

# 言語というゲーム／社会というゲーム

橋爪大三郎

1

ヴィトゲンシュタインの言語ゲームのアイデアは、これまでのところ、社会学の理論に大きく取り入れられているわけでもないし、大勢の追随者が現れたというわけでもない。それは、当然だと言える。ヴィトゲンシュタインの著作は、とっつきが悪い。言語ゲームについて書いてある部分も、みどころ散漫で掴みどころがない。

にもかかわらず、言語ゲームのアイデアは、社会学の理論がどうしても踏まえなければならぬ社会の本質を、これ以上ないほど掘り下げたものである。

ヴィトゲンシュタインの議論は、孤立している。創造的で本質的で優れた仕事は、孤立するしかない。本質的な仕事であるから、それをさらに発展させることは容易でない。それを超え

る仕事が見れないあいだ、ヴィトゲンシュタインの議論は最前線にとどまり続けるのだ。

とは言え、ヴィトゲンシュタインが孤立しているのは、よく理解されていないせいもある。そう考えた私は、十五年あまり前、『言語ゲームと社会理論』『仏教の言説戦略』を著し、言語ゲームのアイデアが、法律や宗教といった社会現象と、根本のところどんなに密接につながっているかを例示してみた。ほかの現象でもやってみようという人がいれば、どんどんやればよい。私としては、例示であるから、もう十分だと思う。ただ、もう少しわかりやすくのべることもできたような気がする。そこで以下、あらためて、言語ゲームについての解説を試みたい。

2

言語ゲームは、二十世紀最大の哲学者、ルードヴィヒ・ヴィトゲンシュタインが唱えたもの。このアイデアは彼の死の二年後、一九五三年に遺稿として刊行された『哲学探究』にまとめのべられている。『哲学探究』は、彼の後期の思索をまとめた本で、晩年まで推敲が続けられた。言語ゲームは、まず名前からしてわかりにくいのが、あまり基本的な説明は繰り返しにならないのでやめておこう。

言語ゲームは、哲学の議論ということになっている。しかし、いったいどんな哲学の系譜に位置づけるのか、よくわからない。

ヴィトゲンシュタインはもともと、哲学をするはずではなく、大学では工学を専攻していた。その後、いろいろな偶然と必然が重なって、ケンブリッジ大学のポートランド・ラッセルの門下に入り、哲学的思索を深めていった。性格は一風変わったいて、集中力の強い、特異人格の人だった。そういうヴィトゲンシュタインだったからこそ、言語ゲームという、シンプルで極限的なアイデアをうみ出すことができたのであろう。

言語ゲームのアイデアは、周囲の人びとや多くの哲学者たちに、強烈なインパクトを与えた。分析哲学や日常言語学派といった、英米哲学の本流はここから始まっている。ヴィトゲンシュタインは、古典としての地位を確立していると言ってよい。

私は一九九九年にハーバード大学で、パトナムの後期ヴィトゲンシュタインのゼミを聴講した。これはヴィトゲンシュタイ

ンの後に出てきた様々な論文を読むものだったが、ヴィトゲンシュタインの取り上げたさまざまなトピックをさらに細かく切り刻み、分析的な態度で議論して、まとまりがなかった。ゾウの鼻をさわってヘビ、尻尾をさわってロバ、お腹をさわって壁の研究をしているようなもので、ゾウのすばらしさをよくわかっていない。

言語ゲームを、哲学者たちのおもちゃにしておくのはもったいない。私は社会学者として、ヴィトゲンシュタインの言語ゲームのアイデアを、もう少し掘りがある文脈のなかに置き直してみたいと思う。

ヴィトゲンシュタインのアイデアの由来が不明なら、彼を取り巻いていた状況が参考になるだろう。まず、生まれ育ったウィーンの世紀末の状況。そこでは近代文明が爛熟し、近代を越える方向が模索されていた。つぎに、彼自身が従軍した第一次世界大戦。総力戦による膨大な破壊は、人びとを圧倒し、国民国家やヨーロッパの古典的価値観を粉みじんにした。虚無と退廃と絶望が、人びとを苦しめた。これがファシズムやスターリニズムの原点となった。さらに二十世紀初頭の、煮詰まった知識状況。ラッセルのパラドックスや集合論の矛盾、ゲーデルの不完全性定理など、近代的知識の臨界点が露呈してきていた。古典近代を単純に延長して議論を進めることがむずかしくなっていたのである。そのような知識先端から、当然、ヴィトゲンシュタインはさまざまな刺戟を受けただろう。

しかし、そのような状況にさらされていた人間はたくさんいたはずなのに、なぜヴィトゲンシュタインだけが、独自に言語ゲームのアイデアを生み出し、それが説得力を持ち、哲学のなかで地歩を築いたのか。これは、もっと文脈をひろげて見ていくほうが理解しやすい。そこでつぎに、言語ゲームの議論がどういう潜在的な射程や必然性をもっているかを説明したい。

### 3

私自身をふり返ってみる。私は、団塊の世代なので、大学に入る前後から、最初は当然マルクス主義や近代主義の勉強をした。だが、やがてマルクス主義が無効になり、新しい知の形を模索しなければならぬと直感してもいた。数年して、構造主義という新しい考え方に触れ、強いインパクトを受けた。

構造主義はソシュールの言語学に立脚し、レヴィ・ストロースが展開したものである。レヴィ・ストロースは、ソシュールの考えた「恣意性の原理」を再評価した。自然の秩序と文化的秩序とは切断されていて、連続してはいないという原理である。

これは、言語の成立において、言語のうみだす意味世界／言語が指し示す現実世界は切断されていて、現実世界によって言語の世界が規定されるわけではないことを意味する。人間の観念や社会のあり方は、マルクス主義のいう下部構造などによって規定されるわけではないのだという発見であり、宣言である。

レヴィ・ストロースは、親族の構造を研究し、自然と文化の

な実践の中で確かめていこうとする発想がある。

このようにマルクス主義は、いろいろな系譜が交錯する一元論であるが、構造主義の考え方によれば、自然と文化は切断されているから、知識には二種類なければならない。そして、人間や文化や社会を扱う人文学や社会科学は、自然科学と別の根拠にたつ必要がある。要するにマルクス主義では、人間や文化は理解できないことになる。

私はこの構造主義から、大きな衝撃を受けた。とくに、人間や言語を考える場合、全く正しいと感じた。そういう衝撃は、同時代のさまざまな人びとが受け取ったと思う。

いっぽうポスト構造主義という考え方があつた。その原型であるフロイトの理論は、人間の生命・身体のかなに固有の力学（リビドーやエロス、タナトスなどの複合）がはたらくとする。それにより、まず人間の固有の性向が所与となる。つぎに、そういう人間が集まって社会をつくる場合に、その固有の性向が社会に投射されると考える。これはマルクス主義と反対の考え方である。構造主義と違った発想からも、構造主義と似たような結論は出てくるのだ。その延長に、精神分析派の構造主義があり、現在につながるポスト構造主義の立場がある。

しかし私はこの考えは採らない。なぜならば、人間の生命・身体に固有のメカニズムがまずあつて、社会的なものがそれを根拠に形成されると考えたのでは、自然規定論、自然一元論になる。その上で、抑圧などの仮説をたて、生命・身体に固有の

切断点にある近親相殺の禁忌を探り当てた。それは、合理的に説明できない、端的にそこにある自然と文化の切断点であり、それが人間を人間たらしめ、社会を社会たらしめる文法なのだ。

するとこの世界は、自然と文化の二種類の秩序によってできていることになり、文化は通常の科学（自然科学）では解明できないことになる。これは、古典的な近代主義やマルクス主義の考え方と異なる。たとえばマルクス主義では、自然現象と経済現象、文化社会現象は連続的であると考える。そして、ひと通りの科学的態度で研究できるという前提に立つ。マルクス主義によれば、自然現象を基礎にした人間の実践の上に経済現象があり、その経済現象においては、価値↓剰余価値↓所有↓搾取↓階級↓権力などの概念系列の派生が順番に説明されていく。そして、こうした作用の全体が下部構造になり、規定因子になって、それ以外の上部構造（人間の精神構造や文化現象、社会現象）を規定していくと考える。広い意味で一元論であり、決定論なのである。

なぜマルクス主義はこのように考えるのか。ひとつは、古典近代主義そのものが唯物論的な系譜を本流とするとも言え、近代主義が唯物論的・一元論の基礎を与えていること。さらにさかのぼれば、ユダヤ教（ひいてはキリスト教）の強烈な一元論と合理主義がある。世界は一元的な巨大なシステムで、その背後にはストーリーが控えているという信念がある。それを社会的メカニズムと社会とが背反する場合があると考えたり、あるいは、人間は実体としての欲望をもちや失ったなどと考えたりして、構造主義に近くなっているのだが、私はやはり構造主義のようにつきばり自然と切断して、社会を独立した現象だと考える議論のほうが、すっきりとした主張であると思う。

そこで私は、構造主義の中でもっとも社会科学の展開をしている、レヴィ・ストロースの親族理論を少し調べてみた。そこで、次のような問題に行き当たった。

レヴィ・ストロースは、科学的な方法によって、「構造」の存在を論証している。親族には「基本構造」があり、神話にも「構造」がある。この「構造」という言葉がマジック・ワードになつていて、なかなか理解しにくい。それは、観察可能な表面にある構造（機能主義人類学がいう構造や、建築学がいう構造）とは違う、別な「構造」だとレヴィ・ストロースは考えているようである。彼がいうとおりに、代数学の「構造」として理解してみればどうか。これはたとえば、抽象代数学やトポロジーなどにみられる数学的「構造」であつて、観察可能な表面ではなしに、その背後にある。テーマがあつてそれを交換していくのがバリエーション（変奏）であるが、観察可能なバリエーション（変奏）はまちまちでも、そのバリエーションをバリエーションたらしめている変換がある。その背景にあるモチーフ、表面に現れない共通部分こそが「構造」であつて、その存在は代数学的、数学的操作によって論証すべきものである。親族の

背後にもそれがあるし、神話の背後にもそれがある。

文化現象の秩序は、この「構造」によって成り立っている。この「構造」は端的にそこにあり、自然の中には決してない。説明されないままそこにあり、人間を規定している。「構造」はこの点だけを取り出すならば、非常にスタティック（静的）である。そして、集合的である。人びとがそれを意識しているとは限らない。ある部族を見るだけではダメで、別の部族のパリエーションも集めたときに、やっと浮かび上がってくるようなものである。もうひとつ、数学的な変換は、AからBに変換しても、BからAに逆変換しても、等値である。変換が片方からもう片方に向けてでなければならぬという方向性がなく、従って、非歴史的である。レヴィ・ストロースがこうした「構造」の考え方をのべると、スタティックで非歴史的に人間をとらえるのは間違いだとサルトルが反論し、論争になった。

そのような秩序（「構造」）が、文化や社会の背後にあることを、私は認める。だが、そのような認識が実際、われわれの生き方や現実に対してどのような意味を持つのかと考えてみると、不満や限界を感じる。これはよくある、構造主義に対する批判である。

もう少し詳しく言おう。さまざまなパリエーションのうち、どうしてわれわれの社会にはこのパリエーションが実現しているのか。さまざまな人間的な見方のうち、どうしてわれわれはそのうちのひとつにとらわれているのか。たとえばなぜわれわ

いま日本語をしゃべっている。生まれたら、そういう言語共同体の中に飛び込んでしまった。とりあえず日本語を覚えることが、人間になることだった。文句を言っても仕方がない。なぜ日本語がそこにあるのか、説明のしようもない。

言語はそういうものだが、言語以外の、たとえば社会の基本的ルールといったものも実は同じ構造をもっている。挨拶にもいろいろなやり方、たとえばお辞儀があるが、なぜお辞儀をしなければならぬのか。とりあえず、説明はない。不合理な、歴史的偶然の産物だけれども、お辞儀をするわれわれにとって必然であるという、恣意性の原理が貫かれている。ルールのあり方はすべて、恣意的である。ソシユール、レヴィ・ストロースと同じように、ヴィトゲンシュタインもそのことは認めるだろう。

言語ゲームは、構造主義の「構造」と異なる特徴がある。それは、具体的にいくつもあり、しかも目の前で変化していく。言語ゲームは、われわれの現実としてそこにあり、観察できる個別のものなのだ。これが言語ゲームの特徴である。ヴィトゲンシュタインは、ルールと言語ゲームの関係についてはっきり述べていないが、私の考えでは、要するに一对一の関係にあると考えればよい。ヴィトゲンシュタインの影響を受けた哲学者たちも、「規則に従う」と「rule-following」を大きな問題のひとつと考えている。ルールとゲームが一对一の関係にあるならば、言語ゲームについて考えていくには、ルールのあり方を考えて

れば、日本という文化的共同体に属しているのか。これを、全くの偶然としか説明しなければ、不合理になる。不合理なことは、単に受け容れるしかない。現実社会に対して何の対応もとれないことが、構造主義の論理的な帰結である。

言っていることは正しいけれども、袋小路だ。自分の方法論にとらわれて、その先に進みにくい議論である。構造主義は、踏まえなければならぬけれども、それとは別の考え方を探さねばならない。とくに、人間の恣意的な本質である言語やルールといった、社会の根源に土台を置いて、なおかつわれわれの社会に実践的に関わるようなアプローチはないだろうか。

そこで私はいま、「言語派」というアプローチを考えている。ここでは詳しくのべないが（興味のある読者は『言語派社会学の原理』洋泉社、二〇〇〇を参照）、私は言語ゲームでなしに、「言語派」という立場で仕事を進めている。それを模索する過程で、ヴィトゲンシュタインの言語ゲームの議論に行きあたった。これは私のモチーフに近いもので、しかも構造主義よりも射程の広い、一般的な議論を展開していることがわかった。以下、言語ゲームの議論についてのべてみたい。

#### 4

言語ゲームとは、端的にそこにあつて、私たちが従っているさまざまなルールのことである。

それは、言語である場合もある。日本語を例にとると、私は

いけばいいことになる。

言語ゲームの議論が、構造主義と違って実践的であるのは、次のような特徴による。

第一に、ルールは複合的でありうる。言い換えれば、言語ゲームは複合的でありうる。なぜなら、われわれは同時に複数の言語ゲームを並行して行ないうるから。こうして、さまざまなルールが関係を持ちうる。これは現実の生活を見れば明らかだ。人びとはさまざまな集団に属し、さまざまな役割を担い、同時にさまざまな活動に従事する。たとえば、文章を書きながらテレビを見たり、家族の一員でありながら法律上の職務を担ったり、文学に携わりつつ税金を払う。いろいろなことに関わり、その交叉する場に人間は置かれている。こういう状況を記述する力が、言語ゲームにはある。

構造主義の場合には、こうした活動を抽象して、神話とか親族とか、ある等質な要素からなる平面に写し取らないと、その先の作業が進まなかった。いわば社会そのものがスライスされて、標本になってしまい、その動きも止められてしまう。しかし、言語ゲームのアイデアは人びとの生活に密着しているので、社会が作動しているそのままの現実を記述する能力がある。

第二に、ルールそのものが変化し、進化していくと前提されていること。ヴィトゲンシュタイン自身がそう考えている。

たしかにルールは、抽象をへたものなので、抽象したあとでは、ルールが変化するところを記述するのは難しい。変化しな

い部分を、ルールと抽象しているからだ。けれども、たとえば野球ならルールブックがあつて、ルールを付け加えられる。バスケットボールなど、しょっちゅうルールが変わっている。どんなゲームも、あるルールが別のルールに変更されるというかたちで、変化を記述できる。

第三に、ヴィトゲンシュタインが言っているように、われわれは言語ゲームをやりながらルールを「でっち上げる」。細かいところまでルールが決まっていなくても、とりあえずゲームを始めてしまう。たとえば、草野球の場合、ルールを細かく決めている暇には、とにかく遊びはじめてしまい、ゲームの途中で困ったケースが出てくれば、このケースはホームランだ、いやファウルなどと、もめたりしながら決めていけばいい。

これはばかばかしい例にみえるが、戦後民主主義も実は同じである。とりあえず始めてみて、湾岸戦争や、アフガン戦争が起こったかどうか、ケースバイケースで決めていく。現実生きていく人間はみな、そういうことをする。

このように言語ゲームは、多くの社会科学的な含意を含んだ、道具箱のようなものである。ただ、言語ゲームのアイデアはまとまっただけでいられないので、いまのところやや使いにくい面がある。ヴィトゲンシュタイン自身の『哲学探究』は、読みにくい。目次もなく、何についてのべているのかというメタ構造もない。すべてが同列の地の文で、しかも確定的な主張がなく、疑問文をつらねるようにして、変わり玉のように変化しな

分がどういふストーリーの一部分だったのかは、決して確認できない。これがこの社会の、そして言語ゲームの、基本的な構造であろう。

言語ゲームの全体は、ある個人の体験をはみ出しているから、その外側から、映画館に途中から入ったように書かねばならない。だから、ヴィトゲンシュタインはそのように書いた。言語ゲームの全貌を俯瞰する超越的なパースペクティヴは、誰も持つことができない。誰もが、そういう断片的な人生を生きている。著者であるヴィトゲンシュタインといえども、特権的なパースペクティヴを手にしていないのだから、同じようにその断片の中にまぎれながら、読者とともに、書物の途中で退場する。すなわち『哲学探究』は、未刊の遺稿として、彼の死後に出版されなければならない。

『哲学探究』は、著者の思想と文体と本の作り方が、まことに首尾一貫している。こうした書物は、非常な集中力と強い意志と洞察力がなければ、つまり才能がなければ書けない。

だから、この本の細部にこだわるのは意味がない。何ページにどう書いてあるなどという、通常のテキスト解釈はどうでもいいことである。もちろんこの書物がとりあげるさまざまなトピックは重要で、言語ゲームの諸相がそれとなく書いてある。痛み、色、他者、規則、数学など、トピックは数え上げればいろいろある。しかしそれらのトピックも、五百ページそこそこの有限な長さの書物では、枚挙しつくすことはで

がら次のトピックに移っていく。掴みどころがない。しかしこれは、推敲に推敲を重ねたテキストである。これがあるべきテキストの極みだと考えて、ヴィトゲンシュタインは書いているのだ。

私は、これは正しいと思う。言語ゲームとは何かを説明する書物は、本来、存在できないはずだ。もしも存在すれば、言語ゲームにメタ構造があることを認めることになってしまう。そのようなメタ構造はなく、すべては同列の言語ゲームであると、ヴィトゲンシュタインは考えている。

しかし、何も書かなければ、言語ゲームについての考えをのべることはできない。本来書けないはずの書物を書くためには、特別な工夫が必要になる。『哲学探究』を読むと、映画館に途中から入ったような印象を受けるだろう。はじめは誰が主人公で、話がどう展開するのかもわからない。でも見ているうちに、おいおい理解できていき、最後にはかなり理解できるようになり、ストーリーを楽しめるまでになる。でも映画が終わる前に、また映画館を出なければならぬとしたらどうだろう。決して映画の全貌は分からないのではないか。

これは、人間社会の本質的な記述であろう。なぜなら、人間は誰もが、必ず途中から社会に加わるからだ。ある文化に途中から参入してくるので、はじめは何も分からない。だんだん、教育を受けて慣れてくる。しかし、あるところで生理的な死を迎え、そこから退場していく。でもこの社会は続いていく。自

きない。これらはあくまでも、例示なのである。言語ゲームのすべてのあらわれを書き込むことは無理である。でも、それらの例示には、限らない含意がこめられている。この含意はまだ汲みつくされていない。

哲学の専門家はデカルト、カント、ヘーゲルを読み、フッサール、ラッサール、ハイデガー、フーコー、デリダを読み、ヴィトゲンシュタインを読むので、ヴィトゲンシュタインを哲学的系譜に位置づけられない哲学者と思ってしまう。哲学の専門家の読み方は、そこから主題を取り出し、それを分析し、発展させ、論文を書くというものである。しかし言語ゲームの議論を哲学と扱うこと自体が、あまり適当ではないのか。主題もはっきりしていない言語ゲームの議論は、解釈もしにくく、いちばん発展させにくいタイプの議論である。むしろ、哲学者でない彼が、哲学の領域に入り込みどこまで思索を深めたかを、その含意において取り出すことが大事ではないだろうか。そこで私は、解説は最少限にし、言語ゲームが法律を基礎づける可能性があること、そして宗教を基礎づける可能性を基礎づけること、を、『言語ゲームと社会理論』『仏教の言説戦略』の二冊で示した。

例示とは、具体的な例を示し、あとは「……以下同様」と理解してもらうことである。言語ゲームがそれ以外の現象を基礎づける可能性があるのは当たり前で、現にヴィトゲンシュタインもそのようにのべている。

ヴァイトゲンシュタインの言語ゲームの議論は、もともと現代的意味をもった哲学的構想である。その現代的意味とは、価値相対主義に対して十分な奥行きと根拠をもって、反撃できる議論だという点にある。

価値相対主義は、構造主義以降のポスト構造主義やポストモダンリズムのさまざまな議論の本質を成す。

価値相対主義は、まず十九世紀に対するアンチテーゼとして出現した。十九世紀に頂点に達したヨーロッパの思想的世界においては、哲学の伝統を築いた近代ヨーロッパ人こそ知的特権を持つており、もともと真理に近いとされた。ヨーロッパのようであることが正しいというイデオロギーが、十九世紀的な近代主義である。非ヨーロッパ世界は、ヨーロッパに倣うのが正しく、その能力を持っていないならば植民地にして構わないという扱いになった。近代主義はこのような帝国主義的、ヨーロッパ中心主義的なドグマである。

当然これに対して、反論がまき起こる。たとえばマルクス主義がある。万国のプロレタリアの団結を促す世界普遍主義であり、ヨーロッパ中心主義に対して異論を唱えた。もともとマルクス主義そのものが、ヨーロッパから出てきたものではあつたが。

これ以外にもさまざまな、ヨーロッパ中心主義に対する反省が提起された。その反省のいちばん極端なところが構造主義で

えた、という歴史的事実があるだけにすぎない。そんなことは思いこみであつて単なる制度であると言つたためには、当人の視点からぬけ出て、観察者になる必要がある。

価値相対主義とはそのように、ある価値が信じられている文脈を特定して、その外に出ることである。ただ、価値相対主義のいちばん苦しい点は、そのように「制度」を観察している者の視点はどこにあるのか、観察している者は何を価値として信じているのか、答えられない点にある。もしもある価値を信じているなら、彼はやはりある「制度」に内属している。そして、なぜその「制度」の外に出ないのかと、問い詰められることになる。もしもどんな価値も信じていないならば、その人は救いようのないニヒリストである。何のために批判的な学問にたずさわっているのか、その動機が意味不明になる。いずれにしても、その方法は徹底することができない。

構造主義の方法は、職人的な手並みでできていた。本人の主体性がどこにあるのか、明らかでない文体を持っていた。神話分析が、ことにそうである。レヴィ・ストロースが著した書物であるのに、レヴィ・ストロースは消えてしまう。だから、現実社会に対して何かの力を持つということがない。

ポストモダンリズムは、消費社会の知的意匠として世俗化する。価値相対主義で何が悪いという聞き直りになった。いっぽうで消費社会的な資本主義の物質的、情報的環境を享受しながら、この制度を支えている主体や、権利や、人権といった価値

があると、『はじめての構造主義』で私は書いた。なぜなら、ヨーロッパ人の構成した知的世界と、彼らがもつとも周辺の程度が低いと考えた「未開人」が構成した知的世界とのあいだに、「構造」の同型性が証明された。つまり、知的活動としては同じ価値のものだとみられるからである。歴史は、未開の段階からだんだんいい方向、ヨーロッパ近代に向かって進むわけではない。これは古典近代主義を否定し、マルクス主義をも否定するものであつた。

このような相対化の努力は、ヨーロッパ中心主義を否定するために、どうしても必要だつた。ヨーロッパ近代が謙虚になり、知的に誠実になるために、価値相対主義は必然的なステップであつた。

しかし、これは、大きな副作用をともなつた。実際にわれわれの社会を主導している原理は、近代主義である。そこには人間がいて、主体として想定されており、一人ひとりが権利を持ち、自由を持ち、人権をもち、所有権や信仰の自由などをそなえ、近代国民国家やさまざまな文化、制度がそれによって基礎づけられている。その全体を、その根拠から切り離して、ひとつの「制度」だと記述する。「制度」とは、当人たちが価値があると思つているだけで、それだけの根拠のない、歴史的な偶然の産物をいう。近代主義に内在して見るならば、たとえば人権は、人類の永遠不変の権利ということになる。だが「制度」として見るならば、永遠不変のものだと十九世紀の人びとが考

値にコミットしないという立場になる。コミットしているのは遅れたアナクロニスト、一周遅れの近代主義者だとする、無責任な思想になる。無責任であるから、通俗的なポストモダンリズムは必然的に、その反対物であるはずのアナクロな近代主義者たちに依存し、彼らを再生産することになる。

このような不毛な相互批判と相互依存に閉じ込められているのが、現状であろう。価値相対主義は、本来成り立たない立場のはずであるが、そこに漂着してしまつた。

価値相対主義が成り立たないことは、簡単に証明できる。価値相対主義は、価値A、価値B、価値C、……といったさまざまな価値が並列しているときに、それらすべてを認めるといふ主張である。この主張は、どの特定の価値にもコミットしないA、B、C、……といった価値を認識し、これらすべてが同等に価値があると考える。自分自身は、価値を主張しない。これが相対主義であるゆえんである。

すると、論理的に考えて、価値相対主義など認めないという絶対的な主張が存在することができるといふ。それを、価値Zとしよう。これも価値であるから、価値相対主義はこれを認めなければならぬ。すると、価値Zを承認した途端に、価値絶対主義Zによって、価値相対主義は打倒されてしまう。ここでかりに、自分を否定する価値絶対主義だけは認めない、と主張してみればどうか。その途端に、さっきまでの価値相対主義は、一種の価値絶対主義になつてしまふ。だから、否定され打倒されて消

滅してしまうか、価値絶対主義に変質してしまうか、いずれかしかない。純然たる価値絶対主義は成り立たない。

言語ゲームを論ずるヴィトゲンシュタインは、どのように価値絶対主義と対峙しているのか。

言語ゲームの議論は、すべては言語ゲームであるという記述から始まる。そこに特権的な言語ゲームは存在しない。そこには言語ゲームの相互関係があるだけで、Aのゲームを記述するときはBから、Bのゲームを記述するときにはCからと、その立脚点が相互転換していく。特定の根拠となる場所がないという点では相対主義的であるが、しかしその反面で、誰も言語ゲームの総体の外に出ることはできないと、ヴィトゲンシュタインは強調する。彼が「確実性の問題」という論文で議論しているように、どこかに根拠はある。あそこにあるとかここにあるとかは言えないが、しかし根拠はある。それはたとえば、私には右手があるというような、身近な確信であっている。明日も太陽は昇るでも、何でもいい。疑おうと思えば、そうした事柄を疑うことはできる。でも、すべてを同時に疑うことのできる場所はないのだ。

言語ゲームの総体の根拠は浮動しているが、しかし存在している。たとえて言うと、机の上に置かれているボールのようなものだ。これには支点があって、ボール全体を支えている。でも、どこが支点になるかは、ボールは転がるので、たまたまいちばん下になったところが支点だと言うしかない。次の瞬間に

イトゲンシュタインの哲学がたどった道そのものだ。ヴィトゲンシュタインの初期の写像理論によると、まず現実世界が実在し、それと確実に対応する言語の秩序があって、言語の秩序はツリー構造をもっていた。言語は、要素命題からなる全体である。したがって、完璧な認識に至る道が存在すると想定されていた。ヴィトゲンシュタインはこの構造を、独自に論理代数学の方法を使って構築してみた。そして、彼は完璧な構築をめざしてかえって、議論の不完全な点に気づき、この議論の全体をバラバラに分解してしまった。自分で自分を脱構築したのである。

ヴィトゲンシュタインが言語ゲームのアイデアを生み出したのは、このような苦闘のさなかであった。言語ゲームのアイデアでは、ツリー構造の存在が否定されている。メタレベルがない（現実世界と言語の秩序とは分離しない）から、人びとは生きながら認識し、認識しながら生きる。一元的な世界が広がっているだけで、その全貌について、誰も責任を持って提示することができない。ただ自分が体験した部分について、展開することができないだけだ。だから誠実に、全貌とはならないかたち、途中から始まって途中で終わる本を書いた。

ヴィトゲンシュタインも、ツリー構造からデータベースへ、つまり価値絶対主義とみまがう方向へ大きく踏み出している。それでも、言語ゲーム（のうみだす価値）には根拠があるとしている点が重要である。前期のヴィトゲンシュタインはすでに、

は、支えていた場所が支えられる側になるかもしれない。ピラミッドのような構造物の場合、支える場所と支えられる場所の関係が固定している。でもボールの場合には、固定していない。こういう浮動する土台が、言語ゲームの総体を根拠づけている。

私が最近触発された議論に、東浩紀さんの『動物化するポストモダン』（講談社現代新書、二〇〇一）がある。

彼は戦後日本をモデルにして、現代社会のサブカルチャーを俯瞰している。一九七〇年までの「理想の時代」、知識はツリー構造をもっていた。これは近代の特徴である。それから「虚構の時代」になって、失われた大きな物語のかわりに、無数の小さな物語が生まれた。そこには、物語消費の構造があった。しかし東浩紀さんによると、これは過渡期であり、やがて一九九五年以降には本格的な「動物の時代」になった。ここでは知のデータベース構造があらわになり、データベースをもとにしてシミュラクルが増殖される。そこにはオリジナルもコピーもなく、すべての情報は超平面の上で展開する。超平面とは、メタ構造がないということ。インターネットでどこかのページが特権的な中心であるようにみえ、メタ構造が存在するように見えても、そのホームページ自体がデータベース化され、別のページに参照されている。ツリー構造から、データベース的超平面への展開が、現代社会の特質だと指摘している。この議論はなかなか興味ぶかい。

ところで、ツリー構造からデータベース構造への移行は、ヴラッセルの階型理論（タイプセオリー）を否定していた。これは、オブジェクトレベルとメタレベルを区別するもので、それを区別すればさまざまなパラドックスが解消して、整合的・形式的な秩序がつくれるという仮説である。ヴィトゲンシュタインはこれを、ばかばかしいアイデアだと思った。同じ英語のなかに、オブジェクトレベルとメタレベルの、二層構造を認める。考えられている思考と考える思考を区別して、安全なところから思考を取り扱おうとする態度を、徹底的に嫌悪し否定した。言語ゲームのアイデアの現代的意義を考えるため、フーコーの権力分析を参照するとよいだろう。

フーコーの権力分析もポストモダン主義の有力な主張で、価値絶対主義の一種ともみられ、しかも現代の日本の思潮に大きな影響を与えている。そしてフーコーの権力分析は、ヴィトゲンシュタインがおそらく認めないやり方をとっている。

権力分析はまず第一に、言説に注目する。ある時代の知識は言説のかたちをとって、観察可能な出来事として生起し、地層のように累積していると想定される。

二番目に、その言説の配置に作用する目に見えない力があると想定し、それを権力と呼ぶ。これは圧倒的な作用で、その時代のものと考え方を、その権力が規定し、その時代に何が起これるかを支配する。その権力の作用を検証すべく、その言説の特殊な配置の仕方、なぜその時代の人びとはこのようにしかものごとを考えないのか、なぜこのように人びとの行為は接続して、

その時代の社会秩序を編み上げているのかなどを分析する。

この二段階の作業（言説分析、権力分析）を行なうフリーコーのアプローチは、安心して採用することのできる実証的な議論なので、人気があるが、同時に問題もある。それは、言説分析を実行する主体（研究者）の位置の問題である。言説分析も言説であるなら、この結果をどう反省的に繰り込めばよいのか。図式的に考えてみれば、すべての言説を権力がねじ曲げているのであれば、権力分析を行なっている言説それ自身にも、見えない権力が働き、それをねじ曲げているはずである。そこに、権力が見えないようにしている不可視の点、盲点を生じさせてしまっている。するとそのアプローチは、普遍的でもなく、真理に近づくとも言いがたいものになる。言説分析が問題なく実行できるのは、考古学的なアプローチ、すなわち権力がすでにその活動を終えてしまった過去について、それを系譜学の方法によって掘り出す場合だけである。現在について、自分が生きているアクチュアルな現在についての発言を禁欲するならば、権力分析や言説分析は安全に行うことができる。これは、現在のリアリティから隔離されざるを得ない、というペシミズムである。分析の対象である言語はオブジェクトであって、自分が行使する言語はそれから切り離されたメタレベルであるという、ラッセルの仮説と同じことである。この点で、フリーコーの言説分析は、ラッセルの階型理論の変型になっている。ゆえにヴィトゲンシュタインは、この議論をとらないだろう。

体である。その主体は、この不合理に対して、抗議できないという構造がある。むしろ、抗議するというラディカルズムもある。人間の理性を基本として、いまの社会は理性の基準に照らして不合理だから改造しよう、と考えればラディカルズムになり、啓蒙になる。十八世紀の考え方である。マルクス主義もこの延長上にある、一元論的、理性的ラディカルズムである。

言語ゲームの議論は、これを否定し、その反対が正しいと考える。なぜだろうか。人間の自我（主体性）は言語ゲームを離れて、コンテキストフリー（文脈と無関係）に確実に存在すると古典近代主義は考えるが、言語ゲームはそれを錯覚だと考える。むしろ実態はその逆に、全体が見えない言語ゲームの相対がまずあって、その言語ゲームに依存し、言語ゲームの交叉する場所に構成される主体が人間だとする。言語ゲームによって構成されるものによって、言語ゲームを疑うことはできない。主体の根拠が言語ゲームなのであって、言語ゲームの根拠が主体なのではない。この順番が重要である。

古典近代主義の考え方によると、社会契約説が典型的だが、自由な主体が大勢いて、その合意にもとづいてルールが設定される。したがって、すべてのゲームは批判可能で改革可能と考えられる。人間はルールに従う。けれども人間は自由なので、任意のルールに従わないこともできる。このふたつは、背反的な出来事だと考えられていた。人間は自由なので、ルールに規制されるはずがない。だから自由意思、合意によらないと、社

## 6

言語ゲームの立場で、どのように世界が見えるかを、言語ゲームに内在して説明してみたい。

この世界（人間や社会や文化）のあり方は、自然科学的なアプローチでは研究できないので、とりあえずそれを直接に見て、記述していくところから出発する。

ところが、この人間や社会の文化は、さきほどのべたように、起源が曖昧なまま現在に伝わってきている不合理な言語ゲームの集まりであり、その全貌を見渡すことができないという特徴がある。合理的なシステムは、全体が見えるところから生まれている。たとえば数学では、公理的集合論でもそのほかの場合でも、全体が見通せなければ、確実なことは何も言えない。ところが、われわれに与えられている現実には、むしろ逆に、全体が見えない。ヴィトゲンシュタインが、言語ゲームの総体について、確実なことを語ることはできないとしたことは重要である。言語ゲームは、具体的に個々別々に存在している。たとえば民主主義や所有制度、税金の制度や軍事・外交など、われわれが従っているルールはたくさんあるが、その存在は言語ゲームとして説明できる。つまり不合理に、端的にそこにあるという状態である。

とりあえず理由がないので不合理と言ったが、合理／不合理を推論するのは、「理性」の言語ゲームを実行している人間主会秩序は存在できない。ホッブズからマルクスまで、みなそう考えていた。でも、言語ゲームの考え方では反対に、ルールと自由は合致する。言語を考えてみるとわかりやすい。言語では文法や規則がなければ、人間はそもそも言葉が発することができず、自由でもなんでもない。こういうソシユールの着眼に通じるものがある。

すると社会で、どのように主体や自我が構成されてくるのか、言語ゲームのコンテキストで明らかにできる。言語ゲームの中の合理性とは、ある言語ゲームから次の言語ゲームがどのような偶然や歴史的経緯によって生まれたかをトレースすること。その中で、ある段階で近代的な主体が生まれたということになれば、主体の合理的な説明になる。不合理な言語ゲームの合理的な理解が、言語ゲームの議論の中で可能になる。それは言語ゲームの相互関係を記述していくことである。

では、この作業によって、価値相対主義をどのように乗り越えていけるのだろうか。

さまざまな価値そのものも、言語ゲームの前提として実体化されている。そして、人権や主体といったさまざまな価値は、この言語ゲームの相互関係のなかで生まれたり消えたりしている。東浩紀さんのサブカルチャーの研究によれば、メインカルチャーが崩れて、サブカルチャーとメインカルチャーの区別がつかなくなったところで、データベース的超平面が現れてくるという。メインカルチャーをそれとして扱おうとすれば、超平

面ではなくて、価値が効力を持つピラミッドになるだろう。でも、言語ゲームとしてみた場合にはそういう区別はなくて、サブカルチャーをとらえるような言語ゲームの渦巻きは、メインカルチャーそのものの生態や、それが構築されたメカニズムも同様にとらえることができる。

言語ゲームの議論は、時代状況論ではない。普遍的な記述能力を持っている。そこで、言語ゲームのアイデアを補助線にして現実をみていくならば、言語ゲームが変遷してきた歴史を追体験するという、比較方法論になる。これは、ウェーバーがやろうとしたこととほぼ同じである。

こうした作業の現代的な意味は、地球社会で現在進行しているグローバルライゼイションと、それによって露呈してくる人間間の格差や不平等、不均質、文化的際、文明間の摩擦という問題と、正面から取り組み認識枠組み、課題設定を組み立てることができるところにある。

たとえば宗教の対立に関して、エキメニズムという立場がある。これは、狭い意味では教会合同主義と訳され、プロテスタントとカトリックの和解や、西方ローマ教会と東方ビザンチン教会の和解、あるいはもともと広く、ユダヤ教やイスラム教などを含めた世界宗教同士がお互いの対話を繰り返して認め合おう、という運動である。

でもこれは、実際にやってみると、お互いに見えたり、やはり理解できなくて、ケンカになりがちだ。自分の価値観の

この能力を使って、宗教も言語ゲームとして考えてみればどうか。

人間は必ず、どれかの言語ゲームに帰属する。けれども、どの言語ゲームから実際に出ていくことがおそらく可能であるし、思考実験としてならば、いつでも出ていくことができる。現在、世界ではさまざまな人びとが属しているゲームの違い、さまざまな人びとがこれまで履歴してきたさまざまな習慣や、蓄積された背景の違いが、文明の対立、宗教的対立を引き起こしている。たとえばグローバルライゼイションは、共通の市場に、さまざまな文化や国家に分かれている人びとが参入することから起きる問題である。すべてがグローバルになれば問題は解消するが、部分的だから問題なのである。この状況を記述するし、共通の土台をどうやって用意できるかと考えてみるのには、言語ゲームによるのがいちばんいい。

言語ゲームには、もうひとつ、サブジェクトとオブジェクトのレベルを区別しないという利点がある。それは言語ゲームが、単なる認識の枠組みではなく、自分が生きている実践の枠組みであるからだ。複雑系だとかネットワークだとか、現代社会の状況を記述するさまざまなモデルがほかにもある。これらは要するに、認識対象としての対象が、複雑系やネットワークという構造をもっているという、オブジェクトについてのモデルなのである。そのほかに、オブジェクトを観察するサブジェクトがいる。サブジェクトがどのようなシステムに服しているかに

表層のレベルにこだわるならば、相手を許容することはできない。だからまず、それをカックに入れて対話を始めるのだが、対話が深まってくると、表層の価値にどうしてもこだわらざるをえない瞬間が現れる。自分の価値観や立場を維持したまま、異なる他者と対話を続けるのは、宗教という枠の中ではなかなか難しい。

価値観を持ったまま対話する方法が、言語ゲームの「内的視点」と「外的視点」という議論である。自分が従っているルールは、客観的に認識しようと思えばできる。しかしルールに従っている限り、そのルールに内在する価値に忠実であらざるをえない。わかりやすい例は、貨幣である。われわれは、貨幣に価値があると思うが、しかし、紙切れであることも知っている。紙切れであって、それがあつて、それがあつて、学問的に主張できる。しかし、さあ、財布からその紙切れをとりだして燃やして下さい、と言われても、ちよつとそれはできない。自分にとって価値があるものを、燃やすことはできないからだ。財布にお金を持っていて、盗まれたら困る。これは、内的視点を離れられない自分、ルールに内属している自分である。いっぽう、経済学者や人類学者として、自分のふるまいを記述できるといふのは、外的視点である。この二つの視点は、両立できる。むしろ互いに支えあふ。人間は、認識能力という点では、つねにルールを外れ、それを外からみることができるといふのだ。

ついでに、別な話になる。言語ゲームの議論では、さきにもべたように、ひとはあるゲームに帰属しているから、はじめてそれを理解できるのであって、そのゲームを離れてそれを認識するときには、ある言語ゲームを認識しますという別の言語ゲームに入っている。オブジェクトとサブジェクトは、区別なく連接していく。だからその営為を、運動として実践していくことができる。これができれば、すでに問題は解決している。言語ゲームのアイデアは、こういう、運動として実践できるひとつのツールなのである。

言語ゲームと社会学論とは、では、どういう関係にあるのか。社会学論は客観的な認識のモデルであるというニュアンスを含むいっぽう、言語ゲームはまさに、自分が生きている生き方そのものを記述する方法である。自分のふるまいそのものとも考えられる。すると、自分の従っているふるまいや自分の価値に忠実である以外に、とりあえず自分の立つ場所はないのだから、相対主義になりようがない。しかし、自分以外の他の人びとも同様の権利があり、いつかはみんながそれぞれのゲームやルールへのこだわりを捨てて、置き換え可能な人間という場所に立つ可能性を保証している点では、対立を乗り越える方法をひらいていると言える。これまでに提案されたさまざまなアイデアのなかで、言語ゲームの議論は、究極にそれをつきつめた認識のかたちであり、行動のかたちなのだと考えられると思う。