

言語ゲームという概念について

——『探求』におけるその内容と使用——

右京達也

「言語ゲーム Sprachspiel」という概念が『哲学的探求』に代表される所謂後期ヴィトゲンシュタインの哲学の重要概念であるという事、このことは既に常識に属する。しかしその重要性が如何なる点に存するのかわかることは、必ずしも明らかでない。その原因はひとつにはヴィトゲンシュタインのこの概念の適用の多様にある。あるいはその多様を多様のままに放置しているという事にある。『探求』第二部第六五節aでの仮想の対話相手の声は、このことへのわれわれの不満を代弁する。「君はあらゆる可能な言語ゲームについて語るが、しかし、いったい何が言語ゲームに本質的なものであるのかを、決して語りはしなかった。何がこれらの過程のすべてに共通しているのか、何がこれらの過程のすべてを言語にするのか、あるいは、言語の部分にするのかを、決して語りはしなかったのだ」——いったい言語ゲームとは何なのか。

しかしまた、後期ヴィトゲンシュタインの哲学の方法の内実、「哲学的問題」の「解消」のための方法の内実が、われわれにとつて未だ謎であるということもある。言語ゲームの構成提示、そのヴァリアントの並列比較が、後期ヴィトゲンシュタインの哲学実践の具体的手続きのひとつである。さて、いったい如何にしてこうした言語ゲームの使用は問題解消を実現するのか——言語ゲームという概念の重要性の理解には彼の方法の内実の理解が不可欠である。

それ故本考察は言語ゲームという概念の持つ意義をとりわけその「内容」と「使用」というふたつの側面において解明することを課題とする。その際議論を『探求』における言語ゲーム概念に限定する。後期ヴィトゲンシュタインにおける言語ゲーム概念の意義の解明は、特に所謂移行期ヴィトゲンシュタインの哲学への顧慮が必要であるが故に——従って広範かつ綿密な文献学的考察を要するが故に——本考察においては断念されねばならない。むしろ本考察はその一助となるべきものである。

それでは、言語ゲームとは何なのか。『探求』においてこの概念が初めて提示されるのは第一部第七節bである。

われわれはこう想像することもできる。第二節における言葉の使用の全過程は、子供の母国語学習の媒介となる類の諸ゲームのひとつなのである、と。われわれはこの諸ゲームを「言語ゲーム」と呼び、そしてプリミティブな言語について、しばしば言語ゲームとして語るであろう。

「第二節における言葉の使用」とは、所謂「第二節の言語」、すなわち第二節において「建築家」とその「助手」との間で意思疎通のために使用されると想定される「プリミティブな言語」のことである。その言語は、建築家は石材の種類に対応した名を叫び、助手はその叫びに応じて特定の種類の石材を持ってくる、という極めてシンプルなものである。しかしシンプルではあるが、実際の用に耐えるよう構成された、「完全な *vollständig*」言語でもある。

ヴァイトゲンシュタインは第七節bにおいてこの「第二節の言語」を言語ゲームと称する際、言語習得の観点に立つ。また第七節aでは「第二節の言語」の習得のあり得る過程が言及される。それは「第二節の言語」よりもさらにシンプルである。「教師が石の方を指すならば彼は語「石の名」を言う」「生徒は教師が先に言った言葉を真似て言う」第七節cではこうした過程すらも言語ゲームと呼ばれる。議論の主題が言語習得、言語学習にあることに注意されたい。

しかし第七節dでは、こうも言われる。

わたしは、言語とその言語が織り合わされる行為、という全体をも「言語ゲーム」と呼ぶであろう。

言語と行為が成す全体、という観点は、第二三節bでも反復される。

「言語ゲーム」という言葉は、ここでは、言語を話すということが行為の一部あるいは生活形式の一部であるということを実際立たせるべきものである。

「記号 Zeichen」「語 Wort」「文 Satze」と呼ばれるものの使用に無数の異なる種類があることが強調される文脈である。ここで言われる「言語ゲーム」もそうであるが、第七節dにおける言語と行為の成す全体としての「言語ゲーム」とは、われわれの日常のな言語使用の様々な営みのことを指しているとしても、特に言語習得のためのゲームが念頭に置かれているわけでは必ずしもない（無論言語習得のためのゲームが「言語とその言語が織り合わされる行為」と言えないわけでもないであろうが）。それでは言語習得のためのゲームと日常的な言語実践はどのような関係にあるのか。いったいいかなる根拠をもって、これらが同じく言語ゲームという概念の元には包括されるのか。——第七節ではそれらのことについて一切説明はない。

ところで、こうした包括を許容するとしてもなお、われわれの日常的な言語実践自体が多様であるということがある。第二三節cではその意味での言語ゲームの諸事例——言語ゲーム表——が挙げられている。ヴィトゲンシュタインは言う。「言語ゲームの多様性をこれらの例やその他の例においてよくよく自覚せよ。」

命令する、そして命令に従って振舞う——

ある対象を見た目に従い、または測定結果に従い記述する——

あるものを記述（スケッチ）に従ってつくる——

事の経過を報告する——

事の経過について推測を立てる——

仮説を提出し、吟味する——

実験の結果を表や図によって表現する——

物語を創作する、そして物語を読む——

……

このような言語ゲームの多様に整理が加えられないことが『探求』の議論のひとつの特徴である。果たしてこれは単なる怠慢なのか。

ここでわれわれは第二四節aの記述に注意すべきであろう。

言語ゲームの多様性に注意しない者は、例えば次のように問うよう傾向づけられているのである。「問いとは何であるのか。」

か？」——問いとはわたしはコレコレのことを知らないということの確認であるのか、あるいは他者がわたしに……を言ってくれたら、とわたしは望んでいるということの確認であるのか？ あるいは問いとは不確実であるというわたしの心的状態の記述であるのか？——それでは「助けてー」という叫びはそうした記述であるのか？

問いというものは特にこれらのいづれかであるということなのか。否むしろ、これらのいづれでもあり得るといことが実情ではないか。つまり「くとは何であるのか？」という形式の問いを問うことには、われわれの言語使用の実情から乖離した回答を引き出す恐れがあるのである。

それゆえ、先に見たわれわれの不満、いったい言語ゲームとは何なのか、と聞いたくなる不満は、実はヴィトゲンシュタインの意図からすれば既に不当なのである。言語ゲームという概念はまさに多様であることをその本旨とする概念であるということである。言語ゲームの多様性——これが主題的に論じられるのは、第六五節から始まる所謂「家族的類似」に関する議論である。ここで特に問題となっているのは、われわれが「ゲーム Spiel」と呼ぶ過程の多様性である。議論の要点はこうである（第六六く六八節）。われわれが「ゲーム」と呼ぶ諸過程には全てあるひとつのものが共通していて、それがあるゆえにそれら過程は「ゲーム」と呼ばれる、というわけではない。その意味でゲームには「本質」なるものは存在しない。むしろわれわれが実際に諸ゲームを見るとき、そこには「互いに重なり交差する類似」「大なり小なりの類似」の「完全な系列」すなわち「家族的類似 Familienähnlichkeiten」の系列が、概念の明確な境界付け無く見出される、あるいはそれ以外には何も見出されない——

そしてこのような意味での「ゲーム」の多様への指摘が言語ゲームの多様への示唆でない筈はないのである（「家族的類似」に関する議論の端緒が、既に引用した第六五節 a での対話者の諸言語ゲームの本質への希求にあつたことを指摘しておく）。われわれの日常的な言語の使用、と一口に言っても、実はその内実は途方もなく多様なのである。第二節の言語ゲーム表は、その項目の数々が多様を表現しているだけではない。各々の項目に該当する諸行為がまた多様である。そしてこの多様は、「本質」の提示や「定義」の提出による整理を許さない底の多様なのである。

それでは言語ゲームという概念の提出に際して言語習得のためのゲームが特に問題になったということは、どういうことなのか。ここで「家族的類似」に関する議論からのさらなる帰結に目を向ける必要があるであろう。問題は家族的類似を示す概念を——「本質」という概念に訴えることなく——われわれはどのように説明するのかということである。第六九節。

いったい如何にしてわれわれは、ひとに、ゲームというものが何であるのかを説明するのか？ わたしが思うに、われわれ

はそのひとに対して諸ゲームを記述するのである。そして、われわれはその記述にこう付け加えることができるであろう。「これを、そしてこれと似たものを、ひとは『ゲーム』と呼ぶ。」……

「ゲーム」という概念の説明は、諸ゲームの記述すなわち諸ゲームの例示となる他はないのである。しかしそれは単なる例示にとどまるのではなく、諸ゲームの間の類似の指摘あるいは示唆がそこに付される。あるいは付されないとしても、例示に際して事例の間の類似が理解されるべきものとして含意されている筈なのである。

ではこのような概念の説明はいかなる文脈で要求されるのか。概念の説明、特に概念の例示が要求される実質的な場面のひとつとしてヴィトゲンシュタインが想定していたのは、母国語の習得の場面ではないかとも思われる。第二〇八節 a。

……如何にしてわたしはあるひとに、「規則的」「同形の」「同じ」の意味を説明するのか？——たとえば、フランス語だけを話すひとには、わたしはこれらの語を、対応するフランス語によって説明するだろう。しかしこれらの概念を未だ持っていないひとには、わたしは例と訓練によって、これらの語を使用することを教えるだろう。……

概念の説明が要求される場合のひとつは外国語の習得の場合であるのだが、その場合は外国語と母国語の語彙を対応させることで説明が可能である（こうしたやり方が常に可能であるかどうかという問題はある）。もうひとつの場合が「概念を未だ持っていない」場合である。もちろんこの場合についても実際には様々なパターンがあり得るが、母国語の習得の場合がその典型例と言える（但しその場合に成されることは説明ではなくまさに訓練なのであると言う他はない）。「例と訓練」による言語習得の有様をヴィトゲンシュタインはさらに次のように記述している。第二〇八節 b、c。

それ故わたしは彼にこの教授において、同じ色、同じ長さ、同じ形を示し、彼にそれらを見つけ出させたり作らせたりする、等々。わたしは例えば命令に依じて模様の連続を「同形に」続けていくよう彼を導くであろう。——そしてまた級数を先へと続けていくよう導くであろう。それ故例えば、……には、……と続けていくよう導くであろう。

わたしは彼に対してそうやってみせ、彼はわたしに対してそれを模倣する。そしてわたしは彼を同意や拒否や期待や励ましの表現でもって感化する。わたしは彼を放っておく、あるいは引き止める、等々。

母国語習得の実際とは、確かにこのようなものでもあろう。注意すべきは、これらの訓練過程が「模様を続ける」や「級数を続ける」という実践に向けての訓練としてここに挙げられているわけではなく（もちろんそのような用に耐え得るものであるのだが）、あくまでも「同形の」「同じ」といった概念の習得のための訓練である、ということである。これら様々な訓練（「等々」も含めて）が全体として、「同形の」「同じ」といった概念の習得のための訓練なのである。これらの訓練は厳密に言えばそれぞれ別物である。「模様を続ける」「級数を続ける」は、同じく「同形に続ける」実践ではあるが実際に成されることは当然別物である。しかし別物ではあるが似てもいる。むしろこれら非同一でありながら類似している多様な実践の諸事例において、「同形の」「同じ」といった概念が学ばれるよう意図されているのである。ゲームという概念の説明において、「これを、そしてこれと似たものをひととは『ゲーム』と呼ぶ」という言葉が付加されてよい、とされていたことを想起されたい。

そしてこうした言語習得においてなされる多様な訓練の各々は、まさに言語習得のためのゲームとしての「プリミティブな」言語ゲームそのものである——ここにおいて言語習得のためのゲームが言語習得にそもそも如何に寄与するのかということが見えてくる。「プリミティブな」ゲームは言語習得の過程で徐々に複雑さを増しながらわれわれの日常の複雑な言語実践を準備するであろう。言語習得のためのゲームの多様がそれに対応する日常の言語実践の多様を準備するであろう。言語習得のためのゲームの事例各々の間の類似が、その手引きである——これがわれわれの日常の種々の言語実践と「プリミティブな」諸ゲームとの連関である。言語ゲームという概念がその提出に際して第一に言語習得のためのゲームであり、次いでわれわれの日常の言語実践でもあるとされたということには、まさにこのような言語習得の実際、またそれに起因する言語の多様の実際に対する洞察が予想されていたということである。そしてこの言語実践の多様における家族的類似の關係が、言語ゲームという概念の内容の統一性の根拠なのである。しかしこの統一性はまたさらなる類似へと——「これと似たもの」へと——常に開かれた統一性でもあると言える。

三

つまるところ言語ゲームという概念は、言語習得のためのゲームと日常の言語実践の間の連続性を示唆することによって、われわれの言語の実に即したひとつの言語理解の提示の意味を持つことになる。この連続性を家族的類似の系列として把握すること、がその核心である。そしてこの言語ゲームがヴァイトゲンシュタインにおいて哲学の方法と関わる。言語ゲームの提示という手続きの具体例からヴァイトゲンシュタインの方法の内実を探ることにする。「第二節の言語」が提示される『探求』第一部冒頭箇所(5)の議論を概観する。

『探求』第一部第二節はアウグステイヌス『告白』からの引用に始まる。その内容はアウグステイヌス自身の言語習得の有様である。アウグステイヌスは次のように言う。第一節 a。

……大人達がある対象を名指し、その際にその対象の方へと彼らが向くとき、わたしは彼らがそうするのを認め、彼らはそれを指示することを欲しているのだから、彼らの発声する音によってその対象は表現されているのである、ということを理解した。……

そしてこの理解を介したのが、「あらゆるひとびとの自然的な言語」であったのだという。この言語においては身振りや口調、文章は、願望、拒絶、回避といった心の状態を表現する。やがてアウグステイヌスは「様々な文の特定の場所において発声されるのを何度も何度も聞いた語がいかなるものを表現しているのかを次第に理解するようになり、そうして自らもまたこの言語を使用できるようになった、というのである。

ヴァイトゲンシュタインはこの引用に続けて言う。こうした文章には、「人間の言語の本質についてのある特定の像」が表現されているように思える、と。それは、「言語の語は対象を名指す」「文はそのような名辞の結合である」（第一節 b）という描像である。そしてこの描像が「いかなる語も意味を持つ」、意味とは「語に添えられ」るものであり「語が代表する対象」である、という考え（同）の根源であるとされる。

だがここでヴァイトゲンシュタインは、いくぶん唐突に次のような言語使用の例——「お遣いの言語」——を提出する。第一節 d。

……わたしはあるひとを買い物に遣る。わたしは彼に一枚の紙切れを渡すのであるが、この紙切れには、「五つの赤いりんご」と書いてある。彼はこの紙切れを商人のところを持って行く。商人は「りんご」という記号が付いた箱を開ける。次いで商人はひとつの表の中に「赤い」という語を探し、その語に對置されている色見本を見出す。そうして商人は、基数詞の系列を「五」という語に至るまで唱え——わたしは、商人が基数詞の系列を暗記している、と想定する——そして各々の数詞を唱える際に、商人は見本の色を持つりんごをひとつ箱から取り出す。——このように、そしてこれと似た仕方、ひとは語を探る。……

「このように、そしてこれと似た仕方、ひとは語を探る」という最後の言葉が、ゲームという概念の説明に付され得るとされた

「これを、そしてこれと似たものを、ひとは『ゲーム』と呼ぶ」を既に先取りしていることに注意されたい。この最後の言葉は、家族的類似を備えたものとしての言語という観点の提示の意味をまさに負っている。そして「言語の語は対象を名指す」「文はそのような名辞の結合である」という見方は言わば言語の本質的構造への志向としてヴィトゲンシュタインの観点を衝突せざるを得ない——それ故次に続く仮想の対話相手の声は一方の観点からの他方の観点への不満の表明とも言える。

……しかし彼は如何にして、「赤い」という語をどこに、そしてどうやって見出すべきなのかということ、「五」という語でもって何を始めるべきなのかということを知ることか？……

……しかし「五」という語の意味は何であるのか？……

「赤い」「五」といった語が何と対応関係にあるかが説明されない限り、「お遣いの言語」の提示とそれとの類似の示唆に拠るヴィトゲンシュタインの説明は言語概念の説明として不適切である、ということなのか——だがこのような説明はヴィトゲンシュタインの観点からすれば全く適切な説明である筈なのである。「第二節の言語」はまさにこのような文脈において提示される。第二節b。

アウグステイヌスが与えたような記述に適合するひとつの言語を想像してみよう。それは建築家Aと助手Bとの間の意思疎通に資するべき言語である。Aは石材から建物を建てる。石材の種類には、台石、柱石、板石、梁石がある。BはAに石材を渡すのだが、それは、Aがそれら石材を要求する順番に従う。この目的のために、彼らはひとつの言語を使用するので、それは「台石」「柱石」「板石」「梁石」という語から成る。Aは、それらの語を叫ぶ。——Bは、この叫びに従って持っていくよう学んだ石を持っていく。……

第三節aでヴィトゲンシュタインはこう言う。「アウグステイヌスは意思疎通のひとつの体系を記述した、と言うことができる。但し、われわれが言語と呼ぶもの全てが、この体系であるわけではない。」そこで、アウグステイヌスの記述したような言語の可能性を一応承認した上で、それをあり得る言語のひとつとして描いたならばどうなるか、その回答例がこの「第二節の言語」である。「言語の語は対象を名指す」「文はそのような名辞の結合である」という描像は、この種の「プリミティヴな」言語とならば確かに整合するであろう。というのは、ヴィトゲンシュタインが考えるに、「かの哲学的意味概念」すなわち「いかなる語も意味

を持つ」という理念に表現される意味概念は、「言語が機能する仕方に対するプリミティブな想像に根ざしている」(第二節 a) からである。だが他方、言語習得のためのゲームとしての「第一節の言語」は、非同一でありながら類似する諸ゲームの系列中のひとつの項としてのみ、日常の言語実践へと接続し得るものであり、つまり、「お遣いの言語」等との類似の系列においてのみ、言語という概念の説明となり得るものなのである。それ故われわれは、「第二節の言語」を他の言語との比較のもとで評価し、さらに「第二節の言語」とは別の言語使用の事例も注視していく中で、言語の本質に対するかの描像の限界を自覚せざるを得なくなる筈である——あるいは少なくとも、ヴァイトゲンシュタインの意図はそこにあった筈である。「第一節の言語」の構成提示は、「かの哲学的意味概念」を掲げた言語観、「本質」において言語を捉えようとする言語理解からの転換のプロセスを開始し実現するためのテクニクだったのである。

第五節 a において、こうした「第二節の言語」の提示のねらいが言及されている。

もしもひとが第一節の例を観察するならば、語の意味についての一般的な概念が如何に言語の機能をもやにかけ、明瞭に見ることを不可能にしているのかに、彼はひよっとしたら気づくことになる。——霧が晴れるのは、われわれが、語の目的と機能を明瞭に展望し得る、プリミティブな言語使用の諸々の種類 *Aten* に際して言語の様々な現われを調べるときなのである。

言語の多様な機能が正当に認識されなるとき、われわれは「哲学的問題」に陥る。それはいかなる場合であるのか。「語の意味についての一般的な概念」の一般性はプリミティブな言語使用の事例の不適切な一般化に基づく。「諸々の哲学的疾病の主要因のひとつ——それは偏食である。ひとは自らの思惟をただ一種類の事例でもって養うのである」(第五九三節)。それ故に偏りのない食餌——言語使用の事例の「ただ一種類」ではなく「諸々の種類」——が必要である。それらは偏食された事例を含む、プリミティブではあるが、しかしプリミティブであるが故に互いに類似しつつ相違を際立たせてもいる諸事例である。語の目的と機能の類似・相違が、それらにおいて具体的に「展望」される。諸言語ゲームの並列提示——それは「展望を与える表現 *übersichtliche Darstellung*」(第一三三節 a) の提示である。これがヴァイトゲンシュタインの方法の根幹である。

「単純な言語は『哲学的問題』の成立の端緒であり得ると同時にわれわれの言語理解の機縁でもあり得るということ、このことが理解されなければ、言語ゲームという概念の重要性は十全には評価され得ないのではないか——結局のところ、これが本考察の主眼である。言語ゲームという概念は、第一には言語習得のためのゲームを、第二にはわれわれの日常の言語実践そのものを包括する。言語に家族的類似を認め、言語習得の真相に言語の多様の根拠を見出す立場が、この概念の提示に前提されている。そして言語の多様を無視し単純な言語のある特定事例のみを不当に一般化することから生じる『哲学的問題』は、この言語の多様の系列中にその特定事例を実際に適切に位置付ける以外の仕方では解消されないため、諸々の言語の類似による具体的提示が成される。それ故とりわけ「単純な言語ゲーム」が、哲学的問題の解消のための手段としても使用されることになる。「比較の対象」となることが、その場合の言語ゲームの本来的役割である。第一三〇節。

われわれの明瞭で単純な言語ゲームは、将来において言語を規制するための、予備的研究であるのではない——言わば、摩擦と空気抵抗を顧慮しない第一近似であるのではないのである。むしろ言語ゲームは、ここにおいては、類似性と非類似性によってわれわれの言語の諸関係へと光を投げかけるべき、比較の対象としてあるのである。

「単純な言語ゲーム」が混沌とし多様な諸言語使用の整理や改善のためのモデル、あるいは——何であれ——われわれの言語一般の本質的構造として理解されるならば、それは明らかにヴィトゲンシュタインの本意から逸脱する理解であろう。言語の改良も言語の本質の発見もヴィトゲンシュタインの任務ではあり得ない。むしろ諸言語ゲームは比較を介してわれわれに言語への理解をもたらすための手段なのである。だがこの理解はこれまでに誰にも知られていなかった類の新事実の発見ではなく、あくまでも、例示を介して学ばれたわれわれの言語概念の一隅の反省であり想起である。そして想起とはまさに発見以前において可能な事柄である。『哲学』とはあらゆる新たな発見と発明に先だって可能なことであると言うこともできよう（第一二六節b）——言語ゲームという概念は、確かにこのような「哲学」において、真に存在意義を持つのでなければならなかったのである。^(七)

(本論文は、二〇〇三年九月二七日開催の第三八回弘前大学哲学会大会で行った同題の研究発表の原稿に、表現上の訂正等を多少加えて成ったものである。)

(一) Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*, in Ludwig Wittgenstein *Werkausgabe Band 1*, Sankamp, 1984 以下『探求』と略記。翻訳は、黒崎宏訳・解説『『哲学的探求』読解』(産業図書、一九九七年)を参照したが、本考察における『探求』からの引用は私訳である。節番号の後のアルファベットは段落の順番に対応する。

(二) テキストでは「類似」と共に「連関 *Verwandtschaften*」なるものにも言及があるが、本考察ではこれらの間の関係は問題にしない。

(三) あるいは、例えばソクラテスと対話するという場面も——如何なる回答が要求されているのかという点を度外視するならば——概念の説明が要求される場面として考えられるひとつであろう。ソクラテスの問う問い——また、ソクラテス以来多くの哲学者達が問うてきた問い——例えば「徳とは何であるのか」「正義とは何であるのか」といった問いは、まさに「ゲームとは何であるのか」という問いと同種であるとも言える。しかしこの場合は例示による回答では満足は得られないであろう(ソクラテスに問われた者達が如何に答え如何に論駁されたかを想起すればよい)。だがそもそも彼を満足させられるような説明があり得るのかどうか(ヴィトゲンシュタインにおいて原理的な問題となっていくとも言えるのである。S. Siehe 'TS220', 67 (*Philosophische Untersuchungen Kritisch-generische Edition*, Sankamp, 2001, S.258))

(四) 言語習得のためのゲームとわれわれの日常の言語実践の間の連関を家族的類似の関係において把握することは、このふたつの間の厳密な区別が不可能であるということを実は含意する。われわれは実際に言語習得のためのゲームからのみ言語を習得したのか、むしろ日常の言語実践への応答なしの係わり合いの中で言語を習得することはなかったか、ということとは問題にされてよいだろう。

(五) 「第二節の言語」の提示がヴィトゲンシュタインにとって言語ゲームという概念の使用の単なる一例を超えて範例であったことは、例えば第四八節の議論が「第二節の方法」の「適用」であるとされている点から明らかである。

(六) 「展望 *Übersicht*」という概念は、『探求』における哲学の方法を理解する上で最重要の概念のひとつであるのだが、本考察ではこれの詳細な検討は断念せざるを得ない。さしあたりこの概念に関わる議論として次のふたつを挙げておくが、本考察が前提する「展望」概念の解釈は、これら論文に示されている解釈とは必ずしも一致しない。Gordon Baker, *Philosophical Investigations* section 122: neglected

aspects', in *Wittgenstein's Philosophical Investigations: Text and Context*, R.L. Arrington and H. J. Glock (eds.), Routledge, 1991, pp. 35-68; 関口浩喜「展望とアスペクトーウィトゲンシュタインの 'Überschen' 概念をめぐる」、『哲学』第四七号、法政大学出版局、一九九六年、二五六―二六五頁)。また、栗原靖「根源的規約主義の立場」、『哲学思案と現実の世界』、創文社、一九九四年、三四九―三七八頁)は、この概念を「範例」概念との関連から論じていて、甚だ示唆的である。

(七)

最後に、本考察では触れ得なかった「移行期後期」というテーマに関して若干付言する。本考察は言語の根底に「本質」を求める見方から言語に家族的類似を認める見方への移行という論点を『探求』の議論の重要な構成要素と考えるものであるが、この論点が移行期後期におけるウィトゲンシュタイン自身の言語理解の変遷の反映であるのではないかと予想もしている。また、この言語理解の変遷に関連してウィトゲンシュタインの哲学の方法の内容自体の変遷が問題になり得るとも考える(これらの問題に関しては、次の研究が興味深い。David G. Stern, *Wittgenstein on Mind and Language*, Oxford University Press, 1995; Joachim Schulte, 'Wittgenstein's "Method"', in *Wittgenstein and the Future of Philosophy: A Reassessment after 50 years*, R. Haller and K. Puhl (eds.), öbv & hpt, 2002, pp. 399-410)。そして移行期後期の言語ゲーム概念の内容に変遷があるとすれば、それは哲学の方法の内容の変遷に対応している筈であるだろう。しかしこうした予想は現段階では予想以上のものではない。

(北海道大学大学院修士課程修了)