

人間にとってゲームとは何か

真面目に遊ぶことの哲学

曾 我 千亜紀[†], 山 本 晃 輔[†], ムナン・ジュリアン[†]

What is the Game for Human?

— A Philosophical Approach of Serious Gaming Activity

SOGA Chiaki[†], YAMAMOTO Kohsuke[†], MENANT Julien[†]

Abstract

If play-time and real time were traditionally thought as distinct things while thinking about game, these mutual interactions cannot be ignored anymore in discussing gaming activities. Moreover, it can be said we've left the realm of play as soon as the balance between these two aspects disappears. It is important to define the serious gaming activity at the point of balance between work and addiction. Here, in this article, we try to define what the serious gaming is with the intention to preserve the union, as well as the distinction, of reality and fiction world.

キーワード：遊び，ゲーム，気ばらし，二元論，情報体

Keywords : play, game, diversion, dualism, informational entity

1. はじめに —— ゲームをめぐる状況

e スポーツとゲーム依存

「ゲーム¹⁾は子どものお遊びにすぎない」と断定することは、もはやできない。今やゲームは、社会あるいは人間に対して、良くも悪くも大きな影響力を持っている。それは以下

[†]大阪産業大学 国際学部国際学科

草稿提出日 11月9日

最終原稿提出日 1月18日

1) 本論で用いるゲームという用語は、まずはビデオゲーム（据え置き型の家庭用ゲーム機を用いたゲーム、アーケードゲーム、そしてパソコン、スマートフォンやタブレット端末を使用し

の二つの潮流—— eスポーツとゲーム依存——を見れば明らかである。

eスポーツとは、エレクトロニック・スポーツ (electronic sports) の略であり、複数のプレイヤーによるビデオゲームの対戦をスポーツと認めるものである。日本eスポーツリーグ代表の笈誠一郎は「電子上でおこなわれる競技、テレビゲームやPCゲームを用いた競技性のあるもの」²⁾がeスポーツであるとしている。プレイヤーはコントローラやキーボードを操作し、ゲームプレイの様子は大きなスクリーン上で繰り返される。ここにはスポーツの新しい形がある。また、プレイヤーだけでなく観客をも熱狂させるという意味でゲームの新たな可能性をもたらした。eスポーツの認知度は2000年代に入って徐々に高まり、今ではオリンピックの正式種目へ導入させようとする動きさえ起こっている。

このようにゲームが公に認められ、これまでとは違った地位を確立していく一方、2018年6月にはWHOがゲーム依存を「障害」と認定し、国際疾病分類に加えると発表した³⁾。スマートフォンやオンラインゲームの普及以降、ゲーム依存対策は社会的にも喫緊の課題となり、その治療法や対処法、軽度依存症とのかかわり、心身の両面からの分析などが不可欠であることが指摘されている。

この二つの潮流を、ゲームあるいはゲームが作り上げている虚構世界と、人間の生きるいわゆる現実世界の対立と相互作用という視点から捉え直すと、興味深い論点浮かび上がってくる。

eスポーツでは、いわば真剣にゲームをプレイすることが目指されている。スポーツである以上、確固としたルールがあり、そのルール内で最高のプレイをすることや高得点を得ること、相手と競って負かすことがその目的となる。特に、eスポーツの大会で上位を目指したり、プロとして競技したりすることを目指すようになれば、ゲームをスポーツとして存立させる現実世界がゲーム世界を遥かに凌駕し、虚構のゲーム世界に遊ぶという側面は縮小していく。それに対しゲーム依存は、ゲーム世界の影響力があまりにも強大になってしまい、プレイヤーはそこから抜け出すことができない（あるいは抜け出すことが困難になってしまう）状態である。精神科医としてゲーム依存やインターネット依存の患者の治療にあたり、WHOにゲーム障害を認定するよう働きかけた樋口進は、やめたくてもや

たオンラインゲーム)を指している。子どもの遊びと見なされてきたのはこのカテゴリに属するゲームであると言えよう。本論では同時に、ボードゲームやカードゲームなど、いわゆる電子機器を用いないゲームもまた念頭に置いている。ここには、現在も続々と開発される種々のゲームだけでなく、古くからある将棋やポーカーといったゲームも含まれることになる。

2) 笈誠一郎『eスポーツ論』pp. 8-9

3) WHOの公式サイトには、ゲーム障害 (Gaming disorder) の特徴についての記述がある。
<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fcd%2fentity%2f1448597234>
 (2018年11月2日取得)

められない状態、ゲームに対する自己コントロールを失う状態を依存の特徴として挙げて
いる⁴⁾。いわば、虚構のゲーム世界の価値が現実世界に勝り、プレイヤーが現実世界
の中に価値や意味を見出しにくくなってしまいうわけである。ゲームに依存する人々は、依存
状態に疑問を抱きながらも、アディクションとなり(嗜癖して)プレイせざるをえない状
況へと追い込まれている。もはやゲームそれ自体を楽しめなくなっているのに、プレイす
ることをやめられない。このようにeスポーツの世界で真剣に競技をしようとする場合
においても、ゲーム障害と認定されるほどゲームをプレイし続ける場合においても、楽しく
遊ぶという側面が失われてしまっている。

ここから引き出せるのは、ゲーム世界と現実世界の相互影響のバランスが崩れ、一方の
作用が強くなりすぎたがゆえに、ゲームから遊びという要素が消えてしまっているとい
う問題である。ゲームで遊ぶことは、もっと豊かで楽しい経験ではなかったのか。

問題提起

ゲームを真面目にプレイし、勝利や報酬を目指す、楽しさが失われてしまう。あるい
は、真面目にゲーム世界の中に入り込み、没入してしまえば、依存状態に陥る危険性があ
る。かといって、ゲームのルールを真面目に受け取らず、虚構世界(ゲーム世界)を破壊
してしまえば、ゲームはそもそも成立しないだろう。ゲームは真面目に遊ばなければ
ならない。

この命題を踏まえ、本論では以下のような問いを立てる。真面目にゲームで遊び、ゲー
ムをプレイするとはいかなることか。鍵となるのは「真面目に遊ぶ」という言い回しであ
る。なぜなら、「遊び」の対義語として「真面目」が挙げられる以上⁵⁾、この表現は矛盾
しているように見えるからだ。たしかに、真面目と遊びは対立するように思われるし、「真
面目にやりなさい」という命令は、「もう遊びは終わり」というニュアンスを含んでいる。
しかしながら、ゲームの世界、虚構世界をそれとして一旦「真面目に」受け入れなければ、
遊びそれ自体が成り立たない。この矛盾について考察することが本論の出発点である。

本論のテーマは直接には、eスポーツでも依存症でもないし、具体的なゲームにもほと
んど触れない。むしろ、ゲームの根本に立ち返り、そもそも人間にとってゲームとは何か、
遊びとは何かを問い直すことである。それはまた、ゲームの面白さや楽しさはどこにある
のかという問いでもある。「真面目に遊ぶ」とはどういうことかを考察しつつ、最終的に

4) 依存に至る前段階では快楽を感じるが、依存レベルに到達してしまうとやめたくてもやめ
られず、自制が困難な状況に陥るとされている(樋口進『スマホゲーム依存症』p. 23)。

5) ホイジング『ホモ・ルーデンス』p. 106

はゲームの面白さや楽しさを形作っている遊びの本質を明らかにすることを目指す。

2. 古典的な遊び概念

ゲームについての考察に着手する前に、本論ではまず、ゲームに限定されない遊びの概念をたどり直すことから始めたい。社会学や文化人類学をも包括する哲学的考察から始めるわけである。現代のゲーム研究（主にビデオゲーム研究）において、誰もが参考文献として挙げる古典的な二大著作——ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』とカイヨワの『遊びと人間』——を踏まえ、遊びという概念について考察していく。まずは遊びという言葉の語源を辿っておきたい。

遊びという言葉の語源

そもそも遊びにまつわる言葉は何をどのように指しているのだろうか。『ホモ・ルーデンス』の「II 遊び概念の発想とその言語表現」という章でホイジンガは種々の言語における「遊び」概念の語源やその意味する範囲などをかなり詳細に分析している。ここでは私たちの研究と関わる、ラテン語、フランス語および日本語についてホイジンガの考察を参考にまとめておく。

ホイジンガによれば、ラテン語の名詞*ludus*は「遊び」や「競技」「賭け事」を意味し、動詞*ludo*は「遊ぶ」だけでなく、「真面目ではないこと、見せかけること、嘲笑すること」の意味も含んでいる⁶⁾。この語はフランス語の形容詞*ludique*（「遊びの」という意）に引き継がれることとなった。ところで、フランス語の*jeu*（遊び）と*jouer*（遊ぶ、演ずる）の語源を遡るとラテン語の*jocus*（冗談）、*jocor*（冗談を言う、からかう）に至るが、これは遊びのごく一面しか表現していない⁷⁾。つまり、フランス語の*jeu*と*jouer*は形から言えば*jocus*と*jocor*に由来するが、意味としては*ludus*と*ludo*をその語源としているわけである。

一方、日本語の遊びや遊ぶはかなり広い意味を持っている。すなわち、遊び一般だけでなく、「緊張の弛み、娯楽、時間つぶし、気晴らし、遠足、物見遊山、浪費、賭け事、無為安逸、怠惰、無職」が「遊び」という語には含まれ、動詞の「遊ぶ」には「何かを演ずる、あるものを表わす、模倣する」という意味もある。興味深いのは、ホイジンガが日本語の「遊び」の反対語として「真面目」を挙げていることである。彼によれば日本語の「真

6) 同書、pp. 88-89を参照のこと。ちなみに羅仏辞典の*Le Grand Gaffiot*では*ludus*に「ふざけ」や「学校」の意味もあることが示されている。

7) 同書、p. 90を参照のこと。ホイジンガは*iocus*および*iocur*と表記している。

面目」は非常にはっきりした概念であって、「真摯，冷静，威厳，礼儀正しさ」などを含むとされる⁸⁾。

ホイジンガにおける遊び

遊びの語源が明らかになったところで，ホイジンガによる遊びの定義を見ていきたい。ホイジンガは，文化人類学的視点から広い射程で遊びを捉えている。しかも，遊びという文化の考察を試みたわけではなく，文化の中にあまねく遊びの要素が含まれていると考えていたのである⁹⁾。ホイジンガの遊び概念は非常に広大かつ多岐に渡るものであって，だからこそ，遊びとしての詩の創作（ポイエーシス）を考察し，芸術の中に遊びを見出し，儀式や呪術がはらむ遊びの側面を浮き彫りにすることができたと言えよう。

では，ホイジンガの遊び概念をごく簡単にまとめておこう。ホイジンガは，遊びとは「過剰」で「余計なもの」であり¹⁰⁾，「自由な行動である」とする¹¹⁾。遊びの目的は，何らかの物質的利害や報酬にはなく，いわば自己目的的である。そして，遊びは「人を夢中にさせる力」を持ち，それが遊びの「面白さ」であり，「歓び」であって，ここに遊びの本質があると言う¹²⁾。しばしば言及される重要な一節を引いておこう。

その外形から観察したとき，われわれは遊びを総括して，それは「本気でそうしている」のではないもの，日常生活の外にあると感じられているものだが，それにもかかわらず遊んでいる人を心の底まですっかり捉えてしまうことも可能な一つの自由な活動である，と呼ぶことができる。この行為はどんな物質的利害関係とも結びつかず，それから何の利得も齎されることはない。それは規定された時間と空間のなかで決められた規則に従い，秩序正しく進行する。またそれは，秘密に取り囲まれていることを好み，ややもすると日常世界とは異なるものである点を，変装の手段でことさら強調したりする社会集団を生み出すのである¹³⁾。〔日本語翻訳の原文にはすべて傍点が付されているが，ここでは筆者の責任で省略した〕

8) 同書，pp. 85-87を参照のこと。ホイジンガはここでラテン語ludusにおける「学校」の意味と，日本語の「師のもとにあそぶ」という表現が含む「学ぶ」の意味の共通性を指摘している。

9) 同書，p. 12

10) 同書，p. 21

11) 同書，p. 29

12) 同書，p. 19

13) 同書，p. 42

この引用の中には重要な二つの論点が含まれている。一つ目は、「本気でそうしている」のではないものという指摘である。ホイジンガは遊びの対義語として真面目を挙げて、遊びの規定を試みる¹⁴⁾が、その対立図式はここからもうかがえる。重要な論点の二つ目は、引用の後半で日常生活とは異なる時空間——すなわち、遊びの世界や虚構世界——について触れられていることである。この部分は、まさに、現代のゲーム（あるいはビデオゲーム）の定義を試みる際に参照される規定である。

カイヨワにおける遊び

ホイジンガの後継を自認するカイヨワは、その著『遊びと人間』において有名な遊びにおける四つの様相を提示している。すなわち、アゴーン（競技、競争）、アレア（さいころ、運）、ミミクリ（模倣、模擬）、イリンクス（渦巻、眩暈）である¹⁵⁾。それぞれの様相にはパイディア（遊戯）とルドゥス（競技）という二つの要素を両極とする段階があり、四つの様相と二つの要素の組み合わせによって、遊びは分類される¹⁶⁾。例えば、子どものかけっこはアゴーンの中でもパイディアの要素が強いが、大会で競技される陸上はルドゥスの要素が強い、といった具合である。

カイヨワが提示する遊びの定義は六つにまとめられる。すなわち、(1) 自由な活動（自発性）、(2) 隔離された活動（限定された時空間）、(3) 未確定の活動（創意の余地）、(4) 非生産的活動、(5) 規則のある活動、(6) 虚構の活動の六つである¹⁷⁾。注意しておきたいのは、後者二つは排他的関係にあるとカイヨワが付記していることである。つまり、遊びにはルールがある一方、虚構的でもあるのだが、「規則を持ち、同時に虚構的」のではなく「規則がもつか虚構的か、いずれかだ」と言っているのである¹⁸⁾。

カイヨワがホイジンガを受けてこのような分類や定義を再度試みたのは、ホイジンガに対する不満があったからである。カイヨワは、本論でも引用したホイジンガが遊びについて語る一節を引き、この定義は「あまりに広く、同時にあまりに狭すぎる」¹⁹⁾と言う。とりわけ、「物質的利害関係」に結びつかないと断定することによって、遊びの重要な部分

14) 「ある言葉の概念としての価値は、その言葉の反対の意味を表わした言葉によっても規定されるものである。われわれにとって、遊びに対立する言葉は真面目である」とホイジンガは述べている（同書、p. 106）。

15) カイヨワ『遊びと人間』p. 44 (Caillois, *Les jeux et les hommes*, p. 47)

16) 同書、pp. 44-45 (*Ibid.*, p. 48)

17) 同書、pp. 39-40 (*Ibid.*, pp. 42-43)

18) 同書、pp. 38-39 (*Ibid.*, p. 41)

19) 同書、p. 32 (*Ibid.*, p. 33)

を占める偶然のゲーム、つまり賭けが排除されてしまったことを問題視する²⁰⁾。偶然の遊びは金銭をもたらしようという側面があるが、同時に、偶然に身を任せることは純粹なる消費とも言える。それは遊びの等閑視できない要素であって²¹⁾、それを含み込むような定義をカイヨワは目指したのである。

このように、遊びが文明の重要な要素であると認めるカイヨワは、ホイジンガの研究を高く評価しつつも、独自の観点から批判を展開し、新たな定義を試みたのである。

ホイジンガとカイヨワに対する評価と問題点

この二大著作に対するビデオゲーム研究者の反応は、大きく言って二つに分かれる。一方では、そのダイナミックな考察を今こそ参照すべきだと高く評価する人々がいる。たとえば、1985年にすでにビデオゲームについての論考²²⁾を発表していた人類学者の中沢新一は、その射程の広さこそ、実は今後のゲーム研究に大きく寄与するのではないかと予測している²³⁾。他方では、遊びという現象に注目し、その多様な側面を可能なかぎりすくい上げようとした点では評価できるが、あまりにも多様であるあまりビデオゲームの定義には援用し難いと見なされている。

デンマークのゲーム研究者イエスパー・ユールは、ホイジンガとカイヨワを古典的な遊

20) 同書, pp. 32-34 (*Ibid.*, pp. 34-36)

21) 後に取り上げるパスカルの『パンセ』には、*jeu*あるいは*jeux* (*jeu*の複数形)という言葉が見られる。パスカルが*jeu*という言葉で意味していたのは、主に偶然の遊び、すなわち賭け事である。この流れは、たとえばアランに引き継がれており、彼の『定義集』における*jeu* (遊び)の定義では賭け事、すなわち「運頼みの勝負事」について言及されている。檜垣立哉は、賭博や偶然に注目して、九鬼周造やドゥルーズに言及しながら『賭博／偶然の哲学』を著している。偶然の哲学はこのように一つの流れを成しているが、偶然のみによって成立する遊び(あるいは偶然の要素が大半を占める遊び)をゲームの範疇に入れうるかどうかは議論の余地があるだろう。実際ユールは、運のみに依拠する賭け事は、ゲームとゲームでないものの境界にあるとしている(ユール『ハーフリアル』p. 61: Juul, p. 44)。

偶然のゲームとしては具体的に、パチンコや競馬といったいわゆる賭博、ガチャという偶然が左右するシステムがプレイヤーの強さを決定するオンラインゲームなどが挙げられる。これらは報酬(金銭やガチャによって得られるアイテム)のみを目的とするか否かによって、あるいは偶然を取り巻く別の要素の重要性(馬についての情報収集、ガチャではない本来の意味でのゲーム)をどこまで考慮するかによって、ゲームや遊びのカテゴリに入れうるかが左右されるだろう。

22) 中沢新一は『雪片曲線論』の「ゲームフリークはバグと戯れる」という節で『ゼビウス』について詳しく分析している。

23) 中沢新一／遠藤雅伸／中川大地『ゲームする人類』の序章における中沢のインタビューを参照のこと。中沢は、ゲーム研究が詳細な歴史、個々の作品の批評、製作者側からのアプローチ等々に細分化している現在、より俯瞰的な視点からゲームを捉えるようなゲーム研究の未来の可能性を示唆している。

び研究として参照しつつ、ビデオゲームに限定されない古典的なゲームの定義を試みている²⁴⁾。ユールの定義についてはここでは詳述しないが、ホイジンガやカイヨワに対する彼の評価が、彼の立場を間接的に明らかにするだろう。ユールは先人の功績を認めながらも、むしろ否定的な文脈で彼らの著作を引用している。問題点は主に二つにまとめられる。一つはどちらの定義も広すぎること²⁵⁾、もう一つは、どちらもルールとフィクションの関係を見誤っているということである。

ユールのゲーム研究の目的の一つは、ルールとフィクションの相互作用を詳しく考察することにある²⁶⁾。それにもかかわらず、ホイジンガは日常生活（現実世界、ユールにとってはこれがルールに相当する）と遊びの世界（虚構世界、ユールにとってのフィクション）の独立を主張している。遊びは「日常性とは別」であって、遊びの世界は「日常の外」にある²⁷⁾。「遊びの領域の中では日常生活の掟や慣習はもはや何の効力ももっていない」²⁸⁾のである。またカイヨワは、遊びの六つの定義の（5）と（6）で挙げていた規則（ルール）と虚構（フィクション）について、両者は排他的関係にあると主張していた²⁹⁾。しかしながら、ユールはゲームには常にルールとフィクションの二つの要素が混在しており、両者がどのように関係し合っているかを考えることこそ重要であると主張し、実際、『ハーフリアル』のほとんどをルールとフィクションの考察に当てている。ホイジンガの理論でもカイヨワの理論でも、ルールとフィクション、現実世界と虚構世界の相互作用について論じることができないように思われる。

これは本論がすでに述べた真面目の問題と重なり合う指摘である。本論は、現実世界と虚構世界のどちらかに傾いてしまうとゲームから遊びの要素も楽しさも失われてしまうという点から出発した。すなわち、現実世界も虚構世界もどちらも重要なのである。「真面目に遊ぶ」という一見、矛盾する言明を成立させる道を探りながら、ゲームや遊びの楽しさや本質を解明することを目指したのは、この二つの世界が区別されながらも一つの世界

24) ユール『ハーフリアル』(Juul, *Half-Real*) Chapter 2を参照のこと。

25) ユールはホイジンガもカイヨワも「同じ難点」を持っていると言う。すなわち、「ルールにもとづくゲーム (rule-based game) と縛りのない自由な遊び (free-form play) を一緒にくたに」しており、ゲームについては大雑把な議論しか見られないと断定している (同書, p. 20 : *Ibid.*, p. 10)。

26) 「この本の主な主張は、ビデオゲームはルールかつフィクションであるというものだ。これは、ゲームはルールかフィクションのどちらなのかという長い歴史を持つ議論に対する応答になっている」とユールは序論で述べている (同書, p. 23 : p. 12)。

27) ホイジンガ, 前掲書, p. 41

28) 同書, p. 40

29) 注17を参照のこと。

として存立しうるという観点から両者の重要性を主張するためでもある³⁰⁾。ルールとフィクションを排他的に捉えてはならないという意味で、私たちはユールの批判に同意する。特に、ルールとフィクションを排他的関係であるとしたカイヨワに対する批判は的を射ているように思われる。さらに言えば、カイヨワは定義の(4)で遊びは非生産的、すなわち財産や富を生み出さないとしていた。ところすでに述べたように、カイヨワはホイジンガによる「遊びは物質的利害を一切欠いた行為」という定義を批判し、金銭の取得や損失を伴う賭け事等を偶然の遊びを考慮に入れるべきだと言っていた。遊びに物質的利害が伴うのか否か、カイヨワの考えは一貫していない。このようにカイヨワの定義にはいくつもの矛盾が含まれており、これら六つは遊びの定義というよりもむしろ、遊びの多様な側面を取り出してみせたと言う方が妥当である³¹⁾。

しかしながら、ホイジンガの方は本当にルールとフィクション、日常生活(現実世界)と遊びの世界(虚構世界)を二項対立的にのみ捉えていたのだろうか。彼は「真面目」と「遊び」を二項対立としてのみ考えていたのだろうか。

たしかに、ホイジンガは「遊び」を「真面目」の対立概念として規定していた。遊びに対立するのは真剣であり、仕事であり、冗談であり、ふざけである³²⁾。この立場に身を置く限り「真面目に遊ぶ」「真剣にゲームをプレイする」という矛盾に満ちた(しかしながら大いにありうる)次元を説明することができない。

けれども同時に、ホイジンガは次のように述べる。

遊び-真面目の対立をもう少し詳しく観察すると、この二つの語がけっして等価ではないことが分かる。[...]「真面目」とは単に「遊びではないもの」であって、それ以外のものではない。これに反して遊びの意味内容は、けっして「真面目ではないもの」とは定義できないし、それに尽きるものでもない。つまり、遊びというのは何か独自の、固有のものなのだ。遊びという概念そのものが、真面目よりも上の序列に位置している。真面目は遊びを閉め出そうとするのに、遊びは真面目をも内包したところでいっこう差し支えないからである³³⁾。

30) 二つの世界が区別されつつ一つの世界としてありうるという観点は、後述の「4. 遊びの精神と身体——情報体から考える」の項を参照のこと。

31) とはいえ、カイヨワの考察が無為であったというわけではない。様々な種類の遊びを広く捉えようとするからこそ、矛盾が生まれてしまうのであり、むしろ彼の射程の広さを示しているとも言える。

32) ホイジンガ、前掲書、p. 106

33) ホイジンガ、前掲書、p. 109

この記述は非常に興味深い。節の冒頭で遊びの反対概念として真面目を挙げていたホイジンガが、節の終わりを以上のように締めくくっているのである。上の引用こそがホイジンガが辿り着いた考えであって、遊びは真面目も内包すると主張したかったのではないか。ホイジンガであればおそらく「真面目に遊ぶ」ということをこのように説明するであろう。

この議論を別の方向から裏付けるために、少々まわり道をしてみたい。次章以降では遊びについての哲学的考察を試みる。遊びと真面目、そして虚構世界と現実世界の二項対立を、哲学的二元論を通して捉え直すとき、いったい何が見えてくるだろうか。

3. 哲学における遊びとゲーム

パスカルにおける気ばらし *divertissement*

17世紀の哲学者パスカルはその著『パンセ』の中で、*jeu*（賭け事、遊戯）について言及している。パスカルにとって*jeu*とは気ばらし*divertissement*の一種である。気ばらしの他の例としてパスカルが挙げるのは、狩りや球戯などであるが、いずれも人間が本来すべき仕事とは異なる、気を紛らわしてくれるような、気をそらすのに役立つような、あるいは不幸から救ってくれるような活動のことを言う³⁴⁾。

気ばらしは、信仰の人であったパスカルにとっては、ある種不真面目で、本来的な活動ではない。そのため、彼が気ばらしに言及する際には皮肉なニュアンスが漂う。たとえば、気ばらしのおかげで王は余計な戦争を起こすことがないので人々を救うとか、幸福は本来神のうちに見出されるのにも関わらず、それに到達できない人々が気ばらしをして不幸から逃れようとする、といった具合である³⁵⁾。しかしながら、彼の気ばらしについての描写は、実のところ、遊びやゲームの楽しみや特徴をよく捉えているのである。

パスカルは、気ばらしの目的はそれによって得られる何らかの利益ではないと考えている。人間にとって「幸福は、賭け事でもうける金とか、狩りで追いかける兎を得ることにある」(B.139) ではないのである。これはまさにゲームや遊びの自己目的的な側面を言い当てている。結果ではなく行為そのものが気ばらしになり、楽しいわけである。また、「気ばらしなしには喜びはなく、気を紛らすことがあれば、悲しみはない」(B.139) と言い、気ばらしを取り去ると、人間は「退屈のあまり消耗してしまう」(B.164) とさえ言う。人

34) パスカル『パンセ』を参照のこと (B.139)。

パスカルの『パンセ』はブランシュヴィック版の断章番号を使用した。以下、本文中のカッコ内にブランシュヴィックの頭文字と数字を並置する。たとえば (B.139) とはブランシュヴィック版による断章番号139という意味である。

35) パスカル、同上

間にとって本来的な活動ではないとはいえ、気ばらしには大きな効用があると考えていたのだ。そして、「気ばらしは外部からくる」ものであって、私たちは「それに従属」し、気ばらしが思ったようにできないと「苦しみは避けがたい」(B.170)と言う。まさに自分でコントロールできない依存の苦しみに言及しているのである。このように、遊びやゲームの楽しさ、自己目的性、依存の側面、そして人間にとっての気ばらしの効用や重要性も指摘している。

デカルトにおける快感と喜び

ところでパスカルは「普通の人々は善を […] 気ばらしのうちに置く」(B.462)と述べている。要するに、気ばらし、すなわち遊びやゲームは普通の人間にとっては善であり、そこに幸福がある。

善と一体化したいと望むのが人間であり、一体化が実現すると「喜び」が生まれる。デカルトは、その著『情念論』において、人間のpassions（すなわち情念）について事細かに分析し、情念が生起するときに人間の身体と精神に生ずる反応について考察し、主要な情念の分類と定義を行なっている。その中でデカルトは、善と喜びを関係づけている。

喜びには、知的な喜びと身体的な喜びがある。それは精神にとっての「善」と結びついたときの喜びと、身体にとっての「善」と結合したときの喜びを意味する。ただし両者は全く別々に起こるわけではない。知的で精神のみに関わる喜びを感じても、それは精神のみの反応に留まることはない。それは精神にとっての情念passion（受動）となり、かつ身体にとっての能動となるのだ。なぜなら、かつての喜びを身体が思い出すからであり、その記憶は身体反応を生み出すのである³⁶⁾。

パスカルが人間にとって本来的な善として考えていた神への信仰と、一般の人々が善とする気ばらしを、デカルトの情念の枠組みに当てはめてみよう。神への信仰は精神的な善であり、気ばらしは身体的な善である。神との一体化を実現することにより、人間は大きな喜び、しかも精神的な喜びを感じる。そして、精神的な喜びが身体的な喜びを呼び覚まし、最終的には精神も身体もどちらも喜びを感じることになる。一方、気ばらしによって人間は身体的な喜びを感じる。この身体的な喜びは、精神に働きかけることによって、精神に（受動的ではあるが）情念としての喜びを生じさせるのである。

36) デカルト『情念論』第2部第91節。また、情念（passions）についての基本的な説明は同書の第1部を参照のこと。以下、デカルトのテキスト原文はすべてアダン・タヌリ版全集 *Œuvres de Descartes*, publiées par Cha. Adam et P. Tannery, Paris, 1996を参照した。なお、日本語訳は、野田又夫編『世界の名著第27巻』中央公論社、『デカルト著作集』全四巻、白水社を適宜参考にした。

さて、このような喜びは実際、「快感」と深く結びついている。

しかし、通常、快感には喜びがつづいて生ずる理由とはといえば、われわれが「快感」または「快い感覚」とよぶものはすべて、次のような場合に起こるからである。すなわち、諸感覚の対象が神経のうちに、ある種の運動を起こし、この運動は、もし神経がそれに対抗するに十分な力をもたないなら、あるいは身体がよい状態にないなら、神経にとって有害でありうるような運動であるという場合である。そこでこのことは、脳の中に、ある印象を生み、しかもその印象は、身体のよい状態と神経の力強さを明示するように、自然によって定められているので、それを精神——身体と合一しているかぎりでの——の所有する善として精神に示すことになり、かくて精神のうちに「喜び」を起こすのである³⁷⁾。(§94)

快感は当初、身体を原因として生み出される。気ばらし（遊びやゲーム）の快感もまずは身体に起因する。しかし、身体と合一している精神は、その快感を善いものとして受け取る。精神と身体が合一している人間は身体的快感を精神の喜びへと昇華させるのである。こうして、精神と身体は両者ともに、喜びを感じるわけである。重要なのは、遊びの喜びが精神と身体のうちどちらか一方のみに限定されるわけではなく、（時間差はあれ）両者ともに生じていることである。

4. 遊びの精神と身体 —— 情報体から考える

これまでの議論はすべて、最終的には二元論に対してどのような態度を取るのかという問いに集約されるように思われる。虚構世界と現実世界、ゲームをプレイする（遊ぶ）精神と身体、虚構世界に存在する主体と現実世界に存在する主体等々……といった二元論である。これらを二項対立として捉えて、両者を独立したものと見なし、そこに排他的な関係を持ち込むのであれば、遊びやゲームの具体例がたちまち反例を示すであろう。一方ユールは、二項を対立項や排他的関係とは捉えず両者の相互作用に注目している点において評価できるが、両者が区別されつつ合一するという側面についての考察は不十分で、さらに深める余地があるように思われる。二項対立としてでも、二項の単なる相互作用としてでもなく、二元論を立てることは可能だろうか。

37) 『情念論』第2部第94節

情報体 (entité informationnelle) とは何か

二元論の祖と言われるデカルトは精神と身体をどのように論じているのだろうか。概観しておこう。デカルトは、精神と身体は相互に独立して存在すると言う。精神は身体なしに、身体は精神なしに存在するということである。一方で、両者は緊密に結びついているとも言³⁸⁾。デカルトの解釈者たちは長らくこの矛盾に悩まされてきた。二項の区別と合一をいかにして両立させるかというこの問いは、今なお議論となる難問だと言えよう。

さて、この矛盾を解決する一つの可能性が情報体という概念を考えることである。その詳細な証明をここで展開することはできないが、要点だけまとめておこう³⁹⁾。

デカルトが精神と身体の違いと合一を語る時、彼自身はなぜ人々がそこに矛盾を見出しているのかよく理解できていなかったふしがある。私たちはそれを以下のように解釈しておきたい。精神と身体はたしかに区別される。そしてそれぞれ独立に存在すると言える。両者は同時に相互作用もする。合一することがなければ相互作用もありえない。そして、両者が働き合っている状態 (すなわち両者ともに能動であり、受動である状態) を情報体という存在と見なそうとするものである。注意してほしいのは、情報体はある種の存在でもあり作用でもあるということである。これを存在あるいは作用の片方に特化して考えてはならない。人間知性にとっては矛盾であるこの定義を保持しなければならない。遊びやゲームとその主体の関係を、段階を追って提示すると以下のようになる。

精神 ⇔ 身体 = 情報体

虚構世界 ⇔ 現実世界 = 情報体

【虚構世界 ⇔ 精神と身体の情報体 = 情報体】 ⇔ 【現実世界 ⇔ 精神と身体の情報体 = 情報体】 = 情報体

遊びやゲームの主体としての人間は一つの情報体である。また、虚構世界 (遊びやゲームの世界) と現実世界もまた一つの情報体である。それゆえ、両者は区別されながらも合一していると考えべきである。

遊びの情報体

このように、二つの事項が区別されつつも合一しているという、一見矛盾しているように思われる事態が成立しうると考えなければ二元論は理解できない。遊びの哲学的考察を

38) 詳しくはデカルト『省察』を参照のこと。

39) 詳しくは拙著『情報体の哲学』を参照のこと。

二元論的に行おうとすれば、遊びの情報体を考えなければならないのである。

遊びの情報体は、ゲームをプレイする人間の精神と身体から成っている。また、虚構世界（ゲームの世界）と現実世界（日常生活、ゲームのルール）からも成っている。ゲームをプレイするときに、精神も身体も、虚構も現実もどちらも重要であり、どちらも関わる。むしろこれらをいかに両立させるかが、ゲームの楽しみを左右すると言える。

遊びは身体的な喜びをもたらすが、その喜びを精神がきちんと受け止めることがなければ依存へと突き進んでしまう。同時に、精神（意志）が身体を統御しようとするならば（ストレス解消であること、気ばらしであることを認識するのであれば）、身体は進んでゲームの喜びを享受するであろう。すなわち、精神も身体も受動的であり能動的でなければ本当の意味でゲームを自己目的的に楽しむことはできない。だが、身体への影響があまりにも大きいため（あまりにも大きい刺激が身体に与えられるため）、精神が引きずられるか、あるいは身体へもはや僅かな働きかけしかできず、依存症へと向かうのである。反対に、ゲームに入り込むことを極端に恐れる人は、まさに精神の統御が強い状態であって、身体の手綱を引き締めすぎる。身体はゲームを自由に楽しめないまま終わってしまうだろう。

5. おわりに —— 真面目に遊ぶ

ホイジンガはおそらく「真面目に遊ぶ」ことをわかっていた。少なくともそのような事態がありうることを意識していた。そして、彼の議論を正確にユールのそれへと敷衍するならば、フィクションはルールを包括すると言い換えられよう。しかしながらホイジンガにおける真面目と遊びの関係は不明瞭でしかなく、それゆえ、ユールを含むゲーム研究者は誤解するか、あるいは真面目と遊びの二項からなるわかりやすい対立図式を描くのに利用した。

「真面目に遊ぶ」ことを正確に言うためには、二項の区別と合一の議論を経る必要がある。それは人間における二つの側面とその関係を、また、人間が生きる二つの世界とその関係を精緻に描くために不可欠な議論なのである。「真面目に遊ぶ」こと、現実世界と虚構世界を区別しつつ合一させることは、遊びとわかりながら、没入し、楽しみ、恍惚感を味わうこと。その喜びは精神と身体の両方で味わわねばならない。こうして人間にはめくるめく遊び体験、ゲーム体験が可能となるのだ。

参考文献

- アラン『定義集』神谷幹夫訳, 岩波文庫, 2003年 (Alain, *Définitions*, 1953)
- カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎／塚崎幹夫訳, 講談社文庫, 1973年 (Caillois, R. *Les jeux et les hommes*, folio, 2014, 1 ère édition, 1958)
- 笈誠一郎『eスポーツ論』ゴマブックス, 2018年
- 曾我千亜紀『情報体の哲学』ナカニシヤ出版, 2017年
- デカルト『省察』(Descartes, R. *Meditationes de prima philosophiae*)
——『情念論』(*Les Passions de l'âme*)『世界の名著第27巻』中央公論社, 1978年
- Tricot, M., *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, 2011
- 中沢新一／遠藤雅伸／中川大地『ゲームする人類 —— 新しいゲーム学の射程』明治大学出版会, 2018年
- 西村清和『遊びの現象学』勁草書房, 1989年
- パスカル『パンセ』(Pascal, B. *Pensées*)『世界の名著第29巻』前田陽一訳, 中央公論社, 1978年
- 檜垣立哉『賭博／偶然の哲学』河出書房新社, 2008年
- 樋口進『スマホゲーム依存症』内外出版社, 2018年
- ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳, 中公文庫, 1973年 (Huizinga, J. *Homo Ludens*, 1938)
- マクゴニガル『幸せな未来は「ゲーム」が創る』妹尾堅一郎監修・藤本徹／藤井清美訳, 早川書房, 2011年 (McGonigal, J. *Reality is Broken*, 2011)
- ユール『ハーフリアル』松永伸司訳, ニューゲームズオーダー, 2016年 (Juul, J. *Half-Real*, The MIT Press, 2005)