#### 九州大学学術情報リポジトリ Kyushu University Institutional Repository

#### 人生の意味に関するゲーム説の提唱

新名,隆志 <sup>鹿児島大学</sup>:准教授

https://doi.org/10.15017/4495891

出版情報:哲学論文集. 57, pp.49-75, 2021-09-25. The Kyushu-daigaku Tetsugakukai

バージョン: 権利関係:

# 人生の意味に関するゲーム説の提唱

### 新名隆志

とができる。つまり、人生の「意味」とは、人に生きる理由を与えてくれる「目的」として理解できる。本稿では、 おいて得られるという考え方である。私は、あとでこの考え方を人生の意味の「ゲーム説」と名付けようと思う。 意味、人生の目的という問題について、ひとつの考え方を提示したい。それは、人生の意味は、自己目的的活動への没頭に 「人が生きる意味とは何か?」という問いは、「人は何のために生きるのか? 生きるべきか?」という問いに言い換えるこ

## 1. 自己目的的活動、遊戯、フロー、ゲーム

## 1. 1 自己目的的活動

この考え方の基本的発想は非常にシンプルである。 意味のある人生とは自己目的的活動への没頭を持つ人生だという考え方について、その基本的発想を示したい。 それは、活動の先に措定される何らかの状態を目的とするのではなく、

活動それ自体を目的として生きるならば、まさにそのことによって、人生に意味が与えられるという考え方である。人生の

的人生の意味論において正しく理解されていないと思われ 的に取り上げて整理している自らの著書の中で、 ついて」である。 意味論として明確にこの考え方を提示しているのは、 彼を単純な主観主義者に位置づけてしまっている 人生の意味論の現在の興隆に大きく貢献したサディアス・メッツは、 シュリックにも言及している。 20世紀前半に書かれたモーリッツ・シュリックの論文「人生  $(Metz\ 2013:\ 174)^{\circ}$ シュリックの考え方は、 しかし、その議論の核心を捉えてい 英語圏の従来の人生の意味論 現在の英語圏の哲学 の意味に

シュリックは、 ショーペンハウアーのペシミズムをニーチェがいかに乗り越えたかについての彼の解釈を背景にして、人

生の意味についての自らの説を提示する。

人は目標を自らに定め、それに向かっている間は希望によって確かに元気づけられるが、

同時に満たされない欲求の苦痛

によってさいなまれる。しかしながら、ひとたび目標が達せられると、 独立に持つような活動を探し求めなければならない。[……] ズムに対するニーチェ的な解答として、シュリックは次のように自らの考えを提示する。「否、人生とは行動と活動を意味す らのペシミスティックな見解の基礎とした有名な考え方である」(Schlick 1979: 112-113)。このショーペンハウアー的ペシミ づけられているように見える。それは、 て見かけ上は目的を見出す。新たにゲームが始まり、生存は苦痛と退屈の間を休むことなくふらふら揺れ続けることを運命 気分が続くことは避けられない。空しさが残り、それは、痛みを伴う新しい熱望の出現、 もし私たちが人生に意味を見出したいのであれば、 死の虚無においてようやく終わる。これが、ショーペンハウアーが生についての自 自らの目的と価値をそれ自身の内に、いかなる外部の諸目標からも もしそのような活動が存在するならば、[……] 勝利の最初の興奮が過ぎ去ってしまえば、 つまり新しい諸目標の設定によっ そのとき、

なる活動の終着点にして生存の休憩地点にすぎないものにとどまらない、 目的それ自体が見出されるのだ」(Schlick 1979

以上の引用部分に、

シュリックの発想の核心が読み取れるだろう。

活動の先に人生の目的を求めてしまうと、

人生は決し

ば、 得されているのである。 体を目的としうる活動を見出し、それに没頭できるのであれば、 て目的に達しえない。なぜなら、 そのとき私たちは、 目的は、 活動それ自体に置かれねばならない。生きること、すなわち活動することそれ自体が目的となってい 活動のために活動しているのであり、それ以外の何かを求めているのではない。 人生とは活動の先にあるものではなく、「行動と活動」そのものだからである。 もはや人生の意味を求める必要はない。 それは、すでに獲 かくして、

に理解されているとは言い難い。 意味論としてそれらよりも優位性をもつと私は考えている。自己目的的活動が人生に意味を与えるというこの考え方に基づ 私の基本的発想はシュリックの発想と同じである。先述のように、この考え方は現在の哲学的人生の意味論におい 人生の意味に関わる諸問題についてどこまでのことが言えるかを見極めてみたい。 しかし、この考え方は、 現在の典型的な人生の意味論に対する批判的視点を与え、 人生の

#### 1. 2 遊戯

けたい概念は、 次に、 自己目的的活動という概念と深く関係する諸概念を取り上げて、 遊戯、 ゲーム、フロー、である それらの関係性を明らかにしていきたい。 関連付

体に快や楽しみがある活動である。 尾一 己目的的活動に求められるべきだと述べる先の引用部分に続けて、彼はこう述べる。「実際にそのような活動が存在する。首 自己目 貫するために、 実際にその目的を自分自身の内に持つ活動の名前だからである」(Schlick 1979: 114)。「遊戲」とは、 的的活動は、 私たちはそれを遊戯 広義の遊戯的活動と考えることができる。これについてもシュリックを引用しよう。 それゆえまさに自己目的的活動の呼び名として適切だろう。 (play) と呼ばねばならない。 なぜなら、 それこそが自由で無目的 それをすること自 な活動 人生の意味は すなわ 白

シュリックは遊戯の概念を、ある目的のための手段的活動としての 一労働 (work)」と対比して導入している。 ただし、こ

持するための仕事は基本的に労働の性格を持つが、 ての活動は遊戯的活動となりうると考えた (Schlick 1979: 115-117)。 を意味するわけではない。シュリックは、 「遊戯」とは自己目的的活動一般を指す広義の意味で理解されねばならない。 遊戯と労働は概念上対立するものではあっても不調和なものではなく、 もしその活動自体が喜びや充実を与えてくれるものとして自発的に求め 例えば、収入を得るための職業上の仕事や日常生活を維 それは 「趣味的活動」や「余暇的活動 ほぼすべ

#### 1. 3 フロー

!戯的活動において充実感、

充足感を得ている没頭状態を、現代心理学では「フロー (flow)」という概念で表現する。

ポ

られるのであれば、

遊戯となりうるのである。

著書『フロー体験 ジティブ心理学を初めとして、現代心理学は幸福に関する目覚ましい研究成果を積み重ねている。その中で幸福の中核を成 粋にそれ自体を目的として活動しているときの心理的な没入状態のことである。 さえいとわずにそれをしようとする状態」(Csikszentmihalyi 2008: 4)。この説明から明らかなように、フローとは、まさに純 るので他の何ものも重要ではなく思われる状態。 すものの一つと考えられているのがこの「フロー」である。フロー研究の第一人者であるミハイ・チクセントミハイがその 喜びの現象学』で示すフローの最も端的な説明は次のようなものである。「一つの活動に深く没頭してい 経験それ自体が非常に楽しいので、ただそれをするためだけに大きな犠牲

家族と人生を共有したり友人と交際したりすることなど、 フローを可能にする活動は多種多様であり、個々人で異なっている。チクセントミハイが典型的なものとして挙げる例に テニス、 ロッククライミング、ダンス、 読書や理論的思考などの知的活動、 作曲、 チェス、航海、 例えば農業に励んだり溶接工として働いたりする日々の仕事、 広範囲の種類にわたる活動が 外科医の手術などがあるが、 フロ ー体験となりうる それ以外にも洗練された審

ーを特徴づける要素はいくつかあるが、チクセントミハイは、

フローによって実現する最適経験の要点は活動の

る

の当人にとって自覚的に選び取られる挑戦でなければならないということであ

山登りをする能力を持つ人は山登りからフローを得ることができるが、

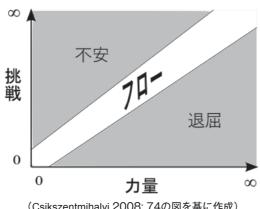
自

制 感覚が伴っていると彼は言う。言い換えれば、 (control)」の感覚だと考えている (Csikszentmihalyi 2008: 3)° 自分の力を発揮し自分と状況を意のままにする感覚と言えるだろう。 フローには、 自分の活動と状況を自ら統制しているという

ボールを相手コートに打ち返すだけでは退屈になる。かといって、 手コートに打ち返す練習をすることぐらいだが、それはその時のタカシの未熟な能力にとって適した挑戦的課題であるが チクセントミハイに倣ってテニスの例で説明しよう。タカシはテニス初心者である。 彼はテニスを楽しめてフローを得ることができる。しかし、 彼を不安にさせるだけである。 今やタカシに適した挑戦は、 テニス上級者との試合は彼の能力にとって大きすぎる挑 彼が練習を続けてある程度能力を向上させると、 彼より 彼にできることは何とかボ ・ルを相

戦であり、

横軸、 74-75)。つまりフロー状態とは、 実証している。 り活動を遊戯的活動として楽しみうるのは、 の量の比例関係を示すように描かれた、下のような図で表現している。 むときに得られるのである。チクセントミハイはこの例を、「力量 よって、彼は再びテニスからフローを得ることができる (Csikszentmihalyi 2008 少し上手な相手との試合で勝利を目指すことになるだろう。この適切な挑戦に 組むことにより、 このようにフロー研究は、 挑戦 (challenges)」を縦軸にとった座標において、フローゾーンが二つ ここでもう一つ注意したいのは、 力の発揮と統制を実感するときだということを心理学的に 私たちが活動それ自体を目的としうるのは 自分の能力と釣り合った挑戦的課題に取り組 自らの力に適した挑戦的課題に取 フローを与える挑戦とは、 (skills)」を つま



(Csikszentmihalyi 2008: 74の図を基に作成)

は、 ら山登りに関心をもち、 戦的課題を見出さない活動に挑戦的課題を見出し、 活動に挑戦的要素を捉えて自発的にそれに取り組むことが条件となるのである。 山登りを自らの挑戦として自発的に引き受けなければフローは得られない。一方で、多くの人が挑 その活動からフローを得られる人もいる。このように、 フローの獲得に

#### 1 4 クー

受けるときだということである。「ゲーム」とは、そのような活動を創造する仕組み、ルール体系と考えることができる。こ 戦的課題に取り組み、自分の力による統制の実感を得られるときであり、かつその挑戦的課題を当人が見出し自発的に引き 楽しみがある遊戯的活動であるが、人がそうした活動に没頭しうるのは、その活動によって人が自分の能力に釣り合った挑 こでは、ゲーム概念を詳細に分析した哲学者バーナード・スーツと、ゲームデザイナーであり代替現実ゲーム(ARG) 最後に取り上げたいのは「ゲーム」の概念である。ここまでで言えるのは、 自己目的的活動とは、それをすること自体に 研

究者であるジェイン・マクゴニガルが提示するゲームの概念と思想を参照しよう。(ヨ

スーツによる最も簡潔なゲームプレイの定義はこうである。「ゲームをプレイするとは、不必要な障害を克服しようとする

において目標として設定される特定の事態を達成するために、非効率な手段がルールで定められることを指している。スー ボールを持ってカートか何かでカップのところに行き、それを手でカップに入れることであろう。しかし、 ツお気に入りのゴルフの例で言えば、ゴルフボールを遠くのカップに入れるという目標に対して、最も効率的で楽な手段は、 自発的な試みである」(Suits 2014: 43)。スーツの定義の特徴の一つは「不必要な障害」という部分にある。これは、 クラブでボールを打つというより非効率な手段のみを認める。それによってゴルフはゲームとして成立する ゴルフのルール ゲーム

ための非効率な手段、 スーツ自身はゲームプレイにおける活動の楽しみやフローの側面は強調しないが、 すなわち不必要な障害は、 活動それ自体を挑戦的なものとして楽しくし、 ゲームにおける目標とそれを実現する 活動でフローを実現するた

含んでいる。

スーツの著作

『キリギリスの哲学』

は、

イソップ寓話の

スーツとマクゴニガ

ルの

議論は、

ゲーム概念の分析にとどまらず、

人生の意味という問題につい

てとても示唆的

「アリとキリギリス」のキリギリスとその弟子との対

め イの の装置と言えるだろう。 真の目的ではないことの表れである。 目標を非効率な手段で達成することが求められるということは、 ゲームプレイの目的はプレイそれ自体であり、 ゲームにおける目標がゲ 目標はそれを実現する手段のひ

況で、 を打ち込むという明確な目標があり、 がしばしば参照するチクセントミハイのフロー研究が念頭にあるからだろう。 性化された感覚に達することはできます。 効力についての情報にほかならない。これこそが活動の楽しさを生み出す基礎であり、 か け取る。 ゲームこそが、 のために最適化された障壁があり、加えて次々とフィードバックが与えられるというゲームの重要な構成要素がそろった状 クシステムのみが、 一打、一手へと活動が継続されると考えられる。マクゴニガルはこう述べる。「もちろん、ゲームをしていなくても非常に活 のフィードバックを受け取る(マクゴニガル 2017:69)。つまりフィードバックとは、 マクゴニガルは、 もっとも効率よく確実にフロー感がもたらされることを示しています」(マクゴニガル チェスプレイヤーは、 活動が没頭できるものであるための重要な要素だと考えている。 フロー状態における幸福を最高度に与えてくれる仕組みだと考えるのである。 ルー スーツが見出すゲームの基本要素にはない特徴である。マクゴニガルがこの特徴を強調するのは、 スーツの定義を尊重しながらも、 ル フィードバックシステム、 相手より先に王手詰めするという明確な目標をもち、 プレイヤーは一打ごとにこの目標がうまく達成できたかどうかのフィー しかし、 チクセントミハイの研究は、 自発的な参加である(マクゴニガル 2017: 39)。 このうちフィー ゲームに共通する四つの特徴について自らの考えを提示する。 チクセントミハイは、 みずからが選んだゴールとそのゴール テニスプレイヤーは、 一手ごとにその目標に近づいたかどう その楽しさが駆動力となって 活動における自分の力の発揮とその 2017: 59)° 明 相手コートにボール 確な目標とフィ マクゴニガル ードバックを受 ッ

キリギリスの言う「生の理想」とは、『ニコマコス倫理学』 第1巻で「幸福」として提示される究極的な目的を意味する。

体が何かさらなる目的のための道具ではない」からである(Suits 2014: 188)。かくして、「ゲームプレイは、ユートピアにお そのようなユートピアで内在的価値があるとされてなお活動される諸活動とは、ほかならぬゲームプレイである。なぜなら、 ゲームプレイにおいては「道具的なものが内在的価値を持つものと分かちがたく結びついており、しかもその活動はそれ自 すべて除去されている。つまりそこでは、何かのためにしなければならないような活動は何もない。キリギリスによれば、 在的に価値があると評価している諸活動のみに従事している状態」のことである(ibid.)。このユートピアでは道具的活動が すなわち「それのために他のことどもはなされるが、それ自身は他の何もののためにもなされないようなもの」(Suits 2014: 182)である。キリギリスはこの生の理想が制度化されて実現している社会をユートピアとして描く。それは、「人々が、内

が何もないとしても、私たちは、ゲームプレイによって活動と人生の目的、つまり人生の意味を保ちうるというわけである。 みをゲーム化することによって、より多くの幸福を生み出すという、一九七〇年代にチクセントミハイが示したアイデアを、 を修復するという彼女の考えの背景には、ポジティブ心理学やチクセントミハイのフロー理論がある。 マクゴニガルは、 退屈で問題含みの現実を修復し、楽しく有意味なものにするゲームの可能性を主張する。ゲームで現実

いて人生を生きるに値するものにするための十分な努力を存続させうる」(Suits 2014: 189)。たとえしなければならないもの

#### 1 5

今後ますます実践化していくべきだと考えている(マクゴニガル 2017: 59-60)。

自己目的的活動が人生に意味を与えるという考え方の基本的発想はシンプルなものであったが、今やこの考え方に、より

う。

たい。

ように没頭できる活動を見出し、それを中心に人生を形作ること、そのような活動のために生きることが、 感をフィー の中では、 具体的な肉付けをすることができるだろう。 充実が、 家事でも、どんな活動でも構わない。そこに挑戦しがいのある課題を見出し、 ドバックとして得られるならば、 統制の自由が、 新たな課題を伴う発見が、今までの自己を超えていく自己超越があることだろう。 私たちは「その活動それ自体のために」生きるのである。 人生の意味は、フローを与える遊戯的活動によって得られる。 その挑戦から自らの力の発揮の その自己目 それは 人生に意味を与 的 的活動 実

えるだろう。

中にゲームをいかにして見出すか、 そこにあえて障害を設定し、ゴールとルールを作ることにより、ゲーム的特徴を与えることができる。だとすれば、 仕 自発的取り組みがなければ、 挑 災戦しが .組みが、ゲームである。 重要なの V のある課題に囲まれていようと、 活動の種類や私たちの能力それ自体ではなく、 ゲーム的活動は、挑戦的課題とフィードバックが明確である。 活動自体から充実を得ることはできない。この挑戦の認知と自発的取り組みを生み出すため もし見出せないとすればいかに創造するかは、 いくらそれらに取り組める優れた力量があろうと、 挑戦しが l, のある課題の主観的認知である。 人生の意味の獲得に大きく影響するだろ もしそれらが明確でない活動でも この挑戦の認知とそれへの V 人生の

活動が、 ム説の内容である。 見出し創造する私たちの態度を重視し、 今ここに提示した人生の意味論は、 もしかしたらほとんどすべてが、ゲーム的特徴を有しうるように思われる。以上が、 。確なゲームの特徴を持つわけではないだろう。 次に、この説が、 現在の哲学的な人生の意味論においてどのような意義と優位性をもつかについて論じ 人生の意味の遊戯説ともフロー説とも呼ぶことはできるが、 人生の意味のゲーム説と呼びたい。 しかし、 広義で捉えれば、 確かに、 フロ あらゆる遊戯的活動、 本稿で提示する人生の意味 ー状態を与える活動 あらゆるフロ 挑戦的 0 かなりの のゲー

## 2. ゲーム説の意義と優位性

主観説と客観説との比較において、ゲーム説の意義や優位性を検証したい。 メッツは、その著書で、人生の意味論を「超自然説」、「主観説」、「客観説」の大きく三つのタイプに分けている。 神や死後の生などの超自然的なものとの関係性において人生の意味を捉える説であるが、ここでは問題にしない。 私が提示したゲーム説が超自然的なものとの関係を必要としないことは確かである。以下では、 メッツが示す

### 2. 1 主観説の問題点

メッツは彼が「主観説の支配的な形態」と考えるものを次のように定式化する。

「(S1)ある人間個人の人生は、当人が、欲求や目標のような当人の実際の命題的態度の対象を獲得すればするほど、よ

り大きな意味を持つ。」(Metz 2013: 169)

れば、ここで言われている主観説は欲求実現説と言い換えられる。自分の持つ欲求が実現すればするほど、人生に意味があ らなあと願う」、「〈プロ野球選手になる〉 ことを誓う」 というようなときの〈 〉内の命題が実現することである。 単純化す ここでの命題的態度の対象の獲得とは、 例えば「〈会社役員となる〉ことを欲する」、「〈Aさんと結婚する〉ことができた

味を委ねるならば、 、ッツは主観説S1を批判する。批判の核心は、 非常に直観に反する事例をいくらでも生み出しうるという点にある。 結局のところどこまでも恣意的でありうる個人の主観的欲求に人生の意 るということである

ッツが挙げる代表的事例は、 リチャード・テイラーが提示する、シシュフォスの神話の改良版である。 シシュフォスは

題ないと考えるだろう。

か、

種の偉業と言ってよいだろう

に、このような欲求が満たされたからといって、それが人生に意味を与えると考えるのは、 ゼウスの怒りを買い、 言う。それは明らかに、 彼の人生は意味があるものに変わると考えた(Taylor 2017: 134)。しかし、 テイラーは、 それゆえシシュフォスはこの苦行を永遠に続けなければならない。 もし仮に、 巨大な岩を坂 する価値がないことへの無意味な没頭だというわけである 神々がシシュフォスに岩を押し上げる行為への鎮まることのない激しい欲求を植え付けた の頂上に押し上げることを命じられるが、 この岩は頂上まであと一歩のところで必ず底 これは無意味な徒労を表現する有名な神 (Metz 2013: 174)° テイラー自身が後に自己批判したよう 単純に直観に反するとメッツは

越があるとすれば、ひとことで言うとフロー体験があるとすれば、 よって、 や成長を引き出すことにより、その活動から力の発揮や統制のフィードバックを得ることができるとすれば、そしてそれに スが岩を押し上げる行為に何らかの挑戦的課題を見出し、その都度何らかの目標を設定してその活動から少しずつでも発見 味 のあるなしを判断しようとはしない。 方、 彼の行為が外的には基本的に同じことの繰り返しであっても、 私が提示するゲーム説は、 岩を坂の頂上に押し上げることを繰り返すという活動の客観的価値によって、 ゲーム説は、もし仮に――もちろん想像しがたいほど困難なことだが その限りでは彼は人生の意味を得ていると言って何ら問 彼自身の内的世界は新しい経験を積み重ねて自己超 人生の 意

は、そのような理解しがたい衝動に単純に突き動かされているわけではない。 のである。 しか思えない行為に一種 これは、 単純に岩を押し上げたいという欲求を充足することとは全く違うことに注意してほしい。 シシュフォスが自らの活動からこのようにフロー体験を引き出せたならば、 のゲー ム性を見出すことで、 自発的にこの行為に取り組もうとする動機づけを自ら生み出している 繊細な工夫と創意によって、 それは無意味ではないどころ 今描いたシシュ 通常では徒労に ーフォ ス

このように、 ゲーム説は、 命題的態度の対象が第三者的に価値を持たないからといって、 それだけで主観説を批判は

二本に保つこと、 集めがとても発見的でわくわくさせるフロー活動となる可能性は、十分にある。このように、ゲーム説の観点から見れば、 ではないかもしれない。しかし、そのゲーム説にも、人生の意味を与えることが疑わしいと思われるような欲求の対象があ 何らかの活動でさえあれば、その人の能力、 活動だからである。 象を得るということそれ自体は、やはり必ずしも人生の意味を保証するように思えないからである。 主観説の説得力を奪う目的で、 今あげたような対象が絶対に人生の意味を与えないとは言えない。なぜなら、これらの対象はすべて何らかの 命題的態度の対象がどこまでも恣意的でありうるという点に問題がないとは考えない。 ビンのふたを集めること、 例えば、私は現状でビンのふた集めからフローを得られる自信は全くないが、 第三者的に無価値に思える対象の事例が多々考案されてきた。 個性、状況によっては、そこにゲーム性を見出してフローを得ることは不可 辞書を覚えること、ただ生き続けること (Metz 2013: 175)。だが、ゲーム説の 幼児にとって、このふた 例えば、 人生の意味論において なぜなら、 髪の毛を三七三

する人生の空しさのリアリティがある。 ではない。 充実させることを怠るならば、 人生が満たされたと考えるならば、それはおそらく勘違いであろう。プロ野球選手としての活動を、 まないと思われるのである。ゲーム説の根本的な問題意識には、ショーペンハウアーによって見事に描かれた、 る。それは、 |のプロ野球選手になれても、それだけでフローが生じるわけではない。その人は、プロ野球選手として「生き」なけれ 前にあげた例を使えば、〈会社役員となる〉、〈Aさんと結婚する〉、〈プロ野球選手になる〉などの命題的態度の対象は活動 つまり活動しなければならない。望ましい属性や地位や環境は、それを獲得したというだけでは人生の充実を生 ゲーム説は、このような対象を得ることがそれだけで人生の意味を与えるという見方に懐疑的である。 活動以外の対象である。 その人生はすぐに空しさに襲われるに違いない。 もし「プロ野球選手になれた」こと、「Aさんと結婚できた」ことそれ自体によって それゆえ、 主観説S1は、 Aさんとの結婚生活を やはり人生の意 欲求を追求

味論として妥当性を欠くと思われるのである。

ことになろう

## 2.2 客観説のエリート主義

生み出す自己目的的活動への没頭という一定の客観的条件に人生の 以上から明らかなように、ゲーム説は、 しかしこの説は、 典型的な客観説とも明らかに異なる特徴を持っている。 典型的主観説とは完全に区別される説である。ゲーム説は、 意味を見るので、 広義の客観説と呼ぶことはできるだろ 力量と挑戦の均衡が

芸術家は ŋ 民や凡人の人生も意味を得ることはできる。 的なものを与えることとして、価値をもつとされる(Metz 2013: 227)。 的 盤性理論(fundamental theory)」で言えば、「人間的生存の基盤的条件」に理性を差し向けることによって具現化する、 何らかの客観的価値を持つ性質の促進に寄与することに、人生の意味を捉えようとする。この客観的価値とは、 でた能力、 - な価値の三つ組の真・善・美である。例えば善の領域に関しては、ネルソン・マンデラのように人々を差別から解放した 現代の人生の意味論の代表的論客であるメッツやスーザン・ウルフが提唱する典型的な客観説は、 ッツ的客観説は、 マザー・ おそらく特別な才能や素質が必要であり、それによって大きな業績を残す必要があることになる。もちろん、 人生の意味のエリート中のエリートである。つまり、人生において大きな意味を得るためには、 テレサのように人々に緊急の援助を与えたりすることが典型例となる。それらは、人の人間的生を支える基 個人間の人生の意味の量的比較を許すことになる。歴史に名を残すような道徳的英雄、 しかし、 エリートたちに比べれば意味のない、 凡庸な人生と言わざるをえない 人が取り組 何らかの抜きん 大科学者、 メッツの「基 む活 庶 が 大

か。 意味はどのように評価されるのだろう。 なってしまった人が存在するように思われることである。例えば、 より懸念されるのは、 そうした人たちの人生の意味は極度に低レベルなのだろうか。 このような客観説では、 あるいは、 人生の意味を得ることがほとんど期待できない 閉じ込め症候群の状態にある人工呼吸器を装着したALSの患者はどう 生まれつき重度の身体的 同じようなことは、 病床から動けない終末期患者にも言 ・知的障害を負った人の人生の 人 あるい は期待できなく

どうなのか。そのような人たちは、もはやほぼ生きている意味がないのか。そのような人たちの人生を切り捨ててしまうよ えるだろう。 うに見えるメッツ的客観説のエリート主義は、 メッツが探求しているのは、 さらには、大きな罪を犯した犯罪者や、 私たちが「より意味のある人生を送りたい」と当たり前に願うときの意味、 かなり根本的なところで私たちの直観に反するものに思われるのである。 人生の落伍者として社会の底辺にいると見られるような孤独者などは あるいは、 日常

かで探求の方向を大きく間違っているように思われるのである。 求の結論が、上記のような人生の意味のエリート主義、あるいは能力主義のようなものになってしまうならば、それはどこ ならば、その「より意味がある」とはどのような事態か。この問いが、メッツの探求の基礎にあるだろう。しかし、その探 較可能性を前提している。私たちは、より意味があり充実した人生がある一方で、無意味で空しい人生もあると考えている。 のような人生の意味を人生の「通常時の意味」と呼ぼう。この「通常時の意味」において、私たちは確かに意味の大小の比 で明確に意識はしていないが、 私たちの人生に充実を与え、それを有意義にしてくれていると思われる何かだと言える。こ

に意味などあるのか?」と深刻に問われる人生の意味を、人生の「緊急時の意味」と呼ぼう。私には、人生の意味論は、こ エリート主義を排し、 れる。以下に示すように、私はゲーム説を、人生の「通常時の意味」についての一つの提案でもあるが、 れた人、つまり、 思うに、 「緊急時の意味」について何らかのポジティブな解答を与えることができないのであれば、その意義を大きく欠くと思わ 人生の意味への問いが最も深刻な問いとして問われるのは、 もはや「通常時の意味」を失ってしまったように思える人ではないか。そのような人において、「こんな牛 人生の「緊急時の意味」についても光を投げかけるものとして提示したい。 メッツの探求している意味の領域からは切り捨てら メッツ的客観説の

## 2.3 ゲーム説が与える人生の意味

ゲーム説は、 自己目的的活動への没頭に人生の意味を見いだす。 これは、 自己目的的活動の種類や、 その活動のレベルに の意味を得ているのはむしろタカシのほうだろう。

13 いるというべきであろう。 ほ のは力量と挑戦の均衡であり、この両要素それぞれのレベルでも、 よって、 求められるその活動の目的などないのである。したがって、両者ともそれぞれのテニスプレイで十分な人生の意味を得て 「のタカシと大坂なおみは、 よりレベルが高い自己目的的活動に没頭するほど、より大きな人生の意味が得られる」という説ではない。 タカシはタカシなりに、 意味の大きさが変わることを含意していないし、 どちらもテニスという自己目的的活動に没頭し、 なおみはなおみなりにテニスに没頭しているならば、 含意する必要もない。つまりゲーム説は、「より客観 質でも、 第三者的価値の高さでもないことを思い出して フローを得ることができる。 その活動への没頭の外に、 フローを与える テニス初心 的 それ以上 が

いタカシに対し、 ができる者のほうが必ずしもより多くのフローを得られるわけでもない。 違 シよりはるかに繊細に自由に力強く自己を統制しており、タカシが見られない景色を見ている。 それゆえ、 両者がテニスから得ている人生の意味に関する質や価値の違いと見なす必要はない。また、より高いレベル 壁にぶつかってテニスを楽しめず、 彼女のテニスプレイのテニスプレイとしての価値は、タカシのそれよりずっと高い。また、 プレイに集中できない日々のなおみがいるとすれば、 もし、 習い始めたテニスの練習が楽しみで仕方な しかしこれらの質や価値 テニスから人生 彼女は タカ

もちろん、

両者の活動のレベルやフローの質は全く違う。大坂なおみは、

タカシよりはるかにレベルの高いテニスプレイ

えるのは けると思われる。 能だということ、 人生の意味は力量と挑戦の均衡において得られるというゲーム説の特徴は、 知的能力や精神的能力が未発達の幼児や、 例えば、 しまり、 ビンのふた集めも幼児にとってはフローを与えうる活動だという例を思い ゲーム説に言わせれば、 そのような能力が高度に発達した人間に劣ることのなく十分に人生の そのような能力の発達が見込めない障害をもつ者も、 人生の 「緊急時の意味」 出そう。 の問題に光を投げ 活 この 動への没頭 例

意味を得られるということである

0) 自ら人生の意味を創造することなのである。個人の特性と状況によって様々なゲームを考案できるだろうが、ここでは二つ 的能力を極度に制限されていたとしても、 かれたときこそ、「ゲーム」という概念の重要性が際立つと考えている。マクゴニガルが、「私たちは自分の望むどんなゲー 病床で動けない終末期患者を想像してみよう。 ムでもプレイすることができる」(マクゴニガル 2017: 487)と述べるように、私たちはどんなゲームでも創造できる。私た モデルを考えてみたい。 あるいは、 想像の中で何らかのゴールと障害物を設定して挑戦的課題を作り出し、 身体的能力を極度に奪われた人、 精神的能力でプレイできるゲームを私たちは創造できるだろう。それはまさに、 私は、 例えば、 表面的に見ると不謹慎に思われるかもしれないが、そういう状況にお 先に挙げたような、閉じ込め症候群の状態にある神経難病 そのゲームを現実にプレイできる。

この状況において、 それは、具体的なここと今において問われているのでなければなりません」 (フランクル 1993: 26-27)。フランクルは、 26-27)。ここで人生が私に期待するものとは、遠くの未来にある何かではなく、「今ここ」の私の状況で提示されている課題 は、まったく具体的に問われるのでなければ、誤った取り上げ方をしていることになるということもわかります。 である。「人生が出す問いは、 か」から、「人生は私になにを期待しているか」へと考え方を一八〇度切り換えるというアイデアである(フランクル 1993 ス的転回という、シンプルでありながら「目から鱗」のアイデアを提示した。それは、「私は人生にまだなにを期待できる ついかなる瞬間にも何らかの課題を見出し、それに応答することができる。フランクルはそれこそが人生の意味だと言う ヴィクトール・フランクルの思想に基づくゲームである。 人生が私に提示している何らかの課題があるはずだということに気づかせようとする。 瞬間瞬間、その人その人によって、まったくちがっています。ですから、生きる意味の問題 周知のように、フランクルは人生の意味のコペルニク 私たちは

あまりにも有名なこの思想は、 ゲーム説の観点から興味深い捉え直しができる。 フランクルのコペ ルニクス的転回 1の要点

である

のである

は、 0) ルール 人生 の発見とそれへの応答というゲーム的設定を提示することで促されている。 から成るオープンエンドゲームだと言おうとしているのである。(1)今ここの人生の局面であなたに求められてい 0) 自的 の焦点を、 未来に欲求する何かから、今ここでできる活動に切り換える点にある。 フランクルはいわば、 この切り換えは 人生とは、 次

る何らかの課題を見つけよ。(2)その課題に応答せよ

負の局面、 しょうか」と尋ねるようなレポーターの質問が、とんちんかんなのとおなじです。そもそも、まったく特定の、 れはたとえば、 Ł (フランクル 1993: 30)。フランクルの人生の意味論とは、 ·の」を問題にするなどということは、こういうものの見方からすると、どうしてもとんちんかんなものに思われます。そ フランクルが人生の意味をチェスのプレイになぞらえてい 具体的な駒の配置をはなれて、特定のいい手、そればかりか一番いい唯一の手というものがありうるでしょうか チェスの世界チャンピオンにインタビューして、「ところで、先生、どういう手が一番いい手だとお考えで つまり、 るのは興味深い。 次のような定式に還元できるのだ。「人生をチェスゲーム 「一般的に人生「というもの」の意味 具体的な勝

転回は、 読まれていると報道された。このことは、 した人生の意味の思想として知られている。 「緊急時」におけるフランクルの思想の魅力と効力の源がどこにあるのかを明確にしてくれる。人生の意味のコペルニクス的 フランクルの思想は、ユダヤ人強制収容所という、まさに人生の「緊急時の意味」 人生のゲームプレイ化によって、 失われたように思われる人生の目的を、 ゲーム性が「緊急時」にもつ有効性を証し立てるものに思われる。 日本では、二〇一一年の東日本大震災の後に、 今ここで行える活動に取り戻してくれる が問われる苛酷な状況においても通用 彼の『夜と霧』

のようにプレイせよ。そのプレイが人生の意味である」。

いての詳細は拙論に譲るとして、ここでは、 二つ目の ソモデル は 以前、 拙論で究極の遊戯として論じたユーモアの実践である 苦境をユーモアで笑い飛ばすゲームを生きることの魅力を、 (新名 2014: 173-177)。 ユ ーーモ 簡潔に述べてお アの

る。したがって、「緊急時」はユーモアゲームのクライマックスである。それは人生の意味が失われたかのように見える状況 人生が突きつける苦境からいかに快を引き出せるかというゲームである。この快が、ユーモアゲームのフィードバックであ ユーモアの実践とは、苦境を笑い飛ばすことで純粋に精神的に自分の力を楽しむ活動である。ユーモアのゲームは、

なのだが、ユーモアゲームのプレイヤーは、そのような状況にこそ人生の意味を見るのである。

す挑戦は必ずしも容易ではない。プレイヤーが好成績をあげるには、そのゲームに関する高い力量を要求される。 事であれ「通常時」のゲームプレイから人生の意味を得ている人に何ら劣ることのない人生の意味を得ている。なぜなら、 て、これらのゲームをプレイし、しかも、もしそこに大きな喜びやフローを得られるなら、それは偉業である. 人生の意味とは、 以上、二つのゲームモデルを提示した。ゲーム説の観点から言えば、これらのゲームをプレイできる人は、 力量と挑戦の均衡による活動への没頭によって得られるからである。これら「緊急時」のゲームが差し出 趣味であれ仕 したが

## 2. 4 十分条件としてのゲーム説

明されたと思う、 以上によって、現代の人生の意味論で主流と言える客観説と私が提示するゲーム説との違いや、 ゲーム説の仕上げとして、最後に補足的だが大事なことを述べておきたい 後者の優位性や利点は説

の必要条件というものを示したいと思っていない。さらに言えば、 そこに自己目的的活動への没頭があるとは主張しない。自己目的的活動への没頭は、あくまでも人生の意味の十分条件だと きでないとすら思っている 私はゲーム説を人生の意味の必要条件を示すものとは考えていない。つまり、人生に意味があると言えるときには、 この没頭がある人生であれば、 その人生には確かに意味があると言いたい。 人生に意味を与える何らかの客観的な必要条件など説く 私はそもそも、 人生の意味

なぜそのように考えるのか。 私の念頭にあるのは、 延命治療の中止や安楽死に関する生命倫理 一の問題である。 これらの間

きではないと考える。

にもかかわらず、 それは本当に意味ある人生としての必要条件を満たしているのか? 的 いる人たちである。その 否定する理由は、 という判断を可能にしてしまう客観的な必要条件は提示してはならないと考えるのである。それゆえ、ゲーム説は必要条件 という判断を第三者が下してはならないという直観がある。 題を少しでも考察したことがあれば、 る意味がないと第三者が判断することの難しさ、 ·価値の実現によって得ている人がいてもいい。そのように自分の人生には意味があると思っている人々の人生について、 人生の意味について迷いを持たない人に対して、その人自身が自分に人生の意味を与えていると思っているもの 私のゲーム説は、 ある人の人生について意味がないと判断するわけではないし、そのような判断をすべきではないと考えている。 今のところ私には見当たらない。そのように迷いのない人たちは、 自己目的的活動への没頭が足りないから本当は意味の少ない人生だなどと批判することはしないし、すべ ゲーム説は人生の意味の必要条件を提示するものではないのだ。 自己目的的活動への没頭もゲームプレイもできない、あるいはするつもりがないからといって、そのこ 「通常時の意味」を主観的欲求の実現によって得ている人がいてもいいし、 人々がすでに得ている人生の意味を否定するものではない。本人が人生の意味を見出している 例えば人工呼吸器や人工透析で何とか最後の命をつないでいる人について、 怖さを理解するはずだと思う。 したがって私は、 と第三者が問うような議論に意義があるとは思えない。 人生の意味について、 私には、そのような人は生きる意味がない いわば人生の「通常時の意味\_ 何らかの客観的 第三者による「ない」 生

の優位性は、 には劣等感や無力感を与えるだろう。 問題は、 人生の 2でここまで述べてきた通りである。 「通常時の意味」に迷いが生じたり、それが失われたりした人に対して提示すべき説として、 主観説は、 客観説は、社会的価値をほぼ生み出しえない人には絶望を、凡庸な程度にしか生み出せない多くの 欲求の対象を獲得できない人には絶望を与え、 「通常時の意味」 ゲーム説とて万人を救うわけではない。 一に躓いた人たちに提示する説としての、これらの説に対するゲ 獲得した人のショ しかし、 ーペンハウアー 人生の意味を活動の先 何 的

に「求める」必要などなく、どんな活動でもその活動それ自体において人生の意味を「持つ」ことができると教えるこの説

人生の意味に躓き、それを求めるほぼすべての人に、有効なヒントを提示できると思われるのである。

註

(1)この点において、人生の意味は、人間の最高善・最高の目的としてのアリストテレス的な幸福(よき生)概念と密接に関係する。 もあったとしても、それだけで人生が意味を失っているとは通常考えない。そうした状態でも意味のある人生を送ることはでき に得ており、それ以上に求める必要がないような状態と言えるだろう。一方で人生の意味とは、そこまで理想的でなくとも、 定の目的を達成できれば得られるものに思われる。最高に望ましい状態の人生でなくとも、あるいは、まだ求めるものがいくつ 表現であるから、それ自体望ましい目的の中でも特に望ましいものを得ており、あるいは、複数のそれ自体望ましいものを十分 私たちが生きるにあたって究極的に望むものは、 では、「人生の意味」と「幸福」の違いは何か。さしあたり次のような違いを指摘できると思われる。幸福とは究極的な理想の その内実は様々でありうるとしても、「幸福」という概念で表現できるだろう。

形式的な理解にとどめたい は論者が「人生の意味」という問題や「幸福」の内実をどう考えるかによって変わるだろう。ここではさしあたり以上のような 「人生の意味」の意味や、それと「幸福」の関係については、もちろん以上とは別の形でも論じることができる。しかし、それ

きる意味」を欠いた人生の状況というものは、

ると思われる。また、「幸福」と言えない人生の状況はしばしばあり、それだけで絶望を生むわけではないように思われるが、「牛

かなり絶望的に思われる。

日本では佐藤透がシュリックの思想に注目している。ただ残念ながら、 てみよう。この目的的行為の場合、 同様に「笛を吹く」という行為の場合も、その出発点には、たとえば現状では何かもの寂しいので楽しく快活にしたい、という こと自体を自己目的的に行うという例について次のように述べている。「温まるために火を焚くという目的的行為と対比して示し る。佐藤は、自己目的的行為に意味を見る考え方を欲求の実現に意味を見る考え方に還元してしまうのである。彼は 出発点は、 現状では気温が低く寒いので、気温を上げて温まりたいという欲求の存在にある。 やはりシュリックの思想を主観説的な考えと誤解してい 5

3の最後に述べたこと、および註(3)を参照

ゆえ、この欲求が満たされ、善が実現されるということは、それ自体に「意味」がある」(佐藤 2012: 254)。 欲求が存在していると考えられる。欲求が何らかの善を目指しているとすれば、 双方ともに善を目指していると言えよう。

あると考えるのではない。もしそう考えるならば、それは欲求実現説である。2.1で示すように、私の考えでは、欲求の実現 味を構成するという考え方なのである るわけではない。シュリックや私が提示する考え方は、 笛を吹く」という自己目的的行為が、「楽しく快活にしたい」という欲求から生じているのは確かにそうかもしれない。 意味があると考えられる生にとっての十分条件を与えない。 シュリックの説、そして私がここで提示する説は、この欲求の対象 活動それ自体が目的とされてそこに没頭していることこそが、 つまり、 (楽しさ、 欲求が実現することそれ自体が、 快 が実現したことをもって、そこに意味が 人生の意味を構成す 人生の意

(3) この点についてチクセントミハイはこう述べている。

そうである ―― 楽しむ以外の目的のための活動を深く楽しむ場合である。多くの人々にとって、労働や育児のような活動は たち次第である。プロの競技者は、フローの要素が全く現れることがなくてもフットボールをプレイできる。 を気にしており、 の人は音楽を学ぶチャンスに飛びつくが、山は無視するかもしれない。 [……] ゲームが実際に楽しめるかどうかは最終的には私 たちが見ない好機を感知することを学んでいるからである。」(Csikszentmihalyi 2008: 75-76) ムで遊んだり絵を描いたりすることよりも多くのフローを与える。なぜなら、そのような人たちは、日常的な仕事の中に他の人 ある人は山登りの挑戦に応答するかもしれないが、ひとつの音楽の演奏を学ぶ機会に対しては無関心のままかもしれない ゲームよりも自分の契約の大きさのことを考えていたのかもしれない。また逆の場合はさらにそれ以上にあり 彼は退屈で、 別

- $\widehat{4}$ マクゴニガルが携わる代替現実ゲーム(alternate reality game)とは、 家事をオンラインゲーム化した「チョアウォーズ」、教育をゲーム化した「クエスト トゥ ラーン」、怪我や病気からの回復をゲー ム化した「スーパーベター」など、マクゴナガルの著作では様々な代替現実ゲームが紹介されている 日常世界の様々な経験をゲーム化するものである。 例えば
- $\widehat{6}$ 例えば登山は完全なゲームである。それは明確なゴー ックが与えられる自発的活動にほかならない。ダンスも、ただ漫然と体を動かすのではなく、ある曲に合わせるなどの条件を ル (登頂) と手段の制限 (自力で登ること) があり、

る課題を見出すか、つまりゲーム性を見出すかは、その仕事に取り組む本人にかかっている。 トをやり遂げることも間違いなくゲームの構造を持ちうる。そこには目標と手段の制限がある。そこにどれだけ挑戦しがいのあ つけたり、一定のレベルの実現や課題を念頭に置いて踊ったりすれば、それだけでゲーム的になる。 仕事で何らかのプロジェク

しかし、チクセントミハイは、このような感覚のフローを得るためには、やはりその感覚を洗練させる訓練が必要であるし (Csikszentmihalyi 2008: 108)、その感覚能力に自らを集中させて統制することも必要だと述べる(Csikszentmihalyi 2008: 115)。つ ゲーム的特徴が明確ではない遊戯的活動としては、 例えば、視る、聴く、味わう、のような感覚的な身体活動が挙げられる。

まり、感覚的フローも、感覚を研ぎ澄ませて新たな感覚経験を得ようとする挑戦によって初めて可能になるのであり、その点で

一種のゲーム性を持つと言えそうに思われる。

するルールや義務を、まさにゲームのルールと見なすのである。家族生活は、世界最大のプレイヤーをもつオープンエンドゲー れたひとそろいの選択肢に完全に集中するのである」(Csikszentmihalyi 2008: 179)。チクセントミハイは、結婚や家族関係を構成 ということである。すべてのルールと同様に、結婚のルールが広範囲にわたる可能性を排除することによって、私たちは精選さ たちが忘れがちなのは、これら結婚に伴うルールや義務が、原理的には、ゲームにおいて行為を束縛するルールと全く違わない 新たな挑戦といったゲーム性を必要とすると考えている (Csikszentmihalyi 2008: 180-182)。さらに彼は次のようにも述べる。「私 ムであるうるわけだ。 確でないように思える。しかし、チクセントミハイは、家族関係から得られるフローも、 また、家族や愛する人と生活や日常を共にすることも、それ自体で望ましくフローを得られる活動の一つだが、ゲーム性は明 積極的な目標設定、フィードバック、

(7)一つ懸念されるのは、 る理由はない と呼ぶ。Metz 2013: 64参照)。しかし、ゲーム説の考え方それ自体からすれば、そうした非道徳的活動による人生の意味を否定す 動は人生に意味を与えるどころか人生から意味を積極的に奪うものだと判断するだろう (メッツはそのような事柄を "anti-matter" ような悪人は、そのような活動で人生の意味を得ていると言ってよいだろうか。客観説をとるメッツは、そのような非道徳的活 非道徳的な活動が欲求の対象となる場合だろう。他者に危害を与える活動に挑戦的課題を見出して楽しむ

私は、このことがゲーム説にとって致命的な問題を生むとは思わない。 人生の意味の有無の問題と道徳的可否の問題を分けて

うなポジティブな感覚自体は得られるだろうからである

社会が悪人を許容するわけではない。社会は当然、 考えることは十分に可能だと思えるからだ。ゲーム説から見れば、悪人は悪人としての人生の意味を持ちうる。 う。このような理解が大きく直観に反するとは思えない。本稿の2.2や2. 強く結びつけるメッツ的客観説のほうがむしろ、私たちの直観に反するような判断を生むと思われる 悪人を非難し、その非道徳的活動とそこから得られるフローを妨害するだろ 4から分かるように、 社会的価値と人生の意味を だからといって

主観説と関係する問題として、快楽説とゲーム説の関係について触れておこう。メッツは、 得られる楽しさや統制の感覚にあるのではない。もちろん、そのような楽しさや力の実感は、 とを述べておきたい。 動に伴い活動を究極的に完璧にするものと考えた快(ヘドネー)(アリストテレス 1971:1174b-1175a) に対応するものと言える ることができる。なぜなら、そのようなポジティブな感覚こそが、活動への没頭を生み出す駆動力と考えられるからである。 は快ではないという議論を展開している。だが、人生の意味は当人が感じる快であるという考え方を快楽説と呼ぶならば、 もまた、欲求実現説的な主観説S1と並ぶ典型的な主観説と呼べるだろう。ゲーム説はこの快楽説的な主観説とも違うというこ ゲーム説における人生の意味は、 ポジティブな感覚はフローの十分条件ではない。なぜなら、例えば、ノージックが考案したような経験機械でもそのよ フローが生じているところでは何らかのポジティブな感覚が随伴しているだろう。それはいわば、 自己目的的活動への没頭、 つまりフローという状態にあるのであって、 主観説批判と別個に、 フローを生み出す必要条件と考え アリストテレスが活 人生の

験からも得られるが、 理的エネルギーの投射が必要なより難しい事柄である 待が満たされる感情であるのに対し、フローにおける楽しさとは期待を超えて前進、 を得る心理的な態度が異なる。例えば食べる快楽は誰もが味わえるのに対し、 わけではないかもしれないが、 ちなみに、チクセントミハイによれば、 (pleasure)」と「楽しさ (enjoyment)」の違いとして説明する。チクセントミハイによれば、 その経験の最中は必ずしも快楽を感じるわけではない。「それらの経験はそれらが生じている時には 後でそれを振り返って私たちは「あれは本当におもしろかった」と語り、 フローに随伴するポジティブな感覚は、 (Csikszentmihalyi 2008: 46)。また、楽しい経験は、 食べ物を楽しむことは、 いわゆる快楽とは区別されるべきである。 発見、 達成する感覚である。 活動への特別な集中と心 もちろん快楽を含む経 それらが再び起こる 快楽は基本的に期 両者は、

- ことを願う」(ibid.)。例えば仕事上の困難なプロジェクトに熱中してそれをやり遂げたときのように、 長いスパンで捉えられた
- 一つの活動は、後で楽しかった、充実していたと満足と共に振り返られる体験だとしても、 活動の最中にはたびたび苦しみすら
- メッツは自分の説の基本的記述を次のように提示する。「(FT1) 人間個人の生は、その人が、人間的生存の基盤的条件 性の働きを肯定的に向ける仕方で自分の理性を活用すればするほど、より大きな意味を持つ」(Metz 2013: 222)。 またウルフのよ り簡潔な客観説の定義によれば、「意味のある生とは、価値ある目論見に活動的に従事する生」である(Wolf 2017: 205)。
- 10 村山達也は、メッツの研究対象であるこのような人生の意味とは、「大雑把に言えば、社会のなかで公認されている有益さや立派 と述べる さ、充実感などをひっくるめたもののことであり、日本語だと「有意義さ」というのが最もしっくりくる類のものだと言える. (村山 2017: 269)。
- 11 日本では、森岡正博がメッツを批判し、彼とは全く異なるタイプの人生の意味論を提示しようとしているが、森岡がメッツを拒 と比較することはできない」というテーゼを提示する(森岡 2015: 89)。森岡によれば、人生の意味を問うことの本質は、この 拒絶し、「私の場合において問われたものこそが、人生の意味の中核部分にあるものである」というテーゼと、「人生の意味は他 「人生の意味の中核部分」を問うことにあり、それゆえ、私たちは他者の人生の意味を判断することはおろか、そもそも問うこと 絶する理由も、基本的には私と同様の直観的抵抗に基づいている。 森岡は、 客観的価値の観点からの人生の意味の比較可能性を

ないと主張するのである(森岡 2015: 92)。 森岡は、自分の現実の生の意味をあり得た生の意味と比較することも拒絶する(森岡 2015: 91) 。かくして森岡は、人生の意味の もできない(森岡 2015: 90)。したがって、当然ながら私と他者で、あるいは他者同士で人生の意味の比較などできない。さらに 本質的問いに対する回答は、 私が私の生について「意味がある」と判断するか「意味がない」と判断するかの端的な二択でしか

呼べるような考え方の説得力には疑問を覚える。ここで森岡の議論を詳細に検討することはできないが、少なくとも私は、 本的には私にしか問えないという彼の基本テーゼについては支持したい思いがあるものの、これを語るだけでは、人生の 意味のある人生を送りたい」という私たちの通常の願いや意志には重要な意義があると考える。また、私自身の人生の意味は根 私は、人生の意味のエリート主義への直観的抵抗において森岡に共感するが、あらゆる比較を拒絶する森岡の超主観主義とも 述べている。

時の意味」の問題に直面した苦悩者に対して何のヒントもアイデアも与えることができないと思われる。 のない仕方の区別なしでは、有意味性という観念には何の意味もない」(Wolf 2017: 206) と思われるからである。 ような内実を与えることは不可能である。なぜなら、ウルフが言うように、「自分の時間を費やすより価値のある仕方とより フランクルは、そのような具体的内実を与えている。 れたときに真に深刻な「緊急時の意味」が問われるのだとすれば、人生の意味論はこの問いに対してこそ内実のある何らかの答 一苦悩者が実際に掴むことができる具体的な何かを提示すべきだと思うのである。 森岡が本当に人生の意味について一切の比較を拒絶するのであれば、 例えば、 森岡が重視するヴィクトー 「通常時の意味」が失わ

私はゲーム説を、メッツ的客観主義のエリート主義を拒絶しつつも、 その内実の具体的描写を避ける超主観主義もとらない立場として提示したい。 森岡説のように人生の意味についてあらゆる比較を否定

- 12 は支持したい思いがある」と述べた理由が、これである。推測にすぎないが、生命倫理の問題に深く関わってきた森岡も、 かしたら同様の考えが背景にあるかもしれない。 (⑴)における森岡の議論の検討の中で、「私自身の人生の意味は根本的には私にしか問えないという彼の基本テーゼにつ
- 13 ゲーム説が人生の意味の必要条件ではないと考えるもう一つの理由は、 もしマザー・テレサが自分の仕事に熱意がなかったならば、という思考実験をするのだが(Metz 2013: 183-184)、これもやはり 意味があるだろう。メッツは、人生の意味にとって主観の命題的態度は必要な条件ではないということを言おうとするために、 にとって」意味がある場合があるということと関係している。 メッツはこのような例をもって、「個人の生が意味を持つ条件は、当人に「とって意味を持つ」必要はない」(Metz 2013: 197)と いるとしよう。Aさん自身にとって自分のその生に意味があるかは議論の余地があるとしても、 「自分にとって」の当人の人生の意味には疑問符が付くとしても、「他者にとって」の当人の人生に意味がある例と考えられる 例えば、植物状態にあるAさんの生命の存続を家族が強く望んで 自分にとって意味がないと思える人生であっても 家族にとってAさんのその生は

の意味は、人生の意味という問題にとってやはり本質的ではありえないと考えている。なぜなら、第一に、「他者にとって」の意 はある。この点においても、 このように、自己目的的活動への没頭がないとしても、「他者にとって」その人の人生は十分な意味があると言いたくなる事例 ゲーム説が必要条件を提示するものだとは考えにくい。しかし、私は、「他者にとって」

効果がある。私がただ食料となるためだけに生まれたのであれば、私の人生に何の意味があるのか? ない。しかし、そのことをもってBさんの人生は意味がないとか、減じられるなどと考えるのは直観的に認めがたいと思われる. 受けてしまうからである。例えば、難病を抱えて残りの人生を病床で過ごさなければいけないBさんは、家族から非常に疎まれ 味を私の人生の意味にとって重要なものとして考慮するならば、私の人生の意味のあるなしが他者の考えによって大きく影響を に人類を創造し育成したとしよう。人類はこの生命体にとって大いに道具的意味を持つ。しかし、だからといって、このことに 実はある地球外生命体の創造と操作によるものであり、その生命体は自分が鑑賞して楽しみ、ある段階で自分の食料とするため それが本当にCさんの生に意味を与えるとは考えにくい。さらに、少し壮大な例を考えてみよう。人類の歴史と繁栄のすべてが 志は無視してできる限り延命しようとしている。この事例においてCさんが生き続けることは家族にとって大きな意味があるが るとしよう。Cさん自身は、そのような状況での延命をもともと望んでおらず、家族にもその意志を伝えていた。しかし、Cさ は大きな意味を得ると考えねばならないが、それも大きく直観に反すると思われる。先のAさんと同様に植物状態のCさんがい より私たちの人生が大きな意味を持つと考えられるだろうか。むしろ、この思考実験は、人生の意味を疑わしいものに思わせる んの家族は、Cさんに対して全く愛情がないが、ただCさんの年金を得るためだけにCさんを生かしておきたくて、Cさんの意 ている存在だとしよう。その家族は、Bさんに早く死んでほしいと思っている。この場合、家族にとってBさんが生きる意味は 第二に、「他者にとって」の意味を考慮するならば、私の人生が他者にとって単に道具的に大きな意味を持つ場合も、私の人牛 これが多くの人の持つ直

質的な影響を与える要素と考えるべきではないと思われるのである 以上のような理由で、確かに「他者にとって」の私の人生の意味というものは成立しうるものの、 それは私の人生の意味に本

#### 文献

ヮストテレス(高田三郎訳)(1971)『ニコマコス倫理学』上・下、岩波書店。

Csikszentmihalyi, Mihaly (2008) Flow: The Psychology of Optimal Experience, Harper Perennial Modern Classics edition, HarperCollins

フランクル、V・E(山田邦男、松田美佳訳)(1993)『それでも人生にイエスと言う』春秋社

マクゴニガル、ジェイン(妹尾堅一郎監修/藤本徹、藤井晴美訳)(2017/2011)『幸せな未来は「ゲーム」が創る』早川書房・

Metz, Thaddeus (2013) Meaning in Life, Oxford University Press

森岡正博(2015)「「人生の意味」は客観的か:T・メッツの所説をめぐって」『現代生命哲学研究』四、八二-九七.

村山達也(2017)「人生の意味の分析哲学」『現代思想』四五-二一、青土社、二六六-二八二。

新名隆志(2014)「遊戯とユーモア――ニーチェの幸福論と現代心理学」『哲学論文集』五〇、一五九-一七九。

佐藤徹(2012)『人生の意味の哲学――時と意味の探求』春秋社。

Schlick, Moritz (Translated by Peter Heath) (1979) "On the Meaning of Life," Henk L. Mulder, Barbara F. B. van de Velde-Schlick (eds.) Moritz Schlick: Philosophical Papers Vol.II (1925-1936), D. Reidel Publishing Company

Suits, Bernard (2014/2005) The Grasshopper: Games, Life and Utopia, 3rd ed., Broadview Press

Taylor, Richard (2017) "The Meaning of Life," E. D. Klemke, Steven M. Cahn (eds.), The Meaning of Life: A Reader, New York, Oxford: Oxford University Press, 128-136

Wolf, Susan (2017) "Meaning in Life," E. D. Klemke, Steven M. Cahn (eds.), The Meaning of Life: A Reader, New York, Oxford: Oxford University Press, 205-211

[謝辞] 本稿は JSPS 科研費 JP19K00010の助成をうけたものです。

(鹿児島大学・准教授)