free Press.
- Collins, H., 2010, 'The Philosophy of Umpiring and the Introduction of Decision-Aid technology', *Journal of the Philosophy of Sport*, 37(2), 135-146.
- Dixon, N., 1999, 'On Winning and Athletic Superiority', *Journal of the Philosophy of Sport*, 26, 10-26.
- Dixon, N., 2001, 'The Ethics of Supporting Sports Teams', *Journal of Applied Philosophy*, 18(2), 149-158.
- Dixon, N., 2016, 'In Praise of Partisanship', *Journal of the philosophy of sport*, 43(2), 233-249.
- 柏原全孝, 2018, 「正しい判定を作りだすテクノロジー」, スポーツ社会学研究, 26(2), 9-23.
- 柏原全孝, 2021, 『スポーツが愛するテクノロジー』, 世界思想社.
- Koblinger, O., & Knopp, M., 2020, 'Video kills the sentiment—Exploring fans' reception of the video assistant referee in the English premier league using Twitter data', *PLoS ONE*, 15(12), e0242728.
- 松井良明, 2007, 『ボクシングはなぜ合法化されたのか—英国スポーツの近代史』, 平凡社.
- Nlandu, T., 2012, 'The Fallacies of the Assumptions Behind the Arguments for Goal-Line Technology in Soccer', *Sports, Ethics and Philosophy*, 6(4), 451-466.
- Royce, R., 2012, 'Refereeing and Technology—Reflections on Collins' Proposals', *Journal of the Philosophy of Sport*, 39(1), 53-64.
- Ryall, E., 2012, 'Are there any Good Arguments Against Goal-Line Technology?', *Sports, Ethics and Philosophy*, 6(4), 439-450.
- Schwarz, W., 2011, 'Compensating tendencies in penalty kick decisions of referees in professional football: evidence from the German Bundesliga 1963-2006', *Journal of Sports Sciences*, 29, 441-447.
- Spitz, J., Wagemans, J., Memmert, D., Williams, A. M., & Helsen, W. F., 2020, 'Video Assistant Referees (VAR): The Impact of Technology on Decision Making in Association Football Referees', *Journal of Sports Sciences*, DOI:10.1080/02640414.2020.1809163.
- Svantesson, D. J. B., 2014, 'Could Technology Resurrect the Dignity of the FIFA World Cup Refereeing?', *Computer Law and Security Review*, 30, 569-573.
- Tamir, I & Bar-eri, M., 2021, 'The Moral Gatekeeper: Soccer and Technology, the Case of Video Assistant Referee (VAR)', *Frontiers in Psychology*, 11: 613469.
- Winand, M., & Fergusson, C., 2016, 'More decision-aid technology in sport? An analysis of football supporters' perceptions on goal-line technology', *Soccer & Society*, DOI:10.1080/14660970.2016.1267629.
- Winand, M., Schneider, C., Merten, S., & Marlier, M., 2021, 'Sports fans and innovation: An analysis of football fans' satisfaction with video assistant refereeing through social identity and argumentative theories', *Journal of Business Research*, 136, 99-109.
- ウィトゲンシュタイン, L., 1945 = 2020, 『哲学探究』(鬼界彰夫訳), 講談社.