

不可視の法／不可視の権力

—H. L. A. Hart の法理論とその彼方

橋爪大三郎

法を典型とする社会の規範的な構造は、ルールに支配されていると視える。Hart はこれを、言語ゲームをモデルに、解明することを試みた。法的言説は、不可視の法的ルールに言及し、法のシステムを複合的なゲームへと組みあげている。言説に、不可視のルールを追加してえられるこの複合は、現存する権力の所在を輪郭づける。かかる権力の事実性をこそ、記号学はながらくみのがしてきた。本稿は、ことば=意味の端初への問いを生産しさえする、1個の装置としてのこの事実的な権力を、主題的に論及しはじめる。

1. 意味の問い・意味への裂開

ことば=意味の端初（もしくは始源）への問いは、しばしば熱病のようにひとにとり憑く。ことばはいかにして意味をもちはじめるか？ だがこの問いは、はじめから奇妙な逆説とともにある。この問いに、たとえば意味論がこたえとしよう。これはそれ自身がことばから成立っており、己れに関しては問いを投擲してしまう限りで、己れの問いにこたえるにすぎない。ことば=意味の端初は、こうして、およそ学なるものにとって、極北の未到の圏域をさししめす標識となる。

如上の逆説は、無条件に生じるものではなく、もちろんあるアプリアリな問題構成に由来している。その問題構成は、(意味を、ことばの外なる実在世界との対応に求めるのであれ、あるいは、ことばそれ自体の秩序のなかに求めるのであれ、ともかく) ことばを意味の自足的で理念的な小領域とみなすものである。この想定と同時に、意味の裂開が言語のシステムを囲繞してしまい、また各自の身体を両断する。この時代的な割け目が、意味の端初への問いを不断に生産しつづける。

かような意味の裂開をまぬかれる仕方のひとつは、ことばに関して一切理念

的な意味の存在をみとめないことであろう。これは、ことば＝意味の用法主義ともよぶべきもので、実際後期 Wittgenstein の立場でもある。

Wittgenstein の当初の立場は、周知のように、ことばの意味を、実在世界（事象の総体）との峻厳な1対1対応のなかに追究する、過激な設定にあった。しかるに彼は、この立場からの徹底した脱構築をへて、ことばの意味をその用法以外のところに求めない、言語ゲーム論の創唱に到達する。この議論は、あたかも鳥モチさながらに、ことば＝意味の端初への問いのような多くの問いにへばりつき、問いの効力を脱色させ、それらを立ち枯れさせてしまう。

言語ゲーム論は、ことば＝意味の理念主義に感染しないのをよいことに、ことば＝意味の客観主義を喰いちらかす孤高の怪獣である——この事情はよく理解できるとしても、このことは、言語ゲーム論がことば＝意味のあらゆる客観主義と相容れないことを、ただちにいみするまい。言語ゲーム論にも、主題的に語られぬ反領域が隠されている。そこに、意味の客観主義や用法主義の如き初等的な問題設定をはみだす、ある広大な領野が見てとれよう。そこにみとめられる社会空間の様相とは、言説にもまた行為にも還元することのできない両者の複合であり、必ずしも全貌を観察はできないものなおあくまで客観的に現存すると規定すべきものであり、要するに、いままで語られたことのないものである。

このような社会空間への接近にとって、まさにうってつけの足がかりとして、H. L. A. Hart の法理論をとりあげることができよう。彼は、言語ゲーム論を下敷きに、法現象のもうとも一般的な理論を提出しているから。

2. 言語ゲームと法理論

言語ゲーム (Sprachspiel) については、よい注解が乏しいため、種々の誤解が流布している。そこで、Wittgenstein の言語ゲーム論の基本的な論点について、ここでまず確認しておく必要がある。彼の所説は、そもそも要約を拒むところに本領があるのはたしかだが、にもかかわらず、下にのべる要約にも価値があろう。

『哲学探究』その他を順不同に埋めつくしている数多の断片^{フラグメント}は、おそらくひとつひとつが隙間^{スリット}に相当するのであり、緊張した思考がそこを高速度で一巡するとき、積分的な効果において、彼の隠された超テキストが現われてくる。それには次のように書かれてある (→橋爪 [1980] [1983b]):

- ① われわれの挙措言動はつねに、すでに何らかの言語ゲームである。われわれの営みとは、このような無数の言語ゲームの渦巻きである。
- ② これら言語ゲームの総体について、対象化的に言及したり、そこから言語ゲーム一般についての帰納的な結論をひきだしたりすることは、できない。なんとなれば、その試み自体がすでにひとつの新たな言語ゲームであって、その試みが下す言及や結論を自ら逸出してしまっているから。
- ③ 個々単独の言語ゲームについてなら、記述を行なうことは可能である。ただし、この記述は、新たな言語ゲームであって、論理学とよばれる。
- ④ 論理学は、それが対象とする言語ゲームを、記述するだけであって、規定するわけではない。

言語ゲームのこうした諸特性は、それが遂行的 (performative) な事態であるという基本的な事実由来する。言語ゲームもひとつの事態である以上は、かならず観察可能なはずであるが、そのことはこの事情に変化を与えるわけではない。

言語ゲーム論によって知られる後期の Wittgenstein は、何らかの根拠を求めようとする哲学的営為やあらゆる種類の説明的な試み、理論化の努力に関する、いちぢるしい悲観主義^{ペジミズム}において際立っている。彼の態度は、たとえば数学における厳密有限主義の立場の如くに、はなはだ特異であるが、たしかにきわめて反対しにくい有力な論法^{アグメント}の一方の極をなしている。

これに対して、Hart の法理論が注目すべきなのは、彼が言語ゲーム論に依拠しながらもなお、そのうえにたつて法の理論的・経験科学的研究を試みており、しかもそこに相当の成果をおさめているとみられるからである。Hart が Wittgenstein とその学統から、どのように影響をうけたか、その具体的な経緯についてここでは問うまい。たしかなことは、彼が言語ゲームを法現象のモデルとして採用していることであり、その手際から覗かれるかぎり、彼の言語ゲーム理解は精確で非のうちどころがないことである。

「正統」な理解からすれば、このような Hart の試みは、言語ゲーム論の何たるかをわきまえない奇妙な逸脱であり、許すべからざるものと映ろう。この批判は、十分に了解できる。しかし、Hart の試みをはなから否定してかかるのも、賢明ではない。Wittgenstein の言語ゲーム論と、Hart の試みとの論理的な相互関係をはっきり掴むことが大切である。⁽¹⁾

ここで Hart の立場を完璧に擁護することはできないかもしれないが、若

干の根拠を示すことなら不可能ではない。第1に、Wittgenstein は、いくつかの言語ゲームが複合する複言語ゲームの問題について、ほとんど主題的に論じていない。彼は、どの言語ゲームも互いに異なることを、むしろしきりと強調する。その指摘は正当であるとしても、ある言語ゲームは、別の言語ゲームに対し、全く無関係である場合も、きわめて密接な関係にある場合も、あるだろう。後者の例としては、Wittgenstein がほとんど唯一念頭においていた論理学（記述のゲーム）のほかにも、審判のいるゲームなどのように、もとのゲームに若干のルールが追加されたものをいくらでも考えることができる。これらを明示的に扱った点で、Hart は議論を大いに進展させた。

第2に、理論的・経験科学的態度が、はたして言語ゲーム論の名において否定すべきものであるのか、Wittgenstein の主張からははっきりしない。すべてが言語ゲームであるなら、科学や法理論もまたそうであろう。彼はそれらを、否定するのではなく、たんに‘無意味である’と考えていたようである。しかし、言語ゲームに客観主義的に言及するという言語ゲームを現に人々が遂行しているのなら、その存在理由をアプリアリに奪うことはできないのではあるまいか

3. 不可視の法

『法の概念』における Hart の主張を要約すれば、法の本質は1次ルールと2次ルールとの結合にある、の1行に尽くされよう。しかし、この定式は、きわめて誤解をまねきやすい。その真意を再構成するためには、慎重な幾段階かの論理の積み上げを要する。

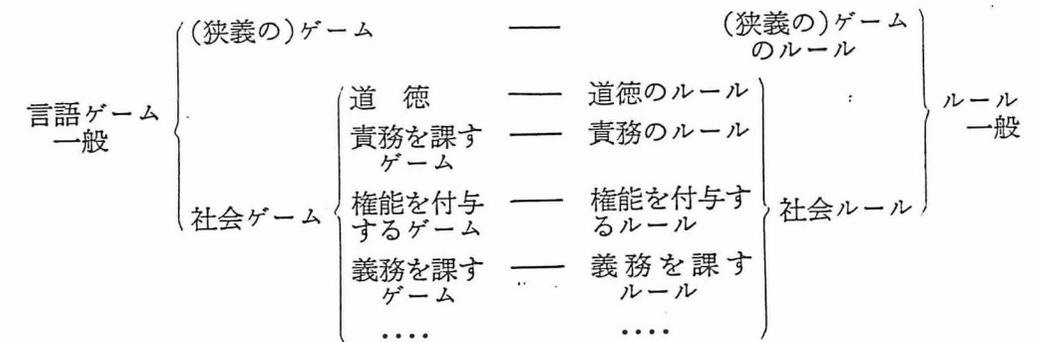
Hart が、彼の理論的独創を開陳するにあたって、批判の主要な対象としなければならなかったのは、2つの古典的な法理論——法の威嚇理論ならびに法の道徳理論——であった。単純に言えば、前者は、法を、主権者の発する命令 (orders backed by threat) と規定するものであり、後者は、道徳 (morality) の1特殊場合と規定するものである。これらはいずれも、法現象を、その外部にある、法とは異なる何らかの実体に結びつけ、それによって説明しようとはかる。Hart は、これらの見解に抗して、法の領域がそれ自体のうちに根拠をもつこと、ルールに服する言語ゲームたることを主張する。

Hart の論述は、どちらかといえば錯綜しているが、そのストレートな論理構成を見通すことに、さほどの困難はない。ただしそのためには、Hart の暗黙の諸前提を、われわれの手で明るみに出しておく必要がある。

Hart の前提のひとつは、おのおのの言語ゲームに特定のルール（の集合）がそなわっている、という想定である。言語ゲームはそのルールによって（原・理的に）同定できる。（この想定は、それらのルールを 実際に 別出できること⁽²⁾を、必ずしも含意しない。各人はとにかく、ルールを知っているのである。）

第2に、Hart は、言語ゲームにいくつかの種別をたてているようである。重要なのは、（狭義の）ゲームと社会ゲームとの別であろう。前者は、特定のメンバーの間に、時間・空間を限って設定され、始めと終わりをもつゲームなのに対して、後者はそのような特定をもたない。すべての人々がまきこまれ、始まりも終わりもしれない、社会ルール (social rules) を遵守するゲームである。社会ゲームには、道徳や、責務を課すゲームなどがある。法は、このうち、責務を課すゲームを前提とし、そのルールが特殊に発展したものにはほかならない。

便宜上ここまでの関係を整理すると、下のようである：



責務のルール (rules of obligation) とは、ある不都合な出来事が生じた場合に、その責務の所在を決する社会ゲームのルールである。われわれはたしかに、この種のゲームを知っている。ただしそのルールは、それとしてとりだされとは限らない。たんに遂行的 (performative) にゲームにおいて実現されてゆくだけであるルールを、Hart は1次ルール (primary rules) と名付ける。

1次ルール/2次ルールの別は、ルールの分類原理のたぐい⁽³⁾と思われ誤らるべきではない。この誤解を防ぐため、補助線をひいてみよう。

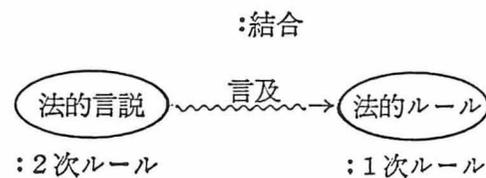
私の考えるのに、ポイントは、法（ないしルール）が可視的 (visible) か否か、ということである。法の存在 (existence) を論じた箇所⁽⁴⁾で、Hart は明らかにこのポイントに接近している (Hart [1961: 106ff=1976: 119ff])。たしかにルールは、まず存在するゆえに、可視的となるのにはちがいない。しか

し、可視的となったルールが、もともとのルールの実態なのではない。ルールの存在と、ルールの存在の主張とは別である。また、可視的なルールが見あたらないからといって、そこに何らの法的ルールないし規範的な構造 (normative structure) が存在しないことにはならないのである。

法 (法的ルール) は、それとして言及された (referred to) とき、はじめで可視的となる。言及を通じて法的ルールを可視的にする言表で、執行力を有する (= 1次ルールに直結する) ものの総体を、法的言説とよんでおこう。法的ルールは、法的言説にうつしとられたことで、ようやく一定の対象性を帯び、一連の操作可能性に服しはじめる。Hart はこのような操作の種別として、承認 (recognition), 変更 (change), 裁定 (adjudication) の3つを挙げる。

諸々の社会ルールのあいだにまぎれていた責務のルールが、法的言説にとらえられ可視的となると同時に、法以前の世界 (pre-legal world) から法的世界 (legal world) への移行が生ずる。法的世界は、社会の規範的な構造それ自体によってではなく、それに言及する法的言説に関する多様なルールによって特徴づけられる。これらのルールが、Hart のいう2次ルール (secondary rules) である。

われわれのしる発達した法、ないし法のシステム (legal system)⁽⁴⁾ とは、1次ルールと2次ルールとの結合 (union) だと規定された。結合とは何か? まず1次ルールと2次ルールがあってそれから結合が生じる、のではない。結合がなければ、1次ルールも2次ルールもないのである。結合とは要するに、われわれのいう言及関係にはかならない。1次ルールは法的言説のなかで多様に言及・引照され、2次ルールに寄生されたかたちで可視的となる。



2次ルールが付加されることにより、1次ルールのみからなる体制の不都合がいくつか除去される、と Hart は言う。すなわち、不確実性 (uncertainty), 静的性格 (static character), 非効率性 (inefficiency) に対しては、それぞれ、承認の、変更の、裁定のルールが対処できるという。この指摘は妥当であろうが、しばしば法の機能的進化論のごときものとりちがえられるようだ。機能主義は法を内容的に扱おうとする。それに対して、もちろん Hart は、法

を一切の具体的内容から切りはなして、形式的に、1次ルールと2次ルールの結合としてのみ規定すべきことを主張するのである。⁽⁵⁾

4. ゲームの内/外

法的言説を言語ゲームに即して考察する上で、Hart がもたらしたもう1つの大きな貢献は、内的 (internal)/外的 (external) の概念系列を区別したことである。

すべての言語ゲームには、内的様相 (internal aspect)/外的様相 (external aspect) が区別できる。人があるゲームに内属し、そのルールにしたがいつつ自らの言動を遂行的に実現しているあいだ、彼は内的だと規定される。⁽⁶⁾ その限りで、彼の視点は内的視点 (internal point of view) であり、彼の陳述は内的陳述 (internal statement) である。これに対して、人は件のゲームに内属しなくなるやいなや、たちまちそのゲームに関して外的な位置におかれる。彼は、たとえそのゲームのルールに言及することがあっても、外的視点 (external point of view) から外的陳述 (external statement) を行なうにすぎない。

さて、いかなる陳述も、必ずあるゲームの内的陳述となっているはずである。そうした陳述一般と区別される法的言説の特質は、それが1次ルール (法的ルール) に言及し、そのことによって1次ルールの外にたちながら、1次ルールを実現する執行力をもった法のシステム (複言語ゲーム) の内的陳述であるということ、これにつぎる。ある法のシステムの法的言説とは、このような内的陳述の全体 (のみ) である。

この点から、2次ルールの特異な位相を論定できよう。判決にせよ、立法行為にせよ、2次ルールにしたがうかぎり、その遂行は1次ルールのゲームに内属しておらず、そのいみで1次ルールに関して外的である。しかるにその遂行とは、まさに1次ルールに言及することであり、そのことにおいて1次ルールと結合している。しかもこの遂行は、2次ルールのゲームには内属しているのであって、その限りで当該の法システムに関して内的であると規定できる。

以上の例解として、審判のいるゲームを考えてみるとよい。1次ルールのみからなるゲーム (たとえば草野球) に、審判ひとりが加わることで、ゲームはどう変化するか? この単純なケースは、司法過程を考察する際の雛型となろう。

審判は自分ではゲームに加わらず、観察しながら、得点や勝敗の裁定を下す⁽⁷⁾。彼の裁定は最終的 (final) で、誰ひとりそれを覆すことができない。このゲームは、審判 (の制度) への人々の信頼を前提としており、彼は権威 (authority) として君臨している。審判への服従は、この複合的なゲームの1次ルールを構成する。しからば当の審判は、いったい草野球のルールに従っているのだろうか？

ひとつの極端は、審判は一切ルールに従わない、と考えることである。‘彼がルール’であり、人々はこのらず彼に従う。この、「スコアラーの裁量」ゲーム (the game of ‘scorer’s discretion’) は、可能かもしれないが、いわゆる審判のいるゲームとは異なろう。後者では、審判もまた同じく当初のルールに拘束されている。審判の判断は、ルールの適用に関して人々の判断がわかる場合にのみ、必要とされているにすぎない。

それゆえにこそ、すべてのルールは開かれた構造 (open texture) をもつ、と Hart は言う。ゲームは、意味の確定した芯部 (a core of certainty) の周囲に、疑わしい半影 (a penumbra of doubt) をしたがえている。ここで、ルールを承認し、裁定を下す審判の権威は、とりあえず半影の部分で樹立されているのだ。

審判といえども、ゲームのすべてのルールに関知できるわけではない。たとえば、審判に権能を付与するルールについては、処理できない。この種の制約は、ルールとルールとの相互関係に由来する。いま、法 (ないしルール) の妥当性が問題となっているところだ、としよう。ある法が妥当 (valid) であることは、妥当性の規準を供する別のルールにてらして、はじめて主張できる⁽⁸⁾。この、規準となるルールそのものが妥当であるか否かを問うことは、はじめから意味をなさない。ゲームの内的陳述である法的言説によって、法のシステム全体の実効性を保証することはできない。そのような保証が究極には与えられないといういみで、法のシステムは、他のすべてのゲームと同じく、1個の事実的な営みである。

あるルールを遵守するゲーム、ないし何らかの規範的な構造が存在するということは、事実問題である。法のシステムが存在する (exist) と言えるための条件は、現に法的ルールが一般に従われており (generally obeyed)、それにかかわる2次ルールを当該の諸機関が受容している、という事実が存在することである。法のシステムの存在は、外的陳述によって主張される事柄に属する。

近代の民主制は、かかる‘外’を抹消して、自存する形式体系たることを図ったが、その挫折する円環は、むしろこのシステムが権力の新たな装置であることを、あからさまに示すものだ (→橋爪 [1983b])。

5. 不可視の権力

ことば=意味に関する反省的な考察は、往々、ことばを (相対的に) 閉じられた自足的な領域とする想定から出発する、とのべた。Saussure の系譜をひく記号学もまた、この例にもれない。

法的言説の考察は、これに対して、如上の想定が恒に有効とは限らないことを教える。法的言説の執行力は、その意味作用や言及関係に、単純には依存していない。それが法的言説であ (りう) るのは、それが法のシステムのなかで効力を充当される限りにおいてのことである。法の領域においては、ことばと世界との素朴な範疇的分離は、当初から想定すべくもない。そこでは、言説は世界 (社会の規疇的な構造) をかたちづくり、いっぽうの世界は逆に言説にその効力を備給している。このような複合が社会秩序の実相であるとする、社会理論はひとつの難題を抱えこんだことになる。すなわち、ルールの説明ないし論定という難題である。

ルールを論定するのが困難なのは、ゲームをたんに事実として観察する立場 (外的視点) だけからでは、ルールの全貌を復元することができないからである。ルール (ないし社会の規範的な構造) は、(i) ひとつとがそれに内属してふるまう遂行の集積としてのみ現存するという規範的な契機と、(ii) 現にそれが実行され展開しているという事実的な契機と、の2重性に支えられている⁽⁹⁾。Hart の法理論は、法のシステムをモデル化する際に、苦心してこの両契機を織りこみ、ルールの論定に向かって大きく前進した。

Hart の仕事は、しかるに、客観主義的な、経験科学の文体に依っており、その対象もまた、法領域という、社会の規範的な構造のなかでもきわめて局限された部分領域である。この場合、経験科学に対する人々の一般的な信頼が、彼の議論を支え、法のシステムの外部にあってなおかつ法理論としての効力をもつような位置を保証した、と言えよう。われわれは、しかしながら、こうした問題構成にとどまらず、それを越えてさらにその先に進むことができる。

社会理論は、社会の規範的な構造一般の存立を、最終的には、問題としなければならない。これは、社会ゲームの総体を考察するに等しい。それは、たし

かに事実、われわれを包みこんでいよう。しかし、その外に言説を定礎させることが簡単にはできないのだとすれば、われわれはこの社会秩序の事実性をのべるために、内的視点と外的視点とをどのような言説配置のなかに用意すればよいのであろうか？⁽¹⁰⁾

この窮地は、しかし、権力分析を主題とするわれわれの新たな議論の出発点となる。なぜならば、'外'を隠し、社会の規範的な構造の事実性を、その内的陳述の側からは見えなくしているものこそ、権力の働きなのであるから。法的言説は、それが言及する不可視の法=1次ルールと双対をなして、事実的であると同時に規範的である、法のシステムを形づくった。同様に、社会に内属するすべての言説は、それが関説する非言説=不可視の権力と双対をなして、われわれを社会ゲームの内部に封じこめる権力のトポロジカルな多様体 (manifold) を形づくるのではあるまいか。

権力とは、さしあたり、(i) 集合的な現象であって、(ii) ひとつの了解を経由し、(iii) 最終的には各自の身体の上に拘束を及ぼす、任意のものである。権力が作動する場合の重要な手口は、ルールの事実性を隠蔽し、ルールの規範性だけを純粋に身体に作用させることである。ルールの事実性と権力それ自身とを内的視点から遮蔽するために、内閉する諸身体のトポロジカルな多様体が必要とされるのである。

権力分析の課題が、かかる多様体上の諸要素の配置を計測する微分幾何学的努力であるとするならば、その多様体上の可視的な線素であるところの、言説の分析が、一次接近として有望になる。

各人個々の言表は、その日常において相互に無秩序な散乱の様相を呈しているかもしれない。しかし、それら言表の集合は、ある準位において、言説の制度をかたちづくる。伝承や真理の言説や……に伍して、法的言説もまた、こうした制度の一翼に位置する。法のシステムの場合に明らかとなったように、言説の制度は、一般に、言表(言説の断片)と身体の挙動(行為=非言説の断片)との、ある一定の配列編成の実現である。社会の規範的な構造は、およそこうした言説の制度を抜きにしては、成立しない。しかるに、記号学の母胎をなした西欧の言説の制度は、非言説からの離隔・切断において純化をはかる特異な志向をもち、制度としての真理の言説を樹立したのである。

真理の言説は、言説と非言説との間に、楔としての意味の裂開を穿つ。この裂開が、権力の多様体と、それに内属する各自身体をも両断するとき、冒頭の、

ことば=意味の端初への宿命的な問いが、刻印される。この問いは、権力への組織的な盲目を相伴う。

しかしながら、本来、言説の制度は、純粋にことばの内部で増殖してゆくのではなく、権力の多様体のうえを、諸身体のうちごめきとともにのびひろがってゆくものである。この構図のもとでは、言説は、もはや言語のシステムからそのことば=意味に価値を充当するばかりではない。言説は、その効力を、権力の多様体のなかで充当する。言説の制度は、不可視の権力の可視的な構成素である。われわれの権力分析は、この権力に、真理の言説の理論にしたがって言及し、その帰結として抽象的な'権力論'の言説を入手することを、えらばない。そうするかわりに、すべての可視的な言説を内的陳述たらしめている不可視のルール、不可視の身体性を、言説のあいだにつぎつぎ代補してゆき、権力の多様体のトポロジカルな屈曲を、われわれの内的視点のまえに浮かび上がらせることを試みる。それは、法的言説のあいだを反響する正当化 (justification) の言表の連鎖をたどることで、正統性の自己嚙下的なループを浮かび上がらせたと同様の手続きである。

このようにして、言説の制度をしたがえる不可視な権力の装置の性能を'示す'こと、これが、Hartの所説に触発されて浮揚したわれわれの次なる課題である。

註

- (1) Wittgensteinのなしたのは、言語ゲームの完全なアイデアを'示す'ことであり、彼の哲学的営為を言語ゲームの遂行 (performance) それ自体において展開することであった。この結果、哲学'体系'は解体され、彼の思索は断片以上のかたちにはとどめられなくなる。これに対して、Hartは、言語ゲーム的状况それ自体を、説明のための1個のモデルに採用しているのであり、そこで彼の態度は微妙に客観主義的である。
- (2) 「正統」な言語ゲーム論は、ルールを実体視するわけにはいかない。ゲームは規則的 (regular) であるだけだ。Hartは、これに対して、ゲームをモデルの位置におくゆえに、それをルール (rule) と摺むことになる。ただしHartは、「正統」見解に遠慮してか、「言語ゲーム」というタームを一貫して避けている。
- (3) 2次ルールが「2次」的であるのは、別のルール (1次ルール) に言及する限りにおいてである。どのルールも、それ自体としては、1次的である。したがってそのルールは、(他のルールによって言及されない限り) 可視的ではない。
- (4) ここでシステムとは、ルールの集合 (set of rules) をいみする。ただし、一連のル

ールは無条件にシステムとよべるわけではない。言及関係において、一方のルールが他方に付着していることも、ひとつの条件である。2次ルール相互の間にも、整合性 (consistency) その他、Hart が十分特定していない諸条件が必要であろう。

2次ルールの相互関係は、体制によって異なり、また実際に相当複雑であるとみこまれる。それらの相互包絡の様相は、とりわけ法のシステムの経験的研究を課題とする場合、興味ぶかいが、ここではちいらない。

- (5) たとえば彼は、すべての法が殺人や暴力の濫用を抑止しているとしても、そうした内容は法を規定するに足りない、とみる。法というゲームでは、人々が共在することが前提として仮定されており、ゲームの遂行のただなかでは、そうした前提は否定できない項として積極的に実体化されるにすぎない。
- (6) 内的といっても、本人の「心理状態」などをいみしないことは、言うまでもない。
- (7) 審判は、ゲームを「記述」するのでは、ない。彼がアウトを宣告する以前にアウトという事態がある、のではない。(もしそうであるなら、彼は「審判」ではない。ただの「論理学者」である。) そうではなくて、彼がアウトを宣告するから、セーフではなくてアウトなのだ。審判は、彼の権能をもってゲームに臨むことにより、当初のゲームを別のものに変化させている。
- (8) これは、人々に、法(1次ルール)が存在する、という事実を、受け容れなければならない、と迫る規範的なゲームである。
- (9) (i)/(ii) はそれぞれ、このゲームに、内的な様相/外的な様相を与える。
- (10) ことばだけを体系化し真理の言説へ純化する、という学の体制が、むろんこれまではこの配置を導いてきた。その帰結は、抽象的な「外」に準拠する階型理論である。この文体は、社会の規範的な構造がそなえている言説の効力から遮断されている。

文 献

- Hart, H.L.A. 1961 *The Concept of Law*, Oxford University Press. =1976 矢崎光因監訳、『法の概念』、みすず書房。
- 橋爪大三郎 1978 「〈言語〉派法理論：要綱」, (未発表)。
- 1980 「言語ゲーム論考」, (未発表)。
- 1981 「法の記号論へ」, 『記号学研究』1: 95-106。
- 1982 a 「数学における〈規範〉の所在」, 『ソシオロゴス』6: 38-47。
- 1982 b 「戦後日本の正統論」, (未発表)。
- 1983 a 「記号の王国：〈日本〉の権力分析」, (第3回日本記号学会大会シンポジウム報告・配布原稿)。
- 1983 b 「近代政治学の根本問題」, 『ソシオロゴス』7: 120-128。
- 1983 c 「資本：形而上作用としての (1), (2)」, 『広島修大論集 (人文編)』

24-1: 127-148; 24-2: 303-325.

- 1984 「知識社会学の根本問題」, 『ソシオロゴス』8: (印刷中)。
- 宮台 真司 1983 「法規範論」(『行為理論の再構成——規範論的視角——』第4章), (未発表)。
- 森際 康友 1981 「法・言語・行為——H.L.A. Hart の法概念論の一分析——(1)~」, 『法学協会雑誌』98-11: 1438-1490; 99-1: 52-93; 99-4: 598-647。
- 大澤 真幸 1982 「物質と形式の交わる場所——社会的身体論の試み——」, 『思想』698: 197-212。
- Wittgenstein, L. 1975-1978 『ヴィトゲンシュタイン全集 (全10巻)』, 大修館書店。
(無所属・社会学専攻)

* 文献挙示は、『ソシオロゴス』誌編集委員会制定の、〈ソシオロゴス方式〉によりました。なおこの書式は、同委員会(〒113 東京都文京区本郷7-3-1 東京大学文学部社会学研究室気付)に請求すれば、誰でも実費で入手できます。