

グラフの中の侯爵：ゲーム理論が導出するサド MARKIZ W GRAFIE

スタニスワフ・レム著
山形浩生 +Grok 日本語訳^{*}

2026年6月1日

概要

人間と世界との関係を図式化し、そこから小説のジャンル分類を行った結果、「反おとぎ話」という新ジャンルを発見した……が、そこにサド作品が見事におさまる！という論説。

世界は人間に対して基本的に無関心。だが人は、何か偏向した関心を世界が自分たちに向けて、と思ひ込む。宗教は、神様が人間に興味をもって干渉してくる、というのが基本的な見方。そして小説もその世界観を反映する。その関心が好意的なものならユートピア小説。ある種の教訓的な正義の宿命があれば、おとぎ話だ。一方、関心が悪意的なもので、すべてがひどい状況なら反ユートピア小説だ。すると、ここから未開拓のジャンルとして「反おとぎ話」というのがあり得るのではないか……

とあってふと考えると、サドの小説というのは、まさに反おとぎ話として位置づけられる！

非常に図式的な説明が、最後の最後になって一行だけサドが登場するというニクい演出。サドの小説については何も語っていないのに、分類のための分類に見えたものが一気に逆転し、すべてがサド論に一変する。「いやサドとは関係なく考えてたら、そうなったんだよ」というのを額面通りにとるべきかはさておき（ホントなら題名にまでそれを出すかあ？）、悪い形で出がちなレムの術学趣味が最良の形であらわれた名論説、だと訳者は思う。

初出は不明、レム『私の文学観』（2012）収録のものを翻訳。

目次

1	世界が人間に向ける態度と小説ジャンル	2
2	新ジャンル：反おとぎ話？	12
3	この結論は自分でも予想外！	19

* <https://cruel.org/>

† ©1984 スタニスワフ・レム

1 世界が人間に向ける態度と小説ジャンル

生きている限り、人間は思考においても行為においても、絶えず決定を下し続けている。これらの決定は、決して完全な知識によって支えられるものではない。決定を下さなければならぬ者は、不完全な情報に基づいて行動するため、リスクを負う。これは典型的なゲームの状況である。この世に生を受けた人間は、規則が未知のゲームに投げ込まれる。しかし最も低い発達段階においてさえ、生命はすでに葛藤的な状況、すなわち死の先送りを勝利とするゲームに絡め取られている。したがって、生命のすべての現象—最も単純なものから人間的なものまで—を統一的に捉えて研究することを可能にするのが、意思決定理論、特にその葛藤的状况を扱う部門、すなわち**ゲーム理論**である。

この理論を用いれば、原則としてあらゆる行為主体性を分析できる。たとえば国の工業化も、哲学や神学の営みも同様である。工業化とは、自然とのゲームであり、社会的生存に有利な力を増大させるためのゲームである。一方、哲学と神学をゲームとして扱えば、両者は論理的に同質であることがわかる。どちらも目的とするのは同じこと、すなわち「存在のゲームの規則」を世界が定めているものを探り出し、それに対する**最適戦略**を定めることである。哲学においては主に**認識**の戦略であり、宗教においては主に**救済**の戦略である。

この理論の特別な価値は、いかなる策略によってもその監督から逃れられない点にある。もしある信仰が、人間と世界の間葛藤の不可避性を教義的に否定するならば—この葛藤こそがゲームの本質を成すものであるが—その教義は必然的に別のゲームへと人を駆り立てることを自ら露呈する。たとえば仏教は、世界をゲームのテーブルから離れ、それと調和的に一体化するよう命じる。しかし実際には、それは自分の身体とのゲームに絡め取られることを命じている。身体を次々と手練手管で調教し、世界というゲームへの食欲を完全に失わせるようにするのである。

ゲーム理論の眼鏡を通して見た存在論の首要な問題は、「非人間的なパートナー」の態度である。世界は人間の目から見て、**無関心（中立）**であるか、**偏向的（有偏）**であるかのいずれかである。第三の可能性はない。なぜなら部分的な偏向はすでに偏向だからである。偏向が事実であると認められた場合、それは人間に向けられた意図を前提としているように思われる。しかしこれは必然的な結論ではない。たとえば熱で歪んだルーレットの回転子は、ゲームを偏向的にするが、そこにいかなる意図も働いていない。偏向の有無を確定するためには、与えられたゲームを「公正（フェアプレー）」と認められた標準的なゲームと比較しなければならない。しかし我々はルーレット同士は比較できても、人類や世界そのものと比較する基準を持たない。したがって、世界がパートナーとしてどのような態度を取っているかという問いは、いかなる経験によっても解決できない。仮にいつか、地球上の人類起源の特異性が、人間を他の銀河系存在には見られない特性で縛っていることが判明したとしても、科学は「我々は敵対的な偏向の犠牲者だ」とは言わず、「それは偶然の一致の結果だ」と言うだろう。なぜなら他の存在を我々にとっての標準とする根拠はないからである。逆に、世界は我々に対しては無関心だったが、彼らに対しては好意的な偏向を示したのだと主張することもできる。我々は自分たちでルーレットを作るので、完璧なルーレットがどう振る舞うかは知っている。しかし完璧な理性存在や完璧な世界がどう振る舞うかは知らない。したがって、このジレンマは経験によつ

て解決できない。実証主義の立場からは、これは見せかけの問題である。しかし、人々が生き、死ぬために抱くほとんどの事柄は、まさにこのような性質のものである。世界が偏向的か無関心か、という問いは、人類の歴史の黎明から最も古くに表明された問いの一つである。さまざまな文化がこれに対して規範的に異なる答えを与えてきた。なぜなら、どのような事実も、事前に想定された偏向の質と整合するように解釈できるからである。

すべての宗教的信仰の基本的前提は、世界が人間に向けられた**意図的な偏向**を持っているということである。もちろん、無関心な意図性、たとえば中立的な世界を創造した後二度と干渉しない人格神を想定することも可能である。しかし、世界と来世を完全に分離する神義論は例外である。信仰が世界に帰する偏向は、好意一色か敵意一色か、あるいは混合（例：マニ教的）でありうる。一方、科学は世界を人間に対して**無関心**であると認める。現代の自然科学者は、世界と人間はランダムに結合した変数である、と述べるだろう。ゲーム理論家はこう言うだろう：人間が世界と行うゲームは、非ゼロサム非対称ゲームである。なぜなら世界は目的を持たない無偏向のパートナーだからだ。世界は混合戦略を取っているが、それは無秩序として現れない。なぜならその動きは、普遍的な自然法則によって制限されており、その法則が偶然性と規則性の交差によって人間を生み出したからである。しかし、普遍的に規則的なものも、ローカルに偶然的なものも、世界の偏向から生じるものではない。もし世界が自然法則の秩序を示さなければ、我々はそこに生まれることもなく、頭を悩ませる者もいなかっただろう。もし世界が偶然的な出来事をランダムとして示さなければ、無偏向という仮説は維持できなかっただろう。世界は強い目的指向の「装置」として現れ、特定の目標を達成するように機能するからである。

しかし我々の知る物理学では、世界は何の任務も持たず、全体として目的論的な体系ではない。したがって科学は、世界を人間に対して無関心であると認める。この認識は、科学的研究の単なる結論ではない。それは研究の前提条件であり、科学を支配する主要な指令の一つである。科学は、世界が生と人間に対して無関心であるかのように研究せよ、と定める。しかし、人間には世界に—しかも好意的な—何らかの偏向を帰属させたいという傾向が非常に強く、公式には否定している自然科学の内部にさえ、独特の形で現れることがある。たとえば今世紀の「精神動物的密度」（地球外文明の数に関する仮説）に関する初期の科学的評価は、強い楽観主義に特徴づけられていた。宇宙が豊富に居住されていることが出発点の仮定であり、研究者たちは観測データをその仮定に「引き寄せよう」と、許される限り努力した。これは方法論的に正しかった。なぜなら「他者」に関する肯定的データの欠如は、無数に楽観的な解釈を許すからである。このような研究姿勢において、世界の好意的な偏向への期待は、宇宙の支配的な類型性（ランダムに点灯・消灯する星の嵐）が、理性存在の発生という類型性に伴う、という信念として現れる。この見解は容易に覆せないように思われた。なぜなら惑星形成と生命発生は天文学的に観測不可能であり、実験室的再現も、巨大な時空スケールのプロセスであるため不可能だったからである。

ところが、地球外知的生命探査者にとって最も憂鬱な知らせとなったのは、最近のコンピュータ・モデリング実験である。それらは、生命が生まれ存続するためには、恒星と惑星が満たさなければならない「極めて狭い」条件が非常に多いことを、はっきりと示した。天体・惑星形成の境界条件は、生命の進化にとってスラロームの旗門のような曲がりくねった道、あるいは連続する針の穴であり、惑星系が安定化する際のランダム性は、生命発生がこれらすべての難

関をすべて通過することを、極めて稀な例外的事象にしている。銀河系内に数百万の他の文明があるという楽観的な計算は、今や急激に縮小し、すでに我々が銀河系で唯一の存在であるという仮説を維持する段階に達している。まだ不確かではあるが、すでに可能な話である。この「宇宙的普遍理性」への希望の崩壊は、科学の内部にさえ、人間が世界に対して抱く要求が現れていることを示している、と私は考える。なぜなら、死んだ空虚さは我々の運命を偶然の奇形のように見せてしまうからである。科学は直接的に「生命に好意的な偏向を持つ世界」を仮定することはできず、間接的な策略によって、自然法則が生命発生を促す広い宇宙的範囲を仮定することでそれを行っていた。

こうした迂遠な策略の困難や失敗を、宗教も芸術も知らない。そこでは直接的に仮定される偏向が、目的として人間を含意するからである。逆に考えれば、それは意図を仮定するが、その意図が必ずしも人格的に（例：神の中に）位置づけられる必要はない。たとえばショーペンハウアーの「意志」の住処である「物自体」の領域のような、到達不可能な領域をその源泉とみなすこともできる。地中海圏の信仰に典型的な、神の好意的な偏向は、人生経験から導かれたものではなく、信仰の先験的な前提である。これは、神義論が「創造物に対して無限に好意的な（したがって偏向的な）神」を、既存の世界だけでなく、想像しうるどんな恐ろしい世界にも「適切に調整」して配置できることから明らかである。この最適化は、あらゆる怪物性を盲目的な偶然のカテゴリーから、父なる神の善意のカテゴリーへと移すことを可能にする。それは存在のゲームを延長することによって成り立つ。現世の部分を「テスト的な中盤戦 (Mittelspiel)」とみなし、ゲームの終局と利得関数の実現を来世に置くのである。この数学的に単純な操作は、ランダム戦略を取るパートナーとのゲームを、延長戦付きのミニマックスゲームに変換することを可能にする。延長戦の最終局面は「こちら側」からは見えない。

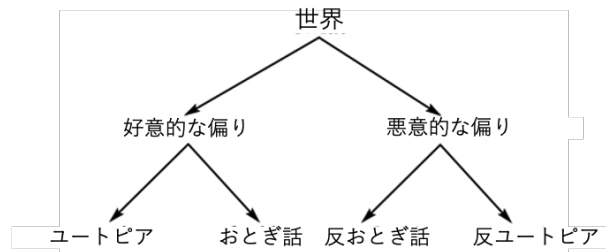
科学は、先に述べたように、最後の迂遠に帰属させられた「世界の好意的な偏向」を放棄することで、自らの楽観的仮説を破綻の危険にさらしている。しかしこのジレンマは、文化の中で変わらず生き続けている。歴史的に高貴な信仰の価値が低下すると（現在のように）、粗悪な代替物が現れる。宇宙からの客人、祖先に対する好意的な援助の行為、あるいは人類を狙う宇宙の怪物などに関する、広く普及し執拗に作られ続ける即席の「物語」である。なぜなら、日常的思考にとっては、我々が生きる世界が正または負の偏向を持つことに同意する方が、その冷たい無関心を受け入れるより、はるかに容易いからだと推測される。

偏向の二分岐は、最も単純には二値グラフで表すことができる。このグラフの枝は、次の二つの分岐に達する。世界が正に偏向する場合、それは個人のみに対して好意的であるか、すべての住人に対して好意的であるかのいずれかである。文学（これから語るのは文学であるが）において、前者のタイプの世界を占めるのはおとぎ話であり、後者を占めるのはユートピアである。



同じ二値グラフの反対側、負の分岐では、世界の負の偏向を、個人に対する敵意か、共同体

全体に対する敵意かに分ける。負の第二のタイプが**反ユートピア（ディストピア）**の世界である。第一のタイプ（個人に対する敵意）を、集団的創作が埋めた例はない。民話のなかに「**反おとぎ話**」などというものは存在しない。



ユートピアの世界とは、普遍的な善の極致である。そこでは全員が参加する。一方、**おとぎ話**の世界は、父親が自分の子どものために—それが最高だからではなく、ただ自分の子どもだから—勝たせてやるような振る舞いをする。おとぎ話の世界の倫理とは、その選択的な物理法則のようなものである。なぜなら、選ばれた者に対する運命の確実な好意は、物理法則の確実性と等価だからだ。この世界は極めて善良なので、概ね善良な英雄を好むが、その英雄はしばしば理想からはほど遠い。知恵も美貌も欠けていることが多い（醜い娘、愚か者のヤン、最も出来の悪いが最も正直な兄弟など）。英雄の行動はしばしば愚かしく軽率に見えるが、すぐにはわかるのは、むしろそのおかげで運命の恵みをたっぷり受けられるということである。

弱者が強者に、謙虚な者が傲慢な者に、愚か者が賢者に勝つ—ただ善であればよい。この「善さ」をあまり深く詮索してはいけない。たいていは強い徳の集中というより、ただの善良さの軽いしるしに過ぎない。英雄が何をしようと、竜を殺し、王女と結婚し、王になる。全体として見れば、おとぎ話には英雄にとって負ける戦略が存在しないからである。これはこの世界の完全性を試すものとして理解できる。これこそ真に揺るぎなく完璧な好意であり、欠点すら成功の前提に変え、回り道すら目標への近道にする。英雄は、ゲームのパートナーとして**無限に好意的な世界**に生きている。そう考えると、英雄が特別な努力をしなくても手に入れる魔法の道具は、ゲームにおけるイカサマに相当するが、それは自分自身のためではなく、パートナーの利益のためである。おとぎ話の世界とは、最も高貴なイカサマ師のようなもので、自分の鼻根が負けることを決して許さない。同時に、ゲーム構造の対称性の原理により、負の人物には勝つ戦略が存在しない。悪い宿屋の主人は自力で動く棍棒を、黄金の卵を産む鶏をだまし取る。悪い魔神は英雄の魔法の指輪を奪い、出口のない谷底に投げ捨てる—そこは先客の骸骨で埋まっている。しかし英雄はその窮地からも脱出する。棍棒は本来の持ち主に戻り、鶏も同様。悪者には、涙ぐましいヒューマニズムなど抜き、容赦ない罰が下される。なぜならおとぎ話は、中間を排除した二値的な絶対的倫理で動いているからだ。善良な者には善が、悪い者には悪が当然与えられる。

民話の匿名作者たちはゲーム理論の専門家ではなく、最適戦略の精緻化などに関心はなかった。おとぎ話の動機は根源的に心理的なものであった。現実の世界—そこで強くて卑劣な者が正直で善良な者に勝ち、冷徹な狡猾さが忠実な徳より報われる—に対する**補償機能**が目的だった。現実世界で最も無力なのは、冷徹な計算ができない善良さである。だからおとぎ話の世界は現実の**完全な反転**なのである。おとぎ話は道徳劇ではない。したがって敵をも好意的に包摂

するような倫理はおとぎ話にはない。善良な英雄が魔女をスコップで炉に突き入れるのを、聞き手は不快に思わない。なぜならそれは彼らの正義感と一致するからだ。おとぎ話が完全に一貫しているのは、英雄に対する**完璧な戦略的保護**を確立する点だけである。ゆえにおとぎ話の世界を「常に勝つゲームの世界」と呼んでもよい。完璧なのは英雄たちではなく、ゲームそのものである。このゲームはそれほどまでに信頼できる。しかし英雄たちはそのことに全く気づいていない。彼らがイカサマされた有利なカードで勝っていることを知らない。知っていたら、彼らの正直さにも疑いがかけられるだろう。

おとぎ話における利得関数は、必ずしも英雄の善さの関数ではない。おとぎ話の世界は時に教育的に働き、選ばれた者の悪を善に転換させる。これはもちろん、チェス盤上の駒自体の属性の変化である。ポーンがクイーンになることもある。この（まれではあるが）変身は、好意的に偏向した世界の無限の力を示す。

悪い者が良い者になるのを見ても、私たちは魅了されるが、困る理由はない。しかし逆の変身—良い者が悪い者になる—はおとぎ話では決して起こらない。王女が王子を捨てて強力な魔術師を選ぶことも、王子が彼女を売春に駆り立てることもない。一般に、悪い者は自分の悪からわずかな喜びすら得られない。これは**反おとぎ話**になって初めて起こることである。

これまで設計してきた我々の表には、**理解不能な符号**の偏向世界はまだない。それが**神話**の世界である。神話は運命の形成において恣意的で、その恣意性の仕組みへの洞察を欠いている。この世界は、英雄にも我々にもわからない、不可解な目的のために英雄の運命を操る。ここでもおとぎ話と同じく、戦略的現実性が強調されている。英雄が何をしようと、プログラムされた運命を変えることはできない。神話には英雄にとって負ける戦略も、予定された結末から逸脱できる勝つ戦略も存在しない。神話の戦略は完全に**等終局的 (equifinal)** である。もしエディプスが神託の言葉を逃れるために首を吊ろうとしたら、枝が折れ、鳥が縄を啄み、通りかかった旅人が彼を蘇生させ、もし蛇を踏んだら、蛇は彼のサンダルのバックルで毒牙を折るだろう。神話の世界が示す巧みさはおとぎ話と同等だが、それは英雄の精神的資質によって方向づけられるものではない。神話は本質的に補償的機能とは無縁である。

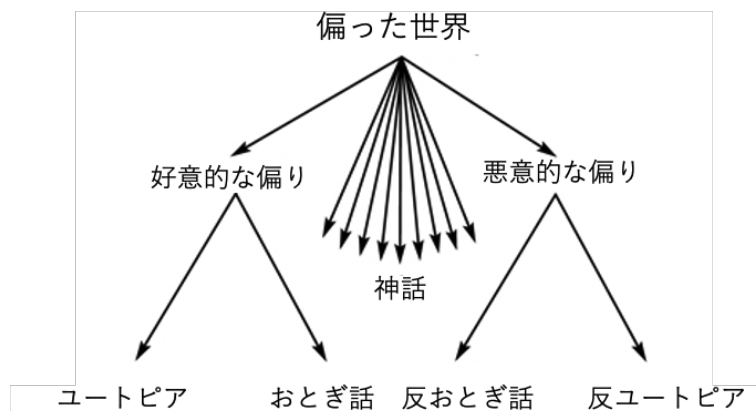
神話と現実の関係は、おとぎ話と現実の関係とは異なる。おとぎ話は心を慰めるために現実を驚くほど反転させて見せる。神話は概ね逆で、現実から盲目的な運命の恣意性を抽出・凝縮する。しかし現実世界では、常に不治の楽観論者たちが「悪い幸運」を「致命的な偶然の結果」と呼んで運命の故意の残虐性を免責する手続きができるのに対し、神話はその防御の機会を奪う。それゆえ神話は明白な予定調和を持つ。すべての詳細にわたって予言された不幸は、ただ上から定められたものに過ぎない。これは必ずしも敵対的な偏向ではなく、ただ理由が理解不能なだけである。おとぎ話の断片にも時折、神話的な先験性が現れる。王女はあらゆる予防にもかかわらず紡錘で指を刺してしまう。しかしその不可避性の理由は、おとぎ話的ゲームの構造上よく理解できる。おとぎ話の世界は平衡から外れたホメオスタシスで、完璧に平衡に戻る。一方、神話の世界は平衡に向かうが、その平衡は人間を超えた、理解不能なものである。もし英雄を滅ぼさず幸福にするとしても（それもあつた）、それはあくまで副次的なことであり、ゲームの賭け金は幸福ではなく、別の次元の価値—通常は判読不能なもの—である。おとぎ話の世界は、善良な被告に不正に好意的な裁判官のようだ。神話の世界は、死刑を宣告し、重病の死刑囚を指定された時刻に処刑台に健康な姿で立たせるため、最も手厚く治療する裁判官のようである。

人々が神話を創作・語ることで何を互いに語り合っているのかについては、専門家の中で大きな意見の相違がある。神話解釈学・神話解釈学は、古典的解釈から民族学的・構造主義的・精神分析的解釈まで広がっているが、多様な立場そのものが、この偏向世界に付けられた符号の**不定性**を裏付けているだけである。

ゲーム理論の観点から見ると、おとぎ話は**ゼロサムゲーム**である。英雄の勝利は敵対者の敗北に等しい。悪い者が失うものを、良い者が得る。これはもちろん算術的な合計ではない。王女にとって醜悪な小人魔術師との結びつきが、美しい騎士との結婚と同じくらい不快かどうかは断定しにくい、一般的な感覚ではそうであるため、等式は成立する。神話で展開するのは**非ゼロサムゲーム**であり、この点で現実と似ている。人生における敗北が誰かの勝利である必要はない。モイラがエディプスたちを沈めることで相応の満足を得ているかどうかは、何もわからない。したがって神話では賭け金の大きさが不定であり、利得関数は未知数に依存する変数である。しかしおとぎ話から引き継いだ戦略的等終局性の原理は保たれており、それはしばしば「実現されるべきもの」を最大化する戦略の形を取る。エディプスは父を殺し母と結婚する—なぜなら父殺しと近親相姦より悪いことは人間に起こりえないからである。

こうした神話の（心理的な意味での）投影的性格は今日では陳腐なほどよく知られており、我々の感情の両義性が明らかにされたからである。確かに、エロスが密かに攻撃性と結びつき、信仰が冒涇と、精神性が動物性と、魅力が嫌悪と結びついているという所見は、自然科学的に見ても謎のままである。我々はそれがどのように・いつ生じたのかを知らない。進化的にか、人類起源的にか。我々はそれが理性を持つ存在の自然発達において普遍的に構成的な結合なのか、それとも地球特有の特異性なのかも知らない。その両義性を担う神経構造の変化が、人間にとって損傷か向上かをさえ知らない。しかし私は、これらが永遠に解決不能な問題だとは思わない。

我々の「存在論的偏向の分岐表」に神話を位置づけるには、二値グラフの明確な単純さを捨て、純粋に正の偏向と純粋に負の偏向の極の間に、無数の樹状突起によって中間状態のスペクトルを描くグラフに移行しなければならない。そのような樹状突起は無限にありうる。つまり、移行のスペクトルは連続的であり、おとぎ話と神話は任意に交配して、生命力ある子孫を生むことができる、ということである。



このスペクトル—個別的に正の偏向から負の偏向へと広がる—上の具体的な作品の位置づけ

は、受容者の**民族中心主義**の関数である。遠い文化圏のおとぎ話、たとえば日本の民話、アフリカの民話、インドネシアの民話などは、しばしば我々には神話に、さらには反おとぎ話の近似、すなわちすでに純粹に敵意的な偏向の世界に見える。これは、おとぎ話（言語によるいかなる伝達もそうであるが）が意味において強く**未確定**であるためである。その意味を正しく補完できるのは、そのおとぎ話を生み出した文化に参加している者だけである。ヨーロッパ人、あるいはより広くユダヤ・キリスト教的文化圏で育った人間にとって極度の不正義に見える運命の出来事が、アフリカの部族共同体に属する者にとっては必ずしもそうではない。この側面を、近年、構造主義民族学は全力で抹消しようとしてきた。構造主義は、言語的伝達の共通分母となる特徴だけを探し求めた。もちろんそうした特徴は存在する—地球上のすべての民族言語が持つトポロジー的な構造の重なりという点で。

しかしこれは、すべての脊椎動物の骨格構造にトポロジー的な対応関係が見つかったという程度の、陳腐な発見に過ぎない。骨学における同形性がすべての脊椎動物を同一視する根拠にならないのと同様に、言語生成構造の同形性が、異文化のおとぎ話・神話・伝説の**同型性**を仮定する根拠にはならない。なぜ文化的な差異が、人類学的類似性より無限に重要度が低いとされなければならないのか、よくわからない。構造主義民族学は、研究対象の伝達物を価値中立化し、地球上に生まれたあらゆる倫理規範を等価とした結果、この中立性を文学研究にも感染させ、かなり悲惨な結果をもたらした。一貫した構造主義民族学者が第三帝国の倫理とシャルル・フーリエのユートピアの倫理を同等と認めざるを得ないのと同様、構造主義文学研究者は、軸的対立の基本構造が一致するすべてのテキストを等価と認めざるを得ない。

物語的原型として最も求められるのは、出来事の奇跡性を完全に剥奪された神話である。すべてが平凡に起こりながら、同時にその平凡な日常性の中で運命の先験性が正確に実現されるほど、効果は大きい。なぜなら読者は、信じがたい先験性の秘密と、それを実際に起こっていると証言する説得力のある出来事の間、相互に排除し合う判断の分岐点に留まるからである。このように構築された作品の世界を透過して、もう一つの世界が仄かに見えるが、それを認識することは決してできず、ただ推測するしかない。これが特に顕著なのが、カフカの作品のオーラである。こうした構造的性質を理性的に説明するのは簡単である。任意のランダムな出来事の系列にも、偶然を確定された必然性に転換するような解釈を付与できるからだ。

ユートピアは極端な至福の状態である。したがって不変でなければならない。もし悪化すればユートピアではなくなり、もしさらに完全化すれば、それ以前の不十分さを自ら暴露してしまうからである。ユートピアが完全でなければならない理由は、神が完全でなければならない理由と同じである。一度その完全性を疑えば、神義論全体が崩壊する。なぜなら神はもはや万物の十分かつ必然的な原因ではなくなるからだ—もしそうであったなら、まず自らを完全性において完成させただろう。根本的に異なり、同一の場所と時間では両立不可能な複数のユートピアの可能性を信じる者は、古典的な意味でいかなるユートピアも信じていないことになる。ユートピアとは、人間的なすべてのものが同時に最高の善であり得るという前提、価値の間でどれかを放棄する必要がないという前提から導かれる結論である。集団的生活の理想として、ユートピアは不変性を持たなければならない。だからこそおとぎ話ほど魅力的ではない。理想は驚異の冒険ではないからである。

創造神話は、しばしば遠い昔の完全な状態—黄金時代や失われた楽園—を呼び出すが、それはただ、破壊の要因を名指しするためである。本質は過去の輝きではなく、悪化の責任者を糾

弾することにある。実際、どの時代も独自のユートピアを生み出せただろう—ちょうどポジティブがネガティブに対応するように。しかし、時間の変動する複雑な事情が、この創作を歴史上のわずかな瞬間にしか集中させなかった。現代人は、この創作に沈黙した時代に相応しいユートピアを補うことができない。なぜなら、すでに生まれたユートピアを今日専門家以外が読まないのと同じ理由だからである。

ユートピアとは、可能な限り最も優れた、かつあらゆる時代に**典型的**であるべき社会プロジェクトである。しかしこれは、切断された頭の夢に過ぎない。なぜなら、ユートピアを生み出した時代の確定係数を完全に剥奪したユートピアなど存在し得ないからだ。要するに、さまざまな時代のユートピアは、その時代に囚われており、社会的に最重要の価値において超時間的に交換可能な通貨ではない。文学にとっても魅力的なテーマではない。その形態の類型学は、凡庸なものをすべて切り捨てているため、個別化が弱い。至福はすべての人を似たものにし、対立に基づいて物語を築くことを常とする語り手にとって、鈍い鍵盤となる。ゲーム理論の観点から見れば、ユートピアは、通常は語られることのない対局を締めくくる、**主たる勝利の不断の利得**である。対立がすでに解決されている以上、ゲームなど存在し得ない。これは先に述べた「ゲーム理論からは逃れられない」という命題と矛盾しない。逃れられないのは現実の行動において、あるいはそれについての思考においてのみである。ユートピアを、ゲーム理論の領域から逸脱したものとして考えるのは、三角形の車輪や白い黒を考えるのと同じくらいむずかしい。

以上は歴史的に生まれたユートピアについて述べたものである。それとは別に、最近の知見がある—過剰な幸福の飽和、すなわち社会的に喚起・増幅された潜在的な欲望と食欲の過剰実現が、フラストレーションを引き起こし、繁栄に対する反乱を招くという、かなり信頼できる知見である。したがってユートピアは文学的に不向きなテーマであり、漠然とした幻影でしかない。それを動的にできるのは、たとえば H.G. ウェルズの『神々のような人々』のように、現実社会との対決といった周辺的な出来事だけである。ユートピアそのものではなく、それへの道程が問題ならば、それは独自の変種—社会改良、すなわち社会工学的な思考の産物—となる。こうしたプロジェクトは、世界の好意的な偏向ではなく、人間自身の自律性に基づいている。したがって我々のグラフには、別の区分を導入すべきであろう。それは、世界自体が存在論的に人間に対して偏向的であるか、それとも他の人間だけが偏向的であるか、という区分である。すなわち、**存在論的偏向**と**社会的偏向**の違いである。この追加の区別は、超自然的な力の所産でしかあり得ないおとぎ話の世界には関係しない。しかしユートピアと反ユートピアでは、社会的偏向と存在論的偏向を鋭く分離することは不可能である。なぜなら、経験的にも、宗教的・哲学的な形而上学においても、疑いようのない二分法の基準を見出すことができないからである。さまざまな宗教はこれについて異なった判断を下してきた。キリスト教でさえ、「民主的な未決定性」が見られ、正統派と異端の曲折にそれが現れている。神学者たちは、存在の地図上に正と負の符号を異なる位置に置いた。正統派（聖アウグスティヌスから聖トマスへ）で許容される偏差の振幅は、教会の監視的な介入により異端のそれより小さかった。極端な逸脱はまさに異端となったのである。パチカンの権威という制限を失った異端は、さらなる分裂の振動を増幅し続けた。もしこれらの相違・修正・強制的な求心運動を時間軸上で平面に投影すれば、価値論的に**局所化された神義論**の揺らぎ、すなわち善と悪の影響範囲に関するその不定性が明らかになるだろう。さらにその平面投影には、地上からの救済への努力のベクト

ルと、超越から来る恵みの救済的援助のベクトルとの関係を考慮した立体投影を加えなければならぬ。聖アウグスティヌスによれば、地上のベクトルの寄与はほぼゼロであり、成功を決めるのは事実上、天上の恵み（その宛先は不可解）であった。この極端はほぼ排除され、聖トマススの診断—大まかに言えば両ベクトルの補完性—が支配的となった。

したがって我々のモデルでは、垂直方向（天—地）のベクトルの合成を定めることはできるが、教会の教義に従えば、存在論的に本来的なものと、人類学的に社会的なものとの偏向を範囲的に区別することはできない。しかも、教会内に留まる限り、この区別の不可能性を認識することすらできない。教会はこのような（地形学的な）自己認識を防いできたからである。神学の最終的な逃げ道は、矛盾を教義の位階にまで高め、その矛盾から信者に義務づけられるただ一つの結論を恣意的に定めることで、神義論を過度に詮索深い理性の腐食作用から守ることだった。これにより、教義の内部でさえ、存在論的悪と社会的悪の区別を完全に不可能にした。

ゲーム理論の観点から見ると、キリスト教は**ブリッジ**に似たゲームである。最初のコール（洗礼時のサタン拒否）は、人生を通じて続く対局への入札を開始する。切り札は徳、グランドスラムは聖性、全てのトリックを失うことは永遠の破滅である。入札し対局するのは死すべき人間であり、世界はテーブル（すなわちテーブルに置かれたカード）である。もう一組のプレイヤー（ブリッジと同様、R. Luce & H. Raiffa『Games and Decisions』1964年参照）は、同時に一つの存在でもあり、別々の存在でもある。なぜならブリッジのペアは、時折打ったカードの記憶を失う一人のプレイヤーのようなものだからである。一人のプレイヤー（神）は常に主人公を助け、もう一人（サタン）は常に邪魔をするとは言い難い。なぜならブリッジと同じく、捨てられたカードは信号ではあるが**両義的**だからである。主人公はテーブルに落ちたもの（すなわち現世で起こったこと）しか見えず、それに基づいてのみ相手ペアの戦略を再構成できる。違いは、一人が味方し、もう一人が敵対するはずだという点だけである。しかしサタンも神の意志の外にはおらず（「我らを試みに遭わせ給うな」の祈りはサタンに向けられたものではない）、したがって両者の寄与を範囲的に区別することはできない。このゲームは、死すべき者の徳における能力のテストであり、決算と利得は来世で待っている。このゲームのマニュアル（神学問答）は矛盾している。神は正典的な利得関数に束縛されていることもあるし、いないこともある（破滅は無限だが、恵みも無限）からである。この救済のゲームのモデル的再構成は、ゲーム構造における不快な点を露呈する。ゲームの和はゼロではなく、しかも特殊な仕方ではゼロではない。ここでのプレイヤーの行動は常に有限であるのに対し、報酬と罰は無限である。したがって、常に有限の回数しか行動できず、利得関数が常に無限であるこのゲームは、**フェアプレー**どころか、個々の場合において無限に不正であると言って過言ではない。これは**非ギャンブルゲーム**としてのみそうなのである。ギャンブルゲームとしては、賭け金に対する勝利の無限に大きな不均衡が特徴であり、有限の大きさはいかなる無限の大きさに対しても無限に小さい部分に過ぎないからである。ショーペンハウアーが辛辣に指摘したように、神は人間を無から呼び出し（全知である以上、その後の墮落を知りながら）、その罪によって永遠の破滅に突き落とす。「無から出てきた哀れな奴（Der arme Kerl aus dem Nichts）」には、少なくとも以前の唯一の所有物であったその無に戻る権利があるはずだ。

しかし正直に認めよう。このような図式は、人間の一生を現世と永遠の間に挟んで、形式的にゲーム理論へ投影しようとした結果生まれるものである。矛盾からは何でも導ける（*ex contradictione, ex falso quodlibet*）ように、この再構成には、ゲームの規則を好意的に修正

するバリエーションを導入できる—純粋に論理的には常に完全に恣意的ではあるが。

自然科学の立場からも、存在論的成分と社会的成分をきちんと区別するのは難しい。なぜなら人間自身が自然の産物であり、同時に社会的自己形成の産物でもあるからである。人間のなかで本来的に存在論的なものと、社会的に獲得されたものを区別することには、知識がどれだけ増えても除去できない恣意性が潜んでいる。この重大な問題は注目に値する。ここで我々は、同じ種類の分離の困難に直面する—たとえば人間がいつ死ぬかを確定する困難、または生きている有機体において遺伝的に決定されたものと環境的なものを区別する困難と同じである。これらは質的に異なる二つの困難で、「禿頭のパラドックス」に異なる仕方でも絡みついている。第一の困難は、死は状態であるが、死にゆくことは時間的に広がった過程であり、任意の恣意性を欠いているため、約束事的な合意なしには、苦悶が最終的な死へいつ移行するかを断定できない（これは臓器移植に関連して緊急の問題となった）。医学的経験から生命と死の決定的区別を期待する者は無駄である。苦悶の後しばらく経てば死は確実に判定できるが、その頃には体のほぼすべての臓器が不可逆的変化を起こして移植に不適格となっている。苦悶の過程では—たとえそれが全身の死に移行する場合でも—死亡判定には積極的な寄与が必要であり、それは規範的、すなわち文化的に由来するものでなければならない。

一見すると、環境由来のものとは遺伝的なものは、成熟した有機体（表現型）という結果を生む力（過程）の平行四辺形の二成分のように見える。しかし実際には、卵細胞から成熟個体への発達において、このような「平行四辺形」を無限に抽出できる。それらは互いに次のものの成分となり、その相互依存は**逆方向**にも働く。遺伝子はある形質の**可能性**を定め、それを環境由来の**可能性**が実現し、両者の機会の集合が有機体の表現型変異の範囲を定める。発達開始時点での遺伝子型は仮想的にしか決定されていない。環境はそれにとって同時に主人公でもあり敵役でもある。要するに、ここでも我々はゲームに直面しており、ゲームそのものの最終的な姿がどちらのプレイヤーに依存するかという問いは、歩行が左足か右足のどちらによって決定的に定まるかという問いに匹敵するだけの意味を持つ。現代生物学は、予定説者にも後成説者にも正当性を認めない。問いの立て方が誤っており、代替案は架空のものである。したがって、遺伝的なものと獲得的なものの区別は、具体的事例では確率的に可能であっても、アルゴリズム化不可能な問題である。つまり、これは普遍的な解決を持たない問題である。

存在論的なものと社会的なものとの区別の問題は、上記の**両方**の困難を含んでいる。なぜなら人間は生物的にも社会的にも同時に生きているからである。同様の融合は、その環境にも生じている—環境は物的（対象的）でもあり文化的でもある。事物（対象）なしに文化は不可能であり、環境なしに有機体は不可能であるが、これらの不可能性から、区別が全く不可能だという結論は出てこない。区別は可能であり、すでに無数に行われてきた。しかしそれらは常に経験的に証明不可能であり、おそらくこれは一時的な状態ではない。最大の不幸は、死亡判定（その他無数の類似の場合）においては、文化が上位全体として自分に従属する部分問題を判定できるのに対し、存在論的なものと社会的なものとの区別の問題は、文化が**自分自身**について判定することを前提としている点にある。こうした場合には、パラドックスの地獄が開かれる。たとえ任意の数の恒星種族を発見し、比較天体民族学が生まれたとしても、この困難からは救われない。そうした種族の身体的・文明的諸能力を知ったとしても、基準とするパラメータ群に基づいてグラフを作成し、人類の位置を定めることはできるだろう。それらは、宇宙における理性的生存の典型的・最適戦略、有機体構造と個体生物学的構造の関係、文明進化の危機的関

値の特異性 (singularność) あるいはその典型的な規則性、すなわちそれらの閾値の同相性などについて、多くのことを教えてくれるかもしれない。さらに、自己進化過程（自然から理性への遺伝的操縦権の移行）が、長く発展した文明では典型的な現象かどうかなども知ることができるだろう。しかしそのような百科全書的な知識から、望ましい区別が自動的に導かれるわけではない。存在論的なものは経験の対象ではなく、経験的に確定可能なものは存在論的ではないからである。せいぜい、もっとよく知っている者から「それは単なる我々の幻想だった」と聞くことになるかもしれない。私はそのような判定に全く驚かないだろう。それでもこの問題は我々にとって生き生きとしていて緊急であり、それだけでも取り組む価値がある。

反ユートピアはおとぎ話やユートピアよりはるかに遅れて現れた現象である。この我々の時代の産物は、幻想文学のなかで生まれた。そこで、あらゆる（地球だけでなく）社会が陥りうる地獄の膨大なカタログが作成された—サイバネティクスの警察独裁による「自殺殺」、非文明的侵略、自然の猛威、すなわち宇宙そのものなどである。反ユートピアでは、普遍的善の偏向に対応して、普遍的悪の偏向があり、それが社会学的想像力を不可抗的に引きつける磁石となっている。ここでもまた、不幸の存在論的原因と社会的原因を区別する試みは無駄である。筆は未決定性のままにあり、それは区別問題そのものの存在への無自覚の表れである（経験的には解決できないが、文化的になら可能であり、文学はその審理の場であると我々は述べた）。近代反ユートピアにおける悪は、通常、打算なく与えられる。たとえば搾取的姿勢や階級対立から生じるのではなく、疑いようのない宿命的な状態として与えられ、社会的勢力も手段もそれに対抗できない。反ユートピアの典型的な筋書きは、悪化の進行、「普遍的存在のマカブロ化」の描写である。これは、ユートピア的善だけが有限性において頂点に達しうのに対し、悪には拡大の限界がないことの証明のようである。認めざるを得ないのは、反ユートピアが今日、指数関数的に成長する自殺殺的文明の暗い未来学的ビジョンから栄養を得ていることである。

2 新ジャンル：反おとぎ話？

我々の再構成は論理的であって歴史的なものではないため、個々の「意図を持つ世界」が生まれる時間的な巨大な差異を説明するものではない。特に目立つのは、「反おとぎ話」という名の下の空白である—民話のなかにそのようなジャンルは実際に存在しなかった。それでも我々は、近傍条件に基づいてその特徴をかなり正確に述べることができる。

反おとぎ話の世界は**個別的に偏向的**でなければならず、最も善良な者たちが最も不幸になる。善と悪の総和はおとぎ話と同じく一定だが、分配が逆である：善は罰せられ、悪は報われる。善良な者たちに勝つ戦略は存在せず、卑劣な者たちのすべての戦略が最適となる。利得関数は逆転した倫理の関数である： $F_w = f(\frac{1}{2})$ [訳注：この関数、左辺 F_w は利得 (wyłaty) の関数で意味は通るが、右辺はこのままだとまったく筋が通らない。 $\frac{1}{2}$ の 2 はたぶん 2 ではなかったはず。原著も 2 だが、たぶん倫理 (etyczny) の頭文字の e かなんかだったはず]。ここでもゲームの和はゼロでなければならない。なぜなら徳の敗北は悪徳の勝利に等しいからである。

しかし、ゲームの代価は何か、その戦略はいかなるもので、利得関数はいかなる分配を明らかにするのか、という問いが生じる。

おとぎ話では快樂は最後にしか得られない。魔女の檻の中や狼の腹の中、忌まわしい怪物との戦いは決して愉快ではないからだ。それは強制か自己犠牲によって行われる。善良なが弱い

者は一時的に悪に屈し、強い英雄はより高い動機から助けに駆けつける。しかし、孤児を苛むことやシンドバッドの背中に乗ることは**愉快でなければならない**—さもなければその行為の説明がつかないからである。

したがって、他者を助けるのはその者のためであり、邪魔するのは自分のためであるという点で、反おとぎ話では利得関数の分配が異なる。おとぎ話は善に対する報酬を先送りするが、反おとぎ話は悪を、その実行の最中に即時的に報酬を与える。他者の苦痛が英雄の喜びだからである。これがゲームの進行を変える。

おとぎ話は通常、悪の攻撃から始まり、開局時の既存の状態を破壊し、ゲームはその修復（場合によっては上積み）を目指して展開する。善は満足のためではなく必然性から反撃し、その勝利は「超越し得ない至福」をもたらすという明白な意味で最終的である。

これによりゲームの軌道が異なる：おとぎ話では最初は悪が少なく、次に多く、最後には全くなくなる。一方、反おとぎ話では悪が**絶え間なく増大**する。

おとぎ話におけるゲームの代価は、善良な者たちの幸福であり、それを卑劣な者たちが奪おうとする。しかしこの定式はあまりに漠然としている。おとぎ話的ゲームの典型的な開局は三つある：

1. 初期状態が完璧だが悪化する（例：眠れる森の美女—悪い妖精が来るまでは王国は極めて順調）
2. 最初から致命的だが改善される（しばしば段階的）（例：竜退治の話）
3. 「まあまあ」で、最後に少し良くなる（例：ヘンゼルとグレーテル、赤ずきん—魔女の家や狼の腹から無事に戻り、時には戦利品を得る）

悪の戦略は常に攻撃的である。

多くのおとぎ話には「引き出し式」の「副ゲーム」があり、英雄の能力を試す。英雄は真の報酬（王女の手、王位）を得るために一連の障害を克服しなければならず、その少なくともいくつかは克服すべき悪の具現化である（ヘラクレスの難業がその典型）。この種のおとぎ話では、悪は英雄に正面攻撃を仕掛けず、挑戦を待つ。いずれにせよ、英雄が問題を解決する際に自ら悪をなす必要はない。

したがっておとぎ話の世界は、初期状態を修復することで完成させるホメオスタシスか、善良な英雄だけに主たる勝利を与える迷宮の自動機械である。悪い状態は主に**除去されるべきもの**である。それは語りの要請ではあるが、おとぎ話的世界の本来的な存在論的性質ではない。その性質は完全な調和としての幸福に等しい。もしおとぎ話の英雄たちに「障害を克服せずに最初からその調和の中に生き、幸福を得たいか」と尋ねたら、答えは間違いなく肯定的だろう。狼の腹の中にいるより、狼や魔女に出会わずにすぐに王子に嫁ぐか王女を娶る方がずっと良い。

おとぎ話には二種類の善良な英雄がいる：弱い者（孤児、子ども、誘拐・呪われる王女など）と、助けに駆けつける強い者（時にはまず自分を助けるが、決してそれだけではない—賢い百姓の息子や親指小僧）。悪の攻撃がなければ、第一の種の英雄たちはかなりうまくやっつけていき、第二の種はすることがなくなる。物語はなくなるが、良い世界の条件は満たされる。だからこそ、語りの要請は存在論的要請と一致しないと書いたのである。

したがって、おとぎ話のパラメータを単純に反転させるだけでは標準的な反おとぎ話の原型は得られない。なぜなら善と悪の関数はおとぎ話において**非対称**だからである。悪なしの善は可能だが、善なしの悪は存在し得ない—悪は善を食物にしているからだ。善は悪を攪乱とし

て除去し、自らを最終的に確立し、その過程でさらに完成し、最適状態に達して論理的に必然的にゲームを閉じる。調和が支配すれば、それ以上良いことは起こり得ないからである。

この関係を逆転させると非対称性が露呈する。悪が善を障害として戦うなら、善が悪にとって何を妨げているのかを明らかにしなければならない。しかしそれが何なのかわからない。この問いに答えることはできない。なぜなら善は悪にとって攪乱要因ではなく、**構成要因**であり、しかも存在論的に構成的な要因だからである。

おとぎ話の結末に常にある「その後彼らは長く幸せに暮らしました」という句は、反おとぎ話の論理的閉鎖として対称的に再現できない。「短く不幸に暮らしました」では意味がない！調和は超越可能だが、「理想的な不調和」や「超越し得ない不幸」などというものは存在しない。善とは異なり、悪は自己充足的ではない。これがゲームの価値、戦略、個々の役割をすべて変える。

善良な子どもは物乞いの老婆に施しをし、カエルを救う。もし意地悪に施しを拒否しカエルを踏み潰せば、物語は止まる—なぜならそれは変装した妖精であり、カエルは救いの代わりに願いを叶えるはずだったからである。したがって反おとぎ話では弱者の役割が異なる。彼らは強い者に屈する。この世界は弱さを好まないからである。

ゲーム全体の軌道も異ならなければならない。おとぎ話では「まあまあ → 悪化 → 極めて良い」。反おとぎ話では悪の絶え間ないエスカレーションである。

論理的に再構成された反おとぎ話の世界は**開いた世界**、すなわち無限ゲームしか展開し得ない世界である。悪は善を破壊しなければならず、周囲の善を根絶したとき、破壊を止める—それは飽和に達したからではなく、食い物がなくなったからである。これは調和としての平衡と、燃え尽きた焼け野原としての平衡の違いである。燃えるものがなくなったので火が消えただけだ。新たに燃えるものが現れれば、再び火は広がる。

好意的に偏向した世界は、そこで**停止する**完全性を確立する。敵意的な世界は固有の運動において停止することができない—これはその主要指令から論理的に導かれる。これは語りの問題ではなく存在論的難問である。

したがって反おとぎ話ゲームのゼロサム性は特殊な意味で理解されなければならない。それは、反おとぎ話における悪の量は善の量と等しくなければならない、ということの意味する—ちょうど燃える材料の量だけしか火が燃え得ないのと同じ理由である。燃料の枯渇は常に偶然的な事情である。したがって敵意的な世界は、自ら善を—自分の悪党たちに—補給しなければならない。

「おとぎ話の世界も密かに自分の善良な住人たちに悪を補給しているではないか」と反論されるかもしれない。それは事実だが、我々が示したように、それは語りの必要性から来るものであり、原理的なものではない。

良い世界は悪なしで自立できる（その場合はおとぎ話は存在しないが、論理的にはその状態を想像できる）。しかし悪い世界は存在論的に善の存在に依存している。善なしでは、ただ最後の反英雄が他のすべてを食い尽くした完全な廃墟の戦場としてしか存在し得ない。仮にその状況を想像しても、その英雄が「極めて快適で、これから長く幸せに暮らす」とは到底認められない。その表現の不条理は明らかである。その英雄は次の犠牲者を探すために全力を尽くし、見つからなければ、飢えた苛立ちの状態に陥るしかない—自分が作られた目的を実行できないからである。したがって反英雄の究極的勝利は、その幸福化と等価ではあり得ない。

こうして、反おとぎ話ゲームにおける幸福の分配についての答えが得られる。おとぎ話ではゲームは最終対局まで**先送りされた幸福**をめぐって展開し、そこで利得が生じる。反おとぎ話では幸福は他者の不幸でなければならず、他者の不幸が消えればその幸福も消える。したがってゲーム構造に除去し得ない矛盾が生じる。

竜の餌は処女だが、すべてを食べてしまえば餓死する。魔女が騎士たちを石に変えるのは楽しいが、すべてを変えてしまえば職を変えなければならない。王国が永遠の眠りに落ちれば、悪い妖精もすることもなくなる。

おそらく、反おとぎ話を救うために、より穏やかな対局構造を探すこともできる—悪く、しかも弱い人物を英雄にする。そうした人物は善の完全な破壊ではなく、ただ苛めを求める。しかしそれでも、行為のエスカレーションか放棄かに至らざるを得ない。エスカレーションは再び飽和しない状態へ導き、放棄は独自の理由を必要とする。反英雄は自分がなした悪にすでに満足したのか？ もう十分なのか？ それは極めて都合が悪い—彼は自分を支持する宇宙と矛盾するからである。それは論理的ではない。弱くて悪い英雄は反おとぎ話の世界では不十分である。

おとぎ話では弱くて悪い者が困難に陥るのは、強くて善良な者が助けに来るためである（王子が竜や魔術師を退治し、眠れる宮廷を解放し、狼を殺す）。では、強くて悪い英雄が弱くて悪い者を助けるだろうか？ なぜ？ どこからそんな動機が生まれるのか？ ベルゼブブがサタンに親切で、最後のシャツを譲り、自分を犠牲にするだろうか？ 地獄の社会学—悪魔同士の倫理、墮ちた者たちとの関係ではなく—については何も知られていない。我々はここで自ら概念を構築しなければならない。

強くて悪い者は小さな卑劣漢を利用するかもしれないが、それは一時的である。用がなくなれば、彼もまた標的になる。それは普遍的敵意の主要原理が要求することである。悪い者たちの同盟は成立し得るが、常に裏切りを孕む。もちろん、この絶対的な指令を弱める試みは可能で、たとえば「悪い者たちの同盟の方が善に対処しやすい」「極端な利己計算も連帯を強いる」などと主張できる。しかしゲームが徳の破壊で終われば、同盟は崩壊せざるを得ない—残るのは犯罪退役者協会か相互賛美のサークルか？ 強い悪は遅かれ早かれ弱い悪の喉を掴む。反おとぎ話の作者がそうしないと決めたなら、固有の出来事の論理と矛盾する。

我々が見るように、反おとぎ話が設定する矛盾から逃れる道はない。このやや意外な分析結果は、考察の継続を促す。我々が示したように、おとぎ話におけるゲームの戦略は主に**救済的**であり、反おとぎ話では**追跡的**である。これは善と悪の間の非対称性から来る。

まず、反ユートピアとの近接が反おとぎ話にどう影響するかを調べよう。両者は単に融合しないか？ どちらも苛める者と苛められる者が、敵意的な世界に閉じ込められている。しかし苛められる者の不幸は、本当に苛める者たちの幸福なのか？ そうではない。せいぜい反ユートピアでは普遍的貧困の分配の不均衡が見つかるだけである。ゴロ・マンが20世紀ドイツ史で正しく指摘したように、ヒトラー時代に「優等種族」の第三帝国が大西洋からコーカサスまで支配したときに得た飽満は、今日の連邦共和国市民の飽満に比べれば惨めなものであった—当時は「生存圏（レーベンスラウム）」を獲得したにもかかわらず、今ではその一寸の土地も残っていない。オーウェルなどの文学的反ユートピアでも同様である。支配者たちは被支配者よりはマシだが、本当に素晴らしい状態ではない。自分の地位に常に不安を抱き、それを維持するために常に緊張し、互いの陰謀に絡め取られ、階級は低いが生の良心を持たず、利益のためなら

いつでも裏切る用意のある同類に依存している—彼らは無憂のエリート独裁などではない。

「古典的」な、過去の世紀の独裁は、外部介入なしにも**不可逆的に**奴隷化された社会であり、暴君は国家と法の上に立ち、その死や敗北が独裁そのものを終わらせ得た。現代の反ユートピアではそうではない。その構造は自己締め付け式の罠として機能し、そこで生きるすべての人を一程度の差こそあれ—支配する。こうした反ユートピアでは、完全に論理的なコンピュータか、同じく非人格的な少数の寡頭制が権力を握るかもしれない。違いは本質的ではない—社会構造全体をプログラムするのは個々の人間ではなく、上位のプログラムが支配する者と支配される者を次々と従属させたからである。この状態を個人が望んだわけではない。頂点に達したとき、それは誰の利益にもならない。奇妙な地獄が生まれ、墮ちた者たちは悪魔から安息を得られず、悪魔たちは墮ちた者たちから安息を得られない。個人の意図と社会システムの法則性が完全に乖離したのである。

これをもたらしたのは、技術進化の勾配か、ユートピアとして未来を描いた当初の教義からの異端・逸脱か、あるいは敵意的に偏向した世界が人々に偽の幸福の処方箋を差し出したか、のいずれかである。

要するに、そこではかつて座ったはずのゲームではなく、その悪夢的な逆転が展開されている。今日の反ユートピアの作者たちが一致して言うのは、社会は自らの意志で—むしろ熱狂的に—そこへ向かい、万能の進歩、特に技術的・科学的進歩の幻影に誘われたということである。だからこそ、今日の反ユートピア（あるいはその作者たち）に典型的なのは、技術文明を自滅的發展の道と同一視することである。

反ユートピアが人間の希望の牢獄と断頭台である以上、そこでは看守と死刑執行人以上の素晴らしい地位はない。したがっておとぎ話は、反ユートピアとは部分的にさえ重ならない—後者では誰も自由ではないからである。一方、反おとぎ話の英雄たちは、おとぎ話の英雄たちが善を選ぶのと同じく、外部の圧力なしに主権的に悪を選ばなければならない。

反ユートピアにおける悪は拡散し、非人格的であり、人々を通じてではなく人々によって作用する。ハンナ・アーレントの『エルサレムのアイヒマン』が示すように、全体主義における犯罪官僚の機能は平凡で無個性である。反ユートピアの悪は制度化され、したがって反おとぎ話にふさわしい悪—おとぎ話に対する論理的対応条件からして「私的な」ものでなければならない悪—とは似ていない。おとぎ話の徳と悪徳はどちらも「私的」である。誰もが委託されたことではなく、自分自身の性質に従って行動する。

この点だけでも、悪の化身である悪魔は反おとぎ話の主役にはふさわしくない。彼はプロフェSSIONナル、地獄機関の使者であり、出来高制（非難された魂を多く獲得すれば上層部からより大きな功績を得る）で働き、義務感からであって熱狂からではない。さらに悪魔は悪を誘うが、それは手段であって目的ではなく、自分の即時的な満足のためではなく、神を困らせるためである。

したがって反おとぎ話的宇宙は、達成不可能な完全な悪の理想を永遠に追いつけるものでなければならない。善がなくなれば、敵意は宛先を失い、何もすることがなくなる。しかしその失業は、悪にふさわしい幸福の状態ではない。

善は悪に屈し、その信仰に改宗すべきか？ しかしその逃げ道は状況をさらに悪化させ、犯罪的失業の到来を早めるだけである。解決策はないか？ 一つだけある—奇跡である。犠牲者は死から甦らなければならない。絶えず失われる徳は不死鳥のように灰から再生しなければならない。

い。無限増大の指数の代わりに円環を得る。反おとぎ話の終わりは始まりである。屠られた者たちが甦り、拷問者たちは再び彼らに取りかかる。しかしこれも条件を満たさない。問題は甦りの奇跡ではない—おとぎ話がそれを知っている以上、反おとぎ話にも同じ権利がある。しかし我々が取り除こうとした矛盾が、新たな形で戻ってくる。「徳を破壊するのに、それが甦るとは？ それでは徳の勝利ではないか？」反おとぎ話は、まだ残党がいる限り止まらないが、悪の最終的勝利は自らの存在理由の消滅に等しい。犠牲者が甦れば、悪者の状況はシジフォスのそれに似る。「負の」エスカレーション—一人残った怪物同士が互いの喉を掴み合う—も、対局を閉じさせないので決着しない。この円環から逃れる道はない。

反おとぎ話の特徴を発見したことで、我々はそれがおとぎ話・ユートピア・反ユートピアに対して被らなければならない変化を明らかにした。これらの変化—ゲームの規則、価値、利得関数の分布、救済的戦略から追跡的戦略への置き換え—は、反おとぎ話構造のパラドックスを、ことに「悪の勝利がその敗北を伴う」という主要パラドックスを定める。悪者の幸福は状態ではなく、ただの一瞬でしかない。すべてが善良なところでは皆が良いが、すべてが悪いところでは自食が始まる。悪は完全に一貫せず、同胞に対する普遍的敵意の規則に例外を設けると止まる。完全に一貫すれば、最後に一人残った怪物が傷を舐める廃墟となる。たとえそれが悪の理想の実現だとしても、明らかに誰をも幸福にしない。つまり、主たる勝利がないか、またはそれを得る者がいないかのいずれかである。

問題は、おとぎ話の人物の行動動機が決して幻想的ではない点にある—善良な者の保護的親切、竜や魔女の嫉妬・食欲・裏切りなど。したがって反おとぎ話における悪い者の行動動機も、同じく理解可能なものでなければならない。それを信憑化できるのは、純粹に個別的な、感受的な理由だけである。他者を助けるのはその者の利益のためだが、他者を害するのは自分の利益のためだけだからである。しかしすべてのパートナーを破壊するゲームは、長く続けば続くほど（たとえ黒い）幸福をますます少なく産む。したがってその唯一の理由—感受的理由—は徐々に消滅する。

反おとぎ話はこうして自滅的な世界を確立し、その頂点は、ついに達成された最大値から誰も利益を得られなくなった、無人の状態である。したがってここでは英雄たちの行動からいかなる一般原理も導けない。勝利する悪者に、彼らが賭けている代価を保証する戦略はない。ここでの最適戦略はまさに**最悪**であり、チェスの千日手に相当する状況を加速させるからである。

これは、親切の指令が対称的（「私があなたにするように、あなたも私にせよ」）であるのに対し、敵意の指令は非対称的だからである—死を与える者は自分に死を望まないからである。この論理的難問は反おとぎ話の詩学に必然的に影響する。ユートピアの勝利は全員への主たる勝利の不断の利得であることを思い出そう。反おとぎ話の勝利は、その住人たちの敗北である。

したがって反おとぎ話の詩学は、少なくとも悪の賛美を含み、最後の廃墟におけるその理由を正当化しなければならない。それは容易ではない。なぜなら普遍史は悪に満ちているが、悪は自らを最終的な理由として呼び出したことは一度もないからである。悪は常に何らかの善の名の下に、または「黒い後援」（地獄の寵愛を得るためなど）の下に行われる。人間の思想的遺産のなかに、悪そのものを普遍的推奨の力を持つものとして称賛する、中心的な（何ものにも依拠しない）弁護論は存在しない。暴力、流血、無慈悲を称える者たちは、常に自らの体系の中心に悪そのものではなく別の価値（戦いの美しさ、エリートの特権、弱者を排除して改善された世界の計画、怯えた利己主義から来る平等主義・ヒューマニズムへの言及など）を置き、

悪を手段として扱った。ニーチェの痛烈な言説でさえ、悪はこのような遠心的な位置を占めている。

しかし反おとぎ話の世界はこの逃げ道を使うことはできない—その権利がないからである。その悪は、いかなる口実・見せかけ・虚偽もなく、おとぎ話における善と同じく、対称性の原理によって開かれたまま、自己完結的に、露骨に我々に迫らなければならない。ここでは徳が、そしてあちらでは悪徳が、自らの理由でなければならない。しかし普遍的指令の位階を主張するいかなる悪の賛美も、嘘の上に立たざるを得ない。我々が発見した矛盾—ゲームの価値としての感受的最大化と、勝利が保証されるはずのプレイヤーたちをも実際に消滅させること—を隠さなければならないからである。悪を一般的な存在論的指令として矛盾なく正当化することはできない。なぜならそれを許さないのは道德の基準ではなく、論理そのものだからである。

この事態は反おとぎ話の詩学に二つの帰結をもたらす。

第一に、おとぎ話における悪は善にとっての障害であって、戦いにおける感受的満足の源ではない。竜や魔女を殺すこと自体が幸福ではなく、王位、王女の手、普遍的至福が幸福である。反おとぎ話は誰にもいかなる至福も与えられない。おとぎ話では悪は取り除かれる障害であり、さらに先を目指すか、反おとぎ話には「さらに先」などない。犠牲者の死とともに消える、はかない感受だけがある。したがってここにはその感受以外に何も無い以上、それを延長する—これが拷問という不可避の結論である。言葉で苛めることもできる以上、拷問は沈黙のうちに終わることではない。

心理生理的出来事の平面のこの激化は、反おとぎ話の詩学をおとぎ話に対して強い歪曲にさらす。幻想性（この世界の約束された非現実性）と固有の犯罪の悪夢性との衝突が起こらざるを得ない。この独特の競争の結果として、幻想的約束の崩壊が生じないとは想像しにくい。反おとぎ話は、グリムおとぎ話などで時に見られる残酷性を和らげる、あの約束された無邪気さと純真さの痕跡すら保てない。これが我々が突き当たるもう一つのパラドックスである：反おとぎ話の雰囲気はおとぎ話的ではない。極めて幻想的なものでさえ、血まみれの幻覚や悪夢として受容されるだろう。

第二の帰結は、反おとぎ話が犯罪実録と自嘲のパロディの間で揺れ動くことである。おとぎ話は世代間の伝承によって極めて洗練され、磨き上げられたジャンルである。ほとんど典礼化されたリズムで流れる物語の滑らかさは、涙や血や苦痛を、恋人たちのささやきと同じく、聞こえない音楽を伴ったバレエの約束された図形に変える—その図形は自分自身の生命だけでなく、無数の主題的変奏によって動かされている。そこで起こるすべてのことは新しく起こりながら、ただ繰り返されているに過ぎない。誰も本当の意味で「初めて」を、最初の時の完全な不器用さをもって語ることはできない。

我々の新しいジャンルには、そのような節度を得る機会も権利もない。信憑化するためには、自らの声で語るなければならない。したがってそのリスクは巨大である。悪の論理は、その快楽より遠くまで達し得る—純粹に個別的な感受を超えて自らの理由を確立する必要からである。したがって反英雄は最終的に奇妙な禁欲や自己犠牲の逸脱に陥るかもしれない。負の絶対者との交わりを証明するため、美食より排泄物を選び、女王ではなく怪物と淫行を行う。しかしそれは、意図せざる滑稽さに至るほど厭わしくないか？ 英雄は、その極端さゆえにすでに聖性となるような忌まわしきへの到達の意図を理解されるか？ 失敗を防ぐにはどうするか—英雄が墮落の最低点との合一を宣言したとき、観客の青ざめた戦慄の代わりに、軽蔑のホメロス

的嘲笑が待っているという、恐ろしい失敗を。悪の「理論」の講義は嘲笑に対する解毒剤ではない。悪から作られた世界を無力化する笑いに対する唯一の解毒剤は、血である。狂乱の屠殺は怒りと罵声を呼び、それがまさに良い—呪詛が創作の真剣さを証明するからである。ジャンルは血の洗礼を受けて定着するだろう。

驚くべきことに、我々の—純粹に論理的な—未だ存在しないジャンルの再構成に、**サド侯爵の創作**が対応している。

3 この結論は自分でも予想外！

以上の試みについての若干の説明。

私の論述が、空想小説の分岐表上の空席—それがサドの著作と重なる—を示すという価値を持つなら、それは私が最初からその意図で書いた場合に限られる。しかしそんな意図はなかった。サドの創作を知ってはいたが、ゲーム理論の庇護下で空想の諸要素をグラフ上で分割しようとしたとき、彼のことは考えていなかった。私は失敗した—個々の分岐間の離散性（量子的な不連続性）を仮定したからである。その仮定は誤りだった。

民話に存在しない反おとぎ話の性質を、私は本文に示した通りに研究した。そして分析の最後の段階で、反おとぎ話とサドの著作の類似に驚かされた。私は未完の原稿を一旦置いて、今ようやく最後の二ページを書き加えて完結させた。もちろん、もはやその類似についての当初の無知には戻れなかった。それでもこのことは公刊する価値があると思う。確かに、私の出発点はサドの創作における衝動的起源のすべてをギロチンにかけ、それを極端に個別化してしまったため、性的倒錯の領域の寄与を完全に無視した彼の作品の輪郭を描くことは不可能のようと思われる。しかし、実際にはそうである必要はないことがわかる。

クラクフ、1978年10月