

ヴィットゲンシュタインにおける「私的言語」の問題

—〈私〉を巡る一考察—

On “Die Private Sprache” in L. Wittgenstein

神尾 和寿*

Kazutoshi Kamio

ヴィットゲンシュタイン著『哲学的探求』では、「言語ゲーム」という言語観が提示されている。そこでは、語が生活現場にてどのような「規則」に倣って使用されているのかが、注目される。そして、〈私〉が内的に体験する感じを表そうとする「私的言語」は、「規則」の公共性を欠くが故に「言語ゲーム」として成立し得ない、と言われる。こうした指摘の検討を通して、〈一重性〉という独特な〈私〉の構造を提示して考察した。

キーワード：写像する言語、使用される言語、言語ゲーム、私的言語、〈一重性〉という〈私〉の構造

序

ヴィットゲンシュタインにとって、本来の哲学の仕事とは、徹底した言語批判の活動に他ならなかった。こうした姿勢は、彼の思索の歩みを通して一貫している。ただし、その言語観は、大きな変化を遂げていった。その変化に沿って、彼の思想の過程は、『論理哲学論考』（*Tractatus logico-philosophicus*）に代表される前期と『哲学的探求』（*Philosophische Untersuchungen*）に代表される後期とに大きく区分され得る。

言語のモデルとして、論理的な理想言語が念頭に置かれていた前期に対して、後期では、生活形態と一体である日常言語が、「言語ゲーム」（*Sprachspiel*）と称されて提示される。1番から693番までの通し番号の付いた節から成る『哲学的探求』¹⁾では、自問自答を交えながら、こうした「言語ゲーム」の様相が少しずつ浮き彫りにされていく。

そのような作業が進行していくなかで、「言語ゲーム」の骨格たる〈公共的な規則性〉という性格と対比する仕方で、ヴィットゲンシュタインは次のように問いかけている。すなわち、「ところで、誰かが——自分の感じや気分など——といった自分の内的諸体験（*innere Erlebnisse*）を自分だけの用途のために書き付けたり、口に出したりできるような言語を考えることもできるのだら

*流通科学大学サービス産業学部、〒651-2188 神戸市西区学園西町 3-1

うか。はてさて、われわれは、自分たちの普通の言語ではそうしたことができないのだろうか（PU 243）²⁾と。そして、「このような言語における語は、ただそれを話している者しか知り得ないことに、すなわち、自分の直接的で私的な（privat）諸感覚に、関わるはずのものである。よって、他人は、このような言語を理解できない」（a.a.O.）と、自ら回答する。この種の言語は、269番の節において、あらためて「私的言語」（private Sprache）と分類される。

「私的言語」は、端的に「言語ゲーム」の埒外である。何故ならば、それは、〈公共的な規則性〉を持たないし、持ちようもないからである。そして、「言語ゲーム」こそが自然で正常な（ありのままに機能している）言語であり、人間の生とは言語生活に他ならないとすれば、「私的言語」という言語は事実上どこにもないことになる。つまり、「私的言語」という言語は「言語ゲーム」の枠外に成立する、といった程度の生易しい事態ではないのである。「私的言語」という言語はただただ妄想や錯覚なのであり、その妄想や錯覚が従来の哲学の迷宮への入り口であるとさえも、ヴィットゲンシュタインは指摘している（vgl. PU 298, PU 299）。

ただし、かといって、ヴィットゲンシュタインが「私的言語」に対して無関心であるわけでは決してない。むしろ、それどころか、「私的言語」の「言語ゲーム」としての成立不可能性に対してまずは誰よりも衝撃を受けているのは当のヴィットゲンシュタイン自身であることが、うかがわれる。たしかに、「私的言語」を通して無謀にも語り出されようと試みられる〈私〉は、実際には語られていないし語られようもないので、無いのである。しかし、それは、そうした〈私〉は無いのである、ということでもある。

それでは、「私的言語」は、〈無い〉こととして、すなわち深淵として、どのように「言語ゲーム」に関わっているのだろうか。同時に、それは、「私的言語」における〈私〉は、深淵として、どのように「言語ゲーム」における〈われわれ〉に関わっているのだろうか、という問いでもある。

本稿では、ヴィットゲンシュタインが提起した「私的言語」の問題を通路として、〈私〉とはどのようなことであるのかを考察していきたい。まずは、前期における言語観との対比を通してその特徴を強調しながら（Ⅰ-1、Ⅰ-2）、「言語ゲーム」の実態を明らかにしていく（Ⅰ-3）。次いで、「私的言語」はどのようにして「言語ゲーム」として成立し得ないのかを確認しながら（Ⅱ-1）、そこから浮上してくる〈私〉の構造を提示してみる（Ⅱ-2）。そして、最後に、このような〈私〉の構造からどのような問題群が広がっているのかを展望しておきたい（Ⅱ-3）。

I 「言語ゲーム」という言語観

I-1 『論理哲学論考』における言語観

「私的言語」なるものは「言語ゲーム」として成立できない、というのが、ヴィットゲンシュタインの見解である。その真意を探るためには、あらかじめ、「言語ゲーム」とはどのようなこと

であるのかを把握しておかねばならない。そこで、後期におけるこの言語観の特性を際立たせるために、まずは、前期の『論理哲学論考』における言語観との対比から始めていきたいと思う。

『論理哲学論考』において提唱されていた言語は、純粹に〈論理性〉に満たされた理想言語であった。そして、そうした言語観は、いわゆる〈原子論〉と〈写像理論〉に支えられていた。

ここでの〈原子論〉とは、言語は〈原子〉たる小さな単位から成っている、といった捉え方である。その単位とは、まずは「命題」(Satz)である。「諸命題の総体が、言語である」(TLP 4.001)³⁾と、ヴィットゲンシュタインは言う。さらに、そうした命題を構成する究極の最小単位が、「要素命題」(Elementarsatz)である。「要素命題」とは、それ以上は分解できないもっとも単純な「命題」である(vgl. TLP 4.21, 4.221)。つまりは、言語は、まずは「命題」に、さらには「要素命題」にまで解体可能であるし、また、まずは諸「要素命題」が集まって「命題」が形成され、さらには諸「命題」が集まって言語が形成されている、ということである。そして、「要素命題は、諸名辞(Name)から成る。それは、諸名辞の連関であり、連鎖である」(TLP 4.22)と、ヴィットゲンシュタインは言っている。それ以上の分解を試みれば、もはや或る「名辞」と別の「名辞」との関係の表現が保てなくなってしまうぎりぎりのところが、究極の〈原子〉である要素命題なのである。

その一方で、この世界の有り様も、〈原子論〉をもって捉えられている。「世界は、諸事実(Tatsache)の総体であって、諸事物(Ding)の総体ではない」(TLP 1.1)、また、「世界は、諸事実に分解する」(TLP 1.2)と、ヴィットゲンシュタインは述べている。そして、「事実とは、諸事態(Sachverhalt)の存立である」(TLP 2)のであり、「事態とは、諸対象(Gegenstand)(事柄(Sache)、事物)の結合である」(TLP 2.01)のである。つまりは、世界は、或る「事物」と別の「事物」との可能的な関係である「事態」の現実化である「事実」にまで解体可能であるし、また、そうした諸「事実」が集まって世界が形成されている、ということである。

そうして、以上のような言語と世界との関わりが、〈写像理論〉をもって獲得される。つまり、言語は「像」(Bild)であり、世界はその「像」によって写像さ(abbilden)れるのである。

こうした関わりが成立する根拠となるものが、言語の側にも世界の側にも共通して張り巡らされている〈論理性〉である。「現実をそれなりの様式で——正しくであれ誤ってであれ——写像し得るために、像が現実と共有せねばならないものは、像の写像形式である」(TLP 2.17)、また、「いかなる形式であれ、現実をおよそ——正しくであれ誤ってであれ——写像し得るために、いずれの像も現実と共有せねばならないものは、論理形式、すなわち現実の形式である」(TLP 2.18)と指摘した上で、「名辞は、命題において対象を代表する」(TLP 3.22)と、ヴィットゲンシュタインは言う。つまり、言語と世界とにおいて、まず、「名辞」と「対象」とは対応しており、さらに、言語の構成要素である命題における「名辞」間の関係と、世界の構成要素に成り得る「事態」における「対象」間の関係とは、〈論理性〉を共有しているのである。言語は、あらかじめ、「事態」

の総体である可能的な世界の「像」を準備する。その上で、現実との比較を通して一致が認められることによって「真」とされる (vgl. TLP 2.21) 諸命題の総体が、「事態」の現実化である諸「事実」の総体である実際の世界の、完全なる「像」となる。こうして、言語という「論理像は、世界を写像し得る」(TLP 2.19) ののである。

もちろん、このように〈論理性〉を本質とする言語は、理想言語である。詳細な言及はないものの、日常言語に見られる混乱はあくまで言語の表層部分であり、そこにも分かりづらい仕方ではあれども深層部分ではたしかに論理性が息づいている、というのが、『論理哲学論考』でのヴィットゲンシュタインの日常言語に対する見方であった、と言える。(vgl. TLP 4.002, 5.5563)

I—2 『論理哲学論考』から『哲学的探求』へ

〈論理性〉の共有を根拠として、言語は、世界内の個々の内容をくまなく写像し得る。それに対して、世界を超えて世界全体の存在意義を決定する次元の事柄は、〈論理性〉とは無縁であるが故に、原理的に語り得ない。このような言語観に基づいて、思考し得て語り得る形而下の領域と思考し得ずに語り得ない形而上の領域とを明確に区別することによって、従来の哲学上の諸問題に対して最終的な解決を与えた (vgl. TLP Vorrede) と確信したヴィットゲンシュタインは、『論理哲学論考』発表後、積極的な哲学活動は控えるようになる。そして、そうした休止状態から活動再開へとヴィットゲンシュタインを促すことになった大きなきっかけとして、一つの事件と一つのエピソードが報告されている。

まず、その事件とは、1928年に催された〈直観主義〉の代表的数学者ブラウエルの講演「数学・科学・言語」の聴講である。講演終了後、ヴィットゲンシュタインは、同行した論理実証主義の哲学者ヴァイスマンやファイグルに新しいアイデアを猛烈な勢いで語り始めた、という。数学における〈直観主義〉とは、数学的対象を客観的な実在とする〈形式主義〉に対抗して、数学的対象を人間の精神の自由な所産と見なす立場である。このときの講演でも、数学も科学も言語も、自然を秩序づけてコントロールしようとする人間の意志活動に基づく機能として位置づけられている⁴⁾。前節で概観してきた通り、『論理哲学論考』での言語観は、このような捉え方とは相反するものであった。つまり、言語による世界の写像を保証する「論理形式」は、人間の精神や意志の活動とは無関係に、あらかじめ無条件で言語にも世界にも共通して与えられているものとされていた。

一方、もう一つのエピソードとは、弟子のマルコムにヴィットゲンシュタインが直接語ったものである。1929年のことと思われるが、車中でイタリア出身の経済学者スラッファと次のようなやり取りがあり、それによって『論理哲学論考』に対する根本的な見直しが必要となった、と述懐していたという。すなわち、そのとき、スラッファは、嫌気や侮辱の思いを表明する際のナポリ人特有の仕草——指先でアゴの下を外に向けて、搔くのと反対の方向にこする——を実際に演

じてみせ、この仕草の論理構造とは何か、とヴィットゲンシュタインに問いかけたのである⁵⁾。たしかに、この仕草には、論理構造は見出しがたく、よって、論理形式を有するはずの世界との対応はのぞめない。となると、この仕草は言語活動とは無縁であることになるが、はたして、それで済まされるのかどうか。

これら二つの事例から、前期から後期への転換の方向性は、漠然とながらも予感できるだろう。つまり、それは、純粹に〈論理〉的な理想言語から多様性に富んだ日常言語へ、また、「要素命題」や「名辞」といった言語の〈原子〉単位から言語全体の統一的連関へ、また、世界を〈写像〉する言語から生活世界にて使用される言語へ、といった方向である。

I-3 「言語ゲーム」の特性

後期思想を代表する『哲学的探求』は、アウグスティヌスの言語観に対する批判的な検討から始まっている (vgl. PU 1)。『告白』第一卷第八章では、「大人たちが何らかの或る対象の名を呼び、その際に体をその対象の方に向けたとき、私は、その様子を心に留めました。そうして、彼らがその対象を指示しようとしたので、彼らの発した音声によってその対象が示されたのだ、ということ、私は悟りました」⁶⁾と、述べられている。アウグスティヌスのこうした言語観は、むしろ、言語は世界を〈写像〉するのである、といった『論理哲学論考』での見解に通じている。つまり、前期思想に対する自己批判から『哲学的探求』は始まっている、と言える。

ただし、〈写像〉という言語の働きを排除しようとするわけではない。その働きを言語の唯一の本質的なあり方と見なすのではなく、その働きもあくまで言語の「一つのあり方と認めた上で、その他さまざまな言語のあり方が成立しているそれぞれの現場を展望していかねばならない、という姿勢なのである。そして、その現場とは、言語に満たされている人間の具体的な生活形式に他ならない。事実として、人間の場合には、生とは、ただちに言語生活なのである。また、言語は、生活から浮遊して働いてもいない。

アウグスティヌスの言語観の紹介に続いて、ヴィットゲンシュタインは、言語生活が営まれているごく単純な場面を二つ設定してみせる。一つ目は、「赤いリング5つ」と書かれた紙片を誰かに持たせて商人のもとへお使いに行かせる、といったケースである (vgl. PU 1)。二つ目は、建築家はその弟子に一つ一つ声に出して名指して (写像して)「台石」や「柱石」や「石板」や「梁石」などの石材をそれぞれ適切な仕方を持って来させる、といったケースである (vgl. PU 2)。とりわけ、後者のケースは、意図的に、名指しといったアウグスティヌスの言語観を彷彿させるかのような設定になっている。

さて、両者のケースとも、多少の試行錯誤はあるとしても、それぞれの言語がたしかに働くであろう。つまり、書かれている言語に応じて赤いリングが5つ購入され、話されている言語に応じて石材がそのつど適切に運ばれてくることだろう。しかし、そうした言語の働きは、もっぱら、

語が独力でその対象を名指す（写像する）といった機能だけを頼りとして成就しているのであろうか。「リンゴ」はともかく、「赤」や「5」という言語はいったいどんな対象を名指して（写像して）いるというのだろうか。ここで、ヴィットゲンシュタインは、「しからば、《5》という語の意味（Bedeutung）とは何だろうか。——ここでは、そのようなことは全く問題にならない。ただ、《5》という語がいかに使用さ（gebrauchen）れるのか、といったことだけが問題になるのである」（PU 1）と、主張する。つまり、『論理哲学論考』では写像される対象が語の意味であったのに対して、『哲学的探求』では、その語がどのように「使用」されているのかという点に、語の意味が求められるようになってくるのである。

語の「使用」は生活現場の脈絡に沿っており、また、語の「使用」をもって生活現場の脈絡が形成されている。つまり、紙片に記された「赤いリンゴ5つ」という言語は、果物商人と使いの者との間で、店先で、商いの時間帯に、懇願する振る舞いに応じて了解する振る舞いで……といった生活現場の脈絡とともに、初めて、名指しや勘定の単位や色彩の識別として「使用」されて働くのである。そこでは、紙片に直接には書かれていない「売ってくれ」という語までもが、その生活現場の脈絡とともに働いているはずである。逆に、生活現場が丸つきり異なれば、紙片に記されたその言葉は単に不可解な暗号にすぎなくなってしまうだろう。

こうしてみると、言語の名指し（写像）機能を強調するかのような二つ目のケースでも、決定的な点は、「台石」という語と「台石」という現物との対応ではなく、その語が発せられているのがどのような状況においてであるのか、ということになってくる。つまり、建築現場での建築家とその弟子との間での、身振り手振りや声の調子や表情などといった振る舞いのやり取りと一体化して、名指す（写像する）といった語の「使用」が営まれているのである。それは、『論理哲学論考』で言われていたような、論理性を介した名辞と対象（事物）との自動的な対応ではない。『哲学的探求』では、こうした振る舞いと一体化した名指しは「語の直示的教示」（hinweisendes Lehren der Wörter）と呼ばれ、語の基本的で重要な「使用」とされるが（vgl. PU 6）、もちろん、それが唯一で本質的な「使用」というわけではない（vgl. PU 3, PU 4）。

アウグスティヌスの言語観に対するこうした批判的な検討を経て、ヴィットゲンシュタインは、後期特有の新たな言語観を提起する。すなわち、「われわれはまた、第2節における語の慣用（Gebrauch）の全過程〔建築家とその弟子とのやり取り〕を、子供が自分の母国語を学びとるための諸々のゲームの内の一つだ、と考えることができよう。私は、こうした諸々のゲームを《言語ゲーム》と呼び、また、原初的な言語についてしばしば言語ゲームとして語ることにする。すると、石を名指したり、先に言われた語を後から真似て発音したりするような諸々の過程もまた、言語ゲームと呼ぶことができるだろう。……（中略）……私はまた、言語と言語が織り込まれている諸活動との総体も、《言語ゲーム》と呼ぶであろう」（PU 7）（〔 〕内の補足は筆者によるもの）と。

整理してまとめ直すと、「言語ゲーム」とは、すでに公共的で規則的に営まれている言語生活を一から学びながらそれに参加していく過程のことであり、また同時に、そのようにして形成されている幅広い言語生活自身のことでもある、と言えるだろう。そのような生活こそが、われわれ人間にとっての「自然史」(Naturgeschichte)なのである(vgl. PU 25, PU 415)。また、ゲームの実践(Praxis)から読み取られる諸「規則」(Regel)は、「諸々のゲームの行為が従っている自然法(Naturgesetz)であるかの如く」(PU 54)なのである。ちなみに、「言語ゲーム」と訳されるのが通例となっているところの「ゲーム」の原語である Spiel には、『哲学的探求』で実際にしばしば喩えに用いられるチェスなどのいわゆる〈ゲーム〉以外に、〈遊戯〉や〈劇〉という意味もある。人間は、生まれると同時に否応なく舞台に立っており、「規則」に倣ってそれぞれの「使用」を役として演じているさまざまな語から成る〈劇〉の形式のなかへ紛れ込まざるを得ない。また、そこでは、舞台を越えて舞台の外から舞台を支えるようなものはない。すなわち、その〈劇〉は、根柢なきままにそれ自体で完結しながら進行する〈遊戯〉のようなものでもある。

ところで、先の第7節からの引用からもうかがわれるように、「言語ゲーム」の定義は、多重的で、かなり曖昧である。しかし、ヴィットゲンシュタイン自身は、この曖昧さを、実際の言語使用の多様性に即した正当な反応として、むしろ積極的に評価している(vgl. PU 71)。同時に、そこには、事実から浮遊した次元から多様な事実を一律に掌握せんとする欲望と錯覚に満ちた、いわゆる〈本質主義〉に対する批判が伴う。その矛先は、まずは、自己批判として、〈論理性〉を本質とする理想言語を追求した『論理哲学論考』での言語観に向けられている(vgl. PU 23, PU 97)。そして、さらに根本のところでは、イデア的なものの追求に終始してきた従来の哲学の姿勢全般にも向けられている(vgl. PU 92, PU 116, PU 654)。

ただし、諸々の「言語ゲーム」を統べる本質の確定を積極的な意味で放棄しながらも、それらの間にはゆるやかな親近性は認められる、としている。つまり、それぞれの「規則」に倣っての語の「使用」から成る多様な諸々の「言語ゲーム」すべてをいわば縦から一気に統一する何らかのものは認めたいが、それらにはそれなりの横のつながりはある、というわけである。「われわれが言語と呼ぶすべてものに共通する何かを述べる代わりに、……(中略)……これらの事象は多くのさまざまな仕方で互いに血縁関係(verwandtschaft)にあるのだと、私は言っているのである」(PU 65)と、ヴィットゲンシュタインは主張する。そうして、諸々の「言語ゲーム」にわたって広がっているこの「血縁関係」は、ボード・ゲームにもカード・ゲームにも球技にも同一の家族の構成員に見られる程度の似通った特徴が見られることをふまえて、「家族的類似性」(Familienähnlichkeit)と呼ばれている(vgl. PU 66, PU 67)。

最後に、「言語ゲーム」がそれに倣って営まれているところの「規則」について確認しておきたい。それぞれの「規則」の内容がどうであれ、とにかく何らかの「規則」がない限り、「言語ゲーム」は成り立たない。そして、「規則」は、公的であるが故にこそ、「規則」たるものなのである。

「われわれが《規則に従う》と呼んでいることは、ただ一人だけの人間がその生涯においてただ一回だけ行うことができるようなものなのだろうか。……（中略）……ただ一人だけの人間がただ一回だけ或る規則に従った、なんていうことはあり得ない。……（中略）……或る規則に従うということ、或る報告をするということ、或る命令を与えるということ、チェスを一勝負するということ、これらのことは、慣習（慣用、制度）なのである」（PU 199）と、ヴィットゲンシュタインは指摘する。公共的な生活をもって形成されているという点からしても、また、「自然史」と言われるように蓄積をもって形成されているという点からしても、「言語ゲーム」は、われわれの「ゲーム」に他ならない。語を理解するということは、その語が属している「言語ゲーム」の「規則」に身を委ねて従うことによって、ゲーム参加者の一員になることである。かくして、「〈規則に従う〉」ということは、実践である。そして、規則に従っていると信じているということは、規則に従うことではない。それ故に、ひとは規則に〈私的に〉従うことはできない」（PU 202）と、ヴィットゲンシュタインは述べている。

どのような「言語ゲーム」であれ、そこには、何らかの「規則」が欠かせない。そして、「規則」であるからには、それは、公的で常習的である。かくして、「規則」に倣って営まれている「言語ゲーム」における語の「使用」は、すべからず「慣用」である。こうした「言語ゲーム」の実態をふまえて、言語が写像する世界の対象が語の意味として求められた『論理哲学論考』に対して、『哲学的探求』では、「語の意味とは、言語内におけるその語の慣用である」（PU 43）と言われているのである。

Ⅱ 「私的言語」批判を通しての、〈私〉に関する考察

Ⅱ—1 「私的言語」の、「言語ゲーム」としての成立不可能性

「言語ゲーム」に関連する根本的な話題の内の一つに、「私的言語」の問題がある。

「私的言語」とは、その人の感覚や意識において本人だけが内的に体験している感じや気分を表す（表しているかのように錯覚される）言語のことである（vgl. PU 243）。それは、本人だけの体験に関わるものなので、本人だけの言語である。かくして、「他人は誰も理解していないのに、本人には《理解しているかのように思える》」音声を、《私的言語》と呼ぶことができよう」（PU 269）と、ヴィットゲンシュタインは定義している。

この種の語は、「私的」であるが故に、公的で常習的である「言語ゲーム」としては成立し得ない。すなわち、後期の言語観からすれば、「私的言語」は、実のところは言語となっていない。そして、人間の生はただちに言語生活であるのだから、「私的言語」をもって表明される（表明されているかのように錯覚される）〈私〉なんぞはない、というのが、ヴィットゲンシュタインの主張が最終的に向かうところである。

「私的言語」がいかん「言語ゲーム」として成立し得ないのかを検証していくにあたって、ヴィッ

トゲンシュタインは、次のような奇抜な状況を設定している。すなわち、「或る種の感覚が繰り返し起るのだが、私は、それを日記につけていってみようと思う。そのために、私は、その感覚を記号《E》と結びつけて、私はその感覚を持った日には、必ずその記号をカレンダーに書き込んでみる」(PU 258)、といった状況である。そうして、ヴィットゲンシュタインは自問する。この記号《E》の意味はいったい何なのだろうか、と。言い換えれば、記号《E》は、いかなる「言語ゲーム」においてどのように「使用」されるのか、そもそも、「使用」され得るのか、と。

こうした自分の感覚におけるその感じと記号《E》とを正しく結びつけていこうとする作業に対して、「私は、その正しさ (Richtigkeit) についての基準 (Kriterium) を持っていない。そこで、ひとは言うかもしれない。私にとっていつも正しいと思われるものが正しいのだ、と。そして、このことは、ただ、このケースでは「正しい」ということについて語るができない、ということだけを意味しているのである」(a.a.O.)と、ヴィットゲンシュタインは指摘する。つまり、この記号の「使用」は、原理的に、持続する(持続しているかのように錯覚される)私だけのなかに閉じているのである。よって、その「使用」には、公的で常習的な「規則」に倣った「言語ゲーム」にて「慣用」され得る見通しは全くない。「記号《E》を書き留めることにはたしかに或る機能はあれども、書き留めるだけでは、記号《E》には、いまだ何の機能もないのである」(PU 260)、そして、「《E》を或る感覚に対する記号と呼ぶことに、どのような根拠があるのだろうか。つまり、《感覚》という語は、われわれの共通した言語の語であって、ただ私にだけ理解されるような言語の語ではない。よって、この語の慣用は、すべての人が納得するような正当化 (Rechtfertigung) を必要とする」(PU 261)と、ヴィットゲンシュタインは論ずる。

さらに、「本来、私的な体験において本質的なことは、各人が自分固有の標本を持っているということではなくて、他人もまたこれを持っているのかそれとも何か別のものを持っているのかは誰にも分からない、ということなのである」(PU 272)と、ヴィットゲンシュタインは問題を突き詰めていく。たしかに、例えば、複数の者たちが同一の空を指差して「赤い夕陽だ」と言い合ったところで、そこで、各人の感覚において同一の感じが体験されているかどうかの保証はない⁷⁾。こうした保証のなさ並びに保証を得ることの不可能さを、ヴィットゲンシュタインは、有名な「カブトムシ」の比喩で描き出している。そこでは、自分固有の「痛み」の感じを名付ける行為は、各人が所有する各々の箱のなかの何かを指して各人が「カブトムシ」と呼んでいるようなものだ、と言われている。その箱は所有者しか覗き込めないで、各人が「カブトムシ」と呼びつつも、その際の箱の中身を(何をもって「カブトムシ」と呼んでいるのかを)互いに確認し合うことはできない。「箱のなかの物は、言語ゲームには全く属していない。その物は、或るものとしてすら、言語ゲームに属していない。というのも、その箱は、空っぽでさえあり得るのだからである。——箱のなかのこの物を素通りすることによって、言語ゲームは〈短縮させられる〉ことができるのだ。箱のなかの物が何であろうと、それは、消え失せてしまう (sich wegheben)」(vgl. PU 293)

と、ヴィットゲンシュタインは論ずる。

さらに、当人の意識におけるその思いや気分についても、当人の感覚におけるその感じと基本的に同じ事情にある。すなわち、そうした思いや気分をそのままに語ろうとする語は、「私的言語」とならざるを得ない。たしかに、その感じやその思いは、語が使用される現場を構成する振り舞いや表情や語調に反映するというレベルで、「言語ゲーム」の一環を成しはする。ただし、もちろん、その反映の仕方はもっぱら「言語ゲーム」の「規則」によって一方的に定められているのであり、そのようにして「言語ゲーム」のなかへ回収されながら、各人が所有する「箱のなか」の感じや思いそのものは「消え失せてしまう」。『哲学的探求』の後半部は、主として、このような観点から、「信念」や「意志」や「期待」といった当人の意識におけるその思いや気分が検討されていくが、本稿では、その経過を追っていく余裕はない。

以上のように事態を追っていくと、ヴィットゲンシュタインは「私的言語」並びにそこでの〈私〉を無価値なものとして軽視しているかのような印象も生じるが、決してそのようなことはない。ただありのままに言語生活の姿を見ていこう、というのが、ヴィットゲンシュタインの姿勢である。むしろ、逆に、この事態から、「言語ゲーム」には「私的言語」の匿名化が欠かせないのである、とも言えよう。または、「私的言語」における〈私〉が「言語ゲーム」における〈われわれ〉のなかへと無化しながら、人間特有の生である言語生活は脈動しているのである、とも言えよう。たしかに、ヴィットゲンシュタイン自身も、「私が自分の感覚を同定する (identifizieren) のは、もちろん基準によってではなく、同じ表現を用いることによってである。しかし、それで、言語ゲームが終わるのではないのだ。それとともに始まるのである」(PU 290)、また、「感覚は、何か或るものではない (kein Etwas) が、何ものでもないものでもない (nicht ein Nichts) ! 結論としては、ただ、何ものでもないものが、それについては何も言明できない (worüber nichts aussagen lassen) 何か或るものと同じ働きをするのだろう、というだけのことである」(PU 304) と述べている。

II-2 〈私〉の構造

ここまで、「言語ゲーム」とは何か、「私的言語」とは何か、そして、いかにして「私的言語」は「言語ゲーム」として成立し得ないのかを、基本的にヴィットゲンシュタインの思想に沿って概観してきた。この節では、そうして見て取られてきた事態を手がかりとして、〈私〉とは全体としてどうなっているのかを、さらに筆者なりに考え直しておきたい。

まずは(無造作に考察を始めていけば)、二種類の〈私〉が挙げられるだろう。

一つは、「言語ゲーム」に参加している〈私〉である。それは、自己を紹介しながら他者によって特定されている〈私〉である。そこには、同様に自己を紹介しながら〈私〉によって特定されている他者なる諸々の〈私〉が居合わせており、そうした〈われわれ〉の生活現場と一体化して、

「言語ゲーム」が営まれている。その自己紹介の内容は、それぞれの「言語ゲーム」の生活現場に応じて、さまざまなものとなろう。要は、君や彼や彼女がそれぞれその者と特定され得るのと同じ程度に、〈私〉を紹介する語も充分な「直示的教示」⁸⁾の機能を満たさねばならない、ということである。通常は、氏名をもって〈私〉となっていることが多かろうが、なにもそれに限らない。なかには、身体上の特徴や、家系や、身分や、番号こそが〈私〉の紹介にふさわしいような「言語ゲーム」もあろう。さらには、挙手といった振る舞いとしての語や、指紋といった形象としての語や、DNA といった塩基コードとしての語こそが〈私〉であるところの「言語ゲーム」もあろう。本稿では、この種の〈私〉のことを、氏名を代表させて〈Kという私〉と呼ぶことにしよう。

その一方で、自己紹介されない〈私〉がある。それは、紹介する内容の無い〈私〉であり、紹介される可能性も必要性も無い〈私〉である。すなわち、それは、自分の感覚や意識においてその感じやその思いを内的に体験している、この〈私〉である。本稿では、この種の〈私〉のことを、〈この私〉と呼ぶことにしよう。

ただし、もちろん、〈この私〉の〈この〉は、「直示的教示」として機能するのではない。あのもの、このもの、そのものといった、「言語ゲーム」に敷き詰められている「直示的教示」全般からの完全なる脱落としての、〈この〉である。

こうしてみると、〈Kという私〉と〈この私〉を二種類の〈私〉として数え上げて考察し始めようとした立脚点自体が、はなはだ不適當であることに気づかされる。何故ならば、双方は、例えば光と影といった程度の差では済まないからである。人間の生とはもっぱら「言語ゲーム」という言語生活に他ならず、そこで、〈私〉はと言えば、〈Kという私〉ですべてである。と同時に、「言語ゲーム」内のどこでもないという意味での、ここが、〈この私〉である。そして、「言語ゲーム」において〈Kという私〉があのもこのものと比べられる何か或るものであるのに対して、〈この私〉とは、(〈Kという私〉である何か或るものも含めて)いかなる或るものとも比べようもなく何でも無い。もしも双方が何か或るものであれば、そこから、あらためて両者の間に生じている関係を問うこともできようが。

しかしながら、〈Kという私〉と〈この私〉とは、質的に限りなく異なりながらも、否応なく同時的に重なるっている。つまり、〈Kという私〉が「言語ゲーム」に語り出されながら〈この私〉は無化し、〈この私〉が無化しながら〈Kという私〉は「言語ゲーム」に語り出される。この連関は、いわゆる関係ではないので、どちらかの働きが原因でどちらかの働きが結果である、といった類のものではない。〈Kという私〉が「言語ゲーム」に語り出されるということは、ただちに、〈この私〉が無化するということであり、また、その逆でもある。こうした運動の全体が、〈私〉ということではないだろうか。

〈Kという私〉と〈この私〉という二種類の〈私〉が並存しており、そのどちらかを選択して

〈私〉となるわけではない。後先なく、〈Kという私〉の表出と〈この私〉の解消とが一体化して、〈私〉である。しかし、かといって、〈私〉は、平板的に一様であるのでもない。〈Kという私〉と〈この私〉とは、比較を絶して質的に隔たっているのであり、いわば遥かな層を形成している。こうした事態から、結局、全体としての〈私〉は、(奇妙な表現ではあるが)、〈Kという私〉と〈この私〉とから成る〈一重性〉の構造を備えている、と言えるのではないだろうか。

しかし、さらに、難問が残っている。それは、他者なる諸々の〈私〉はどうなっているのか、という問題である。

「言語ゲーム」において、〈Kという私〉と同等の資格を持って〈われわれ〉となっている他者は、〈A氏という私〉であり、〈B氏という私〉である。そして、他者も各々において〈私〉であるのならば、先程の議論からすれば、そこには、他者自身の感覚や意識においてその感じやその思いを内的に体験している〈私〉がいて然るべきである。しかし、そうした〈その私〉の〈そこ〉とは、やはり、「直自的教示」全体からの完全なる脱落を意味しており、〈その私〉は無化している。故に、〈その私〉の存在については、決して確信までには到らず、あくまで要請に留まる。

そうした要請の様子を、もう少し探っておこう。

もしも、〈その私〉が無化しながら〈A氏という私〉が語り出されるのではなく、ただ〈A氏〉が語り出されているだけであるのならば、どうだろうか。そうした〈A氏〉は、「言語ゲーム」の「規則」をプログラミングされた自動機械⁹⁾であり、他者ではなく、他なる物であろう。ただし、その場合でも、順調に、あまりに順調に「言語ゲーム」は営まれる。それでは、〈A氏という私〉たちの「言語ゲーム」と〈A氏〉たちの「言語ゲーム」との違いはどこにあるのだろうか。

本稿では、『哲学的探求』第7節での記述を受けて、『言語ゲーム』とは、すでに公共的で規則的に営まれている言語生活を一から学びながらそれに参加していく過程のことであり、また同時に、そのようにして形成されている幅広い言語生活自身のことでもある¹⁰⁾と把握していた。たしかに、「すでに公共的で規則的に営まれている言語生活」並びに「幅広い言語生活自身」という点については、〈A氏〉たちの「言語ゲーム」はそれに該当すると言える。しかし、「それに参加していく」並びに「そのようにして形成されている」という点は、〈A氏〉たちの「言語ゲーム」には望めないだろう。この「参加」並びに「形成」という点にこそ、〈その私〉の存在の要請が決定的に関わってくると思われる。そして、その要請は、各々の〈私〉からすべての他者なる諸々の〈私〉へ、すなわち、全方位に向けて双方向的に働いているのだろう。

他者なる諸々の〈その私〉の存在の要請を秘めて、各々の〈私〉は、〈この私〉を無化させながら〈〇〇という私〉を「言語ゲーム」に語り出し合っていく。また同時に、語り出させ合っていく。そうしながらも、〈その私〉の存在については、確信には到らずに要請に留まり続ける。そうした要請をそのつど秘めて、〈〇〇という私〉を語り出し合っていく、かつ、語り出させ合っ

ていく。こうして見ていくと、〈私〉の構造として先に示した〈一重性〉の各々は、〈この私〉と〈その私〉という断絶をバネにして連動している、とも言えるのではないだろうか。

Ⅱ-3 〈私〉を巡る諸問題の展望（結語に代えて）

以上、『哲学的探求』で繰り広げられる「私的言語」批判を手がかりとして、〈私〉の構造の提示を試みてきた。最後に、このようにしてヴィットゲンシュタインが提起した〈自我〉の問題の射程を簡単に展望しておくことで、本稿の締め括りとしたい。

一つ目の課題は、もちろん、ヴィットゲンシュタイン自身の思想の歩みのなかで〈自我〉の問題を追跡していくことである。これまでも述べてきたとおり、いわゆる前期と後期とでは、その言語観は大きく変わっている。そして、前期の段階から実体としての〈自我〉は否定されており、後期にはそうした否定が一層ラディカルになる、と言えるだろう。つまり、世界には属せずに「世界の限界 (Grenze)」(TLP 5.632) であるが故に「語り得ないもの」として数え上げられていた〈自我〉は、さらに、「言語ゲーム」として成立し得ない「私的言語」における〈この私〉として突き詰められていく。実体としては認めない、というのが、〈自我〉に対するヴィットゲンシュタインの一貫した姿勢である。ただし、それは、軽視ということではなく、むしろ、〈自我〉の本来の姿への尊重であろう。とりわけ、晩年期を代表する『確実性について』(Über Gewißheit) では、隠れた仕方で、非実体である〈自我〉が決定的な働きを担っているように思われる¹¹⁾。

二つ目の課題としては、終始、ヴィットゲンシュタイン自身が意識していたことであるが、従来の哲学による〈自我〉の把握の仕方に対する攻撃を実際にさらに推し進めることである。それは、当面は、いわゆる近代的自我(コギト)との対決ということになるだろうが、最終的には、アイデアを想起する魂との対決というところまで遡っていくだろう。ただし、アイデア論との対決は、単純にそれを粉碎するというだけでは済まなくなってくるように思われる。実は、魂はもともと非実体という側面も密かに抱えて描かれており、対決を通してその側面に焦点を当てられることによって、新たな輝きをもってアイデア論がよみがえってくるように、筆者には予感される。

ハイデッガーの思索の場合も事情は同じだが、こうして哲学の源流にまで遡って対決が推し進められていくことによって、西洋の哲学全体のあり方自体が問題化していく。そして、そこでは、非西洋的な思想との対話の場も自ずと開かれていく。その可能性と限界を確かめながら、その種の対話を試みていくことを、三つ目の課題として挙げておきたい。

後期では、実体としての〈自我〉のさらに徹底した否定のみならず、万事が言語生活上のやり取り(「ゲーム」)として看取されることにより、実体全般の否定にまで、その思想は届いていく。こうした傾向や姿勢には、たしかに、仏教思想や老荘思想との親近性が感じられる。そして、実際に、東洋のみならず西洋でも、いわゆる〈無〉を原理とする伝統的な東洋思想とヴィットゲンシュタインの思想との対話が試みられている¹²⁾。ただし、両者に共通して見られる似通った表現

を指摘して近さを強調するばかりでなく、同時に、そこに厳然として残っているはずの遠さも嘯みしめなければ、真に充実した対話とはならないだろう。そのためには、図らずも「言語ゲーム」という言語観自体が唱えているように、その似通った表現（語）がそれぞれどのような場にてどのような「規則」に倣って使用されているのかを展望することが肝要である。

以上のいずれもが重要にして大きな問題であるが、それらの検討は、また別の機会としたい。

引用文献、注

- 1) 本論での『哲学探究』は、「第Ⅰ部」のみを対象とする。たしかに、ヴィットゲンシュタインの思想過程は、「前期」と「後期」とに大きく区分され得る。ただし、その上での細かい区分としては、両時期の間に「過度期」を挿入し「後期」の後に「晩年期」を添えることが可能である。その場合、典型的な「後期」である『哲学探究』の「第Ⅰ部」と比べて、「第Ⅱ部」は、その執筆時期並びに内容からして、「晩年期」に密接につながるものである。（山本信・黒崎宏編：『ウィットゲンシュタイン小事典』（大修館書店、1999年）、52頁以下、参照。）
- 2) 『哲学的探求』（*Philosophische Untersuchungen*）は、L.Wittgenstein：*Werkausgabe Band I*, Suhrkamp, 1984を使用した。引用箇所は、本文中に、略号PUと通し番号をもって示している。
- 3) 『論理哲学論考』（*Tractatus logico-philosophicus*）は、L.Wittgenstein：*Werkausgabe Band I*, Suhrkamp, 1984を使用した。引用箇所は、本文中に、略号TLPと命題番号をもって示している。
- 4) 黒崎宏：『ウィットゲンシュタインの生涯と哲学』（勁草書房、1984年）、173頁以下、参照。また、山本信・黒崎宏編：『ウィットゲンシュタイン小事典』前掲書、264頁以下、参照。
- 5) ノーマン・マルコム（坂坂元訳）：『ウィットゲンシュタイン 天才哲学者の思い出』（平凡社ライブラリー、1998年）、96頁以下、参照。
- 6) 本稿での『告白』の訳は、『哲学的探求』における独訳に基づくものである。
- 7) 健康診断で、初めて、その人に色盲の兆候があることが判明することがある。何故そのときまで色盲に気づかなかったのかと言えば、それまで基本的には支障なく（〈それなり〉に）「言語ゲーム」に参加してきたからである。そして、判明後も、同じように〈それなり〉に参加していく。「言語ゲーム」は、元来、〈それなり〉に営まれているのである。
- 8) 本稿「I-3『言語ゲーム』の特性」、参照。
- 9) 例えば、愛玩動物ロボット・アイボの完成品を想像されたし。
- 10) 本稿「I-3『言語ゲーム』の特性」、参照。
- 11) こうした方面では、日本では、永井均の仕事が目覚しい。本稿も、永井均：「〈私〉——不在の実体」永井均：『〈私〉のメタフィジックス』（勁草書房、2005年）第一章第四節に触発されている面がある。
- 12) こうした方面では、日本では、黒崎宏の仕事が目覚しい。その代表的著作としては、黒崎宏：『ウィットゲンシュタインと禅』（哲学書房、1987年）や黒崎宏：『純粹仏教 セクストとナーガールジュナとウィットゲンシュタインの狭間で考える』（春秋社、2005年）などが挙げられる。