

言語論哲学の基礎を求めて

——ヴィトゲンシュタイン研究〔Ⅱ〕——

山 口 勲

一つの言語を表現することは、一つの生活様式を思い浮べる、ということの意味する。《哲学研究》(19)

ヴィトゲンシュタイン研究〔Ⅰ〕は《論理哲学論考》を扱い、《論考》の哲学は言語批判であること、《論考》の言語観は理想言語であることを述べつつ、この書物の意図は倫理的なものであることを明らかにした。

《論考》は二つの部分から成っていた。一つは、ここに書かれた部分である。ヴィトゲンシュタインは、言語とは端的に日常言語であるとみなしていたが、他方で思考可能なものの限界を単純に記号言語の限界であると考えていた。更にまた、日常言語はこの記号言語に一義的に組み換えることによって浄化されると思っていた。それで《論考》において、日常言語は、日常言語＝記号言語＝思考可能性、という等値式の中で、記号言語に還元されたのである。《論考》の言語観は、論理的原子論（存在論）、写像理論（認識論）および真理関数論（論理学）を言語論的に統一しようとする、当時のヴィトゲンシュタインの学問的関わり方を表明している。そして《論考》の哲学は、この等値式に基づいて、言語の論理空間を理想言語として構築し、そうすることによって言語の限界を自らの内側から明確にした。そしてこの明確にされた領域こそ、ここに書かれた「語ることのできる」世界にほかならない。

他の一つは、ここに書かれなかった部分である。《論考》の哲学は、ここに書かれた言語の世界に境界線を引くことによって、逆に「語ることのできない」価値の領域を示した。この書物は、語られうることを明瞭に語り、語ることのできないことについては沈黙を守ることによって、言語の論理空間の外側に、不明瞭に果てしなく広がる倫理的空間を逆照射してみせた。《論考》の意図は、この書物の前面に出なかった、この第二の部分にあったのである。

かくて《論考》の言語観は、日常言語を理想言語に組み換え、《論考》の哲学は、この理想言語の限界を批判することによって、この書物の意図は倫理的なものであることが示されたのである。これに対し、《哲学研究》の哲学と言語観、そしてこの書物の意図は何であろうか。

〔 I 〕

《研究》の言語観は、この書物全体の核心をなす〈言語ゲーム〉という概念を解明すれば明らかになる。そしてこの概念の能力と限界を追求すれば、おのずと《研究》の哲学が明らかになるし、またそれによってこの書物の意図もみえてくるであろう。ところで《研究》はその第一部の第133節までに、言語ゲームという概念によって、言語の意味論と哲学論を、ひと通り展開している。それで我々は、この部分に焦点をしぼって研究を進めよう。

まず《研究》を《論考》と比較すると、すでに文体において両者が著しく相違しているのに驚く。《論考》の文体は枝葉一つない冬の木のように透徹しているのに、《研究》のそれは多枝多葉の秋の木を想わせ、一義的に全貌がつかみにくい。それで《研究》の文体は、《論考》のそれとはおのずと違った筋の運びをせざるをえないのである。

《研究》の言語観は、《論考》の意味論を否定するところから始まる。《論考》の意味論は、次のように説明される。「言語の一語一語が対象を名指し、文章はそのような名指しの結合である。」(1) ここに「どの語も一つの意味をもつという考えの根源がある。」(1) 「意味は語が指示する対象である。」(1) 《論考》は、語が対象を名指すところに、真の意味と実在の根拠をみ、世界はその論理的総和であると考えていたのである。

《研究》は語のこの直示的教えを否定する。例えば、誰かが商人の処へ〈赤いリンゴ五つ〉と書いた紙片を持ってゆくとしよう。すると『商人は〈リンゴ〉という記号の書かれた引出しを開け、次に目録の中から〈赤い〉という語を探り出して、それに対応する色の標本を見付ける。次いで、彼は基数——それを彼は空んじていると仮定する——を〈五〉という語まで口に出し、それぞれの数を口に出すたびに、標本の色を持ったリンゴを一つずつ引出しから取り出す。「しかし、どこでどのようにして、〈赤い〉という語を探し出し、〈五つ〉という語によって何を始めるべきかを、彼はどうして知っているのだろうか。」——いや、私は自分の述べた通りに彼が〈振舞う〉と仮定したのである。」(1)

〈赤い〉・〈リンゴ〉・〈五つ〉の各単語の意味は直示的に知られないし、〈赤いリンゴ五つ〉の意味も各単語の意味から合成されたものでない。だから人は、〈赤いリンゴ五つ〉の意味を直示的に知らない。いきなりこの語句をみて、人は何を理解したらよいのか。たまたま商人の処へ、この語句を書いた紙片を持って行ったのだから、この語句の意味は、〈赤いリンゴ五つ下さい〉とか〈赤いリンゴ五つ届けてね〉とか、あるいは〈さっき届けてくれた品物のうち、赤いリンゴ五つ不足していたよ〉ということかも知れない。または稀な例かも知れないが、紙片自体の方に意味があって、〈この紙片が落ちてたよ〉とか〈この紙片に書いてある字は何と読む

のか>ということかも知れない。

このことは、決して極端なこじつけではない。紙片を差し出す側の意図と、紙片を渡される側の解釈とは、直ちに一致しない。「一定の教育が行われて初めて可能となる。異なった教育が行われれば、これらの直示的教えが同じであっても、全く異なった理解を生む。」(16)「直示的定義は、どんな場合でも、どのようにでも解釈される。」(28)

そこでヴィトゲンシュタインは、言語の意味を物の直示的教えから分離し、「語の意味とは、言語の中におけるその用法である。」(43)という。人は名指すときにも、それによって実は、言語の用法を伝えているのである。

〔Ⅱ〕

語の用法は、一定の教育によって学習されるという。ではどのようにしてか。この学習方法を説明するために、言語ゲーム (Sprachspiele) という概念は、まず導入されている。「語の用法の全過程を、子供がそれによって自分の母国語を学ぶゲームの一つだと考えることもできる。私はこうしたゲームを<言語ゲーム>と呼ぶ。」(7) 言語の教育は語の用法を教えることであるが、それは言語ゲームを学ぶかたちで行われるという。そしてヴィトゲンシュタインは続ける。「——私はまた、言語とそれが織り込まれた諸活動の全体をも、<言語ゲーム>と呼ぶ。」(7) まず一般的に<ゲーム>を考え、次に<言語ゲーム>、そして<諸活動の全体>と、順を追って考察してゆこう。

ゲームはどのようにして学習されるか。チェスを例にとる。「誰かに西洋将棋の王将を示して、<これがチェスの王様だよ>といっても、それによってこの駒の用法が説明された訳ではない。」(31) 最もよいことは、彼がこのゲームの諸規則をすべて既に知っていることであるが、そうでなくとも観戦することによって、単純な盤台ゲームから複雑なゲームの規則を理解したり、既に類似した他のゲームの規則からの学習であってもよい。ともかくゲームを知るには単なる直示的教えでなく、まずゲームの駒の動かし方の規則(意味)を学習する能力がなければ、単なる個々の直示的説明だけでは、いくら経ってもゲームの意味を理解し実践することはできない。またチェス・ゲームの規則は、一種類とは限らない。チェス・ゲームの規則を色々と変え、多様なゲームの仕方を工夫することができる。<チェスをやろう>といえ、あのやり方だな、と決めてかかるのは、チェスをやる者同志の一定の環境や習慣(型)があるからにすぎない。ただ一つの理想的なチェス・ゲームがあるはずはない。ゲームの規則は変りうるし、規則が変れば当然、駒の用法も変るのである。

チェス・ゲームについていわれたことを、ヴィトゲンシュタインはそのまま、言語ゲームにあ

てはめる。「名指すだけでは、まだ言語ゲームに携わることにはならない。——チェスの駒を立てただけでは、チェス・ゲームの指し方にならないのと同様である。ある物を名指しただけでは、まだ何もしなされていない、ということができる。言語ゲームの中でなければ、物の名前すら意味をもたない。」(49) ある言葉がある意味を持つのは、一定の言語ゲームの中においてである。例えば、〈チェス盤は合成されている〉という語句を考えてみる。おそらくこの語句は、32の白い正方形と32の黒い正方形からできている〈合成物〉のことをいっているのであろう。だがこれはまた、〈白と黒の色〉と〈正方形の網という形〉から合成されている、とも解釈される。更にまた、別な見方や考え方も可能である。「もしこの場合、全く異なった色々な観察方法があるとしたら、あなたはその場合でも、なおチェス盤は絶対に〈合成されている〉といい張るだろうか。」(47) 〈合成されている〉という語句の意味も、一定の言語の文脈の中で、いい直せば、一定の文脈の取り決め方において、初めて意味をもつ。そして文脈が変われば、当然、言葉の意味も変わるのである。

すると、こんな風に考えられる。ある言語(語・命題)は、ある言語ゲームの中で一定の意味と用法を持つ。だからこの意味の用法は一義的でなく、他の言語ゲームの中ではまた別な意味と用法を持つ。言語と言語ゲームの間は、原理的に自由であり、何か自由に結合してはまた自由に分離する、流動的・活動的な関係にある。いい換えれば、各言語ゲームは衝突することなく、無数の言語を自己の文脈の中へ自由に嵌め込んだり、取り外したりしている。それでヴィトゲンシュタインは、「〈記号〉・〈語〉・〈文章〉などの適用の仕方には無数の異なった種類がある」と書いた後で、次のように続ける。「そしてこの多様さは固定したものではなく、一望のもとに与えられているとは限らない。新しいタイプの言語、新しい言語ゲームが、いわば発生し、他のものはすたれ忘れ去られてゆく。」(23) それで「〈言語ゲーム〉という言葉は、ここでは言語を話すことが一つの活動、あるいは一つの生活様式の一部である、ということを強調するのでなければならぬ。」(23)

〔Ⅲ〕

言語ゲームという概念はこうして、ゲーム＝言語ゲーム＝諸活動の全体＝生活様式、という連鎖の中に位置づけられたが、ヴィトゲンシュタインは更にこれを、〈家族的類似性〉という概念と融合する。

ヴィトゲンシュタインは自問してみる。「お前はたやすいことばかりやっている。お前は可能な限りのあらゆる言語ゲームについて語る。しかし、一体、言語ゲームの本質は何か、従って言語の本質は何かを、お前はどこにもいっていない。——だからお前は、かつて最も自分の頭を悩

ませた研究の部分，すなわち〈命題の一般形式〉と言語の一般形式に関する部分を，まさに断念しているのだ。」(65)

ヴィトゲンシュタインは，これをその通りだと認める。かつて《論考》で試みたような，「言語と名付けるものすべてに共通するもの，諸現象のすべてに対して同じ言語を適用できるような共通なものなど，一つもない。」(65) その代り，「それらは互いに多くの異なった仕方で類似している (verwandt) のだ，といているのだ。そしてこの類似性，またはこれらの類似性のために，我々はそれらの諸現象のすべてを〈言語〉と呼ぶのである。」(65) そして「我々は，互いに重なったり交叉したりする複雑な類似性の目の網をみ，大まかな類似性や細やかな類似性の目の網をみているのである。」(66) この類似性を，ヴィトゲンシュタインは〈家族的類似性〉 (Familienähnlichkeiten) (67) と名付ける。「なぜなら，一つの家族の構成員の間に成り立つ多様な類似性も，例えば体格，顔の特徴，眼の色，歩き方，気性などのように，同じく重なり合い交叉しているから。——だから私は，〈ゲーム〉は一つの家族を構成する，といおう。」(67)

かくて言語ゲームは，一つの言語ゲームの在り方の問題だけでなく，各言語ゲーム間の類似性の問題に発展した。そこで，この言語ゲームおよび言語ゲーム間の関係は，《論考》においてのように，命題や真理関数の結合関係として，論理的に明晰にされるものでないことが説かれる。

類似性をもつ言語としての言語ゲームは，輪郭の明確な概念ではない。「あらゆる場合が規則によって制限されているとは限らない。例えば，どれほど高くテニスのボールを打ち上げてよいのか，どのくらい強く打ってよいのか，といったことに関する規則などはない。しかしテニスはその一つのゲームであり，規則もまた持っている。」(68) ゲームは固い規則だけで成り立っていない。ゲームの説明には，ゲームを記述してみせた上に，更に「こうしたもの，およびこれに似たものをゲームという」(69) と説明しなければならない。「〈ゲーム〉という概念は，輪郭のぼやけた概念」(71) である。それは境界線がそれほど明確でなく，いわばピンボケである。「しかし，はっきりしない概念は，そもそも概念なのか。——〈どこかこの辺に立っている〉ということは，無意味だろうか。」(71)

〈どこかこの辺〉という説明は，確かに不正確である。しかし「なぜ人は，それを〈不正確〉と呼んではいけないのだろうか。——それは〈使用不能〉ということではないのだから。」(88) 〈時計を正確な時刻に合わせろ〉というとき，この正確さはどの程度，正確なのか。実験や天文台の時刻決定の正確さは，どのようなものか。〈不正確〉は非難され，〈正確〉は称賛される。それは，〈不正確〉は〈正確〉ほど完全にその目的を達成しないからであろう。しかしその場合，何を〈目的〉と呼ぶのか。太陽までの距離を1メートルまで正確に述べず，家具師に机の幅を0.0001ミリまで正確にいわないと，不正確なのか。いや，「正確さの理想像など，一つも用意されてはいない。」(88) 〈正確〉や〈不正確〉の意味は，文脈によって異なる。「語は色々な意味を一家族分もっている。」(77) 言語ゲームは，この互いに重なり交叉する複雑な類似性の目の

網の中で多様な含みを持つのである。

[IV]

ヴィトゲンシュタインは、《研究》の言語観と対比するために、かつて《論考》で築いた言語観を次のように再現してみせる。

「——思考の本質，すなわち論理は，一つの秩序，しかも世界のア・プリオリな秩序を描き出す。つまり，世界と思考とに共通でなくてはならないような可能性の秩序を描き出す。しかしこの秩序は，最高に単純でなくてはならないように思われる。それはすべての経験に先立って在り，全経験を貫ぬいているのでなくてはならない。それ自体には，どんな経験の濁りも不確実さも付着してはならない。——それはむしろ，最も純粋な結晶体でなくてはならない。」(97)

《論考》での日常言語は，論理の純粋な結晶体に凍結された。これに対し，《研究》での日常言語は，言語ゲームによってどのように解釈されるのか。まず，《論考》の言語観を批判している文章を引用しよう。

「我々が現実の言語を厳密に考察すればするほど，現実の言語と我々の要求の間の衝突が激しくなる。(論理学の透明な純粋性といったものは，私にとっては現実の言語の考察から生じたものでなく，一つの要求だったのである。)その衝突は耐え難いものになり，その要求はいまや空しいものになるうとしている。——我々は滑らかな氷の上に迷い込んでいる。我々は前進できない。我々は前進したいのだ。だから摩擦が必要なのだ。ざらざらした大地に戻れ。」(107)

ヴィトゲンシュタインが，現実の言語，摩擦のあるざらざらした大地で発見した言語とは何か。それは，彼が言語ゲームの例として挙げているものを読めば明瞭である。

「命令する，そして命令に従って行動する。——ある対象をその外観や計測によって記述する。——ある対象をある記述(製図)によって製作する。——ある成り行きを報告する。——その成り行きについて推量する。——ある仮説を立て，検証する。——ある実験の結果を図表によって表わす。——物語を創造し，読む。——劇を演ずる。——輪唱で歌う。——謎を解く。——冗談をいい，それを話す。——算術の応用問題を解く。——一つの言語を他の言語へ翻訳する。——願う，感謝する，ののしる，挨拶する，祈る。」(23)

こんな例を，ヴィトゲンシュタインは念頭に浮かぶままに書いてみたのであろうが，それにしても直ちに気付くことは，これらの表現はすべて，人間における言語生活の諸相を，すなわち諸科学から日常生活を通り宗教生活までのすべてを包括していることである。まさに「我々は言葉その形而上学的用法から，再びその日常的用法へと連れ戻す。」(16)生活様式としての，しかも家族的類似性を持つといわれる言語ゲームは，こうして言語の日常的用法を，〈ありのまま〉に

写し出すために用いられているのである。

かくて、ざらざらとした大地とは日常言語の世界であり、ヴィトゲンシュタインはこの世界のすべてを言語ゲームの中に表出しようとする。ざらざらとした大地、そこには空気があり、不透明で淀んでいる。輪郭がぼやけている。その中では、明確に境界線も引けないような言語が無数に重なったり交叉したりして、複雑な目の網を作っている。《研究》の哲学は、いかなる場合にも、このような言語の日常的用法に牴触してはならない。「それは、すべてのものを、そのあるがままにしておく。」(124)

《研究》の言語観は、《論考》の言語観と〈日常言語〉に対する捉え方が全く異なっている。《論考》の言語観は真理関数に基づく硬質の理想言語であり、この言語は一義的に解明することができる。これに対し《研究》の言語観は、語の使用法に基づく柔軟な用法的言語であり、この言語は多義的に解明される。「哲学の方法が一つしかないというようなことはない。実にさまざまな方法があり、いわばさまざまに異なった治療法がある。」(33) そこで《研究》の哲学は、この言語の複雑な目の網を解明し、日常言語のありのままの世界を開示しようとするのである。

ところで、《論考》の哲学は、理想言語によって語りうる世界を明瞭に語り、そのことによって同時に、語りうる世界の彼方に倫理的な領域を示した。これがこの書物の意図であり、言語批判の成果であった。それならば、《研究》の哲学は言語ゲームによって再び新たに語りうる世界を開示しようとするが、このことによって同時に語りうる世界の彼方に、再び倫理的な領域を示そうとしているのであろうか。すなわち、《研究》の意図は倫理的なものであり、《研究》の哲学は言語批判であり、ただ《研究》の言語観のみが《論考》の言語観と異なるのであろうか。

我々はこの問題を、《研究》第一部の第134節以降を扱うことによって、ヴィトゲンシュタイン研究〔Ⅲ〕で追求することになる。

付 記

I. 《哲学研究》の引用は次の書物による。

Wittgenstein, L., *Schriften I* von Ludwig Wittgenstein, Frankfurt am Main. Suhrkamp Verlag, 1963.

II. この論文は、部分的に次の論文を参考にした。その主旨は今も変りないからである。

ヴィトゲンシュタインの後期哲学について——言語論哲学の基礎——

城西経済学会誌 第7巻 第1号(1971年7月) 山口 勲