

言語ゲームと志向性——社会学的観点から

佐 藤 裕

富山大学人文学部紀要第59号抜刷

2013年8月

言語ゲームと志向性——社会学的観点から

佐藤 裕

0. はじめに

ウィトゲンシュタインの哲学、特に「哲学探究」を中心とする、いわゆる「後期」のそれは、社会学という学問分野においても多くの議論を呼び起こしてきた。とりわけ、「規則（に従うこと）」や「私的言語」といった論点は、「言語（活動）」と「社会」との接点に位置しており、社会学者にとって意義のある検討課題であろう。

しかし、後期ウィトゲンシュタインの「中心テーマ」と評されることもある、「言語ゲーム」という概念それ自体は、それほど主題化されてこなかったのではないかと私は考えている¹⁾。これは、ウィトゲンシュタイン自身がこの概念を明確には定義しておらず、むしろ積極的な定義を避けているようにも見える、といったことにもよるだろうし、この概念を理論的な概念であるというよりは理論の方向性を（漠然と）示すものとして受け止められてきたためではないかとも思う。

しかしながら、少なくとも社会学にとっては、この「言語ゲーム」という概念は、それ自体が詳細に検討する価値のある概念なのではないかと私は考えている。そこで、本論では「言語ゲーム」という概念そのものを主題化することにより、社会学におけるこの概念の利用可能性を検討したい。

1. 社会学にとっての言語ゲーム

哲学にとって「言語」はもともとの探求課題であり、「言語ゲーム」は大まかに言って「言語をゲームとして見る」という点においてインパクトを持つものであっただろう。

一方社会学にとっては、探求課題である社会現象を一種のゲームとしてみることは取り立て不自然なことではない。実際社会現象を「ゲーム」としてみる理論としては、他に「ゲーム理論」が経済学や数学の分野から社会学に流れ込んでいる。それゆえ、「言語ゲーム」が社会学にとって何らかの意味を持つとすれば、それは「ゲーム（社会現象）を言語活動として見る」という点に求められるだろう。

しかし、それは「言語ゲーム」という概念の専売特許でもなんでもない。いわゆる「言語論的転回」以降、言語活動そのものを対象とする社会学的研究は数多くおこなわれている。フー

コーの影響を受けた言説分析もそうであるし、構築主義、エスノメソドロジーなど、言語活動を理論の中核に据えた社会学理論も現れてきている²⁾。

では、「言語ゲーム」が社会学にとって独自のインパクトを持つとすれば、それは何に求められるだろうか。社会学におけるこれまでのウィトゲンシュタインへの言及から判断する限り、それは規則と行為の関係についてのウィトゲンシュタインの考察とクリプキによるその解釈 (Kripke, S.A., 1982) だということになるだろう。

この論点に関する議論の詳細をここで紹介することはとてもできないが、社会学という領域に限定すれば、構図は比較的シンプルではないかと思う。かなり大雑把ではあるが、私なりに整理してみたい³⁾。

まず、様々な立場がありつつも、「規則は行為を決定しない」という点についてはおおむね共通理解になっているだろう。簡単に言えば有限の数の行為に合致する規則は複数考えられるのであり、それゆえある行為が特定の規則に従ったものであると「解釈」することは妥当ではない、ということだ。極論すれば(理論も規則だと考えれば)あらゆる社会理論を否定しかねない主張であるため、社会学としては大問題である。

この問題への回答は大きく二つに分かれている。まずひとつはクリプキによるウィトゲンシュタイン解釈に依拠した(あるいは方向性を同じくする)、「共同体的解決」である。規則は行為を決定することはできず、それゆえ規則の「外部」——「共同体」に決定が委ねられる。この「共同体」という言葉は社会学としてはあいまいすぎるので、例えば「権力」といったものを想定すれば理解しやすいだろう⁴⁾。

もうひとつは、社会学の分野ではエスノメソドロジーが採用している解決である。無理を承知で単純化した説明をすれば以下のようなになるだろうか。

私たちは規則を(厳密に)解釈することによってそれに従った行為をしているのではなく、規則を意識しなくてもそれに沿った行為が「自然に」なされている。規則はむしろ行為を記述したり理解したりする際に利用されるリソースであり、そういった規則の参照という行為も含めた具体的な相互行為によって規則的な行為(秩序)が作られているのだ。

とりあえずこのような考え方を「相互行為的解決」と呼ぶことにしたい。

以上のような整理に基づいて、私の(議論の出発点としての)立場を明らかにしたい。

まず、「規則は行為を決定しない」という主張は社会学にとって極めて深刻であり、何らかの解決が与えられなくてはならない問題だと私は考えるが、「共同体的解決」も「相互行為的解決」も共に十分な解決にはなっていないと思う(その理由は本論の中で徐々に明らかにしてゆきたい)。そのため、「規則によって行為を説明できないのか」という論点に立ち戻って、よ

り詳細に検討する必要があるのだが、その方法として、「言語ゲーム」という概念を社会学的な観点から再検討することが有効ではないかと考えている。社会学的な観点というのは、「言語ゲーム」の「ゲーム」としての側面をより重視し、できる限り具体的な「ゲーム」のありようを想定しつつ考察を進めていく、ということである。このような方法は、哲学者であるウィトゲンシュタインの意図したことは異なる方向に議論を進めることになる可能性もあるだろうが、それはやむを得ないと考えている⁵⁾。

2. 言語ゲームの志向性

1) 「ゲーム」における志向性

まず、「ゲーム」というのはいかなるものなのか、という論点から考察を始めたい。

ウィトゲンシュタイン自身が「言語ゲーム」という概念の明確な定義を積極的に避けているのは良く知られていることだ。それゆえ、この論点の考察は、ウィトゲンシュタインが（言語）ゲームとして提示した具体的な対象の検討を通じて進めるほかはないだろう。

「ゲーム」の構成要素としてしばしば言及されるのは「規則」である。そこでまず、ゲームにおける「規則」とはどのようなものなのかを考えてみたい。

ウィトゲンシュタインもしばしば例として引き合いに出している「チェス」というゲームで考えてみよう。

チェスには多様な規則（ルール）がある。チェス盤や駒といった用具に関する定義、手番に関するルール、駒の初期配置と動かし方に関するルール、そしてもちろん勝利条件もルールである。これらのルールが適切に守られれば、それだけでチェスというゲームは成立するのだろうか。

例えば、あるプレイヤーが第1手目からいきなりリザイン（投了）を宣言したとしたらどうだろうか。本人がそれで負けを認めたならば、リザインを宣言すれば負けになる、というルールに違反していないのだから、これはルール違反ではない。確かに形式的にはそうだ。しかし、チェスを正しくプレイしているとみなせるだろうか。あるいは、あるひとつのコマを隣り合うマスに交互に移動させる指し手だけを負けるまでずっと繰り返していたとすれば、形式的にルール違反でないにもかかわらず、チェスを正しくプレイしているとはみなされないかもしれない。

これらの行為が非難される、もしくはチェスのプレイでないとみなされるなら、それは相手に勝とうとする努力を放棄しているように見えるからだろう。

相手に勝つこと、それはチェスというゲームの「目的」と考えてよいだろう。それゆえ、ゲームには「規則」のほかに「目的」という共通の要素がある、という考え方は検討に値する。確かに私たちが「ゲーム」だと考える多くのものには「目的」が定義されているかもしれない。

しかし、「目的」を言語ゲームの共通の要素だとする考え方には難点がある。言語によるあらゆる活動が言語ゲームだとするなら、例えば挨拶のような日常会話に明確な目的が常にあるとは言えないことから、この考え方に無理があることは明らかだ。

それでは、チェスというゲームにおける、勝利を目指すという要素はどのように考えればよいのだろうか。

私は、「勝利」という目的そのものではなく、「目指す」という部分にこそ注目しなければならないのだと考える。

「勝利」という目的は達成されなければチェスというゲームが成立しなくなる、という性質のものではない。頑張ったけど相手に負けてしまったという場合でも当然のことながらゲームは成立している。つまり、目的の達成という結果ではなく、目的に向かって努力することがゲームの要素なのだ。

同じ目的から、それぞれのプレイヤーの能力や戦略によって多様な結果が生み出される。どちらが勝つのかはやってみないと分からない（かもしれない）。だからこそチェスは面白いのであり、「ゲーム」であるのではないか。そして、そのような結果の多様性を生み出すのは、それぞれのプレイヤーの勝とうとする努力である。

しかし、プレイヤーの勝とうとする努力は多様な指し手を生み出すとしても、ルールが許可するあらゆる指し手が等しい可能性で選ばれるわけではない。勝利を目指す限り、ある局面において選択される指し手はおのずから限られるだろう。

つまり、勝利を目指すということは、それぞれのプレイヤーの行為を確定的に指示するのではなく、選択の余地を残しつつ方向づけているのだ。

ゲームにおいて、それに参加する人々の行為が（勝利という目的などによって）方向づけられているということは、本質的な要素であるように思える。初めから結果が確定しているようなものを私たちは「ゲーム」とは呼ばないだろうし、ルールの範囲内なら何をしても自由で一切の判断基準がないものもやはり「ゲーム」ではないだろう。

ゲームがこのような「方向づけ」を持つという性質を、「志向性」と呼ぶことにする。

チェスのようなはっきりとした目的を持つゲームの場合は志向性の存在を見出すことができるかもしれないが、それは（言語）ゲーム一般に言えることなのだろうか。このことを検討す

るために、別の例について考えてみよう。

しばしば言及されるウィトゲンシュタインの言語ゲームの例のひとつに、「石工の言語ゲーム」がある（哲学探究第2節）。これは「台石」「柱石」「板石」「梁石」の4語しかない単純な言語ゲームであり、石工であるA氏が「台石」とだけ言えば助手のB氏は台石をA氏の所に運んで行くように教育されている。もちろんほかの3語についても同様である。この例は、ウィトゲンシュタインが語の意味はその使用である、ということをも主張するために示したものであるが、ここにもうひとつ別の言葉を付け加えればどうなるのか、ということを考えてみたい。

資材置き場には、上記の4種類以外にも様々な資材が置かれているものとしよう。そして、新たに付け加えられる言葉はB氏が全く聞いたことのない言葉であり、それをA氏は何の説明もなしに発したとしよう。そのとき、B氏はどうするだろうか。

もし、「石柱」などの言葉とそれを運んで行くという動作が一对一に対応しているだけだとすると、B氏はその言葉が全く分からず、何もできないはずだ。しかし、もしかしたらB氏は残りの資材のうちのいずれかを選んでA氏の所に運んで行くかもしれないと、私たちは想像できる。それはどうしてだろうか。

もし言葉と動作を一对一に結び付ける「規則」があるだけで、それぞれの「規則」が何の関連もない独立したものと理解されているならば、それはひとつひとつの言葉が独立の言語ゲームを構成していると考えべきだろう。しかし、4つの言葉が互いに関連してひとつの言語ゲームを構成していると（B氏が）受け止めたのなら、その言語ゲームは例えば「何かをA氏のところに運んで行くゲーム」といった形で（明確に言語化されないとしても）理解されているだろう。そして、「何かを運んで行く」という「目的」に照らし合わせて、残りの資材のうちのひとつを運んで行くという行動が生み出されたのだと考えられる。

「台石と言われれば台石を運んで行く」という規則に対して、「何かを運んで行く」という「目的」は行為を確定的に示さない。にもかかわらず、「何か」とは何でも良いわけではなく、A氏が必要とする特定の資材なのだ。そのためこの不確定性はB氏がなんとかして補完しなければならない。言葉の響きから推理してみるとか、あるいは順番に持って行って正解になるまで繰り返すとか、様々な方法が考えられる。

推理や試行錯誤といったB氏の努力は、「A氏が望むものを運んで行く」という目的によって方向づけられている。そういう意味において、この言語ゲームもまた志向性を持つと言えるのだ。

さらに別の例を考えてみよう。

まず、あなたの目の前にある物の一つずつ指さし、名前を言ってみよう。これは本、これは机、これは壁、これは本棚…。これは「ゲーム」だろうか。

次に、透明でない箱の中に様々なものを入れ、手探りでそのものが何かを推測し、「これは本」などと言いながら取り出してみることを考えてみよう。これは確かに「ゲーム」のように思える。

あるいは、あなたの目の前にあるものの一つを、様々な言い方で呼んでみよう。「本」「同じ大きさの紙を何枚か重ねて片側を接着した物体」「昨日本屋で買ってきたもの」「私に感銘をもたらしてくれたもの」。これも「ゲーム」に見える。

2番目の例も3番目の例も、機械的には解決できない課題が課されている。推理や工夫などの創造的な解決が求められているがゆえに、「ゲーム」に見えるのではないだろうか。

では1番目の例はゲームではないのだろうか。周りにある物の名前を次々に言っていくと、そのうちちょっと困るものが出てくるかもしれない。例えばある道具の部品があったとしよう。「この部品に名前なんてあったかな?」「わからないから、『○○の部品』、ということにしておこう」。そのように考えて答えるならば、そこにはやはり創造的な解決が認められる。考えてみれば、「本」と呼ぶ代わりに「文庫本」「単行本」など呼んでも良かったわけで、そこには何らかの判断（意識的ではないにせよ）が見出される。

このように、ただ単に「物の名前を言うこと」も言語ゲーム足り得るわけだが、注意しなくてはならないのは「物の名前を言う」という行為が言語ゲームなのではない、ということだ。もの名前を言えと言われて、あるいは自分でモノの名前を言ってみようと思って（意図して）物の名前を言うことが（志向性を持つがゆえに）言語ゲームなのだ。

最後にもう一度最初に戻って、言語ゲームと（そのゲームの）規則との関係を確認しておこう。これまでの議論から分かるように、言語ゲームは単なる「規則の集まり」ではないし、規則的な振る舞いが言語ゲームなのでもない。規則よりも志向性こそが言語ゲームを「ゲーム」足らしめているのである。規則（の多く）は志向性をより明確にするものであったり、志向性から導かれるものであったり、いずれにせよ志向性こそがゲームの中心にあるのだ。

それゆえ、言語ゲームというアイデアは単なる規約主義ではない。規則に従う、というステティックなイメージでなく、方向付ける、というダイナミックなイメージで言語ゲームをとらえることが必要である。

2) 志向性の条件

ここまで、「志向性」という言葉を漠然と使ってきたが、もう少し厳密に考えてみよう。

まず、志向性は何らかの行為を促す性質を持っている。駒を動かしたり、資料を選んだり、

名前を発話するという行為は志向性によって生み出されているのだ。

しかし、志向性は行為を確定的に示さない。チェスに勝つためにどのように駒を動かせばよいかが決まっているわけではないし、「A氏が望むものを運ぶ」という志向性だけで何をすればよいかが決まるわけではない。ただ、この点において、チェスと石工の言語ゲームは異なる特徴をもっている。チェスの場合は確定的でないことがゲームとしての面白さを作り出している（必勝法があればゲームが成立しないだろう）し、箱の中のものを手探りで推測する方がより「ゲームらしく」見えるのもそのためだろう。しかし、石工の言語ゲームの場合は、不確定性は減少されるべきものであり、「台石」などの指示（規則）はそのためにあると位置づけられる。不確定性が減少されるべきものなのか、あるいはそれ自身が何らかの意味をもつか、このことはその言語ゲームの性質を考える際に重要な論点であると思うが、本論ではこれ以上追究しない。

そして最後に、行為が志向性に照らし合わせて評価できる、という点も指摘したい。チェスの一手一手は勝利という目標に近づいているかどうかで良手であるか悪手であるかが判断されるだろうし、石工の言語ゲームではB氏が間違っただけでA氏に叱られるだろう。名前を呼ぶ「ゲーム」においても本を「まな板」と呼んでしまえば「間違い」になる。

これらの条件を満たした時に、志向性をもつということにしたい。

志向性はすべての言語ゲームに見られるのか、という問いは、そもそも言語ゲームという概念があいまいであるがゆえにあまり意味のないことであり、むしろ「志向性を持つものが言語ゲームである」と考えてよいのか、と問いかける方がより積極的かもしれない。

このような考え方の妥当性を確かめる一つの試みとして、ウィトゲンシュタインが言語ゲームの多様性を示すために列挙した例と照らし合わせてみよう（哲学探究第23節）。

「或る対象を、観察し、或いは、測定して、記述する」——これらは、様々な具体的行為を促し、かつ要求される行為は確定的ではなく、客観的に観察できたか、正確に測定できたか、詳しく記述できたか、といった評価が成り立つため、志向性をもつと考えてよいだろう。「報告する」「推測する」「検証する」「表現する」「物語を作る」「演ずる」「輪唱する」「謎を解く」「小話を作る・語る」「翻訳する」——これらも同様に考えることができる。

「物を作る」——これについては志向性があることは明らかなので、どちらかと言えば「言語」の位置について説明しておくことが必要かもしれない。作ろうとしているものを言語で表現し、その物の制作が志向される。材料やその調達方法、作る手順や技術も言語によって表現され、その言語の志向性によってさまざまな具体的行為がなされる。そして、「完成した」「失敗作だ」「傑作だ」といった評価ももちろん言語的である。このように考えると、身体動作の要素が大きいゲーム、スポーツなどももちろん言語ゲームである。

「命令する」——これは少々複雑だ。石工の言語ゲームにおける「台石」などの発話を「命令」だと解釈するなら、多くの言語ゲームが「命令」という要素を持っていることになる。ただし、より限定的な意味での「命令」、つまり何らかの制度的な背景があり、個人に「命令の権限」が与えられている場合の「命令」については、相手がそれを「命令」だと理解できることが志向されると考えるべきだろう。それゆえに、私たちは表現を工夫したり（「～しなさい」「～しろ」）場合によっては口調や表情も制御するだろう。そういった細かな手順も含めて「命令」という言語ゲームは成立しているのだ⁶⁾。「ののしる」「挨拶する」「乞う」⁷⁾も同様に考えることができるだろう。

「計算の応用問題を解く」——ウィトゲンシュタインがわざわざ「応用問題」と限定したのには何か理由があるのだろうか。そのような限定がなくても、答えを出そうと思って、あるいは正解に至ろうと思って問題を解いているのならば応用問題に限らず志向性を持つ言語ゲームである。

「感謝する」「祈る」——感謝の言葉を誰かに伝えることや、動作を伴う祈りの場合はその志向性は明らかであり、問題になるとすれば「心の中で感謝する・祈る」場合であろう。もし「感謝する」ということが心的状態を示すのであればそれは言語ゲームではないと考えるべきだ。しかし、「感謝／祈りの言葉を心の中でつぶやく」ということであれば、それは志向性を持つ言語ゲームだと考えてよいと思う。

3) 規則の志向性

次に、「規則に従う」という言語ゲームについて考えてみたい。ウィトゲンシュタイン自身も『規則に従う』は一つの特定の言語ゲームである「規則に従うということは我々の言語ゲームにとって根底的であり、我々が記述と呼ぶものを特徴づけている」と書いている⁸⁾が、私もまたこの言語ゲームについての理解は非常に重要だと思う。

これまでの議論を踏まえるならば、「規則に従うこと」が言語ゲームであるということは、規則が志向的であるということの意味する。つまり私たちは、規則を機械的に適用して規則に従っているのではなく、規則に従おうと思って（志向して）規則に従っているのだ。

石工の言語ゲームにおいて、「台石」と命じられたB氏が資材置き場に行ってみると、「台石」と言われたときに運んでいくべきものが見当たらなかったとしよう。このときB氏はどうするだろうか。

もし機械的に規則を適用しているのならB氏は何もできないはずだが、実際には違う行動をとるかもしれない。例えば今まで運んでいたものと一番似ている（と感じた）ものを持って行くことも考えられるだろう。そしてA氏がそれを受け取ったならば、B氏は「台石」という指

示の解釈をちょっと変更するだろう。

このように、私たちの「規則に従う」方法は非常に柔軟である。そしてその柔軟性は、規則が志向的であるがゆえに生み出されているのだ。

同じ規則に従うことを繰り返していれば、もうほとんど考えることなく規則に従った行為ができるようになるかもしれない。そのときは「自然に」「盲目的に」規則に従うだろう。しかし、場合によっては規則を厳密に解釈しようとすることもある。法令を参照しながら何かをなす場合などは文言の一言一句までよく吟味して規則を検討するかもしれない。また別の場合は、より上位の言語ゲームの志向性に立ち返ってその規則を文脈的に解釈しようとするかもしれない。もちろん、試行錯誤もひとつの方法であるし、私たちが実際にしばしば行っていることだ。模倣も志向的解決の重要な方法であり、特に新しい言語ゲームを学ぶ際に使われるだろう。

これまでの議論で、私はクリプキが示した「パラドックス」への一応の解答を示すことができるようになったと思う。鍵となるのは規則の志向性である。

規則は行為を確定的には示さないで、「規則に従った行為」が人によって異なることは十分にあり得る。その意味において「規則は行為を決定しない」と言えなくもないが、人は規則に基づいて何らかの行為をなそうとするので、「規則が行為をもたらず」とは言えるはずである。この違いは重要だと思う。

68 + 57が5ではなく125であるのは、あらかじめすべての組み合わせの足し算の答えを定める規則があったからではなく、足し算というゲームの志向性が導いたことだ。これはチェスで例えるなら、チェック（王手）を掛けられたときにその状況から逃れようとするのが、あらかじめ定められた規則によるものではなく、そうするのがチェスというゲームの志向性に合致するからだということと同様である。それゆえ、68 + 57が125であるのが共同体的決定であるとする「共同体的解決」は誤りである。

規則は行為を機械的には決定しないが、規則に従うという言語ゲームは志向的である。それゆえ、規則によって「規則に従った行為」が生み出されていると考えるべきである。「相互行為的解決」はこの点を軽視または無視していると思う。秩序だった活動は基本的に規則（より正確に言うと言語ゲーム）によって成り立っているのだ⁹⁾。

規則というものは、それを適用すればただひとつの正しい答えが返ってくるような機械的なものでもなく、かといってどのような答えでも許されるようなものでもない。それは志向的に解決される。これがこの「パラドックス」の唯一の解き方ではないだろうか¹⁰⁾。

4) 言語ゲームの創造性

言語ゲームの志向性は、そのゲームを行う人に様々な工夫や、場合によっては独創的な解決を促す。このことについては、これまでの考察からもある程度明らかになってきていると思うが、志向性はただ単に特定の言語ゲームの範囲内での工夫にとどまらず、場合によっては言語ゲームそれ自体を変化させてしまう可能性を持つ。この論点は言語ゲームについて考えるためには極めて重要だと思う。

例えば、競泳というゲームについて考えてみよう。このゲームの志向性が「より速く泳ぐこと」にあるのは明らかだが、競泳の歴史はそのような志向性がゲーム自体の変化をもたらしてきたことを示している。競泳の泳法は実用的な泳法としての平泳ぎから出発し、オーバーハンドサイドストローク（横向きになり上側の手を水面から出して前に運ぶ泳法。片抜き）、トランジオン泳ぎ（オーバーハンドサイドストロークを両側交互に繰り返して、両手とも水面上を前に運ぶ泳法。早抜き）と発展し、現在のクロール泳法が形作られてきた（岸野他,1972,p164-165）。そして、その過程で平泳ぎは制限の多い特殊種目という位置づけとなった。バタフライもまた、平泳ぎのスピード化の工夫から生まれた。初期のバタフライ（ドルフィンキックではないかえる足のバタフライ）は平泳ぎの競技規則に違反しないとされていたが、その後「バタフライで泳ぎ始めた者は、最後までバタフライで泳がねばならない」という規定を経て、平泳ぎと異なる競技種目としてのバタフライが成立した。（ibid, p187-188）。もっと細かく見れば、平泳ぎにおける「潜水泳法」の発展とその制限などもゲームの変化と言えるかもしれない。

「より速く泳ぐ」という志向性をもつゲームであるからこそ様々な工夫が生まれ、その工夫はルールの変更などを通じてゲームの変質をもたらし、さらには別のゲームを生み出していくことさえある。このようなことは他のスポーツなどでも見られることだろう。

「遊び」としてのゲームにおいては、「面白さ」（その具体的な内容は様々だろうが）という志向性ゆえに様々なローカルルールが生み出されたり（例えばトランプゲームの「大富豪」に見られるローカルルールの多様さ）、人数の変化による「面白さ」の減少を防ぐためのルールが考案されたりする（例えば草野球の特殊ルールとしての「三角ベース」）。

これらのことは、スポーツや遊びだけに見られることではない。例えば科学（という言語ゲーム）の発展は、個人の知的好奇心や社会的要請によってのみもたらされるのではなく、それぞれの言語ゲームの志向性とその契機を内包している。経済という巨大な言語ゲームはスポーツにより近いかもしれない。利潤の追求という志向性は新しい戦略を次々と生み出し、それが受け入れられてゲームの性質を変えていったり、場合によってはゲームを保つために新しい規則

によって規制されたりすることもあるだろう。

これらのことすべてが言語ゲームの持つ力（志向性）によるものだというのはやや強すぎる（誤解を招きかねない）主張だろう。実際に様々な工夫をしているのはひとりひとりの人間であって、言語ゲームはただ「方向性」を指し示すだけだ。ただ、「方向性」を共有し、経験を共有し、知識を伝え合うことによって、「共同体」としての力を生み出す仕組みが言語ゲームなのだとして理解すればよいのではないだろうか。そして、そのかなめとして、言語ゲームの「志向性」という概念は位置づけられるべきだと思う。

5) 志向性と意図

この節を締めくくるにあたって、「志向性」という概念を違う角度から検討しておきたい。

「志向性」(intentionality)は哲学の伝統においては、精神もしくは「心」の性質を表現する言葉である。サールによれば志向性とは「世界内の対象や事実に向けられ、あるいはそれらに関わり、あるいはそれらについて生じているような、多くの心的な状態ないし出来事の特長」(Searle, 1983, 邦訳書 p.1)と表している。このような「志向性」とこれまで考えてきた言語ゲームの「志向性」はどのような関係にあるのだろうか。

両者の関係を考えるためには、まず、哲学の伝統における「志向性」は広すぎる概念なので、これを行為に関わるものに限定したい。すなわち「意志」または「意図」(intention)である。

最初に、サールの意図と行為についての議論を取り上げたい。サールはまず行為の意図を「先行意図」と「行為内意図」に区分する。先行意図とは「行為そのものを遂行するのに先立って、その行為を遂行しようという意図」である。一方行為内意図とは意図的な行為そのものの内に存在する意図であり、「私はAしている」という特徴的な表現形式を持つ(Searle, 1983, 邦訳書 p.118)。そして、先行意図は行為内意図に対して、行為内意図は身体運動に対して、それぞれ「因果作用」を持つというのだ (ibid., 邦訳書 p.128-132)。

サールが提示している「手を上げる」という例について考えてみよう¹¹⁾。

まず、「手を上げる」という行為をもたらすのが先行意図である。会議で発言を要求するとか賛意を示すとかの様々な理由で私たちは「手を上げる」。これは分かりやすいのだが、行為内意図というのはやや分かりにくい概念だ。私の解釈を多分に含むが、行為の遂行中に具体的な身体運動を駆動する心的状態とでも表現できるだろうか。この場合であれば「手を上げる」という行為内意図が筋肉の運動をコントロールし、「手が上がる」という状態を作り出しているということなのだろう。

このような考え方自体に私は大きな異論はないのだが、ここで問題にしたいのは「言語」の位置づけである。

私たちが「手を上げよう」と思って腕を上げるとき、まず「手を上げる」という言葉を思い浮かべなくてはならない。そして、思い浮かべた「手を上げる」という言語的表現が具体的にはどのようなことなのかを知っていなくてはならない。もちろん、「手を上げる」という言葉を思い浮かべることなく手を上げてしまうことも全く考えられないわけではないが、意識的に行動しようとするほど、言葉を思い浮かべることが必須の条件になるだろう。

そして、思い浮かべた「手を上げる」という言葉は、具体的な身体運動を導く。私たちは「手を上げる」にはどうすればよいのかを知っており、その知識に従って「手を上げる」のだ。そして、その「知識」は、どちらの手をどのくらいの高さまで、どの程度の早さであげればよいのかといった具体的な手順についてのものだけではない。いつもは右手を上げていたとしても、もし右手で何かを持っているなどの理由で上げることができなければ、代わりに左手を上げることもできるだろうし、両手がふさがっていれば、まず手に持っているものを置いたり、手を上げる代わりに声を出したり、隣にいる人に代わりに手を上げるよう頼んだりするかもしれない。こういった柔軟な対応が可能なのは、私たちが「手を上げる」手順を知っているからではなく、その言葉の「志向性」を知っているからなのだ。すなわち、「手を上げる」というのはこれまで述べてきた言語ゲームにほかならず、その言語ゲームによって私たちは「手を上げる」という行為をなすことができるのだ。

以上のような考察から、私はサールが行為内意図と呼んだものは心的現象ではないと結論付けたい。「手を上げる」という言葉に対応する心的現象が存在するのではなく、それは「手を上げる」という言語ゲーム（の志向性）なのだ¹²⁾。

次に、「意志」もしくは「意図」に関する別の視点からの哲学的な議論として、アンスコムの実践的推論についての議論を取り上げたい（Anscombe, 1957, 邦訳書p.109-）。アンスコムはまず、意思行為（intentional action）を「ある意味で用いられる『何故？』という問いが受け入れられるような行為」（ibid., 邦訳書p17）であるとし、この「何故？」という問いの性質についての考察を進める。そして最終的にアリストテレスの実践的三段論法（実践的推論）に行きつき、これを再解釈する。アンスコムの考える実践的推論を要約すれば、「欲求」という前提からそのための手段としての行為という結論に至る推論だと表現することが出来ると思う。出発点に戻れば、そのようにして「欲求」から導出されるものが意志行為だということになるのだろう。

アンスコムの結論は、ごく当たり前のことを言っているだけのようにも見えるが、少なくとも

も2つの、極めて重要な問題提起を含んでいると思う。

まずひとつは、アンスコムが言う「欲求」とは、生理的欲求でないことはもちろん、何らかの心的現象でもない、ということだ。「『欲求』の概念に要求されることのすべては、われわれが自分の欲するものを何らかの意味で善の視点のもとで捉えていなければならない」(ibid., 邦訳書 p.143) のであり、何らかの意味での善さは「対象に帰属させられている」(ibid., 邦訳書 p.146)。これはすなわち、実践的推論の出発点は何らかの対象の言語的把握、もしくは言語そのものにある、ということの意味しているように思える。

ふたつめは、アンスコムが実践的推論を「行為を説明する推論」としてではなく「行為を導出する推論」として捉えている、ということだ。行為の説明(あるいは記述でも良い)であるなら、それは最終的に真/偽という形で判断される(現実的にそれが可能かどうかは別として)。しかし、行為を導出する推論はそのようなものではない。真偽条件に代わる代替案として、アンスコムは「何らかの意味で善である」ことを提案しているが、これについての評価は後程述べたい。

アンスコムの考え方は、この節の冒頭で取り上げたチェスの例に当てはめると、本論の主張との対応関係が明確になると思う。チェスのゲームに勝利しようとするのが「欲求」であり(ただし、それは心的現象ではなくチェスというゲームが要求していることである)、そこから(実践的推論により)ひとつひとつの指し手という行為が導出されるのだ。そして指し手を判断する基準は、確かに「何らかの意味で善である(か否か)」、つまり「勝利という目的に照らして良手か悪手か」であろう。

ただ、この例を見ても分かるように、「何らかの意味で善である(か否か)」という表現にはいささか無理があるように思われるし、「欲求」という表現も(心的現象でないという但し書きがあるとしても)問題があるのではないだろうか。

アンスコムの考えは、本論でこれまで述べてきたこととほとんど変わらないように私には思える。それを「欲求」などの用語系で表現しようとするから分かりにくくなってしまっているのではないだろうか。それよりも(アンスコムの師匠であるウィトゲンシュタインが残した)「言語ゲーム」概念による説明の方がよほどすっきりとしていて生産的だと私には思える。

ウィトゲンシュタイン自身は、言語ゲームと志向性の関係について直接は語っていない。しかし、私は彼の考察がそのような方向に向いていたのではないかと考えている。

哲学探究第一部の最後の部分は、「意志する」「意図する」「意味する」などの志向性に関わるトピックを扱ったものだが¹³⁾、それを締めくくる最後の節は、以下のようなものである。

「誰かに……なる数列の構造を教えているとき、ともかく私は、かれが第百項目に……

と書くべきであることを意味している」——まったく正しい。あなたはそのことを意味しているのだ。また、明らかに、そのことだけを必ずしも考えているわけでもないとしても。このことは、「意味する」という動詞の文法が「考える」という動詞の文法とどれほど異なっているかを、あなたに示している。そして、意味することをひとつの精神活動と呼ぶことほど、倒錯していることはない！ すなわち、ひとが混乱を生み出すことを目指しているのではないとするならば。(ひとは、バターが値上がりしているなら、バターの活動についても語るができよう。そして、そのことによっていかなる問題も生じないなら、そのことに害はないのである。) (哲学探究第693節)

ここでは、「意味すること」は精神活動ではないとはっきり書かれているが、それでは何なのだろうか。答えは「言語ゲーム」でしかあり得ないと思う。言語ゲームは(まだ到達していない)第百項目に書くべきことも「意味する」ことができる。これが志向的ということではないだろうか¹⁴⁾。

3. 言語ゲームの2つの系列

ウィトゲンシュタインは、言語ゲームすべてに共通する性質があるわけではなく、ただ様々な「血縁関係」や「系列」が存在するだけなのだと主張した(哲学探究第65節,66節)。これが「家族的類似性」という概念である¹⁵⁾。

では実際にどのような「血縁関係」や「系列」が存在するのだろうか。ウィトゲンシュタイン自身はそのことについてほとんど語っていないが、言語ゲームの志向性という概念を手掛かりに、それらのある程度描けるかもしれない。

1) 行為の言語ゲーム

まず、社会学的な観点からは最も重要だと思われる、行為に関わる言語ゲームから考えてみたい。形式的に言うと、まず行為に対する志向性が与えられ、それを解決することによって何らかの行為がなされ、その行為が志向性を基準にして評価される、という一連のプロセスである。

(単純な言葉で表現される)あらゆる身体動作はもちろんこの系列に属するし、私たちが日常生活で行っている行為のほとんどが該当する。歯を磨く、食事をする、服を着る、どこかに移動する(出勤する、登校する)、車を運転する、新聞を読む、テレビを見る、電子メールをチェックする、風呂に入る、休憩する、寝る。

これらのひとつひとつが言語ゲームであるということは、志向性の解決と評価という観点から確認することができる。例えば、「食事をする」であれば、まず私が「そろそろ昼食にしよう」と思ったり、誰かから「朝食が用意できているから食べなさい」などと言われたりすることから「ゲーム」が始まる。そのあと、私は冷蔵庫から食材を出して料理を始めるかもしれないし、飲食店に行こうとするかもしれない。誰かが作ってくれた料理や食器をテーブルに運ぶかもしれないし、飲食店でメニューを見て料理を注文するかもしれない。その際には栄養のバランスを考えたり、この料理は昨日も食べたからやめておこうなどと考えたりするかもしれない。食べ始める前には「いただきます」と口に出したり手を合わせたりすることが必要かもしれない、食べ方にも様々ルールがあったりする。そして、後片付けも「食事をする」ということに含まれているかもしれない。このように考えていくと、「食事をする」というのはなかなか複雑なゲームであり、決して機械的に行えるようなものではない。しかし、ウィトゲンシュタインの言い方に倣うならば、「食事をする」ということは、これらすべてのことを「意味している」のだ。

「食事をする」というゲームはどこかで終了する。「ごちそうさま」という発話はその合図かもしれないし、料金を支払って店を出れば終わるのかもしれない。ゲームがきちんと終わるということは、そのゲームが「成し遂げられた」ことを意味しており、それは「評価」の一部だろう。そしてさらに、「おいしかった」「必要な栄養をとることができた」「楽しく食事できた」「マナーを守って食事できた」などと評価するかもしれないし、マナーなどについては他者から評価される場合もあるだろう。

行為の言語ゲームを特定するために注意しなくてはならないのは、志向性から行為が産出されるまでを「ひとつの」言語ゲームとして考えなくてはならない、ということだ。

例えば、「新聞を読む」という言語ゲームは「情報収集をする」という言語ゲームの一部（手段のひとつ）かもしれないが、それでも十分にひとつの言語ゲームである。また「食事をする」という言語ゲームは「調理する」「買う・支払う」といった別の言語ゲームを含んでいるかもしれない。このように、言語ゲームと別の言語ゲームは一方がもう一方の一部になっている場合がある。

実際、あるひとつの「行為の言語ゲーム」が行われるとき、そのゲームの志向性の解決は、(ほとんどの場合)他の「行為の言語ゲーム」を行うことによってなされる。「食事をする」という言語ゲームの説明の中で登場する行為のすべてが、それぞれひとつの言語ゲームなのだ。

しかしそれでは、際限がないのではないか。あるゲームAの解決として別のゲームBが行われ、ゲームBの解決としてさらに別のゲームCが行われる…。この連鎖は永遠に続くのではないか。もちろんそんなことはなくて、最終的にはどこかで何らかの具体的な身体運動に突き当たるはずだ。「食べる」というゲームは最終的に箸の操作や咀嚼、嚥下といった動作に分解され、

そこで連鎖はストップする。

このようなプロセスは、コンピュータのプログラム言語の動作に例えることが出来るだろう。(C言語のような手続き型言語であれば) ひとつの手続き(関数)が別の手続きを呼び出す、という形で処理が次々と引き渡され、最終的にはハードウェアを直接操作する手続きが呼び出されて、画面上に文字を表示するといった出力が行われるのだ。

もちろん、言語ゲームはある点においてはコンピュータのプログラム言語と比較できる部分があったとしても、決定的に違った仕組みを持っている。そのひとつは「志向性」であり、ひとつひとつの言語ゲームの志向性が非常に柔軟に、かつ創造的に解決される。それゆえに言語ゲームは、言語「ゲーム」なのだ。そしてもうひとつ、言語ゲームが「言語」ゲームでなくてはならない理由も、プログラム言語との決定的な違いとして理解されなくてはならない。これは言語が「私的なもの」ではないということと関連する。

コンピュータのプログラム言語において、ある手続きから別の手続きに処理が引き渡される場合は、手続きを識別する記号(ソフトウェア的には関数名、ハードウェア的にはメモリ上のアドレス)によって手続きが指定される。これに対して言語ゲームの志向性の解決が別の言語ゲームを要求する場合のゲームの指定は「言語」によってなされる。そして、その「言語」は他者と共有されているのだ。言語ゲームにはそれぞれ「名前」がつけられており、その名前が共有されていると考えても良い¹⁶⁾。

言語ゲームの名前が共有されているということは、共有されているという事実それ自体に重要性があるのではない(それだけならコンピュータでも実現できる)。私たちはその名前を手掛かりにして、他者から言語ゲームの志向性や解決法を学ぶことができ、また他者にそれらを伝えることができる、ということが重要なのだ。実際、私たちが知っている言語ゲームの多くは他者から学んだものだろう。

さらに、言語ゲームを学ぶということは、一度学べば終わりということではなく、そのゲームについての理解(志向性についても解決法についても)は他者からの影響などによって変化していく可能性を常に持っている。

仮に「食事をする」というのは自分で料理を作って食べることだと理解している人がいたとする。その人はあるとき、他の人がレストランで食事をするのを見て、お金を出して食事を作ってもらおうという解決法に気づくかもしれない。またある人は、「食事をする」ということを単に必要な栄養を取るという志向性(のみ)を持つゲームだと理解していたが、他者の振る舞いから「おいしい料理を味わう」という志向性を学ぶかもしれない。

言語ゲームの「名前」が共有されているということは、他にも重要な意味を持っている。そ

これは、言語ゲームが別の言語ゲームを要求する場合、それを他者に肩代わりしてもらうことが可能になる、ということだ。食事をするために料理をする必要があるなら、それは他の人によってもらっても良い。当たり前のことだが、これは料理をするという言語ゲームが（言葉として）共有されているからこそできることだ。このことは言語ゲームと他者の言語ゲームとの接続という論点を提起するが、後ほど詳しく考察を加えたい。

2) 思考の言語ゲーム

行為の言語ゲームは、最終的に何らかの行為をもたらす言語ゲームであったが、言語のみを産出する言語ゲームというものも考えることができる。もちろん産出される言語は発話行為などの「行為」として現れるので、これも行為の言語ゲームの一種だと考えられなくもないが、これから述べるように、他の「行為の言語ゲーム」とはかなり異なる性質を持っている。

思考の言語ゲームは、一般的に「問いと答」という形をとると理解して良い。つまり、何らかの志向性が与えられ（これが「問い」）、その志向性が解決されることによってある言語が産出される（これが「答え」）。そしてその答えは志向性（問い）によって評価される。

思考の言語ゲームにおける「思考」は必ずしも論理的思考だけではないが、まずは論理的な思考から考えてみよう。

論理的思考を言語ゲームとしてとらえようとするときの最大のポイントは、「問い」から出発する、ということである。そのため、演繹的推論の形はとらない。よく使われる例で考えてみよう。

大前提： 人は必ず死ぬ
小前提： ソクラテスは人である
結論： ソクラテスは必ず死ぬ

思考の言語ゲームの場合、出発点は問いなので、例えば以下のようなになる。

問い： ソクラテスは必ず死ぬか？
ステップ1： ソクラテスは人である
ステップ2： 人は必ず死ぬ
答え： ソクラテスは必ず死ぬ

しかし、これだけでは思考の過程を十分に説明できているとは言えない。なぜなら、問いからどうしてステップ1やステップ2につながるのかが不明だからである。ステップ1やステップ2はいわば「答え」であるので、それに対する「問い」があるのではないだろうか。例えば以下のように。

問い：	ソクラテスは必ず死ぬか？
問2：	ソクラテスとは何か？
問2に対する答えのひとつ：	ソクラテスは人である
問3：	人とはどういうものか？
問3に対する答えのひとつ：	人は必ず死ぬ
答え：	ソクラテスは必ず死ぬ

問2に対する答えは他にもさまざまなものが考えられる。ソクラテスは哲学者である。ソクラテスは古代ギリシャ人である、などなど。そのような答えのひとつひとつが次々に検討され（あるいは何らかの基準でつながりそうな答えが選ばれ）、そこから次の問いが立てられる。そして最終的に「ソクラテス」と「死」が繋がったときに結論が導かれる¹⁷⁾。このようなプロセスは、私たちが何かを考えるときにしていることと、かなり近いのではないだろうか。

このように、ある問いに答えるために別の問いを立てる場合があるが、そのように新たに立てられた問いもまた思考の言語ゲームである。このような構図は、行為の言語ゲームの場合と似ている。ただし、行為の言語ゲームの連鎖が一方向的であるのに対して、思考の言語ゲームは「答えを（上位の言語ゲームに）返す」という仕組みがあることによって、双方向的なつながりを持つ、という点は異なっている¹⁸⁾。

思考の言語ゲームの出発点となる問いには様々なものが考えられる。「○○とは何か？」という問いももちろん思考の言語ゲームの起点になり得るが、では、何かを指さして「これは何か？」と問うゲームはどうだろうか。常識的な感覚では、これは思考というよりは「認識」と呼ぶ方がふさわしいかもしれない。しかし、「これは何か？」という問いに答えることにも志向的な解決が必要であることは先に説明した通りで、これもまた言語ゲーム、つまり「認識の言語ゲーム」である。

「これは何か？」という問いが指し示すものは、出来事や他者の行為にも及び、その場合には問いの形式は「何が起きているのか？」「何をしているのか？」といったものになるだろう。すなわちこれらは「記述の言語ゲーム」なのだ。さらに、「なぜ？」という問いに対しては、「説

明の言語ゲーム」が想定される。ここで重要なのは、認識の言語ゲームにしても、記述や説明の言語ゲームにしても、何らかの問いに対する答えである、ということだ。私たちが同じものに対して異なる認識を持つのは、問いの性質（志向性）が異なるからであり、記述や説明についても同様のことが言えるだろう。

コンピュータのプログラム言語の比喩を用いれば、思考の言語ゲームは計算や関数の評価に相当するだろう。問いと答えの言語ゲームによって、私たちは状況に応じて行為を使い分けることができるのだ

それゆえ、私はこの二種類のゲーム——行為の言語ゲームと思考の言語ゲーム——が最も基本的な言語ゲームであるという仮説を立ててみたい。

このように考えたとき、ただちに生じる疑問は、言語は何かを伝えたり表現したりするものではないのか、ということではないだろうか。すなわち、コミュニケーションという要素がこの仮説には含まれていないのだ。

そこで、これまで考えてきた二種類の言語ゲームに、コミュニケーションという要素を加味して考えてみたい。

3) 原初的な言語ゲーム

ウィトゲンシュタインの考察では、「行為の言語ゲーム」は、実際にはある人からの命令に別の人が従う、という形でしばしば示されている。本論ですでに何度も触れている石工の言語ゲームもそうであるし、クリプキが取り上げた「パラドックス」の例示として使われた言語ゲーム（哲学探究第143節,185節）も「命令」である¹⁹⁾。さらに、「規則に従うということ、それは命令に従うことと類似している」（哲学探究第206節）という表現や、一定の腕の運動を命ずる言語ゲームと、その「変形」として、同じことを「自分自身に命令を下す」言語ゲームが示されている（哲学探究第630節）ことから、命令されて何らかの行為を行うことと、自ら何らかの行為をなすことが、同種の、あるいは非常に近い言語ゲームであるとウィトゲンシュタインが考えていたことが分かる。

ウィトゲンシュタインが好んで「命令」という形の言語ゲームを取り上げたのは、それこそが言語ゲームの最も基本的な形態——原初的な言語ゲーム——であると考えたためではないだろうか。実際、石工の言語ゲームは「探究」の冒頭の第2節で取り上げられており、「これを完全に原初的な言語と考えよ」と主張されている。

命令の言語ゲームが原初的な言語ゲームである理由は、そのようなゲームを通じて言語を身

につけるためである。「子供たちは、そのような活動を行い、その際そのような語を使い、そのようにして他人の言葉に反応するよう、教育される」(哲学探究第6節)。私たちは命令されることによって行為を学び、その後、自分自身に「命令」してその行為を行うことができるようになるのだ²⁰⁾。

それでは、思考の言語ゲームについてはどうだろうか。

私は、思考の言語ゲームについても命令・行為の言語ゲームと同様に、誰かが問いを発し、別の誰かが答えを出すゲームがより原初的なものだと思う。これを「質問・応答の言語ゲーム」と呼びたい。誰かから質問をされてそれに答える(そして質問をした人に評価される)。誰かに質問して答えてもらう。そういったゲームへの習熟によって、自ら問いを発してそれに答える、ということができるようになるのだろう²¹⁾。

命令・行為の言語ゲームと質問・応答の言語ゲームを、二つの「原初的な言語ゲーム」であると考えるとき、言語ゲームのある重要な性質が浮かび上がってくる。それは、言語ゲームを共有しようとする無条件の志向性、ゲームの志向性を共有しよう(一致させよう)とする、無条件の志向性である。私たちはある言語ゲームが仕掛けられた時、無条件にそれに乗ってしまう。命令が与えられるとそれに従おうとしてしまうし、質問が投げかけられるとそれに答えようとしてしまうのだ。そしてさらに、命令に対しては相手の望む行為を、質問に対しては相手が望む答えを、推測しようとしてしまう。もちろん、様々な言語ゲームに習熟した私たちは、命令に背くことも、質問を拒否することもできる。しかしそのためには何らかの別の言語ゲームを始める必要がある。つまり、まずデフォルトとしては言語ゲームと志向性の「共有」があるのだ。これを「共有への(原初的な)志向性」と呼びたい。

言語ゲームが共有への志向性を持つことは、まず言語ゲームを学ぶことを可能にする。逆に言えば、共有への志向性がなければ、そもそも私たちは言語ゲームを身につけることができなはずだ。そして、様々な言語ゲームを身につけ、複雑なゲーム状況に対応できるようになっても、共有への志向性は維持される。だからこそ、私たちはかくも曖昧な言語によってコミュニケーションを成立させることができるのだ。

単純な命令・行為の言語ゲームと単純な質問・応答の言語ゲームだけが存在する世界、それが言語ゲームの原初的な状態だと言うことができる。しかしその世界は、様々な言語ゲームに習熟した私たちから見れば、奇妙な世界である。なぜなら、その世界は私たちが親しんでいる様々なものが欠落しているからだ。

まず、「主体」が存在しない。認識主体も行為主体もなく、意思も感情も存在しない。もの

の名前、状態、あるいは理由、原因といったものも存在しない。それらは何らかの問いに対して答えられたものとしてのみ言語ゲームの世界に見出されるのだから。

例えば、認識の言語ゲームについて考えてみよう。「これは何か？」という問いに対して「それは本である」という答えが与えられることは、「 $5 + 3$ は？」という問いに対して「8」という答えが与えられることと基本的に違いはない。いずれの答えもその言語ゲームの志向性によって導かれたものであり、その意味においてこれらの答えは公的なものである。それゆえ、あえて認識主体を特定するなら、言語ゲームを共有している人々、「われわれ」としか言いようがないだろう。ただし、この「われわれ」は、認識には認識主体があるはずだという、「記述の言語ゲーム」の文法に従おうとする限りにおいて、「われわれ」という言葉を使わざるを得ない、ということにすぎない。しかし、ある種の方便であるとしても、言語ゲームにおける認識主体は「われわれ」であると捉えることは、様々な（相互）行為を「言語ゲームとして」見るための、有効な方法ではないかと私は考えている²²⁾。そこで、このような（方便としての）「われわれ」を「原初的なわれわれ」と呼んでおきたい。

「あなた（私）はどう感じているのか？」という問いに対して「悲しい（と感じている）」と答えを出すことも、やはり公的な性格を持っている。何らかのルールに基づいて答えを出さなくてはならないからだ。すなわち、これについても「悲しいと感じている」と文を作り出したのは「われわれ」であり、これを「<私は>悲しいと感じている」と表現するとすれば、それはこの言語ゲームの文法だからである。

これまでの説明からも分かるように、「原初的なわれわれ」は「個人」に先行する。個人が集まって「われわれ」が作られるのではないのだ。そのような意味において、言語ゲームという概念は個人主義的理論と相容れないものである。

また、言語ゲームの原初的な状態において、コミュニケーションは個人から個人への情報の伝達ではない。原初的な言語ゲームにおいてコミュニケーションは命令と質問（と応答）の2つしかないのであって、情報と呼ばれるものは、基本的には何らかの問いへの答えなのだ。逆に言うならば、質問と応答という言語ゲームの応答の部分だけが質問から切り離されたとき、それは「情報」となると考えるべきだろう²³⁾。

4) 多様な言語ゲームの派生

命令・行為の言語ゲームと質問・応答の言語ゲームからは、様々な言語ゲームが派生する。その多様さは、ウィトゲンシュタインが「家族的類似性」という言葉を使いたくなったほどで

あり、とてもその全体像を明らかにすることはできないだろうが、いくつかの重要な系列は指摘することが出来ると思う。

まず、命令の言語ゲームが無条件に従わなくてはならないものであるという、共有への志向性が打ち破られる。この様子は、子どもの成長過程からある程度観察可能だと思う。

それまで親の言うことは何でも素直に従っていた子が、「いや！（嫌だ）」と言い始める。いわゆる（第一次）反抗期である。

この時の「いや！」という発話は「意志を問う言語ゲーム」の「答え」の部分（の未成熟な形）だと理解することが出来る。つまり、命令（の言語ゲーム）に逆らうためには別の言語ゲームが必要なのだ。そして、この発話が洗練されていけば、（意思を問う言語ゲームの答えとしての）「意志の記述」、あるいは「感情の記述」などができるようになり、必然的に「私」という言葉の使い方も学ぶことになるだろう。より一般化して言うならば、私的なものが公的な言語ゲームによって問われ、その答えとして私的なものの記述というゲームが生じるということだ。

このように、記述の言語ゲーム（認識や説明の言語ゲームも同様）が記述する対象は、限りなく広がり、様々な言語ゲームを生み出していく。意志や感情などの「内面」を記述する言語ゲームのほかに、自然現象を記述する言語ゲームやそれを説明する「理論」の言語ゲーム、そして言語ゲームについて考える上で極めて重要なのが、言語ゲームを記述する言語ゲームである。

これまで取り上げてきた言語ゲームのすべてが、記述の言語ゲームによる記述の対象になりえる。行為の言語ゲームの記述——「何をしているのか？」、思考の言語ゲームの記述——「何を考えているのか？」、「どうしてそのように考えたのか？」、認識の言語ゲームの記述——「あるものをどのように認識したのか？」、説明の言語ゲームの記述——「どのように説明したのか？」などなど。そして、記述の言語ゲームを記述する言語ゲームも、十分にあり得る。例えば「嘘か本当かを見分ける言語ゲーム」は、ある人の記述を「嘘／本当」として記述する言語ゲームである。

これらの、言語ゲームを記述する言語ゲームは、それぞれが独自の志向性を持つ。例えば行為を記述する言語ゲームであれば、我々は（多くの場合）その行為が誰によってなされたのかを明らかにしたいという志向性のもとに行為を記述する。それゆえ、行為の記述は「Aという人がBという行為をした」という形式が要請され、これがすなわち、このゲームの規則であり、ウィトゲンシュタインの言う「文法」にあたる。認識の記述についても同様の「文法」があることは先に触れたとおりである。

思考の記述においては、その思考の合理性や論理的整合性や経験的妥当性などを確認するという志向性が、そのゲームの「文法」を形作っていると考えることができるだろう。

記述の言語ゲームが持つこのような志向性によって、複雑な混乱が生じている。命令・行為の言語ゲームや質問・応答の言語ゲームの「論理」は、これらを記述する言語ゲームの文法によって書き換えられ、「文法的虚構」（哲学探究第307節, 308節）がもたらされる。そして、「心」をめぐる問題をはじめとする哲学的難問が現れるのだ。

クリプキが示した「パラドックス」も、そのような問題のひとつであろう。「規則に従う」という言語ゲームと、「規則に従っているのか」あるいは「どのような規則に従っているのか」といった問いに答える言語ゲームは全く別のものである。「規則に従う」という言語ゲームは志向的であり、すべてが最初から定まっているという性質のものでないにもかかわらず、規則に従っているかどうかを確認する言語ゲームの「文法」が要求する規則観は確定的なものであり、すべてが最初から定まっていることを要求する。このようなことから、「パラドックス」が生じるのだ。

では、ウィトゲンシュタインはこのような事態に対してどう対処しようとしたのか。

文法を吟味する——確かにそれも答えのひとつかもしれない。しかし、それだけなのだろうか。

私は、哲学探究の以下の部分（654節から656節）が、ウィトゲンシュタインのもうひとつの答えを示唆しているように思う。

我々の誤りは、我々が事実を「原現象」として見なくてはならないところで、即ち、我々が、かかる言語ゲームが行われている、と言うべきところで、説明を求めるという事である。

問題は、言語ゲームを我々の体験によって説明することではなく、言語ゲームを確認することである。

何のために私はある人に、私は以前シカジカの望みを持っていた、と言うのか？ ——言語ゲームを、原初的なものとして、見よ。そして、感情、等々、を、言語ゲームについての見方——解釈——として、見よ！

人は、次のように問うかもしれない：如何にして人は、我々が「過去の望みを報告する事」或いは「過去の意図を報告する事」と呼ぶ言語的表出を、するようになったのか？

ここでウィトゲンシュタインが「原現象」という言葉で指示しているのは何だろうか。言語ゲームであることは確かだが、どのような言語ゲームなのか。私は石工の言語ゲームのような

単純な命令・行為の言語ゲームであると思う。誰かが命令して他の誰かがそれに従う。そのようなシンプルな事実が「原現象」ではないだろうか。そしてウィトゲンシュタインはそれを説明すること——感情などの言葉で解釈すること（それは別の言語ゲームである）——が誤りだと主張しているのではないか。

ではどうすればよいのか。言語ゲームを確認すること。言語ゲームを原初的なものとして見ること。それだけでは抽象的でどうすればよいのか分からない。実際、ウィトゲンシュタインはこの方針をこれ以上具体化することはなかったのかもしれない。

しかし私は、本論で述べてきたような、言語ゲームの志向性という概念や、コンピュータのプログラム言語の比喻によって、「言語ゲームを原初的なものとして見る」ことのささやかな足掛かりを得ることが出来たのではないかと思う。

言うまでもないことだろうが、ウィトゲンシュタインは（『哲学探究』において）「言語が現実を構成する」と主張したわけではない。ある意味では（行為に関する限りは）むしろ逆ではないだろうか。記述の言語ゲームに先んじて、「原現象」が存在する、と。

「言語が現実を構成する」という考え方は正しい。しかし、言語は記述という作用によって「現実」を作り出しているだけでなく、命令という作用によって行為を作り出している。

そうであるなら、記述の言語ゲームの探求——これはすでに盛んに行われている——だけでなく、命令・行為の言語ゲームの探求もまた必要なのではないだろうか。

4. 言語ゲームを基礎にした社会学

最後に、これまで述べてきた言語ゲームについての考察が、社会学に対してどのようなインプリケーションを持つのかを整理したい。

1) 言語ゲームとしての行為

現代の社会学にとって、記述の言語ゲームはなじみのあるものだ。行為を価値づけ、社会構造を認識し、場面を定義する。これらの仕組み、あるいは営みにとって「言語」が決定的に重要であることは疑問の余地がなく、それゆえ社会学において「言語」への関心は非常に高くなっていると言えるだろう。

これに対して、行為そのものが言語ゲームであるという考え方は、奇妙なものに思えるかもしれない。

例えば、「勉強する」という言語ゲームの志向性に導かれて、参考書を読んだり練習問題を

解いたりといったより具体的な行為が産出されることと、机に向かって何かをしている人を見てこの人は「勉強している」のだと理解したり、自分は今「勉強している」のだと人に伝えることは、全く異なる種類の言語ゲームである。

後者が言語の作用であるということはいままで十分に理解されてきたと思うが、前者についてはどうだろうか。言語が行為を産出するという作用（命令・行為の言語ゲーム）は、ウィトゲンシュタインがはっきりとそのような言語ゲームを指摘しているにもかかわらず、十分な注目を受けてこなかったのではないかと思う。

行為そのものが言語ゲームであるという考え方は、「行為」のとらえ方に決定的な革新をもたらす。

ウィトゲンシュタインは、誰かに命令されてある行為を行うことと、「自分自身に命令」してある行為を行うことを、ほぼ同一視しているが、なぜ同一視できるのかについては全く説明していないように思う。しかし、この点にこそ行為を言語ゲームとしてとらえることの特徴が最も強く表れていると私は考えている。

行為が言語ゲームであるということは、行為が「志向的に解決される」ことを意味している。例えば「勉強をする」という行為であれば、それは参考書を読むとか練習問題を解くなどといったより具体的な行為の実行という形で「解決」される。そしてその際に志向性を与えるのが「命令」なのだ。

そしてこの「命令」は、他者から与えられても自分自身が自分に対して与えても、志向性という点においては基本的に違いがない。誰かに「勉強しなさい」と言われた場合でも自発的に「勉強しよう」と考えて勉強する場合も、（モチベーションには差が出るかもしれないが）やるべきことは変わらない。ここで重要なのは、自分で「勉強しよう」と考えて勉強する場合、「勉強」という言葉を思い浮かべる必要がある、ということだ。そうでなければ「勉強」という言葉が示す志向性は具体的な行為に反映されず、「ゲーム」としての一貫性は得られない。もし勉強という言葉の思い浮かべることなく、ただ目の前にあった参考書を開いてみただけ、ということであれば、少なくとも言語ゲームという観点から見る限り、それは「勉強」以外の何かなのだ。

それゆえ、ここで使っている「命令」という言葉は、何らかの強制力を含意するものではなく、志向性を与えるという意味のみを持った言葉であると理解してほしい。つまり、「自分自身に命令する」というのは、自分に対して志向性を与える、という意味なのだ。

この考え方の最大のメリットは、行為を動機や欲求といったものと切り離して論じることを可能にするという点にある。

試験に合格するとか、知識欲とかの動機が見いだせなくても「勉強する」という行為は成立

する。理由の如何に関わらず、ただ「勉強する」という志向性に導かれたゲームが行われていれば、それが「勉強」という行為なのだ。

「勉強する」という志向性は、それが言語によって与えられているという意味において社会的なものである。すなわち（その志向性の解決の方法には多様性があるものの）「勉強」という言葉を手掛かりにして共有されている。これは、（言語による）認識が社会的なものであるという考え方と全く同じ論理である。私たちは言葉がなくては認識ができないように、言葉がなくては行為ができないのだ。

行為が言語ゲームだという考え方は、行為の記述の方法についても重要な示唆を与える。このことについて、次の項で考えてみたい。

2) 言語ゲームとしての行為の記述

結論から先に述べると、本論で考察してきたような言語ゲーム観に立つ限り、「行為の記述可能性」を根拠にして行為を記述することはできない。

私たちは勉強をしている人を見て、「この人は勉強している」とごく自然に認識できるし、そのように記述できる。そのことをもって行為は記述可能だと考えてよいのではないか。

そうではない。少なくとも行為を言語ゲームとして捉えようとするかぎりにおいては、そのような考え方は採用できないのだ。

なぜなら、この人は何をしているのかと問われて「勉強している」と答える言語ゲームと、「勉強しろ」と言われて（あるいは自分に命じて）参考書を読むなどのより具体的な行為をする言語ゲームが、まったく別の種類の言語ゲームだからある。

「勉強」という言葉を、私たちは理解している。それは、他者の行為を見てこの人は「勉強している」と記述できるという意味においても理解しているし、「勉強しろ」と言われてその通りにすることができるという意味においても理解している。言語ゲームとしての行為を記述するためには、後者の意味での理解が重要なのだ。

エスノメソドロロジーの用語を借りるならば、「アカウントビリティ（説明可能性——見て言うことができること）」ではなく、いわば「パフォーマンスビリティ（行為遂行可能性——行うことができること）」こそが行為の記述の鍵を握っている。なぜなら、言語ゲームである行為を記述するためには、その志向性を理解しておらねばならず、そしてその志向性の理解はその行為をなすことによるのみ示されるからである。

「勉強すること」という志向性は多様な解決をもたらす。教科書を読んだり練習問題を解くかもしれないし、誰かの話すことを熱心に聴いたり何かを観察することも勉強という志向性の解決になりうるだろう。それだけでなく、いまだ誰も知らない新しい「勉強」の仕方がこれから生まれてくるかもしれないのだ。そういった未知の解決法まで含めて「勉強すること」を理解するには、その志向性をとらえるしかない。

では、言語ゲームとしての行為の記述とは、具体的にどのようなものなのか。ひとことと言えば、それは志向性が「どのように」解決されているかを記述する、ということだが、注意してほしいのは、「どのように」という問い方にも全く異なる二つのアプローチが存在するということだ。

ひとつの考え方は、何らかの「事実」から出発して、その「事実」が「どのように」生み出されたのかを問うというアプローチである。しかしこれは、これまで批判してきた「行為の記述という言語ゲーム」に基づく記述と何ら変わるところがない。なぜならその「事実」を確定するためには記述の言語ゲームが必要になるからである。そうではなく、もう一つのアプローチ、すなわち「志向性」から出発してその志向性が「どのように」解決されるのかを記述するというアプローチをとらなければならないのだ。

前者のアプローチにおいて、「事実」を確定することが「どのように」という問いの前提になるのと同様に、後者においては「志向性」が確定しなければ「どのように」と問うことはできない。志向性は「問われていること」ではなく問うための前提なのだ。

志向性は「どのように」という問いの前提であるために、問いに先だつて理解され、共有されていなくてはならないが、では志向性を「理解している」とはどういうことなのか。それはその（言語ゲームとしての）行為を為すことができる、ということにほかならない。「勉強しろ」と言われて（やり方は人それぞれ違っていても）その通りにできる。そういう意味において「勉強」という言葉を我々は理解している。そのことが、そしてそのことのみが、言語ゲームとしての行為の記述を可能にするのだ²⁴⁾。

3) 「命令」から派生する言語ゲーム

先ほど、行為を事実であるにとらえて、その事実がどのように生み出されるのかという問いを立てることはできないと述べたが、それでは、言語ゲームとしての行為、即ち志向性がどのように生み出されるのかと問うこともできないのだろうか。

志向性を生み出す直接の契機、ということであれば、それはすでにウィトゲンシュタインが

答えを示唆している。すなわち「命令」である。私たちは誰かに命令されて、あるいは自分自身に命令して、(行為の)言語ゲームを始めるのだ。

「命令」は言語ゲームと言語ゲームを接続する働きのひとつだ²⁵⁾。何らかの言語ゲームの志向性を解決する過程で別のゲームが「命令」によって呼び出され、実行される。「試験(に合格する)」という言語ゲームの解決として自分自身に「勉強」を命じる²⁶⁾。あるいは何かを作るというゲームの解決として誰かにそのための材料を持ってくるように命じる。このように、「命令」によって行為の言語ゲームと別の行為の言語ゲームが結び付き(呼び出され)、複雑な、そして集団的な言語ゲームの解決が行われていくのだ。それゆえ、「命令」は「社会の仕組み」を理解するうえで極めて重要なものとなる。

原初的な言語ゲームにおいて「命令」は無条件に従うものであったが、実際には私たちは「命令」を無視したり拒否したりすることができる。そしてまた、拒否させないようにする方法も知っている。例えば(原初的な「命令」ではなく)何らかの権限を背景にした「命令」がそうであるし、「指示」という言葉も似たような意味を持っているだろう。「依頼」は相手の合意を必要とするが、これも原初的な「命令」の変種とみなすことが出来る。他には「説得」も「命令」の変種だろう。「自分に対する命令」に対応するものとしては、「決意」や「(自分が何かすることの)約束」などが考えられる。

これらは、ウィトゲンシュタインの言う「家族的類似性」を持つ言語ゲーム群だとみなすことができる。原初的な「命令」から派生し、「誰かに何かをさせる」という志向性を様々な形に変形しながら保持しているからだ。

例えば私たちは、相手をまず「説得」しようと試み、うまくいなければ規則などを背景とした「命令」に切り替えることが出来る。また、「指示」に従おうとしない者を「説得」することもできるし、「約束」したことを確実に実行させるために「命令」することができる。

このように、ある言語ゲームを別の言語ゲームに切り替えることが出来るのは、それらの志向性に共通する要素があり、そして私たちはその共通する要素を志向性として知っているからだ。それを言葉で表現すると「誰かに何かをさせる」志向性ということになるだろう。

この志向性に導かれる言語ゲームは非常に多様で複雑であるが、私たちはそれを(為すことができるという意味において)知っている。そしてそれらは私たちの社会生活のあらゆる場面において必要とされ、実際に用いられている。すなわち、それらの言語ゲームを記述することができるのだ。

「誰かに何かをさせる」という志向性に導かれる言語ゲームの記述という課題は、これまで

の社会学においては「権力（の解明）」という問題意識に対応している。つまりそれは「権力」に関する問題を、全く別のアプローチによって解明しようとする試みであると言うこともできる²⁷⁾。

本論のこれまでの議論に従えば、「権力」という概念は記述・説明の言語ゲームの「文法」である。すなわち人々の行為を「事実」から出発して記述し説明しようとするとき、「意志」などと共に「権力」という概念も必要になるのだ。そして、そのようなアプローチによって言語ゲームとしての行為が記述できないことはすでに述べたとおりである。

「誰かに何かをさせる」という志向性を持つ言語ゲームを、「権力」という問題意識との対応を踏まえて、「権力行為」と呼びたい。本論は、この「権力行為」という概念の提出をもって結論とする。

5. おわりに

本論の主張は、以下の3点に要約できる。

まず第一に、言語ゲームは志向的である、ということである。これは最も根本的な主張であり、本論全体の基調をなしている。

第二に、言語ゲームには、命令・行為の言語ゲームと質問・応答の言語ゲームという全く異なった系列が存在する、ということである。とりわけ前者はこれまでほとんど議論されていない考え方ではないかと思う。

そして最後に、言語ゲーム（あるいは行為）の記述は志向性から出発し、その解決を記述するという形でなくてはならない、ということである。このような記述が、言語ゲームという考え方に基づいた社会学の基礎となる。

今後の課題は、結論として提出した「権力行為」の解明ということになるのだが、実はこれについては本論の執筆よりも前にすでに開始しており、「権力行為論」として4本の論文を公表している（佐藤, 2009, 2012a, 2012b, 2013）。

ただ、これまでの「権力行為論」を書いていた段階では、本論で展開したような私の主張はまだ漠然としており、むしろ「権力行為論」の方法論的基礎をしっかりと固めようというのが本論執筆の動機であった。

そのために、本論と「権力行為論」の間には整合性が充分ではない点が残っているのではないかと思う。その点については今後検討していきたいと思う²⁸⁾。

注

- 1) その意味で、早い時期に橋爪大三郎氏が「言語ゲーム」を正面から捉えたこと（橋爪、1985）は、特筆すべきことである。私はこの本で初めて言語ゲームという概念を知ったのだが、本論では私なりにウィトゲンシュタインに立ち戻って言語ゲームについて考えてみたい。
- 2) ウィトゲンシュタイン自身が言語論的転回をもたらした主要な人物（の一人）だという考え方はもちろんあり得るし、ある程度は事実だろう。しかし、実際にはウィトゲンシュタインと言語論的転回との関係には少し微妙な点があるように思う。この論点については第3節の最後で取り上げたい。
- 3) この整理には、（戸山田、1994）を参考にさせてもらった。
- 4) 日本の社会学者で比較的明瞭にこの立場を表明したのは大澤真幸（大澤、1994）が挙げられるだろう。橋爪（橋爪、1985）も「権力」を言語ゲームの外部においているため、基本的にはこちらの立場だと思われる。
- 5) とはいえ、できる限りウィトゲンシュタインの議論を参照しながら考察を進めていきたい。このため、本書は必然的に『哲学探究』からの引用が多くなっているが、日本語訳については基本的に黒崎宏の訳（黒崎、1997）を採用し、一部で藤本隆志の訳（藤本、1976）も参考にした。引用個所の特定はページではなく節番号を用い、（哲学探究第2節）といった形で表記する。
- 6) 次節では「命令の言語ゲーム」という言葉を使うことになるが、それは制度的な背景などを伴わない、ただ単に何かをせよと伝えるだけの単純な言語ゲームを差している。混乱しないように注意されたい。
- 7) 黒崎訳では「願う」となっているが、日本語の「願う」は言語ゲームであると考えにくい。なぜなら「願う」という言葉それ自体がある意味で志向性の表現だからだ。それゆえ「願う」ことを志向する、という事態が想像しにくいのである。しかし、「願う」の原文は「Bitten」であり、必ずしも「願う」という訳語のみが正しいわけではない。むしろ藤本訳の「乞う」という言葉の方が言語ゲームとしての性質を理解しやすいと思うので、これに関しては藤本訳を採用した。
- 8) 鬼界彰夫の解説による（鬼界、2003, p287-288）。
- 9) リンチはこの論点に関して以下のように説明している。

非懐疑主義における読みにおいては、規則は、その規則が生じている秩序だった活動における／の／としての表現として扱われている。規則の定式化が秩序だった活動に寄与するのは、秩序がある活動の協調的産出にすでに内在（inherent）限りにおいてなのである。（Lynch, 1993, 邦訳書 p228）すなわち、規則が秩序を作り出しているのではなく、まず先に秩序だった活動があり、そのなかで始めて規則（の定式化）が意味を持つ、ということだ。

リンチの見解が誤りであることは、私たちが新たな秩序を作り上げるために、あるいは秩序を変えようとする際にも規則を持ちだすことができる、ということからも明らかだろう。例えばリーダーの指示にその他のメンバーが無条件に従うという形で運営されている組織内で、新たに「民主的運営」というルールを持ちだして運営のあり方の変更を要求することができる。

この主張に対するリンチの立場からの反論はおそらく以下のようなものだろう。「民主的運営」の要求は、現状が「非民主的」であるという認識を前提にしており、それはすでに存在している秩序の定式化にほかならない、と。

このような対比によって、リンチに代表されるエスノメソドロジー（の一部）と私の主張との違いは明確になると思う。端的に言ってリンチらは相互行為を「記述」によって成り立つものとみており、私は（主として）「命令」によって成り立つものと考えている、ということだ。

リンチの言う「秩序だった活動」というのは言語ゲームに他ならないと考えることもできる。そうであるなら、それを創りだすのは基本的に「命令」であろうというのが私の主張である。
- 10) この「パラドックス」に関わるもう一つの論点として、「規則に従う」ということと、「規則に従っているかどうかを判断する」ということとの違いがある。むしろウィトゲンシュタインが提起したかったのはこちらの論点だと思われる。これについては、次節で説明する言語ゲームの2つの系列の違いが関

わっている。

- 11) サールが提示した例は邦訳で「腕を上げる」であるが、「手を上げる」という表現の方が説明しやすいので変更させてもらった (Searle, 1983, 邦訳書 p.129-131)。
- 12) 「先行意図」については、別の言語ゲームの志向性と考えるべきだと思う。例えば質問しようとして手を上げた場合に、「質問する」というのが先行する別の言語ゲームであり、そのゲームの志向性の解決として「手を上げる」という言語ゲームが呼び出されているのだ。
- 13) 黒崎宏の整理によれば第 611 節以降 (黒崎, 1997)。
- 14) これまでの議論で哲学的概念としての「志向性」のすべてが言語ゲームによって説明されたわけではない。知覚、認識、欲望、信念などについてもその志向性が議論されているからだ。これらについての考察は本論の趣旨からは外れるが、次節の議論を終えてから簡単に補足したい (注 23)。
- 15) 志向性という共通の性質があると主張することはウィトゲンシュタインの考えに反するかもしれないが、ウィトゲンシュタイン自身も「ゲームは規則だけではなく、眼目もある」(哲学探究 564 節)と主張しているので、これくらいなら許されるのではないだろうか。むしろ、この文脈における「眼目」が本論における「志向性」に他ならないと考えることさえできると思う。
- 16) 厳密にはこの考え方は正しいとは言えない。「食べる」という言葉が「食べる」という言語ゲームを示している(言語ゲームの名前である)ということ、必ずしも正当化できないだろうから。しかし、言葉によってゲームが呼び出されることは確かなので、このことはそれほど問題にならないだろう。
- 17) 上の問 2 は「どのような存在が必ず死ぬのか?」という問いでもよい。順序は異なるが、同様の答えが得られるだろう。
- 18) これは、プログラム言語のアナロジーを使えば、「手続き」(値を返さない)と「関数」(値を返す)という 2 種類のサブルーチンの違いに対応する。ただし、評価まで考えに入れば行為の言語ゲームが単純に一方的だとは言いきれないかもしれない。
- 19) 注 6 で断った通り、ここでの「命令」は何らかの制度的な背景を持つものであると考えるのではなく、単にある人が行為を指示し、別の人がそれに従うという状況を指し示していると考えべきだろう。
- 20) 実際にはそれ以外にも行為を学ぶ方法はあるが、それはある程度言語ゲームに熟達してからできるようになることだろう。
- 21) この変化についてはヴィゴツキーの「外言から内言への移行」として知られている理論が示唆的である。ヴィゴツキーは、ピアジェの「自己中心的な言葉」が外言から内言への移行を媒介すると考えたのだが、その自己中心的な言葉とは、例えば以下のようなものである。
鉛筆はどこ、こんどは青鉛筆がほしいんだよ。いいや、かわりに赤でかいて、水でぬらしちゃおう。
こくなって、青みたいだ (ヴィゴツキー, 1956, 邦訳書 p58)
これは、絵を描くのに必要な鉛筆が手元にない状態に置かれた子どもが語った言葉であるが、自ら問いを立て、それを志向的に解決している様子が見て取れる。このような観察は、思考の言語ゲームをより詳しく考察するために有効であるかもしれない。
- 22) 実は、この「われわれ」という概念は、私が自分の研究の理論装置として利用してきたながら、十分には説明できないでいたものだ (佐藤, 2005, 2009)。本論によって、一応の決着を見たということになるだろうと思う。
- 23) 例えば、「私の名前は佐藤裕である」という文について考えてみよう。言語ゲームという観点からは、これを真偽値を持つ命題として扱うのでもなく、(独立した)言語行為としてのみ扱うのでもなく、何らかの言語ゲームの志向的解決として扱うことができる。私たちは通常、自分の名前を良く知っているはずの相手に対して「私の名前は佐藤裕である」とわざわざ言うことはない。つまりこの文は単独では「意味をなさない」。
この文が意味をなすのは、名前を問われる状況において、実際に名前を問われたり、問われる前にその問いを先取りしたりして、始めてこの文が意味をなすのだ。
「あなたの名前は何ですか」という問いが志向性を作り出し、その志向性に導かれて「私の名前は～」

などの文が産出される。そのプロセスが言語ゲームなのだ。

ただ、この文に関しては、別の解釈の可能性もある。私が会話の相手からあだ名や不正確な名前と呼ばれることを嫌い、「正しい名前」で呼ばれることを要求しようとして「私の名前は佐藤裕だ」と(婉曲的に)発言することも考えられる。この場合は質問・応答の言語ゲーム(の一部)ではなく、命令の言語ゲーム(の系列)と考えるべきだろう。注14で宿題とした点について言及すれば、「認識」の(哲学的な意味における)「志向性」は認識の言語ゲームの文法であり、それは問いの志向性が作り出すものだ、ということになる。「信念」などについても同様だ。

24) つまり、ある人々が何かをしている場面を記述するためには、あらかじめどのような志向性がそこに存在しているかをアプリアリに確定していなくてはならない、ということなのだ。例えば、授業が行われている場面を記述しようとするなら、それが「授業」であるということ(そして特定の志向性を持つゲームであること)は、観察によって見出されるのではなく、観察に先立って確定していなくてはならない。逆に言うなら、何をしているのか分からない場面(言語ゲームとして)記述することはできない、ということだ。

25) 他には質問・応答があるが、行為の言語ゲームに接続するのは「命令」である。

26) 「試験に合格するために勉強する」という説明は不適切だということに注意されたい。「ために」という言葉は記述の言語ゲームの文法に属するのだ。

27) あるいは、「秩序」がどのように作られているのか、ということでもある。

28) 本論で提起した「言語ゲーム」の捉え方は非常にラディカルなものであるため、既存の理論や思想とのすり合わせにおいて、数多くの疑問を喚起すると思われる。それらを体系的に整理して考察することは現時点ではとてもできないが、重要だと思える論点をいくつか取り上げて考えてみたい。

まず、言語ゲームが志向性を持つという主張に対して当然生じるであろう疑問として、その志向性を解決するのは何か、というものがあるだろう。例えば「思考の言語ゲーム」というものがあるとして、そのゲームの志向性を解決するのはやはり「思考」なのではないか。だとするならばその「思考」は言語ゲームであるのか、といったことである。

この疑問に対する私の答えは、志向性を解決するのは非言語的思考である、というものだ。人間は、(人間のような)言語を持たない他の動物と同程度かおそらくそれ以上の非言語的思考能力を持っているだろう。そしてその能力によって言語ゲームをプレイすることができるのだ。言語によって私たちは複雑で大規模な思考が可能になるのだが、それでも言語は思考のエンジンではない。それはいうなれば制御装置のようなものであり、私たちの非言語的思考を「方向づける」ものなのだ。言語ゲームの志向性という概念は、このような非言語的思考の存在を前提にして初めて成立すると考えなくてはならない。次に、「原初的な言語ゲーム」を命令・行為の言語ゲームと質問・応答の言語ゲームの二つだとした点についても、多くの疑問や異論があり得るだろう。とりわけ、様々な「記述」が常に何らかの問いに対する答えなのだというのは、強い主張だと受け止められるのではないだろうか。これに対しては、具体例をあげることなく、原則的な考え方だけを提示しておきたい。私たちが何らかの記述を行うとき、その記述にはある程度の幅のゆらぎが常にあり(つまり常に一言一句同じというわけではない)、なおかつ、「より適切な記述」とか「より正確な記述」といった評価が成り立つ。この意味において記述は志向的なわけだが、その志向性を作り出すのは「問い」でしかあり得ない、ということだ。その問いは実際には誰からも発せられていないかもしれないが、私たちは何らかの「問い」を(漠然としたものであれ)意識することなく記述を行うことができないと私は考えている。

最後に、志向性もある種の規則ではないのか、という疑問に対して答えておきたい。例えばサールの「構成的規則」といった概念には、本論における「志向性」とある程度の共通点を見出すことができるかもしれない。しかし私は、そのような捉え方、すなわち規則によってゲームを説明するような考え方、あるいは規則がゲームを構成しているといったらえ方が誤りであると考えている。規則よりも言語ゲームの方がより根本的なものであり、言語ゲームが規則というものを創りだしているのだ。

文献

- Anscombe, G.E.M, 1957, *Intention*, Oxford, Basil Blackwell (= 1984, 菅豊彦訳『インテンション——実践知の考察』産業図書)
- 藤本隆志訳, 1976, 『ウィトゲンシュタイン全集 8 哲学探究』大修館書店
- 橋爪大三郎, 1985, 『言語ゲームと社会理論——ウィトゲンシュタイン・ハート・ルーマン』勁草書房
- 鬼界彰夫, 2003, 『ウィトゲンシュタインはこう考えた——哲学的思考の全軌跡 1912-1951』講談社現代新書
- Kripke, S.A, 1982, *Wittgenstein on Rules and Private Language*, Harvard University Press (= 1983, 黒崎宏訳『ウィトゲンシュタインのパラドックス』産業図書)
- 岸野雄三, 多和健雄他, 1972, 『スポーツの技術史』大修館書店
- 黒崎宏訳・解説, 1997, 『「哲学的探究」読解』産業図書
- Lynch, M, *Scientific Practice and Ordinary Action*, Cambridge University Press (= 2012, 水川喜文・中村和生訳『エスノメソロジーと科学実践の社会学』勁草書房)
- 大澤真幸, 1994, 『意味と他者性』勁草書房
- 佐藤裕, 2005, 『差別論——偏見理論批判』明石書店
- , 2009, 「権力と社会的カテゴリー——権力行為論 (1)」, 『富山大学人文学部紀要』50:43-61
- , 2012a, 「ルール」の存在論——権力行為論 (2)」, 『富山大学人文学部紀要』56:73-92
- , 2012b, 「ルールの参照可能性——権力行為論 (3)」, 『富山大学人文学部紀要』57:57-72
- , 2013, 「ルールからの逸脱——権力行為論 (4)」, 『富山大学人文学部紀要』58:61-78
- Searle, John R, 1983, *Intentionality: An essay in the philosophy of mind*, Cambridge University Press (= 1997, 坂本百大監訳『志向性——心の哲学』誠信書房)
- 戸山田和久, 1994, 「ウィトゲンシュタイン科学論」新田義弘他編『岩波講座現代思想 10 科学論』岩波書店, 139-170
- Vygotskii, L.S, 1956, *Izbrannnye psikhologicheskie issledovaniia*, Moskva (= 2001, 柴田義松訳『新訳版・思考と言語』新読書社)