

優秀修士論文概要

ビデオゲームにおけるプレイの失敗について

—— 失敗がもたらすプレイヤーの自由 ——

上 野 悠

一般的に言って、ゲームは単なる暇つぶしや退屈しのぎに過ぎないような、つまらない、取るに足らないようなものとして扱われることが多い。ビデオゲームの人文学的な分析に関する研究成果を残してきた主だった研究者たちは、そうではなく、ビデオゲームには確かな価値があるのだということを、それぞれのやり方で論じてきた。ビデオゲームを人文学的に研究する試みはそれ以前よりあったのだが、ビデオゲームを研究対象とする人文学的かつ学際的な分野として「ゲームスタディーズ」が成立してからはより体系的に研究されるようになった。

そこでは数多くの研究がビデオゲームを形式的に分析し、それをうまく説明することに注力しているのだが、本研究は、そのような背景のもとで、「失敗」をテーマにしたビデオゲームの人文学的な探求を試みる。ゲームには失敗がつきものである、と言っていいほどに数多のゲームには失敗が存在し、失敗が存在しないようなケースも一部ありはするが、ゲームをプレイする者たちはたいていの場合、適度に歯ごたえのあるゲームを求めている。彼らは失敗を避けたいと思っているにもかかわらず、同時に全く失敗しないことも忌避しているのである。イエスパー・ユールによる、その名も『The Art of Failure』(MIT Press, 2013) は、このようなパラドクスを論じた興味深い研究成果である。しかし、ユールはゲームの中でプレイヤーはなぜふつうは避けるはずの失敗を求めるのかというパラドクスに関しては取り組んでいるものの、なぜ(一部の)ゲームにおいて失敗はなくてはならないものとされているのか、という問いについてはあまり論じていない。

そこで本論ではこの問いから出発し、失敗があることでゲームの中で何が可能になるのか、プレイヤーにとって失敗にはどんな意味があるのかについて、様々な解釈を与えていくことを目的とする。本論の後半では、そこで得られたゲームにおける失敗についての考察をもとに、ゲームに特有な美的性質についての、一つの思索を提示する。その取り組みはゲームスタディーズにおけるある対立、いわば、ゲームそのものを捉えようとする人々と、プレイヤーないしはプレイ(=遊び)を中心にして考えようとする人々の間にある対立を、部分的に解決可能にするものとなりうるだろう。

1章では、まず失敗の存在は我々が出来事を因果的に捉えることを前提としているとの考えから、因果性についての有名な議論をいくつか参照し、我々が普段失敗をどのように捉えているかを見ていく。そこから、失敗の簡単な定義として「何らかの行為によってもたらされる帰結のうち、行為者にとって好ましくないとされるもの」だとし、ここにさらに「その行為によってもたらされる帰結が好ましいものであった可能性がある」ことが条件として付け足されることになる。では、このように定義された失敗は、ビデオゲームにおいてどのような効果を持つようになるのだろうか。それを考える上で重要なこととして、因果的構造としてのビデオゲームがある種の決定論的な問題を含みうることを指摘する。

さらに指摘すべきは、多くのビデオゲームがプレイヤーに「挑戦課題」を課すことによって、当のゲー

ムプレイを成り立たせている点である。こうしたビデオゲームにおいては、プレイヤーは常に「成功」を目指して行為することを強制されているのである。そうであるなら、むしろ「失敗」しているときプレイヤーはより自由な存在になれるのではないか、ということが考えられるだろう。しかし、そうすると、プレイヤーは自由な存在であるためには常に失敗し続けなければならないということになってしまう。そこで本論では、プレイヤーは成功しているときにおいても「失敗することもできた」という意味で、ゲームプレイにおける失敗可能性に目を向ける。結果として、本論で提示されるモデルは以下のようである。

まず、ゲームはプレイヤーに新たな「エージェンシー」を与えるものであるというC・ティ・グエンの指摘を参照し、そこからさらにプレイヤーはそのエージェンシーを受け入れる中で自らの全体的なエージェンシーを変革させることができるのだという考えへと発展させた。そのエージェンシーがある程度強固になると、今度はプレイヤーはそのエージェンシーの新しい使い方を考えるようになる。そのために、プレイヤーは自らのエージェンシーを新たに解釈しようとするのだが、こうしたエージェンシーの受容や変成の過程が実際に行われていることは失敗の存在によって保証されるのである。ということかという、プレイヤーは失敗が重なることで自分が今までやってこなかったことに挑戦していることを実感できるのであり、逆に失敗しないことはすでにそのエージェンシー（に近しいもの）が獲得されていることを意味しているのである。このように、獲得された（もしくははされている最中である）エージェンシーを用いながら、プレイヤーが「どのように為すのか」の自由を行使することで、自らの主体性を発揮しているときの「プレイヤーの態度の性質」を指すものを、「プレイングのモード」と名付け、本章は締めくくられる。

2章では、1章での議論に基づいて、『The Last of Us Part II』（Naughty Dog, 2020）と『Detroit: Become Human』（Quantic Dream, 2018）という二つの作品を分析対象とし、両者を比較しながら「倫理的プレイ」の可能性について論じる。この章では「倫理的プレイ」についての探求を通じて、ゲームスタディーズにおける諸理論を取り上げながら、それらとの比較検討の中で、本論の主張をさらに強固なものにしていく。

作品分析に移る前に、イアン・ボゴストによって提示された「手続き的レトリック（procedural rhetoric）」、また「説得的ゲーム（persuasive games）」と呼ばれる方法論や枠組みを参照する。これらの考えの核にあるのは、ビデオゲームはその「仕組み」（とそれを覆っているフィクション）を通して、プレイヤーに作者のメッセージを説得的に伝えるためのツールとして価値があるのだという考えである。しかし、こうした主張には批判も多くある。ミゲル・シカールは、手続き主義的な志向のもとでは、プレイヤーのできることとは、「ルールによって提示されて誘導される意味を積極的に完成させること」であると指摘し、プレイヤーは自らの価値観や倫理的な考えをゲーム内で表現するという点で、創造的で関与的でなければならないのだと主張している。これと似たような立場をとるものとして、オリ・タビオ・レイノは、ゲームプレイの条件という概念を提示し、重要な示唆を残した。ゲームプレイの条件とはプレイヤーが自らの享受する自由と責任を持つことであり、それはビデオゲームの中での失敗が可能であることによって条件づけられる。

以上の議論を参照した上で、『ラストオブアス2』や『Detroit』がそれぞれほとんど真逆の方法によって、「倫理的なプレイ」を可能にしていることを論じる。これらのビデオゲーム作品は、それぞれ違ったやり方でプレイヤーへの「帰責可能性」を生み出しており、それによってビデオゲームならではの「悲

劇」を描くことができているのである。こうした場合においても「失敗」の重要性が見出せる。というのも、特に『Detroit』において、プレイヤーはゲームの中で「取り返しのつかない失敗」をする可能性があり、このことが物語の結末に反映されることによって、プレイヤーは物語における悲劇が自らの手によるものであると実感できるという、他の芸術形式にはない経験が可能になるのである。

3章では、2章で行なった分析をふまえて、ゲームにおける「ゴール」についての理論や、芸術形式としてのゲームの特徴を「エージェンシー」の提供に主軸に置いて説明した理論との兼ね合いの中で、「プレイングのモード」をさらに明確に位置付けることを試みる。まず、ゴールについての理論との比較の中で、本論で示した「何を為すのか」と「どのように為すのか」の違いが、グレッグ・コスティキアンが提示した、勝利条件としての「明示的なゴール」と、ゲームのアーティファクトの層を利用し、プレイヤーが自ら決定する「暗示的なゴール」の違いには還元されないことを示し、むしろ、二つの定義づけが互いに補い合うことができることも指摘される。つづいて、C・ティ・グエンによるビデオゲームの「正しい遊び方」や「エージェンシーのモード」といった理論との兼ね合いについても検討する。まずビデオゲームには「正しい遊び方」があると述べてグエンが主張するのは、個々のビデオゲーム作品にはそれが「プレイされた」と見なされるための規範が存在しており、そのもとでプレイされない限りは実際に「その作品をプレイした」とは言えない、ということである。こうした立場はミゲル・シカルのような「遊び」中心の論者とは対立するものののだが、本論が提示する「プレイングのモード」はそれらの間を取り持つものとして考えることができるのだと主張する。

終章では、それまでの議論を整理しつつ、暇と退屈に関する哲学的考察や、すべての欲求が満たされるユートピア世界を想定したときにゲームがいかに重要となるのかといった構想を参照しながら、今後の研究がどのように展開しうるのであるのかを示す。

優秀修士論文概要

Phatic Lights: 孤独感を緩和するための リモート型インタラクション・システムの研究

張 釗

I 研究背景

本研究は孤独感を緩和するためのリモート型インタラクションシステムに関する研究である。先史時代より人類が集団生活を過ごす心理的要因として機能してきた孤独感は、現代社会においては人々のウェルビーイングを阻害し、心血管疾患などの身体疾患を悪化させる要因にもなっている。特に最近ではコロナ禍によって生じた不安感情が増えており、誰もが孤独を感じる可能性が高くなった。孤独感を解消するためには、他者とのつながりの感覚を作り出し、社会的存在感を感じる事が重要である。インターネットサービスを通して、異なる場所にいる人との社会的存在感を感知し、孤独感も緩和することができるようになったが、インターネットの使用によっては、孤独感が増大したり、ウェルビーイングが損なわれる場合もある。そうであれば、どうしたら、コロナ禍において悪化する孤独感を緩和できるのだろうか。この問いに基づき、筆者は本研究を実施した。

このような問題意識を背景にして筆者は、ファティック・インタラクションとカーム・テクノロジーという二つの技術設計の思想に注目した。前者は社会関係を強め、インタラクションの可能性を支える軽量な情報のやり取りであり、後者はユーザーの注意力を逸さずに情報を提供するものである。これらに加え、相手の社会的存在感を感知させ、情報を暗黙的に提供するインタラクションシステムを紹介することで、孤独感を緩和するための新しいインタラクション・システムの着想に至った。本論文は社会的存在感を利用した、ユーザーの間につながりの感覚を作るインタラクションシステムにより、ユーザーの孤独感の緩和における可能性を探究する。そのために、インターネットを介して孤独感を緩和させる可能性を探るための代替的なインタラクションシステムの設計について紹介し、実施した実験の結果を分析する。

II 研究概要

筆者はファティック・インタラクションとカーム・テクノロジーの諸特徴及びインタラクション・デザインの理論モデルに従いながら、孤独感を緩和するためのインタラクションシステムの設計要件を考えた。それは、(1)同時に同じ空間にいる感覚をすること、(2)軽量なコミュニケーション方法を利用し、簡単に相互行為が行える環境をすること、(3)スマートフォンとは異なり、周辺知覚を利用し、メインタスクを邪魔せずに通知することである。この三つの設計要件及びインタラクション・デザインの理論モデルに基づき、新たなリモート型インタラクションシステム *Phatic Lights* を設計した。*Phatic Lights* とは、二人の離れたユーザーが同時にそれぞれのデバイスの前にいる時のみ、白い光を点灯させ、ユーザーに相手の存在を通知するインタラクションシステムである。*Phatic Lights* は、入力装置とし

で導入したお手玉型のインタフェースを利用し、互いのランプの光り方を変えることによって、リアルタイムにインタラクションをすることができる。このシステムの最大の特徴は、同時性及びインタラクションにおける能動的な自由度である。*Phatic Lights* とのインタラクションにより、他者との簡単なコミュニケーションが可能となる。

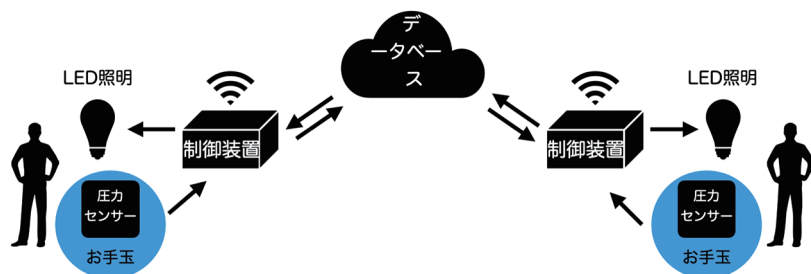


図1 *Phatic Lights* におけるシステムのメカニズム

本研究では、*Phatic Lights* における孤独感の緩和効果及びその他の機能について検証した。一週間ごとに二人一組の合計六組を対象として実験を行い、事前及び事後のアンケートやインタビューを実施し、質的分析をほどこした上で、実験から得られたデータを分析した。実験参加者は主に一人であることに對し、孤独感とストレスを感じていることを条件に募集した。そして、二人の関係がデバイスの効果に影響を与えるかどうかを探究するため、恋人同士、友達、家族という関係性でそれぞれ二つずつのペアを設定した。

実験には三つのステップがある。まずは、実験参加者の孤独感と SNS 依存度を把握するため、事前のアンケートと一対一（筆者と参加者のうちの一人）のインタビューを実施する。次のフィールド実験では、二人の実験参加者は自宅に *Phatic Lights* を設置し、*Phatic Lights* を通して、互いにインタラクションする実験を実施する。最後に、実験が終わった後、*Phatic Lights* と一緒に生活した効果を聞くために、事後アンケートと一対二（筆者と参加者の二人）のインタビューを行い、実験の効果を分析するために使うデータを収集する。



図2 デモ動画のスクリーンショット

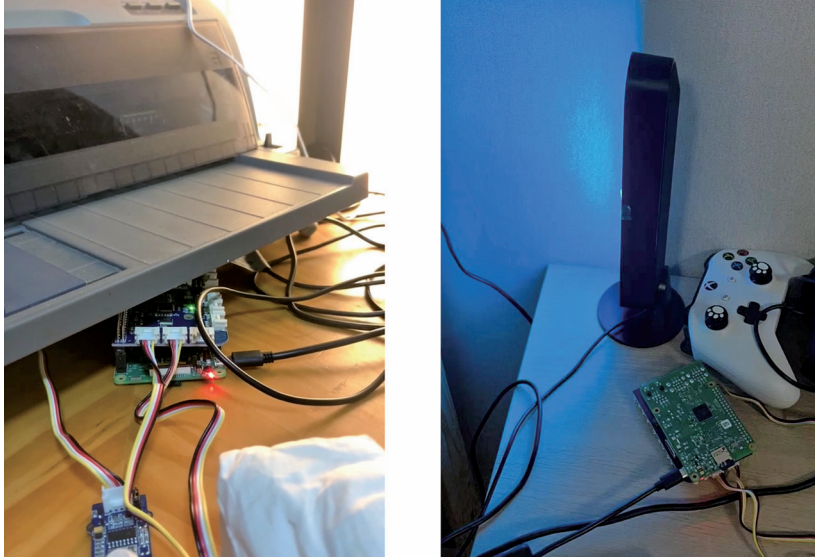


図3 予備実験の様子

実験の結果から、*Phatic Lights* は、実験参加者に相手の社会的存在感を感じさせ、注意を逸さずにコミュニケーションを取る機能を提供し、一定程度でユーザーの孤独感を緩和できるものであることがわかったが、孤独感を著しく緩和するほどの結果は得られなかったことが示された。しかしながらその一方で、*Phatic Lights* にはコミュニケーションにおける「曖昧さ」という思わぬ効果があることも判明した。*Phatic Lights* は光の種類によってメッセージを伝達するため、情報の送り手と受け手の間で意味の「曖昧さ」が生じる。そのような「曖昧さ」があるからこそ、文字から獲得しにくいニュアンスを伝えることができ、ユーザーは能動的に情報を独自に解釈したり、送信したりすることが可能となり、実験参加者の二人のみが共有し理解できる暗号を用いたインタラクションを楽しむことができる。このメッセージの曖昧さを処理するプロセスにより、ペア毎の二人にのみにわかる情報が生じ、それぞれの関係性が強められた。

また、*Phatic Lights* は相手とのインタラクションチャンネルを作るものであり、伝達情報の曖昧さを利用することで、ユーザーに情報の意味を想像させ、社会的存在感を感じさせることができる。それと比べて、既存のインタラクションシステムは「相手との心理的距離」と「会話内容の重要性」を重視しているが、*Phatic Lights* と既存のシステムに共通する特性は共感である。共感とは、他人の感情や考えを理解する、または自分も同じように感じる能力である。すなわち、共感を利用し、単純に文字を読んだり、声を聞いたりするというような認知的なやり方を超え、他人の感じているものをあたかも自分のことのように感じることで、他人の体験を理解し、他人の存在を確認することができる。共感を利用するからこそ、相手の声が聞こえず、顔も見えない *Phatic Lights* を利用する際でも、コミュニケーションしているのはただこのデバイスではなく、確実に相手とコミュニケーションを取っている実感を得ることができる。*Phatic Lights* のように、オンラインインタラクションを設計するデザイナーが、情報の解像度、発信速度、およびインタラクションの情報量といった諸要素をユーザーの視点から考慮することで、ユーザーはオンラインインタラクションを能動的に利用すると同時に、自分の共感能力を

強めることができるようになる。そのことによって、「孤独」というパンデミックから人々を救い出すことができるだろうと、筆者は考えている。

Ⅲ まとめ

本研究では、孤独感をめぐる過去から情報社会の現在にわたる状況を分析した上で、相手の社会的存在感をオンラインコミュニケーションを通じて感じることににより、孤独感を緩和できるかどうかについて検証した。そのために、既存のオンラインコミュニケーションとは異なるアプローチとして、照明を利用することで社会的存在感の情報をユーザーに提供する方法を採用した。それによって、物理的に離れた人々が相互に感じ取るつながりの感覚が自身の孤独感にどのような影響を及ぼすのかについて検討した。本研究では具体的に、社会的存在感を感知できるシステムとして、ファティック・インタラクションとカーム・テクノロジーを利用する二人用のインタラクションシステム *Phatic Lights* のプロトタイプをデザインし、フィールド実験を一週間ごとに計六組を対象として実施し、この実験を通して調査前後における孤独感緩和の効果を探った。

Phatic Lights の研究を通して、情報社会における孤独感とインターネットを介した社会的存在感の重要な側面が示されたと考える。今後の研究方向としては、*Phatic Lights* のようなファティック・インタラクションとカーム・テクノロジーを利用するシステムが、本研究で明らかにした孤独感のみならず、ウェルビーイングを阻害する様々な諸感情においてどのように役立つかを探求することである。より長期間にわたる研究を行うことにより、インターネットを介在させたときの社会的存在感を理解するための重要な要素が浮き彫りとなるだろう。

優秀修士論文概要

ドゥルーズ『差異と反復』における「存在の一義性」と その体系的意義

—— 永遠回帰の存在論、カオスモス、賽の一振りの一義性 ——

人 見 隼 平

本論文は、現代フランスの哲学者ジル・ドゥルーズの主著『差異と反復』(1968)における「存在の一義性 (univocité de l'être)」の議論の内実と、この議論が『差異と反復』の哲学体系(主に強度のシステム論と《理念》論)において担う役割を明らかにするものである。よく知られているように、ガタリと出会う前のドゥルーズは「存在の一義性」を肯定的に評価しているにもかかわらず、既存の先行研究は「存在の一義性」の議論にあまり着目してこなかった。その結果、先行研究は(1)存在の一義性の完成形態であるニーチェの永遠回帰の重要性を見落としており、さらには(2)「存在の一義性」が『差異と反復』の哲学体系において担う役割を考察できていない。したがって本論文は、こうした先行研究の問題点を踏まえ、『差異と反復』において「存在の一義性」の三人の思想家とされるスコトゥス・スピノザ・ニーチェを取り上げ、ニーチェを高く評価するドゥルーズの議論の内実を明らかにするとともに、一義性の存在論が『差異と反復』の体系において具体的にいかなる役割を果たしているかを分析した。

まず第一部では、アリストテレスの差異の議論および中世の「存在の類比」に対するドゥルーズの批判(第一章)と、差異を同一性から解放する「存在の一義性」の発展史(第二章から第四章)を分析した。第一章では、アリストテレスの類種の議論やそれを継承した中世の「存在の類比」は、(1)上限には最高類(カテゴリー)を、下限には最低種を定めてしまうため、「存在」と「個体」の概念について十分に論じられておらず、また(2)同一性、類比、類似、対立を四つの根とする「表象=再現前化」のシステムに差異を従属させてしまい、その結果純粋な差異概念を捉え損ねているということが明らかになった。

第二章では、神(無限存在)と被造物(有限存在)に対して「存在の一義性」を唱えたスコトゥスの思想について検討している。スコトゥスは、まず(1)有限存在と無限存在を存在の度合い(内包量)によって区別し(度合いによる区別)、次に(2)神の単一な本質と、それを構成する諸々の属性を両立させるため、「形相的区別 (distinctio formalis)」という概念を導入した。また、この二種類の区別は個体化の議論においても適用されている(種的形相と個性性の「形相的区別」、様々な個体の〈度合いによる区別〉)。そこでドゥルーズは、E・ジルソンのスコトゥス解釈を根拠に、こうした《一》と《多》を両立させる様々な区別の概念を編み出すスコトゥスの議論の特徴を、類種の論理学では十分に扱うことのできなかった「存在」と「個体」(個体的差異)の直接的な結びつきにあると主張するのである。しかしスコトゥスにおいて、存在はあくまで概念の次元で中立無記的なものと考えられただけであった。

第三章では、「存在の一義性」の発展形態とされるスピノザの汎神論を分析した。ドゥルーズは、『スピノザと表現の問題』(1968)において、(1)スコトゥスの「形相的区別」とスピノザの「事象的区別

(*distinctio realis*)」を鮮やかに結びつけ、さらには(2)スコトゥスの内包量的区別の発想を、スピノザにおける様態本質の区別の議論に取り入れるという大胆な解釈を提示している。こうした独創的なコラージュの目的は、存在の一義性の系譜を浮かび上がらせる点にある。実際ドゥルーズは、スピノザの哲学においても、諸属性や存在が神(唯一実体)と被造物(諸様態)について一義的に語られていると指摘している。ドゥルーズによれば、そのうえスピノザは、スコトゥスにおいては中立無記的な概念とされていた「存在」を、唯一実体という形で事象の水準にまで拡張しているのである。しかし、差異を同一性から解放することを目指すドゥルーズの見立てでは、唯一実体に様態や《多》に対する絶対的な優位を与えてしまうスピノザの「存在の一義性」もまた、不十分な中途段階でしかなかった。

そして第四章では、「存在の一義性」の完成形態とされるニーチェの永遠回帰を論じた。ドゥルーズによれば、ニーチェの永遠回帰(生成についての存在)こそがスピノザの実体／諸様態の図式を転倒する。ドゥルーズの永遠回帰解釈によれば、諸差異は生成の運動(差異化の運動)と一体になっており、したがって永遠回帰の循環(反復)は、この差異化の運動によって脱中心化されることになる。こうして永遠回帰は、同じものの還帰ではなく、むしろ諸差異によって二次的に構成される唯一の同一性を意味するのである。さて、同一性から解放された純粋な差異＝強度量は、いまだ経験的な延長量と質によって固定されておらず、むしろそうした量と質の発生を条件づける超越論的な原理とみなされる。ここでドゥルーズは、純粋差異(強度)のなかに破壊を伴った創造(永久革命)の力、ディオニュソス的で肯定的な本性をみいだしている。さらに、ニーチェの主要な概念である「力の意志(*volonté de puissance*)」もまた、非人称的な力＝意志とみなされたうえで、個体化の流動的な運動と一体化するドゥルーズ独自の概念に作り替えられている。このようなニーチェ(の「分身」であるドゥルーズ)の永遠回帰の存在論は、存在と「個体化させる差異」とを結びつける「存在の一義性」の思想の完成形態と位置付けられる。永遠回帰に至ると、諸差異に対して一義的で共通な存在は、二次的に構成される「不定形な存在(*être informel*)」でしかない。こういうわけで、永遠回帰の「存在(*être*)」は、表象＝再現前化の下で蠢く、多数多様な野生の差異たちに開かれたアナーキーな空間なのである。また、この永遠回帰において、「存在者(*étant*)」とは同一性のない可塑的で極限的な差異でしかない。つまりドゥルーズの存在論は、来るべきポテンシャルの差異のみを選別する存在論なのである。こうしてニーチェの「分身」としてのドゥルーズは、生成／存在、多／一、様態／実体等のカテゴリーを転倒させることで、「存在」の特権性が剥奪された新たな「存在の一義性」、新たな存在論(純粋差異の存在論)を打ち立てている。

続いて第二部では、「存在の一義性」の議論が『差異と反復』の哲学体系を下支えしていることを明らかにした。まず第二部第一章では、強度のシステム論について検討した。この強度のシステムは、諸差異から構成される異質な諸系列の連繋(強度それ自身における巻き込み)によって形成される。強度の諸系列が連繋すると、それらは〈差異化させる差異〉(「暗き先触れ」)によって、強制的に差異化させられる。第一章では、この強度のシステムがゴンブローヴィッチの『コスモス』などの様々な文学作品によって例示されていることを確認した。さて、このような強度の世界において、同一性や類似は相互連繋の条件にならない。したがって、差異の大小は問題にならず、強度の世界は一見両立不可能に思える差異——分岐する複数の系列——すら含みこむカオスモスと呼ばれる。これが「一義的な存在」の内実であった。要するに、「一義的な存在」とは、すべての強度的諸系列を「併せ含んでいる(*compliquer*)」世界を指しているのである。この強度的なカオスモスには、堅固な根拠としての起源がなく、

起源と呼べるのは差異化の運動でしかない。つまりこの審級においては、諸々の強度の相互連繋とそれによる差異化が永続的に反復しているということになるのだった。

第二部第二章では、『差異と反復』の《理念》論について論じた。ドゥルーズによれば、差違的＝微分的な諸関係の相互規定と、諸特異点の割り振りという完足的な規定によって構成される諸《理念》（構造）は、あらゆる領域のあらゆる《理念》と「交錯（perplication）」しあいながら共存している。また、こうした諸《理念》を諸「問題」と同一視するドゥルーズは、ロトマンの問答法の議論を引き受け、問題（潜在的なもの）からの解（現働的なもの）の発生を主張していた。ただしドゥルーズは、この諸問題と解のあいだに、特定の学問的問題が表現される場である「解決可能性の場（champ de résolubilité）」を挟み込む。ドゥルーズは、この審級を設定することで、問答法的な諸問題ははまだ特定の学問的なものとして明瞭に切り離されず、混然一体となって交錯することを主張できたのである。しかし、解の発生の源であるこの諸問題（《理念》＝構造）もまた、命令的な「問い」によって生み出されている。命令的な「問い」とは、偶然を肯定する「賽の一振り（coup de dés）」という賭けであり、構造を規定する最初の契機（差違化＝微分化）である。この「賽の一振り」＝「問い」の起源の探究は、同定可能な根拠に達するのではなく、むしろ問いの反復に行き着いた。こうして賽の一振りは、常に《理念》＝構造の再規定、すなわち変形を意味しているのである。この賽の一振りは、たしかに局所的な「問題的な場」で生じるのだが、しかしその影響は諸《理念》全体に行き渡っている。ここで重要になるのが「存在の一義性」の議論であった。ドゥルーズは、第一部で確認したスコトゥス・スピノザの「形相的区別」という概念を、唯一の賽の一振りを構成する多数多様な投擲のあいだの数的でない区別を示すものとして活用する。しかし、ニーチェの永遠回帰によるスピノザの実体／様態関係の転倒ゆえに、局所的で多数多様な賽の一振りの運動によってこそはじめて、二次的に「存在論的に一なる〔賽の〕一振り（un coup ontologiquement un）」（あるいは永遠回帰の一貫性）が構成されることになる。このように一義性の存在論は、強度と理念という二つの超越論的な原理を支えており、『差異と反復』のアーナーキーな哲学体系を基礎づけているのである。