

繋がりの根拠—ゲーム理論の基礎に向けて

行 方 常 幸

目 次

- 1章 はじめに
- 2章 距離をあけて区別すること
- 3章 結び付き・繋がりのありか
 - 3-1 公私の焦点—業熟体
 - 3-2 あいだとしての自己
 - 3-3 「間人」モデル
- 4章 まとめ
- 5章 終わりに
- 参考文献

1章 はじめに

商学討究第38巻第3・4合併号（1988年3月発行）において、「2人交渉ゲームにおける個と全体」と題して「個」を再吟味し、交渉ゲームの簡単な解を提示した。しかしながら、個人の存在根拠をどこに求めるかは非常に難しい問題を孕んでおり、簡単に済ますことは出来ない。そこで、本稿において更にもう少し検討してみる。

鈴木光男・武藤滋夫^[1]両氏によると、「ゲーム理論の目的は、理性的な人間が合理的と考える基準に従って行動したとき、どのような結果が導かれるかを論理的に明らかにすることにある。…ここで「理性的」というのは、その思考と行動が論理的整合性をもっているという意味で…。」「われわれは自律的に行動する理性的意思決定主体をプレイヤーとよぶ。この自由で自律的に行動する

理性的人間というのが、人間に対してもつゲーム理論の基本的イメージで、そして社会はこのようなプレイヤーが複数存在することによって成り立っていると考えられる。したがって、ゲームは複数のプレイヤーから成り立つというのがゲーム理論の出発点である。このような考え方は一般に方法論的個人主義と呼ばれるもので、特にゲーム理論に限るものではないが、ゲーム理論はこのことを強く意識することによって、行動基準とか、提携とか、協力とかいう概念を生みだして、従来の方法論的個人主義を越えたものになっている。」このようにゲーム理論は2人以上のプレイヤーと呼ばれる意思決定主体が関わっている状況を研究する分野である。上に引用した内容は一応もっともであるが、行動主体が1人から2人以上に増加したことにより新たに生じた基本的な事柄（と少なくとも私にはそう思われる）、すなわち、プレイヤーがどこでどの様に結び付いているか、繋がっているか、が間接的にしか考慮されていないように思われる。多分、この結び付き・繋がりはゲームのルールや利得関数として表現されており、自律的に行動する理性的意思決定主体であるプレイヤーはそれ自身で完結しており、その外部でこの繋がりを持つと考えられてきたと思われる。プレイヤーが企業などの経済主体の場合はそれらを結び付けるのは利得関数であると考えてもあまり抵抗がないかもしれない¹⁾。しかし、プレイヤーが生身の人間である場合、自律的に行動する理性的意思決定主体としてそれ自身で完結し、結び付き・繋がりはプレイヤーの外部の事と仮定して話しを進めてもよいものだろうか？ プレイヤーの中にプレイヤー間の結び付き・繋がりを持っているようには捉えられないのだろうか？ すなわち、プレイヤーが生身の人間である場合、プレイヤー間の結び付き・繋がりの湧き出る場所、根拠があまりはっきりしていないと思われる。そこで本稿では、プレイヤー＝人間に限ってその存在の根拠を探ることを通じて、プレイヤー間の結び付き・繋がりの湧き出る場所、根拠を調べてみる。

1) 現在発生している環境破壊を考えると、この場合も外部だけで繋がりを持つと考えてよいとは思えない。しかし、これは大きすぎる問題なので、今後の課題としておきたい。

2章 距離をあけて区別すること

我々は普通に生活をしているとき、我々の周りにある書籍等の物、肉体としての身体、精神等は別個の物と考え得る、とあって暮らしている。例えば、試験の採点で評価をつけるとき、評価される受験者を自分に引き付け過ぎると、悪魔的な心や仏心等が活躍し出し、公平な判断を行うのが困難になる。この起こり得る不公平さを防ぐために、受験者と我々は別個のものであると考え、受験者を対象的に捉える必要が出てくる。別の例として正確さ敏捷さを要求される外科医が手術をする場合を考えると、この自分以外の物を自分とは独立したのものとして対象的に捉える方法の重要性には計り知れないものがあることが分かる。このように私という主体とそれが操作を行う対象に明確な区別を与え、それぞれ分けて考える方法は大変重要でその有効範囲は非常に大きい。

このように物事を別個のものとして対象的に捉える捉え方を押し進めて行った1つの結果として、前節で述べたそれ自身で完結し自律的に行動する理性的意思決定主体としての「個」が得られたと思われる。中村雄二郎^[2]氏によると、デカルトは有名な「我思う、ゆえに我あり」の直感から出発して、〈精神〉と〈物体〉とをまったく違った存在次元にある二つの別個な実態としてはっきり区別したそうである。そしてデカルトの哲学の働きのもう一つの、功罪半ばする忘れられてはならない側面として、研究者個々人の主観性を科学的な探求そのものと無関係なところに置いたこと、位置づけたことを挙げている。精神と物体とが実体的に峻別され、その結果、人間精神の主体性（主観性）と自由が、自然界を支配する因果性や決定論や法則性などとまったく独立して考えられることになった。これを参考にしてみると、デカルトの言ったこの「我思う、ゆえに我あり」の「我」とは皮膚で閉ざされた身体としての「我」ではなく、もっと積極的な意味で、そこからあらゆる物が生じる根拠となるような「我」、すなわち、それ自身で完結し自律的に行動する理性的主体なのであろう。しかし、もし私がこの言葉を自分のものとして語るとするならば、その「我」は少なくとも以下のような事を含む：

- (1) 皮膚で覆われた肉体的な身体。
- (2) あらゆる困難を乗り越えて自分で立てた計画は遂行して行こうとする意志。
- (3) (2)の様な意志はあるが現実的には多くは実行できないという事実を認めること、及びそれに伴う挫折感。
- (4) (3)の様なので、自分が出来ないことを行ってくれる他人がいてくれて良かったと思う安堵感。

(2)に比べて(3)が少ない場合は「我」をそれ自身で完結し自律的に行動する理性的主体と感じられるかも知れないが、そうでない私にとって「我」はそれ自身で完結し自律的に行動する理性的主体では決してない。更に、この(3, 4)が人間の結び付き・繋がりを産む場所、根拠に関係するのではなかろうか？

以上、たとえ相手が人間であっても、それを对象的に距離をあけて区別することの必要性、及び、それを過度に押し進めて、生身の人間をそれ自身で完結し自律的に行動する理性的意思決定主体と見なすのは無理があることを述べた。しかし、喰うか喰われるかの状況が出現する可能性のあるゲーム論的状况に、上記の(3, 4)を不用意に導入することは現実的に無理である。そこで次節ではプレイヤー＝人間の存在の根拠を探ることを通じて、プレイヤー間の結び付き・繋がりの湧き出る場所、根拠を調べてみる。

3章 結び付き・繋がりのありか

本節では結び付き・繋がりの湧き出る場所、根拠を文献を引用しながら調べてみる。それは、玉城康四郎氏の「業熟体」、木村敏氏の「あいだ」、濱口恵俊氏の「間人(かんじん)」である。

3-1 公私の焦点－業熟体

玉城康四郎氏はわれわれが普通に頭で行っている对象的思惟に対して全人格的思惟(以下で述べる仏教の三学(戒定慧)が一体となって働く思惟)の重要性を指摘しておられる。少し長くなるが玉城^[3]氏の述べるところを引用してみ

る。ブッダの解脱の原点を「ダンマ（法）が顕わになる」，すなわち，まったく形なきいのちそのものが，全人格体に浸透する，こととし，それへの基本的な方式として，仏教の三学（戒定慧）をあげた後，次のように述べておられる。

「戒は全生活をコントロールすることであり，コントロールすれば全身心が静まって禅定に入り，禅定を重ねているうちに，真実の智慧が開かれてくる，つまりダンマが顕わになる，こうした全人格的な営みが，すなわちブッダ本来の学である。頭も心も魂も，そして身体も，全人格体が一体となつての営みである。全人格体が一体となるということは，ブッダに従えば業熟体となることである。量り知れぬ遠い昔から，輪廻転生のあいだに働きつづけてきた自己自身の根源態であると同時に，生きとし生けるもの，ありとあらゆるもの，そして全天体もまた参入しつづけてきたところの，宇宙共同体の結び目である。業熟体は，もっとも私的なものであると同時に，もっとも公的なものである。禅定を重ねれば重ねるほど，かくのごとき業熟体となつていく。業熟体となればなるほど，高度のリアリティを持つものであることがいよいよ明白となる。はるかかなたの混沌の宇宙から，営みつづけてきた，このどす黒い，あくた，もくたの底知れぬ渦巻が，大禅定のなかでついに凝然たる一個のかたまりとなる。最高度のリアリティである。そして，知らず識らずのうちに，いつのまにかいのちそのものとなつて開かれていく。ダンマが顕わになりつづけるのである。仏道とは，大宇宙のひだひだに秘められた，おのずからなる道が，わが業熟体に開示されてくることに外ならない。」ここで述べられている，もっとも私的なものであると同時に，もっとも公的なものである業熟体がわれわれが探し求めている結び付き・繋がりの湧き出る場所である。玉城氏の別の文献¹⁴⁾を参考にして，業熟体についてももう少し詳しく見ておく。「業異熟（業熟体）は人の自体であり，解脱にかかわる究極的なものである。人の自体とは何か。それは，過去世より相続している自己の財産であり，遺産であると同時に，自己の胎であり，所依であり，いいかえれば自己そのもの，或は自己存在の根拠である。過去より相続しつつ現在の自己存在を規定すると同時に，その存在の根拠となつているごときもの，それはまさしく身体といわれる。この身体は，も

とより父母より生れ、四大種より成れるものではあるが、通常に理解される身体概念ではない。初禪から四禪を通過して全人格的思惟における認知対象としてのそれであり、いかえれば、心的な全要素がその中に吸収・解消されているごとき身体、いわば人格的身体であるといえよう。いなむしろ、さらにつきつめて、かかる身体のエッセンスともいうべきものである。それは、自己存在の根拠、あるいは自己それ自体でありながら、はるかに自己意識、あるいは自己性を離れ去っているものである。以上が、…業異熟（業熟体）としての人格的身体である。…このような人格的身体の源底が、最後の残れるものとして、空ならざるものとして、また煩悩の住として現われてきたのである。それは、欲・生存・無明の漏から解脱し、かつ解脱において解脱せりという智慧が生じた後に、現れているものであるがゆえに、いわば自己ならざる自己の存在であるといえるであろう。このような身体そのものは、主体者において不可滲透的なもの（思惟のなかに解消し得ないもの）であり、つねに残れるものである。それは、自己存在の源底、超自己性、かつリアリティそのものであり、したがって、無数の他己につながっているばかりでなく、天体そのもの、宇宙そのものにつながっているということが出来る。しかもそれが、絶え間なき全人格的思惟のなかで、おのずから解かれ、おのずから滲透的なものになっていくのである。」以上を私なりに纏めておく。公私の焦点である業熟体は全人格的思惟を通じて実現してくるものであり、われわれが普通に考えられるような精神とか、身体とかいうものでは決してなく、それらをすべて含むもの、それらのエッセンス、それらの根拠であり、最高度のリアリティを持つもの、いのちそのものとなって開かれていくもの、全人格的思惟を行っていくうちに次第に明らかになっていくもの、長く全人格的思惟を行ってもいつも残るものである。このように、われわれの観点から見て結び付き・繋がり根拠である業熟体は簡単には捉えがたい、思議を越えている不可思議なものであるが、宗教的な観点からは（または、経験した者にとっては）最高度のリアリティを持つものなのであろう。

私は全人格的思惟を実行したことはないので、この引用内容を自分の心に収

まりやすいこととして肯く以外に手はないのであるが、以上のことにより、結び付き・繋がり of 場所、根拠として、全てのわれわれの奥深くに眠っている不可思議な業熟体を考えることが出来ると思う。次節では、もっと経験的なレベルで近づきうるものを検討してみる。

3-2 あいだとしての自己

木村敏^[5]氏は「この地球上には、生命一般の根拠とでも言うべきものがある、われわれ一人ひとりが生きているということは、われわれの存在が行為的および感覚的にこの生命一般の根拠とのつながりを維持しているということである。」(p. 4) という仮説を立て、いろいろな角度からこの仮説を検討している。

この生命一般の根拠は通常のものではないので「客体として対象的に認知することは不可能である」(p. 4) り、「合理的・客観主義的な自然科学的方法によってその存在を直接に実証することができない」(p. 4) が、「われわれが世界や自己自身について不断に行っている実際の経験を、…事実のままに説明するためには、どうしてもその存在を仮定しなくてはならないようなものなのである。」(p. 5) 木村氏はこの生命一般の根拠との関りのあり方、関係の原理を「あいだ」として捉えている。すなわち、「「あいだ」が(は)決して空間的な拡がりではなく、むしろ個人や集団が生命の根拠に支えられて世界と出会う行為的な原理である」(p. 67) と述べている。そして、「人間は生物として、生命一般の根拠との「あいだ」に絶えず関係を持ち続けている。この関係は世界との「あいだ」の瞬間瞬間のノエシス的²⁾・実践的な行為的關係を通して保持されている。この刻々のノエシス的行為は、そのつど意識の中に認知対象として個々のノエマ的³⁾表象を送り込む。このノエマ的表象は、そのつどのノエシス的行為が全体的な生命一般の根拠とのつながりから外れないようにこれを制御する標識として役立っている。…このノエシス的行為面とノエマ的意識面

2) 生命をもつ有機体である人間が、その生命の根拠に根差した活動として世界に向かって働いている動的な志向性を表す言葉 (文献 [5] p. 42)。

3) ノエシス的な生命活動が意識面に送り込んだ「代表者」(文献 [5] p. 43)。

との「あいだ」で、ノエシスがノエマを生み出すそれ自体ノエシス的な働きが、人間でいうと主体的自己の成立する場面だということになるだろう。…生命の根拠との関わりであると同時に世界との出会いの原理であるノエシス的な主体が、意識のノエマ面で自らを「自己ならざるもの」としての「他者」から区別し、自らの自己所属性を確保したときに初めて「自己」という概念が成立する。自己の本体はあくまでもノエシスの原理としての主体なのだけれども、この主体が自己であるためには「自己」というノエマ的表象を必要とする…」(pp. 108-110) と述べている。すなわち、主体とはわれわれが生命一般の根拠及び世界と関る際の行為的な側面であり、なんらかの理由で区別される必要が生じたために、「自己」が成立したのである。では、どんな理由で「自己」が成立するための区別が必要であったのだろうか？ それは、「人間は、単に生物として生命的環境とのあいだに関係を保ち続けているだけでなく、自分以外の他者たちとのあいだに対人関係を維持し続けなければ個人の生存を全うすることができない。」(p. 111) そのため、「個々の他者あるいは集団的他者という社会的環境に直面することになり、」(p. 112) この他者と私との「あいだのノエシス的な関りが、私の主体的自己なのである。」(p. 113) このように、社会的に生存する必要性による他者との関りの原理、行為的側面が自己ということになる。われわれは通常、自己は固有の固定した実体であり、揺らぎがないと思っている。しかし、この裏側に、生命一般の根拠及び社会的生存に必要な他者との生きた関りをその都度行っている働きがかすかに感じ取れる。それがここで言う自己であろう。それではここに成立した自己にとって、この他者とはどのように映るのだろうか？

われわれは生命一般の根拠との関りを維持して一回きりの生命を生きている。この関り、働きが私自身であり、それが一回きりでそれ以外にないという意味で絶対である。この絶対がそっくりそのまま他者に移った場合、他者は不思議な懐かしさや親しみを感じうる他者として映るように思われる。しかしながらこのようにこりと笑みが浮かぶ面だけではない。私が生きていくために関らなければならない生命一般の根拠は、最初に指摘したように認識不可能で

ある。この未知性をその都度その都度既知なものにしようとする行為が、生命一般の根拠との関りである。この私にとってのこの絶対的未知性は私の存立に対する否定的契機となり、この未知の未来を何とかしなければならぬ。この絶対的未知性が他者にそのまま移った場合はどうなるだろうか？ その時、

「社会的存在である人間にとっての他者は、なによりもまず生存競争の相手であり、自己の欲望に対する否定的契機である。私が生命の根拠との関わりにおいて自らの主体的自己を維持しようとするれば、私はそのつど、自己に対する否定的契機である他者を逆に否定し返さなくてはならない。これはさしあたっては、ノエシス的な絶対的他者性を意識面に送り込んでこれをノエマ的表象に変え、それによってその他者を私にとっての相対的他者として自己の支配圏内に送り込む、という作業によって達成される。」(p. 152-153) このように他者は私を否定するものとして映り、それを逆否定することによって私を維持しているのである。その際の言語機能にたいする次の示唆は貴重である。「ノエシス的な出来事の表面だけをノエマ的な記号に変える言語機能は、他者の無害化にとってこの上なく便利な道具だということができるだろう。」(p. 153)

以上述べたように、自己とは他者との関りの原理であるので、われわれの本題である結び付き・繋がりの湧き出る場所、根拠をこの自己に求めてよいと思われる。しかし、以下のことに注意しておく必要がある。この関りの原理である自己は固定的なものではなく、時々刻々の関りの中で獲得していかなければならないものであり、われわれが普通に理解している自己（今、これを自分と呼んでおく）を背後から裏付け、生命を与える働きを為すものである。このように自分を貫いているところに、結び付き・繋がりの湧き出る場所、根拠を想定でき、簡単には自分の外部にあるとか内部にあるとかの判断は出来ないが、自分と非常に密接にかかわった場所であることだけは確かである。

前節では、ある意味で宗教的な角度から、結び付き・繋がりの湧き出る場所、根拠をわれわれの奥深くに眠っている、通常では絶対に捉えることができない、業熟体に求めた。本節では、経験的なレベルで少しは首肯可能な根拠として、生命一般の根拠及び他者との関りの原理である自己を考察した。次節で

は、もう少し実体化されまとまりを持った「自己」＝「間人（かんじん）」を調べてみる。

3-3 「間人」モデル

濱口恵俊^[6]氏は、社会科学の分析パラダイムとして、つねに自律的な態度をとり、主体的に行動する個人によってすべての社会事象が構成されるという方法論的個人主義と、個人を越えたレベルに実在する全体社会や集団組織に有機的に包摂された形で個人行動がありうるとする方法論的全体主義を取り上げ、両者を共に個体としての〈にんげん〉を「個人（the individual）」という存在に求めている点では共通しているとし、「方法論的〈個体〉主義」と一括している。そして、〈にんげん〉モデルの改変を試み、新たな〈にんげん〉モデルとして「間人」を提起している（図1参照）。この「間人」においては自主体と他主体との関連性までも視野に入れて自己を客体視する。「間人」という間柄そのものを体現した〈関係体〉を〈にんげん〉モデルとして採択することにより社会システムの構造と機能とを分析するためのスキームとして「方法論的〈関係体〉主義」を提出している。濱口氏は図1を詳しく説明していない。われわれとの関連で言えば、円内が皮膚で覆われた身体を示し、点線で囲まれた部分が自分と思う範囲であり（濱口氏は生活空間と呼んでいる）、左（右）向きの矢印が両者の関係（結び付き・繋がり）であろう。ここで強調しておきたいことは、破線で囲まれた部分がわれわれの言うプレイヤーであり、「個人」モデルではその外部で関係（繋がり）を持ち、「間人」モデルでは内部で結び付き・繋がりを持つ点である。われわれの興味は「間人」がいかにかに説明されているかである。

濱口氏の説明を理解するには仏教の知識をかなり必要としているようなので、更なる理解は今後の課題として、今の時点で理解できていることをもとに私なりに纏めて説明を試みる。なお、「はじめに」で述べた「2人交渉ゲームにおける個と全体」での「個」の再吟味の時に利用した「事事無礙」とよく似ていると現時点では思っている。

さて、図1の「間人」Aと「間人」Bを考えてみる。前節で述べたように、

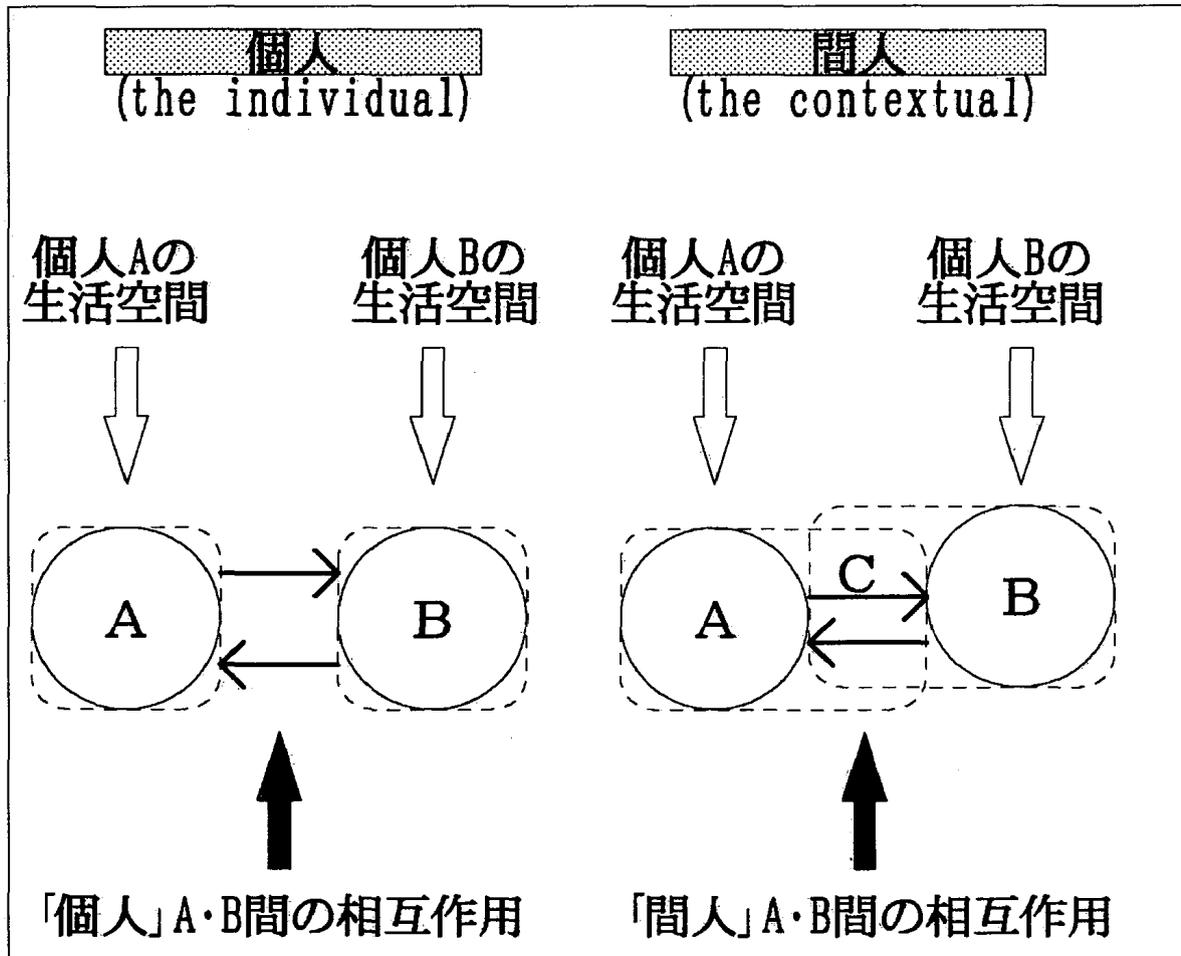


図1 「個人」と「間人」⁴⁾

自己（例えば，A）はその成立に他者（B）が必要であった。Bに依存して初めてAがAであるのである。同様に，Aに依存して初めてBがBであるのである。すなわち，お互いに他者なしでは存在し得ない。普通われわれは，ある物が存在している時，その物がそれ自身の内に他に依存しないそのもの性（本質）を持ってそこに在ると想定している。原理的には他の物と関係なく，その物だけで存在可能であると思っている。しかしながら，AとBは上述の通り他者なしでは存在し得ない。それでは，AとBは如何なる状態で存在しているのだろうか？ 濱口氏の指摘によると「依止として存在している」という。「ここで「依止」というのは，依存の止まるべき拠点，あるいは「界」（一つ

4) 「間柄としての〈にんげん〉 — 仏教に探る新しい社会科学の基礎 — 」より図を再掲，記号Cを説明の便宜のために追加。

の存在のありうる、または活きられるべき限界であり境界である)を指している。」そして、この「依止」が図1のCを含むAとBの生活空間なのである。すなわち、依存の止まるべき拠点としての「依止」として存在している「間人」は依存関係、結び付き・繋がり(図1のCの部分)をその内部に想定しているのである。

以上、「間人」モデルの説明を簡単に行った。「間人」は別々に存在しているのだが、この「別々」はそれ自身で固有の性質を持っているという意味での「別々」ではなくて、依存関係の止まるという意味での「別々」である。すなわち、「依止」として存在しており、その中に他者との結び付き・繋がりを既に含んでいるのである。

4章 まとめ

われわれは第1, 2章で、プレイヤーが経済主体ではなく生身の人間である場合には、ゲーム理論におけるプレイヤー観、すなわち、プレイヤーを自律的に行動する理性的意思決定主体みなすことには少し無理があることを示し、プレイヤー間の結び付き・繋がり湧き出る場所、根拠を探ってきた。簡単な図を用いて、これを纏めてみる。

まず、通常のゲーム理論で仮定されている自律的意思決定者としてのプレイ

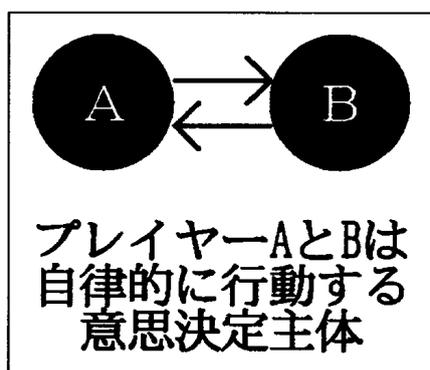


図2 自律的意思決定主体としてのプレイヤー

ヤーは図2のように現されるだろう。これは第3-3節の図1左側の個人モデルと同じであるが、プレイヤーが固定した実体であること、他者に依存せずに自律していることを強調するために、円内を黒塗りにした。生身の人間の場合この図2のようにプレイヤーを捉えるのは無理ではないか、というのがわれわれの出発点

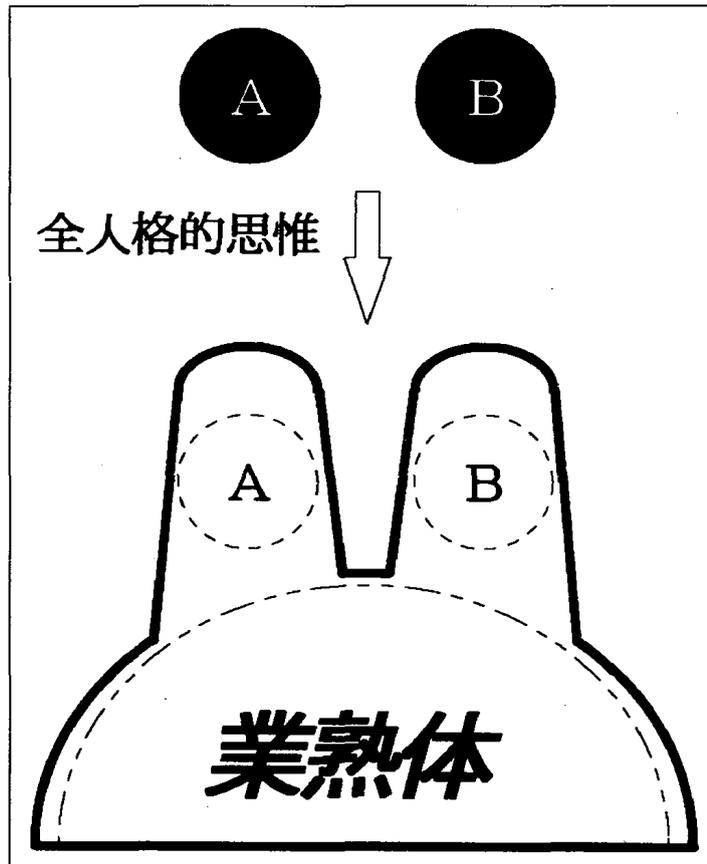


図3 業熟体としてのプレイヤー

であった。そこで、最初に検討したのが第3-1節の「業熟体」である。全人格的思惟の実践により図3の下方の業熟体が実現されてくる。業熟体を太い線で示したが、これは普通にわれわれが実体として捉え得ることを示すためではなく、玉城氏の言う「最高度のリアリティを持つ」を表現したつもりである。私の業熟体の理解が浅いためであると思われるが、公私の焦点である業熟体があまりにも前面に押し出されていて、われわれが通常感じている私と他者のあいだにどう生かされてくるかの糸口が掴めない。そこで、もう少し経験的レベルで結び付き・繋がり の場所、根拠を求めたのが第3-2節の「あいだとしての自己」である。

図4においてプレイヤーA, Bは固定した実体として捉えることが出来ないという意味で、点線の円で表現されている。生命一般の根拠との生きた関りを現すのが下方から上方への矢の付いた太い曲線であり、他者との関りは水平の

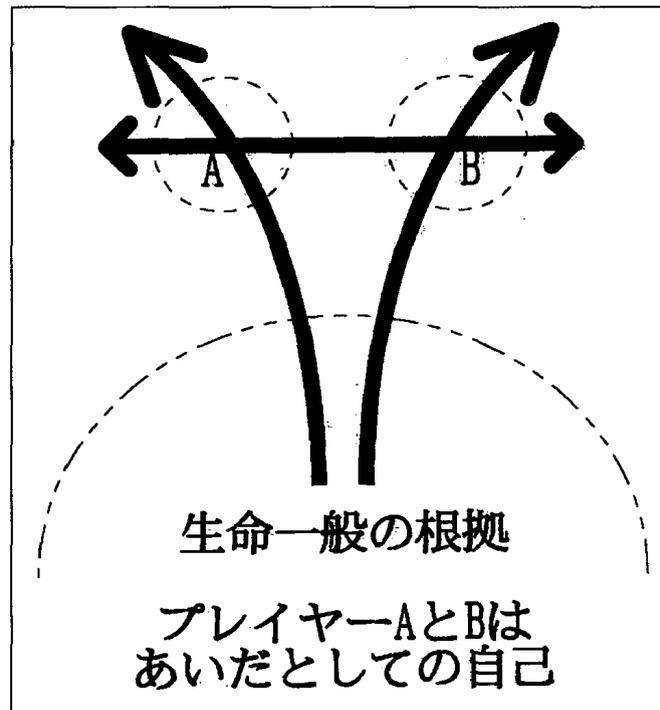


図4 「あいだとしての自己」としてのプレイヤー

矢印の付いた太い直線である。この図4では、結び付き・繋がり場所、根拠である太い線に強調点あり、この線の交わっている辺りが表象であるプレイヤーである。この矢の付いた太い線が図を動的にしているため、図4がプレイヤー間の結び付き・繋がり湧き出る場所、根拠を最もよく表現していると思われる。

これを区別されたプレイヤーに強調点を移して表現したものが、第3-3節の図1の右側の間人モデルであろう。プレイヤーは通常の存在ではなく、結び付き・繋がりを表す領域Cを含む「依止」として捉えられている。

以上、図1の間人モデルと図4のようにプレイヤー間の結び付き・繋がり根拠をその中に含むプレイヤーというものも十分考えられるということを示すことができた。図4の方は動的であるがゆえに訴えかけるものが多いが、その反面、固定された存在ではないので捕えどころがない。図1の間人モデルの方は一応存在を扱っているという意味で取っ付き易いが、依存の止まるべき拠点としての「依止」という側面が忘れられるという難点がありそうである。

5章 終わりに

本稿では、生身の人間をプレイヤーとした場合その結び付き・繋がり の湧き出る場所、根拠をプレイヤーの内部に想定することが可能であることを示した。しかしながら、その時のプレイヤーは以前のような独立した、自律的な意思決定主体ではない。といっても、他に依存しなければ何も出来ない惨めな受身一方のプレイヤーでは決してないことに注意する必要がある。この拡張されたプレイヤーがゲームを行ったときにどういうゲーム理論が展開されるだろう？ これは大きな課題である。この大きな課題の前に取り組んでおかなければ問題を挙げることで本稿を終わることにする。

- (1) われわれがわれわれ自身のモデルとして「あいだとしての自己」、または「間人」を採用することに肯き得る多くの事例を集めること。
- (2) 「あいだとしての自己」は関りであるので、表象面としての「自己」は境界が曖昧で、未知のもの不確かなものをそれ自身の中に含む。この未知のもの不確かなものを何らかの形で掬い上げる方法を調べること。
- (3) 第2章で「我思う、ゆえに我あり」を私が自分のものとして語る場合に、「我」が含むべき内容として「挫折感」、「それを補ってくれる他人への安堵感」を挙げた。これらと結び付き・繋がりとの関係を調べること。

参 考 文 献

- [1] 「協力ゲームの理論」, 東京大学出版会, 1985 (p. 1)。
- [2] 「臨床の知とは何か」, 岩波書店, 1992 (pp. 20-22)。
- [3] 「普遍の智慧-ことばが生まれつづく-」, 季刊仏教, no. 7, 1989 (pp. 39-40)。
- [4] 「原始経典における業異熟の究明」『業思想研究』所収, 平楽寺書店, 1979 (pp. 228-230)。業熟体=業異熟(玉城氏と同じものを表す以前の用語)。
- [5] 「あいだ」, 弘文堂, 1988。本節の引用はすべてこの本による。
- [6] 「間柄としての〈にんげん〉-仏教に探る新しい社会科学の基礎-」, 季刊仏教, no. 9, 1989 (pp. 67-75)。