

学級通信**理系チャレンジクラスのための哲学講義**

山田 暁生
Akio YAMADA

紀要版におけるまえがき

——異色の学級通信を書き続けてきた経緯

このシリーズは2016年度卒業の理系チャレンジクラス（二年8組・三年14組）の学級通信（11号～）として、「トルコへの旅」のシリーズ（学級通信1号～10号）を発行したあとに配布してきた原稿に、多少の加筆を加えたものである。二年前に理系チャレンジクラスを担任することになった折、二年間を通じて一つのテーマに取り組めないかと考えていた。

哲学は人間の営みが生み出したアポリアに対して人類がどう向き合ってきたのかの足跡である。非常に興味深い学問なのだが、理系の学生の場合は大学でもあまり触れる機会がない。ところが哲学は文理を結ぶ学問であるだけでなく、たとえば $1 + 1 = 2$ の意味するところが、人間の営みの介在ゆえに生じた言語ゲームであることを明らかにするような、理系専攻の者にとってとても無縁とは言えない学問である。殊にこのシリーズで主たるテーマになる言語哲学・分析哲学は客観的にアポリアを分析するという、いわば理系色の強い手法であるといっているように思う。この学級通信は最終目的地を道徳（倫理）におき、毎回1つのテーマについて考え、全体を通じて順を追ってゴールに向かう大きな流れを作った。そしてすべてが配られたときに、一冊の高校生向けの哲学の教科書が完成していることを意図した。

もちろん教養を与える目的だけで発行してきたわけではなく、この形の学級通信にはチャレンジクラスを運営するにあたっての重要な役割をもたせた。その主たる目的や経緯、理由は以下の通りである。

1. 早期から徹底的に思考する機会を提供する。受験問題の演習量を増やす勉強だけをするのではなく、受験生活が始まる前から思考力や創造力、発想力や着眼点といった、「能力そのもの」を鍛える訓練をする。
2. 従来チャレンジクラスに見られた不満を受け、このクラスではチャレンジクラス独自の取り組みをいくつも設け、この哲学シリーズもそのプログラムの一つとして位置づけた。難

度が一段高く、実質のある取り組みを用意することで、チャレンジクラスに所属している充実感や緊張感を生徒が持てるようにする。

3. 残念ながら私が授業を教える機会がないクラスの過半数の生徒に、担任として学問を通じて接する機会を作る。
4. 受験勉強だけではなく、二年間にわたり「学問世界にまともに触れ続ける」という経験を作る。アカデミズムに対する価値を知ることで、大学進学後も能動的に学問と向き合う素地を作るとともに、受験は学問世界に触れる営みの最初の一部にすぎないものと位置づけ、受験を必要以上に大きなものと考えさせないように、またゴールではないことを明確に示すことを意図した。
5. 生徒たちとの勝負の場を作る。かねてチャレンジ担任のプレッシャーについては耳にしていたが、生徒に向かって「勉強をなさい！」と言うからには、教師が生徒たちよりも勉強していなければ説得力がないだろうというのが、担任をするにあたって感じていたことであり、早々に解消しておきたい点だった。

以上が哲学の学級通信を発行してきた概ねの理由であるが、目次にあるように、扱ったテーマは哲学を中心に全43テーマを、週に1テーマぐらいのペースで発行していった。三年に進級したのちは、生徒たちも受験生になり時間の制約もあるため、学級通信は読むことを一切強制せず、気分転換のときなどに読めばいいという形にした（しかし配布するとその場で読みだす生徒の姿も多かった）。内容は分かりやすさとともに、何よりも正確さを重視した。また高校生に理解できる難易度で書きながらも、しっかりと本物であることを確保すること、そしてあまり簡単すぎないことに留意した。

また、全体に統制のとれた構成にしようと考え、全体のテーマとして「道徳」を掲げた。内容は教養的な哲学の基礎、古代哲学の基礎、キリスト教の影響、近代哲学の基礎といったテーマから始め、第二部から哲学的思考を要する内容として、ウィトゲンシュタインによる哲学の大転換（論理哲学論考と哲学探究）、そして最後に分析哲学を用いて道徳に向かうという四部構成の大きな流れを作った。第一部は教養的な内容である。ウィトゲンシュタインを扱った第二部・三部はかつて私が必死で取り組んできた哲学であり、第四部で道徳を分析する過程は概ね私自身の哲学である。ここでは道徳を語りえぬものとして排除するのではなく、規則問題やアスペクト論、行為の意味など、ウィトゲンシュタインや野矢茂樹らの仕事を援用しながら道徳の有機的な営みを明らかにし、人間世界における道徳の居場所を確保することを試みた。難易度は高校生でもじっくり考えれば答えが出る内容にした。本稿では生徒に配布しきれなかったものも含め、シリーズの全体を掲載する。

学級通信アンケート結果

	勉強になったか 5：勉強になった 4：ものによっては 3：どちらともいえない 2：あまり勉強にならない 1：勉強にならない	内容は興味深かったか 5：面白かった・興味深かった 4：まあまあ面白かった 3：いつか読めばいいかな 2：あまり面白くない 1：つまらない・興味なし	理解度・難易度 5：簡単だった 4：まあまあ理解できた 3：どちらともいえない 2：難しい 1：難しすぎる
トルコへの道 (イスタンブールの歴史・外国の友人・食文化・宗教・海外関係)	3. 8 0	3. 9 1	3. 4 1
哲学講義 第一部 (哲学入門・ソクラテス～ニーチェの紹介、ローマの歴史、キリスト教)	3. 8 2	3. 7 7	3. 1 6
哲学講義 第二部 (論理哲学論考と写像理論、価値の問題)	4. 1 3	3. 8 3	2. 8 0
哲学講義 第三部 (数列問題・数学の基礎・言語ゲームなど)	4. 1 8	4. 0 5	2. 7 7

理系チャレンジクラスのための哲学講義

Index

第一部 哲学者たちの足跡

1. 哲学とは何か……7
2. 名を残した哲学者たちは、何が偉大なのか……8
3. ギリシア古典哲学……9
 - ソクラテス「無知の知」
 - プラトン「イデア論」
 - アリストテレス「論理学の基礎」
4. コルプス・クリスチアヌム ——キリスト教世界の誕生と影響……12
 - キリスト教の誕生
 - ローマ帝国の盛衰とキリスト教の拡大
 - キリスト教と自然科学
5. 理性と近代哲学……19
 - 哲学に「理性」の血が入る
 - デカルト「我思う、ゆえに我あり」
 - カント「超越論的感性論」
 - ニーチェ「ニヒリズム」

第二部 思考の限界——究極の哲学「論理哲学論考」

1. 語りえぬものには沈黙しなければならない……26
 - (1) ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタインとバートランド・ラッセル
 - (2) アポリアと命題
 - (3) 語りえぬもの ——説明をするとはどういうことか
 - (4) 語りえぬもの ——人生で重要なことから
論理哲学論考本文冒頭部
2. 写像理論 ——論考の基盤……38
 - (1) 世界はどのように存在しているか
 - (2) 事態と論理空間
 - (3) 論理空間の姿
 - (4) 対象と名、そして論理形式 ——「本当の自分探し」は誤った命題
 - (5) 否定概念と論理空間
3. 論理空間と命題の真偽……52
 - (1) 真理領域
 - (2) 論理空間における否定命題
 - (3) 矛盾
 - (4) トートロジー

4. 超越論的概念……59

- (1) 論考の骨格
- (2) アポリアの破壊
- (3) 倫理と美 ——永遠の相のもとに

第三部 超テキスト「哲学探究」 ——言語ゲームと規則問題

1. 論考後のウイトゲンシュタイン……66

- (1) 論考後の生活から哲学への復帰
- (2) 哲学探究

2. 言語ゲーム ——語の意味とは何か……70

- (1) 対象と名
- (2) 青色本
- (3) 言語ゲームというアイデア
- (4) 語の意味の多様性
- (5) 機能主義の意味概念 ——言葉には最初から決まった意味が含まれているわけではない

3. 規則問題……80

- (1) 数学は真理なのか ——数学の基礎
- (2) 数列問題
- (3) 規約主義と根源的規約主義

4. 規則の言語ゲーム……88

- (1) アスペクト論
- (2) 規則の把握 ——アスペクトが規則に気づかせてくれる
- (3) 言語のアスペクトゲーム ——言語規則の把握

第四部 「行為の規範」 ——道徳の分析哲学

1. 道徳の言語ゲーム……97

- (1) 「正しい」行為と「間違った」行為というアポリア
- (2) 行為の意味
- (3) 実践描写
- (4) 倫理の言語ゲーム 原則と例外
- (5) 行為のアスペクト

2. 道徳の正当性を支えるもの……109

- (1) 「正しい行為」の正しさの在り処
- (2) 価値を成立させているもの ——私的規則は存在するか
- (3) 規則の実践と規則共同体
- (4) 善と悪 ——他我という鍵
- (5) 道徳とは何か ——指示の一致を収斂させるもの

第一部 哲学者たちの足跡

1. 哲学とは何か

まずは哲学とは何かというところから始めよう。哲学は何を扱う学問か知っているだろうか。「それは哲学的な問題だ」とか、「君の人生哲学は何だ?」とか、哲学という言葉は日常に使われているが、実際に哲学に触れた経験がある人というのは少ないだろうと思う。哲学がどんなものかよくわかっている人や、哲学に頻繁に触れる経験があるのは、大学の哲学科に行っている人や趣味で哲学を学んでいる人ぐらいだろうか。いや、大学の哲学科で学ぶことも、ほとんどは過去に存在した哲学者たちが何を語ったかを学んでいるにすぎない。つまりそれは哲学者の研究であって、自ら哲学をするわけではない。

「すべての学問は哲学に通ずる」といわれる。どんな学問も突き進んでいけば、やがて哲学に行き当たるということだ。こう言われると、哲学とは何か難しいことを扱う学問なのかと思うだろう。まあだいたいそんなところだ。哲学はちょっとやそっと考えても解けない難問、アポリアを扱う学問である。

そうは言っても、もう少し具体的な例がなければ哲学の実態がつかめないだろう。まずは手始めに、身近な哲学問題を挙げてみることにしよう。

何千年も前から問われ続けている哲学問題のひとつに、「人生の目的は何か」という命題がある。君たちも進路選択をした際に、「自分は何のために生まれてきたのか?」とか、「自分にとって一番正しい選択は何か?」などと考えたことがあるかもしれない。あるいはいつか、自分のつく仕事を決めなくてはならない時期がきたときに、自分の存在意義とは何かを問うことになるかもしれない。この十数年よく耳にするようになった「本当の自分探し」という言葉がある。哲学的には何とも気持ちの悪い響きの言葉である。「そんなもん探したってどこにもあるわけないでしょ」と突っ込みたくなるし、いまの自分以外に本当の自分など存在するわけがない。額面通りに受け取ると相当におかしな表現なのだが、やはりこれも「自分は何のために生まれてきたのか?」「自分がこの世で果たすべき役割とは何なのか?」「本当の自分とは何者か?」などという古来からの問いと同じ類のものである。自分の人生の目的や使命を問うているわけだ。気持ち悪い響きなので、僕は苦手なフレーズだが、要するに表現の仕方が変わっただけで、今も昔も若者の悩みは変わらないということである。いつの時代も若者というのは自分の存在意義がはっきりしないことに焦る生き物だということだ。若者たちは時代時代で表現を変えながら、同じ問いを何千年も繰り返してきたのであり、そして何千年も答えが出なかつ

たのだ。これは立派なアポリアである。

答えが出なかった若者たちのアイデンティティー探しもまた、時代時代で形を変えて行われてきた。動乱に乗じて戦さに加わったり、攘夷の志士になったり、ある時代にはイデオロギー闘争に身を投じた者もいた。またある時代にはラブワゴンに乗って自分探しの旅なるものに出た者もいた。もちろん幼時より心身を鍛錬してきた若き武士たちと、ラブワゴンに乗った軽薄極まりないニートを一緒にするのは不謹慎である。しかし、極端な違いがある両者だからこそ、双方の共通点を取り出すと、純粹に検証すべき部分が見えてくる。この「本当の自分探し」という言葉の気持ち悪さの正体は何なのだろう。

僕の考えでは、「本当の自分探し」というこのおかしい命題は、これから迎える人生の長い道のりのことがら、すなわち「未知・未確定の時間」という検証不可能なものを無理に扱おうとしている態度であり、自らの存在意義や使命を求めずにはいられない若者の心理が手伝って混迷を深めているのではないのかと思うのである。いずれにしろ、このアポリアはモラトリアムという一種の哲学的眩暈であり、場合によっては一生を棒に振ったり、あるいは若くして死んだりという結末を生むこともあるのだから、こうしたアポリアの引き起こす眩暈とは意外と深刻なのである。そして、この命題は何がおかしいのか、もっと詳しく分析してみたい。このアポリアは第二部で破壊する。

2. 名を残した哲学者たちは、何が偉大なのか

難問（アポリア）を解くにはどうしたらいいのだろうか。アポリアとはちょっとやそっと考えても解けない難問のことだった。つまり、通常の思考では解けない問題だと言っていいだろう。通常の思考とは論理と言い換えてもよい。論理による思考というのが思考の王道であり、正攻法であり、客観的な手法なのである。ではそれを踏まえてアポリアを解くために必要なことを考えていこう。

問題を解くとは、問いに正確に対応した解を与えるということだ。では、解が問いに対して正確に対応しているためにはどうすればいいのだろうか？それにはまずその問いが意味していること、すなわち何を指しているのかを正確に分析・把握することだ。では問いが指しているものを正しく把握するにはどうしたらいいのだろうか？それには問いを構成している一語一語が指しているものを、明確にしなくてはならない。では語の指しているもの、すなわち語の意味とは何か？（実は、語の意味というものは僕らが考えているほど単純ではなく、これまた大きな誤解を与えているものであり、この問い自体が哲学では重要なアポリアである。ウィトゲンシュタインの中期哲学書「青色本」の書き出しは「語の意味とは何か。この問題に迫るためにまず、語の意味の説明とはどのようなものかを問うてみよう。こう問うことは、「長さはどうして測るのか」を問うことが「長さとは何か」という問題に役立つのと同じ仕方で役立つ。」か

ら始まっている)。ある意味、難問を解くとは、「語の意味とは何か」というアポリアを解くことでもあるのである。第二部・三部で明らかにする。

難問を解くにはどうしたらいいのかを考えるだけで、新たなアポリアが次々に生じてくる。そして一つ一つのことを細分化しながら明確にしていくことで、問題の核心がどこにあるのかを明らかにしていくことになる。アポリアを解くことは、こうした思考を続けていくことにほかならない。それゆえ、哲学の歴史とは、正しく思考する方法を確立するための努力をしてきた歴史だともいえる。なぜならば、正しく思考する方法が定まれば、おのずとアポリアは解けるはずだからである。

過去に存在した哲学者とよべる人々は、それこそ莫大な人数にのぼるだろう。しかしその中で後世まで名を残した人々は、ほんの少数に過ぎない。ソクラテス、プラトン、アリストテレスにはじまり、デカルト、カント、ヘーゲルを経て、ニーチェ、ハイデガー、フーコー、ウィトゲンシュタイン、デリダなどといった特に知られた名は聞いたことがあるかもしれない。

しかし、なぜ多くの哲学者たちの中で、一部の哲学者たちだけが今なお読み継がれているのか。正しいことを言ったからだろうか？いまでも役立つことを語ったからだろうか？

そうではないと僕は思う。実際彼らの書き残したものを読んでみると、間違っただけやナンセンスを延々と述べているものも少なくない。にもかかわらず、彼らが今なお読み継がれているというのは、彼らが人類が一步步登ってきた知の階段の一段一段として、見逃すことができないメルクマール（到達点）となる考え方を提案したからだと思う。そしてまた、その著作には彼らの知との格闘の痕跡が生々しく残っている。だから彼らが何を言ったのかとか、それがどんな意味なのかということだけを知ってもあまり意味はない。君にとってただの知識で終わってしまうからだ。大切なことは、彼らが「なぜそう考えたのか」ということ。そして彼らが提唱したどんな考えが、なぜ画期的なのかを見極めることだ。本来はそこに着目しながら原書を読まないと、彼らの苦悩も努力も成果も理解できないだろう。

しかしここでは、あえてできるだけ俯瞰して、人類の知のメルクマールのいくつかをたどっていく。第一部は第二部以降の主旨を語るための前知識として事前に紹介する部分であり、時間の制約もあるので、必要なところだけを本当にあっさりとして触れておくだけにする。また、その主旨をふまえて、僕の個人的な考えも含まれることをあらかじめ断っておきたい。細かいことは色々あるけれど、映画の予告編だけ見るぐらいのつもりで読んでほしい。本編は各自で大学生になってからじっくりと読んでほしい。

3. ギリシア古典哲学

ソクラテス —— 無知の知

ソクラテスは西洋哲学の親玉といった位置づけだろうか。過去の哲学者を古い順にあげると、まず最初にソクラテスの名をあげる人は多いと思う。ソクラテスはギリシア古典哲学を代

表する哲学者の一人だが、有名なのは「無知の知」という言葉だ。ソクラテスが考えたことを、かなり乱暴なのだが一言で言ってしまうと次のようなことだ。

様々なアポリアがあふれているこの世界は分からないことだらけである。この世の中で私は何を知っているといえるのだろうか。私は何も知らないのではないか？この世界の中で何かを知っている人、世の中のことを理解している人はいるのだろうか？ソクラテスはこのように考え、世間で賢者とよばれる人を訪ね歩いた。そして彼らに議論を吹っ掛けたのだ。あんたは賢者とか言われているが、どんなもんじゃいというわけである。まあ冷静に考えてみれば相当性格が悪い人のようであるが、ソクラテスは彼らと議論する中で、こいつらも何も知らないのだということに気づく。しかし賢者とよばれている彼らは、人生を悟ったように賢者として生きている。「何でも知っていますよ」っていう顔で生きている。なんだこいつら。そこでソクラテスは思った。私は世界のことはよくわからない。私は物事を知らない。でもこの賢者たちに比べれば私は自分がものを知らないということを知っている。少なくともそのことにおいて、私はこいつらよりもひとつものを知っているということは言えるはずだ。この考えが「無知の知」である。

正直なところソクラテスが言うように賢者たちは本当に無知だったのかどうかかわからないし、仮にソクラテスが自分の無知を知っているところで賢者たちより多くのことを知っているとも限らない。要するにこのエピソードにあるソクラテスの考えたことが論理的に正しいとはぜんぜん言えないと思う。では、なぜソクラテスは偉大なのか。それは思考において、ある一つのことを知るといこと、一つのことだけは明確になったと言えることが思考における一歩の確実な前進であるという視点を（おそらくは図らずも）定めたからであり、それを証明しようと試みたことに意味があるのだと思う。それが人類が思考における最初の「確実な」階段をのぼろうとしたメルクマールと位置づけられるということではないかと僕は思っている。

プラトン ——アイデア論

プラトンはソクラテスの弟子にあたる人だ。彼の主張のなかで最も有名なのは、「物事の本質は理性でとらえることができる実在である」というもので、「アイデア論」とよばれているものだ。よくわからないと思うので例を挙げて説明したい。

プラトンはまず、我々が存在しているこの世界のほかに、アイデア界とよばれる世界が存在するとした。アイデア界には本質的なもの、つまりは「本物」が存在し、こちらの私たちの世界にあるものはすべてそれを真似たもの、あるいは真似たけれど不完全なものが存在すると考えた。

たとえば正三角形があるとしよう。正三角形を私たちの世界で描くと、鉛筆やペンで書いても、パソコンで書いても完璧な正三角形はできない。本物の三角形の各角は完璧に尖っていないといけませんが、三角形の辺は線で描くわけだから、その線にも太さがある。鉛筆で三角形を描いて先端を虫眼鏡で見たら、角はぜんぜん尖っていないだろう。パソコンで描いたとして

も、拡大していけば角の先端はどこかで丸まっていたり、ただの行き止まりの直線になっていたりするだろう。それに本物の正三角形には辺に幅などは存在しない。よってこの世界には本物の正三角形は存在しない。本物の正三角形が存在するとしたら、それはイデア界にのみ存在する。プラトンはこんなふう考えた。

しかし僕は、おそらくプラトンだってイデア界なるものが本当にあるとは思っていなかっただろうと思う。彼は要するに、厳密に正しいものは、概念の世界の中でしか捉えることができない、と言いたかったのではないだろうか。概念の世界は理性で捉えるしかない。それは手に触れることはできないが、ものの本質とはそういうものでもある。そうやって理性でしか捉えることができない概念の世界を、まとめてイデア界と言ったのではないだろうか。裏返せば、私たちのまわりにあるものは、曖昧で不完全で混沌としているのである。だから、私たちの世界の中で何ごとかを思考するときには、まずはものの本質を見極めることが必要なのだ。

アリストテレス —— 論理学の基礎

アリストテレスはプラトンの弟子にあたる人である。彼は哲学者としてはものの本質について述べたり、最高善とは何かといったことを語ったりした。また、中庸という考え方を語り、これは古代ローマに受け継がれていったと思われる。彼を語るうえで哲学者としての側面を紹介するのが正道なのだと思うが、ここでは後の流れを考えて、論理学の祖としての一面に焦点を絞って紹介しておきたい。

アリストテレスがあることを論理的に正しいというために用いた論理が「三段論法」というものである。命題1と命題2から命題3を導き出す方法で、確実に命題3は真だという論理を構成することができる。例えばこうだ。

命題1 すべての昆虫は6本足である。

命題2 カブトムシは6本足である。

命題3 ゆえにカブトムシは昆虫である。

この三段論法が成り立つためには命題1と命題2がともに真でなくてはならない。命題1と命題2がともに真ならば、命題3は必ず真になる。しかしそれだけではない。次の二つの例を見比べてみよう。

A 命題1 すべての昆虫は4本足である。 <偽>
命題2 カブトムシは6本足である。 <真>
命題3 ゆえにカブトムシは昆虫ではない。 <偽>

B 命題1 すべての昆虫は6本足である。 <真>

命題2 カブトムシは4本足である。 <偽>

命題3 ゆえにカブトムシは昆虫ではない。 <偽>

つまりこういうことが言える。命題3が偽であるならば命題1か2のどちらかが偽であるはずだ。この三段論法はその後の論理学の基礎になったばかりではない。論理学は何とその後2300年間以上の間、三段論法からほとんど前進できなかったのである。それだけアリストテレスが残したものは的を射たものであったということだ。論理学が再びその歩を進めるのは、19世紀、フレーゲが論理関数という考え方を提案してからのことになる。

4. コルプス・クリスチアヌム ——キリスト教世界の誕生と影響

西洋哲学はのちにキリスト教の影響を色濃く受けることになる。ヨーロッパ世界では「神の存在や神の意思」が人々の最大の関心事になっていくからだ。我々日本人にはとても理解しにくいのが、ヨーロッパの人々の考え方や行動基準、つまり人生の全体は、神（GOD）の支配下におかれていると考えられるようになっていく。日本人にとっての神様とは比較にならないほど、神の存在は彼らにとっては巨大で、絶対的だった。そうでなければ中世以降に魔女狩りや異端裁判などという異常な弾圧が行われることはなかったはずだ。ヨーロッパ世界の人々にとって、神はすべてを知る偉大な存在であり、神の怒りに触れることはとても恐ろしいことだった。当然、「神の巨大な存在」は学問にも大きな影響を与える。「神の存在」を証明したり、「神の意思」を知ろうとする動きが広がっていくのは自然なことだった。

「キリスト教（宗教）なんて真実ではないでしょ？なんでそんなこと知る必要があるの？」と思うかもしれない。僕も昔はそう思っていた。確かに聖書の中身には科学的に疑わしいことが沢山含まれている。こんな作り話を学ぶ意味があるのか、と思うのは当たり前かもしれない。しかし、そうではない。現在の世界の枠組みはヨーロッパのものである。民主主義も自由も平等も、キリスト教なしに理解不可能な考え方だ。現在のヨーロッパという巨大な建築物の基礎にはキリスト教が生きていて、いまでもヨーロッパ人の価値観・思考・文化を潜在的に支配しているといっても過言ではない。もちろん膨大な数の人々が、今まさにキリスト教を信仰している。一方で、「自分は科学的・客観的な人間であり、キリスト教は信じない！」というヨーロッパ人も多くいるが、それはまさにキリスト教の呪縛から逃れたいという思いにほかならない。なぜなら、本当に科学的になり切れているのなら、そんなことを一生懸命主張する必要はなく、逃れきれない自分がいるからこそ、そう言っているのに違いないからである。

「利己的遺伝子」という優れた科学の本がある。これを著したりチャード・ドーキンスは現代を代表する科学者の一人であるが、彼はこの本の中で科学を否定するクリスチャンたちに必死に科学の正しさをくりかえし訴えている。彼のこの態度は、彼自身がキリスト教世界から逃

れようと必死になっていることの裏返しであり、皮肉なことに逆に宗教的であると、橋爪大三郎（社会学者・東京工業大学教授）は指摘する。現代の最も優れた科学者でさえ逃れられないのがキリスト教の世界なのだ。

聖書には事実でないことが含まれている。だが、膨大な人々がキリスト教の枠組みの中にいることは事実なのである。だから、キリスト教の理解抜きに世界のことを検証することは不可能なのだ。これを知るとは君たちがいつか、ヨーロッパの人々と交流するときにも必ず役に立つことと思う。

では、そろそろキリスト教がどのように誕生し、どう拡大していったのか、そしてどう哲学に影響したのかを見ていこう。現在でもヨーロッパ人は思考の基礎的枠組みとして「一神教」「ギリシア古典哲学」「ローマ法」の三概念を概ね潜在的に共有しており、そうした諸概念の礎の上に築かれているのがヨーロッパ世界（コルプス・クリスチアヌム）だと理解すればいいだろうと思う。ここでは西洋哲学を理解するために、まずはキリスト教とはどのような宗教なのかをあっさり理解していくことにしよう。

キリスト教の誕生

古代の話からしよう。古代ローマ帝国が成立する以前、ギリシャが古代世界の最先端を走っていた。周辺国からはギリシャへ海外留学をすることが流行り、その後成立する古代ローマ帝国でも同様に、貴族の家庭教師も主にギリシャ人がつとめていた。いわばギリシャは知や芸術を牽引していたのである。古代ローマ人にとってはギリシャ語を話せることはインテリの証だったし、ギリシャにはソクラテスをはじめとする知の巨人たちの残した学問（ギリシア古典哲学）があった。のちにあれほどの覇権を誇るローマ帝国にとっても、当初ギリシャは見習うべき成熟した文化の国だった。

しかし、ローマの領土が拡大していくと、ギリシャもやがてローマ帝国の支配下に置かれ、ローマ帝国と盛衰をともにするようになる。一方、ローマ帝国の体制は、当初の王政から共和制に変わり、やがて帝政をとるようになっていく。ちょうど共和制から帝政への移行期は、紀元0年を間もなく迎えようというところであった（簡単に言うと、共和制とは執政官・元老院・市民集会を中心とする民主主義の政体、帝政は皇帝がリードする独裁的トップダウン方式である）。ローマ帝国では終身独裁官であったユリウス・カエサル（ジュリアス・シーザー）が、伝統的な共和制に幕を引こうとしていた。共和制も長く続きすぎ、民主主義は腐敗し、元老院議員を務める貴族たちだけが私腹を肥やすシステムになってしまった。市民集会は発言権を失い、民衆は生活に苦しんだのである。カエサル自身も貴族であり、元老院で最も力を持ったポストにいたのだが、カエサルは腐った民主主義よりも、優れたリーダーのもとで独裁的に政治を行う方が国のためには良いと考えたのである。だから墮落した共和制を終わらせようとしたのだ。

しかしいつの時代にも、過去の時代やこれまでのシステムに愛着をもつ人々がいる。特に共

和制は民衆が勝ち取ったローマの誇るシステムだった。この共和主義者とよばれる人々は、カエサルの考えた独裁に強固に反対する。彼らはカエサルが国のためではなく、自分が権力をもつために皇帝になろうとしていると考えたのである。そしてこのままだとローマが大変なことになると心配し、カエサルの暗殺計画を画策したのであった。そして、カエサルが元老院の議会を招集したときに、会場のカーテンの裏で待ち伏せをしていた共和主義者たちがカエサルに襲いかかり、彼を剣でめった刺しにしたのだ。刺客の中には幼いころよりカエサルがかわいがっていたブルトゥスの姿もあった。カエサルは「ブルトゥスよ、おまえもか!」と言い残し、死んでいった。

共和主義者たちは、悪しき独裁者を排除してローマを救ったと思った。しかし、その思惑はずれ、カエサルの死を国中が悲しみ、国民の怒りの矛先が共和主義者たちに向かってしまう。共和主義者たちは国の危機を救ったつもりだったのに、「こんなはずじゃなかった!」と思っただろう。乱暴な言い方をすればこれをきっかけに、共和制主義者は一掃され、ローマは共和制から帝政に移ることになる。第二次三頭政治と権力争いの末、初代皇帝にはカエサルの跡継ぎであるオクタ비아ヌスが即位する。彼はのちにアウグストゥスと称した。

それから間もなく、ユダヤの大工ヨセフと妻マリアの間に一人の男の子が誕生する。ナザレのイエスとよばれたこの男子は成長すると、ユダヤ教の預言者として独自の主張をしながら弟子たちを増やしていったと考えられている。ローマでは二代皇帝ティベリウスの時代のことだ。ナザレのイエスは、病の人を癒したり、何もないところから食べ物をつくさん出現させて人々の空腹を満たしたりと、不思議なことをたくさんしたといまに伝わっている。ユダヤの地のことなので、この地はユダヤ教一色だったと思ってほしい。当然キリスト教はこの世のまだどこにも存在していない。イエスは正当なユダヤ教とはちょっと違うことを言ったり、違う解釈をしたりするところもある預言者だった。つまり異端だったのである。しかしイエスの勢力はしだいに大きくなっていき、旧来のユダヤ教指導者たちからすればイエスが邪魔な存在になっていく。最終的には彼らに目をつけられ、イエスはゴルゴダの丘で処刑され、弟子たちは散り散りになってしまった。

ではキリスト教はどうやって成立したのだろうか。誤解している人も多いかもしれないが、キリスト教はイエス・キリストが作ったわけではない。キリスト教の原型は、イエスの死後、彼の伝記を編集するような形で、パウロというローマ人の男が構成したものである。パウロが書いた文章に加えて、イエスの弟子たち（使徒）の書いたイエスの追想録（福音書という）をまとめて教典が作られた。これが新約聖書である。イエスは自分が死後に、世界で最も有名な男になろうとは、夢にも思わなかったはずだ。当然、彼はそれを知らずに死んだ。

ちなみに「イエス」とはユダヤによくある名前であり、日本でいえば太郎のような典型的な名前である。また、「キリスト」というのは救世主という意味だ。イエス・キリストとは「救世主・太郎」、キリスト教とは「救世主教」というような意味である。

※旧約聖書はもともとユダヤ教の教典で、キリスト教はこれを継承している。創世記や樂園追放、モーセの十戒などもこれに収まる。

ローマ帝国の盛衰とキリスト教の拡大

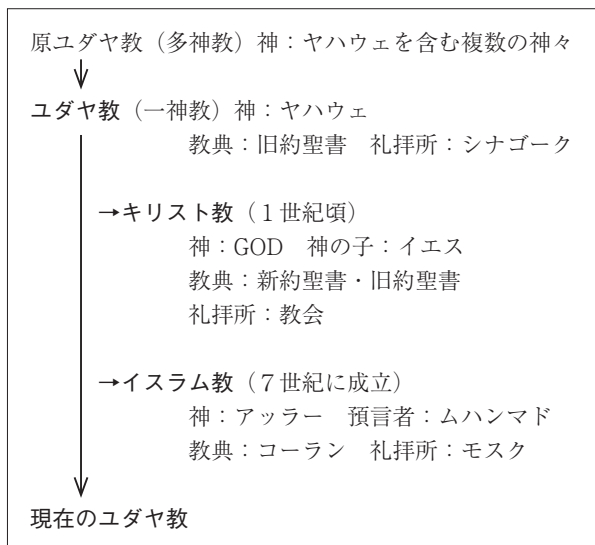
古代ローマは当初、日本の神道と同じ多神教社会だった。多神教というのは、この世界には多数の神々が存在するという世界観を信仰するものだ。僕たちが神社にお参りに行くように、ローマ人たちは神殿に足を運んだ。ギリシャのパルテノン神殿を知っているだろう。あのような石造りの神殿がローマ人の参拝の場だったわけだ。そのような神殿が街のあちこちに建っていた。つまり街の中にたくさんの神様がいたわけである。

おそらく日本の高校生にとってあまりなじみがなく、しかしこの領域を理解するための最初のキーワードとなるのが「ユダヤ教」である。キリスト教とイスラム教はユダヤ教から派生して生まれた宗教であるが、ユダヤ教自体も歴史の中で深い爪痕を残し、いまなお大きな力として存在し続けている。

一般的に、宗教の発生は、どの地域でも多神教からスタートする。そして、平和な世界では多神教が長く続き、災禍をこうむった世界では多神教が衰え、一神教が定着するという傾向がある。古代世界ではローマに限らず、ヨーロッパ広域の各部族で土着の宗教があり、そのほとんどがやはりドロイド教などの多神教だった。ユダヤ教を除けば、古代ヨーロッパは、ほぼ全体が多神教社会だったというイメージでいいと思う。そのユダヤ教でさえ、もともとは多神教であった。しかしユダヤの歴史は災禍の連続で、何度もひどい目に合っているうちに、多数存在する神のうち、「ヤハウェ」という戦いの神だけが力を持つようになり、最終的にはヤハウェのみを信仰する一神教になった。

大事なことを言うておこう。キリスト教はGODを信仰し、ユダヤ教はヤハウェを信仰しているが、実はヤハウェとGODは同じ存在である。この三つの一神教は親戚関係のようなもので、ユダヤ教からキリスト教が誕生し、その後同じくユダヤ教からイスラム教が誕生した(図)。これら3つの一神教は同じ唯一神、つまり全知全能の神を信仰している。ヤハウェ・GOD・アッラーは呼び名は違うが同一の神であり、同じ存在を異なる教義で信仰しているのである。

さて、ローマ帝国でもユダヤ教の存在はもちろん知られていた。そのユダヤ教世界の中からキリスト教は誕生す



る。イエスはユダヤ教の預言者の一人だった。おそらく本人もそう思っていたであろう。イエスの死後に原キリスト教が成立するが、当初のキリスト教は、いわばユダヤ教の亜種のような「新興宗教」として見られていたと思えばいいだろう。

イエスの死後にキリスト教は成立したが、宣教師たちが各地で布教活動をしたこともあり、キリスト教徒はどんどん信者を増やし勢力を拡大していく。キリスト教徒の増加に伴い、ローマ帝国は彼らを危険分子と位置づけ、見せしめのために処刑するなど厳しい弾圧を加えたが根絶することはできず、表では目立たなくても水面下で信者は増え続けていった。そして、やがて逆転現象が起り、キリスト教徒が多数派となっていく。気がつけばローマ帝国もどうすることもできないぐらいにクリスチャンは増えてしまい、ついにコンスタンティヌス帝がミラノ勅令を出すに至る。一神教が多神教世界を飲み込んでしまったのだ。長い日陰の時代の末ついに一神教は勝利し、ローマ帝国に保護される地位を確保し、正当な宗教として繁栄の道を歩み始めたのである。

しかし、その後のローマ帝国は失政を重ねて徐々に求心力を失い、次第に国内の統制をとることが難しくなってくる。やがていよいよ行き詰まって、巨大な領土を東西二つに分割統治することで解決することになった。ローマ帝国は西ローマ帝国と東ローマ帝国に分かれ、これが概ね現在まで続く西欧と東欧という枠組みの始まりとなる。しかし、まもなく西ローマ帝国ではいよいよ政治機能が低下し、国境の防衛機能の統制がとれず、ついにゲルマン人の流入を許してしまうことになる。あれよあれよという間にローマ中心部で蛮族が暴れまわるようになり、治安を維持するはずの政治は機能せず、いつのまにか西ローマ帝国はなくなっていた。西ローマ帝国は何かのきっかけで破滅したというより、老衰のように機能が低下し、いつの間にか消滅していたのである。その後の旧西ローマ帝国領では、無数の封建領主が群雄割拠し、血みどろの国取り合戦が繰り返される戦国時代を迎えることになる。

そうなると困ったのは教会である。西ローマ帝国が健在のころは国に庇護されていた教会だが、帝国の滅亡とともに野に放り出されて呆然となったわけだ。そこで教会は生き残るために封建領主と癒着する道を選ぶ。まあこれがヨーロッパにおいて権力が民衆から搾取・抑圧する始まりとなっていくのだが（教会は中世にさんざん悪事をはたらいた!）、それはまたの機会に書くことにしよう。

この旧ローマ帝国領の教会がバチカン（ローマ）を中心とする「カトリック（Catholic）」となり、東ローマ帝国の教会は以後も変わらない国家の保護のもと「東方正教（ギリシャ正教やロシア正教など）」として発展していく。いまでも東ヨーロッパのキリスト教は東方正教（Orthodoxy）のところが多し。

ちなみに東ローマ帝国の首都はコンスタンティノープル（現イスタンブール）におかれ、東ローマ帝国はのちにビザンツ帝国と名を改める。

この春に僕がトルコで見てきたのは、この東ローマ帝国の首都コンスタンティノープルであり、その後オスマン帝国の栄華の舞台となったイスタンブールである。東ローマ帝国（ビザン

ツ帝国)の終焉の話は「トルコへの旅」のシリーズで書いたとおりである。

キリスト教と自然科学

西ローマ帝国崩壊後のヨーロッパ世界は長きにわたり混乱を続け、やがて国家の再編がくりかえされる暗い歴史に突入することになる。教会は権力や富を維持しようとして国王や領主の力を必要とし、一方の国王や領主は「統治者としての正当性」を民衆に示すために神の承認(教会の力)を必要とした。だから教会に神の承認の儀式をやらせたのだ。領主という「権力」と、教会という「権威」、ともに不足を補いあうために互いが互いを必要とした。まあ利害が一致したというやつだ。結婚式というのは、そもそもキリスト教の教義に存在したものではないのだが、領主が正当な遺産相続者であることを神に承認してもらう儀式として始まったものだ。当初の結婚式は愛の誓いの儀式ではなかったのである。そのために教会と領主は結託することになる。とりあえずその話はヨーロッパ史の本に譲るとしよう。この時代、教会も混乱を続けながら、なんとか中世のヨーロッパを生き残っていくことになる。

その話は一度おいておくとして、キリスト教世界においての最大の関心事は「神の存在と意思(神様が考えていること)を知ること」だったということを出してほしい。

まず、キリスト教世界での神とはどんな存在としてとらえられているのだろうか。GODは僕たち日本人にとっての神様とはまったく違う。日本の神々は人間臭く、いろいろ失敗をしたり、すねて引きこもりになったりする。我々人間よりは少し偉いし、少し不思議な力もあるのだけれど、でも絶対的な強さはない。水の神様とか、山の神様とか、海の神様とか色々いて神様の間で役割分担をしているので、人間はそれぞれの神様と一人一人関係を作り、それぞれ仲良くすることで、洪水や、山崩れや、海難などがおこらないようお願いしてきた。これが日本人の「みんなとうまくやる」という気質につながっているという指摘もある。ちなみに妖怪は、神様が墮落した姿だといわれている。日本の神がどういう存在か、なんとなく分かっただろうか。

一方で、キリスト教の神であるGOD(絶対神・全知全能の神)は絶大な力を持つ。偉大であり、愛にあふれ、圧倒的に強く、そしてすべてのことを知り尽くしている。だから海のこと山のこと人間のことも天候のことも戦争のことも天変地異のことも、GODは世界の外側に存在しながら、世界のすべてを一人で支配している。この世に存在しているすべての人間の髪の毛の数まで知っている。一人一人の運命も決めている。われわれ人間は神が作ったものなので、思い通りにどうにでもすることができる…そんなイメージがGOD(全知全能の神)と人間の関係である。神の怒りに触れたら人間などあつという間に破滅させられてしまう。そしてこの世の終わりには最後の審判という恐ろしいイベントが待っている。ここで人は罪を許されて天国に行くのか、救われずに永遠に地獄に落ちるのかの裁きが下されるのである。だから人間はとてでもないが悪いことはできない。日々反省し、神の意志に従って生きなければならないと考える。

ヨーロッパはこのような世界観・倫理観であるため、神に対してものすごく関心があるんだけど、神は世界の外側に存在しているので、見ることも触れることもできない。でも知りたくて仕方がない。神が存在していることを感じたくて仕方がない。神が何を考えておられるのか、どんな意図を持っているのかを知りたくて仕方がない。要するにヨーロッパ人にとって神について考えることは、人生について考えることと同じことなのだ。必然的に神の存在を証明することや、神の意志を知ろうとする試みが神学の中心的なテーマとしてさかんに取り扱われるようになる。

では、どうすれば神の考えていることを知ることができると当時の人々は考えたのか。その手順はこうである。

まず、私たちは何をやっても神様には絶対になわない。私たちの感覚は神様のように正確ではない。私たちの行動は間違いだらけだ。しかし唯一、「論理」に従えば、神も人間も関係なく必ず正しい答えにたどり着く。つまりは論理を使えば神と同じ道筋をたどってものを考えることができる。その論理を把握するのは「理性」である。いわば私たち人間には、唯一「理性」という「神と同じ能力」を、部分的ながらも与えられているのだと考えた。だから、ヨーロッパ人にとって理性というのは特別なものなのだ。

一方で、神の意図を知るにはどうすればいいのか？

自然や人間は神が作ったものである。その神が作った自然や人間を詳しく調べてみればいい。自然や人間がどういう構造をしているのか、どういう機能を持っているかということを解明していけば、神がどんな意図で自然や人間を作ったのかが分かるだろうと考えたのである。これをまじめに続けていけば、神の考えていることが分かるきっかけがつかめるかもしれない。人間はそのために木を観察したり、動物を解剖したりするようになった。これが自然科学という学問の始まりである。僕たちは自然科学というのは、客観的に事実や真理を明らかにする営みで、神や宗教から一番遠いものと考えているが、もともとは「神の意図を知る」ために始まった非常に宗教色の強い素朴な営みであったのだ。

ところがその宗教的だった自然科学が、神が人間を作ったというキリスト教の教義に疑問を投げかけはじめる。キリスト教は自分の子分だったはずの自然科学に、親分は間違っていやしませんか？と言われ始めるのである。キリスト教VS自然科学という構図は、地動説、恐竜の化石の発見、進化論などで次第に顕在化していまに続いている。近年テーマになっているのが、遺伝子操作と倫理の問題である。作成に卵細胞を用いるES細胞（胚性幹細胞）を使った操作がなかなか進められなかったことの一因はこのことであつたが、こうした角度から見ると山中伸弥がiPS細胞を作出した意義も、ひとしお大きなものとしてとらえることができる。

5. 理性と近代哲学

哲学に「理性」の血が入る

自然科学と同じくらい今と昔で印象の違うのが理性である。自然科学がもともと非常に宗教色の強いものであったのと同じように、いまでは知の最大の武器という顔をしている理性も、もともとは非常に宗教色が強い概念であった。私たちが理性を信頼できるのは、理性こそが人間として正しい行動を導くものだと考えているからだろう。

しかし当時はどうだったか。論理というものは、間違いがなければ必ず正しい結論にたどりつく。これは神がやっても人間がやっても同じ思考の過程をたどる。その論理を把握する力が理性である。つまり理性とは、唯一人間が神と同じ思考の過程をたどることができる能力として、つまり部分的ながらも人間に与えられた神と同じ能力であり、神の意図に近づきうるツールであるということが、理性の信頼性を支えていた根拠だった。

いまでも知識人とか文化人などとよばれる人たちは理性という言葉をよく使う。それは彼らが西洋思想の本をたくさん読んできたからだろう。だが、理性とか民主主義とか自由とか平等、さらには市場原理などの概念は、すべてキリスト教色の強い考え方であり、神（あるいは精霊）がそれらの正当性（正しさ）を保証しているとされる概念である。それゆえ、ヨーロッパで理性が大きな存在であることは理解できるが、GODとの関わりの薄い日本人が、日本という思想的・宗教的構成の異なる世界においてこれらの概念を安易に適用しようとしていることに疑問を感じる向きがあることも事実である。現在の世界はヨーロッパの枠組みであるとはこのような意味だ。歴史的な経緯があって、内在論理の異なる日本もこうした西洋世界の枠組みの中に入っている。

大半の日本人は、民主主義をただの多数決だと思っているのではないだろうか。僕は民主主義も自由や平等も否定しないけれど、これらは大半の日本人が考えているような安易なもの、単純なものではない。民主主義とは何なのか、キリスト教を知らなければ理解できないし、逆に日本というとてもユニークな国の在り方を（たとえば宗教や農耕や農村や武士などというキーワードから）見つめなおしたときに、現代常識となった概念を一度は疑ってみるという試みは、アカデミックな態度として間違いではないと思う。

それはさておき、政治の世界だけではなく、哲学や形而上の世界にも理性という強力な武器が手に入ったと信じられる時代がいよいよ到来するのである。

デカルト ——絶対に確実なもの：「我思う、ゆえに我あり」

理性を信頼する立場の代表の一人がデカルトである。「方法序説」という著作で知られるデカルトは、どういう手順でものを考えれば正しい結論を導き出せるのかを考えた人である。デカルトはなんといっても哲学者として名高いが、人体についての考察でも有名な人物だ。特に臓器の機能を私たちの身の回りにある道具に例えることで、分かりやすく表現することをした最初の人である。例えば、肺はふいご（空気を送り出す道具）、心臓はポンプに例えるという

具合だ。こうした見方を還元主義的生命観という。その見方は広く受け入れられ、自然科学の発展や理解に大いに貢献してきた。そうした例え方に対する科学者の評価は分かれるところだが⁵。

哲学者としては、「われ思う、ゆえにわれあり」というフレーズがあまりに有名である。このフレーズについて少し話をしておこう。

デカルトは、思考において重要なのは、確実だと判断できることを積み重ねていくことだと考えた。たとえば、 $(a) \times (b) - (c) \times (d) = x$ という論理操作（思考）において、 \times や $-$ などの操作が正しく行われたとしても、 $()$ の中身が曖昧では正しい解を得ることはできない。

$$(29/7815 \times 10^5) \times (3.3316 \times 10^{-7}) - (2\sqrt{3} + 1/51) \times (3.14 \times 「?」) = x$$

これは中学生でもわかる計算式だ。この式は「？」の部分以外は明確である。だが「？」のたった一か所の正体がよくわからないだけで、 x はどうにでも変わってしまう。「？」に 10^{21} が入力されたとき、「？」に 10^{-21} が入力された場合ではどうだろうか。指数に-がつくかどうかで論理全体の結論はまったく異なるもの、ある意味正反対と言っていいほどの違ったものになる。つまり思考においても曖昧な部分の一つでもあれば、予想とは正反対の結論が出力される可能性があるのである。それゆえ、正しい答えを導きたいのであれば、絶対確実といえるものを入力しなければ（材料に考えなければ）、ナンセンスになるとデカルトは考えたのだと思う。

まず、絶対に確実と言えることを定める、そのためにはどうしたらいいのだろうか。デカルトはものごとを徹底的に疑って、疑っても疑ってもこれは絶対に間違いないと言えるものなら、確実だと言ってもいいのではないかと考えた。それからデカルトはあらゆるものに疑いの目を向け始める。たとえば目の前に机があるとする。この机は本当に目の前にあると言えるのだろうか。それは確実なことなのだろうか。表面は茶色くて、どうやら木材でできていそうだ。しかし、目で見てわかるのは表面だけであり、もしかしたらこの机のようなものは表面しかないかもしれない。中は空洞で、ペラペラかもしれない。その可能性が否定できないのならば、私は机が確実にそこにあるとは言えないのではないかと？

では私自身のことならどうだろう。私が道を歩いている。このことは私自身が歩いていることを認識しているのだから間違いないことではないか？いや、待てよ…。もしかしたら悪い悪魔が私に夢を見させて、歩いているという幻想を抱かせているのかもしれないじゃないか。これはやはり、確実なことではない…。

ここまで来るともはや変人である。デカルトは、ここまで疑わなければ、本当に確実だと言いつけるものは得られないと考えたのだ。だが、こうして疑っていくと疑いえないものなどないのではないかと？この世界に確実と言えるものなど存在しないのではないかと？しかし、デカルトは気づく。私はさんざん周りのものを疑っている。確実なものはなかなか見いだせないが、しかし、少なくとも私が疑うという行為をしている以上、私だけは存在していることが確実な

はずだ。これが、「われ思う、ゆえにわれあり」というフレーズの意味である。

ここだけ見るとデカルト自身が懐疑論者のように見えるかもしれないが、そうではない。このような考えは、何でもかんでも疑わしいと言い立てる絶対懐疑論者たちの、無茶苦茶ないちゃもんにもゆるがないものを確立しようとしたデカルトの戦略だった。

このデカルトの主張をどう思うだろうか？僕はこのやり方と結論が正しいとは思わない。むしろ積極的に間違っていると言いたい。どこが間違っているのか考えてみよう。

しかし、やはり彼は偉大だ。デカルトがこの思考を行う前提として見出した、「まず絶対確実と言えらるものを定めなければ、何も正しいとは言えない」という地平がなければ、 $1 + 1 = 2$ という式すら正しいと言えないのである。確実なものを積み重ねて思考するというこの姿勢は、まさに理性的と言えらる姿勢だ。事実、後世になってラッセルやホワイトヘッドが $1 + 1 = 2$ を証明しようとして大変な労力を割くことになる。デカルトのまなごしは、人類にとっては大変な一歩だったと思うのだ。

カント —— 理性の限界：「超越論的感性論」

史上最も知られた哲学者と言えらる、カントかもしれない。カントの生きた時代は、哲学の二つの潮流が激しくぶつかり合っていた時代だった。ざっくりと言えらるこうだ。一つの潮流はヒュームに代表される考え方で、確実だと言えらることなど存在しないのではないかと、すべてのことは疑わしいと考える懐疑論（イギリス経験論）とよばれる潮流だった。もう一方は、デカルト以来の理性を重視する姿勢であるが、この時代はこちら側も少し行き過ぎた議論が行われており、理性を駆使すればありとあらゆることが分かるはずだと考える人々が現れていた。大陸合理論とよばれる、いわば理性万能主義である。

カントの哲学のエッセンスとしてここで挙げておきたいことは、カントは人間の能力を買いかぶりすぎず、さりとして見くびらず、人間の能力をありのまま正当・妥当に評価しようとした点にあると思う。理性を使いこなせば何でも分かってしまうほど理性は万能ではない。しかしだからといって何もかも疑わなければならないほど、人間の力（理性）はポンコツではない。人は目を向けた対象を認識できる。でも、目を向けていないものは認識の枠組みの外にあるし、見えないものは認識のしようがない。人間の能力は神じゃないんだから限界があるでしょ、というわけである。この人間に分かることには限界があるという考え方を強かに提言している点で、プラトン、カント、ウイトゲンシュタインは類似するところがあるように思う。

なぜ、人が分かることには限界があるのか。それは人が対象を認識する能力（感性）のしくみにそもそも限界があると考えたからだ。また把握しようとする対象にも、「どうしてそうなののか」ということをいくら考えても仕方がないもの（こと）、つまりは「そもそもそういうものであるから」としか言えらる性質のものがあると考えた。たとえばカントは時間や空間について、特にその「そもそもそういう枠組みである」ということを強調して説明を与えている。「時間というものは、なぜこのように流れるのか」、などということも考えても無意味

なのだ。こうしたものごとに先がけて、「そもそもそういうものである」という枠組みを「ア・プリオリ」という。そしてまた、人知を超えたもののことを「超越論的」(*Transzendental*: 独/*Transcendental*: 英)とよんだ。神はどうしてすべてを知るのか、ということを考えても、人にはそれを知ることはできない。神は世界の外側に存在するため、人間の認識能力では見ることも触れることもできない。神は人知を超えた存在であり、人の存在に先立って「そもそも」すべてを知る存在なのである。それゆえ、神は超越論的であり、ア・プリオリな存在なのである。

人がピラミッドの大きさを把握するには、ピラミッドの大きさを理解するのに最適な距離がある。近すぎでは全体像が把握できないし、遠すぎでは大きさを測る基準がわからない。全体が見えつつ、たとえば大きさの基準となる人や樹木などが見えるような距離というのが、全体の大きさを判断する適切な距離なのである。どうしてそれが適切な距離かと問われれば、人の判断力がそもそもそういうものだからだ。

彼は人間の持つ対象把握能力を理性と悟性という二種類に分けた。ひとことで説明するのは難しいのだが、あえてイメージを持ってもらうために乱暴な言い方をしよう。理性とは対象と接したときの直観的な全体把握能力とでもいうべきもので、能力としては悟性より上位にあたり、より尊い能力だとしている。対して悟性は理性で受けとったものを論理的に組み立てたり、推敲していく能力である。この二段階の能力を組み合わせることで、人間は思考しているとカントは考えた。しかしこれらの把握機能を超えたものについては理性の限界であるとし、人間には把握できないと考えた。こうした考えをまとめたのが「純粹理性批判」という本である。この、思考の限界を超えたもの、すなわち「超越論的」という枠組みを、ウイトゲンシュタインはほぼそのままの意味で受け継いでいく。

もちろん、いまとなつては客観性に乏しく、無根拠に様々なことが述べられている点でも、私たちはこの考え方をそのまま鵜呑みにすることはできない。また、キリスト教色の非常に強い時代であったうえ、カント自身が敬虔なキリスト教徒であったため、その枠組みを超克することができず、客観性に欠ける部分も多い。しかし現代脳科学の観点から見れば、認識のメカニズムとしての理性や悟性という考え方は、とても鋭いことを述べているのではないかと、というのが僕の印象だ。

例えばヒトの視覚とは光刺激の受容とその信号化という通りいっぺんの機能のみによって成立しているわけではない。受容した光の刺激および中枢神経に到達した未処理の信号は、まさにテレビの砂嵐のような情報複雑系の体をなしている。氾濫する情報から不要なノイズを排除し、対象の輪郭を切り取り、色を識別し、動く対象を追跡し、立体視や遠近把握を可能とするといった様々な編集を行うのである。まとめると、視覚における情報把握は、第一段階目として「受容」の過程と、第二段階として「編集」の過程という二段階からなる。

とても大事なことをサラッとと言うが、認識とは情報の合理的把握能力であり、生命の本質はまさにここにあると僕は考えている。人の認識系、すなわち外部世界の把握とは受容／編集と

いう、まさに感性と悟性を思わせるような、二段階の機能からなるのである。そして感性と悟性という考え方は、まさにヒトがものごとを合理的に把握することを可能にする枠組みにほかならない。まあ、この哲学と脳科学を結びつけて考えるやり方は僕の個人的見解であることを念のためつけ加えておく。

いずれにしろ、人間の理性には限界があり、かつ把握することができる範囲も明確にあるという、結果としてきわめて自然体のカントの哲学は、ウィトゲンシュタインの治療的哲学を思い起こさせるような、哲学が健全さを取り戻す地平として評価されているのだと思う。

なお、認識に関する脳科学については、ラマチャンドランの「脳の中の幽霊」という極めて優れた本があるので、興味がある向きは手に取ってみることをお勧めする。

ニーチェ —— 価値は存在しない：「ニヒリズム」

「ツラトストラはこう言った」で知られるニーチェ。独特の哲学を行った彼の思想で注目しておきたいのは「ニヒリズム」という地平である。彼の哲学には他にも有名なアイデアがいくつもあるのだが、ここではこの後の展開上重要になるニヒリズムだけをピックアップしておきたい。

ニヒリズムとは、善悪とは何かということについて考察したものである。ニーチェは善悪というものが、ものごとを考えるうえで特有の性質をもつことに気づいていたようだ。ニヒリズムは善や悪の正体とは何かを考察した結果、見出された地平なのである。結論から言ってしまうと、彼は世の中には善も悪も存在しないと考えた。それは次のような考え方をした結果である。

善や悪の起源とはなんだろう？ ニーチェは、この世界に初めは善も悪も存在しなかったと考えた。それが人間の歴史や営みの中で、ある時から現れたと考える。

大昔、ある村に人々が住み、平和な暮らしを送っていた、しかしあるときのこと、突然その村に外から大勢のならず者が攻め込んできた。外来者は村をしっちゃかめっちゃかに荒らしまわり、男たちを殺戮し、女子供を連れ去り、食料は奪われ、村は焼かれて、残った村人に残されたのはおびただしい死体と、灰になった村の痕跡だけであった。

生き残った村人たちは思う。「なぜこんな目に合わなければならないのか。自分たちは平和に暮らしていただけなのに。このような理不尽な目にあわなくてはいけないいわれはないはずだ。」そして、徹底的に傷ついた人間は、弱者である自己を肯定するためにこう考えるようになる。「あいつらは悪だ、それに比べて、ただ平和に暮らしていただけの私たちは善だ」。こうしてすべてを失った自分たちを肯定しようとする。

ニヒリズムを簡潔に説明したらこんな感じだろうか。つまり、善も悪も敗者の精神的な痛みが生み出した自己肯定の物語に過ぎず、一種のあとづけのストーリーであるということがその本質だということだ。

古来哲学が明らかにしなくてはならない重要なテーマは「真・善・美」の三つであった。こ

のニーチェの思想は善と悪について、非常に重要な哲学的指摘をしている。この話において、そこにある事実は、人が殺されたこと、女子供が連れ去られたこと、残された者は家族や友人や家・食料などの多くのものを失ったということである。これは、そこに実際に起こったことという意味で、「成立している事実」とよぶことができるだろう。以下はニーチェの手法ではないが、こんな分析ができる。ここで起きたことについて、即物的に「成立した事実」だけを箇条書きで羅列するとすれば、「男性Aが殺され、Bが殺され、Cが殺され、女性Dが連れ去られ、女性Eが連れ去られ、子供Fが連れ去られ、家1が燃焼し、家2が燃焼し、家3が燃焼し、食料aが持っていかれ、食料bが持っていかれ…」などと記述が可能であるだろう。成立した事実というのは、実際にそこに事実として存在している「存在」が、事実として「どうなった」ということであり、それは箇条書きにできる。しかし、善いや悪いというのは「事実」なのだろうか。それは成立している事実とは言えない。そのようなものが存在していることを人間は客観的に見ることができず、その存在が客観的に証明できないからだ。つまり、成立した事実の上に、ある人が勝手に読み込んだ物語に過ぎないのである。

言っている意味がわかるだろうか。「外来者Aが男性Aを殺害した」と言うことはできる。しかし「外来者Aは悪い」ということはできない。このように事実の上に読み込まれた意味づけを「価値」という。ニーチェが善も悪も存在しないと行ったのは、価値は事実ではないということを示唆したのだ。これは、哲学上、大変重要なメルクマールとなる。これは次の章につながる大切な部分なので、頭に入れておいてほしい。

哲学は難問を解く学問である。その方法は、命題を立て、その真偽を問うというやり方がとられる。価値に関することで重要なのは、価値が真偽の出力の対象にはならないということだ。たとえばソクラテスは、「自分を育ててくれた国家に対して、恩を感じないというのはいかなるものか」という発言をする。つまりこれば、「国家は重要だと国民は皆思わなければならない」ということを主張しているのだと言えよう。だが哲学的に見て、本当にそうなのか？（これはイデオロギーの話をしているのではない！）

あるいは「この桜は美しい」という命題に真偽を出力することができるだろうか。たとえ君がその桜の咲いている姿を見て「美しい」と感じたとしても、この世界の公の事実として「桜が美しい」という事実は存在するのか？ そんな事実は存在しない。事実として言えることは、「桜の木がある、桜の高さは〇mである、桜の花の9割が開花している、花は白桃色である…」ということぐらいだ。美しいというのは、そこに読み込まれた価値にすぎない。わかるだろうか？

まあ、いま分からなくてもいい。ここは次の章で詳述する。このような価値を事実と混同して扱うことが、長年哲学的眩暈の原因の一つだったのだ。

第一部で学んだこと

こうして、ヨーロッパ世界は思考の足場を一步一步固めてきた。思考は一つのことを確実に

することからスタートすることや、ものごとの「本質」を明確にとらえることの重要性を認識した。また、論理学を定め、絶対に確実だと言えることを積み重ねることが正しい結論を導くための条件であることに気づいた。また、キリスト教という大旋風を経験し、神と理性という大きなテーマを抱えながら、正しく思考する方法を模索してきたのだった。キリスト教と共に歩いていくことになって以来、理性という能力の評価に苦慮することになるが、やがて理性には限界があって考えても明らかにできないことがあることをあらかじめ知ることの大切さをカントが語り、二分されていた理性の評価を整理した。そして、いよいよニーチェが価値とはいわば幻想であり、事実と価値は明確に区別して思考すべきことも明らかにしたことで、混沌としていた思考の土俵が整頓されてきたと言えるだろう。いずれにしろ視野が明快になってきたのである。

そしていよいよウイットゲンシュタインという天才が登場し、この世界の在り方を明晰にしながら、すべての哲学問題を一気に破壊することを試みるのである。

第二部 思考の限界——究極の哲学「論理哲学論考」

1. 語りえぬものには沈黙しなければならない

(1) ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタインとバートランド・ラッセル

1889年、芸術の都ウィーンで一人の天才が生を受けた。二十世紀最大の哲学者と言われるルートヴィヒ・ウィトゲンシュタインの誕生である。ウィトゲンシュタイン家は一代で財をなしたユダヤ系の大金持ちで、彼は不自由のない幼少時代を送る。高校時代の同級生にはアルドフ・ヒトラーがいた。しかし大金持ちの家に生まれたとはいえ、その後の家庭環境は苛烈だった。家族が相次いで自殺したのだ。彼の死生観や生きることへの苦しみはこの時代に芽生えたとも言われている。

青年時代のウィトゲンシュタインは、航空工学の道へ進むか、論理学の道へ進むかで悩んだ。悩んだあげく、ケンブリッジ大学のトリニティーコレッジにいたバートランド・ラッセルのもとを突然訪れ、いきなり「私が本物の馬鹿か、そうではないか教えてください」と言っただけらしい。ラッセルはこの変わり者の唐突な訪問に相当戸惑ったようだが、とりあえず哲学について何か書いて来いと言ってその日は帰した。休暇が明けると、ラッセルのところへウィトゲンシュタインがレポートを提出しに来た。ラッセルはそのレポートの初めの一行を読んですぐ、「きみは飛行機乗りなんかになってはダメだ!」と言ったという。

この時代、論理学がまさに大きな進歩を遂げようとしていた。アリストテレス以来の三段論法をようやく超克し、文を計算するというアイデアがフレイゲによってちょうど導入された時期だったのである。ラッセルも、フレイゲと同じケンブリッジ大学の論理学者として研究を進めていた。つまりウィトゲンシュタインは、当時世界の論理学をまさに牽引している学者のもとを訪れたということになる。ウィトゲンシュタインはラッセルに学び、やがてラッセルと議論を重ねながら、独自の考えをまとめてゆく。それゆえ、ウィトゲンシュタインは当初、自分のことを哲学者ではなく論理学者だと思っていたようだ。

そんなさなか、第一次大戦が勃発する。日本人にとっては第二次大戦のインパクトがあまりに強いので、第一次大戦の壮絶さはあまり語られない。しかし第一次大戦も本当に大変な戦争だった。この戦争では兵器が大きく性能を上げ、それが大量生産されたうえ、しかも無造作に使われた。いくら戦争でも、いまでは人道上的理由から使うべきでない兵器、国際法で使用が禁止されている兵器がいくつもある。しかしそのころはそういう規則も自制もなかった。兵器の性能が格段に上がっているのにルールがない。だから凄惨な戦争になった。どのぐらいひどかったか。橋爪大三郎のウィトゲンシュタインの解説書である「はじめての言語ゲーム（講談

社現代新書)」にもあるように、それまでの人類の歴史で最大の戦争だったのはアメリカの南北戦争であった。南北戦争の死者は60万人である。これでも十分多いと思うだろう。しかし、第一次大戦の場合、参戦した兵士が3000万人、戦死者が1000万人、行方不明者もほぼ同数であった。死者の数が二桁違うのである。60万人対2000万人。この数字の違いからも第一次世界大戦という戦争の桁違いの深刻さが分かるだろう。南北戦争で使われた主要な武器は単発のショットガンだったが、第一次大戦では連発式のマシンガンや毒ガスであり、それが無造作に使われるという、なんでもありの相互殺戮が行われた。ある意味では、高性能の武器と舞台が整えられ、いかに大量の人間を殺しあうことができるかを試す実験であったと言ってもいいかもしれない。技術の進歩がもたらしてしまった人類の災禍だった。

それはヨーロッパの人々にとって、この世界が壊れていく姿を目の当たりにする経験だった。旧約聖書の創世記には、神は6日間かけてこの世界を創った様子が記されている。神は初日に世界を光と闇に分けるところからはじめ、陸地と海をつくり、6日目によやく人間をつくり、7日目に休息をとった（それゆえに7日目は安息日（日曜日）とされ、人間も仕事を休むことになった）と書かれている。例えばこうした聖書の世界観が、ヨーロッパの人々の日常のかつ常識的な世界観だった。第一次大戦はそうやって神が創った世界を、同じく神に創られた存在である人間が徹底的に破壊していく光景にほかならなかった。この破壊行為に怒った神は、果たして人間にどんな恐ろしい罰を下すのだろうか…。この世界の終り、すなわち終末が近づいているとも感じた。人々はいよいよ最後の審判を受けなければならない。当時の人々にしたら、心の底から恐ろしい出来事であり、悪夢以外の何ものでもなかった。このことは西欧の人々のトラウマになった。

ワイトゲンシュタインはこの戦争に自ら志願して参戦し、前線で絶望的な生と死のはざまを経験する。自殺願望があった彼は、死が最も近いところに身を置くことで、やっと自らの生を感じていた。そうこうしているうちに捕虜にされ、収容所の中で必死に論考の草稿をまとめていった。それは論理の世界と、論理で扱えない世界について整理した草稿であった。

戦後、なんとか無事に帰還することができたワイトゲンシュタインは、論考の出版準備を始める。しかし、無名の哲学者の著作を出版してくれる会社などはなかなか見つからなかった。奔走した結果、すでに哲学者・論理学者として世界的に有名だったラッセルが解説を書くという条件でやっと出版してくれるという会社が見つかった。ラッセルはワイトゲンシュタインのために快くその仕事を引き受けてくれた。親切な人であるし、ワイトゲンシュタインの才能を本当に認めていたのだろう。

しかし、事件が起こる。ラッセルが彼のために書いてくれた解説を読んで、ワイトゲンシュタインは激怒したのだ。それは、ラッセルが論考をきちんと理解していないと判断したからだった。もしかすると、実際ラッセルは論考をきちんと理解できていなかったのかもしれない。そしてあろうことかワイトゲンシュタインは論考の前書きにラッセルへの怒りをぶちまける。

仮にラッセルが論考をきちんと理解しきっていなかったとしても、彼は論考を出版できるようにしてくれた恩人だ。その恩人であるラッセルに対してこんな仕打ちをするなんて、常識としてどうなのか、と思うだろう。僕もそう思う。どうも彼の伝記を読むと、ウィトゲンシュタインはかなりの変人だったようだ。いま風に言えば、完全なコミ障である（とはいえ、哲学者としては掛け値なし、本物の天才であることは保障しよう）。

とにかく論考はラッセルの解説と、それを攻撃したウィトゲンシュタインのまえがきが並ぶという変な本になった。ラッセルはこのことについて何も言わず、著作はそのまま出版されることになった。大人の態度である。あるいは英国貴族の名家生まれであるラッセルらしい「紳士的」な態度だったと言った方がいいのかもしれない。

こうして『論理哲学論考 (Tractatus Logico-Philosophicus)』は、ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン (1889～1951) が生前刊行した唯一の哲学書として、1922年に出版された。そしてそれは二十世紀の哲学の方向性を決定づけることになるのである。

彼はその序文に次のように記した。

「本書は哲学の諸問題を扱っており、そして——私の信ずるところでは——それらの問題は我々の言語の論理に対する誤解から生じていることを示している。本書が全体としてもつ意義は、おおむね次のように要約されよう。およそ語られうることは明晰に語られうる。そして論じえないことについては、人は沈黙せねばならない。」

そしてその序文は次のように結ばれている。

「本書に著された思想が真理であることは侵しがたく決定的であると思われる。問題はその本質において最終的に解決された。」

彼は人類が古代より抱えてきた哲学的問題のすべてが一挙に解決したと結論づけたのだ。果たしてそんなことが本当にできたのだろうか。

論理哲学論考は二十世紀で最も難解な本の一つに数えられている。それは確かに難しいが、同時に論理の美しさを改めて気づかせてくれる世界である。この難解な本の大枠を高校生に解説するというは僕にとっても難しい挑戦だ。どこまで踏み込むのか、どうしたらわかってもらえる解説になるのか。

細かいことやあまりに難しいことは省きながらも、大枠をきっちりと理解できるように書いていきたい。僕も力を振り絞りながら、そしてチャレンジクラスのメンバーである君たちの力ももちろん信じながら…。理解できればこの世界が違った光景に見えてくるはずだ。さあ、知の巨人の描き出した地平に踏み出していこう！

(2) アポリアと命題

この第二部からは、いよいよ哲学的思考を伴う話になっていく。論理関係を見失わないように、しっかりと追いかけてながら話を進めていこう。言ってみれば、いよいよ君たち自身が哲学者にならなければいけないところに話が進んでいく。難易度や範囲については、大学入試レベルにおさえつつ、論考の考え方の基本が分かるぐらいのところまでは到達できるように話していこう。大事なこともサラッと書いていく。「ん？」と思ったら立ち止まって考えてみよう。

重要なことを先に言っておく。ウィトゲンシュタインの哲学は、従来の哲学とはまったく異なる考え方をしている。彼は哲学書をほとんど読まなかったと言われているが、それゆえに過去の哲学者の系譜とはほとんど無関係で、非常に独創的なアイデアを生み出した。彼は数学と論理学の天才であったが、徹頭徹尾ものごとを客観的に見ることにこだわった。この哲学はある意味では科学的ということができ、理系を専攻した我々にとってこそ理解しやすく、有意味であるといまは言っておこう。これから本格的に科学領域に入っていこうとしている君たちの視点に、大いに寄与する哲学だと僕は思っている。

では、前置きはこのへんにして、本題に入っていくことにしたい。

アポリア（難題）を扱うには、その問題を確実に扱って、正しい解を導き出すために気をつけなければならない手続きがある。まずは問題を整理し、＜問いの核心＞をできるだけ明確にしなければならない。さらに、「問題を解決する」ということは、「答えを出す」ということであり、すなわちそれは「説明することができる」ことにほかならない。これが哲学をするうえでの大前提だ。このことはとても大事なことなので、よく覚えておこう。哲学は、問題を明確に立てて、それを正しく説明することなのである。そしてそのように立てられた問題を、我々は「命題」とよんでいる。

ここで大切なことは、命題は言葉を使って立てるしかないということだ。あたりまえじゃないかと思うかもしれないが、改めて確認してほしい。問題を明確にし、それを他者と共有するためには、「言葉で明確に定義された命題が成立している」ということが死活的に重要なのである。それだけではない。説明もまた当然言葉でなされることになる。そうでなければその答えが正しいかどうか、他者とともに検証したり、正しさを確認しあうことはできないはずだ。言葉というのは物事の曖昧さを排除し、個々の事物を厳密に定義することで明確な表現をおこない、さらには正しさを分かち合うための唯一の手段なのである。もう一度繰り返そう。私たちは、問題も答えも言葉で表すことしかできないのだ。

このことから、早くも重大な結論が導かれる。現実世界で起きている問題が言葉でしか表すことができないということは、言葉でアポリアが表現されるのであれば、現実世界でも問題が生じていないといけないということである。言語は現実には生じている事実を厳密に表現する。言語と世界は、厳格な対応関係になければならない。現実世界で問題が生じていないにもかかわらず問題が立つということであれば、命題（つまり言葉の側）に何か問題があることにな

る。あるいは言葉の側で誤った命題が立つことで、あたかも現実世界に問題が生じているという錯覚をおこしてしまう。哲学問題のうちかなりの割合のものは、ここが原因になっているのである。ウィトゲンシュタインのまなざしの根源はここにある。それゆえ僕たちが命題を立てる際も、言語の正しい使用ができているかどうか常に疑いを持つことが大切である。言葉には落とし穴や誤解の原因が山ほど潜んでいる。たとえば、多義的な意味をもつ語の使用上の取り違えや、比喩表現の使用による誤解などなど、言語の使用は失敗のチャンスで溢れているのである。言語と現実世界は厳密に一体でなければならない。

ところで私たちは言葉によってこの世界のすべてのことを表現しきることはできるのだろうか。詳しいことはまたの機会に考えましょう。しかし、一つ確実に言えることがある。それは、「言葉で表せることの限界が、正しさを証明できることの限界である」ということだ。

(3) 「語りえるもの」 —— 「説明をすること」とはどういうことか

ウィトゲンシュタインが論考において行ったことは、「思考の限界を明確にすること」だった。人間はどこまでのことを思考できるのか。もう少し分かりやすく説明しよう。

思考とは頭に浮かんだことの全てを指すわけではない。思考とは論理的な操作である。すなわち、「Aであり、しかもBであるから、Cという結論が帰結する」のように、思考できることとは、論理的に説明ができることなのである。そして、論理的説明を可能にする道具は言語である。僕たちはものを考えるとき、常に言語（あるいは代替物としての数）を用いて思考しているのであり、言語を使わずにただ頭に浮かんだ感情や印象などは思考ではない。思考の限界とは、すなわち「言語によって説明が可能な領域」の限界のことであり、文章に置き換えられることの限界をさしているのである。いきなり超重要なことを言ってしまった。しかしこれこそ、論考の第一のエッセンスにほかならない。

さらに踏み込もう。思考可能な領域を明晰にすることができれば、反転して思考不可能な領域にある概念が姿を現わすこともまた重要である。ここが第二のエッセンスだ。ウィトゲンシュタインはこう言った。

「語りえぬことには沈黙しなければならない。」

彼は思考不可能な領域に対して「語りえぬことには沈黙しなければならない」と表現した。つまり、言葉で説明できること以外のことについては黙りなさいということだ。これまでの哲学者たちは、言葉で説明できないことを言葉でぐちゃぐちゃ言っているのだから、そんなことは無駄だよ。では、語りえぬもの、つまり思考不可能、すなわち説明が不可能なこととは具体的には何なのだろうか。

「語りえぬもの」とは何なのかを考えるために、まずは「語りえるもの」が何なのかを考えてみよう。語りえることは、説明できるということ、つまり言葉にできるということである。そして、アポリアを解くことは、解を与えるということ、それはすなわち説明するというにほかならない。つまり論理的に言えば、「アポリアを言葉に変換することが「説明する」ことだ」ということになる。

本当にアポリアを言語に変換することが、説明することになるのだろうか。難しい問題を言葉で正確な文章として表せば、説明をしたことになるということだ。簡単そうに思えないだろうか？ここ、超重要。そしてこれは本当に説明したことになる。でもそれはそんなに簡単なことではない。まずは、なぜ、問題を文章にすれば説明したことになるのか、その手続きを説明しよう。

その仕掛けは「叙述文への変換」と「真偽の出力」という二つの手続きである。

説明をするとはどういうことだろう。ふつうに考えれば、説明をするとは問いに対して解を与えることだ。つまりは「疑問文」と「解答」のセットで説明はなされる。君たちが生活の中で何ごとかを問うたり、逆に問いに答えるようなとき、以下のような問いと答え方のパターンが考えられるだろう。

問いの形式のパターンとしては、なぜ [どのような／どうやって] ～なのか、や、～とは何かなどのパターンがあるだろう。それに対して与えられる答えは、～であるから [～のやりかたで／～の手段で]とか…であるという形で答えると思う。

<問い>		<答え>
なぜ～なのか	→	～であるから
どのような～なのか	→	～のような…である
どうやって～なのか	→	～のやりかたで…である

もう一つの問いのパターンが、「○○とはなにか？」とか「○○について説明しなさい」という、いわば大学入試の記述問題パターンである。このパターンの場合、答えには問いに対応した事実を述べるだけという説明の形式がとられる。このように、問いのパターンがいくつもあり、同じように答えのパターンがいくつもある。ごちゃごちゃしている。具体例を挙げてみよう。

私が宝探しの旅に出るとしよう。旅の目的を聞かれたとき、こんな聞かれ方をするだろう。

なぜこの旅をするのか？ あるいは、この旅の目的は何か？

それに対しての答え方としては

＜問い＞	→	＜解＞
なぜこの旅をするのか？	→	宝探しをするためです。
この旅の目的は何か？	→	宝探しです。

これらの「問い」と「答え」の関係は、答えが問いにきちんと対応した関係になっている。つまり、問いに対する解が正しく与えられていると言える。しかし先ほど述べたように、疑問文で聞かれた場合は聞かれ方に無数のパターンが存在し、それによって答え方もいろいろな答え方になる。この聞かれ方の多様さや、答え方の多様さが説明することを非常に複雑なものにする。一つ一つの問いに、一つ一つ異なる説明の仕方では答えを出さなければすべての問題は解決しない。これでは永久にすべての問題は解決しない。問題を一挙に解決するには、せめて説明の形式を統一したい。

しかし、もっと重要なことがある。何よりも、「世界というのは疑問文の形でできているわけではない」、ということだ。私たちは個人的に分からないことがあるから、「…は～ですか？」という疑問文という形式でものを問うているが、世界の中はすべてのことがらが「～はこうなっている」といういわば肯定文の状態が存在している。すなわち、たとえ私個人には何か分からないことがあったとしても、世界におけるものごとを説明するということは、世界がそうになっている通りに「～はこうなっています」という肯定文の状態を述べなければならないということだ。

ワイトゲンシュタインは、説明するということは疑問文ではなく、ただ事実を述べる文をつくることであるとし、その事実を述べた肯定文が「正しい」か「間違っている」かによって、「説明できた」／「説明できていない」が決まることを発見した。

そこにあるありのままの事実、すなわちそこに何と何が存在し、そこではどういう状況や状態が成立しているかを述べる文、これを叙述文という。問いという形を捨て、叙述文に統一し、解は文が正しいかどうか、つまり「真／偽の出力」で与えるというシンプルなやり方である。

その問題は説明可能な問題なのか、つまりは哲学問題として正しい問いなのか、思考の結果答えが出る問題なのか、文を作ればすべて明らかになるのである。

では、実際にやってみよう。本当に疑問文は必要なくなる。説明するには疑問文はむしろ論点を曖昧にし、手続きを煩雑にするだけだということが分かるだろう。そして、疑問文という形式は、人間の文化的な慣習であることに過ぎないことも分かるだろう。

(疑問文)	(解)
なぜこの旅をするのか？	→ 宝探しをするためです。
この旅の目的は何か？	→ 宝探しです。
⇓ 叙述文に変換	⇓
(叙述文)	(解)
この旅の目的は宝探しである。	→ <真> (または<偽>)

分かるだろうか？疑問文に答えを与えることと、叙述文で真偽出力をすることは同じことなのだ。このように文を作って、その文が正しければその説明は正しいとみなすことができ、文が間違っていれば説明が正しくないとみなすことができる。

このやり方にすればあらゆる形の疑問文に対する説明を、一貫して叙述文という形式で説明できることになる。そして説明の形式を統一することは、哲学問題をまとめて破壊する第一ステップなのである。

では、私個人になにか分からないことがある場合はどうすればいいのか。例えば、この例で「旅の目的」を私は知らないという場合、肯定文だとどうなるのか。旅の目的が分からないから「この旅の目的は何か？」という疑問文という形をとったのに、肯定文では文が完成しないじゃないか、と思うかもしれない。次のようになるだろう。

<叙述文>	<真・偽>
この旅の目的は（ ? ）である	→ <?>

見ての通り。文章は完成しない。もちろんこれでは真偽の出力はできない。この場合は、文章が作れていないのだから、説明ができていないということになる。現実の世界で旅の目的が不明なら、文章にすることもできないわけだ。

実はこれは疑問文でも同じことである。旅の目的が分からなければ、

この旅の目的は何か？ → （ ? ）です。

となるだけの話で、結局説明ができないことに変わりはない。解が出せないのだ。答えが分からないものは肯定文だろうが疑問文だろうが、答えは分からない。つまり説明はできない。逆に答えが分かれば、肯定文でも疑問文でも文が完成し、説明ができる。

まとめよう。疑問文では「疑問文+答え」というセットで説明したことになり、叙述文では「叙述文+真偽の出力」のセットで説明をしたことになるということだ。

では、間違っただけの文を作った場合はどうなるのだろうか。

机の上にペンののっているところを想像してみたい。ふつうの机に、ペンが一本だけののっている様子だ。まずは正しい文の場合から。従来の疑問文は例えば以下のように作られ、肯定文に変換される。

問い (疑問文)	(解)
何が机の上ののっているのか	→ ペンです
何の上にペンののっているのか	→ 机です
机とペンの位置関係はどうなっているのか	→ ペンが机の上にある
⇓ 叙述文に変換	⇓
(叙述文)	(解)
机の上にペンののっている	→ <真>

見ての通り。異なる形式の3つの疑問文は、「机の上にペンののっている」という1つの叙述文に統一され、真偽が出力される。つまり「机の上にペンののっている → <真>」この単純化された形で説明ができたことになる。

では、間違っただけの文を作るとどうなるか。

問い (疑問文)	(解)
何が机の上ののっているのか	→ ペンです
何の上にペンののっているのか	→ 机です
机とペンの位置関係はどうなっているのか	→ ペンが机の上にある
⇓ 叙述文に変換	⇓
(叙述文)	(解)
机の上にペンののっている	→ <真>
机の上にはさみがのっている	→ <偽>
椅子の上にペンののっている	→ <偽>

間違っただけの文を作った場合は、<偽>が出力され、説明が間違っているということになる。つまり説明をするということは、「真」が出力される正しい文さえ作ればいいのだ。説明をするということは文を作り、その文が真であればいいのである。

思い出してほしい。この章の最初に生じた疑問は「アポリアを言葉に変換することが、なぜ説明することになるのか」だった。この疑問はあっさり解けてしまったね。でも一つだけ問題

が残っている。作った文が正しいかどうかはどうやって判断すればいいのだろう。

答えは簡単。文と現実と食い違いがないかどうかを見ればいい。現実と文が対応関係にあれば、文は<真>であり、対応関係がなければ文は<偽>ということになる。

まとめよう。ポイントは「文が作れるということ」、「その文が現実と対応している文になっている（つまりは真である）こと」。これで完全に説明したことになるのだ。そしてこのように扱うことができることがらが「語りえること」、言いかえれば「思考可能なこと」である。

もうひとつ、別の角度から疑問文を叙述文に変換する意味を考えておこう。「問題を解くこと」、「説明をすること」とは、事実を述べることにほかならないということに気づいただろうか。

(4) 語りえぬもの ——人生で重要なことがらについて

現実と文に食い違いがないことが正しい説明だということが分かった。現に、目の前で、こういうことが、成り立っているということ、それが、記述しても正しいと言えることである。この「現実におこっていること」を「成立している事実」という。この世界のことを言葉にするということは、「そうである」と断言できることでなければならない。この世界で起きていることがら、すなわち成立している事実だけが、言語に変換可能したうえで、その表現が正しいと言えることがらである。この世界で成立している事実だけが、説明できることなのだ。これが「語りえること」だと思ってほしい。

一方で「語りえぬこと」とはどういうことだろう。語りえぬこととは、説明ができないことということだ。すなわち思考の範疇を超えたもの、言いかえれば「言葉に写し取ることができないこと」ではないことがらという意味である。語りえることは成立している事実のことであった。そしてそれは文にすることが可能であった。ということは、反対の意味の「語りえぬ」ことは、事実として成立しているとは言えないことがらをさす。注意してほしいのは、「事実として成立しているとは言えない」というのは、「事実と違うことがら」のことではない。事実と違うことがらは、文にしたら<偽>が出力されるだけだ。つまり、それは違います、と伝えることである。

語りえぬこと、すなわち事実として成立していないことがらとは、実体として存在しないことがらのことなのである。実体として存在していないものなんか無視すればいいじゃないかと思うかもしれない。だがそうもいかない訳がある。この中には超重要なことがらが沢山含まれているからだ。実体として存在しないくせに超重要なものとは、一体何なのだろうか？それは例えば道徳である。人を殺してはいけない理由を、我々は論理的に説明することはできない。いや、そんなことないでしょ、と思うかもしれないが、絶対にできない。「殺される人が

かわいそうだ」とか、「殺された人の家族が悲しむから」などというのは論理的説明ではない。不謹慎な話だが、その人は自殺願望がある人かもしれないし、家族がぜんぜん悲しまず、むしろせいせいする場合もあるかもしれない。いずれにしろ、「人のものを盗ってはいけない」とか「弱い人を大切にしなければいけない」のような当たり前のことが説明できないのだ。このように私たちが人生を生きるうえで欠くことができない思想や、社会システムの基盤を支えている法律や金融などのインフラ、場合によっては、君が人として最も大切だと考えている信念のようなものが、実は幻想であるとしたら、君はどう思うだろうか？もし、実体のないものを私たちが信頼し、そもそもそういうものがあると信じ込んで一生を送っているのだとしたら、人生とは一体何なのだろう。しかし、はっきり言えば、重要なことほど語りえないのである。

語りえぬものとは、文にすると<ナンセンス>になることがらである。どうしても答えが出ない哲学的な命題というのは、こうした「語りえないもの」、つまりは説明が不可能なものを問うたものであり、命題の立て方に問題があるとウイトゲンシュタインは考えた。そのような間違いを含む無理なアポリアを解消しようというのが、ウイトゲンシュタインのスタンスなのである。いわば哲学という病を治療しようという姿勢なのだ。

改めて言おう。語りえぬものとは、たとえば道徳や倫理観、神や宗教、伝統や習慣、文化と価値などのことであって、それらは思考の限界を超えたものとして数えられる。要するに、道徳とは正しいことではなく、ナンセンスなのだとうイトゲンシュタインは言っていることになる。どうしてそれが思考不可能なことなのかについて、これから考えていこう。

しかし、道徳が思考不可能な領域の概念なのだとなれば、つきつめていくと、実は私たちに道徳を扱うことができないということになってしまう。語りえぬことに沈黙しなければならないのであれば、私たちはものごとの善悪については何も語れず、それらを無意味なものとして排除すべきということになる。なにしろ「お年寄りには敬われるべき存在である」も、「弱い者を助けなくてははいけない」も、「人のものを盗んではいけない」も、「人を殺してはいけない」も、すべてナンセンスということになるのだから。そんなことがあっていいのだろうか？これは社会秩序の基盤を揺るがす問題である。

いや、本当にそうなのだろうか？この世界は幻想の上に成立している砂上の楼閣なのだろうか？いや、そうは思えない。だがこれらのことがらを重要なものと信頼できるとしたら、たとえば、道徳の信頼性はどうやって確保されているのだろうか？論理的にはナンセンスなのだから、そんなものはやはり幻想なのだろうか…。

さて、論考のアウトラインはこのあたりにしよう。では、いよいよ論考の体系を見ていくことにしたい。論理哲学論考は、論理学の粋を結集し、私たちが論理で扱えることのすべてを明らかにすることによって、反転して論理で扱えない領域を浮き彫りにしていく。そして、言語の使用の誤りから生じる哲学問題を解消するという壮大な試みだ。ウイトゲンシュタインは無数にある哲学のアポリアを一挙に破壊しようとしたのである。

では実際に論考の本文を見ていこう。これから始まるのは、この世界にある事実・可能性・論理関係のすべてを完璧に整理し、明晰にする手続きだ。そして最後に残った哲学的アポリアを一挙に破壊するというドラマティックな物語である。まずは原文に目を通してみよう。そこで語られていることの意味を自分なりに理解してみたい。

*参考：論理哲学論考 冒頭部原文（日本語訳）

- 1 世界は成立していることがらの総体である。
- 1.1 世界は事実の総体であり、ものの総体ではない。
- 1.11 世界は諸事実によって、そしてそれが事実のすべてであることによって、規定されている。
- 1.12 なぜなら、事実の総体は、何が成立しているのかを規定すると同時に、何が成立していないのかも規定するからである。
- 1.13 論理空間にある諸事実、それが世界である。
- 1.2 世界は諸事実へと分解される。
- 1.21 他のすべてのことの成立・不成立を変えることなく、あることが成立していることも、成立していないことも、ありえる。
- 2 成立していることがら、すなわち事実とは、諸事態の成立である。
- 2.01 事態とは諸対象（もの）の結合である。
- 2.011 事態の構成要素になりうることは、ものにとって本質的である。
- 2.012 論理においては何ひとつ偶然ではない。あるものがある事態のうちに現れうるならば、その事態の可能性はすでにそのものにおいて先取りされていなければならない。
- 2.0121 かりに、ものがまずそれ自体単独で成立して、そのあとにそれがある状況のうちに現れるというのであれば、そのものがその状況に現れたことはまるで偶然であるかのようにも思われよう。
ものが事態のうちに現れうるなら、その可能性はもののうちに最初から存していなければならないのである。
（論理的なことは、たんなる可能性ではありえない。論理はすべての可能性を扱い、あらゆる可能性は論理において事実となる。）
およそ空間の外に空間的対象を考えることはできず、時間の外に時間的対象を考えることができないように、他の対象との結合可能性の外にはいかなる対象も考えることはできない。
（以下略）

「論理哲学論考」野矢茂樹訳（岩波文庫）

2. 写像理論 —— 論考の基盤

論考におけるウィトゲンシュタインの基本的なアイデアは、言葉は事実を写しとることができるという考え方である。この関係を利用すれば世界でおきているあらゆることが説明できるということになる。現実世界で起きていることを、命題は鏡のように写すというわけだ。この考え方を「写像理論」という。この写像理論が成り立つ論理的な仕組みを見ていくことにしよう。だが、写像理論が成立するためには、越えなければならない壁がたくさんある。

それでは、いよいよ論考の最初の命題を読んでいこう。ポイントとなるところを重点的に見ていくことにする。

(1) 世界はどのように存在しているか

まずは最初の命題から見ていこう。論考はこんな書き出しから始まる。

- | | |
|------|---|
| 1 | 世界は成立していることがらの総体である。 |
| 1.1 | 世界は事実の総体であり、ものの総体ではない。 |
| 1.11 | 世界は諸事実によって、そしてそれが事実のすべてであることによって、規定されている。 |
| 1.12 | なぜなら、事実の総体は、何が成立しているのかを規定すると同時に、何が成立していないのかをも規定するからである。 |

- | | |
|---|----------------------|
| 1 | 世界は成立していることがらの総体である。 |
|---|----------------------|

最初の命題だ。これはどういう意味だろう。世界は膨大な数の事実のかたまりだ。机の上にペンがあること、山田がラーメンを食べていること、動物園にライオンが到着したこと、アメリカで新しい油田が発見されたこと、校庭の銀杏が黄色くなったこと、銀座のデパートが改装したこと、佐藤が9時3分にトイレに入ったこと、ジェームズがマフィンを食べたこと、アンジェラが電車に乗ったこと…。ウィトゲンシュタインは、このようなすべての事実の集合体が世界であると考えた。そしてここに書かれているのは、それら一つ一つの事実に含まれている要素、つまり机やペンやラーメンなどが、世界の中でどういう状態で存在しているのかということだ。

1.1 世界は事実の総体であり、ものの総体ではない。

ものとは何だろう。この場合の「もの」とは事実を構成している要素のことだ。事実は物や人、性質、関係などが組み合わさってできている。つまり「もの」とは、物や人、性質、関係などのことをさしている。1の命題と1.1の命題を合わせてみるとこうなる。

世界は成立していること（事実）の総体であり、ものの総体ではない。

ものの総体とはこういうことだ。世界の中に、ものがただ存在していて、そのすべてが世界であるということだ。

世界

油田	ジェームズ	黄色い	9時3分
		動物園	
ラーメン	デパート	校庭	発見
机	なる	マフィン	電車
		山田	改装
上	到着する	乗る	新しい
トイレ		食べる	アンジェラ
	ライオン	イチョウ	佐藤
銀座	アメリカ		ペン

こんなふうに、「もの」がただ無秩序に存在している状態が「ものの総体」ということだろうが、世界はこのような成立しているわけではない。成立していることがらというのは、[ジェームズ、マフィン、食べる]のような命題を構成する登場人物が、互いにどんな関係で実際にそこに存在しているかを含んでいるのである。つまり、命題の語どうしが意味する関係が現実世界でも関係として成立し、実際のものごとが成り立っているはずだ。下のようなイメージだろうか。

世界

机の上に ペンがある	アンジェラが 電車に乗る	銀座のデパートが 改装した
動物園にライオンが 到着した	山田がラーメンを 食べている	校庭の銀杏が 黄色くなった
佐藤が9時3分に トイレに入った		ジェームズが マフィンを食べた

かたまりになっているのが、成立している各事実だと考えてほしい。ウイトゲンシュタインは、こうした起きていること（成立した事実）を集めたものが世界だと考えた。世界はただものを集めたものではないのだ。次の命題、

1.11 世界は諸事実によって、そしてそれが事実のすべてであることによって、規定されている。

世界は、これらの「事実」をすべて集めたものであって、それによって世界全体の大きさや、世界の内容が決まるということだと考えよう。

1.12 なぜなら、事実の総体は、何が成立しているのかを規定すると同時に、何が成立していないのかをも規定するからである。

「山田がラーメンを食べている」が成立しているのであれば、「山田がラーメンを食べていない」は絶対に成立しない。成立していることを反転させれば、成立していること以外のことは成立していないことだと明言することができるのだ。

(2) 事態と論理空間

さて、次の命題に進んでいこう。

1.13 論理空間にある諸事実、それが世界である。

1.2 世界は諸事実へと分解される。

世界が成立していることの集まりであることはわかった。しかし、これだけでは「いまこの瞬間」に成立している事実については説明できても、起こりうる「可能性」を開くには至っていない。

さて、先に進む前に、ここで論理空間という言葉を導入しよう。

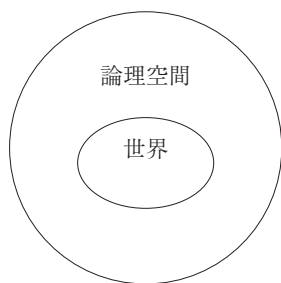
ウィトゲンシュタインは、言葉とは現実¹に成立していることがらを写す代理物であるとする²ことで、言葉の集まりである「文」は対象や状態、関係などをそっくり写し取れると考えた³ということはずでに述べた。

同時に、成立していることがらである「事実」からは、いまは成立していないが「起こりうること」、つまり成立しうる可能性の展開について考えていくことができる。ウィトゲンシュタインはこう考えた。可能性というのは事実を構成しているものとももの関係が変化することで生じる。たとえば「本Aが本Bの上にある」という事実から、「本Bが本Aの上にある」という変化が可能性の展開だ。「対象A」と「対象B」の関係性が変化すると同様に、それを表現した文を構成する「言葉」を対象と同じように動かすことで、「事実」から「生じうる可能性」を開いてゆく過程を表現できると考えたのである。

いま成立していることがらが「事実」であった。それに対して、成立しうる可能性のあることがらを「事態」という。さらに、すべての事実の集合が「世界」であった。同様に成立しうる可能性のあることの総体（集合）という考え方もまた可能である。この成立の可能性のあることをすべて集めたもの、すなわち可能性の総体を「論理空間」という。論理空間は可能性の総体であるので、成立している事実の総体である世界よりよりもはるかに大きく膨らむことになる。

2 成立していることがら、すなわち事実とは、諸事態の成立である。

この命題からわかるように、起こりうる可能性として考えられる「事態」のうち、実際に成立しているものが「事実」なのだから、⁴ 事実は事態に含まれる。「1.13 論理空間にある諸事実、それが世界である。」という命題からも、世界が論理空間に含まれることが分かる。イメージを作っていくことにしよう。図示すると以下のようなイメージだろうか。



論理空間：可能性の総体

世界：事実の総体

ウィトゲンシュタインは思考の限界に線を引こうとしているのであった。事実の総体である世界と、そこから導き出せる可能性の総体である論理空間。では、論理空間を囲む境界線の外側は何を意味すると思うだろうか。そう、この境界の外側こそが思考不可能な領域ということになるはずだ。世界で起きていることのすべてと、世界で起こりうることのすべて、それを除いたら何が残るだろう？ 雑な言い方をすれば、幻想しか残らない。

論理空間には世界に存在するすべての対象と、それらが相互に関わりあって成立している事実があり、それらがさらにどのような論理関係を作りうるかというすべての可能性が含まれている。すなわちあらゆる論理関係が包含された範囲をさすのであり、それゆえに論理空間とよばれるのであろう。すべての対象と、すべての成立している事実、そしてあらゆる論理関係を含むゆえに、論理空間を囲む境界線が思考の限界なのである。

では、事態とはどのように表されるものなのだろう。これはつまり、可能性はどのように見出されるのかということである。新たな命題へと進んでいこう。

2.01 事態とは諸対象（もの）の結合である。

ここで対象という言葉が出てきた。カントがいう対象とは「私が目を向けているもの」のことだ。だから私がある存在を考えもしていないような、どこかの山奥の川の底に沈んでいる石のような目を向けていないものは対象とは言わない。しかしここではとりあえず対象は「もの」だと思って話を進めよう。「2.01 事態とはものの結合である。」と言いかえることができる。

例を挙げよう。

机の上にノートがある。

この状況を想像しよう。ふつうの机の上に、ノートが一冊ある状態だ。すでに話したように、「もの」とは、物や人、性質、関係などのことをさしているのであった。そうすると、この命題を構成している「もの」は、[机、上、ノート、ある]などであろうか。

2.01の命題は、「事態とは諸対象（もの）の結合である。」と述べている。つまりは、[机、上、ノート、ある]が結合したものが事態ということだ。これらの「もの」を結合してみよう。

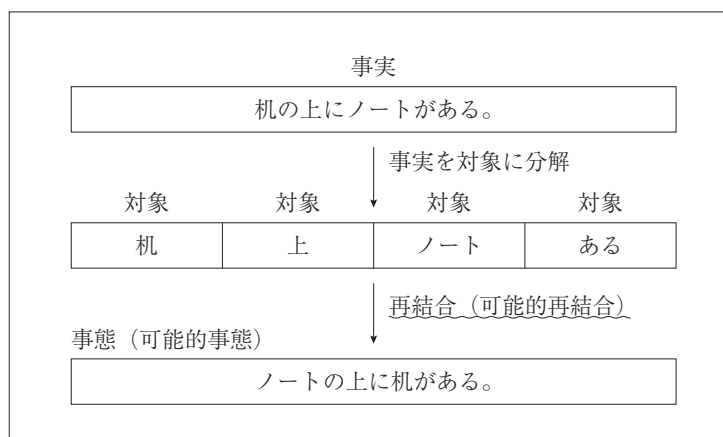
机 (の) 上 (に) ノート (が) ある。

これは最初の文と同じだ。これが事態なのか？いや、これは事実である。事実であるが事態でもある。2.01の指示通り、「もの」を結合したものだから事態であることは間違いない。ただし、ものの結合はほかの順番でもできる。

ノート (の) 上 (に) 机 (が) ある。

これもまた事態である。これは事実ではないが、可能的事態なのだ。このように事実から可能性（論理空間）へ踏み出すには、まずは事実を分解し、構成要素としての対象を可能的に再結合すればいい。

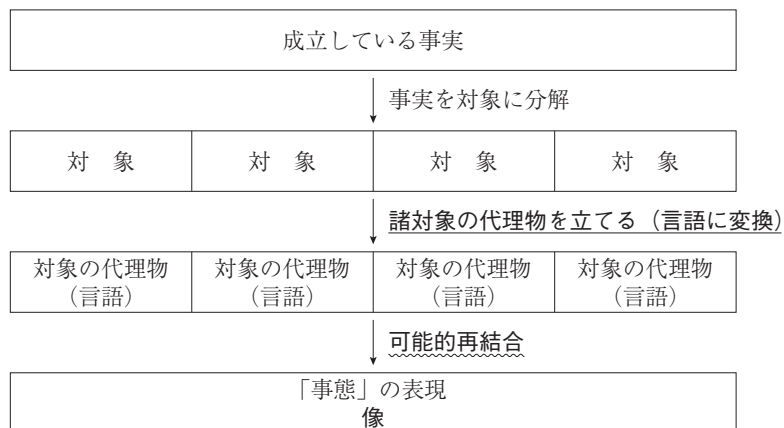
<事実から可能性を開く過程>



現実世界の方では、このようにして可能的な事態が開かれてくるとウィトゲンシュタインは考えたようだ。では今度はこれを説明しなくてはならない。

事実から事態が開かれる過程をどう説明するか。もちろん、ここでも言葉が出てくるわけだ。言葉は、現実存在する対象の代理物として用いられ、やはり文が作成されるのである。このように事態を言語で表現したものを「像」という。

すなわち、



つまり、「2.01 事態は諸対象の結合である。」の命題から、「事態は諸対象の代理物の現実的結合によって表現される」といえることになる。このような対象の代理としての言語の使い方が写像理論の基本的な考え方だ。このようにして作られた文を「像」という。

さて、この先新たな命題が現れる。

2.141 像はひとつの事実である。

像は文である。文は事実を写したものだ。つまり、文は事実や事態のコピーであって、事実そのものではないはずだ。像が一つの事実であるとはどういうことだろう。

この考えは分かりやすく言えば「箱庭」である。

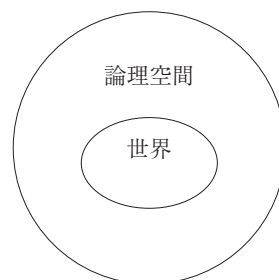
以下のようなことだと理解してほしい。例えばいま、世界を写した箱庭の中に、車、建物、橋、人、犬などさまざまな模型がおかれているとする。そしてこの箱庭と模型を使って、世界の事実をそっくりそのまま写し取ると考えてみよう。現実の事実を言語で写すことと、模型で写すことは表現の方法が違っただけで本質的には同じことだ。さて、そうやって出来上がった模型の中には、世界に存在するものを写したとはいえ、これらの模型がある状況でおかれており、そのこと自体、ある状況が成立した「事実」であるとみなすことができよう。また、箱庭の内容物を動かせば、「そうなりうる」という可能性、すなわち事態を表すことができる。ウイットゲンシュタインは言語を箱庭装置として用いようとしたのである。私が「車の模型」を手にしたのと同じように、ウイットゲンシュタインは「「車」という言葉」を用いたと考えればいい。すなわち、像は言語がある順で並んでいるという事実なのである。

(3) 論理空間の姿

実際の論理空間をどのようにとらえればいいのか、具体的に詳しく考えてみよう。

いま現在に成立している全事実の集合が世界であった。成立していることがらである「事実」を分解して対象を取り出し、その対象の並びを可能的に並び替えることで事態が開けた。事態とは、可能性としての展開である。さらに可能性の集合が論理空間であった。ざっくり言うと論理空間は可能性の総体であるので、成立している事実の総体である世界よりも大きい。すなわち、世界は論理空間に含まれることになる。

「1.13 論理空間にある諸事実、それが世界である。」という命題からも、世界が論理空間の一部であることが分かる。その包含関係は図のようになった。



では、実際の論理空間の姿をどのように考えればいいのか。実際の世界には無数の対象が存在し、無数の事実が成立している。それらをすべて記述することは、理論的には可能だとしても、現実的にはもちろん不可能だ。スーパーコンピューターを何台使っても無理な話だ。そこから広がる事態の総体となると、記述量はさらに膨らむ。

そこで、論理空間の姿を分かりやすくイメージするために、こんなアイデアはどうだろうか。まずは世界を最大限に縮小して考えてみよう。

いま、一つの部屋があるとする。部屋の壁が縮小版の世界の外側の境界枠である。その部屋には窓が一つだけついている。それが存在するもののすべてであるとしよう。考えられうる最小の世界を想像してみるということだ。その窓は、「開いている」か「開いていない」のどちらかの状態しかないとする。

いま仮に「開いている」という事実が成立しているとしよう。これが成立している事実のすべてなので、これが世界のすべてであるということになる。さらに、ここから可能性として開けてくる事態としては、「窓が開いている」という事実に加え、「窓が開いていない」という可能性が加わる。これ以外に考えられうる可能性はないだろう。

そうすると、想定可能な状況の組み合わせはこうなる（ちなみにWは想定可能な「事態」をあらわす。W₁、W₂というのは、事態1、事態2ということだ）。

W₁ 窓が開いていない。

W₂ 窓が開いている。

とりあえず、この「想定可能な状況のすべての組み合わせ」が論理空間であると考えよう。だからこの小部屋の世界とそこに開かれる論理空間は右の図のようになる。これが極端に縮小

した「世界」と「論理空間」の姿になろうかと思う。この小さな世界の論理空間をワンルーム論理空間と名づけよう。さて、ここから論理空間は「事態を集めたもの」というニュアンスになることがわかるだろうと思う。この「事態の総体＝論理空間」というのは、実はちょっとだけ違うのだが、いまそこに言及すると歩みが遅くなってしまうので、今回はパスすることにしたい。

「事態の総体＝論理空間」と、いまはとりあえず考えておこう。



(4) 対象と名、そして論理形式 —— 「本当の自分探し」は誤った命題

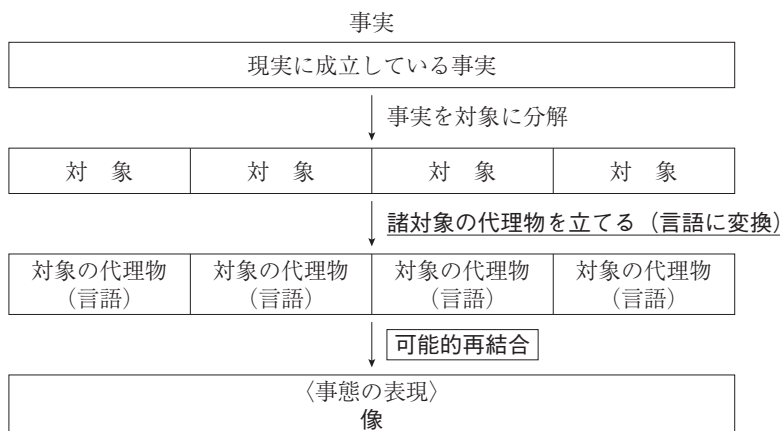
ここで論理空間の話はいったん置いておき、言語の性質に目を向けておきたい。アポリアが発生する原因の一つは、命題の立て方に問題があるということだった。つまり哲学者が立てた問題そのものが、問題として正しく成立しておらず、間違いが含まれている場合である。その間違いのものは言葉の使い方のミスであり、そのような間違いを正すことで問題を修正したり、無理なアポリアを解消しようというのがウィトゲンシュタインのスタンスである。いわば哲学という病を治療しようという姿勢なのだということはすでに述べた。大事なことを繰り返すが、命題を立てるにあたって適切な語の使用ができていないということだ。

言葉というのはやみくもに使ってよいわけではない。私たちは言葉を使うとき、無意識のうちに正しい使用を探しては文を作っていると考えられる。

たとえば、

「青木大輔を整理する。」「なぜ私は昨年建設されたのか?」「この校庭は兄弟である。」…などの文は意味が通らない。これらの文は言語として正しい使用がなされていない。では何がおかしいのか明らかにしていこう。

事実を言語に写しだし、論理的可能性を探っていく手順はこうだった。



諸事実を諸対象に解体し、対象に言葉を与え、可能的再結合をすることで事態が表現された。細かいことは色々あるのだが、いまは説明を省こう。このとき対象に与えられる言語を「名」という。「◇」という対象には「ひし形」という名が与えられる。

ここで対象たちが新たに再結合するためには、その対象の論理的性質をとらえることが必要だ。対象には論理的な性質がある。そしてその性質は、言葉で表されるときもその論理的性質ごと写し取られねばならない。

例えば「◇」は黒い色になると「◆」になる。しかし「◇」は子どもを産むことはできない。ゆえに、「黒いひし形」という語の結合は有意味であるが、「ひし形が出産する」は無意味になる。このように、対象の持つ論理的性質を「論理形式」という。そして、対象に論理形式があるように、言葉にも論理形式がある。語の論理形式は、その対象に対してどのような記述が適切なのか、どのような語と結合可能なのかを決めるものだ。だから、対象に与えられた「名」とは、対象の論理形式を言語として表すものでなければならない。

同様に、「ヒマワリ」は「開花」や「大きな」などと結合可能な論理形式をもつので、「ヒマワリの開花」とか「大きなヒマワリ」が有意味な言い方として成立する。しかし「ヒマワリの疾走」とか「ヒマワリの友人」などという言い方は、その論理形式から無意味となる。

こうした理由で「渡辺は黒い銀世界である」や「電車が固く成長する」が無意味になるのは分かっただろう。第一部で例に挙げた問題、「本当の自分探し」や「人生の目的は何か」という言い回しがアポリアになっているのは、まさにこれである。「人生」の論理形式は「目的」と結合することができないのだ。よってこの言い回しは無意味である。同じ理由で「自分」は「探す」と結合できない。よって、これらは命題の立て方が間違っているのである。

では論理形式と語の結合について、もう少し見ていこう。名になる語を見ていくと、いくつかのグループに分けることができる。「ヒマワリ」「渡辺」「ポチ」などの固有名を表すグルー

プ、「あたたかい」「固い」「黒い」などの性質を表すグループ、「友人」「近縁」「親子」などの関係を表すグループなど、いくつかのカテゴリーがある。この品詞上の論理形式の問題で、結合が不可能なものどうしがある。

例えば、「固有名：飯島、性質語：厳しい、関係語：親子」という異なる品詞カテゴリーをもった三語を見てみよう。

固有名+性質語の連結では、「飯島は厳しい」となる。これは有意味である。

固有名+関係後の連結では、「飯島は親子である」となるが、固有名+関係語の連結は、品詞カテゴリー上不可能である。「ヒマワリは親子である」とか「ポチは師弟である」なども、どう考えても不可能だ。よってこれは無意味となる。

性質語+関係語はどうだろう。「厳しいは友人である」という語は、やはり無理な連結だ。少し活用を変えて、「厳しさは友人である」と言えば、なんとなく受験生が言いそうな言い回しになるが、これも額面通り受けとればおかしな話だ。この文も品詞カテゴリーを無視しているため無意味となるが、このような比喩的表現は、アポリアを誘起する代表的な罠になっていることは知っておこう。

また、品詞上の関係とは別に、単純に意味上の論理形式からして結合がゆるされないものも多数存在する。むしろこちらの方が枚挙にいとまがないだろう。品詞カテゴリーとしては適切でも、意味上おかしなものはやはり無意味となるため、思考の領域から排除しなくてはならない。「豊住陽介が延期になる。」とか「柳町和洋は引き出しの子供である。」などは意味上許されない結合だ。

このように論理形式とは、語を使用するにおいて、無視することのできない語ごとの性質だと言える。僕たちは無意識のうちに無数の語の論理形式を把握し、適切に言葉を発しているのだ。ただ、僕たちのような語の達人でも、ミスをする場合や、ミスしやすい言い回しというものがある。

それをギリギリの線で使っているのが比喩表現だ。「いまのギャグはさむい」という表現は、額面通りの意味でとればもちろん意味不明の表現になる。僕たちはそれをしん酌して意味を共有するという言葉遊びをしているのだ。だが、これが哲学問題に入り込んだらどうか。一見、品詞カテゴリーでは問題がないように見える「本当の自分探し」という表現などは、比喩表現を額面通りまともに解釈しようとしてしまい、哲学の穴に落ちたのだと思われる。

哲学からちょっと離れるが、「本当の自分探し」という軽薄な流行り言葉について、担任としてひと言つけ加えておこうと思う。まあこういうことを書くのは野暮なのだが、これも一度は誰もが考えなければならないことなのであえて記しておく。

「本当の自分」などというものは、地球一周の旅に出ようと、転職を繰り返そうと、そんなものはどこにもありはしない。この世の中における自分の役割や使命というものは、けして「探す」ものではない。自分の存在意義というものは、自らが歩む道を選択・決断し、その道の中で努力し、この世界で役立つ自分を作り上げていくということにほかならない。

たしかに先のことはわからない。そして選択次第で人生は大きく変わっていくだろう。だからこそ選択することは難しいし、怖いことかもしれない。だが、決断を下すのは自分だ。熟考は必要だし、決断を前に可能性や選択肢を模索することは大切なことである。

つまり、君たちが探しているのは「選択肢」であって、「自分」を探しているわけではない。君たちは可能性の選択肢を一生懸命探し、そして決断し、決断したその道で全力で努力して、社会から必要とされるような自分を「作って」いくのである。「必要とされる自分」を作るということこそ、この問題の本質的な部分だ。

君はその道で本気で努力をする。君にしかできない仕事をする。それは「質」でもいいし「量」でもいいし、「発想」でもいい。やがて君の仕事が周囲の人の目にとまり、「この人がいてよかった」「この後輩は役に立つ」「この人に任せたい」「この先輩は頼りになる」「この人はすごい」といったふうに、人から次第に必要とされるようになる。あるいは仕事の提供者であるお客さんや患者さん、生徒さん、取引先から「この人をお願いして良かった」「この人にあたってラッキーだった」「またこの人をお願いしたい」と思われること。それこそが君が必要とされるということであり、君の確たる存在意義と言えることだ。それはきつとうれしいことであり、やり甲斐と言い換えることもできる。それはまたプロフェッショナルになったということでもある。「必要とされている」という感覚は仕事を続けていくうえでとても大事なことである。安定や収入もものすごく大事だけれど、損得だけで仕事を続けるのはつらいことだ。

君たちは、そういう地に足の着いた生き方をしていけばいい。「本当の自分探し」などという軽薄な妄想に悩まされる必要はないのである。まともな生き方こそ結局本物であり、本当の意味での存在意義が必ず生まれてくるはずだ。

まあこれは、担任の老婆心から出た野暮な言葉だった。

(5) 否定概念と論理空間

否定とは一体何かということを考えてみたい。これも面白い発見があるテーマである。

さて、命題を叙述文に統一して、真偽を出力するというやり方で説明を行うことが、論考の方針だった。疑問文が叙述文に変換できることも分かった。そして、その基本方針のなかで論理空間を張るという考え方が示されてきた。

しかし、肝心の論理空間の姿はいまだに完全には明らかになっていない。なぜならまだ整理されてないテーマが残っているからだ。それが否定概念である。

ちなみに疑問文の扱いについてはこうだった。世界は成立している事実を全部集めたもので

あり、その構成要素たる一つ一つの事実は疑問文の形でできているわけではなかった。「机の上にリンゴはあるのか?」という事実はなく、「机の上にリンゴがある」、もしくは「机の上にリンゴはない」のどちらかでしかない。それゆえにそれを記述したときは、すべて叙述文で記述されるのだった。

では、否定概念についてはどうなのだろう。「机の上にリンゴはない」という文も叙述文であるが否定概念を含んでいる。論理空間をさらに明瞭にとらえるために、ここで否定という概念の扱いをはっきりさせてしまおう。

私たちは「～ではない」「～していない」などの否定型の文を日常的に作る。命題においても否定命題は作ることが可能だと考えるのが自然だ。しかし次のような否定命題を考えてみてほしい。

命題1 水槽の中に金魚がない。

命題2 水槽の中にクラゲがない。

命題の中に否定詞「ない」があるのだが、文を構成している以上、「ない」は名である可能性が高い。すなわち「否定」を表す何らかの対象が存在していて、その対象に代理物としての言葉が与えられたのが「ない」であると考えるのが自然のようにも思われる。

しかし、この二つの命題が真であるときの事実を情景としてイメージしてみよう。次のようになるのではないだろうか。

「水槽の中に金魚がない。」

「水槽の中にクラゲがない。」



「水槽があるのみ」



「水槽があるのみ」

二つの異なる否定命題が示す事実は、水の張られた水槽のなかに何もいないことを表しているだけではないだろうか。つまり、異なる二つの否定命題が表していることは、同一の事実と相違ない。そう、成立している事実を見ると、金魚もクラゲも関係ないのである。

すなわち否定とは現実に存在する対象などではなく、成立している事実の中に存在していないとすることができるのではないだろうか。少なくとも否定詞「ない」は文に写し出せるような像とは言えなそうだ。

では否定概念はどう考えるべきなのだろう。二つの否定命題をイメージしてもらったときに浮かんだものを記述するとしたら、

「水槽に水が入っている。」

…ただこれだけなのではないだろうか。そしてこの像からは、金魚もクラゲも「ない」もとり出しようがないのである。

論理空間とは現実世界に対し、世界の可能性を開くものである。事実に対して生じうる可能なことが事態であった。では否定概念をもう少し詳しく考えるとどのような姿になるだろう。

前にも出てきた小さい世界で考えよう。ワンルーム論理空間である。部屋の中に a と b の二つの窓がある。「b は開いている」の命題を、命題 x しよう。すると、「b は開いていない」という否定命題は「x ではない」という命題となる。

a の窓と、b の窓が開いているかどうか、成立不成立の組み合わせは以下のようになる。

W_1 a - 開いていない b - 開いていない

W_2 a - 開いている b - 開いていない

W_3 a - 開いていない b - 開いている

W_4 a - 開いている b - 開いている

$W_1 \sim W_4$ は考えられる可能性の組み合わせである。

しかし世界は肯定的にしかできていない。よって、そこから開かれる可能性も肯定的なもので構成されると考えるのが自然である。そこで、この成立する可能性の組み合わせから否定概念を除去し、肯定のみを残してみよう。つまりこの組み合わせを事態（事態は肯定でしかありえない）の集合としてとらえると、

W_1 ϕ (空集合)

W_2 a が開いている

W_3 b が開いている

W_4 a が開いている b が開いている

(肯定の集合体)

この、肯定だけが残った全事態の総体。これこそが、論理空間だと考えられる。ついに可能性の総体である論理空間がリアルな姿を現した。否定概念の詳しい分析はまたあとでやっていくことにしよう。

3. 論理空間と命題の真偽

(1) 真理領域

さあ、ついに論理空間が張られるところまできた。いよいよ命題の真偽を出力していく準備が整ったのだ。ここから命題が論理空間を分割し、命題の真偽を出力していくことになる。

まず、ふたたびワンルームの世界に戻ろう。部屋には窓が一つだけ存在しているとする。いま仮に「窓が開いている」という事実が成立しているのだとすると、それを説明するために、命題 x 「窓が開いている」を立てることになるだろう。説明するということは、命題を立て、それが正しければ真を出力するということであった。いま、考えられうる事態は $W_1 \cdot W_2$ であり、事実を写しているのは W_2 である。

ここで新たな言葉を導入しよう。論理空間の中で、命題を真にする事態の集合を「真理領域」という。この場合、論理空間の中での真理領域として W_2 が存在する。ゆえに、

W_1	ϕ	
W_2	窓が開いている	←真理領域

このように真理領域が存在するために、「命題 x は真」と出力することができる。

では、世界を少しだけ拡大してみよう。同じく部屋の中に a と b の二つの窓があるとしよう。 a の窓も、 b の窓もどちらも開いていることもあれば、閉じていることもある。しかし、実際は b だけが開いているとしよう。まず、成立不成立の組み合わせは以下ようになる。

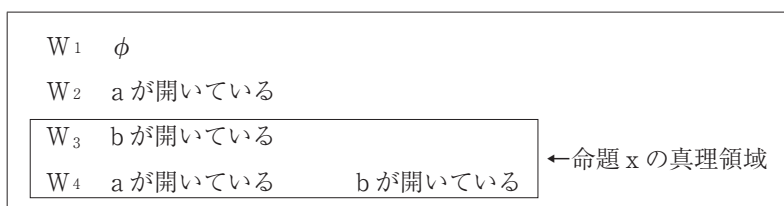
W_1	a - 開いていない	b - 開いていない
W_2	a - 開いている	b - 開いていない
W_3	a - 開いていない	b - 開いている
W_4	a - 開いている	b - 開いている

よって、ここから肯定だけを残した論理空間は以下ようになるだろう。

W_1	ϕ	
W_2	a が開いている	
W_3	b が開いている	
W_4	a が開いている	b が開いている

さて、成立しているのは b だけが開いているということであった。すると命題 x 「 b が開いている」の真理領域はこうなるだろう。

命題 x 「bが開いている」



論理空間と真理領域はこのような関係になるだろう。論理空間の中に真理領域が存在するので、命題 x は有意味な命題となる。

では、仮に、「aもbも両方開いている」という命題が真である場合というのは、どのように考えればいだろうか。

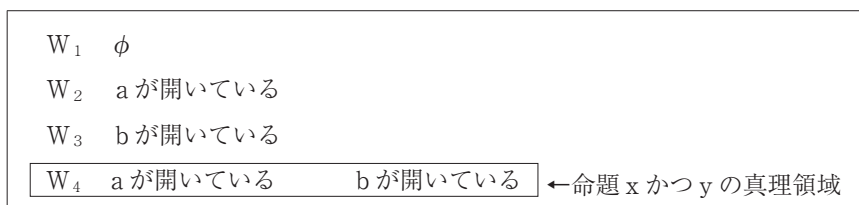
命題 x 「bが開いている」

命題 y 「aが開いている」

命題 x の真理領域は {W₃, W₄} である。

命題 y の真理領域は {W₂, W₄} である。

「aもbも両方開いている」ことが説明できる、すなわち命題「xかつy」が真であるためには、論理空間の中に「xかつy」の真理領域がなければいけない。この「xかつy」の真理領域は、命題 x の真理領域と命題 y の真理領域の共通部分を取り出すことができればいい。



すなわち x かつ y の真理領域は {W₄} であり、命題 x かつ y は有意味となる。命題が有意味であるためには、論理空間の中に真理領域が必ず存在する。論理空間はあくまでも対象がいかなる成立の仕方をしうるかを、思考可能な範囲を提示したものであり、その中には、いま成立している事実がある。このように、対象が増えていったり、複合的な命題ができてきたりする場合も、論理空間は拡張しながら機能していくのだと考えられる。

(2) 論理空間における否定命題

論理空間を命題が分割し、真理領域が確定し、真偽を出力するしくみまで僕たちは了解した。この基本構造を理解することで論考の大きな枠組みの理解をひとつクリアしたと言えよう。ここから先はこの構造を使って、否定や矛盾、トートロジーといった哲学的眩暈の原因を取り除いておこう。まずは否定命題からである。

否定命題とは何なのか。世界で否定という対象を探してもどこにも見当たらないし、論理空間の中で否定命題をとらえようとしても、否定に対応している名はやはり見当たらない。つまり否定は像として写しだせるものではないのであった。では、否定については果たしてどのように考えればいいのか。否定概念の捉え方について、前述した例があった。

次のような否定命題を考えてみたことを思い出してほしい。

命題1 水槽の中に金魚がない。 命題2 水槽の中にクラゲがない。

この二つの命題が真であるときの事実をイメージすると、こうなった。

「水槽の中に金魚がない。」	「水槽の中にクラゲがない。」
↓	↓
「水槽があるのみ」	「水槽があるのみ」

二つの否定命題が示す事実は、同じもの。すなわち、水の張られた水槽のなかに何もいないことを表しているだけであった。それゆえ否定とは現実に存在する対象ではなく、事実の中に存在していないということができ、少なくとも写し出すことが可能な像ではないのだった。

では、否定概念をあえて論理空間で考えるとどのような姿になるだろう。

ふたたびワンルーム論理空間を張ることにしよう。部屋の中に a と b の二つの窓がある。論理空間はこうなった。

W ₁ φ	
W ₂ a が開いている	
W ₃ b が開いている	
W ₄ a が開いている b が開いている	

では否定命題の真理領域はどうなっているのだろうか。「b が開いていない」という否定命題で考えてみよう。上の論理空間において、この否定命題の真理領域はどこだと思っだろうか？ W₁ は空集合であり、W₂ から W₄ を見てみると、これらはすべて肯定である。否定は対象

では矛盾が論理的におかしい根拠はどこにあるのだろうか。ただ単に「言っていることがおかしい」ではなく、哲学的に何がおかしいのかを厳密に考えてみよう。

矛盾は二つの命題からなる複合命題であり、双方の命題の主張どうしが対立している状態をさす。「私は肉が食べられないが、焼肉をよく食べる。」という発言は、

命題 p 私は肉を食べることができない。

命題 q 私は焼いた肉をよく食べる。

この二つの命題 p と q からなり、「p かつ q」で表すことができる。話を単純にするために、再びワンルーム論理空間に戻ろう。部屋の中に a と b の二つの窓がある。たとえば、矛盾命題として、「a は開いているが、a は開いていない」について考えてみよう。この命題は、

命題 p a は開いている

命題 q a は開いていない

この二つの命題が結合した複合命題「p かつ q」である。複合命題「p かつ q」の真偽の出力には、論理空間から命題 p の真理領域と命題 q の真理領域の共通部分を取り出すことができる。これはいいのであった。

論理空間の中で、命題 p の真理領域はこうなるはずだ。

W ₁	φ	
W ₂	a が開いている	←命題 p の真理領域
W ₃	b が開いている	
W ₄	a が開いている	b が開いている ←命題 p の真理領域

また命題 q の真理領域はこうなる。

W ₁	φ	←命題 q の真理領域
W ₂	a が開いている	
W ₃	b が開いている	←命題 q の真理領域
W ₄	a が開いている	b が開いている

共通部分は……とり出すことができない。見てのとおり論理空間の中に、「命題 p の真理領域」と「命題 q の真理領域」の「共通部分」が存在しないのである。つまり、複合命題「p かつ q」には一切の真理領域が存在しないことになる。わかるだろうか。要するに矛盾は論理空間上に真理領域を持たず、絶対に真として成立しえないため無意味な命題なのである。

これが矛盾の「は？お前の言ってることはおかしいだろ！」の正体である。

(4) トートロジー

あるフィクションをひとつ。国会で、PKOの自衛隊海外派遣について〇〇元首相に対する質問があった。自衛隊を派遣する先は戦闘が行われていない非戦闘地域に限定するという話がされていた。ある国会議員が〇〇首相に質問をした。

「首相、非戦闘地域とは具体的にどこを指しているのですか？」

それに対する〇〇首相の答えは、「非戦闘地域とは戦闘地域ではない場所のことですよ」というものだった。

この返答をどう思うだろう。政治的な問題として答えを回避したということもあるだろうが、それを除外しても問いに対する答えになっていないと思う人が多いのではないかと思う。どうして答えになっていないのだろう。

「非戦闘地域とは戦闘地域でない場所のことだ」というのは、「現地は、非戦闘地域か戦闘地域のどちらかだ。」と言うことと同じである。この命題もおかしいと思うだろう。どこがおかしいのだろうか。

この命題は「あすの天気は晴れか、晴れでないかのどちらかだ」と同じ構造になっている。しかし、矛盾のように論理的に間違いがあるわけではない。むしろ論理的に正しいのである。しかし、何かおかしい。この命題に対しては「あたりまえじゃないか！」と言いたくなるだろう。あたりまえじゃないかというのは「この命題が偽になるはずがない」ということだ。このような必ず真になる命題をトートロジー（同語反復）という。トートロジーもワールーム論理空間で考えてみよう。

ふたたび、部屋の中にaとbの二つの窓がある。たとえば、「aは開いているか、開いていないかのどちらかだ」というトートロジーの命題では、論理空間の中で真理領域はどうなるだろうか。この命題は、

命題 p a は開いている 命題 q a は開いていない

という二つの命題 p と q が、論理語「または」で結合し、「p または q」という複合命題になったものだ。論理空間における真理領域はどうなるか。

論理空間の中で、命題 p の真理領域はこうなるはずだ。

W_1	ϕ	
W_2	aが開いている	←命題 p の真理領域
W_3	bが開いている	
W_4	aが開いている	bが開いている ←命題 p の真理領域

また命題 q の真理領域はこうなる。

W_1	ϕ	←命題 q の真理領域
W_2	aが開いている	
W_3	bが開いている	←命題 q の真理領域
W_4	aが開いている	bが開いている

ということは、命題「p または q」の真理領域は、

⇓ 「p または q」の真理領域		
W_1	ϕ	
W_2	aが開いている	
W_3	bが開いている	
W_4	aが開いている	bが開いている

すなわち、論理空間において $W_1 \sim W_4$ のすべてで真、すなわち真理領域が論理空間全体に及んでいる。トートロジーは条件を課しているのは形だけで、実質的には何一つ条件を課していない。言い換えれば「なんでもあり」という条件を課しているのである。それゆえ、何の歯止めもかからずに真理領域が論理空間全体に及んでしまう。

だが、トートロジーは論理的に問題があるわけではなく、論理形式も無視してはいいことを忘れてはならない。むしろ論理的には絶対に正しい。これが「一見もっともらしいが実のところ無内容な命題」というトートロジーの正体であり、言葉の罫のしくみなのである。もう少し哲学的に言えば、トートロジーは有意味な命題だが、無内容な命題なのである。実質的に何も言っていないのに等しいのだ。

「あすの天気は晴れか、晴れでないかのどちらかだ」といわれて、

「当たり前じゃないか！バカにしとるのか！」と感じるのはこういうわけなのである。

4. 超越論的概念

(1) 論考の骨格

これまでに見てきたことが「論理哲学論考」の基本骨格となる。ここから論考は論理を超えたものを扱っていくのだが、その前にここまで見てきた「論理」で扱える領域を明確にしていこう手続きを簡単に見直してみたい。

まず、事実から可能性を開き、さらにそれを表現していく手続きとして、事実の総体は対象に分解され、それぞれに置き換えられた代理物を箱庭の装飾物の配置を変えるように再結合することで、可能的事実としての「事態」を表現することができた。また各対象にはそれぞれの論理形式を表す名が与えられることで、対象を言語でとらえていくプロセスが準備された。これが写像理論という考え方の基礎となる。次に名は名自身が持つ論理形式から外れることなく、論理形式に従うという制約の中で有意な要素命題を形作り、可能な事態を表現することができた。こうした事態の集合である状況から、可能な事態の総体として「論理空間」が整った。

また一方、命題（思考の側）が準備され、思考を可能にするための道具が揃うこととなる。命題は論理空間を分割し、真理領域を画定する。つまり事実と可能性の照合が言語を媒介して行われるということだ。真偽の出力から思考が完了する。この一連のシステムによって説明が可能なものごとと、思考が不可能な領域の間には境界線が引かれ、ついでに誤りを含んだアポリアが峻別されることになる。

ここまで書いてきたことは、論考の基本的な骨格の超ミニチュア版である。あくまでも高校生向けであり、かつ学級通信という限られた枠内で説明をしなくてはならないので、とにかく簡単にすることと引き換えに、言葉足らずでごくかいつまんだものにはしてあるが、少なくとも、論理哲学論考の考え方がどのようなイメージなのかは分かるように説明してきたはずだ。

しかしここまでの段階は、まだ論考の基本構造をイメージできるところまできたにすぎない。論考の骨格の全体像を見るにはまだまだ不足している部分があり、さらに後半部では様々な哲学的問題にウイトゲンシュタインは言及していく。論理そのものについて、私と他者について、必然性や数について、倫理について、そして生と死についてなどである。思考可能な領域の限界線が確定されるとともに、反転図形のように「語りえず示されるもの」が姿を現わしてくるのだ。

その大半はとても重要なことがらだ。これら「語りえぬもの」の姿をどう見るのかを提示しておこう。ここが第二部の最大のポイントになってくる。

(2) アポリアの破壊

道徳については、論考で語りえないものとされていることを最初のうちに述べた。道徳だけではない。倫理観、神や宗教、伝統や習慣、さらには教育や法律や富までが語りえないものと一体になっている。君が人として、生き方として守りたいと思う大切なことがら、他者を傷つけないという思いや、弱者に優しくしてあげたいという思いやりの気持ちなどもまた語りえないことがらだ。あるいはある物や、人物を大切だと思うこと。家族の絆や歴史、友情。これらをひと言でまとめて言えば、「価値」という言葉に集約することができる。倫理も思想も金融も、それを成立させているものはすべて価値である。

では何ゆえに価値は語りえないのであろうか。

6.41 世界の意義は世界の外になければならない。世界の中ではすべてはあるようにあり、すべては起こるべくして起こる。世界の中には価値は存在しない。

こういう命題を立ててみよう。

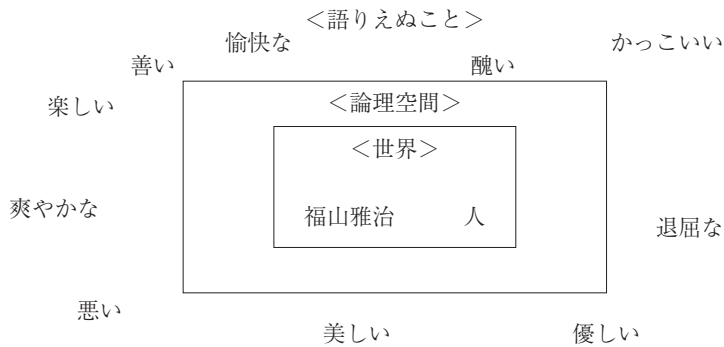
<命題> 福山雅治は善い人である。

さて、命題から対象らしきものを取り出してみよう。

「福山雅治 善い 人」

こんなところだろうか。では、これらの語から、それぞれ現実世界の対象を思い浮かべてみてほしい。「福山雅治」はすぐに思い浮かぶだろう。「人」ももちろんイメージ可能だ。これらは現実世界で対象として存在するものだ。では「善い」の対象を思い浮かべてみよう。

おそらく「善い」という語に対応する何らかの具体的な対象については、これというものが存在しない。当然である。この世界の中に「善い」とよばれる対象は、ものや人や性質として実際に存在しないものだからだ。即ち、世界から「善い」を写実的に取り出すことは不可能なのである。本当はちょっと違うのだが、ざっくりと以下のようなイメージを持ってみたらどうだろう。



「善い」は論理空間の外側に存在している。実際のところは彼が何らかの振る舞いをして、それに対して誰かが善い人と評したのであろう。たとえば世界では「福山雅治が川でおぼれているAに手を差し伸べた」のようなことがあり、「福山雅治は善い人だ」はそれが価値を伴って世俗的に変換された（ある意味では奇形の）文だと言ってもいいかもしれない。

それはそうと、「世界の中に存在するのは、対象であり、それらが相互に関係しあって成立している事実だけである。つまりは、「物がある」とか「人が何ごとかを行っている」、「～が存在する」などという事実の塊が世界だ。それは事象だけでできあがった、とても淡白な世界である。

「若者が年寄りに席を譲った」というストーリーは、世界の中では「若者が立ち上がった、若者がどうぞと言った、年寄りが頭を前に下げた、年寄りが椅子に座った」のように、対象が事象として何をしたのか、何が成立したのかだけが記述されることになる。

それに対して、「優しい」とか「思いやりがある」といった「価値」は、一連の事実を外側から見ている私たちが、事象どうしを結合させて物語を作り、そこに価値を読み込んでいるに過ぎない。いや、価値をつけ加えていると言った方がいいかもしれない。そう考えれば、命題6.41で、ウイトゲンシュタインが語った「世界の意義は世界の外になければならない。…世界の中には価値は存在しない。」とつじつまが合うのである。

さて、アポリアについて考えよう。「本当の自分探し」は言葉の使い方が間違っていた。「無知の知」は論理関係は正しくても、そもそも摘出すべきすべての対象が的確に取り出せていないため、無根拠であり、無意味である。「われ思うゆえにわれあり」はトートロジーであるため、ここに来る前にすでに無内容な命題として破壊されている。

さらに続けよう。ウイトゲンシュタインは論考の体系を構築することで、価値とは存在しない幻想であることを明確にした。価値の一番の代表は「善悪」である。善悪については、ニーチェがニヒリズムですでにその存在を消去している。そして「道徳」は善悪を語ったものだ。「人を殺してはいけない」「人のものを盗ってはいけない」「卑怯なふるまいをしてはいけない」という<禁止命題>は「悪」だから禁止されている。「弱者をいたわらなければいけない」「人

の痛みを考えなくてはいけない」「困っている人を助けなければいけない」という、〈義務・推奨の命題〉は「善」として推奨されている。価値は幻想である。ゆえに道德命題はすべて破壊される。

お金は、ただの紙切れに価値を読み込んだものだ。神は世界に存在しない。伝統にはそれを受けなければならない論理的必然性が存在せず、ただ続けることに価値を見出して行われている。価値を云々した命題もすべて破壊される。卑怯なふるまいも、親切なふるまいもごっちゃにされて、ただ「○○は△△をした」という動作の行為のみが記述される。

語りえぬものには沈黙しなければならない。語りえるのは世界と論理空間の中のことだけなのである。さあ、とんでもないことになってきた！！

(3) 倫理と美 ——永遠の相のもとに

しかし、価値が人間にとって最も大切なものであることはウイトゲンシュタインもよく分かっていたはずだ。この「人として大切なこと」についてとりあげるのを、第二部の最後の思考としよう。

論考では道德という言葉は使われていないが、論考に出てくる道德に一番近い言葉は「倫理」であろう。ウイトゲンシュタインは論考の中で倫理について多くを語っていないが、わずかに述べている箇所がある。

6.421 倫理は超越論的である。(倫理と美は一つである。)

この命題についても説明したくなるころは少なからずあるのだが、ここではあまり多くを言わないことにする。この命題では「倫理は超越論的である」と言っている。超越論的とは第一部のカントの項で説明したので繰り返さないが、要するに「そもそもそういうもの」という意味があった。とにかく倫理は論理では扱えないのである。論理そのものも語りえない。論理によって我々は何ごとかを語る。しかし論理そのものについては、論理がなぜそのようなになっているかを語ることはできない。それゆえ論理は超越論的である。

だが、倫理は論理よりもさらに強い意味で語りえないという側面がある。第一部でヨーロッパ世界における神の存在の大きさに触れているので、せっかくだからここでもごく簡単に触れておこう。倫理は論理よりもさらに強い意味で語りえないというのは、キリスト教社会において、倫理と神は不可分であることと関わっている。神は絶対的であったことを思い出してほしい。神はすべてのことがらの一番外に存在する。神は論理や言語よりさらに外側の存在であるため、神と関わる倫理は論理よりもさらに強い意味で語りえないということなのである。それゆえ倫理はもちろん「超越論的 (Transzendental)」でありながら、さらにより強い意味での語りえなさを含意する「超越的 (Transcendent)」でもある。このことはかなり専門的なこと

なので、とりあえずのところは「倫理もまた語りえない」のであり、論理空間の外側にあるという理解でいいだろう。

そして倫理はどのように生きるかという問題にほかならない。すなわち、私たちはどう生きるのか、どのように生に意味を見出し、どのように人生を見つめ、どのように「私」が生きるのかということである。ここからワイトゲンシュタインの視線は「私」「生」「意思」というテーマに向かっていく。彼はどのように生きるのかという「生の意味を見出す」あり方として、「永遠の相のもとに」という人生の見つめ方をする。

6.45 永遠の相のもとに世界をとらえるとは、世界を全体として——限定づけられた全体として——捉えることにほかならない。

「永遠の相のもとに」という言い方は、もともとスピノザが用いた言葉として知られている。永遠の相のもとに世界をとらえるというのはどういうことなのだろうか。彼は芸術作品が持つ唯一性と同様の性質を生に見出そうとした。それは美と言い換えてもいいかもしれない。「永遠の相のもとに」とはこういうことだ。

例えば西郷隆盛という人がいる。薩摩藩に生まれ、島津斉彬に取り立てられ、討幕を先導して新しい明治の世を開くが、西南の役で義に殉じて死んだ英雄として知られている。大胆で繊細、知略に富みながらも人徳がある…。上野に銅像が立っているあの人物である。このような見方が「永遠の相のもとに見る」ということである。西郷はとっくに亡くなり、その肉体は滅びて消滅している。しかし西郷という人物はすでに象徴的になり、ある価値のもとで語られる存在として私たちは彼を見ることができる。時間を超え、空間を超越し、過去に存在した一人の男から、シンボリックな実像に昇格して存在し続ける。すでに西郷が死んでいるいまこのときに、まさしく対象として私たちは永遠の相のもとに西郷をとらえることができる。

しかし、このとらえ方は徹頭徹尾、後世の私たちが特定の価値のもとで西郷という人物を見るやり方だ。しかし、実際の西郷という一人の人間像はどうだったのか考えれば、必ずしも私たちが思っているような人ではなかったかもしれない。例えば、奥さんから見た西郷という人物は、もっと生活感があつたり、人間らしいものだろう。寡黙で懐が深い人だったかもしれない。意外と神経質だったり、虫が嫌いだったかもしれない。それは奥さんの眺望点から見た西郷であり、それはまた一般的によくある価値のもとで語られる。息子から見た西郷はまた異なる人物像に移ったかもしれない。もっといえば家族や友人以外からは、ただの男の一人として見られていた時期もあつたに違いない。西郷は不特定多数の人間の一人なのである。

眺望点が異なれば、同一の対象・事実に、異なる価値が読み込まれるのである。机の上の一つのリンゴ。Aさんにとって、それは美しいリンゴかもしれない。Bさんにとって、それは恋人のCさんからもらった、かけがえのないリンゴかもしれない。Dさんにとって、それは机を汚してしまう物体でしかないかもしれない。リンゴ嫌いのEさんからみたら、特に気持ちの悪

いリングかもしれない。

では、論考の「世界」の中で西郷をとらえたらどうなるか。ただの事実としての西郷の姿がどのようなものか考えてみよう。彼の存在は、さらに淡白なものになってしまうはずだ。

君も僕も不特定多数の人間の一人に過ぎない。だが倫理や生の意味という自らの生き方を考えたとき、君は不特定多数の人間の一人としてではなく、自らを唯一無二の存在として、この世界全体を背景とした独立した世界としての自分を見ることになる。こうした見方が「永遠の相のもとに」生を見るということであり、生の意味をとらえるときの視座であるというウイトゲンシュタインの倫理の考え方なのである。

一度論考の基本体系に戻ろう。倫理もまた価値である。それも「もの」にではなく、振る舞いに読み込まれる価値である。倫理の価値は「善」「悪」に代表されることは周知のとおりだ。「若者が年寄りに席を譲った」というストーリーは、世界の中で「若者が立ち上がった、若者がどうぞと言った、年寄りが頭を前に下げた、年寄りが椅子に座った」という事実が成立しているところに、私たち観察者が善という価値を読み込んでいるのである。それゆえに、倫理は論理空間の中には存在しない。倫理は世界の外にあるものである。ゆえに、「超越論的」なのである。

論考では基本的に倫理の命題については「沈黙しなければいけない」と、「禁止」している。しかし、私たちはやはり倫理とともに生きる。それが人としての、人らしい生き方だからであり、私自身の生を見つめることなしに生きる意味を見出すことができないからだ。

だが人間世界において、倫理はもはや個人の生を見つめる手段というだけの存在ではない。私たちはその生き方の価値を共有し、それらを基盤に社会のシステムを積み重ねてきた。そして、私たちはもはやそこから逃れることは不可能だ。私たちの行動は倫理（を基盤とする諸秩序：法律や文化、常識のような不文律など）によって厳格に制限され、教育の場では子供たちに善悪を教え込み、それはもはや秩序となって再生産される。

だが一方で、倫理はナンセンスなのであった。倫理は論理的に正しいと言えることではない。ナンセンスなものがこれだけ社会の中で幅を利かせている。ナンセンスだが私たちはそれを共有し、人間社会で重要視されている。ナンセンスなものに人は縛られている。これをどう考えればいいのか。一個の生命として、本当にそんな幻想に従いながら命を終えてしまっているのだろうか。たとえば人間世界を離れて、野生動物のように深い森の中に一人で生きるのであれば、人は倫理から解放されるのだろうか。倫理に従うことは本当に正しいことなのだろうか。真理なのだろうか。

僕が思うに、倫理がこれだけ人間世界で重視されているということは、人間は倫理を正しいものとして信じているからではないのだろうか。不安定なものと感じていれば、人は倫理を重視しないはずだし、社会基盤にすることなんてないはずだ。人間は本能的に倫理を安定したもの

として信頼し、正しいこととして疑っていない。だがそれは明らかに「論理的に」正しいわけではない。僕らが本能的に感じている倫理の正しさの正体は何だろう？ 信頼の根拠は何だろう？

僕が思うに、問題は次のように収斂する。それは、倫理の正当性はどのように保証され、倫理の正しさの根拠はどこにあるのだろうか、ということだ。あるいはその正当性は保障されてなどおらず、何の正当性もないままに、ただみんなで同一の価値を信じているだけなのだろうか。そのあたりのことは、第三部で中心的なテーマになっていく。第三部以降はさらにテーマを広げて考察していくことにしよう。

<推薦書籍>

論考や哲学探究など、ウィトゲンシュタインの哲学を本格的に勉強をしてみたい人は、大学生になったら以下の本を参考にしたらい。僕もこれらの本に大変お世話になった。

<哲学解説書>

- * 『はじめての言語ゲーム』 橋爪大三郎著（講談社現代新書）
言語ゲームと数学の関わりが分かりやすい本
- * 『ウィトゲンシュタイン「論理哲学論考」を読む』 野矢茂樹著（哲学書房）
論理哲学論考の世界のすべてを知りたい人へ
- * 『ウィトゲンシュタイン「論理哲学論考」を読む』（哲学探究との比較解説つき）
同上 野矢茂樹著（ちくま学芸文庫）
- * ウィトゲンシュタインはこう考えた 哲学的思考の全軌跡1912－1951
鬼界彰夫著（講談社現代新書）
論考から青色本を経て、哲学探究までの思考の軌跡。

<以下はウィトゲンシュタインの原典>

- * ウィトゲンシュタイン全集（大修館書店）
- * 『論理哲学論考』 ウィトゲンシュタイン著 野矢茂樹訳（岩波文庫）
- * 『論理哲学論考』 ウィトゲンシュタイン著 藤本隆志・坂井秀寿訳（法政大学出版）
- * 『反哲学的断章－文化と価値』 ウィトゲンシュタイン著 丘沢静也訳（青土社）
- * 青色本 ウィトゲンシュタイン著 大森荘蔵訳（ちくま学芸文庫）

第三部 超テキスト『哲学探究』——言語ゲームと規則問題

1. 「論考」後のウィトゲンシュタイン

(1) 論考後の生活から哲学への復帰

論考を書き上げたウィトゲンシュタインは、その後どうしたのだろうか。出版された論考は大反響を呼び、若き天才哲学者の出現に哲学界は騒然となった。彼は一躍有名人になる。しかしせっかく哲学者として世界的に認知されたのに、あろうことか彼はあっさりと哲学の世界から足を洗ってしまったのである。それは論考を著したことによって、哲学の問題を完全に解消したと彼が確信したからだ。事実、論考の与えた影響は当時の哲学会において大変なもので、ついにすべての哲学問題に終止符が打たれたと思った学者も少なからずいた。もちろんそんなわけがないと感じた人々もいた。

しかし論考がカンフル剤となり、哲学界は活性化し、新しい哲学の潮流も出来上がってくる。これは、いまの哲学界の潮流にまで影響していて、従来のやり方で哲学を研究していく流れと、ウィトゲンシュタイン以来の言語哲学や分析哲学などの新しい流れの二大潮流が現在でも存在している。

さて、哲学を引退したウィトゲンシュタインは、まったく違う仕事に挑戦することになる。どうやら哲学に対する関心やアイデアが本当になくなってしまったようで、彼は突然教員養成課程に通い始めた。そしてまずは小学校の教師になり、その後修道院の庭師になり、また病院で働いていた時期もあったようだ。また、姉の家の設計などもしていて、その家はいまでも残っている。実に面白い家なので、興味がある人は調べてみるといい。

しかしいろいろな仕事をしてみたものの、人と関わる仕事ではうまくいかないことも多かったようで、小学校では子どもたちが彼の言ったことを理解できないことに腹を立て、激しく怒鳴りつけたり体罰を加えたりした。そして彼は結局小学校を辞めることになった。明らかに彼が悪いように思うのだが、彼は相当不満だったようだ。彼のような天才の言うことは、大人でもなかなか理解できない。事実、のちに彼はケンブリッジ大学で教鞭をとることになるが、理解できない者が続出した。彼の考え方は一般的なエリートレベルには難解すぎ、また独創的でありすぎた。そこで彼は集団講義型の授業をあきらめ、講義に参加できるのは見込みのありそうな者少人数に絞り、彼らの前で哲学問題を立てて、その場で考えていくというスタイルにした。それはとりあえず置いておくとして、とにかく彼が考えていることはケンブリッジ大学の学生ですら理解できないのである。小学生に分かるわけがない。

そんなこんなで仕事を転々としているころ、哲学界では論考に対する疑問の声がポツポツと

出始めたのだ。論考は間違っているのではないかと。だが、ワイトゲンシュタインにとって、論考は完璧な整合性をもつ小宇宙だった。「そんなわけがない」と彼も最初は思っただろう。しかし、次第に自分でも論考の中に誤りがあることに気づき、大きなショックを受ける。結論から言えば、たしかに論考には間違いがある。だがそれは、どの程度の間違いだったのだろうか。多少の修正によって済む程度のもので、論考の大枠としての考え方自体は保持されるものなのか、それとも論考の世界そのものが崩壊するような根本的な誤りなのか、実はいまでも意見が分かれている。いずれにしろ、論考に間違いがあることを認識したワイトゲンシュタインは、哲学の中で自分がやれることがまだあると考えたのではないだろうか。

そしてラッセルが彼をケンブリッジに呼び戻す。論考の出版の時にさんざん悪態をつかれたラッセルだが、ワイトゲンシュタインを復帰させるために再び奔走してくれたのだ。ラッセルは彼の才能を本当に認めていたのだろう。ケンブリッジの先生になるためには、本来博士論文を書いていなければならないところだが、論考がその代わりとして認められ、彼は15年ぶりにケンブリッジに復帰することになったのである。哲学を離れていた数年を経て、再び彼は第一線に帰ってくることになるのである。

(2) 哲学探究

ケンブリッジでのワイトゲンシュタインの講義が始まった。彼の弟子であるノーマン・マルコムがはじめてワイトゲンシュタインを見たときのことを書き残している。

大学の講堂で開かれた哲学研究会でのことだった。講演者が壇上で発表をし、聴衆はそれを聞いていた。やがて講演者が発表を終えた。すると、壁際にいた長身でハンサムな男が静かに話し始めた。人々は彼に注目し、彼の口から出てくる言葉をじっと聞いていた。皆が彼が何を言い出すのかということに、特別に注目しているようだった。それがマルコムが初めて見たワイトゲンシュタインだったという。彼はすでにこのころケンブリッジでも一目置かれる存在だったようだ。マルコムの回顧録を読む限り、ワイトゲンシュタインはクールなイケメンで、女学生に人気で、いかにも頭の切れる人物という印象だったのだろうと思う。

しかし学生に対する講義は、とても変わっていたという。講義のときのワイトゲンシュタインは、まずその日のテーマを決め、そのテーマについて語り出す。滔々と語ったかと思えば、急に長い間黙り込んでしまい、突然「私の頭はなんて悪いんだ!!」と大声で叫びだす。学生たちは当然ドン引きしたことだろう。実際ワイトゲンシュタインは本当に変わった人だったようだ。

ノーマン・マルコムが妻を連れてワイトゲンシュタインのもとを訪れ、三人で公園を歩いていたときに、彼はとても機嫌がよく、天体の動きを三人で再現しようと言い出した。そしてマルコムの妻が太陽をやり、その周りをマルコムが回って地球の動きを演じ、マルコムの周りをワイトゲンシュタインが回って月の動きを演じるということを楽しそうにやっていたそうであ

る。かと思えば、次に会ったときには原因不明のシカト攻撃をしたり、突然不機嫌になってみたり、気難しいを通り越してもはや変人という方が近かったようだ。彼は友人を心から求めていたようであるが、なかなか彼と友人になるということは困難なことだったようである。だから多分、ものすごくさみしい気持ちをいつも抱えていたんじゃないかなと思う。とてもつらい人生を送ったんじゃないかなと思う。

このようにケンブリッジに戻ったワイトゲンシュタインは哲学教授として講義をする一方、論考を乗り越えるアイデアを次々に発想していく。有名な「言語ゲーム」を始めとするアイデアの数々だった。彼は論考からの転換を経て、新たな着想をしっかりと育てていった。その多くは、世界の在り方を規定している「根本」に関することであり、極めて重要かつ難解な分野ばかりであったが、斬新かつ的確なアイデアを数多く提出した。その実績は膨大なノートにまとめられていった。最終的に彼はこの草稿を論考と一緒に一冊の本にまとめたいと考えていたようだが、残念ながらそれはかなわなかった。

ワイトゲンシュタインの講義は一風変わったものだった。前述したように、まず彼の講義の内容を理解できる学生が非常に少なかった。彼のアイデアがあまりにも難解で、ケンブリッジ大学トリニティーカレッジという世界最高峰の学府の学生でさえほとんど理解できなかったのだ。彼は集団で講義するという通常の講義形式をあきらめ、数人の特別に優秀な学生だけを相手に講義を行った。他の学生たちはそのときのノートを回覧する形で勉強するという、変な講義形式になった。

一方でワイトゲンシュタイン自身は哲学教授という仕事が嫌で嫌で仕方がなかったらしい。しかし、結局彼は死の数年前までケンブリッジで教授を続けることになる。哲学教授を辞めたあとは、アイルランドに移住し、ダブリンに滞在したり、海岸沿いのずいぶんさびしい場所に一人で住みながら哲学を続けた。僕自身もDublin City Universityに留学していたときにアイルランドの海辺を何度も、て何か所も歩いた。アイルランドの海岸線には、手つかずの自然がたくさん残っている。人が本当に少なく、荒涼としてさみしいと感じる風景が大半だ。美しいけれど、心の底からさみしいと思う景色だった。釣りが好きで海が大好きな僕でさえ、長くいたいと思わなかった。ワイトゲンシュタインはそんな場所でも一人で思索を続けていた。

しかし、その後ワイトゲンシュタインは病を得てしまい、イギリスにもどってくる。それでも彼は闘病を続けながら、死の直前まで哲学を続けていた。彼が最後に選んだテーマは懐疑論だった。だが、ついに稀代の天才が息を引き取る時がやってきてしまう。良好な人間関係を作ることがまったくできず、それなのに心から他者の存在を求めた人生だった。

残された原稿は彼の死後、アンスコムら彼の弟子たちによって整理され、出版されることになる。それが「哲学探究」という本である。

最後の言葉は、「彼らに伝えてください。私は素晴らしい人生を送ったと！」
彼はいま、ケンブリッジ郊外の墓地に静かに眠っている。

それでは、彼の中期・後期哲学として残されたアイデアを見ていこう。論考に続き、哲学界に再び激震を走らせた驚くべきアイデアをいくつか紹介していきたい。数学の信頼性に関わる話もあるので、理系を選んだ君たちにとって特に興味深い内容もあるのではないかと思う。

哲学探究という複雑怪奇な世界全体をミニチュアにできる力量ははっきり言って僕にはない。それは項目ごとの相互関係に謎が多く、全体をそっくりそのままプレゼンテーションすることが不可能に近いからだ。だがこの本は発想の塊である。僕たちがいま読んでも、いやおそらく100年後に読んだとしても、日常のなかであたりまえだと思っていたことが、実は誤りだったり錯覚だったりすることに新鮮な驚きをもって気づかされるに違いない。

哲学探究は20世紀で最も難解な書物の一つである。それをどうすれば単純・平易に見せられるか、どのように一般的な思考のパラダイムで理解できるようにするかが教師という「翻訳家」の勝負である。もともと筋肉質なウイトゲンシュタインの文章には、そぎ落とせる贅肉や脂肪があまりない。単純化したいが、骨抜きになっては元も子もないわけで、これは難しい仕事なのだが、高校生でもしっかりと追っていけばちゃんと理解できるように、同時に後の話につながる部分の本質だけは損なわないように気をつけながら話を進めていきたい。

ここでは哲学探究の中から彼の代表的なアイデアであると同時に、本シリーズの最終目的地である「道徳」にたどりつくまでに経由しなければならないいくつかの重要な概念に言及することとした。

具体的にこの第三部では、哲学探究の幅広いフィールドの中から、第四部につなげていくための必須テーマとして、「語の意味とは何か」、「規則の問題」、「位相」といったテーマを扱っていくことにしたい。これらのテーマに対応するのは「言語ゲーム」、「規則のパラドックス」、「アスペクト論」という三つのアイデアである。

2. 言語ゲーム —— 語の意味とは何か

(1) 写像理論の崩壊

はっきり言って、「哲学探究」という本は難しすぎる。この難解なテキストの「全貌」を高校生向けに翻訳して見せていくことを想像するだけで呆然とする。どうしたものかと考えたあげくのことだが、ここでは「探究」の中から代表的な内容を選び、そこに限ってできるだけわかりやすく説明していくことにしようと思う。そうは言っても、軸がぶれたり骨抜きになってしまっただけでは意味がない。この大きな物語の核心は外さずに、あまり難解になったり冗長にならないように心がけたいと思う。

まずは、ワイトゲンシュタイン自身の論考からの思考の転換について、オーソドックスな解説をしていこう。論理哲学論考が主張していることをものすごく簡単に言うと、「世界と文は対応関係にある。対応関係にないものは説明できないことだ。それは語るだけ無駄だから黙りなさい」ということだった。論考を支えているのは、事実と文が厳密な対応関係になるということだった。それゆえ、文を構成する語は、対象と一对一の対応関係になければならない。これが写像理論の基盤を支えている大前提であった。

世界を構成しているのは諸事実であり、一つ一つの事実は対象に解体される。対象は名を与えられ、可能的再結合によって事態が表現されるとともに、可能性の総体としての論理空間が張られる。そこから命題が論理空間を分割し、真理領域を確定するという手順で命題の真偽が出力された。こうした論考の体系のすべては、語と対象の写像関係があって初めて成り立つのであった。さて問題になってくることの一つは、この対象と語の一对一関係にある。

たしかに、ある対象に対して、なんらかの語を当てはめるとなれば、これは一对一の関係になっているように思えてくる。たとえば、夜空に浮かんでいる対象「☆」には、「星」という語があてはまり、「対象と語」が「一对一関係」になったように思われるのではないだろうか。「☆」には「星」、対象に語がピタッとはまったわけで、けして「☆」に「草原」という語はあてはまらない。

しかしである。逆に考えた場合どうなるだろうか。「対象にあてはまる語」ではなく、「語にあてはまる対象」いう観点で考えた場合どうだろう。「星」という語は夜空の星、つまり「☆」を意味することもあるが、期待の星なんて言い方もある。魚の体表の黒い斑点を星とよんだりもする。あれ？語にあてはまる対象は一つのはずなんだけど…、これ一対一対応になってないんじゃないの？

このあと具体的なことを考えていくが、仮にこの「対象と語の一対一対応」が崩れてしまうと、論理空間は崩壊してしまう。語の指す対象が複数になると論理空間は野放図に膨れ上がり、命題は何をさしているのか曖昧になっていく。

実際のところ、僕たちの日常では語に対する対象は厳密ではない。たとえば「家」という語

は何を表すのか。私たちは一軒家を家とよんだり、マンションの一室を家とよんだりもする。一軒家とマンションの一室では形態も構造も機能も違うではないか。中には洞窟を家に行っている人もいれば、氷を積み上げた家があったり、木の上に住んでいる人までいる。こうなると、家という語は何をさしているのだろうか。人が住むところは何でも家なのか？ではホテルに住んでいる人がいれば、ホテルは家なのか？いや、ホテルを家とはよぶにはちょっと問題があるような気がする。なぜホテルは家ではないのか。自分が所有していないからか？ならば自分が所有しているものが家なのか？では借家は家ではないのか？

家とよばれるものには様々な形や大きさがあり、形態もある。しかし、なんとなく似たような部分もある。住んでいる人が決まってそこに帰っていく、そこで寝泊まりする、一つから数個の部屋がある、その人の私物か、あるいはお金を払って専有的に使っている…などなど。それでも説明はし切れない。ホテルだってこれらの条件を満たしているじゃないかということになる。それに人が住んでいない家は家ではないのか？とにかく家とよばれるものには何となく似たような性質や特徴があって、うまく説明したり定義したりできないんだけど、これらは同じ「家」とよばれる仲間ですというくくりになっている。「家」のもつ、こうした似たような性質を、のちに彼は家族的類似とよんだ。この家族的類似でくられるすべてのものに「家」という語が対応するのなら（実際に対応しているのだが）、語と対象は一对一の関係になっていないではないか。そんな疑いから、彼の思考の大転換は始まるのである。

(2) 青色本

どうも言葉とものは一対一対応にならないんじゃないか？論考から哲学探究に移行する時期に、彼がどんな考えを持っていたかを示すものが残っている。ケンブリッジ大学で講義した内容を学生が筆記し、その講義録を学生間で回すということが行われていたことは前述した。その講義録をまとめたものが、青色本・茶色本とよばれるものである。

その中には、対象と名の一対一対応に対して、すでにウィトゲンシュタインが疑念の目を向けていたことが見てとれる。青色本の冒頭部はこんな感じで始まる。

「語の意味とは何か。

この問題に迫るためにまず、語の意味の説明とは何であるか、語の説明とはどのようなものを問うてみよう。

(中略)

「長さとは何か」「意味とは何か」「数1とは何か」等々、こういった問いは我々に知的けいれんを起させる。それにこたえて何かを指ささねばならないのに、何も指さすことができないと感じるのだ（哲学的困惑の大きな源の一つ、名詞があればそれに対応する何かのものを見付けねば困るという考えに迫られるのだ。）」

「青色本（大森正蔵訳）」

さて、「語」と「対象」が一对一の関係になっているためには、「語」には厳密に「一つだけの意味」がなければならないのであった。前述したように、論考における写像理論は、この法則性が前提となって話が進んでいたからだ。だが、たとえばこんな対応関係があるでしょう。

<対象>	<名>
←	やじるし

「←」に対しては「やじるし」という語が対応することは容易に分かる。ピタッとくる。でも逆に、「やじるし」という語に対応するものは「←」以外にも、「↑」も、「↓」も、「↕」も、「↔」も対応するではないか。という話だった。これらは家族的類似のくくりの中にある。やっぱり一对一関係は無理がある。

ウィトゲンシュタインは困った。この問題をどうすれば解決できるのか。そこで考えたのがこうだ。「言語と世界の一対一対応がうまくいかないのなら、語と「個別の物」を結びつけることはできないか?」その手立てとして考えられるのは、「語による定義」から「直示定義」とよばれるアイデアでの解決である。

語の指す対象を明確にするには、その語の意味するところを、言葉で定義することができればいいのだった。明確な定義づけは、語の意味を確定し、その語が結びつくものを指し示すのではないか。しかし、である。考えてみれば、このやり方は対象に与えられた語を、別の語に取り替えただけの話であって、言葉による定義というやり方は要するにトートロジーに過ぎないわけだ。

そこでウィトゲンシュタインが着目したのは、「直示定義」というアイデアである。直示定義とは読んで字の如く、対象を直接指し示すということだ。分かりやすく具体例を示そう。

「机の上に3つのリングがある」という命題があるでしょう。このときこの命題は一見有意味なように見える。実際有意味だと言っていいだろう。しかし、「机の上に3つのリングがあり、2つは机の上から落ちた」という場合はどうか。前の命題と比べると、僕には曖昧さが顕在化してくるように思える。落ちた2つのリングは、3つあるリングのうちのどれどどれなのだろう。A・B・Cと3つあるリングのうち、落ちる可能性のパターンとして[A・B]の組み合わせ、[B・C]の組み合わせ、[A・C]の組み合わせという3つの可能性がある。これでは命題の意味が三通り存在することになり、説明したことにはならない。そう…、リング一個一個は違う存在なのである。結局この問題を回避するには、一つ一つに名をつけ、「リングAが机の上にある、かつ、リングBが机の上にある、かつ、リングCが机の上にある、かつ、リングAが机から落ちた、かつ、リングBが机から落ちた」といったふうに、対象を命名し、命題を論理語で結合するしかない。しかし命題は僕たちが正しさを共有するためのものであるのに、3つのリングの命名を僕が勝手に行ってしまうとは、正しさの共有ができないではないか。

名前をつけるというアイデアもボツになった。そうなるに残された方法は、たった一つ。一つのリンゴを指すのに、「このリンゴ」と指さしをするしかない。人差し指を立てて、「これ！」と直接指し示すのだ。彼はこの指さしによって、一対一対応が可能になるかもしれないと考えた。これを「直示定義」という。実のところ、命名や直示定義は、「私」が活着しているという前提のもとに初めて可能になるのであり、「言語と生の不可分性」であるとか、「独我論」というテーマにも展開することがらなのであるが、それはまた別に機会にしよう。とにかく直示定義という方法で、個別の対象を的確に取り出すことができるのではないかと彼は考えた。

だが、問題が残るように思う。目の前にあるリンゴならばまだいい。たとえば目の前で「指さしができるもない語」についてはどうしたらいいのだろうか。

さらに踏み込んでみたい。「この」や「これ」という直示定義について、次のよう想定を考えてみよう。

君が見たことのないフルーツらしきものが目の前にあったとしよう。僕がそのフルーツらしきものを指さして「これがアグモーネだよ」と言ったとする。(アグモーネというのは、この文章を書きながらいま僕が適当につくった言葉だ。)

とにかく僕がそのフルーツっぽい物体をさして「これがアグモーネだよ」と君に言った。さて、このとき、僕は「これ」という直示定義によって何を指さしたことになるのだろうか。そのフルーツらしきもののどの部分を指さしたのだろうか。そのフルーツの外観なのか、色なのか、表面の質感なのか、模様なのか…。何を指さしたのかがはっきりしていなければ、相手は僕の意図を理解できないわけであり、コミュニケーションとしては成立していないことになる。「これ」という直示定義が何を指しているのかはどうやって分かるのだろうか。

いや、もしかしたらこの場合僕が指さしたいと思っているものは、このアグモーネとよばれるフルーツの全体や本質かもしれない。だが、本質を的確に指さすことなんてできるのだろうか。アグモーネというフルーツの本質とは何だろう？アグモーネの本質には、例えば臭ってみないと分からないことや、食べてみないと分からないことも含まれているはずだ。

いや、あるいはこの時点では僕はアグモーネの本質までは指さそうとしていないのかもしれない。とりあえず、この視覚情報で分かる範囲の把握でアグモーネを指さしたようにも思える。アグモーネが謎ならば、バナナでもいい。「これがバナナだよ」と言って、バナナの何を指さしているのだろうか？

直示定義も含めて、語の指しているものを厳密に決定することはできるのか。…どうも僕には少し無理があるような気がしてならない。だとすれば僕が「これがバナナだよ」と言ったとき、僕はバナナの何を指したことになるのだろうか。

文の中で言葉が指していることを厳密にするというのは実はとても難しいことなのだ。果たして「言葉の意味」というのは一体何なのだろうか。

(3) 言語ゲームというアイデア

あるフルーツらしきものを指して、「これがアグモーネだよ」という表現を考えてみたとき、「これ」が何を指し示しているのかを厳密に見ていくと、いろいろと壁が立ちはだかりそうな予感がしてきた。語の指していることが不明確ということは、当然文が何を表しているのかをはっきりさせることも難しいということだ。直示定義を使っても、曖昧さを完全に消去することは難しそう。哲学では何ごとかを明らかにするために命題を立てる。そしてその命題に解を与える（≡アポリアを解消する）ためには、立てた命題（文）の意味するところこそが死活的に重要なのであるが、これではその命題の意味を厳密にすること自体が難問なのだということになる。ではどうしたらいいのか。ここが哲学の限界なのだろうか。

ここまで見てくると、「もの」と「語」を結びつけるのは簡単なことではないようだ。というよりも、語と意味の結びつきは、思ったよりもわかりにくい構造になっているようである。「ひとつの言葉の意味」を考えてゆくと、「言葉の意味」とは一体何なのかという問い自体がアポリアなのであると気づく。

もちろん語がなにごとかを指し示していることについては疑う余地がない。けれども、意味が不明瞭な部分を完全に解消することは難しいように思える。直示定義までもちだしても無理なのだから、「語」と「対象」の厳密な一対一対応はさすがにあきらめた方がいいようだ。

もっとはっきり言えば、一つの語が複数のものを指し示すことは普通に見られることなのである。多義語はもちろんであるが、「リンゴ」や「ペン」のようなありふれた名詞でもいろいろな意味を持ちうる。それがどういうことなのかはあとで説明するが、実はその言語の曖昧さや、語の多義的な性質こそ、逆説的なようだがこの問題を解くカギになってくるのである。いまは何のことやら意味が分からないかもしれないが、その説明を含めながら、今回は君の常識を大転換していこう。

ウィトゲンシュタインが「言語」と「対象」の「一対一対応」の考えを転換していったのは、語にはもともと意味が含まれているという常識を捨てたことを意味する、と僕は思う。彼はこの「一対一対応」の考えを捨て、言葉が私たちの日常の中でどうやって使われているのかを観察することにした。言語というのは厳密な意味を内包しているものではなく、もっと「かりそめ」の存在なのではないか。

例えばこういうことだと僕は思う。言語は人形劇の人形のように、ある物体に魂が吹きこまれ、その劇に合った役割を演じる。人形は演じ終われば木と布でできた「ただの物体」だ。しかし、その木製の人形はある劇では義経を演じ、ある劇ではマリー・アントワネットを演じ、ある劇では孫悟空を演じるかもしれない。木製の人形の意味するところが劇によって変わるように、語は状況によって意味を変え、その人形の役割（意味するところ）は劇の中での振る舞いから観客に読み取られる。この木型の人形のように、コミュニケーションの中で言語が果たしている「役割」から「語の意味」をとらえていくことはできないだろうかとウィトゲンシュ

タインは考えたのだ。

言語には正解となる「最も正しい意味」がどこかにあるわけではない。言語はあくまでも私たちの日常で使われているツールである。それゆえ私たちがどうやってその言葉を使っているか、どういう意味で使っているのかが言語の意味を見出すうえで重要なのである。けして特別な意味があるわけではない。ところが従来の哲学では「時間」の本当の意味とは何なのか、本当の「空間」とは厳密に何なのか、という深く狭い方向へ突き進んでいった。しかし、「その言葉」の厳密な意味が何なのかを突きつめて追求していくことがアポリアをより複雑にしてしまう。どこかでおかしなことになり、結局は「僕たちはそういう意味で空間という言葉を使っただけ？」ということになる。

「空間」とは何かというアポリアを伝統的な哲学のやりかたで小難しくこねくり回して出てきた答えは、おそらく「空間」の本当の意味ではない。私たちは日常で「私たちがいるところ」を「空間」と言ったりする。それが私たちが実際に使っている使用法なのだから、それが「空間」という言葉の意味なのである。言語とは私たちの日常で使われているツールなのだから、日常を離れたところで考えても意味がない。日常の使用現場を観察することでしか語の意味はとらえられない、そんなふうにはウイトゲンシュタインは考えた。命題は言語で立てるしかない。でも日常で使われる言語とは曖昧さを多く含んでいる。その曖昧さも含めて言語なのだ。そんな曖昧さも含めて言語を取り扱ってくのだとしたら、どうすれば的確に意味をとり出せるだろうか。そこは天才の出番である。ではウイトゲンシュタインのアイデアに迫ろう。

(4) 語の意味の多様性

まずは少し難しいかもしれないが、哲学探究のオリジナルに沿った例を見ていこう（もっと簡単な例はこの後提示させてもらう）。ここにウイトゲンシュタインが想定した、有名な「石工のやりとり」の例がある。ウイトゲンシュタインが探究の中で、語と対象が一对一の関係になっていないのではないことを語る場面である。少しアレンジして見てみよう。

いまから「石板、5」という言葉の意味を考えてみたい。

家を作っている石工が二人いるとしよう。ヨーロッパの家は石材を積み重ねてつくる。二人の石工は師匠と弟子の関係である。師匠が弟子に向かってぶっきらぼうに「石板、5！」と叫ぶ。すると弟子は「はい！」と言って石板を五枚持ってくる。師匠はそれを受け取る。このときの「石板、5！」は何を表しているのだろうか。言うまでもなくこの場合この語は師匠が弟子に「石板を五枚運んできなさい」という命令の意味で使われている。

しかし、次の場合はどうだろう。ある日、君が通院している病院の診察室の扉を開けて部屋

に入ると、そこには佐藤医師がいて、いきなり「石板、5」と言われたら、君はどんな意味にとるだろうか？少なくともそれは「石板を五枚運んできなさい」という意味ではないはずだ。もしかしたら君は「この前の検査の結果のことかな？石板というものが5つ見つかったってことか？」などと思うかもしれない。

同じようにカラオケボックスでのやりとり。

A 「次は、最近の曲を歌ってよ！」

B 「え、何がいい？」

A 「石板、5！」

わけの分からないやりとりだが、おそらくBはこう思っただろう。

「石板、5という曲があるのかな、それとも石板、5というアーティストがいるのかもしれない」

わかるだろうか。同一の言葉「石板、5」はそれぞれ異なる意味で使われていることが、同一の語は使用されるシチュエーション次第で、確実に複数の意味を持つ。ここで大事なことは、いずれの場合も、私は彼らのやり取りを観察することで、語の意味を理解したということである。

哲学探究の本文から引用してみよう。

21 BがAの問いに対して、積み上げてある石板や台石の数量を報告するとか、どこそこの場所においてある建材の色や形を報告するとかいった、言語ゲームを考えよ。——するとある報告は、「石板五枚」といったものでありえよう。そのとき、「石板五枚」という報告ないし陳述と、「石板五枚！」という命令とのちがいは何なのであろうか。

師匠が「石板五枚！」と叫ぶと、弟子が石板を五枚運んでくる場面。これをゲームAとしよう。また、ぜんぜん違う状況として、師匠が「石板五枚」と穏やかに言うと、弟子がそれをノートに書き留める場面があるとしよう。これをゲームBとする。ゲームBの場合は、おそらく二人は石板の在庫の確認か何かをしていて、残りの石板の数を二人でチェックしているか何かの場面であろう。この二つの例から、同じ「石板、5」という言葉の意味は、ゲームAでは「石板を五枚運んで来い！」という「命令」の意味であり、ゲームBでは「石板の残りは五枚だよ。」という「報告」の意味で使われているのであろうと思う。

このように、同じ語である「石板五枚」は、異なる複数の意味を持ちうるということがわかっただろうか。そう、語の意味は状況によって変化する。語の意味はどのようなシチュエーション（ゲーム）でその語が使用されているかに合わせて変化するものであり、すなわち一つの語は無限に

意味を持つ可能性があることになる。この考え方を「言語ゲーム」という。繰り返そう。語の意味とはいかなる規則のもとでその語が使われているのかで決まるのだ。

(5) 機能主義的意味概念 ——言葉には最初から決まった意味が含まれているわけではない

もっと簡単な例を用意しよう。「ラーメン」という語の意味を考えてみよう。ラーメンなどという単純な名詞が、果たして多くの意味を持つのだろうか。

「ラーメン」といったら君は何を思い浮かべるだろうか？もっと厳密に言えば「ラーメン」という語の意味は何だろうか？「ラーメン」といわれて頭に浮かぶもの。おそらくどんぶりに入った一杯のラーメンのイメージだろうと思う。そのイメージこそ「ラーメン」という語の意味である、と言いたくなる。だがこれこそが僕らが陥っている錯覚であり、写像理論を崩壊させたものである。次のような想定を試みよう。

たとえば僕がラーメン屋で、店主に向かって「ラーメン」と言ったとする。店主は「はいよ」といって厨房へ行き、しばらくしたらラーメンを運んできて、僕の前に置くはずである。これは「ラーメン」という言葉が、ラーメン屋における言語ゲームのルールに従って、意思が伝達されたからだ。つまりこの場合、僕が店主に言った「ラーメン」という語は「ラーメンを一杯お願いします」という意味だったわけだ。それはけしてあの「一杯のラーメンの像」という意味ではない。わかるだろうか。もう少し説明しよう。

意思が伝達されるとは、常識的に考えれば、「ラーメン」という言葉を聞いて、そのイメージを脳に作り上げ、それを理解することと考えられがちだ。だが、言語ゲームではそれは僕の内面世界の問題であり、言語のやり取りという外部世界で行われていることこそ「意味」であると考える。それはこういうことだ。

僕が「ラーメン」と言い、店主がそれを作って僕の前に持ってくるまでの一連の行為をもって「意思が伝達した」、あるいは「語がある役割を果たした」とみなすのである。もし、僕が「ラーメン」と言い、店主は「ああ、この人はラーメンを注文したんだな」と思っても、その店主が「わかりました」と言ったきり、その場から動こうとしなかったらそれは意思が伝達したとはみなされない。注文をし、店主が厨房へ戻り、ラーメンを作って、それを僕の目の前に置き、ごゆっくりどうぞ、というところまでの一連の行為が完了して、意思が伝達されたことになるのであり、すなわち僕が最初に言った「ラーメン」の意味が「ラーメンを一杯お願いします」ということだったということが確定するのである。

だから店主が「ラーメンのイメージを頭に作って理解する」ことだけでは意思が伝達されたことにはならないし、そうしたイメージが「ラーメン」という語の意味だという考えは間違いなのである。わかるかな？

語の意味とは、語にもともと含まれている概念なのではなく、一連の行為があったあとから

規定されるものなのである。あるいは一連の行為の過程の中で規定されていくと言ってもいいかもしれない。単語帳のように語には対応する意味がもともとあるのではなく、語は使用されるなかで意味を持つ（単語帳というものは、語に元から含まれている意味を書き並べてあるものではなく、過去の人間世界のコミュニケーションで経験的に「こういう意味で使われたケースが多かった」という高い頻度で使われてきた意味を並べているものなのである）。

何度も言うが、語には元から意味が含まれているわけではない。だから語が頭の中に素朴に呼び起こすイメージは関係ない。「リンゴ」と言われればリンゴのイメージが君の頭に浮かぶだろうが、それが「リンゴ」という語の意味ではないのだ。リンゴという語がどのように使われるかによって「リンゴ」という語の意味はその都度決まり、その都度変化する。

それゆえに「ラーメン」という言葉が呼び起こすラーメンのイメージが、僕の頭の中のイメージと、相手の頭の中のイメージで異なっていたとしてもそれは問題にはならない。両者のコミュニケーションが円滑に行われるかどうかということが、意味のやりとりが遅滞なく行われているかどうかということなのであり、もしイメージの違いが顕在化したとしてもコミュニケーションの中で摺合せが行われて解消するだろう。

このように言語ゲームの第一の特徴は、その言語がどのような行動とともにあり、どう相手が反応するかという、いわば語を取り巻く行動の「連関」によって意味が規定されていくことだと思われる。

第二の特徴は、言語はその時その時のゲームの規則に従うということだ。いくつかの状況を用意しよう。

僕が「ラーメン」と言ったのに対して、相手が、「おいしいよね、私も大好き」と言ったとき、どんなルールのもとでラーメンという語が使われたのだろう。

僕が「ラーメン」と言ったのに対して、相手が「さいごが「ン」だからあなたの負け」と言ったとしたら、その場合のルールはどうか？

僕が「ラーメン」と言ったのに対して、相手が「ラーメンとは中国にその起源を持ち、江戸時代日本に伝わった汁そばの一種です」と答えた場合……。

つまりおなじ「ラーメン」という言葉でも、それぞれ別のゲームの規則に従って、そのゲームごとに意味が変わる。言葉にはルールがあり、同じ言葉でも、その時その時、従うルールが変わり、意味が変わる。ワイトゲンシュタインが気づいたのは、こうした言語ゲームの法則なのだ。大事なことからもう一度繰り返そう。言語ゲームでは、言語の意味は語を取り巻く連関によって決まってくる。そして言語はその時その時のゲームの規則に従い、意味が変化して

いく。専門的にはこれを、内容主義の意味概念から機能主義の意味概念への転換という言い方をするが、まあ用語は大きな問題ではない。大事なことは、言語ゲームの着想は、言葉には意味が含まれているという僕たちの思い込みを断ち切り、言葉が僕たちの生活の各局面でどんな役割を演じているのか、言語が我々の日常という連関網の中で果たしている機能を「意味」としてとらえていくという、言語の扱いに対するパースペクティブの大転換だったということである。これが言語ゲームという考え方である。

このようにしてワイトゲンシュタインは論考から新たな地平を拓いていくことになった。それは語の意味とはコミュニケーションと不可分であるという、人間の営みに基づいた有機的な地平であり、哲学界では人類が新たな大地に踏み出した瞬間でもあったのだ。

このアイデアを使えば、もはや語の本当の意味などという錯覚に惑わされることはない。そのゲームの中で語がどのように使われるかを観察することで、その語の意味をとらえることができるはずだ。語の曖昧さとは、語の意味の変化だったのであり、語は曖昧だという考え自体が錯覚だったと言ってもいいのかもしれない。意味の変化に惑わされたりすることもない。意味とはそもそも変化するものなのだから。

ただしそこには新たな問題が持ち上がる。ゲームに合わせて意味をとらえとなると、僕たちは語の意味をとらえるたびに、ゲームの規則を把握しなければならない。そこで問題になるのは規則とはどういうものなのかという問題である。規則とはどのようにしてきまっているのかを考えていくと、数学や論理学がどのように基礎づけられているのかということにも関係してくる。そして、語の意味とは規則とは何かを考えることでもあることに行きつくのだ。

3. 規則問題

言語ゲームにおいて、語はそのときそのときのルールに従って、意味が変化していくことが分かった。これはゲームの中で語がどんな役割を演じているのかという観点に立って語を見るということだ。そしてその観点に立つためには、いま、どんなルールで言語ゲームが行われているのかを見極めることがすべてである。しかしゲームのルールを見極める話をする前に、あとから混乱を招かないように、ルール（規則）とは何かという根本的なことをあらかじめ明確にしておく必要があるだろう。ここからは規則問題を扱っていく。規則の中にもまた、思いもよらぬアポリアが潜んでいたのだ。

(1) 数学は真理なのか —数学の基礎

$$1 + 1 = 2$$

小学生がはじめて扱うこの数式。この数式が正しいことが、数学の基礎を支えている。この式の正しさは君たちも疑ったことがないだろう。ここに小学校1年生の最初にやる算数の問題がある。

みかんが1こ、つくえのうえにあり、たろうくんがそこにもう1つみかんをおきました。さて、つくえのうえのみかんはいくつになるでしょう？

答えは、誰がどう考えたって2個にきまっている。たしかにそうだ。ところがこのもっとも簡単な数学が、突然深刻な哲学問題にかわる。

1 + 1が2になることは宇宙的真理なのだろうか。つまり、宇宙から人類がいなくなっても、1 + 1 = 2という論理は必ず成り立つのだろうか。それとも人間がいてはじめて1 + 1 = 2になるのだろうか。何のことだ？と思うかもしれない。理系を専攻した君たちは、当然数学の正しさを信じているだろうし、「何がどうなっても1 + 1が2になることは変わらない」、という前提のもとでしか数学は成り立たない。こんなこと疑ったことはないだろうと思う。

数学は1 + 1 = 2は絶対に正しいという前提のもとで作られている巨大な論理の構造物だ。そしてその構造物はあらゆる整合性がとれていることで成立している。そして僕たちは生まれてこのかた、数をそのように扱ってきたのだし、人生の中でたくさんの計算をしてきた。買い物をする場面でお金を払い、お釣りをもらい、友人とランチに行き行って割り勘をし、入試の出願前には評定平均を計算したり、もちろん数学の授業でより高度な数の論理を扱うというように、日常生活においてお互いにそのやり方で何の問題もなく円滑にやり取りが行われてきたのであるから。つまりはすべての場面で整合性がとれているのであって、計算のコミュニケーションがスムーズに行われることで正しさを分かち合ってきたのである。仮に人がいなかったとしても、1つのみかんにもう一つ加われば2個になるはずである。……と思うだろう。でも、

それもすべて $1 + 1 = 2$ が正しければの話だ。

僕がここで君たちに投げかけていることをもう一度確認しよう。 $1 + 1 = 2$ という論理は、人が存在する前から真となる宇宙の法則であり、いつか人類がいなくなってもやはり $1 + 1 = 2$ なのか。二個の隕石が月に衝突して、そのあとさらに三個の隕石が衝突したら、人間がいなくても五個の隕石が衝突したと言えるのか。これは僕たちの扱う数学が真理なのか、人間という生き物が生み出した「文化」なのかという問題である。ウイトゲンシュタインはこの問題を提起し、自ら答えを与えたのである。

(2) 数列問題 一規則のパラドックス

a. 奇妙な生徒

数学が宇宙的真理なのか、そうでないのかを問うために、ウイトゲンシュタインが想定した例を挙げていこう。

小学校の算数の授業で、教師が生徒たちに次のような問題を出した。

0に順に2を足していきなさい。

生徒たちはノートを開き、いっせいに数列を書き始める。0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16…… 数はやがて大きくなっていき、…96, 98, 100, 102, 104…と続いていく。教師は生徒たちのノートを見回っていく。すると一人の生徒のノートに目が留まった。彼のノートに書いてあった数列は、

……92, 94, 96, 98, 100, 104, 108, 112, 116……

教師は言う。「おいおい君、私はずっと2を足していきなさいと言ったんだよ。100を超えても同じように足していかなくちやダメじゃないか！」

生徒「え？間違っていますか？僕はこれで正しいと思ったんですが」

教師「もう一度、90からやり直してごらん」

生徒「わかりました」

生徒はノートに書いた数列を90まで消し、もう一度書きなおす。

……90, 92, 94, 96, 98, 100, 104, 108, 112……

教師「おいおい！だから100までと同じように足していくんだって！！」

生徒「え？ええ？どこが間違っているのですか？僕はいつもこうやってるし、これ以外ないと思うんですが」

このなんとも奇態な生徒が書いた数列は、単なる間違いなのだろうか。この生徒の数列が間違いなのだとしたら、そこに彼が理解できるような説明を与えられるだろうか。この生徒は僕たちと違うやり方で数列を作っていく。つまり僕たちのやり方が正しくて、この生徒のやり方が間違っていることを証明しなければならない。

君が教師ならこの生徒に正しい数列の作り方をどう説明するだろう？

ここで問題になっていることの意味が分かるだろうか。たぶん教師は、こういうのではないか。以降の教師と生徒とのやり取りはこんな感じだろう。

教師「100になる前と同じように、100をすぎてからも2を足していくんだよ」

生徒「え？0に2を足して行って、100を越えても同じように続けていくんですね？100までと同じことをしてるんですが」

教師「おいおい、100に2を足すんだから、100と2で102になるだろ？」

生徒「え？え？同じように続ければ、104になりませんか？」

教師「100に2を足すんだよ？100+2だから102になるじゃないか！」

生徒「どうしてですか？おかしいなあ。104になると思うんですけど…」

と言うだろう。こうなったら教師としては100個のビー玉を用意して、2個足して見せるだろう。しかし僕の理解が正しければ、それを見た生徒はきっとこう言う。

「いやいや、先生、100までと同じようにやるんですから、その操作はちがいますよ！」

そして彼は100個のビー玉に4個足して「絶対にこうです！」と言うだろう。

ワイトゲンシュタインが想定した例は、だいたいこんなところだ。何でこんなことが起こるのだろう。このような行き違いが現実には起こるとすれば、何が原因になっている場合であろうか。教師は正しいのである。しかし、この生徒もどうやら正しいのだ。この事態がどういうことなのか、謎を解く前にまずは少し考えてみてほしい。

b. 数学の正しさ

この奇妙な生徒の例を想定することで、ワイトゲンシュタインは何を提起したかったのだろう

うか。問題の本質はこうだ。私たちはこの問題を数学の理論の中で説明することはできる。しかし、この生徒にはそれが通じないのだ。考えられることはただ一つ、この生徒はその枠の中にいないのである。たとえばこの教室の中に、別世界から来た生徒がまざれこんでいたのかもしれない。要するに、彼に対しては僕たちの数学の論理で説明しても仕方がないのだ。その枠の中にいない者に、その枠の論理で話しても通じない。つまりは、教師は生徒のやり方が間違っていることを決して説明することができない。教師にできることは、あくまでも我々の数学の理論の中で説明することだけだからだ。

この問題について、ワイトゲンシュタインは以下のように書いている。

我々が実際に提供しているのは人間の自然史に関する考察である。しかし好奇心を満たすようなものではなく、だれもが決して疑ったことのない、そして注目することのなかったことの確認である。(MS119, p.1, 19377.9.24 ; 『探究』 p.415)

もっとはっきり言おう。この生徒の使っている「自然数」という概念が、僕たちの使っている自然数の概念と違うのである。もしかすると宇宙には自然数という概念が沢山あって、僕たち地球人が使っている自然数の概念はその一つにすぎない、ということは十分に想定可能なのである。宇宙人なんていないというかもしれないが、広い宇宙にはきっと存在する。というよりも無数にいることだって想定できる。まあ宇宙人がいるかないかが問題なのではなく、彼はこうした仮定から僕たちの営みの本質的な姿を映しだそうとしたのだ。同様に「同じように」や「続ける」という概念までも異なる可能性があるのである。

これに関する鬼界彰夫（筑波大学教授）の解説を引用しよう。

この数学的側面を少し見てみよう。自然数 $0, 1, 2, 3, \dots$ は「ペアノの公理」と五つの簡単な公理によって定義できる。したがってユークリッドの公理を他の公理で置き換えると非ユークリッド幾何学が得られるように、ペアノの公理を他の公理で置き換えると、別の基本数列が得られる。それぞれの数列は、数えるとはどういうことか、同じように数列を続けるということはどういうことかを定義する。数列問題が示したのは、無数の可能な公理系の中から「ペアノの公理」を一般的概念のみによって特定することはできないということである。

例の生徒の奇妙な「自然数」も1000を超える公理を用いれば定義できるのである。もし、公理の数が多すぎて「自然数」としてふさわしくないというのであれば、 $1, 1, 1, 1, \dots$ という自然数はわずか三つの公理で定義できる。これに対して、この数では何個のものを数えても1個になるから不自然だと言う者は、我々の「自然数」が人間生活に対する利便性に依存した概念であることを認めているに過ぎない。「数学は人類学的現象である」という「後期」ワイトゲンシュタインの数学観の根底にあるのは、「自然数」が人間的概念であるという認識な

のである。

「ワイトゲンシュタインはこう考えた 哲学的思考の全軌跡 1912-1951 鬼界彰夫 (講談社現代新書)」

この生徒は私たちとは規則を共有していなかった。僕たちの数学と、この生徒の数学は異なる公理のもとで成立していたのである。ワイトゲンシュタインが想定したこの哲学劇は、 $1+1=2$ という数学が宇宙の真理ではなく、人類学的現象であること、つまりは僕たちに固有のオリジナルな文化に過ぎないことを示唆している。地球の人々は「このやり方」で数を数えているという話なのだ。

月の上のみかんが1つあって、そのあと誰かがさらに2つのみかんを置いた。ある惑星から来た宇宙人はそれを見て、「みかんが1と1と1置いてある」とつぶやいた。君はそれを聞いて、「え?みかんは3つですよ?」と言う。するとその惑星から来た連中が口をそろえて、「何言ってんだ?みかんは1と1と1じゃないか!そもそも3つってなんだ?」という。そして彼らは君のことを小声で噂している。「奇妙なやつだな」と。

このようにしてワイトゲンシュタインは数や論理の扱いを、反自然主義的観点から自然史的観点に転換していくことになるのである。

さて、次はルールの本質に迫っていく。規則とは何か、規則とはどのようにして決まるのかを見ていこう。

(3) 規約主義と根源的規約主義

数学について考えたあとは、規則とは何かを考えてみよう。ふたたび数列の問題である。

1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37……

この数列について考えてみよう。この数列は1に2を順に足していくという操作でできてくる数列のようだ。式で表せば、 $x = 2n-1$ となるだろう。まあ小学校の算数に出てきそうな基本的な数列のようである。

では、ここで問いたい。この数列の中で、297385の次はどうなるだろうか?

もちろん、297385の次は297387だ。では君はどうやって求めたか。おそらく君は数列を観察し、「ああ、前の数に2を足せばいいのか」と判断したことだろう。ゆえに、 $297385 + 2 = 297387$ で求めただろうと思う。だが、本当にそうなのだろうか。

僕たちがこうやって解を求めた背景には、297385の次にくる数を求めるには2を足せばいい

ということを経験的に予測したからだろう。多分そういうやりかたをしたのは、算数の時間にそんなふうを観察して答えを出すというやり方をして、それが習慣になっているからではないだろうか。その根底には、数列には「公式」という規則があり、この規則から数が泉のように無限に湧き上がってきて数列ができあがるという考えがあると思う。公式を適用すれば、数は自動的に並んでいく。決まりはあらかじめすべてを決めてしまう。こうした考え方を規約主義という。

だが、この考え、すなわち規約主義は正しいのだろうか。37の次にくるのは絶対に39であって、38ではないと言い切れるのだろうか？仮に37の次に39がきたとしても、その次は51になるかもしれないという可能性はないのだろうか？そんな可能性はないとはっきり言い切れるだろうか？

僕は言いきれないと思う。ただそれに見合った都合のいい公理が、とりあえず手近に見つからないというだけの話じゃないのだろうか。

この数列の規則は $x = 2n - 1$ だった。規則に適用して解を求めるのであれば、297385はこの数列の n 番目にあたることを考え、 $n = (297385 + 1) / 2$ なので、 $n = 147393$ となるため、2983685は148693番目となる。よって2983685の次の数は149694番目にあたり、 $(2 \times 147394) - 1 = 2983687$ となる。しかし、これはいま観察できる範囲において、もっとも単純な規則を導き出したに過ぎない。式で表せば、ここまでのところ $x = 2n - 1$ となるという話なのだ。このあとこの規則に外れる数列が並ぶ可能性がないとどうして言えるのだろうか？

いま、数列という言語ゲームがある規則のもとに行われている。たしかに規則を把握するためには、観察をするしかない。数列を観察することで、どんなルールで数が並んでいるのかを予測するしかない。だが、限られた数列（言語ゲーム）の劇の中で、どうして数列が泉のように湧き出すのだと断言できよう。規約主義は、僕の目には拙速にしか映らない。

規則から数が泉のように無限に湧き上がって数列ができあがるという規約主義の考えが正しいのであれば、規則はあらかじめ数列のすべてを決めてしまうことになる。だとすると、先ほどの数式で、297385の次は297387だとあらかじめ決まっていたことになる。私の認識に先立って、ある意味ア・プリオリに数列は準備されているということだ。

226 誰かが $2x + 1$ という数列を書きだしながら、数列1, 3, 5, 7, ……とたどっていく、と仮定しなさい。彼らは自問する、「わたしはずっと同じことをしているのか、それともそのつど何か違ったことをしているのか」と。

ある一日から翌日にかけて「あした君を訪問する」と約束するひとは－毎日同じことを言っているのか、それとも毎日何かほかのことを言っているのか。

ウィトゲンシュタインは、規則に従うという操作が、毎回同じことを繰り返しているわけで

はなく、一回一回の適用は異なることをしているのだという視点に立っていることがわかる。

こういう例も考えられる。

誰かが10年前に書いた数列があり、そのわきに $x = 2n - 1$ とその数列の規則らしいものが書かれている。それを書いた人がすでに死んでいて、たまたま僕がそれが書かれた紙を発見する。僕が、ああ、これは $x = 2n - 1$ の規則で並んでいる数列だな、と把握することで規則が読み取られる。では誰も見ていない数年間の間、それは規則に基づいて並んでいる数字だということができるのか。それともただの紙とインクのシミなのか。

規約主義で考えれば、規則から数列が湧き出すのであるから、そこにあるものは誰が見ていなくても規則に基づいた数列でなければおかしい。規則には全体を決める不思議な力があり、泉のように数を並べていく。だが、数学は人類の文化であり、人間がどうやってものを数えるかという一つの手段であった。数学が真理であるならあるいは数が湧き出すこともあるのかもしれないが、規則が人の文化である以上、僕たち人間の介在なしに数学という操作がア・プリオリに行われるというのは変な話ではないだろうか？数列がそこにあるのは、私が操作したからだ。机の中で何年も眠っていたその紙は、何年もの間それを見た経験主体が存在しないのである。その間そこに数列があると、そこに規則があると、どうして語ることができるのだろうか？そもそもそこに紙があったことすら語りえないのではないか。

道にリンゴとカキが交互に並んでいるとしよう。風に吹かれてたまたま木から落下したカキとリンゴが、たまたま交互に並んだとしよう。これは規則だと言えるだろうか？

一方で、私が意図的にカキとリンゴを交互に並べたとしよう。カキの次はリンゴ、次はカキ、リンゴ、カキ…。これは規則的だと言っていいのではないか？

では、木から落下したカキとリンゴが、たまたま交互交互に並んだとして、それを規則的だということができるのか。そうやって並んでいる様子をたまたま見つけた僕が「あ、交互に並んでる」と思ったとしよう。少なくとも言えるのは、その時点で僕がそこに規則性を見出したということだ。

野矢茂樹（哲学者 東京大学大学院教授）の考えに従って述べればこうだ。

「1. 3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19. 21. 23. 25. 27. 29. 31. 33. 35. 37……と並んでいる。しかし、この数列を見た段階で、僕はとうてい297385の次は297387だと予測できていたわけではない」。

言いかえれば、37までの数式では、「私」という経験主体が297385などという数に関与していないということではないか。確かにその通りだ。37の次が何になるのかは、僕がまず、すでに示されている範囲の数列から規則を把握し、+2という操作を行い、はじめて39であるということが出力される。そしてそこでこの数列の規則が再確定することになるだろう。このよ

うに、規則というのは操作を行うたびに確定し直すという考えを、「根源的規約主義」という。つまり規則というものは、魔法の泉ではなく、適応のたびに「把握されるもの」であったり、「意図するもの」であり、ある並びを「このように見る」「このように意図する」という言語ゲームと一体なのではないか。ゆえに「私」という経験主体の介在なしに、規則が存在するようなことはあり得ないのではないかと僕は思うのである。ア・プリオリに数列が並ぶようなことは起こりえない。これは僕が道徳を考えてきたうえで重要なポイントの一つである。そこは第四部で考えていこう。

ただし、規約主義の立場をとる学者も少なからず存在することをつけ加えておこう。ただ、いまのところ僕はまちががなく根源的規約主義の立場をとりたいと思う。

たしかに、植物が成長するときに、茎から葉が左右交互に伸びてくるような事象を、「規則的に伸びてくる」と記述されることはよくある。無論、植物の成長や形態形成に人間の経験主体が関わっているわけではないが、別に言葉の使い方が間違っているわけではない。そこに規則性があることを経験主体が把握したのであるからそういう言い方がされたのであるから。

4. 規則の言語ゲーム

(1) アスペクト論

規則とは何かを考えてきた締めくくりとして、「規則を把握する」という大事なテーマについて書いてみたい。ここがまた道徳を考えていくうえで大事な要素になる。ここでもまた、君たちに哲学をしてもらおうことになる。

まずはこの絵を見てもらいたい。この絵は何に見えるだろうか？



「哲学探究」第二部より

おそらく多くの人はこの絵をアヒルの頭だと思っただろうと思う。その通り。これはアヒルの頭だ。第一印象で、あるいはふつうに見ても、これはアヒルの頭にほかならない。しかし、もう一度見てみよう。これは右を向いたウサギの頭にも見えないだろうか。まあ、がんばって見ればウサギにも見えないことはないという感じかもしれないが…。これはジャストロウの *Fact and Fable in Psychology* からワイトゲンシュタインが引用した、「うさぎ-あひるの頭」とよばれる哲学の世界では有名な絵である。一種のだまし絵のようなものだと思ってほしい。ワイトゲンシュタインはこの絵を考察し、新しいアイデアを導き出した。

さて、この絵を見るうえで重要なことをいくつか述べてみたい。おそらく君はこの絵を最初に見たとき、アヒルだと思ったのではないかと思う。そして、言われてみたらウサギにも見えると気づいたのではないだろうか。言いかえれば、ふつうに見たらアヒルの頭だと思うが、意識して見ればウサギの頭としても見ることができる。このように、同じものであるにもかかわらず、別の見方が可能となっている局面をアスペクト（位相）という。

ではこの二つの見方、「あひるを見る」と「ウサギとして見る」にはどんな違いがあるのだろうか。

次の図はジャストロウの [*Fact and Fable in Psychology*] から借用したものであるが、わたくしの考察においては、うさぎ-あひるの頭と呼ばれる。人はこれをうさぎの頭とも、あひるの頭とも見ることができる。

すると、わたくしは、一つの風景相の＜恒常的な見え＞と、一つの風景相の＜^{アスペクト}ひらめき＞と

を区別しなくてはならない。

(「哲学探究」第二部 xi より)

ここで重要なのは、ウィトゲンシュタインが「恒常的な見え」と「ひらめき」という言葉でよんだことの区別である。つまり、私がこの絵を見たときに、自然な受動的認識として見ている対象である「あひるの頭」と、<うさぎの頭としても見ることができる>という、ある種の驚きを伴う発見としての見方とに明確に区別できるということだ。もっと簡単に言うと、「自然に見ている」と「あえて～として見る」の違いだ。野矢茂樹は前者を「通常ゲーム」、後者を「アスペクトゲーム」とよんでいるのだが、この両者の違いが一体なんだというのだろうか。実はこのアスペクトという考え方が、言語ゲームの規則を把握していくうえで重要な手掛かりになっていくのである。

ところで、先に断わっておかなければいけないことがある。僕にとってはあひるの方が「通常ゲーム（自然に見ている）」であり、うさぎとして見ている方が「アスペクトゲーム（あえて～として見る）」なのだが、ウィトゲンシュタインはうさぎが見えている状態を通常ゲーム、あひるが見えている方をアスペクトゲームとしている。どうも天才はもの見え方まで違うらしい。ということで、以降はウィトゲンシュタインに合わせて、その条件で話を進めることにしよう。いいだろうか。「うさぎ：通常」「あひる：アスペクト」である。

さて、うさぎの頭を見ている「通常ゲーム」において、僕はただ見えたままに、ウサギの頭という対象をごく自然に見ているにすぎない。このとき僕の認識の過程を遮るものはなく、僕の認識に疑問を投げかけてくるものも、僕の認識を否定してくる要素もない。僕はただうさぎを見ているだけなのである。

では、アスペクトゲームの時はどうなのだろうか。僕が同じ絵をあえて「アヒルの頭として見る」とき、僕は自然にあひるの頭を見ているわけではなく、あえてあひるの頭として見ようとしているのではないだろうか。僕にはそれがいままでうさぎの頭に見えていたことは分かっている。そこにあひるの頭を見ようとするには、いままでうさぎの耳だとばかり思っていたものを「くちばし」として見るとか、うさぎの額をあひるの後頭部として見るなどという、「意味の見出し」がおこなわれる。他の部位も同様である。意味の見出しが行われないと別の対象には見えてこない。

野矢によればこうだ。通常ゲームにおいては、単に何を見ているかを把握しているにすぎない。一方のアスペクトゲームにおいては、僕たちは「把握の仕方を把握」していると分析する。つまりは、通常ゲームでは「私はいまうさぎという対象を自動的に見ている」というだけのことであるのに対し、アスペクトゲームでは、「こうやって見ればあひるとして見ることができる」という状態、つまりそれは、「把握の仕方」が主題になる地点に立っているということなのだ。「アヒルとして見ている」という状態は、「わたしはいま、この絵をアヒルとして見るための見方を把握している」ということに等しいのである。すなわち、アスペクトゲームで

僕がやっていることの正体は、この絵に「アヒルとして見るための見方を把握している」ということにほかならず、それはすなわち「アヒルの頭という意味」を把握しているということなのである。

これは「この絵」という対象をいかなる規則のもとに見るかという問題だ。同じ絵に対して、「うさぎ」の規則のもとで見る把握と、「あひる」の規則のもとで見る把握が可能であり、そこでは同じ絵に異なる意味を見出すことができるのである。

(2) 規則の把握 —— アスペクトが規則に気づかせてくれる

うさぎ-あひるの頭に対する認識が「通常ゲーム」と「アスペクトゲーム」に分けられ、それらの違いがどういうことなのかは分かったが、それが何だというのだろう。話が細かいところに入っていくと、その部分の理解ばかりが頭を占めて、大きな意味でいまやっていることの本質を見失ってしまいそうになるかもしれないが、木を見て森を見ずになってはいけない。僕らがやっていることは大きな物語の中でどんな意味を持ち、何が分かるようになるのかを見失わないよう、マクロな視点を持ちつつマイクロなテーマを明らかにしていこう。僕たちは規則について考えてきたところだった。じつはこのアスペクトゲームという「非通常のゲーム」こそ、僕たちが規則を把握する手がかりを与えてくれるのである。

数列ならば規則は把握しやすい。しかし問題は僕たちが普段規則を意識していないようなことから、規則が存在していることすら気づいていないようなものについてだ。あるいは規則が存在するようだがその適用が曖昧だったり、その規則を厳密に把握することが難しい複雑なことからについてだ。こうしたことからの規則を把握するうえで、どうしてアスペクトゲームが役立つのだろう。それは次のような理由によってである。

まず通常ゲームを考えてみよう。通常ゲーム「ウサギを見ている」では、僕たちはどのようにウサギを見るのかということをあえて意識する必要はなく、まったく順調にウサギの頭が見えている。あえて意識しなくともウサギに見えてしまう。一方、アスペクトゲームではどうだろうか。僕たちがアスペクトゲームでアヒルの頭を見るときは、「ここをくちばしとして見る」、「ここが眼」、「左を向いているのだ」などという諸条件をあえて意識してそのように見る。そのように「あえて」見ようとしなければ（あえて部分部分に意味を見出していかなければ）、あひるの頭に見えてこない。この「この部分はこの意味で見ると」ということこそ、「アヒルの頭を見る規則」にほかならない。僕たちがこれらの規則に従えばあひるの頭として見るゲームが成立するのである。アスペクトゲームでは僕たちが従っているルールを容易に把握することができるのである。

しかし通常ゲームにおいては、僕たちは見方のルールというものを意識しなくても、自動的に「そのように見えてしまう」のであった。逆に言えば、通常ゲームで僕たちがどんなルールに従っているのかを把握するのは難しいのである。通常ゲームで我々は規則を把握していない。

だが、もちろん通常ゲームにおいても、ちゃんと何らかのルールには従っている。ウサギの頭を認識するときは、長い耳があり、まるい頭、小さくすぼんだ口などという特徴を、私たちはあえて意識していないだけの話で、それらを自動的に受け入れてウサギであることを認識しているのである。ルールに無頓着に進んでいく通常ゲームでは、こうしたルールを無意識のうちに自動的に処理し、ゲームが滑らかに進んでいる間は意識できないのである。

こうした通常ゲームの自動性に突然亀裂を入れるのがアスペクトゲームだ。アスペクトではウサギの長い耳だった部分を、くちばしに見立てる。そのときに僕たちは初めて、「これまでその部分をうさぎの長い耳として見ていたのだ」ということに気づかされる。つまり、知らぬ間に通常ゲームで従っていたルールに気づかされることになる。

哲学では例外から通常を発見するということはひとつのセオリーだ。僕たちはバス停で順番に並ぶ。そんなことは当たり前だと思っているから、いちいち「ああ、バス停では順番に並ぶ規則なんだな」ということは考えないだろう。君はまったく無意識に列の最後尾につくはずだ。

だがある日、君がバス停に到着して並ぼうと思ったら、そこには何人も客が適当にそのあたりに散らばっていて、そこで運転手がカードを配り始めたとしよう。そして、「いまからバスに乗る順番をくじで決めます」と言ったとき、「きょうはこういうルールでやるのか。いつものように来た順番に並べば簡単なのに」と思うだろう。ここで君は例外的なゲームの規則から、いつも自分が無意識に従っている通常ゲームのルールを意識するのである。

うさぎーあひるの頭で行われたゲームでもその例にもれず、くちばしとして見るアスペクトゲーム（例外）から、いつも自分はウサギの耳を見ていたんだという通常ゲームの規則が見えてくるのである。

ところで言語にもルールがあった。僕らはゲームによって語の意味を変えながら言葉を使っている。「ラーメン」という語はゲームによって意味が変わり、そのときのゲームの規則を把握することで意味をとらえることができるのだった。言語ゲームで僕らは無意識に言葉の意味を変えて一つの言葉を使っている。つまり、僕らは知らぬ間にゲームが変わるごとにその規則に従っている。この項の最初で書いたように、アスペクトゲームは「僕たちが普段規則を意識していないようなことから、規則が存在していることすら気づいていないようなものについて、あるいは規則が存在するようだがその適用が曖昧だったり、その規則を厳密に把握することが難しい複雑なことから」について、その規則を理解したり把握したりするのに役立つと前述した。「僕たちが普段規則を意識していないようなことから、規則が存在していることすら気づいていないようなもの」とは言語の規則のことだ。また「規則が存在するようだがその適用が曖昧だったり、その規則を厳密に把握することが難しい複雑なことから」というのは、第四章でアプローチする「道徳」を意識して書いたのである。

まずは言語規則から見ていこう。言語ゲームでも「うさぎーアヒルの頭」の絵の場合と同じ

ようにアスペクトが現れるのであれば、そこから言葉の規則が見えてくるのではないか。言葉のゲームのアスペクトはどんなふう to 現れ、僕たちはどんなふう to 言語の規則を把握できるのだろう。

(3) 言語のアスペクトゲーム —— 言語規則の把握

いよいよ、通常ゲームとアスペクトゲームという二つの眺望を、言語規則の問題に援用していこう。言語には使用される各局面ごとにルールがあった。もちろんそれは状況ごとに意味が変わるといふ「状況ごとのルール」、すなわち言語ゲームのルールである。

さて、ラーメンという語をどんな意味で使うのかという話で、4つのパターンの例を挙げたのを思い出してほしい。すべてのパターンで僕はただひと言、「ラーメン」とだけ発声している。しかし4つのパターンの「ラーメン」は、すべて意味が違う。こんなパターンだった。

<パターン1>

僕が「ラーメン」と言ったのに対して、相手が、「おいしいよね、私も大好き」と言ったとき、おそらくは好きな食べ物を出し合うゲームでラーメンという語が使われたのだろう。相手が「一番好きな食べ物は何？」などと僕に聞いたことが推測できる。だから僕の言ったラーメンは、「ラーメンです」の意味である。

<パターン2>

僕が「ラーメン」と言ったのに対して、相手が「さいごが「ン」だからあなたの負け」と言ったとしたら、その場合のルールはどうなのか？ 多分しりとりという言語使用のゲームの中で、相手が最後が「ら」で終わる言葉を書いて、そのあと僕がラーメンという語を使用したのだ。

<パターン3>

僕がラーメン屋で、店主に向かって「ラーメン」と言い、店主は「はいよ」といって厨房へ行き、しばらくしたらラーメンを運んできて、僕の前に置く。これは「ラーメン」という言葉が、ラーメン屋における言語ゲームのルールに従って、意思が伝達されたからだ。僕の言った「ラーメン」は「ラーメンを一杯お願いします」の意味である。

<パターン4>

僕が「ラーメン」と言ったのに対して、相手が「ラーメンとは中国にその起源を持ち、江戸時代日本に伝わった汁そばの一種です」と答えたりした場合、僕は相手にラーメンという名詞についての説明を求めたのであろう。このとき僕の使ったラーメンという語の指すものは、「ラーメンというものは何ですか？」の意味である。

このように言語はそのときそのときのゲームのルールに従って意味を変えていく。そして、数列の規則が適用してみた度にルールが確定し直すように、言語もその使用の局面で使われる中で意味が確定していく。しかしこれらのうちのどれかが通常ゲームだとか、どれがアスペクトだということではない。どれも通常ゲームになりうるし、どれもアスペクトゲームになりうる。そこは詳しく話すが、その前にもうひとつ、とても大事なことがあるので先におさえておこう。

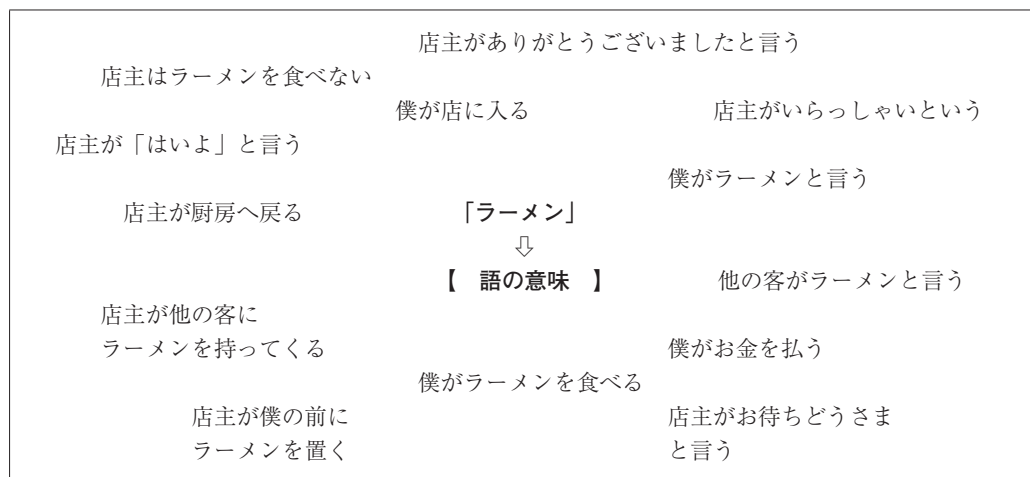
ある言語が使われる場面には、その言葉を取り巻く様々な「言葉」が話され、いろいろな「振る舞い」が見られる。あるお店で僕が「ラーメン」という言葉を発したとき、僕や店主、他の客など周囲の人々の反応・言葉・振る舞いが見られるはずだ。僕が「ラーメン」と言ったのに対して、たとえば、

- ・スタッフが「はい！ラーメンいっちょう！」と叫ぶ。
- ・厨房で店主が「はいよ！」と返事をする。
- ・他の客は無関心でラーメンを食べている。
- ・店主がラーメンを一杯運んでくる。
- ・店主が「お待ち！」と言い、ラーメンを僕の目の前に置く。

……こうした言葉や振る舞いが僕が発した「ラーメン」という言葉を取り巻く「振る舞いのネットワーク」として観察できる。これを「語を取り巻く連関網」と呼ぼう。

君はこうしたやり取りを見ていれば、「ああ、山田はラーメンを注文したんだな」と分かるわけだ。つまり、振る舞いのネットワークを観察していれば、その言語ゲームのルールが把握できる。そして、そのネットワークの中で最初に僕が言った「ラーメン」の意味が「ラーメンを一杯お願いします」という注文の意味だったのだと確定していくはずだ。これが言語ゲームの規則の把握である。数列の規則の把握を思い出してほしい。数列では数列の数の並びかたを観察してそれまでのルールを把握し、新たな適用をすることでルールが確定し直した。1.3.5.7.9.11.13.15…の次に僕は17を適用して、17までは $2n-1$ のルールが確定した。僕が観察した1～15までの数字や、並びの順序などが数列の場合の連関網だと言っていいだろう。この振る舞いのネットワーク、すなわち連関網の形は、ラーメン屋の例で見るとこんなイメージで考えてみてはどうだろうか。

図 ラーメン屋における言語ゲーム
あるひとつの状況において「ラーメン」という語を取り巻く連関網の例



同じ店にいた君は、このような連関網を観察して、僕がこのときに言った「ラーメン」の意味を「ラーメンを一杯お願いします」の意味だと把握するだろう。そして君も同じように「ラーメン」と言う語を使用してみる。そうすると店主が「はいよ！」と言って、やがて君の前にラーメンを置くだろう。それは君が発した「ラーメン」がそのゲームの規則通りに機能したからだ。そして君が新たに操作したラーメンという語の適用が、改めてその場におけるラーメンの語の意味を更新することになる。根源的規約主義の考え方では、規則は適用ごとに定まり直すのであった。

しかし同じ状況で、君が「ラーメン」と言ったのに対して、店主が「はいよ！」と言うかわりに、「最後にんがついたからお前の負けだ！」と言ったらどうだろう。君はきっと「えっ!? そっち?」と思うに違いない。君は瞬時にしりとりゲームを把握し、ゲームの中に引き込まれるのだ。そう、これこそが言語のアスペクトゲームである。この状況はまさに、君がうさぎの頭だと思ってゲームをしていたところ、突然あひるの頭のゲームのルールで見ろ!と見方の変更を強制されたのと同じ状況であり、君は同一の「ラーメン」という語を別のゲームの規則のもとで見たのである。

順調にあるゲームに参加していたところ、僕は突然想定外の状況に置かれ、僕はルールが変わったことに気づくとともにそのルールを把握することで違うゲームになったことを把握するのである。

この通常ゲームとアスペクトゲームと言う観点から、もうひとつぐらい別の言語ゲームにおけるアスペクトのわかりやすい局面を挙げてみよう。

女性に対して「あなたは美しい」という語を使用する場面を考えてみよう。飯島が北川景子に向かって「あなたは美しい」と言うときと、飯島が森三中の村上に向かって「あなたは美しい」と言う場合、ルールが違うのだろうか。美しいという相手は違うが、同じ言葉を言っている。これはルールが違う。北川景子に対して言う場合、おそらく飯島は単純にあなたは美しいと、額面通りの意味で語を使用しているはずだ。しかし、村上に対して言っている場合、明らかに嫌味で言っているであろう。これもそれぞれのゲームが行われたときに、それぞれ「あなたは美しい」という語を取り巻く連関網が張られ、その連関網の違いの中にルールが観察できる。北川は（おそらく）飯島にありがとうと言ひ、微笑みかけるだろう。村上は飯島に「うるせえ！」と言って、蹴りを入れる。飯島は「ざまあみろ」という顔をしている。これが連関網の違いだ。もちろん北川ゲームは通常ゲームであり、村上ゲームは嫌味といういわば「変則的使用」であるため、アスペクトゲームであることが、連関網の観察から分かるだろう。

そしてアスペクトゲームを観察したときに、通常ゲームの規則が現れる。アスペクトではあくまでも順調である通常ゲームから外れた例外が姿を現すのであり、もっともよくゲームのルールが現れるのである。先ほども言ったように、例外から通常が見えるというのは哲学のひとつのセオリーである。

さて、第三部では論考を否定し、言葉には固定した意味が寄生しているという従来の思い込みが幻想であることを明確にした。そして言語ゲームの着想により、言葉の意味は局面ごとに多様に変化することや、あくまでもゲームの中で演じている役割が語の意味するところという考えに変わった。そして数列問題を皮切りに言語ゲームの規則の把握の仕方を考えてきた。私たちはこのように語を使っているのであり、こうしたことが分かって初めて言語の正しい使用であるとか、命題が意味することを正しく理解することになるだろう。

さあ、いよいよ最終の第四部に入っていく。ここまで手にしてきた武器を駆使して、私たちが最も大事にしていることについて考えていこう。人生で最も大切なこと、つまり善悪の問題である。

第四部 「行為の規範」 —— 道徳の分析哲学

※第四部は生徒へは配布しきれなかった。

このシリーズは終着点として一貫して道徳とは何かを明らかにするために進んできた。そのためにものごとや表現をどう捉え、どう分析し、どのようにそれを見ればいいのかという分析の手法を学んできた。この過程で僕たちが手に入れてきた武器を片手に、いよいよ本丸にとりかかっている。本シリーズ最終部となる第四部では、いよいよ道徳の核心に迫っていると思う。人として生きていくうえで最も重要なことから、すなわち善悪の問題についてどこまで踏み込めるか。僕たちは道徳という曖昧模糊とした概念との付き合い方について、子どものころからときどき戸惑い続けてきたはずだ。時に理不尽に叱られ、時に自ら立ち止まり、時に他人の行為を見て心温まる思いも、また不快な思いもしてきたはずだ。子どもから大人になっていく過程では、誰もが善悪に対峙していかなければならない。そしてその度に、「なぜこんなことをしなければならないのか」とか、「なぜこれをしてはいけないのか」、という問いに向き合ってきたはずだ。霧の中にあるような道徳に対する不明瞭な視界を、僕たちはどこまでクリアにできるだろうか。正しいことはなぜ正しく、善い行為はなぜ善いのか。なぜ他人のものを盗むことは悪いのか。あるいは、善いとか悪いという評価はどのように行われているのか。こうしたことがらにメスを入れていこうと思う。

第三部では、「言葉には最初からきまった意味が含まれている」という内容主義的意味概念の考え方から、日常のいろいろな局面ごとに言葉が果たしている役割が変わり、そうした「局面ごとに語の意味をとらえる」という機能主義的意味概念への転換として、言語ゲームの考え方を紹介した。また、規則問題を扱い、規則がア・プリオリに全体を決定しているのではなく、毎回の適用によって規則が更新されていくという根源的規約主義の考え方を扱った。さらにアスペクト論を言語使用の場面に適用し、言語使用における言語のルールを主題とした言語ゲームの姿をとらえてきた。新たにこの第四部では、こうした規則や言語ゲームの考え方を道徳に応用していく思考を展開していきたい。つまりはこれらの手法をてこに「語りえぬもの」を裸にしていこうということだ。語りえぬものを語ることはできないかもしれない。でも、語りえないものがなぜ語りえないかくらいは知りたいものだ。

先に断っておくが、ここから先の展開の中心部は山田の哲学である。道徳を人間社会の単純な不文律としてとらえられることが一般的・日常的な道徳に対する地平であると思うが、これではなかなかうまくいかないことは言うまでもない。僕としてはもっと有機的に「人の営み

全体」として道徳をとらえていくことを狙っている。ここでは僕がイギリスでやってきた研究や過去に書いた論文からも多少引用しながら話を進め、同時にかつての僕の考え方も修正していきたいと思っている。

哲学の論文を書くときには念を入れて検証していく。だからここに書くことも正しいことだと、いま現在、僕が信じていることができることしか書かない。確信を持っていることだけを提供するつもりだ。でも、万が一のことだが誤りもあるかもしれない。もし君が僕とは異なる見解を持ったのなら、積極的に声をかけてほしい。一緒に思考し、正しい道を切り拓いていこう。

1. 道徳の言語ゲーム

(1) 「正しい」行為と「間違っただ」行為 というアポリア

善悪の問題は、倫理とか道徳とよばれている。ここでは概ね同じ意味で使っていきたいと思うが、一般的によく使われる倫理という言い方をここでは主に使っていこう。まずは、倫理とは何かということから考えていこう。これは前章までも書いたように、人の行動に読み込まれる価値だということはいいだろう。人を殺すことは悪、人の物を盗むことは悪、弱者をいたわることは善、お年寄りを敬うことは善…。どれも行動に善か悪かの価値が伴っている。

しかし、倫理が「このように生きるべき」「このように行為すべき」「これをしてはならない」などと、人生で大切な価値観を定めているわけだから、善の行為は「正しい行為」、悪の行為は「間違っただ行為」という表現を使いたくなるし、実際にそのように使われている。「善」・「悪」は「正しい」・「間違い」と言い換えられるわけだ。しかし善悪が価値である以上、論理的に正しいとか間違っただというわけではない。ではこの場合の「正しい」・「間違い」とはどういうことなのだろう。はたして善悪とは何に対して正しく、何に対して間違っただなのか。言いかえれば、善悪の正しさや間違いであることを保証しているものはあるのか。あるいは正しいとか間違っただという言い方が誤った語の使用なのだろうか。

さて、倫理の面白いところは、国や地域によって違う場合があるように思われることだ。子供の頭をなでてあげることは、日本では子どもへの慈しみの意味があり、まあ善いことだろう。しかしタイではタブーである。頭には神様が宿るとされているタイでは、頭に手を置くだけで大変なことになってしまう。こんなふうに倫理の規則（すなわちある行動に読み込まれる意味の規則）が国や地域によって違う場合があるのが事実ならば、もう少し実証性がほしいところだ。単なるパースペクティヴィズム（眺望固定病、思い込み）であってはいけない。

このように、倫理観が共同体によって異なることについては、調査によってある程度客観的にできるように思われる。僕の研究から引用してみたい。僕がオックスフォードで行った調査にこういう研究がある。道徳に関する13個の文章を読んでもらい、その中から大事だと思う文を3つまで挙げてほしいというものだ。

たとえば下の文を見てみよう。

To respect all people.

この文を、ドイツ人の94.4%（18人中17人）の人が大事な文に挙げた。またフランス人の83.3%（12人中10人）の人が、スペイン人の100%（14人中14人）の人が大事だと答えた。ほかの国籍でも概ね同じような結果であった。つまり、この道德観は国を問わず多くの人が大事だと考えたのだ。

次の文を見てほしい。

To care for weak or old people, and to be kind to them.

この文では、ドイツ人の55.6%（18人中10人）の人がこの文を大事な道德だと答えた。しかし、フランス人は8.3%（12人中1人）の人しか大事だと答えた人がいなかった。

同じく、13個の文の中で、母国の道德観に最もあてはまるものと、最もあてはまらないものを選んでもらった。次の文を見てみよう。

To spend your life following your religious dogma, keeping your promise or contract, with God.

最もあてはまらないものを選んでもらったところ、ドイツ人の55.6%はこの文をドイツの道德観として最も当てはまらないとした。逆に、母国の倫理観として最もよくあてはまる倫理の一つを選んでもらったところ、西欧・東欧・北欧・南米・アジア圏で回答してくれた全90人のうち、誰一人としてこの命題を選ばなかったのに対して、イスラム圏（トルコ人・エジプト人）の50.0%の人々がこの命題を母国の最も重要な倫理とした。

こうした例はいくつも見られた。ここから見えることはこのようなことだ。まず、国や地域を問わず支持が集中する道德観というものがある。つまり、人類全体において比較的普遍性のある道德観だ。文化や宗教とは無関係に、あるいは文化や宗教に抵触することなく、成立している。あるいはそれが文化の一部になっていると言ってもいいだろう。それは地域とは無関係に、人類が本能的に重要と思うことなのか、人類の日常のコミュニケーションという社会言語ゲームの中で多くの人が重要と見出すことなのであろうか。

逆に国によって意見が全く変わる道德観もあるということがわかる。国や宗教に固有の道德

観である。人の頭に手を置いてはダメとか、宗教に従って生きるべきとか、社会的弱者にお金をあげるべきとか、こうした固有倫理の独自性は、その道德観が地域固有の価値とくっついて存在している。宗教や思想も価値の体系である。宗教や思想はそれぞれ大きな物語になり、単子論的にその世界の中で世界が完結している。だが、イスラム世界とキリスト教世界のように、ある世界と別の世界には一貫性がなく、相容れない。そして僕たちは自分たちの世界の物語に従うように、物語の一貫性のなかで生きようとしている。だから道德観がその地域の宗教や思想と一貫性をもつことは自然なことだ。

まとめよう。倫理には宗教や思想、文化を超えて人類全体で普遍的に観察される倫理観と、地域文化や地域価値に依存している地域固有の倫理があると言えそうだ。倫理は普遍的な部分では概ね集合し、しかし部分的に相反したり散乱している。ただ、どちらも支持の範囲や支持の規模が違うだけであり、普遍性が高いからといって、命題の正当性が論理的に保障されているわけではない。とはいえ、倫理が人々の指示の一致を集めることで形を成していることは間違いないさそうだ。これは野矢茂樹の論文とも合致するように思う（野矢 茂樹 「規則とアスペクト—『哲学探究』第二部からの展開」北海道大學文學部紀要, 36 (2) : 95-135）。

だが、正しい行為とは人々の指示が集合しているところに単に従っているということなのだろうか。倫理（道德）は「行為の規範」と言い換えられるが、人として行うべき行為、行ってはいけない行為を定めている。前者を善、後者を悪とよんでいる。そして善と悪は、「このようにしなさい」と「これをしたらダメ」という、いわば奨励と禁止の指示であると言っていいだろう。ひとまず「正しい」・「間違っている」という具体的意味を云々する前に、行為が何らかの意味を成すこととはどういうことかについて考えてみたい。

(2) 行為の意味

倫理とはある行為に善悪という意味を付加したものである。つまり、ある行動に対する善悪の価値の読み込みと言いかえることができる。しかし行為に価値が見いだされるということは、その行為に僕たちが意味を読み込むうえで、その規則を理解するプロセスが存在するはずだ。行為の意味はやはり言語ゲームで考えることができるのではないかと思うのでちょっとやってみよう。

「AがBにリンゴをあげる」という像を考えてみよう。この行為の意味を、言語ゲームで2つの異なる意味のもとに捉えてみたいと思う。どのような意味がこの行為に見出せるのかということとともに、そこに行為の意味の規則が顔を出すのではないかと思う。ラーメン屋の「ラーメン」という語の言語ゲームがそうだったように、「AがBにリンゴをあげる」という行為の周辺にどのような連関網（振る舞いのネットワーク）が張られているかを観察することで、

行為がどんな役割を演じているかを把握することができるはずだ。

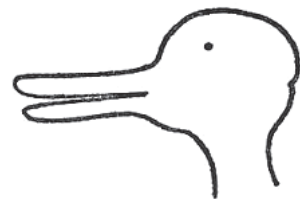
よいだろうか、「AがBにリンゴをあげる」この瞬間の像は同じである。同じ像でシュミレーションしよう。

一つ目の状況はこうだ。Bが病気で弱っていると聞いて、AはBの家にやってきた。そして、AがBにリンゴをあげたとする。なおかつAはBに「早く良くなってくれ」と声をかけているとしよう。Bは「ありがとう」と言い、さらにAは「お大事に」と言ってAは去ったとする。このときに「AがBにリンゴをあげる」という行動は、「AがBに見舞いをあげる」といいかえることもできるだろう。

二つ目の状況として、リンゴはAが盗んだものだとしよう。周囲ではリンゴ泥棒を探す大捜索が行われている。Aは追っ手が迫っているのを感じ、たまたま通りかかったBの家のベルを鳴らした。Bが玄関に出てきたところで、AがBにリンゴをあげたのだとする。Bの家を出たAは、「これで疑われるのはBだ」とひとりごとを言ったとしよう。この場合、「AがBにリンゴをあげる」という行動は、「AがBに罪を着せる」といいかえることもできる。

さあ、どうだろうか。この2つの想定は僕がいま立てたものだが、言葉にしていれば同じ「AがBにリンゴをあげる」という行動が、異なる二つの意味を生むと言えるのではないだろうか。行為を取り囲む連関網を観察すれば、同じ行為・同じ像であったとしても、この二つの「状況」では行為に読み込まれる意味が全く異なるのが分かるだろうと思う。ひとまず「状況が違う」ということがポイントであることを抑えておこう。

さて、ふたたび、アヒル-ウサギの反転図形である。私がうさぎの頭を見ているとき、私は通常ゲームをしているのだった。一方で、あひるの頭としてこの絵を見ているときが、アスペクトゲームだった。もう一度、この二つのゲームについて見直していこう。



第三部で学んだことだが、重要なことなので野矢茂樹のアスペクト論をもう一度ていねいに確認していきたい。野矢茂樹は言語規則において以下の点を注視しつつ、言語規則にアスペクト概念を適用した。

「～を見る（ウサギを見る）」においては、僕はただ単に対象を把握しているという状況である。一方、「～として見る（アヒルとして見る）」では、対象の「把握の仕方の把握」、すなわちどういう見方をしているのが主題となるのだった。野矢はこうした体験を言語使用の場面に援用した。すなわち、

「…なめらかな言語使用のさなかにおいては、アスペクト知覚の言葉を借用すれば、われわ

れは<…を見る>のレベルに立っているはず（以下略）」

要するに、野矢茂樹の分析は次のようなものだ。まず通常ゲームが対象の意味の把握であるのに対して、アスペクトゲームでは把握の仕方の把握である。それゆえ通常ゲームと、アスペクトゲームのは「～を見る」と「～として見る」の違いの中に見てとることができる。ウサギーアヒルの反転図形において「ウサギの絵を見る」とき、私はウサギの絵を単に対象と見る通常ゲームを行っている。しかし同じ絵を「アヒルの絵として」見るとき、私は同一の図形の中にアヒルの絵という意味を把握しているのだという、ある種の自覚のもとでの能動的な意味の把握が行われるアスペクトゲームが行われている。

一方で野矢は、「言語使用」においても、このウサギとアヒルの把握様式と同様の関係があると言っている。僕らが言葉を使うときの話だが、スムーズな会話をしているときというのは、絵をウサギの頭だとスムーズに受け取ったときと同じ状況であると考えられる。一方で言語において同じ絵を「アヒルとして」見るようなアスペクト的な体験をする場面とはどんなものだろう。野矢が挙げているのは、「同音異義語の意味を把握する場面」や「褒められたと思っていたところが、実は嫌味であったことを悟ったとき」、「相手の言ったことの意味をとり違え、あとで訂正されたとき」、そして「相手の言ったことの意味が分からなかったときに、説明を求めたり、相手がそれに答えようと何か別のことを言ったり、何かを指差したりしてくれ、その発言の意味を理解する場面」などの場面である。なぜならば、僕たちはこうしたアスペクトが変化する場面において、「ああ、そういう規則のもとで語られていたのか」と、そのときに使用されている言語規則を把握することができるからだ。

さあ、再びリングに戻ろう。一つ目の状況の、「AがBにリングをあげる」という行動は、「AがBに見舞いをあげる」と言い換え可能な状況であった。これはいわば「あげる」のほぼ原則的な使用が行われている状況と言えるのではないだろうか。すなわち通常ゲーム（ウサギを見る）の範疇にあると考えてみよう。

一方で二つ目の状況は、リングはAが盗んだもので、「AがBに罪を着せる」といいかえることもできる状況だった。Bは何も知らずに喜んでAからリングを受け取っただろうが、あとでそれがAが捕まらないための工作だったという特殊な意味に気づいたとき、「そういうことだったのか！」と、Aの行為の真の意味を把握する。これが行為のアスペクトゲームなのではないだろうか。

(3) 実践描写

行為の規則の姿を、もう少し明らかにしてみたい。ここで、「行動描写」と「実践描写」という二つの語を導入しよう。この二つの語を比較することで、行為の規則とは何か、ある程度

観察できるように思う。

「行動描写」とは行動の中に、何ら規則性を見出だされない表現のことだ。一方の「実践描写」とはある規則の元で成立した描写である。分かりづらいので例を挙げよう。

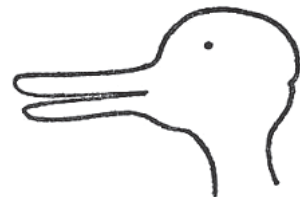
たとえば、「Aがゴールを決めた」という実践描写があるとする。ゴールを決めるという表現は、サッカーのルールの中でボールがゴールに入ることであり、普遍化して言えば、そのゲームの規則のもとで一定の条件を満たした場合に用いられる表現である。

これを行動描写で表せば、たとえば「Aが網の張ってある金属製の四角形の枠に球を蹴り入れた」となるであろうか。あるいは、「Aがボールを蹴った、球は空中をかくかくのように移動した、球は網の張ってある金属製の四角形の枠の内側に入った」というふうに素描できるかもしれない。この行動描写においては、サッカーの規則は見出だされない。

一方の、「ゴールを決めた」という実践描写はサッカーのルールという規則の元で成立している。「ゴールを決める」という言葉は、網の張ってある金属の枠や、枠の方向を向いている人が球を足で蹴ることや、その球が枠の中に入ること、枠の前に人が立っていること、立っている人はキーパーとよばれていること、球が枠に入ると点数が加算されること、この一連の取り決めの上に成立するゲームがサッカーとよばれること、などの諸条件が一連の流れの中で見出されたときに使われる。つまりはサッカーの連関網がそこにある。

「ミ、レ#、ミ、レ#、ミ、シ、レ、ド、ラ…の順に鍵盤を叩いた」という行動描写は、音楽のルールに従えば『『エリーゼのために』を弾いた」という実践描写になるだろう。

さて、ふたたびアヒル-ウサギの反転図形である。いま僕がこの図を描いたとしよう。行動描写的に僕の動きを描写すれば、その行動の素描は（幾通りかの表現が可能かと思うが）、「私は白い紙にかくかくの線を引き、しかじかの位置に点を描き入れた」と記述することができるだろう。



しかし僕の描画を見ていた人は、そこにウサギの形を見出す。あるいはアヒルという意味を見出す。そこで「あなたはウサギの絵を描いた」とか「あなたはアヒルの絵を描いた」、もしくは「あなたはウサギにもアヒルにも見える絵を描いた」などと言うだろう。つまりその人は単なる点と線の複合図形の描画を、ウサギやアヒルの規則のもとで観察することで、僕の描き出す実践描写としての描画を外部から観察しているのである。ウサギの頭を見ているのが通常ゲーム、アヒルの頭として見ているのがアスペクトゲームであった。通常ゲーム・アスペクトゲームに関わらず、行為に意味を見出すのであれば、それらはそれぞれがなにかの規則の元で把握しているのであるから、これらはもちろん実践描写である。

それゆえに、「善い」や「悪い」などの、共同体で共有される価値を含意した倫理もまた実

践描写的であると言えるのではないか。倫理とはある行為について善悪を出力する言語ゲームであり、ルールに基づきながらある実践群を善とよび、ある実践群を悪とよぶ作業であるように思われる。「若者が老人に席を譲った」は「譲るという実践=善」というルールに従っていると思われるからである。その行為の行動描写はさしずめ「若者が椅子から立った、かつ、若者は「どうぞ」と言った、かつ、老人はその椅子に座った、かつ、老人は頭を下げた。」などとなるだろうか。無論こうした無機的な動作に対して人々は善と言っているのではない。周囲の人々はこの一連の動きとそれを取り巻く連関網の中に「譲る」という意味、あるいは価値、アスペクトを見出だしているように思う。

(4) 道徳の言語ゲーム

ここまで行為と意味の言語ゲームについて、その規則を僕たちがどのように把握しているのかを中心に考えてきた。いよいよ道徳について、つまりは善悪を伴った行為について見ていくことにしよう。

ここであらかじめ話を整理しておく。倫理は行為に読み込まれる善悪の出力であり、そこにはルールが存在する。そのルールを把握するために僕が狙っているのは、行為にアスペクト論を適用し、アスペクトゲームが開かれた場面から、ルール全体を把握することである。そこには行為を取り巻く連関網が広がり、僕はそれを観察することでルールを把握することができるのではないかと考えている。よく分からないかもしれないので、僕がどういうことを言いたいのか、次の例を参考に、まずは連関網から規則を見出す場面がどのようなものかを考えてみよう。僕の実体験である。

僕はダブリンの大学のキャンパスを歩いていた。僕はある棟から別の棟へ移動するためにその建物を出ようとした。扉を開けて外へ出て私は歩き出したが、入れ違いにその扉から建物に入ろうとしている人がいて、その人が顔をしかめたような気がした。また別の日に同じく大学の中で扉を開けてそこを通った時、すぐ向かいから来た人がいた。僕はそのまま歩き出したところその人は顔をしかめた。その時僕は、僕が当地の規則から外れた行為をした可能性を感じた。

そして時をあげず人々が他人のために扉を開けておく場面を頻繁に目にすることになり、私はそれをマナーと知り、規則を把握したのである。

ヨーロッパのいくつかの国では、扉（学校や銀行、デパート、ホテルなどどこでもいいが）を開いて、そこを通るときに、僕の後ろからやはりそこを通ると思われる人がいた場合、その人が通るまで僕はその扉を手で押さえて開いた状態で待っておくのがマナーなのである。もしくは後ろではなく、前から人が来た場合も同じように待っているのがマナーである。しかし日本人である僕が初めてアイルランドに渡った時、そのようなことがマナーとは知る由もなかった。

ここで大事なポイントは、僕はこのマナーを把握したということである。つまり、異世界で流通している規則を「顔をしかめる」や「他人のために扉を開けておく場面を目にする」などの、行為を取り巻く連関網を観察したことで把握したのである。ここではっきりさせておきたいことは、しつこいようだが「倫理には規則がある」ということだ。

あるいは次のような例も挙げられる。

日本人は何かにつけ一歩ずつ譲りあうことをもって善しとするのに対して、ある国の人は例えば自分の欲しいものについては強く主張したりする。日本人からすれば不躰と映る行為であろうが、しかし彼の背後にある公理系が「自分が手に入れたいものについて欲しいと言わないで手に入らなかったとしたら言わなかった自分が悪い」という世界観だと知れば、なるほどと思うであろう。

こうした場面は「僕にとって」新しい規則を発見した場面だと言えると思う。この場合、現地の人々にとって扉のルールはもはや通常ゲームであろうが、僕にとっては「あ、いわばアヒルの頭の規則を発見したときと同じように、「ああ、こういうルールなのか」という把握の仕方の把握を明らかに行っており、これはアスペクトゲームだと言いたくなる。しかし僕もそのゲームをやり続けているうちに、毎回毎回ルールを把握するようなことはなくなり、いつしかこの行為が通常ゲームになっていった。

それでは倫理の通常ゲームとアスペクトゲームの姿とはどうなっているのか。野矢が挙げていたのは「言語使用」におけるアスペクト体験である。野矢によると、言語の使用においてアスペクト的な体験をする場面は、「同音異義語の意味を把握する場面」や「褒められたと思っていたところが、実は嫌味であったことを悟ったとき」、「相手の言ったことの意味をとり違え、あとで訂正されたとき」、そして「相手の言ったことの意味が分からなかったときに、説明を求めたり、相手がそれに答えようと何か別のことを言ったり、何かを指差したりしてくれ、その発言の意味を了解する場面」などである。

たとえば、「かきっておいしいよね!」という言葉を受けて僕は「柿」を思い浮かべる。しかし、となりの女子が、「海の香りがするもんね!」といい、周囲の人間がうなずいたとする。僕は「えっ!? そっちの意味か!」と思い、このゲームで使用されていた「かき」という語が従ったルールを把握する。これが同音異義語のアスペクトゲームである。僕がうさぎの頭だとばかり思っていた図形が、あひるの頭だったという瞬間である。同じように嫌味のアスペクトゲームとか、意味の取り違えのゲームが言語の使用の中で行われるわけだ。

では「言語使用」の場面ではなく、「倫理」でやってみたらどうだろう。倫理にアスペクトの概念を適用した場合、いかなるアスペクトや規則が見えてくるであろうか。まず考えたいのは倫理の通常ゲームの姿である。僕たちが通常ゲームにおいて倫理に従っている姿とは、倫理観が日常の行動様式に組み込まれ、規則に従っていることが意識にのぼらない状態のはずだ。

例えば「人殺しをしない」や「盗まない」「列に割り込まない」などの行動を、僕たちはいちいち意識上で選択することなく、しかしそのようにしているであろう。もし君が、いちいち立ち止まって「そうか、人殺しというのはいけないことなんだな」とか、「あっ！盗むのはまずいことだったのか！」などというアスペクトゲームをしているのだとしたら、それは連続殺人鬼や窃盗常習犯の心理である。僕たちはいちいち立ち止まらずとも殺人や窃盗が悪いことだという前提で行為している。ここでは善いや悪いが常になめらかに出力されていよう。「～を見る／～として見る」でいえば、これは「～を見る」に相当する場合である。

一方で我々が倫理のアスペクトゲームに入りこんでいるときというのはどういう状況が考えられるであろうか。それは言語使用の場合と同様、通常ゲームが断ち切れ、その断面から善悪の出力規則の断片が現れる場合である。それはこのような場面が想定されよう。

「良かれと思ってしたことが、裏目に出たことを理解したとき」

「配慮のつもりで行った行為が、相手にとって余計なお世話であったことに気づいたとき」

「素直（善）な子だと思っていた生徒が、実は計算高く、人を見て態度を変えるような人間だったと気づいたとき」

さらにもっと単純に、

「何の意識もせずにとった行動を悪いことだと指摘され、説明を聞いているうちに悪かったのだと理解したとき」。

アスペクトゲームとは僕が「あっ！そっちのゲームだったか！」と、自分がやっていたのは別のルールが進行していたことを把握したゲームである。こういう例が倫理のアスペクトゲームになると僕は思うのだが、どうだろうか。

アイルランドの扉の例で、僕がマナーの規則を発見したときのことを思い出してほしい。このときの「なるほどと思う」とは、「この地にはそのような規則があり、なるほどこんな規則に従っていたのか…」、ということであったが、共同体の誰もが偶然ではなくその行動をとる、あるいは皆そうした考え方をすることは、そこには明らかに行為の規則があり、そしてそれに従っているということである。このような形でアスペクト把握が可能ということは、僕たちは常に様々な行為に対して個別の規則を観察していることにほかならないのである。

そこで、数列や言語の場合と比較できるかたちで、倫理の言語ゲームについてもまとめるとこのようになると思う。

行為・語・数列における言語ゲームと意味の確定

	倫理の言語ゲーム	言葉の言語ゲーム	数列の言語ゲーム
行動描写	Aがライターを手に取った	飯島が村上に「美しい」と言った	11を適用する
連関網	Bがそれは私のものだと呼ぶ Aが逃げ出す Bが追いかける	村上が「ぶん殴るぞ!」と言う 飯島が舌を出した 周囲の人々が笑う	数列1, 3, 5, 7, 9...
観察の結果読み取られた規則	「盗む：悪」の規則で行為がなされたことが読み取られた ↓ 行為の意味の確定	嫌味の規則（アスペクト）で美しいが使用されたことが読み取られた ↓ 語の意味の確定	$x = 2n - 1$ の規則で適用が行われたことが読み取られた ↓ 操作の意味の確定

言語ゲームなので、行為についてもゲームの連関網の中でその行為が「演じている役割」を行為の意味とする機能主義的意味概念でとらえている。

数列1, 3, 5, 7, 9, …における次の数は11だということの正しさと同じ程度に、Aがライターを手にしたことは「盗み」であることの正しさである。両者とも観察の結果、推測される答えであることに変わりはない。そして規約主義ではなく、根源的規約主義で規則と適用をとらえた場合、Xに11を適用したのは、 $2n - 1$ の規則のもとで正しかった。そして今回もその適用であったということだ。同じく、Aがライターを盗んだことは盗みの規則のもとで正しかった。今回もその適用であったということである。

(5) 行為のアスペクト

ラーメンの言語ゲームを思い出してほしい。言語ゲームにおいて、語はそれを取り巻く連関網の在り方次第で多様な意味を持った。一方、行為の言語ゲームにおいても同様に、一つの行為が多様な意味を表すことになるのではないか。少しやってみよう。

「AがBにリングを渡す」という行為について考えてみよう。この行為が善か悪かはどのように決まるであろうか。それはこの事実がどのような連関網の中にあるかで判断されるであろう。考えられるケースをいくつか挙げてみよう。

一つ目の状況として、Bが病気で弱っているときにAがBにリングを渡したとする。なおかつAはBに「早く良くなるといいな」と声をかけているとしよう。このときに「AがBにリングを渡す」という行動描写は、「AがBに見舞いを渡す」という実践描写と取られ、そのアスペクトの属性として周囲の人々はAの行為に善という価値を読むことで概ねの指示が一致するだろうと思う。

二つ目の状況として、リングはAが盗んだものだとしよう。周囲ではリング泥棒さがしが行われている。Aは盗んだリングをたまたま通りかかったBに渡したのだとする。この場合、「AがBにリングを渡す」という行動描写は、「AがBに罪を着せる」という実践描写と取られ、そのアスペクトの属性として周囲の人々はAの行為に悪という価値を読むことで概ねの指示が一致しよう。

三つ目の状況として、Bはリング嫌いだったとしよう。Aはそれを知らずにBにプレゼントとしてリングをあげた。しかし周囲の人々はBがリング嫌いだということを知っていた。Aの意図は良かれと思ってBにリングをあげたのであるが、周囲の指示はAが嫌がらせをしたとするだろう。しかしこのあと誤解が解けたとしよう。最終的に周囲の指示も概ね善に収斂したとする。このときAは「Bがリング嫌いだったなんて知らなかったんだ！良かれと思ってあげたんだ！」と釈明した場面などがあつたかもしれない。このときに「AがBにリングを渡す」という行動描写は、当初「AがBに嫌がらせをする」という実践描写と取られ、そのアスペクトの属性として人々はこの行為に悪という価値を読んだが、その後Aが「良かれと思った」という発言や、Aの狼狽や焦り、真剣さなどの行為を取り巻く連関網が追加され、周囲の指示が変化したと考えられる。この変化においては「AがBにリングを渡す」という行動描写は、「AがBにプレゼントを渡す」という実践描写と読みなおされるアスペクトゲームがおこなわれ、そのアスペクトの属性として周囲の人々はAの行為に善という価値を改めて読み直すところに概ねの指示が一致したのであろうと思われる。

四つ目の状況として、Aは宅配業者であったとしよう。Aは仕事としてBにリングを渡した。このときに「AがBにリングを渡す」という行動描写は、「AがBに配達をした」という実践描写と取られ、そのアスペクトの属性として周囲の人々はAの行為に「契約履行」や「約束通り」、「忙しい」「重労働」などの価値を読むことで、指示は分散するものの、いくつかのグループとしてある程度一致しよう。

さて、五つ目の状況として、Aは沢山のリングをもっていたとしよう。A一人では全部は食べきれない。捨てようかと思ったが、ゴミ出しの日のはたまたま三日後だった。そこに偶然Bが通りかかった。AはBにあげればリングを食べるかもしれないと思い、リングを渡した。そのときに「自分一人では食べきれない」とつぶやいたとしよう。このシナリオではAの行為は善とも悪とも言えないであろう。悪気もないし特に思いやりもない。つまり成立した事実の意味は単なる「処理」であろうが、価値を見出すことがなかなか難しい状況だと思われる。このとき、「AがBにリングを渡す」という行動描写は、概ね「Aがリングを処理した」という実践描写と取られ、そのアスペクトの属性として周囲の人々はAの行為に「うまく処理した」とか「環境に優しい」「頭がいい」「無駄を出さなかった」「タイミングがいい」などの意味を読み、

なかには「Bが得した」「Aは優しい」などの属性を読むこともあろう。

このように行為のアスペクトゲームにおいても、対象のアスペクトゲームと相似構造で価値を読むことはできる。

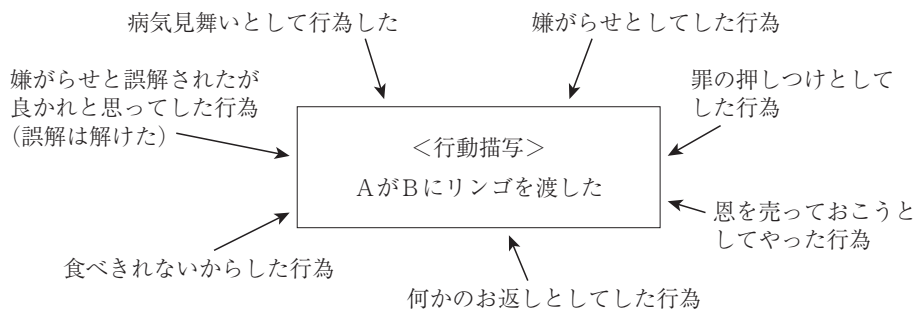
AがBにリングを渡したときに、「贈り物」というアスペクトのもとに行為が読みとられ、同時にそのアスペクトのもとで「善」とか「美しい行為」という属性が決定する。もしこの行為が「賄賂」というアスペクトとして見出されれば、そこに「悪」とか「あさましい」「醜い」という属性が生じる。

鼠小僧の場合、「盗み」というアスペクトのもとで「汚い」という属性が生まれ、「庶民救済」というアスペクトで「すがすがしい」という属性が生じ、「悪徳商人への仕返し」というアスペクトの元では「スッキリする」とか「子供っぽい」という属性が生まれるであろう。

善悪についても同様に、「やはり盗みは悪い行為だ」と捉えたり、「いやいや、弱者を救おうとしているから善い行為だ」と別のアスペクトを適用したりということが起こると思われる。

最後に、六つ目の行動として、この行為はAが無意識のうちにした行動だとしよう。Aは何か込み入ったことを考えていた。無意識のうちに溜息をつき、無意識のうちに立ちあがり、無意識のうちに部屋の中をうろろうしていたところ、たまたま通りかかったBに無意識のうちに手に持っていたリングを渡した。後から聞いてもAにはBにリングを渡した記憶がなかった。このときに「AがBにリングを渡す」という行動描写は、実践描写には置き変えにくいかもしれない。あえて言えば「無意識の行動をとった」とか「発作的に」と言えるかもしれない。

さあ、それではこの「AがBにリングを渡した」という行動描写が多義的な行為として意味づけられるのを一元的に見てみよう。



そこだけ切り取れば「AがBにリングを渡した」という同じ像も、行為の周りに張られた周囲の人々の振る舞いの連関網によって、このようにさまざまな意味を持ちうる事が分かるだろう。

2. 道徳の正当性を支えるもの

(1) 「正しい行為」の正しさの在り処

論理的なものは、正しいことも間違っていることも分かりやすい。ここまで学んできて、僕たちはすでに様々な論理的逸脱を処理できるようになったはずだ。1 + 1 = 2 といえば正しいし、1 + 1 = 3 とやったやつに対しては、「間違っている！」とはっきりと言うことができる。「なぜカニは二足歩行なのか？」と言ったやつに対しては、「おいおい、命題の立て方が間違っているよ」と言えるし、「あしたは晴れるか、もしくは晴れないか、まあどちらかだろうな」と言ったやつには、「おまえの言っていることは有意味だが無内容だ！」と言ってやれる。「野菜が大好きだからレタスは食べたくない」と言うやつには「矛盾してるぞ！」と言うことができる。

しかし、この場合はどうだろう。

僕が操縦している飛行機のエンジンが一つ壊れてしまった。乗っているのは豊住と青木の二人だ。だが、エンジン一つでは三人の重量は支えきれない。操縦できるのは僕だけだ。つまり、飛行機が墜落しないためには、豊住か青木かいずれか一人が飛び降りなければならない。それはすなわち死を意味する。このとき僕はどうするべきなのか。操縦しているのが君で、豊住と青木を仲の良い二人の友人に置き換えてみよう。君はどうするであろうか。

この場合、正しい行為とは何なのか。このような選択は、論理が扱えない範疇の問題だ。何が正しいかなんて分からないかもしれない。こんな選択に比べれば、論理の扱う問題など、所詮答えが出る問題なのである。

とりあえず考えられる選択肢を挙げてみよう。

- ① 豊住が飛び降りて、僕と青木が助かる。
- ② 青木が飛び降りて、僕と豊住が助かる。
- ③ 僕が飛び降りて、飛行機が操縦不能となり、全員助からない。
- ④ 誰も飛び降りず、全員助からない。

まあ、現実的に考えられる選択肢としてはこんなところだろう。実際は①と②の選択になるようにも思われるが、まあ③④も含めて、どれが最も正しい答えなのだろうか。

いや、ちょっと立ち止まろう。そもそもこれは「正しさ」で判断することなのだろうか。仮に正しい選択というものがあったとしても、少なくともそれは「論理的な正しさ」ではない。人の命の重みの問題とか、良心の問題とか、最大多数の最大幸福の問題とか、正義とか、これは論理の扱える範疇ではなく、「善悪」を扱う領域に入ることだ。だから正しい選択などというものがあるとすれば、それは少しでも善い選択ということになるし、間違った選択があると

すれば、それは悪い選択ということではないか。

ここで仮に豊住が、何も言わずに自らの判断で飛行機から飛び降りたとしよう。彼はおそらくこう考えたのだらう。

「青木はまだ若い。だが、山田が飛び降りたら全員死ぬことになる。自分と青木であれば、自分の方が長く生きた。自分が生きて青木を死なせるわけにはいかないだろう。自分が行くしかない。自分が残りの二人の命を救おう。この選択が善の行為であろう。それが正しい選択だろう」

……などと、おそらくは考えて飛び降りたに違いない。豊住はそれが正しい選択だと思ったのであろう。まあ実際のところ、ギリギリまで青木を突き落す機会を狙っていたかもしれないし、全員で心中してやろうという、やけっぱちになりそうな気持ちと戦っていたかもしれない。でも少なくとも、青木と僕は、豊住の行為を尊敬のまなざしでとらえ、彼を失った悲しみと自分たちを救ってくれた勇気に感動して涙し、名前を呼んだり、ありがとうと言ったりすることだろう。それが豊住の行為の周囲に張られた連関網として、豊住の行為を意味づけていくことになる。

仮に豊住が飛行機から落ちたとき、「しまった、足を滑らせた！青木を突き落そうと思っていたのに！」と叫んでいたとしても、その声が山田と青木に聞こえなかったとすれば、豊住の行為は振る舞いの連関網には含まれない。豊住の行為は英雄として人々に支持されるに違いない。「この条件下」では彼の行為は勇気ある行動として称えられ、もちろん善に属する行為として人々は観察するだらう。つまり、行為の善悪は行為者が何を考えていたかとか、どう思っていたかによって決まるのではなく、あくまでも「どう観察されるか」によって決まるのである。それはやはり行為をとりまく連関網の中で行為が意味づけられてゆくということだ。私たちは誰も他我世界をのぞけない。つまり私たちが共有できるものは観察可能な世界のものでしかありえないのであるから、ある意味これは当然の帰結なのである。

(たしかに人々は豊住の気持ちをあれこれ想像し、「こう考えていたに違いない」と思い、彼を英雄として見る（もしくは見たがる）であらう。しかしそのとき人々がやっていることといえば、豊住の行為の周辺に張られた連関網を観察して彼の気持ちを「推測」しているに過ぎない。そしてそれを確実なものとしてつい扱いたくなることから、「善とは良心を伴うものである」という誤解が生じる)。

では、一番核心の問題を改めて提示しよう。

倫理的に正しい行為は、その正しさがどうやって保障されているのか。

論理的な正しさを支えているのは論理そのものである。「すべての動物は4本足である。猫は四本足である。ゆえに猫は動物である。」この三段論法の論理的な正しさを支えているのは、

論理そのものなのだ。1 + 1 = 2の正しさを支えているのも論理である。

では倫理の正しさを支えているものは何なのか。「人を殺す」ということは間違っただけだ。だがどうして間違っているのか。「人を殺してはいけないこと」は常識だ。では、なぜ間違っているのか。

倫理的に「正しいこと」とは、善の行為や美しい行為のことである。逆に「間違っただけ」とは、悪い行為や醜い行為のことだ。しかしその行為が「善・美」と「悪・醜」であるとどうやって認定されているのだろうか。善や悪を決めている判断基準や根拠とは何なのだろうか。

善の行為を善たらしめているものは何なのか。たとえば「弱者を助けることは善いことである」ということは、論理が決めたことでも、法律家が決めたことでも、特定の誰かが決めたことでもない。だとしたら、そもそも元から決まっていることなのか？いや、仮にそうだとすると、時間をさかのぼれば誰か言い出した人がいるはずだし、誰かが言い出すならば根拠がなくてはならない。ある行為が善である根拠とは一体何なのか。それともある行為を善とする根拠など存在しないのか。そもそもこれは善ではなくて、ただ大多数の人々が本能的に善だと思っただけなのだろうか。すると倫理の正しさを保証するものなど、どこにもないのだろうか。

いや、「本能的に」というのはおかしい。思い出してほしい。倫理は地域によって考え方が変わるのだった。日本人は善だと感じるが、タイ人は感じないというのでは人間の本能とは言えない。ということは、やはり倫理に正しさなど存在しないという結論になるのか？だとしたら、別に人殺しをしてもいいことになる。盗むことも、自分のことだけ考えて生きていくことも、他人を蹴落とそうと、弱い者から搾り取ろうと何をしてもかまわないということになる。僕たち教師は「～をしてはいけない」ということがもはや語れなくなる。親に「人に迷惑をかけるな！」と言われても、「何で？別にいいじゃん」と言い返せば済むということになる。

いや、そうではない。日本では善くて、タイでは悪いという違いがあるということは、同じ行為でも地域によって異なる捉え方に人々の支持の一致（支持の集合）が見られるということである。そしてこれだけ明確な相違を観察できる現象の発生は、逆に支持を集める（集中させる）求心的な何ものかの存在なしには考えにくいと思うのである。倫理のいわゆる正しさを保証するものはやはり存在している。だがそれは論理のように単純なものではない。

正しい行為とは、善の行為であった。善も悪も、行為に寄生している価値である。そして、善悪の価値観を支えるもの、善悪の正当性を保証するものとは何かを問うことは、すなわち価値を価値として成立させているものは何かを明らかにすることではないだろうか。

(2) 価値を支えているもの ― 私的規則は存在するのか

すでに倫理観は地域によって異なることがあるということは何度も繰り返してきた。もちろん世界中で共有されているような道徳観が存在することも事実だ。一方で時代によって倫理観

が変わることもある。たとえば、戦国時代はいまのように人を殺してはいけないという考え方が絶対的ではなかったかもしれない。殺さなければ殺されるのだから、殺しても仕方ないと考えられていたかもしれない。こういう時代による価値観の変化をエピステーメーという。

倫理という価値は、世界で共有されたり、地域で共有して成立しているものであったり、ある時代に成立し、ある時代には消滅するものでもあるようだ。そして倫理の規則もまた倫理自体と同じ動向を示すはずである。

国や地域で共有する規則がある一方で、「この部活のルール」や、友達グループだけの約束事や、夫婦の間だけの規則というものがあったり、規則を共有している規模は様々である。もう少し踏み込んで、価値の姿を明らかにしてみよう。まずは自分だけの規則というものはあるのかということを考えてみたい。こんな哲学的想定はどうだろう。

<私的規則という想定>

個人的な価値というものは存在しうるのだろうか。次のような想定をしてみよう。

紙くずを集めることが趣味の人がいるとしよう。彼がぐしゃぐしゃに丸めた紙くずを手に、「この丸まり方は素晴らしい」と言ったとする。これはほとんど誰も理解できない、彼の個人的な価値と言えそうなものだ。紙くずの丸まり方などは、「若者が老人に席を譲った」のように多くの人が共有する価値ではない。きっと彼が言う素晴らしい丸まり方の紙くずを見せられたとしても、僕はこんな価値観をどうも理解できないだろう。このような個人的な見方を価値といえるだろうか？

僕はこの時点では言えないと思う。「この時点では」と言ったのは次のようなわけだ。紙くず集めのような個人的な価値であっても、どこが素晴らしいのか、どういう規則のもとでいかなる把握の仕方をしているのか等の説明を受ければ、このあと僕のアスペクトが変化することは十分考えられるからである。逆に「～はよい丸まり方、…は悪い丸まり方」などと紙くずをめぐる世界が完成しているように見えても、現時点でそれが誰とも共有されていない限り、再現性に関する確実性を欠き、規則とは呼べないように思われるからである。そして私との指示が一致することによって初めて規則になる道を歩み始めたと言えるのではないだろうか。

もっと簡単に言おう。私には彼の言う素晴らしい丸まり方ということが理解できない。外側から見て規則の存在が認められないのに、どうしてそこに規則が存在していると言えるのだろうか。

この紙くず集めをしている彼に見られるように、個人的な規則というものがあると言いたくなる誘惑に対抗するために、もっと踏み込んで考えてみよう。この紙くずのゲームで、「ある丸まり方」をした紙くずの周囲には、どんな連関網が張られるだろうか。なにしろ、この価値観を持っているのは彼一人なのである。紙くずの周囲には、彼のつぶやきや、うなずきや、納

得の表情や、ガッツポーズなどがあるかもしれない。しかしそこにあるものはそれだけではない。周囲のすべての人々の無関心な素振りや、理解不能だという表情、怪訝な顔、「こいつ何言ってるんだ?」という声、苦笑い…。まさに紙くずを取り巻く連関網として、この紙くずの丸まり方などというものが周囲の人々に支持されていないことを示す材料で構成された連関網が張られていると言えるだろう。別の言い方をすれば、規則の把握の仕方が共有されていないのであるから、規則として存在していないと言っても差し支えないのである、と僕は言いたいのだ。

彼一人はこの丸まり方を支持している。しかし、彼にとってこの丸まり方の規則を共有している人がいないということは、丸まり方の良し悪しを決める評価の基準を、常に同じに保つことが不可能だということだ。

たとえば、ある丸まり方を「まるまーる」と名づけたとする。しかし「まるまーる」とは、どのような丸まり方なのかを言葉で定義づけたり、数値で適合の基準を判断できるようなものではないとしよう。それが可能なものであればそもそもこんなアポリアは生じていない。定義ができればあるいは基準を同一に保てるかもしれないが、この場合それはできないのである。

定義が不可能であるならば、どのようにして「まるまーる」か「まるまーる」ではないかを評価すればいいのか。どこからどこまでが「まるまーる」なのか。仮に1000人の人が「これはまぎれもなくまるまーるだ」と言えば、それはその人々が支持を一致しているということであり、お互いに「まるまーる」の規則を共有して相互に確認し合ったり、何らかの摺合せがなされるかもしれない。しかし今のところ、この価値を見出しているのは彼一人である。

あとは感覚しかない。彼がある丸まり方を「まるまーる」である、と感じる「ある感覚」で「まるまーる」か「まるまーる」でないかを判断しているということだ。しかし、規則として成立するためには、一定の基準で評価がなされなければならない。コロコロと基準の変わるものを人々が規則として認められるわけがないからだ。

だが、一人で抱えている価値については、自分一人の感覚で「まるまーる」なのか「まるまーる」ではないのかを判断し、なおかつ昨日と今日でその評価の基準が変わってはいけないのだ。今日と十年後で評価の基準が変わってもいけないわけである。それはすなわち、「これがまるまーるだ」という感覚を十年間変えずに維持し続けなくてはならないということだ。だがそのようなことなど、まず不可能である。

紙を丸めれば、同じ丸まり方には絶対にならない。毎回違う丸まり方をする。そんな紙の丸まり方の世界の中で、そもそもどこからどこまでが「まるまーる」なのかを厳密に感覚で決めることは不可能ではないだろうか。感覚というものは変わっていく。同じ感覚でものごとを判断しようなどという試みは、不確実極まりないことなのである。それは「まるまーる」であるかどうかを評価する基準が変わってしまうということである。そして評価の基準が変わるかもしれないということは、もちろん規則が変わることを意味する。あまりに不安定なものを規則とよぶことはやはり難しい。誰とも共有されていない個人的な価値、それは変化する可能性が

常にあつて、その場限りのきまぐれな好みとでも言うべきものに過ぎないと僕は思う。極端なことを言えば、今日は善としてとらえられた行為が、明日は悪になるかもしれないのである。こんなものは規則でもなんでもない。

まあ、うだうだと述べてきたが、要するに規則というものは規模はどうあれ、そこに存在している人々によって共有されていることによって成り立っているということである。裏返して言えば、価値には人々がその価値を共有する根拠となっている規則が不可欠なはずなのだ。そして規則や判断基準を一定に維持するためには、複数の人々による監視の目や摺合せが必要であり、言い換えれば客観化されていなければならない。人々はその規則のもとで指示を一致させている。それが共有される価値である。つまり紙くずゲームは、彼の個人的な「趣味」にすぎないのだ。個人的な価値観という言い方はたしかにある。しかし誰にも理解されていなければ、彼はものすごく変人扱いされ、周囲とのコミュニケーションに深刻な問題が生じるはずだ。そしてそれを周囲の人は価値とはよばず、あくまでも趣味の問題として認識することになるのではないか。

<規則の根拠>

ではこの場合はどうだろうか。リンゴを食べるときに、大きな種だけを蒐集している人がいるとする。その人は定規を片手に持ち、1cmを越える長さの種を「いい種」とよんでいるとする。ただし、種の大小と発芽能力などには因果関係はなく、色・つやなどもこの人の言う良い悪いには関係していない。ただ純粹に長さだけが善し悪しに関わり、その境界は1cmだとしよう。もちろんそれはその人が決めた基準である。その根拠は「1cmを越える種は希少だから」とか、「1cmを越えると立派に見えるから」とか価値に関する理由だとしよう。では「1cmを境界にする」は規則とよべるのであろうか。この場合紙くずの時と違うのは基準が明確であることだ。いちいち定規で測定し、しかもcmという公に共有されている単位を用いている。この基準は紙くずゲームのように曖昧なものではなく、数値化され、再現性がある。これなら規則となりうるのではなか、と言いたくなる。

だが、残念ながらそう簡単にはいかない。問題は1cmを境界にしているという規則の「共有度」にある。「私的規則」と一般的な規則の間にはどんな違いがあるかという問題なのであるが、一般的な規則は多数の人々に共有されている。その共有の必要性が高ければ、たとえば「絶対的な倫理」や法律となり、以下順次緩くなるに従って、部分社会の取り決め、常識、マナー、気遣い…などと、共有できることかどうか（誰もがその思想をもちうるのか、あるいは基準の設定が可能かなどの理由でそれは決まるであろうが）の度合いとともに、連続的に変化しているのが実態であるように見える。この延長でいけば、「私的規則」においては他者との間における規則の共有度がゼロになるのであり、すなわち境界を1cmと定めたことの合理性・妥当性が誰とも確認し合えないのであった。

規則とは、基準が明確であればいいというわけではないのである。境界を1cmにするとい

う明確な規則があるだけでなく、その規則を人々が共有していなければ基準や規則を維持することはできない。そしてまた、規則を人々が共有するためには、規則の合理性を人々が把握し、それをある程度支持していることがその規則が存在する根拠になっているのである。ここが、人々が共有できる価値と、個人の気分次第という趣味の問題の境界ではないだろうか。だとすれば、すなわちやはり「私的規則」はいささかも規則でないという結論になるのである。

(3) 規則の実践と規則共同体

規則は共有されていなければ、その基準を保つことができない。それゆえ、別の角度からいえば、規則とは周囲の人々とまもるべき約束事を共有することなのである。規則の姿を明らかにするために、私的規則というものはありません、規則は必ず他者を要請することについて、もっと明確にしていこう。

次のような想定を考えてみよう。

僕がバスに乗っているとき、70歳くらいの女性を見つけて席を譲ったとする。それを周囲の人々は見ていて、振る舞いの連関網を張る。別の日、若い女性が70代半ばの男性に席を譲ったのを僕は見たとする。周囲の人々もその光景を見ている。また別の日、50歳くらいの男性が、70歳前くらいの女性に席を譲ったとする。周囲の人々もその光景を見ている。

善の規則があり僕はそれを理解しているとは以下のようなことであろう。ある行為を「ある価値のもとで見る」ための約束を僕は人々と共有している。僕が70代の女性に席を譲ったという行為に対して、相手の女性や周囲の人々の振る舞いの連関網（ありがとうという言葉、笑顔、うなずき、など）が張られ、その連関網の様子から僕の行為が規則に従っていることが示される。さらに、こうした場面を僕が行い、別の人々も行い、周囲の人々がそれを観察していることは、人々が規則を共有しながら、規則の実践を通じてその基準を提示し合っていることになるだろう。「やはりお年寄りには席を譲らないといけないな」、「みんなやっているんだな」、「みなさんは大体このくらいの年齢の人に席を譲っているんだな」などというように、基準の確かめ合いになっているだろう。規則は共有され、人々に実践されることを通じて規則の基準がぶれないのである。規則は人々に共有されることなしに存続しえない。ゆえに一人称の規則は存在しえない。

一方でもし僕が規則に反したとすると、僕はその規則を共有する周囲の人々に（驚きを伴うような）影響を与えるとともに、彼らからの問い合わせ（指摘、注意、陰口、驚きの表情、戸惑いの表情、不快感の表明などなど）を受けることになるだろう。それらの問い合わせは僕の行為を取り巻く周囲の人々の振る舞いの連関網として表れ、僕の行為が規則に反していたこと

を示すはずだ。規則の本質とは共有することと不可分であるとともに、縛りになり、その縛りとの表裏でいわば同志的な意識のつながりを生んでいるように見える。

子供が親に叱られ、「～をしてはいけないよ」と言われてそれからはそのことを守った場合、その子供はこの規則の共同体に入ったことを意味するのではないか。彼は共有者の一人となり、規則を守ることで、自らこの規則の存続に貢献する。

しかし、「私的規則」は誰とも共有されず、誰とも同志的につながっていない。そして突然「やめた!」と、気まぐれにそれを放り出すことさえできる。なぜなら放り出したところで周囲から一切の圧力を受けないからである。そしてそのとき周囲に一切の影響を与えない。周囲は無関心そのものか、意味不明だという反応をするかのいずれかである。私的規則には縛りが無い。「私的規則」とは規則ごっこという一人遊びにはかならない。規則とは縛りそのものであるにもかかわらず、「私的規則」には縛りが無いということは、「私的規則」とは一種の自己矛盾のようなものなのである。

規則の多人称性について仕上げていこう。

規則は「きまり」という語に置き換えられることができる。「私には毎朝六時に起きる規則がある」という言い方はよくありそうな例であるが、このような個人的な決めごと、私的規則と言えそうである。「私には六時に起きる規則がある」という言い方ができるのかと言えば、僕はそういう言い方はちょっとできないように思う。

一人暮らしの女がいるとしよう。この女は早起きが自慢で、君にむかってちょっとうざい感じで自慢してきた。

「私は毎朝五時に起きているのよ。えらいでしょ?早起きすると健康にも美容にもいいのよ。」
君は少しめんどくさいと思いつつ、

「えらいね、やっぱりちゃんとしている人は違うね。僕なんかそんな時間に起きられないよ。どうすれば起きられるわけ?」

すると彼女は、見下したような顔をしてこう言う。

「五時に起きる規則だから。私はそういうことができるのよ」

やはり、少し変だと思わないだろうか?変だと思ったとしたら、君は鋭い感覚を持っている。君は「それは規則なのか?」と思わないだろうか。つまり、五時に起きることはこの女が勝手に決めていることであって、この場合に規則という言葉を使うのがふさわしいのか?という違和感をもったということだろう。

この三年間、女が五時きっかりに起きたという事実があり、誰かがそれを観察していたとしたら、そこに数列的な規則性を読み取ることはできるかもしれない。しかし数列は他者に観察されて規則が読み取られる。だが女の起床時間には誰も関心を持っておらず、誰とも共有され

ていない。それゆえ、彼女がある日突然五時に起きることをやめたとしても、周囲からは何の問い合わせも受けない。それゆえ彼女が五時に起床してきた事実は規則ではなく、習慣だったとか、規則的などというべきではないだろうか。気まぐれに放棄できることはいささかも「きまり」、すなわちとり決められたことではない。すなわち縛られていない。それゆえ、「防衛大の学生には六時に起きる規則がある」とは言えるが、「私には毎朝六時に起きる規則がある」とは言えないように思えるのである。「まるまーる」のような私的言語と同様に、私的規則は存在しえないのである。

もう分かっただろう。規則とは大勢の人々が共有し、確認し合うことで正しく規則として成立し、機能し、維持されているのである。つまり価値とは、大勢の人々が存在し、その人々が共有する同一の規則のもとで、人々が支持を一致させた姿なのだ。もしも紙くずの丸まり方を、そこにいる人々が声をそろえて「まるまーるだ!」と言えば、「まるまーる」という価値が成立しているのである。これが善悪を含むすべての価値に共通の姿であるように思われる。そしてこのように価値が価値として成立する根拠は存在するのであるから、価値の一種である道徳にも根拠があるはずなのだ。

(4) 善と悪 —— 他我という鍵

ここまでは価値全般について、価値を成立させているものの姿を追ってきたが、そろそろ善と悪に姿に迫っていこう。つまり規則全般とは何かという概論から、個別具体的に善と悪の規則とは何かという本丸に追っていく。まず、善と悪、それぞれにおいて共通することとは何だろうか。まずは善に属する行為、悪に属する行為を挙げて、それぞれから共通部分をとり出してみようと思う。

まずは善の行為の具体例を挙げてみたい。

親を大切にすること
 弱者をいたわること
 老人を大切にすること
 すべての人に敬意を払うこと
 礼儀正しく人と接すること
 子供を厳しくしつけること
 困っている人に手を差し伸べること
 人を褒めること
 自分が犠牲になっても他者を助けること
 無償で人を助けること
 他者が喜ぶことをしてあげること
 みんなのために何かしてあげること

…などなど

挙げればきりが無いが、たとえばいま挙げたようなことは概ね善に属することであろう。
 では逆に、悪に属することとはどんなことだろうか。

人の物を盗むこと
 人を殺すこと
 人を傷つけること
 人を騙すこと
 人を陥れること
 人に責任をなすりつけること
 言い訳をすること
 嘘をつくこと
 約束を破ること
 裏切ること
 他者を都合よくあやつること

…などなど

こちらも枚挙にいとまがない。さて、これらに共通していることは何だろうか。まずは善から考えてみよう。

善の行為に共通していることは、他者のための行為であるということではないだろうか。これらの行為は自分が損をするような場合も含まれているし、中には人を助けようとして自分が

死んでしまう場合すら考えられる。もっと言えば、これらの行為はすべて、たとえ行わなかったとしても自分が困ることはないことばかりである。つまり、善とは自分の利害を考えずに、徹頭徹尾「他者のため」におこなわれる行為であって、そこには「他者优先の法則」というべきものがあるように見受けられる。

では悪についてはどうであろう。悪に属する行為は逆に、どれも自己利益のために行われることのようにだ。だが自己利益を追求するというそのことが、必ずしも悪というわけではないだろう。誰しもお金を得ようとするし、おいしいものを食べようとする。自分がほしいものを手に入れようとしたり、やりたいことを追求することも、どれも悪いことではない。問題になるのは、自己利益を追求するために、他者の損害を伴う場合であり、他者の迷惑や損害が生じようとおかまいなしに、あくまで自己利益を優先する行為を悪というように思われる。いわゆる自分勝手とか、利己的とか、卑怯などというやつである。

細かいことは色々あるにせよ、ざっくりと整理すれば、善と悪は自己利益と他者の利益の関係が逆転しているように見える。

	自己利益	他者の利益
善	無関係	優先
悪	優先	無関係 (他者の権利の無視)

しかし、倫理はただ他者を優先するという単純なものではないだろう。それは次の項で論じよう。

(5) 道徳とは何か ——指示の一致を収斂させるもの

長かったこのシリーズも、いよいよ最後の一項となった。少しばかり哲学と現実世界を行き来しつつ、最後に道徳とは何かを考えてみよう。まずはこの第四部に入ってから行ったことを見直してみたい。

この第四部では、まず僕が行った調査を引用し、倫理の体系は同一共同体内でつじつまが合っても、異なる共同体間では相反する場合も見られ、すなわち倫理とは論理で扱う範疇のことではないことを確認した。それゆえ、道徳（倫理）とは何かを考えることは、「行為の意味」とは何かを明らかにすることであると考え、言語ゲームの手法で「振る舞いの意味」ととらえるというやり方が自然だと考え、それを試みた。行為の意味が決定するときの規則は、その振る舞い（行為）を取り巻く連関網を観察することで読み取ることができ、そこから振る舞い（行為）の意味が確定した。その行為には通常ゲームで意味が読み込まれる場合だけでなく、

僕たちがその行為の前に一度立ち止まって、別の意味を把握する「アスペクトゲーム」が実践される場合もあるのだった。行為も言語の場合と同様、機能主義的意味概念で捉えていくと、多面的に様々な意味を持ち、けて初めから行為に意味が寄生しているわけではなかった。

その一方で、倫理の正しさの在り処を明らかにするために、規則がいかにして成立するかという大きな側面からとらえていくことを試みた。私的規則という考え方を想定して分析を試みた結果（これは倫理だけに言えることではなく、数列でも言語の規則に対しても言えることになるであろうが）、規則とは複数の人間の共有による約束事であり、構成員が規則に外れた行為をおこなえば、共同体に影響を与え、またその者は共同体から様々な形で問い合わせを受け、それらはその者の行為の周囲に張られる連関網に吸収されるであろうと考えた。また、善と悪という価値は他者と自己に関する問題であるという地平を提示した。

<互恵関係の構築ツールとしての道徳>

一般的によく語られることだが道徳（倫理）が社会で果たす実利的な役割についても、少しだけ触れておこう。まずは道徳とは何かを考えるために、道徳的でない行為を考えてみよう。道徳的でない行為とは、概ね周囲の人々のことよりも目先の自分の利を追及する行為である。利己的に振る舞う人は、当然周囲から嫌われる。それに対して、道徳的に振る舞える人は「えらい」、「立派な人」、「人格者」などと評され、その行為は「美しい行為」などと言われる。だが、道徳的行為は本当に「美しい行為」なのだろうか。この場合の「美しい」とはどういう意味だろう。「花が美しい」とは明らかに違う。

利己的行為が一般的な行為として当たり前社会に流通すると、その社会は奪い合いの社会になる。何かを得るためにいちいちエネルギーを使わなくてはならないという社会は、全体として極めて不経済である。ではどうすれば無駄なエネルギーを使わなくても済むのだろうか。

簡単なことだ。他者の権利を侵害するような利己的行為を禁止すればよいのである。それが構成員相互の利益になることに気がつけばよい。そのために、構成員全員が道徳的に振る舞えばいいのだ。つまり、道徳的であれという教育は、互恵関係の要求なのではなかつたのである。自分一人の利を追う社会体系は、結局自分にとって不利益であり、経済的ではないという判断がなされる。相互に害も多く、同じ利を得るのに余計な労力を要する。しかし利益追求の行動に一定の制限を設け、それを平等に守る規則にすれば、競争性は抑制される。日本独特の「担手に一步譲る」という精神性などはこれにかなっている。

すなわち、道徳の実践とは、互恵性の高い共同体の実現のための、社会（共同体）への働きかけではないかと思うのである。自分と社会は一体であり、そこから逃れることはできないのであり、互恵社会の実現が結局自己の利としてブーメラン式に帰ってくるという考え方だ。共同体から自己の利を分割して追及することは長い目で見れば不可能だと悟っている者のみがこうした地平に立つことが可能であろう。自己の不利益を伴っても他者や全体のために行為する者に「美しい」という語が贈られるようになったのではないか。

<道徳と実践>

だが、もちろん道徳は互恵関係を実現するための規範である、というだけで話を終わらせていいわけではない。道徳にはもう一つ、とても大事なポイントがある。再び哲学に戻ろう。僕が思うに、それは道徳が他者への働きかけというコミュニケーションの一種であるということだ。道徳とは単なる規範集ではなく、「実践」されることで初めて意味を成すと僕は思うのである。それは例えばこういうことだ。

武士の切腹を考えてみよう。たとえ、一人で部屋にこもって切腹する場合であっても、それは決して自己完結した行いではなく、あくまでも人間社会における自らの意思表示として行為されるのであり、それは他者に対するメッセージにほかならない。意思を表示するとは、表示する相手がなければならない。しかも思想を言語で主張するだけでなく、行為をもって自らの姿勢を示しているのである。そして実際に腹を切る行為をもって、意思表示は完結する。言語のみで「私は腹を切る」と言っても、意思表示は完結していない。ここが道徳が行為と一体であるという要諦なのではないかと僕には思える。それゆえ、口ばかりで正しいことを言っても、行為できない者には説得力がないのである。道徳はただの規範集ではない。老人に席を譲るべきだと口で言っているだけでなく、実際に自らが席を譲って、初めて自らの思想の表明となり、周囲の人々に対する働きかけになる。道徳は、命題と行為が両輪として写像的に機能して初めて意味を成すのである。それは道徳が行為の規範であるにもかかわらず、道徳の命題は何ら論理的妥当性を伴わないため、命題単独ではナンセンスにすぎないからだ。「このように行うべき」という命題が重みを持ったり、「正しさのようなもの」を持つためには、それを支えるものが要請されるのである。論理命題の場合、命題は論理という堅固な体系によって保障されている。だが、道徳の命題を論理的に真たらしめることは絶対的に不可能である。人間の生を充足させる「善悪」や「幸福」、「様式」といった価値や文化とはすべからく超越論的であり、「論理的にナンセンス」であるがゆえに、その重みを示すには自らの行動をもって「示す」よりほかに手がないのではないだろうか。

言いかえれば道徳的なものについて口で言っているだけというのは、意思表示にすらなっていないのであって、それゆえ誰も納得させることができず、他者に対して何の働きかけにもならない。それはただ道徳のお題目を朗読してみたにすぎず、ナンセンスの命題を読み上げただけで、自分が行動主体として何ごとかを訴えてはいないのだと僕は思う。

<道徳の核心>

では、もう少し身近な例を挙げながら分析してみよう。若者が老人に席を譲らない場合というのはどう考えればいだろうか。素直に考えれば、行動に至らないのは一つには真に老人の眺望点に立っていないからであり、それは他者を感じる力が不足している部分があることだろう。要するに他人の立場になれていないということだ。改めて他人の眺望点に厳密に立つこと

を「他我」とよぶことにしよう。その人の「見ているもの」だけでなく、痛みや匂いや味などの「感覚」、喜びや怒りといった「感情」など、そっくりそのままその人の心に立つということだとしよう。君はその人の身長や立っている場所から見た景色を見て、その人の疲れを感じ、そしてその人の感じている右人差し指の傷の痛みを感じている、それが他我である。

もちろん現実的にはそっくりそのままその人の他我を感じることもなんてできない。でも、席を譲ることは老人の身になって考える「他我を感じようとする姿勢」なしには成し得ないはずであり、まさに他者の眺望点に立つことこそ、コミュニケーションの基本のはずである。

それに加えて若者と老人の周囲には観察者、すなわち周りで若者の行為を見ている人々が存在している。若者は老人の他我を感じるだけではなく、観察者たちから注がれる視線もまた感じる状況にいると言えるだろう。この観察者という第三の他我の存在もまた重要だと思うのである。席を譲るという行為を若者が実践するというはこの若者の意思表示であり、ひとたび若者が行為すれば、若者の行為の周辺には周囲の人々の振る舞いの連関網が張られ、若者の行為の意味が確定する。もし若者が行為しなかったとしたら、連関網もそれに伴ったものとなる。つまり、席を譲らないこと（道徳的でない行為をすること）は老人の他我を見失い、周囲の人々の他我を見失っている。そう、僕たちはこの人間社会という「規則共同体」に属しているのであった。若者が老人に席を譲らなければ、つまり他我を見失い、自我世界の住人になっているときに、もしかしたら周囲の人々から問い合わせを受けているかもしれないのである。道徳は私と相手、そして周囲の人々を取り込んだ三人称の言語ゲームである。言いかえれば、自己利益を優先するということは、老人という他我に加えて、観察者という他我が見えなくなる、あるいは無視していることにはかならない。すなわち利己的行為と道徳的行為の分岐点は、他者の存在を、もっといえば他我の存在を感じられるかどうかということなのではないかと思うのである。

この他者の存在をもう少し深めてみよう。

一人ではつい渡ってしまう赤信号も、誰かと一緒のときは青になるまで待つ。どうしても小用を足したくなったとき、山の中なら立小便も可能かもしれないが、表参道の国道246号沿いの植え込みで用を足すことはできない。三日間食事をしておらず、腹が減りすぎたときに、たまたま人の家の庭にみかんがなっていて周囲に誰もいなかったら、こっそり一つだけ頂戴してしまおうかという考えが浮かばないとも限らない。でも誰かと一緒のときは、「いや、やめておこうよ」ということになる。周囲に人がいればなおさらである。

このように他者が存在するとき、僕の道徳的振る舞いが強まり、それが僕自身の行為に制約を与える現象が多く観察されるのはなぜだろうか。うまく言えないが、他者がいる場合、私と他者間で「社会的な振る舞い」の確認（道徳的合意）がなされているのではないかと僕には思え、一人でいるいわば独我論的時間と、誰かと共にいて「他我を抱えなければいけない時間」の違いというところがポイントになっているような気がする。あるいは、他者の存在が

「人としてどう行為すべきか」という「行為の制約」を与えているとは、「人としてあるべき行為」とは「他者と共にある者として取るべき行動」ということにほかならない。そして複数人称の状況下で要請される規範という意味で適当な言葉を探すと、「公共性」という言葉に無事に戻ってくるように僕は感じている。言いかえれば僕たちは他者とともにあるときに、善悪の確認の言語ゲームを行っているのである。(哲学の思考は、出発点から地下に入り、地下で複雑に思考を重ねていくが、多くの分岐点を論理的に選択し、様々な迷路を潜り抜けて、無事に出発したところに戻ってくるのが大事なのである。)

こうした道徳的合意や制約という社会性の礎をなすものは、まぎれもなく他者の存在であり、他我を想像する力のはずである。自分一人しかいない星に住んでいる者が、どうして道徳的行為を行えるだろうか。そのような星では道徳的行為など不要なのである。というよりも、他者の存在なしに道徳的行為は不可能ではないだろうか。それゆえに子供たちに「他人の痛みが分かる人になりなさい」と教えることは、まったく正しいと僕は思う。

君が道徳的行為と利己的行為の間で揺れ動くとき、人は独我論的世界観と社会的コミュニケーションの世界で葛藤しているのだ。

道徳(倫理)とは様々な決まりを定めているものだ。たしかにそれは社会秩序を維持するための物語でもあり、なおかつそこには地域ごとの相違・相反や、時代のなかで変化していくような一貫性のなさや曖昧さまで感じられる。道徳はこのように著しく論理性を欠きまりごとであり、多くのナンセンスや矛盾をはらんで、一見するとそれはいつ崩壊してもおかしくないようにも思える。しかしそれでも道徳が人々に共有され続け、強靱な推進力によってその歯車が回り続けていくことができるのは、たった一つ、道徳が一貫して主張している真理があるからだということが分かってきたらと思う。

改めて言うが、それはこういうことである。道徳(倫理)は様々な地域で様々なことを語り、様々な内容や言葉を借りてはいるが、それらの全てはひたすら他者の存在を前提に語っているということだ。世界中のありとあらゆる倫理の命令は、つまるところ「他我を感じ続けろ!」という主張に収斂し、それを一貫して発信しているのである。嘘だと思うのなら、さきに挙げた善の命題・悪の命題の箇条書きをもう一度見返してみればいい。「弱者をいたわりなさい」、「老人を大切にいなさい」、「すべての人に敬意を払いなさい」、「人を傷つけてはならない」、「人を騙してはならない」、「人を陥れてはならない」、「人に責任をなすりつけてはならない」……。すべての命題が共有しているのは、他我を感じる努力を要請していることだと気づくはずだ。

そして、他我を感じようとする姿勢はコミュニケーションの基本なのであった。それはすなわち、一人では生きてはゆくことができず、徹頭徹尾社会という共同体の中を生きることを宿命づけられ、あるいは生きるうえで他者の存在を排除することが不可能な人間という生き物に、「良いコミュニケーションをいなさい、それが相互幸福のための道である」と、語りかけ

ていることにほかならないのである。道徳（倫理）とは、祖先が私たちにこのことを語るために残してくれた言葉でもあると僕は思う。

道徳（倫理）の命題において正しいと言える場面というのは、論理によって正しさが明らかにされるものではなく、「私の実践」と「人々の支持の一致」によるのであった。それは道徳（倫理）というものが、人間相互の営みの礎としての「コミュニケーション」という言語ゲームの一環にはかならず、そのコミュニケーションの本質として「私」が他我をいかに大事に扱うか、そして周囲という人間世界がいかにそれを受け取るかということなのである。

ここまでで僕は、道徳（倫理）とは、私個人がいかに振る舞えばいいのかという規定集（規則の箇条書き）のようなものだという、かつて僕自身も陥っていた哲学的な誤解を解いてきたつもりだ。僕はこのシリーズを通して、道徳とは「規則の集まり」のような平板で単純なものではなく、道徳は私と周囲との間で間断なく続けられるコミュニケーションそのものであり、そのために「私たちは他我世界を持つ努力を続けなければならない」、という人間世界の住人としての態度として捉えていく地平を開いてきたと考えている。そしてその努力こそ道徳を実践する営みそのものではないかと思う。「ある行為」は周囲の人々によっていかなる規則に従っているかが読みとられ、あるアスペクトの元で人々の指示の一致が見られ、行為の意味が確定する。その行為のアスペクトにはすでに「他我を持つとする努力」の有無が含まれており、その行為の意味は「善／悪／どちらでもない」を含んだ形で確定してゆく。道徳が単なる規範集ではないということは、すなわち善悪が行為に先立って決まっているのではなく、コミュニケーションの中で行為の後から根源的規約主義的にその意味が確定することからも明らかであり、道徳とは人間の有機的な営みという言語ゲームの中で見出だされるものであることを意味しているのだと僕は思うのである。その見出だしの基準として人々が拠り所としているのが「他我世界をいかに強く持てるか」ということなのではないだろうか。即ち「他人の痛みの分かる人になりなさい」という教えはまったく正しいのである。まあこれが、僕がオックスフォード以来考えてきたことだ。いまの僕はこれが正しい見方、正しい結論だと思っている。

「道徳はナンセンスなのか」ということが、このシリーズの最初の問いであった。答えはこうだ。道徳は古びた決まりごとではない。同時にナンセンスとして排除すべき命題でもない。道徳はコミュニケーションという日々の営みに根ざした、すなわちある意味ア・プリオリで不可避なことさらに依存していた言語ゲームだったのである。道徳は生きた人間世界と一体の力強い営みなのであり、それゆえに論理よりもひとしお意味深いと思うのである。

文 献

- L. Wittgenstein/Translated by D.F. Pears and B.F. McGuinness 「Tractus Logico Philosophicus」
Routledge
- ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン 奥雅博訳「ウィトゲンシュタイン全集1」大修館書店
- ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン 藤本隆志訳「ウィトゲンシュタイン全集8」大修館書店
- ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン 野矢茂樹訳「論理哲学論考」岩波文庫
- ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン 藤本隆志・坂井秀寿訳「論理哲学論考」法政大学出版局
- ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン 丘沢静也訳「論理哲学論考」光文社古典新訳文庫
- ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン 丘沢静也訳「反哲学的断章」青土社
- ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン 大森荘蔵訳「青色本」ちくま学芸文庫
- ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン イルゼ・ゾマヴィラ編 鬼界彰夫訳「ウィトゲンシュタイン宗教哲学日記」講談社
- イマニュエル・カント「純粹理性批判」岩波文庫
- ソール・タリプキ 黒崎宏訳「ウィトゲンシュタインのパラドックス」産業図書
- ニーチェ 氷上英廣訳「ツラトウストラはこう言った」岩波文庫
- ノーマン・マルコム 板坂元訳「ウィトゲンシュタイン—天才哲学者の思い出」平凡社ライブラリー
- プラトン 久保勉訳「ソクラテスの弁明・クリトン」岩波文庫
- ルネ・デカルト 三宅徳嘉・小池健男訳「方法序説」白水Uブックス
- 大森 荘蔵「意味について」川並総合研究所論叢1, 257-274
- 黒崎 政男「カント 純粹理性批判」講談社選書メチエ
- 川谷 茂樹「道徳の絶対性について：カント、道元、デリダ」北海学園大学学園論集130,A1-A19
- 鬼界 彰夫「ウィトゲンシュタインはこう考えた」講談社現代新書
- 塩野 七生「ローマ人の物語」新潮社
- 土屋 賢二「ツチヤ教授の哲学講義」新潮社
- 貫 成人「カント」青灯社
- 貫 成人「ニーチェ」青灯社
- 貫 成人「フーコー」青灯社
- 野家 啓一編「ウィトゲンシュタインの知88」新書館
- 野矢 茂樹「規則とアスペクト—『哲学探究』第二部からの展開」北海道大學文學部紀要, 36 (2) : 95-135
- 野矢 茂樹「規則と事実」科学基礎論研究17, 81-86
- 野矢 茂樹「ウィトゲンシュタイン 『論理哲学論考』を読む」ちくま学芸文庫
- 野矢 茂樹「哲学航海日誌」ちくま学芸文庫
- 野矢 茂樹「哲学航海日誌Ⅱ」ちくま学芸文庫
- 橋爪大三郎「言語ゲームと社会理論 ヴィトゲンシュタイン/ハート・ルーマン」勁草書房
- 橋爪大三郎「はじめての言語ゲーム」講談社現代新書
- 橋爪大三郎・大沢真幸「ふしぎなキリスト教」講談社現代新書
- 林 健太郎「歴史の精神」日本実業社出版
- 山田 暁生「ナショナルイティによる倫理観・教育観の変異とその哲学的考察」私学研修168 : 54-81