

折しも彼岸の中日（※1）、「国会インターネット審議中継（※2）」を利用し、衆議院もしくは参議院（※3）の音声をリアルタイムで聴きながら、本イベント企画者でもある二人の演者（※4）が囲碁（※5）を打ちます。二人ともこの対局で碁石に生まれて初めてさわる、ずぶの囲碁素人です（※6）。もちろんルールも知りません（※7）。本企画立案にあたり、囲碁のルールを事前に調べることも禁止としました。つまり二人が行うのは碁盤と碁石（※8）をにらみながらも囲碁ではありません（※9）。一方で、一般に知られる囲碁や将棋、チェス等とおそらく同様に、終局の条件を「一方が負けを認める」、「〈もう打てない〉と双方が合意する」このいずれかの場合（※10）のみといたしました。本イベント開催のために、美術展「引込線 2015」（※11）会場内 イベントルーム使用の許諾を得た、午前十時から午後十二時までの二時間で上記の終局の条件を満たさない場合、あるいは対局中に「国会の散会」があった場合は、その時点でこの日の対局は取り止めとし、対局は次回（※12）に持ち越すことといたします。また当日、国会が開かれなかった際にはこの日の対局を中止し、やはり次回に持ち越します。その場合、美術展「引込線 2015」会場内のイベントルームでは本イベントのコンセプトシート（※13）の配布のみが行なわれます。

※1：彼岸とは春分、秋分の日をそれぞれ中日とした前後三日間を合わせた七日間（春秋合わせて年に十四日間）のこと。イベントの当日は丁度、秋分の日、つまり彼岸の中日となる。この日は昼と夜がほぼ同じ長さになる。太陽が真東から上り、真西に沈むことから、仏教と古くから結びつけられて来た。ちなみに仏教伝来以前に日本に彼岸の概念があったという話は聞いたことがない。彼岸には「向こう岸」という意味もある。

※2：衆議院と参議院が提供する「国会インターネット審議中継」にて、原則としてすべての国会審議が中継されている。

※3：本年の第 189 回 通常国会は過去最長の 95 日間を延長した 245 日間（予め定められた期日まで）。美術のイベントはいつもだいたい土日や祝日に開かれる一方で、例外を除いて、通常国会は平日のみ（開会しない日も会期日数には含まれる）。「どうして土日祝日に国会が開かれないのか」という疑問に対して、これまでの私たちの調べでは、いまいちはっきりした回答を見出せなかった。2015 年 9 月 17 日（木）、参議院「我が国及び国際社会の平和安全法制に関する特別委員会」では集団的自衛権の限定的な行使容認を含む「安全保障関連法案」が与党などの賛成多数で可決。第 189 回 通常国会会期終了日は 2015 年 9 月 27 日（日）。「引込線 2015」の会期終了日は 9 月 23 日（水）。

※4：演者の二人、川久保ジョイ（Yoi Kawakubo、1979 年、スペイン、トレド出身）と水谷一（Hajime Mizutani、1976 年、神奈川県出身）が最初に出会ったのは 2011 年の東日本大震災直後の 4 月、青森のある宿泊施設。そこは青森空港の真裏に位置し、日に何度となく離発着する飛行機の轟音が響いていた。すぐ側にはかなり以前に廃校になったと思われる平屋建ての木造校舎があり、テレビはなく、携帯電話は途切れ途切れ、新聞を読む機会にも恵まれず、ただ、インターネットだけがあの地震と津波、そして原子力発電所についての言葉を当地に伝えていた。

※5：今回、数あるボードゲームの中で囲碁という選択がなされた経緯は、2015 年 6 月 13 日（土）～7 月 26 日（日）に開催された東京ワンダーサイト本郷（東京都文京区）での川久保の展覧会「二百万年の孤独」で発表された、チェス及び、チェス世界チャンピオン、ガルリ・カスパロフ（※5-1）と IBM のスーパーコンピュータ「ディープ・ブルー」の対局（1997 年、トーナメント条件下でコンピュータがチェス世界チャンピオンに勝った史上初の出来事）をモチーフにした作品に由来する。演者の二人はすでに一度、この本郷で対局（※5-2）しており、10 分間という短時間で水谷が勝利している。

※5-1：Wikipedia によれば、ガルリ・カスパロフ（Garry Kimovich Kasparov、1963 年、アゼルバイジャン共和国の首都、バクー出身）は 2005 年 3 月にチェストーナメントを引退し、現在、政治家としてロシアで民主化運動を行なっている。

※5-2：この時の対局は 7 月 25 日（土）午後 6 時過ぎ。川久保の作品では、特製のチェス盤の上で、川久保と川久保の息子がとが各地で収集した小石や隕石の欠片が駒の代わりを務め、カスパロフとディープ・ブルーの“決着の場面”を再現していた。川久保と水谷はカスパロフとディープ・ブルーの盤面をリセットし、駒（石）を交わした。

※6：チェスのルールを水谷は知らず、将棋のルールを川久保は知らなかったが、水谷は将棋の経験があり、川久保はチェスのたしなみがあった。

※7：ルールを知らないということは、日本における囲碁の慣習的なルールの不知ということである。本イベントでは囲碁のゲームのルールと、人間社会の中でコミュニケーションに用いられる人間言語におけるルールとがアナログ的な関係として扱われる。アイヴラム・ノーム・チョムスキー（Avram Noam Chomsky、1928 年、アメリカ合衆国出身）の唱える生成文法や、ルネ・デカルト（René Descartes、1596-1650 年、フランス出身）の言語と心の不可分性に基づき、人間には言語（ルールの組み一式）を身につけるためのシステムが生得的に備わっていると考えることができる。あるいは、何らかのルールのセットを作りその中に現象を組み入れることによつてのみ、人間は世界の認識を可能にするということも言えるだろう。すなわち、ルールを有機的に生成する能力が人間には備わっていて、新規の場面や環境に置かれた時、人はそこに必ず何らかの法則性やルールを見出そうとするということである。つまりその意味において、「ルールを知らないでいる」ということは生得的に不可能だと言うことができる。

※8：演者であり企画者であり、準備も担う二人が、本対局までの準備期間に囲碁のルールに可能な限り接触しないよう規則を設けた一方で、正式な囲碁のゲームを行なうために必要と思われる道具の要素は出来るだけ採用することとした。つまり 19 路盤（ろばん）と呼ばれる、タテ 19 本、ヨコ 19 本の線があり、交点が 361 点（古代中国の暦で一年の日数）となる碁盤を使用すること。碁盤のサイズはタテ 45.5cm、ヨコ 42.5cm であること。碁石は直径 22.2mm の黒 181 個、直径 21.9mm の白 180 個。出来るだけ厚みがあり、打った時の音の響きが予算内で出来るだけ良い（とされる）ものを選択すること。碁盤のタテヨコの線の数は同じであるにもか

かわらず盤面が長方形と定められているのは、対局者それぞれから見た時にこそ正方形に見えるようにするための工夫（タテヨコの長さが等しい盤面を斜め上から見た場合、ほんの少し横長に見える）とのこと。黒と白の碁石の直径の差も同様に視覚的効果が“ねらい”としてある。

※9：2015 年のヴェニス・ビエンナーレにおいてポーリス・アシュール（Boris Achour、1966 年、フランス出身）は作品「Games Whose Rules I Ignore」（2014-2015）で、これに近い実践を行っている。この作品は、様々な奇妙なオブジェやカードを用いて二人のプレイヤーがゲームを行なう様子を撮影した映像作品である。この作品においてはルールの生成や構造的な要素ではなく、二人のプレイヤーの関係性（感情的、詩的、情的またはコンセプチュアル）に重きが置かれ、一つの架空の物語が繰り広げられる。奇妙で時には不穏な空気が漂うナラティブの中、観客のみがルールを知らないゲームを観戦するという状況が設定されているのである。一方、本イベントにおいては、イベント展開の物語性ではなく、ゲームの隠喩的側面に着目し、社会との関わりや構造的な要素に焦点を当てる。また今回、ゲームのルールを知らないのはプレイヤーの水谷、川久保、記者の箕輪であり、観客がルールを知っているという可能性が発生する。

※10a：何の価値基準も前提としない場合においての「一方が負けを認める」という状態について考えてみる。何の環境設定もない社会について想像してみる。「一方が負けを認める」という時、もう一方が勝ちを自覚しているとは限らない。「〈もう打てない〉と双方が合意する」場合についても同様で、そうした同意が成立する状況があるとして、双方が同じ思いから〈もう打てない〉と結論づけているとは限らない。目が小さくほとんど視力がないために、時に神の光に盲目目として不信心者の隠喩として語られてしまう動物、モグラの男女の出会い、途方もなく長い地中の旅の果ての奇跡であると言う話を聞いたことがある。ちなみにモグラは稀に地上で死んでいることがあり、そこからバンパイアのごとく「モグラは太陽を浴びると死ぬ」という話があるが、どうやらそれは迷信らしい。

※10b：実際に本イベントの対局中に演者の内側で行なわれることは何かと想像する時、一手がどれだけ理性的であるかは疑わしい。もちろん理性的であらねばならないということはないが、情性的一手に対しての危惧はあるかも知れない。情性に関する見解、考察、実験は別の機会として、本イベントにおいて情性はほぼ間違いなく諦念であり、本イベントの主旨に背くと思われる。もちろんある情性的一手が、なにがしかの気付き、覚醒につながる可能性を考えれば、敢えて気にすることはないのかも知れないが、全ての過程は記録（※10b-1）を前提としている。つまり、いいかげんな一手はその場の誰にも「いいかげん」と気付かれなかったとしても、いいかげんではない一手と共につぶさに保存されて将来的にバレル潜在性を孕まされるわけである。これは（どのような結果が導かれるかはともかくとして）プレイヤー二人のアーティストとしての自意識の助長につながる。つまり本イベントにおける記録は宿命的に情性的一手に対しての抑止力になるわけである。実際に一手を打った本人以外の人間に、その一手が情性的であるかどうかの判断が果たして出来るのか、判断可能だとしてどのような仕方、状況があり得るのかという問題はまた別にあるが、この情性抑止構造がどこまで機能するかは、本イベントの一つの見所と言えるかも知れない。

※10b-1：当日、国会が開会し、対局が実現した場合において、演者の一手一手はその都度、盤面を俯瞰するカメラによって撮影記録される。「撮影された一枚一枚のそれぞれを“連作の一つ”として独立して展示や販売をする」、あるいは「書籍化などによって、全過程を一度に眺められる環境を作る」等、本イベントの副産物が前景化する可能性を秘めていることを、記録行為そのものが示唆する。また、俯瞰設置する記録用カメラをプロジェクターに接続し、リアルタイムの映像をイベント会場内の壁にイベント中、終始、投影する。プロジェクターを介することで、国会審議（インターネット中継）と、同時間上で展開してゆく碁盤の状況が、いわば同じ位相に位置づけられるわけである。他方、イベント全体の経過は本イベントの企画立案に対して第三者的な立場であるアーティスト・箕輪亜希子（※10b-1-1）によってビデオ撮影、記録が行なわれる。

※10b-1-1：かつて「創作」行為に違和感や抵抗感を感じると話した箕輪亜希子（Akiko Minowa、1980 年、東京都出身）は、その「創作」への消極性を自身の美術活動の動機とした。それは扱う素材、用いる方法に対して常にビギナーであり続けようとする制作態度として今も持続されているかに見える。

※11：引込線 2015 / railroad siding 2015 <http://hikikomisen.com/>
展覧会期：2015 年 8 月 29 日（土）～9 月 23 日（水・祝）10:00～17:00（会期中無休）
開催場所：旧所沢市立第 2 学校給食センター（埼玉県所沢市中富 1862-1）

※12：設定された時間内に決着がつかなかった場合、もしくは国会が開かれなかった場合の対局は次回に持ち越される。その場合における次回対局は、「今日の対局（二〇一五年九月二五日）」として、東京・東上野のアートスペース、スタジオ・アウフヘーベン（※12-1）にて、2015 年 9 月 25 日（金）に開催（※12-2）。対局スタートは、午前 9:00 以降に開かれる国会審議の中継開始時間。対局をスタートさせた国会審議が終了するか、その審議終了までの時間内で「終局の条件」（① 一方が負けを認める。② 〈もう打てない〉と双方が合意する。）を満たした時、この日のイベントは終了する。

※12-1：スタジオ・アウフヘーベン / Aufheben Tokyo（東京都台東区東上野 6-24-8 二美ビル 1F）
<https://aufhebentokyo.wordpress.com/>

※12-2：2015 年 9 月 23 日（水・祝）に美術展「引込線 2015」の会場で対局が行なわれた場合、2015 年 9 月 25 日（金）のスタジオ・アウフヘーベンでのイベントの開催はありません。

※13：このプリントのこと。

今日の一局（二〇一五年九月二三日）

企画・演者：川久保ジョイ、水谷一／ビデオ撮影：箕輪亜希子
場所：美術展「引込線 2015」会場内 イベントルーム
日時：2015 年 9 月 23 日（水・祝）10:00-12:00