

1986-9

第六章

《言語ゲーム》それはすべてである——サトウハチローの言たことも言わないと——

橋爪大二郎

この章では、《言語ゲーム》についてお話ししよう。
存在の表と裏、根っこと枝葉、核心とうわっ面を考え抜こうという矢先に、はて、なんで《言語ゲーム》なのかな？——この疑問に思うひともいるでしょ。

実は、存在の問題にいたる最大の入口にしてまた出口、それこそ《言語ゲーム》なんである！この章を読み通してもらえれば、なるほどよく解る仕掛けになっているが、ここはサーヴィスで、予告編とまいろう。

存在と言語はシャム双生児。背中合わせにくっついている。とにかくあちらの哲学は、「存在」「存在」と存在論一辺倒だが、そういうことを言いたる言語なしには、存在論も成立たない。ここにまず注意すべし。早い話だが、まあ『ヨハネ福音書』でも思い出ししてください。「はじめにことばがあった。ことばは神とともにあった。ことばは神であった。……」神は、一切の存在の請負人だが、それがことばと一体であるという。神とことばの二人三脚。

こうなるには深い理由があるわけだが、それはともかく、そのうち「神は死んだ」という話になってきた。さわざわざ。そうならば、存在の秩序が、ごちゃごちゃになってしまう。これは大変、急いで整理しなければならぬ。いざ、哲学の出番です。

で、そのあとにはご存じのような展開になるのだが、少々お待ちください。あとの片割れ、ことばのほうはどうしたんですか。まさか、ことばは死んじゃおられませんよ。だいたい哲学だってことばではないか。神はいなくてもよいから、ここはひとつ、ことばと存在の関係をじっくりと考えなおしてみよう。——私の理解するところ、これが《言語ゲーム》の思想の本質なのだ。反キリスト教的というか、西欧思想をぶっ壊す受け皿みたいになっている。言い出さずユダヤ人というのむべなるかな。《言語ゲーム》がいちばん現代的であるのは、こういうわけだつと、すっかり盛りあがったところで、予告編はおしまい。《言語ゲーム》についてのイントロに戻りましょう。

予備知識なしでも読めるように、《言語ゲーム》についてわかりやすく書いた本は、なかなか見当たらない「『言語ゲーム』と社会理論」助産書房刊——ぐらいなので、すうずうしくおすすめます。とにかくここは、極力、平易に。もちろん、少しでも水準を落とすという気味ではない。《言語ゲーム》。——どこかでこのことばを聞いたことがあるひとが、増えているはずですよ。最近ではリオタードという、ポスト・モダンの旗手のひとりという事になっている思想家も、すっかりこの《言語ゲーム》のうえに乗っかって、議論を組み立てているほどだ。「ポスト・モダンの条件」書肆風の書評刊、なかなかの名著。しかし、いきなり《言語ゲーム》の話をはじめ、「ギョッパリあたま」になってもいけないので「なんせ、《言語ゲーム》は難しい」という評判が一部にありまして、すこしばかり頭を追って話し始めることにする。

「言語ゲーム」というアイデアをだしたのは、「ヴァイトゲンシュタイン」(一八八九—一九五二)。ウィーン生まれ、ケンブリッジで活躍したユダヤ系の哲学者。父親は製鉄会社を営んでいて、けっこういいところのお坊ちゃんだけど、どこかの島国とちがって、ヨーロッパ生え抜きの坊ちゃんたるもの、一般大衆の思いもつかぬ、この世の苦難を一身に背負って考えこむようなところがあって、何人かいた兄貴たちも順番に自殺してしまい、こんどは彼の番みたいになってしまった。弱音を吐くような男じゃないのでわからないが、相当な重圧だったに違いない。

ヴァイトゲンシュタインの性格は、率直でまじめ。それも、度を越して、ものを考える場合もまっしぐらで、ものに感かれたようなので、けっこう悠長に哲学をやっている連中とは反りが合わなかった。

彼は、「永遠の素人」。哲学的伝統や既成観念におかまひなしに仕事をしたため、かえって西欧哲学の枠組みを照らし出すことになった、と思う。ふつう彼の仕事を、前期/後期と二分するが、どちらについても、それは言えている。前期の著作、「論理哲学論考」。後期の著作、「哲学探究」(それ以外にもあるが、ちょっといいので無視)。「言語ゲーム」の話が出てくるのは、このうち、後期になってから。前期は、「写像理論」と呼ばれる立場で、むしろ「言語ゲーム」と正反対です。

ヴァイトゲンシュタインが「言語ゲーム」を思いついたのは、前期の自分の立場に行き詰まりを感じて、それを克服するためである。だから、話の順序としては、まず前期の彼の立場を理解しておくべきだ。ただ、そのまた準備として、彼の議論の前提である、西欧哲学の無意識の伝統について、一応わかっていたほうがよい。そこで、遠回りのようだが、ヴァイトゲンシュタインの「前史」から、話しはじめよう。西欧では、言語と世界の関係が、いったいどう考えられてきたのか、について。

第一節 前史・言語と世界の対応説

細かい議論をするわけにはいかないで、大事なところだけ、大づかみに見ていく。

まず、大事なこと。われわれはとかくうっかりして、西欧の宗教・文化・思想にふれる場合、「言語」の占めるウェイトがあまりにも大きいを見過ぎてしまいがち。実感として、よくわかんないのがある。われわれの島国では、そのかわり、情緒や共感の可能性が大

きなウェイトを占めているから。そして、世界中こんなもんだと、なんとなく思っているから。これが、間違いのもと。ここをよっくわきまえるところから、話が始まる。

われわれのほうが、少数派(例外)で、言語重視派が圧倒的多数だということ。こう考えておくほうが、はるかに健全な認識、というものである。

なんでこんなことになるかというと、日本人が、「帝国」というものに編入され、その支配をうけたことがないからである。

「いや、大日本帝国をつくったではないか」などと言うなかれ。ローマ帝国や中華帝国、イスラム帝国が本物だとすると、あれはドイツ・ネーランド。おもちゃみたいなものだ。本当の帝国というのは、

[1]多数の民族が固有文化をもったまま、政治的に統合される。[2]そこで、多かれ少なかれ人為的な、共通文化・普遍思想が生まれる。

[3]それを成員資格とする、超民族的な共同社会が確立する。このような条件をみたすものだ。西欧の歴史をみると、こういう帝国のあいだでもみにもまれる民族の歴史であることがわかる。英語+民主主義+資本主義。こう並べてみると、アメリカが現役、バリバリの帝国であることが、理解できよう(なお帝国を、帝国主義といっしょくたにしないように)。

ヨーロッパにも中東にも、インドにも中国にもアメリカにも、帝

国が成立した。日本にだけは、帝国が成立したことがない。クビライにも占領され損なつた。これは、高文化に達した民族としては、異例中の異例。異常と言っているほどだ。

☆

さて、西欧文明の二大源泉は、ヘレニズムとヘブライズムということになっていく。前者はまあいいとして、ヘブライズム「すなわち、ユダヤ・キリスト教的伝統」についてつぎに考えてみよう。理解したいのは、どれほどこれらの宗教が「言語」に依存しているか、ということである。

新約聖書「福音書」を読むと、パリサイびとや律法学者がやたら出てきて、イエスに難題をふっかけては、言いまかされたりしている。とんだ悪役に違いない。どうみても、旧約「ユダヤ教」の律法や、それにこだわるパリサイびとは、ほろかすのようなものだ。——福音書だけを読んだ印象からキリスト教をわかろうとすると、そうやってしまふ。しかし、そう考へては行き過ぎなので、イエスの「新約」ということもわからない。律法とはそもそもどういうことか、理解するのが先決である。

ユダヤ教の律法はひとくちで言えば、外国との条約(日米安保条約)みたいなものだと思うとよい。このイメージがいちばん近い。創造

主かなんか知らないが、血のつながりも何んにもない神様が、アブラハムのところへ突然やってきて、契約を結べという。特におまえたちを選びだしてやったのだぞ。契約を守れば子孫の繁栄は保証してやるが、さもないければ破滅だ。ひとり残らずひねりつぶしてくれ。

ずいぶん話だが、ユダヤ人はこんな律法を後生大事にしている。それは、神とのあいだの契約なのだ。締結の仕方は一方的で、押しつけもいところだが、いったん契約が成立すれば神もそれに拘束されて、こんどはユダヤ人を救済するのが義務となる仕組みになっている。

実際、ユダヤの律法は、古代の外交協定——帝国に征服された都市国家が、貢納・軍務の提供と引きかえに、ある程度の自治と安全を保障されるという内容の——をモデルにしている、とする説が有力である。ヤハウェははじめ、カナン地方に侵入したユダヤ人たちの軍事同盟をつかさどる戦争神だったらしいが、どんどん格上げされていって、全世界の創造神ということになった。ユダヤ人は、大國のはざままで民族の存続も風前のともしび、といった政治状況にずっとあそばされたので、こういう神をこしらえて契約でも結んでおかないと、ちりちりばらばらにならなかつた。

ユダヤ教はだから、宗教というよりもわれわれの感覚では、法律

すなわち権威をもっているもので、これまでの律法を廃止してしまうことができる。こうキリスト教徒は信じるわけだ。

では、イエス・キリストは、旧い契約のかわりにどんな新しい契約をもたらしただか？ ここんところの理解がじつは、なかなかむずかしい。

ユダヤ教「旧約」と同じような律法は、たしかにもうなくなった。日常生活をがんじがらめに規制するうるさい規則は、キリスト教からすっかり影をひそめてしまった。

でもよく目を凝らすと、契約らしいものがみつかる。ひとつは、最後の晩餐。ブドウ酒とパンは、イエス・キリストの血と肉をいみする。ひとつとは聖餐にあずかることで、イエスが神の子であることを信じ、その下僕であることを誓う。

いちばん大事なのは、罪なきイエス・キリストが十字架で死んだこと、そして三日のちに復活したことを、固く信じること。ひとつの罪をあがなって血を流した無実のイエスは、そのことによって、罪あるわれわれと義兄弟の契りをむすんでくれたのだ。こうして罪あるひとつびとに、罪あるままで救済される可能性が生じる。これが新しい契約のなかみであり、これを信じるのでなければならぬ。

だからキリスト教も、その根本のところ、契約を骨格とするこ

そのものだ。ごちゃごちゃうるさく規定をたくさん作って、日常生活をユダヤ風にガチガチに固めてしまうこと。これが、ユダヤ教の存在理由なんである。ユダヤ人はよく差別されるけれど、ユダヤ教がそもそも自分たちを差別することを目的にしているんだから、やむをえなかつた面もある。

☆
こんどは、キリスト教。

福音書を見ると、律法を守れとうるさいパリサイびととかが、わるく書いてある。なぜわるいのかというと、その裏には、契約更改の考え方があったのだ。律法が安条約みたいなものなら、その更改もあっていい。神との契約が更改されようという大事なときに、それがちつとも理解できないで旧い契約にこだわっているから、わるいのである。

だから逆に言うと、それまで律法は大事なものであった。わるいといっても状況によるので、偶像崇拜のような無条件の悪と、同列に論じられない。

さて、神と交わした契約を書き換えるためには、神自身、とは言わなくても、それに代わる権限のあるだれかが出てこなくちゃならない。それが、神のひとり子イエスである。イエスは神の全権代理、

とに変わりはしない。

「ついでにイスラーム教についても、言っておこう。これは、ユダヤ教とおなじく、契約を實質とする宗教である。だからそのかなりの部分が、やっぱり法律からできている。イスラーム教徒はイエスをそこそ尊敬するが、彼が「神の子」であるなど、たわごととして信じない。ムハンマドは、神の子でもなんでもなく、ただの人間——預言者——である。」

☆

いちいち契約しないと宗教も成りたないのでは、ひどく水くさいようだが、もともと神と人間の間にはまるで血のつながりなどないんだから、仕方ない。この点、《日本》の常識とまるでちがう。とにかく神は、人間を超越した存在である。世界や人間を「産む」のではなく、無から「創造」するわけである。

このとき手掛りになるのが、言語である。「光あれ」とかなんとか、神が命すると、そのとおり世界が現れる。世界は神の命令で存在するのだ。創造は、神のことばをかたどって行なわれた。だから、言語と世界とは、一致する。——こうして、ユダヤ教、キリスト教のような啓示宗教では、言語と世界の対応説が帰結することになる。

啓示宗教は、ひとつの戦略を持っていると言えるだろう。「特権的言語によって、社会を秩序づけ、成形しようという戦略である。」

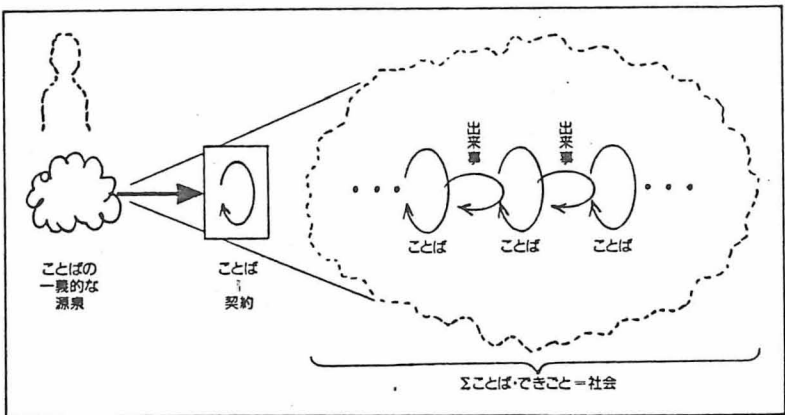
説明してみよう。

言語は人間につきまとうもので、どんな社会でも同型である。よくみると、その用法にはいろいろあるようだ。これを、言語とそれのみあう出来事との前後関係にそくして分類すると、[1]出来事が先行し、あとから言語がやってくる場合。記述や報告など。[2]言語が先行し、あとから出来事がやってくる場合。約束。[3]両者が同時である場合。態度表明や宣告など。実際の社会のなかで、言語と出来事はあとになり先になり、複雑にもつれあっているはずだ。

啓示宗教のねらい。それは、こうした言語の多様な用法のうちからたったひとつ、つまり、約束の一種である契約だけを選びだし、それによって社会を成形することだ。そのために、社会のあらゆる出来事に先行する、発話の主体——神——が要請される。社会の外に、神の特権的な発言「契約」律法を用意しておけば、社会をそれにあわせて構築していくことができる。社会契約説も、近代憲法の考え方も、これと同型であるのはすぐわかる。

☆

西欧文明は、こうした言語と世界の対応説を前提に隠しもって発展した。この前提は、あんまり当たり前すぎて、誰も疑おうとしないほどである。



言語観にかぎって、いくつか例をあげてみよう。

アウグスティヌスの「言語」名称目録説」も、そうである。トマス・アクィナスをはじめとする中世スコラ学の言語理解もそうである。聖トマスは人間の言語と神の言語を区別し、こう言う。神のもとはことばはそのまま真理だが、人間の場合には世界と照合されることによって、はじめて真理となる。のちに後者の動機が解放されたとき、言語「理論」を携えて世界に立ちむかう実証主義の隊列がうまれる。

主辞／賓辞のような文法形式を、世界の構造「主体／客体」と相関す

るものとみなす理解は、ヘーゲルあたりまで圧倒的である。哲学も、その他の学問も、世界と対応するはずの、正しい配列をもった言葉を並べたことを課題としてきた。今もしている。これが、西欧的な知の、もっとも正統かつ伝統的な主題だと言っている。合理論VS経験論、といった類いの対立は、その伝統のなかのささやかな分岐にすぎないのである。

ヴィトゲンシュタインは、この知の伝統の無意識な部分を、一番底からえぐりだすような仕事をした。彼はとうとう、言語と世界の対応説そのものを、考察の対象としてしまったのだ。

第二節・前期ヴィトゲンシュタイン字像理論

ヴィトゲンシュタインに逢った
ことはない。けれども、かなり
詳しい伝記も出ていて「マルコム

「回想のヴィトゲンシュタイン」法政大学出版局、なんだか知り合いのような
気になってしまう。飾り気がなく、率直で、ひたむきで、繊細で。
そしてはにかみ屋。彼のことを、偏屈だとか、変人だとかいう手合
いがいるが、どこに目がついてんだらうね。

天才か天才でないか、どちらだと聞かれれば、そりゃヴィトゲン
シュタインは天才でしょうよ。でもそれは、とびきり頭がいい「のほ
ろかだけど……」というのとは、すこしちがう。並の秀才なんかが目一
杯がんばり、歯を喰いしばってもできるかどうかということ、な
ぜか楽々とできてしまう。天才はこう定義すればいいと思うが、彼
の天才は、まず、人並み外れた集中力。それに、あまりに自明な日
常のことさらにも疑問を感じてしまう能力。その疑問を、とことん
考え抜いてしまう粘りつよさ。こういう、ほんとは誰にでもできる

ことにある。それを、彼はまじめ
にやりとげただけだ。自分の怠慢
を棚にあげて、ひとを天才呼ばわ
りするのはいやだから、ヴィトゲ
ンシュタインのことを天才と呼び
たくないんだ。でも彼はやっぱり
天才的だなあ。

なぜかヒトラーと同じく、実科

学校「工業高校」に進んだヴィトゲンシュタインは、はじめ航空機や
流体力学などに凝っていたが、持前の詮索好きから、その前提であ
る数学、さらにその基礎である論理学へと興味を移していった。そ
して、G. フレーゲの仲介もあって、ケンブリッジのB. ラッセルの
門を叩く。

ラッセルは、数学基礎論の分野では「論理主義」の旗頭として知
られ、A. ホワイトヘッドとの共著『プリンキピア・マテマティカ』
が名高い。ラッセルはたちまち、新来のヴィトゲンシュタインの能
力を見とめたが、その指導には若干とまどったふうもある。とにか
くヴィトゲンシュタインは、ケンブリッジ時代の思索をもとに、一
書をまとめることになる。

まもなく第一次世界大戦が勃発。ヴィトゲンシュタインはオース

トリアに帰って志願し、前線に赴いた。各地を転戦する間も、草稿
を持ち歩いて推敲を重ねたという。やがて完成した原稿は、いろい
ろすったもんだのち、一九二二年、陽の目を見ることになった。

かの『論理哲学論考』[Tractatus logico-philosophicus]である。

これは、彼が生前に公刊した唯一の書物だ。ヴィトゲンシュタイ
ンはこの後しばらく、哲学に興味を失って、田舎にひっこもってし
まう。この書物によって、哲学は消滅してしまうものと信じた。哲
学が存在理由がないことの証明を、与えたつもりだったからである。
読んでみればたしかに、この書物は圧倒的である。

『論理哲学論考』に盛りこまれた思想をふつう、彼の前期思想とい
っている。

☆

なにはともあれ、この書物の内容について、しっかり考えてみよう。
というのは、前期の考え方がわからないと、後期の考え方、すなわ
ち「言語ゲーム」についても、わからない仕組みになっているから
である。

『論理哲学論考』は、整然と構成されているので、その点では読み
やすい。腕に覚えのあるむきはぜひ、現物「世界の名著」、または大塚館の
「全集」第一巻にあたってみるようお勧めする。こんなインスタント

解説よりも、なんぼかよいですよ。でもそんな暇のないひとは、つ
ぎの図式でがまんしても、ばちは当たらない。

私はものごとを単純にしないと気のすまないたちなので、『論理
哲学論考』のようなすっきりした書物をみても、骨組みはどうなっ
ているのか、要するにどういふことなのか、というほうに頭がいっ
てしまう。で、専門家や少し詳しいひとには呆れられてしまったが、
「要点整理」風に、エッセンスをつぎの四ヶ条にまとめてしまった。

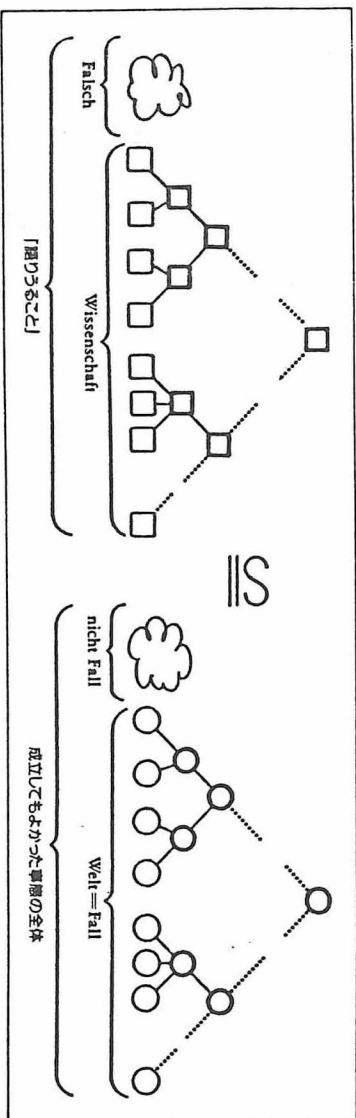
- 一、世界は分析的である「あるいは、分析可能である」。
- 二、言語も分析的である「あるいは、分析可能である」。
- 三、世界と言語とは、同形に対応する「あるいは、論理形式を共有する」。
- 四、右の一―三以外のことは、思考不能「言表不能」である。

少し解説がいるかもしれない。

まず、「分析的・分析可能」とはどういうことかという点、複雑な
ものでもほとんどん部分に分解していって、ついに要素「原子」にた
どりつけること、をいう。またはぎやくに、すべては要素からでき
ていて、それらが複雑な構造に組みあげられただけだと考える、と
いっても同じである。有機体の神秘とか、全体の創発的特性とかを、
認めないわけだ。

つぎに、「同形に対応する「論理形式を共有する」とは、分解可能である」とされた言語と世界が、同じ構造をそなえて、対応していることをいう。この場合両者は、写像関係にある。この様子をスケッチしてみたのが、左図だ。

ヴァイトゲンシュタインの考えによると、ことばがいみをもつのは、世界に対応するからである。ことばのいみは、それに対応する世界の部分「由来意」なのだ。一見いみありげに見えても、構造がめっちゃめっちゃだったり、対応する出来事が欠けていたりする場合、ことばは意味をもたない。ことばがいみをもつように、きちんと思考を組み立てていくこと。これが、完全な知識にいたる道である。哲学の



役目、それは、以上の関係をよくわきまえさせ、言語と世界との間に健康な対応関係を回復させることにつぎる……。

こう信じたヴァイトゲンシュタインにとって、哲学が固有の問題をもつはずはなく、用がすめば退場したらいいのである。そこで彼は、退場することにした。

☆

以上が前期の、写像理論のあらましである。

一九世紀の終わりから二〇世紀のはじめにかけては、学問の世界も激動期で、元素の周期率表だの、集合論だの突然変異説だの、相

対性理論だのが、それこそ矢継ぎ早やに登場した。このように膨脹する科学は、そろそろ古典的な知の構図のなかに収まりきらなくなった。そこで哲学の方面でも、現象学や論理実証主義の運動が現れて、方法的基礎を固め直そうとしたのである。

「論理哲学論考」も、こうした気運を濃厚に背負ったものだった。その立場は、論理実証主義によく似ている。基礎づけのひとつの可能性である写像理論を、おもいきって純粹なかたちにつきつめたものだった。

ところがヴァイトゲンシュタインは、しばらくすると、自分の仕事に満足しなくなる。その経緯は単純でないが、察するに、あんまりとことんまで写像理論の可能性をつきつめてしまったために、その欠点も露呈してきて、その立場が維持できなくなってしまった、というのではないだろうか。

いまや中年のヴァイトゲンシュタインは、ふたたびケンブリッジにまいもどる。そして、かつて自信をもって積みあげた自分の体系を、こんどはひとつひとつ衝き壊すような作業を始めるのだ。

第三節・後期ヴィトゲンシュタインの「言語ゲーム」

ヴィトゲンシュタインの「中期」

思想、という区分を立てるひともある。それもわかるが、過渡

的で、まとまった思想を読みとりにくい時期なので、話をいきなり後期にとぼしてしまおう。

ヴィトゲンシュタインはとうとう、後半生では書物を一冊も出版できなかった。とっちらかったノートを書いたり消したりしながら、何冊か草稿を遺しただけである。なかでも一番まとまっていた「哲学探究」が、彼の死後、一九五三年に出版された。これは、彼の後期思想の集約とみなされている。

なにをぐじぐじ彼は考えていたかというところ、やっぱりことばなのであった。もう写像理論は、信じていない。ことばのいみが、それに対応する世界のなかに求められないとすると、どこを捜せばいいのか。彼は、ことばの「用法」のなかに、それをみつける。この着眼が、「言語ゲーム」のアイデアに発展していく。

「言語ゲーム」?! そうだ、これを理解することが、本章最大の眼目だった。やっと本題に入ります、お待ちとおさま。

対応関係から切り離された言語と世界。ことばが世界に依存しないでいみを持つとしたら、それはことばのシステムが有する秩序「文法のなかを描いてない。ことばのいみとは、その用法だ。あるいは、言語を行使するひとびとのふるまいだ。このことが、「哲学探究」のなかで繰りかえし示唆される。

写像理論に立つかぎり、ひとは直接世界と向きあえばいいのであって、格別ことばのことを気にする必要はなかった。言語は透明な媒体みたいになっているから、無視してもよい。けれども、写像理論を離れると、言語は世界と独立の実在性を帯びてくる。思考はともと言語にかたどられ、それから世界に的中するのであった。だからこんどは、言語に遮られ、世界と関係を持ってないおそれが、如実に浮上してくる。

それどころかもう一歩踏みこんで、世界の存在すらも、ことばの作用の一種にかぞえられはじめる。「世界が存在する」とわれわれ

が確信するのは、それがわれわれのふるまい「ことばの用法」の前提だからにはかならない。このいみで、すべてはわれわれのふるまい「ことばの用法」——「言語ゲーム」——なのである。

☆

「言語ゲーム」と言われたって、なかなかわかりにくい。なんで「言語」「ゲーム」なんだい？ サッカーの試合なんか観ていたとき、ひらめいたからとも言いが。私もむかし、「社会は言語ゲームなんだってさ」などとして顔の友人の話を聞くにつけ、バカな、そんなことがあったまるもんか、とずっと思っていた。

名前もよくない。ヴィトゲンシュタインの命名だから仕方ないが、「言語」というのがいかにも狭すぎる。とくに言語と関係なくとも、秩序ある人間のふるまいなら、みんな言語ゲームなのだ。また、「ゲーム」というと、どうしても「遊戯」をイメージしてしまう。たしかにそれも、言語ゲームにちがいないが、あいさつをするとか、人の名をよぶとか、まじめな日常生活も、やっぱり言語ゲームである。要するに、なんでもかんでも言語ゲーム、と考えてもよいらしい。

もしも、すべてが言語ゲーム、と言いたいのなら、結局それでなにがわかるというのだろうか？ ここが鍵だと思うのだが、そう理解

すると、ことばの限界「ことばに出来ないこと」も、またみえてくるようになるのだ。たとえば写像理論のように、世界をすっかり写しとることば、というものは存在できない。われわれの現実には、各種各様の言語ゲームのなかで紡ぎだされる。それらを地道に枚挙することで、少しづつ知るしかない。

ヴィトゲンシュタインに刺激されて、日常言語学派というのがあった。この学派の哲学者たちは、なにをするのか？ いまままでの哲学は理想化された言語の特権的に使おうとしていたが、それはいけない、と反省して、日常の用法のなかから言語のいみをさぐりだそうとする。ことばのいみ・用法を逐次しらべていくのが、哲学だという。

それもいいが、どうもヴィトゲンシュタインとずれている気がする。彼が正しければ、いくらそういうことを続けても、われわれの現実を完璧には再構成できない。それに、日常言語学派の場合、日常言語をさぐるのに使う、哲学者の言語が別にあることになっていく、それがまだ信じられているというのも、不徹底だ。

☆

そこで、この学派は無視するとして、ヴィトゲンシュタインの「言語ゲーム」のアイデアとは何だったか、私流に考えてみた。そして、

例によって、それをぎりぎりの骨格に煮つめてみた。これがつぎの、
一―四である。

「なお、ひとくに「言語ゲーム」といっても、ひとつひとつ数えられる場合と、その全体を考へる場合とは、いみあいが出てくる。これを区別したほうがいいので、ひとつづつを、言語ゲーム、総体を、言語ゲーム、と表記しわけることにする。」

後期思想「哲学探究」のエッセンスは、つぎの四ヶ条に要約できる。

- 一、われわれの社会は、諸々の言語ゲームの渦巻き(言語ゲーム)である。
- 二、言語ゲームの総体(言語ゲーム)については、語るべきでない。
- 三、個々の言語ゲームの記述(論理)ならば、可能である。
- 四、論理学は、もとの言語ゲームの効力に影響しない。

「論理学」とここでよぶのは、ある言語ゲームの記述のことである。この記述も、やはり言語ゲームなので「二」、「もとの言語ゲーム」の「論理学」と名づける。命名の由来は、数学研究にさかのぼる。ヴァイトゲンシュタインによると、論理学は、数学を基礎づけるわけではなくて、その規則を外から記述するだけにすぎない。おなじ伝で、もとの言語ゲームが数学でなくても、その記述を「広義に」論理学と呼ぶので

ある。

論理学に関する彼の考え方は、変わっている。これは、数学の基礎づけの試みのひとつである論理主義を、徹底的に組みかえるところから生まれた。算術や数学は、基礎づけることもできず、その必要もないふるまいなのだ、と彼は言う。同様に、どの言語ゲームも、別の言語ゲームによる基礎づけなど必要としない、自律した秩序である。論理学がもとの言語ゲームを支配するようにみえるのは、錯覚である。論理学の与える記述に気をとられて、そうみえるだけだ。

☆

すべてが言語ゲームである「二」と理解すると、なかなか厄介なことになっていくことに気づく。

まず、この世の中がどうなっているか、知識を獲ようとする、いろいろな言語ゲームを順番にみていくしかないことになる。この作業には終わりが無い。第一、言語ゲームというものは、現れたり消えたり、変形したりしているらしく、いくつあるのか見当もつかない。第二に、言語ゲームを記述する作業も、やっぱりもうひとつの言語ゲームなので、こんどはこれを記述するはめになり、するとまた言語ゲームがうまれてしまい、……という具合に、たちまち無限後退に陥る。しかも言語ゲームは、「家族的類似」[「二」となく互いに

似ている関係]で結ばれているにすぎないので、すべての言語ゲームを見渡して、それについての普遍的言明を与えるようなことは不可能である。こう、ヴァイトゲンシュタインは考えた。

すべてが言語ゲームなのだから、(言語ゲーム)には(外)がない。これは、実証の戦略にとって重大なつまり、大変困ったことである。誰より一番困ったのは、ヴァイトゲンシュタインその人であって、こんなこと「二」四がわかったからといって、なんの値打ちがあるんだらう、と真剣に思い悩んでしまった。そしてそのさき、なにも積極的なことをのべられなかったが、そのことがかえって、われわれに対する深刻な宿題になっている。

ミシェル・フーコーもじつは、似たようなことを考えたらしい。
【知の考古学】あたりを読むと、発話行為論「ヴァイトゲンシュタインの弟子

筋にもあたるひとびとの議論]にもふれてあるので、彼から間接的に影響が及んでいるとも考えられる。とにかくフーコーは、歴史学が言説だけからなる空間を素材とするが、そこに内属したままでは正当な実証作業を遂行できないことに気づいて、驚愕した。あらゆる言説には、権力が作用するからである。そこでフーコーは、言説空間を(外)から扱う方法「考古学」を考えだしたのだ。ただしその場合、本来確保できるはずのなかった(外)を手にするための、犠牲も大きい。扱う言説空間は、まるごと「過去」に属さなければならず、現在から切断されてしまうのである。

これもひとつの工夫だが、こううまくは行かない社会科学の場合、二の帰結はいっそう深刻である。

第四節 ● 言語ゲーム論は

とどまるところを知らない

ところで、すべてが言語ゲームである」という言明は、正しいと証明「もしくは実証」された主張ではない「もしもそうなら、言語ゲームに「外」があったことになってしまい、かえってはじめの言明が成り立たないことが示される」。このことは、なるほどと、分かるしかないものなのだ。ということは、別なことを、なるほどと分かってしまう可能性もある、ということである。かならずしも、一―四に囚われなくてもよいわけだ。――どうです、すこしは、気が楽になったでしょう？

私はこの線を狙って、言語ゲームとはすこし違う角度から、社会の成り立ちを考えてみている。ただやはり、言語が社会にとって本質的であるとは思っているので、この試みを、言語派社会学、と称している。この話をはじめると、いくら頁があっても足りないのので、今回はおあすけ。

☆ 言語ゲームについてあれこれ実証の可能性を考える議論を、言語ゲーム論といおう。ウィトゲンシュタイン本来の議論からすると、これは邪道にちがいない。しかし、社会現象を、言語ゲームをモデルにして考察すると、うまく見えてくる部分があるのはたしかだ。

それはなぜだろう。思うにそれは、社会を営むわれわれ当事者の能力を、うまく反映するものだからだ。社会はそれなりの秩序「規則性」を保っている。これが、社会理論の説明対象だ。この秩序を、どうとらえればよいか。行動主義みたいなやり方では、かならず失敗する。チョムスキーが証明していることだが、人間の使っている言語を、意味を手掛りとせず環境や外因だけから操作的に説明しようとしても、無理なのだ。言語でさえそうなら、言語を含む社会過程はますますそうにちがいない。だからどうしても、意味を説明図式のなかにとりこむ必要がある。ところが社会心理学は、これがいかにも下手くそだった。J.バーン

ンズ「アメリカの機能主義社会学者」のような石頭はさておいて、M.ヴェーバーのような第一級の学者にしてもそうなのだ。彼は「理解」を強調したが、そのやり方たるや、当事者が自覚している「であらう」行為の意味を、観察者「研究者が外側から」付度する、というものなのだ。これでは、一応客観的にみえながら、いろいろ方法的な弱点を残してしまう。他の、現象学派や、もろもろの流派の議論も、似たりよつたりの弱点がある。

言語ゲーム論のうまいところは、当事者が意味をしっている事実と、それを観察する客観性とを、内的視点／外的視点というかたちで、連続的に論じうる点である。この議論は、それなりに完結している、社会の低位領域や、元は全体的だった部分領域などを論じる場合に、威力を発揮する。二、三。もちろん弱点もあるわけだが、議論の性質をよくわきまえて使っている限り、そう害にならない。最近では、機能主義の有能な論客のなかにも、言語ゲームのアイデアを軸にすえて理論を再構築しようという動きが出てくるくらいである「今田高俊「自己組織性」創文社、おすすぬ」。

言語ゲーム論が有望であることを、いくつか実例をあげて示そう。

☆

もう出来あがっている議論としては、H. L. A. ハートの法理学がある。私はこれが、法の言語ゲーム論の成功例であることを示した「橋爪―1985:第二章―」。

法は社会の、相対的に完結した低位領域なので、社会に対して特別な位相にたつ。それをハートはうまく捉えたように思う。言語ゲームに分解してみると、その構造が明らかになった。正統性の言説の、根拠づけ不可能な循環。法をしっていること／法実務家の知識／法理論、の相互関係。

ハートの主著、「法の概念」[1961]の内容を、例によってぎりぎりに圧縮すると、つぎの五ヶ条になる。

- 一、言語ゲームとそのルールとは、一義的に対応している。
- 二、ある言語ゲームのルールは、それに言及する別の言語ゲームのなかで「だけ」可視的となる。
- 三、このルール「言語ゲーム」の連鎖を、一次ルール「ゲーム」／二次ルール「ゲーム」という。
- 四、法規範の実態は、はじめの一次ルール「責務を課するルール」にある。
- 五、法体系の発展は、これに裁定／変更／承認の二次ルールが付加されて生じる。

第六章 ● 言語ゲームとそれらすべてである 第四節 ● 言語ゲーム論はとどまるところを知らない

このように「言語ゲーム」論によって法を理解すると、その定義は、「責務を課す「言語ゲーム」のルールに言及する言説の用法」ということになる。

私の本を読んで、「言語ゲーム」論は法にしか適用できないのではないかと勘違いしているひとがいるといけないので、別の例もいっばいあげておこう。まず、最近私が手掛けた、仏教。

仏教も、ことばの用法に注目し、言語ゲームとして考察してみるとよい。

仏教は、言説「説法」によって伝播していくくせに、言説を拒否するような奇妙なところがある。悟り——言説などによって外部から接近できない、個体の身体内部の特殊な状態——を各自が獲得することを目的にする運動だからだ。悟りは、確証できない、言語ゲームの前提である。こう理解すると、仏教の運動は、五重の言語ゲームの複合として、記述するといいいのではないか、と思えてくる。すなわち、

- 一、悟りを尋ねあう言語ゲーム
- 二、ブッダを標本とする悟りの言語ゲーム
- 三、ブッダの言説を伝持する言語ゲーム
- 四、ブッダの戒を持する言語ゲーム

五、ブッダの戒・律違反を告白しあう言語ゲーム

実際の社会現象を分析しようとする、いくつかの言語ゲームが組み合わさったケース「複言語ゲーム」が重要になる。法もそうだったが、仏教も、複言語ゲームをモデルに捉えられる「詳細は、「現代思想」八五年二月臨時増刊を参照」。

以上は、初期小乗仏教のたいの姿であるが「これを、基本仏教とよぶ」、大乘仏教のはうは、これを核にして、さらにその外側に広がる言語ゲームとして描くのがよい。定義を与えれば、「基本仏教を小乗」「部分ゲームとして含むような、悟りの言語ゲーム」となる。ここから、般若／浄土／法華／華嚴といった各教団の運動をみていくのは、じつに面白い作業だった。ちかちか、「仏教の言説戦略」として発表するつもりなので、ぜひ買って下さいね「勸学書房近刊」。

☆

つぎに、イスラーム教。

イスラーム教をすこし調べてみると、ハートが論じた「審判のいる言語ゲーム」にそっくりなのでびっくりする。イスラーム教徒のふるまいを言語ゲームにみたてて、対応をつけてみると、審判ムハンマド、ルールブックコーラン、ルールイスラーム法の規定

「戒律」となる。

イスラーム教は、ひとびとを確実に所定のルールに服させることを、主題としている。しかし肝腎の審判は、早々に不在となってしまう。そのためせつかくの、言語ゲームの確実性は脅かされざるをえない。ここで、さまざまな工夫が生じる。カリフの登場。法源の拡充。法学派の公認。これらについても、「仏教の言説戦略」に論じてある。

キリスト教はどうか？ まだ論じていないが、イエスの説教のなかの「喩」がポイントになるだろうと予想している。この喩は、行為の外形に關説するユダヤ教の律法を、わざとすらし用い、身体の内部に規範のありかを照準するようにはたらく。この「喩的な断層」によって、救済の対象である霊的実体が、身体のなかに萌すのだ。

順序が逆になったが、ユダヤ教。まだよく考えていないが、イス

ラーム教とよく似た手順で分析できるにちがいない。法源が増殖するあたりなど、両者はそっくりである「啓示宗教が「言語ゲーム」論によって扱いきるのは、第一節——前史——のところでのべたように、当然なのだ」。

このように「言語ゲーム」論は、とどまるところを知らない。あとからあとからいろんな領域で、有望な接近がぞくぞく発見されつつある。たとえば、瀬尾育生「詩人は、現代詩を、あらゆる言語ゲームの慣習・制度・規範的ありかたから逸脱することをルールとする言語ゲーム、というように定義することを試みたりしている」【現代詩手帖 八六年二月号】。

もちろん、なんでもかんでも「言語ゲーム」論でやるのがいい、などと私は思っていない。さっき、のべたとおりである。けれども最後に、あとひとつだけ、「日本」について「言語ゲーム」論ではどこまで迫れるのか、ぜひ考えてみたい。「日本」に対して私は息の長い挑戦を続けていくつもりなので、重要な論点なのだ。

第五節・日本の言語ゲーム

われわれは「日本」をやっている。これは一体、なんだろう？

異文化接触や文化摩擦の実態

を考えてみると、複数の言語ゲームの両立不能性、ということに思い到らざるをえない。ひとは通常、沢山の言語ゲームに巻きこまれ、それらに同時に帰属しながら生きていく。そのためには、これらが両立可能でなければならぬ。ある文化あるいは、国を構成する諸々の言語ゲームは、「おむせ」両立可能はずである。これに対して、異文化相互のあいだには、そうした保証がない。

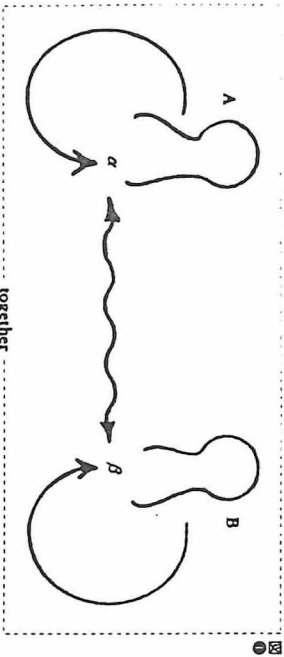
イスラーム教を考えてみるとわかりやすいが、この宗教言語ゲームに帰属することは、日常生活をそのルールに従って送ることをいみしている。すると、ほぼ自動的に、他の宗教に帰依することはできなくなる。また、誰がこの言語ゲームに帰属しているかは、イスラーム教の場合、一目瞭然である。こうしてイスラーム教は、明瞭な輪郭をそなえた共同社会として存在する。イスラーム教のルー

語ゲームなのだ。

共同体と聞けば商売柄、すぐさま社会学の基本命題が頭に浮かぶ。内部規範と外部規範を別々にたてること「三重規範」。共同体のメンバーに対する場合とそうでない場合とで、行動様式がまったく異なるのだ。極端な場合には、外部の人間は喰べてしまってもかまわない。彼らは、仲間人間ではないんだから。共同体は、意識関係を基礎にメンバーシップを確定し、はっきりした集団の輪郭をかたちづくる。

「日本」にもむろん、共同体はあった。現在でも、かたちを変えて存続している。

「日本」の共同体の特徴は、内部／外部を区画する輪郭が不定形であることのように思われる。確定した外部というものがなく、徐々



に内部に陥入し、同化されていく。また、確定した内部というものもなく、偶発的事情からいつでも外部に排斥されていく。内部／外部は、微視的にいり混じって、「日本」の空間を覆っている。

☆

「日本」は、「日本現象」ともいべき特殊な事象が、分厚く堆積する空間である。これを解明するため、私は四年前、ひとつの公理を想定してみた。これを、こなれぬ横文字で申し訳ないが、「トゥギャザネス」[togetherness]の優越」という。内容はこうだ。

いちばん単純な場合で説明しよう。いま、ふたりの人間「A/B」が出会った、とする。めいめいには、自分流の生活の仕方がある。

それを、 α/β とする。A/Bは、社会形式 α/β に支配されている、というわけだ(図①)。

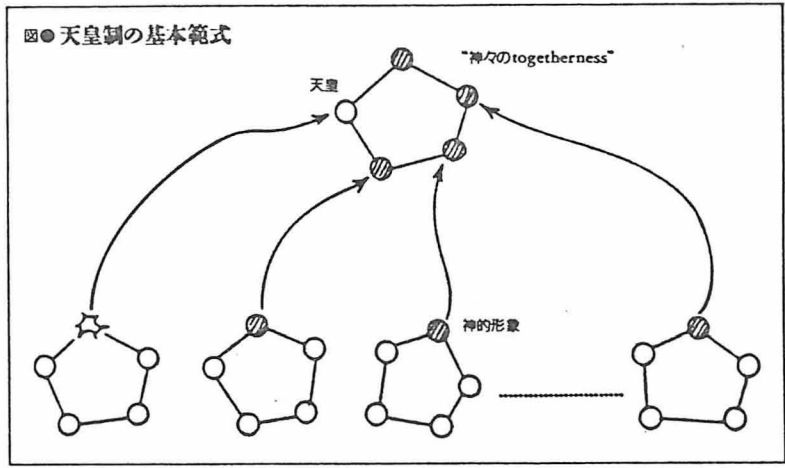
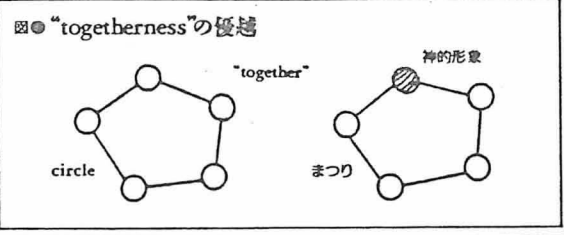
さて、ふたつの社会形式は、互いに両立可能であるとは限らない[たとえば、 α 「狩猟採取、 β 「焼畑農耕」としてみよ]。両立不能であれば、紛争である。これを解決するやり方には、どう考えても、つぎのふたつしかない。

- i A、Bは一緒にいること「共存」をやる。
- ii α 、 β の少なくとも一方を、 α か β に変化させ、両立できるようにする。

iは、トゥギャザネス「共存」を解消する戦略。別々に離れてくらす。あるいは、面倒くさいので、殺してしまう。iiは、護歩して、自分の社会形式を変化させる戦略。

どんな社会も、ひとびとの共存をある形態のもとに実現している。それは、i/iiの戦略を組み合わせて用いたものであるはずだ。どの場合にどの戦略を用いるかは、文化ごとに決まっている。

「日本」を特徴づけるのは、極端な戦略、すなわち、各人がつねに戦略iiをとりつづけること「トゥギャザネスの優越」であると思われる。血縁的な系譜原理が希薄なこと、異族の全殺戮戦を経験していない



こと、あるいは、同じことだが、都市国家を形成したことがないこと。こうした事実は、この想定を支持している。

この想定が正しければ、〈日本〉では、社会形式が身体のなかに深く根を下ろすことがない。どんな生活様式でも、思想でも、いざとなれば身体から剥落してしまう。どのような社会形式が通用するかは、状況「初期条件のいかに依存する。社会形式は、〈日本〉のうえを浮遊するだけだ。このため〈日本〉は、外来の社会形式をつぎに借りて、社会関係を確定する必要があるわけだ。

「トゥギャザネスの優越」。それは、「原則を持たない」という、日本人の「マタ」原則である「山本七平の「空」も、これに近いことを言おうとしている」。これを想定することで説明がつくようになる事象は、数多い。

☆ 「トゥギャザネスの優越」原則は、たしかにことを荒立てないで処理できる。けれどもよく考えてみると、これは、その場しのぎの方策でしかない。こちらでは相手にあわせてこう行動し、あちらでは相手にあわせてああ行動する。かくて、あちこちで一時的なトゥギャザネスができるかもしれないが、こんどはそれらが互いに調和する保証がないではないか。

あちこちに行けるトゥギャザネスの円環は、潜在的に対立しているかもしれない。大きな円環をつくれればよいのだろうが、それは事実上無理である。そこで、それらにうすめつくされている社会が、全体的に調和を実現している、という確証が必要になる。こうして要請される形象が、天皇にはかならない。

ひとつの円環には、ひとつの正当性希求——神——が対応する[図②]。多くの円環は、八百万の神々をもたらすであろう。天皇は、八百万の神々を調定するもうひとつの、架空のトゥギャザネスの円環を主宰することで、この調和を演出するのだ。この構図を、「天皇制の基本範式」とよんでおく[図③]。

☆ 「トゥギャザネスの優越」原則からみると、〈日本〉はどのように特殊な言語ゲームだと考えられるだろうか？ 最後にこの点を考えておこう。

ある言語ゲームは、かならずあるルール「規則」を心にしておくべきであつて「ハートのまとも」。ルールは、かならずしも自覚されないかもしれないが、その言語ゲームに同一性を与えている。もしもルールが別のものになってしまえば、言語ゲームも当然、別のものに変化することになる。

さて、ひとつとびとがある言語ゲームを営んでいた、としよう。その際のルールが、彼らの社会形式だと考えていい。

この状態から出発して、言語ゲームの変化と同一性をたどるのにふたつの方向がある。まず、[1]ルールに注目するもの。これがふつうのやり方で、メンバーが入れ代わっても、ルールが同じあいだは、同じ言語ゲームだ、と理解する。ついで、[2]メンバーに着目するもの。メンバーが同じなら、ルールが変わっても、同じ言語ゲームが続いている、と理解する。

[2]は、変則的だが、「ルールが変わってもメンバーを同じにしておく」というより上位のルールに従っている」とみることにすれば、これもやはり、通常のいみの言語ゲームの一種になっていると考えられよう。「仲良しグループでやっていこうね」という、上位のルールだけが変わらないわけだ。メンバーを同じに保つ、とは、メンバーの共在「トゥギャザネスを優先させることにはかならない。おわかりのように、〈日本〉の言語ゲームは、これに似ている。ただしそれは、でしただけだ。

いくら固定しようとしても、長く言語ゲームを続けていけば、メンバーは変化していかざるをえない。社会ゲームは永続しないといけないので、メンバーが寿命をむかえてしまう。もしも厳格に[2]の言語ゲームを実行すると、とうとうメンバーがひとりもいなくなり、

言語ゲームそのものも消滅してしまうはずだ。

〈日本〉の言語ゲームはこれとちがって、固いことをいわず、新しくメンバーをつぎつぎむかえられる。だからそのうち、メンバーのほうもすっかり入れ代わってしまうかもしれない。ルールもメンバーも別のものになっては、どうみても、もとの言語ゲームと同一と言えるはずはない。ただ、変化がゆるやかであるため、ひとびとは誰も気づかないまま、いつのまにか全然関係ない言語ゲームに移行してしまう。「トゥッギヤザネスの優越」原則が言語ゲームに及ぼす効果は、だいたいこのようなものだ。

こうであってみれば、〈日本〉では、どんな言語ゲームもなしくずしに別の言語ゲームに移行してしまう可能性がある、といえる。おそろしい場所だ。ここでは言語ゲームが、理念的な輪郭を持たない。その内部／外部は固定したものでなく、相互に陥入したり、反

* 小室直樹博士「政治学者」保坂俊司氏「東大法学」の「教示に感謝します」。

* "Language Games Being All: What Wittgenstein did and did not say" by Daisaburo Hasegawa, 1986

転したりする。社会形式は、身体の共在のはざままで、不断に変形をとげていく。言語形象もその例にもれない。それは、契約としての積極的な実在を持たない。このいみで、〈日本〉は、啓示宗教を範型とする社会と、対極的な社会だと言えよう。これを、主体の形而上学の言説や、既成の社会科学の枠組みの流用によって、捉えられぬわけがない。

「トゥッギヤザネスの優越」。それは、言語ゲームの生成・死滅を支配する、〈日本〉の不可視のメタ・ルールである。

世界史の異例である〈日本〉。これを記述するという、まことにスリリングな課題を、〈言語ゲーム〉論はわれわれに与えてくれたのです。

第七章

〈語社〉のアルケオロジー——共同体にとって外部とは何か 赤坂憲雄