



Title	主観的時間から間主観的時間へ
Author(s)	中山, 康雄
Citation	大阪大学人間科学部紀要. 1993, 19, p. 71-92
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/8924
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

主観的時間から間主観的時間へ

中山 康雄

はじめに

拙稿〔5〕において主観的時間が印象の全順序列であることが主張された。本稿の目的は、この主観的時間の分析を基礎に主観的時間と間主観的時間との関係を明らかにしていくことにある。

簡略化して言えば、主観的時間は「私の時間」であり、間主観的時間は「世界の時間」である。このことが明らかにするのは、「時間に関する問」は、同時に、「私についての問」であり、「世界についての問」であるということである。これらの問について、哲学者たちは、古来、様々な思索を展開してきた。本稿でのこれらの問についての考察は、もちろん、このような哲学の伝統すべてを踏まえてのものではない。そして、その一部に限定した場合にさえも、不十分なものとなっている。しかし、本稿での考察がいかに未熟な段階にとどまろうとも、日常における時間の問題が私と世界との関係についての問と対決することなしには明らかにされえないということは確かなことなのである。

1. 主観的時間と現象主義

1.1. 主観的時間の主観と独我論

〔5〕において、主観的時間が印象の全順序列であることが主張された。しかし、ここでいう主観とは何なのか？ 〔5〕において示されたように、主観的時間は主観の存在を前提としない。前提とされるのは、ただ単に、印象が絶えず現前してくるという事実だけである。しかし、それでは、誰がこれらの現前する印象を受けとめているのであろうか？ それは、私である。しかし、この「私」とは何なのか？

後節では、「私」に実在主義的意味づけを行なうことが試みられる。しかし、ここでは、こ

の意味づけを行なう以前の「私」について論究することにしよう。

主観 (Subjekt) の問題は Descartes から始まるといつてもよいだろう。Kant、Fichte、そして、他の多くの哲学者に見られるように、近代哲学の主観は常に反省する (reflexieren) 主観である。この主観は、何らかの印象が与えられれば、それが私に与えられた印象であると反省する能力を持っている。しかし、この反省する私とは何であり、どこに存在しているのか？印象の中に私は現われない。それなら、反省する私はどこにいるのか？

後節で、我々はこの問に対する我々の答えを実在主義的存在論を前提に用意する。ただ、ここで確認しておきたいことは、近代哲学が独我論 (Solipsismus) と深く関わっており、そして、独我論を究極にまでおしすすめると私というものの場所がなくなるという事実である。即ち、徹底した独我論には我（私）という概念は現われない。

上の事実を、正確に見、表現したのは『論考』を書いた初期 Wittgenstein である：

「5.63 私は私の世界である。(ミクロコスモス)」

「5.631 思考し表象する主観 (Subjekt) は存在しない。…」

「5.632 主観は世界に属さない。それは世界の境界である (eine Grenze der Welt)。」

「5.64 独我論 (Solipsismus) が厳格に遂行されると純粹な実在論 (dem reinen Realismus) と合致することがここに見てとれる。独我論の自我 (das Ich) は広がりのない点にまで収縮し、それに対等される実在 (die ihm koordinierte Realität) のみが残る。」¹⁾

我々は、『論考』での結論をそのままここで採用することはできない。というのは、『論考』の問題は、言語の境界の問題であり印象の問題ではない。また、『論考』のいう「純粹な実在論」は、我々が後にとるところの実在主義的存在論と異なるもの、むしろ、その対極にあるものと言ってよいからである。ただ、Wittgenstein の意図を離れても、彼の洞察は、「実在主義的意味づけを前提としない場合、現前してくる印象と私とはどのように関わるのか」という間に強い手掛けりを与えてくれる。Wittgenstein の言語の境界の問題を、印象の境界の問題に書き換えると次のようになろう。

(1) 絶えず現前してくる印象は私の印象である。しかし、私自身はこの印象界に属さない。そうではなく、私はこの印象界のある境界として現われるのみである。つまり、ちょうどこれだけが印象として現われ他のものは印象として現われないという事実が私を性格づける唯一のものとなる。

Wittgenstein の視野 (Gesichtsfeld) を用いての喻えは上の主張と対応しているように見える：

「5.633 世界の中のどこに形而上的な主観が認められうるのか。」

ここでの事情は眼と視野との場合と全く同じである、と君は言う。しかし、その眼を君は

本当に見ない。

そして、視野における何物からも、それが眼によって見られていることを推論できない。」『論考』を手掛かりとしたこれらの考察の後、「主観的時間の主観とは何なのか」という間に、我々は、今、次のように答えることができるだろう：

- (2) 主観的時間の主観とは、絶えず現前してくる印象を受けとめているものである。しかし、それは印象界に属さない。この主観は、いわば、この印象界の境界として示されるのみである。

1.2. 二つの存在論の課題

本稿の考察の出発点は次の二つの事実にある：

- (3) 印象は絶えず現前してくる。
(4) 我々は言語を用いて事象を記述する。

ところで、事象はどのように存在論的に位置づけることができるのだろうか？この問題に関し、次のような二つの答えを考えることができる：

- (5) 事象は、物の変化や状態を表わすものではなく、印象のみによって説明できるものである。（現象主義的存在論）
(6) 事象は、我々の知覚とは独立に存在するところの世界に起こる。そして、我々自身も、ある対象としてこの世界に属している。（実在主義的存在論）

この二つの存在論には、それぞれの正当化が要求される：

- (7) 我々の言語は物を指示する意味論的構造を持っている。従って、現象主義者は、我々の言語を用いての表現が、印象のみを対象とした言語の表現に還元可能（もしくは、翻訳可能）なことを示さなければならぬ。
(8) 実在主義者は、我々と独立に存在する世界とその構成物である物の存在を認める。従って、彼は、何故我々がこれらの我々から独立に存在する物について認識できるのかを説明できねばならない。

本稿でとられる立場は実在主義的存在論であり、我々は（8）の課題を解かねばならない。しかし、次節では、それに先立ち、現象主義の道が直面する問題について論ずることにする。

1.3. 現象主義者の苦悩

現象主義者は感覚のパターンあるいは感覚与件 (sense data) を出発点にとった。そして、それは感覚与件が我々に与えられている最も自明で確実なものと考えられたからであった。我々が [5] で論じた印象は、現象主義者が出発点にとるものと同じように見える。B. Russell が [6] や [7] で述べているように、現象主義者は、Ockham の剃刀原理にのっとり、必要でない存在者を認めたがらない。実在主義者が、世界と物体の存在を認めるのに対し、現象主義者は、限定された存在論に固執するため、示さなければならない多くの課題を引き受けなければならない。現象主義への批判は様々な形でおこなわれてきた。²⁾ ここでは、次の三つの問題を述べ、現象主義者の課題がいかに困難なものであるかを示唆するにとどめよう：

- (9) 現象主義者は究極的には独我論の立場をとらざるをえない。というのは、他者も印象から構成されたものではなくてはならないからである。だから、感覚のパターンを表現できる言語があるとしたなら、それは、私的言語 (private Sprache) でなくてはならない。すると、そこでは、規則に従うことと規則に従うように思われるが同じこととなってしまう。³⁾ つまり、後期 Wittgenstein に従えば、規則に従うということが意味を持たなくなってしまう。現象主義者はこの種の批判に対し感覚のパターンに基づく判断がどのような基準を持っているのかを説明できなくてはならない。
- (10) 物体の存在は持続するのに対し、物体の像は断続的にしか与えられていない。我々の日常言語の存在論 (ontology) は、持続する物体の存在論によっている。現象主義者は、この断続的な像からどのように持続する物体を構成できるのか？
- (11) B. Russell は [7] においてどのような主体にも感受される必要のない感覚与件として sensibilia というものを認める。しかし、この時 Russell の立場はもはや現象主義者の立場とは言いがたいであろう。それは sensibilia の実在主義である。この立場を正当化するためには、Russell は日常言語の言明を sensibilia 言語の言明へ還元せねばならないだろう。しかし、sensibilia 言語という架空の言語は定義できるのだろうか？ そして、定義できたとしても、その定義でなくてはならないという必然性を示すことができるだろうか？ この構想は、すでにその出発点において多くの困難と直面している。
- (11) のような兆候は、現象主義者の試みの結末として典型的なもののように思われる。この兆候は、極度に限定された存在論を基礎に複雑な現象を説明しなければならないという現象主義のプログラムの本質と関わっている。そして、哲学史上、この試みは、隠蔽された実在主

義的前提の甘受という挫折の形をとつて現われてきたのである。現象主義者の苦悩は、その立場の論証の前に、すでに、現象主義的に一貫して語るという行為の遂行においてさえつまづいてしまうとういことに見ることができる。

2. 実在主義的存在論

实在主義的存在論は「我々が日常言語を用いて世界の中に在る物の関係を記述する」と主張する立場をここでは意味している。世界は、この時、私の知覚から独立に存在する。この立場をとることにより、我々は、世界の存在を前提とする。そして、その前提の根拠は、我々の日常言語の使用がある世界の存在を前提していることにある。我々は、实在主義的存在論が唯一可能な存在論として証明できるとは考えない。その意味で、現象主義的存在論が正しいのか、それとも、实在主義的存在論が正しいのかという間に決着をつけることはできない。ただ、实在主義的存在論は、我々が日常世界で生きる中で維持している考え方であり、この我々の了解を明確に記述することこそが哲学の課題だと考える。

2.1. 世界の二つの意味

哲学的考察において、「世界」は少なくとも二つの意味を持っている。

一つは、Kant が『純粹理性批判』で noumena あるいは Ding an sich と呼ぶところのものである。⁴⁾ それは、我々の経験の限界としてあり、認識不可能なものとして考えられる。この noumena としての世界を世界₁と呼ぼう。

もう一つの世界の意味を、Wittgenstein は『論考』において提出している：

「1 世界は、そうであることのすべてである。」

「1.1 世界は事実の総計であって、物の総計ではない。」

このような事実の集合は一つの構造 (structure) を同定する。この構造としての、言い換えれば、モデルとしての世界を世界₂と呼ぼう。

世界₁は全体として存在する。それは、分析の対象であり、分析の結果ではない。世界₂はある構造である。それは、世界₁を対象としたある分析の後に現われる。世界₂は世界₁のモデルである。そして、このモデル内の事実は、ある言語によって表現された命題の成立に対応している。

世界₂は事実の集合としての世界であるから、その内容は何が事実とみなされるかに依存する。そして、何が事実とみなされるかは、何が物とみなされるかに関わっている。さらに、何を物とみなしうるかは、物の存在論をともなったある言語体系が世界₁の記述に適用可能かどうかに關係する。言明の真偽は、形式的に、モデルとしての世界₂に関してのみ定義できる。その意味で、形式的真理の概念は、本質的に（モデルに対して）相対的である。ある言明が、

日常の存在論において真であり、別の言明が量子力学の体系から証明できた時、どちらの事実がより真であるかを論議することには意味がない。ただ、それらの言明は、それぞれの視点から世界₁を記述するために行なわれるるのである。

世界₁と世界₂の関係は、いわゆる現実と現実を把握する手助けとなるモデルとの関係である。我々は、ある種の事実の規定の仕方が、世界₁を把握する手助けとなると承認できる時、それをモデルとして採用する。ただ、我々は、どのような言語を用いるのか（そして、どのようなモデルを採用するのか）を、個人の意志により任意に決定できるわけではない。そうではなく、我々は、まず、すでにある言語とある社会に受け入れられた事実の規定の仕方を吸収していくのである。日常言語における言語修得は、後期 Wittgenstein の言うように訓練 (Abrichtung) からはじまる。⁵⁾ それは、選択ではなく強制なのである。

我々から見た時、世界₁の一部だけが部分的にモデル化されていると言ってよいだろう。つまり、我々から見た世界は、部分的に解釈された世界であり、世界₁に世界₂を部分的にはりあわせたようなものになっている。我々は、この意味での世界を単に「世界」と呼ぶことにする。

2.2. 印象から世界への写像

今までの考察に、我々は、次の前提を付け加える。

(12) 印象と世界₁は関係しうる。

上の主張は、例えば、我々が赤い色を感じた時、何らかの形で我々の感覚は世界と関係している可能性を持っているということを意味している。夢を見ている時などは、この関係の保証がないため、このテーゼは可能態により表現されている。以下、この印象と世界₁の関係が存在する場合について考察していく。

今、印象や世界₁というような全体は、その部分を持つということを前提としよう。

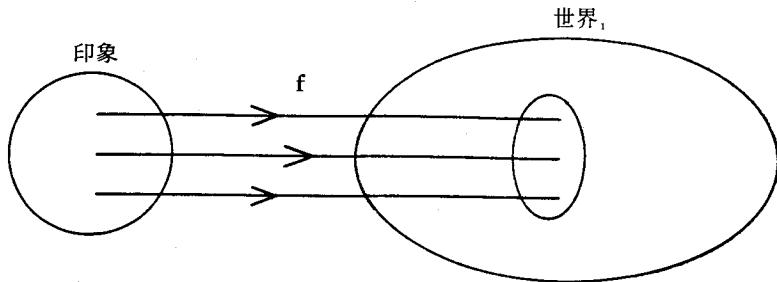
(13) 印象と世界₁はその部分を持つ。

この前提のもとに、印象や世界₁の部分の集合を定めることができる : $a^* := \{b \mid b \text{ は印象 } a \text{ の部分}\}$ 、 $W_1^* := \{b \mid b \text{ は世界 } W_1 \text{ の部分}\}$ 。我々の次の前提は、印象から世界₁への対応が一意対応として定義でき、この対応が全射ではないということである。つまり、印象から世界₁への写像が存在するが、この写像の作る像 (image)⁶⁾ は世界の部分にすぎない。

(14) 印象から世界₁への写像が存在する。即ち、 $f: a^* \rightarrow W_1^*$ となる写像 f が存在する。

- (15) 写像 f は全射ではない。即ち、 $f(a^*) := \{f(b) \mid b \in a^*\}$ とおくと、 $f(a^*) \subseteq W_1^*$ かつ $f(a^*) \neq W_1^*$ 。

このことは、次のように図式化できる。



この段階において、私という実在主義的概念はまだ導入されていない。ここでは、私は、印象の境界としてのみ同定可能であり、それについて語ることはできない。

2.3. 実在主義的存在論における「私の場所」

今、私が前を向いて、それから、左横を向き、また前を向くとしよう。この運動に対応して、 a_1, a_2, a_3 の視覚的印象が得られるだろう。 a_1 と a_3 は酷似しているが、 a_2 だけは少し異なった印象となろう。

このような現象を説明する一つの方法は、印象を受け取っている私が、世界の中に存在しているという前提を受け入れることである。この時、私は、印象から世界への写像そのものによつては写像されていないが、その写像によって作られる境界の一部に位置させることができると前提するのである：

- (16) 私は世界の中に存在する。

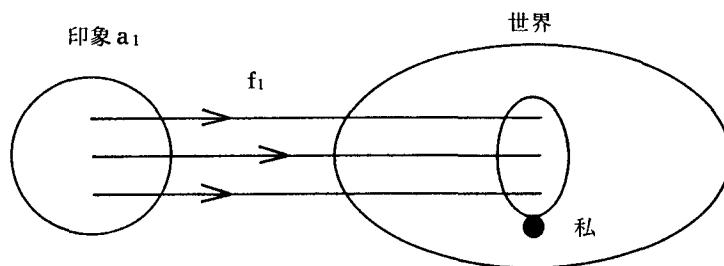
- (17) 印象を世界へ写像する時、私は、世界に写された像の境界の一部に位置する。

私が、どこに位置するか他の物との関係において確定することは、知識の整理のために必要である。この確定なしには、世界を理解することは、その複雑さのため困難となるだろう。例えば、印象列 $\langle a_1, \dots, a_n \rangle$ があり、これらすべての印象が世界へ写像された場合、写像の列 $\langle f_1, \dots, f_n \rangle$ と像の列 $\langle f_1(a_1^*), \dots, f_n(a_n^*) \rangle$ が定義される。この時、それぞれの像 $f_1(a_1^*), \dots, f_n(a_n^*)$ の像の境界の一部に常に私というものの位置を確定すると、これらの像の間に、ある関係が生まれてくる。この世界の中の私の場所を「ここ」という日本語で指示できるとする：

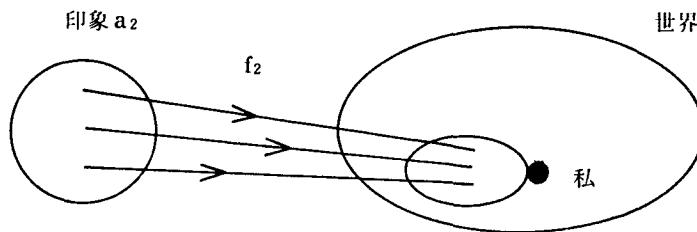
(18) 「ここ」という日本語は、世界の中の私の場所を指示する。

独我論における我（私）は、存在する場所を持つことができない。これに対し、実在主義的の存在論においては、私は常に世界の中にあり、そこに存在する場所を持つのである。⁷⁾ 以上の考察を、上の左を向く例に関し図式化すると、次のようになる。⁸⁾

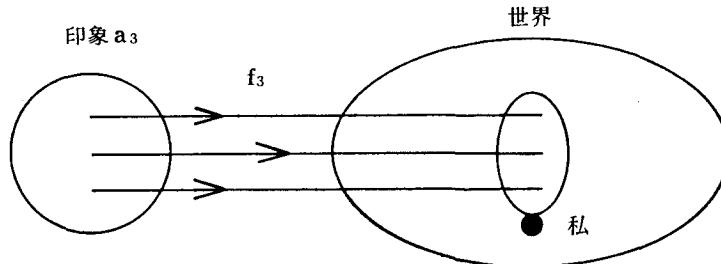
前を向いている



左横を向く



前を向く



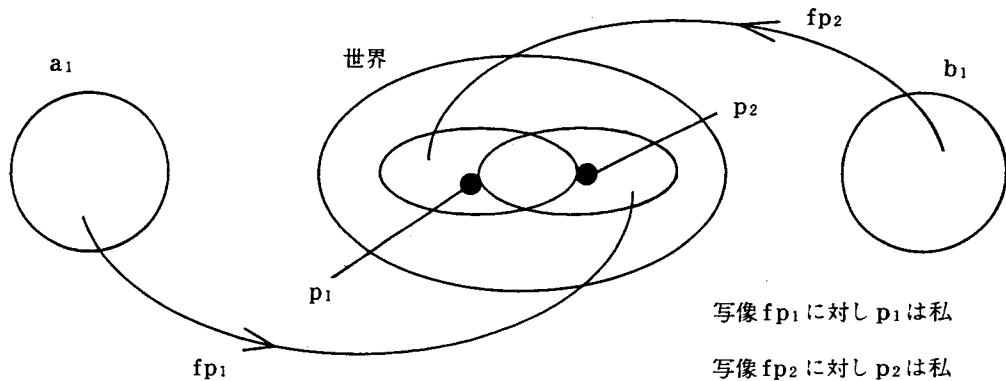
2.4. 他我（あなた）

印象は絶えず現前し、これを世界₁に写像する時、私が世界に現われる。私は、ある対象であり、先の写像に付随して現われてくる。従って、これは、世界₁から切りとられたある対象であり、そのかぎりで、解釈された世界₂に属するものである。前節での考察は、印象と世界₁との関係から出発した。しかし、このような考察の結論はまだ架空のものでしかないし、写像 f は私的性を持つのとなり、私的言語の不可能性（(9) 参照）の問題はまだ克服されていない。「私」という語は、それぞれのコンテクストで話者を指示するが、この言語ゲームは、ある言語社会の中で言語を使用することにより成り立っている。「私」という語の指示

の根拠は、あくまで、我々の言語使用の規則によっているのであり、第2.3節の描写は、言語ゲームの成立により正当化されるべきものである。

言語ゲームは二人以上の参加者を必要とする。というのは、言語ゲームは何らかの標準を持つからであり、規則に従うことと規則に従うと思うこととは区別されなければならないからである。

今、二人の人の間の「私」という語に対する言語ゲームを考えよう。通常の言語ゲームでは、双方が発話でき、そして、双方が自分自身を「私」と呼ぶことができる。「私」の内容は、第2.3節で表現されたものとすると、次の様な関係が図示できる：



通常の言語ゲームは、私が自分を「私」と呼び、相手が自分を「私」と呼ぶことを認めるということを前提としている。つまり、上の図式が相手の立場から容認されるのである。ここで、 p_1 と p_2 の内の方を自我（私）とすれば、他方が他我（あなた）となる。自我にとって、与えられている印象が疑いえないものとしてある。そして、自我は、コミュニケーションの相手が、彼にとって疑いえない彼に与えられた印象を受けとっていることを容認する。これが、自我（私）による他我（あなた）の容認である。しかも、自我は、他我により、自分がある他我として容認されているということを知ることにより、初めて、言語ゲームの参加者たりうるのである。そして、この容認なしには、「私」という語の言語ゲームは成り立たない。

2.5. 物の同定

今、 p_1 と p_2 という二人の人物を想定し、 p_1 が自我（私）なら p_2 は他我（あなた）、 p_2 が自我（私）なら p_1 は他我（あなた）という関係が成り立っているとしよう。さらに、 a_1 を p_1 の印象、 b_1 を p_2 の印象としよう。この二人が我（私）でありうるということは、第2.3節の意味での写像が p_1 と p_2 に関し定義できることを意味している。この写像を、 f_{p1} 、 f_{p2} と呼ぼう。そして、この二つの像 $f_{p1}(a_1^*)$ 、 $f_{p2}(b_1^*)$ が重なりを持つということが起こりうると前提しよう。この前提なしには、 p_1 と p_2 は同じ世界に住んでいるという自覚を持つこと

ができないだろうし、二人で言語ゲームを行なうこともできないだろう。この前提は次のように表現できる：

- (19) 世界には、印象を持っている複数の対象が存在する。
- (20) 印象を持つ対象それぞれは、世界₁に写像を行なうことができ、この印象と世界₁と写像それぞれに関し、前提（13）－（18）が成り立つ。
- (21) 二つの印象の所有者に注目する時、これらの印象を世界に写像することにより得られる二つの像は、重なりを持ちうる。即ち： $f_{p1}(a_1^*) \cap f_{p2}(b_1^*) \neq \emptyset$ が、しばしば起くる。

今までの考察においては、我々は、まだ「物の存在論（ontology）」を考慮していない。日常言語において指示される物は、印象を通して複数の人により同定できるものが多い。世界₁を記述するための言語 L を考えた場合、我々は、この言語の前提として、ある存在論を受け入れなければならない。そして、この存在論は、世界₁のためのあるモデルである世界₂の基礎とする存在論である。ここでの論述の目的は、この存在論が何に基づくのかを解明することではない。⁹⁾ むしろ、この世界₂の存在論が印象とどのように関わるのかが、我々のここでの問題である。そして、次の前提がこの問題に対する我々の解答である：

- (22) p_1 の持つある部分印象が世界に作る像と p_2 の持つある部分印象が世界に作る像が、それぞれ世界₂の中のある対象の部分をなしている場合がある（ここで世界₂の対象は、第2.2節で述べた世界₁のある部分として考えることにする）。即ち、世界₂の対象領域を D で表わすと：
- $$\exists x \in a_1^*, \exists y \in b_1^*, \exists d \in D, [f_{p1}(a_1^*) \cap f_{p2}(b_1^*) \neq \emptyset \text{かつ } [f_{p1}(x) \text{ は } d \text{ の部分}] \text{かつ } [f_{p1}(y) \text{ は } d \text{ の部分}]]$$

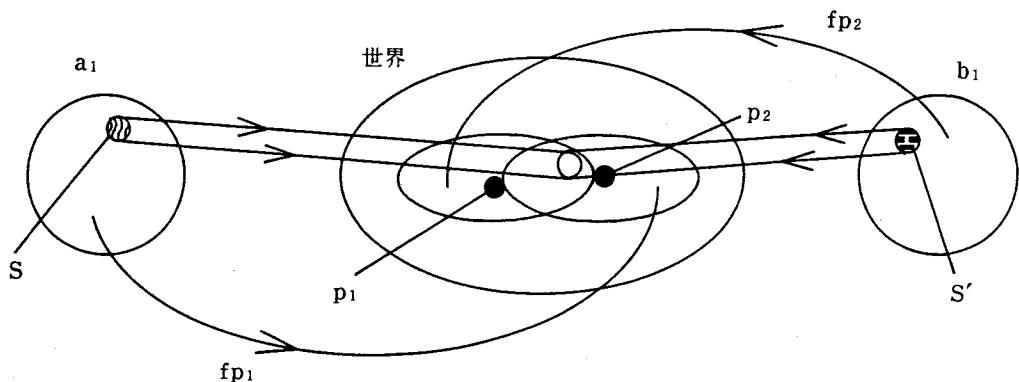
前提（16）によれば、私は世界に存在する。ここでは、この聲明をさらに明確化し、普遍化しよう：

- (23) 私は、世界₂のある対象として、世界₂に存在する。
- (24) p がある印象の所有者ならば、p は世界₂に存在する。

物の同定は、(22) の段階で起こると考えられる。印象の所有者 p_1 が、「これは F である」とある物を指して言う時、彼の関心は、その像が世界₂の対象となるような p_1 のある部分印象（これを s と名付けよう）に向けられている。そして、語「これ」は、s ではなく、それ

が対応するところの物（世界₂の対象）を指しているのである。s は、p₁の部分印象であり、p₂には直接には到達不可能である。p₁の印象 a₁ と p₂の印象 b₁ は、共通要素を持っていない ($a_1 \cap b_1 = \emptyset$)。共通なのは、世界への写像により、世界から切りとられる物である ((22) 参照)。これらの物について記述できる言語を通して、印象の所有者たちは初めて互いに理解しあえるのである。

上述の考察を図式化すると次のようになる：



2.6. 言語と対象と印象

ある人が、ある物を指し、「これは赤い」と主張したとしよう。この主張は、指された物が赤ければ真であり、そうでなければ、偽である。「これは赤い」という主張は、世界₂の対象に対する主張であり、印象に対する主張ではない。

これに対し、「これは私に赤く見える」と主張した場合、この主張は私の心的状態に関する主張となろう。そして、ある意味で、「私に赤く見える」という言明は、私の部分印象の分類 (classification) に関係している。注意すべきは、この私の部分印象の分類は私的なものではないということである。「私に赤く見える」という語句の用法を一旦習得してしまえば、我々は、この種の主張において誤ることはない。ただ、我々は、この語句の使用を他者との言語ゲームを通して公に学んだのである。そして、このような学習の前提には、(21) のような他者との印象の像に関する共有がある。私は他者と印象を共有することはできないが、世界の対象を通して、他者の印象に関わることができる。そして、Wittgenstein の「箱の中のカブトムシ」のように¹⁰⁾、実際に、他者の印象がどのようなものであるかは、言語ゲームに属さない。ただ、他者が印象の分類に関してある特定のふるまいをなすということが重要なのであり、他者の印象そのものが何であるかは問題とならない。

「これは赤い」という言明と「これは赤く見える」という言明とは、どのように関係しているのだろうか。今、ある世界₂の対象 d₁について、この関係を記述してみよう：

- (25) 「これ」は、対象 d_1 を指し、 d_1 は p_1 の部分印象 s_1 が写像 f_{p_1} により世界から切りとる像に対応しているとする。ある物が赤いということを、述語 red で、そして、ある p_1 の部分印象が赤いということを red_{p_1} で表わすと次の翻訳が成り立つ：
- 「これは赤い」 : $\text{red}(d_1)$
 「これは p_1 に赤く見える」 : $\text{red}_{p_1}(s_1)$

我々が、「これは赤い」という文を学ぶことができるのは、その対象が私に赤く見えた時、普通、それは実際に赤いからである。しかし、

「これは赤い」 \Rightarrow 「これは私に赤く見える」

も、

「これは私に赤く見える」 \Rightarrow 「これは赤い」

も常には成り立たない。このことが常に成り立たないからこそ、我々は、「物がある状態にある」と、「物がある状態にあるように見える」ことを、言語を用い区別するのである。ここに見るよう、印象は世界₂に常に準同型 (homomorph) である¹¹⁾ と断言することはできない。ただ、単純な述語に関しては、「ある物がある状態にあるように見える」ことは、多くの場合、「ある物がある状態にある」ことを主張するための強い根拠を与える。そして、ある物がある状態にあるように見えるにもかかわらず、その状態にはない場合には、我々は、この事態を理解するため、ある特別な理由を求めるのが普通である。

2.7. 反省

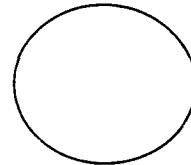
反省は、「印象の絶えざる現前が、世界の中に存在する私に与えられている」ということの確認である。今、様々な考えが浮かんできたとする。反省は、この場合、「世界の中に存在する私が、これらのことを考えているのだ」という確認である。我々は、反省なしに、考えることも、印象を受けとることもできる。この時、反省の裏付けなしには、それらは単に考えであり、印象である。第1.1節の「境界としての私」は、「私が考えている」と語ることはできない。このような独我論的世界では、反省は意味を持たない。「私が考えている」という時の私は、対象としての私、即ち、世界の中に存在するところの私にほかならない。反省とは、印象から世界への写像が行なわれていることの確認であり、「写像により生ずる像の境界の一部に、この印象の所有者がある対象として（世界に）存在する」と前提することの容認である。

「これらの印象は、この世界の中に存在する私が受けとっているのだ」ということを前提せずに、統一的な知識の整理を行なうことは困難だろう。私は、世界を理解するための関係点である。様々な印象は、私の位置を世界の中に定めることによって整合的に関係づけられうる。私は、私の持っている知識が統一性を保つよう、私の位置を世界に定めなくてはならない。

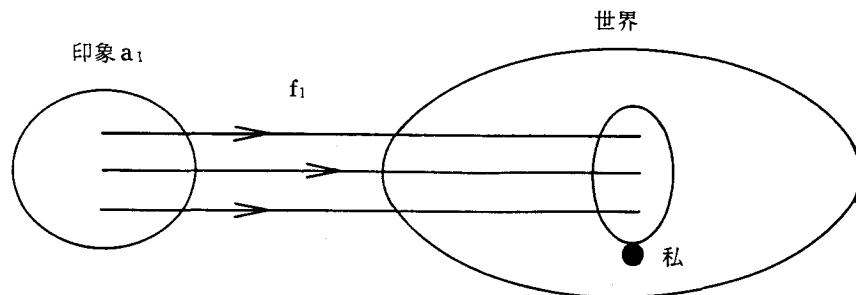
上の考察を図を使用してまとめると、次のようになる。

(26) 反省なしに、印象をただ受けとる：

印象 a_1



(27) 反省するとは、次の写像のあり方を認めることである：



3. 間主観的時間

3.1. 世界の変化についての問 — 世界の時間構造 —

主観的時間は、印象の変化にまつわる時間であった。実在主義的存在論をうけいれるなら、世界が存在する。それでは、世界は変化するのだろうか？

印象が変化するのは明証的なことである。我々は、それを体験し、この体験の直接性は論証を要しない。しかし、世界が変化するかどうかは、これと同じような意味では、明証的なことがらではない。世界が存在することが疑いようのように、世界が変化することも疑いよう。

世界は変化するのだろうか？ この間に答えるために、我々は、まず、印象の順序を世界に写像することからはじめよう。今、ある人物 p_1 の印象列 $\langle a_1, \dots, a_n \rangle$ 中のすべての印象が世界に写像されていったとする。この時の世界の状態を t_1, \dots, t_n と名づけるとする。この時、 $\langle t_1, \dots, t_n \rangle$ は、印象列 $\langle a_1, \dots, a_n \rangle$ の順序を保存すべきだろう。言語ゲームを可能にするためには、複数の人が必要となる。そこで、上の順序の保存は複数の人に適用可能であるべきである。それ故、世界の状態づけは、次の条件を満たすべきだろう：

(28) 今、 T を世界の状態の集合とする。任意の人物 p と彼の印象列（以下、 p の印

象の集合を A と表わす) に関し、 A から T への $<^A$ と $<^T$ に関する準同型写像 h が存在する。即ち、ある A から T への写像が存在し、 $\forall s_1, s_2 \in A, [s_1 <^A s_2 \Leftrightarrow h(s_1) <^T h(s_2)]$ 。

今、言語ゲームを行なっている二人の人物 p_1 と p_2 がいるとしよう。この時、二人の間の印象の同時性はどのように決定できるのだろうか。 p_1 の最新の印象と p_2 の最新の印象が、同じ世界の状態に写像可能でないと、最も基本的な言語ゲームは成り立たないだろう。我々は、このことを前提として受け入れねばならない：

(29) 言語ゲームを行なっている二人の人物 p_1 と p_2 がいるとしよう。この時、 p_1 の最新の印象と p_2 の最新の印象が、同じ世界の状態に写像可能である。

上の前提をさらに正確に表現するためには、世界の状態の集合 T の正確な記述が要求される。この時、世界の状態を点 (point) として捉えるか、それとも「ある巾を持つ時間」(period) として捉えるかという問題が起こる。言語ゲームを行なうためには、二人の最新の印象を世界の状態に写像した時、世界の中に写像された像の重なりがあれば、十分である。この理由により、世界の状態の集合 T を、「ある巾を持つ時間」の集合として、表現することとする：

(30) Van Benthem の記述に従い¹²⁾、世界の時間構造を period structure の最低条件を満たすものとする。

世界の時間構造 $\langle T, \leq^T, <^T \rangle$ は、次の条件を満たす：

(a) $<^T$ の推移律：

$$\forall x, y, z \in T, [x <^T y \ \& \ y <^T z \Rightarrow x <^T z]$$

(b) $<^T$ の反反射律：

$$\forall x \in T, \neg x <^T x$$

(c) \leq^T の推移律：

$$\forall x, y, z \in T, [x \leq^T y \ \& \ y \leq^T z \Rightarrow x \leq^T z]$$

(d) \leq^T の反射律：

$$\forall x \in T, x \leq^T x$$

(e) \leq^T の反対称律：

$$\forall x, y \in T, [x \leq^T y \ \& \ y \leq^T x \Rightarrow x = y]$$

(f) 関係 O の定義 (重なりあい (overlap))：

$$\forall x, y \in T, [x O y \Leftrightarrow \exists u (u \leq^T x \ \& \ u \leq^T y)]$$

(g) \sqsubseteq^T の連結律 (conjunction):

$$\forall x, y \in T, [xOy \Rightarrow \exists z(z \sqsubseteq^T x \ \& \ z \sqsubseteq^T y \ \& \ \forall u \in T(u \sqsubseteq^T x \ \& \ u \sqsubseteq^T y \Rightarrow u \sqsubseteq^T z))]$$

(h) $<^T$ と \sqsubseteq^T の単調性 (monotonicity):

$$\forall x, y \in T, [x <^T y \Rightarrow \forall u \in T(u \sqsubseteq^T x \Rightarrow u <^T y) \ \& \ \forall u \in T(u \sqsubseteq^T y \Rightarrow x <^T u)]$$

- (31) 言語ゲームを行なっている二人の人物 p_1 と p_2 がいるとき、A と B を p_1 と p_2 の印象の集合とする。この時、(28) の条件を満たす A から T への $<^A$ と $<^T$ に関する準同型写像 h_1 と B から T への $<^B$ と $<^T$ に関する準同型写像 h_2 とが存在し、 p_1 の最新の印象 a_i と p_2 の最新の印象 b_j に関し、 $h_1(a_i)Oh_2(b_j)$ が成り立つ。即ち、世界の状態 $h_1(a_i)$ と状態 $h_2(b_j)$ は、時間的に重なりあっている。

上の前提に基づき、「物 d_1 は、 t_1 において p_1 に赤く見える」という発話を解釈することができる。今、

物 d_1 は、 t_1 において p_1 に赤く見え、

物 d_1 は、 t_1 において p_2 に赤く見え、

物 d_1 は、 t_2 において p_1 に黄色く見え、

物 d_1 は、 t_2 において p_2 に黄色く見たとする。

このことから、我々は、「物 d_1 は、 t_1 において赤であり、 t_2 において黄色である」という結論を導き出すことができるだろうか。答えは、明らかに否である。我々は、多数の人の印象を積み重ねていっても、事実に到達できない。厳格に考えれば、印象の変化の確認から、世界の変化を結論することはできない。

3.2. 世界と印象の因果

「ある物がある状態にある」という言明と「ある物がある状態にあるように見える」という言明との間に横たわるものは何なのだろうか？

我々は、今まで、現象主義的世界と实在主義的世界との関係をもっぱら前者から後者への関係として記述してきた。しかし、これまでの考察の結論は、印象の変化から世界の変化を導きだすことができないということである。今、我々に残された道は、世界の変化を前提するという道であり、現象主義的世界を实在主義的世界から見るという道である。我々は、次のことを前提とする。

(32) 世界₂は変化する。

我々が、世界の変化を認めるなら、第3.1節で述べられた「物 d_1 は、 t_1 において人々に赤く見え、 t_2 において人々に黄色く見えた」という状況におき、我々は、このことが起こった

理由を、「物 d_1 は、 t_1 において赤く、 t_2 において黄色い」という事実に求めることができるだろう。そして、この理由を正当化づけているのは、事象と知覚の間に働く因果関係である。因果は、どのような物に関しても普遍的に成り立つべきであり、どのような人も特別視しない。そのため、因果関係は、「我々は、何故、状態や事象の判断について一致する意見に達するか」という問に対し、強力な説明を与える。因果に関する前提を、次のようにまとめておく：

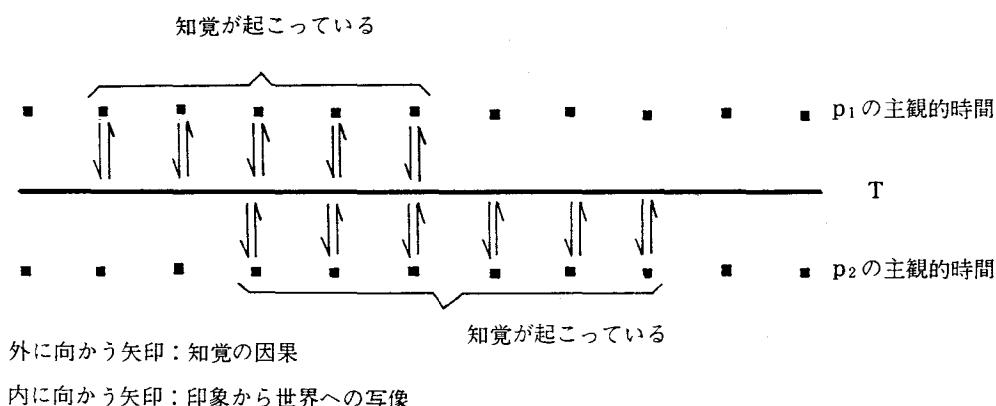
- (33) 「ある物がある状態にある」という事実と「ある物がある人にある状態にあるように見える」という事実との間には因果関係が成立している。

「これは赤い」という言明の用法を、我々は、言語ゲームによって学ぶ。それでは、言語ゲームは、因果関係とどのように関係しているのか？ 「ある物がある状態にある」という言明と「ある物がある状態にあるように見える」という言明とを区別する道は、因果的説明を通してである。「ある物が赤く、それがある人に赤く見える」ということも、「ある物が赤くなく、にもかかわらず、それがある人に赤く見える」ということも因果関係により説明される。つまり、「ある物がある状態にある」という言語ゲームと「ある物がある状態にあるように見える」という言語ゲームの区別を習得することは、因果的説明のある仕方を習得することと結びついている。

3.3. 間主観的時間

(28)、(30)、(31)において世界の時間構造の条件が提示された。この世界の時間を客観的時間と呼ぶこともできる。¹³⁾しかし、(28)と(31)を見るように、この時間は、印象や言語ゲームを成立させるための条件からの制約によって表現されているため、間主観的時間と呼ぶこととする。

第3.1節と第3.2節の考察を経て、印象と世界の状態の間に二重の関係を前提する地点に、今、



我々は立っている。ここで、世界の時間構造が線型である

$$(\forall x, y \in T, [x <^T y \text{ or } y <^T x \text{ or } x = y])$$

という前提のもとに、世界の状態と二人の人物の印象との時間的対応を図式化すると前頁のようになる。

3.4. 時を計る

印象は絶えず現前する。我々は、幾つかの印象の部分列を想起することができる。¹⁴⁾しかし、そのような印象の想起を手掛かりに時を計ることはできない。時を計ることは、何らかの規則を要求する。印象列の想起は、このような規則を定義することを実現不可能とする。というのは、Wittgenstein が主張するように、この場合には、正しいとか誤っているということが意味をなさなくなるからである。¹⁵⁾ここでは、規則に従うことと、規則に従うと思うことが同じになってしまふ。

上の考察によれば、我々は、主観的時間の時を直接計ることはできない。それでは、間主観的時間に関してはどうであろうか？ 間主観的時間を計るとは何なのだろうか？ それは、ある物の変化を尺度にして、他の物の変化を数量的に表現することである。複数の人物は、物の変化を確認し、同意に達することができる。この複数の確かめ方の仕方が成り立つことが、規則を決めることが必要不可欠な前提である。¹⁶⁾後は、尺度として適当な物の変化と、唯一なものとして同定可能な事象を世界の中から選び出すことだけが満たされればよい。しかし、この二つの前提を満たすことはそれ程困難なことではないし、この選び方は、多数可能である。そして、最後に、我々が、選ばれた基準を、時を計るために尺度として用いることに同意すればよい。すでに、そのような尺度がある言語社会で使用されているなら、それを知らない者は、言語ゲームにより、時を計ることを学ぶだけである。

未来についての言明を、我々は、言語ゲームにより学ぶ。ある長さの振り子の一周期を1秒と名付けたとしよう。そして、1分=60秒、1時間=60分等の定義をしたとしよう。この定義によれば、1時間後の世界の状態は、この長さの振り子が3600往復運動した後の世界の状態である。このようにして、我々は未来について語ることができる。「今から1時間後に、(ここに)雨が降るだろう」という主張の真偽を知るために、前述の長さの振り子を用意し、3600往復運動を数え終えた後、雨が降っているかどうかを見ればよいのである。

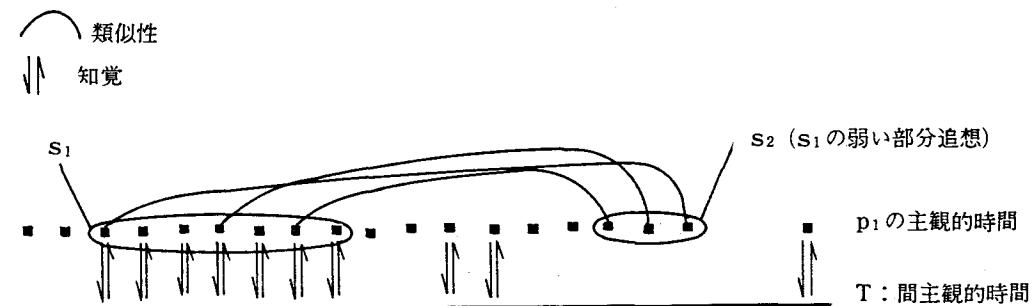
3.5. 追想に関する再考察 — 世界と主観的時間の関係の全体像 —

第3.3節で述べた主観的時間と間主観的時間の対応は常に起こっているわけではない。世界から印象への因果が生じるのは、知覚が起こっている時のみである。追想している時、眠っている時、夢を見ている時等には、この対応が成り立たない。主観的時間は、間主観的時間を尺度にした時、間隙を含むものである。我々は、過去について追想することがある。拙論〔5〕

においては、世界への対応が欠けていたため、追想を論ずることができても、過去に起こった事象の追想について述べることができなかった。ここでは、このテーマを論ずることにより、主観的時間と間主観的時間の関係の全体像を描くことの助けとしよう。

過去に起こったことの追想とは何であろうか。追想は、印象から過去の事象へ向かっての直接写像を行なうことではない。世界と印象の関係は、世界の側から見た時、第3.2節で述べたように、因果的である。印象から世界への写像の可能性が保証されるのは、この因果によってであると言ってよいだろう。因果の鎖が途切れている過去の事象は、知覚されることはない。¹⁷⁾ そのような事象との間には、今現前してくる印象との直接的な対応は成り立たない。

過去に起こった事象の追想は、前論文で述べたところの追想の一種である。つまり、それは、すでに現前した印象列が、前後関係を崩さずに新たに現前してくることに他ならない。この追想が過去に起こった事象の追想であるのは、追想される印象列が、過去の事象と、因果と類似性によって対応しているからである。それは、過去に成立した知覚の（多くの場合、変更を受けての）再現前である。そして、このような印象の現前が追想として意識されるのは、現前する印象列が、現在の世界の状態ではなく、ある過去の世界の状態に対応しているものと信ぜられるからである。過去の事象に関する「弱い部分追想」を図式化すると次のようになる¹⁸⁾：



この時、印象列 S_2 は、過去の事象に関する弱い部分追想となっている。

間主観的時間においては、事象はただ起こるのみである。それは、比喩的に表現すれば、おし止めることのできない一つの流れである。これに対し、主観的時間は、内容的観点から見て、そして、世界との関係との観点から見て、複雑なものである。主観的時間と世界との対応は、過去事象の追想の例に見るように、必ずしも単純なものではない。過去事象の追想の追想、夢の追想というように、世界と印象の関係は、かなり複雑になる可能性を持っている。

夢の場合、そのストーリーの展開が世界の事象に影響されたりすることがあると言われている。この時、（現実）世界から印象への因果関係は成立するが、印象から（現実）世界への写像は存在しないことになろう。例えば、夢に登場する人物は、現実の（生身の）人物ではない。

また、我々が熟睡している時は、印象は現前してこない。この間、間主観的時間は進行して

も主観的時間は進行しない。間主観的時間の側から見れば、主観的時間はいたるところに大きな穴のあいたものとなっている。

人々が、1時間を長く感じたり、短く感じたりするのは、あたりまえのことである。主観的時間においては、時間の長さの標準はない。私が、ある時間を長いと感ずれば、それは（主観的に）長いのであり、短いと感じれば、それは（主観的に）短いのである。間主観的時間は、これに対し、標準を持っている。「1時間は、～である」と我々は、我々の間主観的時間に関する尺度の規約を述べることができ、間主観的時間を計ることは、我々の行なう言語ゲームの一つである。標準のない主観的時間の長さの感覚と、観察可能な物の変化を標準として決定された間主観的時間の長さがくい違うのは、当然のことである。

おわりに

[5] で示したように、主観的時間は閉じた構造を持っている。それは、それ自身で存在できる独立なものである。これに対し、間主観的時間は、同じような意味では独立でない。後者は、我々の解釈する世界の時間である。何が世界に起こる事象と認められるかは、我々の言語使用に依存している。しかし、我々が一旦ある言語使用を共有してしまえば、その言語によって表現される事象の成立は、我々がそれを認識できるかどうかに独立に決まってしまうのである。

本稿において試みられた間主観的時間の記述は、日常レベルにおいて我々が了解しているところの時間の記述である。それは、物理学における時間の記述を含んでいない。特定の時間の記述は、世界₁の記述を目的とするどのような言語においても成り立つものではない。それは、それぞれの言語において、「物」や「事象」や「事象の確認」の概念が違いうるからである。¹⁹⁾ その意味において、唯一の客観的時間なるものは、存在しないだろう。それ故、物理学においても時間の探求が必要なように、日常の理解のためにも時間の哲学的探求が物理学的探求とは独立に必要となるのである。

注

- 1) 翻訳は奥訳 ([10]) に基づき、本稿にあわせて用語等を変更した。
- 2) [1] 等参照。
- 3) [11] § 258 参照。
- 4) [2] I, 2. Teil, 1. Abteilung, 2. Buch, 3. Hauptstück, Von dem Grunde der Unterscheidung aller Gegenstände überhaupt in Phaenomena und Noumena 参照。
- 5) [11] § 5, 158, 198 等、参照。
- 6) 像 (image) という語は、ここでは、集合論的な意味で使われている。即ち、 $f(a^*) := \{f(b) | b \in a^*\}$ は a^* の像である。像は、印象の部分が写像により世界₁から切り取る部分に対応している。
- 7) 以上の考察は、視覚的印象のみを考慮しているように見えるが、聴覚や触覚においても、世界への写像が定義でき、私は、印象界に属さず、写像された像のある境界に現われる所以である。
- 8) この節で述べた私というものの世界における位置の確認は、行為する主体にとっても不可欠なものである。この確認なしには、目標を定めて歩くことさえ困難になる。
- 9) それは、日常言語の場合、最終的には、Wittgenstein の言う生活形式の一致 (Übereinstimmung der Lebensform) に根ざしていると答えるしかないであろう。さらに詳しい説明としては類述語 (sor-tale Prädikate) を用いた説明があるだろう。即ち、物は、ある類述語の適用により世界₁から切り取られるとするのである。我々は、「人」「自動車」等の類述語の使用を学ぶことにより、何が物と見なされているのかという日常言語の存在論を学ぶのである。類述語に関しては、[8] pp. 453–461 参照。
- 10) [11] § 293 参照。[3] p. 38f に見られるように、Wittgenstein が「箱の中のカブトムシ」が言語ゲームに属さないと主張しているかどうかについては、別の解釈もある。ここで、少なくとも Wittgenstein の主張として確認できることは、次の主張である：「即ち、もしひとが感覚の表現の文法を〈対象とその名前〉というモデルにしたがって構成するならば、当の対象は関係のないものとして考察からぬけおちてしまうのである。」
- 11) p_i の印象が世界₂に準同型ならば、例えば、「 $\text{red}_{p_i}(s_i)$ が真」 \Leftrightarrow 「 $\text{red}(d_i)$ が真」が、言える。
- 12) [9] pp. 58–74 参照。
- 13) 拙稿 [5]においては、世界の時間を客観的時間と呼んでいた。しかし、「おわりに」で述べるように時間の概念は世界を記述する言語とともに変わる可能性もあり、唯一の客観的時間というものは存在しないかもしれない。
- 14) [5]、第3節「追想」を参照のこと。
- 15) [11] § 258 参照。
- 16) [11] § 265 参照。Wittgenstein は、今日の朝刊が真理を報道しているということを確かめるために、それを何部も買う無意味な行動にたとえて、正しさの正当化には複数の独立な源が必要なことを説明している。
- 17) 遠くにある天体の観測については、因果の鎖が現経験に連続しているため、過去の事象が現在知覚される。
- 18) 「弱い部分追想」については、[5] 第3節を参照のこと。
- 19) 例えば、町田は、古典物理学で「物理量」と呼ばれていたものが、量子力学では、「物理量そのもの」、「物理量の数学的表現」、「物理量の測定値」という三つの構成要素に分かれるという。[4] pp. 21–27 参照。

参考文献

1. Austin, J. L. (1962) *Sense and Sensibilia*. Oxford University Press.
2. Kant, I. (1787) *Kritik der reinen Vernunft*.
3. 菅豊彦 (1986)『実践的知識の構造 — 言語ゲームから —』 勁草書房.
4. 町田茂 (1986)『量子力学の新段階 — 問い直されるミクロの構造 —』 丸善.
5. 中山康雄 (1992) 主観的時間のモデル理論的分析 大阪大学人間科学部紀要 第18巻 1-25.
6. Russell, B. (1914) *Our Knowledge of the External World*. Chicago.
7. Russell, B. (1914) "The Relation of Sense-data to Physics", in: Russell, *Mysticism and Logic and other Essays*. New-York-London (1917).
8. Tugendhat, E. (1976) *Vorlesungen zur Einführung in die sprachanalytische Philosophie*. Suhrkamp.
9. Van Benthem, J.F.A.K. (1982) *The Logic of Time*. D. Reidel Publishing Company.
10. Wittgenstein, L. (1918) *Logisch-Philosophische Abhandlung*. [邦訳、『論理哲学論考』 奥雅博訳 ウィトゲンシュタイン全集1 大修館書店 1975.]
11. Wittgenstein, L. (1960) *Philosophische Untersuchungen*.



From Subjective to Intersubjective Time

Yasuo NAKAYAMA

In my former paper “A model theoretical analysis of the subjective time”, the thesis that subjective time is a total ordering of impressions was urged. On the basis of this analysis, I would like to clarify the relationship between subjective and intersubjective time. This paper is divided into three sections, 1. subjective time and phenomenism, 2. realistic ontology, 3. intersubjective time.

In the former paper, an analysis of subjective time could be completed without postulating the existence of the physical world; even the existence of the subject was not assumed. If we could translate all sentences of a natural language into a language denoting only impressions, we would not need any postulation of the existence of the external world. This is the view of a phenomenalist, and he must be a solipsist, if he wants to be consistent. However, a solipsist can not talk about himself, because he himself does not belong to his impressions. In the first section, difficulties of phenomenism are discussed.

In the second section, I provide a realistic ontology, which postulates the existence of the world. Mappings from impressions into the world are considered. The subject “I” does not appear in these mappings, because it is not contained in “my” impressions. “I” is one of objects in an interpreted world, and “I” appears at a boundary of the image which is created by a mapping. Reflection is nothing but recognizing this characteristic of the mapping.

The third section deals with a description of intersubjective time. By mapping an ordering of one’s impressions into the world, states of the world can be defined. I consider which properties intersubjective time must have in order to enable language games between people. To establish the statement “it is the case that p”, a heap of statements in the form “it seems me to be the case that p” is no use. Not only mappings from impressions into the world but also causation of impressions by the world must be accepted; it turns out that the relation between the world and impressions is complicated.

This is an attempt to describe time, in which we live, by careful choice of necessary postulations one by one. At the same time, the move from a phenomenistic to a realistic view is made.