

書籍のその先の冒険へ  
<https://es.isis.ne.jp/>

編集 = 遊び

この独自の見方を発展させたのが有名な『遊びと人間』(一九五八 岩波書店・講談社学術文庫)である。「アゴーン」(闘いの遊び)、「アレア」(賭けの遊び)、「ミミックリー」(真似の遊び)、「イリクス」(目眩の遊び)という遊びの四分類は、カイヨワがこれらの底辺においたメタ遊戯

である。『人間と聖なるもの』(一九三九せりか書房)で、自分を破滅させることがあきらかであるようなコトやモノを「聖なるもの」としてつくりあげてしまう人間文化の奇怪な習性に着目し、これを生物の擬態や活動に照らしあわせ、そこには「遊び」としかよびようのない動向があるのではないかと見た。これはルドルフ・オットーの「聖なるもの」の発見に匹敵するものだったが、そこに「遊び」(Jeux)を見いだしたのがナナメなところだった。

カイヨワは二四歳のときにカマキリの研究をした。『神話と人間』(一九三八)という本になった。カマキリのメスが交尾中にオスを食べてしまう異常な習性を観察しながら、そこから「歯のはえた陸」や「毒をもつ処女」といった人間文化にのこる説話や神話に

対角線をのぼして、これらにひそむ類似性の考察をもって「対角線の科学」の最初の一歩を踏み出した。つづいて『人間と聖なるもの』(一九三九せりか書房)で、自分を破滅させることがあき

邦訳には「方法としての対角線の科学」というサブタイトルが付いてる。この方法は若くしてカイヨワが最も得意とした方法で、タテでもヨコでもなくナナメなのである。このナナメは事態や事物を観察している当初には見えない。ナナメはそこに想定されてきた規制のプロトコルに対して新たに発動された破線、補助線、あるいはインターフェースであって、一度かぎりのナナメではない。いくつかの対角線が交差して、そこからさらに浮上してくるナナメなのだ。

中原好文訳 思索社 一九七八 講談社学術文庫 二〇一三  
 Roger Callois: Obliques 1975

斜線

ロジエ・カイヨワ  
 編集力B①II 「対角線を折る」ための方法  
 世界をもっとオブリック(ななめ)に遊学して眺める

ナナメに定まらねば  
 目眩!!  
 = 目眩!!  
 (対角線をヨク)

