The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	ウィトゲンシュタインの「原因-結果の言語ゲーム」への視点
Author(s)	岡田, 健志
Citation	年報人間科学. 2002, 23-1, p. 59-74
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/4186
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

ウィトゲンシュタインの「原因-結果の言語ゲーム」への視点

岡田　健志

〈要旨〉

ウィトゲンシュタインは、因果性に関する考察をほとんど残してはいない。『論理哲学論考』では、トートロジーの考察に注目し、因果性についての積極的な論点は提示していない。問題は彼の後期哲学である。彼の「言語ゲーム」を機軸とする哲学において、科学言明や因果性について、どのような論点が示されているのかを明らかにすることが本稿での問題である。私が取り上げるのは『原因と結果：直観的把握』での考察である。ここでは、「反応」を始点とする「原因-結果の言語ゲーム」が提示されている。このゲームの分析を行うことで、もっと広い意味での「言語ゲーム」の視座をも明らかにできると思われる。本稿では、ウィトゲンシュタインが言語ゲームを導入する際のチェックリストを作成することを目標とする。このチェックリストによって、我々は因果連関を実在視する立場、論理的可能性を持ち出すことでパラドクスを生じさせる立場を回避することができるようになるはずである。

キーワード

ウィトゲンシュタイン、言語ゲーム、『原因と結果』、パラドクス、因果連関への反実在論

1　問題設定

少し長いがウィトゲンシュタインが書いた次の文章を引用することから始めよう。

人は言う：「この薬が本当に効くのかどうかを知るのは難しい。というのも、もしこの薬を飲んでいなかったら、風邪が長引くことになったのかどうか、また悪化したのかどうか、分からないからだ。」　これに関して本当に根拠がないなら、それは単に知るのが難しいだけか？
私がある薬を発明したとする：そしてこう言う：この薬を二三ヶ月続けて服用する人なら誰でも一ヶ月寿命が延びる。もし服用しないなら、一ヶ月早く死ぬだろう。「本当にそれは薬によるのか、それなしでも彼は同じだけ生き延びていたのではないのか、知ることはできない。」――このような表現の仕方はミスリーディングではないか？　こう言ったほうが良くはないか：「このような仕方でこの主張のテストが排除されるなら、この薬について、それが寿命を延ばすと言うことには意味がない。」つまりこういうことだ：確かに私たちは、普通使われている文とのアナロジーによって作られた正しい日本語の文をここで扱っているのだが、君はこれらの文の使い方の根本的な違いについて明確ではないのだ。この使用を展望することは簡単ではない。君の目の前には、この文はあるのだが、その使用法の見通しの良い描写はないのだ。

（"*Ursache und Wirkung: Intuitives Erfassen*" pp.400-2 (注1)）

これは『原因と結果：直観的把握』（以下UWと略記）と題された原稿にある文である。日付は1937年9月28日である。本論では特に文献学的考察には深入りしないが、この原稿が後期の「言語ゲーム」をパラダイムとする哲学に分類されるという点だけは押さえておくべきだろう。

問題は、使用法を展望することである。そこで次の二つの文章を比べてみよう。

（A）「この薬を服用すれば、誰でも一ヶ月寿命が延びます」
（B）「この薬を服用すれば、誰でも血圧が下がります」

(A)は冒頭の引用文から取ってきたものであり、(B)は医療現場で普通に使われていそうな台詞である(注2)。

(B)は医者が言ったなら、その背景事情からも信用できそうであるが、(A)は民承伝説か物語の中での台詞のようであり、信用しにくい。この違いは、双方のメカニズムの解明事情に拠る。ウィトゲンシュタインはこの引用文の後に次のように書いている。

君は自問すべきだ：薬が効いたかどうかの基準は何か？　様々な場合がある。どの場合に「効いたかどうか、言いがたい」と言うのか？　どの場合に「薬が効いたせいかどうかは、もちろ

ん確信することはできない」という言い方を無意味なものとして拒否すべきか？(UW,p402)

(B)の場合には、例えば今までの実験などから、血圧を上げるメカニズムが解明されており、また同時に鎮静作用のメカニズムも解明されていて、その薬がその鎮静作用を促す効果さえ確認されていれば、基準を満たしていることになるだろう。同様に(A)について次のように想定してみよう。老化を引き起こす酵素が発見され、その薬がその酵素の発生を抑制するので老化の進行が緩和される。だがこの場合、基準を満たしているだろうか。(B)の場合では現れなかった問題だが、(A)では「寿命」が話題となっている。これはかなり特殊な概念であり、解釈に困る。例えば、ある瓶には最初に一定量の水が入っており、底に開けた穴から水が減っていくものとする。この例になぞらえれば、「寿命」は「一定量の水」にあたり、「老化」は「排出される水」に相当し、「薬」はこの穴を埋める「パテ」のような働きをする。ところが問題は、水量の初期値がこの場合には全く不明だ、という点である。これでは、いくらその他の老化現象などのメカニズムが解明されようとも、「寿命」が元々どの程度あったのか解明されない。それでは(A)のように言うことはナンセンスにまではならないが確信を持つとは言えないだろう。ただその場合でも、パテが有効に働いたかどうかは言える。ここで違うメカニズムを考えてみよう。この場合、またも水の入った瓶なのだが、穴を埋めることは出来ないとする。つまり薬を服用して寿命が延びるとするならば、瓶に残されている水量自体が薬によって増えるのである。ゲームの主人公の最大HP(ヒットポイント)をあるアイテムを使って増やすような具合に。もちろんこの場合でも、ゲームでのHP表示と違い、我々は水量の初期値を全く知らない。この場合には、「確信できない」という言い方すらナンセンスになると思われる。要するにこのような言明の場合、それが有意義に働くためには、どのようなメカニズムを背景にし、そのメカニズムがどの程度解明されているか、ということがポイントとなる[注3]。

さて、以上の考察を見る限りで、ウィトゲンシュタインの見解は「反-科学」的だろうか？もちろん「反-科学」という意味合いに拠るが、科学におけるメカニズムの解明によって文の使用背景が明瞭になることがあり、その意味で科学の発展は歓迎されるべきだと彼が考えていたと私は思う[注4]。問題視されるのは、正しい文の文法や使用を不自然に拡張することである。引用文での「これに関して本当に根拠がないなら、それは単に知るのが難しいだけか？」という語り口は微妙なニュアンスを含んでいる。我々が「知る」「分かる」という語の文法を見通しよく使える場面と、この根拠のない場面は、「知る」という物差し上で原点に「近い」「遠い」という距離関係にあるだけで根本的には同じ物差し上にある、というようなニュアンスとは対極である。このような言い方がまさにウィトゲンシュタインの攻撃目標となる。つまり、以下で整理する「原因-結果の言語ゲーム」と「科学の営み」は同じ物差し上にあるものではない。それを同一の基盤に据えてやりくりしようとするから無理がでる、とい

うのが彼の立場である。

本稿では、ウィトゲンシュタインが因果性の問題をどのような視点から見ていたのかを整理することを目的とする。その際に考察の中心となるのは、「原因-結果の言語ゲーム」である。その特徴を明確にすることによって、我々は彼が不自然な科学言明に対して批判を行なう際のチェックポイントリストを手にする事になるだろう。そして一般化して言うと、このような視点を明確にすることは、単に一つのゲームについての固有の問題に留まらず、後期ウィトゲンシュタインの「言語ゲーム」という概念装置そのものにも光を投げかけることになるだろう。

2　原因-結果の言語ゲーム

2-1

『論理哲学論考』(以下TLPと略記)において、ウィトゲンシュタインは、量化の問題についても、因果性の問題についても、自らの考察の中心に据えることはなかった。彼が重要視したのは「トートロジー」(あるいはその否定の「コントラディクション」)であって、量化された命題もそうでない命題も共にトートロジーになりうるという点で論理的な身分の差異はないと考えていた(TLP6.1231)。因果性に至っては、因果性が論理的基礎付けの上に成り立たないことから、主要な考察から外されている。我々が、ある出来事から別の出来事が帰結する事を帰納的に知る、というのは「心理的」な問題であるとされる(TLP6.3631)。要素命題についても同様だが、ウィトゲンシュタインは我々の認識についての考察は「心理学の哲学」として、論理の考察には関わらないものと規定する。その意味でのウィトゲンシュタインの論理偏重主義においては、因果性(自然法則)によって全ての事柄が説明されるという迷妄が批判される(cf.TLP6.371f.)。彼にとって、ラムジーが主張するような因果性を表す命題が量化された一般命題である(注5)、という結合された考えはTLP時点においては全く考察外の事柄である。それぞれの概念が、トートロジーとの対比において触れられている程度のものである。それ故、TLPから何らかの強い主張を引き出すことは本稿での目的にはならない。我々が主に考察するのはUWでの「原因-結果の言語ゲーム」である。だがその前にいくつかの点を予め整理しておきたい。

2-2

ウィトゲンシュタイン自身がいくつも例を挙げていることだが、「言語ゲーム」にはいくつもの種類がある。だがこの言い方は少しミスリーディングかもしれない。何故なら、言語ゲームとはある種の概念装置であり、何か問題が起こったときに言語ゲームというパラダイムにおいてその問題を考えれば展望が開けてきて、言語の使用が浮かび上がって見えてくるようなものだからであって、我々が普通に「言語」「語」があると言う意味で「言語ゲームがある」とは言えないからだ。だがそれを踏まえた上で、我々は言語ゲームが様々な形態・働きをすることを認めている。

ここでUWでの彼の考察を明確にするために、予め、不要な議論を削ぎ落とすためのチェックポイントを提示しよう。またそれによって間接的にでもUWでの議論を浮き上がらせることもできるだろう。チェックポイントになるのは次の事柄である。

(1)「原因-結果の言語ゲーム」と「理由による説明の言語ゲーム」は異なるゲームである。

(2)だが、だからと言ってそれらのゲーム同士が全く両立不可能というわけではない。

(3)帰納法を根拠づけるような議論は、実は「原因-結果ゲーム」とは異なる問題である。

(1)については『青色本』からの次の引用文で明らかであろう。

「理由」と「原因」の文法の違いは、「動機」と「原因」の文法の違いによく似通っている。原因について、人はそれを知ることはできず推測できるのみだ、と言える。対して動機については：「私がそれを行なったことを、確かに私は知っていなければならない」とよく言われる。「我々は原因を推測できるだけだが、動機は知っている」と私が言う時、後で見るように、この言明は文法的言明である。(BB.p15)

(2)については、「違うゲームがお互いに排斥しあうわけではない」というごく真っ当な主張であり、この点を誤解して「ウィトゲンシュタインは理由に重きを置くあまり、「行為の原因」というものを否定した」等と結論づけるのはあまりに短絡的であろう。

(3)に関してはいささか説明を要するかもしれない。(2)という条件があったとしても、とりあえず「原因-結果ゲーム」の考察の為に「理由による説明」ゲームが不必要である、と言う事は特に問題はない。これら二つのゲームの関連性については別に論じれば良いからであるし、本稿では論じないと私は宣言しているに過ぎないからだ。だが非ウィトゲンシュタイン的立場からは、ある一つのゲームに対して論理的可能性を根拠にして様々な視点を持ち込み、それによってパラドクスが生じたように見えてしまうことがある。これは一般的に言って、我々の思考の傾向でもあり、ウィトゲンシュタインが戦おうとした相手でもあった。しかし、この論点については本稿の総括で論じるつもりであるのでここでは詳細には触れない。ただいくつかの点について注意を促しておこう。つまり、科学研究において確かに帰納法の根拠付けに関わる問題は重要であるが、ウィトゲンシュタインの言語ゲームをパラダイムとする考察においては、ゲームが順調に行なわれれば問題はないという意味で、その他のいかなる記述の可能性もゲームを揺るがす根拠にはならない。例えばクリプキが論じる「ウィトゲンシュタインのパラドクス」は、「規則に従う」という考察を、他の規則の可能性を排除できないという意味でパラドクスとして記述する[注6]。このような記述は確かに可能である。同様にこのようなパラドクスを引き起こす視点のもとでは、『哲学探究』(以下PU)の185節以下での「規則に従うこと」の議論を、幾つかのサンプルとなる数が提示され、それからその続きを予言するかのような記述が可能である。この場合には帰納法のパラドクスが生じている。つまり、自分の行為を理由づけるという意味で「ど

の規則に従ったか」という「理由による説明ゲーム」の亜種と、「原因-結果ゲーム」の亜種が交差する場面であり[注7]、どちらの記述でも描写可能な場面である。規則に従うという問題が様々な哲学問題を孕んだ問題であることはもちろん承知しているが、この問題はむしろ「理由による説明ゲーム」の系であり、その限り「原因-結果ゲーム」に関わるわけではない、と言っておこう。またその語り口、つまり「他の可能性を排除できない」と言った語り口が含まれるいかなる論も、UWでの「原因-結果ゲーム」の議論には一切関わらない。この点に注意しつつ、以下ではUWでの論点をみていきたい。

2-3

では、UWでの「原因-結果ゲーム」とはどのようなものなのだろうか？　ウィトゲンシュタインのポイントは以下のものである。

(1)原因-結果ゲームは、我々の「反応」を始点とする。

(2)その反応が確実と言われるのは、それがゲームの始点になっているという意味で確実なのであって、繰り返しの実験や証拠といった経験的裏付け(もちろんここには科学研究という、より強い裏付けも含まれて構わない)に依存した確実さではない。つまり確実さが議論になる場合には、二つの場面が考えられ、ゲームの始点の確実さについては我々は疑えない。

(3)科学研究における原因の探求と、「原因-結果」ゲームとは異なっている。

(4)我々が予測を行なう場合には、因果連関を前提にしないケースが考えられうる。

それぞれの論点は独立したものではなく、深く関係する問題である。その関連性や共通点などについては後で総括する事にして、以下ではしばらく個別に考察していこう。

2-3-(1)

ゲームがゲームであるためには、ゲームの始まりがあるだろう。この始まりは確かに任意であるが、だからと言ってあるゲームが無限の部分からなる、延いては無限の始まりもある、といったことにはならない。ゲームが一つのゲームとしてみなされ、ゲームの始点が始まりとしてみなされるのは、ゲームを動機付ける主題による。原因-結果ゲームもゲームである限り、その始点がある。我々が原因に反応する、というところからこのゲームは始まる。

> 我々は原因に反応する。
> あるものを「原因」と呼ぶ事は、指差しながら「そいつのせいだ！」と言うようなものだ。(UW,p372)

言語ゲームの起源と原初的形態は、反応である；ここからしか、より複雑な形態は発展してこない。(UW,p394)

例えば、子供に名詞を教える「あれ、なあに？」ゲームをここで考

えてみよう。そこでは、大人が何か物を指しながら子供に「あれ、なあに？」と尋ねる。そして子供は名前を言って、名詞を習得していく。これは原因-結果ゲームではないが、子供が親の指の向きに反応しなければゲームが始まらない。これと同様のことが原因-結果ゲームでも起こっている。例えばゲームの参加者が全く気付いていないのに第三者が「あなたは、しかじかの因果連関の中にいます！」と言うように勝手にゲームに参入させられているようなものは考察外である[注8]。ウィトゲンシュタインがここで描き出したいゲームは、次のようなものである。

> 我々は、その結果が望ましくない時、その原因を本能的に取り除く。我々は、衝突されたもの[の立場]から、衝突したものを見やる。(私は、我々がこうしているものだと想定している。)
>
> (UW,p372)

このような「衝突」に明示されるような、原因に対する自然な反応がこのゲームの始点となる。だがより正確には、反応を引き起こしたものとして「原因」がゲームの中で問題になる、と言ったほうが良いだろう。このように「反応」を始点とすると宣言することは、「反応の前には必ずそれを引き起こした原因があるのだから、そのゲームは反応の前に始まっている」という言明をこのゲームにおいては無意味とするという文法を採用するということでもある。

2-3-(2)

(2)のポイントは、「言語ゲーム」について多くのことを教えてくれる。ウィトゲンシュタインはUWの中で二つの例――錯覚の例と、実際の音源とは違うものの映画のスクリーン上の人物が話したように聞こえる例に触れている。それぞれ、多少アクセントの置き方が異なる。少し丁寧に取り上げてみよう。

(a)：錯覚

> 我々はこの痛みが受けた打撃によるのだと直裁に分からないか？　これが痛みの原因ではないのか、これを疑えるのか？――だがある場合には我々がそれを錯覚する、ということは想像できないか？　そして後になって錯覚に気付く。何かがぶつかったように見え、それと同時に我々が痛みを感じる。(時々、我々は或る動作で音を出しているように思い込んでいるが、その音が我々とは無関係だったことに気付く事がある。)
> もちろん、ここには「原因の経験」と呼ばれる真っ当な経験がある。しかし、そう言えるのは、その体験が確実にその原因を示すからではなく、むしろ原因の探索に原因-結果の言語ゲームの起源の一つがあるからなのだ。(UW,p372)

(b)：映画の例――背後の因果連関を我々が知っている場合――

> その(物理的)源泉がどこなのか調べる前に、私には音がその方向から来るように思える。映画では、台詞の音声はスクリーン上の人物の口から出てくるように思える。
> この経験は何に拠るのか？　恐らくは、我々が音を聞いた時に

無自覚にある特定の場所――音源とおぼしき場所die scheinbare Quelle des Lauts――に目を向ける、という事実に拠る。誰も映画の中のマイクが取り付けられている場所に目を向けたりしない。(UW,p376)

後者(b)の例はこれも錯覚の一例のようにも思えるが、我々が映画館やテレビの機構を知っていながらそれを無視できるという事実から、錯覚と区別して、背後にある因果連関を知っている場合に区分しても良いと思える。そして(a)(b)のどちらにも共通して言えるのは、ここでは「疑い」は問題にならない、ということだ。確かに、どちらの例も我々の科学的基準からすれば「真正な原因」としての身分・確実性が疑われうる場面である。もし、「確実」が「猜疑」の反対語であるとするならば、「疑い」によってゲームは始まらないということが示されれば、ある意味でその「反応」の確実さは保持されたと言っても良いかもしれない。だが実際には、それすらゲームの前提として、ゲーム内部では語られはしない。「反応」はゲームの始点であった。その限りで、このゲームの中では「反応」を疑うことはできない。ちょうど公理系の推論という進行において公理を疑えばその公理系自体が崩れてしまうように。哲学の議論で「確実さ」が問題となる時、確実さに関する区分が不明瞭になっている場合あるいは見過ごしている場合が多いと思われる。つまり、「確実さ」と言う時、それがゲームの始点(最初の配置)としてそう言われるのか、経験的な裏付けによって(ゲームの進行のステップとしての証拠集めが)確実と言われるのか、区別されねばならないということだ。先の二つの例だと、どちらもゲームの始点としての反応の確実さは、「本当にこれが原因なのだろうか」という疑いによっては全く傷つかない。というのも、ここで我々が「疑い」を持ち出す場合には、「真正な原因を探る」という目的の元での、この反応から(真正な)原因へ至る探求のステップへの疑いでしかありえないからだ。それ故、この目的を度外視するならば、「疑い」はポイントを失う。反応というゲームの始点は、ゲーム内での進行のステップではなく、まさにゲームをゲームにしている始点である。そこに懐疑を差し挟むのは、そのゲームに外からの視点を密輸入することである。

しかし「疑い」の問題は、様々な語られ方をされる。ウィトゲンシュタインは先の映画の例を出した後、四日間に渡り、「疑い」の問題を論じ続けている。そこでの彼の論点は、いつもながら明確に区分できる類のものではないが、次のように整理できる。

(ア) 我々の歴史的真実に照らし合わせてみるから、「疑い」がゲームの〈基本形〉に登場しないということではない。

(イ) 疑いというのは規則に対する例外であり、この例外を始点とした場合には我々の世界は全く違って見える。

(ウ) 「ゲームは疑いからは始まらない」というのは、ゲームが疑いから始まるなら、それを我々は「疑い」と呼ばないだろうということだ。

(エ) 疑いが登場するゲームは、疑いの正当化の基準があるというだけで、その逆の目的のための基準と違わず、単に疑いを含むゲームは含まないゲームより複雑になるというだけだ。

（オ）「疑いからゲームを始めることは可能ではないか？」という時の「可能」は怪しい概念である。

ここで、「疑い」を始点とするゲームと、「疑い」が登場するゲームが区別されていることに注意しよう。上で述べた事の言い換えになるが、疑いから始まるゲームは論理的に不可能というわけではないかもしれないが、それでは我々のゲームがゲームとして機能しない。ウィトゲンシュタインの例では、予め勝負がついており、トロフィー等の授与式から始まるゲームはゲームとみなされない。我々の自然な「反応」を始点とするゲームが〈基本形〉であり、それは「我々の生活の中にあるゲームの生物学的機能に合致する」(UW,p380)。我々はゲームをこのようにして始める。そして、ゲームの中で「疑い」が現れるとするならば、それはより複雑な一つのゲームなのである。だがそれにしても、我々はどこからか始めなければならないだろう。より一般的に言えば、「疑い」のターゲットとなる「反応」があってこそ、この複雑なゲームは始まるのであり、やはりその時には既に「反応」が始点になっているだろう。

ここで更に論理的可能性を持ち出して、「反応は別様にもあり得た」と言うことが出来たとしても、それを言うことはウィトゲンシュタインが嫌う哲学の病に陥っていると言える。この病については、2-2節でも多少触れておいたが、本稿での総括として後に議論することにしよう。

2-3-(3)

元々、UWはラッセルの『経験論の限界』に対するコメントとして始まったようだと編集者は述べている(UW,p370)。ウィトゲンシュタインはUWの冒頭の二段落目で次のように語る。

> 繰り返し実験することで或るものが原因だと分かる前に、我々は直観によって或るものが原因だと分からないといけない、とラッセルは言う。
>
> これは次のように言うのに似てないか：測定することで或るものが2mだと分かる前に、我々は直観によって或るものが1mだと分からないといけない、と。(UW,p372)

二番目の文章は、ナンセンスを含んでいる。ウィトゲンシュタインはこのようなラッセルの語り口を批判しているのである。ここでは、例えば直観によって大体の見積もりがなされて、その後でそれが精密に計られる、といったような二段構えの認識を前提しているかのようである。我々は実際にそのような「見積もり-正確化」という過程を使うことは多々ある。その場合、正確に計られた数値が残され、見積もりは破棄されるだろう。つまり「見積もり-正確化」は、一つの手続きの二つの段階を示しているに過ぎない。ところが、「分かる」という文法はそのようには使われない。もし「分かる」ということを引用文のように使うならば、同じ知識が二つの在り様を持っていると言っているようだ。そこでウィトゲンシュタインは次のように述べる。

何故、直接に分かるものと、同時発生する繰り返しの経験とを同じ名前で呼ぶのか？　どの点で、それは同じなんだ？(異なる認識源から流れてきたものは、異なる知識だ。)　(UW,p386)

これを受けて、糸に引っ張られる感覚を持った人がその糸を辿ることで原因を見出すケースと、羊のミルクの出が悪いことに悩む農夫がいろいろ実験した挙句に或る餌が原因だったことを見出すケースを比較した後、ウィトゲンシュタインは次のように語る論者に反論する。つまり、その論者は、この二つのケースは違う因果連関でありながらも、実験によって認識が確定するような意味で同一の手続きに一本化できる旨を論じる。即ち、最初のケースに対して、「糸が何か別の原因によって動いているのではないのではないかを、彼も実験することだってできただろうに」とその論者は述べる。それに対するウィトゲンシュタインの反論は、実験をしないというのが最初のケースでのゲームであることを述べる。彼が糸を辿るというゲームは、何か実験的確証が欠けたゲームというわけではなく、まさに一つのゲームなのであり、知の一つのあり方なのだ(注9)。

ここまで来れば、議論の方向性は示せたのではないかと思う。科学的裏付けの得られた知識は直接知られる知よりも、必ずしも知の身分として優位であるわけではないし、お互いに関連性はあったとしても別の手続きなのである。以上の論点は、それぞれの知の確実性自体が異なるという(2)の論点と密接に関わる。

2-3-(4)

さて、我々はある出来事に関して予測を行なう。これを因果連関を持ち出して論じたくなる論者に対してウィトゲンシュタインは興味深い例を出す。二つの種子の例である(注10)。それは、植物Aと植物Bがあり、それぞれの種子は精密な検査によっても違いを見出せないものの、植物Aの種子からは植物Aが必ず生えてくるし、植物Bも同様である。だから種子からどちらの植物が生えてくるかは、その種子がどちらの植物から出てきたのかが分かっている場合にのみ分かる(UW,pp372-376)。

ここでウィトゲンシュタインの仮想敵になっているのは、このような状況であっても「いや、種子自体にその違いがあるはずだ！」と主張する論者である。つまり、種子の歴史的背景ではなく、現時点でどこかにその違いが残されていない限りは因果連関は在りえない、と彼は主張する。

図式化すると、

・Pa→S→Pa
・Pb→S→Pb

となる。この場合に、因果連関を強く要請する論者は、a性(植物Aである何らかの本質的性質)がSの状態でも発現していなければならないと言うのだ。

ところがこの想定では、現時点で出自以外の物理的違いが発見されない状態や物(種子)が、違う結果を生むことがあり、その予測がもっぱら歴史的背景に依存しているという状況が描かれている。この

場合には、現時点で未知なる因果連関があると仮定したとしても、現状に何ら変わりはなく、相変わらず予言は正当になされる。つまりこれは、我々の予測という行為において、真正な原因は何か、というのが重要ではないケースである。ウィトゲンシュタインも述べているように、もし何らかの相違点がこの二つの種子に見出されたとしても、それがこのa性とb性の相違であるとは限らない。この場合、「この種子が植物Aの種子であるならば、この種子から植物Aが生えるだろう」という条件文は、ラムジーの言い方であれば(注1)認識根拠は持っているが存在根拠は持っていない(それが言い過ぎであれば、「存在根拠が空転している」)事例になるだろう。そして事実、科学的な説明においても、「詳しいメカニズムは解明されていないが、しかじかの関連があることだけは分かっている」と言いつつ、十分有用な方法が確立されている場合は多数ある。

3　総括：可能性から有意性へのシフト

議論の方向性と結論は、以上の考察の中に示されていると思われるが、総括としていくつかのポイントを強調して本稿を締めくくりたい。

3-1

原因-結果ゲームにおいては、「反応」を始点としてその原因を辿るということがなされる。復習になるが、「反応を引き起こしたものとして「原因」がゲームの中で問題になる」のだ。そこで「原因」と思われていたものが錯覚であったりしても良い。つまり、「原因」はゲームに登場する一つの駒であって、その駒がどのようなものであれ利用できれば問題はない。このゲームでは「反応」から「原因」へと視点を移す、という我々の自然な振る舞いが前提されている。ここまでに問題は生じていないが、これを拡大解釈すると問題が生じる。ウィトゲンシュタインは次のように言う。

> ある場合に「彼が原因だ」と言うのは、彼がその糸を引いた、ということだ。別の場合には、こうだ：この現象を取り除くために私が変更しなければならない条件は、これらなのだ。
> 「しかしいったいどうなっているのだ――彼は、これこれの現象を取り除くために、ある条件を変更するという観念にそもそもどうやって至ったのか？　それはとりわけ彼がある連関をかぎつけているということを前提しているのだ！連関が見られないところでも、ある連関が可能だと思っているのだ。だから彼は既にそのような連関、つまり因果連関、という観念を持っていなければならない。」　そうだね。彼が原因を探すということ、この現象から別の現象へと目を向けるということが前提されていると言えるだろうね。(UW,pp388-390)

ウィトゲンシュタインは、確かに「原因-結果ゲーム」での「反応」

の役割を重視しているが、これを因果連関として見る視点を排除している。我々は原因を探る。だが、ここに因果連関という観念を持ち込むことは別の事柄なのだ。

それにも関わらず、仮想敵は「原因-結果ゲームがある限り、反応のターゲットとしての原因が常にある」という論点を「どのような場合にも常に原因がある、つまり因果連関がある」という拡大解釈をしてしまっている。これは原因-結果ゲームの怪しすぎる応用である。この怪しい適用こそ、ウィトゲンシュタインが戒めるものなのだ。

この見方は、ウィトゲンシュタインから積極的に引き出して良いものだと私は思う。同じく因果律の実在性にコミットせず因果法則について自らの論を展開したラムジーと比較してみるとよく分かる。ラムジーは論文「一般命題と因果性」の中で独自の立場を表明する。この立場は、現在という時点で我々が立たされた偶然contingencyに拠っている(GPC p.158)。つまり、我々が行為する際その行為選択は未来にのみ影響を与えるということであり、この非対称に示されているように、「原因から結果へと進む」ことと「結果から原因を探る」こととは本質的に違う。そして「Aという事象に我々が行くのは、先ず我々の現在の意志作用からだ」(*Ibid.*)と言われる。このラムジーの現在主義(と言っておこう)は、内容としてはウィトゲンシュタインの論点と近しい。だがウィトゲンシュタインはこのような記述はせず、もっぱら「ゲーム」の主題に拠るような記述を行なう。そこには「時間軸の特定の点に居る我々の視点」という観念すら登場しない。端的にゲームの中での「働き」に注目しているのである。

以上が、ウィトゲンシュタインの因果連関の乱用に対する批判としてまとめることができるだろう。

3-2

もう一つ答えておきたい問題がある。それは、「他の可能性を排除できない」ということを根拠にした「言語ゲーム」という視点に対する批判に我々がどのように答えるか、というものだ。少し触れておいたが、規則に従うことの場面で生じると考えられるパラドクスや、帰納法のパラドクスは、このような論理的可能性を根拠にして生じた哲学的問題であり、ウィトゲンシュタインにとってはそもそも問題にならない(注12)。

本稿で原因-結果ゲームが「反応」によって始まり、その限りで確実であったように、ウィトゲンシュタインがここで描写したいのも、他の論理的可能性を提示されることによってぼやかされることのない確実な始点をもつ「言語ゲーム」である。彼がPUの7節で述べているように、「子供がそれを通じて自分の母国語を学ぶようなゲーム」として言語ゲームを捉える時、パラドクスが生じる事、ゲームを(特にゲームの「始点」を)疑う事は例外である。実際、教育現場では、一つの問題に対して複数の解答が可能であれば、その問題は不適当な問題として問題自体が撤回されるのが常である。また、子供が今現在習っている単元に関連した問題が選ばれ、その意味でその範囲を越えるようなあらゆる可能性はそこでは関連性のないものと

して話題にされない。ここにパラドクスを持ち出す論者は、論理的に選択可能な選択肢をすべて同じ重みづけで論じている(或いは、全ての選択肢から「重みづけ」というものを取り除いてしまう)。だが実際に我々が対面する場面では、主題があり、それに有意relevantであるかどうかが問題とされる[注13]。

確かに、世の中には例外が現れる場面がある。だがその例外を子供に教えるのはもっと後の話である。また例外に着目して、それからスタートするゲームまで考えることは「ゲーム」という眼目を欠くことになる。ウィトゲンシュタインが挙げている例でいえば、我々が立ち止まったり、いきなり引き返したりする可能性を考慮していたら、交通法規を制定することは出来ない。車や歩行者は目的地を目指し、一定の進行をするということが交通の眼目であるのだ(UW,p378)。例外が例外と呼ばれる限り、それは本道ではない。ところが一旦論理的可能性ということを持ち出して平板化すれば例外と呼ぶことは意味がなくなる。だが我々の言語ゲームはまさに重みづけられたざらざらの大地で活きてくるものなのだ。

ウィトゲンシュタインは、理性が我々の行為や言語ゲームを判断する物差しとしてある、と主張する論者に対して次のように言う。

> こう言えるだろう：我々は物差しを考察することに心を奪われていて、ある現象や描写に視線を留めておくことが出来なくなっている。言わば、我々は、それらを非合理的なもの、知性の低い次元のもの等として「片付けてしまう」ことに慣れてしまっている。我々の視線は物差しに捉えられてしまって、これらの現象から、向こう側へと引き離されてしまう。(UW,p388)[注14]

本稿では、彼の視点を一つの方向からではあるが描き出す事を目標としてきた。成果として、いくつかのチェックポイントは明示できたと望みたい。そこには大きく言って、因果連関への過大なコミットメントへの批判、論理的可能性を根拠にした「重みづけ」の破棄に対する批判とまとめることができるが、更に細かいいくつかの論点も出された。これらの論点を先鋭化することや、他の論者や論法との対決は今後の課題である。

【注】

(注1) Wittgenstein,L. *Philosophical Occasions 1912-1951* (eds.by J.Klagge & A.Nordmann) Hackett Publishing Company(以下POと略記)ページづけはドイツ語ページによる。
なお、ウィトゲンシュタインの別の著作に関しては次の略記号を使用する。
・TLP——*Tractatus Logico-Philosophicus*
・PU——*Philosophische Untersuchungen*
・BB——*The Blue and Brown Books*

(注2) 次のような(C)の文章を先の(A)(B)と比べてみよう。(C)「この靴を履けば、誰でも5㎝背が伸びる」。これはある意味で文法的言明であると言える。(C)はメカニズムの解明を経験的に行なう必要がない。もちろん、数値として「5㎝ではなく6㎝ではないのか」と疑うことはできるが、身長の足し算のメカニズム(これをメカニ

ズムと呼んで良いとするならば)に疑いは起こらない。

(注3)実は、冒頭の引用文は、「メカニズム」に関する一連の文章の中に残されており、この文章が書かれた二日前には『哲学探究』の193節の文章が記されている。この節の話題は、シンボルとしての機械と実際の機械の違いについてのものであり、シンボルとしての機械は神秘的な仕方で全ての可能な運動を内に秘めているかのようだ、というものである。

(注4)奥雅博『ウィトゲンシュタインと奥雅博の三十五年』補章「ウィトゲンシュタインと科学のバランスシート」を参照されたい。

(注5)ラムジー「一般命題と因果性」(以下GPC)での言い方では、正確には因果法則を表す言明は「不定的仮定文」と呼ばれる全称量化命題の一部である。

(注6)クリプキ『ウィトゲンシュタインのパラドクス』黒崎宏訳(産業図書)

(注7)あえて「亜種」という表現をしたのは、ウィトゲンシュタインの言語ゲームではやはりパラドクスは生じない、ということを言いたいからである。だが厳密に言えば、「場面」自体に非があるわけではなく、そこに様々な論理的可能性を持ち出す密輸が問題視されるべきである。

(注8)卑近な例だが、例えば酸素分子が肌にあたること、あるいは風邪のウィルスが体内に侵入することによっては、ウィトゲンシュタインが問題としたいような自然な反応はでてこない。我々はそのような刺激には反応しないのが常である。もちろん、これらの例でもウィルスが体内に侵入した後に発病し免疫ができる過程があることを考えれば、微視的な反応があるとは言えるが、言語ゲームで問題とされる自然な反応には含まれない。

(注9)サッカーが、キーパー以外が「手を使用する」という点が欠けたゲームであるわけではないのと同様である。多少話題を大きくすると、高度に発達した会話や議論はもはや「言語ゲーム」としての原型を留めていない場合がある。哲学議論や物理学などがそうである。言語ゲーム導入の眼目が、展望の良い描写を得ることであり、そしてその為にはその描写に「懐疑」が一々差し挟まれないとするならば、我々の日常言語よりも議論の複雑化した学問研究の議論はもはやウィトゲンシュタインが言う意味での「言語ゲーム」ではない。ウィトゲンシュタインの「言語ゲーム」を離れた任意の言語ゲームがあるとするなら、それは任意であるという意味で、もはや「言語ゲーム」であるとわざわざ規定する必要もなくなるだろう。また、多数の語彙が登場する哲学議論よりも、より単純で誤解のない日常会話が劣るわけではなく、さらに単純な言語ゲームが劣るわけではない。それらにはそれぞれの役割があるのである。

(注10)奥雅博「ウィトゲンシュタインは何故心身問題を拒否したか」(『思索のアルバム』所収)では、この二つの種子の例を使って心身問題へウィトゲンシュタインの視点が描き出されている。

(注11)GPC,p159

(注12)パトナム[1981]を参照されたい。パトナムはモデル理論とウィトゲンシュタインの規則遵守の問題から、興味深い論点を提出する。パトナムの議論の進め方は、「論理的に他の可能性を排除できない」という論点によって外在主義を批判しながら、内在主義としてはこのような平板な論理可能性ではなく「合理的受容可能性」というところで我々の認識がなされている点を強調する。パトナムの論点は、規則のパラドクスを避ける強力な一つのやり方であると思う。

(注13)ここで私が「重み付け」「有意」と呼ぶものは、グッドマンの言

い回しに倣っている。彼の『世界制作の方法』(の第一章、特に4節)を参照されたい。

(注14)ここでのウィトゲンシュタインの精神はPU109節での「哲学とは、言語によって理性に魔法をかけてしまうことに対する戦いである」という精神と同じである。このウィトゲンシュタインの哲学観については飯田隆『ウィトゲンシュタイン』(講談社)の13章が詳しい。

【参考文献】

飯田隆[1997]『ウィトゲンシュタイン』講談社

奥雅博[1992]『思索のアルバム』勁草書房

――[2001]『ウィトゲンシュタインと奥雅博の三十五年』勁草書房

パトナム[1981]『理性・真理・歴史』(野本和幸・他訳)法政大学出版局

Goodman,N.[1978] *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing Company

(邦訳『世界制作の方法』菅野盾樹・中村雅之訳　みすず書房)

Ramsey,F.[1929]"General Propositions and Causality" in Ramsey[1990]

――[1990] *Philosophical Papers*, D.H.Mellor(ed.) Cambridge University Press

(邦訳『ラムジー哲学論文集』伊藤邦武・橋本康二訳　勁草書房)

Wittgenstein,L.[1921] *Tractatus Logico-Philosophicus*, Suhrkamp

――[1934] *The Blue and Brown Books*, Haper&Row Publishers

――[1937] "Ursache und Wirkung: Intuitives Erfassen" reprinted in Wittgenstein[1993]

――[1993] *Philosophical Occasions 1912-1951*, (eds.by J.Klagge & A.Nordmann) Hackett Publishing Company

Wittgenstein's Perspective on "the Cause-Effect Language-game"

OKADA Takeshi

Wittgenstein had made little remarks on Causality. In *Tractatus Logico-Philosophicus*, he remarks mainly on Tautologies, so he makes no positive argument on Causality. We are interested in his point of view on it in his later philosophy. At his point of "Language-games", in what ways does he argue scientific statements and causality?

I in paticular pick up "*Cause and Effect: Intuitive Awareness*"(Wittgenstein,1937). In this paper, he comes up with 'the Cause-Effect Language-game' that start with our 'reaction' to 'cause'. By elucidating it, we would get a clear overall representation of 'Language-games'. The purpose of my paper is to make up the check-list for our discussing 'Language-games'.

With this check-list, we would be able to avoid two philosophical positions: the position that treats the causal nexus as real in metaphysical sense, and the position that gives rise to paradox by appealing logical possibility.

Key Words

Wittgenstein, Language-games, "Cause and Effect", paradox, Anti-Realism on Causal nexus