

善のリストを検討する (その五)

伊集院 利 明

3-2-3 ゲームと達成 (その1)

ゲームの扱いにはかなり注意が必要であるように思える。(ここでは Suits 1978 からおこり得る反論を 3-2-4 に先送りして論じる。)

ゲームで達成される目的自体に何も価値がないということは、そこで評価の対象として残るものが達成それ自体としての価値であるということの意味するとは考えにくいように思える。

例えば、将棋、詰将棋というゲームがある。この目的は Suits の言うようにたいへんつまらないものであり、またこれはそれ自体として (これに夢中になっておられる方々には言葉は悪くて申し訳ないのだが)、ただのゲームにすぎず、それ自体として人類にとって大きな価値があるものとはとても思えないようなものである。にもかかわらず、大山の 8-1 玉は素晴らしい。巨椋の 4 四銀は素晴らしい⁽¹⁾。しかしそれは、少なくともごく常識的に考える限り、これらに芸術的価値と同種性のあるものが認められるからであって、達成の価値としての価値ではない。ましてや effort にその眼目があるわけでもない。かりに巨椋が学業⁽²⁾の傍らの空き時間の 10 分で創作してしまったとしても作品の価値にかわりはない。スーラの大作の価値の大部分が、命を削るような無数の点打ち作業の effort によるわけではないのと同様である。

これに関してもう少し言うと、結果として何の価値もない目的を達成するというのと、何の価値もない目的を何も価値もない目的でそれ以上は絶対何も生み出されないのだと思って (なしは分かっている) やるのとはかなり違いがある。これは手段が目的を生むという後から取り上げる問題とも関連する。もちろん、将棋、囲碁やスポーツのプロになろうとする者は、はじめはただおもしろくてやっているだけでも、プロを志すような段階ではその多くは、そのゲームが「素晴らしい」と思って励むわけなのであろう。

上の論のうちのゲームの価値と芸術の価値を同じようなものとして扱うことに対して、疑念が向けられ得るだろう。その疑念は正当に思える。芸術は意図やそれを取り巻く状況が重要だが、将棋やスポーツが何らかの側面の表現を意図しているわけではない (Drewe 2003

(270-291)。それでも一方で将棋やスポーツの高度なプレイに我々が芸術と親近のものを感ずるとすることは、「芸術的」などの言葉がこれらの分野についての評に頻繁に用いられていることを見れば疑いの余地がない。ここでは相違と親近性の両面を押さえておけば十分であろう。そもそも、詰将棋制作などでは明らかに芸術的制作意図に近いものが動機になることが少なくないように見受けられ、詰将棋と将棋の親近性を考えるだけでも、ゲームなどに見られるここで検討したような側面と芸術等々はある種の家族的類縁性のようなつながり関係を形成しているか、あるいはある種の共通性を薄い形ではあっても確固として持っていると考えるのがよいようにも思える。

3-2-4 ゲームと達成（その2）

Suits 1978 は、生活に必要なものがすべて自動的に入るユートピアではゲームが最高の価値になるとするが、上の論からすれば、そういった状態でのゲームは様々な多様で高度な意味を持ち得ることになるように思える。

しかし、Suits 1978 (145-159) は、実現して欲しいことがすべて自動的に実現するユートピアにおいては、芸術は存在しないとする。「芸術には主題がある。それは人間の行為と情熱である。人間らしい憧れや欲求不満、希望、恐怖、偉業や悲劇、性格の欠陥、道徳的葛藤、歓喜や悲哀等がそれに伴っている。だがユートピアには、これら芸術に不可欠な素材が何一つ存在しないであろう。」(48) ユートピアでは経営も哲学も自動車整備も、すべてがゲーム、スポーツとして存在する(155)。ボタンひとつ押せば成果は得られる。それでは退屈だから、手で穴に入れば簡単なのをルールを作ってわざと難しくして楽しむように、わざわざ経営ゲームを作る、また、来月発表される答えを見ればいいのにわざわざ自力でパズルを解くように、ボタンを押さずに自分で科学法則を見出そうとする科学探求ゲームをする。このようにすることでユートピアの人々は退屈にならない生を送る。ここではすべてがゲームであると Suits は主張する。

以上の Suits の論点にもっともな部分があるにしても、3-2-3 で述べたことはそれほど揺らがないように思える。

まず、ユートピア状態でもゲームに芸術と親近性をもった価値があることが揺らぐとは思えない。ユートピア状態では現実的な困難はない。しかしゲームにはゲームの中の固有の困難さがある。それを基盤としてその困難の克服のされ方に「すばらしさ」が感じられる（念のために言っておくと、困難さに基づいて「すばらしさ」が生まれるのであって、困難の克服自体に価値があるという話ではない）。Suits の論にもかかわらず、こうしたものに芸術と類縁のものがあることは確かに思える。明らかに芸術の中にも現実的困難と無縁の要因はあ

るように思えるからだ。Suits は人間らしい憧れ、欲求不満、葛藤等が芸術的価値にとって必要であるとする。たしかに、人間の多くは芸術作品の価値の多くをこうした現実性とのかわりにおいてとらえていると言えるだろう。無利害性、無関心性を強調しすぎる芸術観が現実の我々の芸術とのかわりの実態の大多数の局面にそぐわないことは明らかに思える。現実の苦勞、苦惱、人間関係のきしみ、こういったものがなくなったとき、我々が芸術を見る目が大きく変わって来ることは間違いがない(変わってこない人は相当理論負荷的な目で、芸術を見る際の自分の見方を見ているのではなかろうか)。それでも、Suits の芸術観はこれもまた明らかに、逆方向に走りすぎているように思われる。芸術にはフォルム、構成の美などがある。多くの場合、我々は現実の苦惱や人生の(死等も含む)様々な限界などと結び付けたり対比させたりしながら、それらを味わっているが、しかし、現実との関連付け以前の基盤的価値がなければそれも不可能であろう⁽³⁾。現実の困難がなくなればスポーツの素晴らしいプレーを見る見方、感じ方も、ずいぶんと変わるであろうが、それをすばらしいとまったく感じなくなるとは考えにくい。そもそも、すばらしいとまったく感じなくなったとしたら、ユートピアでスポーツがそれほど面白いものになるであろうか。

もう一つ(そして上のこと以上に)私が重要な問題と考えるのが、Suits 的ユートピア状態において現実的問題がなくなると言えるのかということである。私にはそこにおいても人間のかかえることになる問題は、現実的問題と呼ばれて然るべきものであるように思える。

次の A と B と C の三つの世界を比べてみよう。

A - - すべてがボタン一つで手に入る。しかし、Suits の言うような経営ゲームなり学問ゲームなりものづくりゲームなり、何らかのゲームをやっていないと、死ぬほど退屈になる。いい加減なゲームをいい加減にやっているだけでは、いずれすぐ死ぬほど退屈になる。どのゲームでもいいから(詰将棋制作や野球などでもよい)最低5年間かなり真剣に取り組まないと、退屈でどうしようもなくなる。

B - - (準ユートピア状態?) 仕事をしなくても生きていけるがそれでは文字通り限界ぎりぎりの最低限の生活しかできず、長生きもしづらい。仕事は自由に選べる。その場合の苦勞等は我々の現実社会の2分の1程度、人間的あつれきなどは10分の1程度である。どの仕事をしてもすぐにかかなりの能力が身につくような仕組みになっている。しかし、どの仕事も、5年したらまた別の仕事を選んでよいのだが、その5年間真剣に働けばかなり良い暮らしができるのだが、ある程度本気でがんばらないとあまりよい暮らしはできない。

C - - 現実の状態。

A は多くの読者は Suits のユートピアに近いものであると思うであろう。私自身は、近いのではなく同一だと思っている。C と A はかなり異質に見えるが、C と B はかなり大きな程

度の差があるものの明らかに同種性がある。しかしAもBも、「真剣に何かに取り組まないと、生きて行くのがひどくつらい状態になる」という点では完全に一致している。

これに対して、現実的困難と単なる退屈とでは話が違うと思われるかもしれない。しかしそれは、「生きて行くのがひどくつらい」の中の種類が違うということだけのことであり、思える。「死ぬほど退屈」という言い方が決して冗談のようなものではないこと、人間にとって退屈がきわめて大きな問題であることは、古典的哲学者たちによっても指摘されてきたことであり、それをここで繰り返す必要はないであろう。(退屈が「諸悪の根源」的なものであり得ることを主張した論として、川原 1977 を参考までに挙げておく。) 退屈感情麻痺薬を使用したところで楽しみはないし、生の無意味性、非充実性はどうしても付きまとう。

しかし、ゲームはただのゲームにすぎないと、言われよう。それは確かにそうである。BとAではその点に大きな違いがある。それでもAにも退屈というそれなりの現実的人生の問題、しかも決して小さいとは言えない人生問題があることと、ゲーム自体に芸術にある程度の親近性のある価値(基盤的価値)があること自体は変わりはない。その(確認の)上で、まず、Bの人生にはある種のゲーム性に類縁のものがあるように見えることに着目したい。5年ごとに行う仕事は、特にこれを選ばねば立ちいかななくなるというようなものではなく、言わば役のように引き受けられている。Bは、よく言われる「人生なんてゲームみたいなものさ」という見方にふくまれるものの一面を拡大化したような生であると言えよう。そしてAもBも事業は「しないでもいいが、しないでいると人生やってられないんだ」という形で理解されるようなものとしてある。

もちろん大きな違いは、Bの事業が生み出すものはそれ自体で価値のあるもの、事業でなければ生み出せなかったものだが、Aの事業はその意味でBの事業が持つような価値は持っていないことになる。しかし、Aの事業は、そうした価値はもっていても先に確認したように芸術に親近性を持つ価値という別の価値を持ち得る。同じ価値がなくとも価値を持ち得ることにはかわりがない。そしてAのこの価値は先に言ったような単なる基盤的価値⁽⁴⁾にとどまらない発展性を持つ。Suitsは現実の諸困難と芸術的価値を関連付けていたが、Aの世界にも先に述べたように現実的生のあり方がそれとともっている問題があり、そして我々は(たとえ不死になれたとしても、と私としては言いたいのだが⁽⁵⁾) 様々な形で生の何らかの限界、問題を感じざるを得ない以上、それとAの世界の事業の中にあるものとの連動がより大きな価値を生んでいくはずである。

ゲームがゲームであるにもかかわらず、ゲーム等の持つこうした内在的価値へ我々は集中することができる。実際に現実状態において多くの人はゲームにおいてそのようにしている。そしてこれを成り立たしめる事情がゲーム等のあり方に含まれている。そのうちの一つの重

要因が、ルールの性格の透明性、ルールがルールにすぎないことの、手でもっていけば簡単に穴に入れられるのにわざわざ難しくしているという事情の、透明性、つまり、競技者や見ている者にとってその性格が透明になるということである。 - - 野球好きの人が忘れがちなことに、野球のルールが多くの球技のルールに比べてかなり複雑な部類にはいるということがある。タッチしなければいけないのか塁を踏みさえすればアウトになるのか等々のことを、野球をほとんど知らない人に説明するのはかなり骨が折れる。しかし、野球の世界に入り込んでいる人にはそれはあたかも自然法則のように感じられる。ゴルファーがパットのさい突然に玉を手でもって歩いて行って穴の中に入れたら、見ている人は「ルール違反だ」などとは思わず、いったい何が起こったんだと思う、あるいは主題化されてはならないはずのことが表に出されてしまったようなルイス・キャロル的世界に入りこんだ気分になる。(「ルール違反だ」と発言すること自体がルイス・キャロル的であり笑いをさそう。) こうしたルールの性格の透明化があることで、競技者は競技自体が一大事であるような気になって、それ自体を生きるように、熱中することが促進され、その価値が高められていくわけである。

こうして見ると、我々の人生の価値がゲームのそれのようなものであるというよりは、ゲームのそれが我々の現実の人生のそれに親近性をもっているという言いの方が正確に見える。いずれにしてもユートピア状態のゲームの価値はそれなりに多彩で深いものになると言えよう。

3-2-5 人間に何ができるか

達成がそれ自体ではたいして価値のないことでも、人間というものが何ができるかを示すという(それに付随する)価値があるということも注意しておくべきであろう。エベレストに誰かが登れたということは、人間にはエベレストが登れるのだということが示されたということでもある。先の詰将棋の例で言えば、煙詰第二号曲が現れてから第三号曲以降が続々作られ、全駒無防備煙第一号曲はまさに不可能の扉をこじあげその後同様のことが起こった(つまりそれまでは人間にできるかどうか定かでなかった)。ギネスブックというようなものの存在の一要因もこれであろう。人間の営みのうちのかなり多くは複雑であるので、人間に何ができるのかは予測がつかず実際にできてしまってみないと、わからない。そしておそらくは、いくら科学の予測力が上がっても、このようなことはあるだろう(100メートル9.5秒を切るかどうかが予測できて、無防備煙詰のようなものが人間にできるかどうかは予測がつく時代が来るとするのは私には少々考えにくい)。しかもこの可能性はきわめて多様困難であるため、たいへんつまらなく見えるような事柄が大きな意味を持つ事柄と連動する

ことがある。(そうした成果の成果としての価値を考えるならば、今論じているような現象が perfectionism の強い指示材料になると即断するのは賢明ではないであろう)。こうした価値は「示す」ということの価値であるのだから、これを達成自体が達成として有している価値であると考えるのはあまり適切には思えない。

(私としては、今述べたことは、1-5 でとりあげた「人類の歴史においてはじめて他人を助けた人」の例の問題に直結するもので、かなり重要性が高い事柄であると考えているということ、言い添えておきたい。)

3-2-6 3-2のまとめ

まとめよう。達成それ自体に達成としての価値があるにしても、それはたいしたものではないと考えられる。しかし、達成は我々の人生の中で様々な要因と関連しながらかなり我々の生の価値に大きくかかわっているらしい。そしてそもそも達成とは何なのかということも検討されねばならない。

達成にそれ自体では大した価値がないということは、たいした論点ではないと思われるかもしれない(私に言わせれば、たしかにそれに説得力を与えること自体には大した意味のある論点ではないのだが)。しかしもし生の善のリストを、生、達成、知、道徳、愛、(およびその他)とすると、やはり快と達成と愛的関係の三つが大きく見えるように思われる。とすると、快がそれ自体ではたいして価値がなく、達成がそれ自体では大して価値がないとすると、どう考えても全体の足し算合計が低い量になりすぎ、計算が合わないではないか！。

我々の生の価値はどこへ行ってしまったのだろうか。

3-3 達成とは何か

達成にそれ自体ではたいした価値がないという前セクションまでの論は、例えば行為者の価値観に即した達成を重視する路線への展開を予想させたかもしれない。それに近い路線としては、value-based theory (e.g. Tiberius, Plakias 2010, Raibley 2013b) があるが、本稿はそうした形での連合、結合はそれとして重視していくが、それだけでなく(あるいはそれ以上に)達成の意味を広く考えたうえで達成の価値形成的側面を重視していく路線を取る。今述べた value-based (life satisfaction) theory と本稿の立場との対比はここからの論から明らかになると思うが、より詳しい対比の明確化は注に回すことにする⁽⁶⁾。3-3-1, 2で達成の意味についての提起を行い、3-3-3でそれを補強する。

3-3-1 本格的考察の前に

まず、少しざっくりばらんな形で考えてみよう。

私は、自分自身の人生を考えてみて自分が何かそれほどの達成をしているという気がしない。人間はそんなに達成などというものをしているのだろうか。パン作り職人、農家の人、会社の営業担当者、これらの人はどのような達成をしているであろうか。

パンを一つ作るということは、私からしてみればとてつもなくたいへんな大作業だ。しかしおそらくはパン屋にとってみればごく当たり前の日常作業であり、生の一部として日常的動作の中に溶け込んでいるのかもしれない。ある程度習慣化した行動として、場合によっては歯磨きでもするようにパンを焼いていく。もちろんそれなりの態度を取るものであり、仕事は日常とは切り離される。しかしそうした転換のパターンもが彼女にとっては体にしみ込んだものとなり得るだろう。こうしたことは農家についてもある程度は言えるであろう。(ちなみに個人的な実感を言わせていただければ、私自身はほとんど何かを成し遂げ成功するという意味での達成感というものがなく生活している。論文を書くというのもほとんど新陳代謝のようなもので、書き上げてそういった意味での達成感を感じることはほとんどない。) 達成というのに一番近いのは上の例では営業社員なのであろうか。ただしそれでも、確かにノルマの達成の価値観を自身が内面化していればその達成をまさに本人的に達成としてとらえられ、また充実感の快感とも結びつくとは言え、こうした目標設定が往々にしてかなり人工的になされて与えられるものであることには注意が必要である。このことは達成というものが様々な見方においてとらえられるということ(後述)にもかかわる。

達成と言うと、エベレスト登頂、大記録達成、大事業の完遂、大発見というものを思いがちだ。しかし、そのパターンで考えると、多くの人はいずれかの達成はしていないことにならないであろうか。いや、そのような大きなものではなく、それより小型のものなら多くの人々が成し遂げていると言われるかもしれない。しかしそもそも大達成を典型としてとらえるパターンによって達成というものをとらえる発想そのものが正しいのだろうか。そのとらえ方は、達成に重要な価値があるとかりにすると、我々の人生を大達成をする偉人たちの縮約版のようなものとして見させることになってしまうのではなかろうか。何かとらえ方が違っているのではなかろうか。さらにこうした大達成自体も、少なくともある種のものと言わばコツコツとした積み重ねによるものである。コツコツとやっているから、ふとある日、風呂に入っているときに大きなひらめきが浮かぶわけだし、大記録にしても記録を達成しようとしてやるというよりは積み重ねをやっているといつの間にか記録になっているという面があり、実際に多くの場合はそうでなければ大記録などできないだろう(大記録のパラドクス?)。 - - 大達成を典型ととらえるような達成観は正しいのか。我々が重視しているもの

はいったい何なのだろうか。我々が重視しているものは、本当は達成と呼ばれるようなものとは別のものなのであろうか。

3-3-2 達成を考え直す

より本格的な議論を進めるため、まず問題を分けて明確化しよう。

- 1、達成はどのようなものとして実感され、とらえられているか。
- 2、達成はどのようなものと考え得るか、また、どのようなものとして考えることが適切であるか。
- 3、経験機械の中の生に欠けているもので重要なものとは何か。
- 4、3の答えにあたるものを「達成」の名で呼ぶことは適切か。

1と2を明確に分けて考察するのは容易とは思えないが、1についてまず言えることは、人や場合によってかなり異なるということであろう。これは私が考えるに、単に人さまごみであるという以上に、達成というものの自体が様々な観点で多様にとらえられるという性格を持っているからである。その多角的構造解明は重要であるが、やや煩雑になるので、整理の都合上、その多面的考察と人々が実際に達成を様々な形でとらえていると思われることについての考察を3-3-3にあえて先送りし、ここではそうした構造の一面を選び出してそれに焦点を当てて論を進めて行く(2の問題に入る)。

単純なことだが、1,000本ホームランを打つためにはその前に900本を達成せねばならないし、またその前には800本、また - - (中略) - - またその前には10本を達成せねばならない。さらに数字ならばどこで区切るかは恣意的要因が入り、例えばそれ自体では意味がないような444というような数字が状況によっては意味を持ってきてしまうし、ある数字がある分野で意味を持つことがだれかが気がつくまでそれほど意識されないといったこともある。このようなものは数字に限らない。我々の世界の中のものには様々な部品によって構成され、事業などにもこうした一定の単位のものはいくつか有機的に統合されて出来上がるという面が色濃くある。さらに重要なことは、それぞれの細かい単位部分が様々な意味を持ち得ることである。だから大きな単位が道半ばで達成できなくとも、より小さな単位の達成が他の様々なこととの連関において別のしばしば思いもかけないような大きな意味を持つことになることがある。「ころんでもただでは起きない」というようなことが可能になるのもこうしたことが一つの重要な要因になっている。我々はまたこうしたことに日ごろから慣れ親しみ、それが主題化されないままの一種の暗黙知として我々にそれなりにはしみ込んでいると言えるだろう。さらに小さな単位のもは、特にそれとして意識されず日常の中に溶け込むだろう。ある程度ルーティーン的なものは特にそうであろう。だからそれらは言わば客

観的には一定の単位としてとらえられ得るような性格のものであり、思いがけない連関においてそうした普段はまったく意識されないようなものすらもが大きな意味を持ってくるといふ事態が生じ得る。

さらにこれと連動する、我々の行為にまつわるもう一つ別の根本的な構造がある。私のすることというのは、たいていのことが、いや少なくとも多くのことが、本質的にキーネーシス、エネルギー（用語については3-1参照）の両面的性格を持ち、それと相即して、制作と行為の両面的性格を持つ⁽⁷⁾。私は犬小屋を作ってあげることで他人に対して親切にする（親切にすることは、善く行為すること自体が目的であるという意味でエネルギー的である）。パン屋はパンの制作を自分の人生の（日常的）いとなみとする。また、1000本の記録への運動の途上にあるのは、日々一本ずつ積み重ねることをしているということである。

この両面性と、達成が言わば微分化された形で生の中に浸透しているということとは、連繫するような性格のものと言えるであろう。大きな達成への途上にある者は、同時に自分の仕事をしているのであり、かつそれは小さな事業の達成制作でもある。日々の自分の仕事をしているパン屋や私のような者も同様である。 - - そして我々は自分のアイデンティティを考える際、キーネーシス的に考えるよりもエネルギー的に考えると言えるであろう。私は哲学をしている人間であり、パン屋、農家が自分の仕事に誇りを持ち生きがいに行っているなら、パンを作っている人、農業にいそしんでいる人である。同時にこのエネルギーは、小さなことの到達、制作ともとらえられる。そしてこうしたエネルギーのキーネーシスとの相関性というものは我々が世界で生きる生き方の根本構造のようなものと言える。生きる限りはつねに我々は何かを成し遂げねばならないが、それがまた現に生きているということであり、また「自分が自分らしく生きる」ということもこれなしにはあり得ない。小さな達成は達成として意識されないほどに日常に溶け込みながらも、充実感を与え、我々の活動そのもののあり方を規定してくる。生きているということは同時に小さな達成をしていくということであるが、また小さな達成をしていくということは生きているということでもある。我々にとって生き方が問題であり、生きていることが問題である。少なくとも40歳以上の人間にとって「幸福」とは目指されるべきものとして意識されるようなものではない。

我々の生にとって達成というようなものが主に重要になるのは、こうした局面、つまり小さな単位の達成が、場合によっては意識もされず生活に溶け込んだ形でなされていき、かつキーネーシスの相とエネルギーの相が相即する形で生が生きられていくという局面である。達成というものを大記録や大事業の達成を典型とするパターンでとらえたとらえ方は、小達成にも意味を認めるとしても、それを abridged 版扱いしてしまうという問題をはらむが、それをおいたとしても、達成が生においてはるかに広範な働きを持つことを無視してし

まうことになる。我々にとって重要なのは、何か（大きなものであれ小さなものであれ）明確なものに到達する、成功することというよりは、むしろ日々何かを現にしているということである。そしてその何かというものが、日常の中に溶け込み意識化できず言語化もされにくくいものになっていたとしても、それなのだ。

冒頭の問題3にかえて、いまの二つのうちのどちらの方が経験機械の中に欠けている重要な価値であるかはもはや明白であろう⁽⁸⁾。そもそも Nozick によれば欠けているのは、私が現実と関わり、一定の者として、何かをなしとげることである。そこにあるのは、成功としての達成ではない。私が一定の者として現実に関わり行動することが問題である。現実とかかわる以上、我々は、エネルゲイアの側面とキーネーシスの側面が相即する局面を生きねばならない。その中で、自分のアイデンティティも形成される。一定の者として行為することとはこうした局面におけるアイデンティティとも関連する。日々し続ける活動性なしには、こうした総合的運動性はある得ない。3-1で扱ったような形の達成は、経験機械に欠けているもののうちの一つの局部的側面だけを拡大させたものである。現実において何かをすることの価値は、私が主張するような形で広く達成をとらえねばとてもとらえられない。

- - ただし、経験機械の議論から直接引き出せることはあくまでも経験機械についての我々の直観が告げることであるにすぎないことは注意すべきであろう。このようにとらえなおされた達成に一体どのような意味、価値がそもそもあると言えるのかが、ある程度は解明されなければ（第3節全体の考察も実際にはその方向づけ以上のものではないが）ならない。

（もうひとつ、いまさておいておくとした abridged 化問題に少しだけ触れておきたい。多くの一般人は、自分の生の（達成以外の他の点が同じぐらいの場合）well-being 価値が偉大な達成をする人のそれと比べて大きく劣っているとは思っていないのではなかろうか。この事実認識は私の強い確信に近いが、裏付ける用意は残念ながらないので、ここで強く主張できることではない。もしかりに正しいとするならば、これは人々が達成について何を重んじているのかについての一つの裏付けになるであろう。）

冒頭の問題4についてだが、ここまでの書き方にすでにみられるように、私はこうした広い意味にとらえなおされたものを表すためのものとして「達成」という言葉の使用を保持しようとしている。この姿勢は、達成、achievement という言葉がもともと3-1で扱われたようなそれを思わせるものである以上、ややミスリーディングであることは認めざるを得ない。それでも、エネルゲイアと制作の相即性という生の根本構造において微分化された細かな達成、制作がそれとしてキーネーシス的にあるということが我々の生の現実とのかかわりという面を濃く彩っていることを鑑みると、達成という言葉を使い続けることの効用はどうしても大きなものに思えてしまう。以下、本稿では断りなしに達成と言う場合は、この広い

意味でのそれとして使うこととする。

もう一つ重要なことを付け加えておきたい。いま述べたようにこうした達成に価値があるというのが、経験機械についての直観ではあっても、そのようなものにどういった価値があるかの解明がある程度は方向づけられなければこの論点自体が強くは主張しにくいものになるわけだが、そのことに関して、Nozick が言及している、自分が一定のものとしてあることの価値は注目されるべきであるように思われる。ただやり続けているだけなら、そのことにたいした価値があるはずがないことは、3 - 2 からすでに明らかである。先に見たように、自分のしていることは自分のアイデンティティとも接続する。我々は自分のすることを自分の生のこととして大切にしているように思える。ここでは、行為、達成と自分の生のある程度の全体性といったものが問題になるように思える (また、このように考えるとこれは「人生の意味」といった問題にもかかわるかもしれない)。こうした面が追求される必要があるのではなからうか、考えてみたい。

3 - 3 - 3 達成は多様にとらえられる

予告しておいた通りに、達成が様々な見方においてとらえられるということの、上に示したのとは異なる別の諸側面を示して考察することで、上の論の裏付けの補強を果たしていかなければならない。

まず、A、Bの二人が休日の目標を立てているという例から考えてみよう。

Aの目標 - - 犬小屋を作ること

Bの目標 - - 犬小屋を作ること + おがくずを作ること + 騒音でもって隣家の老人の昼寝を妨害すること

これはあまりにも極端な例だが、ただ単に極端なだけなのでであると主張したい。行為というものが様々な記述可能である以上、同じことをやっても人によってとらえ方が異なることになるということは、どうしても様々な程度において起こらざるを得ないはずである。

そもそも我々は自分が行ったこと、行っていることを、それほど意識していないことが多いし、忘れてしまうことも多いし、また、そのどちらとも言いかねるような、つまり、中間的ないしは複合的な場合がある。そして人の価値観等によっても目標達成のとらえ方は異なる。 - - 「目標の達成はある種、日本やアメリカのような「働きすぎ」国家での幸福感のあり方でもある。アメリカの大学生に現在追及している目標は何かを自由記述させると、多くの者がすらすらと 15 から 20 ぐらいの目標を挙げる。(中略) アルゼンチン人の学生に同様な質問をしたところほとんどの人が 5 つも書けなかったし、目標なんてあまり意識しないという反応が多かった。」(大石⁹⁾ 2009 (125)) - - ちなみに私は 2, 3 個ぐらいしか挙げ

られないが、これと達成（広い意味での）のその人にとっての重要さとは同じではない。

また達成 achievement とは、本人がほとんど関心がないような様々な場面で他人によって評価されるものとして成立することもある。achievement テストというようなものは、たいていの学生にとってはそのようなものであろうし、ノルマや各種評価についてもあてはまる。

達成を考える上でもう一つどうしても無視できない重要性を持つのが、運との関係である。もっとも、この問題は学術的には取り扱いがかなり難しいものである。というのも、これは（言うまでもなく）広くは moral luck の問題として知られているものに関わるもので、この moral luck の問題がたいへん広い射程を持ち、例えばそれこそリベラリズム対リパタリアニズムのような問題にまで直に連続する性格を持っている。ここではまず狭い範囲に限定して論じたいので広範囲のことについては見通しだけですますことにする。

Pritchard 2010 は次のような例を挙げる。

A 射手が矢を放つが、突風が矢をそらしてしまう。ところが、次の瞬間に第二の突風が矢を的まで運んで的中させる。

B 的がいくつかあって、射手の知らないところで、だれかがそのうちの何割かに矢が絶対当たらなくなるような仕掛けをしておく。射手は知らずに幸運にも仕掛けのない的を選んで、自力であてる。

Pritchard は、Bのような場合は純粋に環境的な運にすぎず、それゆえ本人の達成と言えるのであり、本人の達成であるか否かに影響を与えるのはAのような性質の運に限定されるとする。しかし、かなり中間的な形態のものが考えられるように思われる。

C ゴルフのパットのさい、光線の加減でどんな人間にも起伏を読むことがうまくできない。しかも風の影響もあるようであり、時々きまぐれに突風が吹く（私はゴルフを知らないが、風がパットに重大な影響を与えることがあるということにしておく）。ある種の勘のようなものが働き、風のタイミングも勘で見計らって球の道筋のようなものが見えてくる気がするのだが、全く自信が持てない中で「エイ、イイヤ」で打ってみると、多少自分が思い描いていたとはズレがありながらある程度はそれにそう玉筋で入る。「心の目でコースが読めた」(人間にはある程度はこうしたことが可能であるということを前提にして話を進める)のか、それともただのまぐれだったのかは自分にも皆目わからないが、時間がたって周囲に賞賛されているうちに、前者であったような気になってくる。

- - CはA的なのかB的なのか本人にもだれにも識別が不可能であるというだけでなく事柄的にA的要因とB的要因を併せ持っていると言い得るであろう。そして、Cに関して重要なことは、これが、私が議論するために無理やり作り出したような類の事例では、明らかに、

ないということである。我々のやることと運とのかかわりで、上のA型、B型のどちらかに明確に分類できるようなものがそれほど多いとは思えない(分類しやすいのは、A、Bのような文字通り人工的に作り出した事例である)。我々はいつもCのような事例に当たり前のように接している。もっと言えばこれが生の現実であると言えるに近いように思える(「運も実力のうち」という言葉も、こうしたことの反映かもしれない)。うまくいったか、あつたか否かということ自体は、場合によっては大きい。しかしその成果の善さを差し引いて考えるなら、成功型の狭い達成(自体)にはきわめて多くの場合では運の影響に彩られた怪しげな実体としての価値しか与えられていないように思える。我々はこのに対して盲目であろうか。もちろん我々は達成されたもの自体の価値とは別に、穴に入ったか否かで一喜一憂する。しかしまず事実問題として言うと、我々は一喜一憂する一方で、成功云々よりも別の所に大事なものがあるという目を持っているのかもしれない。達成を成功モデルで狭くとらえるなら、それは私がやったことのようにもありながらそうでもない側面も持つという場合が、きわめて多い。しかし我々はもっと広い意味の達成を日々地道に行っている。人生において重要で価値があるのはそうした局面ではなかろうか。 - - そして価値問題として言うなら、そうした目があるとするならその目は正しいのであり、達成というものは成功モデルよりももっと広い形でとらえなおさねばならないのであり、達成の価値は成功よりもっと広い現実とのかかわりの内に考え直されねばならないと言えるであろう。

達成は様々な角度からも、様々な単位においてもとらえられる。こうした可塑性の意味はこれだけのことにとどまらない。というのも、それは私が私の人生を私なりに理解していく際、あることについてのとらえ方が様々な要因と関連を持ち得る際の多様性、展開可能性に直結し、ひいては私の自己企投の幅や自律性といったことにもかかわってくるからである。

3-4 達成と人生の意味

こうして考えてみると、達成は(3-3-2で見たように)人生観、人生の意味というようなものに関わって来るようである。本セクションの目論見は、達成が、人生の意味という価値に近いものであり、その意味でwell-being価値の中核にありながらwell-being的でないという珍妙な状況にあることを論じ、well-beingと価値全体との関係に対する一つの問題提起を行うこと、ないしは疑念を投げかけることである。 - - こう書くところの狙いはかなりScanlon路線に近いように見えるかもしれない。私のそれに対する態度の基本は1-1に述べたとおりであり、このセクションの終わりでも整理し直す。

なお、ここでは、人生の意味といった価値が存在し、学問上の問題になるものであるとい

うことを、現在の哲学界においてそれがそのような扱いを受けているということに鑑みて(つまり学界の権威に依存して⁽¹⁰⁾)、前提して話を進める。「王様は裸ではないか」と疑う必要があるとは思いますがそれについては第4節で少し触れる。

Metz 2013 は、生の意味についての哲学の学術的研究書としてはいま(執筆段階の2015年)のところ最重要なものと言えるが、T.Metz 以前に生の意味についての哲学研究の推進の旗振り役を務めていた S.Wolf⁽¹¹⁾ は、生の意味を次のように規定する。 - - 哲学の歴史において価値を、個人的な善さである well-being と道徳的価値に二分して考えてきた。しかし私が娘のために夜通して服を作る時、友人につきっきりで見舞いをする時、哲学の論文をできるだけよいものにしようと骨を折るとき、私は利己的に私の well-being のために行動しようとしているのでも、道徳的動機から行動しようとしているのでもない。私は娘のために、そして哲学のために尽力しているのである。哲学の歴史は長い間 well-being にも道徳にも属さない価値があることに対して無頓着であった。この価値の第三の次元こそが意味という価値である (Wolf 2010⁽¹²⁾)。

この Wolf の主張のうちの最後のものが正しいと言えるかについてはかなり慎重になるべきであると思われる。人生の意味が二つの価値を除く第三の次元(の全体)だというのは(美的価値の問題を無視するとしても)あまりにも広すぎないであろうか。例えば友愛の価値は確かに人生の意味に関わるが、そのすべてがそうだとは(ふつうに「人生の意味」という言葉が理解されている仕方に即する限りでは)思えないかもしれない。

一方で人生の意味の価値が、道徳でも well-being でもない第三の次元に属するということが自体は一見したところかなり正当に思える。それにもかかわらず、Wolf の意味の規定は、広すぎるというのと逆方向においても誤っているのではないかという問いも立ててみたくなる。というのも、達成というのはかなりの程度において、人生の意味的特質のもの(逆の関係も然り)なのに、達成は well-being にとってかなり中核的なもののように思えるからである。

ここで Metz が快の特徴と意味の特徴とを対比している論を参考にしてみたい(この対比自体についての Metz の結論は私にはおおむね正しいように思える)。

Metz 2013 65-74 の判定は次のとおりである。

快と意味のそれぞれの特徴

- ・担い手 (bearer) - - 快は sensation で、意味は action
- ・源 (source) - - 快は intrinsic で、意味は関係的で外的なことに依存
- ・運の役割 - - 快は全面的 (total) で、意味は部分的 (partial)
- ・適切な態度 - - 快については、続いてほしがること (want to continue) で、意味につ

いては esteem

・ 価値がどの時点において可能か - - 快については生きている間だけ、意味については死後 (posthumously) にも

・ 価値の実現の時点における好ましさをの差 - - 快については未来へのバイアスがある (未来にあった方が「うれしい」) が、意味についてはそのようなバイアスはない

(以上について、私としては、運の依存に関して、快が全面的であるという点にやや疑念を覚え、また意味が生の後にも成り立つという点については態度を多少保留したいが、その他の点に関してはまったく異存がない。)

Metz はこのうえで happiness についてたいいていの人は happiness を mental なものだと考えているが、happiness をそのようにとらえる限りでは、快対意味の対比のいまの図は、そのまま happiness 対意味の図とも重なることになるとする⁽¹³⁾。

Metz の扱っていない、達成について、この表を参考にしながら考えてみよう。私の考える限り、達成に関しては全ての項目について意味と同じになると思える。(確かめていただきたい。) - - 時点については食い違いが、この項目は意味についても同様だろう。また源についてだが、達成が世界の中でのこととしてある以上、意味と同じ程度には外的なことが重みをもってしまおうだろう。

これは、well-being を構成する要素の中で、達成だけに特有な現象なのだろうか。快以外のもものとして、知と美的観照を取り上げてみよう。結論から言ってしまうと、二つともいずれも表のうちの快とほぼ同じ (ないしは似た) 結果になると思われる。あやしいところとしては、まず、担い手が sensation かということだ。もちろん、知も美的観照も sensation ではないが、しかし明らかに action より sensation の方にはっきりとした親近性をもっている。また、源が intrinsic かということだが、問題ないであろう。知については知の外在主義は有力な立場だが、外在主義は本人のあり方だけでは決まらないというだけの内容なのだから、意味の場合とはまったく事情が違うと思われる。また運の働きは、知も美的観照も部分的だろうが、しかしそもそも快に関して total なのかの方が先に述べたように言い過ぎのように思える。時期について言うとバイアスはそれほど関係ないと思える。

意味に近いものがあるとすれば、愛であろう。しかし愛は、例えば、期間が死後にもものかということや、源について上と同様のことを聞かれても何を聞かれているのかがそもそも意味がよくわからない。(愛的関係とおくならば、want to continue 以外は意味よりではあるが。)

こうしたことから何が導き出されるか。

達成は well-being を構成するもののなかでかなり特異な性質を持っている。既視感のある

表現と思われよう。そう、快も特異である。もちろん達成と快の二つだけを比べれば二つが相互に異質であることは当たり前である。だが実際には well-being ファミリーの中で快は快以外のもの全員と比べるとかなり特異だが、達成は達成で達成以外のものと比べるとまたそれとはまったく別の角度においてかなり特異なのだ。そしてこの場合単に変わり種ということではない。言わば元来が生の意味にきわめて密接にかかわるものだが、そのいま well-being の中では特異とされた性質の点で、意味という価値ときわめて強い親近性を持っている。一方で、やはり、well-being と意味という価値はかなり異なる価値であると考えざるを得ない。well-being は全体として見た場合 Metz の表の上では happiness の方に近い存在である。Well-being が混交体である以上、表のどちらに入るとも言えないところだらけになってもおかしくないはず、いや、そうあるのが、当然のはずである。しかし適切な態度はやはり want to continue だし、バイアスも未来に対してある。それ以上に、意味のために well-being を犠牲にするということが明らかにあるように思えるということは決定的である。

先にもふれたが、本稿のこの路線は Scanlon1998 が達成の（本稿とはまた異なる面において）特質に着目してそれを（一つの重要な）基盤として、well-being の境界があいまいなものでありそれについての理論構築は不可能であるとした路線に近いものに見えるかもしれない。しかし本稿は（well-being の重要性を保持しておくことを狙いとする一方で）それ以上に well-being の中の混乱の重みを際立たせようとしている。それは well-being の中での達成の位置の中核性に定位したうえで、意味の次元との関係の強調である。言わば村の最も中核を占めるメンバーが、対立するはずの隣村の参謀たちによって占められているというような状態なのだ。こうした事態の構造を解明せずに諸価値を不統一性を含んではいながら横並びにおかれているものとして見て済ませていられるほどに、諸価値の関係は安定した状態であるようには見えないということが本稿の主張である。

注

- (1) 大山の8一玉は第31期名人戦第2局。巨椋の4四銀は、巨椋鴻之介『禁じられた遊び』第40番（しばしば中編詰将棋史上の最高傑作と評される。こういう人たちの世界では「詰め将棋」と「詰将棋」を区別して扱うそうである。）。
- (2) 巨椋鴻之介は、『物と言葉』の訳者である佐々木明と同一人物。
- (3) ちなみに Suits 1978 (150) がセックスが我々にとって重要となる要因としてあげているのは、抑圧、罪悪感、卑猥、支配と服従、開放、抵抗、サディズムとマゾヒズム、恋愛、神学である（これもユートピアにおいては居場所がない）が、このリストの並べ方もかなり極端なもののように思える。
- (4) もちろんこの言い方はまずい言い方だ。これに何かが付け加わらなければ決定的に芸術として不足するということには（少なくともつねには）ならない。

- (5) 拙論「哲学の現実態序説 (その二十三、四)」2011, 12 (愛知大学文学論叢 144, 145) 参照。
- (6) value-based theory は本人が価値を置くものの実現 (ゴール、関係、活動、目的などなど) で well-being が決まるとする立場である。(Tiberius, Plakias 2010 等では value-based life satisfaction theory と呼ばれる。Life satisfaction 説が、満足がその場、その時々状況などによって大きく左右されるという問題をかかえること (e.g. Haybron 2008) がこの説によって回避されるとする。) 本稿は (この説につきまとう、本人の価値観ならどのようなものでもよいのかという問題 (e.g. Badhwar 2014 (79)) はおくとして) 達成が本人のものとしてすでにある価値観を実現していく面以上に、達成によって価値が様々な形で形成されてくる側面を重視し、その意味で「ただの達成」に意味があるというような考えも一定の真理をついているという観点を追及する。そして彼らの説が暗黙のうちに前提しているほどに個人の価値観が安定していないことを重視する (cf. Kekes 2014 (35-56))。また例えば快樂だけがある生の価値を否定しない。
- (7) ここで私はこれがかかなりの程度普遍的な構造であると指摘しているつもりである。だから逆に両者の間の (概念的) 区別は、3-1-1-1 でふれたキーネーシス・エネルゲイアについての Hurka 2006, 2011 の論にもかかわらず、重視され着目されねばならない。
- (8) Keller 2009 は、経験機械で問題なのは belief の success の問題とする。しかし妻の不倫のことを気がつかない夫と経験機械には類縁性はあってもやはり大きな違いがあるであろう。
- (9) この SWB 研究者の英文論文は、happiness, well-being 研究の哲学文献で (Diener との共著が多いからもあるが) よく引証されている。
- (10) 今日「権威による論証」という言葉はほとんど貶しめ言葉としてしか用いられない (実際にそれをする人はその言葉を用いないため) が、「アインシュタイン先生が言っているから」というのと「これが学界の定説だから」というのとは区別して考えるべきである (「アインシュタイン先生」のかわりに「南部先生」を入れると響きが変わってきってしまうので困るのだが)。
- (11) Metz は彼女の講演を聞いてこの分野に取り掛かったとのことである。
- (12) 本の出版年自体は 2010 年だが、実際にはだいぶ前から展開されていた論である。
- (13) happiness についての Metz の規定は Haybron とは重ならないと見るべきであろう。

付記 本連載はその七までの全体が 2015 年 9 月に完成され投稿されたものである (投稿規約による)。

文献

その五で言及したもののみ。間接的言及等は除く。また翻訳を使用した場合も、著作年は原著の発行年を記し著者名も原語で記す (分かりやすさへの配慮のため)。

- ・Badhwar N. 2014. *Well-being*. Oxford.
- ・Drewe S. 2003. シュルル・ドゥルー。『スポーツの哲学入門』。川谷訳 (訳は 2012) (原著 *Why Sport?*. Thompson.)
- ・Haybron D. 2008. *The Pursuit of Unhappiness*. Oxford.
- ・Hurka T. 2006. Games and the Good *Proceedings of the Aristotelian Society*, 106, 217-235.
- ・Hurka T. 2011. *The Best Things in Life*. Oxford.
- ・川原栄峰. 1977. 『ニヒリズム』。講談社.
- ・Kekes J. 2014. *How We Should Live*. Chicago.
- ・Keller S. 2009. Welfare as Success. *Nous*, 43, 656-83.
- ・Metz T. 2013. *Meaning in life*. Oxford.
- ・大石繁宏. 2009. 『幸せを科学する』。新曜社.
- ・Pritchard D. 2010. Achievements, Luck and Value. *Think*, 9, 19-30.

- Raibley J. 2013b. Values, Agency, and Welfare. *Philosophical Topics*, 41, 187-214.
- Scanlon T. 1998. *What We Owe to Each Other*. Harvard.
- Suits B. 1978. バーナード・スーツ. 『キリギリスの哲学』. 川谷他訳 (訳は 2015) 原著は *The Grasshopper*. Toronto.
- Tiberius V., Plakias A. 2010. Well-being. in Doris J. et al. ed. *The Moral Psychology Handbook*. 402-432.
- Wolf S. 2010. *Meaning in Life*. Princeton.