

小説 大学院生長嶋遙 遊び理論の冒険 (2)
——遊ぶ自由と遊びの中の自由、ホイジンガとゲーム理論——

小原 一馬

「オレは、仮面ライダー○○○だ！ ライダーキック！ トオーツ」
「プレストキヤノン、はっしゃー！ ズドーン ズドーン ズドーン
ズドーン！」

保育園の子どもたちが、いつものように群れをなして私の周りに集まってきた。たいたい、ひっぱったり、よじのぼったり……。

いつも本気の体当たりで遊んでくれる《ハルカ先生》は、男の子モチする。私としても、ダイレクトに感情をぶつけてくる男の子のほうがいい。いろいろ気を回す必要もなく、自分を忘れて楽しめる。保育園にはたくさん先生の先生がいるわけだから、適材適所ということの良いのだろう。

「ワタシはシヨッカーのハルカ博士だぞ。はーはーはっは！ この保育園の子どもは、みーんな捕まえて、ワタシの秘密基地に連れて行ってしまっぞー、ウォラー！」

大きな声をあげ、両手を広げながら子どもたちを両手で抱え込むようにすると、子どもたちは、キャーキャー言いながら逃げまどう。

「ほーら、つかまえちゃっぞー！ ゆーちゃん、つかまえたー！」

「ぼく、ゆーちゃんじゃなくて、仮面ライダー○○○だよ」

「そんなことはわかっている！ くらえ、必殺ほにゃほにゃ光線！」

捕まえたゆうた君に強力なくすぐりをかましていると、逃げていた子どもたちが再びかけよってくる。みんな、くすぐってもらいたいのだ。

うれしくてわあきゃあ言いながら、体に抱きつき、手足につかまり、さらに登ってこようとす。

そろそろ限界だ、というところで私は「うわあー、たすけてくれー」叫びながら、子どもが追いついてこれるかこれないかくらいのスピードで走りだし、園庭を駆けめぐった。途中でキョウコ先生にぶつかりそうになり、必死で砂場にダイブする。すると、追いついた子どもたちが上から次々と私の上に飛び乗ってきた……。

*

「ハルカ先生、お疲れ様でしたー！ また子どもたちと遊びに来てくださいねー」

「はーい、お疲れ様、お先でーす！」

保育園の先生たちと挨拶し、最後までべったりとくっついてくる子どもたちに「じゃあ、またねー」とバイバイタッチを繰り返しながら、門の外に早足で向かって行った。タイミンクをみつめて上手く外に出ないとなかなか帰してもらえないからだ。ひきとめようとする最難関の男の子は、他の先生が上手に関心をそらしてくれた。

くたくたになるまで園庭を駆けまわり、枯れかかるまで大声を出して子どもたちと遊びつくすと、日の長い今頃でも、もう夕暮れが近づいていた。子ども達のお母さん方もぼちぼちとお迎えに来だしている。

毎週月曜日、私はボランティアで、大学の近所にある保育園に通って、子どもたちと遊んでいる。通いはじめた当初は、子どもたちの遊びの実態を観察しようというような目的もあったはずだが、今では子どもと一緒にになり、我を忘れてただ夢中になり遊んでいるだけだ。

いちおうセンセイとは呼ばれているものの、先生というような意識もなく、自分が楽しいことを子どもと一緒にやっているうちに、あつという間に時間が過ぎていく。

こんなのでちゃんと参与観察になっているのか不安だが、指導教官の森下先生によれば、まずは体全体で感じることを、少しずつ言葉にしていくしかないらしい。とはいえ、その場にはじめて入っていったときの、「カルチャーショック」のような違和感は慣れると徐々に薄れていってしまうから、それはしつかり自分で反省して咀嚼し、自分の入っていた「文化」の壁を乗り越えるときに感じたものを、壁の「こちら」と「むこう」双方の通訳になれるように、翻訳してやるのが大事だという。

そうした違和感は、参与観察者として訪れた「異邦人」を迎える側でも感じているはずだから、それもインタビュールなどを通して、できるだけ記録しておくと言いたいのだが、それはなかなか難しい。子どもたちにも聞いてもはじまらないから、保育園の先生にうかがうと良いのかもしれないのだが、大学の近くにあるこの保育園は私のようなボランティア学生を受け入れるのに、もうある程度慣れているようだ。だからそちら側には、今さら「カルチャーショック」はあまりないのかもしれない。

1 四人のジレンマ

「連休やら何やらをはさんで、ちょっと間が空いてしまいました、前

回は、どこまで話したんでしたっけ……」

*

今日は久しぶりの大学のゼミだ。五月病という言葉もある通り、新しい環境に慣れるためにみな必死の四月が終わると、一週間の長いGWの休みがある。そのあたりまでに大学生活のルーティーンが自らの日常生活として確立していない学生は、高校までと違い、そのまま大学から放置されてしまう。心なしかキャンパスの学生数も減っているようだ。もっとも、私が学部生だった頃よりは、今の学生のほうがまじめなようにも見える。ここが、学校の先生を目指す教育学部ということもあるのだろう。

森下先生いわく、「年齢による横並び意識の強い日本では、やり直しの機会がまだまだ少ないから、年齢のタイムスケジュールからはずれるような自由というのは、プラスには機能しない」のだそうだ。

「文系の大学院というのは、軽井沢のサナトリウムの大衆版みたいなものです。大正・昭和初期なら、サナトリウムに入れるのは、特権階級だけでしたから、小説でも書けば、同じ特権階級の仲間が読んでくれましたが、今では誰でも入院できちゃうわけですからね。何の意味もありません。まああなたみたいに、小学校教師の資格でもとれば、あそこは、非常勤講師やりながら常勤めざしてたりする人がいっぱいいるから、あんまり年齢のギャップは感じないでいいかもしれませんけどね……」

確かに当たっている部分もあるのかもしれない。前の大学のオーバードクターの先輩たちは、「高学歴ワーキングプア」そのものという感じだった。唯一研究者らしい収入源は専門学校で非常勤講師で、それにしても専門とはあまり関係ない情報といった科目で、ホームページの作り

方を教えたりといったものばかり。それ以外は、大学生の頃からやっている塾講師などのバイトはまだ良い方で、弁当づくり、スーパーのレジ打ち、夜勤の警備員など、とにかくある仕事を何でもやるフリーターそのものの生活だ。生計のためにそのまま塾に就職してしまった先輩もいた。工学部以外で、自ら大学院に行こうなんていうのは、進んで社会のマイノリティになろうというようなものなんだろう。いや、むしろ私みたいなこともと社会のメインストリームから外れていた子が、大学院に集まっているような気もする。

でも良く考えてみれば、社会自体が細分化され、一人一人が多様な個性を持つようになって今、誰もが互いにわかりあえないマイノリティなんとも言える。そういうマイノリティの人たちの気持ちを理解できる私だからこそできる教育があるんじゃないかとも思えるのだ。また、この社会の中で、みんながそれぞれの自分の居場所を見つけられるような、そんな社会を実現するにはどうしたらいいだろうか、ということもぜひ考えてみたいと思う。

先生が一对一で稽古をつけてくれるこのゼミを、そのために考え、意見を述べる訓練の場として生かしていきたいと、私は感じていた。

* 「前回は、遊びと自由の関係の話をしていました」と私は先生の質問に答え、ゼミははじまる。

「遊びのなかで、人は自由だという感覚はあるけれど、それはカントが言うような、因果関係の流れの外に出るというような意味ではなく、因果関係の流れの中の自己決定としてある、というような話だったと思います」

*

一番距離が近いはずの指導教官との一对一のゼミだが、私にとって、もっとも気の抜けない授業でもあった。学生がその「自由意志」で授業から落伍していても、その「自由」を最大限に尊重してくれるのが、この森下先生だ。私にできるのは、可能な限りの予習復習の準備をして、あとは先生の話とにかく食らいついていき、わからないことはわからないとその場でしっかり言うことだけだ。ちゃんとした質問なら、先生はしっかり答えてくれる。

*

「そうでした。で、遊びにおける自由を考えるのに最適なのが、ゲーム理論における自由だ、というところまでいったんでしたね」

森下先生は、自分の中の記憶をたどるように話している。将棋のハンデではないが、このくらいの準備の差がなければ、この先生とはまともに対戦できない。もっとも、準備の差のハンデなんて、ゼミのはじまりの十分くらいですぐに使い切ってしまう。

「学部時代に、大学でゲーム理論について勉強したことを復習しておいてもらう、というのが宿題でしたっけ」と先生は言い、こう続けた。

「ゲーム理論といえば囚人のジレンマと言われるぐらいだから、まずはそこから見ておきましょうか。囚人のジレンマは知ってますね」

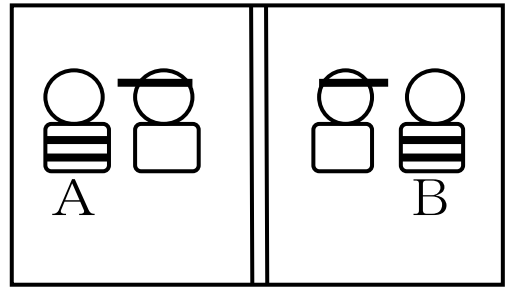
「はい、いちおう」

「じゃあ、説明してみられる？」

うん、このあたりは大学時代しっかり勉強してきたところだ。

「二人の泥棒が、ちよつとした犯罪でつかまっています。いわゆる別件逮捕というやつなんですよ」

私はホワイトボードの前に立って、説明をはじめた。



「二人を囚人AとBということにします」囚人服のふたりをマンガでホワイトボードに描く。

「彼らは過去にもっと大きな仕事をしているのですが、証拠が不十分で、警察にとつては彼らの自白が頼りという状況です。そこで警察は、二人を別々の部屋に連れていき、互いに連絡がとれないようにしてそれぞれに自白をせまります。この、相手がどうするか直接わからずに、自分の行動を決めなくてはいけない、というのが囚人のジレンマにおける重要な設定です」

私は二人の囚人の絵の間に二重線を引き、双方に取調官を向い合わせた。

「取調官は、自白したら相棒よりも刑を軽くしてやると、取引を持ちかけるんです。……こういうことは、アメリカではよくあるんでしょうか、日本ではあんまりなさそうな気もしますが……」

「そうですね、こういう司法取引は日本ではやってないんじゃないかな」「……まあ、とにかく、ゲーム理論では、こういうような状況において、それぞれがどんな行動をとるのか、利得表を作って予想します」

そこで先生が割り込んだ。

「単に予想するというのではなくて、双方がもつとも合理的な行動をとる、という条件付きで予想するのがゲーム理論です。ゲーム理論は、ゲーム理論というくらいだから、ゲームのように勝ち負けや得点のルールが

はつきりしている状況において、相手が最善の手を選んできたという前提で、一番最善の手を計算する理論なんです」

「あ、なるほど！ それでゲーム理論というんですね。今知りました」
——ふーむ。

「では利得表を書いて、学部生にもわかるように説明してみてくださいませんか？」

私は次のような表を書いた。

囚人Aの刑期	相棒が黙秘した場合	相棒が自白した場合
自分が黙秘した場合	1年	10年
自分が自白した場合	釈放(0年)	5年

「利得表はこんな感じですよ。両方とも黙秘した場合には、現在つかまっている微罪だけが問われるので二人とも刑期は1年ですみます。相手が黙秘して、自分だけ自白した場合には、警察は自分を釈放してくれる、と信じています。逆に自分が黙秘して、相手だけ自白すると過去の犯罪の罪をぜんぶかぶって10年の刑を食らってしまいます。二人とも自白したら、両方とも5年になる、という具合です。」

ゲーム理論は、こうした場合に、どういう行動の選択肢をとるのがもつとも良いか教えてくれます。

この場合彼が自分で選べる行為の選択肢は左右の選択肢で、相手が選ぶ行為の選択肢(上下)それぞれの場合において、自分がどう行動したらより得するかを考えるわけです。

自分の選択肢

囚人Aの刑期	相棒が黙秘した場合	相棒が告白した場合
自分が黙秘した場合	1年	10年
自分が告白した場合	釈放(0年)	5年

この場合は簡単で、相手がどちらを選択した場合でも、常に右よりも左のほうが刑期が短い、つまりより良い選択肢だということになります。二人とも考えることは一緒ですから、二人とも告白することになり、結局二人の刑期はそれぞれ5年ということになるわけです

「なかなかわかりやすい説明ですね。それでこれがジレンマといわれる理由は？」

「ふたりとも、もつとも良い行動を選んだはずなのに、刑期は5年になっってしまうのですが、もし二人とも黙秘していれば、どちらも1年ですんだはずなんです。うまくやったはずなのに、結局うまくいかないという感じがジレンマという言葉で表現されているのだと思います……」

そう私は締めくくった。

先生はうなずいて、「なかなかいいですね。よく囚人のジレンマはわかっていると思います。ではここからはじめましょうか」

「そう言っ、先生はにこやかにこちらを見た。

——うへ、いったい何がはじまるのだろうか。」

「囚人のジレンマをはじめとする、ゲーム理論に対するもつともよくある批判は、現実にはそうならない、ということ。つまり、人はゲーム理論が予想するように、合理的な行動をするわけではないから、そん

な理論は役に立たないというのです。また、前回から話してきた人間の『自由』にからめていうと、人間は自由な存在だから、ゲーム理論が予想するように、合理的には振る舞わない。逆に言えば、人間がゲーム理論が予想するように振る舞わないことから、人間には意志の自由があるということが証明される、と言います。ホイジンガの時代にはまだゲーム理論というものは存在していませんでしたが、もし彼がこの考え方を知れば、やはり同じように考えていたのではないかと思えます」

「つまり、ゲーム理論どおりに人が振る舞わないことは人間の自由を示している、というようにホイジンガも考えただろう、ということですか」

「その通りです」

「そう言われると、それで正しいような気がしてしまうのですが、そうではないのでしょうか？」

「でも、ゲーム理論の大前提には、そのプレイヤーは、自由に自分の行動を選ぶことができる、ということが含まれているんです」

「どういうことでしょうか？」

「ではもし、この二人の囚人が自由意志で自分の行動を選ばずに、ただ本能とか感情とか条件反射だけで動いていたら、ということを考えてみてください。もちろん、ホイジンガが強調していたのは、遊びにおいて、人も動物もそうした本能を超えているということでした。そういう場合に、ゲーム理論でその人の行動を予測できるようにしようか？」

「その本能なり感情なり条件反射なりが、何らかの基準で合理的だといふのでなければ、無理でしょうね」

「その行動が感情で決まるなら、その感情の論理で説明すればいいということになりますよね。でも感情ではなく、自分にとつてもつとも望ましい選択肢を自由意志で理性的に選び取るからこそ、ゲーム理論は、そ

の人の行動を予想し、説明できるということになるでしょう。例えば囚人のジレンマの状況なら、自白することが望ましいとそれぞれが判断し、その行動を自由に選択できる場合にはじめて、ゲーム理論は現実にあてはめることができるということです」

お手上げだ。混乱してよくわからなくなっちゃった。

「ごめんなさい、よくわかりません。ただ、きつとこの話はやっぱり前回のカントとヒュームの自由概念ときつと関係しているんですよね」

「最終的にはそういう話になると思いますが、ゆつくり考えてみてください。まずは現実がゲーム理論の予想する通りにならない、というところから行きましょう」

2 ゲーム理論のジレンマ

「この囚人のジレンマの状況をより具体的に想像してみましようか。この二人は以前に一緒に何か銀行強盗とかをやっているはずなんですけど、その十分な証拠がなくて、自白待ち、という状況なんですよ。二人とも黙っていれば、軽い刑ですむとわかっているのに、一方が相手を裏切ったりするものでしょうか？」

「もしこれが、刑事もののテレビドラマとかだったら、

『こんちくしょお、てめえらなんかに、ずえつたいアニキを売つたりなんかするかあ！』とかいいそうですね」

「なかなかうまいですね。きつとそんな感じでしょう」

先生はにつこりほほ笑んだ。調子に乗って私は続ける。

「『ナガシマ、お前には結婚したばかりの奥さんがいるんだろ』と私はさらに声色を変え、人情味のあるホトケ役の刑事になった。

『奥さん、心配してたぞ。お前は、モリシタにそそのかされてやっちゃまっ

ただけなんじゃないかってな。全部話してくれたら、お前はなんとか無罪放免にしてやれるかもしれない』

「なるほど、いい感じですね。それでもアニキ思いのナガシマは『じゃねえ』とか言ってるが、それでもないし、その優しそうな刑事に、『腹すいたんじゃないか。疲れたろ。何でも好きなもん、食わしてやる』とか言われて、ついぼろっと自白をはじめてしまうかもしれない……。いわゆるグッドコップ、バッドコップってやつです」

「グッドコップ？」

「アメリカだと、取り調べの二人組の刑事をグッドコップとバッドコップって言うらしいです。日本でいう仏刑事と鬼刑事ですね。容疑者に対して鬼刑事が『お前らみたいな社会のクズが、一人前の口きいてんじやねえぞ』みたいなひどいことを言うと、仏刑事が『そんなことないよな……。俺にはお前の気持ちはよくわかってるぞ……』などと言って、相手をほろりとさせ、いろいろ話をさせてしまう」

「なるほど、そういうやり方というのは世界共通なんですよ。でもアメリカではカツ井はたのまないんだらうなあ……」

「いや、日本でもどうなんだろう。こういうところで、もしカツ井が出てきたら、つい、気が緩んで笑っちゃたりして、それでまた鬼刑事にどつかれちゃいそうだけど」

「なんでも好きなものたのんでいいぞとか言われたら、私なら、やつぱりカツ井たのみたくなっちゃいますよねえ。で、おながが満ちてきたら、もう何でもいいや、みたいな気になって全部話しちゃうかもしれません。そしたら、ゲーム理論の予想通りですよ」

私は話をゲーム理論に戻してみた。

「いやいや、この場合の結果だけ見たらそうかもしれませんが、この囚

人Aは、別に合理的にふるまった結果告白しているわけでは全然ないですよね。実際、こういう取り調べを何度も経験してるツワモノには、鬼刑事と仏刑事みたいな茶番は通用しないらしいですよ」

「どういふ結果になるかは、尋問されてる人の経験の問題だつてことですか？」

「というよりも、さっきのゲーム理論の利得表で、刑期の長さイコール、囚人A・Bの行動判断基準だつてしてるところに問題があるつていうことです」

先生はホワイトボードに、利得Ⅱ行動判断基準 と書いた。

「ゲーム理論が現実にあてはまるためには、そこでの利得がそのまま行動の判断基準になつていなければいけません。例えばこの話だつたら、告白してしまうということは、相棒を裏切るといふことに当然なるわけですよ。」

相手を裏切るみたいなのをするのは最低の人間だからそんなことしちゃいけないとか、相手を裏切った結果これまでの友情が決裂するんじゃないとか、あるいはドロポウ業界の中で信用できないやつという評判が広がっちゃうだろうとか、そういう困った結果に今後なるかもしれないと、そういうことも考えてはじめて、人は合理的だと言えます。逆に言えば、今の囚人のジレンマ状況がこの利得表でちゃんと表現できるといふことなら、そういう他の種類の利得がここに入り込まないといふ前提で考えているといふことだし、それを現実にあてはめるなら、その前提が本当でなければいけないわけです。

たとえば、相棒と一緒に仕事をしたのは今回がはじめてで、彼らは互いに貸し借りなしのドライな関係だ、という設定が必要かもしれません。また今後同じ相棒と一緒に仕事をする予定もないし、告白したという話

が泥棒稼業の仲間に伝わることもない。だから、相手のことを心配する必要はなく、向こうも同様だと思つていい。だから、自分の心配だけすればいい、というような感じですよ」

そこで私は考え込んだ。でも……

「そういう状況設定で考えたとしても、それでもさっきのグッドコップ・バッドコップみたいなことが事態を左右したりしますよね」

「もちろん、僕らは感情で動いている部分があります。鬼刑事に傷つく

ようなことを言われ、仏刑事に同情されれば、つい仏刑事に対して気持ちが緩むということはあるでしょう。一つの立場としては、そういう感情自体の動きもまた利得表で表現しなきゃいけない、というものがあろうと思います。たとえばこんな利得表です」

そう言つて、先生はさきほどの利得表の点数の欄を消して、こういう風書き換えていった（このノートではマイナスを見やすくするために横書きに直してみた）。

「さきほどと違って、刑期以外の要素も加えるために、それぞれの要素を得点化しています。刑期は一年間ごとにマイナス5点とします。感情のほうは、黙秘する場合、鬼刑事にひどいことを言われっぱなしでも我慢しなければいけないからマイナス5点。仏刑事に、その場の自分の気持ちをわかってもらえて、告白してすっきりすれば、その感情はプラス5点。その結果、両方黙秘する場合には合計でマイナス10点、自分だけが告白するとプラス5点、相手だけが告白するとマイナス5点、両方告白するとマイナス20点になります。その点数が判断基準

囚人Aの心理的利得	相棒が黙秘した場合	相棒が告白した場合
自分が黙秘した場合	刑-5+感情-5=-10点	刑-50+感情-5=-55点
自分が告白した場合	刑0+感情5=5点	刑-25+感情5=-20点

となり、点数がより大きくなるように行動します。刑期と感情による得点を総合し、囚人Aは結局告白することです」

私は表を自分のノートに写した後、しばらく考えてからこう答えた。

「先生、でもこれなんか、嘘くさくないですか。結局、感情のままじゃないですか。これのどこが合理的なんですか？」

「いや、もともと感情抜きでも下の告白を選ぶような利得表だったところに、告白のところに感情の点数も足しただけ、という話もありますけどね。いずれにしても、点数どおり動いているんだから、合理的は合理的でしょう」

「……点数どおり、動けば合理的なんですか？」

「うーん、そこは難しいところですね。過程としての合理性と結果としての合理性とを区別する必要があるのかもしれない」

「過程と結果の合理性、ですか？」

「過程の合理性、というのは手続きの合理性です。算数のテストでいえば、答えを導くための途中の考え方がちゃんとあっているかどうかですね。この場合は、自分にとってもっとも望ましい状態になるように、他の人が納得できるようなやりかたで、きちんと選びとろうとしたかどうか、ということになります」

「……でしたら、結果の合理性は、途中の計算はともかく、勘でもまぐれでも、とにかく答えがあっているかどうかということですね？」

「その通りです。この場合なら、途中の過程はともかく、結果的に自分にとって望ましい行動がとれているかどうか、ということになります。この利得表には感情が入っていますが、感情によって行動を決めることは、ふつう『過程としての合理性』とは言えないと考えられるので、ここでは結果の合理性を考えることにしましょう。」

でも、この表の場合にはたまたまですが、感情を入れても入れなくても、結果は変わらなくなってしまっています」

私はもう一度じっくり表を見た。

「確かにそうなりますね……」

さっきまでの表に感情の点数を加えたけれど、別にそれは行動を変えているわけではない。もともと下の告白が選ばれるはずだったのだ。

「では、感情は関係ないんですか？」

私がそうにたずねると、

「感情的なリアルな葛藤を、この表の中に表現すると、こういう感じになるんだと思います」と言って、先生は表に次のように書き足した。今度は信頼の点数が加わっている。

「囚人B、すなわち長嶋さんが言うところの『アニキ』との信頼関係が、そもそもの葛藤の原因なわけです。もし仏刑事の言いなりになって、アニキを裏切ってしまったらつらいから、葛藤するんですよ。そして実際、その信頼の要素がこの利得表に入っていなかったから、この表はあまり現実的ではなかったんだと思います。」

そこで、守られるべき信頼関係に点数をつけてみましょうか。この信頼は重要なので20点ということにします。

両方ともが黙秘した場合には信頼関係が保たれ、刑も

囚人Aの心理的利得	相棒が黙秘した場合	相棒が告白した場合
自分が黙秘した場合	刑-5+感情-5+信頼 20=10点	刑-50+感情-5+信頼 0=-55点
自分が告白した場合	刑 0+感情 5+信頼 0 =5点	刑-25+感情 5+信頼 0=-20点

短めなので点数はもつとも高くなります。でも黙秘すると、鬼刑事にひどいことを言われっぱなしなので、感情的にはマイナスになります。これはさきほどと同じですね。

両方とも自白した場合には、信頼関係は崩れる、あるいはそもそもはじめからなかったことになるのでしょうか。刑期は長めなので点数は合計マイナス10点になってしまいます。自分だけが自白した場合に、刑期は短い信頼は失われて、でも仏刑事に言いたいことは言えて感情だけは満たされるから合計5点、相手だけが自白した場合には、信頼もなくなる上、刑期も長くて、感情も最悪で点数はマイナス55点の最低点になります。この点数表は囚人AとB二人とも同じで、しかも同じであることを互いに知っているとしましょう。さて、この場合には二人はどのように考えて行動するかわかりますか？」

私は少し考えてから、慎重に答えた。

「さきほどと同じように同じ列の上下の点数を比較すれば、相手ももし黙秘するなら、自分も黙秘したほうがいいし、相手が自白するなら、自分も自白したほうがいいわけですよね」

「そのとおりです。ゲーム理論は良くわかっているようですね」と言っておいて先生は微笑んだ。

「というわけで、これまでの利得表では、相手がどうするかと関係なく、自分にとって望ましい選択肢がわかっていたのですが、今回の利得表では相手がどうするかによって、自分にとって望ましい選択肢も変わってくるようになります。この場合は、相手がどんな行動をするか予想して、それと同じことをすればいいということになりますね。では、二人の囚人はそれぞれ、相棒がどうするか予想できるでしょうか？」

「その予想というのは、アニキだったらぜったい俺を裏切らない、とか

そういうものでいいんでしょうか？」

「まあ、現実にはそういうことになるでしょうね。つまり相手に関する知識から予想するということでしょうか。そもそもこの表に『信頼』というものが含まれているのは、二人の間に守るべき信頼関係があるということを意味しているわけですからね。逆にいえば、この表からだけでは、それは予想できない、ということになるはずですよ」

「そうですか……」

「さて、ここからが肝心のところですよ」と言って、先生はホワイトボードの利得表の、刑以外の得点（感情と信頼）を、赤ペンで括弧で囲っていった。

「最初の囚人のジレンマの利得表では、刑期のところだけを見て、囚人A・Bは両方とも自白する、と予想していたんですよ。でも、現実にはそうならないことがしばしばあります。囚人のジレンマに関しては、いろいろな心理学的実験が行われているのですが、人はときどき理論が予測しないような行動、この場合には協力的な行動をとることがしばしばあるようです。²ここから、ゲーム理論というのはいつも正しいとは限らない、ということになるのでしょうか？」

「ごめんなさい、よくわかりません。でも、それが現実をうまく説明しないのであれば、間違っているということになるのではないのでしょうか」
「でもこの理論にはいつでも逃げ道があるんです。予想された行動が起こらなかった場合には、前提が満たされていなかったのではないかということが言えます。たとえば、二人ともが黙秘を通すということは、囚人のジレンマの前提からは、ありえないことになっている。でももしそうなら、それはゲーム理論が間違っているのではなく、その二人が実際には別の利得表で動いていた、たとえばこの」というところで、先

生はホワイトボードの利得表を示した。「括弧の部分も含めた利得で動いていたからそうなったんだ」というように言い抜けることができるのです」

「それはつまり、ゲーム理論はいつも正しい、ということですか？」

「というよりも、それは現実を表現するための言葉なんだと思います」

「言葉ですか……」

「今、私たちはゲーム理論で、現実——と言っても今回の場合は想像にすぎませんが、でもまあ一種の現実を、うまくあらわすために、その前提条件を少しずつ変えていきました。それはゲーム理論のルール、あるいはその表現体系を通じて、現実を表現していたということです。その中では、『人間は合理的だ』というルールは変わらなくても、合理性の中身はどんどん変わっていきました。最初の修正で感情が加わり、次の修正で社会性が加わりました」

「信頼、というのが社会性なんですか」

「そうですね。最初の四人のジレンマモデルでは、人間が合理的であるということは、自分さえよければいい、ということと同時に意味していました。ゲーム理論が間違っているという人が、『人間は合理的ではない』と言っていたのは、実際のところ、『人は自分さえよければいい、というものではないだろう』ということを指摘していたのではないかと考えられます。その指摘はきつと正しいんです。そのことを、『人間は合理的だ』というルールの枠内で修正すると、合理性そのものを変更することになります。それが三番目のモデルです」

「言い方は違うけれども、ゲーム理論を批判するほうも、それを修正するほうも、最終的には同じことを言っている、ということでしょうか」

「そういうことになるんだと思います。それでも、この同じ現実をどの

ように表現するのか、ということにはそれなりに重要なところがあります。というのも、それぞれの理論、見方、モデルを通して現実をイメージするとき、後から修正した部分について、人はたいてい忘れてしまうからなんだと思います」

「『人間は合理的だ』という見方をしている人は、その合理性の中には社会性も含まれる、という修正を受け入れていたとしても、でもやっぱり、所詮人は自分のために生きてるんだよねー、と思っっているということですか？」

「自分のため、のニュアンスはより深くはなっているとは思いますがね……。一方逆に、ゲーム理論を批判して、人間は合理的ではないと思っっているほうは、相手が修正を受け入れた以上のことを想定しているはずですよ」

「やっぱり、人間は合理的じゃなかったんだ、という結論が独り歩きして、なんでもありになっちゃうということですね」

「まあ、そういうことです。結局、議論されているような部分は、双方にとって氷山の一角にすぎないんです。一緒に事実として確認し合った部分については互いに同意しあえていけるけれど、それ以外のところは闇に沈んでいます。だからこそ、論争は続くのでしょうか」

「でも……、私は先生の言われていること、わかった気がします」

「それはどうですかね」と言って、先生は笑った。「それなら、私自身の立場の話もしますが、私は、ゲーム理論の利得の中に、本人の感情ポイントみたいなものを入れてしまったら、それはもはや合理性ではないだろうと思っています。感情ポイントなんて、値を好きに決めて良いならモデルとしても全く恣意的になってしまうし。そして、そんなものをいれずに人の行動はちゃんと説明できるはずだ、と思っています」

「……でも、現実はそのようではないんですよ」

「先ほどの信頼の要素のように、その感情を説明するより客観的な別の変数で置き換え可能だろう、ということですよ」

「ほおう……」

私はすっかり感心してしまって、相槌だかため息なんだかよくわからない声をあげた……。

3 気まぐれと想像力

私が現在の下宿を決める際に一番重視したのは、家の近くを散歩したくなるような環境であった。

学部時代は、広い敷地の中に明るい木立がひたすら伸びる古い神社やら、桜並木が延々と続く長い土手やらまで自転車までかけて行って、そこをよく歩いたものだった。四方を山に囲まれ、真ん中には大きな川が流れる典型的な盆地にある街だったから、ちょっと自転車走らせれば、散歩にうってつけの森や川辺を探すのに苦労しなかった。大学それ自体の敷地も結構広くて、キャンパス内には緑もそこそこ多かったから、授業の合間などには、ただそこらを歩き回るだけでも楽しかった。

同じ散歩好きでも、車のあまり通らない細い路地をいくつも通り抜け、気が付いたらよく知らない場所に出してしまったという、迷宮のような古い街並みを好む人や、歩行者天国などもっと人どおりの多いところで、雑多な人ごみに紛れてウインドウショッピングを楽しむのが好きなタイプ、どの道歩くかは二の次で、ひたすら健康のために歩く距離だけを気にするタイプ、そして誰と一緒に歩き、歩きながらどんなおしゃべりをするかということだけを問題にする（私には邪道にも思えるような）

タイプなど、本当にさまざまいるようだが、私はどちらかといえば、人

に飼いならされた穏やかな自然にじっくりひたるのが好きだった。

特に風光明媚ともいえないような場所を、とにかくひたすら歩くだけという酔狂な趣味につきあってくれような友達は特になかったし、私も一人で歩くことに満足していたから、散歩の時間は、一人で考え事をするのにうってつけだった。

*

さて、今日の散歩場所は、その下宿の近くにある森である。

私が通っている大学は、地方の中核都市で人口もそこそこあるのだが、住宅地の真ん中に、かなり大きな森が残っていた。なぜこんなところにと不思議に思っていたのだが、どうも一部の人たちの熱意と努力により、迫りくる宅地開発の波から、かつての里山の一部が何とか残されたらしい。

近くには芝生の美しい、よく整備された公園もあって、そちらがふだんの定番散歩コースになっているのだが、今日ははじめてその森に入ってみることにしたのである。

*

森への入り口には、あまり目立たない案内板がひとつ、道路沿いに立っていた。森はその道路の右側にずっと続いており、昨晚見たゲーグルの航空写真によるとかなりの奥行もあるようだった。

その案内板には、森の中の道と植生、川が描かれており、そこがある自然保護団体の所有地で、一般の人も自由に入れる旨が書かれていた。その案内板の場所から、森の奥に向かって細い道が下に向かって続いている。案内図によれば、その先に小川や池があるようなので、そこまで降りていくことにする。

昨日降った雨で足元は多少やわらかくなっているが、人に踏み固めら

れた道はずれなければ、足元もそうひどいことにはならない。傾斜はかなりあるので、すべてころんだりしないように気を付けながら、慎重に下って行った。それにつれ、意識がすつと遠のくと似たような感覚で、あたりは静けさの空間に包まれ、程よい湿度を持った爽やかな空気に満たされる。もともと、木々の間隔がほどよく開いているので、暗い中にも、あちこちに木漏れ日が落ち、落ち葉や下生えの草を照らしている。

数分で急な坂道を下りきると、小さなせせらぎを渡る丸木橋があり、その流れにそって小道が続いている。せせらぎの周囲の空間は比較的に通しがよくなっている、さきほどまでの緊張感もほぐれ、小道を歩きながら、私は昨日の先生の話の思い出していた。

——先生は、自由とは、やりたいことができることだ、と言っていた。たしかにそれはそうかもしれない。でも、遊びにおける自由とはそういうものののだろうか。

今、わたしはわくわくしている。見たことのない世界に解き放たれている。さらさらとした森の中の光に幻惑されている。自由な感じが確かにある。でもそれは、やりたいことを好きに選べるというような自由じゃない気がする。そもそも選択肢みたいなものが見えてしまったら、それだけで不自由な、窮屈な感じがする。

先生が言うような自由を私なりにイメージすると、それは、桎梏から解き放たれた犬だ。うちで飼っていた犬のラッキーも、大嫌いなシャンプーが終わり、体をタオルでよく乾かして、「もういいよ」と言われたとたん、うちじゅうをすごいスピードで駆け回っていた。せつかくきれ

いにした毛を、ひっくりかえって絨毯にこすりつけていたかと思うと、またぱつと立ち上がり、しつぽをせわしなくふりながら、私にのしかってきた。

川辺の草原でボールを投げ、彼が取ってくるという遊びもよくしたけど、その場所にたどりついて、私が綱を首輪からはずしてやると、待ってましたとばかり駆け出し、まずはしばらくあちこちのおいをかぎまわって、マーキングをする。

気持ちをやつと落ちていくと、ボールを啜って持ってきて、投げてくれと手に乗せる。それでやつとボール投げがはじまるのだ。

やりたいことができる、ということが楽しいのは間違っていない。自由でうれしいというのも本当だ。でもそれは、やれることを選択肢の中から、自分にとって最も望ましい選択肢を選ぶ、ということとは違うような気がする。でもどう違うんだろう。

私はせせらぎに沿って歩き続ける。しばらく行くと左手に小さな沼があらわれた。木々が途切れ、さんと光がさしこんでいる。浅い沼の泥は沈殿し、水は透明で下までよく見える。あたたかくぬくもった水のそばにしゃがみこんで、水の中をのぞいていると、何か動いているものがある。おたまじゃくしのようだ。よく見ると、結構たくさんいることがわかる。大きさはまちまちだ。もう少し暖かくなったら、この池もカエルの声でにぎやかになるだろう。

しばらく眺めたのち、満足すると、私はまた同じせせらぎ沿いの道を歩き出した。子どもの頃好きだった遊びの思い出してみる。

ひとりっ子だった私は、ドールハウスの中にこまごまとした家具を並

べ、その住人の、小さな動物たちになりきって、ひとりて遊ぶのが大好きだった。

設定は毎回違っていた気がする。幼稚園で運動会の準備がはじまっていると、うさぎさんたちも、運動会でやるダンスの練習にいそしんだ。おねえさんうさぎは、先生になり、厳しく妹たちの特訓をする。「そだめじゃないの、手はちゃんとまつすぐあげて」とか、人形にはできない無理難題がおしつけられて、妹うさぎたちは泣いてしまうこともあった。

テレビや絵本で見たお話の設定もしばしば借りてこられる。うさぎとその仲間たちは、魔法を使って、立派な角をもった羊や、大きなタカ、すばしっこいリスなど、いろいろな動物に変身し、悪いオオカミたちが住む闇の森に探検にでかけ、戦ったり、宝物をみつけたりもした。

もちろん、そんな特別な設定はなしに、お母さんがケーキを焼いて、それを家族みんなでわけあい、お茶を飲んで、おしゃべりする、というようなことだって多かった。

そのお話の中で私はなんにでもなれたし、誰にも邪魔されず、自分だけの世界を築きあげることができた。たまに友達を呼んで、そのドールハウスで一緒に遊ぶこともあったけれど、私は自分のつくる世界へのこだわりが強すぎたので、その世界を一緒に共有するのはあまりうまくいかなかった。はじめは友達も私の設定につきあってくれるのだが、あまり私が自分の設定ばかり押しつけようとするので、そのうちに友達のほうがだんだん飽きてきて、結局別の遊びになることがしばしばだった。それを何回か繰り返した結果、友達と遊ぶときには、はじめから外でゴムとびをしたり、一輪車に乗ったりと、体を動かして遊ぶようになり、周りからも、私は外で遊ぶのが好きな活発な女の子、というイメージに

なっていた。だから、私がドールハウスで遊ぶのが大好きだ、ということを知ると、みんなはちよつと意外そうな目で見ていた。

当時の私のことを思い出してみると、自分で作った物語の世界で遊ぶとき、それが自分の思い通りの、まさに自由な世界であることは、とても大事だったのではないかとということがわかる。だから、うさぎのお母さんが今日留守であるのはなぜか（↓病気のおばあさんのお見舞いに行っている）というような、その場の話には直接関係しないささいな設定であっても、それを友達に押し付けずにはいられなかったのだと思う。

もちろん、このことは私の自己中心的な困った性格から来ているのだということとはわかっているが、一緒に仲良く遊べる他の女の子たちにしたって、「私たちの自由」というものが大切だというのは、特に変わらないに違いない。

この自由を、ゲーム理論で考えることが本当にできるのだろうか。

4 遊ぶ自由と遊びの中の自由

次のゼミで、私は自分が考えたことを先生に話してみた。

「……とこんな感じなんですが、どう思いますか、先生？」

先生はすぐにホワイトボードの前に立つと、次のような表を描き始めた。

先生は表を埋めながら、「こういうことでしょうか」と先生は説明をはじめた。

「友達と人形遊びをしていた際のあなたがたの行為の選択肢は三つです」と言って、先生は「①あくまで自分の設定を相手におしつける。②相手の設定も受け入れる。③友達と別の遊びをする」と言いながら、私と友達双方の三つの行為の選択肢のマスを埋めていった。

		友達		
		①自己主張	②受け入れ	③別の遊び
長嶋	①自己主張	0 \ 0	2 0 \ 1 0	0 \ 0
	②受け入れ	- 1 0 \ 2 0	0 \ 3 0	0 \ 0
	③別の遊び	0 \ 0	0 \ 0	2 5 \ 2 5

「ただし選択は、まず①と②だけの二つからはじまり」と言っていて、私の行為の選択肢の上二つを指し、

「後で選択肢に③が加わる、と考えると良いと思います」と言っていて、「③別の遊び」を指した。

「今回は長嶋さんと友達、それぞれ点数のつけ方が違うので、各欄の中には、右に友達にとつての点数、左に長嶋さんにとつての点数を書くことにします。二人とも同じ点数になるところから行くと」と言っていて、長嶋①―友達②の欄の左側に私の点数20を書き、「自分の主張を相手を受け入れてくれたら長嶋さんも友達も同じようにうれしい」と言っていて、長嶋②―友達①の右側にも、友達の点数として、20を書きこんだ。

「一方、あなたは相手の設定を全面的に受け入れることは気に入らないから」と言っていて、長嶋②―友達①の左側に私の点数マイナス10を書き、長嶋②―友達②の左側に0を書いた。

「一方友達は、互いに受け入れあうのが一番良いと思っていて」長嶋②―友達②の右側に、30と書き、「あなたの主張を受け入れても、まあ構わない」と言っていて、長嶋①―友達②の欄の右側に、10と書いた。

「二人ともが自己主張だけして、相手の主張を受け入れないと遊びが成り立たないから」と言っていて、長嶋①―友達①に0と書いた。

「さて、二人はどうするでしょう？」と先生がたずねる。私はしばらく考えてから、次のように答えた。

「①と②の選択肢から、私は、相手が何を選ぼうと①のほうが望ましいから①を選びます。友達も、相手が何を選ぼうと②のほうが望ましいから②を選びます。その結果、①―②になります」

「その通り。そこから、三番目の選択肢が加わります。友達は、二人で双方の設定を受け入れあつて遊べるならそれが一番良かったけれど、それが無理なら、別の遊びでも構わないと思っていて」と言っていて、先生は③―③の右に、25と書き、

「長嶋さんもそれはそれで良いので」と言っていて同じ欄の左に25と書き、残りの欄にゼロを埋めていった。

「というわけで、最終的には③―③に落ち着くわけです」

そう言っていて先生はペンを置き、席に着いた。

——うーん、そういわれてもですわね……。私は考えた。

「二人とも自由だから、自分にとつて望ましい選択をする。その結果、はじめの選択では①―②になるんですね」

「そういうことです。これがこのモデルにもとづくゲーム理論の予測であり、実際にそうなっていたわけです」先生は答えた。

「つまり、人が自由にふるまえるときには、自由だからこそ、ゲーム理論が予想する結果になる、ということですよ」

「そういうことになりましたね。つまり、自由と合理性、自由と必要性とが相反すると考える必要はない、ということになります」

「でも、その自由って、遊びの面白さにつながるような自由とはまた違うものなんじゃないでしょうか」そう私は言ってみた。

「それはどういうことですか？」先生の表情が曇る。ここはがんばりどころだ。私は自分の中の勇気のかげらをかきあつめて、次のような説明

をはじめた。

「遊びの中で、人が必然性から解放されて、自分の好きなように決められる感覚がある、というのはホイジンガの言うとおりでと思うんです。たとえば、人形遊びをしているとき、私はうさぎの人形を何の役にするか、お母さんにするか、お医者さんにするか、幼稚園の先生にするか、なんでも自由に決められて、その自由な感じが楽しいということは間違なくあったと思うんです……」

私は子どもの頃に遊んだ、灰色のうさぎたちを思い出していた。

——なんか、懐かしいなあ。

と、一瞬思い出にひたりそうになりつつ、私は続けた。

「……そして今日は誰になるかというのは、そのときどきの気まぐれでしかなくて、ゲーム理論で得点のもっとも高いものを選ぶというような感覚とはだいぶ違っていたと思います。それに、」と言って私は次のように締めくくった。

「選択肢自体が、私の想像力によっていて、その想像力の広がる感覚が楽しいんじゃないかなあつて思うんです」

そこで先生は、目をつむりずいぶん考え込む様子だった。

「……二つポイントがあるということですね。一つは、選択の自由さというものは、もっとも自分の好みに合うものを選ぶというよりは、気まぐれでもとにかく自分が選んでいるということと自体が重要だと。もう一つは、選択肢の中から自分が好むものを選ぶこととは別に、想像力によって、選択肢そのものができあがる過程も、遊びにおける自由さと関わっているということですか」

そこで先生はホワイトボードに

遊びの自由① 気まぐれな選択

② 選択肢の広がり（想像力）

と書いた。

「はい……、そういうことだと思います」

「あなたは気まぐれだと言いますが、それがそのときどきでのあなたの好みや必要性を反映していないとどうしていえるのでしょうか？」

……うーん、たとえばと先生は言っ、次のような例を挙げた。

「あなたがおかあさん役をやりたいときは、おかあさんに怒られた後だったりとか……」

たしかにそういうことはあつたかもしれない……。私は考えた。

「私は、別にやりたいことをやれることが大事だということを否定しているわけではありません。でもそれだけじゃないと言ってるんです。それに、気まぐれに決めているときには、気まぐれに決めたいということもあつたんじゃないかと思えます」

「メタ選択というわけだ」

「メカセンタク？」

「いえ、メタ選択です。メタというのは、○○の○○で、この場合は選択の選択ですね。たとえばメタ小説だったら、小説をテーマにした小説。恋愛小説が、恋愛をテーマにした小説であるように、メタ小説は小説を書くことなどをテーマにした小説です。作家にとって、小説を書くことがテーマになるのはまあ当然とも言えるでしょうが」

——メタ○○……。どこかで聞いたことあるな。メタボ？ そりゃ違う。あつそうだ。

「心理学でメタ認知という言葉を知ることがあります！」

「そうそう、それぞれ。それはどういう意味ですか？」

「感じていること自体を感じていることでしょうか？」

「OK。そういうことです。だから、気まぐれに決めることと自体を決める、というのは、選択の仕方自体の選択だと言えます。そういうメタ選択の次元では、あなたが気まぐれな選択そのものが、好みによって選択されている。そうした好みに基づく合理的な選択だと言えるでしょう」

——あくまで、合理的かあ。なんか違うんだけどなあ……。

「……気まぐれに遊びたいときに気まぐれに遊ぶ、ということは、遊びたいときに遊ぶということと一緒だと思います。それは遊ぶ自由ですね。でも、私が言いたいのは遊びの中の自由なんです」

先生はなるほど、なるほどと言って、先ほどのホワイトボードの文字をこう書き直した。

遊ぶ自由↓ 合理的

遊びの自由① 気まぐれな選択 中の

② 選択肢の広がり (想像力)

「いつ、どこで、誰と、何をして遊ぶのか、という選択は、おかれた状況や個人の好みに従った、少なくとも結果において合理的な選択と言えるでしょう。忙しいなら遊ばないだろうし、遊ぶにしても短い時間でささっと遊べるようなものにするとかね。そこには明らかに合理的な選択

があります。でも、遊びの中の自由はまた違っているのかもしれない。

……確かに、長嶋さんの言うとおりなんでしょう……」

「では……」と言って、先生は続けた。

「もう一つの、選択肢の広がりなのですが、よく考えてみると、気まぐれな選択というの、選択肢を広げることに関わってはいそうですね。だから一緒に考えられるような気がしますが、そうしたものは結局ある種の遊びに限られるような気がします」

そうですね、例えば何かなあ、と先生は言って少しばかり考えていた。

「次に読む予定のカイヨワが、パイディアと分類している遊びがあります。即興性が高い、子どもの遊びです。変幻自在でどんなかたちを変えていく。子どもの遊びでなくても、ジャズみたいに即興性が重要になるような種類のものがありますよね。そこでの自由な感じは確かにそうした選択肢の広がりや想像力とつながっているでしょう。もちろん、長嶋さんが挙げてくれたごっこ遊びのように、何かを真似する遊びや、自由なお絵かき、自由な手びねり……」

私が???という表情をしているのを見てとると、「ああ、ええと陶芸で土を手でこねてかたちをつくっていくことです」と先生は言っていて、「たとえばこんな」と先生が作られたらしい、不思議なかたちのコーヒーカップを見せてくれた。土偶のような深い色合いに淡い光沢があり、いかにも手でこねたという無骨なかたちの中に、四角い面取りがほどこされていて、なんだかクレーの絵のようだ。

「そういう即興性とか、表現とか、クリエイションのほうの美的な創造とかに関わるような遊びだからこそ、想像力が大事になるのであって、たとえば、競技系の遊びとかはまた違ってくるのではないのでしょうか？」
そういうながら、先生は先ほどの不思議なコーヒーカップをもう一つ

出してきて、それぞれに、コーヒーメーカーにできあがっていたコーヒーを注いでくれた。

「あ、ありがとうございます」と私は言って、ふたたびその不思議な私たちのカップを眺めた。コーヒーカップはコーヒーを注がれると、それ自身の本性を完全に発現したかのように、いつそうとしっくりとした風貌を見せた。

「競技系というのは、たとえば、サッカーとかテニスなどのことですか？」

「そうですね。たとえばサッカーの面白さを考えてみてください。それは、長嶋さんがいう想像力とどう関わっているんですか？」

——うーん、こじつければ何かできそうな気はするのだけれど、でもそれはこじつけでしかない気もするし……。それでも私はとにかく何か言ってみることにした。

「よくはわからないんですが……、サッカーのプレイがはじまったときに、行動の選択肢ってすごくたくさんありますよね。一応フォワードとかミッドフィールダーとか、ある程度決まった役割があるにしても、その中で今何をやるべきかというのはその場その場での自分の判断にかかっていて、そこに自分がいることで、他の人の役割も変わってきます。ゲーム理論で決まってくるようなものとも望ましいこと、というのは一つではなくて、偶然的な要素も大きいし、一種の気まぐれみたいなもので決まる部分もきつとあるだろうし、そういうところに自由を感じる、ということはあるし、最後は何だか自信がなく、言葉を濁し気味になっちゃった。そうなる先生は、するどく問題をついてくる。」

「でも、選択肢の広さは不安を誘う要因でもあるんじゃないでしょうか。」

何をしてもいいと言われたって、何をしたら正解なのか、まるでその手がかりがなければ、ただ立ち尽くすだけでしょ。自分のプレイスタイルというものがあっても程度確立されていて、自分のやるべきことがわかるから、考えずともすっと体が動くし、そのために練習しているとも言えないでしょか？」

——うーん、確かにサッカーの気持ちよさって、自分も含めた味方の連係プレーが流れるように決まり、逆に相手の流れをうまく読んで、その裏をかけたときとかにあるかもしれないなあ。

「……それはサッカーが、ぱっと瞬時に動かなきゃいけないようなスポーツで、想像力を広げているような余裕がないから、反復練習を通じて、条件反射のように動く体を作っているということでしょうか？」

「それもあるかもしれません……。」

でも私が思うに、想像力というのは、自由への一つの道筋、手段にすぎなくて、その部分は他のものでも代替可能なんだと思います。ホイジンガが言っているように、遊びにおいて、人は、日常の世界とは違った秩序が支配する異世界に入り込みます。そこで、日常世界のくびきから解き放たれて、自由を感じるのでしょう。長嶋さんの言う、遊びの中の自由です。しかし異世界への移行の仕方には様々な方法があります。想像力によって、別の世界に入り込むにしても、子どもの頃の長嶋さんのように自分で想像をふくらませる場合もあれば、小説や映画、コンピュータゲームなど、誰かが考えた世界に入り込む場合もあります。あるいは、サッカーなど、日常とは違ったルールの空間に入っていくという場合もあるでしょう。ホイジンガもここまででは正しかった。

でも彼はそこで過ちを犯します。それは、遊びの世界と日常世界とを

二項対立的に捉え、そこに文化と自然、人間の自由意志と合理性といった対立を重ね合わせてしまったことです」

では、今日はこのくらいにしておきましょう、次回はこの続きから……、と言って先生は不思議な私たちのコーヒークップをとりあげ、残りを静かに飲みました。

5 気まぐれとはったりの合理性

一週間後のゼミは、めずらしく先生自身が前回の内容をまとめるところからはじまった。

「前回は、遊ぶ自由と遊びの中の自由とは違っているのではないか、という話でしたね。ホイジンは遊ぶ自由と主体性を見てとるあまり、それを必要性や合理性と対立するものとして捉えてしまった。そこに誤りがあった、という話でした」

そこで先生は一息おき、また続けた。

「ゲーム理論の話からわかったのは、人が合理的に振る舞うためには自由が必要だ、ということでした。もちろん、自由な思考を行わない生物や無生物が、選択淘汰といった自然の試行錯誤の過程を通して、結果として合理的なふるまいをする、ということはあるでしょう。³ だから、合理的な行動は必ずしも自由な意思による選択によってのみ生まれるわけではないですが、しかし自由な行動選択と正しい思考こそが、過程としての合理的な行動を生むことは間違いありません」

「でも、遊びの自由の中には、気まぐれとか想像力で選択肢自体を広げる、といったこともありますよね」

「確かに気まぐれな選択肢において、それぞれの選択肢は等価だと扱われ

ています。どの選択肢を選んでも、望ましさに違いはないということですが、気まぐれに選ぶこと自体に意味があるということもあるでしょう。長嶋さんは、ビュリダンのロバという話を知ってますか？ ロバの前に、全く同じ量の干し草を入れた桶を二つ並べておくと、どうなるでしょうというような」

——ロバ、ロバ……、何か聞いたことあったような……。

「あっ！ 聞いたことがあります。ロバは、どちらから食べ始めたらよいかわからずに、結局、飢えて死んでしまう、というお話ですよね！」

私は、二つの山盛りになった飼料の葉桶を目の前にしながら、硬直してかたまっているロバを想像してみた。なんだかフリーズしたコンピューターのような。ハードディスクが巣箱のハチたちの羽音のような音を立てて回転し、忙しく動いているようなのに、画面は凍ったように動かない。

「そう、そのロバの話です。でも、実際のロバがそんなふうになっちゃってまうということがあるでしょうか？」

——そんなこと、あるわけないよね。まあ普通に考えて……。

「いいえ……、ありえないと思います。ロバは別に迷わず、気まぐれにたまたま顔が向いた方から食べ始めるんじゃないでしょうか……」

「そうですね。それがロバにとつての合理的な選択だと思えます。でももしこの干し草桶が二つ、ロバから別々の方向にあり、他に食べる草は見えず、一方にはたくさんさんの干し草、一方には少量の干し草が入っているように見えたらどうでしょう？」

私はふたたびロバの姿を想像した。この場合もロバはためらわずに動き出すだろう。どんなときでもロバは迷って考え込んだりはしない。

「それでしたら、たくさんさんの干し草があるほうに向かうだろうと思いま

す」

「ここまでは先生の思ったとおりの方向の話だったようだ。先生はじっくりして、次のように言った。

「違いが明確なら、きつとそういう結果になるでしょう。だから、ロバにとつて、より多い量の干し草があるほうを選ぶ、というのも確かに合理的なんです。でも、もしどちらの桶を選んでも見分けがつかないくらい同じ程度だけ入っていたら、ロバにとつてはどちらでもいいわけだから、ランダムにどちらかを選ぶとします。さて、こういうときの気まぐれは合理的でしょうか？」

「……そうですね、確かに結果としては合理的です」

「ここまで話が来て、やっと先生の言いたいことがわかった。

「先生が、気まぐれに選ぶこと自体が合理的だ、ということの意味はわかりました」

「先生はまたにっこり笑い、それではもう一つ、と先生は言った。

「気まぐれな選択それ自体の合理性を示すもう一つのいい例はじゃんけんです」

「——これはすぐにわかる！」

「なるほど……、気まぐれに選んでいるからこそ、相手に自分の手を読まれないんだ！ 相手に自分の手を読まれたら負けてしまう……」

「——うん、そうか。気まぐれというのは、本人にとつてはどれを選んでも変わらないということだけど、それは相手にとつてみれば、どれを選ぶのか読めないということになるわけだ……」。

「先生は次のように続けた。

「ゲーム理論では、気まぐれどころか、はったりすら合理的になるということが示されています」

「はったりって、あのはったりですか？」

「そうです。自分の力が、本当は弱いのに強いと見せかける」

「でも……、本当は弱いから、実際に戦ったら弱いことがばれてしまうわけですよ……」

「だからリスクはあるのだけれど、相手が負ける戦いを避けたいと思っていれば、そこにつけこんで実際以上に強く見せ、戦いを避けつつ不戦勝に持ち込むわけです」

「理屈はわかりますけれど、お互いにそういうことを考えたら、結局戦いになるんじゃないですか？」

「実際に戦うことのリスクが大きければ、相手が、これはもしかしたらはったりかも、と思っても、勝ちを譲ることが合理的になるということがあるんです」

「でも、いつでも譲っていたら、他のみなも調子に乗って、本当は弱い相手にまでなめられちゃいますよ！」

「だから、ときどき戦うんです。またはったりをする方も、いつもはったりだったら『こいつは本当は弱いのに、いつもはったりをしている』と思われちゃいます。つまりはったりを見抜かれてしまう。そうすると、結局相手にいつでも戦いのぞまれてしまうので、はったりをかけるのはときどきだけにします。ゲーム理論では、この『ときどき』のもっとも合理的な割合を計算できるんです」

「うわあ、すごいですね！」

「と言つてから、私は考え込んだ。あれっ、はったりをする人がそんな計算をしているだろうか……？」

「……でもよく考えてみると、そういう計算をしている人って、まずいないですよ……。実際には、いちかばちかという気持ちではたりを

かけたり、相手のはったりはきつと偽物なんだと思って戦いをいどんだりしていると思うんですが……」

「そういうのを、勘、というのでしょうか、達人になると、ゲーム理論で予想されるもつとも合理的な割合を、まさにその勘でつかんでいくらしいですよ。試行錯誤による高度な学習の結果というわけです。ただし、それは相手も最善の戦略をとるときで、実際にはそうとは限りませんから、相手の性格を読むほうが話は早いと思いますが」

「えつと……、相手のはつたりをするようなタイプだと読めば、相手の実力を低めに見積もり、……慎重なタイプだと読めば、相手の実力を高めに見積もる、というようなことですね……」

「その通りです」と先生は言って、次のように続けた。

「……いずれにしても、大事なことは、気まぐれとかはつたりというのは、ゲームや戦いに勝つうえで、合理的な戦略の一部になっているということですよ。」

将棋のように、理詰めですべてが進むようなものでさえ、こうした気まぐれな要素があることによって、次に相手は何をするか先が読みづらくなる。

麻雀やトランプのように、もともと偶然性が関わっていれば、なおさらです。気まぐれな要素があることによって、自分の手の強さを隠すことができる。ポーカーにおいて、自分の手の強さを相手に読まれないことがいかに大事か、ということはそれが顔に出ないことを、ポーカーフェイスという言葉があることからわかります。麻雀でも同じです。その人の雰囲気、高得点の手ができていそうな人がいたら、他の人は少しでも早く安い手であろうとするか、あるいはふりこむのを避けてべたおりするか、どちらかでしょう。いつもそんなことをされたらなかなか

勝つことはできません。だから自分の手を隠すことは重要なんです」

「……でも、こうした気まぐれな選択とかはつたりの駆け引きとかは、遊びの楽しさでもありますよね」

「そう、その通り。でもそれはイコール非合理だ、ということではないんです」

——なるほど、確かにそれはわかる。そもそも戦略というのは、合理的なもので、うまくやらなくては勝てない。たがいに相手を出し抜くこうとして戦略を練るところが、そういうゲームの面白さでもあるわけだ……。でも……。

「……前回先生は、遊ぶ自由と遊びの中の自由は違うというようにまとめられましたよね。合理性についても同じなのでしょうか。確かに気まぐれな選択をうまく駆使して勝つということがあることはわかりました。でも、それは遊びの中の合理性ですよ。遊びそれ自体の合理性はどうなるのでしょうか？」

6 遊びの合理性と生物学的必要性

「では、逆にたずねますが、もし人の遊ぶ目的が、ホイジンガが言うように面白いからなら、面白さの法則にしたがって作られた遊びは合理的だと言えそうですか？」

「その場合、合理的でない遊びとはどんな遊びなのでしょう？」

「社会学者のウェーバーに倣って、合理性を伝統と対照的なものとして捉えるなら、面白くはないけれど、今までそうやってきたからという理由でやっているような部分は、目的合理的ではないと言えると思います。ちなみにウェーバーの考える目的合理性というのは、過程の合理性です。自分の行為を、意図した目的にかなう手段として選択することが目的合

理性ですの……」

「……ということは、そういう遊び、たとえばお正月の羽根つきみたいな遊びも、伝統を守ることが目的だと考えれば、そういう意味では目的合理的だということになってしまいませんか？」

「ウエーバーが考える前近代の社会では、伝統は、目的として意識されずにただそういうものだと守られるものだったから、合理性と伝統とを対照的に捉えていたんだと思います。でも現代においては、長嶋さんが言うように伝統だって、自覚的に目的化されていますよね。現代の伝統芸能などは、ウエーバーが合理性の典型と考えていた『法律』というものによってさまざまな規制がかけられたり、補助金がつけられたりしてしっかり守られている。そうした法律には、伝統を守るという目的がしっかり書きこまれています。」

感情も同様です。ウエーバーは感情も、目的合理的なものとは違い、自覚的に目指されるものではなく、盲目的に動かされるものとして捉えていたから、やはり目的合理性と区別されるものとして捉えていました。現代では感情だって目的合理的な操作の対象となっています」

「たとえば、おもちゃを作る会社の商品開発とかでしょうか？」

「ハリウッドの映画製作などがその典型かもしれませんね。ストーリーをつくるのにも、まずそのための理論があり、そうした理論にしたがってできたものを、たくさんのスタッフが会議を通じて意見を戦わせ、共同作業で練り上げていき、さらに試写会で笑いが起きたタイミングなどをチェックして、何度も何度も調整していきます。それは、面白さを徹底的に追求した目的合理的行為そのものだと思います。」

また、お金が絡まなくても、個人のレベルで面白さを直接追求するということがありますよね」

「直接追求する、というのは目的合理的にということですか？」

「はい、そうです」

——うーん、そうかなあ。何か違う感じがする……。

「でも……、人が遊ぶ際に、自覚的に合理的に面白さを追求しているかと言われたら、やっぱり違うんじゃないでしょうか……」

「たとえば？」

「たとえば……テニスが好きの人を考えると、彼女たちが、テニスをやっているのは、テニス自体が目的ですよ。テニスの目的は面白さの追求で、プレイは面白さを感じるための手段に過ぎないとは、やっぱり思っていないんじゃないでしょうか……」

「……そういわれてみればそうかもしれませんが。だとしたら、やっぱりウエーバー的な捉え方は、現代にも通用するということになるのかな」
「でも、先ほど先生が言われたように、ハリウッド映画のような、大企業が利益追求の一貫としてやっているものは別だと思えます。利益を得るための手段として、合理的に面白さを追求しているところが多いのではないのでしょうか」

「日本映画とかは、そういうところ監督のこだわりみたいなものが今でも強そうですが、きつと目的自体が違うんだろうな」

「利益追求ではなくて、美を追求するとか……」

「まあそんな感じでしょうか……。産業的なもの以外でも、もちろん面白さは大事だと思えます。テニスも、はじめはとにかく上手にできるようになるまで頑張るのだろうけれど、でもその過程が全く面白くなかったら、そのうちやめてしまうでしょうからね。こういうスポーツや様々な遊びもそのルール自体が、より面白くなるように工夫を重ねられて進歩化してきているわけだし、そこには様々な無意識の過程における試行錯誤

誤があったのだと思います。ホイジンガは、面白さは論理や分析を超えると云っているけれど、こうしてできあがった遊びやスポーツにおける面白さを高める方向性には、一定の法則があると考えて良いと思います」

「ホイジンガが言っている、遊びの形式的特徴は、そうした法則の一部だと言っているのでしょうか」

「そうですね……。そうだと思います。そして遊びそのものだけでなく、面白さを感じて遊ぶ人間や動物自体も、そうした面白さを感じるように進化してきたはずです。

ホイジンガは、遊びが純粋な生理的な必要性を超えたものだといいますが、その一方で、人は社会的な関係を通じて、生理的な必要性を満たしているということが言えます。プロスポーツはその氷山の一角にすぎません。

日々、私たちが行っている『おしゃべり』の多くは、生きていくための情報交換というよりは、遊び的な無駄話でしょうけれど、でもそうした『おしゃべり』を通じて人は仲良くなり、それによって仕事も進んでいくし、安全に子育てもできます。お母さんの公園デビューなどは、まさにそうした近所における子育て支援を勝ち得るための手段でもあるとさえ言えます。それを可能にするのが、楽しいおしゃべりなんですよね」

——確かにそれはそうかもしれない。今の私たちは、遊びを通じて、生きていくことができる。

「おしゃべりだけではないですよ。遊びを通じて、人は仲良くなり、そうした社会的な関係のなかではじめて、人は生きていける、というのは本当にその通りだと思います。遊びを通じて仲良くなった集団が、仕事での生産性を挙げるといって当然ありそうですし」

「まあそういうことです。だから、生物としての人間が行うあらゆることに關して、生物学的な機能と無関係なことを求めるのはまるで間違っているということになります。

ホイジンガも、言語など、人間が生きていく上で必要不可欠になってしまったものの遊び性を考察しながら、遊びが満たす生物学的必要性の範囲を慎重に見極めようとしていました。

言語には、今そこにあるものとは違った世界をつくりあげる力がある。それは本当のものではないが、人々を没頭させるだけのリアリティを持っている。それは、ホイジンガが遊びにみた本質であり、人の生きる文化の全体が人の持つそうした脱具象的思考能力の上ののっていると言っているように。

そのように考えた結果、ホイジンガは、人の生きる文化全体を彼の言う『純生理学的な必要性』というものと区別してしまうことになりました……。

でもそうになると、残されたその『純生理学的な必要性』なるものの中には、食べ物の消化とか呼吸とか血液の循環とか、ウィルスなどの異物を排除するとかいった非意識的過程しか残らないことになってしまいます。なぜなら、そこからはもう、いかに日々生きていくための食糧を手に入れるかとか、いかに生命を次代に受け渡していくためのパートナーを手に入れるかとか、いかに毎日を安全に暮らしていくかとかといった、生命活動の本質をなすもつとも基本的な要素が抜け落ちてしまっているからです。というのも、人間はそうした活動をすべて、文化の中で行うからです。

人間だけではありません。人間が人間になる以前から、原初的な遊び的世界の中で人間は人間に進化してきたのです。その淘汰の圧力のなか

で人は面白さを感じる感性を身につけ、面白さにしたがった活動を行い、そうした活動を適切に行ったものが生き延びてきたのだと思います。

面白さを感じる性格は、たとえば好奇心や向上心とつながっています。強すぎる好奇心は危険に巻き込まれるリスクも高めるかもしれません。適度な好奇心はより多くの食糧を手に入れたりするチャンスを高めたでしょう。また、達成感につながるような面白さは、くやしさと表裏一体で、適度な向上心は、集団における地位向上に役立ち、それはたくさんの子どもを残すチャンスにつながったでしょう。

そういう面白さを求める性格の人間は、一方でよく遊び、またその遊びに上達したはずです。もし仮に遊びそのものに直接生産的な要素がなかったとしても、適度に遊ぶ人は全く遊ばない人よりも子どもを多く残したでしょうし、それはさらに性的な魅力にもつながったと考えられます。遊びの上手な人がより多くの子どもを残しているなら、自分の子どもにもそうした性格を持たせれば、その子どもはより多くの子孫につながっていきますからね。ホイジンガが遊びの原型として考えている、鳥などの求愛ダンスなどと同様、遊びの上手さはオスとしての優秀さをアピールする手段にもなったはずです。今でも、中学校、高校でスポーツのできる男子がモてるのはそのなごりだと思えます。

つまり遊びは一見生物学的必要性和無関係に見えても、そもそもそうした遊びを行う性格が人間に残っているという事実自体が、生物学的な必要性和合理性があったことを示していると考えられるのです」

そこで先生は長い説明を終えた。先生の話は理解できたつもりだったが、それでも心にくすぶる何かが残っていた。

「……先生が言われているのは、人は自由に遊んでいる気になっているだけで、本当は、生物学的な必要性に動かされているだけだ、というこ

とになるのでしょか」

先生の顔がみるみる曇っていったのを見て、私は急いで次のように続けた。

「……いえ、あの、先生のお話は理解できたと思うんです。自発的に遊びたくなるような人間は、生物学的な必要性によって作られている、ということですよ。また人の自由な選択が、その必要性の必要を満たしているということもわかりました。

気まぐれな選択は、そうした選択そのものが合理的な結果を生むこともわかりましたし、想像力も、そうした合理的な意味を持つ気まぐれの源泉になるだけでなく、それは抽象的な思考力とつながっていて、人間の文化の基盤になっている、と言われるのもその通りだと思います」

「……僕はそこまで言わなかったけれど、長嶋さんが言っていることはその通りだと思いますよ……。でもそれでどうして、自由が気のせいということになるんですか？」

「私が言いたいのはそこではなくて、遊びの自由にはやっぱり、その時点での必要性を抜け出るような意味合いがあるのではないかと思うんです。確かにその先には別の必要性があるかもしれないし、そうした直接の必要性を乗り越える活動自体が、より大きな必要性にこたえるのかもしれませんねが……」

「それは具体的にどのようなことを言っているのでしょうか」

「ふつうの遊びに関しては、ホイジンガが言っていることの繰り返しです。鬼ごっこをして遊んでいる子どもたちは、それで体を鍛えようとしているわけではなく、鬼ごっこが面白いから遊ぶ。」

先生が言われるように、そういう遊びに面白さを感じるような子どもは、生きていく上でいろいろメリットがあったのでしょうか。皆と同じル―

ルに従って、やりとりをするというだけでも、あのくらいの年齢の子にとっては大きな課題です。鬼ごっこはそういうことを学ぶチャンスなのかもしれません。でもそれはきつと鬼ごっこでなくても良かった。でも鬼ごっこをやっている人はそのルールの中で、まさにつかまったら鬼に食われるような真剣さで、でも、本当に鬼に追われていたら感じるような恐怖心はなく、遊びとして楽しんでやっています。

そのくらい自由だ、と言えないでしょうか？」

「どうして、真剣に遊ぶことが自由だ、ということになるんでしょうか？」

「必要性の意識から、遠ざかっているからじゃないでしょうか？」

そこで先生は考え込む様子を見せた。私は、変なことを言ったのではないかと少し不安になった。

「……なるほど。長嶋さんが、自由に遊んでいる気になっていただけ、と言った意味がわかりました。自由というのは、むしろそういう感じがあることなのではないか、と言いたいんですね」

「……そうかもしれません」

もう一度先生は目を閉じ、少し考えている様子を見せた後で口を開いた。

「自由とは、意識の問題なのかという点は、とりあえずおいておきましょうか。また後でふたたび考えることにしたいと思います。」

でも、長嶋さんが言われる、その時点での必要性から抜け出る、ということは私も大事だと思います。

先ほど言ったように、ホイジンガは人間の築き上げてきた文明全体が遊びとして生まれていると言っているのですが、遊びとして生まれたも

のは遊びであると考えているくらいがあります。儀礼が遊びである、言語が遊びである、裁判が遊びである、戦争が遊びであるといったことをホイジンガが言うのは、それらの文化が最初遊び的な性格を持って生まれたからです。

でもそんなことを言ったら、次に読むカイヨワが批判しているように、なんでも遊びだということになってしまつて、遊びという概念自体に意味がなくなつてしまつてしまう……」

「そうですね……。あつ、でも先生、もし本当に遊びという概念に意味がなかったら、私たちはこんなふうには、ホイジンガの遊び概念についていろいろ考えられなかったと思います」

「そう。だから、ホイジンガは何でもかんでも遊びだと思つていたわけではないんです。そして実際、遊びから生まれたはずの現代文明、特に現代のスポーツが遊び性を失つたということを批判しています」

「……そういうえば確かにそうですね。そのところは、私も納得して読みました」

「そこで、長嶋さんが言う遊びの自由の問題になります」

——へえ、そうくるんだ……。

「……私がさっきいった、その時点での必要性から逃れる、ということですか？」

「そう。……長嶋さんはこれは意識や感覚の問題だと考えているようですが、私はこれは運動や生成の問題だと思つています」

「……運動や生成、ですか？」

「遊びというのは、絶対的な状態ではなく、動きであり変化であり、あるいは相対的な関係だということですよ」

——遊びが動き？ 変化？ 相対性？ どういうこと……？

「ホイジンガは遊びが日常とは区切られた特別な空間であることを強調しています。日常のほうは生物学的な必要性に対応し、遊びはそうした必要性から解放された自由な空間だ、という二項対立的な思考が見てとれます。でもこれまで見てきたように、遊びと日常がそのように区切ることができないなら、どういうことになるのでしょうか」

「……あつ、わかりました！ ふだんの、互いにつながりがあつてまあまりがある、必要性の世界が日常で、そこから逃れ出るのが遊びだ、ということですね！」

「その通りです。もともと遊びとして生まれたものもそれが日常化し、慣例化し、当たり前前化して、そういうもの、やらなければいけないことになってしまえば、そこにはもう遊び的な面白さは何もありません」

「単なる義務になって、自由はもうそこにない、ということなんですね」
「……そういうことなんだと思います。長嶋さんが言っている、遊びの中の自由は、結局そうした日常的義務や必要性の世界から、逃れ出たところにあるのではないかと思います」

「その、逃れ出るところが動きであり、変化だということですか？」

「……そういうことです。その点についてはまだ説明が必要そうですね」
そこで先生は腕時計を確認した。

「とりあえず時間になったようですから、今日はここまでとしましょう。来週はカイヨワの『遊びと人間』を、分類のところまで読んできてください。本はその棚においてあります」

「はい、わかりました。がんばってきます」

そして私は荷物をまとめ、ゼミ室から退出した。

参考文献

- Maynard-Smith, J. 1982 *Evolution and the Theory of Games*, Cambridge University Press. (= 1983 寺本英 梯正之訳『進化とゲーム理論』産業図書)
- 山岸俊男 2010 心でつかちな日本人——集団主義文化という幻想(ちくま文庫)

註

¹ 生物の本能的な行動が、「どれだけ多く子孫を残すことができるか」ということを利得とするようなゲーム理論によって司られていることに
関しては、Maynard-Smith 1982を参照

² こうした囚人のジレンマ的な実験状況で人がどのようなふるまうかは、山岸2010を参照。実験では、利得がこのようになるように、得点に対応したお金などの報酬を払い、またそれ以外の人間関係的な影響がでないように、実験参加者として、互いに見ず知らずの人間を選び、その後のやりとりなども生まれないようにコントロールを行うことで囚人のジレンマ状況が作り出される。とはいえ、そこでも自分の行動は少なくとも実験者には見られているわけで、実験者にどう評価されるのかということに気にする人にとっては、お金などの報酬以外の利得が発生することになる。結局本人がどのような利得に従って動いているかは、本人さえ把握しているとは言えないので、ここで書いたようにどのような解釈可能だと言えるようになってしまう。

³ 1の注にあるような行動がその好例になる。この場合の合理性の基準は「より多くの子孫を残すこと」である。より多く子孫を残した遺伝子が自然選択で集団の中に広がっていくことにより、この合理性は自然に達成されることになる。

