

# 言語ゲーム説とアポステリオリズム

荻原 欒

ファイヤーアーベント(P. Feyerabend)は『論理哲学論考』に於けるウィットゲンシュタイン

(L. Wittgenstein)の立場を、むしろ後に「哲学探究」などでそれに否定的に言及している部分を引用しながら次のようにまとめている (Wittgenstein's Philosophical Investigations 1955 The Philosophical Review Vol LXIV)。

箇条書きして次の五つになる。(一)それぞれの語は意味をもち、その意味とはその語の指示する対象である。意味はいかなる言語がどのように用いられているかとは独立に存在する。意味はまた確定した単一の対象であり、語と意味のつながり方は全く単純である。(二)そうであるのに現実に用いられている言語はにどっている。そのことは我々の言語の不完全さを示す。(三)哲学の仕事はまず語が何を指示しているかを明らかにす

ること(言語分析)と理想言語(Ideal Language)を作ることである。四この分析が可能であるためには、語の指示する対象の本質が我々に経験可能でなければならぬ。その経験は心的な像、感覚、現象、感情あるいは何か内的な出来事による。つまり意味をつかむこと、語を理解することは、その概念を精神の中に所有することであり、その映像(Brid. picture)を所有することである。語に意味を与えるのはこのような映像の存在である。(五)それ故言語を人に教えることは語と意味との間の関連を示すことであり、言語を学ぶことは対象に名前をつけることである。

ファイヤーアーベントはこの立場を本質主義(Essentialism)と名づけているが、一般には語の意味についての「ピクチャー理論 (picture theory)」とよばれるものである。

周知の如くウィットゲンシュタインはこの「論理哲学論考」の立場を後にすて去る。「言語ゲーム

(Sprachspiel) 説」が新しい立場である。この小論ではこうしたピクチャーからゲームへの移りゆきの本質を、何らかの意味でより先なるものを認めるものとしての「アプリアリズム (apriorism)」からその否定である「アポステリアリズム (aposteriorism)」への転回としてとらえたい。まず、ピクチャー理論をその典型とするアプリアリズムが、自然科学に於ても広く受け入れられている立場であることを見、そして次にウィットゲンシュタインのアポステリアリズムが何であり、それへの転回が何を意味するのかを考えてみたい。

### 一、科学に於ける実証性と仮設性

近代自然科学（現代科学と區別して）は十六、十七世紀の科学革命といわれる時代に成立した歴史の産物である。アリストテレスの「自然学」を絶対的な拠りどころとするそれまでの自然学の伝統はここでひとまず否定される。近代科学の特質として、次の二つのフアクターは欠くことのできないものであろう。第一はその実証主義。アリストテレスのすえつけた枠組にと

らわれることなく、いやしくも正しい観察と実験によって得られた結果はそのまま認め、すべてを自然自らに問おうとする態度である。第二は自然を記述する手段としての数学の採用と、それへの全幅の信頼。これはたとえば、「自然という書物は数学の言葉と三角形や円などの幾何学図形の文字で書かれている」というガリレイのことばに端的に示されている。

ただ記述手段としての数学の役割りは必ずしも近代科学に自覚的ではなかったようにみえる。対象と数学との間に溝が感じられなかったから、なぜ数学が有効かというような反省は一般にはなされなかった。いいかえれば、数学は手段とか道具ではなく、対象界に成立していることがらそのままの写しであるはずであった。たとえば微積分学の定理は対象界にそのまま成立していることがらであり、幾何学は空間の性質そのものであった。

このような事情から、近代科学の特質は実証性にあるとするのが当時の科学観であった。科学的認識とはすべてを対象世界から聞こうとする態度であり、我々は受身に対象を見（観察）又積極的に対象界をさぐる（実験）こともあるが、とにかく対象界を正しく写したものが科学である。と同時にそこには、対象界の自立（このことが自覚されて近代科学は始まる）と、そ

の対象界を正しく写すという操作に対する楽観主義（対象認識の仕方はすべての人に共通であり認識内容と対象の間に溝はなからうという）が無反省に前提とされていた。このような立場にもとづいて科学の原理であるとされたのが帰納法である。

こうした近代科学は二十世紀にはいつて第二の転機を向える。もう一つの科学革命である。外に現われた現象としては科学の巨大化・分化であるが、内的には相対論・量子論の成立がそれまでの科学観に変換を迫る。つまり近代科学では直線的に単純に考えられていた対象とその記述との間の関係が、もっと錯綜したものであることが明らかになった。たとえば相対論はユークリッド幾何が唯一の幾何学ではなく、ある一つの対象記述の仕方にすぎないことを示したし、量子論は古典的因果律に疑問を投げかけた。近代科学では無自覚に前提とされていた対象記述の方法の唯一性が、それと異なる記述の仕方の出現によって、自覚され反省されることになったのである。科学は単に実証性にもとづき受身に対象を記述するだけでは実は成立しておらず、どのような理論構成の中で記述がなされるかが、もう一つ重要な要素であることが示された。それ故それ以後の科学は対象を単に見るだけでなく、その見方も考慮されたりえて作りあげられねばならないことに

なる。現代科学は自らの方法論をも中に包み込んで始めて一つの科学になる。そしてそこで数学の役割もはつきりと自覚されてくる。数学は対象記述をスマイルトに行うための補助手段ではない。実はそれなくしては科学が成立しえないものであった。

こうした転換にもなつて、科学の原理に対する考察も以前の「帰納」に代り、「仮設演繹」という図式によるのが一般になつてくる。仮設設定という作業の決定的な重要さが強調されることになる。仮設の設定は、対象をこのように見ようという見方の表明である。見方への反省が意識にのぼつてこなければ、本質的に「仮」ということはでてこないわけである。まず第一に現に行なわれている見方が必ずしも正しいとはかぎらないという反省が仮ということを生む。そしてさらに進んでは、見方というものは原理的には対象と独立に設定されうるから、対象にかかわらないという意味で仮ということばが用いられることになる。

又一方科学を現象の記述ではなく現象の「説明」(explanation)としてとらえることがなされる。与えられたデータを整理して提示する(記述)のではなく、表面的には互に無関係に見えるそれらにある依存関係を与えること、その相互関係を体系的に示すこと(説明)が科学の役割であることになる。説明と

はある一般法則を先に立てておき、それから導き出されるものとして各データを位置づけることであり、そこに一般法則（仮設）の事前の設定という帰納を越えた作業が必要になる。実際、科学をセンスデータあるいはプロトコル命題と論理へこれは対象に必然的に成立していることがらであった）だけから構成されるとする論理実証主義から出発したカルナップ

(I. Carnap) の達した結論は、それらに還元できない理論語の必要性であり、またいかなる理論の枠組の中で現象を記述するかについての任意性（「寛容の原理」）であった。これらは帰納では説明できない要素なのである。

以上の簡単なスケッチから次のことを一応の結論としたい。科学は実証性と仮設性の二つの要素のバランスの上に成立している。二つの要素の間に現実に成りたっている釣合いが科学である。しかしここで実証性、仮設性の意味はまだあいまいである。さしあたって次のように考えておきたい。実証的要素は外界からの制約あるいは与えられている事実をいう。観察、実験の結果、目の前に成立していると思われる事実がこれである。仮設的要素とは何らかの意味で実証性を越えた部分、実証性に還元できない要素をいう。具体的には一般法則、理論構成、数学などである。つまり事実を

集めただけでは科学とは呼べない一方、勝手な理論構成もまた科学とはいえない。両者のバランスが科学なのである。仮にこのような二元論に立っておきたい。

ところで科学が右に述べたようなものであるとして、しかし科学はさらにもとより「正しい」ものでなければならぬ。科学の正しさ、すなわち科学の「客観性」である。近代科学では、その実証性が客観性を保証するものであった。だから科学が実証的要素だけから成り立っているとすると問題は、客観性について問題はおきない。けれども上記の二元論に立ち科学には仮設的要素が欠くことのできないものであるとし、又仮設性を実証性に解消できないものとして考えた場合、今度は仮設の客観性を実証性で保証するわけにはいかない。それでは仮設の客観性はどのようにして説明したらいいのか。それにはいくつかの立場がある。

第一は科学に仮設性を認めない立場である。仮設性があるようにみえるのはそうみえるだけで、実はそれらは実証的要素から説明できるとする。帰納主義はこの立場である。そこでは一般法則といった仮設的なものは観察、実験から帰納によって直接導き出せるのである。しかし帰納の飛躍というゆめんどうな問題が生じる。仮設演繹という図式による科学の説明はこの点に對する反省から生れた。そこには単純な帰納主義は存

在しない。しかし仮設から演繹されたことがらが現象として存在したときにその仮設の正しさを認めようというのは、弱められたかたちではあるが、やはり実証によって仮設の正しさを保証しようというのである。実証性への要求がすてられてはいない。極端な帰納主義はともかくとしても、仮設性は実証性とは全く独立な、異なる原理によって成立するものであるのかどうか、端的にいつて仮設性が本来的に成立しうるものなのかどうかは、未解決の問題である。したがってこの第一の立場は簡単には否定できない。

第二は、仮設的要素が要求するような存在物を特に認めてしまう立場である。一般にいつてプラトニズムである。これはむしろ科学者の態度であつて、たとえば物理学では瞬間速度は理論的構築物であり、それがそのまま現実に測定されるわけではないにもかかわらず、それは現実に存在していると普通考えられている。第三は、仮設的要素の方に実証性に於けるとはちがった意味での客観性を認める立場である。ラッセルや初期の論理実証主義のつたやり方がそれで、センスデータ、プロトコル命題はそれらが実証できることから客観的であり、論理とか数学はセンスデータなどに還元はできないがしかし対象の構造を写しとつており、その意味でやはり客観的なものであるとする。事実の

真理（総合的真）と構造的な真理（分析的眞）という二つの客観性があり、二つは別ものであるがしかし共に客観性なのである。もつとも分析的眞については、それはとり決めたことによって、もつと具体的には受け入れた言語の規則によって真であるとする考え方があつた。この場合はその客観性は対象の構造の写しとしては説明できない。こういつた立場からは仮設の客観性は説明不要であるが、反面その仮設の有効性が別に問題にされることになる。有効性はある意味では基準をゆるくした客観性であり、仮設演繹の図式が実証性の基準を弱めたようにみえるのに対応する。

これら三つの立場はすべて、科学の客観性を説明するのに、何らかの意味でより先なるものを認めるアポロリズムをとつている。第一、第二は存在物を事前に認めそれを写そうとするピクチャー理論であり、第三のものは仮設的要素は外界の構造の写しであるとすればこれもまたピクチャー理論になる。仮設的要素を規則であるとする場合はこれらとは少しちがうが、しかし規則は全体が一挙に事前に与えられているはずであるからその意味で、やはりアポロリズムなのである。したがつて科学の客観性の説明は、アポロリズムになるのが一般であるといえよう。もつとも客観性という言葉の中にすでに、先立つて存在するものを認める

というアプリオリズムがはいり込んでいたともいえるわけで、その意味ではこの結果は当然である。そうとすれば、科学が客観的であるかどうかの問をこえて、客観性それ自体の意味が問われねばならないだろう。そこに客観性の意味をかえてしまおうという第四の立場がでてくる。それは数学の基礎への反省から生ずる。

数学は科学に於ける仮設的要素の代表的なものである。数学の正しさつまり数学の客観性についての説明も、したがって上に述べた三つの立場から可能である。アリストテレスにとっては、数学的諸学は他の諸学とともに、「存在のある部分を抽出しこれについてこれに付帯する諸属性を研究していくもの」(「形而上学」一〇〇三a)であった。数学は他の科学と共に実証科学であることになる。そして無限は可能的なものとして以外には認められない。これは第一の立場である。カントールに由来する集合論は実無限を認め、数学はそれらに関する記述であるとする。これは第二の立場になる。ライブニッツ、フレーゲ、ラッセルの論理主義は明らかに第三の立場である。したがってこれらすべて前に述べた意味でアプリオリズムにたつといつてよい。

これらに対して、ヒルベルトの形式主義がある。そのプログラムは次のようなものであった。まず「カン

トールがわれわれのために創造してくれたパラダイス(集合論)から、何者といえどもわれわれを追い出す」ことはないはずである。集合論のパラドックスにあらわになつた数学の危機に対して、集合論をも含めそれまでの数学の遺産をそのままとり込みながら、しかもそれを将来まで含めて安全に守るにはどうしたらよいか。ここから出発する。しかしこの場合、集合論を認めるのが出発点であるから、あるいはパラダイス自体の存在を保証しようというのが目的であるから、数学の正しさを集合論のパラダイスの存在によつて説明しようという第二の立場のようなプラトニズムによるやり方はとれない。そこで客観性の意味を、プラトニズムも含めて何らかの外的なものを前提としそれとつながりにみるやり方をすて、それを無矛盾性のことであるとならに定義してしまうのである。無矛盾性の証明はプラトニズムに全くかわることなく、意味をすてて(意味を問題にし、それをピクチャー理論で扱うことからアプリオリズムが発生する)、その形式のみを考察することによつて可能である。具体的には、与えられた数学についてそれに対応する「形式体系」を作る。これは単に意味のない記号の集まりであるから、「有限の立場」という確実な基礎から、ある式とその否定が同時に証明という記号列の最終項にならな

いことがいえるはずである。この考察が「メタ数学」になる。有限の立場とは現実に構成可能なものだけ認める立場である。つまりヒルベルトは、数学の客観性は無矛盾性に求め、メタ数学の客観性は構成可能性に求めたわけである。

ことがらの客観性はこれまでの考察に示される如く、また客観性という言葉に暗示される如く、そのことがらの外に何らかの存在を認めそれとの対照に於ていわれるのが一般である。この外なる存在が実在であるとき客観性は保証されることになる。リアルな存在物（実在）にはもとより矛盾はない（あるいはそれが矛盾の意味である）。無矛盾は実在の特性なのである。リアルな存在物からその存在性というどちらかといえはあいまいな要素をとり去れば、無矛盾性がそこに残る。だからヒルベルトに於て無矛盾性が客観性の代理として採用されたのはいわば自然であった。一方構成可能性とは目の前で実際に作りあげられるものしか認めないことである。したがってそこには事前の存在というようなアプリアリはない。もとより構成可能なものに矛盾は含まれない。だから構成可能性は客観性のさらに強い規定であり、そこにはアプリアリズムからの離脱が志向されているといえる。さらにブラウワーの直観主義はメタ数学ではなく直接数学に構成可能

性を要求する。この場合は数学に仮設性は認められないことになる。しかし実際問題としては仮設性を否定したために数学が普通受け入れられているものより狭いものにならざるをえない。このことはかえって科学に於ける仮設性の本質的な重要さを示す。

以上実証性・仮設性を現に科学の中に存在するよう  
に思われる二つの異質的要素としてとり出してみたい。  
しかしそれらの意味はかならずしも明らかでなかった。  
ここで一歩進めてこの二つをそれぞれ有限性・無限性  
としてとらえなおしてみたい。それによって実証性・  
仮設性の意味が最もラディカルに説明されると思われ  
るからである。まず仮設的なものはすべて何らかの意  
味で無限的なものを含んでいる。つまり仮設性が実証  
性を越えたものであるのは、どこかでそれが無限的な  
ものを一挙に認めてしまうことに由来する。ひとつひ  
とつ積み重ねていっても無限はでてこないのである。  
たとえば数学は通常の立場では無限概念を受け入れ、  
それを主なる対象として扱うところに特色がある。古  
典論理に於ても排中律など無限箇のものをすべて見通  
す能力を前提としている。さらに我々はものを概念化  
してとらえているわけだが、概念の形成が抽象によつ  
てなされるともしするならば（一般にはそうとされる  
が、ここにはいろいろ疑問が残る）、そこにはすべて

のものに共通な性質を一挙につかむこととして無限があらわれている。

一方実証性の要求は、現に与えられているもののみを認めていこう、それを最終的な拠りどころとしようという立場である。一切の加工を加えまいということである。現に与えられているものは有限的である。実証性は有限性になる。このことはしかし分りにくいかも知れない。現実の世界に無限なるものが存在するとする立場があり、しかもこちらの方が一般であるからである（たとえば神学、たとえば自然科学）。そこで正確なところは有限性をもって実証性あるいは現に与えられてあることの定義としたらどうか。この場合は無限なるものが存在するのは、そこに仮設性が働いたからであることになる。仮設性をぬきにして無限は存在しない。

実際問題としては実証性、仮設性の境界はあいまいである。たとえば仮設的要素の代表的なものであった理論構成、しかしこれは検証されるという場面に於ては実証性と結びつかなければならぬ。また科学の実証性を示す観察や実験についても、その中に仮設的要素つまり概念構成とか理論のようなものが入り込んでいて、それらを離れた純粹な観察はありえないこともまたいわれる。それ故にこそ、実証性・仮設性を有限

性・無限性でおき代えた方が、問題の本質をよりラディカルに示しうると思うのである。もともとそれでは有限とは何か、無限とは何かとなると、かえってそれを実証性・仮設性で説明した方が分りやすい場合もありえようから、両者は循環的であるともいえる。しかしこのおき代えをしたうえで、先の二元論に残された根本的な問題、つまり仮設性は実証性によって説明できるのかできないのか、真に仮設性は存在するかどうかは、有限から無限が導き出せるかどうか、無限が実在するかどうかの問題であることになる。

これまで、科学には実証性と仮設性という異質の要素が併存し、それはまた有限性と無限性と考えられるのではないかということ、そして多くの場合科学の正しさの説明は論者のいう意味でのアプリオリズムによることを述べた。先なるものを認めるアプリオリズムはまた、本質と見え、事実と解釈というような二元論をもたらず原因でもある。後期のウィットゲンシュタインはこのアプリオリズムを鋭く批判する。次にその点を見てみたい。

## 二、言語ゲーム説とアプリオリズム

冒頭に述べた如く『論理哲学論考』に於けるウィッ



トゲンシュタインの立場はピクチャー理論である。そこでは我々の外に唯一の対象世界が認められる。つまり成立している事態 (Sachverhalt) である。「世界は成立していることがらの全体である」(『論考』一、以下引用はすべて同書である)。「与えられたことがらすなわち事実とは事態の成立にほかならない」(二)。「我々の正しい認識とはその正しい像を作ることである。これは要素的な命題の役割である。対象世界の全体の像ができあがるためには二つの条件が必要である。一つは命題が事実を正しく写していること、もう一つは対象世界とその像とが描写の形式つまり構造を共有することである。「像は描写の論理的形式を被写体と共有する」(二・二)。但しこの事実の構造は像によって記述されるのではなく示されるだけである。「命題はすべての実在を叙述することができる。だが命題は、実在を叙述するためにそれが実在と共有せねばならぬもの——論理的形式——を叙述することはできない」(四・二)。「論理的形式は命題の中に反映する。言語の中に反映するものそれを言語は叙述できない。言語のうちにおのずと現れるもの、われわれはそれを言語によって表現することができない。命題は実の論理的形式を悟らせる。命題はそれを示す」(四・二二)。このようにして正しい像の全体は対象世界

の構造的なモデルであることになる。そしてそのモデルを構成する要素(像・命題)の意味は対象の側の事実との対照によって与えられるのである。

我々の認識がこのように仕方でおこなわれるのならば、そこには対象世界の正しい像がありうるはずである。しかし現実に我々のもつ像はかならずしもそうとはかぎらない。それは事実を正しく反映していないような、あるいは対応する事態を実際にもたないようなことばが用いられているからである。そこで哲学の仕事はそれらを批判して、世界を正しく写す言語(理想言語)をくみ立てることにある。一この誤謬を回避するためには、それが入りこむ余地のない、記号言語が採用されねばならぬ。…それは論理的な文法——論理的な構文法——にのっとった記号言語である」(三・三二五)。

以上のようなピクチャー理論で注目すべきは、第一に我々の知識の成立は事前に外部に存在する対象世界を前提とし、その正しさはその外部世界との対応によって根拠づけられること。第二にこのような外部世界はただ一つであること。第三にその世界を正しく写しとる言語が可能であること。そしてそれは事態とそれらの間に成立する関係(つまり構造)の二つをまさ鏡のごとくに写しとっていること、である。

こういつた「論理哲学論考」の見解は後に否定される。つまりそこでは、知識の成立がピクチャーモデルにとらえられたのに対し、後期のウィットゲンシュタインはそれをゲーム (Spiel) あるは game) をモデルに説明するのである。「哲学探究」などに於ける「言語ゲーム (Sprachspiel)」説」である。この言語ゲーム説を次のような三つの特質をあげることによってまず説明したい。

第一にゲームをモデルにすることによってピクチャーの場合の如く外部に存在するものを考慮しなくすむ。「見かけの上で存在してはなくてはならないものは、言語に属している」(「探究」五〇)。「論考」の「名辞は対象を指示する。対象は名辞の意義である」(「論考」三・二〇三)に代り、「語の意味とは言語内に於けるその慣用である」(「探究」四三)ことになる。つまり語についてはそれがどのように用いられるかが問題であり、それが何をさすかはあるいは名ざすところの対象の存在は問題でなくなる。たとえば「赤」という語について、それはここに赤いリングなり赤の色見本があつて始めて意味をもつ、あるいは赤の意味はそれら赤い存在物であるとするのがピクチャー理論による普通の考え方である。しかしゲーム説では赤いリング・赤い色見本は逆に我々が「赤」という語を

含む言語ゲームを行う際の一つの道具なのである。我々は赤という語でこの色見本をよぶことによって、この色見本を我々のゲームの中に引き入れ、その中でそれの一つの役割を与えるのである。赤いリングや色見本をその一部とするいわば實在の世界があつて、「赤」という語はその世界の一部分を指示する名称として、その世界からすれば補助的な附屬物であるのではない。逆に色見本の方がゲームの道具なのである。このことは語の意味がその慣用であることから成り立つ。慣用であるから「赤」という語がすなわちその色見本がいかなる役割をそのゲームの中でなすかが問題であり、赤いリングや色見本が先にあつてそれが現に赤いが故に「赤」なる語が成立するのではない。「赤」なる語(その慣用)にリングや色見本は附屬するのである。

これは明らかにピクチャー理論の否定である。そして色見本のようなもの、前の立場からは外界の存在物であつたもの、名の指示するものをウィットゲンシュタインは「範型 (Paradigma)」とよぶ。「見かけの上で存在してはならないものは、言語に属している。それは一つの範型であり……」(「探究」五〇)。赤という語がなくても色見本は存在しうるが、色見本がなくなつたら赤という語はなくなるだろうとする反論に対しては、色見本がないことは単にそれをゲーム

の中で用いなくなること以上の何ものでもないという。つまりすべてはこのようにしてゲームの中で慣用として意味が与えられるのである。

このゲーム説は、認識を鏡がものを写すように受身に考えるのではなくて、認識を行動の一種であるとするいわば行動主義である。古くから我々の認識能力に対する楽観主義があつた。英国経験論はそれに対する反省であつたといえる。しかしそこに於てもさらにカントに於ても、認識の構造をとらえる出発点となる基本パターンは、見るものと見られるものの二分の上立つピクチャー理論型のものであつたように思える。もとより行為・行動の重要さはいろいろな場面で指摘されてはいたが、しかし認識との関係でいえば、認識は認識として独立に存在しその後それとは別なものとして行動を考えるとどうかたちで、二つは別なものであつたのである。まず認識が行われて、その後にあるいはその上に他のすべてはききあげられるとするところが多かつた。そうではなくて認識は行動であり、認識がすべての出発点ではないとすることの立場は、もとよりウィットゲンシュタインのみのものではないが、新しい立場といえる。「わたくしはまた、言語と言語の織り込まれた諸活動との総体をも言語ゲームと呼ぶ」（「探究」七）。「言語ゲームということばは、こ

では、言語を話すということが、一つの活動ないし生活様式の一部であることを、はっきりさせるのでなくてはならない」（「探究」二三）。「すなわち言語ゲームの根柢になっているのはある種の視覚ではなく、われわれの営む行為こそそれなのである」（「確実性の問題」二〇四）。

第二にゲームということになるとそれにはいろいろな種類がありうるわけである。したがってそのことから、我々の認識、ものの知り方にもいろいろな種類があることが考えられる。つまりピクチャー理論における、唯一なる世界に対応した唯一の理想言語（認識）なる考えが捨てられる。言語ゲームの多様性である。たとえばあることを記述する、報告する、検証する、表現する等々はすべて異つたゲームなのである（「探究」二三）。しかし次のような反論がでてくる。たしかにそれぞれのゲームは異つたものであるが、互に似ているところもある。だからそれらに共通のものつまり本質がありそうに思われる。これらの言語ゲームにとって本質的なものは何か。言語の本質は何か。ウィットゲンシュタインはこう答える。いろいろなゲームをみるとき、それらには類似性・連関性が認められる。しかしありのままにみれば、それら全部に共通な特質はないのであって、AとBには共通点があり、BとC

にも類似性があるが、AとCを比較するとそれが欠けているといったように「われわれは、互に重なり合ったり、交差し合ったりしている複雑な類似性の網目を見、大まかな類似性やこまかな類似性を見ているのである」（「探究」六六）。これをウィットゲンシュタインは、「家族的類似性（Familienhähnlichkeit）」とよぶ。つまり先入見なしにみるならば、全部に共通の特質（本質）があるのではなく、この家族的類似性があるというのである。

こうしてみるとゲームの概念自体きわめてあいまいなものになる。しかしあいまいであってよい。ゲームとは何かを人にきかれたら、その人にいろいろなゲームを記述してみせ、その記述につけ加えて、こうしたものに似たものをゲームというと答えればよい。このことは決してそれを知らないことではない。ゲームとゲームでないものとの間に境界線が引けないとしても、それは境界線などともないからである。境界線はむしろ後に特定の目的にしたがって引かれるものである（「探究」六九）。「ピンポケの映像をはっきりした映像でおきかえることが、いつも都合のいいことなのか。ピンポケのものこそ、まさにしばしばわれわれの必要とするものではないのか」（「探究」七二）。

第三に言語ゲームというとき、アクセントはゲーム

の方にあり、言語はそのゲームの中である役割をしている道具にすぎない。道具であるからその役割（慣用）が問題になる。使用法こそが問題になる。語とその指示するものというピクチャー・ア・理論的關係を否定し、しかも我々の行っているのはゲームであるととらえれば、語について問題になるのはその用法であり、したがって語はゲームを進行させるための道具であることになる。大工がカナヅチ・ノコギリ・サンガネ・クギなどを用いて、家を建てるというゲームを行う如く、我々は語を用いてたとえば認識というゲームを行っているのである。そしてカナヅチなど道具の機能がさまざまであるように、語の機能もさまざまでも類似性もあるのである（「探究」一一）。

たしかにウィットゲンシュタインの哲学は言語を主たるテーマにしているように思える。そしてそのとおりである。しかしそのことはウィットゲンシュタインが言語を過大に評価し、言語の中に超越的なものを見出し、すべてを言語に内在的に考えたということではない。「論考」において理想言語は世界の正しい像であるとすると、それは写しであるから言語はなくても世界の方は存在するわけである。むしろ「論考」で像は不要なるものである。事態はすでに存在しており、また論理も事態の構造としてすでに成立している

のだから、それを写すことは二次的なことからなる。この場合言語は即対象の事態なのである。もし言語に対象に還元できないような独特の役割を与える立場を言語主義と名づけることにすれば、ウィットゲンシュタインは言語主義ではない。ウィットゲンシュタインの意図はむしろそういう意味での言語主義批判であった。

後期においてもそうである。「言語ゲームということとは、ここでは、言語を話すということが、一つの活動ないし生活様式 (Lebensform) の一部であることを、はっきりさせるのでなくてはならない」(『探究』二三)。「一つの言語を想像するということは、一つの生活様式を想像することにはかならない」(『探究』一九)。「つまり言語ゲームは我々の生活様式の一部である。言語がなければ生活もないのではなく、言語は生活様式の中で重要なしかしその一部なのである。これはいい方をかえれば、言語を即生活様式(これもまたゲーム)としてとらえたことである。」

前後期を通して、言語なるものをいけば前期は対象世界、後期はゲームの中にうめ込んでしまい、言語に対象世界あるいはゲームを越える特権的役割は認めないのが、ウィットゲンシュタインの立場であった。言語にまつわる神秘主義の否定なのである。そのことに

よって言語に由来する難問を解消しようとするのである。それまで時とすると言語はあまりにも特権的に用いられてきたから。さらにたしかに言語は人間の用いる道具であり、人間は言語を用いてゲームを行う。しかし言語がなくてもゲームはありうる。犬が吠えるのもゲームのひとつであり、石がころがるのもゲームのひとつである。言語に特権的なものを認めない以上、我々の言語ゲーム(これはもちろん認識と強く結びついている)にはそれらと本質的な差違はない。こう考えると人間・動物・物体の間に本質的区別はなくなる。ゲーム説は言語の特権性のみならず人間の特権性をも否定することになる。「命令し、問い、しゃべることとは、歩いたり、たべたり、飲んだり、遊んだりすることと同様、われわれの自然史の一環なのである」(『探究』二五)。「さらさらした大地へもどれ」(『探究』一〇七)。

以上、言語ゲーム説の特徴を、ピクチャー理論の否定、ゲームの多様性、言語の特権性の否定としてとらえた。

ここでもう一つおさえておかなければならない点がある。ピクチャー理論の場合は、言語は外界の写しとして正しく用いられるならば唯一に決まるものであった。しかしゲームということになるとこの場合のよるな外界からの制約はなくなり、いかなるゲームを行

うかは我々の任意であることになる。言語の恣意性である。しかしこれはウィットゲンシュタインの真意ではない。つまり彼にとつてゲームは白紙の上に我々が新たに作りあげるものではない。そうではなくて生活様式として現にすでに与えられているものである。我々が作り出すのではなくすでに与えられている生活様式が即ゲームである。この点は大切である。ゲーム説をとつたからといって与えられている現実世界が変わり、新たに出来てくるのではない。与えられた世界を前提にそれが即ゲームであるというのである。しかし与えられた世界があつてそれをゲームとして解釈しようというのではない。それではピクチャー理論になつてしまう。与えられた世界が即ゲームなのである。したがつてゲームの恣意性はでてこない。「それはそこにある——われわれの生活と同様に」（「確実性の問題」五五九）。

以上をふまえて、論者は、言語ゲーム説を一つのアポステリオリズムとしてとらえたい。ここでアポステリオリズムとはいいなおせばアポステリオリズムの否定として次のことを主張する立場である。普通我々がアポステリオリであると考えているようなもの、つまり何かが事前にあつてそれに従つて後に成立してくるもの、より後なるもの、そういつたものの方が実は出発点で

あり（いわばアポステリオリであり）、一方普通我々がアポステリオリとしているものは存在しないか、あるいはアポステリオリなものからの構成物である（つまりアポステリオリ）とする立場である。いわばこれまでのアポステリオリが実はアポステリオリであり、これまでのアポステリオリが実はアポステリオリであることになる。言語ゲーム説はこの意味でのアポステリオリリズムである。第一にピクチャー理論の如く言語の外に事前に存在する何かを考えない。第二に言語ゲームは多様であり互に家族的に類似しているだけであるから、言語ゲームの本質というようなアポステリオリを考えないで済む。第三に言語ゲームは現に与えられているところのものをもよぶのであるから、我々はゲームのために何も用意しないでよい。ありのままよいのである。こういつたアポステリオリリズムこそウィットゲンシュタインの転回の意義があると考えたい。「哲学はまさにあらゆることを立言するだけであつて、何事も説明せず、何事も推論しない。あらゆるものが公然とそこにあるから、説明すべきこともない。なぜなら隠れているようなものに、われわれは興味を抱かないからである」（「探究」二二六）。「われわれにとつてもっとも重要なものごとの様態は、その単純さと平凡さによつて隠されている（ひととはそのことに気がつか

ない、それがいつも眼前にあるからである)。人間の探究の本来的な基盤はまったく人間を驚かすことがない」(『探究』一二九)。

最後にもう一つ考えられる反論を検討しておきたい。ゲームにはそれが規則 (Regel, rule) によって成り立っているという側面がある。ゲームは互がある規則の中で行動することであり、規則は事前にそのゲームのすべてを総べる。これはアプリアリズムを示唆しないか。しかしウィットゲンシュタインに於ては規則もまたアポステリオリズムに従って考えられる。規則もまた慣用である。したがってそれは我々の行動の中につまりゲームを行うことの中に始めて現れるものである。ゲームに先立ってゲームを規定する規則はない。たとえば二人のひとがある規則に従って同じ数列を作りつつある状況を考えてみる。この場合一方の人の従っている規則ともう一人の従っている規則の等しいことをどのようにして確かめるか。それは結局作られた数列の一致によるしかないであろう。二人の従っている規則の表現(式)によって確かめたらよいと思われるかも知れない。しかし同じチェスの規則にのっとりながら、一人は普通のチェスのゲームをし、もう一人は足を踏みならし踊るといふような奇妙なゲームを行いながら、共につつまが合うといふようなことも考

えられるのだから(この場合二人が同じ規則に従ってゲームしているとはいえないだろう)、表現の一致はあてにならない。さらにある数列の規則を知っているとはどういうことであろうか。百項まで書けることなのだろうか。千項まで書けることなのか。理解とは第何項までいえるというようなことではなくて、もっと完璧なものだと思われるかも知れない。しかし理解と非理解の境界をなす項数を指摘することはできない。また完璧な理解であるか否かを事前に個々に当って検査する方法がありうるだろうか。そういつたものがない以上、二人がそれを理解しているのか否か、また二人の理解の一致不一致は、再び実例を実際にかかせてみてそこで確かめるよりほかない。理解してから応用するのでなく、応用が先にあってそれが理解したかどうかの基準なのである。一かれがこの体系に通曉しているということが出来る。しかしわれわれが正しく書きつづけていかななくてはならないか。ここにいかなる境界もひけないことは明らかである」(『探究』一四五)。「われわれはまさしく(数列の規則の)代数的表現の応用を一つ以上考えることができるのだ。そして各応用例はなるほど再び代数的に表現されうるけれども、しかし、明らかにこのことによってわれわれが一步前

進するわけではない。応用は理解の基準でありつづけている」（『探究』一四六）。規則は存在するがアプリオリではなく、アポステリオリにということである。

規則はこのようなものであるからしたがってそれは我々の行動の仕方を事前に決定することはできない。「われわれのパラドックスはある規則がいかなる行動のしかたも決定できないであろうということ……」（『探究』二〇一）。規則はアプリオリではないからである。どのような行動の仕方をしてもそれを規則に従ったとすることができ。事前に規則というものはないのでから規則の絶対的理解は存在しない。規則は応用の場面面に於てでてくるものである。また応用の多様性は同じ規則のそれぞれ異った解釈であると考へてはならない。それではアプリオリズムになつてしまふ。「それゆゑ規則に従うということは一つの実践である。そして規則に従っていると信じていることは、規則に従っていることではない。だからひとは規則に私的に従うことができなす」（『探究』二〇二）。道しるべがあつてそれに我々が従うのではない。それに対して一定のしかたで反応するよう訓練されて、「ひとはある恒常的な慣用、ある慣習のあるときに限つて道しるべに従う」（『探究』一九八）のである。規則はアプリオリ

なものであり、規則の絶対的な理解がありえ、われわれはそれに従つてあるいはその一つの解釈に従つてその後に行動するのだと考へることは、これはわれわれの余分な思いこみにすぎないであろう。なぜなら「規則はいつたん一定の意味が押しつけられると、その遵守の諸系統が全空間に引かれる。……しかしこのようなことが実際に起つているとしても、それが私にとつて何の役に立つのだらうか」（『探究』二一九）。

規則は行動が行われて後にそこにあらわれるものである。行われた行動が互に一致したときにそこに規則があらわれるのである。「一致という語と規則という語は互に同類であり、いとこ同志である」（『探究』二二四）。しかし一致にしても事前に一致があるのではない。ことが行われて後にはじめて一致がいえるのである。このようにしてウィットゲンシュタインに於ては規則もまたアポステリオリなものと考えられている。

アポステリオリズムとしての言語ゲーム説は三重の意味でアポステリオリを主張する。第一にそれはゲームであるからピクチャー理論とちがつてその外に事前に何も考へる必要がない。第二にゲームはあらかじめ規則によつて規制され総べられるわけではない。第三にゲームは現に目の前に与えられている。与えられ



ているゲームが出発点なのである。それではこういったアポステリオリズムは、先に述べた実証性と仮設性の二元論とどう結びつくのだろうか。与えられたものを出発点とすることは実証性の強調である。しかしそれはピクチャー理論にもづく実証性ではない。ゲームとして与えられているというのはそのところである。それでは仮設性はどうか。与えられるとは有限的ということであり、有限から無限はいわば有限的には導き出されないであろうから、この立場からは仮設性は本来存在しないものとされよう。ウィットゲンシュタインもまた有限主義をとる。

ここで話はもとにもどる。現実の科学をみてみるとそこには実証性をこえた要素が確かにあるように思える。実証性だけからあるいは有限性のみから科学の全体を説明しようとする、科学を実際より狭いものにしてしまいか論理的無理をしなければならなくなる。科学の現状をみたとき、仮設的要素が重要な役割をなっていること、またそれが科学の発展のバネであったことは認めざるをえない。しかし一方、そうした仮設性、無限性がどのようにして可能であるのか、いかにして科学の中にもっと一般にはわれわれの知識の形成の中に入り込んできたのかは、多少とも実証性に与する立場からは理解しにくい。そこでアポステリオ

リズムの一つの課題は、これら仮設的なものをその立場からどのように説明するか、あるいは否定するかにある。しかしウィットゲンシュタインがこれらのテーマをどのように展開したか、またそれを受けてわれわれがどのように発展させたらよいかを検討することは次にまわしたい。

#### 文献

- (1) L. Wittgenstein: Tractatus Logico-Philosophicus 1921  
本文中では「論理哲学論考」あるいは「論考」で示した。
- (2) L. Wittgenstein: Philosophische Untersuchungen 1953  
本文中では「哲学探究」あるいは「探究」とよんだ。
- (3) 「ウィットゲンシュタイン全集」全九巻、大修館書店。  
なお本文中の引用は『論考』については坂井秀寿氏の訳（法政出版）、その他は『全集』（大修館）のものを用いた。