The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	軽薄な遊びで、もっとも深いものと触れあう : パチンコの哲学のために
Author(s)	西村, 高宏
Citation	臨床哲学ニューズレター. 2025, 7, p. 194-202
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/100173
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

特集３　第13回臨床哲学フォーラム（シリーズ：規範の外の生と知恵）
テーマ「パチンコ・パチプロの哲学」

軽薄な遊びで、もっとも深いものと触れあう
──パチンコの哲学のために

西村　高宏

かつて、ギャンブル依存症ではないかと言われたことがある。
学生の頃から、淀川区、とくに西中島エリアを中心にパチンコに明け暮れ、梅田にあるジャズ・ラウンジでのバイト代や非常勤講師で稼いだお金のすべてをパチンコ台に注ぎ込み続けた。事前に店を視察し、台の癖や確率を考え、新台が出ると攻略本を読み漁る。しかし、もともとの適当な性格にくわえて、計算や読みを逞しくしたうえでパチンコ台に臨むということにどことなしか嫌悪感や恥ずかしさを感じ、いつからか、ただただ自身の直感や気分にのみ耳を澄ませて台を選ぶ、というきわめて軽薄な遊び方をすることに熱中した。そのため、気がつけば大きく負けが込み、当然のことながら多額の借金を抱え込むことになる。

負けが込み、借金が膨れ上がったという事実からすれば、あの頃のじぶんはいわゆる「パチプロ」と呼ばれる存在からは程遠い、きわめてお粗末なギャンブラー、店側にとっては好都合なカモだったというほかない。とはいえ、それでもなお、あるかないかもわからない自身の運をいたずらに試し続け、理屈ではけっしてたどり着けそうもない偶然に長らく身を晒し続けた背景には、負けるとわかっていながらも、その一方で大真面目に勝つことを信じて疑わない人間の不可思議さ、可笑しさ、そして滑稽さを、どこかじぶんのなかで感じとって悦しみたい、という漠然とした思いがあったからなのかもしれない。寺山修司の気の利いた言葉を使えば、それは、どこかで「『負けるべき必然』に賭けていた」[1]、とも言える。もちろん、傍からみればそれはもうただの「あほう」、すなわち「世間に対する身構えがない」きわめて初(うぶ)な存在にしか映っていなかったのではないか。しかし、手放しで自転車に乗るように、いっさいの「身構え」を解いた「あほう」[2]にならなければ見えてこない世界というのも、またたしかにある。あの頃のじぶんは、むしろそういった世界に触れるために性懲りもなくこの「軽薄な遊び」に興じていたように思う。

「理解できないものに向き合うためには、自分が理解できないものになるしかない」[3]。これは、根っからのギャンブル好きとして知られる宗教人類学者の植島啓司と美術家の伊藤俊治が、わたしたちの秩序だった日常生活はその根底において供犠や錯乱や陶

1　寺山修司「テーブルの上の荒野について」『遊撃とその誇り』三一書房、1991年、51頁
2　市川浩『〈身〉の構造　身体論を超えて』講談社学術文庫、1993年、43頁
3　植島啓司・伊藤俊治『共感のレッスン　超情報化社会を生きる』集英社、2017年、Kindle版 No. 1382.

酔、幻覚などといった激しい身体のトランスを介した非合理的で「一見ランダムな要素」によって支えられている事態を、「ホモ・デメンス(錯乱するヒト)」という切り口から議論している際に交わされた言葉である。

　自分自身や社会を制御することにこだわっているかぎり、その背後にある、あるいはそれ自体を支えている「もっとも深いものに触れる」ことはできない。植島は、バリ島への現地調査の際に興じた闘鶏に触れながら「ギャンブルの妙味」について以下のように書き記している。

> 　闘鶏はバリ語で「タジェン」(tabjen)というのだが、ぼくはどの調査地に入っても、覚えたての「タジェン、タジェン」と叫びまわり、現地の人々を困らせたものだった。人類学者クリフォード・ギアツに有名な「ディープ・プレイ」という論文があり、それはまさしくこの闘鶏を分析することを通して、バリ社会の根底を流れるエトス(国民感情のようなもの)を把握しようというものだが、もちろんぼくはそんなことはどうでもいいと思っていた。ただ、それを読んでいたときに見つけた次の一節には、実際、まいってしまった。
>
> 「バリの人々は自分と自分の雄鶏とを同一視することによって、自分の理想的自己や性的自己をそこに投影するだけではなく、彼がもっとも畏れ、憎むものとも一体化するのである。」(クリフォード・ギアツ「ディープ・プレイ」『文化の解釈学』吉田禎吾ほか訳、岩波書店、1987年)
>
> 　ここでは「雄鶏と自分を同一視する」というところまではいい。それなら当たり前なのだが、それだけではなく、自分が「もっとも畏れ、憎むものとも一体化する」という箇所にビビッときてしまったのだ。それは神とか悪魔とか呼ばれるものかもしれないが、闘鶏のみならず、あらゆるギャンブルに共通した心構えが説かれているような気がしたのである。ギャンブルはただのお金のやり取りではない。ぼくらはもっと目に見えないものとの交流を無意識のうちに求めているのではなかろうか。少なくともぼくの場合はそうだ。これは世界中でギャンブルをしまくってきたぼくにとっては、本当に心をうつ言葉だった。社会がどうだとか、なにが合法だとかいうことなど、どうだっていい。ちゃんちゃらおかしい。善悪など関係ない。人はいつか死ぬし、馬も死ぬ。そして、鶏などもっと頻繁に死ぬ。ためらわずそれに賭けるのだ。もっとも軽薄な遊びで、もっとも深いものと触れあう。それがギャンブルの妙味というものではなかろうか。[4]

「軽薄な遊びで、もっとも深いものと触れあう」。この言葉は、どことなしか、体系的な学問や思想を捏ねくりまわすだけではたどりつけない、〈世界の懐〉へと分け入るための重要な道案内の言葉として響いてくる。そうした思いもあり、いつからか、自分にとっての一大関心事が、この「軽薄な遊び」とは何か、またその只中を生きるに

---

[4] 植島啓司『運は実力を超える』角川新書、2017年、Kindle版 No. 710, 719.

はどうすればよいのか、になった。そして、それと歩調をあわせるかのように、それまで、研究者の卵として重箱の隅をつつくように哲学書のテキスト・クリティークに明け暮れていた生活にまったく魅力を感じなくなり、同時にじぶん自身の存在理由さえもが日に日に希薄になってゆく。ものごとを言葉によって体系的に捉え返そうとすることへの忌避感、またそれに関わってきたじぶん自身への底なしの嫌悪感。もしかすると、あの頃、パチンコ屋へと足繁く通いつめ、「軽薄な遊び」を試すことにのみ熱中するようになったのはこのじぶん自身への嫌悪感やしんどさを解消するためだったのかもしれない。そう考えてみれば、いま振り返ってみても、あの頃のじぶんはけっして「ギャンブル依存症」といったカタチで一括りにされるような状況にはなかった。それどころか、むしろそこに、ある種の「パチンコの哲学」とでも言えそうなものの可能性を嗅ぎつけていたようにすら思われる。もちろんそれが、いわゆる〈依存〉といった文脈からギャンブルの弊害やリスク因子を読み解き、それらに対して何らかの対処法を示そうとする精神病理学的なアプローチからは大きく隔たったものとなることは言うまでもない。

＊

じつは、じぶんの置かれている境遇への嫌悪感からギャンブルへと傾いていく、といったケースはむかしからよく聞く話ではある。

腸チフスの発見や、1545年に著した『偉大なる術(アルス・マグナ)』(*Ars magna de Rebus Algebraicis*)のなかで三次方程式の解法や虚数の概念を提示したことでよく知られるルネッサンス期の天才ジェロラモ・カルダーノ(Gerolamo Cardano, 1501-1576)は、医師、数学者、発明家、モラリストとしての顔以外に、一流の神秘主義者、占星術師としても著名であった。そして、何よりその経歴のなかで特筆すべきなのが、かれが、「さいころ遊びについて」(Liber de ludo aleae)という賭博(いかさまや確率論)に関する論文を書くほどの生粋の賭博師であった、という事実である。そんなかれもまた、1576年に世に出した『わが人生の書』(*De vita propria*)という自叙伝に収められた「賭博とさいころ遊び」という短い章のなかで、じぶんの置かれている境遇への嫌悪感がギャンブルへとわたしを傾かせた、となかば苦しまぎれの言い訳ともとれる言葉を書き残している。

> 私の行為には誉められるようなことは、おそらくなにひとつないだろう。また、たとえその資格があるとしても、讃辞は、私が当然受けるべき非難よりきっと少ないだろう。自分でもわかっているのだが、私はチェスやさいころ遊びに没頭しすぎたのだ。この遊びは長いことやってきた。チェスは40年以上、さいころは25年ほど。しかも、この期間は毎年、というのではなく、恥ずかしながら白状すると毎日だった。これがため尊敬と財産と時間とを同時に失った。弁解の余地はない。だがもし弁解せよと言われるなら、実は私は賭け事が好きだったのではなくて、諸々の原因──中傷、不公平な仕打ち、貧困、ある人々の横柄な態度、社会の混乱、虚弱な体質、ひどい怠け癖、その他ありとあらゆることが私を賭博にかりたてた

のだ、と言える。その証拠に、私は自分が名誉な役割を演じられるようになると、賭け事をやめた。したがって賭博への没頭は、それが好きだからでも、遊びの趣味があるからでもなく、自分の境遇を嫌悪し、それからのがれる手段なのだった。[5]

カルダーノがこの言葉をどこまで本気で言っていたかは定かではないが、その一方で、ギャンブルは「自分の置かれている境遇を嫌悪し、それからのがれる手段」となるという見方にはそれなりの信憑性があるようにも思われる(もちろん、この側面は依存症へと翻ってゆく危険性を大いに孕んでおり、注意が必要だ)。たしかに、じぶんのなかにもそういった気分でパチンコに興じていたようなところがあった。それにしても、世の中には競馬や競輪、競艇などさまざまなギャンブルがあるにも拘らず、なぜあれほどまでにパチンコに拘り続けていたのか、じぶんでも謎である。そもそもパチンコそれ自体にそこまでの魅力があるものなのかどうか。やはり、そこには「自分の境遇」への嫌悪感をほぐす、何かしらの〈効果〉とでも言えそうなものがあると捉えるべきか。そして、かりにそうだとするならば、はたしてそれらはどういった類のものとして顕れてくるものなのであろうか。

あの頃を振り返ってみて一番に思い起こされるのは、あの騒々しさやタバコの煙の異様な不快感にも拘らず、じぶんにとっては、パチンコ屋の空間が、より厳密に言えばパチンコ台に座る客どうしの絶妙な身の置き方がおもいのほか心地よかった、という事実である。客が、それぞれの肱と肱があたるくらいの距離感でせせこましく隣り合って座っているにも拘らず、まるで隣人が存在しないかのようにただただじぶんの打つ台の玉の軌道にのみ目を配り続ける。よほどの顔見知りでない限り互いの遊びに干渉することもない。ともに同じ空間に居合わせながらもそれぞれがまったく別々の時間と空間のなかを生きる。もしかすると、むしろこういった奇妙な空間に身を置いてこそ、ひとは、本当の意味で安心して「一人ぼっち」になれるのではないか。フランスの思想家であるロラン・バルト(Roland Barthes, 1915-1980)は、1966年から1968年にフランス文化使節の一員として日本各地を訪れた際に目にしたものを、かれ独自の記号学的な切り口とエクリチュールをとおして『表徴の帝国』という一冊の書物にまとめ、歌舞伎の女形や石庭、さらには天ぷらやすき焼きなどといった日本文化のいたるところに、ヨーロッパのそれとは異なる、〈意味〉からは切り離された空虚な〈徴し〉の世界を立ちあがらせている。そしてバルトは、その著書のなかで、日本の文化のひとつとも言えるパチンコが醸し出す空間の〈徴し〉を、まさに、先に触れた客どうしの独特の距離感のうちに読みとっている。

パチンコは、集団的で、しかも一人ぼっちの遊び(un jeu collectif et solitaire)である。機械は長い列をなして並べられている。自分の絵画の前に立ったお客は、

[5] カルダーノ〔青木靖三・榎本恵美子訳〕『わが人生の書　ルネサンスの数奇な生涯』社会思想社、1980年、80-81頁

> おのおの自分だけで遊び、隣りの客など見もしない。そのくせ隣りの人とは、肱と肱とをふれあっている。[6]

この、安心して「一人ぼっち」になれることを支える、個々バラバラな「集団的」遊びという奇妙な空間の心地よさは、わたしたちの日々の暮らしのなかに、おもいのほか重要なあり方として食い込んでいる。たとえば、哲学者の鷲田清一は、「いきものがかり」のバンド・リーダーである水野良樹が立ち上げた実験的プロジェクト「HIROBA」での対談において、この心地よさを、チェット・ベイカーの名演奏などで知られるジャズの名曲「Alone Together」という言葉をじぶんなりに解釈してみせながら、参加者個々人の思考や言葉を〈対話〉という営みをもとに丁寧に分かちもつ哲学カフェ、さらには東日本大震災後の被災者の心持ちのなかに見出している。

> 鷲田：ジャズのスタンダードで「Alone Together」って言葉があって、好きなんですね。本来は「ふたりきり」という意味。たとえば、恋人たちとか、親友同士とか、ふたりきりは寂しいんじゃなく、強いんだぞという歌らしいんです。だけど僕は、ひとりぼっちのひとが、ひとりぼっちのままで、一緒にいられる、と捉えているんです。
>
> 　それが哲学カフェのイメージとしてもあるんですよ。みんなが連帯するとか、ひとつの言葉に共鳴するとかっていうことじゃなくてね。みんな抱えているものは違って、ひとりぼっちなんだけど、ひとりぼっちのままでその場所にいられる空間がすごく好きで。だから音楽のライブでも、聴いているひとがそれぞれの思いでいるんだろうな、aloneのままでtogetherしているんだろうな、っていう場が好きですね。
>
> 　僕は2013年4月からせんだいメディアテークの館長をやらせていただいているのですが、きっかけになったのが最初にここをお伺いした講演で。それが2011年5月4日のことなんです。震災から50日ぐらい経って。メディアテークもちょっと天井が剥がれたり、書架が全部ひっくり返ったりして。その図書館が再オープンするときのイベントで､お話させてもらいました。その講演自体はすごくしんどかったんですよ。まだみなさん電気も水道も通っていないような段階でお話をするわけですから。生涯でいちばんしんどい講演ではあったんですけれど。でも、そのあとね、館内を見せてもらったとき、図書館の貸し出しに行列ができていたんですよ。
>
> 　みなさん、たくさん本を抱えていて。最初は「えぇ！」と思って。まだ家も停電のままの時期に、図書館へ行く気になるんだろうかって思っていたから、そのシーンだけで衝撃的でした。でも、よく考えたら、いつ余震があるかわからない緊張の極みにずーっとあるわけじゃないですか。そんななかで、やっぱり地震の

---

[6] ロラン・バルト〔宗左近 訳〕『表徴の帝国』筑摩書房、1996年、48-49頁（Roland Barthes, *L'Empire des Signes,* Albert Skira éditeur, p.40.）

文脈とは違うところに自分を漂わせてみたいという欲求は、ひとりひとりにあったのかなぁと思って。避難中だとか、家族を亡くしただとか、そうしたコンテクストから自分を外して、自分をぽんとひとりに置いてあげたい気持ち。そういう意味で、あのときの図書館も「Alone Together」な世界だったのかなぁと思いますね。都市に喫茶店が要るのもよくわかった。自分をひとりにほどくことができる場所。

水野：ちょっといい塩梅に匿名になる感じなんですかね。

鷲田：お互い無関係なままで、排除し合うんじゃなく、ひとりきりになれる場所なんですよね。[7]

バルトが言う「集団的で、しかも一人ぼっちの遊び」としてのパチンコ空間もまた、まさに同様の事態を指しているのではないか。そしてさらに、チェット・ベイカーの名演奏つながりで言うならば、「Alone Together」と同じくらいに、フランク・レッサー作詞/ジミー・マクヒュー作曲による「Let’ s get lost（消え失せよう、迷子になろう）」[8]も「パチンコの哲学」の可能性を考えるうえで、あるいは「軽薄な遊び」の本質を探りあてるうえでなかなか示唆的な言葉(歌詞)が鏤められている名曲のように思われる。ちなみにこの曲は、カーティス・バーンハート監督による映画「Happy Go Lucky (1943)」のなかで、当時ブロードウェイなどで人気を博していた女優で歌手のMary Martinが歌ったのが初出とされている。ここでは歌詞の直接的な引用は避けるが、レッサーは、この曲にふさわしい、いくつものグッとくる歌詞を書き添えている。歌詞をとおしてレッサーは、「Let’ s get lost」という言葉に誘われ、常識やしきたり、そして、社会的な肩書きも含めたあらゆる「リスト」からじぶんたちの名前をきれいさっぱり消し去って、まるで何者でもないかのように匿名の存在として愛にのみ生きる無軌道な恋人たちの危うさを表現してみせる。

この「Let’ s get lost」という振る舞いもまた、社会の只中にいながらもじぶんを何者でもない存在へとほどくことを可能にしてくれる、重要な道案内の言葉と言える。そしてこれが、「集団的で、しかも一人ぼっちの遊び」という快楽を味合わせてくれるあのパチンコという空間においてもあてはまる可能性があることは言うまでもない。わたしたちは、じっさいに社会の「リスト」からじぶん自身の存在を消し去れるほど勇気を備えてはいない。だからこそパチンコは、そういった欲求を少しばかり感じさせてくれる擬似的な〈遊び〉の空間としてこれまで機能してきたのではないか。

そして、今後「パチンコの哲学」なるものを構想するならば、この「じぶんをほどく」ことを可能にする「集団的で、しかも一人ぼっちの遊び」であるパチンコが、一流企業の社長であれ平社員であれ、誰であれその空間に居合わせるすべての者が最初から〈負け〉という経験を織り込み済みではじめられる奇妙な営みであるという事実に着目

---

7 https://hirobaweb.com/washidakiyokazu_3/ （最終閲覧日：2024年11月1日）

8 ちなみにこの曲は、1988年のチェット・ベイカーのドキュメンタリー映画『Let's Get Lost』のタイトルにもなっている。

すると、またそこからさらなる展開が呼び込まれてくるような気がしてならない。

「遊びっていうのはもう一つの人生なんだな。人生じゃ負けられないようなことでも、遊びでだったら負けることができるしね。〜略〜 遊びはそのことを教えてくれる」。寺山修司が、かつてJRA(日本中央競馬会)のCMのなかでそのようなセリフを吐いていたことを憶い出す[9]。これまで、ギャンブル論と言えば〈運〉や〈偶然〉、〈確率〉、さらには〈依存〉の問題から読み解かれるものが多かったのではないか。ここらで、そもそも〈遊び〉において、あるいは人生そのものにおいて〈負ける〉という経験がはたしてどういった意味をもつのか、あらためてギャンブルの文脈から哲学的に捉えかえしてみることにもそれなりの意味があるように思われる。〈負ける〉という経験を哲学的に捉え返す。ここにもまた、新たに「パチンコの哲学」を構想する際のひとつの切り口が読みとれるのではないか。

*

それにしても、当初からの一大関心事であった「軽薄な遊び」とはどういった類のものなのか、ずっと考えあぐねている。いまだにその問いに対する確かな感触も、その只中を生きた、という実感もない。今後、「パチンコの哲学」なるものを構想するためにも、最後に、そのことのヒントになりそうなものだけでも簡単に確認しておきたい。

まず、いちばんに思うのは、この「軽薄な遊び」が、ただ好き勝手に感情にまかせてでたらめに振る舞うこととはまったく異なる次元のものなのではないか、つまりそれは〈無軌道〉ではなく〈無目的〉に関わるものなのではないか、といった漠然とした見通しである。「軽薄」を意味する英語のfrivolityの語源をたどると「空虚な」や「無価値の」を意味するラテン語のfrivolusにまで遡るというが、個人的な感触で言えば、そこには、いわゆる近代以降とくに価値あるものとされてきた「生産性」や「効率」の文脈とは異なる、ある種の芸術性にも通ずるような高次の「価値」が潜んでいるような気がしてならない。『働かない：「怠けもの」と呼ばれた人たち』(青土社)、『人はなぜ泣き、なぜ泣きやむのか』(八坂書房)など、なんとも言えない独特の切り口の著作を残し続けているアメリカの作家・文芸評論家トム・ルッツ[10]もまた、2021年に出版した *Aimlessness* (無目的)というこれまた奇妙な著書[11]のなかで、「ある種の芸術的創造性、ある種の科学上の問いや、ある種の霊的・宗教的実践」がながらく依拠してきた「人間の根本的な性質および方法としての無目的性」のうちに、より高次の「価値」[12]および「豊さ」の可能性を嗅ぎつけている。ルッツは、「無目的」を通じた「豊さ」を次のように説明してみせる。

---

[9] 寺山修司が出演した日本中央競馬会のCM(1973年の秋に放送)のこと。「遊びについての断章」。

[10] トム・ルッツ(Tom Lutz)は、カリフォルニア大学リバーサイド校の特別教授兼クリエイティブ・ライティング学科長で、Los Angels Review of Booksの創刊編集長としても知られる。

[11] 邦訳は、2023年に青土社より『無目的：行き当たりばったりの思想』として出版されている。

[12] 同上、42-43頁

> 「目的をもたないこと」（無目的性）（aimlessness）という言葉は、「愛がないこと」（lovelessness）や「家がないこと」（homelessness）という言葉と同じように、その中に否定を含んでおり、欠如や剥奪を示している。しかしそこには余韻がある。「愛」や「家」はポジティブな言葉なので、それが欠けていることは否定的に捉えられる。しかし「目的」という言葉は、より複雑と言える。「目的がないということ」は、確かに喪失や、方向の欠如をも意味するが、それだけでなく、「開かれている」「急いでいない」「無頓着」「非暴力」といったことも含意する。無目的であるとは、誰も眼中に入っておらず、標的もなく、無邪気で嘘がないことである。戦略や、生産性、効率といったことには関心がないか、あるいはそれらに抵抗さえする。奔放といった意味にもなる。私たちの中には奔放になりたい人もいる。漂流といった意味にもなる。私たちの中には漂流したい人もいる。芸術や、生活や、文章や、思想や、存在において、無目的性は常に、それが意味する欠如よりも、豊かである。[13]

それゆえ、ルッツは、たとえばカウチポテト族などに対して向けられる「希望なし」(hopeless)や「役立たず」(useless)、さらには「脳なし」(gormless)などといった結構な勢いの悪口とは異なり、この「無目的」という言葉それ自体が「侮辱に使われることはない」[14]、とまで言う。そう考えれば、これは、少々こじつけが過ぎるような感じがしないでもないが、パチンコにおける「軽薄な遊び」も、この「無目的性」に依拠しつつ、一般的に社会において価値があるとされてきた「合目的性」や「生産性」、さらにはバルト自身が『表徴の帝国』のなかで嗅ぎつけていた過剰に「意味」に比重を置くヨーロッパ社会の偏りを嘲笑い、そのような価値を脱臼(「非-意味化」)させていくような「豊か」な営みと捉え返すこともできるのではないか。そして、それはまさにフランスの思想家であるジョルジュ・バタイユ(Georges Bataille, 1897-1962)が言及していた、近代資本主義の「合目的＝目的論的なシステム」に抗う、「通常の意味での〈消費〉(consommation)とは異なる」徹底した「濫費」(dépense)、「蕩尽、消尽」(consumation)といった活動にも喩えられそうである。

> それらの活動（消尽）はどんな特性を持つか。それは、その活動自体のうちにのみ目的性を見出すと言うことだ。生産された富や財を〈費やす〉ということが、「なにかに役立つ」と予測されたうえで〈消費される〉のとは違う。それを費やすことが、そのこと自体において価値を持つ仕方で使い尽くすことだ。少し敷衍すれば、富を消費することが、「再び生産活動が円滑に運ぶために」という目的を考慮して（あるいは予測して）実行されるのではなく、その消費がもっぱらそれ自体のうちに究極性を持つ様態で行われる。だからそのとき富は、後代のエコノミーの観点から見れば、「非生産的な」やり方で消費されることになる。通常の意味で

---

[13] トム・ルッツ〔田畑暁生 訳〕『無目的：行き当たりばったりの思想』青土社、2023年、7頁
[14] 同上、41-42頁

の〈消費〉とは異なり、むしろ〈消失〉だ。それゆえバタイユは〈濫費〉とか〈消尽〉と呼ぶ。[15]

多彩さを極めるバタイユの思想においてつねに通奏低音のように響いているのが、この「無目的性」に支えられた「消尽」、すなわち「目的論的なシステムの内部で合目的性に従って機能している概念の『無目的＝非-意味』化という運動」[16]である。なんらかの「システムに対して合目的的に機能する」ものは、すべてその「目的との関係において定義される『意味＝方向sens』」をそなえている。一般的に「消費」は「『目的』＝富の増大との関係において『さらなる生産を促す』という『意味』」をもつが、「消尽」にはその『意味』を定義してくれる最終的な参照項の『目的』が存在しない」ため、それは「いかなる意味付けも不可能」な次元に、すなわち「『非-意味』とも呼ばれる次元」[17]に存在していると言える。それゆえ、「もはや合目的性というブレーキを持たない『消尽』は、生産-消費が作り上げていた機能的な拡大再生産システムを不可能」にし、いわばそれを「内側から破壊」する[18]。そして、このような「意味＝方向(sens)」を欠いた“non-sens”な振る舞い、すなわち「目的論的なシステムの内部で合目的性に従って機能している概念の『無目的＝非-意味』化という運動」こそが、これまで、パチンコをとおして自身が長らく求め続けてきたあの「軽薄な遊び」の本質に深く関わる重要な要素となっていたのではなかったか。いま、「あるかないかもわからない自身の運をいたずらに試し続け、理屈ではけっしてたどり着けそうもない偶然に長らく身を晒し続けた」あの頃のじぶんを振り返ってみて、そう感じずにはおれない。

もちろん、「軽薄な遊び」に深く関わってくるものはそれだけではないだろう。たとえば、「パチンコの哲学」を考えるためにここからさらに踏み込んでいかなければならないもののひとつとしてすぐ頭に思い浮かぶのが、上記の「合目的性/無目的性」の議論と交叉させた「合理性/不合理性」の問題である。数多くの「ギャンブルもの」の漫画を手がけ、『カイジ』シリーズなどで知られる漫画家の福本伸行は、『近代麻雀』(竹書房)に連載していた『アカギ〜闇に降り立った天才〜』のなかで、“伝説の雀士”である主人公の赤木しげるに、「不合理こそ博打　それが博打の本質　不合理に身をゆだねてこそギャンブル」といったセリフを吐かせ、「博打の快感」[19]を描き出している。「無目的」と「不合理」、まさにこの両者が交叉する点においてたち顕れてくる「軽薄な遊び」こそが、わたしたちのこの世界をその根底で支えている「もっとも深いものと触れ合う」きっかけを準備してくれるに違いない。

（にしむら・たかひろ）

---

[15] 湯浅博雄『バタイユ 消尽』講談社、1997年、96頁

[16] 福島勲「『無目的＝非-意味』化の意味：バタイユの思想的特徴とその射程をめぐる一考察」『仏語仏文学研究』東京大学仏語仏文学研究会、2004年、171頁

[17] 同上、174頁

[18] 同上、174-175頁

[19] 福本伸行『アカギ（第３巻第26話「勝利」）』フクモトプロ/highstone, Inc. 2013年、Kindle版No.195.