

財津理先生の定年退職をお祝いして

経済学部長 鈴木 豊

法政大学経済学部で17年間、「哲学」と「倫理学」の講義を担当されてきた財津理先生が、2018年3月末をもって、定年退職されました。2017年度は、4人の先生が定年退職されたということで、先例に従って、2018年の経済志林第1号を、財津先生の定年退職記念号とさせていただくことになりました。

財津先生は、早稲田大学文学部を1972年にご卒業され、その後、早稲田大学文学部副手を1976年まで務められました。博士課程は、中央大学大学院文学研究科哲学専攻に在籍され、1981年に単位取得満期退学されました。その後のご経歴を拝見しますと、中央大学文学部の非常勤講師を1981/10/01から1993/03/31まで、東邦大学医学部の非常勤講師を1988/04/01から1995/03/31まで、関東学院大学経済学部の非常勤講師を1988/04/01から2001/03/31まで、中央大学法学部の非常勤講師を1993/04/01から2002/03/31まで、早稲田大学文学部の非常勤講師を1994/10/01から2002/03/31まで、武蔵大学人文学部の非常勤講師を1996/04/01から2001/03/31までと、実に長い間された後、2001年4月に、法政大学経済学部の教授（「哲学」「倫理学」担当）に就任されました。

財津先生の研究分野は哲学で、とくに、フランスの現代哲学者ジル・ドゥルーズ（1925-1995）の『差異と反復』（1968）の解析と再構成を主な研究テーマとされているとのことですが、その話に入る前に、思い出話をお

話ししましょう。

財津先生が就任された2001年は、私が在外研究員として米国に留学した年でもあり、私は2年間サバティカルでしたので、帰国後も、分野の違いもあり、あまり接点がありませんでした。接点は2011年3月11日（金）、そう、東日本大震災が起こった日です。その日、経済学部は年度最後の教授会を開いていました。教授会終了直後は、地震被害の大きさも確定しない中、通勤通学バスも停止したため、とりあえず、歓送迎会を行う予定の八王子の京王プラザホテルにチャーターバスで移動し、歓送迎会を行った後、帰れる人は、各自で都合して帰るということになりました。（ホテルは会場を一晚提供してくれました。）その際、当時、教授会主任でいらした新田先生の車で、国立方面の教員が相乗りで国立まで向かうことになりました。そこに、新田先生の他、渡部亮先生、阪本ちづみ先生、張欣先生、そして財津先生と私が相乗りし、みな家族の話などしながら、祈る気持ちで、国立に急いだことを覚えています。財津先生も、まだ小さかったお子さんのことが、さぞご心配だったことでしょう。

思い出話はこのくらいにして、財津先生の研究分野の哲学についてですが、正直なところ、私は全くの専門外ですし、財津先生のご研究についても存じ上げていませんでしたので、巻頭言をどう書いたらいいか分かりませんでした。そこで今回は、法政大学学術リポジトリに収められている、財津先生の『『差異と反復』の解析と再構成の試みー1ー』（法政哲学会）という論文を手掛かりとして書かせて頂きたいと思います。

財津先生の論文を読んでいきますと、ドゥルーズがイギリス経験論の哲学者デビッド・ヒューム（1711-1776）の研究に大きな関心を持っていたことが書かれていました。私は、ヒュームについては、ゲーム理論の教科書ジョン・マクミラン『経営戦略のゲーム理論』（伊藤・林田訳）有斐閣1995年の章末の練習問題と略解に、おおよそ次のように書かれていたことを思い出しました。

ヒュームは『人性論』（1740）の中で「人間が利害に基づいて行動する」ということほど確かなものはない」と主張し、利己的な行動の帰結を示す例を紹介した。それは、二人の隣人が、共有する牧草地の排水をすることに関して利害対立が存在し、労苦や出費から免れる口実を探して、他人に重荷を背負わせようとする事だ。最悪なのは二人とも排水を行わないことで、この場合は牧草地としての機能を失ってしまう。これはいわゆるチキンゲームの状況で、「自分が排水し、相手は排水しないという戦略の組」と「相手が排水し、自分は排水しないという戦略の組」の二つの均衡が存在する。もし二人のプレイヤーがくり返しゲームをプレイしているならば、協調（排水する）からの逸脱行動に対して報復的な戦略を取ると威嚇することによって、プレイヤー間の協調が達成可能となるであろう。

というものです。これを参考にしながら、財津先生の論文を読みますと、

「反復＝何かに変化させられること。反復は、反復する対象において、何も変化させないが、その反復を観照する精神においては何かを変化させる。ヒュームのこの有名なテーゼは、わたしたちを問題の核心につれてゆく。」

「ヒュームは、たとえばとして、A B, A B, A B, A……というタイプの、事例の反復をとりあげている。それぞれの事例、つまりそれぞれの客観的なシーケンス A B は、他の事例つまり他のシーケンスから独立している。反復は、対象においては、あるいは A B という物の状態においては、何も変化させない。そのかわり、観照する精神のなかに、ひとつの変化が生産される。すなわち、ひとつの差異が、つまり何か新しいものが、精神のなかに生産されるのである。」

と書かれています。私は、これは、まさに、ゲーム理論の「くり返しゲーム」の理論構造として解釈できると思います。くり返しゲームでは、同一で独立のゲームが、時間を通じて無限回くりかえしプレイされますので、その意味では、「それぞれの事例、それぞれの客観的なシーケンス A B」は「Aが排水する均衡とBが排水する均衡」であり、反復は、反復する対象においては何も変化させません。しかし、その反復を観照する精神、つまりゲームのプレイヤーの期待においては、このゲームが無限回くり返しとなることによって、協調（排水作業）からの逸脱に対して報復的な戦略を取ると威嚇するトリガー戦略（引き金戦略、アメとムチの戦略）を取るように変化し、つまり行動戦略に「差異」が発生するという解釈です。すなわち、「反復は、反復する対象（＝1回1回のゲームの物理的構造）においては何も変化させないが、その反復を観照する精神（プレイヤーの期待）においては何かを変化させる（＝くり返しゲームでのトリガー戦略を採用するようになる）」ということです。乱暴な言い方かもしれませんが、ヒューム『人性論』における「差異と反復」は、ゲーム理論の数学的な枠組みでは、「くり返しゲーム」の理論構造で捉えることができるのでは、と思います。

では、ドゥルーズの『差異と反復』（1968）においては、どう解釈できるのでしょうか？これについては、財津先生の上記論文には、直接的なヒントになるような複数の文章を私は見つけられませんでした。しかし、財津先生も、上記の論文の中で、

「私は、ドゥルーズが、日本でもフランスでも、ややアカデミズムの専門家の独占物になりつつある状態を懸念している。ドゥルーズの『差異と反復』を、できれば一般の読書人にも近づきやすい哲学書にしたいと願っている。」

「私は、科学で仕事をする人々や一般の読書人が、『差異と反復』にお

ける哲学的諸概念から、自由に、何らかのポジティブなインスピレーションを受け取ることができるのではないかと考えている。」

と書かれています（一部略）ので、私なりに調べたことも基にして、ゲーム理論における（現在、過去、未来という時間的構造を持った）もう一つの動学ゲーム、すなわち、遷移方程式を伴う資本蓄積ゲーム型の動学ゲームの理論構造を解釈した話について、書かせていただきたいと思います。

ヒュームの場合は、反復といえば、「同じことが繰り返される」ことを指しました。一方、ドゥルーズは、数学の「微分」概念を哲学に転用し、新たな「差異の哲学」を構築したといわれます。ドゥルーズは、『差異と反復』（difference and repetition）において、同一性では処理できない差異性とその反復の過程を明らかにしました。最大のポイントは、「類似性」「一般性」を前提とした思考を徹底的に批判し、「差異」を肯定したことです。つまり、差異の中にある無限の小さな差異を受け入れなければ、創造も進化もありえない。差異が創造や発展をうながすという事実を見過ごしてはいけないという主張です。ドゥルーズによれば、この差異を発生させる場が「反復」であり、反復とは差異を発生することなのです。反復とは「同じ」という意味のようにも思えますが、どんな反復にも厳密に同じことの反復は存在しません。毎日の習慣も、厳密に同じ事態の反復ではなく、差異を含んでいるはずです。こうした一見「同じ」に見える反復を何度も繰り返していくことで、微細な差異の集積となり、それは、創造や進化へとつながっていく。だからあらゆる差異を肯定しようというのがドゥルーズの主張のようです。

私は、この考え方は、過去—現在—未来と続く「動学的な時間構造」の中で、過去を引き継いだ現在の期首の状態 K_t を所与として、現在の行動 e_t と期末の不確実性（ノイズ） ε_t の積み重ねで、次期首の状態 K_{t+1} に遷移する「遷移方程式」 $K_{t+1} = K_t + e_t + \varepsilon_t$ （ t は時間）を伴う資本蓄積型の動学ゲームに考え方が近いと思いました。イノベーションのような大きな成功が

起きる時、その背後ではさまざまな微小な差異が不断に積み重なっています。イノベーションはそのような無数の変化の帰結なのであり、ドゥルーズ流には、微小な差異（＝微分）の反復が累積され（＝積分）、大きなイノベーションが実現するというわけです。

以上、ヒュームの「くりかえしゲームの理論構造」とは違う、「遷移方程式を伴う動学ゲームの構造（資本蓄積ゲームの構造）」が、ドゥルーズの「差異と反復」の考え方に近いのではないかという（数学的理論である）ゲーム理論との関連性を書かせていただきました。

なお、私は東大の大学院時代に、岩井克人先生の授業で「動学最適化（ダイナミック・プログラミング）」を習いましたが、岩井先生も、「差異性」をキーワードとして資本主義の本質を探る、経済理論を哲学的に解釈する仕事をされていると思います。『会社はこれからどうなるか』（平凡社2003年）という本の中で、先生は、差異性から利潤を生み出すという原理は資本主義の一般原理であり、ポスト産業資本主義においては、モノもカネも情報もすべて標準化されてしまう強い傾向があるため、差異性を意識的に作り出していかなければならない。つまり、いかに差異性を創り出し、確保していくべきかというのが、ポスト産業資本主義における会社組織のあり方を考えることであると、ポジティブに「差異」をとらえた研究をされています。ドゥルーズの「差異と反復」は、こうした研究とも繋がりがあるのであると思います。

財津先生のご研究は、本当に、原書『差異と反復』の「精読」を必要とし、「一行一行と闘う」気力体力を必要とすると感じます。この巻頭言も書くのがかなり大変でした。私は大学院時代、ゲーム理論の哲学的な解釈よりも、現象（経済現象）の理論的説明の方にかじを切りましたが、今回の作業の中で、哲学からいろんなインスピレーションをいただきました。財津先生、これからもお体に気を付けて、哲学の研究を続けていらしてください。