

規則と自由の弁証法としてのゲーム

——〈ルールの牢獄〉でいかに自由が可能か？

吉田 寛

(1) はじめに

ジョス・デ・ムル (1956) は「ホモ・ルーデンス 2.0」(2013 年) で、遊戯やゲームが持つ「二重的性格 (the double character)」を強調する¹⁾。彼によれば、ゲームプレイヤーは、そのゲーム経験そのものを反省的に意識することで、「遊戯の世界」と「真面目な日常世界」を同時に経験する。ゲームの世界への没入は、われわれにとって、常に「これは単なる遊びだ (it's just play)」というかたちで経験されうるし、またわれわれが規則に従うときには、常にこれは「たかが遊びの規則 (just play rules)」である反省を行うことが可能だ。ここからデ・ムルは「遊びの経験 (the play-experience)」は「美的経験 (aesthetic experience)」にきわめて近いものだと主張する。なぜなら、後者もまた「二重的性格」によって特徴付けられるからだ。なるほど確かに、われわれがフィクションを経験する——映画を観たり、小説を読んだりして——とき、フィクションの世界に「没入」することと、それがフィクションであるという「反省的意識」を持つことは矛盾せず、両立可能である。

そして興味深いのは、このデ・ムルの主張が、ヨハン・ホイジンガ (1872-1945) の『ホモ・ルーデンス』(1938 年) を批判的に再読解する文脈で提起されていることだ。ホイジンガはこの書で、遊戯的文化の衰退を警告した。彼によれば、プロ・スポーツや大衆的娯楽の流行は、われわれの「真面目な日常生活」の中に遊びの領域を増大させているように一見思われがちだが、実際にはむしろ逆である。それらは「偽りの遊び」にすぎず、それらが日常生活の中で支配的になることで、結果的に生活の中の遊戯性は失われてしまう。

現代文化はもうほとんど、「遊ば」れてはいない。まだこれは遊びだと見ることがあっても、それは偽りの遊びである。²⁾

古代以来、遊戯的文化を育んできたはずのヨーロッパ文明から、19 世紀初頭以降「遊戯的世界観 (the ludic worldview)」が消えつつある、というのがホイジンガの危機感だった。一方デ・ムルは、こうしたホイジンガの「ベシミズム」を歴史化し——それは 1938 年の世相を映し出しているとして——ポストモダンの時代の要請に応えるべく、彼の理論をアップグレードしようとする。それが「ホモ・ルーデンス 2.0」の試みであり、そこでデ・ムルは、現代の高度にメディア化された文化はかつてなかったほどに「遊戯化」されており、デジタルメディアに囲まれて生活するわれわれは「遊戯的ペルソナ」「遊戯的アイデンティティ」を育てている、と結論する。

しかし本論は、現代文化に即して『ホモ・ルーデンス』を書き直すというデ・ムルの問題意

識を共有しつつも、結果的にはむしろホイジンガの理論の方を——むろん必要な修正や精緻化を施した上でだが——支持することになるだろう。本論が焦点を当てるのは、ホイジンガがさほど注意を払わなかった——その結果、彼の理論におけるもっとも曖昧な点として後世を悩ませることになる——遊びにおける「自由」と「規則」の関係である。

(2) ゲームと規則

ゲームの経験が、芸術作品やフィクションの経験——すなわち通常の意味での「美的経験」——と幾つかの点で似ていることを認めるにせよ、両者は基本的に異なるものであるという事実が消えるわけではない。その最大の相違点は「規則（ルール）」の存在だろう。ゲームは、映画や小説と同様な「フィクション」経験であると同時に、スポーツや祭儀、ごっこ遊びなどと同じく「規則」によって枠付けされた行為の経験である。

ホイジンガも「遊び」を構成する要素の一つに「規則の存在」をあげている。「遊びの規則は絶対の拘束力を持ち、これを疑ったりすることは許されない」³⁾と彼はいう。ただし彼は一方で——しかもより根本的な定義として——遊びは「自由な行動」であると言っている⁴⁾。そしてこの規則と自由の関係については、彼はそれ以上の考察を展開しない。その結果『ホモ・ルーデンス』の「遊び」の理論には曖昧さ——矛盾とは言わないまでも——が残ってしまった。

これに対して、ホイジンガを批判的に継承したロジェ・カイヨワ（1913-78）は、有名な遊びの四分類（アゴン、アレア、ミミクリ、イリンクス）に加え、「パイディア」と「ルドゥス」という二つの原理を立てた。パイディアとは「統制されていない気紛れ」「奔放ないたずら気分」としての遊びであり、それに対してルドゥスは「恣意的だが強制的でことさら窮屈な規約に従うこと」「いっそう面倒な障害を設けて縛ること」としての遊びである⁵⁾。カイヨワはこのパイディアとルドゥスを「二つの極」として設定し、先の四分類と組み合わせた平面を想定し、その中に現実の多様な遊びを配置していくことで、ホイジンガが『ホモ・ルーデンス』で残した問題を解消した。

このカイヨワの理論は、その後大きな影響力を持ってきた。今日では「規則」の有無に着目して遊びを分類することが一般的である。そしてその点で、ゲームは遊び一般から区別される。例えばマーク・プレンスキー（1946-）の『デジタルゲーム学習』（2001年）にはこうある。

規則（rules）は、ゲーム（games）と他の遊びの形態（other kind of play）を区別する要素である。おそらく、ゲームの最も基本的な定義は系統だった遊び（organized play）、すなわち規則に基づく（rule-based）遊びだろう。規則がなければ、自由な遊び（free play）はできても、ゲームはできない。では、なぜ規則はゲームにとってそこまで重要なのか？ それは規則が制限（limits）を課すからだ。例えば、規則は、特定の道筋を通してゴールに辿り着くことをプレイヤーに求め、すべてのプレイヤーが同じ道筋を通ることを保証する。⁶⁾

ゲームは「自由な遊び」ではなく「規則に基づく遊び」である、という認識は、ケイティ・サレンとエリック・ジーマーマンによるゲームデザインの教科書『ルールズ・オブ・プレイ』（2004

年）でも共有されている。そこでは、規則こそがそのゲームを「定義」するという踏み込んだ主張がなされている。

ゲームで遊ぶということは、規則に従うということだ。規則とは、ゲームにとって最も重要な性質である。つまり、どんなゲームにも規則がある。逆に言えば、規則があれば、それがゲームを定義する。⁷⁾

(3) 規則と自由

さて、このように「規則（ルール）」の存在がゲームを定義する以上、そして一般的に規則は自由と対立するものと見なされている以上、われわれは「ゲームにおける自由」をどのように理解すればいいのだろうか。

カイヨワは、先述したアイデアとルドゥスの区別を背景にしつつ、遊びにおける規則と自由の対立的関係を次のように言い表している。

遊びが制度的存在と私が呼ぶ性格を帯びると、規則と遊びは切り離せないものとなる。この時から、規則は遊びの本質の一部となる。規則こそが遊びを、豊穡で重要な文化的手段に変えるものである。しかしなお、遊びの根源には、すべてに先ずる自由がある。自由とはくつろぎの必要であり、気晴らしでもあれば同時に気まぐれでもある。(…)最も複雑な、最も厳密に組織された遊びの諸形態においても、その源にはこの自由が残っている。⁸⁾

だがここで留意すべきは、規則と自由が——少なくとも遊びやゲームにおいては——単なる対立的関係にあるのではない、ということだ。規則と自由は一見対立または矛盾するものでありながら、互いの存在を前提しているという意味で相互依存的である。それはいわば一つの弁証法的関係を構成している。

規則と自由が相互依存的関係にあることは、すでにホイジンガも理解していた。

規則を犯したり無視したりするプレイヤーは、いわゆる「遊び破り (spelbreker)」と呼ばれる。(…)遊びの共同体は、いかさま師の罪悪よりも、「遊び破り」に対してはるかに手厳しい。というのも「遊び破り」の方は、遊びの世界そのものを打ち砕いてしまうからだ。⁹⁾

つまりゲームにおいて規則を逸脱（または無視）しても、「ゲームが終わる」だけであり、そのゲームの「勝者」になれるわけでもなければ、そのゲームにおいて「自由」を獲得できるわけでもない。

これに対して本論が提起したい見方は、われわれはむしろ、規則を完全に自らのうちに「内面化」し、それをごく「自然」のものとして受け入れ、それに「厳格」に従って行為することではじめて「自由」を経験することができるのではないか、というものである。あるいは少なくとも、そのようなタイプの自由が存在しており、ゲームにおける自由もその一つではないか、

という見方である。そしてこれは、ゲームプレイヤーであれば、あらためて指摘されるまでもなく誰でも経験的に知っているはずのことかもしれない。

カイヨワは、チェスやテニスなど状況が思いもかけない方向に刻一刻と変化する競技を例にあげて、「規則の限界内での自由な反応を即座に発見し、創案せねばならぬ、そこにこそ遊びがある」¹⁰⁾と言っている。本論の主張はそれと似ているように聞こえるかもしれないが、本論では、規則と自由の間により強い積極的結び付きを想定している。なぜなら、本論が視野に入れているのは、「原則として規則違反が不可能」なタイプのゲームにおける「自由」の経験だからだ。それは具体的にはビデオゲームである。

ビデオゲームのプレイヤーには、予めプログラムされた選択や行為の可能性しか与えられていないはずだが、そこでもプレイヤーは「自由」を経験することができるし、実際に経験している(少なくとも経験した気になっている)。またビデオゲームが「原則として規則違反が不可能」なゲームであると先に言ったが、そこでの「規則」は——「決まり事」や「規範」といった通常の語義から逸脱するから——むしろ「メカニクス」や「アーキテクチャ」などと言い換えた方が正確かもしれない¹¹⁾。そうすると、そこでの「自由」の位置は怪しくなってくる。

ビデオゲームにおける規則(ルール)のあり方を理解するために、それを他のゲームと比較してみよう。バーナード・スーツ(1925-)はチェスの規則について次のように言っている。

チェスの規則は、もちろん、コマがどこに動くかを定めるものだ。規則は、正当な動きと不正な動きを区別する。例えばナイトはきわめて制約された方法でしか動くことを許されていない。ナイトに許された動きの手段(permitted means)は、彼に可能な動きの手段(possible means)に比べて限定されている。¹²⁾

他の多くの論者と同様、スーツも、規則をゲームの本質的要素と考えているが、「より効率の悪い手段を選び、より効率のいい手段を禁じる」ことをゲームのルールの最大の特徴と見なすのは彼の独自性である。だがこのスーツの説明は、チェスのようなボードゲームにはあてはまっても、ビデオゲームには通用しない。すなわち後者において「許されていること」と「可能なこと」の区別はない。ボードゲームやスポーツのプレイヤーとはまったく異なり、ビデオゲームのプレイヤーは、予めプログラム上で記述・定義されていることしかできないのだ(もちろんプレイヤーは、プログラムが記述・定義する行為のすべてを実行するわけではないが、彼が実行しなかったものが「不可能」であったわけではない)。だがそのような「規則に完全に従う」ゲームにおいて、「自由」など本当に存在するのだろうか。あるいは、ビデオゲームにも「自由」があることを疑わないにせよ、われわれはそれをどのように説明すればいいのか。

(4) 「第二の天性」としての規則——習慣と言語

スラヴォイ・ジジェク(1949-)によれば、「自由の条件としての規律」というモチーフをもっとも鋭く哲学的に表現したのはゲオルク・ヴィルヘルム・フリードリヒ・ヘーゲル(1770-1831)だった¹³⁾。ヘーゲルは『エンツェクロペディー』(初版1817年)の第三部「精神哲学」で、「習

慣（die Gewohnheit）」の解放的側面を強調している。

習慣については侮蔑的に語られ、習慣が生命のないもの、偶然的なもの、特殊なものとして理解されるのが常である。(…)しかし同時に、習慣は、あらゆる精神性が個体的主体の中に持っている現実存在にとっては、もっとも本質的なものである。習慣は主観を具体的直接性、心的観念性として存在させる。¹⁴⁾

習慣はわれわれを「感覚から解放」し、それによってわれわれは「はじめて思惟する者として私に対して実存する」。習慣における「非自由」は、「形式的」または「相対的」なものにすぎない。習慣がまさに「第二の天性＝自然（eine zweite Natur）」となることで、われわれは感覚の自然規定性に忙殺されることなく、感覚から触発されつつも、そこから独立して、自由に精神を働かせることができるのだ。

われわれはこのように、自己自身のもとにあることを習慣と呼ぶ。(…)単なる感覚の場合には、ある時はこれが、またある時にはあれが、私を偶然に触発する。そしてまた単なる感覚の場合には、心は自分の内容に沈潜しており、自分の内容の中で自己を失い、自分の具体的自己を感覚しない。(…)それに反して習慣においては、人間はある偶然的な個別的感觉・表象・欲望などに対して関係するのではなくて、自分自身に対して関係するのである。(…)人間は習慣においては、まさにこのために自由なものとして現れる。¹⁵⁾

われわれは習慣をそれと自覚せずに行う。習慣の働きは「自動的」かつ「機械的」である。習慣が「第二の天性」と呼ばれるゆえんである。だがそれゆえにこそ、われわれは、感覚的状況の目まぐるしい変化への対応に忙殺されることなく、自分の精神をより高次の問題に差し向けることができる。

そしてジジエクはこうした習慣の「究極の例」は「他ならぬ言語」であるとして、次のように述べる。

われわれが実際に自由に考える（think freely）ことができるのは、自分が考えるときの言語に完全に習熟している——言語の規則を自覚しなくなり、それに「盲目的に（blindly）」従うことをおぼえている場合のみである。文法規則などに注意を向けなければならなくなったとたん、その人の思考は自由に動けなくなり、重くなる。(…)思考の自由な活動は、習慣に対抗して立てられているわけではない。むしろ、まさに（言語的）習慣という媒質において生じるのだ。われわれが「自由に考える」のは、われわれが言語の規則に、それに気付くことなく従っている場合だけである。¹⁶⁾

そしてジジエクは触れないが、言語が持つ、この規則（習慣）と自由のパラドキシカルな関係をもっとも真摯に捉えたのは、言うまでもなく『権力への意志』（1884／88年）のフリードリヒ・ニーチェ（1844-1900）である。

私たちは言語の形式でのみ思考する。(…)私たちは、私たちが言語の強制をうけて思考することを欲しないならば、思考することをやめる。私たちは、ここで限界を限界としてみとめるべきではなからうかと疑うところに、どうやら到達している。合理的思考とは、私たちが放棄することができない図式にしたがって解釈することである。¹⁷⁾

ここでニーチェはもはや「自由」について語っていない。それどころか彼は、それまでの思想家達が「自由」の基盤として絶対視してきた「思考」という行為自体が、「言語の強制」抜きには成立・機能しないのではないかとまで、疑っているのだ。ヘーゲルなどが「自由な思考」として措定してきたものは、実際には「言語の強制」の効果でしかない、と彼は暴いたのだ。

そしてこのニーチェの一節が、フレドリック・ジェイムソン(1934)に「言語の牢獄」という着想を与えたことはよく知られている通りだ。ジェイムソンはニーチェの一節を多少アレンジしてこう書いている。

言語の牢獄 (the prison-house of language) の中で思考することを拒否するのであれば、われわれは思考そのものを停止しなければならない。というのは、われわれに限界と見えているものが本当に限界であるのかどうかを問うてみること、われわれにできるのはせいぜいそこまで、それを越えることはできないからだ。¹⁸⁾

ニーチェも、ジェイムソンも、われわれが〈言語の外〉に出ることをそう簡単には許さない。そしてそのことは、本論の文脈に引き寄せて言うなら、〈規則の外〉に「自由」があるわけでない、ということの意味するだろう。ジジエクの表現を借りて言うなら、ゲームの自由は「まさに規則という媒質において (in the very medium of rule)」しか経験できないのだ。

(5) 限界の中で限界を問うこと——ビデオゲームと自由

だがこうした規則と自由の「弁証法的」関係は、言葉だけを見るならば、「ホモ・ルーデンス 2.0」でデ・ムルが指摘する「自由と強制の弁証法」と実によく類似している。彼はこう言っている。

遊びの規則 (the rules of play) は (…) 個人の (ミクロ) レベルでも、メディアシステムの (マクロ) レベルでも同じく、受け入れられるか弄ばれるかのいずれかである。一方で、デジタルメディアはユーザーを自らの規則に服従させる。明確な [規則の] 範囲内で、ユーザーには遊ぶ自由があるのだ。(…) 他方で、ユーザーは——多かれ少なかれ——転覆的な仕方、それらの規則を弄ぶことができる。(…) メディアは自由と強制の弁証法 (a dialectic between freedom and force) において自らの論理をわれわれにも課してくる。(…) 遊びがそうであるが、われわれは規則を「たかが遊びの規則 (just play rules)」として反省的に捉えることができるし、基礎的なミクロレベルでも、マクロレベルでもそれらはいつでも変更可能だと見なすことができる。自由と強制の間には弁証法的関係 (a dialectic relationship between freedom and

force) があり、われわれは遊ぶと同時に「遊ばれる」ことができるのだ。¹⁹⁾

だが本論の主張がこれとはまったく異なることは、ここまでの考察から明らかだろう。いくらカルチュラル・スタディーズの理論——例えばデ・ムルが持ち出すスチュアート・ホルの選好的読解／敵対的読解のような——に親しんでも、プレイヤーがゲームの規則を「自由」に「転覆的な仕方」で「遊ぶ」ことなど簡単にできるものではなかろう、というのが著者の見方である。それは、われわれがそう簡単には〈言語の外〉に出られないのと同じである。その点では、七十年以上昔のホイジンガの見解——「遊びの規則は絶対の拘束力を持ち、これを疑ったりすることは許されない」という——の方が、まだしもゲームの理論としての説得力を維持し続けているように著者には見える。

同様なことは、デ・ムルが説くデジタルメディア時代の「自由」についてもあてはまる。

[ホイジンガによる遊びの定義の] 第一の要素である人間の自由の表現 (expression of human freedom) は [今日のデジタルメディア文化では] 三つに下位区分できる。遊ぶことの自由 (freedom to play), 遊んでいるときの選択の自由 (freedom to make decisions), 世界への自由 (freedom towards the world) である。実際にメディアを使用する際に、これら三つの自由がいかに生起するかをつぶさに観察するとき印象的なのは、自由と強制 (freedom and force) はホイジンガが主張するほど、真っ向から対立するものではない——先にホイジンガの分析における曖昧さを論じる際、われわれはこの点に触れたが——ということだ。²⁰⁾

先述のように、『ホモ・ルーデンス』のホイジンガが、遊びにおける自由と強制（規則）の関係をうまく扱えなかったのは確かである。だが、「言語の牢獄」というニーチェ＝ジェイムソンの観点を経由した後のわれわれとしては、いかにもポストモダンの楽観論が滲み出ているデ・ムルの自由論よりも、ホイジンガの「ベシミズム」の方がはるかに支持できるような思われな

* * *

ソフトウェアとして設計されたビデオゲームにおいては、プレイヤーが逸脱・無視できるような意味での「規則」は存在しない。しかしそのことは、必ずしもプレイヤーに「自由」がないことを意味しない。それどころか、ヘーゲルがいう習慣の解放的側面や、ジジエックがいう言語と自由な思考の弁証法的関係を踏まえて考えるなら、始めから終わりまで徹頭徹尾、規則——すなわちプログラムされたメカニクス——の中でがんじがらめになってプレイするしかないビデオゲームのプレイヤーが経験する「自由」は、他の種類のゲームや遊び以上に大きいかもしれない。

ビデオゲームには原則として、日常世界の規則を持ち込むことはできない。プレイヤーは常にそのゲームの規則（メカニクス）を一つずつ習得し、それらを自らのうちに内面化しながら、ゲームの中で自分ができることを少しずつ増大・拡張させていくしかない。そしてやがて熟達したプレイヤーは、完全にそのゲームの規則を内面化・身体化することで、「自由」を経験できるまでになるかもしれない。しかしその場合でも、その「自由」はそのゲームの規則に身も心

もどっぷり浸かっているときにのみ経験可能なものであって、その規則から離れた自由などは存在しないことをプレイヤーは思い知るだろう。先に見たジジェクの言語についてのテーゼを、ゲームに即して言い直すならこうなる。「われわれが〈自由に遊ぶ〉のは、われわれがゲームの規則に、それに気付くことなく従っている場合だけである」と。

このように、ゲーム——とりわけメカニクスから逃れられないビデオゲーム——における規則と自由の関係は、言語におけるそれと類比的に理解することが可能である。どちらの場合も、規則への「盲目的」服従によってはじめて思考＝行為することが可能となり、その規則を完全に自分の中に取り込んだときに——自分が完全に規則に取り込まれたとき、と逆に言っても同じことだ——はじめて「自由」の領域が開かれるのだ。

だが本論が示唆したいのはそれにはとどまらない。われわれが一生のうちに修得できる言語の数は——常人であれば——せいぜい片手で数えられる程度でしかないのに対して、自由が経験できるほどに「極める」ことができるゲームはそれよりはずっとたくさんある。またニーチェが言った「思考の限界を問うこと」を言語において実践するのは——優れた哲学者でもなければ——きわめて困難だが、ゲームの中でなら、規則の限界をその内側から問うてみることも、さほど難しくない。ゲームの規則を完全に習得した上で、その規則の限界（に見えるもの）が本当に限界なのかどうか、それを越えることは本当にできないかどうかを、その規則（ゲーム）の内側で試行するビデオゲームのプレイは、子どもにも可能である。また、すべての言語が互いに他から自立しているのと同様、ゲームの規則もそれぞれ自立的・自律的である。言語に優劣がないのと同様、ゲームの規則にも優劣はない。メカニクスがシンプルな（あるいはソースプログラムが小さい）ビデオゲームだからといって、そこで経験できる「自由」が小さいわけでは決してないのだ。

言い換えれば、われわれは、「限界の中で限界を問う」という日常世界では容易に得難い経験を、ゲームの中では比較的「カジュアル」に繰り返し実践することができる。規則と自由が実際には必ずしも対立するものではなく、独特な弁証法的相互依存関係にあることも、幾つかのゲームを「極めた」ことがあるプレイヤーであれば、わざわざヘーゲルやニーチェに教わらずとも、体得しているかもしれない。本論の著者自身がそうであったように。

そして少々出過ぎたことを言うなら、ゲームの「教育的価値」なるものは、まさにこの点以外にはありえないだろうと、著者は考えている。「ゲームにしか教えられないこと」があるとなれば、それは例えば、「遊ぶ」ことは決して「規則からの逃避」ではないこと、規則への服従と自由の獲得は矛盾せずに両立しうること、そして安直に〈規則の外〉に出ようとするのではなく——あるいは〈規則の外〉に出られないからと絶望するのではなく——「限界の中で限界を問う」姿勢だろう。こうしたことに比べれば、シリアスゲームやゲーミフィケーションから得られる「教育効果」など、たかが知れているといってよい。

最後に、ニーチェの言葉をゲームに即して言い換えながら、本論を締め括ることにする。

私たちはゲームの規則でのみ遊ぶ。私たちは、私たちがゲームの規則の強制をうけて遊ぶことを欲しないならば、遊ぶことをやめる。

注

- 1) Jos de Mul. "Homo Ludens 2.0: Play, Media and Identity." Paper read at International Workshop: "Play, Media and Identity," Ritsumeikan University, Kyoto, October 16, 2013, p. 5. なお同論文の日本語訳が、本論と合わせて掲載予定である。
- 2) ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中央公論新社、1973年、418ページ。
- 3) 同前、37ページ。
- 4) 同前、29～31ページ。
- 5) ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社、1990年、43～44ページ。
- 6) マーク・プレンスキー『デジタルゲーム学習』藤本徹訳、東京電機大学出版局、2009年、104ページ。
- 7) ケイティ・サレン／エリック・ジマーマン『ルールズ・オブ・プレイ』上、山本貴光訳、2011年、235ページ。
- 8) ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社、1990年、67ページ。
- 9) ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』38ページ。
- 10) カイヨワ『遊びと人間』37ページ。
- 11) この問題については松永伸司氏からの教示を得た。記して感謝したい。「ゲームと規範」と題された彼のブログエントリーも参照せよ。<http://9bit.99ing.net/Entry/38/>（2014年4月2日最終アクセス）
- 12) Bernard Suits. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978, p. 33.
- 13) スラヴォイ・ジジェク『仮想化しきれない残余』松浦俊輔訳、青土社、1997年、52～53ページ。
- 14) ヘーゲル『精神哲学』上、船山信一訳、岩波書店、1965年、304～305ページ。
- 15) 同前、307ページ。
- 16) ジジェク『仮想化しきれない残余』53ページ。
- 17) ニーチェ『権力への意志』下、原佑訳、筑摩書房、1993年、59ページ。
- 18) フレドリック・ジェイムソン『言語の牢獄——構造主義とロシア・フォルマリズム』川口喬一訳、法政大学出版局、1988年、iiiページ。
- 19) Jos de Mul. "Homo Ludens 2.0," p. 8.
- 20) *ibid.*, p. 7.

