

言語ゲームズ論に向けて

木下 聖三

目次

1. サッカー・囲碁・将棋
2. 〈言語ゲーム〉にとって必要な過剰
3. 複数の言語ゲームたち
4. 公共性は〈不定見者〉の存在によって担保されるのか
5. 〈言語ゲーム〉一元論

1. サッカー・囲碁・将棋

ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタインはサッカーの試合を見て、言語ゲーム論の着想を得たらしいのだが（ノーマン・マルコム「回想のウィトゲンシュタイン」[1998：90]）、かのアイデアを敷衍しようという段に、後学が気を付けねばならないのは、哲学者が方法的に社会不適合者（永井均流に言えば「子ども」）の視点を採るのに対して、人類学者はどこまでも社会人（やはり永井流に言えば「青年」）の視点を採る、という点である（子どもの視点と青年の視点の違いについては、永井の議論 [1996：23-26] を参照）。

たとえば杉島敬志がソール・クリプキや野矢茂樹の名を挙げながら、「〔哲学者の〕議論には〔当該ゲームに参加しない〕〈不定見者〉の存在がすっぱり抜け落ちているように思える」と述べているのだが（杉島「複ゲーム状況について」[2008：18]）、周りの人間がボールを回している最中、右も左も分からないまま立ちつくす哲学者に対して、自らもゲームに参加しながら、各人

の戦術の違いを感じ取ろうとする人類学者とでは、描写が違って当然なのであり、杉島の所感に即して言い直せば、哲学者自身が〈不定見者〉なのであって、その存在は抜け落ちているところではないのである。

「ひとつの盤で私が碁を打ち、相手が五目並べをするようなことは端的に不可能である」という野矢の喩えも十分に良くはなかった。もちろん、野矢としては、ゲームモデルの優位（＝解釈モデルの限界）を説くための枕にすぎない話であったわけだが、この比喩自体が、ゲームに没入しているプレーヤー目線だけでなく、ゲームを見やる傍観者の目線も混じったところに成立したものであった（だから杉島は「哲学者の議論には〈不定見者〉目線が混じってしまっている」と批判すべきだったのではないか）。

（私は囲碁に暗いので、ここで将棋の話に換えたいのだが）「へボ将棋、王より飛車をかわいがり」という格言に見られるように、将棋の初心者は駒の損得を重視し、手駒を増やすことに注力しがちだが、本来将棋は（飛車角を切っても）玉を詰ませるスピードを競うゲームである。人類学者からの批判に答えるべく、なおプレーヤー目線にこだわるとしても、こうした初心者と習熟者の対局のように、同じ盤上で相異なるゲームが展開されるという事態は、果たしてあり得るのである。

サッカーも然り。ボール・ポゼッションの高いチームに対して、カウンター・アタックを仕掛けるチームは、（ボールのポゼッションでなく）あくまでもゴールまでのスピードを競う、いわば異なるゲームを展開しようとしているのだ、とすることができるだろう。

2. 〈言語ゲーム〉にとって必要な過剰

ここで総称としての言語ゲームと、個々の（数えられる）具体的なそれを区別した橋爪大三郎の言語ゲーム論に倣って（橋爪「〈言語ゲーム〉——ヴィトゲンシュタイン——」[1985：2 ff.]）、前者を〈言語ゲーム〉、後者を単に言語ゲーム（あるいは言語ゲームズ）として、両者を区別したい。というのも、ヴィトゲンシュタインの言う言語ゲームとそれを流用する者の言う言語

ゲームとが微妙に違う概念であるように思うからである（もちろん、両者が違ってはいけないわけではまったくない）。

言語ゲーム観のズレはおそらく次のような事情によって生じたのだと思う。

この言語ゲームという考え方をなぜ出してくるのかというと、ウィトゲンシュタインが言語哲学を樹立しようと思って言語の性質を研究した結果ではないんです。彼が言語哲学を樹立しようと考えたことは一度もないと思います。彼が終生考えていたのは、あらゆる哲学的問題を解決するということです。彼は、哲学的問題は言語上の誤解に基づいて発生すると考えていました。言語ゲームという考え方をすれば、言語上の誤解に陥りにくくなります。そうなれば哲学的問題を解決しやすくなる、と考えて、言語ゲームという考え方を導入したんだと思うんですね。

（土屋「コーヒーを注文する方法 言語ゲームを考えなくてはならない理由」[2005：157]）

ウィトゲンシュタインは言語研究を志向してはいなかった。逆に言えば、多くのフォロワーが言語研究を志向し、いきおい個々の言語ゲームの分析に向かった。たとえば私が素描したような将棋やサッカーの模様は、ウィトゲンシュタインの関心事ではなかったに違いない。個々のプレイヤーのアイデアなど、およそ〈言語ゲーム〉の本質ではなく、せいぜい「必要な過剰」に過ぎないからである。したがって、フォロワーたちの関心は〈言語ゲーム〉の本質よりも、その「必要な過剰」の方に向かったのだ、と言うこともできよう（繰り返すが、両者の志向が違ってはいけないわけではまったくない）。

必要な過剰とは、それにとって必要だが、ある特定のものである必要はないもの。絶え間なく不規則に変化していてもよいし、極端な場合としては、無くともよいもの（黒崎の議論 [1997：85-86；2000：77-78] 参照）。

3. 複数の言語ゲームたち

さて、中川敏が「〔ごっこ遊びに〕のめりこむことと〔ごっこ遊びから〕一抜けること」という具合に、人類学者の視点と哲学者の視点を巧みに描き分けているのだが（中川『言語ゲームが世界を創る』[2009:16ff.]）、これもまた、プレーヤーと傍観者の視差の話であり、個々のゲームの綾の話ではないだろう。皆が皆、（人類学者こそが問題化すべき）プレーヤー同士の視差の話をし損なっているように私には思える。

プレーヤー同士のアイデアの違いは、野矢の言う「複相状態」[2010:227]、中川自身の言う「ゲーム摩擦」[2009:182]を招来するが、中川はこれをどこまでも危機として描出している。裏を返せば、プレーヤー同士のビジョンが一致している理想状態を想定しているのである。

複相状態とは、危機的状況であり、避けなければいけない状況なのです。事態は摩擦、さらには軋轢そして戦争の様相を呈します。

（中川『言語ゲームが世界を創る』[2009:182]）

しかし（中川の理想はともかくとして）世の現実（先に将棋やサッカーの話で例示したように）複相状態にあるのではないか。そしてそれらは避けなければいけない状況というわけでもないのではないだろうか。

4. 公共性は〈不定見者〉の存在によって担保されるのか

思えば、杉島は（人類学者であるにもかかわらずと言うべきか、人類学者だからと言うべきか）〈不定見者〉視点を重視したのだったが（「不定見者こそが多数者である」[2014:21]）、中川もまた同じ傾向に陥っていると思う。これは簡単に言うと、規則の問題（橋爪流に言うと「and so on」問題 [2009:119-120]）についてクリプキと同じ共同体説を採る立場である。

規則の問題とは、クワスの演算（クワス算）はプラスの演算（足し算）として正当化され得るか、という話であり、この問題の解決としての共同体説とは、異議が申し立てられないかぎり、つまり成員の支持が取り付けられさえすれば、どんな演算だって正当であり得る、という話である（クリプキ『ワイトゲンシュタインのパラドックス』[1983]）。

この「人類学っぽい」と言えなくもない学説を私は支持しない。（直感的に「クワス算は足し算ではない」と思うからだが、これは狭量な人間の固定観念に過ぎないとして）、この学説によるならば、公私の別が人数の問題に還元されてしまうからである。私的言語とは独り言のことでなく（「1人」性でなく、つまり、「1人しか理解できない」という問題でなく）、どこまでも1回性の話であるはずだ。「and so on」問題の解決をプレーヤーでなく、〈不定見者〉の手に委ねることは、1回性の問題を「1人」性の問題に還元してしまうという意味で少なくとも妥当でないし、さらには創造的でもないように思う。

5. 〈言語ゲーム〉一元論

どこまでもプレーヤー視点に則って、ゲーム摩擦を恐れることなく、複相状態をむしろ肯定すること。（哲学徒であろうと人類学徒であろうと）これが言語ゲーム論の正しいフォローの仕方ではないか。黒崎宏がこう述べている。

それ〔ワイトゲンシュタインの後期の哲学〕は、言語ゲームを所与と見なし、全てをそこにおいて見る世界観である。

（黒崎「後期ワイトゲンシュタインを統一的に理解する試み」[1997:97]）

「言語ゲームを所与と見なす」ということは「理想状態を想定しない」という意味であり得るし、「全てをそこにおいて見る」とは「全てを〈不定見者〉視点からでなくプレーヤー視点から見る」という意味であり得る。

そのとき、複数の言語ゲームが対峙している様子を見て取ることができるだろう。いずれも〈不定見者〉の審級に依拠してはいない。何ものにも依拠しない言語ゲームたち。これが〈言語ゲーム〉の有り様なのではないか。

文献表

クリプキ (Saul Aaron Kripke)

1983 『ワイトゲンシュタインのパラドックス——規則・私的言語・他人の心——』（黒崎宏訳）
産業図書

黒崎宏

1997 『言語ゲーム一元論 後期ワイトゲンシュタインの帰結』勁草書房
2000 『ワイトゲンシュタインが見た世界 哲学講義』新曜社

杉島敬志

2008 「複ゲーム状況について——人類学のひとつの可能な方途を考える——」『社会人類学年報』34

2014 『複ゲーム状況の人類学 東南アジアにおける構想と実践』風響社

土屋賢二

2005 『ツチヤ教授の哲学講義』岩波書店

永井均

1996 『〈子ども〉のための哲学』講談社現代新書

中川敏

2009 『言語ゲームが世界を創る 人類学と科学』世界思想社

野矢茂樹

2010 『哲学・航海日誌Ⅰ』中公文庫

橋爪大三郎

1985 『言語ゲームと社会理論 ヴイトゲンシュタイン・ハート・ルーマン』勁草書房
2009 『はじめての言語ゲーム』講談社現代新書

マルコム (Norman Malcolm)

1998 『ワイトゲンシュタイン 天才哲学者の思い出』（板坂元訳）平凡社ライブラリー