

言語ゲーム

高見保則

哲学には何ができるのか。この問いに対する解答は、それぞれの哲学者が築きあげた理論体系におのずから示されている。ウィトゲンシュタインはこの問いに全く違ったやり方で答えた。それは、哲学の諸問題は消滅すべきである、というものである。このテーゼは、叙述のスタイルやアプローチの方法が前期と後期では鋭い対照をなす彼の哲学にあって、一貫して流れている主旋律である。

前期の『論理哲学論考』(*Tractatus Logico-philosophicus*)においては、哲学の諸問題の消滅が二重の否定を潜りぬけることを通して語られている。まず様々な哲学体系を言語批判、つまり命題と現実との対応によって真偽の決定される自然科学の命題と、言語および世界の論理的形式を示す論理的命題以外を無意味とすること、によって否定し、さらに言語と現実との対応について語っている『論考』の命題をも、登った後は投げ捨てられるべき梯子として自己否定しているのである。しかしそこにはメタ言語の使用、存在論的形而上学の想定等、種々の問題点があり、後期の立場から見ると言語の紛らわしい外観から発する哲学の病を別のより徹底した病に置き換えることで治療しようとしたようなものである。そこでウィトゲンシュタインは後期において、前期の抽象的レベルでのいわば病理学的な言語の取り扱いから、それぞれの具体的症例に即した臨床的立場からの治療活動へと移行することになる。そのことを通して、『論考』での言語批判のようにメタ言語の使用によってではない、言語の内在的批判が可能になるのである。

言語ゲームの概念が中心を占めてくる後期哲学の外見的特徴は、その著しい非体系性である。後期哲学の中心となる『哲学的探究』の叙述は断片的で、答えのない問い、比喩、警句、寓話、等々を含み、哲学的著作のイメージとはか

け離れている。しかもウィトゲンシュタインは、全くジョークだけからなる立派な哲学の本を書きうるとか、哲学論文は解答なしの問いだけを含むとまで言ったらしい⁴¹。実はこうした態度は、哲学のはまりやすい陥穽を際立たせ、理論の天空から「ざらざらした大地」へ哲学を引きずりおろすための戦略なのである。言語への誤解に帰因する精神の束縛から解放されて、われわれが生きている生活の場へ還帰すること、「ハエにハエとり壺からの出口を示してやること」、これが後期のウィトゲンシュタインの根本動機である。そして言語ゲームは、この哲学的精神療法の最も効果的な方法の一つなのである。

このように哲学の病を癒すことによって哲学の解体作業を押し進めようとするウィトゲンシュタインは、風車に立ち向かっていくドン・キホーテのように見えるかもしれないが、この過激な企てを途方もないものとして無視しすることはできない。そこには哲学する態度を根本的に考えなおさせるような、言語に対する鋭い洞察が裏づけとして存在するからである。哲学的言語ゲームに携わろうとする者は、何らかの仕方でウィトゲンシュタインとの対決を迫られているのである。

ここではまず哲学の病とみなされる思考様式に触れながら、いかなる意味で言語ゲームが治療的機能をはたしうるのかを取り上げることとする。その後言語ゲームの概念の展開をたどり、それがもつ方法論的意義を考察することを通して、ウィトゲンシュタインの後期哲学の帰結を鮮明にしてみたい。

1

「哲学の病の主要原因——偏食。ひとは自分の思考をただ一種類の例だけで養っている。」⁴² この一種類の例とは何らかの本質と見なされるものである。時間とは何か、善とは何か、等々の問題設定の仕方のうちに、既にある概念に対応する本質が存在することが前提されている。意味という観点から見れば、ある概念の意味を明晰なものにするには、そのすべての適用に共通する要素を発見しなければならないということである。これはわれわれの思考方法に深く根ざしている抜き難い傾向であり、ウィトゲンシュタインはこれを「一般性への渴望 (craving for generality)」⁴³ とも呼んでいる。この共通の要素を、何ら

かの対象に求めようと心的イメージに求めようと、そこでは意味の実体化がなされて、同じ概念は同一の意味を担うものという独断から誤った類比が生じてくる。

例としてアウグスティヌスを困惑させた「時間」の問題について考えてみよう。その困惑は次のようなものである。「時間を測ることはどうしてできるのだろうか。過去は過ぎ去ってしまっているのだから測ることはできない。未来はまだ到来していないのだから測れない。そして現在はひろがりがないのだから測れない。」⁴⁾ ウィトゲンシュタインによれば、これは「測る」という語の二つの用法、つまり時間を「測る」とことと長さを「測る」とことの混同から生じた問題である。哲学的問題はこのように表現の類似性から来る言語の呪縛に発し、本来的に問題のない所に問題を設定している。従って哲学は、言語のもつれを解きすべてのものをありのままに見るという、表面的には全く控え目な課題しかもたない。しかしこのことは、実際には思考法の根本的転換を要求しているのである。

言語ゲームはこの転換を可能にする方法的概念であると同時に事実的概念でもある。それぞれの語が現実に働く場である言語ゲームの多様性に注目することによって、同一の意味への執着、共通のものを求めようとする渴望が消え、意味への開かれた態度が促される。同じ語もどの言語ゲームで用いられるかに応じて、様々な機能をはたしうる。後期においてウィトゲンシュタインが飽くことなく実践した方法は、それぞれの語の使用の差異を言語ゲームの記述を通して浮かび上がらせることであった。「語の意味は使用 (use) である」というスローガンの意味の一般的定義ととるほど、その趣旨に反することはない⁵⁾。それはそれぞれの語が生きて働く言語ゲームを、個々の事例に即して囚われのない目で見るとの処方箋なのである。言語ゲームの記述を通して示される語の用法の多様性は、哲学者の偏食をなおし言語の多面的機能に眼を開かせる。こうして言語ゲームの考察は、語の用法の区別を明確に自覚させ誤った類比を防止するという点で、哲学の病に対する治療効果をもつのである。

言語ゲームの治療的意義について簡単に述べてきたが、では言語ゲームの概念はウィトゲンシュタインの思索のうちでどのように展開されてきたのである

るか。マルコムの変聞によると、ウィトゲンシュタインはフットボールの試合が行なわれている運動場を通りすぎたときに、言語の中でわれわれは語でゲームをする、という着想を得たそうである⁶⁾。言語をゲームとみる観点、ゲームが言語のようにわれわれの生活に密接にかかわる重要な機能をもたないだけに何か的外れな印象を与えるが、ゲームと比較することで言語の見落とされやすい側面が露わになってくる。まず言語はそれだけ孤立させて捉えうるものではなく、人間相互間の行為に織り込まれたものとして考えられる。相互的行為の一部としての言語活動は、他者の理解を当然要請するから、ゲームが規則に従って進行するのと同じく一定の規則に従う。言語使用は文法に従うと言っても同じことだが、ただここでの文法の捉え方はウィトゲンシュタインの言語観を反映して広い意味で使われている。つまり使用状況を捨象した言語の形式的構造や変形規則を意味するのではなく、一定の状況で発話者が相手の理解を得て言語ゲームが成立する際に、そのことを可能にしている諸規則を包括するものである。『青色本』には文法が使用と等置されている箇所がある⁷⁾。ある語の文法はそれが使用されうる一連の状況を包含している。このような文法概念は、規則に従う活動としての言語活動を生活そのものの中に位置づけることから成り立つと言えよう。言語を使ってわれわれはどのようなゲームをするのかと問うことは、言語を行為との関わりの中へ、さらには生活や文化という広い背景のもとに連れ出すのである。

言語活動をゲームに見立てることは、言語が道具的性格をもつことをはっきりさせる。もちろん言語を人間が意志疎通のためにつくり出した道具にすぎないとか、あるいは人間同志の約束事にすぎないというような仕方での単純化は、言語の実態とはほど遠いものであろう。ウィトゲンシュタインがここで言わんとするのは、言語が実に様々の使用のされ方をするという点である。道具的言語観は『哲学的探究』でなされているような、それぞれの語がある対象を表わす、という言語観のもつ一面性を批判する役割をはたしているのである。たんに道具にすぎないものとするれば、使う目的のために最も能率的な言語をつくりあげればよいであろう。事実そのような言語、というよりは記号体系も存在するが、言語の全体をある種の理想言語に置き換えることはできない。後期

のウィトゲンシュタインの言語観を最もよく表わしているのは、次のような言葉である。「われわれの言語を、一つの古都とみなすことができる。路地や広場、古い家や新しい家、さまざまな時代に増築された家々から成る一つの錯綜物であって、これが、まっすぐで規則的な街路と同じ形の家々から成る、多くの新開地によってとり囲まれているのである。」⁶⁾ ちょうど古都の中心部が新開地とは比べものにならないほど多くの機能をはたしているのと同じように、われわれの日常言語は異なった言語ゲームの中で多種多様な働き方をしているのである。

例えばウィトゲンシュタインがよく挙げる言語ゲームで説明してみよう。それは石材建築をしようとする大工が助手に石材を渡してもらおうというもので、石材には台石、柱石、石板、梁石があり、「台石」「柱石」「石板」「梁石」の4つの語からなる言語を使用する。大工はこれらの語のいずれかを叫び、助手はその叫びに応じて石材を持っていくものとする。大工の「台石」という言葉は、台石を持ってきて渡してくれというような意味であろう。「台石」という語がこれ以外の意味で用いられる様々な言語ゲームを想定しうる。先生が台石を指さして「台石」と言いながら生徒に学習させる。台石を探してもなかなか見つからなかったのを、とうとう見つけて、助手が大工に「台石」と叫ぶ。こうした例はどれだけでも挙げることができよう。しかしこれらの用法はともに「台石」が台石を意味するから可能なのではないか。これこそウィトゲンシュタインが『哲学的探究』で批判した、すべての使用に共通の一つの意味を求めようとする思考法である。「『台石』は漢字二字から成る」と教える場合の使用は例外的使用なのか。語の意味に本質的なものと派生的なものがあるのか。語の意味とその具体的使用は区別されるべきなのか。語の意味がコンテキストを離れて論じられるとき、それは宙に浮いたものである。語は言語ゲームの多様な可能性に対応して、様々な仕方で使用される。そうした使用のうちにはしか語の生きた意味は現われない。われわれは語を使って何かをするのであり、その活動の多様性は決してある一義性によってすべて説明されてしまうのではない。言語を語を使用して行なうゲームと見る立場は、一種の本質主義に対する解毒剤になるのである。

「言語ゲーム」という言葉は、後期哲学が展開される以前に既に現われている。ムーアは「ウィトゲンシュタインの講義1930—33」において、ウィトゲンシュタインの語ったことを次のように述べている。「『語は命題の中になく限り、意味を持たない』という言明について、彼は、これは『諸君の理解しているように、真であったり偽であったりする』と言い、すぐそれに付け加えて、彼が『言語ゲーム』と呼ぶものにおいては、単語は『それ自体で意味を持ち、しかもそれは、われわれの日常言語においてさえも『もしわれわれが意味を与えるならば』それ自体で意味を持ちうるのだ、と言った。』⁹⁾ 最初に出てくる言明は、語の意味を孤立してではなく命題のコンテキストに求めようとするフレーゲの見解であるが、ウィトゲンシュタインはこのコンテキストを拡大し、一つの言語、さらには一つの文化全体を背景として成り立つ言語ゲームの中で、意味の多様性を捉えようとしたのである。先に例示した大工とその助手の言語ゲームにおいても、「台石」という単語はそれ自体で意味を持ちうる。「台石」という単語は、実際には「台石を持ってきてくれ」とか「台石がある」という命題の省略形である、として処理するのは誤りである。「台石」だけで意味作用を有するのであり、それを「台石をもってきてくれ」と言い換える場合は、違った言語ゲームになる。この「講義」では言語ゲームについての内容に立ち入った説明はなされておらず、まだどのような意義と適用を有するのかは定かではない。

1932年から34年にかけて書かれた『哲学的文法』に至ってははっきりと、言語の使用のされ方があるがままに見てとるための言語ゲームの効用と哲学的病に対する治療的意義が自覚されてくる。言語ゲームの具体例として、人が子供に対象を示しながら語を発し、子供がその語を理解するようになる場合が挙げられている¹⁰⁾。これはひじょうに単純な言語ゲームであるが、このゲームで子供が理解したことの基準は何であろうか。ウィトゲンシュタインがしばしば例にとっているように、ある数列の規則を理解したと言えるのは、自分で数列の先を続けることができるときである。規則そのものを明瞭に提示しえなくても、新しい適用例を作り出していくことができる。語の文法は個別的な使用事例か

ら学ばれ、その文法を理解したという一つの基準はその語を新たな状況で正しく使用できることである。ある語のどの適用例にも共通した意味の本質を求めたのではなく、その語が使用される様々な言語ゲームの系列を比較することによって文法的先入見が打ち破られるのである。

言語ゲームについての以上のような見方は、一般に後期哲学の始まりとされる『青色本』で明確に定式化されてくる。1933年から34年にかけて学生たちに口述された『青色本』での言語ゲームの定義は次のようなものである。「言語ゲーム」は、われわれの高度に複雑な日常言語の記号をわれわれが使用する仕方よりも単純な、記号を使用する仕方である。言語ゲームは、子供が語を使い始めるときの言語の形態である。言語ゲームの研究は、言語の原初的形態、あるいは原初的言語の研究である。^[11] 『青色本』では『論理哲学論考』の言語批判の枠組み、つまり日常言語はそのあるがままで完全な秩序を持つが、理想言語の構成によって曖昧な要素を払拭できるという枠組を、ある程度残存させている。引用文に続けてウィトゲンシュタインは、単純な言語形態を見ることによって日常言語を覆い隠している心の霧を消失させることができ、さらにそのような原初的形態からそれらを組み合わせて複雑な諸形態をつくっていくことができる、と述べている。確かに哲学が言語批判であるというテーゼはウィトゲンシュタインの哲学の一貫した主張であるが、言語ゲーム概念に特徴的なのは、習慣、慣習、制度、等々によって成立する生活形態に立脚しているという側面が次第に前面に出てくることである。『哲学的探究』においてはこの点が何度か触れられ、言語ゲームの記述を通して生活形態に光があてられるという結果が強調されている。しかし『青色本』の段階では、言語ゲームの広大な背景はまだ霞んでおり、言語の外観からくる混乱を除去するために、「新たな語の用法を考案する (invent)」^[12] ことに比重がかかっていると見られよう。

このことは『青色本』の冒頭にある、意味へのアプローチの仕方にも読みとれる。そこでは語の意味を何らかの対象に求めようとする誘惑を排除するために、意味とは何か、ではなく、意味の説明とは何か、と問うことが、意味の問題を考察する足掛りになる、と主張されている。そして「意味」の意味を理解するには、「意味の説明」の意味も理解されねばならない、と言うのであ

る¹³⁾。新たな記号法や用語法を理解するには、当然ながらそれを誰かに説明してもらわねばならない。例えば水脈予測屋が「私は手に、地下10メートルに水があるのを感じる」と言ったとして、これだけでは理解できないからそう言った人に説明を請う。ここではその説明を理解することが意味を理解することである。しかしその説明は新たな用語法を日常言語に翻訳することであり、水脈予測屋の言語ゲームの成立如何は既に存在している言語ゲームに依存している。後者の言語ゲームがわれわれの生活形態に根ざしている限り、説明は不必要である。ここでも規則の場合と同様で、語の意味を理解しているということの一つの基準は、意味を説明しうることではなく、新たな場面で正しくその語を使用しうることである。確かにウィトゲンシュタインの意図は、意味の理解を扱うことにはなく、「意味」の意味の理解を、「意味の説明」を問題にすることによって形而上学の迷路に入りこまないようにすることにあり、上に述べた点はレヴェルを混同しているように見えるかもしれない。だが語の意味の理解という面では同列であって、ただ「意味」の意味を「意味の説明」という言語ゲームの一形式から見えていこうとしたのである。この事実からしても『青色本』では、「語は誰かがそれに与えた意味をもつ」¹⁴⁾ というように、語の使用者が説明を通して与える意味の理解と、必ずしも説明を要しない既存の言語ゲームの理解との区別がそれほど明確にはなされていない。これは、『青色本』では言語ゲームが前期の理想言語の機能を部分的に受け継ぎ、文法的モデルとして方法論的に捉えられているからである。

1934年から35年の『茶色本』では『青色本』で述べられたプログラム、つまり言語使用の新しい形式を徐々に加えて、原初的な形式から複雑な形式をつくりあげるというプログラムを、実際に遂行しようとしているように見えるが、単純で不完全なものとしていた言語ゲームは、それ自体「意志疎通の体系」として、現実の生活に見出しうる完結した一つの言語とみなされるようになる。ウィトゲンシュタインは「われわれが記述する言語ゲームを未完の諸部分としてではなく、それ自体で完結した言語、人間の意志疎通の完結したシステムとみなす」¹⁵⁾ と明言している。言語ゲームは単純な形態を組合わせて、日常言語のもつより複雑な形態に近づけていくといった、言語モデルの構成理論ではな

く、最も単純な言語ゲームでさえも、現実生活において使用される意志疎通の形態なのである。ここにおいてはほとんど『哲学的探究』での、一定の生活形態に属する言語ゲームという捉え方との乖離は認められない。

「『言語ゲーム』という言葉は、ここでは言語を話すということが、一つの活動もしくは生活形態の一部であることを際立たせるのではなくてはならない。」¹⁶⁾ 『哲学的探究』で生活形態という概念が導入されることによって、言語ゲームはこれまで想定されていたように、日常言語の特質を照らし出す原初的言語という方法論的モデルとしての性格だけでなく、「言語と言語の織りこまれた諸活動の総体」¹⁷⁾として生活形態の一部になるのである。このときはじめて、哲学の問題に対する本格的な批判の立脚点が確立される。すなわち生活形態と噛みあわず空回りしている哲学的言語ゲームの空中楼阁としての性質を浮かびあがらせ、哲学の問題が起こってくる前提そのものを崩すことが可能になったのである。

3

言語をゲームと見る立場と対立する思考法は、既に触れたようにある語に対応する何らかの本質を求めようとする態度であった。これに対してウィトゲンシュタインは「家族内類似性 (Familienähnlichkeit)」という概念をより実相に近いものとして対置している。あらゆるゲームに共通するものは何かを調べるために、盤ゲーム、カード・ゲーム、球戯、等々へ順次移っていくと、共通の特性が現われたかと思うと次にはそれが消えて別の特性が現われる。つまり「われわれは、互いに重なり合ったり交差し合ったりしている類似性の複雑な網目を見る。大まかな類似性やこまかな類似性の複雑な網目を見る。」¹⁸⁾これらの類似性は、家族の各人が互いに何らかの点で似通っており、その類似性が一まとまりになって家族の特徴をなすように、ゲームという語によって統一を与えられている。言語による統一に対応する、すべての例に共通な要素を見出そうとするところに、哲学の病根が存在する。この立場は実在論を否定して唯物論的見解に与しているような印象を与えるが、ゲームはたんにゲームと呼ばれているにすぎないということからその統一性を得ているのではない。呼ばれて

いるという事実の背景に、われわれの生活とその歴史があり、ゲームをゲームたらしめているのである。換言すればゲームがゲームであるのは、偶々そう呼ばれているからではなく、「われわれの自然史」の一部なのである。従ってウィットゲンシュタインの立論は、単純な形式での実在論—唯名論の対立図式を超えたところにある。われわれの生活形態を見ると、ある語の意味が一義的に決定される優越的な言語ゲームは存在せず、様々な言語ゲームに応じて意味も多様な現われ方をする。それらの使用をどのような言語ゲームの家族の中で学ぶかを見るのが、語の意味を理解する方法なのである。

この方法は、前期の『論理哲学論考』において試みられた言語批判の方法とは鋭いコントラストをなしている。この書でウィットゲンシュタインは、ある種の存在論的形而上学に基づき、検証原理の有無によって有意味で語りうる領域と語ること自体がナンセンスで沈黙しなければならぬ領域とを境界づけたのであったが、その過程で世界を写像するものとしての言語理論を体系的に展開した。それに対して後期では、ひたすら様々な言語ゲームの記述を通して、言語病理の原因をなす誤った類比、共通の何ものかを求めようとする傾向を正そうとし、体系的な言語理論の構築を完全に断念している。そして新たな視点から過去の哲学的伝統と総体的に対決しようとする姿勢を強く打ち出している。ウィットゲンシュタイン自身はまとまった形で言語行為論を展開したり、実践的生活の構造について語ってはいないが、こうした対決の姿勢は、内省的、理論的立場から、言語ゲームを学び特定の生活形態のうちに生きる実践的人間の立場への方法論的転換を足場にはしているのである。言語ゲームの記述は、言語を介して互いに関わりあう実践的な人間のあり方を露わにしようとする試みに他ならない。『哲学的探究』での多種多様な批判は、この試みを妨げている言語像を一掃するために企てられている。

ウィットゲンシュタインは『哲学的探究』の冒頭で、子供の言語習得に関するアウグスティヌスの『告白』からの引用をもとにして論じている。アウグスティヌスによると子供が言語を学ぶ仕方は、年長者がそれぞれのものの名を呼びながらそのものを指し、それを繰り返すことによって名が名ざされるものと結びつけられる、というものである。ここで提示された言語像は、名が言語の中心

をなし、文に結局名の結合であるとする言語像である。別の言い方をすれば、言語の基礎が直示的定義にあり、あらゆる文が実在と結びついた名の結合である限り記述的である、とする言語像である。ウィトゲンシュタインがアウグスティヌスを引合いに出した理由は、フレーゲやラッセル、『論理哲学論考』での自分を含めて言語について考察した多くの哲学者が、多かれ少なかれこの言語像を何らかの仕方でも共有している、と考えるからである。

直示的定義が言語外的な実在の投錨を可能にし言語の基礎を与えうるとすれば、われわれは語と対象を魔術的に結合する力を持つということになる。しかし名は名ざしによって名ざされるものと結合されるのだろうか。アウグスティヌスの説明が不十分なのは、それが既に一つの言語を習得している人が、外国にやってきてその言葉を学ぼうとする過程を、そのまま子供の言語習得の過程にあてはめているためである。名ざすことが何をすることなのか既に知っている者だけが、名ざしによる学習を正しく行なうことができる。「青色本」の例で言えば、鉛筆を指さしながら「これはタブだ」という直示的定義は、次のように色々な仕方でも解釈されうる。「これは鉛筆だ」「これは円い」「これは木だ」「これは一だ」「これは固い」等々¹⁹⁾。これを正しく学ぶには、名ざすことがその言語においていかなる意味を持つのか、つまりいかなる言語ゲームが行なわれているのかを把握しなければならないのである。ものは言語ゲームの中でのみ名を持つようになる。

ウィトゲンシュタインの意図は直示的定義そのものを説明の方法として斥けることにあるのではなく、直示的定義を言語の基礎とする態度を改めさせることにある。この態度をとり続ける限り、一般名詞、数詞、形容詞等々の意味も、一定の存在領域に位置づけようとして、普遍的存在者をめぐる形而上学的問題に足をとられることになる。ウィトゲンシュタインは、語の有意味性を言語外的な存在領域から帰結させることを哲学的混乱の一つの原因と見、言語外領域への言語の依存性を断ち切って語を用いてわれわれの行なう様々な言語ゲームへ目を向けさせようとしたのである。名の意味がその担い手だとすれば「N.N.氏は死んだ」は、N.N.氏が存在しないのであるから意味を持たなくなる、ということの奇妙さを指摘したり、これと似た幾つかの例を挙げて、名が必ずし

も名ざされた存在者を前提しなくても、言語ゲームの中で十分に機能しうることを繰り返し述べている。

言語の有意性が言語外領域に求められる必要のない点は、ウィトゲンシュタインが「痛み」について論じている箇所²⁰⁾を参照すると、一層明白になる。「彼は痛いのだ」に対応する事実を求めようとする、やっかいな哲学的問題が起こってくる。一般的な形で言えば、痛みのように自分のみが特権的に近づきうる私的体験とそれを意味する語とを正当に結びつけるのは自分だけであり、上の言明は意味をもたぬ、ということになる。しかしわれわれが「彼は痛いのだ」という言明を使用するとき、「痛い」の意味は彼の感じている痛のみ感覚にあるのではない。「痛い」の意味は、その語が三人称で使用される場合、われわれが採用するいくつかの基準、例えば泣いている、顔をしかめている、自分で痛いと言っている、等々に従って使用される仕方にある。ここでいう基準は、言語使用の正当化の基準であり、基準について問うことは文法的問いである。この基準をさらに正当化するものを求めることは不可能であり不必要である。「痛い」を他人に適用することは可能か、という問いは、われわれの日常言語と噛みあわず、空回りしている。「私は痛い」という言明は、他人にとっては、私の痛みを認めるための一つの基準になっているし、自分にとっては泣いたり、うめいたりする自然的傾向に代わるものである。「痛い」をもってする言語ゲームにおいては私的体験が脱落している。かりに痛みの感覚が、一部の人間には異なったものであると仮定しても、「痛い」をもってする言語ゲームの進行には何ら差障りは生ぜず、私的体験領域に意味の源泉を求める必要はないのである。

要するにウィトゲンシュタインが繰り返し強調している点は、語の意味が必ずしも実在との対応という真理条件に依存するのではなく、語が働く場である言語ゲームの中で決定されるということである²¹⁾。言語はそれ自体の自律的機能をもち、語の文法を超えた領域に何らかの正当化を探する必要はないのである。日常言語はそれ自体で完結している。

言語ゲームにおいて語の意味が決定されるといっても、われわれは任意に語に意味を賦与することはできない。われわれは言語ゲームを行なうとき、すでに生活の中で学ばれた一定の規則によって制約される。規則に従う行為が繰り返された共通の行動様式として確立しているからこそ、理解の基盤が与えられる。われわれはある言葉を同一の仕方で把握しているから一定の行動様式をとるのではなく、事実としてその言葉に伴う行動の規則性を認めるが故に、「その言葉を理解している」という言語ゲームを行なう。「私は痛い」と言いながら微笑を浮かべている人は、「痛い」いう語の意味を理解していないのであろう。言語ゲームを行うとき、われわれは共通の行動様式にコミットしているのである。これを包括したものが「生活形態 (Lebensformen)」である。生活形態のなかで言葉の文法は、一種の慣習あるいは制度として定着している。

生活形態は根拠づけを伴わぬ実践の様式である。道具を使用するとき道具の存在を疑うことは行為そのものを放棄することであろう。生活形態の一部になっている言語ゲームの根拠づけを求めるとは実践を放棄することである。「われわれの誤りは、事実を〈原現象〉と見るべきところで、説明を求めるといふこと。すなわち、こうした言語ゲームが行なわれている、と言うべきところで。」²²⁾ 言語ゲームの実践は、疑いうるものをすべて疑うということを前提していない。例えば「各人が自分の名前を絶対確実に知っているということが、人名をもってする言語ゲームに属している。」²³⁾ 特別な反証のない限り言語ゲームの根底にある確実性を疑うことは、言語ゲーム自体を不可能にする。換言すれば、一定のことを確実に認識していない者は、その言語ゲームを学んでいないか、間違った仕方で行なっているのである。確実性についての確信は、特殊な直観や演繹あるいは帰納的推理によって正当化されるのではない。説明や正当化はどこかで打ち切れ、ある確信に基づいてこのように行為する、あるいはこのように言語ゲームが行なわれている、という事実だけが残る。こうした確信の体系は、いちいち指摘できなくても、われわれの行為や思考のすべてを支える足場に組み込まれてしまっている。どのような言語ゲームも人間の生活の中で一定の役割を果たしている限り、ある確信体系によって基本的枠組を

与えられている。この確信体系を構成する命題をウィトゲンシュタインは「凝固した経験命題」²⁴⁾と呼んでいる。それらは経験命題でありながら経験命題の体系の中で論理的役割をはたし、仮説を立て演繹シテストするというような言語ゲームの基礎にある。しかし体系内の公理の役割とは異なり、それらから結論が引き出されてくるものではない。むしろそのような論証がなされる全体的な場なのである。ウィトゲンシュタインはこのことを河床の比喩を使って説明している。最初の「神話」というのは、われわれが伝統として受け継いだ背景としての確信体系という意味である。「神話が再び流動的な状態にもどり、思想の河床が移動するということもありうる。だが私は河床を流れる水の動きと、河床の移動とを区別する。両者のあいだに明確な区切りはないのであるが。」²⁵⁾

河床になるような一連の命題、例えば「自分に身体がある」という命題は、「真」とか「偽」が現在われわれの使っている言語ゲームでの機能を根本的に変えるのでない限り、真偽を問題にすることはできない。なぜならそうした河床命題は、経験命題の真偽を決定する基準を与えるものだからである。これはわれわれが異質な言語ゲーム、一例を挙げれば神話を仰いでそれに従って行動する、といった言語ゲームを行なう人々に、彼らの誤りを指摘する場合を考えてみると明らかである。どのような理由を並べたてても、そもそも何を根拠とみなすかの確信体系が異なっているために、誤りを納得させることはひじょうに困難であろう。われわれは日常的言語ゲームを行なうとき自分自身の確信体系が他者にも当然共有されていることを前提している。それは生活形態を通して生きられ、実践された確信体系であり、われわれが子供のときから様々な言語ゲームを学ぶことを通して自然に身についたものである。それは疑うという行為を可能にしている基盤であるが故に、それを疑うということは端的に無意味なのである。

ウィトゲンシュタインにとって、言語の外見による困難から解放された哲学の課題は、説明されず正当化されえないものの理解を促すことである。言語の使用が生活に関与してくる仕方を記述することは、原事実としての言語ゲームの基礎にある行為とそれに結びついた確信体系に光を投ずる手だてとなりう

る。それによってわれわれは言語をもってなされるあらゆる営みを可能にしている、根源的な意味生成の場へと立ち帰るのである。言語ゲームの記述はそれ自体われわれの言語活動の一部にすぎないが、それは言語の事実的使用を再確認すると同時に、言語活動全体を射程に入れたうえで特定の言語ゲームにおいてなされる言語行為をさらに徹底した形で再遂行することである。それによってわれわれは出発したもとの場所からさらに進んだ地点に到達するのではない。言語のお祭りの使用、空回りした使用ではなく、生活のなかに根をはった言語使用が行なわれているもとの場所に戻ってくるのである。しかしそのときには、それぞれの言語ゲームの類似や差異に意識的に注意を向けることで、言語の外見上の惑わしや主観的な規則への囚われから自由になり、事態をあるがままに見る態度が確立されている。言語ゲームを一つの完結した言語理論とみると、生活形態と関連させた有意味性の基準が曖昧であったり、一般的に言語を捉える枠組みとしては断片的すぎる、等々、いろいろな問題がでてくる。言語ゲームは体系的な言語理論を志向したものではない。それは哲学の病を癒し、行為や生活形態に織り込まれた言語使用の多様なあり方を展望することによって、われわれ自身とわれわれが置かれている状況への一層深い自覚と理解を促すための方法なのである。この方法を徹底して遂行したところ、後期のウィットゲンシュタインの哲学の根本的意義が認められよう。そこからわれわれは多くのことを学ぶことができるが、さらに大切なのはわれわれ自身の生活の中から言語ゲームの記述を始めることである。それは自己理解を通しての精神の解放の過程となるであろう。

〔注〕

- 1) N. Malcolm, *Ludwig Wittgenstein: A Memoir*, Oxford, 1958, p. 29.
- 2) *Philosophische Untersuchungen*, Ludwig Wittgenstein, *Schriften I*, Suhrkamp, 593.
- 3) *The Blue Book*, Ludwig Wittgenstein, *The Blue and The Brown Books*, Basil Blackwell, 1958, p. 17.
- 4) *ibid.*, p. 26.
- 5) これが定義であるとするれば、語のいかなる使用も可能なわけではないから、意味ある使用によって意味を説明するという循環に陥る。このスローガンは、意味を心的

過程や存在者に求めようとする傾向の否定に重点があり、意味の多様な使用状況へ向かわせる実践的意義をもつ。

- 6) Malcolm, *op. cit.*, p. 65.
- 7) The Blue Book, p. 23.
- 8) Philosophische Untersuchungen, 18.
- 9) G. E. Moore, Wittgenstein's Lectures in 1930-33, *Mind*, vol. 63, 1954, p. 9.
- 10) Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Grammatik*, Herausgegeben von Rush Rhees, Basil Blackwell, 1969, 26.
- 11) The Blue Book, p. 17.
- 12) *ibid.*, p. 28.
- 13) *ibid.*, p. 1.
- 14) *ibid.*, p. 28.
- 15) The Brown Book, Ludwig Wittgenstein, *The Blue and The Brown Books*, Basil Blackwell, 1958, p. 81.
- 16) Philosophische Untersuchungen, 23.
- 17) *ibid.*, 7.
- 18) *ibid.*, 66.
- 19) The Blue Book, p. 2.
- 20) *ibid.*, pp. 68-9, Philosophische Untersuchungen, 244-6.
- 21) Saul A. Kripke はこのことについて、ウィトゲンシュタインの言語像を要領よく二つの要素にまとめている。第一は言明許容条件 (assertability conditions) に基づくということ、第二はそのような許容がわれわれの生活で何らかの役割を果たさねばならぬということである。Wittgenstein on Rules and Private Language, Harvard University Press, 1982, pp. 74-5.
ウィトゲンシュタインの意味としての使用 (use) は許容された用法 (usage) と生活における効用 (utility) をあわせ含む。
- 22) Philosophische Untersuchungen, 654.
- 23) Ludwig Wittgenstein, *Über Gewißheit*, Herausgegeben von G. E. M. Anscombe und G. H. von Wright, Basil Blackwell, 1969, 579.
- 24) *ibid.*, 96.
- 25) *ibid.*, 97.

(たかみ やすのり 京都大学文学部研修員)