

ヴィトゲンシュタインと言語ゲームの思想

- 注意……1) 後期の集中講義は、三つありますが、予め履修申告したどれか一つだけしか聴講できません。履修申告していない人も、(座席に空きがある限り) 教室で受講して構いませんが、単位は期待しないで下さい。
- 2) 補習授業が重なる人は、補習のほうに出席して下さい。所定の用紙(教室で配布します)で欠席届を出せば、不利にならないよう配慮します。
- 3) 座席に空きがある限り、他大学や一般の方などの自由聴講を歓迎します。
- 4) 昨年度の総合B1組前期「社会科学者のリーズニング」を受講した人は、半分以上内容が重複しますが、我慢して下さい。

ガイダンス

- 講師自己紹介 橋爪大三郎 (はしづめ だいさぶろう)
- 1948年神奈川県生まれ。1977年東京大学大学院社会学研究科博士課程修了。1989年より、東京工業大学助教授。1995年より教授(社会学)。
- 著書に、『言語ゲームと社会理論』『仏教の言説戦略』『現代思想はいま何を考えればよいのか』『橋爪大三郎コレクションI~III』(勁草書房)、『はじめての構造主義』『社会がわかる本』(講談社)、『冒険としての社会科学』(毎日新聞社)、『民主主義は最高の政治制度である』(現代書館)、『橋爪大三郎の社会学講義』(夏目書房)、『大問題!』(幻冬舎)、『性愛論』『崔健』(岩波書店)、
- 共著に、『小室直樹の学問と思想』(弓立社)、『僕の憲法草案』(径書房)、『わがための社会学入門』(別冊宝島)、『新生日本』(学習研究社)、『自分を活かす思想/社会を生きる思想』(径書房)、『科学技術は地球を救えるか』(富士通経営研究所)、
- 訳書に、王輝『中国官僚天国』(岩波書店)などがある。

- 講義の進め方
- 配布するプリントに沿って、授業を進めます。教科書は使いませんが、とりあえず以下の参考書(特に☆印)を読んでおくと、講義の内容がいつそうよくわかります。
- ☆N・マルコム『回想のウィトゲンシュタイン』法政大学出版局、1545円(品切れ状態)(講談社現代新書420のものは、品切れ絶版。古本屋を探せ!)
- レイ・モンク『ウィトゲンシュタイン(1・2)』みすず書房、4944+5155円
- ヴィトゲンシュタイン『論理哲学論考』『哲学探究』大修館(全集の1巻、8巻)
- ☆橋爪大三郎『言語ゲームと社会理論——ヴィトゲンシュタイン・ハート・ルマン』勁草書房、2200円
- 橋爪大三郎『仏教の言説戦略』勁草書房、2575円
- クリプキ『ウィトゲンシュタインのパラドックス』産業図書、2060円
- 黒崎宏(編)『ウィトゲンシュタイン小事典』大修館書店、2472円

時間の関係で、シラバス通りに行きません。時間配分は、つぎのようです:

19日(火)	ガイダンス	講義(1)	講義(2)	講義(3)
20日(水)	質問タイム	講義(4)	資料 VTR	講義(5)
21日(木)	質問タイム	講義(6)	講義(7)	講義(8)
22日(金)	質問タイム	言式馬舎	——	——

- ガイダンス……講義の概要の説明/ヴィトゲンシュタインとは誰か/アンケート
- 講義(1)……理論社会学と、言語の問題(言葉はなぜ通じるか)
- 講義(2)……前期ヴィトゲンシュタイン:『論理哲学論考』の世界
- 講義(3)……言語の写像理論は、どこが間違っていたか
- 講義(4)……言語ゲームとは何か(後期ヴィトゲンシュタイン)
- 資料 VTR ……デレク・ジャーマン監督『ヴィトゲンシュタイン』(1994年日本公開)
- 講義(5)……ルールは実在するか(クリプキのルール懐疑主義)
- 講義(6)……法律と言語ゲーム
- 講義(7)……宗教と言語ゲーム
- 講義(8)……まとめ:社会と他者とと言語ゲーム(時間があれば、竹田青嗣、永井均、野矢茂樹、落合仁司氏らの業績を紹介する)

毎日、出席をとります。(その時間の欠席届が出ていれば、出席扱いになります。) 補講が入っている人は、所定の欠席届に記入のうえ、12月22日午後1時までに教室か、西4号館3階入口郵便受けに提出して下さい。

- ★試験は、\* 持ち込み不可、90~120分
- \* 簡単な知識問題/大きな論述問題
- \* 1月22日以降、橋爪研究室(西4-603)で希望者に答案を返却します。
- \* 成績が心配な人は、任意レポートを提出できます(締切2月5日)。ただし答案の返却を受けると提出できません。

0. 1 ヴィトゲンシュタインとは誰か?

- 彼の生まれた都市は、世紀末の〔<sup>1</sup> 〕
- 彼は、裕福な〔<sup>2</sup> 〕人の家庭の出身
- 彼が留学したのは、〔<sup>3</sup> 〕大学の哲学者〔<sup>4</sup> 〕のところに
- 彼が著した〔<sup>5</sup> 〕は、論理実証主義のバイブルとなった
- 彼のちに唱えた〔<sup>6</sup> 〕の考え方は、20世紀哲学最大の論争的テーマとなった

□アンケート

アンケートを配ります(この時間の出席票をかねる)。今後の授業の参考にしますので、要望など自由に記入のうえ、提出して下さい。

講義(1) 理論社会学と、言語の問題

1. 1 理論社会学は、いったい何を考えているのか?

社会学は、社会を、人間あるいは、[<sup>1</sup>] の集まり(システム)とみなす

ところが[<sup>1</sup>]のあり方や相互関係は、その[<sup>2</sup>]が明らかにならないと、解明できない

すなわち、個々の人間や[<sup>1</sup>]は、[<sup>3</sup>]のように社会から切り離されて単独で存在するのではなく、必ず他の人間や[<sup>1</sup>]と結びついて存在している(このため、社会学では実験でなく、[<sup>4</sup>]や比較が重要な研究手段となる)

[<sup>1</sup>]の秩序、すなわち[<sup>1</sup>]はどのような[<sup>5</sup>]に従っているか、[<sup>1</sup>]はどのように[<sup>6</sup>]されるか、を明らかにすることが、理論社会学の重要なテーマとなる

このような理由から、[<sup>7</sup>]のあり方や、ヴィトゲンシュタインの言語ゲームの考え方を参考にすることが、理論社会学にとって有益である

1・2 ヴィトゲンシュタインの生涯と思想

ヴィトゲンシュタイン略年譜

- 1889 ウィーンで生まれる。
- 1903 (14) リンツの実科学校に入学。
- 1911 (22) Frege をたずね、Russell につくよう勧められる。
- 1913 (24) ケンブリッジに在籍。
- 1914 (25) 父の遺産を寄贈する。オーストリア軍に志願して前線へ。
- 1918 (29) 『論理哲学論考』を仕上げる。捕虜となる。
- 1922 (33) 『論理哲学論考』出版。田舎の小学校で教員となる。
- 1929 (40) ケンブリッジに戻る。
- 1930 (41) トリニティ・カレッジのフェロー

ヴィトゲンシュタイン Wittgenstein, Ludwig

1889~1951 ウィーンに生れ、ケンブリッジを舞台に活躍したユダヤ系の哲学者。生涯独身。厳格な父のもと、裕福な家庭に育ち、世紀末ウィーンの文化サークルの雰囲気存分に呼吸。実科学校を卒業後、論理学に興味をもち、フレーゲ(Gottlob Frege 1848~1925)の仲介でラッセルの門を叩く。たちまち頭角を現すも、第一次大戦のため帰国し、オーストリアで志願、前線を転戦のち捕虜となる。その間にも書き続けた『論理哲学論考』を、のちに出版(1922)。言語の意味を世界との完全な対応に見出そうとするその主張は、論理実証主義に大きな影響を与える。一時哲学に興味を失うが、1929年復学、以後自室での小規模な演習を通じて、後期思想(言語ゲームの考え方)を徐々にあきらかにしていく。ついには、すべてが言語ゲームで

となる。演習を始める。

- 1939 (50) ケンブリッジ大学教授となる。
- 1942 (53) ロンドンの病院で作業員を務める。
- 1945 (56) 『哲学探究』の原稿、ほぼ完成。
- 1947 (58) 教授を退任。
- 1951 (62) ガンのため死去。
- 1953 『哲学探究』出版。

- コメント1) ヴィトゲンシュタインは天才である。(⇒集中力と持続力)
- コメント2) 彼は、現実世界とふつうに関われなかった。(⇒無職、独身、放浪)
- コメント3) 彼は、自分の思想を体系化することに困難を感じた。(⇒膨大な草稿)

あるとの理解に到達。ただし『哲学探究』など、多くの草稿は生前どれも未刊。彼の影響下から、日常言語学派、オースティンらの発話行為論、ハートの法理学、などの新思潮が出発している。癌で苦しんだ死の床でも「確実性の問題」を執筆。死後、遺稿の公刊につれ、影響はますます多方面に及びつつある。→オースティン、言語ゲーム、言語社会学、ハート、ラッセル (橋爪大三郎)

〔著作集〕 Ludwig Wittgenstein Werkausgabe, 8 Bde., 1984 (山本信・大森荘蔵編『ヴィトゲンシュタイン全集』全10巻・別巻3巻、大修館書店、1975-)。  
〔主要文献〕 N. Malcolm, Ludwig Wittgenstein : a memoir, 1958 (藤本隆志訳『回想のヴィトゲンシュタイン』法政大学出版局、1974)。A. Janik and S. Toulmin, Wittgenstein's Vienna, 1973 (藤村龍雄訳『ヴィトゲンシュタインのウィーン』TBSブリタニカ、1978)。

出典：『社会学事典』弘文堂

1. 3 言葉はなぜ、意味が通じるか?

「ことば」はなぜ意味が通じるのか?

ヴィトゲンシュタインがこの疑問に到達した順序:

飛行機の組み立てに興味→風の実験→あるタイプのエンジンの開発が必要→プロペラの設計→数学→数学の基礎→フレーゲに面会→ケンブリッジでラッセルの門を叩く→論理学→哲学(論理学による数学・言語の基礎づけ)→その失敗→言語はそれ自体で意味が通じなくてはならない

「ことば」が意味をもち、意味が通じることはとても当たり前と思われる、なぜなら「意味が通じない」言語は、そもそも言語だと考えられないから。しかし……

□課題: つぎの問題について、自分の考えを所定の用紙に記入しなさい。つぎに、隣の席の人の考えを教えてもらって、記入しなさい。そして討論しなさい(15分程度)。

- ★1 古代都市を発掘したら、言語(らしいもの)が見つかった。これが言語であることをどのように論証できるか?
- ★2 宇宙のかなたからの電波を分析していたら、言語(らしいもの)が見つかった。これが言語であることをどのように論証できるか?
- ★3 新発見の文字の解読は、暗号解読と似ているだろうか?
- ★4 われわれの文明が、ある日突然滅んでしまうとする。そうなる前に、われわれの言語(の意味)を、別の文明の知的存在に確実に伝える方法があるか?

時間になったら、用紙を回収します(この時間の出席票の代わり)。

講義(2) 前期ヴィトゲンシュタイン:『論理哲学論考の世界』

2. 1 言葉は、なぜ意味が通じるか? (続)

□考察(A)

★1、★2の論証の核心は、それを“われわれの言語”(すでに、言語であることが確定であるもの)に置き換える(対応をつける)ことができるかどうかにある。

言語がなにであるかという知識は、われわれ自身が言語を使ってものを考えているという事実から直接に得られている。(この知識が根本的であるのに比べれば、ほかの知識——たとえば、原子核がなにであるかとか、フランス革命がいつ起こったかとかいう知識——は派生的である。)言語はいわば、われわれの脳のOSである。

暗号:ある言語の文字の体系を、特定の関数によって、別の文字の体系に置き換えたもの。この関数(コード)が秘密であるため、暗号の秘密が保たれる。

文字列→(エンコード)→暗号→(デコード)→文字列

暗号の解読:暗号から出発して、コードを解明する手続き

この手続きが確実に実行できることは保証のかぎりではないが、コード(文字と暗号との厳密な対応)が存在することは、保証されている。

新発見の文字:ある言語の文字の体系そのもの。この言語が未知であるため、意味が不明である。

新発見の文字の解読:未知の言語(の文字)を、われわれの言語に置き換える手続き。この対応(関数)の存在は、かならずしも保証されていない。言い変えらると、ある人が未知の言語の文字を解読したと主張したとしても、それが正しい解読であることを、別の誰かが確かめる方法がない。

結論として:新発見の文字の解読は、暗号解読と似ていない。

★5 ロセッタ石と、エジプト文字の解読の関係について考えよ。  
(ロセッタ石には、フェニキア文字/エジプト民衆文字/神聖文字が並べて書いてあった)

□考察(B)

ある言語がどういう意味を持つかということを、その当の言語で書きしるしたとしても、その言語を理解しない人びとには伝わらない。(←★4)

ある言語が意味をもつという事実を、その当の言語を用いて(第三者に対して)論証したり、説明したりすることはできない。

★6 日本語(英語)の意味を日本語(英語)で書きあらわす“辞書”がある。これはいったい何をしているのか?

注意:通常の論理学や主流の哲学(ラッセルの学派)では、言語と、その言語について書き記す言語(メタ言語)とを、厳密に区別する(別々の言語だと考える)。

2. 2 さしあたりの結論

言語が意味をもつのは、端的に意味をもつからであって、なにかの理由や根拠にもとづくのではない(ノダロウカ?)

われわれは、気がついたときにことばを「わかっている」のであって、なぜことば「わかる」のかを説明することはできない(ノダロウカ?)

ことばが意味をもつのは、それ以上還元できない基本的な事実だ(ロウカ?)

ことばが意味をもつとは、われわれがそれを、意味あるものとして(現に)使っているという事実のことだ(ロウカ?)

☆これを、後期のヴィトゲンシュタインの言い方に直すと、

ことばの意味とは、ことばの用法であり、われわれの生活形式のことである。

われわれがことばを用いて、人間として生きているという事実の全体が、言語ゲーム(language game)である。

☆ここに至るまでの、ヴィトゲンシュタインの思考の歩みを、以下追ってみよう。

2. 3 前期ヴィトゲンシュタインの思想:『論理哲学論考』

Tractatus Logico-Philosophicus

『論理哲学論考』

1 The world is all that is the case.	世界とは、かくあることのすべてである。
1.1 The world is the totality of facts, not of things.	世界は、事物ではなく、事実の全体である。
.....	
2 What is the case, a fact, is the existence of state of affairs.	かくあること、すなわち事実とは、事態が存立していることである。
3 The logical picture of the facts is the thought.	諸事実の論理的な写像が、思考である。
4 The thought is the significant proposition.	思考とは、有意義な命題である。
5 Propositions are truth-functions of elementary propositions.	およそ命題は、要素命題の真理関数である。
6 The general form of truth-function is: [p, ε, N(ε)].	真理関数の一般形は、[p, ε, N(ε)]である。
.....	

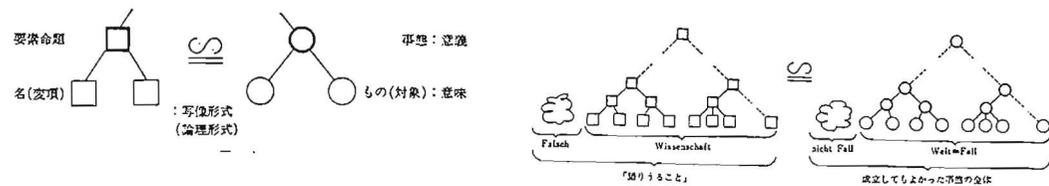
4

7 Whereof one cannot speak, thereof one must be silent. 語りえぬことについては、沈黙しなければならぬ。

□考察 (A)

以上をまとめると：

- (1) 世界は、分析可能である。
- (2) 言語も、分析可能である。
- (3) 世界と言語とは、互いに写像関係にある (同型対応している)。
- (4) 以上(1)~(3)のほかは、言表不能=思考不能。(『言語ゲームと社会理論』11頁)



□考察 (B)

(1), (2)より、世界/言語は完全に分離されている。このため、言語が言語に言及するケースは問題にならない。この解決は、ラッセルの場合 (後述) に似ている。

ヴィトゲンシュタインの哲学の目的は、思考の秩序を整頓し、矛盾が起こらないようにし、世界の健全さをとり戻すことにあった。

世界と言語とはなぜ写像関係にあるのか？あるいは、世界と言語とはそもそも写像関係にあるのか？こうしたことは、(4)により、考えることができない (哲学の範囲にない)。

講義 (3) 言語の写像理論は、どこが間違っていたか

3. 1 ラッセルの言語哲学

☆ラッセルは当時、論理主義のプランに従って研究を進めていた。  
 論理主義：論理学によって数学を基礎づける～ラッセル、ホワイトヘッド  
 直感主義：排中律を認めないなどの立場で数学を再組織～ブラウアー  
 形式主義：無矛盾な公理的体系として数学を完成する～ヒルベルト

□考察 (A)

Q 言語の意味を、どうやって確定できるか  
 →Q' 名詞の意味を、どうやって確定できるか

「名詞」と言っても、固有名詞が基本だという説 (ラッセルら主流派哲学者) と、普通名詞が基本だという説 (言語学者ら) があった。

★1 普通名詞を、「指示される事物の集合」と考えた場合の、論点を論ぜよ。

犬 = {ポチ、クロ、……、シロ} ←新しい犬 (?) に出会ったら？  
 犬<sub>1</sub> = {x | xは犬<sub>2</sub> と呼ばれているもの} ←犬<sub>1</sub> と犬<sub>2</sub> の関係は？  
 (この集合をどう確定する?)

⇒そこで、ラッセルは、固有名詞が名詞の基本であると考えたことにした。

□考察 (B)

Q' 形容詞の意味を、どうやって確定できるか

★2 形容詞「赤い」に、固有形容詞と、普通形容詞を区別することができるか？

□考察 (C)

Q 命題について述べる命題の意味を、どうやって確定できるか

ラッセルは、つそつきパラドックスに注意を払った。

☆ラッセル集合M:  $M = \{x | x \notin x\} \Leftrightarrow M \notin M$  も  $M \in M$  も矛盾。

ある村の、自分でひげを剃らない人たちすべてのひげだけを剃る床屋。  
 ⇒彼のひげは誰が剃るのか？

☆[うそつき文] この命題は、真ではない。

☆[つそつきサイクル]

- ( $a_1$ )  $a_2$  によって表現される命題は真である。
- ( $a_2$ )  $a_3$  によって表現される命題は真である。
- ……
- ( $a_n$ )  $\beta$  によって表現される命題は真である。
- ( $\beta$ )  $a_1$  によって表現される命題は偽である。

☆[本当つき文] この命題は、真である。

★3 「本当つきサイクル」をこしらえ、そして考察せよ。

★4 クリプキの例 (I と II の主張) は、どんな場合にパラドックスを生じるか？

- I) ウォーターゲートに関するニクソンの主張の大部分は偽である。
- II) ウォーターゲートに関してジョーンズが言ったあらゆることは真である。

ラッセルの体系： 命題 ~ 集合 (≒一階の述語論理)  
⇒ 命題の命題 ~ 集合の集合 (≒高階の述語論理)

ラッセルの解決：  
命題の命題は、命題でない(メタ言語) ~ 集合の集合は、集合でない  
⇒ 自己言及の禁止！ タイプ・セオリー(階型理論)

3. 1 についての参考図書 バーワイズ&エチェメンディ『うそつき』産業図書  
クリプキ『名指しと必然性』産業図書  
浅井隆ほか編『Wittgenstein』アップリンク

### 3. 2 ヴィトゲンシュタインの言語哲学

前期(『論考』)のヴィトゲンシュタインの考え方は、“言葉は(外界の)事実を指示することによって意味をもつ”という説の一種と考えられる。

言葉が(外界の)事実を指示できるためには、言葉と外界は分離していなければならない。

以上のように考える点で、ラッセル流の階型理論(メタ言語説)と、『論考』のヴィトゲンシュタインとは同じである。

ヴィトゲンシュタインは、ラッセルの先に進み、  
・論理命題は、世界について何も語らない(トートロジーである)  
・事実命題は、世界について何ごとか(事態の成立/不成立)を語る  
・複合命題の真偽値は、要素命題の関数(真理表)として計算できることを明らかにした。

『論理哲学論考』の内容は、①記号論理学をめぐる新しい業績(真理関数)、②言語の写像理論、③倫理的・宗教的思想、の三つに大別できる。

#### □考察

『論考』の前提は、いずれも成り立たないことに、ヴィトゲンシュタインは気がついた。

- (1) 世界は、分析可能である。 ←×  
(2) 言語も、分析可能である。 ←× ∵要素命題は存在しない  
(3) 世界と言語とは、互いに写像関係にある。 ←×  
(4) (1)~(3)のほかは、言表不能=思考不能。 ←× ∵言語ゲームについて考える

⇒ ヴィトゲンシュタインは、「言葉の意味は、用法によって決まる」のではないかと考え始める。

講義(4) 言語ゲームとは何か(後期のヴィトゲンシュタイン)

### 4. 1 言語ゲームとは何か

#### □考察(A) 再び、言葉の意味について

そもそも固有名詞にせよ、普通名詞にせよ、名詞はそれが指示する事実(対象)とどうやって結びつくのか?

よくあるやり方が、「直示的定義 deictic definition」である。

[直示的定義] これは○○だ : 名詞「○○」の意味が、これで決まる

☆ヴィトゲンシュタインは『哲学探究』で、直示的定義の難点を指摘している。

★1 これは「机」だと定義を与えたとしよう。だがこのとき、いったい「何」を、机と呼んだのだろうか?

#### □考察(B)

何を「机」と呼んだのか言葉で説明しようとする、今度はその言葉の意味をはっきりさせなければならず、同じ問題の繰り返しになる。

ある言葉が直示的に定義できるためには、その定義でなにが意味されるのかが、定義に先立って明らかでなければならない。

☆こうしてヴィトゲンシュタインは、言葉の意味とは、その用法(特に人びとの言葉の用法が一致していること)だと考えるようになる。

□課題: つぎの例について、自分の考えを所定の用紙に記入しなさい。つぎに、隣の席の人の考えを教えてもらって、記入しなさい。そして、討論しなさい(15分程度)。

★1 机をみて、Aさんは「机」と言った。Bさんも「机」と言った。二人は言葉を共有しているか?

★2 ポストをみて、Aさんは「赤い」と言った。Bさんも「赤い」と言った。林檎をみて、Aさんは「赤い」と言った。Bさんも「赤い」と言った。二人は言葉を共有しているか?

★3 歯が痛いので、Aさんは「痛い」と言った。歯が痛いので、Bさんも「痛い」と言った。二人は言葉を共有しているか?

★4 AさんはBさんに、「歯が痛いの?」と聞いた。これはどういう意味か?

★5 歯が痛くないのに、Aさんは「痛い」と嘘をついた。Bさんはこのことを、知ることができるか?

## □考察(C)

★1の例では、「机」という言葉を、AさんもBさんも、共有している。しかしその意味（「机」という言葉がなにを指すか）は、一致しているとは限らない。Aさんは、一辺約1メートルの直方体を意味しており、Bさんは茶色の木製品を意味しているかもしれない。（そして、この違いが、長い時間ののちにやっと気づかれる、あるいはとうとう気づかれない、ということがあるかもしれない。）

★2の例は、指示されるものが色（感覚の一種）であって、外部の物体でない。そのため、「逆スペクトルの懐疑」を考慮する必要がある。

[逆スペクトルの懐疑]：Aさんの「赤い」はBさんの「青い」、Aさんの「青い」はBさんの「赤い」である——ことが可能か？

逆スペクトルが可能であるとしたら、その場合、用法が一致していると言えるか？ また、意味が一致していると言えるか？

## 4. 2 私的言語

感覚や心に関係する言葉は、用法の一致を言うのがむずかしい。

前節・★3の例で、「痛い」という言葉が（自分の）歯の痛みを指すのだと考えると、他者が「痛い」と言った場合にその意味がはっきりしなくなる。（たとえばBさんは、人間のかたちをしているが、実は感覚のない機械ではないのか？）

★1 Aさんの「痛い」はBさんの「気持ちいい」で、Aさんの「気持ちいい」はBさんの「痛い」であること（感覚の逆スペクトル）は可能か？

人びとがてんでんばらばらな各自の感覚を、「痛い」と言っているとしよう。その場合、前節・★4の例のように、他者に「痛い？」と聞く（他者が「痛いよ」と答える）としたら、それはどういう意味だろうか。

前節・★5のように、他者が他者の感覚について嘘をついても、確かめる方法はない。

★2 AさんがBさんに「愛している」と言った。それは、どういう意味でありうるか？

## □私的言語の不可能性

ヴィトゲンシュタインは、私的感覚を考察して、つぎのように結論した：

ある人は、自分がある感覚を感じた場合、ある印をつけることにし、そうやってある記号の体系（私的言語）をこしらえた。——言語は、そうしたもの（私的言語）ではありえない。

感覚や心に関する言葉は、自分の私的感覚についての記述・報告（私的言語）ではなく、ふるまいだと考えたほうがいい。

☆痛いから「痛い」と言う、のではない。「痛い」と言うから、痛いのである。

★3 上の命題を、検討せよ。

参考書（追加）

J・ライバー『認知科学への招待——フェリグとヴィトゲンシュタイン』新曜社・3296円。

## 4. 3 言語ゲームとルール

言語ゲームとは、人びとの規則（ルール）に従ったふるまいである。

言葉は、ふるまい（＝言語ゲーム）である。その秩序（規則）を知るには、ただ「見れば」よい。そうすれば、理解できる。

## □考察(A)

言語ゲームとそのルールとは、一対一に対応すると考えられる。（どんな言語ゲームにも、そのルールがある。どんなルールにも、それに従って行なわれる言語ゲームがある。）

言語ゲームをやっている人は、そのルールを知っている。ただしそれは、そのルールを記述できる、ということではない。（例：日本語の文法を知らなくても、日本語ができる日本人）

ルールに従うこと（rule following）は、ルールに従っていると信じていることではない（講義（5）で詳述）。

## □考察(B)

言語ゲームは、ほかの何かによって根拠づけたり、ほかの何かに還元したり、ほかの何かで説明したりできない。それは、根源的な出来事である。

言語ゲームのなかで、すべてのことがらが営まれている。数学も、科学も、法学も、日常生活も、哲学も、芸術も、……。言語ゲームから、さまざまなものが生み出される。世界も、主体も、神も、……。)

資料映像 VTR：『ヴィトゲンシュタイン』

監督：Derek Jarman 1993年 英国+日本 75分カラー Uplink発売

## 講義(5) ルールは実在するか(クリプキのルール懐疑主義)

## 5.1 言語ゲーム論

ルールはそこにある。見ればよい。あなたは言語ゲームを続けることができる。

1, 3, 5, 7, 9, ……。あなたはその先を続けることができる。それで十分である、とヴィトゲンシュタインは考えた(ノデハナイカ?)

ヴィトゲンシュタインは、言語ゲームについてそれ以上、積極的に語ろうとしなかった。それは、言語ゲーム(の総体)には外がないので、言語ゲームの一般的なあり方について客観的に語るための立脚点を探せないから(デハナイカ?)

## □考察(A)

この社会が、言語ゲームの複合であれば、それはルールの複合でもある。

☆[言語ゲーム論]: 社会を、言語ゲーム(にもとづくルール)の複合としてモデル化する、社会理論の試み

## ☆言語ゲーム論の基本テーゼ

- (1) 人間の活動は、どれもみな言語ゲームである。
- (2) すべての言語ゲームについて、語ることはできない。
- (3) 言語ゲームのルールを記述するのは、論理学と呼ばれるもうひとつの言語ゲームであって、もとの言語ゲームを拘束しない。

★1 なぜ「(2)すべての言語ゲームについて、語ることはできない」のか?

## 5.2 クリプキの、ルール懐疑主義(rule scepticism)

S・クリプキ(Saul Kripke 1940-) : 現代アメリカを代表する哲学者、数学者

ヴィトゲンシュタインは、「考えるな、見よ!」と言った。見れば、言語ゲームのなかに、ルールをみつけることができる(その言語ゲームを、どこまでも続けられる)。

数列 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, ……

数列 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, ……

数列 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ……

加算  $1+1=2$ ,  $2+1=3$ ,  $3+4=7$ ,  $8+2=10$ , ……

ヴィトゲンシュタインは、「見る」こと以外に、ルールを示す本質的な方法はないと考えた。たとえば、最初の数列の一般項を  $2n$  などと示したとしても、  
 $n=1, 2, 3, \dots$   
 と書きそえなければならないとすれば、同じである。

## □クリプキの「くわ算」(quus)

「 $68+57$ 」は、あなたが初めて行なう計算である。あなたは  $125$  と答えたが、彼によるとこの答えは  $5$  である。なぜなら、くわ算  $\oplus$  によれば、  
 もし、 $x, y < 57$  ならば、 $x \oplus y = x + y$   
 そうでなければ、 $x \oplus y = 5$   
 であるから。あなたが加算だと思ってきたのは、実はくわ算だったと彼は言う。

★1 「 $68+57$ 」の計算をするまで、あなたと彼の計算結果はつねに一致していた。それなら、彼はどうやって、それが加算でなくくわ算だと知ったのだろうか。

## □クリプキの、もうひとつの例

「グリーン(green)」と「グルー(grue)」

グルー = グリーン: それが過去、グリーンであった場合

ブルー: それが現在、ブルーである場合

懐疑論者は、あなたが過去「グリーン」だと信じてきたものは、「グルー」だったと主張する。

## □考察(A)

加算(addition)とくわ算(quaddition)とは、有限の計算例では区別できない。

有限の例を通じて学ばれる任意の規則(きそく)に対して、奇則(くいそく)を考えることができる。

どんな規則(ルール)も、有限の例を通じて学ばれる。したがって、どんなルールも、それが正しいルールであることを証明できない。——#  
 (ただし、正しくないルールであることも、証明できない。)

## □考察(B)

☆この問題に関連してヴィトゲンシュタインは、「ルールに従っていること」と「ルールに従っていると信じていること」とは違う、と指摘した。

「自分は加算ができる。自信がある。」とあなたが言っても、だめである。

上記#にもかかわらず、どの言語ゲームもルールをそなえている、と言うことができるか?

★2 クリプキの懐疑が正しいとすると、なぜわれわれは、世の中に規則(ルール)がある、と信じているのだろうか?

## 5. 3 ルールは、どのように存在しているのか

## □考察 (A)

クリプキの懐疑は、誤りでないが、ルールの存在を否定するものとは考えられない。(そもそも彼は、加算を疑うために、もうひとつのルールであるくわ算に訴えている。)

- ★1 ルールは存在しない(いかなる規則や秩序もそもそも存在しない)と主張することが、そもそも可能か?

クリプキの懐疑は、つぎのような正しい洞察を含んでいる:

- 1) ルールは、有限の事例にもとづいて示され、しかも、無数の事例に妥当する。
- 2) どのような有限の事例に対しても、それにもとづいて示される、少なくとも2つの異なったルール(規則と奇則)が存在する。
- 3) 規則と奇則の、どちらがより正しいかを言うことはできない。(規則のほうが奇則よりもいっそう「自然」にみえるとしても、それは正しさを保証しない。)

## □考察 (B)

これに対して、つぎのように考えてみるができる(ダロウカ?):

- 1) 規則と奇則とが互いに異なることが示されるためには、有限の事例のなかにその違いが現れている必要がある(加算とくわ算の「 $x$ または $y > 57$ 」である場合、のように)。
- 2) すなわち、有限の事例のなかにその違いが現れない限り、規則と奇則とが互いに異なるものであることは示されない。
- 3) すなわち、有限の事例について人びとが一致している限り、規則と奇則とは「同じもの」として人びとに従われている。  
(加算とくわ算とを異なる規則によってクリプキが記述できたのは、一致しない事例68+57に達したあとだった。)
- 4) 有限の事例にもとづいて示されるルールは、将来、規則にも奇則にも分化するものだという点で、「不確定」である。しかし、有限の事例は、いままでのところ明らかにそのルールに服している(その意味で確定的である)。

☆ルールは、将来に向かって不確定であるが、過去(の有限な事例)に向かって確定しているという仕方、(一義的に)存在している。

- ★2 このことは、ルールが、(量子力学の場合のように)言語ゲームのなかに不確定なかたちで存在するということの意味するのだろうか。それは、どんなルールも将来に向かって開かれており、どんな言語ゲームも自らを成長させる進行中のプロセスである、ということだろうか。

- ★3 そうだとすれば、このことは、ルールの記述は決して完成しない(完全なものでありえない)、ということの意味するのだろうか。

## 講義(6) 法律と言語ゲーム

## 6. 1 ハートの法理論

H・L・A・ハート(1907- ): 現代英米法を代表する法思想家。

☆ハートは主著『法の概念』において、法を「一次ルールと二次ルールの結合」と規定した。これがなにを意味するか、長いあいだははっきりしなかった。(ハートによれば、一次ルールとは、責務を課すルールである。二次ルールとは、裁定のルール/変更のルール/承認のルールである。)

## □考察 (A)

言語ゲーム論にもとづいて、ハートの法理学(jurisprudence)を再構成してみる。

- 1) 言語ゲームとルールとは、一対一に対応している。  
⇒ 一次ルールには、(法の)一次言語ゲームが、二次ルールには、(法の)二次言語ゲームが、対応する。
- 2) 一次(ルール、ゲーム)と二次(ルール、ゲーム)の関係は、相対的である。(どんなルールもゲームも、それ自体としては「一次」であるが、ほかのルールやゲームに関わる場合には、「二次」である。)
- 3) 「結合」とは、ここでは、言及(refernce)のことである。  
(言及されるのは、一次ゲームのルールである。)
- 4) 「一次ルールと二次ルールの結合」とは、一次ゲームのルールに、別のゲームが言及している、という意味になる。
- 5) このように、複数の言語ゲームが結びついたものを、複言語ゲームとよぶことができる。

## □考察 (B)

ハートは、法の体系を、つぎのような複言語ゲームと考えた(のではないか):

- 1) もともと社会は、言語ゲームのうずまきとして営まれている。
- 2) そのうち、責務(obligation)を課すルール(にもとづく言語ゲーム)が、法のもっとも単純なあり方である。  
(責務を課すゲームとは、誰に責任がある、いや誰が悪いと、がやがや言い争いつつ決定するゲームのことである。)
- 3) ただし、この段階では、責務を課すルールは(別のゲームによって)記述されないの、法として意識されない。
- 4) 責務を課すゲームの、ルールの不確定性が問題になると、それを記述する必要が生ずる。こうして、責務の一次ルールに言及する二次ゲームが生じる。
- 5) なにがルールであり、なにがルールでないか(なにが法であり、なにが法でないか)を確定するゲームが、承認のゲームである。(承認のゲームのルールが承認のルールである。)

- 6) 誰がルールに違反し、誰がルールに違反しなかったかを確定するのが、裁定のゲームである。(裁定のゲームのルールが、承認のルールである。)
- 7) ある法的なルールを廃棄し、別なルールにとりかえるゲームが、変更のゲームである。(変更のゲームのルールが、変更のルールである。)

★1 論理的に考えて、法の二次ルールは、裁定/変更/承認の、三つに限られると言えるか。

□考察(C)

- 8) 承認のルール、裁定のルール、変更のルールそれ自身も、いまや法的なルールである。
- 9) したがって、それぞれの二次ゲーム(のルール)を、再び承認したり、裁定したり、変更したりすることが可能である。(なぜならば、一次/二次の違いは相対的だから。)

★2 裁定/変更/承認の二次ルールは、近代民主主義の三権分立とどういう関係があるだろうか。

6. 2 法とは何か

法は、外的強制(無理やり規則に従わせること)と結びつけられてきた。マルクス主義の法理論(レーニン『国家と革命』)は、その典型である。

しかし、ハートの法理論によれば、法の本質は、人びとが自発的に規則に従うことにはかならないことになる。刑法などの強制力をもつ法は、法の二次的な形態であると考えることができる。

参考図書(追加)

ハート『法の概念』みすず書房・4120円(原文リプリントは紀伊國屋書店)  
 盛山和夫『制度論の構図』創文社・4326円(特に、第6章)  
 トゥールミン+ジャニック『ウィトゲンシュタインのウィーン』TBSマガジカ

講義(7) 宗教と言語ゲーム

7. 1 仏教のパラドックス

① 仏教徒の最終目的は、覚りに達すること。しかし、覚りがどのようなものかは、覚らなければわからない。(覚っていれば、そもそも仏教徒である必要がない。)人びとはなぜ、どんなものかわからない覚りを目指すのか?

② そもそも覚りは、本当にあるのか? 覚ってもいない仏教徒たちは、なぜ覚り

があると信じるのか? (それが信仰だと言えばそれまでだが。)

★1 「覚り」は、「歯が痛い」のような私的感覚と同じだと考えることができるか?

☆ 仏教についてのべる本はふつう、「覚りが本当にある」ことを当然として書いてある。信仰の立場から、書かれた本だからだ。信仰に立たないで、仏教を内在的に理解する方法はないだろうか。

7. 2 言語ゲームとしての仏教

初期仏教教団の形成過程を、つぎのような五段階の言語ゲームの複合として、理解してみたらどうか(←『仏教の言説戦略』)

1) 「覚り」をたずねあうゲーム……比丘(出家修行者)たちが、「覚り」を目指してさまざまな修行に励み、互いに誰が覚ったか、たずねあっている。(釈尊が、外道の師について、修行している段階)

★2 ある人間が覚ったかどうかは、誰がどのように判断するのだろうか?

2) ブッダを標本とするゲーム……釈尊が覚ってブッダとなったと考える比丘たちが、ブッダのまわりに集まり、彼を標本とする修行を始める。(釈尊を中心とする仏教サンガが形成された段階。出家修行者の集団をふつう、サンガ=僧伽という。)

[標本]: ヴィトゲンシュタインは、色を「色見本」によって定義する試みを、考察した。見本は、標本(実例)の一種である。長さの標本が、メートル原基である。メートル法と同じ発想で言語を基礎づけようとする試みを、「言語のメートル法」とよんでもいいだろう。

★3 何かの理由でメートル原基が膨脹したら、どういうことになるか?

3) ブッダのテキスト(経典)を伝持するゲーム……標本だったブッダが不在となったので、ブッダの残したテキストをその代わりとする。(釈尊が入滅したあと、結果によって彼の説法が編纂され、それがサンガで伝承されて、修行の指針となった段階)

4) ブッダのルール(戒律)を守るゲーム……サンガの規律を維持するために、釈尊の残した戒を伝えていく。(サンガの運営規則が整っていく段階)

5) ルール違反(破戒)を告白しあうゲーム……戒に違反した比丘が、定期的に、互いに罪を告白しあう。(サンガの運営方式が完成する段階)

□課題: 上記の問題★1~★3について、自分の考えを所定の用紙に記入しなさい。つぎに、隣の席の人の考えを教えてもらって、記入しなさい。そして、討論しなさい(15分程度)。

## □考察 (A)

★1について。覚りと痛みは、ともにある人間だけが経験しうるものである点で似ている。いっぽう、痛みは誰でも経験するもので、その存在を否定できないのに対し、覚りは誰でもが経験するとは限らず、その存在を否定できる点が異なっている。

★2について。本人の、覚ったという自覚は、必要条件である。(覚ったという自覚があっても、覚っているとは限らない。) いっぽう、他者による判定は困難である。そこで、ある人間が覚ったと主張した場合、それを認めるか認めないかの二つの態度がどちらも可能になる。認める場合、ある人間の覚りを前提とする宗教が成立する。

★3について。もしも本当にそれがメートル原基だったら、それが膨脹したのではなく、世界が収縮したとみえるであろう。

## □考察 (B)

覚りをめざす修行は、個人的・自発的なものである。サンガでは、外的強制は意味を持たない。そこでルール違反は、自分で申告し、自分で処罰することとなる(他の比丘は、それに立ち会うだけ)。

★4 オウム真理教を、上の1)~5)に当てはめてみよ。オウム真理教は、仏教教団と言えるか?

★5 麻原教祖は、覚り(最終解脱)に達していると考えられるか?

## 7. 3 言語ゲームとしての宗教

☆宗教とは、日常の社会生活のなかでは必ずしも自明でないことから(靈魂の存在、神による世界の創造、ブッダの覚り、……)を前提にしてふるまうことである。

☆あることがらを前提にする言語ゲームのなかでは、その前提が実在し始める。

## □言語ゲームの内と外

ある言語ゲームに内属する視点を、内的視点。ある言語ゲームを外から眺めた視点を、外的視点という。

## □一神教と自然科学

一神教は、絶対的な唯一の意志(神)が実在すると想定する。その結果、神以外ものは、意志を持たないことになる。(アニミズムや原始信仰においては、山や海や植物・動物など、自然の事物が意志を持っている。) すなわち、世界を物体として見ることが可能になる。ここから、自然科学の発想が容易に生まれる。

## 講義(8) まとめ: 社会理論と言語ゲーム

## 8. 1 社会科学はどこまで西欧的か

地球上のさまざまな文明、文化は、互いに系統の異なる〔<sup>1</sup> 〕の一群として存在している。

異なる〔<sup>1</sup> 〕は、〔<sup>2</sup> 〕が異なる。したがって、異なる文明、文化に属する社会では、社会の作動を支配する〔<sup>3</sup> 〕が異なっている。(社会科学はこのため、自然科学に比べて大きなハンディキャップを背負っている。)

自然科学、社会科学は、〔<sup>4</sup> 〕文明のなかから生まれた。したがって、〔<sup>4</sup> 〕文明に特有な発想に導かれている。

社会科学の概念は、〔<sup>4</sup> 〕社会を分析するのに都合がよいように出来ている。したがって、非〔<sup>4</sup> 〕社会の人びとが自分の社会を分析するのに不都合である。

★1 どのように不都合であるのか、例をあげよ。

★2 自然科学の概念は、非西欧社会の人びとにとって不都合に出来ているか?

## 8. 2 言語ゲームと社会理論

〔<sup>5</sup> 〕は、人間の営みの、これ以上単純にできないモデルである。

〔<sup>5</sup> 〕の考え方は、〔<sup>4</sup> 〕文明から生まれながら、どの文明とも等距離にある。したがって、さまざまな社会を平等に記述することができる。(たとえば、キリスト教も〔<sup>6</sup> 〕も平等に記述することができた。)

★3 イスラム教や儒教を、〔<sup>5</sup> 〕によって記述してみよ。

社会理論は、〔<sup>5</sup> 〕を——〔<sup>7</sup> 〕が人びとのあいだにわけ持たれているという基本的事実を——出発点にして、社会を考察すべきである。

□質問タイム: これよりあとは、質問の時間とします。下のアンケートに記入しながら、質問して下さい。質問のない人も、やりとりに耳を傾けて下さい。

## □「よりよい授業を求めてⅡ」アンケート

教務課から、授業評価のアンケートを頼まれました(全数調査です)。ご面倒でもおれなくご記入のうえ、提出してお帰り下さい。