

論文

# 行為の問い——問いの基礎理論（3）

佐藤 裕

富山大学人文科学研究第84号抜刷

2026年3月

## 行為の問い——問いの基礎理論（3）

佐藤 裕

## 0. はじめに

本稿は、佐藤 2023a において保留とした「行為に関係する問い」の位置づけを明確にすることを目的としている。実はこの問題は、問いの基礎理論の枠組みの整合性を脅かすものであり、早急に手当てが必要な論点なのだ。まずこのことを説明しておこう。

佐藤 2023a で提示した「問いの類型モデル」(p101) では、あらゆる問いの基本となる「記述の問い」に対して、それに社会的に取り組むための問いを「社会的な問いの系列」とし、そこには主張の問い、意見の問い、根拠の問い、理由の問いが含まれている。この場合の「社会的な問い」は、記述の問いについての社会的な取り組みであるので、「日本社会において社会的格差は拡大しているのか」とか「地球は温暖化しているのか」といった問いについて、意見や主張を交換することを想定している。

しかしながら、意見や主張などが交換される場としては、ほかにも何らかの意思決定、例えば議会での審議なども想定され、それらもまた意見の問いや主張の問いであると位置づけることができる。ではその場合、それらの「社会的な問い」に対応する「もとの問い」はなんだろうか。

何らかの意思決定の審議であれば、その問いは「これから何をするのか」というものであり、「問いの3つの要素」(佐藤 2023a:86) によってこの問いの性質を記述するなら、組織の目標や現状認識などの条件の下で、取りうる多様な行動という選択肢から、組織の目標に最もかなうという基準によって選択をする、ということになる（下線部が3つの要素に該当）。ということは、これは明らかに「記述の問い」ではない。

つまり、これまでの問いの類型論において、社会的な問いに意思決定に関する問いを含めると、それに対応する基本的な問いがこの類型の中には含まれない、という問題が生じているのだ。

佐藤 2023a を執筆した時点では、私はこのことをある程度認識していたため、少なくとも明確に意思決定の問い（この問いの詳細な説明は第2節で行う）に該当するような事例は用いていないが、そのあとに一般向けに執筆した書籍（佐藤 2025）では、意見や主張の問いの事例として、意思決定に関するものを含めている。これはそのほうが分かりやすいだろうという配慮を理論的な厳密さよりも優先したからだが、「ごまかし」だと非難されても仕方がないかもしれない。この「意思決定の問い」こそが、答えの選択肢が「取りうる組織的行動（行為）」

となる問いであり、佐藤 2023a で保留とした「行為に関する問い」の代表的なものなのだ。

## 1. 命令と問い——二種類の言語ゲーム

前節で提示した問題について考察する前に、問いの基礎理論の背景となっている、筆者の「言語ゲーム」に関する理論を紹介し、それが問いの基礎理論とどのように関係しているのかを説明したい。

ここでの「言語ゲーム」とは、ウィトゲンシュタインが提唱する言語ゲームに筆者がかなりの手を加えたものであり、私たち（人間）のすべてのいとなみを、二種類の「言語ゲーム」として把握しようとするものである。二種類の言語ゲームとは、「命令・行為の言語ゲーム」と「質問・応答の言語ゲーム」であり、前者は行為一般（集団的な行為を含む）を、後者は認識や思考・判断などを包括する概念である。筆者の「言語ゲーム」についての理論の全体像をここで紹介することは困難なので、詳細については佐藤 2013 や佐藤 2019 を見ていただきたい。本稿では、問いと行為の関係について考察するにあたって、それぞれの言語ゲームのネーミングが「質問・応答」「命令・行為」となっていることと、その背景にある「志向性」という概念、そして二種類の言語ゲームの違いについて説明したい。

筆者がウィトゲンシュタインの言語ゲームに付け加えた最も大きな点は、言語ゲームを「方向づけられたいとなみ」であるとしたことだ。例えば囲碁や将棋などの対戦ゲームをプレイすることを考えると、そのルールをきちんと守っていたとしても相手に勝とうとしていなければ（例えば初手から「負けました」と宣言する、コマを無意味に上下に動かすなど）、それは「ゲームをしている」とは言えないだろう。このことから、相手に勝とうとすることはそのゲームにとって（ルール以外の）本質的な要素であるはずだ。ではこの性質をもっと普遍化・抽象化した時に、どのようなものだ把握すればよいのか。この問いに対する筆者の答えが「方向づけられていること」だ。

この「方向づけられている」という性質を、筆者は佐藤 2013 において「志向性」と命名した。これはもちろん現象学や心の哲学における「志向性」とは異なることを承知のうえで、どちらかと言えば日常語的な感覚で、例えば「上昇志向」とか「節約志向」といった言葉でイメージされている「志向」を意識したものだ。このような用語法については、書評や研究会におけるコメントなどで「分かりにくい」などご批判をいただいたが、今のところ対案がないのでそのまま使用している。分かりにくいかとは思いますがご容赦いただきたい。

さてこの「志向性」は「方向づけられている」という性質だが、それでは何がその方向付けを与えているのだろうか。筆者はそれが、「命令」や「質問」、つまり言葉によって志向性が与えられていると考えている。例えば囲碁や将棋などの「勝つことを目指す」という志向性は、「囲碁」「将棋」などの言葉がそれを含意しているということだ。そしてそのような方向付けを

与えるふるまいを「命令」と呼び、それゆえ、「命令・行為の言語ゲーム」と呼ぶのだ。このことから分かるように、ここでの「命令」は何らかの権限などを伴うという含意はなく、ただ単になすべきことを示すというような意味あいである。

問いについても同様で、「より良い答え」を探し求めるという「方向付け」を与えるのが、「質問」であり、それゆえ「質問・応答の言語ゲーム」と名付けている。

この「方向づける」という性質は、かなり漠然としているので、筆者はより厳密な定義を与えている。それは、「能動性」「選択肢」「評価基準」<sup>2)</sup>の3つの要素があるときに、（方向付けとしての）志向性が認められるという考え方だ。「選択肢」というのはゲームのそれぞれの局面において複数の指し手（やり方）があり得るということであり、その中から特定のものを選ぶのが「評価基準」、そしてただ選ぶだけでなく、それを指し手として実行しようとするのが「能動性」ということだ。このように明快な基準で定義されていることも、筆者の考える「志向性」の特徴である。

実は、問いの基礎理論の核心にあたる、「前提条件」「答えの範囲」「答えの選択基準」が問いの3つの要素であるという考え方（佐藤 2023a:86）は、この「志向性」（方向付け）の3つの要素をベースにしたものだ。「答えの範囲」が「選択肢」に、「答えの選択基準」が「評価基準」に該当することはすぐ見て取れるだろう。「能動性」が「前提条件」に入れ替わっているのは、志向性の3要素が志向性の性質を明確にするためであるのに対して、問いの3要素はその問いが「何を問うているのか」を明確にするためだという違いに依存している。

それでは、本稿の課題に直接関係する論点である、二種類の言語ゲームの違いについて説明しよう。両者の違いはいくつかあるのだが、最も決定的に異なるのは、コミュニケーションの方向だ。

命令・行為の言語ゲームの場合、ゲームの「外部」からゲーム（ゲームをプレイする人）に対して、「命令」が伝えられる。例えばサッカーを「していない」状態から、サッカーをしようという呼びかけがなされたり、自分自身でサッカーをしよう決めたり（自分自身に対する命令だと考える）して、サッカーをする。命令は必ずゲームの「外部」つまりそのゲームをしていない状態を起点としていることに注意してほしい。これが命令・行為の言語ゲームにおけるコミュニケーションの方向性だ。

これに対して、質問応答の言語ゲームは、ゲームの「外部」から「質問」が伝えられる点と同じであるが、コミュニケーションはそれだけにとどまらず、「応答」（答え）が質問の起点に対して伝えられる。例えば、誰かに「今何時」と尋ねれば（これが質問）、それに対して「7時ちょうど」などと「応答」が伝えられる。そしてこれは、自分自身に対する質問（自問自答）の場合でも同様だ。

例えば本を読んでいて、知らない言葉に出会い、「この言葉の意味は何だろう」という問いを発する。これが「質問」だ。そして、辞書を引いたりインターネットで調べたりしてその言葉の意味が分かれば、読書に戻る。つまり、問いが発せられた起点に答えが返されているのだ。

以上のことをまとめると、命令・行為の言語ゲームは命令のみが外部とのコミュニケーションであり、一方向的であるのに対して、質問・応答の言語ゲームは質問も応答も外部とのコミュニケーションであり、応答は質問が発せられた起点に対して返される、双方向的な性質を持っている。

私たちは、基本的には何らかの言語ゲームにおいて、命令や問いを発し、別の言語ゲームを開始するのであるが、その場合、問いを発した場合にのみ、それに対する応答が元の言語ゲームに対して返されるのだ。

以上の議論を踏まえて、前節で提示した問題について考えていきたい。

## 2. 意思の記述と意思決定

意思決定の問いについての考察に入る前に、まず「意思」についての整理を試みたい。これは、意思が問いと行為をつなぐ役割を担っており、それゆえ問いと行為との関係を考える上で極めて重要だからだ。

例えば、どこかへ出かけようとしているときに着ていく服を選ぶことを考えてみよう。これは着ていく服を選ぶ問いだと考えてよいのだろうか。所持する服がいくつかあって、その中から一つを選ぶわけだから、選んだ服が「答え」であり、それゆえ問いとしての形式を備えているように見えるかもしれない。

しかし、前節で確認したように、言語ゲームという考え方では、言語ゲーム全般が「選択」という性質を持っているのであり、服を選んでいるからといって直ちにそれが質問・応答の言語ゲームだとは言えない。私たちはあらゆる行為（命令・行為の言語ゲーム）を遂行する中でも様々な選択をしているのだ。では、ある選択が命令・行為の言語ゲーム（の一部）だと考えるのか、それとも質問・応答の言語ゲームだと考えるのか、その基準をどうすればよいだろうか。

それは、ある選択が上位の言語ゲームから問いを受け取り、答えを返すという双方向のコミュニケーションを行っているか（この場合はその選択は質問・応答の言語ゲーム）、もしくは命令を受け取って（答えではなく）何らかのふるまいを行っているだけなのか、という基準で考えればよいというのが筆者の考え方だ。

例えば、出かけようとするときに「今日はどの服を着ていこうか」と（意識的に）考え、「今日はこの服を着ていこう」と答えを出す。そしてその答えに基づいて着替えをする。このような場合には服装選択という質問・応答の言語ゲームが行われていると考えてよい。しかし、ただ単に「着替えよう」と意識して適切なものを一つ選び、それに着替えたとしたら、それは質

問・応答の言語ゲームではなく、「着替え」という命令・行為の言語ゲームだということだ。

このように考えると、両者の違いはそれほど厳密なものではないのだが、選択が「質問」として他者とのコミュニケーションに現れる場合には、明確に質問・応答の言語ゲームだと判断できる。例えば、服を選ぶ際に誰かに「どの服がいいと思う？」などと尋ねた場合<sup>3)</sup>や、一緒に出掛ける人とちぐはぐにならないように調整しようとして、「私はこの服を着ていくことにする」などと発言する場合<sup>4)</sup>などは、確実に質問・応答の言語ゲームだと言えるだろう。

次に、この事例の言語ゲームが何を答えとして返しているのかを考えてみる。着ていく服を選ぶということから、答えは「(選んだ) 服」であるかのようにも見えるが、そうではない。その服を「着ていこう」と決めたわけなので、答えは「意思」だと考えるべきだ。つまり、この問いは「意思」を答えとする問いであり、これを意思決定の問いと呼ぼう。この問いは「実践的推論」と呼ばれているものと同一だと筆者は考えている。

意思決定の問いとは意思を答えとする問いであるが、実は意思が答えとなる問いはこの問いだけではない。例えば先ほどの事例を他者から見て、「この人はどの服を着ていくのだろうか」と問うた場合も、答えは「(この人は) ~という服を着てこうとしている」といったものであり、これもやはり意志に違いない。しかし、これは先ほどの意思決定の問いとは全く性質が異なる問いである。

「この服を着ていこう」という答えになる問いは、その答えである意思が、そのまま自分自身に対する命令になる。つまりこの答えに基づいて実際にその服を着ていくのだ。このことから、この問いが答えとして返す「意思」は「選択された命令」だと考えることができる。これに対して、「この服を着ていこうとしている」という答えは、それが誰かに対する命令になるのではなく、ただ単に事実を記述しているだけだ。つまりこの場合の「意思」は、「意志の記述」であり、事実の問いの一種だと考えることができる。そこでこのような問いを「意思記述の問い」と呼ぶことにしよう。

意思決定の問いと意思記述の問いの違いは明確であり、これがそれほど重要でわざわざ指摘するほどのことなのかと疑問に思う人もいるかもしれないが、実はこの点に関する混乱が哲学的行為論において生じているのではないかというのが、私の見解なのだ。その具体的な事例として、アンスコムによる意思行為についての考察 (Anscombe 1957) を見てみよう。

アンスコムは「意思行為」とはどのようなものなのかを論じているのだが、そのことを、ある行為を意志的なものとして「記述する」と表現している (例えば邦訳書 p53)。つまり、アンスコムにとって意思 (意志的であるかどうかやどのような意思を持っているのかなど) とは、「記述されるもの」なのだ。そしてそのことが、(しばしばアンスコムの考えとして引き合に出される)「記述の下での行為」という表現につながる。例えば、「彼は大変楽しそうにしていたので、……だから、私は彼を訪ねよう」という文章が (合理的な) 推理と呼べるためには、「彼

を訪ねる」という行為が「返礼という記述の下での行為」（邦訳 p124）でなくてはならない、といった表現が見られるのだ。

この場合、返礼というのは「意思」（動機や理由でも良い。その違いについてはここではそれほど厳密には考えない）だが、ではその返礼という意思が「記述されている」というのはどのようなことなのだろうか。第三者から見てそのように見えるということなのか、本人がそのように意識しているということなのだろうか。アンスコムはこの違いを十分には意識していないように見えるが、実はその違いについて考察するヒントも同書の中で提示している。それが「観察に基づかない知識」という概念だ。アンスコムは意思行為について「観察に基づかないで当人に知られる出来事の下位クラスに属する」（邦訳書 p46）と述べている。ではなぜ観察に基づかないで知っているのかというと、それは（アンスコムは明確にしていないが）「自ら選び取ったもの」だからだろう。

しかし、その「選び取る」ことを「記述」と表現することにより、自らの行為の選択と他者（もしくは過去の自分）の行為がいかなるカテゴリーに当てはまるのかを選択することとが、区別できなくなっているのだ。

ではどうしてこのような混乱が生じてしまったのか。それは、アンスコム（に限らず多くの哲学者が）言語を「何かを記述するもの」とだけ考えているからではないだろうか。例えばアンスコムは「命令」について、「命令とはある未来の行為の記述である」（邦訳書 p4）と述べているが、この表現が言語を「記述」だけに限定してとらえていることを端的に示している。

しかしこれは大きな誤りだ。本稿の前提となる言語ゲームの考え方では、言語の働きを、命令、質問、応答であると捉えている。命令はそれ自体が重要な言語の作用であり、記述には回収されない。そのような考えを採用しない限り「意思」というものを十分に捉えられないことは明白だろう。意志は（選択された）命令だ。そんなごく常識的な見解が、言語を記述だと捉える考え方によって見過ごされてきたのではないだろうか。

問いの理論は、すべてを問いによって理解しようとするものではなく、質問・応答の言語ゲームと命令・行為の言語ゲームの違いを踏まえて、それらを問いという観点から説明するものだと考えなくてはならない。

### 3. 意思決定の問いと問いの類型論

ここまでの議論で、まず確認しておくべきことは、意思決定の問いとは意識記述の問いと区別されるものであり、意識記述の問いはこれまでの問いの類型モデルの中に十分当てはまる（事実の問い）ということだ。つまり、意思決定の問いだけがこれまでの類型には含まれていないので、この点について問いの類型モデルを修正することが、本稿の課題となる。

これまでの問いの類型論は、「記述の問い」を基本的な問いとして、これに対する「二次的

な問い」と「社会的な問い」を加えたものだ（図1）。まずは、この図の中に意思決定の問いを位置づけるか。それともこれとは別の図を作成しなくてはならないのかを考えよう。

意思決定の問いは、（二次的な問いや社会的な問いのように）他の問いに付随するものではなく、それ自体が独立した問いであり、図1における記述の問いと同様の位置にあると考えられる。そして、意思決定の問いと記述の問いの間には直接的な関係はない。とするならば、図1のどこかと線で結ばれるような位置に意思決定の問いを置くことはできず、図1とは「別に」意思決定の問いを起点とする図を描く必要があるだろう。

図1 従来の問いの類型モデル



では次に、意思決定に付随する問いとして、二次的な問いや社会的な問いが考えられるかどうかを考えよう。社会的な問いについては、もともとそれが存在することが本稿の課題であったことから、改めて考察する必要はないだろう。では二次的な問いはどうだろうか。二次的な問いのうち推論の問いは社会的な問いにも含まれており、意思決定の問いに対しても存在すると思われる。例えば、組織の方針を会議で議論しているときに、ある意見に対して理由が求められたり、ある主張に対して根拠が求められたりするからだ。しかし、説明の問いについては原理的に存在しないと考えるべきだろう。これは少し複雑なので詳しく説明したい。

例えば、私が「今日はどこに行こう」と考えて、本屋に行こうと決断したとする。このときにその原因や理由を問うことはできるのではないだろうか。たしかにそうかもしれないが、ここで考えてほしいのは、「誰が」原因や理由を問うのかということだ。「あの人は本屋に行こう」としているが、それはなぜだろう」という問いであれば、それは「意思の記述」に対する原因

や理由であって、意思決定の問いに対する二次的な問いではない。少し特殊な状況だが「私は本屋に行こうとしているが、それはなぜだろう」と問う場合はどうだろうか。もしこのような問いが（説明の問いとして）成立するなら、それは何らかの原因で自分がどうしてそのような決断をしたのかを忘れてしまって、あらためて自分の決断を「記述」したうえでそれを説明しようとする場合に限られてしまうだろう。つまりこの場合も「意思の記述」に対する二次的な問いと考えるべきなのだ。

以上のことから、基本的な問いとしての意思決定の問いに対しては、二次的な問いは存在せず社会的な問いのみが付随するというよりシンプルなモデルを提案したい。

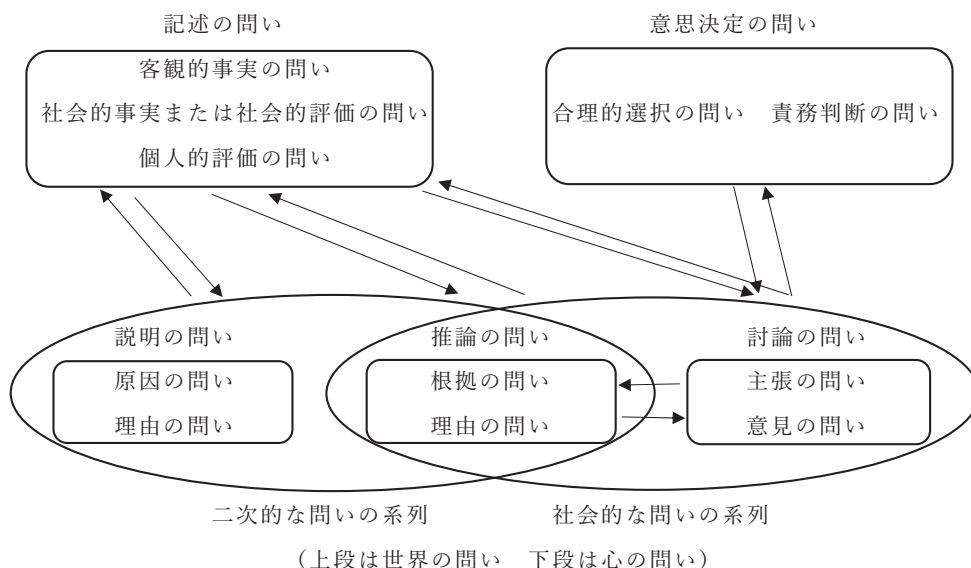
これまでの問いの類型論にはこれ以外にも、心の問いと世界の問いという区分があったが、意思決定の問いにこの区分は必要だろうか。心の問いと世界の問いの最も大きな違いは、答えが一つに定まる（原理的に一つであるか、または一つであるべき理由がある）か、答えが「人それぞれ」であるかだ。そうであるなら、意思決定の問いはそれぞれの対象につき（特定の人物の行為や特定の集団の行為など）答えは一つでなくてはならないので、すべてが世界の問いであり、心の問いは存在しないということになる。あるいは、そのような区別は必要がないと考えてもよいだろう。

最後に、これまでの類型論にはあてはまらないような、その他の問いを考慮しなければならぬかどうかを検討しよう。筆者のこれまでの研究からは、「合理的選択の問い」と「責務判断の問い」（佐藤 2019:156）<sup>5)</sup>が考慮に値するだろう。合理的選択の問いとは、意思決定においてそれぞれの選択肢がどのような結果をもたらすのかを予測し、最も望ましい結果をもたらす選択肢を選ぶという問いであり、責務判断の問いとは自らが従わなければならない規範（法、ルール、道徳など）を参照し、それに従って意思決定をする問いである。

合理的選択の問いと責務判断の問いは、意思決定の問いと何らかの関係をもつというよりは、それら自体が意思決定の問いそのものであり、意思決定の問いというカテゴリーの下位類型だと考えたほうが良いだろう。

以上の検討から、意思決定に関わる新たな（従来のモデルに付け加える）問いの類型モデルは、以下ようになる。

図2 新しい問いの類型モデル



#### 4. まとめと今後の課題

本稿では、佐藤 2023a で未解決とした課題のうち、行為に関する問い（問いと行為との関係）についての理論的な整理を行った。その結果、問いの類型モデルは記述の問いと意思決定の問いを異なる二種類の基本的な問いとし、それぞれに対して二次的な問い（ただし記述の問いについてののみ）と社会的な問いが関係するというモデルとなった。この二種類の基本的な問いは、伝統的な用語法では「理論的推論」と「実践的推論」が概ね対応するが、実践的推論に対応する意思決定の問いは、命令を実質的な内容とすると考える点において、従来の実践的推論の議論とは一線を画している。命令を答えとするという考え方は、私達のすべての（意識的な）いとなみが、命令・行為の言語ゲームと質問応答の言語ゲームという二種類の言語ゲームによって成り立っているという考え方を背景としており、問いの類型モデルがより大きな理論枠組みの一部であることを示している。問いの多様さを考えれば、この類型モデルは今後も修正を迫られることがあるかもしれないが、大枠では完成していると考えている。

最後に、問いの基礎理論の今後の展開について考えていることを書いておきたい。それは問いと知識との関係だ。

知識、特に命題的知識とも呼ばれる。ある対象を記述するような知識は、明らかに問いと関係がある。また、方法的知識（何かをする方法についての知識）も、意思決定の問いと関係していると考えられることができる。このようなことから、「知識」を問いの理論と関連付けることができるのではないかと筆者は考えている。次の機会にはぜひこの点についての見解をまとめてみたい。

## 注

- 1) 言語ゲームのこのような性質について、ウィトゲンシュタインは明確には論じていないが、彼が使用する「Witz」という言葉（日本語では、「眼目」「ポイント」などと訳されている）が事実上これに対応するのではないかと筆者は考えている。この「Witz」概念についての考察は非常に限られているが、近年日本で Witz（著者は「ポイント」と表現している）に注目した研究が出版されており、筆者も注目している（谷田 2024）。この研究についての筆者の見解は別に論じる予定である。
- 2) この3つの要素のうち、最初の「能動性」については、筆者の研究の中で用語が変化している。最初の定式化では「活性化」という言葉を用いていたが（佐藤 2019:28）、その後それを「能動性」と言い換えた（佐藤 2023b:50）。今後は「能動性」で統一したいと考えている。
- 3) これは厳密に言えば、意思についての主張または意見の問いである。
- 4) この発言の解釈はかなり複雑になるが、問い（の先取り）であることは明確。
- 5) 佐藤 2019 ではそれぞれ「合理的選択の言語ゲーム」「責務判断の言語ゲーム」と呼んでいる。

## 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)
- 佐藤裕, 2013, 「言語ゲームと志向性——社会学的観点から」『富山大学人文学部紀要』59:1-33.
- 佐藤裕, 2019, 『人工知能の社会学——A I の時代における人間らしさを考える』ハーベスト社.
- 佐藤裕, 2023a, 「問いの類型論と社会的な問い——問いの基礎理論（2）」『富山大学人文科学研究』78 : 83-116.
- 佐藤裕, 2023b, 『ルールの科学——方法を評価するための社会学』青弓社.
- 佐藤裕, 2025, 『問いの技法——明晰な思考と円滑なコミュニケーションのために』青弓社.
- 谷田雄毅, 2024, 『哲学の問題とはポイントの問題である——ウィトゲンシュタインの中心概念を読む』青土社.