

……以下同様

(..... and so on)

——ルールに従うこと、並びに、クリプキの懐疑について——

橋爪大三郎

(東京工業大)

クリプキの『ウィトゲンシュタインのパラドックス』が翻訳・紹介されると、大きな反響をよび、少なからぬ人びとがクリプキの懐疑論を通して、ウィトゲンシュタイン（および彼の言語ゲームのアイデア）を眺めるようになった。哲学のみならず、社会学の若い研究者のあいだでも、その傾向は顕著である。

このことは、私には、まったく奇妙なことに思われる。少なくとも、ウィトゲンシュタインの『哲学探究』をきちんと読み、言語ゲームについてさまざまな角度から考えたあとで、クリプキの議論に簡単に巻き込まれ、ウィトゲンシュタインの『哲学探究』が考え残した新しい領域がまだ残っていたように思ってしまうとしたら、それは、ウィトゲンシュタインの言語ゲームについて、最初からなにも理解していなかったということではないのか。私に言わせれば、ウィトゲンシュタインの言語ゲームのアイデアは、ずっと強力であり、クリプキの懐疑をその一部分として内包しながら、そのずっと先まで有効な議論なのである。

そこで本稿では、そのことを論証するため、クリプキの懐疑論をどのように考えるか、「ルールに従う」とはどのようなことか、そして、言語ゲームのルールが「存在する」とはどのようなことか、を考えてみたい。

1. 言語ゲームとそのルール

15年前、私は『言語ゲームと社会理論』（橋爪[1985]）ならびに『仏教の言説戦略』（橋爪[1986]）を書いた当時、ウィトゲンシュタインの言語ゲームの議論の全貌を、つぎのように要約しておいた：

- 1) われわれの社会は、諸々の言語ゲームの渦巻きである。
- 2) 言語ゲームの総体については、語ることはできない。
- 3) 個々の言語ゲームの記述（論理学）ならば、可能である。
- 4) 論理学は、もとの言語ゲームの効力に影響しない。

そして、法理学者H・L・A・ハートの業績に関連させつつ、これをつぎのように発展させた：

- 1) 言語ゲームとルールとは、1対1に対応している。★
- 2) 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、可視的になる。
- 3) この言語ゲーム（ルール）の連鎖を、一次／二次ゲーム（ルール）という。
(以下、4)、5) を省略)

本稿では、後半の1)（★印）が、議論の焦点になるだろう。それは、どのような言語ゲームに対しても、そこにひとつのルールが見つかることを主張している。言語ゲームが規則に従った営み（Regelmässigkeit）であることは、ウィトゲンシュタインが繰り返しのべている。言語ゲームとルールとは、実体が同じものである。そこで、この主張が成立することは明かなように思われる。

それに対して、クリプキは、どのような言語ゲームに対しても、そこに少なくとも二つ（たぶん無数）のルールが見つかることを主張している。すなわち、後半の1)（★印）の反対である。そこで、クリプキが実際にどのような議論を展開しているのか、追いかけてみよう。

いままたアメリカ・ボストンにおり、手もとには、『哲学探究』の英語、ドイツ語原本とその和訳、クリプキの『ウィトゲンシュタインのパラドックス』の英語原本、それに私の『言語ゲームと社会理論』『仏教の言説戦略』、バトナム教授のアリストテレス協会雑誌論文（1997）などがあるだけだが、それでもこの問題は、それなりに考えてみることはできると思う。

2. クリプキの懐疑（クワスとグルー）

クリプキの『ウィトゲンシュタインのパラドックス』でもっとも印象的なのは、クワス (quus) であろう。これは、加算 (プラス) とよく似ていて異なる、つぎのような計算である。いま、クワスの計算を※の記号で表すことにすれば、

$a \times b = a + b$ (a、bともに57未満の場合)、

$a \times b = 5$ (それ以外の場合)。

したがって、68たす57の答は、クワスによれば 125ではなくて、5ということになる。

そこで、つぎのようなことが起こる。アリスとクリプキが、たし算を習っていた。二人はたし算の計算がそれぞれつぎのような答になることを、順番に教わっていった。

$1 + 1 = 2$

$2 + 3 = 5$

$1 + 5 = 6$

$7 + 9 = 16$

……

そして、ある程度練習を重ねたところで、二人はたし算が「わかった！」と思う。その証拠に、二人はたし算の計算をどこまでも続けていけるし、二人の計算の結果は一致しているからである。けれどもある日、「68たす57」の計算をしてみても初めて、二人は違いに気づく。アリスの答は 125、クリプキの答は 5であった。これまでの練習によって、アリスはプラスを、クリプキはクワスを、習得してしまったのであった。

ウィトゲンシュタインは、言語ゲームは、とにかくそれを「やってみる」ことで習得されると考えた。はじめはそのルールが理解できない。けれども、やがてその規則性がだんだんみえてきて、とうとう「わかった！」と思える瞬間がやってくる。そしてその言語ゲームを、どこまでも続けることができるようになる。つまり、言語ゲームを営む——そのゲームの、ルールに従う——ことができるようになる。

けれども、クリプキによれば、「わかった！」と思ったからといって、人びとはある単一のルールに従っているとは限らない。そこには、複数のルールがありうるのである。クリプキの懷疑は、ウィトゲンシュタインの議論の根幹を、脅かすもののようにみえる。

*

クリプキは、この懷疑が特殊なものでなく、きわめて一般的なものであることを例示するため、クワスのほかに、グルーという例を示した。(グルーの考え方そのものは、Nelson Goodman から借りられたようである。)

グルー (grue) は、色の名前であるが、ブルーとグリーンの中間の、つぎのような奇妙な指示の仕方をする：

grue = green (これまでは)

= blue (これから)

アリスとクリプキが、標本 (色見本) によって、色の名前を習った。葉っぱは green、カエルも green、……。そこで二人は、green とは何かが「わかった」。けれども、アリスは green が「緑」のことだと思ったのに、クリプキは green が「グルー」のことだと思ったのだった。あるときを境に、クリプキは青いものをさして、green と言い始める。(これは、イエスが福音を伝えたあと、彼を神の子、主イエス・キリストだと考えるのが正しいことになったのと、似ていないだろうか。)

たし算も、色のなまえもこのように、奇妙に習得される可能性があるのなら、そもそもあらゆる言語ゲームについて同様のことが言えそうである。言語ゲームに、ルールはあるのか。人びとが一致して、ある言語ゲームの単一のルールに従うことは可能なのか。これが、クリプキの懷疑だ。この懷疑は、言語ゲームとルールの概念にとって本質的なので、正面から真剣に受け止める必要がある。

*

もちろんクリプキ自身、この懷疑が、強引で奇妙なものであることをわきまえている。こうした懷疑は、可能かもしれないが、人びとは実際問題としてそういったふうには考えず、これまで通りにたし算を「加法」によって続け、「緑」のものを green とよび続けるだろう。クリプキ自身でさえ、そうしているはずだ。けれども、クリプキによれば、人びとの営む言語ゲームはどれも、こうした懷疑にとりつかれ、こうした懷疑をひきずっており、こうした懷疑をはねのけてみずからを正当化することができないのである。

懷疑をひきずったまま、言語ゲームをとりあえず続けていることを、クリプキは、「懷疑論的解決 sceptical solution」とよぶ (Kripke[1982:66-69])。それは、真正面からの解決 (straight solution) とは違って、実際には解決ではない。根拠のない、ただの慣行なのだ。

3. クリプキの懷疑の一般化

クワスやグルーは、いくつかの例であって、クリプキの懷疑はもっと一般的なものだと考えられる。実際、クリプキの懷疑はさまざまなかたちに受け止められ、解釈されているようだが、われわれはどのように考えてゆけばよいか。

クリプキの懷疑のうち、本質的でないと思われる部分を、順番に除外してみよう。

まず、クリプキの懷疑があたえる不自然な印象に、この際まどわされないほうがよいと思う。

クリプキのクワスやグルーは、不自然で奇妙であって、プラスやグリーンのほうがずっと自然にみえる。そこで、不自然なルールをしりぞけ、自然なルールを採用するのは、当

然のこのように思われよう。けれどもわれわれは、片方のルールが不自然であり、もう片方のルールが自然であるという不釣り合いな関係を、クリプキの懐疑にとって中心的な論点ではないものと考えたほうがよいと思う。

なぜか。

たしかに、クリプキがあげるもうひとつのルール（クワス、グルー）は、はじめのルール（プラス、グリーン）にくらべると、複雑である。また、57とか、ある時点とか、偶然的な要素を含んでもいる。だから、不自然にみえる。

けれども、不自然であるとみえる理由は、われわれがそのルールに従っていないからではないかと疑ってみることができる。われわれはあるルールに従っている→だから、別のルールが不自然にみえる→そこで、そのルールに従わない→なぜなら、それは不自然なルールだから。これは、単なるトートロジーにすぎない。

あるルールが複雑がどうかは、ある程度、客観的な問題である。しかし、あるルールが自然であるかどうかは、主観的な問題であり、習慣の問題である。クリプキの懐疑に立ち向かう場合、クリプキの持ち出すもうひとつのルールを、「不自然にみえる」という理由でしりぞけるのは、正当化できないやり方である。

*

もうひとつ、クリプキの懐疑からとり除いておいたほうがよいのは、有限／無限の対比である。

クリプキが、言語ゲームやルールの概念をパラドクシカルだと考えたひとつの理由は、それを、有限／無限の対比の枠組みで考えたからだ。すなわち、クリプキによれば、ルールとは、ただか過去の有数の事例から、将来の不特定多数の出来事についてあてはまることがらを推測すること（根拠のない跳躍）によって、えられるものなのである。

たし算の例（プラス／クワス）の場合、これでよいようにみえる。計算の結果は、演算表によって決まっている。どんなに大きな数 x と y の和 $x+y$ も、一義的に決まっていると考えるのが、数学にいう加法 $+$ （プラス）の定義である。

すると、有限の事例から無数の事例を説明するルールをどのように正当に導くことができるかというクリプキの問いは、有限の事例から無限の文をうみ出すルール（文法）がどのように可能かというチョムスキーの生成文法の問題構成と、よく似通っていることがわかる。

有限と無限とでは、オーダーが異なる。（所与の）有限の事例を残らず説明し、それ以外の無数の事例をも導くようなルールは、複数（おそらく無数に）存在しうる。チョムスキーの議論でも、文法が複数存在することは、議論の出発点になっている。生成文法の場合は、人間の精神活動（能力）の側に、ある仮説をたて、それにもとづく特定のタイプの文法をすべての可能な文法のなかから選び出す仕組みになっている。いっぽう、ヴィトゲ

ンシュタインの場合には、人間の精神活動に関して、具体的に、どのような仮定ももうけない。この想定をひきついだクリプキは、有限の事例と両立するルールは、複数（おそらく無数に）存在することを示した。これらのルールの、どれかが特に正当であるということは、有限の事例をながめているだけでは決して言えない。これが、クリプキの懐疑のなかりである。

けれども、われわれは同時に、ヴィトゲンシュタインが無限（のような数学的な抽象観念）の存在について、きわめて懐疑的で、「無限(infinity)」とか「無限の(infinite)」とかいった言葉を用いてない点に、注意をはらう必要がある。ヴィトゲンシュタインは、クリプキの懐疑に気がついていただけでは決して言えない。これが、クリプキの懐疑のなかりである。

有限／無限のあいだの切れ目ではなく、むしろ、有限なもの同士のあいだにある切れ目のほうが、ヴィトゲンシュタインがもともと考えた、言語ゲームとルールの問題に関連している。有限という場合、しばしばわれわれがおもひ浮かべるのは、見渡せたり、実行できたり、数えられたりといった、ごく小さい数である。けれども、数学にいう有限とは、2の64乗とか、100……0の「……」の部分に、この論文の活字の大きさが0が1億光年の距離にわたって並んだ数とか、計算してみることも、おもひ浮かべてみることもできないような数もすべて含んでいる。ヴィトゲンシュタインの考え方——彼の立場を、厳密有限主義、とよべと思う——からすれば、このような数が「存在」すると考える必要はない。

有限なもの同士のあいだの切れ目とは、（ごく小さな数の）いくつかの実例／そのあとをつぎつぎに続けていくことができること、とでも言えば正確である。このふたつのあいだの／線の部分が、「わかった！」（＝ルールを理解した）である。クリプキの懐疑は、このようなことがなぜ可能か、についての懐疑でなければならない。

「つぎつぎに続けていくことができる」ことを、つい、「どこまでも続けていくことができる」と言いたくなる。しかし、どこまでもとは、無限ということではない。それは、ここで終わり、という場所にたどりつかない、という意味である。誤解がなければ、終わりが無い(endless)といってもよからう。

*

これだけの用意をして、クリプキの懐疑に、もっとも一般的なかたちを与えることができる。

まず、言語ゲームに、もっとも一般的な表現をあたえなければならないが、それは数列(sequence)である。

$$2, 4, 6, 8, 10, \dots \quad (1)$$

という数列をみて、ひとは、「わかった!」と思う。最初のいくつかの項をみて、そう思い、あとは書く必要がない、ゆえに、……(以下同様)と書いてある、と理解する。その部分は、必要ないくらかでもその先を書いていける、と思う。

この数列を書き進めていくことが、ひとつの言語ゲームである。ごくわずかの、有限の事例(2~10)によって、そのルールが提示されており、ひとはそれを理解する(「わかった!」)。「……」(以下同様)の部分に、ひとはそのルールをみる。ルールはそこにある(それ以外の場所にはない)。

ここで簡単に、注意をひとつのべておく。ひとはともすると、(1)の数列をみて、その一般項を $2n$ と書き、それをこの数列のルールだと言いたくなる。しかし、それは、この数列のルールの記述(のひとつ)ではあっても、この数列のルールそのものではない。第一に、その一般項 $2n$ を解釈するためには、 n について、

$$n = 1, 2, 3, 4, 5, \dots \quad (2)$$

と説明しなければならないが、これ自体がもうひとつの数列であって、「……」(以下同様)を含んでいる。つまり、一般項を用いても、「……」なしですませるわけにはいかないのである。第二に、ルールを記述したからと言って、ルールを根拠づけたことにはならない。(1)の 10 のつぎが 12 であるのは、一般項が $2n$ であるからなのではなくて、一般項が $2n$ であるのは、10 のつぎが 12 であるからなのだ。

数列(1)を、一般的なかたちに置き換えて、

$$a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, \dots \quad (3)$$

としてみよう。最初のいくつかの項は、ごくわずかの、有限の事例である。ひとは、それをみて「わかった!」と思い、あとをいくらかでも続けていくことができるようになる。それを、……(以下同様)が表している。ここに、ルールがあらわれている。

(3)は、言語ゲームのもっとも一般的な表現になっている。これは、たし算の学習であってもよいし、色の名前のゲームでも、どんな言語ゲームでもよい。それらはすべて、同じ構造をしている。すなわち、ごくわずかの有限の事例と、それにひき続く「わかった!」(=理解)、そして……(以下同様)である。

クリプキの懐疑は、この(3)において、ルールの理解が成立していないと主張する。いまプラスにあたる、言語ゲームの正則なルールを「規則 k_1 」とよび、クワスにあたる、もうひとつのルールを「奇則 k_2 」とよぶことにしよう。そしてそれは、例示されたはじめのいくつかの項を、その順番で反復していく数列だと考えよう。はじめの $a_1 \sim a_5$ を、そのように学ぶことも可能である。すなわち、ふつうのケースでは、

$$a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, a_6, a_7, a_8, a_9, a_{10}, \dots \quad (4)$$

となるのに対し、「奇則」の場合には、

$$a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, \dots \quad (5)$$

となる。

ここで、クリプキの懐疑を、つぎのように言いなおすことができる。すなわち、(3)をみただけでは、そのあと、(4)のように続いていくのか、(5)のように続いていくのか、どちらであるとも考えられる。ところで、任意の言語ゲームは、これまで有限のふるまいによって続けられてきただけだから、すべて(3)のかたちには表現できる。したがって、任意の言語ゲームのルールは、一義的に確定できない。言い換えれば、任意の言語ゲームには、ルールが存在できない!

こうして、論理的には言語ゲームを営むことが不可能なのにもかかわらず、人びとは言語ゲームを営んでいる(ようにみえる)。とすれば、それは、懐疑をひきずりながらの営み、すなわち「懐疑論的解決」にはかならない。これが、クリプキの結論であった。

4. クリプキの懐疑にもかかわらず、ルールは「存在」する

破壊的ともみえるクリプキの懐疑とその結論を、われわれは受け入れなければならないのだろうか。

そのようなことはない。以下で私は、反論を試みるが、その前に、クリプキの懐疑とヴィトゲンシュタインの言語ゲームの議論との関係について、もう少し考えておこう。

*

ヴィトゲンシュタインは、ルールに従うことは、ルールに従っていると「信じている」ことではない、とのべた。これは有名で、また重要な指摘である。ルールに従うことは、実際にルールに従っているという出来事なのであって、単なる心理的な体験には還元できない。

クリプキの懐疑を、ヴィトゲンシュタインのこの指摘と結びつけてみる。

ある言語ゲームが、(3)のように進行している。言語ゲームに加わっている人びとは、ルールが「わかった!」と思っており、「……」の部分が続けようとしている。

ところで、クリプキによれば、これらの人びとのなかには、少なくともふた通りの人びとが混じっている可能性がある。いっぽうは、アリスなど、ルールを(4)のように続けようとしている人びとであり、もういっぽうは、クリプキなど、ルールを(5)のように続けようとしている人びとである。

すると、つぎのようなことになる。アリスは、クリプキに対して、自分のルール(4)が正当な唯一のルールであることを主張できない。クリプキはアリスに対して、自分のルール(5)が、正当な唯一のルールであることを主張できない。つまり、どちらも、自分がルール

に従っていると「信じていた」だけ、ということになる。すると、(3)のように言語ゲームが進行していた（ようにみえた）としても、そこには、ルールに従っていると「信じている」人びとだけがいることにしかならない。これは、ヴィトゲンシュタインの指摘に照らして、ルールに従っていること、すなわち言語ゲームであるとは言えないことになる。

クリプキの懐疑を、ヴィトゲンシュタインの指摘と結びつけるなら、一般に言語ゲームにはルールが存在しないばかりか、それはそもそも、言語ゲームですらなかったことになる。

*

こうしたクリプキの懐疑に対しては、正面からの反論が必要である。

パトナム教授の反論は、正面からの反論になっていないように思われる。

たとえば、有限であってもきわめて大きな数は、実際問題として計算が不可能なのだから、そうした無数の数に対してたし算の和が決まっていると考えなくてよい、とコメントする（Putnam[1997:256]）。そうかもしれない。けれども、クリプキの懐疑は、前節でみたように、ごくわずかな事例／その先をいくつか続けること、のように、体験と密着した範囲に話を限っても、同様に成立するのである。

反論の鍵は、クリプキが懐疑を提出する方法それ自体のなかに隠れている。

*

まず、クリプキ自身が、懐疑のためとは言え、ルールの存在を前提して議論していることに注意すべきだ。彼は、プラスとクワスの、二種類のルールがあると言う。そもそも、ルールが存在しない（完全な無秩序しかない）とは言っていないのだ。

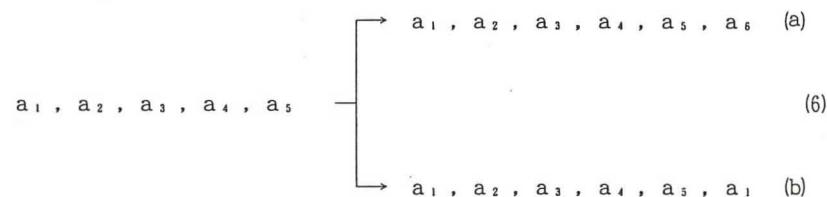
このことを、もう少し詳しく考えてみよう。

ある言語ゲームが営まれていたと、ふたたび考えてみる。すなわち、

$$a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, \dots \quad (3)$$

クリプキが言うように、ここまででは、これが正則な場合なのか、もうひとつの場合なのかわからない。それがわかるのは、 a_5 のつぎの項が、 a_6 になるか、 a_1 になるかした場合、そしてその場合だけである。

この関係を、図示してみる。



この図をにらみながら、じっくり考えてみたい。

まず第一に、上の枝 ((6)-(a)) と、下の枝 ((6)-(b)) は、二つの異なる言語ゲームである。クリプキはこれを、プラス／クワス、グリーン／ブルー、などとよんだ。冷静に考えてみて、これらは異なるルールにもとづく異なる言語ゲームであるから、その両方が別々に存在することに、何の問題もない。そして、その最初のいくつかの事例 ($a_1 \sim a_5$) を共有していることも、何の問題もない。それは、たまたまぎらわしいふたつの数列、

$$1, 2, 4, 8, 16, \dots$$

と

$$1, 2, 4, 7, 11, \dots$$

の場合（初めの3つの項を共有している）と、本質的に違いがない。

第二に、ここがもっとも肝腎な論点であるが、(6)の、上の枝と下の枝が分岐する前に、いったい二つの言語ゲームは、異なるものと言えるだろうか、という点。（これはいくぶん、ユダヤ教正統派とユダヤ教キリスト派が分かれる前に、その二つはユダヤ教のなかで区別できたのだろうか、という問いに類似している。）

異なるもののだとは、言えないと考えられる。

分岐が生じるまで、人びとは一様に、 $a_1 \sim a_5$ の行為を行ってきた。その秩序（ルール）を、人びとは理解しており、このまま言語ゲームを続けていけると考えている。人びとは互いに、異なるルールに従っている、と考える理由がない。そこには、人びとの行為の一致（Übereinstimmung）がある。このように、実際に、人びとの行為が問題なく継続していること。これが、言語ゲームなのであり、ルールが存在するということなのである。

人びとが異なるルールに従っている積極的な証拠がないなら、そこには単一のルールが存在しているという意味になる。ルールが「存在」するとは、それ以上でもそれ以下でもない。

これは、「懐疑論的な解決」ではない。なぜなら、そこには懐疑がないからである。分岐が生じる以前に、分岐が生じる可能性について考えることはできる。クリプキがしたように。しかしそれは、自分のふるまいに関する「理論」であり、解釈である。それより根本なのは、自分や人びとのふるまいであり、その一致である。自分や人びとのふるまいは、観察可能であるから、自分や人びとに対してあらわになっている。それが一致していなければ、すぐわかる。一致していないのでなければ、一致しているのである。

これに対して、自分のふるまいに対する理論や解釈は、頭のなかで組立てられることから、必ずしも観察可能でない。自分がどのようにルールを理解しているか示そうとすれば、それを表現する必要がある。たとえば、(6)で、 a_1 と続けたり、 a_6 と続けたりとい

う具合に。表現されたとたんに、それは異なった二つの言語ゲームに分岐する。それは、言語ゲーム（ルール）の分岐であって、ひとつの言語ゲームにルールが二つあること、ではないのである。

*

結論をのべよう。

ルールに従うとは、そして言語ゲームを営むとは、人びとのあいだで共同で進行するひとつの出来事である。ヴィトゲンシュタインが言うように、それは、個々の参加者の、主観（ルールに従っている、と信じていること）に還元したり解消したりすることはできない。したがってそれは、私的言語（あるいは、私的な言語ゲーム）に還元したり解消したりすることはできない。

念のため注意しておけば、私的言語とは、たった一人でルールに従うこと、ではない。物理的には孤立していても、原理的に他者に開かれている行動で、人びとのあいだで共同で進行する出来事（たとえば、宇宙空間で迷子になった一人乗りの宇宙船の乗務員が、航海日誌をつける、……）は、私的言語ではなく、言語ゲームである。反対に、物理的に孤立しておらず他者といっしょにいるようにみえても、彼（女）がルールに従っていると信じているだけならば、それは私的である。（そして、すべてを私的言語として営むことなど、そもそも不可能である。）

人びとがルールに従っている。言語ゲームを営んでいる。この出来事は、一般に、未来に向かって開かれている。まだまだ続いていく。クリプキが懷疑するように、この先に分岐するかもしれない。けれどもこの懷疑は、進行中の言語ゲームに関する「理論」であり「記述」である。それらは、この言語ゲームに帰属しないし、この言語ゲームの効力に影響を与えない。さしあたり、この言語ゲームが問題なく人びとのあいだで営まれている事実（人びとのふるまいの一致）、これで十分である。そして、人びとがめいめい「……」の部分で「理解」し、このさきもルールに従っていく態勢にあること。（ルールに従っていけると信じていること、ではなくて。）そのことが、ルールが「存在する」ということなのである。それが、この社会の根本的な事態であって、それを記述したり、根拠づけたり、懷疑したりすることは、そこから派生的に可能な、二義的なことなのだ。

*

『哲学探究』におけるヴィトゲンシュタインの、実に注意ぶかいさまざまな論述をみると、ヴィトゲンシュタインはクリプキの懷疑について、自分でも十分に考慮していたと考えられる。たとえば、彼の、ふるまいの「一致」は、いまのべたように考えて、はじめて意味のある主張になる。

言語ゲームは、人間の秩序ある社会的なふるまいの、もっとも一般的で抽象的なモデルである。社会学者として、私はそのようにヴィトゲンシュタインを読む。言語ゲームが可

能であること（ルールが存在すること）は、社会の成立にとって、もっとも本質的で根本的な事実である。

クリプキの懷疑は、この根源的な事実の、すぐそばまで下りて行っている。しかし、言語ゲームやルールの本質を、正確に受け止めているとは言いにくい。そして、これまでヴィトゲンシュタインやクリプキについてなされた多くの注解や批判も、満足とは言いにくい。本稿がのべたような、言語ゲームとルールの関係を、ヴィトゲンシュタインは見通していた（だから、クリプキの懷疑のように悩まなかった）と思えるのである。

文 献

- | | | |
|----------------------|------|---|
| 橋爪大三郎 | 1985 | 『言語ゲームと社会理論——ヴィトゲンシュタイン・ハート・ルーマン』勁草書房。 |
| ————— | 1986 | 『仏教の言説戦略』勁草書房。 |
| Kripke, Saul A. | 1982 | <u>Wittgenstein On Rules And Private Language</u> , Harvard University Press. =19 訳『ウィトゲンシュタインのパラドックス』産業図書。 |
| Putnam, Hilary | 1996 | “On Wittgenstein’s Philosophy of Mathematics” <u>Proceedings of Aristotelian Society</u> Supplematary volume LXX:243-264. |
| Wittgenstein, Ludwig | 1953 | <u>Philosophical Investigatins</u> (tr. by G. E. M. Anscombe), Blackwell. =1976 藤本隆志訳『哲学探究』（ウィトゲンシュタイン全集8）大修館書店。 |

（はしづめ だいさぶろう・東京工業大学大学院社会理工学研究科教授・社会学）

..... (and so on)

:On Rule Following and Kripke's Scepticism

Daisaburo HASHIZUME
(sociology)
(Tokyo Institute of Technology)
hashizm@valdes.titech.ac.jp
dhashiz@fas.harvard.edu

Saul Kripke's scepticism expressed in Wittgenstein On Rules And Private Language has been very influential among Japanese intellectuals, including young sociologists, after the publication of its translation in late 1980s. ...

...

In this paper I am going to show how the rule of a language game exists in spite of Kripke's scepticism. ...

1. Language games and their rules

In my book (Hashizume 1985) I summarized later Wittgenstein's argument as follows:

- 1) Our society is a whirlpool of language games.
- 2) We cannot conclude anything about the whole set of all language

games.

3) A description of each individual language game is possible (as a logic).

4) A logic of a language game doesn't affect its efficacy.

Then I added some more as my own view in relations with the work of H.

L. A. Hart:

1) A language game and its rule are in a one-to-one correspondence.

2) The rule of a language game becomes visible in another language game which refer to the original one.

3) The chain relationship of these two rules/language games is called the primary and secondary rules/language games.

...

2. Kripke's Scepticism (Quus and Grue)

The examples of Kripke's scepticism, Quus and Grue, seem to threaten our assumption that we are following a rule in any language game.

....

His scepticism can be generalized because they are only examples.

....

3. The Generalized Kripke's Scepticism

We should not be deluded with unessential appearances of Kripke's scepticism. Namely, ...

Unnatural and artificial impression from his alternatives (Quus and Grue). ...

Finite/infinite contrast in his Quus argument To be able to follow a rule continuously and endlessly is one thing, and to do so in infinite way is another.

.....

His scepticism should be faced most seriously because it touches the

heart of rule following

....

The most general expression of a language game is a sequence.

$a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, \dots$ (3)

The first few terms are actions (instances) for this language game, then comes the heuristic understanding "I got it!", which is followed by possible endless future actions as "... (and so on)". Here is expressed the rule of the language game.

.....

4. There Still Exists A Rule In Spite Of Kripke's Scepticism

.....

Kripke's scepticism shows a general possibility of splitting a sequence of rule following into two subsequences. Logically it is quite and always possible. Then he suggested that there cannot be a single and unanimous rule for any given sequence of a language game though it has been followed without any problem so far.

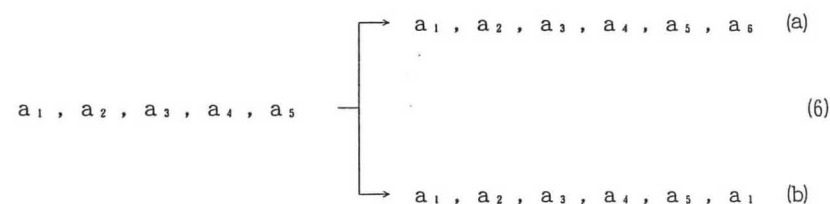
If his conclusion is combined with the famous argument by Wittgenstein that following a rule and believing of one's following a rule are two different things, then the result might be far more destructive. Followers of a rule might turn to be actually mere believers of their following a rule.

.....

Kripke's alternative rule can be represented by a sequence as below:

$a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, a_1, a_2, a_3, a_4, a_5, \dots$ (5)

Then, the possible splitting of a sequence can be shown as below:



These are two different language games which follow two different rules, only sharing first few terms in common. Splitting of language games is a natural natural course of things with nothing anomalous in it.

However, Kripke claimed that the course to be followed ((a)/(b)) should be foretold before the splitting! This overclaim is the essence of his scepticism.

As Wittgenstein told repeatedly in his study on the foundation of mathematics, it is not necessary and too early to be annoyed by a possible contradiction before it appears. A language game is going on, and that's all. There is no apparant evidence for the divergence of a rule followed, and it is enough for us to say that we are following a rule.

.....

A language game, or a rule following, is a collective event where a group of people behave in a coordinated way, without affirming that they are following the same rule, nor justifying it. All these are secondary and derivative activities, which might form another language game.

.....

References

- Hashizume, Daisaburo 1985 (JPN) Language Games and the Social Theory: Wittgenstein, Hart, Luhmann, Keiso Shobo.
- Kripke, Saul A. 1982 Wittgenstein on Rules and Private Language, Harvard Univ. Press.

.....