OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	『哲学探究』のウィトゲンシュタイン : 言語ゲーム・規則・共同体
Author(s)	中谷, 隆雄
Citation	カンティアーナ. 1991, 22, p. 31-53
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/66699
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

『哲学探究』のウィトゲンシュタイン

――言語ゲーム・規則・共同体――

中谷隆雄

一、言語ゲームの導入

「言語ゲーム（Sprachspiel）」（§7）[1]とは左記のようなものである。ただし、ヴュルフェルは立方体の石材であり、ゾイレは柱として用いられる石材であり、プラッテは平面状の石材であり、バルケンは梁として用いられる石材である。言語ゲームというものの性格を理解しやすくするために、それらの語をあえて訳さないでおく。

「Aはひとつの建物を建築石材で建てる。ヴュルフェル、ゾイレ、プラッテ、バルケンがある。Bはそれらの建築石材をAに渡さなくてはならない。しかも、Aが必要とする順序に従って、渡さなくてはならない。この目的のために、両者は『ヴュルフェル』『ゾイレ』『プラッテ』『バルケン』から成る言語を用いる。Aはそれらを声に出して言う。――その掛け声に対してどの石材をもっていくかをBはすでに学んでいて、Bはその

石材をもっていく。――これを完全な原始言語（vollständige primitive Sprache）とみなせ。」（§2）

容易に予想されるように、このような言語ゲームを導入するとき、直示的定義のごときことが行なわれなくてはならない。たとえば、ある子供にこの言語ゲームを導入するとすれば、ヴュルフェル等の対象を示し、子供の注意をそれに向け、そうしながら『ヴュルフェル』等の言葉を発しなくてはならない。このような手続きをウィトゲンシュタインは直示的定義と呼ばずに、「直示的教示（hinweisendes Lehren）」[2]（§6）と呼ぶ。「なぜなら、その子供はまだ名前を尋ねることができないからである」（ibid.）。ヴュルフェルという石材に名前があることがどういうことかを心得ていてはじめて、定義は意義あるものとなる（§31）のに、子供はそのようなことをまったく心得ていないからである。そして、ここでの「直示的教示」の目的は、子供が『ヴュルフェル』という言葉を聞くと、子供の心にヴュルフェルという事物の像が浮かぶようにすること――「連想的結合（eine assoziative Verbindung）」[3]（§6）――ではない。理解という概念を用いて言うなら、ここで『ヴュルフェル』という言葉を理解しているということは、『ヴュルフェル』という言葉を聞くことによってヴュルフェルの像が浮かぶということではなく、むしろ「『ヴュルフェル』という呼び声に従ってかくかくにふるまう」ことであって、それ以上のことでもそれ以下のことでもない。そしてそのような理解が引き起こされるのは、「特定の訓練（Unterricht）」のゆえであって、「別の訓練をともなっていたとすれば、これらの言葉の同じ直示的教示がまったく別の理解を引き起こしていた」はずである（ibid.）。このように考えることは、私たちの目を、当の言葉だけでなく、その言葉が使用される状況に向けさせてくれる（§154-5）[4]。その結果、私たちは使用状況を欠く言語――空虚な哲学の言語――に気付くことにも

なる。たとえば、次のようにである。

「ここで考えられている特定の錯誤〔即ち、『思考は何か独特なものでなくてはならない』(§95)という錯誤[5]〕に対しては、様々の側面から、他の錯誤が接続している。それで、思考、言語は世界の唯一の相関物、像として私たちに現れる。文、言語、思考、世界という諸概念は相前後して一列に並んでいる。しかもそれぞれは他に等しい。しかしこれらの言葉は何のために使用されるべきなのか、それらが使用されるべき言語ゲームが欠けている。」(§96. cf. §97, 116)

しかし、このようにして仄めかすことだけが言語ゲームの役目なのではない。言語ゲームという概念によって、ウィトゲンシュタインは言語使用の正当化という言語哲学の基本問題にアプローチする。

二、言語ゲームと正当化

「言語ゲーム」として(§143)、ウィトゲンシュタインは+2という命令によって数列を展開させるというゲームを挙げている。そのようなゲームを言語ゲームとみなさなくてはならないとしたら、+2が語に、数列の展開が語の適用に相当することになるであろう。ところで、この言語ゲームで、子供は+2という命令に従って、1000までは正しく数列を書けるようになっているものとする。ところが、1000を超えて、さらに+2という命令に従って数列を続けると、次のようになってしまった(§185)。

1000, 1004, 1008, 1012

私たちが「1000までは2を、2000までは4を、3000までは6を、等々と加えよ」(ibid.) という命令に従うように、子供は +2 という命令に従ったのかもしれない。ともかく、私たちは正しく数列を続けることができるのに対し、子供は正しく数列を続けることができない。私たちと子供は何がちがうのか。(6)

①直観 (Intuition: § 186, cf. § 213) ——こう考えられるかもしれない。+2 の正しい数列に達するためには、それぞれの段階で「新たな洞察——直観——というものが必要」である。直観があって初めて、正しい数列を書くことができる、と。しかし、その直観が正しいか否かは、どうやって決めるのか。前もって思っていた数と一致するかどうかによって決めるわけにはいかない。もしそういう仕方で決めるのだとすれば、+2 という命令が与えられたとき、子供は1866, 1868という数列から、100034, 100036という数列等々をすでに思っていなくてはならない。しかしそのようなことは不可能である。具体的な数ではなく、「どの数の後にも、二つあとの数を書く」ということを前もって思っておくとすれば、どうか。これもまた無益である。なぜなら、その子供にとっては、「どの数の後にも、二つあとの数を書く」というのは +2 の言い換えにすぎないからである。「どの個所でも直観が必要であると言うより、どの個所でもあらたな決定が必要であると言う方が、ほぼ正しいであろう。」つまり、直観を持ち出すことは、問題をふりだしに戻すだけである。

②理解 (Verständnis: § 146) —— +2 が私たちには正しく適用できて、子供には正しく適用できないのは、私たちが +2 を理解していて、子供が理解していないからである。そして、理解そのものはひとつの状態であって、その状態から正しい適用が出てくる。そう考えられるかもしれない。しかし状態ということで代数の表現を考えて

いるなら、ここでも、問題はあと戻りするだけである。代数の表現から数列を導き出すことができるかもしれないし、逆に、数列を代数の表現にすることができるかもしれない。それでも、「適用があくまで理解の基準なのである」。数列を正しく理解しているかどうかは、どういう数列を展開しているかによって示されるのであって、理解という状態によって数列の正しさが根拠づけられるわけではない。

③把握する（erfassen: §187, 197. cf. §138-9）――子供とちがって、私たちは＋2の全適用を一挙に把握できるかのように思う。このことは普通に理解されるなら、その通りである。しかし、そのことによって、＋2の将来の展開が把握という作用のうちに現存していなくてはならないと理解されるなら、望ましくない帰結が生じる。ウィトゲンシュタインはチェスを例にとって言う。

「私がいまチェスをプレイしたいということは疑いない。しかしチェスのゲームはそのすべての規則（等々（usf.））によるこのゲームである。それゆえ、私はゲームをし終えるまで自分が何をプレイしたかったのか分からないのか。しかし、それとも、すべての規則は私の意図の作用のうちに含まれているのか。そして、この意図の作用のあとには通常この種のプレイが続くということを私に教えてくれるのが経験なのだろうか。それゆえ、私は自分が何をしたいのか確信をもてないのだろうか。」（§197）

「私」はチェスの全規則を知っている。そして「私がいまチェスをプレイしたいということは疑いない」。そのとき、私の思っている「チェス」が「そのすべての規則（等々）によるこのゲーム」だとすれば、即ち私の思って

いる「チェス」がチェスの全規則を用いて実際に実行されたゲームだとすれば、「私はゲームをし終えるまで自分が何をプレイしたかったのか分からな」くなるであろう。あるいは、「すべての規則」だけが「私の意図の作用のうちに含まれている」と考えられるかもしれない。しかし、「この意図の作用の後には通常この種のプレイが続くということを私に教えてくれるのが経験」だとすれば、即ちどういう意図の作用のあとにはどういうプレイが続くかを知るには経験的な法則にたよるしかないのだとすれば、「私は自分が何をしたいのか確信がもてな」くなるであろう。ゲームのすべての規則を適用すること――「意図されたこと」――に対して、「チェスを一勝負しようじゃないか」という言葉――「意図の作用」――がそれ本来の意義をもつのは、ゲームの規則表によってであり、チェスの訓練によってであり、プレイという日々の実践によってである（§197）。同様に、+2を一挙に把握するということで、把握するという作用のうちに+2の将来のすべての展開が含まれると理解するなら、自分が何を展開したいのかが分からなくなる。子供に+2ができなくて、私たちに+2ができるのは、私たちが+2の言語ゲームに習熟しているのに対し、子供は習熟していないだけのことである。それにもかかわらず、「直観」「理解」「把握する」のようなものが持ち出されるのは、(7) 正当化という強迫観念のためである。何ものも正当化されなくてはならないと考えているからである。

「『私はいかにして規則に従うことができるのか』――これが原因についての問いでなければ、これは、私が規則に従ってそのように振舞うということに対する正当化についての問いである。根拠づけを尽くしたとすれば、私は固い岩に達したのである。そして私の鋤はそりかえる。そこで私は言いたくなる。「まさに私はそう

振舞うんだ』、と。

（私たちはときに説明というものを、その内容のためでなく、説明の形式のために要求する。私たちの要求は建築的な（architektonisch）のものである。説明というのは、中に何も入っていない一種のみせかけの飾りぶちである。）」（§ 217. cf. § 654-6）

有害無益の「建築的な」要求のために、私たちは内容のない無用の説明を求めてしまう。私はいかにしてチェスの規則に従うことができるのかという問いに対しては、「根拠づけを尽くし」てしまったのちには、チェスというゲームを記述するより他に答えるすべはない。どういうときに説明から記述へ移行するかは一般的な仕方で言えないにせよ、正当化による説明にはどこかに「終わりがある。もしそうでなければ、それは正当化ではないだろう」（§ 485）。同様に、＋2という命令にいかにして従うのかという問いに対して必要なのは、＋2という言語ゲームの記述である。[8] 言語ゲームこそがもっともプリミティブなのである。「子供に教えられる言語ゲームは正当化の必要がなく、正当化の試みは斥ける必要がある」（xi p.200）。

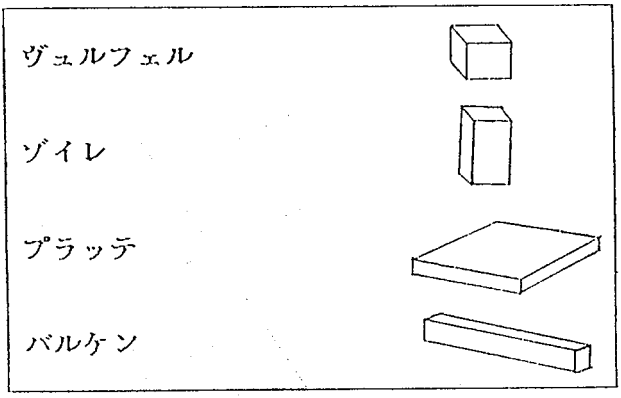
もちろん、以上の議論によって言語ゲームがプリミティブであることが立証されたというわけではない。言語使用の正当化という基本的な問題に光明を投げかけるために、もっともプリミティブな言語――「完全な原始言語」（§ 6）――として言語ゲームを想定してみよう、と提案されているにすぎない。言語ゲームがプリミティブなのは、いわば規約的にそうだとされているからである。考えられている問題が現実の言語使用の問題であり、それゆえ言語ゲームも現実のものでなくてはならないとすると、[9] 現実の言語ゲームがどういう仕方でプリミティブなのかとい

う課題が残る。この課題に対しては、言語ゲームは規則に対してプリミティブであるとするのがひとつの回答ではないか。つまり、概念的に言語ゲームが規則に先行するということである。

三、ゲームと規則

一般のゲームについて言えば、いかに簡単で漠然としたゲームであろうとも、それは規則に支配されなくてはならないと考えられている。たとえば、「人々がひとつのボールで遊ぶことを楽しんでいて、しかも彼らは様々な既存のゲームを始めるが、いくつかのゲームは最後までやり遂げることをせず、その間にそのボールを無方針に高く投げ上げ、互いにふざけてそのボールを持って追っかけ合ったり、投げつけたり、等々ということ」(§83)があるかもしれない。そして、「その間ずっと人々はボールゲームをしていたのであり、そしてそれゆえに、どの一投についても定められた諸規則に従っていたのだ」(ibid.)と考えられるかもしれない。これに対して、ウィトゲンシュタインは反問する。「成りゆきに応じて諸規則を作る」とか、諸規則を「手直しする」という場合もあるのではないか、と(ibid.)。このことは、通常のゲームのみならず、言語ゲームにも当てはまるであろう。というのも、ウィトゲンシュタインが右のように述べているのは、「言語とゲームとの類比が光明を投げかけてくれるのではないか」(ibid.)と考えてのことだからである。ただ、ここでウィトゲンシュタインが承認しかねているのは、「定められた諸規則」に従うことであって、諸規則に従うこと自体ではない。しかし、ゲームが規則によって完全に限定されてしまうのかどうかを論じた(§84-5)あとで、話は第二節の言語ゲームにもどる。片方に文字、片方にそれぞれの図を記した表Aを用いて第二節のゲームを行なったとする。

ウィトゲンシュタインはこの表について次のように言う。



「表を読むための様々な仕方が導入される、と考えてみよ。つまり、あるときには、先のように次の図式に従って読まれる。

他のときには、次の図式に従って読まれる。

〔a〕

〔b〕

あるいは、別の図式に従って読まれる。――そのようにして、表がいかに使用されるべきかの規則として、図式が表に添えられる。

この規則の説明のために私たちは更なる諸規則を考えることができないだろうか。そして他方、あの最初の表〔A〕は矢印の図式〔a〕なしに不完全だったのか。そして他の表もその図式がなくては不完全なのか。」

(§ 86)

こう考えられるかもしれない。「表を読むための様々な仕方」として(a)(b)などの図式が導入される以前の言語ゲームでも、「表Aは、(b)ではなく、(a)のように読まなくてはならない」という規則が暗黙のうちに前提されていたのだ、と。しかし、そうだとすれば、「常に(a)のように読まなくてはならない」という規則とか、あるいは「第一の矢印は『ヴュルフェル』に併せなくてはならない」という規則、等々、暗黙の規則を次々と想定しなくてはならないであろう。さらに、これらの「規則の説明のために私たちは更なる諸規則を考えることができる」とすれば、無限後退の危険が生じる。このような事態が生じるのは、規則によってはじめてゲームが成り立つと考えるからではないか。ヒンティカの言うように[10]、むしろ、規則がゲームに依存するとみなせばよいと思う。換言すれば、概念的にゲームが規則に先行するということである。このことは言語ゲームのみならず、あるいは言語ゲームを含めた、ゲーム一般についてのウィトゲンシュタインの考え方であると思う。説明というものはどういう状況で功を奏するのかを論じるコンテキストではあるが、ウィトゲンシュタインはこう言う。

「しかし、前もって諸規則を学んだり定式化したりせずとも、ひとはゲームを学んでしまっている、と考えることもできる。たとえば、彼ははじめは傍観することによって非常に簡単な盤ゲームを学んで、そしてだんだんとより複雑な盤ゲームへと進んでいったのである。この人に対しても——たとえば、この人にとってなじみのない形の駒を示してあげるとしても——『これが王だ』という説明をしてあげることができるだろう。この説明によっても彼が駒の用法を教えられることになるのは、私たちの言い方に従えば、ただ、その説明の置かれる場所がすでに用意されていたからであるということになるであろう。あるいはまた、その場所がすでに

用意されているときにのみ、彼はその説明によってその用法を教えられると、私たちは言うであろう。そしてここでは、その場所が用意されているのは、私たちが説明をあたえる人がすでに諸規則を知っているからではなくて、その人が別の意味でひとつのゲームに通じている（beherrscht）からである。」(§ 31)[11]

ゲームの諸規則を学んでいなくてもゲームを学ぶことは可能である、という前提から議論は始まっている。[12] 概念的にゲームが規則に先行することを示すためには、ゲームを学ぶことなしに規則というものを理解することはできない、と言わなくてはならない。「『これが王だ』という説明」を規則の説明だと解釈すれば、ウィトゲンシュタインはそう言おうとしていることになるであろう。つまり、『これが王だ』という規則の説明を理解するには、「その場所がすでに用意され」ていなくてはならない。『これが王だ』以外の規則をいくらたくさん知っていたとしても、その場所が用意されるわけではない。規則を理解できるのは、「諸規則を知っている」というのとは「別の意味で」ゲームに通じているときだけである。すなわち、規則に言及することによってはじめてゲームが理解されるのではなく、むしろゲームに言及することによってはじめて規則が理解されるというわけである。たしかに、規則が説明されることによってゲームが理解されることもある。しかし、それは、ゲームの話が行なわれているという了解のもとに規則が説明されているからではないか。ウィトゲンシュタイン自身の言い方を借りれば（cf. § 492）、これは言語ゲームを含めた現実のゲームから見てとられる「ゲーム」と「規則」のあいだの文法である。

四、共同体

概念的に言語ゲームが規則に先行するというウィトゲンシュタイン解釈を、クリプキらによって論じられている共同体の問題[13]に適用してみたい。

クリプキの第一の論点は、ある人間が規則に従うことを可能にするための前提として、その人間が共同体に属することが要求されるということであり、第二の論点は、ウィトゲンシュタインもそう考えているということである。[14] クリプキの第一の論点に対し、マッギンは、共同体に属したことのないロムルスを主人公にして話をこしらえて次のように反論した。

「ロムルスが、分別の年令に達したとき、手控えとして彼の島の回りに道標を配置するという考えを思いつくことはまったく可能なことだと私は思う。彼は沼地を避けたい。それで、彼は砂の上に矢印を書き、以後その矢印に出くわしたら、その矢印の頭の方向へ歩くことにする。以後、もし彼が自身の行動をその矢印についての自身の当初の意図に一致させるなら、彼は自身の規則に正しく従っていることになる。自身の当初の意図を覚えそこねて、沼地にはまり込む羽目になったときには、彼が自身の規則に正しくは従わなかったのだということに彼自身気づくこともあるかもしれない。（自身の当初の意図はその矢印の尾に従うことであった、と彼は思いちがいをした。）また、たとえば、天候の記録を保存するために、彼が自分自身の使用する言語的記号を適切に導入することに、私は何ら概念的障害を見い出さない。彼に必要とされるのは、記号を導入するた

> めの充分な分別と、記号を使いこなす知性だけである。彼が規則に従う他の人々にいまだかつて接触したことがないということは、規則に従う活動と彼とのあいだの論理的障壁にはならないように私は思える。諸規則が把握されなくてはならないときには、それらの諸規則は必然的に教えられなくてはならない、と主張することはどうしてももっともらしくないように思える。というのも、誰が教師を教えたのか。[15]」

ここでの問題は、当人しか理解できない「私的言語」(§ 270) の問題とは本質的に異なる。なぜなら、ロムルスの言語は他人に教えることが可能なのに対し、私的言語は他人に教えることは不可能だからである。問題は、ロムルスの言語が言語として成立するために共同体を前提しなくてはならないかどうかということである。このマッギンの反論に対して、マルカムが再反論を試みている。マルカムの再反論は以下の(A)(B)(C)三つの論点に分けることができるが、(A)(B)については十分なものには思えないし、(C)については「規則に従う」を「言語ゲームを実行する」に置き換えることによって免れることができると思う。

(A) 「ロムルスは自分を導く方向の記号を用いるという『考えを思いつく』、とマッギンは想像する。ところで、ロムルスにこの『考え』が浮かんだときに生じていることについて私たちはいかに思い描くべきか。彼は自分自身に向かって、『沼地を避けるために私は自分を導く記号を必要とする』と言ったのか。しかしおそらく、ロムルスは言語をもっていない。それで彼は、言葉なしに、その考えをいだいたのか。しかし、言葉を欠く心像ないし感情のどんな配合をロムルスが有していたにせよ、何によって、その配合が右の文と同じ意味をもつ

ようになるのであろうか。なぜその配合を異なった意味の文に翻訳することができないのだろうか。一方の翻訳が正当化されて、他方の翻訳が正当化されないということはない。(16)」

沼地を避けるための記号の規則に従っていると言えるための必要条件として、マルカムが求めるのは、『沼地を避けるために私は自分を導く記号を必要とする』とロムルスが発言することである。「おそらく」ではなく、当然、ロムルスには言葉がない。それゆえ、ロムルスは心像ないし感情の配合によって発言の代わりをさせなくてはならない。しかし、いかなる心像ないし感情の配合にせよ、それが『沼地を避けるために私は自分を導く記号を必要とする』の翻訳であるという保証はない。したがって、ロムルスは、沼地を避けるための記号の規則に従っていると言えるための必要条件を満たすことができない。以上がマルカムの言い分である。しかし『沼地を避けるために私は自分を導く記号を必要とする』という発言に相当する事態が生じることが、沼地を避けるための記号の規則にロムルスが従っていると言えるための必要条件でなくてはならないのはなぜか。かりにそのことを認めたとする。たしかに、特定の心像ないし感情の配合をそうした発言の翻訳とすべき保証は得られないかもしれない。しかし、そうした発言に翻訳できるような心像ないし感情の配合がないとも言えないのである。「分別」「考え」「意図」「知性」など、マッギンの議論には共同体を前提してしまいそうな不用心な表現が散見されるが、マッギンはその趣旨を損なうことなくロムルスの話を作ることができたと思う。

(B)　「その考えがロムルスの行動に示されるということもありえないであろう。動物と同様、人間においても、

驚愕、恐怖、そしてさらには思考がしばしば行動に示される。（「犬は自分が散歩に行こうとしていると考える」「猫はゴミ箱にネズミがいると考える」）このようにして、ロムルスは欲求、恐れ、不安、そして原始的な思考を示すことができる。しかし、彼の行動には、『沼地を避けるために私は自分を導く記号を必要とする』という考えを示しうるものはなにもない。[17]」

しかしいかにして、「彼の行動には、『沼地を避けるためには私は自分を導く記号を必要とする』という考えを示しうるものはなにもない」ということになるのか。綿密に、かつ長期にわたって「彼の行動」を観察したのちにはじめて可能なことかもしれないが、『沼地を避けるために私は自分を導く記号を必要とする』と彼は考えていたと言える状況もたしかに可能ではないか。マルカム自身、動物がその思考を行動に示すこと、さらにはロムルスが「原始的な思考」を示すことを認めながら、ロムルスが『沼地を避けるための云々』という思考を示すことだけなぜ認めることができないのか。

(C)　「ロムルスは将来いかにして記号に従おうともくろむのか。私たちの事情に関して言えば、ひとは何かをすること――たとえば、自分の家を塗ること――を黙ってもくろむことができる。しかしこのことが意味をなすのは、ただ彼が『私の家を塗る』という言葉の意義を理解しているゆえである。ロムルスが矢印の頭の方向へ歩くことを黙ってもくろむことができるのは、彼が『矢印の頭の方向へ歩く』という言葉の意義を理解しているときだけであろう。[18]」

ロムルスが将来『矢印の頭の方向へ歩く』という規則に従うためには、彼は『矢印の頭の方向へ歩く』という言葉の意義を理解していなくてはならないが、言葉をもたないはずのロムルスはそれができない。そうした言葉を理解するためには、かつて共同体に属したことがなくてはならず、それゆえ、規則に従うことができるための前提として、共同体に属することあるいは属したことが必要である。そうマルカムは反論する。ある人間が規則に従うと言えるためには、その人間は命題ないし文としての規則の意義を理解していなくてはならない、とは必ずしも言えないように思うが、そのような観点から規則というものを捉えることもあるいは可能かもしれない。そのような捉え方をするなら、マッギンによるロムルスの話はマルカムの反論を甘受しなくてはならない。

しかし、規則に従う話を言語ゲームを実行する話に変えたら、つまりロムルスの話のなかの「規則に従う」の代わりに「言語ゲームを実行する」を入れたら、マルカムの反論(C)は避けられるのではないか。というのも、そうすれば、規則は命題ないし文でなくてはならないかどうかとか、ある人間が規則に従うと言えるためには、その人間は規則の命題ないし文の意義を理解していなくてはならないかどうかという問題は生じないからである。もちろん、マッギンによるロムルスの話は、クリプキに対する反論という文脈で作られたものである。その文脈を尊重すれば、事はそう簡単に運ばないかもしれない。しかし、単に、共同体を前提せずに言語を使用することが可能であるということを示したいのであれば[19]、「規則に従う」よりも「言語ゲームを実行する」によって話を作る方がよい。ウィトゲンシュタインにおいては、言語ゲームが可能であれば、言語は可能であると言えるはずだからである。そしてそうすれば、反論の余地が少なくなるであろう。

概念的に求めるところの多い「規則」については、先のクリプキの第二の論点のごとく[20]、ウィトゲンシュタイン

は共同体を前提したのであろうか。共同体を前提したとする見解をもっとも強力に支持するように思えるのは次のパッセージであろう。

「私たちが『規則に従う』と呼んでいることは、たった一人の人間が生涯でたった一度だけなしうることなのか。そしてこれはもちろん『規則に従う』という表現の文法への注解である。たった一人の人間が一度だけ規則に従うということはありえない。一度だけたった一つの伝達がなされ、一つの命令が下され、理解されるということはありえない、等々。規則に従うこと、伝達をなすこと、命令を下すこと、チェスをすること、は慣習（用法、制度）なのである。

一つの文を理解することは一つの言語を理解することである。一つの言語を理解するということは一つの技術を習得することである。[21]」（§ 199）

「たった一人の人間が一度だけ規則に従う」が否定されているということは、左の三つの命題の少なくともひとつが肯定されていることである。

(a)複数の人間がそれぞれ一度づつ規則に従う。

(b)複数の人間がそれぞれ複数回、規則に従う。

(c)たった一人の人間が複数回、規則に従う。

「たった一人の人間」という語について元の命題と矛盾する命題は(a)と(b)である。「一度だけ」という語について元の命題と矛盾する命題は(b)と(c)である。(a)か(b)を採るなら、共同体を前提することになるが、(c)を採れば、共

同体を前提する必要はない。後続の文では、「一度だけ」の否定が主張されていることからして、ウィトゲンシュタインの力点はむしろ(b)あるいは(c)ということになる。それゆえ、ウィトゲンシュタインは共同体を前提せずに「規則に従う」という可能性を排除しているわけではない。概念的に言語ゲームが規則に先行するとすれば、「規則」ですら必ずしも共同体を前提しないのであるから、「言語ゲーム」はなおさらである。

ただ、言語ゲームは直示的教示によって導入されるようになっていた。言語ゲームは誰かに教示されなくてはならないと考えると、言語ゲームは共同体を前提するかのように思われてくる。「規則は必然的に教えられなくてはならない」という主張に対しては、マッギンは「誰が教師を教えたのか」と反問することで簡単に片づけていた。マッギンの反問を敷衍するなら、規則は必ず誰かによって教えられなくてはならないとすれば、その誰かも他の誰かによって教えられなくてはならず、それゆえに無限後退に陥ってしまうということであろう。しかし「規則は必然的に教えられなくてはならない」としても、必ずしも無限後退に陥らない。規則を誰にも教えられたことはないにもかかわらず、その規則を教えることのできる人間を想定することは可能だからである。マッギンは、「教え」られることを「必然的」とする根拠は見当らない、と反論するだけでよかったと思う。言語ゲームについても同様である。ウィトゲンシュタインは次のように言っている。

「私はそれを『言葉の直示的教示』と名づけたい。——それは教導の重要な部分を成すだろうと私は言いたい。こう言いたいのは、それが人間の場合、現にそういう風になっているからであって、それが他のように想像できないからではない。」(§6)

つまり、ウィトゲンシュタインが記述した言語ゲームでは、たまたま登場人物が二人だったから、「教導の重要な部分」として『言葉の直示的教示』に言及されたにすぎない。「現にそういう風になっているから」である。たしかに、言語ゲームというのは、教える側と教えられる側に分けて考えることのできる場合が普通である。しかし登場人物が一人の言語ゲームはけっして「想像できない」ということはない。それゆえ、その場合には『言葉の直示的教示』に言及する必要はないと考えることも、許容されるであろう。

五、結　語

マッギンの言うように[22]、『探究』の意図は否定する、あるいは批判するというところにある。言語ゲーム（本稿第一節）という概念も、基本的には、その役目を担っている。批判すべき対象として、言語使用の正当化をめぐる通説（第二節①②③）がある。ウィトゲンシュタインは、無用な正当化を退け、プリミティブな言語ゲームの記述を代置する。ただ、そこで言語ゲームがプリミティブなのは、それが「完全な原始言語」（§2）として要請されたからにすぎない。言語使用の正当化という問題が現実的なものであるとするなら、現実の言語ゲームがいかなる仕方でプリミティブなのかという問題を考えなくてはならない。言語ゲームは規則に対してプリミティブである、というのがそれに対するひとつの回答になる[23]。概念的に言語ゲームの方が規則に先行するということである。もちろん、『探究』では、言語ゲームと規則の概念的な順位関係そのものが論じられているわけではない。しかし、概念的に言語ゲームの方が規則に先行するという『探究』の読み方が、言語ゲームと規則を逆転させた読み方に比べてみても、両者のあいだに概念的な順位関係を認めない読み方に比べてみても、『探究』のもっとも自然な読み方で

はないか（第三節）。最後に、このウィトゲンシュタイン解釈を共同体の問題に適用した次第である（第四節）。

注

（1）ウィトゲンシュタインのテキストからの引用並びに典拠は、明記していないものについては、『哲学探究』からのものである。第Ⅰ部は節番号、第Ⅱ部は節番号及び頁を記した。頁づけは *Philosophische Untersuchungen* (ed) G.E.M. Anscombe and R. Rhees, Basil Blackwell, Oxford, third edition, 1967.（邦訳『哲学探究』、大修館書店、一九七六年）［『探究』と略記］による。引用文中傍点のあるものは原文イタリック。

（2）「説明」ではなく、「教導（Ableiten）」である（§6）。

（3）これを目的にすることは可能である（§6）。

（4）言語ゲームがいかに状況に依存するかについては、第五八一～四節、第五九一～二節参照。

（5）〔　〕内はすべて筆者による補足。

（6）これはウィトゲンシュタインがしばしば用いる手法であって、対照法とも名づけられよう。たとえば、「ものに感覚を帰すという考えにどのようにして至るのであろうか」という問題に対しては、まず、石や数に痛みを帰すように努める。「そして、今度は、パタパタしている蠅を眺めてみよ。そうすれば、すぐにそのような困難は消えてしまって、そして、以前は痛みに対してすべてがツルツル（*glatt*）であったところで、痛みが取り付く（*angreifen*）ことができているように思える。」（§284. cf. §283, 585）つまり、一方に石や数、他方に蠅と、二つの事柄を対照させながら、何らかの問題にアプローチする手法である。言語ゲームにも対照法の手段という性格があるように思う（§130-1）。その典型的な例は第六三〇節参照。

（7）「直観」「理解」「把握する」を mental なものとして一括できるとすれば、私たちには mental なものに頼りたくなる傾向があると言えるのではないか。どうして私たちが mental なものに訴えたくなるのか、そのいきさつは、形あるいは色の直示的説明についての議論（§33-6）のところに示されている。そしてその結論は以下の通りである。

「そして私たちはここで、幾多の似たケースですることをしているのである。つまり、私たちが（たとえば、色と

対比的に）形を指すことと呼ぶひとつの形体的な作用を示すことができないので、私たちは言う。これらの言葉には精神的な活動が対応している、と。

私たちの言葉が私たちにひとつの形体を推測させて、しかも形体がないところに、精神があると私たちは言いたくなるのである。」（§.36）

cf. G.P.Baker and P.M.Hacker, *Wittgenstein: Rules, Grammer and Necessity*, Basil Blackwell, Oxford, 1985, p. 133.

（8）本稿第三節との関連で補足しておくなら、ここでは言語ゲームと規則の関係が論じられているわけではない。たしかにチェスのゲームでは規則に言及されているが、＋2のゲームについては、「形成法則（Bildungsgesetz）」（§143）に言及されていても、規則には言及されていないからである。ここの議論の主眼は、チェスのゲームを引き合いに出して＋2の言語ゲームの正当化の問題にアプローチするというところにある。

（9）cf.『経験と言語』、東京大学出版会、一九七五年、第八章第一節四。特に、方法概念としての言語ゲームと事実概念としての言語ゲームという区分。

（10）ヒンティカは『探究』第一四三～二四二節が全体としてそのことを示そうとしているとする。M. B. Hintikka and J. Hintikka, *Investigating Wittgenstein*, Basil Blackwell, Oxford, 1986, ch.8 sec.5.8.『探究』第八二～六節参照。

（11）cf.L. Wittgenstein, *Philosophische Grammatik*, Basil Blackwell, Oxford, 1969,（邦訳『哲学的文法』、大修館書店、一九七五～六年）§26.

（12）第一七九節第三パラグラフでは、公式を知らなくても数列を上首尾に展開できる場合が挙がっている。これも規則を学ばずにゲームを学んでいるひとつの例であろう。

（13）共同体（Commutnity, Gemeinschaft）という概念それ自体が『探究』に挙がっているわけではない。

（14）S. Kripke, *Wittgenstein: On Rules and Private Language*, Harvard, 1982, ch. 3. 邦訳『ウィトゲンシュタインのパラドックス』、産業図書、一九八三年、第三章。

（15）McGinn, *Wittgenstein On Meaning*, Oxford, Basil Blackwell, 1984, p.196-7. 邦訳『ウィトゲンシュタインの言語論』、勁草書房、一九九〇年、二七一頁。cf. p.84, 87-8. 邦訳一二四、一二八頁。

(16) N. Malcolm, *Wittgenstein: Nothing is Hidden*, Basil Blackwell, 1986, p.176. 邦訳『何も隠されていない』、産業図書、一九九一年、三二八～九頁。

(17) Malcolm, *ibid.*, p.176-7. 邦訳三二九頁。

(18) Malcolm, *ibid.*, p.177. 邦訳三三〇～一頁。

(19) 下記の箇所からは、クリプキ、マッギンの眼目はそうであるようにも思える。Kripke, *ibid.*, p.62. 邦訳一二二頁、McGinn, *ibid.*, p.189. 邦訳二六二頁。ただ、「言語的意味」だけでなく「概念」も問題になっている(McGinn, *ibid.*, p.192,144-9. 邦訳二六五、二〇三～一〇頁)のだとすれば、話はちがってくる。その場合は、あるいは「規則に従う」を「言語ゲームを実行する」に代えてはいけないのかもしれない。

(20) クリプキの第二の論点を支持するように思えるものとしては、よく引き合いに出されるという『探究』第二四二節だが、マッギンの指摘する通り(McGinn, *ibid.*, p.89. 邦訳一二九～三〇頁)、そこでは「コミュニケーション(Verständigung)」の必要条件が述べられているにすぎないと思う。

(21) cf. McGinn, *ibid.*, p.80. 邦訳一一八頁。

(22) cf. McGinn, *ibid.*, p.1. 邦訳一頁。

(23) 『探究』では、まず本稿第三節の現実の言語ゲームが論じられ、そののち本稿第二節のように言語ゲームが要請されていることになる。つまり、『探究』の順序通りに読めば、言語ゲームは具体的にはどういう仕方でプリミティブなのかがまず論じられ、そののち言語使用の正当化という問題に対してプリミティブな言語ゲームが要請されていることになる。そのような『探究』の論述の順序も特に不自然であるとは思われない。ただ、本稿の趣旨からして、論述の順序を逆にしなくてはならなかった。

付記 本稿は第十七回大阪カント・アーベント例会(一九九〇年十二月十五日、大阪明浄女子短期大学)における口頭発表に加筆したものである。

(近畿大学非常勤講師)