The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	「言語ゲーム」、その連続性と多層性 : 宗教現象を手がかりとして
Author(s)	脇坂, 洋子
Citation	大阪大学, 2008, 博士論文
Version Type	
URL	https://hdl.handle.net/11094/49205
rights	
Note	著者からインターネット公開の許諾が得られていないため、論文の要旨のみを公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、大阪大学の博士論文についてをご参照ください。

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

【6】

氏　　名	脇　坂　洋　子（わき さか よう こ）
博士の専攻分野の名称	博　士（言語文化学）
学　位　記　番　号	第　２２２９８　号
学位授与年月日	平成 20 年３月 25 日
学位授与の要件	学位規則第４条第１項該当 言語社会研究科言語社会専攻
学　位　論　文　名	**「言語ゲーム」、その連続性と多層性－宗教現象を手がかりとして－**
論文審査委員	（主査） 教　授　高田　珠樹 （副査） 教　授　市川　　明　　准教授　三宅　祥雄　　教　授　細谷　昌志 教　授　友田　舜三

論　文　内　容　の　要　旨

周知のように、ウィトゲンシュタイン（Ludwig Wittgenstein）は、言語をめぐる彼の後期の哲学的著作『哲学探究』の中で、「言語ゲーム」という考え方を展開し、そこから人間の世界経験全体を解明しようとした。彼のいう「言語ゲーム」の概念とは、狭い意味での言語そのものだけでなく、言語が織り込まれた活動の総体を多様な現実の中で把握するものであるが、このような考え方そのものは必ずしも特異なものではなく、むしろそれに類するものが先人達の種々の思想上の試みの中にもしばしば見られる。本論文は、ウィトゲンシュタインの思索をそういった先行例と照らし合わせつつ、「言語ゲーム」的な発想が、我々をして、世界を多義的で矛盾を併せ持ったままに受け入れることを可能にすることを明らかにしようとするものである。

まず第１章で、ウィトゲンシュタインが最初の著作『論理哲学論考』の中で提起した「像の理論」から離れ、『哲学探究』に見られる後期の言語観に至った経緯を概略的に辿り、その上で「言語ゲーム」の概念の特質を確認したい。ウィトゲンシュタインは言語を、公的な規則に従う公的な言語と、規則遵守の基準を満たしているかどうか検証することのできない単に私的な働きをする私的言語とに区別した。公的な言語によって表出されたものだけが「言語ゲーム」に参加することができるという。彼のこのいわゆる「私的言語」に関する見解を、先行研究者らによる批判をふまえた上で、ここではとりわけ規則遵守の観点と、共同体との関係についての観点を中心にして検討する。

続く第２章では、ウィトゲンシュタインの「言語ゲーム」の概念に見られる言語観を、後期のハイデガーが言語の本質を名づけるために導入した「存在の家」という言葉を手がかりに、両者の言語観を対照しながら多面的に考察する。その際、とりわけ、それぞれの論者において、言語が感覚的なものとどのような関係にあると考えられているか、という観点が重要な論点として浮上する。

第３章では、筆者が考える、「言語ゲーム」に内在する連続的構造という問題を取り上げる。ここで言う「連続性」とは、「言語ゲーム」がディスクルスの広がりの中で途切れることなく融合している様を指している。ひとつの「言語ゲーム」は、それ自身の中に内在する縦方向の連続性と、他の様々な「言語ゲーム」とのあいだの横方向の連続的構造を備えている。あるひとつの「言語ゲーム」によって規定されるディスクルスの広がりの中心部では、その「言語ゲーム」の特徴が独占的に際立っており排他的に見える。一方、辺縁部分では、この特徴が隣接する他の「言語ゲーム」の要素と融合しており、互いに重なり合う傾向を示している。それゆえ辺縁部分は、本来的に異質な要素をも

併せ持っており、その限りにおいて外に対する開口部分として働く。このような特殊性が「言語ゲーム」に様々な多義性や多様性を与えている。この機制について検討を試みる。おそらく、このような「連続性」は、それぞれ、「言語ゲーム」の中心部である核心的部分と、この中心部から遠く離れた領域とそのディスクルスである辺縁部分とについて考えられる。

第４章では、無数に存在しうる「言語ゲーム」の中でも、とりわけ重要な「言語ゲーム」のひとつとして、宗教を取り上げる。ウィトゲンシュタインは、宗教的信念や倫理の問題について、それらは言語の限界を超えるものであり、公的な言語で語ることのできないものだとして、彼の哲学的著作から除外した。その一方で、彼の個人的な手紙や日記の中には、宗教が彼個人の内面にとっても人間全体にとっても、きわめて重要なものであるとして、深い敬意を抱いていたことをうかがわせる箇所もある。ウィトゲンシュタインがはからずも漏らした、この宗教への隠された傾倒は注目に値する。われわれはそれをひとつの重要な「言語ゲーム」として主題化したいと思う。そうすることで、宗教の中で果たす言語の働きをあらためて具体化し、なおかつ「言語ゲーム」全般における言語の働きが明確になるだろう。

筆者の考えるところでは、宗教の本質を構成する宗教体験と言語との関わりは、ウィトゲンシュタインが取り上げる「私的言語」の問題と密接に関連している。まずキリスト教を例にとって宗教体験という現象を考察し、私的経験という形で宗教を主題化する。続いて、仏教の中から、とりわけ龍樹の『中論』にみられる「空観」とよばれる考え方を取り上げ、そこにウィトゲンシュタインの「言語ゲーム」の概念にきわめて近い思想が提起されていることに注目したい。

第５章では、宗教を「言語ゲーム」として捉えることにより、宗教にも連続性の概念が適用されうることを明らかにする。ここでは、キリスト教、仏教およびイスラームにおける信仰の受容の例を挙げ、それらの宗教が、それぞれ互いに排他的で一義的なように見えながら、実は、成立と発展の過程で、他の宗教や日常の世俗世界と広く融合し連続性を有することをあらためて確認しておきたい。

続く第６章では、ウィトゲンシュタインが残した「宗教の場合、宗教性の段階に応じて、それぞれにふさわしい表現があるにちがいないように思われる。ある表現は、一段下がった宗教性においては、無意味になる。高い段階において有意義な教義は、現在低い段階にいる者にとって、無であり、ゼロに等しい。その教義が理解できるとしても、まちがった理解でしかない。低い段階にいる者にとって、その教義の言葉は、なんの役にもたたない。」という言葉に注目する。この言葉を手がかりにして、宗教をひとつの「言語ゲーム」と見なすことによって、宗教が内在的に多層的な構造を持っていることを明らかにしたい。

宗教とは、必ずしも一枚岩のようなひとつの固い結びつきとして概念化されるべきものではない。教祖と教団、および大衆の関係を考えることによって、様々な「場」と「方向性」を持つ複層的なものとして捉えることも可能である。教祖から教団を介して大衆へと向かう双方向的な関係性は、意識的な言語活動と言語を介さない無意識的な経験との協働作用に基づいて機能すると思われる。

宗教における多層的構造は、とりわけ仏教の「十地の教え」と「方便」の中に、明示的にはっきりと読み取られる。ウィトゲンシュタインの「言語ゲーム」の考え方は、「十地の教え」が示す多層的構造と共通点を持ち、その内実が仏教の言語観とはなはだ近いものを含むと考えられる。加えて今ひとつの共通点として、龍樹の「空観」が、言葉の意義を言語の慣用の中に見出していることについても論及する。

しかし両者の言語観には、意識的な思考と無意識的な思考との関係をどのように取り扱うかという点で決定的な相違がある。『大乗起信論』に即して、仏教では無意識的なものが重要な役割を果たしていることを指摘し、この点について仏教とウィトゲンシュタインの立場が対照的であることを明らかにしたい。仏教の立場に対して、ウィトゲンシュタインは、言語によって表出されたもののみを取り扱い、心的なものの働きを考察から除外した。彼の考察から除外された無意識的なものは、仏教に限らず宗教全般において、実はきわめて重要な意義を持っている。

この章ではさらに、ウィトゲンシュタインと同時代に同じウィーンに生き、独自の精神分析理論を発展させたフロイトの無意識に関する理論を取り上げる。このフロイトの理論を考察の中に導入することによって、ウィトゲンシュタインと仏教の言語観がどのように位置づけされるのかを描き出して両者の言語観の相違を明らかにし、さらにまた「言語ゲーム」の概念の意義をいっそう明確にすることを試みたい。

ウィトゲンシュタインの「言語ゲーム」の発想に依拠するなら、世界を多義的で定義されえないものとして受け入

れ、異質なものを寛容に受け入れる、という現代的な課題に応じることも、容易になるのではないか。あるひとつの「言語ゲーム」の中心部分である「コア」で営まれている主要な「ゲーム」に対して、辺縁にある「フリンジ」部分で営まれている下位「ゲーム」は、一見従属的な意義を持つとしか見えない。中心部分からは辺縁にある「ゲーム」はただの辺境にある付属物にしか見えない。みずからの「言語ゲーム」を核心部分あるいは中心としか認識できない者にとっては、「フリンジ」は単なる付属物にすぎない。しかし、視角を途切れさせることなく、視点を固定せずに移動させるなら、「コア」と「フリンジ」とが、あるいは主体と客体とが、相互に逆転可能なことが明らかになるだろう。「言語ゲーム」のフリンジには、このように、主客を自在に逆転させ、その位置価値を絶え間なく入れ替えるような、外にむかって開かれた開口部としての働きが見出される。

このような「言語ゲーム」のフリンジにおける開口部は、個人の内面では、意識的なものと無意識的なものとが行きかう通路としての意味を持ち、個人をより高い次元へと引き上げる手助けにもなりうる。言語を介した意識的な概念作用と言語を介さない無意識的な営みとの間を自在に行き来することによって、個人は制約されていたものから解き放たれうるのである。その意味では「フリンジ」は、「言語ゲーム」の境界を越え、宗教や民族の境界を踏み越えて、他の考え方を持つ者と共存する可能性をも示唆すると言える。これらを検証することが本論考の意図である。

論文審査の結果の要旨

提出された論文は、後期のヴィトゲンシュタインが主として『哲学探究』の中で展開した「言語ゲーム」の概念に依拠しつつ、宗教現象をひとつの言語ゲームとして捉えることで、それをより広い文脈の中に位置付け、また個々の宗教もそれぞれ完結したものとしてではなく、相互に連続するものとして理解されることを明らかにしようとする試みである。著者は、言語ゲームに関連して、発話が成立する上で、それに先立つ無意識的、前意識的な心的動きと、現実に行われる発話とのあいだに一定の連続性があるとし、その働きによって発話が可能となると考える。このように言語ゲームとしての宗教に水平方向、垂直方向に連続性を見て取ることで、宗教間の対話の可能性を模索しようとする大きな展望を備えた労作である。筆者はこの構想を実現するために、ヴィトゲンシュタインの言語哲学に加え、言語をめぐるハイデガーの考察、フロイトの心的力動論、また仏教やイスラームなどについての豊富な知識などを援用して、議論に幅を与えている。

論文は、ヴィトゲンシュタインが『論理哲学論考』に見られる独我論的な構図を脱して『哲学探究』において言語ゲーム概念を導入してゆく経緯を辿りながら、言語の私的使用と公的使用との区別に関する従来の先行研究を検討したうえで、最終的に人間による漠然としたルールの遵守というところに公的言語の成立根拠を見て取ろうとする。推論の細部は粗いものの、趣旨は十分に理解しうる。論文はここからさらに、自らの言語で異文化を語り、そのことによってむしろ自らの言語の制限を内的に越えようとした九鬼周造の試みや、複数の宗教について相対的な視点を取るのにメタ言語的な視点を必要としないとする星川啓慈らの議論を踏まえながら、宗教間の相互理解の素地が個々の宗教そのものに内在すると説く。ついで著者は、仏教の言語思想の展開の中に、ヴィトゲンシュタインの場合と同様の重点の推移を見て取った上で、キリスト教やイスラームについても、一見、対立しあう宗教思想、とりわけその辺縁部に他との連続性を検証している。こういったいわば水平方向の連続性に加え、発話が成立する上で、無意識的な心的動きと発話行為との連続性を検証、そこから、宗教やそれを語る行為が他の発話行為と文脈を解して連続的であるとする。

取り上げられる主題が多岐にわたり、その分、論述の力点が拡散し、個々の問題への掘り下げが時に不十分との印象を与え、また個別の論題の間の繋がりも必ずしも明確ではない。ヴィトゲンシュタインの言語ゲームの概念を候補のような方向で読むことについては疑問も残る。特に、寛容に基づく宗教や文化のあいだの相互理解を骨子とする候補の意図は、抱負としては理解しうるものの、それが先に結論として置かれ、これを言語ゲームの概念で裏付けようとする手順には審査委員から異論が出た。

とはいえ、20 世紀の哲学、思想の成果を手がかりに、仏教をはじめとする宗教の中の言語思想を読み解こうとする候補の着想は大胆で意欲的である。また、論文からは、候補の幅広い関心、豊富な読書、広い学識が伺える。これらのことを踏まえ、審査委員は協議の上、一致して、候補が博士号を授与されるにふさわしいとの結論に達した。