

# 福祉と宗教（修験道）の論理構造に関する比較研究

—「理論福祉」の構築に向けて—

A comparative study on the logical structure of welfare and religion (Shugendo)

—Toward the construction of "theoretical welfare"—

稲 沢 公 一

INAZAWA Koichi

## 要旨

「福祉とは何か」といった問いに対して、まずは、語源、公的な用法、法律の条文、研究者による規定などから回答を試みた。これは、福祉の名のもとに語られる複雑で多様な事象に対して帰納的にアプローチする方法であり、社会科学としての福祉理論が従来から中心的に採用してきた現実対応型の説明である。

これに対して本稿は、一定のルールに基づく人々のふるまいであるゲームとして福祉を論じる「理論福祉」の試みを提案した。ルールの設定については、現実に対する二極化された受け取り方、すなわち、「無条件の肯定」と「条件付きの肯定」を採用し、それぞれをルールとするゲームを「福祉ゲーム」と「市場ゲーム」と呼んだ。

そして、福祉ゲームと共通している営為として、修験道を取り上げ、フィールドワークによって、修験道の修行が「いかなる自然や現実をも無条件に肯定するためのトレーニング」であることを明らかにした。

ただし、福祉ゲームだけでは、努力や節制などを無意味化するニヒリズムにいたる。あるいは、悲惨な現実に対する忍従に直結する。しかし、市場ゲームだけでは、優生思想を否定することができない。

また、福祉ゲームのルールは「非 $A \rightarrow A$ 」、市場ゲームのルールは「 $A \rightarrow A + a$ 」と定式化できる。さらに、福祉ゲームは「 $A = \text{非}A$ 」で表される超論理に基づいており、市場ゲームは「 $A = A$ 」で代表される形式論理に基づいていることを明らかにした。

キーワード：理論福祉 福祉ゲーム 市場ゲーム 修験道 超論理

## はじめに

「福祉」という言葉は、この現実の一体何をどこまで言い表そうとしているのであろうか。

おそらく、まずは、人びとの暮らしにおいて生じる問題、すなわち生活問題全般をその対象に位置付けている。だが、ではどういう程度になれば問題として浮かび上がってくるのか、あるいは、どういう種類の問題が生活上のものとされるのかということさえ、決して定かではなく、時代に応じて多様化している。

また、対象となる問題だけでなく、そうした状態や状況に対する人々の実践的な対応も、福祉という言葉で言い表されている。とはいえ、これにも、家族による対応から、ボランティアをはじめとする一般の人々による活動や専門職による実践までもが含まれており、何を目指しているのか、改善なのか、維持なのか、促進なのかといった方向性も一義的とはいえない。

さらに、個々別々の対応だけでなく、社会的な政策や制度までもが福祉という言葉で表されている。したがって、そこには、現状にいたるまでの施策や理念の歴史的な変遷や将来に向けた政策動向などもまたすべて含まれることになる。こういう制度的な意味を示す場合は、単なる「福祉」ではなく、「社会福祉」という言葉で言い表されることが多く、そこには、先の専門職による実践もまた含まれている。

いずれにしても、まずは、「福祉」という言葉について、その意味するところの射程範囲をすべて見通すことが、きわめて困難であるということを確認しておく。その上で、「福祉とは何か」という問いに対する既存の回答を概観することから始めることにする。

## I. 福祉とは何か

### 1. 語源から

一つ目の回答は、福祉という言葉構成しているそれぞれの字の語源から探っていくことである<sup>1</sup>。たとえば、「福」という字において、左の「ネ」（示ヘン）は、神をまつる祭壇の形を表しており、神（霊・天神・土地神など）や祭り、運などに関連することを示すようになった。

また、右のつくりである「畱」（ふく）は、品物がたくさん入っている倉の形（徳利に酒をたっぷり満たしたさま）を表している。したがって、「福」とは、神の所在を示す祭壇と、ものつまっている倉をあわせて「神の恵みが豊かなこと」を表し、「しあわせ、恵まれた状態」を意味しているとされる。

また、「祉」という字においても、左の示ヘンは同じく祭壇を表すことから神を意味し、右側は止まるという字なので、「神が止（とど）まる」ことを表しており、神の恩恵がその身にとどまる様子から、しあわせであることという意味が示されている。

このように、語源から見ていくと、「福」も「祉」も、つまるところはしあわせを表しているのであるが、偶然に得られる個人的なしあわせではなく、天や神の恩寵によって、みんながしあわせであることといった意味合いが強い。すなわち、福祉という言葉には、単なるしあわせに対して、まず、それが天や神によって「上から」与えられるといったニュアンスが含まれており、また、一人ひとりの状態ではなく、みんなで「集団的」に共有されている状況であるといったことが含意されている。

## 2. 公的な用法

二番目の回答としては、公的な文章での用いられ方を検討することが挙げられる。語源で見えてきたように、そもそも福祉という言葉は、「上から」授かる「集团的」なしあわせという意味を含んでいた。そして、こうした意味を明確に打ち出して用いたのが、1923（大正12）年11月10日に大正天皇の名で摂政宮（皇太子裕仁、後の昭和天皇）により発布された「國民精神作興ニ關スル詔書」であった<sup>2</sup>。

この詔書は、1918年までの第1次大戦以降に広がった個人主義や民主主義を掲げる大正デモクラシーの思想に対処し、1923年9月1日に発生した関東大震災による社会的な混乱状態を鎮静するために出されたもので、「質実剛健」を強調することによって、国民精神の振興をあらためて呼びかけるものであったのだが、その終わりの方には、国民の目指すべきものとして「國家ノ興隆ト民族ノ安榮」があげられ、それらに並んで「社會ノ福祉」を図るべしと続けられていたのであった。

ここにいう「福祉」が具体的にどのような状態を表しているのかを本文から読み取ることはできないのだが、ただ、これらの状態は、少なくとも「朕（ちん）」が「冀（こいねが）フ」ことであり、さらに末尾は、「爾（なんじ）臣民（しんみん）其（そ）レ之（これ）ヲ勉（つと）メヨ」と結ばれていることから、天皇が国民にその実現を命じた状態であったことがうかがわれる。

こうした「上から」といったニュアンスは、戦後になると、国家によって、あるいは、国の定める憲法によって保障されるといった意味合いになっていく。さらに、「集团的」というニュアンスは、「公共の」という表現で明示されることになる。そのため、たとえば憲法第12条では、憲法によって国民に保障される「自由及び権利」は、「公共の福祉」のために利用しなければならないとされ、さらに、憲法第13条には、「生命、自由及び幸福追求に対する国民の権利」は、「公共の福祉」に反しない限り尊重されると記されている。

また、「公共の福祉」ではなく「社会福祉」という言葉は、憲法第25条の条文として、第1項「すべて国民は健康で文化的な最低限度の生活を営む権利を有する」に続く第2項「国は、すべての生活部面について社会福祉、社会保障及び公衆衛生の向上及び増進に努めなければならない」に現れる。ここから社会福祉は、国家が国民すべてに保障する「健康で文化的な最低限度の生活」を実現するための、社会保障や公衆衛生と並ぶ一手段に位置付けられていることがわかる。

こうした位置づけを踏まえて、1950年に社会保障制度審議会が提出した勧告の「前文」では、憲法第25条の条文が、国民には生存権があり、国家には生活保障の義務があるということを意味していると述べられた上で、こうした憲法の理念に応えるべく、社会福祉を含む広義の社会保障制度について、以下のように規定するとしている<sup>3</sup>。

「いわゆる社会保障制度とは、疾病、負傷、分娩、廢疾、死亡、老齡、失業、多子その他困窮の原因に対し、保険的方法又は直接公の負担において經濟保障の途を講じ、生活困窮に陥った者に対しては、国家扶助によって最低限度の生活を保障するとともに、公衆衛生及び社会福祉の向上を図り、もってすべての国民が文化的社会の成員たるに値する生活を営むことができるようにすることをいうのである。」

そして本文に入ってから、第1編社会保険、第2編国家扶助、第3編公衆衛生及び医療に続く第4編において社会福祉が論じられるのであるが、その定義は次の通りである。

「ここに、社会福祉とは、国家扶助の適用をうけている者、身体障害者、児童、その他援護育成を

要する者が、自立してその能力を発揮できるよう、必要な生活指導、更生補導、その他の援護育成を行うことをいうのである。」

このように、いわゆる「1950年勧告」では、社会福祉の上位概念として社会保障制度を位置付け、その中において、社会福祉は、社会保険や公的扶助および公衆衛生と連携して、「健康で文化的な最低限度の生活」をすべての国民が営めるようにするための一助とされたのであった。

### 3. 法律の条文

先に見たように、福祉あるいは社会福祉という言葉は、日本国憲法の条文において、すでに使われているのだが、その具体的な内容については、1950年勧告を踏まえて翌1951年に制定された社会福祉事業法において定められた。

そして、この法は、約半世紀を経て、2000年に社会福祉法へと改められた<sup>4</sup>。現行法では、その第1条（目的）において、「社会福祉を目的とする事業の全分野における共通的基本事項を定め」ることから始まっているのだが、社会福祉とは何かといった概念規定には触れることなく、第2条（定義）では、「『社会福祉事業』とは、第一種社会福祉事業及び第二種社会福祉事業をいう」として、社会福祉事業を大きく二つに分けるにとどめている。

このうち、入所施設サービスなど、利用者の保護の必要性が高い事業を行うために、経営が安定している必要があって、原則として国や地方自治体と社会福祉法人しか行うことのできないのが第一種社会福祉事業であり、在宅生活を支える通所サービスなど、利用者への影響が第一種と比べると小さく、届出をすればどんな経営主体でも事業を行うことのできるのが第二種社会福祉事業であって、条文では、それぞれの社会福祉事業について、たとえば、第一種では、生活保護法に規定する救護施設、更生施設など、あるいは、児童福祉法に規定する乳児院、母子生活支援施設、児童養護施設などというように、老人福祉法や障害者総合支援法といった福祉関連法に規定される各種事業がただ列挙されるにとどまっている。

そして、第3条（福祉サービスの基本的理念）において、ようやく「福祉サービスは、個人の尊厳の保持を旨とし、その内容は、福祉サービスの利用者が心身ともに健やかに育成され、又はその有する能力に応じ自立した日常生活を営むことができるように支援するもの」と述べられることになり、ここから福祉サービスの目的が、最終的には「日常生活を営むことができるように支援する」ことであると規定されていることがわかる。そして、さきほどの憲法第25条と合わせれば、ここにいう「日常生活」は「健康で文化的な最低限度の生活」であることになる。

こうして、現行法の条文を組み合わせていくことによって、社会福祉とは、国家によって基本的人権として保障されている「健康で文化的な最低限度の生活」を、国民すべてが「営むことができるよう支援する」ために定められた各種制度に基づくサービス事業の総称であるということになる。

### 4. 研究者の規定

では最後に、こうした語源や条文から読み取れる意味を踏まえて、研究者たちがどのように規定しているのかといったことにふれておく。

まず、『ブリタニカ国際大百科事典』において「社会福祉」の項目を執筆した仲村優一は、社会福

祉という概念には、二種類あると述べている<sup>5</sup>。一つは、目的概念であって、社会的な制度や政策によって実現しようとしてきた状態であり、「社会ないし国民全体の幸福」といった意味で用いられているとされている。これは、先に見てきた語源から読み取ることのできる「しあわせ」といった意味を表しているといえる。

もう一つは、実体概念であり、各種制度の下で提供される給付や支援のサービスを示すものとされている。これはまさに、法律の中でも社会福祉法が網羅的に列挙しようとした方向性を表したものになっている。

こうして社会福祉の概念には二種類があることを指摘した上で、仲村は主に実体概念についての説明を行っていくのだが、それに対して、戦後の社会福祉研究において先行する代表的な概念規定を子細に検討した上で、自らの規定を「総合複合論的规定」として提示したのが古川孝順であった。彼による規定は以下の通りである<sup>6</sup>。

「社会福祉とは、現代社会において、人々の自立生活と自己実現を支援し、社会参加を促進するとともに、社会の統合力を高め、その維持発展に資することを目的に展開されている一定の歴史的社会的な施策の体系であり、その内容をなすものは、人びとの生活上の一定の困難や障害、すなわち福祉ニーズを充足あるいは軽減緩和し、最低生活の保障、自立生活の維持、自立生活力の育成、自立生活の援護を図り、さらには社会参加と社会的統合を促進すること、またそのために必要とされる社会資源を確保・開発することを課題に、国・自治体並びに民間の諸組織によって設置運営されている各種の制度ならびにその実現形態としての援助体系の総体としてとらえられる。」

ここには、目的概念として「現代社会において、人々の自立生活と自己実現を支援し、社会参加を促進するとともに、社会の統合力を高め、その維持発展に資すること」があげられているだけでなく、実体概念として「そのために必要とされる社会資源を確保・開発することを課題に、国・自治体並びに民間の諸組織によって設置運営されている各種の制度ならびにその実現形態としての援助体系の総体」が指摘され、さらには、社会福祉の対象である「人びとの生活上の一定の困難や障害、すなわち福祉ニーズ」やその実施主体「国・自治体並びに民間の諸組織」までもが含まれており、まさに古川本人が述べているように「できるだけ総合的包括的に把握することを意図した」規定となっている。

これと対照的なのが、福祉の原理を世界史的な展開から導き出そうとした岩崎晋也である。岩崎は、その著の「はじめに」において、血縁や地縁といったもとの「『関係のない他者』を援助する仕組み」を「本書では『福祉』と呼ぶ」として、簡潔を極めた規定を提示している<sup>7</sup>。

この規定は、決して目的を指し示しているわけではないので、仲村の言う目的概念には含まれず、「援助する仕組み」という点では実体を表しているといえなくもないが、ただし、制度や具体的なサービスを直接示しているわけではないので実体概念と断定することもできない。これは、いわば、福祉の名のもので行われている社会的な「仕組み」を抽象化した本質規定として位置づけることができる。

## II. 「福祉理論」から「理論福祉」へ

### 1. 「福祉理論」とは

以上、語源、公的な用法と法律の条文、研究者による規定などから、「福祉とは何か」という問い

への回答を試みた。あらためて整理すると次のようになる。

①語源：上（天や神）から与えられる、みんながしあわせであること。

②法律の条文：国民すべてが国家から保障された健康で文化的な最低限度の生活を営めるように支援する制度およびサービス事業の総称。

③研究者：目的概念と実体概念の側面を有し、両者を総合した規定も可能であるが、社会的な仕組みを抽象化した本質規定も行われている。

これらはいずれも、現実において福祉と呼ばれているのはどういうことなのかといったことを明らかにしようとしている。特に②においては、一般的に福祉として見られている、あるいは、福祉に関連していると位置づけられている制度やサービス事業を列挙し、そこに見られる共通項のようなものを日常生活の支援という形で提示していたのであった。

そして、実際、社会科学としての福祉理論では、こうした現実に対する帰納的な方法に基づいて、福祉とは何かという問いに対応しようとしてきた。すなわち、私たちが生きているこの歴史的な現実を念頭において、そうした現実の中でどういう事象を福祉としてとらえようとしているのかといったことを明らかにしてきたのだとあってよい。特に古川孝順の総合的包括的な規定においては、特にその傾向が強い。

たしかに、福祉という言葉が意味しているのは、歴史的な蓄積の上に築かれたまぎれもない現実であり、そこには、個別具体的な支援のサービス事業から多岐に及ぶ関連法に定められた制度体系までが含まれている。それは、多様な制度施策を背景としながら実際に提供されているサービス事業という現実そのものである。

それに対して、「理論」とは、現実世界を把握する道具であって、その本質的な機能は、現実の圧倒的な情報量を縮減することに他ならない。こうした方向で福祉の本質規定を行っていたのが岩崎晋也であった。

このように、福祉という現実について、一定の整合性をもって語られる説明的な言説が蓄積され、ある程度体系化されて「福祉理論」と呼ばれるようになった。その意味するところは、「福祉」の名のもとに集積された現実についての「理論」ということになる。

## 2. 「理論福祉」の試み

こうして作り上げられてきた福祉理論は、既存の現実を分析していくような説明体系となり、何らかの対処を必要とする現実への具体的な対応をいわば後追的に分析記述するものになっている。とはいえ、「はじめに」で見たように、「福祉」は後追いしようにも追いきれないほどの射程をもっているのであった。

であるならば、こうした現状においては、福祉という現実を改めて「最初から」「自覚的に」理論によって構築していく作業を試みてもよいのではないかと考えられる。すなわち、そもそも福祉とは何なのかということを実態から抽出していくのではなく、反対に、一定の根拠に基づく人々の営みとして提示することから始めることによって、現実対応型の分析的な理論ではなく、福祉の名の下で呼ばれてきた現実をあらためて理論的に構築し直すのである。

そして、こうした一定の根拠に基づいて体系的に理論化された福祉をここでは「理論福祉」と呼ぶ。

すなわち、それは、多種多様な現実からさまざまな事実や事例を抽出して共通する特徴や傾向を整理していく帰納法に基づく「福祉理論」ではなく、何らかの根拠やルールを前提として明記し、その上で論理的に作り上げていこうとする演繹法に基づいて「理論的に構築された福祉」という意味を表している。

したがって、理論福祉においては、福祉の名の下で語られるさまざまな事象に対して、歴史的な変遷を追うわけでもなければ、参与観察を行ったり実践活動を整理したりするわけでもなく、あるいは、質問紙やインタビューなどの調査によってデータを収集し、何らかの分析手法に基づいて、実証的な知見を得ることを目指すわけでもなく、あらかじめ一定のルールを設定した上で、それに基づいて行われるふるまいの特徴を記述していくことが目的とされる。

もちろん、一定のルールに基づいて構築された理論では、ルール選択の実証性や正当性を担保することができないので、恣意性や独善性を払拭することはできない。だが、だからといって時代的な政策動向に沿って右往左往するだけの現実分析的な解説に終始していればいいということにもならない。

福祉という現実を帰納的に理論化していく福祉理論の必要性はいささかも損なわれるものではないのだが、しかし、もう一方で、演繹法の限界を見据えながら、福祉というものを理論的に構築していくという試みに一利もないとは言い切れない。少なくとも、コスト削減に取りつかれた政策動向に対して、福祉の依って立つ基盤を明らかにして、歯止めをかけることもまた急務であるとさえ考えられるからである。

### 3. 「ルール」と「ゲーム」

ここでは、福祉を理論的に構築していく上で必要となる基本的な用語について、その意味するところを確認しておきたい。本稿では、理論福祉を構築していくための基本的な枠組みとして、福祉を「一定のルールに基づいたゲーム」としてとらえようとすることを提案する。

このうち、「ルール」であるが、これは一般的な用法では「人々のふるまいや営みにおいて従うべきことや求められていること」を意味する。そこから「～しなければならない」（当為）や「～してはならない」（禁止）などと強く表現されることもあれば、「～した方がよい」（推奨）や「～しないように」（抑制）などと緩やかに表現されることもある。また、ルールに違反した場合には、法律やスポーツのルールブックなどのように、罰則が定められていることもあれば、批判や非難にとどまることもある。

とはいえ、ここでは、できるだけ幅広い意味を持たせるために、ルールとは、「ふるまいを方向付ける基本的な方針」といった意味合いにとどめておく。すなわち、人びとの姿勢や態度、受け取り方や行為などにおける基本的な方向性を指示するものであって、当為や禁止といったある種の強制力については特に問わないこととする。

次に、「ゲーム」については、「一定のルールにのっとった人々のふるまいの総体」を意味するものとする。通常は、ゲームというと、「遊び」とか、あるいは「暇つぶし」といった真剣さや真面目さを欠いたものととらえがちであるが、ここでは、何らかのルールに基づいているということを強調しているだけであり、取り組む姿勢が問われているわけではない。また、一般に、ゲームでは、勝ち負けを決める勝負事という側面も含まれているが、ここでは、ルールに従っている様子を表しているだ

けであって、何らかの勝敗を想定しているわけでもない<sup>8</sup>。

このように、ゲームという言葉を用いることで多くの誤解がもたらされる危険性もあるのだが、にもかかわらず、あえて用いるのは、ゲームという言葉によって、一定のルールに基づいていることを明示できるだけでなく、そのルールには根拠がないということを強調することができるからである。

たとえば、スポーツを例にとると、なぜサッカーでは手でボールを扱ってはいけないのか、なぜラグビーではボールを前にパスしてはいけないのか、などといったルールには何らの根拠もなく、ただ、そのようにふるまうこととすると決めてからゲームを始めてみるといった流れになっている。つまり、ゲームにおけるルールとは、もちろん後から変更することもできるのだが、そもそもそのように決めた、あるいは、決まっていたとしかいえないものなのである。

こうしてゲームという言葉を用いることによって、そこで作動しているルールには根拠がないこと、しかし、とりあえず、そのように決めて始めてみるといった、いわば約束事であることが示される。したがって、ルールとは、端的にいえば、そこから始めるという意味での「始原」であり、また、それによってゲームを成り立たせているという意味では「原理」であって、それ自身は無根拠なのだが、しかし、ゲームを成立させている「根拠」であるということになる。

そして、いかなる根拠も、それ自体は自己原因であり、無根拠でなければならない。というより、無根拠でなければ、そもそも根拠として位置づけることができない。なぜなら、ある根拠に対して、そのさらなる根拠などというものが存在するなどということは背理だからである。

繰り返しになるが、本稿が構築を目指す理論福祉とは、福祉の名の下で呼ばれてきた現実に対応して分析していく従来の福祉理論ではなく、一定の根拠から出発することによって、一つのゲームとしてあらためて理論的に構築された福祉である。すなわち、理論福祉とは、まず、福祉に特有のルールを提示し、その上で、福祉のルールで成り立っているゲームとして描き出されるものなのである。

ここにいうゲームとは、ルールに基づくふるまいの総体であるが、現実そのものは限られたルールだけで成り立っているわけではないため、ゲームとして描き出されるのは、現実のごく一部を切り取ったものすぎず、さらには、一定のルールに基づくフィクション（仮構世界）にすぎないといってよい。

したがって、理論福祉とは、福祉の名の下に作り出されたある種のフィクションであるということになる。そして、もし、そんなフィクションの構築に意義があるとするならば、それは、仮構されたフィクションだからこそ、あまりにも豊饒すぎて手に負えない現実に対して、ある一面をクリアカットに映し出す可能性を有しているということである。理論福祉とは、そうした可能性に賭けた試みであるといえる。

また、フィクションであるゲームを成り立たせるルールについては、その設定が根本的であるほどに、ルールの適用範囲が広がるため、単なるフィクションとはいえ、ゲームのカバーする領域を広くすることができる。

では、できるだけ根本的であるようなルール設定とはどのようなものなのだろうか。



### Ⅲ. 二つのゲーム

#### 1. 根本的なルール設定

可能な限り根本的と考えられるルール設定の一つとしては、人びとの現実に対する根本的な態度をあげることができる。これをあえて二極化すると、私たちは、自分を取り巻く、あるいは、目の前にある現実に対して、まず一方では、このままでよし（OK）として、肯定し受け入れる場合がある。ありのままでもよしとしてそのままを肯定するのである。ありのままとは、何らの条件も付けないということなので、このように現実をそのまま受け入れるという態度は、「無条件の肯定」と呼ぶことができる。

また、もう一つの態度は、反対に、何らかの現実に対して、このままではよくない（NG）として、受け入れないことである。そしてそれは、ありのままでは満足できず、そのままを否定して何らかの改善を求める場合であるともいえる。というのも、目の前の現実をすべて否定し切ることもできないわけではないが、私たちは現実をこそ生きているのであるから、どこかで現実と折り合いをつけ、少しでもより良い方向に向けた変化を作り出すことで肯定していこうとする。

すなわち、ありのままではNGであるが、より望ましい方向に改善されるならOKとするということであって、たしかにそのままを無条件に肯定することはないにせよ、何らかの条件をクリアすることで肯定するという、すなわち、「条件付きの肯定」を意味している。

このように、私たちの現実に対する根本的な態度としては、そのままOKとする「無条件の肯定」と、そのままではNGであるのだが、ただし、より良い方向への改善がなされるならOKとする「条件付きの肯定」とをあげることができる。

この場合、条件がクリアできなければ否定されるので、正確に表せば「条件による否定／肯定」となるのだが、あくまでも改善によって条件のクリアを目指しているルールとして位置づけるために、「条件付きの肯定」で表すことにする。

こうしてここでは、そのままの現状肯定である「無条件の肯定」と、現状否定から始まり、改善をめざしていく「条件付きの肯定」との二つを根本的なルールとして設定する。

もちろん、これは、フィクションであるゲームを成立させるためのルール設定であって、現実的にいえば、私たちが何かを全く無条件に肯定することなど、たとえあったとしても極めて稀であり、また、改善に向けた条件を設定するとしても、それがいつも常にクリアされるなどということもありえないので、結局は、クリアされなくても、さまざまな留保を付けながら、妥協しつつ消極的に肯定するような場面がほとんどである。

また、私たちは、その都度さまざまなレベルでOKとNGを繰り返しながら日々を送っているのであって、どちらか一方のルールだけに基づいて生活することなどあるはずもない。さらには、現実を100%OKであるとか、100%NGであるなどと純粋にとらえることも実際にはありえず、たとえば、20%程度はNGだが、最終的にはそのままOKとするなどのように、OKとNGとが割合的に入り混じっていたり、あるいは、ここはOKだがあそこはNGなどのように局所的に混在していたりするのが実際である。

たしかに私たちは、複雑で錯綜した評価を時々刻々と変化させながら現実と向き合っている。その

ため、現実対応型の理論形成では、現実の極めて限られた切片から得られた何らかのデータも基づいて、非常に限定的な理論を導き出すことしかできない。もちろん、そうした断片を蓄積していくことによって、少しずつ全体像に迫ろうとする学界的営為がどれほど重要であり、また必要不可欠であるかといったことは言を俟たない。

だが、それだけでは、いつしか全体像が忘れ去られてしまう。あるいは、目の前の微細な現実だけにとらわれて、全体像などといったものを志向しようとする姿勢さえも失われてしまう危険性がある。

もちろん、ごく少数のルールだけに基づくゲームなどというものは、あくまでも人工的に作り出されたフィクションにすぎず、まさに汲み尽くすこともできないほどの豊かさを生み出す現実に対置するとき、その貧弱さは目を覆うばかりである。しかし、だからこそ、豊饒さの陰に隠された骨格をたとえその一部であってもクリアカットに浮かび上がらせる可能性を秘めている。

こうしたことを試みることは、単に強引であり、だからこそ恣意的であることを免れないのであるが、そうした限界を念頭におきつつ、本稿では、これら二つのルールに基づくゲームについて描写していくことにする。フィクションであるからこそ、あるいはフィクションでなければできない作業を試みることが目指されているのである。

## 2. 福祉ゲームと市場ゲーム

先に見てきたように、ここでは、私たちが生きている現実に対しては、そのまま現状肯定する「無条件の肯定」と、現状否定に基づく「条件付きの肯定」といった二つのルールを設定する。もちろん、実際の「肯定／否定」の度合いは、多彩な場面で無数のグラデーションを描いているのだが、この内、前者の「無条件の肯定」をルールとして営まれるゲームを本稿では、「福祉ゲーム」とよぶ。

すなわち、「理論的に構築された福祉」である「理論福祉」は、以下において、「一定のルールに基づく人々の営み」であることを強調するために、「福祉ゲーム」とよばれることになる。

この福祉ゲームでは、何らかの現状に対して、それがどのような状況や状態であっても、一切の条件なしに、そのままOKとして受け入れられる。すなわち、無条件に肯定される。もちろん、最初から肯定的に評価されているものについては、そのまま肯定されるのが自然であるといえる。ところが、福祉ゲームでは、それがどれほど否定的な現実であったとしても、そのまま無条件に肯定的なものとして受け止められるのである。

このルールを「人」に対するとらえ方について、当てはめてみると、福祉ゲームでは、ある人について、その人が存在していることをもって、何か「できる／できない」にかかわらず、無条件に肯定しようとする。このゲームに参加する人は、たとえ何もできなくても、何もわからなくても、そのままOKとして受け止められることになる。

たとえば、「基本的人権」（憲法第11条）は、何の条件付けもなしに「享有を妨げられない」とされていることから、福祉ゲームのルールに基づいているといえる。

こうした無条件の肯定をルールとする福祉ゲームに対して、現状否定に基づく「条件付きの肯定」をルールとするゲームについて、本稿では、「市場ゲーム」とよぶことにする。

市場ゲームでは、そのままの現状が否定された上で、「もっと〇〇」であるよう変化させることが求められる。たとえば、市場を流通する商品には、「もっと安く」「もっと便利に」などが求められ、

さらには、市場に参入している人々に対しても、「もっと効率よく」「もっと成果を」などといったことが要請される。市場とは、現状をNGとし、そこからの「もっと」を求めていくというルールに基づくゲームであるといえる。

これを「人」のとらえ方に当てはめると、その人を「できること」「できたこと」によってとらえようとするようになる。いわば、その人の機能や成果によって評価しようとする考え方に基づいており、何かが「できる」場合、あるいは、何らかの成果をもたらした場合には、肯定的にとらえられることになるが、何かができなかったり、何の成果ももたらさなかったりすれば、否定的にとらえられることになる。このルールに基づく、人には「できる／できない」といった条件のクリア状態に応じて、「肯定的／否定的」な評価が下されることになる。

このように、ここでは、現実をそのまま肯定することを「福祉ゲーム」、そのままではNGであると否定し、改善をめざすことを「市場ゲーム」と呼ぶのだが、もちろん、現実に行われているゲームは、決してこの二つだけというわけではなく、たとえば、権力ゲームは、現状に満足せずさらなる上を求める市場ゲームの系列にあり、恋愛ゲームや家族ゲームは、基本的に相手を「それでよし」と肯定していく福祉ゲームの系列にある。とはいえ、先にも触れたように、ここでは、あえて二極化することによって骨組みをクリアカットにしようとしているため、福祉ゲームと市場ゲームといった二つの極だけを取り上げることにする。

私たちは、「無条件の肯定」に基づく福祉ゲームと「条件付きの肯定」によって成り立つ市場ゲームとをそれぞれの極に据え、その両極の間で無数の「OK／NG」の評価を行い、あるいは評価されながら日々の生を営んでいる。

そこで次に、福祉ゲームと共通するルールで成り立っている修験道の世界を取り上げる。

#### IV. 福祉ゲームと修験道

福祉ゲームのルールとは、端的に「無条件の肯定」であった。それはより具体的に、「ありのまま」を受け入れることであり、「そのままOK」というメッセージを発信することであった。

ところで、福祉とは全く関係がないようにみえながら、このルールに基づいて成り立っている世界が他にも存在する。それが自力系宗教を代表する修験道の世界である。

修験道とは、古来の山岳信仰に密教的な要素が加味されて、山林での修行を中心とする日本独自の宗教であるが、その中心地の一つである奈良県吉野の金峯山寺（きんぷせんじ）は、修験道の開祖とされる役小角が山上ヶ岳にて感得した蔵王権現を本尊とする修験本宗の総本山である。

筆者は、2018年度に国内特別研究の機会をいただき、金峯山寺および同宗別格本山東南院にて、フィールドワークを行い、行者さんたちや修行に参加した一般の方たちから直接聞き取りを行い、また、周辺で流布している話を収集することができた。以下では、その中から、修験道に特徴的な考え方を示している表現について紹介する。

##### 1. 「歩かせていただく」

日常で耳にすることはあまりないのだが、行者さんたちは、口々に「お山を歩かせていただく」と

いう言い方をする。ここにいう「お山」とは、奈良県の金峯山（吉野から南の山上ヶ岳までの連峰の総称）を指す。

この山々を修行の場として飛鳥時代に活動していた役行者（役小角）については、数々の伝承が平安時代から江戸時代にいたるまで綿々と作られてきた。その最初の記載は、死後百年頃に編纂された正史『続日本紀』に残されており、妖術で人々を惑わしたとの讒言（ざんげん）により伊豆大島へ配流されたとのことである。

また、その約二十年後に書かれた『日本霊異記』では、まさに仙人として大空を飛びまわり、海の上を陸地のように歩き、鬼神を自在に使役することができたと伝えられている<sup>9</sup>。

さらに、役行者と本尊である蔵王権現との結びつきについては、平安時代末期の『今昔物語集』で初めて簡単に触れられているが、その後、室町時代の初期に書かれた『金峯山秘密伝』になると、役行者が金峯山にて一千日の厳しい修行を重ね、濁世に魔を降伏（ごうぶく）して下さる仏尊の示現を祈ったところ、まずは釈迦仏、次いで千手観音菩薩、さらには弥勒菩薩が現出した。だが、いずれもこの悪世にはふさわしくないと申し上げると、最後に蔵王権現が激しい忿怒相で、怒髪天を衝く姿にて磐石より忽然と湧き出たという<sup>10</sup>。

このように修験道の本尊である蔵王権現は、山上ヶ岳の頂上近くにある岩盤から湧出したと伝えられている。ここから修験道では、金峯山という「お山」そのものが権現という神様の身体であると考えられてきた。したがって、「お山」を歩く抖擻（とそう）は、神様の身体の上で行われるものということになり、行者が自分勝手に歩くのではなく、お許しを頂戴して「歩かせていただく」ことになるわけである。

そのため、修行に際しては、どのような衣装でも構わないのだが、底が分厚くて硬い登山靴や先の鋭い登山用ストックは、いずれも「お山」を傷つけるものと考えられており、登山靴ではなく白い地下足袋で、さらにストックではなくスギなどの棒である金剛杖を用いてやさしく歩くことが求められている。ただし、これらはいずれも修行に際してであって、一般の登山者らに求められることではない。

このように、「お山」=神体というとらえ方は、古来のものであるが、さらに現代では、自分の力ではなく、周囲（家庭や職場）の理解があってこそ歩くことができる、すなわち、「皆さんのおかげで歩く機会をいただいている」ということについても「歩かせていただく」と表現する。これは、後でも触れるのだが、自分一人の力で何かすごいことを成し遂げたという傲慢さを避けるためにも繰り返し強調されることになっている。

## 2. 価値反転的な表現

修験道の現場では、一般常識的な価値を反転させるような表現の使われることが少なくはない。たとえば、「どんな天気も良い天気」とよく口にされることがあるのだが、これは、悪天候であればあるほどに、「よい修業」ができるという意味であり、「どんな天気も」=「どんな悪天候でも」を忌避する常識的な価値観を反転させるものである。もちろん、安全性を考慮して、台風等により中止になることもあるとはいえ、逆に、天気がよいと、ものたりないという参加者もいるほどであり、厳しい天気の方が修行にとっては有意義であるとされている。

また、修行半ばのミーティングで、ある先達からは、「この暑い夏に、大金を払い、長期休暇を取り、

しんどい、くさい、おいしくない、眠い、足が痛い、風呂が無い・・・などの状況へ、皆さんは自ら志願してお越しになった」と修行の過酷さにふれた後、参加者のことを「とんでもなく恵まれた人ばかりです」と述べられたこともあったという。

実際、修行への参加費は決して低廉ではないのだが、山中では、風呂もなく、食事にも肉や魚を含まない精進料理に限定されており、朝食昼食は実質野外でのおにぎりだけという状況であり、就寝は大部屋での雑魚寝であって、毎日夜中の2時半には起床し、日中はお天気に関係なく10～12時間は山道を歩き続けることになる。

同じ費用でもっとぜいたくな旅行はいくらでもできるのであって、参加者からは「大金を払って苦勞を買いに来た」などという発言も聞かれたほどである。このように、修験道に限らないのだが、いわゆる自ら率先して行われる修行では、過酷であるほどに貴重であるとされており、現代社会においてそうした機会を得ることは、まさに恵まれたことと位置付けられて、価値観が反転しているのであった。

さらに、「山の行より里の行」という表現もよく使われる。山で行われる修行など一瞬のことにすぎないのだが、そこで過酷なことを自ら志願したという事実を踏まえ、日常の中でもいやなことや面倒なことについても率先して行うことが里の行になる。

私たちは、日々の暮らしの中で、少しでも効率よく、無駄のないふるまいをしようと心がけ、できる限り安楽に過ごせる生活を求めている。そうした日常生活に比べれば、山での修行は、全く正反対の、何らの意味もない単に厳しい日々をすぎず、常識的には避けるべきものであって、わざわざ志願するようなものにはなりえない。

しかし、そうした無意味な機会に率先して参加したという事実を踏まえ、日常でもただの安逸な日々を求めるのではなく、自分がやりたくないことや面倒だと思ふことなどに対して、山の行と同じくあえて取り組むのが里の行とされており、そこでは面倒なことから「逃げない、避けない、見ぬふりしない」ことが求められているのである。

そして、最後には、「行を終えたら、行を捨てよ」と言われることになる。すなわち、先ほどの「みなさんのおかげで歩かせていただく」にも通じるのだが、つらいこと、大変なことをやり遂げたなどというおごりやうぬぼれを捨て、大自然に対するおのれの無力さを見すえることが必要だというわけである。そこでは、「山のことは、すべて山においていく」ことが求められている。

過酷な修行という特別なことを遂行したということから、自分が特別な人間であるかのような錯覚を持ちがちであるが、そのように自分をとらえてしまえば、当然周囲の者たちを見下すような態度をとるようになる。自分を特別視し、上から目線をもつような人に対しては、「行者臭」がするといわれる。すなわち、行を終えたことを鼻にかけたいやらしさを漂わせていることが周囲の人々に伝わっていることを表している。当然そのような臭いは嫌悪されるものでしかなく、行を終えた者としては最も避けるべきこととなる。

そのため、何日かに及ぶ修行最終日の夜には、必ず宴会が催される。「精進落とし」と呼ばれているが、何かすごいことをやり遂げたように思っても、結局最後には肉食飲酒をして馬鹿話に興じ、それによって何も大それたことはしてないという心の掃除を行うわけである。ここにも、成し遂げたからこそ、何もしていないといった価値の反転をみることができる。

### 3. 修験道を包摂する福祉ゲーム

以上のように、修験道の世界では、まず、「お山」を神体として限りなく尊重するというとらえ方をベースとして、つらいことや大変なことといった常識的には否定的にしかとらえられない現実体験であっても、「良い天気」「恵まれた」などと形容することであくまでも肯定的に位置付け、それらをあえて引き受けていくことが求められていた。

その上で、同時に、それへとこだわったりとらわれたりして増上慢になることを厳しく戒め、否定的なことを価値反転させて肯定的に引き受けつつ、しかし、そうして引き受けたことに対しては、何事もなかったかのように捨て去ることが目指されていたのであった。

このように、修験道の修行においては、悪天候や過酷な日程などの一般的には否定されるような状況や状態に対しても、価値を反転させてそのまま受け入れていくことがルールとして求められていた。したがって、修行とは、「いかなる厳しい自然や現実をも無条件に肯定するためのトレーニング」であるということになる。すなわち、修験道の修行とは、「現実に対する無条件の肯定」をルールとして古くから人々に伝わる営為（ゲーム）なのである。

福祉ゲームとは、人びとの存在に対する「無条件の肯定」をルールとする営みであることを表していたが、修験道は、あらゆる自然や現実に対して、同じく「無条件の肯定」をルールとして設定しており、それぞれの対象は、「人々の存在」と「自然や現実」といったように異なるのであるが、何かに対する「無条件の肯定」というルールに基づいているという点において、福祉と修験道とは共通しているのであって、両者とも福祉ゲームに含まれているのだといえる。

肯定をめぐる一般的な対応では、もともと肯定的であるような現実(A)に対して、だからこそ(→)、そのまま肯定する(A)ことになり、定式化すると、「A(肯定的な現実) → (だから) A(そのまま肯定する)」となる。

それに対して、福祉と修験道とを内に含む福祉ゲームのルールは、肯定的とはいえない現実(非A)に対して、にもかかわらず(→)、無条件に肯定する(A)ということであって、定式化すると、「非A(肯定的ではない現実) → (にもかかわらず) A(無条件に肯定する)」、すなわち、「非A→A」となる。

繰り返し整理しておく、一般的なルールは、順接(「だから」)を基本とし、その定式は、「A→A」(AだからAである)となる。それに対して、福祉ゲームのルールは、逆接(にもかかわらず)に基づいており、「非A→A」(非AにもかかわらずAとする)と定式化される。ここに見られるのは、否定的な価値を肯定的な価値へと反転させる論理であり、それは、肯定的な価値は肯定的に、否定的な価値は否定的にとらえる一般的な論理とは対照的であるということがわかる。

### 4. 福祉ゲームの限界

福祉ゲームのルールは、「非A→A」で定式化される「無条件の肯定」であり、どれほど否定的な状態であっても、無条件に肯定されることから、端的に寛容の論理を表しているということになる。だが、だからといって、福祉ゲームだけの世界を実現すればよいというわけでもない。その理由として、二点をあげることができる。

一つには、どれほど否定的な状態であっても肯定的にとらえられ、すべてが無条件に赦されるので

あれば、成長に向けた努力や節制などが一切不要となってしまうという問題をあげることができる。というのも、人は、このままではよくないといった現状否定を自覚するときこそ、何らかの努力や節制を行うのであるが、現状がそのまま肯定されてしまうのであれば、努力をしてもしなくても同じだということになるか、あるいは節制や我慢などしなくても構わないということになってしまい、結局は、どうでもいいなどといった虚無的な頹廢が残るだけになってしまうからである。

また、もう一つの問題としては、たとえどれほど悲惨な否定的状況であっても、ただそれを肯定的に受け入れることが求められるのであれば、それは、端的に忍従や隷属を強いるだけのことになってしまうということがあげられる。無条件に現状を肯定するということは、たとえそこに露骨な差別的排除や暴力的な迫害があったとしても、それをいまのままその通りに受け入れさせることにつながってしまう。

人びとに託されて、社会のあり方に責任を持つべき者たちにとって、そうした状況は、改善に向けてのコストを削減することにつながるので、きわめて好都合であるということになるが、その反対に、虐げられ追いやられている多くの人々に対しては、不条理な忍従を強いるだけのことになるのである。

このように、無条件の肯定をルールとする福祉ゲームは、たしかに大いなる寛容さを示すのであるが、それだけでは、退廃や忍従をもたらすだけの結果につながりかねないといった限界を有しているといえる。

そこで、次には反対に、市場ゲームだけで世界を成り立たせるとどういう結末に行き着くのかを概観する。

## V. 市場ゲームと優生思想

### 1. 「他人に迷惑をかけてはいけない」

私たちは誰も「他人に迷惑をかけてはいけない」と幼いころからしつけられてきた。このことは、あえて意識することもないほどに当たり前のことであるともいえる。また、これを別の言い方に変えると、自分のことで「他人の手をわずらわせないようにしなさい」ということになる。すなわち、「自分のことは自分でしなさい」というわけである。

これらが示している規範には、何らの異論をはさむ余地もない。自分でできることを他人にやってもらって、自分は楽をするなどということは許されるはずもない。自分のことは自分で行い、他人の手をわずらわせてはいけない。

この「他人に迷惑をかけてはいけない」は、先にあげた二つのルールの内、あきらかに市場ゲームに基づいている。他人に迷惑をかけなければ、肯定的に評価され、他人に迷惑をかけると否定的な評価が下される。すなわち、自分でするかしないかによって、どれほど他人に迷惑をかけるかどうかを条件として評価されるのであり、まさに市場ゲームを表しているといえる。

そもそも人は赤ん坊として、ほとんど何もできない状態で生まれる。しかし、人には、成長するにつれてできることが増えていく。そうすると「できる／できない」、「する／しない」といったさまざまな条件に基づいて「肯定的／否定的」な評価にさらされていくことになる。

こうして人は、少しずつ市場ゲームに参加し、承認されたり叱責されたりすることによって努力や

節制を行い、成長や発達をとげていく。逆にいえば、市場ゲームのルールは、人に成長や発達をうながすものであるということが出来る。すなわち、それは、人に対して、「できる」ということに価値をおくとらえ方を示しており、できるようになるためのプレッシャーを与えるという役割を果たしていることになる。

こうした市場ゲームのルールに基づいて、現代社会もまた発展・成長をめざしていることはいうまでもない。少しでも効率を上げ、もっと生産性を高め、次々と成果をあげて、互いにしのぎを削って争うことが求められている。市場ゲームとは、現代社会の礎そのものであるといっても過言ではない。

とはいえ、何の疑う余地もない「他人に迷惑をかけてはいけない」ということについて、あるいは、その前提ともなる「自分のことは自分で」について、あらためて考えてみると、曖昧で不明瞭な点が目につくようになる。

そもそも「自分で」するとは、どの範囲をさすのであろうか。たとえば、食事をする場合、たしかに、目の前の料理を取り分け、自ら口に運び、といったことは「自分で」行っているといえる。しかし、その料理は、必ずしも「自分で」作ったとはいえない。家族が作ってくれたのかもしれないし、レストランで注文したのかもしれない。さらには、たとえ自分で作ったとしても、その料理に使う食材や調味料などにいたってまで、「自分で」などということには無理がある。すなわち、他人の手を全く借りることなく食事をすることは不可能なのである。

もちろん、料理や食材を購入することはできる。というより、身の回りにあるものはすべて、衣類であれ家具であれ光熱水であれ、他人に作ってもらったものにすぎない。自分で作り出したものなど何もないことになる。すべては、購入したものであって、逆にいえば、私たちが自分でできるのは、購入することだけということになる。

このように、一般的にいえば、私たちの生活は、無数の人々のおかげで成り立っている。それらの「おかげ」を単なる迷惑として位置づけることには無理がある。「他人に迷惑をかけてはいけない」のはたしかだとしても、しかし、人びとの「おかげ」なしに生活が成り立つこともありえない。ただ、無数の人々の「おかげで」、あたかも、「自分で」行っているかのように思い込むことができているにすぎないのである。

## 2. 「できない」人々

「他人に迷惑をかけてはいけない」という市場ゲームでは、すくい上げることのできない現実がある。自分のことを自分では「できない」人々の存在である。「する／しない」といった選択ではなく、どれほど自分でしたいと願っても、どれほどの努力を重ねても、現実には「できない」人々が存在する。

あるいは、先にふれたように、人は、ほとんど何もできない状態でこの世に投げ出される。そして、少しずつできるようになったとしても、いずれは、できることを減らしながら、やがて死を迎える。すなわち、今できている人たちも、かつてはできない人であったし、いずれはできない人になる。

何もできない赤ん坊に対して、親は、ただその存在を全力で肯定し、生まれてきてくれたことに感謝する。すなわち、そこには無条件に肯定する福祉ゲームが作動している。逆にいうと、人は誰も、福祉ゲームなしに生まれて育っていくことができない。もちろん、できることが増えていくにしたがっ



て市場ゲームの比率が上がっていくことはたしかである。とはいえ、その出発点において、人が福祉ゲームに包まれていたことは、それ以上にあきらかである。

さらには、成長していても、できることがあまり増えていかず、できない状態におかれている人たちが存在する。あるいはまた、できていたにもかかわらず、さまざまなアクシデントによって、いきなりできない状態になる人たちも存在する。そしていずれは、すべての人が病み、老いてできることを減らしていく。そういう人たちは、福祉ゲームによって受け止められるしかない。

条件のクリアによって成長や発達をうながす市場ゲームとは異なり、福祉ゲームはどのような存在をもありのままに受け止め、無条件に肯定する。おそらくは、家族が、本来であれば、福祉ゲームを最も濃密に作動させている空間の形成に努めてきたはずである。とはいえ、そうした家族もまた市場ゲームによって無残なまでに侵襲されていることは、現実として否定できない。

そしてまた、現代社会では、社会福祉の名のもとに維持されている空間や無数に行われている営みもまた、福祉ゲームに基づいている。そこでは、何もできなくても、何もわからなくても、無条件に受け入れられて、静かな生活が営まれている。このように、福祉ゲームに基づく時空間や営為を現代社会では、社会福祉と呼んでいるのである。

福祉ゲームは、無条件であるため、人に努力や節制といった条件を押しつけることがない。というより、これは、努力や節制が必ずしも「できない」人たちを受けとめる寛容の原理を表している。そのため、本来の社会福祉においては、効率や生産性を高めることが求められていたわけではなかった。ところが、近年では、保険制度によるサービス単価の導入や露骨な成果主義によって、市場ゲームが求める「自立」を支援するだけの活動に劣化しつつある。

すなわち、二つのゲームは、もはや歯止めを失ってしまったかのように不均衡さを拡大しつつあり、福祉的空間やそこで作動しているはずの福祉ゲームは、ますます影を薄くしている。

### 3. 「線引き」する市場ゲーム

市場ゲームは、あることについての「できる／できない」という条件で、人々を評価する。その際、文字通り「できる／できない」には「線引き」がされている。そのままでは、まさに特定のことについて「できる」のか「できない」のかを示しているに過ぎない。

ところが、人は、この線引きを特定のことにについての可否にとどまらず、人にまで、さらには、その人の生存にまでいとも簡単に敷衍することが可能である。「できる／できない」の線引きは、そのまま「できる人／できない人」へ、さらには「できる生／できない生」に直結させることができる。

その上で、単に「できる／できない」の線引きに価値が貼り付けられ、「できる＝価値のある＝優れた／できない＝価値のない＝劣った」へと変換されると、「優れた生にのみ存在価値を認める」といった優生思想が生み出される。優生思想が凄惨なのは、その裏返しとして「劣った生には存在価値を認めない」という排除の思想を直接的に正当化することである。

優れた生と劣った生とを分断するこうした線引きをどこで行うのかといったことについては、そもそもいかなる根拠も見出すことができない。何をもって優れたとし、何をもって劣ったとするのかといったあらゆる線引きは恣意的であり独断的であって、線引きする側の気分次第ということになる。

すなわち、「優れた生／劣った生」という線引きは、実際には、「線引きする側／線引きされる側」

の分断にすぎず、それはイコール「排除する側／排除される側」の線引きを意味していて、排除する側の都合で、いかようにでも設定することができる。しかも、いずれ人は、する側からされる側へと追いやられることになる。

今の社会、市場ゲームはますます影響力を強め、それにつれて人々は、いつかは使い捨てられ、いつの間にか不要な者とされ、いつしか排除される側へと追いやられるのではないかといった不安におびえている。

そして、そうした不安を抱えた人々は、自分よりさらに「できない」人、不要であると思われる人々の排除をより強硬に主張するようになる。すなわち、上を目指すのではなく、下の切り捨てを願うことになる。まだ下がいることを嗅ぎ取って、うらぶれたつかの間の安心を得ようとする。そうした怨念ともいえる歪んだ願望が社会の隅々にまで漂っていたからこそ、あの事件が起きたのであった。

2016年7月26日の未明に、神奈川県相模原市の障害者施設で入所者19名が殺傷され、27名が負傷する「相模原障害者殺傷事件」（以下「事件」）がおきた。事件に先立つ同年2月、犯人は、衆議院議長公邸を訪れて犯行予告もとれる手紙を渡しており、そこでは「障害者是不幸を作ることしかできません」とした上で、「障害者を殺すことは不幸を最大まで抑えること」であるとするだけでなく、それは、「全人類が心の隅に隠した思い」を体現したものとさえとらえられていたのであった<sup>11</sup>。

すなわち、「他人に迷惑をかけてはいけない」と無邪気に信じてきたことが、「他人に迷惑をかける者はよくない存在である」を導き出すとき、そこには「他人に迷惑をかける奴は許せない」といった「正義」が生み出され、そうした不寛容さの空気がいつしか事件の後押しをしたのだともいえる。

#### 4. 福祉ゲームを明言した司教

問題なのは、恣意的な線引きをする市場ゲームそのものに、優生思想の成立を阻止する根拠が見出せないということである。端的に「他人に迷惑をかけてはいけない」から「他人に迷惑をかける奴を排除せよ」が導き出されるのは、自明でさえある。市場ゲームをそのまま展開していけば、線引きは、ただただ繰り返されるだけとなり、そして、ひとたび分断が始まれば、必ず排除が呼び寄せられる。

たとえば、第二次大戦勃発とともにナチス政権の下で、「治癒できない患者を安楽死させる権限」、すなわち、排除の線引きをする権限が医師たちに与えられた。「T4作戦」と呼ばれるこの作戦により全国6カ所の施設で、医師らに「生きる価値がない」とされた患者たちがガス室に送られ、1939年10月から1941年8月まで、2年弱の間に精神・知的障害者や治る見込みがないとされた患者7万人の命が奪われた。ナチスは、このT4作戦について、「恵の死」とか「慈悲殺」と呼んで、本人・家族・社会のためであると宣伝し続けた。

ところが、こうした作戦に対し、ミュンスターの司教フォン・ガーレンは、1941年の夏に行った説教の中で「恵の死ではなく、単なる殺害だ」と明言し、次のように述べた。

「もし、人間が『非生産的な』人間を殺してもよいという原則を確立し適用するならば、私たちが年老いて虚弱になったとき、私たちすべてに災いが生じます！もし、人が非生産的な人たちを殺すことが許されるならば、生産過程で彼らの健康と力を使い果たし、犠牲になった人たちに災いが生じます。もし、人が非生産的な仲間を排除することが許されるならば、忠誠なる兵士たちが、戦傷者として、深刻な障害を伴って故郷に帰るならば、災いが生じます。』<sup>12</sup>

ナチスはこうした説教の原稿を没収しようとしたが、数多くの書き写しが作られて全国の教会に送られ、そこから、信者たちの手にわたっていった。司教の説教からわずか20日後、大衆の不安感が高まるのを知ったヒトラーはT4作戦の中止を命じた。

しかし、作戦中止命令が出されたあとも各地で医師らが自発的に殺害を継続し、「野生化した安楽死」と呼ばれる殺害により、終戦までに合計20万を超える人々が犠牲となった。一旦実走することを許された優生思想は、自らを止めるための術を持ち合わせてはいなかったのである。

このように市場ゲームの暴走は、フォン・ガーレンが示したように、福祉ゲームのみが止めることを可能にする。福祉ゲームとは、無条件の肯定であって、いかなる線引きをも条件付けとして拒否するルールに基づいているからである。それは、市場ゲームが条件付けによって排除しようとする生をも無条件に受け入れることで成り立つ。

## 5. ゲームのもろさ

このように、私たちの生きる現実においては、二極化させると、人の存在そのものを無条件に肯定する福祉ゲームと、人を「できる／できない」といった線引きで評価する市場ゲームとが営まれているのであった。そして、これら二つのゲームについて、福祉ゲームだけでは、虚無主義的な退廃や忍従隷属につながり、かといって、市場ゲームだけでは、相模原の事件やT4作戦などを生み出した優生思想に抵抗できないことを見てきた。

もし、市場ゲームだけの世界があれば、それは必ず一定の条件付けに基づく排除の思想を招き寄せ、「排除する側／排除される側」の分断を生み出す。そして、先にもふれたように、そうした線引きには何の根拠もないため、排除する側の恣意的な設定は、いつしか排除する側にいたはずの人々ほとんどをも呑み込み、まさに極限まで狭められた特権的な人々のみを残すような世界に行きつくしかない。市場ゲームには、独断的な線引きに歯止めをかける根拠が含まれていないからである。

ただし、先に述べたように、ゲームとは、その根拠を問うことができないルールに基づく営みのことであって、なぜそうなのかという理由を探し出すことができない。すなわち、それ自体は根拠をもたないという脆弱さを抱え込んでいる。とりわけ、市場ゲームが成長や発展という目に見える成果をもたらすのに対して、人の存在を無条件に肯定する福祉ゲームに何らかの合理的な根拠を見出すことはできない。せいぜい市場ゲームだけの一元論的世界では、想像するだけでも、あまりに過酷で酸鼻を極めた世界とならざるをえないからだとしかたない。

たしかに、福祉ゲームには、根拠も理由もない。だからこそ、それはもろく、容易に否定され、葬られるような営みにすぎない。しかし、みんなで信じ、守り、支えていくことはできる。逆に、根拠がないからこそ、みんなでそう決めて守っていくしかないともいえる。

少なくとも、どれほど理由がないとしても、一人ひとりそれぞれが「すべてには、まったく無条件に価値がある」と信じて守り抜くこと以外に、生に対する線引きを止める手立てが存在しないということだけはたしかである。

## VI. ルールを支える論理構造

### 1. ルールの定式化

福祉ゲームのルールである「無条件の肯定」については、対象が異なるとはいえ、修験道の修行においても見られるのであった。すなわち、全く接点を持たないようにも見える自力系宗教の典型ともいえる修験道も、実は福祉ゲームの一種として位置づけることができたのであった。

そして、先に見てきたように、福祉ゲームでのルールを定式化すると、「非 $A \rightarrow A$ 」で表される価値の反転になる。実際、福祉ゲームでは、どれほど「否定的なもの(非 $A$ )」(たとえば、できることが限られ、手がかかるだけの赤ん坊)であっても、そのまま「肯定的なもの=否定的でないもの( $A$ )」(愛しい存在)とする価値の反転( $\rightarrow$ )が行われるのであった。したがって、修験道をも含む福祉ゲームは、「非 $A \rightarrow A$ 」というルールに基づいて、いかなる現実や人々に対しても、それを無条件に肯定するゲームであるといえる。

ただし、ここで一つだけ留意すべき点をあげるならば、「どれほど否定的な非 $A$ であっても、肯定的な $A$ としてとらえる」といった説明は、ゲームを外側から記述する際のものであって、ゲームに直接参加している者たちにとって、「どれほど否定的な非 $A$ であっても」といったとらえ方は、全く存在しないわけではないにせよ背景に退いており、端的には「肯定的にとらえる」ことによってゲームが行われているのであって、それがそもそも否定的であったかどうかということはあまり問題ではない。いずれにせよ、「非 $A \rightarrow A$ 」というルールは、あくまでも外部から記述した場合の定式にすぎないといえる。

こうした福祉ゲームのとらえ方に対して、一般的・常識的には、順接(「だから」)に基づいて、肯定的なもの( $A$ )を肯定的なものとして( $A$ )とらえるので、その定式は、「 $A \rightarrow A$ 」となるのであった。しかし、この定式では、本稿において、福祉ゲームと対置させている市場ゲームのルールを表していることにはならない。

そもそも、市場ゲームとは、無条件の肯定をルールとする福祉ゲームとは異なり、まず、現実をそのままではNGであると否定し、改善をめざすことを条件として、改善が実現できれば条件がクリアされたものとして肯定するといった、いわば「条件付きの肯定」をルールとするゲームなのであった。

そして、改善を実現するという条件のクリアは、実際的に表すと「もっと〇〇」であるよう変化させることになる。先にも触れたように、たとえば、市場の商品に対しては、「もっとコストを下げてもっと使いやすいものに」などといったことが求められ、さらには、市場に参入する人々についても、「もっと効率を上げて」「もっと利益を」などといったことが要請される。

市場とは、現状をNGとし、そこからの「もっと」を求めていくというルールに基づくゲームであって、可能な限りコストを少なくしながら、その上で最大の利益を得ようとする効率重視に基づくものであり、「もっと」を求めるルールの定式化は、「 $A \rightarrow A$ 」といった現状維持的なものにとどまるのではなく、どこまでもより多くの剰余価値(+ $a$ )を求めるものとして、「 $A \rightarrow A + a$ 」で表されることになる。

もともとは、「+ $a$ 」の内容が一義的に決まっているわけではなく、テストの点数かもしれないし、試合での得点や競技での記録かもしれないのであるが、ただ、現代社会の資本中心体制においては、「生

産性」という言葉で代表され、貨幣量の多寡に換算されることが多い。

実際、資本とは、貨幣の価値が自己増殖するときに発生するのであって、資本の一般的定式は、「貨幣 - 商品 - 貨幣（貨幣 + Δ貨幣）」であり、剰余価値（Δ貨幣）を生み出して自己増殖する運動体が資本であると規定されていた<sup>13</sup>。すなわち、貨幣とは、もともとただ流通のために流通するもの（「A → A」）でしかなかったのだが、資本制は、そうした自己目的的な運動に対して、剰余価値の創出を埋め込み、流通を貨幣が自己増殖するための無限運動（「A → A + a」）へと変異させたのだといえる。

いずれにしても、市場ゲームとは、現状（A）に対して、「もっと（+ a）」の実現をめざす（→）ゲームなのであって、このルールに基づくとき、「もっと（+ a）」の実現という条件がクリアされると肯定的に評価され、クリアできない場合には否定的な評価が下されることになる。

## 2. 二つのルール

このように私たちは、「A → A + a」という定式によって表される「条件付きの肯定」をルールとする市場ゲームと、「非A → A」と定式化される「無条件の肯定」に基づく福祉ゲームとをそれぞれ対極に位置付け、その両極の間で無数の「OK/NG」の評価を行い、あるいは評価されながら日々の生を営んでいるわけである。

このうち市場ゲームのルールである「A → A + a」は、必ず現状否定を表すことになる。というのも、端的に  $A = (A + a) - a$  であるから、現状Aは、めざすべき「A + a」に対して、常にマイナスアルファになってしまうからである。すなわち、Aそのものは、ただAであるだけなのだが、「A + a」と比較されるとマイナスアルファのものとして、否定されざるをえなくなるのである。

そして、現状を肯定する福祉ゲームと現状を否定する市場ゲームとを基礎づけている二つのルールは、互いを必要とする相互依存的関係にある。というのも、先にも見てきたように、現実問題として、どちらか一つのルールだけでは、現実世界を成り立たせることができないからである。

では、なぜ、このように、この世界には二つのルールが必要とされるのであろうか。

それは、私たちが現実世界を肯定したり否定したりすることにそれぞれ対応しているからである。すなわち、肯定に対応するルールと、否定に対応するルールとが異なるからであるといえる。

まず、福祉ゲームのルールは、肯定的な現実に対しては用いることができない。たとえば、先にも述べたように、生活レベルで努力や節制は、怠惰や放縱に対して、肯定的な善いこととされているのだが、もしこれらに福祉ゲームのルールで反転させると、「善いこと → 悪いこと」となり、たとえば、努力したところで何も報われないとか、節制したところで大した効果もないなどということになる。すなわち、ただ投げやりに価値を否定するニヒリズムが招来されてしまう。

それに対して、これらに「A → A + a」を当てはめると、たとえば、頑張ったことは、もっと頑張ることへとつながり、「より大なる」成果、さらなる高みを目指すことにつながっていく。「肯定的なもの」が「もっと肯定的なもの」に向けて成長・発展していくというわけである。とはいえ、逆に、否定的なものに対しては、市場ゲームによって「もっと」増加させるわけにはいかないので、福祉ゲームによる反転が求められることになる。

私たちは、生きている現実に対して、それを肯定するだけでも、あるいは、否定するだけでも、実際に生きていくことはできない。したがって、単一のゲームだけですませることはできない。人は、

いわば、オンとオフによる二元論的世界を生きている。

ただし、今の社会においては、オンを求める市場ゲームの作動が強力すぎて、一方では「優れた生／劣った生」という線引きを細分化させながら、もう一方では、自己責任をキーワードに、拡大し続ける格差への忍従が強いられている。そして、おそらく、私たちは、この方向へと加速度的に突き進んでいることを誰もが感じながら、しかし、手をこまねくばかりで、止めるすべを知る者はいない。

### 3. 形式論理と超論理

ここからは、二つのルールをさらに根底で支えている論理構造について検討する。

この世界では、昔から論理的に次の基本法則が成り立つと考えられてきた。

一つは、同一律であり、「AはAである」( $A = A$ )といった同語反復(トートロジー)を表している。

二つ目は、矛盾律であり、「AはAでないもの(非A)ではない」とか「AでありかつAでない(非A)ことはない」( $A \neq \text{非}A$ )などと表現される。矛盾(Aかつ非A)が存在しないことを強調するために、「無矛盾律」と呼ばれることもある。

三番目は、排中律であり、「AであるかもしくはAでないか(非A)のどちらかである」(Aまたは非A:  $A \vee \text{非}A$ )と表現されるのだが、Aか非Aかのどちらかであって、Aと非Aとの中間(「中」)が存在しない(排する)ことからその名が付けられた。

これら三つの基本法則については、その内容にかかわらず、論理的な推論として形式的に成り立つことから、形式論理と呼ぶことができる。本稿でも、これら三法則のすべてもしくはその一部をもって形式論理として扱うことにする。

形式論理を代表する同一律「 $A = A$ 」は、同語を反復しており、いかなるときでも正しい(真)ため、恒真式とも呼ばれ、理にかなっているという意味でまさに合理的であると言える。とはいえ、そこからは何の情報ももたらされることもないがゆえに情報量はゼロであって、当たり前のことにすぎないともいえる。

だが、この「 $A = A$ 」は、市場ゲームのルール「 $A \rightarrow A + a$ 」を基礎づける論理構造となる。というのも、「 $A = A$ 」には、何らの動きもなければ目的や方向性が示されることもないのだが、だからこそ右辺に「 $+ a$ 」を加えるだけで、そのまま本来何の動きも生み出さない等号「 $=$ 」を変換記号「 $\rightarrow$ 」へと置き換え、「 $+ a$ 」を目的とすることができるからである。

実際、先にも見たように、資本制は、もともと流通するために流通していた貨幣( $A = A$ )に剰余価値( $+ a$ )を埋め込み、「 $+ a$ 」を目的として自己増殖する無限運動へと変異させたのであった。すなわち、ひたすらに「もっと」を目指す市場ゲームは、合理的な同一律に剰余価値を付加することによって誕生したのであり、逆にいえば、そのルール「 $A \rightarrow A + a$ 」は、「 $A = A$ 」という形式論理に基づく変異体なのである。

これに対して、福祉ゲームのルールは、「 $\text{非}A \rightarrow A$ 」であり、端的には、否定的な現実であってもそのまま肯定的に受け入れるのであった。そして、非AをそのままAに反転させることが可能なのであれば、そもそも非AはAであったとも考えられる。

これは、さらなる考究を必要とする重要な論点であるのだが、本稿では紙幅の都合によりさておく

として、もともと非AとAとが矛盾律の示すように全く異なるものであり、同時に成り立つことがないのであれば、非AをAに反転することなどできるはずもない。したがって、反転させることができるのであれば、そこでは「非A = A」が成り立っており、だからこそ福祉ゲームのルールを作動させることができると考えられるわけである（以下では、等値である両辺を入れかえて「A = 非A」と表記する）。

「『A = 非A』が成り立っている」のではなく、人間が「A = 非A」を成り立たせている。さらには、「A = 非A」を成り立たせることのできるのが人間というものである。あるいは、人間とは、「A = 非A」を成り立たせなければ生きていくことができない存在であるともいえる。

この「A = 非A」は、形式論理の三法則すべてを否定するものになっているため、ここでは以下「超論理」（メタロジック）と呼ぶことにする。その意味するところは、「AはAではなく（同一律の否定）、Aでないもの（非A）であって（矛盾律の否定）、Aでもありかつ非Aでもある（排中律の否定）」ということになり、まさに非合理であるとしかいいえないような定式になっている。

しかし、一見して明らかのように、超論理「A = 非A」が成り立ち、Aと非Aとが等値であるとされるとき、私たちは、福祉ゲームのルール「非A → A」を自在に活用することができる。すなわち、市場ゲームが形式論理によって基礎づけられていたように、福祉ゲームは、超論理によって根拠づけられているのであり、それぞれが二つのルールを支える論理構造になっているのである。

本稿では、「一定のルールにのっとった人々のふるまいの総体」を「ゲーム」と呼んでいたのであった。その上で、「非A → A」というルールに基づいて、いかなる現実もそのまま無条件に受け入れようとする営みには「福祉ゲーム」と名を付け、さらには「A → A + a」というルールに則って、どこまでも「もっと」の実現を求める活動を「市場ゲーム」と呼んできたのであった。

では、そもそもこのように世界（現実）をゲーム（フィクション）としてとらえる視点はどこから始まったのであろうか。

## VII. 始原としての超論理

### 1. 世界を丸ごととらえる視点

古代において、この世界（自然や宇宙）は、何らかのルール（原理、始原、根拠）に基づいて成り立っているゲームなのではないかと考え始めた人たちがいた。初期には、この世界を秩序付ける根拠として神をおくことが多かった。その土地に応じて様々な神々が創り出されたが、それは、神々によって世界が秩序立てられているという神話の時代であった。神話などというと、現代では冷笑されそうだが、しかし、その根底には、宇宙や自然を丸ごと一つの秩序として、全面的かつ体系的に説明しようとする強い意志を見て取ることができる。

続いて、たとえばギリシャでは、自然の万物について、それらの元になる素材は何かと問う者たちが現れ、「水」や「空気」、あるいは「火」などが宇宙の始原におかれるようになった。ここで語られ始めたのは、あくまでも世界を説明しようとする原理であって、それが非現実的な神話ではなく、日常的にも了解される具体的な素材として示されるようになった。それによって、絶え間なく変化し、多様な生命体が生まれては消えていくこの世界をまさに生きていく一つの調和的全体として、いわば

「生ける自然」としてとらえようとしたのであった。

だが、こうした「生ける自然」というとらえ方に対して、決定的にレベルの異なったとらえ方がパルメニデスによってもたらされた。「女神からの啓示」という神秘的な体裁で示された新たなとらえ方の要諦は、「あるはある」「あらぬはあらぬ」と定式化される。これによって、とりあえずは、形式論理でいうところの同一律「 $A = A$ 」といった、あまりにも自明なルールが姿を現したことになる。

パルメニデスが現れるまで、この世界に対する人々の感性的なとらえ方は、千変万化を繰り返してやまない「生ける自然」であった。だが、彼によって、「あらぬ」が「ある」になる「生成」も、「ある」が「あらぬ」になる「消滅」も、すなわち「生ける自然」が示すあらゆる変化が否定されたことになる。目の前の世界は、生滅に満ち溢れている。にもかかわらず、たしかに、「あるはある」(「 $A = A$ 」)を理性的に拒否することはできない。それは、感性(生ける自然)／理性(同一律)を区別する衝撃的な啓示でもあった。

さらには、「ある」についての特徴として、「それはあつたことなく あるだろうこともない。今あるのである――挙にすべて、一つのもの、つながり合うものとして」「譬えて言えばまんまるい球の塊りのようなもの」(下線部引用者)とされたのであった<sup>14</sup>。すなわち、「一つのもの」が「ある」と宣言されたのである。しかし、世界は、生滅を無限に繰り返す生ける自然にほかならないのであった。

ここには、「一つのもの」である世界と、無数の生成消滅という事実という全くの別次元が見据えられている<sup>15</sup>。こうした事態を今風に例えるなら、無限無数の「生ける自然」は、スクリーンに映しだされた動画のようなものということになる。そこでは、時が流れ、たえまなく万物が移ろいゆく。ところが、パルメニデスが端的に「ある」といったのは、映っている動画ではなく、その動画を映しだしているスクリーンについてであった。すなわち、一つの世界(スクリーン)があり、そこにおいて生ける自然(動画)が映し出されているというわけであり、両者は、全くレベルが異なっていることになる。

たとえば、あらゆる物事が無常に生滅を繰り返すとしても、無常であること自体は、無常ではない。ここでは、自己言及が成り立たない。さらに、無常であることに根拠などあるはずもなく、そのような根本ルールとしてただ「ある」としかいえない。

すなわち、どれほど多種多様な動画が映されていようとも、それらを映しだすスクリーンは、「一つのもの」、すなわち、「一」として、過去でも未来でもなく、今ここに「ある」というわけである。このように世界を丸ごと「一」としてとらえる視点を私たちは持ちにくいのだが、たとえば、人工衛星から見た地球をイメージすると、世界のすべては、端的に青い「球」という「一」として「ある」。

## 2. 超論理の登場

パルメニデスは、女神から「あるはある」の啓示を受けた。これは、端的に同一律「 $A = A$ 」を表している。と同時に、この「ある」は、無限の生滅に満ちたこの世界が「一」のスクリーンに映し出されたものとして「ある」ということを示しているとされたのであった。すなわち、世界は無限でありかつ一つなのであって、「無限の世界( $A$ ) = 一つの世界(非 $A$ )」であり、「 $A = \text{非}A$ 」ということになる。

一方には、「 $A = A$ 」という理性的には誰も否定することのできない形式論理がある。ところがも



う一方では、無限を「一」として観取するとして「 $A = \text{非}A$ 」と定式化される超論理（メタロジック）が登場する。

このように、一つの命題から正反対の定式が導出できるのは、「ある」には、「 $A$ である」（述定）と「 $A$ がある」（存在）との二面が含まれていることによる。たとえば、「あるはある」という命題を「『あるはある』である」という述定ととらえれば、そのまま「 $A$ は $A$ である」という同一律になる。

また、この命題を「『ある』はある」、すなわち「『ある』は存在する」ととらえれば、「ある」が無限を映し出す一つのスクリーンを示していたことにより、「無限が一として存在する」になる。ただしこれは、決して「無限がそのまま一である」などと述定しているわけではなく、あくまでもとらえ方についての論述なので、「『無限を一とする』とらえ方」が存在する」という意味になる。

そして、いかなる「とらえ方」も人間の存在を前提としているので、結局超論理「 $A = \text{非}A$ 」とは、ただの「 $A$ は $\text{非}A$ である」を意味するのではなく、あえて強調すれば、「人間は、 $A$ （無限）を $\text{非}A$ （一）としてとらえることができる」と敷衍される。すなわち、人間ならではの可能性を示しているわけである。

そのため、超論理は、繰り返して強調すれば、「人間は、『 $A$ は、 $A$ ではなく、 $A$ でないものであって、 $A$ でもありかつ $\text{非}A$ でもある』ととらえることができる」ということを表している。別角度から見れば、この超論理は、人間が形式論理には収まりきれない存在であるということを示しており、逆にいえば、形式論理からはみ出た人間の営為を定式化しているということになる。

とはいえ、先にも見たように、福祉ゲームのルールは、超論理に基づいていたのだが、市場ゲームのルールは、形式論理に基づいていたのであった。そして、超論理とは、形式論理の否定にほかならず、形式論理は、超論理を封印することによって成り立つのであるから、両者が同時に成立することは、本来ありえないはずである。

では、なぜ、両立するはずのない二つの論理構造に基づくゲームが現れ出たのであろうか。

### 3. 形式論理を生み出す超論理

形式論理と超論理が両立する理由は、素朴である。それは、この世界において「 $A = \text{非}A$ 」の式が成り立つということをもその前提としたからである。たしかに、「 $A = \text{非}A$ 」という式と、「 $A = A$ 」という式とは、そのまま相互否定的な対立関係にある。しかし、だからといって両立できないわけではない。

というのも、「 $A = \text{非}A$ 」という超論理を否定（=非）すると、形式論理を代表する「 $A = A$ 」という式になるのであるから、「 $A = \text{非}A$ 」の式を「 $B$ 」とおけば、「 $A = A$ 」は「 $\text{非}B$ 」ということになり、「 $A = \text{非}A$ 」が成り立つのであれば、「 $B = \text{非}B$ 」となるから、『 $B$ （「 $A = \text{非}A$ 」）=  $\text{非}B$ （「 $A = A$ 」）』となって、二つの相反する（かのように見える）式は、イコールで結ばれて両立することになる。

すなわち、一旦超論理「 $A = \text{非}A$ 」を承認してしまえば、この超論理を自己言及させることによって、「 $A = \text{非}A$ 」からそれ自身ではない式（=非）である形式論理「 $A = A$ 」を生み出すことができるわけである。

このように、超論理は、自己言及することで形式論理を生み出すことができるのだが、形式論理は、

たとえ自己言及したところで超論理を生み出すことがない。「 $A = A$ 」の式は、自身に当てはめたとしても、『 $A = A = A = A = \dots$ 』のように、ただ繰り返されるのみであり、そこに超論理が生じてくる余地はないからである。

ここから、この世界において二つの論理構造が成り立っているとするならば、超論理が形式論理に先行しているということがわかる。超論理は形式論理を生み出すが、逆は成り立たない。キリスト教の表現を借りれば、超論理は、父なる神として「生まれえないもの」であり、形式論理は、子なるキリストとして「(父より) 生まれるもの」であるということになる<sup>16</sup>。すなわち、超論理とは、人間にとって、世界の始源なのである。

## VIII. 贈りものとしての生

### 1. 「存在はコトバである」

超論理が世界を生み出す。人びとにとって、現実世界とは、超論理によって生み出されるものである。というのも、これまで繰り返し指摘したように、世界の始原を問うまでもなく、一切を何かとして説明しようとすることは、現実世界 (A) を「何か別のもの」(非A) によってとらえること (A = 非A) を意味しているからである。

では、現実 (A) を説明する「何か別のもの」(非A) とは何であろうか。

それをずばり「コトバ」であると言い切ったのが井筒俊彦であった。『意識と本質』においては、「Xがなんであるかということ、すなわちXの『本質』」を把握するための有意味な単位に区切るのがコトバであるとされていた。無分節でしかない原初の存在Xを、たとえば「花」や「石」といった「何かであるものとして」分節する機能がコトバなのである (傍点原文)<sup>17</sup>。

ここで「コトバ」とカタカナ表記されるのは、単なる言語的な言葉を超えて、イメージや音、さらには色彩や深層意識レベルでの分節までもを包含する概念だからであって、人(意識)が何かに出会った瞬間に、その何かを何か「として」把握することそのものを意味する。

したがって、一切は、コトバとともに姿を現す、というか、意識に対してコトバなしに現れることはない。さらにいえば、すべてはコトバとして現れるのであって、突き詰めれば、すべてはコトバであるということになる。そして、井筒は次のように宣言する。

「存在はコトバである」。

さらに続けて「あらゆる存在者、あらゆるものがコトバである、つまり存在は存在性そのものにおいて根源的にコトバ的である」<sup>18</sup>と述べるにいたる。

もちろん、常識的には、存在(もの)とコトバとは互いに独立しており、あるものについて、あるコトバが対応すると考えられている。したがって、一切がコトバであるなどというのは、「完全に非常識である」と井筒も一旦は認める。

しかし、何かがあるとして現れるとき、私たちにとって、それはコトバとして現れるしかない。たとえ何かよくわからないとしても、「よくわからないもの」として立ち現れることになる。あるいは逆に、何かがあるとして現れ出でたものがコトバなのである。

そして、井筒は、コトバが生まれる以前、すなわち、存在が未展開である状態を「意識と存在のゼ

ロ・ポイント」と呼んでいる<sup>19</sup>。このように、井筒は、ゼロ・ポイントから何かとして現れるそのときを凝視しながら、そこにコトバを観取した。存在（A）がコトバ（非A）によって姿を見せるとき、超論理「 $A = \text{非}A$ 」がそこでは作動し始めることになる。

## 2. 生の営みとしてのゲーム

このように、私たちが何かを何かとして捕捉するとき、その場所で超論理が作動する。そもそも現実を「ゲーム」としてとらえるということは、何らかの現実（A）をフィクション（非A）であるゲームとしてとらえることであるから、ゲームを支える論理構造は、「 $A = \text{非}A$ 」という超論理として表され、それによって、存在がコトバとして立ち現れる。すなわち、ここにいうフィクションとは、コトバによって仮構された世界であるということになる。

それに加えて、超論理は、自己言及することによって、自身の否定である形式論理を生み出す。とはいえ、超論理「 $A = \text{非}A$ 」も、形式論理「 $A = A$ 」も、いずれも等式にとどまっている。何かを把握するレベルであれば、「Xは、○○である」になるので、Xと○○を等式でつなぐだけでよい。

だが、等式のみで記述される世界では、安定した秩序はもたらされるかもしれないが、動きや変化というものを説明することができない。しかしながら、人は、まさに生成消滅を繰り返す無常なる世界に対して働きかけつつ各々の生を営んできた。そのため、この世界には動きや変化が導入されなければならない。

こうして、理論福祉の出発点に立ち戻ることになる。

まず、等式「 $A = \text{非}A$ 」からは、非AをAに反転させる変換式「 $\text{非}A \rightarrow A$ 」がルールとして定立される。変換式がルールになるのは、変化の方向性が示され、それに沿うことがなすべきこととして求められるからである。そして、このルールに基づいて行われる人々の営みをここでは福祉ゲームと呼んだのであった。

また、もう一つのルールは、「 $A \rightarrow A + a$ 」であった。これは、同一律「 $A = A$ 」の右辺に「 $+ a$ 」を加えることで、変換式へと変形させたものであって、「 $+ a$ 」を目的としてひたすら追求する営みをここでは市場ゲームと名づけたのであった。

そして、市場ゲームは、たしかに豊かさに向けて、成長や発展を促すが、優生思想への歯止めを有してはいないのであり、福祉ゲームは、すべてを無条件に肯定する寛容さを示すが、それだけでは、退廃や忍従につながりかねないのであった。

## 3. 無力さを抱きしめる超論理

たしかに超論理に基づく福祉ゲームは、人々に忍従隷属を強いることがある。だが、とりわけ古代の人々が超論理を見すえた上で宗教や思想を創り上げてきたのは、現実における生の営みがあまりにも過酷であり、かつ、そんな現実に対するなすすべのない無力さを痛感していたからである。

理不尽としかいいようのない現実を生きながら、にもかかわらず、だからこそ、たとえば、後世の人々は、晩年のブッダに託して、「世界は美しい。人のいのちは甘美なものだ」<sup>20</sup>という言葉を残した。あるいはまた、「創世記」は、天地創造の六日目に「神はお造りになったすべてのものをご覧になった。見よ、それは極めて良かった」（新共同訳、傍点筆者）と述べる。

このように、古代において、世界は、全肯定されることから始まった。人々は、うちのめされるほどに惨澹たる現実を生きていたからこそ、そうした生の営みをそのまま「それでよし」とする強靱な宗教や思想を心の底から希求せざるを得なかった。そして、それらは、価値反転の根拠である超論理を最大限に活用することによってしか創り上げられなかったのである。

理不尽ともいえる現実において生きていくためには、この生を贈りものとして、あとう限りの感謝とともに受け入れることが必要であった。そして、こうした生のあり方においても、二つのゲームが交錯する。実際、贈与論が指摘するように、贈りものは、人々に負い目をもたらす。この生を贈りものとしてとらえることには、ありがたさと申し訳なさとが入り交じっている。

しかし、贈り物をもって、感謝するだけであればまだしも、どうして人々は、負債感や債務感などといった負い目として、「借りをそのままにしておくことはできない」<sup>21</sup>などと感じなければならないのであろうか。そもそも贈りものとは、それ自体善きものであるから、市場ゲームであれば、ありがたいと感じるだけでよいことになるはずである。

にもかかわらず、人が贈られたことを申し訳ないこととして負い目を感じるようになるのであれば、そこには、価値の反転が生じていることになる。すなわち、人がありがたいからこそ申し訳なく、申し訳ないほどにありがたいと感じるのは、贈りものを受け取ったときから、そこに福祉ゲームが作動しており、価値の反転が生じているからにはほかならない。それによって、人は、感謝の念をいだくとともに相応の罪悪感を覚えることになる。

さらに、申し訳なさをやわらげたり解消したりするためには、誰かに何かを贈ることが必要とされているのだが、そのことは、市場ゲームでいえば、端的に損を被ることではない。ところが、そうした悪しきものとされる損失もまた、福祉ゲームにおいては、善きものへ反転されるため、負い目の解消につながるのであった。

つまり、贈与とは、福祉ゲームにおいてのみ成立することのできるふるまいであるということになる。逆にいえば、何かを他人から受け取ったとしても、そこにおいて福祉ゲームが起動しなければ、その人は負い目を感じることもなければ、誰かに贈りものをしなければといった焦燥に駆られることもない。

このように、人は、古来より、二つのゲームに参加しながら贈りものとしての生を営んできた。私たちの世界は、二つの式がなければ成り立ってゆかない。その上で、アクセルとブレーキがあつてこそ安全な動きが保たれるように、二つのゲームを使い分けていく聡明さがどこかに求められることだけは確かであるといつてよい。

## おわりに

辞書によれば、合理的であるとは、①道理や論理にかなっているさま、②むだなく能率的であるさま、を意味しているとされている（『大辞林』第3版）。それに従うのであれば、人間とは、まさに非合理を体現した存在であるということになる。

もちろん、市場ゲームに参加することによって、②のできるだけ能率よく成果をあげようとしているのはたしかである。だが、人びとの生活は、市場ゲームだけで成り立っているわけではなく、たし

かに、暮らしの中からできるだけ無駄をそぎ落とそうとするのだが、それだけでは、どこか味気無さを感じてしまう。人には、ふと回り道や寄り道をしたくなるときがある。

そして、繰り返し見てきたように、人びとと現実世界との接触は、少なくともその始原において、「A = 非A」で表されるように、非合理的であって、形式論理にのっとっているなどということはない。それは、よくないとかおかしいといった問題ではなく、そういうものとして人は現実世界を生きているとしかいえない。

おそらく、無条件の肯定をルールとする福祉ゲームとは、このような非合理的で、無駄をなくすことができない人間、というより、その生自体が、そもそも何の根拠もなく無駄そのものでしかない人間に対する、限りない慈しみを表している。すなわち、何らの意味もない生をそのままよしとして肯定してきたのであった。

少なくとも、どれほど非合理的であったとしても、にもかかわらず、だからこそ、人は、己を含めた人々や現実を無条件に肯定することなしに生き延びることはできなかったのであろう。

とはいえ、人々は、ただただ闇雲に合理化の道を突き進んでいだけなのだろうけれど。

## 注

- 1) 加納喜光、『漢字語源語義辞典』、東京堂出版、p.516、p.1126、(2014)
- 2) 文部科学省「国民精神作興ニ關スル詔書」(2019-12- 8 閲覧)  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/hakusho/html/others/detail/1317939.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/others/detail/1317939.htm)
- 3) 国立社会保障・人口問題研究所「社会保障制度に関する勧告」(2019-12- 8 閲覧)  
<http://www.ipss.go.jp/publication/j/shiryuu/no.13/data/shiryuu/syakaifukushi/1.pdf>
- 4) 厚生労働省「社会福祉法（抄）」(2019-12- 8 閲覧) <https://www.mhlw.go.jp/shingi/2004/02/s0217-7c.html>
- 5) 仲村優一、「社会福祉」、『ブリタニカ国際大百科事典』第8巻、p.601
- 6) 古川孝順、『社会福祉原論 第2版』、誠信書房、p.15、(2005)
- 7) 岩崎晋也、『福祉原理』、有斐閣、p.ii (2018)
- 8) 橋爪大三郎、『言語ゲームと社会理論』、勁草書房、p.90、(1985)
- 9) 銭谷武平、『役行者伝記集成』、東方出版 (1994)
- 10) 藤巻一保、『役小角読本』、原書房 (2001)
- 11) 朝日新聞取材班、『妄信』、朝日新聞出版、pp.31-33、(2017)
- 12) スザンヌE・エヴァンス、『障害者の安楽死計画とホロコースト』、クリエイツかもがわ、pp.67-68、(2017)
- 13) マルクス、『資本論』、岩波文庫、第1巻、p.262、(1969)
- 14) パルメニデス、『ソクラテス以前哲学者断片集Ⅱ』、岩波書店、断片8、pp.86-89、(1997)
- 15) 井上忠、『パルメニデス（新装版）』、青土社、pp.179-180、(2004)
- 16) 坂口ふみ、『〈個〉の誕生』、岩波書店、p.89、(1996)
- 17) 井筒俊彦、『意識と本質』、岩波文庫、p.9、(1991)
- 18) 井筒俊彦、「意味分節理論と空海」、『全集第八巻』、慶應義塾大学出版会、p.388、(2014)
- 19) 井筒俊彦、『意識の形而上学』、中公文庫、p.24、(2001)
- 20) 中村元、『ゴータマ・ブツダⅡ』、中村元選集第12巻、春秋社、p.199、(1992)
- 21) モース、『贈与論』、ちくま学芸文庫、p.261、(2009)