HOKUGA 北海学園学術情報リポジトリ
学校法人北海学園
北海学園大学
北海商科大学

タイトル	人生はゲームなのか ： 川谷茂樹教授の著作を読む
著者	中村，敏子；NAKAMURA，Toshiko
引用	北海学園大学法学研究，54(3)：53-62
発行日	2018-12-30

Hokkai-Gakuen Organization of Knowledge Ubiquitous through Gaining Archives.

資料

人生はゲームなのか
― 川谷茂樹教授の著作を読む ―

中村敏子

本学で倫理学を担当されていた川谷茂樹教授が、二〇一八年二月に逝去された。川谷教授の研究関心は、博士論文のテーマであったカントをはじめとして、ニーチェ、デリダ、さらには道元や西田幾太郎、和辻哲郎にも及んでいるが[1]、本稿は、彼が近年主として取り組んでいた「ゲーム」という観点から人間の生を考えた論稿を紹介し、若干の論評を加えようとするものである。

人生をゲームとして考えるという川谷教授の関心は、彼が翻訳したバーナード・スーツの『キリギリスの哲学[2]』から大きな影響を受けていると思われるので、まずそれについてみた上で、川谷教授の論稿「〈人生〉がゲームであるという可能性について[3]」を検討する。それにより彼がめざしていたものを読み取ってみたい。

『キリギリスの哲学――ゲームプレイと理想の人生』（バーナード・スーツ著）

本書は、イソップ物語で有名な「蟻とキリギリス」に登場するキリギリスが、自分の生き方こそ理想的な生だと語るという内容であるが、その中核的主張は、それがゲームプレイだからというものである。キリギリスはそのために「ゲーム」

という概念を定義し、その正当性を検討していく。ご承知の通りイソップ物語の中では、蟻は夏の間せっせと働いて食糧を蓄えていたため、厳しい冬が来ても生き延びることができたのに対し、夏の間中遊び暮らしていたキリギリスは、冬になると食べ物もなく死んでしまうことになる。通常そこから勤勉さが教訓として推奨され、キリギリスの生は、反面教師の意味を持つものとされるのである。

それに対してスーツは、キリギリスの生こそ理想的な生であることを、「ゲーム」という概念を使うことで論証しようとする。そのためには、「ゲーム」という言葉の定義こそが重要となる。実際、本書のほとんどは、スーツの提出した「ゲーム」という言葉の定義と、それについての検証にあてられている。キリギリスのいう「ゲーム」の定義とは、以下のような内容である。

「ゲームをプレイすることは、ルールが認める手段だけを使って、ある特定の事態をもたらすことを追及する活動に携わることである。そこでは、ルールはより効率的な手段を禁じ、非効率な手段を推す。そして、そうしたルールが受け入れられるのは、そのルールによってそうした活動が可能になるという、それだけの理由による。」（二九頁）

これを分解すると、四つの要素として提示できる。はじめに、ゲームは、実現すべき目標が定められている必要がある。それはゲームを成立させるために設定される目標であって、「ゲームの前提的目標」といわれる。これを成就させることをめざしてゲームが行なわれる。次に、ゲームを遂行するために設定されるルールが存在すべきである。つまり、ゲームはこのルールがあることによって、ある「ゲーム」として成立しうる。それゆえこのようにゲームを構成するために必要なルールを「構成的ルール」と呼ぶ。こうして構成されたゲームにおいては、目標を達成するために効率的な手段をとることが禁止され、非効率な手段が推奨される。このような手段を「ゲーム内部的手段」と呼ぶ。これによってゲームをプレイすることが可能となるのである。そして、そのゲームをプレイするプレイヤーは、ゲームをプレイするために、こうした条件を受け入れるのである。これを「ゲーム内部的態度」と呼ぶ。

スーツは、はじめの三章においてゲームに関するこのような定義を提示した後、第四章から第一三章までを、それに対する異論に対して反駁することにあて、キリギリスの「ゲーム」についての定義が、必要かつ十分であることを主張する。

そしてその後、おそらくこの書における最も中心的な主張であると思われる、ゲームプレイという人生とユートピアとの関係について論じている。この書の副題が「ゲームプレイと理想の人生（Games, Life, and Utopia）」であることからもそれは推察できる。それでは、キリギリスの想定するユートピアとは、どのような世界なのであろうか。

キリギリスは、ゲームをプレイする理想的な人生を語る前提として、「仕事（ワーク）」と「遊び（プレイ）」を区別する。「仕事」とは、道具としての価値を持つ活動であり、「遊び」とは、携わる者にとり内在的に価値のある活動を意味する（一四二頁）。そこから描かれるユートピアは、人々が内在的な価値を見出す活動だけに携わる状態が実現された世界である。なぜそれが可能になるかといえば、人々にとって生きていくうえで必要なものがすべて満たされた状態が実現されているからである。経済的な豊かさはもちろんのこと、政治的な統治も必要ないほど社会は整い、人間としての道徳においても問題は存在しない。それだけでなく、芸術や科学、さらには愛情やセックスまで、人間にとっての必要性がすべて満たされた世界としてユートピアは描かれる。

我々の現実世界においては、人間の生に関わるさまざまなことが欠けているがゆえに、人間たちはその欠乏を埋めるためにさまざまな活動を行なう。それが「仕事」である。もし、そのようなすべての欠乏が満たされたユートピアになると、人間は必要に迫られて活動することが何もなくなってしまうだろう。これが、キリギリスが理想的な生として「ゲームプレイ」を主張する基盤となる。そのような世界で人間が何かを行なうには、自分でなすべきことを作り出す必要がある。そして、先に述べたようなゲームを自ら構成することで、人生における活動の可能性を開くのである。つまり、ここで主張されるゲームプレイとは、何もなすべきことがなくなった人間の大いなる暇つぶし（！）ともいえよう。しかしスーツがここでそうした主張をしたことの意味は、次のような点にあると思われる。

昔から我々はさまざまユートピアを描いてきた。そしてそれらは、物質的な豊かさ、完全な統治、道徳的な完成などをめざしたものであって、完全ではない人間世界を超えた完璧な社会を夢見たからであった。ここでキリギリスの述べるユートピアは、その極端な完成形であると考えられる。このように人間がなんら必要に迫られて活動しなくても生きられる世界になってこそ初めて、人間の真の能動性または主体性

が発揮されるのであって、それが自分で自律的、選択的にゲームを構成し、それをプレイするという活動なのだというのが、おそらくスーツの重要な主張だと思われる。すなわち人間が、完全に自由な自分の意志に基づく決定により、内在的な価値を見出す活動に自律的に携わることができる世界の実現である。そこにおいてこそキリギリスのような生は可能になり、意味あるものとして認められる。

すなわちユートピアにおける人間は、完全に自分で自分の行動をコントロールできる自由を持ち、それにより、自分が行ないたいと思うゲームを自由に構成して、それに携わることができるのである。すると、このようなユートピアにおいては、たとえ人間がこれまでの世界と同じような活動――例えば大工仕事やゴルフや科学的真理の追究というような――に従事していたとしても、その活動は、自分で目標やルール、そして手段を決めて行なうゲームプレイになるので、その基盤がまったく異なるのだというのである。以上がキリギリスにより語られるスーツの主張である。

西洋の歴史の解釈においては、神や王などの外部的要素により強制される人生から、人間が自分で人生を選択できる状態への移行を、人間社会の進歩として考えることが通常である。スーツのここでの主張は、人間の完全な能動性を主張する点において、こうした思想の延長線上にあると考えることができるだろう。つまりゲームプレイとは、人間の自由な能動性のみに基づき自律的に行なわれる行為なのである。これこそが、スーツがこの書で追求したことであると思われる。

「〈人生〉がゲームであるという可能性について」

この論稿は、川谷教授がスーツの議論に影響を受けながら、「人生がもし全体としてゲームであるならば、それはどのような枠組みを持つのか。そして、われわれはなぜ、自分がそのゲームをプレイしていることを知らないのか」（一頁）という点についての考察をめざしたものだとされている。その議論は、スーツの上記書およびスーツが一九六七年に発表した短い論文「人生はわれわれがプレイしているゲームなのか（Is Life A Game We Are Playing?）」[4]をふまえているので、スーツのこの論文をまず見ることにしよう。

この論文においてスーツはまず、人間の生は無意識にプレイしているゲームではないのかという形で問題を提示し、以下それを論証しようとする。まず、ゲームプレイに関する定義が示される。その内容は、上記書で述べたと同様の四つの

要素からなる。そして、ゲームをプレイする者は、それを知らずにプレイすることもできる。他の理由のためだと考えたり、それを自分が意図したとは思わなかったり、自分がそのルールを構成したとは考えなかったり、ゲームの目的をめざしていることを知らなかったりする。

これについては、ゲームだと知らずにプレイすることが可能だとしても、人生がすべてゲームで、それを知らないでプレイすることはおかしいという反論がありうる。それに対して、スーツは以下のように答える。すなわち、みな人生は本来もっと真剣で重要なものだと信じたいが、ゲームとはそのようなものではない。それゆえ知ろうとしないのだ。しかし逆に、人生が本当はゲームなのにそれを知ろうとしない、つまり人生を重要なものだと思いたいということ自体が、人生がゲームである可能性を示すというのである。そしてスーツは、人生がゲームであるという例を二つ示す。

ひとつめは、フロイトに想を得たゲームである。この例では、死がプレイヤーのめざす目標であり、これを可能にするある種の手段が禁止される。最も重要なものは、自殺の禁止である。スーツは、われわれが自殺を忌避するのは、生きたいからではなく死の方法を選びたいからであるとフロイトは示唆していると述べる。死の方法を選ぶことは、すなわち生の方法を選ぶことになる。こうして手段に制限を加えながら生きるので、それはゲームをすることなのだとスーツは述べる。なぜ我々がこうしたゲームプレイをすることを知らないかというと、死が目標であることを知りたくないか、自殺の制限が道徳的命令だと信じたいからだというのである。

二つ目の例は、快楽最大化のためのゲームである。スーツはこちらを主として扱う。このとき、自分の快楽を求めるために他のプレイヤーの快楽を減少させてはいけないという条件があり、これを受け入れ快楽を追求しようとすることは、ゲームをプレイすることだとスーツは述べる。そのことを私たちが知らないのは、他人の快楽に対する配慮を、ゲームではなく他の種類のルール――たとえば道徳的ルールや功利主義的ルール――であると考えてしまうからだ。このような規定こそが、私たちがゲームをプレイしているのだという認識を妨げているとスーツは指摘する。つまり人間は人生というゲームをしているにもかかわらず、道徳的命令を重視して生きていると思い込んでいるというのである。

ここからスーツは、どのような道徳的ルールも実はゲームルールなのだという議論を展開する。人間は、社会的共存を

成立させるために道徳的ルールを導入し、それを受け入れることによって、それぞれの活動が可能になる。これはすなわち、ルールを受け入れプレイするゲームなのだということである。この議論は、後に書かれた上記書の関心につながるように思われる。すなわち、スーツが「人生はゲームだ。そのように生きろ」というとき、その中心的なメッセージは、人間の自由と自律性そして能動性の肯定である。神や道徳という外部からの「すべき」という命令により人生を考えるのではなく、人間が、自分の能動性に基づき人生における目標を選択し、ルールを定め、そしてゲームを遂行する。それによって、人間のさまざまな自由な活動が刺激され、豊かさをもたらすだろうというのがスーツの主張であると思われるのである。スーツの前掲書は、この快楽を追求するという二つ目の例に繋がると考えられる。

しかし、川谷論文で扱われるのは、人生がゲームであるというひとつめの例、すなわちスーツ自身はあまり論じていない、フロイトに想を得た、死を目標とするゲームのみである。なぜスーツの提示した「人生がゲームであるという可能性を体系的に考察する」ことをめざす論文において、第一の例だけしか扱われなかったのかをはじめとして、上記で紹介したスーツのゲームに関する議論を基本としてみたとき、川谷論文にはスーツとは異なる論点が多くみられる。

川谷論文でも、スーツの論じたゲームが成立する四つの要素は維持される。「ゲーム前提的目的」「ゲーム構成的ルール」「ゲーム内部的目的」「ゲーム内在的な態度」である（一頁）。しかし、人生はゲームなのかを検討するために設定される前提的目的は「死」であるとされる。この目標の達成が重要だとされることで、スーツの議論とはまったく異なる方向へ議論は導かれる。なぜなら、人生が「死」の達成をめざすゲームとしてのみ語られるからである。スーツの論文では、フロイトの例は、死が目的だとしても、それは死に方を選ぶという意味で生き方の選択であると論じられる。それゆえ自殺は死に至る最も有効な手段として避けるべきだとされると論じられていた。すなわち自殺せずに生きることがゲームをプレイすることになる。しかし川谷論文では、「死」が目標として設定されることで、それを構成する「自殺の禁止」が重要な意味を持つことになる。すなわち、自殺が禁止されているため、参加者はこの人生というゲームに強制的に参加せざるをえなくなるというのである。こうした強制の契機は、スーツの議論には見られない。

そのうえ、参加者には勝利が求められる。そして勝利は他者との関係において獲得される（五頁）。しかも他者との間に道徳的規範は一切存在しないとされる（七頁）ので、その結果、プレイヤーたちの生きる世界は、文中にも書かれるように（八頁）あたかもホッブズの論じた「自然状態」のような陰鬱な世界として描かれる。そしてゲームプレイヤーは、最後は「自分自身の意志ではない外的条件によって死ぬ」（九頁）ことでゲームをやめさせられるというのである。つまり人生というゲームへの参加は、人生という「一つのゲームに無自覚的・盲目的にいつのまにか参加させられ、自らの意思に反してやめさせられるという、この根源的受動性（このうえない理不尽さ）を甘受することが、人生＝ゲームをプレイするための条件である」（九頁）とまとめられる。

以上のような短いまとめだけからも、川谷論文とスーツの論じたゲームの内容がほとんど真逆であることが理解されるであろう。スーツがキリギリスに代表させて論じようとした「人生はゲームである」という主張は、人間が外部規範から解放されて、自分で人生を構成していく自由や自律性をめざすものとして理解できる。スーツに先立って人間の活動を「遊び」という観点から分析したロジェ・カイヨワも、「遊びは自由で任意の活動であり、喜びと楽しみとの源である」と述べている。そして、「参加するように強制されれば、遊びは遊びであることをやめてしまう」とも述べるのである。[5] それゆえ、「強制」や「受動性」をその特徴とする川谷論文における人生という「ゲーム」は、スーツの論じたゲームにはまったく当てはまらないと考えられる。[6] それでは川谷論文は、一体何を考察しようとしたのであろうか。

生と死の相克という問題

川谷教授がめざしたものを理解するためのヒントは、川谷論文が、スーツがあげているゲームの例の中でフロイトに関わるものだけを扱ったという点にあると思われる。スーツは上記論文の最後部分において、人生がゲームだという発見に基づく哲学は、エピキュロスやエピクテトスの哲学と同様の慰めを人類に与えるかもしれないし、ソクラテスやフロイトに匹敵するような内省を再生させるかもしれないと述べている。[7] エピキュロスとエピクテトスは、古代世界において快楽を軸として人生を考察した哲学者であり、それに対してソクラテスとフロイトは、生と死について考察した人々である。それゆえ前者はスーツのあげた二つ目の例すなわち快楽追求

ゲームに関して、また後者は、死を目標とするひとつめのゲームと関わって述べられていると理解できる。

ソクラテスは、プラトンの著作『パイドン』の中で、自分の死を前にして弟子たちと対話し、死は魂の解放であるという見解を述べる。またフロイトは、その論文「快原理の彼岸」において、生物として人間が死へ向かう動き（「死の欲動」）を持つ存在だとしても、同時にそれに拮抗するものとして生をつなぐための「生の欲動」も持つと論じた[8]。スーツが彼らをあげたのは、死へと向かう存在である人間の生における死について、プラトンは肯定的に、フロイトは中立的に論じたからであろう。スーツは、人生がゲームであると考えることは、死を、生を中断する最も恐ろしいものだと恐れるのではなく、一つの大前提であると考えることを可能にすると述べる。それにより、自分の生をさまざまに生きることができるようになるというのが、ゲームという概念を哲学に導入することで、スーツがめざしたことだと理解できるのである。

川谷教授がフロイトに関わる例のみを扱うことでめざしたのは、人生が論文の前半に書かれたようなつらいゲームであると解説することではなく、人間が抱える根源的な問題、すなわち死にゆく存在としての人間の生をどのように考えるかという点にあったと思われる。それが川谷論文一〇頁以降に書かれる「ゲームの形而上学」という問題であろう。これを検討するために川谷教授は、「人生＝ゲームの二重性」と「キーネーシスとエネルゲイア」という視点を提示している。

まず「人生＝ゲームの二重性」についてである。ここでいわれる「二重性」とは、論文前半で示されたかなりつらい人生において、ゲームをプレイしている自分と、それを全体として認識している自分というように、人生におけるプレイは、「二重性」を持っているという議論だと思われる。そうすると、つらい川谷型人生ゲームにおける「競争」や他人との間の「勝利」という、スーツには存在しなかった契機は、重要ではないものとされる。川谷教授が考察しようとしたのは、他人と同様死に向かってゲームをする自分をふまえた上で、死に向かう人生を認識し、それを理解しよう（哲学しよう）とする試みだったといえるだろう。

「キーネーシスとエネルゲイア」という視点は、これからの課題として示されているだけであるが、ここでも川谷型ゲームにおいては重要なものとして前面に出ていた目標としての「死」と自殺の禁止が、ゲームの前提条件という役割へと変化している。そもそもゲームという概念をスーツが導入したの

は、自由や自律性を人生において達成するにはどうしたらよいのかという関心からだったとしたら、死すべき存在であることは、すべての人間に共通の前提条件でしかありえないだろう。すべての人間はそうした条件の上で、人生というゲームをプレイするのである。それが「エネルゲイア」という概念を導入することの意味となるだろう。

こうして川谷教授の、死に向かう存在としての人間の生についての形而上学的研究は、歩みを始めたところであった。本稿のはじめに紹介したような彼の研究関心は、一貫してここに向かうものであったといえるだろう。彼が研究のもう一つの大きな柱としていたスポーツ倫理学も、この文脈の中に位置付けることが可能だと思われる。

フロイトの「死の欲動」を解説した小林敏明は、その書の中で、フロイトは、「死の欲動」が部分的に外界に対して出てくると破壊活動すなわち暴力になるという仮説を述べていたことを紹介している。その上でフロイトは、暴力を「そらす」つまり制御するために文化が動員されるべきだと考えていたという。そして小林は、こうした暴力を制御し昇華するためにスポーツがあるとし、「洗練された暴力」のひとつとしてボクシングをあげているのである。[9] 川谷教授が、スポーツ、特にボクシングを対象として倫理学を講じたのは、こうした議論に関連したものなのであろう。[10]「死の欲動」の表出である暴力と、それを制御するための人間の倫理、その接点にあるのがボクシングなのである。

川谷教授がこれらの関心を統合し、大きな仕事としてまとめられるはずだったであろう円熟期を前に亡くなったことは、大変残念だとしかいいようがない。ご冥福をお祈りするばかりである。

注

（1）『北海学園大学学園論集』に所収の各論文参照。そのほかに重要な論稿としては、スポーツ倫理学に関する『スポーツ倫理学講義』（ナカニシヤ出版、二〇〇五年）などがある。

（2）川谷茂樹・山田貴裕訳『キリギリスの哲学 ― ゲームプレイと理想の人生』（ナカニシヤ出版、二〇一五年）

（3）川谷茂樹「〈人生〉がゲームであるという可能性について」『北海学園大学学園論集』一五一号（二〇一二年）

（4）Bernard Suits, 'Is Life A Game We Are Playing?' in *Ethics* Vol. 77, No. 3 (The University of Chicago Press, 1967). 川谷教授の論稿では、この論文の発表が一九六六年とされているが、一九六七年の誤り。

（5）ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』（岩波書店、一九七〇年）

七頁。スーツがカイヨワについて言及するのは、『キリギリスの哲学』の中の一箇所だけである（一二〇頁原注i）。スーツは、カイヨワの「遊び」の四分類すなわち「競争」「偶然」「模倣」「めまい」を前提として、自分のめざしたのは、そのような下位の分類をまとめるような基本的区別であると述べているが、カイヨワは、上の四分類に先立つ「遊び」の定義のところで、上のように述べているのである。

（6）評者は、川谷論文において「神」の概念がゲームの作者・主宰者として導入されていることに、特に違和感を覚える。もし神が人生というゲームの主宰者なのであれば、人間は神の意図したように生きていることになり、西洋キリスト教世界の中世における人生観と同じになってしまうからである。西洋世界の歴史の歩みは、この神からいかに人間が自律するのかというプロセスとして考えられてきた。スーツの「ゲーム」概念もその流れの中にあると考えられる。その理想状態が、人間が人生というゲームをすべて自分で構成するという、キリギリスの描いたユートピアである。

（7）Suits, 'Is Life A Game We Are Playing?', p. 213.

（8）フロイト「快原理の彼岸」『フロイト全集17』（岩波書店、二〇〇六年）。これに関する解説書としては、小林敏明『フロイト講義〈死の欲動〉を読む』（せりか書房、二〇一二年）がわかりやすい。

（9）小林、同書、二四五頁。

（10）ボクシングに関しては、川谷論文の注17（19頁）でも触れられているが、ほかに、川谷茂樹「ボクシング、自由、そしてスポーツ」『生命・環境・科学技術倫理研究』Ⅶ―1（千葉大学、二〇〇二年）、川谷茂樹『スポーツ倫理学講義』（ナカニシヤ出版、二〇〇五年）特に「第4講義　スポーツと暴力」参照。