

タイトル	人生 がゲームであるという可能性について
著者	川谷，茂樹；KAWATANI，Shigeki
引用	北海学園大学学園論集(151)：(1)-(23)
発行日	2012-03-25

〈人生〉がゲームであるという可能性について

川 谷 茂 樹

人々はそのことを意識しない。だが、それを行うのである。

——マルクス『資本論』

はじめに

バーナード・スーツ (Bernard Suits [1925-2007]) という (日本ではもちろん、欧米でも) あまり知られていないカナダの哲学者が¹、一九六六年に発表した短い論文で²、人生がゲームであるという可能性を論じ、いわば可能的人生ゲームの「サンプル」を複数列挙している。だが彼は (そしておそらく彼以外の誰も) その後、この可能性をさらに踏み込んで体系的に考察することはなかった。それから十二年後に公刊されたスーツの名著はこの可能性に関する重要な示唆を含むが、そこで中心的に検討されているのは「ゲームをプレイする人生こそが生きるに値する、よき人生である」という主張である。この主張と「人生はゲームである」というテーゼは相互に独立している。ゲームをプレイする人生それ自体はゲームではないという可能性があるからだ。本稿の主題は、かつていったん提示されは

したが、ほとんど手つかずのまま放置され忘れ去られている後者のテーゼである。すなわち、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もつか。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⁴。

一 〈ゲーム〉とは何か

まず、ゲームとは何か。これについて、スーツは次のような規定を与えている⁵。ちなみにこの定義は、スポーツ哲学の文脈においてはしばしば言及される定義である。(一) ある一定の事態 (ゲーム前提的目的) の実現をプレイヤーはめざす。(二) だが、そのための最も効率的な手段は禁じられている (ゲーム構成的ルール)。(三) 勝利 (ゲーム内部的目的) とは、構成的ルールに従って、つまり非効率的な手段によって前提的目的を達成すること。(四) プレイヤーが構成的ルールに従うのは、ただそのゲームをプレイするため、それだけ (ゲーム内在的な態度)⁶。

ゴルフというゲームを例にとり、その前提的目的をカップ (穴)

にボールを入れることであるとする。しかし、たとえば手で直接ボールを持つてその目的を達成すること（最も効率的な手段）はルールによって禁止されている。したがってゴルフをプレイするとは、その構成的ルールに従って、つまり相対的に非効率な（目的の達成をより困難にする）手段によって前提的目的を達成することである。そしてゴルフがゴルフのルールに従うのは、ただゴルフをするため、それだけである⁷。

こうした特徴をもつゲームに対立するのは、技術的活動（technical activities）あるいは手段的活動（instrumental activities）と呼ばれる活動である。そこでは目的を達成するために最も効率的で合理的な手段が選ばれる。ゲームがゲームたるゆえんは、そのような手段をルールによって禁止するという点にある。なぜ禁止するのかというと、ただ単に、その禁止によって可能になるゲームを成立させるためである。⁸「ゲーム」とは、任意の目的を達成するにあたってその障害をわざわざ人為的に設定してそれを克服するという活動である。なお、以上のスツツによるゲームの規定については、特に「スツツ」や「プレイ」という概念との関連をめぐって、すでにさまざまな議論がなされているが、今回はそれに立ち入って論ずることはせず、考察の出発点として前提する。ちなみにスツツ自身はほぼ四十年にわたって、一貫して自身のゲーム規定を堅持している。

二 「人生」はどのようなゲームでありうるか——一つの可能性とその基本構造

（二）前提的目的と構成的ルール

右のゲーム規定を「人生」¹⁰に適用するとどうなるだろうか。人生の前提的目的を「死」とする¹¹。この場合、前提的目的を達成するために最も合理的な手段は「自殺」である。人生がゲームであるならば、その手段を禁止する構成的ルールが存在するはずである。つまり、人生ゲームの構成的ルールは「自殺の禁止」である。目的を達成するために最も効率的な手段を禁ずるというスツツのゲーム規定を採用すると、これだけで、すでに人生は（決して技術的活動ではなく）ゲームである。なぜ自殺してはならないか。それがこのゲームのルールだからである。「人生Ⅱゲーム」（これ以後は「死を前提的目的とする、人生というゲーム」をこのように表記する）の最小限の規定は、「自殺せずに死ぬ」ことである。言うまでもなく、これはほとんど空虚なゲームである。言い換えると、ゲーム内部的目的すなわち勝利（ないし成功）¹²の内実が不明であり、どうすれば勝った（負けた）ことになるのかわからないので、人生Ⅱゲームのプレイヤーは何を目指してどうプレイすればよいのかわからない。しかも、最も手っ取り早い手段（自殺）が禁止されているとはいえず、前提的目的（死）を最終的に達成できないプレイヤー、つまり死なないプレイヤーは（おそらく）いない。

中心的な困難は、「目的」という概念にある。つまり、「死」はわれわれが達成できたりできなかったりするようなものではない、そ

のようなものが果たしてわれわれの前提的目的たりうるのか。この問題に関連してスーツは、われわれは自分が追求している目的を何らかの理由で知らないことがありうるという解答を与えている。¹³これは目的概念の心理主義的解釈に基づいている。つまり、われわれ自身がその真相を知っているかどうかはともかく、依然としてわれわれが、(意識的にせよ無意識的にせよ) 心理的にその達成を追求しているものが目的だと考えられている。そうすると争点は、われわれがほんとうに〈死〉を目的として心理的に追求しているのかどうかという主観的な事実問題に帰着する。だとするとこれはおそらく決着不可能である。したがってこの心理主義的アプローチは生産的だとは思えない。スーツ自身がこの意味での、つまり死を前提的目的とする人生Ⅱゲームの一つの「サンプル」として提示するにとどまり、それ以上展開させなかった理由の一つは、この点に存すると考えられる。

だが、目的概念の非心理主義的な解釈も可能だろう。つまり目的を限らないし客観的目的と捉えるならば、われわれが主観的にそれを求めているかどうかに関わりなく、死を人生の目的Ⅱ〈終り end〉とみなしうる。このように考えると、人生Ⅱゲームの成否を主観的で心理的な事実問題に還元する必要がなくなる。¹⁴死をこの意味で前提的目的とする人生Ⅱゲームの勝敗の規準になりうるのは、前提的目的を達成できたかどうかではなく、どのようにして(how)その目的を達成するか、つまり死に方以外にはありえない。¹⁵しかし自殺は禁止されているので、勝敗を決定しうるのはむしろ生き方であろう。この観点からは、へよき生とは何かへどう生きるべきかというソ

クラテスの問いは、へこのゲームに勝つためにはどのようにプレイすべきかへと変換しうる。¹⁶人生Ⅱゲームの勝敗については後述する。その前に人生Ⅱゲームの参加資格を考察しよう。

(二) 参加資格と参加

このゲームに参加できる条件・資格(qualification)とは何だろうか。人生Ⅱゲームのプレイヤーでありうるのはどんな存在者か。それは、自分がいつか必ず死ぬこと(自らの前提的目的)を知っているが、それがいつなのかは知らない存在者である。¹⁷不死の存在者やただ生きているだけで自分が死ぬことを知らない存在者は、定義上自殺ができないので、参加できない。また、自分がいつ死ぬか知っている存在者も、死ぬタイミングを自分で選べない(自分のタイミングで死ねない)のだから自殺が不可能である。自殺禁止ルールがゲームのルールたりうるのは、自殺(反則)ができる存在者に対してのみである。一方で、右の参加基準を満たしていれば、誰(何)でもこのゲームをプレイすることができる。生物学的にヒト(ホモⅡサピエンス)である必要はない。

では、この参加基準を満たすためにどのような能力が必要とされるか。なぜ事実上ヒトだけが、このゲームをプレイしているように見えるのか。決定的なのはおそらく〈言語〉である。われわれは言語の習得とともに、「否定」という操作によって現実とは異なる可能性の空間を開くことができるようになったと同時に、自分を他人と同列に置くことができる視点を獲得した。自分の〈死〉は根源的に経験不可能、したがって認識不可能であるにもかかわらず、他人の

死から自分の死を類推しうようになった。¹⁸ だからこそ、われわれは同じゲームをプレイできるようになった。¹⁹ だとすると、子供に言語を習得させることは、自分が死ぬという「事実」を認識させることによってこのゲームの参加資格を与えることである。これはゲームプレイヤーの再生産システムである。²⁰ 〈言語〉を習得することによつてはじめて、われわれはただ死ぬだけにとどまらず、〈自殺〉することができるようになる。人生Ⅱゲームの参加資格を得た者だけが、自殺するかどうか(「生きるか死ぬか」という選択肢(自由)をもっている。

われわれはプレイヤー以前の者、可能的プレイヤーとしてこの世に誕生し、先行するプレイヤーから〈言語〉を習得することによつて自らの前提的目的Ⅱ〈死〉を認識し、そのことによつて人生Ⅱゲームの参加資格を得る。では、構成的ルール(自殺禁止)はどのようにして知られるのか。それは少なくとも最初の段階においては、言語によつて明示的に与えられることはない。人生Ⅱゲームのルールブックも存在しない。先行するプレイヤーは自分たちが人生Ⅱゲームをプレイしている、人生がゲームだとは考えていないからである。ということは、われわれは人生Ⅱゲームを形づくる最も基本的なルールを、ルールブックや直接的指示によつてではなく、先行するプレイヤーのプレイそのもの(自殺せずに生きている)から、いわばその背中を見て学びとるほかはない。そして実に驚くべきことに、ほとんどの場合その習得に成功するのである。

仮に参加資格を得た者、つまり自分が死ぬことを知った者に対して、同時に自殺禁止ルールが与えられなかったら、どうなるだろう

か。おそらく直ちに自殺するだろう。このルールなしで〈言語〉すなわち〈死〉の認識のみを単独で誰かに与えることは、その者に死そのものを与えることになるだろう。しかもいったん参加資格を得てしまった者にとっては、「人生Ⅱゲームをプレイせずに、ただ生きる」という選択肢は存在しない。人生Ⅱゲームをプレイする(自殺せずに死ぬ)か、それとも参加しない(自殺する)かの二者択一である。したがって人生Ⅱゲームの参加資格を得た者は、実際にはほぼ自動的にプレイヤーにならざるをえない。人生Ⅱゲームはこのように、参加資格の獲得がそのまま参加に直結するという特質をもつ。〈言語〉と〈ゲーム〉すなわち構成的ルールはわれわれに同時に、セットで与えられるのである。

いずれにせよ、自分一人だけの力で、自発的に、自らの選択によつて人生Ⅱゲームのプレイヤーになれる者は誰もいない。先行するプレイヤーから〈言語〉を学ぶことによつてはじめて、われわれはこのゲームの参加資格を手に入れる。しかしそれは自ら望んだことではなく(そもそも「望み」ようがない)、気づいた(物心ついた)ときにはいつのまにか参加させられてしまっている。人生Ⅱゲームへの参加は無自覚的であり盲目的であり受動的である(ヒュームの黙約²¹)。いわゆる「理性」や「人格(Person)」とは、人生Ⅱゲームの参加資格に等しい。²² この参加資格のない者(たとえば幼児や「狂人」²³)はわれわれと同じゲームのプレイヤーではありえない。²⁴ そして〈発狂〉とは一度は獲得したこの資格を喪失することであり、人生Ⅱゲームから離脱する一つのやり方(失格)である。

われわれはこのゲームを自力で創造することはできない。人生Ⅱ

ゲームの最初のプレイヤーは、言語を習得した最初の者たちでもある。では彼らは（先行するプレイヤーなしで）いったいどうやってそれを学んだのか。このゲームを創ったのは誰か。この問いも後回しにして、構成的ルール（自殺禁止）を再考しよう。

（三）構成的ルールの二重性とゲーム内部的目的

自殺はもちろん反則だが、単なるゲーム内部的反則ではない。それはゲームそのものをやめること、自らの意志で人生Ⅱゲームから離脱することである。ということは、自殺の禁止という構成的ルールは、単なる一つのゲーム内部的ルールではなく、人生Ⅱゲームのプレイそのものを命じる（メタ）ルールであることになる。自殺禁止ルールはこうした二重性をもつ。したがってこのゲームの構成的ルール（自殺禁止）によってほんとうの意味で命じられているのは「人生Ⅱゲームをプレイせよ」、これだけである。そして「ゲームをプレイする」とは「構成的ルールの範囲内でゲーム内部的目的、すなわち勝利を追求する」ことである。それゆえ「勝利を追求せよ」、これだけがプレイヤーに対する無条件的・絶対的な（何の根拠もない）命令、すなわち「定言命法 (kategorischer Imperativ)」(カント)である。²⁵ ということは、われわれは生きているかぎりには（自殺しないかぎりには）、この定言命法に従ってゲームをプレイしている、勝利を追求しているとみなされざるをえない。ニーチェによれば、生への意志は存在しない、存在するのは「力への意志 (Wille zur Macht)」だけである。²⁶ つまり（単なる生物ではない）われわれゲームプレイヤーは、自殺しないかぎり、全員勝ちたがっている。²⁷ 何を

してもそれはすべて「自分が」勝ちたいからである（超越論的利己主義）。このゲームの論理から逃れられるプレイヤーは誰もいない。人生Ⅱゲームのプレイヤーがプレイヤーとして根源的に〈欲望〉する対象は、ゲーム内部的目的、すなわち〈勝利〉である。勝利とは他に優越することにほかならないので、それを〈卓越性 (徳)〉と呼ぶこともできよう。だがこの目的は根源的に空虚で無規定的である。〈人間〉、すなわちわれわれゲームプレイヤーの欲望に限りがないのは、どのような世界内部的〈価値Ⅱ善〉（典型的には富や権力や知や異性など）の獲得によっても〈勝利Ⅱ優越性〉の空虚さを満たしえないからである。ではなぜ、人生Ⅱゲームの内部的目的は空虚であらざるをえないのか。人生Ⅱゲームの勝敗を決めるのは先述のとおりプレイヤーの〈生き方〉であるが、さまざまな生き方の相対的優劣を判定しうる超越的観点に立つことは、少なくともわれわれゲームプレイヤーには不可能である。したがってわれわれはどのような生き方が勝者の人生なのか、明確な規程をもっていない。このように人生Ⅱゲームには勝敗に内実を与えるものが存在しないので、勝利も敗北も空虚であらざるをえない。

いわゆる〈ニヒリズム〉の根拠の一つはこの点、すなわち、人生の内部的目的が本質的に〈空虚〉、つまり中身が無いという洞察に存する。²⁸ ただし、このことは人生Ⅱゲームに内部的目的が「存在しない」という意味ではない。プレイヤーがその内部で追求すべき目的が「存在しない」ゲームは、そもそもゲームとして成立していないからである。人生Ⅱゲームの内部的目的は〈勝利Ⅱ優越性〉である。人生Ⅱゲームには内部的目的が「ない」のではなく、いかにしても

それを満たすことができないような、空虚な目的が「ある」のだ。²⁹
人生Ⅱゲームの内部的目的、すなわち勝利Ⅱ優越性は実質を伴わない単なる形式にすぎないが、だからこそあらゆる内容を包み合しうる。われわれプレイヤーは、人生Ⅱゲームをプレイしているのである以上、どんなニヒリストであつても、勝利Ⅱ優越性を欲望せざるをえない。へよき生とは結局のところ、ゲームに勝った勝者の人生のことである。

アリストテレスは、われわれが獲得しうる「最高善」を「エウダイモニア」とし、同時にそれ以上追求すべきものが存在しない「究極目的」とした。エウダイモニアとは全体として幸福なへよき人生のことであるが、本稿の文脈に引きつけると人生Ⅱゲームの勝者の人生であることになる。「われわれがエウダイモニアを望むのは常にそれ自身のゆえであつて決してそれ以外のもののゆえではなく……」。したがって「幸福になつてどうするのか」という問いは無意味であり、それは「人生Ⅱゲームに勝つてどうするのか」という問いが無意味であると同様である。われわれゲームプレイヤーはとにかく幸福になりたいⅡ勝ちたいのであつて、それ以上高次の目的は存在しない。

この〈勝利Ⅱ優越性〉とは何よりもまず、同じ人生Ⅱゲームをプレイしている他のプレイヤーとの〈競争〉における相対的な勝利Ⅱ優越性を意味する。というのは、自分の人生Ⅱゲームの優劣の比較対象となりうるのは、さしあたって他のゲームプレイヤーの人生以外には存在しないからである。³¹ 勝敗の客観的な規準が存在しないのであるかぎり、われわれは他のプレイヤーとの相対的な比較のみに

依拠して勝敗を判定せざるをえない。むろん比較の客観的な規準が存在しないのだから、この比較もまた、厳密な意味では成立しない、比較不可能なものの比較であらざるをえない。この隘路を強引に突破しようとすれば、それは元来比較の相手である他者から直接、自らの勝利の〈承認〉（ヘーゲル『精神現象学』）を獲得すること以外にありえないだろう。こうして人生Ⅱゲームは、他のプレイヤーに自らの勝利を承認させるといふ、終りなき〈闘争〉にならざるをえない。われわれゲームプレイヤーの欲望は、さまざまな個別的価値にのみ向けられているのではなく、根本的にはすべてそれを通じた他者の承認へと向けられている。この欲望が十全に満たされることは原理的になく、その意味で無限の欲望である。³² 人生Ⅱゲームのプレイヤーは「自己充足（アウタルケイア）」という境地には決して達しない。人生がゲームであるならば、人生は好むと好まざるとにかかわらず参加させられてしまう闘いであり、本質的に暴力的なものである。

われわれは何らかのゲーム外在的な目的のためではなく、ただこのゲームに勝つために（勝つてどうなるわけでもないのに）プレイしている（純粋にゲーム内在的な態度）。ということは、人生がゲームなら、〈人生〉だけは、決して（何らかの外在的な目的の実現に奉仕する）技術的活動の一環ではありえない。他のすべてのゲームは、何らかのゲーム外在的な目的を達成するための手段でありうる。つまり技術的活動にその一部として吸収されることが常に可能である。その意味では、人生Ⅱゲームだけが正真正銘のゲームである、と言える。³³ 自殺も、死という前提的目的を最も合理的に達成するための

手段を選択するという点で、技術的活動の一環である。だが、プレイヤーの意志がない者はゲームから降りるしかない。

われわれゲームプレイヤーにとって第一義的な〈自由〉とは、ゲームをいつでもやめることができる自由、つまり自殺の自由である。³⁴いつでも自由に自殺できる存在者だけが、この人生Ⅱゲームをプレイすることができ、定言命法が意味をもつのは、それに従わない自由をもつ者にとつてのみである。逆に言えば、われわれプレイヤーは全員自由に、自発的に定言命法に従つてこのゲームをプレイしている。人生Ⅱゲームへの参加は決して自発的ではないし、自覚的ではないが、いったん参加してしまえばそのプレイは自発的であらざるをえない。なぜなら、われわれはいつでもこのゲームをやめることができるのだから。³⁵人生Ⅱゲームは、参加することに選択の余地はないが、やめるのは（ルールで禁止されているとはいえ）いつでも自由という、かなり理不尽なゲームである。われわれは、人生Ⅱゲームにほぼ強制的に参加させられ、その結果としてこのゲームを自由に自発的にプレイしている。だがこのゲームから降りるとして、他のゲームをプレイできるかと言うと、それは不可能である。このゲームをやめるということは、他のどんなゲームもプレイできなくなることを意味する。その意味で〈へ人生〉というゲームは超理論的、つまり他の選択肢がありえない唯一のゲームである。それ以外のすべてのゲームはこの超理論的ゲームの内部で行われる。

ここで「ゲームをプレイする」とことと「ゲームに勝つ」ことを区別しておく必要がある。前者は「ゲーム内部的な目的すなわち勝利を追求する」ことである。自殺者は、人生Ⅱゲームを最後までプレイ

した結果敗北した者とは異なり、ゲームをプレイすること自体を放棄した者である。また自殺せずに死んだ者は、たとえ敗北したとしても人生ゲームのプレイを全うした者であるが、当然それだけではゲームに勝つたことにはならない。関連して、自殺禁止という構成的ルールについては単なる反則だけが可能であり、不正行為（cheating）はありえない。一般に「不正行為」とは単なる反則（rule-breaking）ではなく、ゲームに勝つために露見しないように反則をすることである。しかし人生ゲームの反則者すなわち自殺者はすべて、ゲームのプレイ（勝利の追求）自体を放棄した者であるため、不正行為を行う動機（勝利の獲得）そのものが存在しない。したがって人生Ⅱゲームの構成的ルールに関しては、不正行為者（cheater）は存在しえない。

（四）派生的ルール——〈道徳〉の成立

ここまで見てきたとおり、自殺禁止という構成的ルールおよびその前提条件としての言語だけがあれば、人生Ⅱゲームは成立する。では、この最もプリミティブな人生Ⅱゲームはどのような様相を呈するであろうか。まず明らかなのは、このゲームにおいては、狭い意味での、すなわち対他関係を規制する〈道徳〉規範は一切存在しないということである。つまり、他のプレイヤーを殺してはならないというルールは存在しない。一方でプレイヤーは全員、自分が他のプレイヤーに殺されうるという可能性を知っている。他殺、すなわち〈殺人〉とは他のプレイヤーのプレイそのものをやめさせることである。自分が殺されうるという可能性は、自ら進んで人生Ⅱ

ゲームをプレイしているすべてのプレイヤーにとって、根源的な恐れを呼び起こす可能性である。

だが、いずれにせよ他殺は相互に可能である。われわれは常に他のプレイヤーのプレイを無理矢理やめさせることがお互いのできる。³⁶そして自分がゲームをプレイする権利を守るためには、何をしようが自由である。ゲームをプレイする根源的「権利」をプレイヤー全員が平等にもっている。³⁷プレイヤー同士この「平等」から人生Ⅱゲームをプレイすることそれ自体をめぐる全方位的な闘争状態、すなわち「万人の万人に対する戦争」(ホップズ)が帰結する。つまり、最もプリミティブな人生Ⅱゲームは殺し合いゲームになる。だが、このゲームは極めて単調で、しかもあまり長続きしそうになり。³⁸また闘争の結果その相手を殺してしまうと、「勝利」の最も重要な契機である、他者による承認の可能性も同時に失うことになり、プレイヤーとしての欲望は満たされない。そこでプレイヤー同士がすでに所有する「言語」によって、殺し合いを禁止する新しいルールを自ら「法」として制定することになる。

「自然状態」から「社会契約」を経て「社会状態」に移行するというホップズのアイデアは、構成的ルール(自殺禁止)しか存在しない状態から派生的ルール(他殺禁止)を導出する手続きとして読み換えることができる。そうすると社会契約は、すでに同じ「言語」を使用している者たち(すでに同じ人生Ⅱゲームをプレイしている者たち)の間でなされるのでなければならない。つまり、「社会契約」に先行して、すでに予め根源的言語契約がなされているのでなければならぬ。しかしこの言語契約は「社会契約」とは異なり、対等

な者同士の水平的な契約ではありえないであろう。プレイヤー同士の対等な関係、すなわち、ゲームプレイヤーという存在者そのものが、この言語契約によってはじめて創り出されるのだから。³⁹一方派生的ルールは、ゲームプレイヤーそのものを創り出す言語契約とは異なり、すでに存在している複数のゲームプレイヤーの間の水平的な契約によって制定しうる。

他殺禁止は、プレイヤーが安心して人生Ⅱゲームをプレイできるようにするためのルール、ゲームプレイヤーが誰もいなくなるのを予防するためのルール、ゲームの反復可能性を保証するためのルールである。こうして殺し合いが派生的ルールによって禁止され、他のプレイヤーを「人格」として、つまり同じゲームのプレイヤーとして尊重すること、したがってまた平和共存がルール化されるが、依然として闘争状態Ⅱ勝負(ゲーム)は継続中である。派生的ルールは、ゲームプレイヤーの欲望をより満たしやすくするため、闘争を長続きさせるため、より面白くするために闘争のやり方(How)、プレイの仕方を制限するにすぎない。他殺禁止、より一般的には他者危害行為の禁止(ミル『自由論』は派生的ルール(条件付きの仮言命法)であって、それがなくても人生Ⅱゲームはプレイ可能である。なぜ他人(他のゲームプレイヤー)を殺してはならないのか。それはこの人生Ⅱゲームをより面白くするため、長続きさせるためである。それゆえこの人生Ⅱゲームをプレイする意志がない者、つまり定言命法(自殺禁止ルール)に従う意志がない者には、この仮言命法(他殺禁止ルール)に従う理由はない。他殺は反則だが、他殺者は依然としてプレイヤーなので罰則(ペナルティ)を科される。⁴⁰

一方自殺者はすでにプレイヤーではないので、（疑似的にしか）罰則を科すことはできない。

人生Ⅱゲームはこうして全面的な殺し合いゲームではなくなったが、すべてのプレイヤーは（たとえ殺されなかったとしても）いつか必ず、自分の意志ではない外的条件（病気や事故など）によって死ぬ、つまり自分が自由にプレイするように強いられたゲームをやめさせられる。これが人生Ⅱゲームを全うしたプレイヤーの末路である。われわれのプレイ時間は有限である。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Ⅱゲームをプレイするための条件である。自殺は、この受動性（選択の余地の無さ）に対するせめてもの反抗（最後の能動的行為）なのかもしれない。いずれにせよわれわれはいつか必ずこのゲームから離脱せざるをえないのだが、そのやめ方は反則（自殺）、強制（病気や事故や他殺など）、失格（発狂）の三つである。

ここで人生Ⅱゲームの役割分担について付言しておく。通常のゲームではプレイヤー以外にもさまざまな役割を担う者が存在する場合がある。たとえば審判やコーチ（指導者）や観客である。しかし人生Ⅱゲームにおいては、厳密な意味での役割分担は不可能である。なぜなら、われわれは自殺せずに生きているかぎり常に人生Ⅱゲームをプレイしているのであって、純然たる審判や観客やコーチにはなれないからである。われわれは常に一人のプレイヤーであり、自らも勝利を追求しているのであるかぎり、他のプレイヤーのプレ

イの「判定」や「応援」や「教育」といった役割に徹することはできない。あるいは、そうした役割に徹することもまた一つのプレイ（自分の勝利の追求）スタイルであることになる。

（五）ゲーム内ゲームの意義

ここまでの考察によれば、人生Ⅱゲームのプレイヤーに求められているのは、「自殺も他殺もせずに死ぬ」ことである。これがこのゲームの構成的・派生的ルール（いずれも積極的命令ではなく否定的命令Ⅱ禁止命令）によって要求されているすべてである。これでもまだかなり空虚で消極的な内容しかない。ゲーム内部的目的（勝利Ⅱ優越性）の内実は依然として不明である。しかし、われわれゲームプレイヤーはゲームプレイヤーとして、勝利Ⅱ優越性を追求せざるをえない。ゲームの論理から自由になれない。

そこで、人生Ⅱゲームの内部で、さまざまなゲームが編み出されることになる。言い換えると、さまざまな勝負の土俵が設定される。人間が作り出すあらゆる〈制度〉はゲーム的側面をもつ。⁴¹元来はゲームではなかった活動（生存に奉仕するための活動）がゲーム化される場合もある。権力（政治）ゲーム、マネー（経済）ゲーム、宗教ゲーム、道徳ゲーム、⁴²学問ゲーム、芸術ゲーム、スポーツゲーム、ギャンブルゲーム……。これらはすべて、人生Ⅱゲームの限定的表現（縮図）であり、その矮小化、部分的模倣、代理Ⅱ表象である。これら経験的個別的ゲーム（ゲーム内ゲーム）の開発は同時に、人生という超越論的ゲームの内在的欠陥を補完するためのものでもある。その欠陥とは、先述したとおり人生Ⅱゲームの内部的目的（勝

利Ⅱ優越性」が空虚で無規定的だということである。したがってこの種の矮小化(ゲーム内ゲームの開発)、すなわち勝敗の実質化・客観化の試みは不可避的である。ゲーム内ゲームにおいては、前提的目的を達成するための合理的手段を禁ずるルールよりも、勝敗の決着の仕方を決めるルールの方が重要である。同時に空間的・時間的制限が導入される。

勝敗に実質的な意義を与えるために、ゲーム内ゲームにおいては(人生Ⅱゲームにおいては一体不可分であった)勝敗と優劣の間に楔が打ち込まれ、具体的な内実をもつ優越性が、勝敗によつて決定されることになる。ゲーム内ゲームにおいて競われる優越性はゲームによつて異なるが、単なる勝敗ではなく、それとは区別される優越性の決定が最終目的(テロス)となる。勝敗は優越性を決定するための手段に格下げされる。ここではじめてほんとうの意味の「不正行為」が登場する。つまり、勝敗と優劣の間に差異が導入されてはじめて、優越性の裏づけのない、その名に値しない空虚な勝利を追求することが可能になる。これは人生Ⅱゲームには存在しなかった、ゲーム内ゲーム独自の特徴である。同時に、優越性の決定という契機がゲームから分離・独立し、ゲームが単に勝敗を決定するためだけの活動、あるいは優越性を決定するための単なる技術的活動へと頹落する可能性が開ける。このように、ゲーム内ゲームの長所(勝敗の実質化)と短所(不正行為の可能性、単なる勝負事や技術的活動への頹落可能性)は表裏一体である。また、多種多様なゲーム内ゲームが開発されればされるほど、一人のプレイヤーが複数のゲーム内ゲームを同時にプレイせざるをえなくなり、人生Ⅱゲームの勝

敗はさらに複雑化される。同時に、ゲーム内ゲーム相互のプライオリティをめぐる競争も勃発する。

明らかなことは、これらのゲーム内ゲームにおける勝敗は、「人生Ⅱ」という超越論的ゲームの勝敗に直結しているわけではないということだ。ゲーム内ゲームは人生Ⅱゲームに取って代わることは(たとえそう僭称したとしても)できない。ゲーム内ゲームの勝利をどれほど積み重ねても、人生Ⅱゲームの内部的・目的の根源的空虚さを完全に埋めることはできない。人生Ⅱゲームの勝利Ⅱ優越性とは、あらゆる「価値」を吸い込んで空無化する、いわばブラックホールのようなものである。それゆえ、勝ち方は(負け方も)おそらく無限にありうる。希望はあるが、油断もできない。油断しがちな、ゲーム内ゲームの勝者こそ危ない。人生Ⅱゲームの勝負は、終つてみなければわからない。だが、終るときは死ぬときなので、終つてもわかりようがないとも言える。しかしわからないからといって、勝利Ⅱ優越性を追求せずに済ませることはできない。われわれ人生ゲームのプレイヤーは勝利Ⅱ優越性の中身がどうあれ、とにかく勝ちたいⅡ優越したいのである。

三 「ゲームの形而上学」は可能か

(一) 忘却と覚醒

仮にここまでの議論が大筋で成り立ちうるとすると、つまり、人生がゲームであるとする、われわれはなぜ自分たちがゲームをプレイしているとは思っていないのか。スーツ自身はこの問いに対して、次のような心理学的(精神病理学的)説明を与えている。「わ

れわれは単に、それを知りたくない」、なぜならわれわれは「人生が大事なものであると考えている」一方で、ゲームを「本質的に取るに足りないもの」だと考えているからだ。また、死を前提的目的とする人生Ⅱゲームについては、「われわれは自分が死を求めていることを知りたくないか、あるいは、自殺の禁止を道徳的命令だと考えたがっている」⁴³。

だがこの説明はこのままだとゲーム外在的であって、不十分である。そこで人生Ⅱゲームの構造に基づく内在的説明を試みよう。われわれは自分がゲームをプレイしていることを知りたくないというよりむしろ、それを知ってしまうとゲームをうまくプレイできなくなるのではないか。〈人生〉が単なるゲームだと思っているプレイヤーは、何かの拍子でゲームを降りたくなったとき、つまり死にたくなったときに自殺（反則であると同時にゲームの放棄）を思い止まることが非常に難しいだろう。自殺禁止は単なるゲームのルール（善悪無記）⁴⁴にすぎないのだから。われわれにはいつでも人生Ⅱゲームをやめる〈自由〉があるのだから。しかし、ゲーム構成的ルールが「定言命法」（何の根拠もない、それ自体が根拠である命令）として現れるのは、まさしくそうしたプレイヤーに対してである。⁴⁵

逆に、人生Ⅱゲームに夢中になっている（健全な）プレイヤーに対しては、自殺禁止ルールは定言命法Ⅱ義務Ⅱ当為Ⅱ「べき」としては現れていない。人生Ⅱゲームの構成的ルールが単なるゲームのルールであること（従わない自由があること）を意識してしまうと、このゲームをうまくプレイできない。人生Ⅱゲームをうまくプレイするための一つの重要な条件は、自殺禁止ルールが単なるゲームの

ルールにすぎないこと、したがって自分がゲームをプレイしていること自体を忘却していることである。これは同時に自らの前提的目的Ⅱ死の忘却でもある。人生がゲームであるという認識が大多数のプレイヤーに共有されていないのは、ゲームが全体としてうまく行われていること、みんながこのゲームに夢中になっていることを示している。また、先述のとおり自殺禁止ルールが明示的にプレイヤーに与えられることがないのも、この健忘症のなせる業である。

しかし、このゲームが始まったときからずっと、うすうす勘づいている（ゲームに夢中になれないがゆえにうまくプレイできない）プレイヤーはいただろうし、今もいるだろう。いわゆる「哲学者」もそうしたプレイヤー（人生Ⅱゲームの失敗者）の一員であろう。たとえばソクラテスは〈へよき生〉とは何か、いかに生きるべきかという問題提起をしたが、これは「ほんとうの勝者とは誰のことか」、「このゲームをいかにプレイすべきか」という問いへと変換される。そして彼は、ゲーム内ゲーム（権力ゲームや金銭ゲーム）にどれだけ勝っても、ほんとうに勝ったことにはならないと主張し、他の多くのプレイヤーを困惑させた（今もさせ続けている）。⁴⁶ またここまでの行論において言及した、カントの「定言命法」やニーチェの「力への意志」、アリストテレスの「エウダイモニア」やホッブズの「社会契約」などの概念は、人生Ⅱゲームの基本的な特徴をそれぞれ的確に言い当てている。だが、人生がゲームであることを完璧に認識しつつ、このゲームに夢中になること（つまり覚醒しつつ忘却すること、目醒めつつ夢を見ること）は、ほとんど矛盾している。

したがって何かの拍子で人生がゲームだと知った（夢から醒めた）

とたん、馬鹿馬鹿しくなつてゲームから降りるプレイヤーもいるだろう。⁴⁷「生きることはゲームをプレイすることだと発見した人間は、人生への参加を終わらせることを選ぶかもしれない」。⁴⁸これはある意味、ゲームに対する過剰適応（過剰忘却）が招きかねない帰結でもある。したがって「人生はゲームである」という認識が何かの拍子で万一広まってしまうと、ゲームそのものが崩壊してしまうだろう。われわれがプレイしているのは、それがゲームであるという真理がプレイヤーに共有されることで崩壊するゲームである。⁴⁹

(二) 神

（たとえ軽微なものであれ）ルール違反に対する嫌悪感（正義感）は、根本的には人生がゲームであることの帰結であると考えられる。われわれには、軽微なルールでも違反する（順法精神のない）プレイヤーは、人生Ⅱゲームのルールにも違反する可能性が高いという直感がある。ルールを守るという態度は、人生Ⅱゲームに対して忠実であるために必要な素質の一つである。しかしそれが過剰になると（ルールフェティシズム）、今度はゲーム内ゲームのルールに縛られすぎて、その結果人生というゲームから自ら離脱してしまう（あるいはいつそのこと人生Ⅱゲームそのものを破壊してしまえ）という倒錯を生み出す。⁵⁰その意味では正義感は諸刃の剣である。だがこのアポリアから逃れられるプレイヤーは誰もいない。ゲーム内ゲームをまったくプレイせずに人生Ⅱゲームにだけ勝利することは不可能であるかぎり、われわれは多少なりともゲーム内ゲームのルールに拘束されざるをえない。⁵¹ここで肝要なのは、定言命法と仮言命法

の区別であろう。他殺禁止を始めとする派生的ルール、およびゲーム内ゲームのルールはすべて仮言命法「ゲームをプレイするのであれば〇〇せよ」である。人生Ⅱゲームの定言命法は先述のとおり「人生Ⅱゲームをプレイせよ」、これだけである。したがって、他人が作ったゲーム内ゲームに飽き足りない者は、新しいゲーム内ゲームを創造し、それをプレイすることもできる。だが、〈人生Ⅱ〉という超越論的ゲームだけは、単なるゲーム内プレイヤーにすぎないわれわれには創造できない。

〈神〉とは、この唯一無二のゲームの作者（デザイナー）・主宰者（プロデューサー）・審判（ジャッジ）・観客の別名である。われわれゲームプレイヤーにはその作者の意図Ⅱ目的は測り知れない。勝つとどうなるのか、負けるとどうなるのか、勝負に何の意味があるのか、あるいはそもそも意味があるのかどうかさえ、誰にもわからない。⁵²仮にもしこのゲームに何らかの外在的目的や意味があるのだとすると、人生は本質的にはゲームではなく、人生より重要な何らかの、われわれには不可知な目的を実現するための技術的活動（手段）であることになる（そうではないことを証明することは無論できない）。逆に人生が単なるゲームであるならば、人生はそれをプレイすること自体が目的（テロス）であるゲームであり、ゲーム外在的根拠による正当化を必要としない。われわれはただ、このゲームをプレイしているだけなのであり、そのことに理由などない。ゲームをプレイする理由はそのゲームをプレイするため、ただそれだけで十分である。このゲームの構成的ルールから読み取れるのは、勝とうが負けようが死ぬまでこのゲームをプレイせよ、最後まで勝利Ⅱ優

越性を追求せよ、プレイヤーとしての自分を全うせよということだけである。⁵³もし人生がゲームなら、われわれゲームプレイヤーにとつて、人生はいつでもやめることができる単なるゲームにすぎず、それ以上でもなければ以下でもない。このゲームが全体として終了するのは、プレイヤーが全員ゲームから降りたときである。⁵⁴だから、次の瞬間にでもこのゲームは全体として終了する可能性が常にある。にもかかわらず、これまで絶えることなく反復されてきた（ようにみえる）こと自体、このゲームがほとんど奇跡的と言つていほど精妙にデザインされていることを示しているのかもしれない。⁵⁵

（三）人生Ⅱゲームの二重性とその不可解さ

ここまでの考察は基本的に、同じゲーム空間Ⅱ〈世界〉において複数のプレイヤーが人生というゲームをプレイしている、勝敗を競っているという世界像（世界像1）を前提していた（次頁図1）。しかし（通常のゲームでは当然の）この前提はどこか奇妙ではないか。人生Ⅱゲームの前提的・目的は〈死〉であるが、これはそれぞれのプレイヤー固有のものである。⁵⁶つまり普遍的・目的ではない。ということは、人生Ⅱゲームもまた、それぞれのプレイヤー固有のものである。だとすると、人生Ⅱゲームは本来他のプレイヤーとの勝敗を競えるものではないのか。⁵⁷人生Ⅱゲームの勝敗の規準が不明なもの、競争を可能にする共通のゲーム空間（勝負の土俵）そのものがあれないからだったのではないか。

そもそも世界像1が根本的に倒錯した世界像だったのではないか。むしろ、死によって限界づけられた私のこの〈人生〉は、そこ

ですべて（他人の生き死にも含む）が起こる舞台（プレイ空間）のようなものではないか（次頁図2）。この場合、私の〈人生〉には他に並び立つものが存在しない。すべてはその内部で起こることである。他者はこの私の人生内部の登場人物にすぎず、私と対等ではありえない。この世界像（世界像2）においては、〈人生〉は唯一無二であり、対等のプレイヤーは存在しない。だが、世界像2を獲得するためには、それと根本的に対立する世界像1を経由する必要がある。世界像1を経由しなければ、そもそも「私」や「死」という概念を理解すること自体不可能である。つまり、この私の死を他者の死と並び立つ単なる一例と捉えることによって始めて、その否定Ⅱ差異としてこの私の〈死〉の特異性を捉えることが可能になる。認識論的には世界像1がアプリアリであるが、存在論的には世界像2がアプリアリである。この二つの世界像は相互に矛盾しつつ、相互に補完的である。

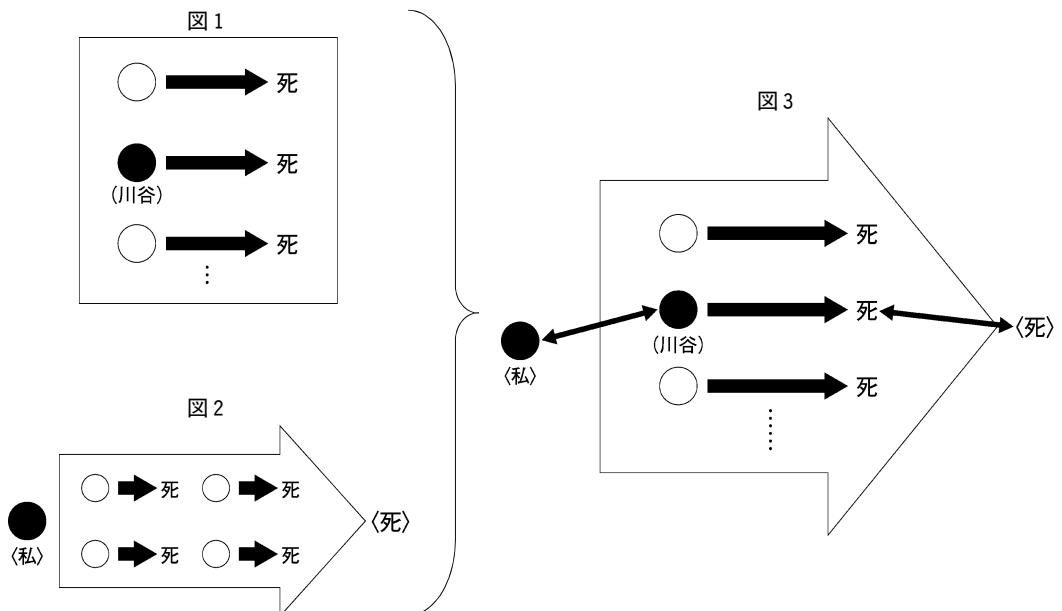
ということは、人生Ⅱゲームのプレイ空間（われわれが実際に生きている世界）は、世界像1と世界像2の本来ありえない合体によって得られたものであろう（世界像3）（次頁図3）。世界像3の成立によって、「私」も、また私の「死」も二重化される（実は初めから二重化されていたとも言える）。自殺禁止ルールの二重性の根拠もおそらくここにある。他のプレイヤーと並び立つひとりのプレイヤーとしての私Ⅱ川谷茂樹（の死）と、唯一無二の人生の原点であるこの私（の死）。⁵⁸それに伴って、人生Ⅱゲームそのものも、自分と対等な他のプレイヤーとの勝敗を競うゲームと、対等な他のプレイヤーが存在しない、たった一つの「ゲーム」として二重化される。また

ゲーム内部的目的も、他のプレイヤーに対する（相対的な）勝利＝優越性と、相対する者のない絶対的な「勝利＝優越性」に二重化される。

したがって、言語を通じてわれわれに与えられる〈原信憑〉、すなわち「自分もいつか必ず死ぬ」という信憑は、より正確には、「川谷茂樹という固有名を与えられた身体をもつ一人のプレイヤーが（生命体として）死んだら、同時にこの私も死ぬ」という信憑である。

この信憑は、二重化されている私、および私がプレイしている人生Ⅱゲームの同一性を確立する信憑、世界像1と世界像2の（不可能な）統一によって得られる信憑にほかならない。むしろこれは確かめようがない。確かめるためには一度死んでみなければならぬからだ。そして、「川谷茂樹が勝つたら（負けたら）この私も勝つ（負ける）」という（これまた確かめようがない）原信憑も同時に成立する。だからこそ、われわれは他のプレイヤーと競わざるをえない。逆に言うと、何らかの事情でこの原信憑をうまく信じ込めなかった者、二つの世界像を統一できなかった者は、そもそも人生Ⅱゲームのプレイヤーとしての参加資格を欠いている。

しかしこの原信憑を支える世界像3は、相反する二つの世界像の間で揺れ動く、永遠に安定しない世界像であり、いつ崩壊してもまったく不思議ではない。人生Ⅱゲームをどうプレイすべきか、すなわちどう生きるべきかという問いにつきまとう、根本的なわからなさ（人生の不可解さ）は、結局のところプレイ空間のこの構造的不安定性・脆弱性に由来すると考えることができる。だが、人生は不可解だからこそ、どう生きればよいのかわからないからこそ、生きる（プ



レイする）に値するとも言えるのではないか。人生Ⅱゲームの勝敗に実質を与えることができる規準（特権的な勝負の土俵）が仮に存在するのであれば、人生Ⅱゲームのプレイの仕方（生き方）について正解があり、われわれはそのような仕方プレイす「べき」だということになる。そして通常のゲームとは異なり、一度負けると次ないし別のゲームで勝つことは不可能なので、もし自分が正しくプレイできない、したがって絶対に負けるであろうことが人生のどこかで判明したら、その時点で人生は全く生きるに値しないものと化すだろう。しかし幸いなことに（かつ不幸なことに）そのような正解は「ない」。人生が辛うじて「生きる（プレイする）に値する」ものでありうるとすると、それを支えているのは、この「なさ」にほかならない。そしてこの点にこそ、人生Ⅱゲームの特異性がある。なぜなら、通常のゲームにおいてはこの種の「なさ」は、そのゲームをプレイする価値そのものの「なさ」に直結する、致命的欠陥でしかありえないからである。⁵⁹すでに見たとおり、人生Ⅱゲームにおいても同様の事態は容易に起こりうるのではあるが。

結びに代えて——キーネーシスとエネルギー

最後に、人生Ⅱゲームの二重性を右とは異なる観点から考察して本稿を閉じる。その観点とは、キーネーシス（運動）とエネルギー（現実態）という、アリストテレスが『形而上学』第九巻で提示している区別である。例として、旅行と旅の違いをみよう。「旅行」には観光や仕事などといった外在的目的および目的地があり、目的地を往復する移動は場合によっては省略されうる手段的な行動にす

ぎない。したがって旅行は目的地に到着し、観光や仕事をし、無事帰宅してはじめて完結する（終る）。一方「旅」は、外在的目的や目的地がなくても可能である。すなわち、旅自体が目的でありうる。したがって旅をしているかぎり、そこで何をやっていても、常にすでに旅は成功（完結）している。旅行者と旅人は外見上は区別しないが、それにもかかわらず、旅行は基本的にキーネーシス的な活動であり、旅はエネルギー的な活動である。⁶⁰

スーツのゲーム概念は、基本的には、キーネーシス的である。すなわち、目的—手段構造をその根底に有している。スーツによれば、ゲームのゲームたるゆえん、すなわち技術的活動との違いは、前提的目的を達成するために最も合理的な手段をルールによって禁じるという点にあるが、いずれも目的—手段構造をもつキーネーシスであり、違いは手段の選び方にあるにすぎない。だがゲームにおいて目的達成のためにわざわざ遠回りをする理由は、遠回りすること自体がより高次の目的だからである。ゲームをプレイするためだけに（目的達成という観点からは不合理な）構成的ルールを受け入れるというこのあり方を、スーツはゲーム内在的な（usory）態度と呼んだ。つまり、ゲームは技術的活動と異なり、目的を達成することをそのテロスとしてはいない。この点に着目すると、ゲームには、ゲームをプレイすること自体がテロスであるという意味で、エネルギー的な側面が確かに存在する。つまり、仮にゲーム内部的目的としての勝利を達成できなくても、プレイした結果負けても、ゲームをプレイするという目的は達成しうる。そしてわれわれが構成的ルールに従うのは、ただそのルールによって可能になる活動をするため、

それだけなのであり、これこそがゲームプレイヤーに必要とされる態度である。人生Ⅱゲームにおいても事情は同じである。われわれゲームプレイヤーはたとえ人生Ⅱゲームに敗北したとしても、「自殺せずに死んだ」のであるかぎり、人生Ⅱゲームをプレイすることに成功したのである。だが、ゲームの途中で自殺した者は、依然として反則者であり、ゲームのプレイを途中で放棄した者であり、ゲームを全うできなかった者、したがってゲームをプレイすること自体に失敗した者である。

スーツに従って基本的にキーネーシスとして、つまり目的―手段構造として人生Ⅱゲームを捉えるかぎり、そうならざるをえない。右のエネルギー的側面は全体としてのキーネーシス構造の一部をなすにすぎない(エネルギー的「キーネーシス」)。それゆえやはり構成的ルールに従って前提的目的を達成してはじめて(自殺せずに死んではじめて)、人生Ⅱゲームのプレイは完結する(勝敗が決着する)。その意味でキーネーシスが主でエネルギー的側面が従である。

だが、人生を全体としてエネルギー的側面(エネルギー without キーネーシス)と捉えることもできるのではないか。その場合われわれは、「自殺せずに生きている」だけで、常にすでに人生を生きることに成功していると言えるだろう。⁶¹ 仮に途中で(しかしこの場合「途中」とはいったい何の途中なのか)自殺したとしても、それまでの人生は「自殺せずに生きた」のだから、死ぬまで人生を全うしたことになる。エネルギー的側面としての人生においては自殺せずに死ぬことではなく、自殺せずに生きていること自体がテロスなので、自殺者もそうでない者も、まったく同様に人生を全うしたと言える。

もちろんこのエネルギー的側面としての人生には、キーネーシスをその基本構造とするスーツのゲーム規定は妥当しない。ゲーム内部的目的としての勝利も、したがってまた敗北もない。

〈人生〉にはおそらく、キーネーシスとエネルギー的側面という二つの側面がある。そもそも〈ゲーム〉とは、〈人生〉を形づくるこの二つの契機を忠実に再現すべく、人為的に制度化したもののこと(文字どおりの人生の縮図)を言うのではないだろうか。そうだとすると、〈人生〉を〈ゲーム〉として捉え直しうるのもある意味当然なのかもしれない。⁶² じつさいスーツのゲーム規定には、(キーネーシスを主としつつも)この二つの契機がいずれも含まれている。本稿は「人生はゲームである」という可能性に関する、あくまでも大まかなスケッチであり積み残された課題も少なくないが、それについては稿を改めて論じる。⁶³

【追記】本稿は平成二十三年十二月一〇日にカフェ・エストラーダで行われた「法学部カフェ」での発表原稿を下敷きにして書かれた。貴重な機会を与えてくださった樽見弘紀法学部長(法学部カフェ店長)を始めとする法学部広報戦略委員の皆さん、「聞き手」の役割を務めてくださった法学部准教授の菅原寧格氏(法哲学)と法学部生の泉谷琢磨君、また当日参加してくださった皆さんに謝意を表する。

文献表

※ 以下の文献からの引用・参照については原則的に、引用箇所の直後に

著者名および刊行年ないし初出年次と頁数を記した。なお、訳文は適宜変更してある。

- ・ 芦田宏直『書物の時間 ヘーゲル・フッサール・ハイデガー』、行路社、一九八九年
- ・ 芦田宏直「フレーム問題と世界——人工知能・哲学・ハイデガー」、『東京立正女子短期大学紀要』第二三号、一九九六年
- ・ M. Heidegger [1925], *Sein und Zeit*, Max Niemeyer Verlag, Tübingen, 1977. (『存在と時間』、『世界の名著』74 ハイデガー』原佐責任編集、中央公論社、一九八〇年)
- ・ T. Hobbes [1651], *Leviathan*, Cambridge University Press, 1991. (『リヴァイアサン』(1)~(4)水田洋訳、岩波文庫、一九五四—一九八五年)
- ・ 細川亮一「恐れと驚き 死と生への問い」、『死(現代哲学の冒険1)』、岩波書店、一九九一年
- ・ 細川亮一『ハイデガー入門』、ちくま新書、二〇〇一年
- ・ 今村仁司『抗争する人間(ホモ・ボヘリクス)』、講談社、二〇〇五年
- ・ I. Kant [1785], *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten*, *Kant's gesammelte Schriften*, hrsg. von der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften, IV, 1911. (『人倫の形而上学の基礎づけ』、『カント全集』7所収、平田俊博訳、岩波書店、二〇〇〇年)
- ・ I. Kant [1793], *Die Religion innerhalb der Grenzen der bloßen Vernunft*, *Kant's gesammelte Schriften*, hrsg. von der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften, VI, 1914. (『たんなる理性の限界内の宗教』、『カント全集』10所収、北岡武司訳、岩波書店、二〇〇〇年)
- ・ 古東哲明『現代思想としてのギリシア哲学』、ちくま学芸文庫、二〇〇五年
- ・ サイモン・クリッチリー『哲学者たちの死に方』、杉本隆久／國領佳樹訳、河出書房新社、二〇〇九年

- ・ Klaus V. Meier [1988], *Triad Trickery: Playing with Sports and Games, Philosophy of Sport: critical readings, crucial issues*, edited by M. Andrew Holowchak, 2002, Prentice Hall, pp.38-54, reprinted from *Journal of the Philosophy of Sport*, 15, 1988, pp. 11-30.
- ・ 中山康雄『規範とゲーム 社会の哲学入門』、勁草書房、二〇一一年
- ・ 永井均「エクリチュールの比喩」慶應義塾大学三田哲学会『哲学』第六六集、一九七七年
- ・ 永井均『〈私〉のメタフィジックス』、勁草書房、一九八六年
- ・ F. W. Nietzsche [1883-1885], *Also Sprach Zarathustra, Sämtliche Werke*, *Kritische Studienausgabe* (KSA) 4, 1999. (『ツァラトゥストラはかく語りた(上)(下)』、水上市英廣訳、岩波文庫、一九六七年)
- ・ F. W. Nietzsche [1886], *Jenseits von Gut und Böse, Sämtliche Werke*, *Kritische Studienausgabe* (KSA) 5, 1999. (『善悪の彼岸』、木場深定訳、岩波文庫、一九七〇年)
- ・ F. W. Nietzsche [1887], *Genealogie der Moral, Sämtliche Werke*, *Kritische Studienausgabe* (KSA) 5, 1999. (『道徳の系譜』、木場深定訳、岩波文庫、一九四〇年)
- ・ Bernard Suets [1966], *Is Life a Game We Are Playing? Ethics*, 77, 1966, pp.209-213.
- ・ Bernard Suets [1967], *What is a Game? Philosophy of Science*, 34, 1967, pp.148-156.
- ・ Bernard Suets [1973], *The Elements of Sport, Philosophic Inquiry in Sport* (2nd edition), edited by William J. Morgan and Klaus V. Meier, 1995, Human Kinetics, pp.8-15, reprinted from Robert Osterhout (ed.), *The Philosophy of Sport: A Collection of Essays*, 1973, Courtesy of Charles Thomas, Springfield, Illinois, pp.48-64.
- ・ Bernard Suets [1977], Appendix I: Words on Play, *Journal of the Philosophy of Sport*, 4, 1977, pp.117-131.

註

- Bernard Suits [1978], *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, 2005, Broadview Press.
 - Bernard Suits [1982], *Sticky Wickedness: Games and Morality, Dialogue*, 21, 1982, pp.755-759.
 - Bernard Suits [1988], *Tricky Triad: Games, Play, and Sport, Philosophy of Sport: critical readings, crucial issues*, edited by M. Andrew Holowchak, 2002, Prentice Hall, pp.29-37, repinted from *Journal of the Philosophy of Sport*, 15, 1988, pp.1-9.
 - Bernard Suits [2006], *Games and their Institutions in the Grasshopper, Journal of the Philosophy of Sport*, 33-2, 2006, pp.1-8.
 - 山崎庸佑『自己の研究——倫理の哲学的基礎——』北樹出版、一九九八年
- 1 たとえばウィキペディア英語版にも“Bernard Suits”という項目は存在しない(二〇一一年十二月十四日時点)。ただ、「スポーツ哲学」という分野に限ってはスーツは局所的に有名人であり、本稿の筆者がこのかなり特異な哲学者の存在を知ったのも同じ文脈においてである。
- 2 Suits [1966].この論文のタイトルは‘Is Life a Game We Are Playing? である’。
- 3 Suits [1978].
- 4 スーツは‘自分が検討しているのは「人生をあたかもゲームであるかのように (as if) 考えるという可能性」ではなく、「人生がほんとうに (really) ゲームであるための条件を規定することだ」(Suits [1966], p.212)と述べており、本稿もこの基本的態度を共有する。われわれが人生をゲームと「みなす」こと(「人生の隠喩的解釈」(ibid.))が可能なのは、(たとえば「人生ゲーム The Game of Life」という周知のボードゲームの存在が示しているとおり)全く自明だからである。スーツの、そして本稿の問題は、人生が文字どおりゲーム「である」かどうかである(もし人生がゲームなら、かのボードゲームは人生というゲームをさらにゲーム化したゲームだということになる)。とはいえ「人生はゲームである」という命題は、その成立可能性をとりわけ「ゲーム」という「日常言語」の理解の仕方に負うという点で、反証可能な「客観的知識」ではありえない。このように狭義の「真理が問題にならない」という点で、この命題はやはり一つの「隠喩」である。永井「一九七七」三九頁を参照。本考察の成否はしたがって、この命題が単なる比喩にすぎないかどうかではなく、それが比喩として成功しているかどうか、すなわち「ゲーム」という「言葉に対する常識的含意性」を、制度化された選択的制限規則を破って、より広い範囲に適用することによって、世界のある局面(本稿においては「人生」)が全く新たな相貌の下に浮び上る」(同四一頁)かどうか、新たな比喩の「形成作業」(同二八頁)を通じて人生やゲームの「隠れた事実」(同三八頁)が開示されるかどうか、両者の単なる「類似性」ではなく「ある新しい意味が醸出される」(同三九頁)かどうかによって決まる。
- 5 Suits [1967], p.156, Suits [1973], p.11, Suits [1978], pp.54-55など。
- 6 本稿における「プレイ」は「遊び」と同じではない。「ゲームをプレイする」とは単に「ゲームをする」ことにすぎない。Suits [1977], esp. p.120.したがって人生はゲームであるという主張には、「人生は遊び(プレイ)である」という含意はさしあたらない。
- 7 ゴルフをする目的が賞金その他のためであっても別にかまわない。
- 8 「賞金のためにゴルフをする」のは一つの技術的活動でありうるが、その場合でも「ゴルフをプレイする」こと自体は技術的活動ではなくゲームである。ゲームのプレイ自体が何らかの外在的的手段にないというところ。その場合でもそれが直ちにゲームでなくなるわけではない。Suits [1978], pp.129-133.
- 9 たとえばSuits [1988]とMeier [1988]の応酬を参照。
- 10 ヨーロッパ語ではlife(英)‘Leben(独)‘vie(仏)など。なお古代ギリシャ語には‘βίοη zoe」と‘βίος bios」という「生」を表す二つの言葉がある。
- 11 Suits [1966], p.210では‘人生がそうでありうるゲームのこの「サ

- ンブル」が「フロイト版」と呼ばれている。今回私が試みるのは、スーツが羅列しているにすぎないいくつかの可能的人生ゲームを統合することである。次も参照。「しかし、人生全体を、誕生で始まり死で終わるゲームとして解釈することができるというのも事実である。このようなどき人生は、多様な部分ゲームを内に含んだ複合的ゲームとして捉えることができる」(中山「二〇一一」、二三七頁)。
- 12 ゲーム内部的目的は「勝利」か「成功」のいずれかである。この二つの関係の考察については他日を期すが、本稿では暫定的に成功を勝利の一種とみなす。
- 13 Suits [1966], p.210.
- 14 ハイデガーは『存在と時間』第二篇第一章において、「現存在(Dasein)」をSein zum Todeと規定している。「死への存在」と訳されることの多いこのSein zum Todeは、細川亮一によれば「死へ向かう存在」ではなく「死に至っている存在」を意味する(細川「二〇〇一」、一四四頁)。また芦田宏直は、その『存在と時間』論において自殺の不可能性を論じている。芦田「一九八九」、三三二―三三三頁。本稿「結びに代えて」および註63も参照。
- 15 古代から現代までおよそ百九十人にのぼる哲学者たちの〈死にざま〉に焦点をあてた著作として、クリッチリー「二〇〇九」を参照。原題は*The Book of Dead Philosophers*である。また、三世紀に書かれた『ギリシア哲学者列伝』の著者であるディオゲネス・ラエルティオスも、哲学者たちの〈死にざま〉を記録することにパラノイア的な情熱を示している。
- 16 ソクラテスが提起した、その後の古代哲学全体を貫く問い「どんな人生が最もよき生なのか、最も幸福な人生なのか」は、本稿の観点では「誰がこのゲームの勝者なのか」という問いである。これについてはプラトン(魂の卓越性によって全てが決まる)とアリストテレス(それに加えて肉体の卓越性や外的な卓越性も必要)、あるいはストア派とエピクロス派などの対立がある。Suits [1978]におけるギリギリスの「ゲームをプレイする人生こそがよき生である」という主張もまた、この系譜に連なる。ということは、ギリギリスは「人生Ⅱゲームの勝者
- はゲーム内ゲームをプレイし続けた者である」と主張していると解釈しうる。一方カントは「幸福」という概念は原理的に「無規定的 *undes-timmte*」だとしているが、これは以上の文脈に引きつけると、「人生Ⅱゲームの〈勝利〉が空虚だ」という意味になる。Kant [1785], S.418.
- 17 古代ギリシヤ人は「人間」を「死すべき者(トウネートイ)」と呼んだ。古東「二〇〇五」、二九頁。また、通常「死を想え」と訳される「メント・モリ(Memento mori)」というラテン語の警句も、人生Ⅱゲームのプレイヤー資格に関わる。ところで、「いつ死ぬかわからない(ゲームがいつ終わるかわからない)」というこの人生Ⅱゲームの特質をかなり忠実に表現したゲームとして、ボクシングがある。ボクシングでは「いつノックアウト(死)が起きても、したがっていつ試合が終わっても不思議ではない」という独特の緊張感がある。サッカーのように時間が決まっているゲームや、野球のように攻守の回数が決まっているゲームでは、人生Ⅱゲームのこの緊張感は表現できない。だが、ボクシングにはノックアウト(死)が結果的に起こらない試合もあるという点で、決して死が避けられない人生Ⅱゲームとは異なる。
- 18 細川「一九九一」には「ひとが死ぬ」から「この私が死ぬ」への飛躍(「四三頁、傍点強調は引用者による」という表現がある。
- 19 この観点においては、〈われわれ〉の言語はただ一つ、〈この〉言語である。
- 20 人生がゲームであるならば、ルソー『エミール』における「第二の誕生」とは、ゲームプレイヤーとして生まれ変わることであろう。〈教育〉には、まず可能的プレイヤーをプレイヤーに仕立て上げ、つまり勝利を追求する姿勢を身につけさせ、その上で勝利するやり方を教えるという二つの段階がある。
- 21 ただしヒュームの黙約(convention)は水平的な性質をもつが、言語契約、したがってまたゲーム契約はむしろ垂直的な契約でしかありえないだろう。
- 22 カントは「人格」の価値を「理性」に求めた。理性とは、法則を認識しそれに従う能力である。すると人生Ⅱゲームのプレイヤーが最初に認識すべき〈法則〉とは、「自分も他のプレイヤーと同様、必ずいつ

か死ぬ」という法則であろう。この法則は「べき」を含まないので道徳法則ではないが、単なる自然法則でもないだろう。ハイデガーによれば「死は、あらゆる人間にとって最高度に蓋然的ではあるのだが、それにもかかわらず「無条件的に」確実なものではない。厳密に解すれば、死に与えられてよいのは、なんといつても経験的確定性に「すぎない」(Heidegger [1925], S.257; 邦訳四一九頁。いづれにせよこの「法則」を認識した者(「理性的存在者」)だけがゲームの参加資格をもつ。だがこれは厳密には「知」ではなく「信憑」であろう。本論三一(三)を参照。

23 ここで言う「狂気」ないし「狂人」の意味については、永井「一九八六」、一三一―四頁、一三四―三五頁を参照。

24 「他者」の存在に対する問いはしたがって、われわれがプレイしているゲームの同一性に対する問いであることになる。

25 これは単なる「生きろ」とは違う。ただ生きるだけではなく、勝利を追求せよ、闘えと命じている。つまり「生きろ」は定言命法ではない。また『道徳形而上学の基礎づけ』でカントは、「自殺の禁止」を一つの定言命法として、つまり自己に対する完全義務として提示している。Kant [1785], S.421-422; 邦訳五四―五五頁。

26 『シラトゥストラ』第二部「自己超克」Nietzsche [883-85], S.148-149; 邦訳一九八―一九九頁。

27 「わたしが生あるものを見いだしたかぎり、そこにはかならず力への意志があった。そして服従して仕えるものの意志のなかにさえ、支配者となろうとする意志があった。弱者が強者に仕えるのは、より弱い者に対して支配者になろうとする弱者の意志が、かれを説き伏せるのだ。このようにこびだけは、かれは捨てようとは思わない」(Nietzsche [883-85], S.147-148; 邦訳一九六―一九七頁。「生そのものは本質上、他者や弱者をわがものにするものであり、侵害することであり、屈服することであり、抑圧・峻酷であり、自らの形式を他に押しつけることであり、摂取することであり、少なくとも、最も穩かに見ても搾取である」(Nietzsche [1886], S.207; 邦訳二六八頁。

この「力への意志」が屈折して、他者の勝利を否定することだけに

よって自分の勝利を確保しようとするまでになったメンタリテイが「ルサンチマン」(ニーチェ『道徳の系譜』)である。そこでは、元来ゲームの派生的ルールにすぎない「道徳」がそれだけで勝敗の規準とされる。つまり、弱者のルサンチマンによって道徳のゲーム化が始まった。これは同時に人生IIゲームの道徳的矮小化の試みでもある。一般に、ルールを守るかどうか、反則をするかどうかだけによって勝敗が決まるゲームといったものを想定して、それがいかに空虚なゲームであるかを考えれば、ニーチェがルサンチマンを生否定の意志、緩慢な自殺とみなしたことも頷けるであろう。そこでは「できるだけ何もしない」ことが勝利を確保する最善の手だからである。

28 ニヒリズムについては、渋谷治美『新版』逆説のニヒリズム』、花伝社、二〇〇七年を参照。

29 「空」と「無」の違いについては、齊藤慶典『「実在」の形而上学』、岩波書店、二〇一一年、一〇二―一〇八頁を参照。

30 『ニコマコス倫理学』1097b. 高田三郎訳、岩波文庫、一九七一年、三七頁。

31 この点で「伝記」というジャンルは、とりわけ人生IIゲームに参加したばかりのプレイヤーにとって、先行するプレイヤーの人生IIゲームをその全体として学ぶことができるという点で、特別な意義をもつ。

32 田島正樹『読む哲学事典』、講談社現代新書、二〇〇六年、一九五頁以下を参照。

33 人生に「美」を見出しうるとすれば、この外在的目的的なさ(「目的なき合目的性」?)にあるのではないか。これに対してたとえばキリスト教などによる来世(死後の生)の想定は、人生全体を一つの手段的活動にする、つまり人生を非IIゲーム化する試み。むしろ、それらもまた一つのゲーム内ゲーム(「いかに救われるか」を競うゲーム)なのであるが。

34 ハイデガーは「自殺」について次のように仄めかしている。「最も固有な、没交渉的な可能性は追い越しえない。そうした可能性へとかわる存在が現存在に了解させるのは、おのれ自身を放棄すること(sich selbst aufzugeben)が、実存の最も極端な可能性として現存在に切迫

しているということ、このことである。しかし先駆は、死へとかかわる非本来的な存在のように、追い越し不可能性を回避したりはせず、その追い越し不可能性に向かって自由におのれを解放する」(Heidegger [1925], S.234 邦訳四二九頁)。傍点による強調は引用者による。

35 カントはこの意味での「自由」、つまり定言命法に従わない自由を自由とは認めない。カント倫理学における勝義の「自由」は純粹実践理性の命令、すなわち定言命法に服従する自由(自律としての自由)である。しかし一方でわれわれが定言命法に背反する可能性を、カントも当然認めている。『単なる理性の限界内における宗教』においてそれは「根元悪(ein radikales Böse)」と呼ばれている。Kant [1793], S.33, 邦訳四三頁など。つまりカントにおいては「自由」はいわば「原罪」である。

36 「自然は人びとを、心身の諸能力において平等につくったのであり……。すなわち、肉体の強さでいえば、最も弱いものでも、ひそかなたくらみにより、あるいはかれ自身とおなじ危険にさらされているほかの人びととの共謀によって、最も強いものをこらすだけの、つよさをもつのである」(Hobbes [1651], pp.86-87, 邦訳二〇八頁)。

37 ホッブズの「自然権」とは構成的ルールの範囲内で「どんなことでも行う自由」(Hobbes [1651], p.91, 邦訳二六頁)、すなわち、自分がゲームをプレイする権利を守るために、それを脅かす他のプレイヤーを殺す権利のことである。人生Ⅱゲームの参加資格を欠く者(たとえば「動物」)はたとえ生命があるとしてもこの「自然権」はない。

38 ホッブズによる以下の「自然状態」の描写は、そのまま最もプリミティブな人生Ⅱゲームの有り様の描写とみなすことができる。非常に興味深いことに、「(文字)も含め」さまざまなものが「ない」とされている中で、「言語」がないとは言われていない。「そのような状態においては、勤労のための余地はない。なぜなら、勤労の果実が確実に輸入されうる諸財貨の使用もなく、便利な建築もなく、移動の道具およびおおくの力を必要とするものを動かす道具もなく、地表についての知識もなく、時間の計算もなく、学芸もなく文字もなく社会もなく、

そして最もわるいことに、継続的な恐怖と暴力による死の危険があり、それで人間の生活は、孤独でまずしく、つらく残忍でみじかい」(Hobbes [1651], p.89, 邦訳二二頁)。

39 とすることは、この契約はやはり「神」との垂直的な契約でしかありえないだろう。言語神授説ないしゲーム神授説。

40 「死刑」とは、このゲームをやめさせるといって、ゲームのルールとしては最も重い「罰」。仮に自ら望んで死刑になろうとしている者がいても、この人生Ⅱゲームのルールとしてこれ以上重い罰を与えることはゲームの構造上不可能である。

41 中山「二〇一」を参照。

42 註27を参照。

43 Suits [1966], p.210.

44 「善悪無記(アディアボラ)」はストア倫理学の中心概念。生き死にも含めたこの世の善悪をすべて「宇宙Ⅱ自然」の観点から「善でも悪でもない」とみなすストア派において、自殺は道徳的に悪だとはみなされない(死も善悪無記なので)。この議論の問題点を挙げるとすれば、生や死を人生内部の事柄、つまり貧富や名誉などと同列に置いたことであろう。

45 たとえば次を参照。「義務の遂行とは並みだたいの事では無い。けれども、やらなければならぬ。なぜ生きているか。なぜ文章を書くか。いまの私にとって、それは義務の遂行の為であります、と答えるより他は無い。金の為に書いているのでは無いようだ。快楽の為に生きているのも無いようだ」(太宰治「義務」、『太宰治全集10』、ちくま文庫、一九八九年、初出一九四〇年、二四四頁)。「私は、いま義務の為に生きている。義務が、私のいのちを支えてくれている。私一人の本能としては、死んだ方がいいのである。死んだって、生きてたって、病氣だって、そんなに変わりはないと思っている。けれども、義務は、私を、死なせない。義務は、私に努力を命ずる。休止の無い、もつともつとの努力を命ずる。私は、よろよろ立って、闘うのである。負けて居られないのである。単純なものである」(同二四五頁)。

46 これはおそらく「ほんとうの勝者はこの私だ」という高らかな勝利

宣言であろうが、単なる負け惜しみに聞こえないでもない。しかしアテナイ市民がそれを単なる負け惜しみとして聞き流すことができずに、怒りをもって彼に死刑判決を下したのは、ソクラテス自身にとつては自らの勝利宣言の正しさを証明するものに他ならないと思えただろう。したがって彼は人生Ⅱゲームの「勝者(優越者)」として勝ち誇って死んでいったのだろう。

47 太宰治の「トカトントン」(一九四七年)という小説には、戦争も芸術も仕事も恋愛も政治もスポーツも金儲けも、すべてのゲーム内ゲームが馬鹿馬鹿しい(夢中になっているうちはいいが醒めるととてもやつてられない)という、いかんともしがたい感覚が鮮明に表現されている。この主人公は発狂も自殺も(したくないのではなく)できない。それすらも馬鹿馬鹿しいのだ。「人生」というのは、一口に言ったら、なんですか。」これは主人公の台詞である。

48 Suits [1966], p.212.

49 Suits [1978]における「オートピア崩壊(失樂園)の幻影はこのことを暗示している。Suits [1978], pp.159-160.

50 「正義が行われない世界など滅んでしまった方がいい」という感覚もその典型例。

51 たとえば世捨て人も依然として「狭い意味での人生からいかに首尾よく離脱して生きるか」というゲーム内ゲームをプレイしている。超越論的ゲームとしての人生はプレイするかプレイをやめるか(完全に降りるか)の二者択一であり、中間はない。

52 「宗教」とはこのゲームの意味、つまり「神」の意図を知ったと僭称すること。だが、単なるゲームプレイヤーにすぎないわれわれ、死によつてしかこのゲームの外部に出ることができないわれわれにとつてそれは、原理的に不可知であろう。われわれプレイヤーにせいぜい可能なのは、自分が実際にやっていること、つまり人生がゲームであることの洞察までであろう。「死が、現存在の、つまり世界内存在の「終り」だと規定されたからといって、はたして「死後に」なおもう一つ別の高次もしくは低次の存在が可能であるのかどうか、つまり、はたして現存在は「生きつづける」のか、それどころか、おのれを「越え

てながらえつつ」、「不死」であるのかどうかについては、それによつてなんらかの存在的な決定がくだされているわけではなく」(Heidegger [1925], S.247-248. 邦訳四〇六頁)。

53 自分の「死」だけは、他のプレイヤーに交代してもらうことができない(他のすべてのゲーム内プレイは原理的に交代可能)。

54 自殺(構成的ルール違反)はゲームプレイヤーとしては当然普遍化不可能である。みんなが自殺してしまうとゲームそのものが終了してしまうからである。一方他殺(派生的ルール違反)の場合はそれを普遍化しても、たった一人のプレイヤーが生き残りうる(これは十四頁の図2ではなく、図1において一人を除いてすべてのプレイヤーが消滅したケースである)。この唯一のプレイヤーは、自殺せずに死ぬという(最小限の)人生Ⅱゲームを依然としてプレイできるだろう。したがって他殺は自殺のように完全に普遍化不可能ではない。

55 これに関連して示唆的なのは、ニーチェの「永遠回帰」という思想であるが、今回は論じない。

56 通常の(ゲーム内)ゲームにおける勝利との違いに注意。通常のゲームにおける勝利も排他的であるが、つまりチャンピオンになれるのは一人であるが、それはやはり複数のプレイヤーに共通の目的である。一方自分の死が目的たりうるのは自分にとつてだけで、自他に共通の目的には決してなりえない。

57 仮に人生Ⅱゲームを一人ゲームと考えたと、それはおそらく一回限りで反復不可能なので、いずれにせよ成功と失敗の規程がわからないだろう。しかし規程がわからないからといって、失敗してもかまわないということにはおそろくならない。むしろ、やり直しがきかないからこそ、失敗は許されないことになろう。

58 「一個体であるこの私の死は、世界内の一個物の滅尽であると同時に……全体としてのモノゴト世界の無化でもある」。山崎「二九九八」、二七―二八頁。

59 三―(三)の論点、特に独在的な「私」の存在に関しては、永井「一九八六」を始めとする、永井均の一連の著作を参照。

60 拙稿「和辻哲郎『風土』における他者理解について——「旅行者」と

いうアプローチ——、北海学園大学『学園論集』第一二七号、二〇〇六年、三七—三九頁を参照。

61 「生きることは生きることの外にある目的へ向かう運動、生き終るための運動ではない」（細川「二〇〇一」、一四九頁）、「生きることは、死という終りへ向かって一歩一歩近づき、死によって終る運動（キーンシス）ではない」（同一五〇頁）。

62 「人生はゲームである」という一つの「隠喩」を通じて、人生がゲームという「相の下に立ち現われると同時に」、ゲームの方もまた人生的な「様相を呈する」という「相互作用」が生起したという可能性。永井「一九七七」、四一—四二頁を参照。

63 特に最後に論じた問題についてのみ、今後の方向性を示しておく。
人生のエネルギー性の根拠は、世界像2における「この私」が Sein zum Tode すなわち常にすでに「死に至っている存在」、テロスに到達している存在であるという点に求められるのではないか。つまり、Sein zum Tode を「死に至っている存在」として額面どおりに受け取るならば、この私は〈存在〉しているだけで人生のテロス（死）を達成している、言い換えると常にすでに「死んでしまっている」（ゆえにそもそも自殺不可能）ということになるのではないか。芦田「一九九六」、五三頁、および註14も参照。