

人生の意味に関するゲーム説の提唱

新名, 隆志
鹿児島大学 : 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

「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。¹⁾ 本稿では、人生の意味、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。

1. 自己目的的活動、遊戯、フロア、ゲーム

1. 1 自己目的的活動

まず、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。

この考え方の基本的発想は非常にシンプルである。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

意味論として明確にこの考え方を提示しているのは、20世紀前半に書かれたモーリッツ・シュリックの論文「人生の意味について」である。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、英語圏の従来の人生の意味論を網羅的に取り上げて整理している自らの著書の中で、シュリックにも言及している。しかし、その議論の核心を捉えているとは思えず、彼を単純な主観主義者に位置づけてしまっている (Metz 2013: 174)。シュリックの考え方は、現在の英語圏の哲学生の意味論において正しく理解されていないと思われる。

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、勝利の最初の興奮が過ぎ去ってしまったえば、わびしい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、つまり新しい諸目標の設定によっ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づけられているように見える。それは、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らのペシミステイ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る。もし私たちが人生に意味を見出したいのであれば、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独立に持つような活動を探し求めなければならない。[…:]もしそのような活動が存在するならば、[…:]そのとき、単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とどまらない、目的それ自体が見出されるのだ」(Schlick 1979: 114)。

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

て目的に達しえない。なぜなら、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。したがって、人生の目的は、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れば、そのとき私たちは、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。かくして、それ自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、もはや人生の意味を求める必要はない。それは、すでに獲得されているのである。

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て明確に理解されているとは言いがたい²⁾。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いて、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。

1. 2 遊戯

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、それらの関係性を明らかにしていきたい。関連付けたい概念は、遊戯、ゲーム、フロア、である。

自己目的的活動は、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。人生の意味は自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。首尾一貫するために、私たちはそれを遊戯 (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な活動、すなわち、実際にその目的を自分自身の内を持つ活動の名前だからである」(Schick 1979: 114)。「遊戯」とは、それをする自体に快や楽しみがある活動である。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。

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「労働 (work)」と対比して導入している。ただし、こ

こでの「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。それは「趣味的活動」や「余暇的活動」を意味するわけではない。シュリックは、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、ほぼすべての活動は遊戯的活動となりうると考えた(Schlick 1979: 115-117)。例えば、収入を得るための職業上の仕事や日常生活を維持するための仕事は基本的に労働の性格を持つが、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られるのであれば、遊戯となりうるのである。

1. 3 フロー

遊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著書『フロー体験 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る他の何ものも重要ではなく思われる状態。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さえいとわずにそれしようとする状態」(Csikszentmihalyi 2008: 4)。この説明から明らかなように、フローとは、まさに純粹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。

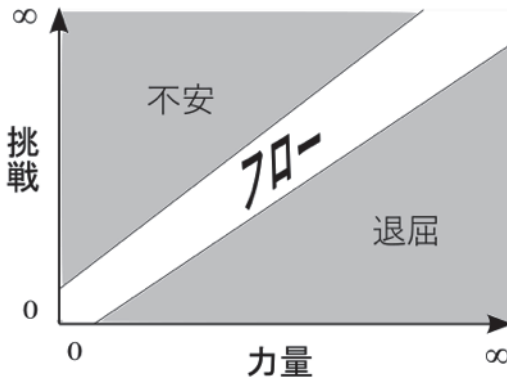
フローを可能にする活動は多種多様であり、個々人で異なっている。チクセントミハイが典型的なものとして挙げる例には、テニス、ロッククライミング、ダンス、作曲、チェス、航海、外科医の手術などがあるが、それ以外にも洗練された審美的感覚の發揮、読書や理論的思考などの知的活動、例えば農業に励んだり溶接工として働いたりする日々の仕事、そして家族と人生を共有したり友人と交際したりすることなど、広範囲の種類にわたる活動がフロー体験となりうる。

フロ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「統

制 (control)」の感覚だと考えている (Csikszentmihalyi 2008: 3)。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感覚が伴っていると彼は言う。言い換えれば、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。

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。彼にできることは何とかボールを相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ゆえに、彼はテニスを楽しめてフローを得ることができている。しかし、彼が練習を続けてある程度能力を向上させると、もはや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、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戦であり、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、彼より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。この適切な挑戦によって、彼は再びテニスからフローを得ることができている (Csikszentmihalyi 2008: 74-75)。つまりフロー状態とは、自分の能力と釣り合った挑戦的課題に取り組み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 (skills)」を横軸、「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。

このようにフロー研究は、私たちが活動それ自体を目的としうるのは、つまり活動を遊戯的活動として楽しみうるのは、自らの力に適した挑戦的課題に取り組みむことにより、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実証している。ここでもう一つ注意したいのは、フローを与える挑戦とは、そ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る。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ているが、自



(Csikszentmihalyi 2008: 74の図を基に作成)

ら山登りに関心をもち、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、多くの人が挑戦的課題を見出さない活動に挑戦的課題を見出し、その活動からフローを得られる人もいる。このように、フローの獲得には、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。^③

1. 4 ゲーム

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）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。^④

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自発的な試みである」(Suits 2014: 23)。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、ゲーム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、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、ゴルフのルールは、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。

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、ゲームにおける目標とそれを実現するための非効率な手段、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、活動でフローを実現するた

めの装置と言えらるだろう。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、ゲームにおける目標がゲームプレイの真の目的ではないことの表れである。ゲームプレイの目的はプレイそれ自体であり、目標はそれを実現する手段のひとつでしかない。

マクゴニガルは、スーツの定義を尊重しながらも、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。その四つとは、ゴール、ルール、フィードバックシステム、自発的な参加である(マクゴニガル 2017: 39)。このうちフィードバックシステムのみが、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、彼女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。チクセントミハイは、明確な目標とフィードバックこそが、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。テニスプレイヤーは、相手コートにボールを打ち込むという明確な目標があり、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ドバックを受け取る。チェスプレイヤーは、相手より先に王手詰めするという明確な目標をもち、一手ごとにその目標に近づいたかどうか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、活動における自分の力の発揮とその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、その楽しさが駆動力となつて、次の一打、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性化された感覚に達することはできません。しかし、チクセントミハイの研究は、みずから選んだゴールとそのゴール達成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うた状況で、もっとも効率よく確実にフロー感もたらされることを示しています」(マクゴニガル 2017: 69)。マクゴニガルは、ゲームこそが、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。

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なものを含んでいる。スーツの著作『キリギリスの哲学』は、イソップ寓話の「アリとキリギリス」のキリギリスとその弟子との対

話を中心に展開されるのだが、最終の第15章で、キリギリスは、ユートピアで実現する生の理想がゲームプレイの生であることを示そうとする。

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。すなわち「そ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ためにもなされないようなもの」(Suiss 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べて除去されている。つまりここでは、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、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 (Suiss 2014: 188)。かくして、「ゲームプレイは、ユートピアにお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る」(Suiss 2014: 189)。たとえしなくてはならないものが何もないとしても、私たちは、ゲームプレイによつ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。マクゴニガルは、退屈で問題含みの現実を修復し、楽しく有意義なものにするゲームの可能性を主張する。ゲームで現実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。彼女は、現実の仕組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、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)。

1. 5 ゲーム説の提唱

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

具体的な肉付けをすることができよう。人生の意味は、フローを与える遊戯的活動によつて得られる。それは趣味でも、職業でも、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、その挑戦から自らの力の発揮の快感をフィードバックとして得られるならば、私たちは「その活動それ自体のために」生きるのである。その自己目的的活動の中では、充実が、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。その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に、そのような活動のために生きることが、人生に意味を与えるだろう。

重要なのは、活動の種類や私たちの能力それ自体ではなく、挑戦しがいのある課題の主観的認知である。いくら客観的に挑戦しがいのある課題に囲まれていようと、いくらそれらに取り組める優れた力量があろうと、この挑戦の認知とそれへの自発的取り組みがなければ、活動自体から充実を得ることはできない⁵⁾。この挑戦の認知と自発的取り組みを生み出すための仕組みが、ゲームである。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。もしそれらが明確でない活動でも、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、人生の中にゲームをいかにして見出すか、もし見出せないとするばいかに創造するかは、人生の意味の獲得に大きく影響するだろう。

今ここに提示した人生の意味論は、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、ここでは、挑戦的課題を見出し創造する私たちの態度を重視し、人生の意味のゲーム説と呼びたい。確かに、あらゆる遊戯的活動、あらゆるフロー活動が、明確なゲームの特徴を持つわけではないだろう。しかし、広義で捉えれば、フロー状態を与える活動のかんりのものが、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⁶⁾。以上が、本稿で提示する人生の意味のゲーム説の内容である。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たい。

2. ゲーム説の意義と優位性

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。超自然説とは、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。少なくとも、私が提示したゲーム説が超自然的なものとの関係性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。

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)

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)ことができたらなあど願う」、「(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、人生に意味があるということである。

メッツは主観説S1を批判する。批判の核心は、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味を委ねるならば、非常に直観に反する事例をいくらかでも生み出しようという点にある。

メ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、シシユフォスの神話の改良版である。シシユフォスは

ゼウスの怒りを買ひ、巨大な岩を坂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步のところまで必ず底まで転落する。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。これは無意味な徒勞を表現する有名な神話だが、テイラーは、もし仮に、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がない激しい欲求を植え付けたならば、彼の人生は意味があるものになると考えた (Taylor 2017: 134)。しかし、テイラー自身が後に自己批判したように、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、単純に直観に反するとメッツは言う。それは明らかに、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 (Meitz 2013: 174)。

一方、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、人生の意味のあるなしを判断しようとはしない。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——シシュフォ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、そしてそれによって、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、彼自身の内的世界は新しい経験を積み重ねて自己超越があるとすれば、ひとことで言うところフロア体験があるとすれば、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題ないと考えるだろう。

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。今描いたシシュフォスは、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。繊細な工夫と創意によって、通常では徒勞にしか思えない行為に一種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のである。もし、シシュフォスが自らの活動からこのようにフロア体験を引き出せたならば、それは無意味ではないどころか、一種の偉業と言ってよいだろう。

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しな

い。⁷しかし、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。なぜなら、欲求した対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。人生の意味論においては、主観説の説得力を奪う目的で、第三者的に無価値に思える対象の事例が多々考察されてきた。例えば、髪の毛を三七三二本に保つこと、ビンのふたを集めること、辞書を覚えること、ただ生き続けること (Metz 2013: 175)。だが、ゲーム説の観点からは、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活動だからである。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、幼児にとつて、このふた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、何らかの活動でさえあれば、その人の能力、個性、状況によつては、そこにゲーム性を見出してフローを得ることは不可能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る。それは、活動以外の対象である。

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ではない。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。たとえ念願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」なければならぬ。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、シヨーペンハウアーによつて見事に描かれた、欲求を追求する人生の空しさのリアリティがある。もし「プロ野球選手になれた」こと、「Aさんと結婚できた」ことそれ自体によつて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、Aさんとの結婚生活を充実させることを怠るならば、その人生はすぐに空しさに襲われるに違いない。それゆえ、主観説S1は、やはり人生の意味論として妥当性を欠くと思われるのである。⁸

2. 2 客観説のエリート主義

以上から明らかなように、ゲーム説は、典型的な主観説とは完全に区別される説である。ゲーム説は、力量と挑戦の均衡が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意味を見るので、広義の客観説と呼ぶことはできるだろう。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。

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、人が取り組む活動が、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、メッツの「基盤性理論 (fundamental theory)」⁹⁾ と言えば、「人間の生存の基盤的条件」に理性を差し向けることによって具現化する、古典的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り、マザー・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盤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)。

メッツの客観説は、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、大科学者、大芸術家は、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、何らかの抜きん出た能力、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、庶民や凡人の人生も意味を得ることはできる。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ことになる。

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

えるだろう。さらには、大きな罪を犯した犯罪者や、人生の落伍者として社会の底辺にいと見られるような孤独者などはどうなのか。そのような人たちは、もはやほぼ生きていない意味がないのか。そのような人たちの人生を切り捨ててしまうように見えるメッツ的客観説のエリート主義は、かなり根本的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。

メッツが探求しているのは、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、あるいは、日常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。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、それはどこま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。¹¹

思うに、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、メッツの探求している意味の領域からは切り捨てられた人、つまり、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、「こんな生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、この「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、メッツ的客観説のエリート主義を排し、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。

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

よつて、意味の大きさが変わることを含意していないし、含意する必要もない。つまりゲーム説は、「より客観的価値があり、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。テニス初心者のタカシと大坂なおみは、どちらもテニスという自己目的的活動に没頭し、フローを得ることができる。フローを与える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、質でも、第三者的価値の高さでもないことを思い出してほしい。タカシはタカシなりに、なおみはなおみなりにテニスに没頭しているならば、その活動への没頭の外に、それ以上に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いるというべきであろう。

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をする。それゆえ、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、彼女はタカ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。しかしこれらの質や価値の違いを、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、より高いレベルの活動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。もし、習い始めたテニスの練習が楽しみで仕方ないタカシに対し、壁にぶつかってテニスを楽しめず、プレイに集中できない日々のおみがいるとすれば、テニスから人生の意味を得ているのはむしろタカシのほうがだろう。

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、人生の「緊急時の意味」の問題に光を投げかけられると思われる。例えば、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出そう。この例から言えるのは、知的能力や精神的能力が未発達の幼児や、そのような能力の発達が見込めない障害をもつ者も、活動への没頭は可能だということ、つまり、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なく十分に人生の意味を得られるということである。

あるいは、身体的能力を極度に奪われた人、例えば、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の患者や、病床で動けない終末期患者を想像してみよう。私は、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ムでもプレイすることができる」(マクゴニガル 2011: 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。私たちは、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、そのゲームを現実的にプレイできる。もし身体的能力を極度に制限されていたとしても、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、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つて様々なゲームを考案できるだろうが、ここでは二つのモデルを考えてみたい。

一つは、ヴィクトール・フランクルの思想に基づくゲームである。周知のように、フランクルは人生の意味のコペルニクス的転回という、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: 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である。「人生が出す問いは、瞬間瞬間、その人その人によつて、まったくちがっています。ですから、生きる意味の問題は、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。つまり、それは、具体的な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、今この状況において、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。私たちは人生のい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っているのである。

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の転回の要点

は、人生の目的の焦点を、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。この切り換えは、挑戦的課題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。フランクルはいわば、人生とは、次の二つのルール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)今この人生の局面であなたに求められている何らかの課題を見つけよ。(2)その課題に応答せよ。

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るのは興味深い。「一般的に人生」というもの「を問題にするなどということは、こういうものの方からすると、どうしてもとんちんかんなものに思われます。それはたとえば、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、とんちんかんなとおなじです。そもそも、まったく特定の、具体的な勝負の局面、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、というものがあろうでしょうか」(フランクル 1993:30)。フランクルの人生の意味論とは、つまり、次のような定式に還元できるのだ。「人生をチェスゲームのようにプレイせよ。そのプレイが人生の意味である」。

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」が問われる苛酷な状況においても通用した人生の意味の思想として知られている。日本では、二〇一一年の東日本大震災の後に、彼の『夜と霧』が被災地で多く読まれていると報道された。このことは、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。ゲーム説は、「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の転回、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、今ここで行える活動に取り戻してくれるのである。

二つ目のモデルは、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(新名 2014:173-177)。ユーモアの理解についての詳細は拙論に譲るとして、ここでは、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、簡潔に述べてお

きたい。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、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。

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、趣味であれば仕事であれ「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、人生の意味とは、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。したがって、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。

2. 4 十分条件としてのゲーム説

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、後者の優位性や利点は説明されたと思う、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。

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、必ず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考えたい。つまり、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。私はそもそも、人生の意味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、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べきでないと思っている。

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の問題である。これらの問

題を少しでも考察したことがあれば、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、生きていく意味がないと第三者が判断することの難しさ、怖さを理解するはずだと思う。私には、そのような人は生きる意味がない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。したがって私は、人生の意味について、第三者による「ない」という判断を可能にしてしまふ客観的な必要条件是提示してはならないと考えるのである。¹² それゆえ、ゲーム説は必要条件を示すものではない。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、そのことをもって、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。また、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を否定する理由は、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、いわば人生の「通常時の意味」を得ている人たちである。その「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、何らかの客観的な社会的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、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？ と第三者が問うような議論に意義があるとは思えない。それゆえ、私のゲーム説は、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にもかかわらず、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などと批判することはほしくないし、すべきではないと考える。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。¹³

問題は、人生の「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、何が妥当かということである。主観説は、欲求の対象を獲得できない人には絶望を与え、獲得した人のショーペンハウアー的虚しさは救うことができない。客観説は、社会的価値をほぼ生み出せない人には絶望を、凡庸な程度にしか生み出せない多くの人々には劣等感や無力感を与えるだろう。「通常時の意味」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ーム説の優位性は、2でここまで述べてきた通りである。ゲーム説とて万人を救うわけではない。しかし、人生の意味を活動の先

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」ことができると思えるこの説は、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。

私たちが生きるにあたって究極的に望むものは、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。

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、一定の目的を達成できれば得られるものと思われる。最高に望ましい状態の人生でなくとも、あるいは、まだ求めるものがあるがいくつもあったとしても、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、「生きる意味」を欠いた人生の状況というものは、かなり絶望的に思われる。

「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形式的な理解にとどめたい。

(2) 日本では佐藤透がシュリツクの思想に注目している。ただ残念ながら、やはりシュリツクの思想を主観説的な考えと誤解している。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「笛を吹く」こと自体を自己目的的行為を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てみよう。この目的的行為の場合、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。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の寂しいので楽しく快活にしたい、という

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見えよう。それゆえ、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 2013:254）。

「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。しかし、シュリツクの説、そして私がここで提示する説は、この欲求の対象（楽しさ、快）が実現したことをもって、そこに意味があると考えられるのではない。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、欲求の実現は、意味があると考えられる生にとつての十分条件を与えない。つまり、欲求が実現することそれ自体が、人生の意味を構成するわけではない。シュリツクや私が提示する考え方は、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、人生の意味を構成するという考え方なのである。

(3) この点についてチクセントミハイはこう述べている。

「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。別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次第である。プロの競技者は、フロア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。彼は退屈で、人目を気にしており、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。多くの人々にとつて、労働や育児のような活動は、ゲームで遊んだり絵を描いたりすることよりも多くのフロアを与える。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)

(4) マクゴニガルが携わる代替現実ゲーム (alternate reality game) とは、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「クエストトゥラン」、怪我や病気からの回復をゲーム化した「スーパードクター」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。

(5) 1. 3の最後に述べたこと、および註(3)を参照。

(6) 例えば登山は完全なゲームである。それは明確なゴール（登頂）と手段の制限（自力で登ること）があり、一歩ごとにフィードバ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

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。

ゲームの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。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。

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、積極的な目標設定、フィードバック、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ムであるうるわけだ。

(7) 一つ懸念されるのは、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つてよいだろうか。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” 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る理由はない。

私は、このことがゲーム説にとつ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

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。だからといって、社会が悪人を許容するわけではない。社会は当然、悪人を非難し、その非道德的活動とそこから得られるフローを妨害するだろう。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. 4から分かるように、社会的価値と人生の意味を強く結びつけるメッツの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。

(8) 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、主観説批判と別個に、人生の意味と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、これもまた、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ととを述べておきたい。

ゲーム説における人生の意味は、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、そのフローにおいて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、フローを生み出す必要条件と考えることができる。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。それゆえ、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、アリストテレスが活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。しかし、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。

ちなみに、チクセントミハイによれば、フローに随伴するポジティブな感覚は、いわゆる快楽とは区別されるべきである。彼はその「快楽 (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、快楽は基本的に期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、発見、達成する感覚である。両者は、それ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、食べ物を楽しむことは、活動への特別な集中と心理的エネルギーの投射が必要なより難しい事柄である (Csikszentmihalyi 2008: 46)。また、楽しい経験は、もちろん快楽を含む経験からも得られるが、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特に快いわけではないかもしれないが、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、それらが再び起こる

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生じているものであろう。

(9) メッツは自分の説の基本的記述を次のように提示する。「(F T I) 人間個人の生は、その人が、人間的生存の基盤的条件へと理性の働きを肯定的に向ける仕方での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さ、充実感などをひっくるめたものことであり、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」と述べる (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拒絶し、「私の場合において問われたものが、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「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ない」と主張するのである (森岡 2015: 92)。

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、「より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える。また、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「緊急

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。「通常時の意味」が失わ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えを、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。例えば、森岡が重視するヴィクトール・フランクルは、そのような具体的内実を与えている。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、その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価値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。

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、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し、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。

- (12) 註(11)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いて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、もしかしたら同様の考えが背景にあるかもしれない。

- (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、自分にとって意味がないと思える人生であっても「他者にとつて」意味がある場合があるということと関係している。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、家族にとつてAさんのその生は意味があるだろう。メッツは、人生の意味にとつて主観の命題的態度は必要な条件ではない、ということをおうとするために、「自分にとつて」の当人の人生の意味には疑問符が付くとしても、「他者にとつて」の当人の人生に意味がある例と考えられる。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「とつて意味を持つ」必要はない」(Metz 2013: 197)と述べている。

このように、自己目的的活動への没頭がないとしても、「他者にとつて」その人の人生は十分な意味があると言いたくなる事例はある。この点においても、ゲーム説が必要条件を提示するものだと考えにくい。しかし、私は、「他者にとつて」の私の人生の意味は、人生の意味という問題にとつ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、「他者にとつて」の意

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す必要なければいけないBさんは、家族から非常に疎まれている存在だとしてしよう。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。

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、私の人生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にCさんを生かしておきたくて、Cさんの意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、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、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に人類を創造し育成したとしてしよう。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と思わせる効果がある。私がただ食料となるために生まれたのであれば、私の人生に何の意味があるのか？　これが多くの人の持つ直観かもしれない。

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。

文献

アリストテレス（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

Publishers.

- フランクフルト、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、シェイン (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。
- Meiz, 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―二二、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-Schick (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)