

自我とゲーム

志田 基与師

自我現象は、社会学にとって困難な問題である。第一に、行為の体系としての社会は実証的・公共的であるのに、自我の概念は形而上学的・私的である。第二に、自我の本性は、自由・自律・主体的な能動性にあるととらえられるのにたいし、社会、とりわけ制度・規範・役割のもつ本性は拘束・権力・客観的法則性であり、自我と社会とは互いに両立不可能な存在とされる。いま自我現象を、社会を記述するのと同じ実証的な水準で捉えることにしよう。社会を言語ゲームであるとみなし、自我現象を言語ゲームのもつ特有の性質であると考えて、そのなかに書き込むのは、さきに述べた困難を解消する一つの方法である。ここでは、自我の性質を、(1) (一個の言語ゲームである) 文脈Aに (外的視点にたつて) 言及する言語行動；と(2) その行動を含む (別の言語ゲームである) 新たな文脈A'においてその行動を位置づける (同定する) ルールの組として捉えよう。事後的文脈A'のもとでは、自我の発動としての行為もその同定もその新たな言語ゲームに属し、そのルールに服すものでしかない。しかし、自我現象が潜在的に持つゲーム変更能力は、言語ゲームの不断の革新の源泉として社会的な意味をもつものとして記述が可能である。また、社会と個人との両立不能問題にも、ある言語ゲーム (ルール) にたいして外的視点をとりえるということから、両者が双対的に発生する現象であることが了解される。

【1. 問題と構成】

この論文の目的は、言語ゲーム論の中に自我現象を書き込むことである(1)。結論をひとこととていうと《自我とは、不断に更新される言語ゲームにかんする、内的視点と外的視点との交錯現象である》とまとめられる。

社会学理論の中で自我の概念が占める位置は、落ち着きが悪い。

一方で、自我の作用は<社会を構成する能動的な主体である個人の核心である>とされ、<社会は個人によって(のみ)営まれる>とする方法論的個人主義にとって、自我の概念は最後の砦であるはずだ。

しかし他方で、自我ないし個人あるいは<全ての制度を生み出す主体としての人間>という概念自身が、一個の制度的な産物ではないか、という疑問がただちに生じよう。方法論的個人主義は(論点先取の誤りによって)ついに個人や自我を解明し尽くさないのではないか。そのため、社会理論における方法論的個人主義の一般性は疑われざるをえない。

この問題は基本的に、われわれ自身のもつ自明な意識の中にくわれわれは社会を構成する能動的な主体である>という観念と、同じく<われわれは社会によって拘束・統制される客体である>という観念とが同居していることに発している。すなわち、上の問題の生ずる原因はこ

の相対立し、矛盾するように見える、二つの意識にあるといえよう。ここに個人と社会とをめぐる社会学理論の堂々めぐりが存在する。

このような行為=自我二元理論は、おおよそ以下のような論理的困難にみまわれる：

(1) 行為によって社会が決定されると同時に社会による自我の決定をも主張する結果、理論は堂々めぐりとなる。少なくとも、同時に決定される一つながりの体系となり、社会もしくは自我について独立に論ずる訳にはいかなくなる。

(2) かたや社会は公共的であり、外形的な行動によって幾ばくかは実証的・客観的な要素をもっているのに、自我という概念は私的であって、そうした実証的な要素を欠いた形而上学的存在と仮定されている。社会による自我の決定の回路を内蔵することによりこの理論体系は形而上学的な概念と実証的な概念とを同時に決定しようとする試みに帰着する。

(3) また、社会が人々を制度的に拘束するという言明が正しいならば、自我の自律性・主体性は損なわれ、逆に、自我の側に主体性や自由・自律の概念を付与するならば、社会による拘束には根拠がないこととなろう。

われわれは、自我論をこれらとは全く異なった方法で再構成しようと思う。一言でいって、ここでの方針は、「社会による拘束」と「自由で自律的な自我」という二つの観念が両立できるのはどのような場合かを探る、というものである。そのためにこう考えよう：

(1) 自我を記述する用語系は行為ないし社会を記述する必要最小限のものによらなければならない。

(2) 自我は行為の体系である社会の外にもなく、それにより決定されるあるいはそれに依存しているのではない。それは、社会体系の必要不可欠な、本質的な一部である。すなわち自我・自己は社会の下位制度である。

これは<個人か社会か>の議論に決着をつけるための第一の論点提出である。個人や自我という制度が制度自体としてどんな性質をもっているのか、いかなる事態として記述可能であるのか考えてみることは重要である。そうすれば、なぜわれわれには上のような二つの観念が植え付けられてしまうのか、翻って初めの問題にどう答えるか、の糸口を発見できるであろう。ここでは自我を実体ではなく「現象」あるいは「作用」としてとらえよう。自我というのは、社会や制度の中に浮きだしてくる（いかにも能動的で主体的な）図柄なのである。この論文では、そうしたことを主張したい。

そのために、<自我はゲームである>と考えよう。それは三種類の意味でゲームである：TVゲームであり；言語ゲームであり；ゲーム理論の意味でゲームである。手始めに、Role Playing Game とよばれるタイプのTVゲームの中に「自我体験」の本質的な3つ性質を読み取る。続く第3節では、言語ゲーム論について簡単に論じる。第4節と第5節では「自我体験」の特徴を言語ゲーム論と接続し、それらが外的視点と内的視点との交錯と理解できることを示す。第6節では（とくに近代社会で）自我が「部分ゲーム」として行われ、社会をゲーム理論的構成と見せていることに簡単に触れる。

【2. Role Playing Game の衝撃】

TVゲームには様々な種類がある。そのうち

Role Playing Game (略称 RPG) とよばれる一ジャンル⁽²⁾は、われわれに自我現象の本質を示唆してくれる。

RPG とは、ゲームを行う人間が「主人公」(複数のキャラクターでパーティーを組むこともある)にたいして様々なコマンドを出し、目標を達成していくゲームである。コマンドは、「たたかう」「じゅもん」「どうぐ」「にげる」などのように平仮名で現れるパターン化されたものである(それはあらかじめプログラムされたメニューとして画面にあらわれ、そこに存在しないコマンドを出すことはできない)。そして、そうした紋切り型のあとには一定の帰結が続く(コマンドの帰結も当然のことながらプログラムに従って現れる)。こうした紋切り型の間に現れるTV画面上のグラフィックもまた紋切り型の様式にすぎない。コマンドー帰結の紋切り型の連鎖によって、怪物を倒したり、ゲーム全体の下位目標であるアイテムを手に入れたり、場合によってはこちらがダメージを受けたりしながらゲームを進行させる。

奇妙なことに、RPG を行うものは、ゲームの進行中に自分があたかもゲーム内のキャラクター(「主人公」)そのものになりきった感覚を抱く。ゲームのキャラクターが自分の「分身」「もう一人の自分」あるいは「自分自身」であるような感覚が生じるのである(ここにTVゲームのRPGが爆発的にヒットした原因がある)。それは「現実」にわれわれが属している世界からみれば極度に貧しい語彙と様式化された表象で出来ているにも拘らず。

これは驚くべきことである。衝撃といってもよいであろう。この衝撃の内容(RPGが自我現象にとって示唆すること)は、つぎの三点にまとめられよう。

まず第一に、われわれの個人的な感情(内面)

は「様式(紋切り型)」に分解でき、また、そうした紋切り型を組み合わせるによりわれわれの感情を再現できるということである。RPGは、同一の経路をとってゲームの同一場面で同一の状況に達するならば、異なる二人のゲーマーに同一の感情を引き起こさせる。なぜならば、そのときの感情(その描写ではなく、感情そのもの)は、<ある経路をとり、ある場面に立ち、ある状況に直面したときのあの気持ち>以上でも以下でもない。このことは、RPGを行ったことのある者ならば、必ず了解できるであろう。人生につきものの生き生きとした「体験」は、こうしたたんなる平仮名の配列のうちにも存在する。「様式」と事件の連鎖(怪物退治)とが、われわれの通常の人生とは独立の別の自我体験を引き起こす。われわれの<内面の豊かさ>は、たかだか有限個の歌謡的な語彙の順列組合せに還元できるのだ(紋切り型に従っていけば自我が体験できる)!

要するにRPGは、特定の種類のコマンドと特定の種類の帰結とを(どちらも紋切り型である)、延々と連ねたものに過ぎないのである。これは、言語の列である。つまり、RPGの全体は、できあいの部品、公共的に意味の明かなコマンド(これを役割とよんでいいだろう;一人一人のキャラクターは、さながら役割セットである)だけによってできている。ある一時点をとってゲームを眺めれば、このようにできあいの部品以外の要素はいっさい見あたらない。

第二の特徴は、これに従ってあらわれる。ゲームはある時点から過去を振り返るとき、十分な整合性をもった「物語」⁽³⁾として立ち現れている。そこには一義的に意味の確定した、ゲームの必然による(としか見えない、ルールを持った)「物語」が成立しているのである(もしゲームの途中で「物語」を了解することが出来なく

なったらゲームとして失格である)。

もしも、(実人生にもあるような) そうした「生き生きとした体験」が紋切型の役割の配列に過ぎないとしたら、自我現象はあらかじめゲームのプログラムの中に(潜在的に)埋め込まれていたものであろう。要するに自我現象と言うのはなんらかの役割遂行・規則＝ルールに服すことの謂いであって、自由で自律的な自我とは錯覚ではないのか？

にもかかわらず、怪物を倒したときのあの生き生きとした感動、パーティーの仲間が死んでしまったときの悲しみ。それらは「... をたおした」「... はしんでしまった」というたんなる平仮名の配列以上のものと感じられる。それは単なる錯覚というものではない。

そこで、第三に、こう考えてみよう。第二の性質は、ゲームをある時点でさかのぼって見たものである。ゲームの進行方向をみるときの性質が全く変質していることに気が付く。過去のゲームの履歴が決定的一義的であるのに、未来にかんしてはなお選択の余地が(紋切型からの選択ではあっても)が開けている。すなわち、新たなコマンドは別種の体験をゲーム全体に導入し、それまでゲームの進行(「物語」)が持っていた意味を変えてしまう。RPGは不断に「物語」を生成・変容させるものであり、そのプロセスを楽しむものである。主人公のキャラクターは成長し、そしてこの成長の過程は、事後的にはいかなる意味においてもルールに従っているにも拘らず、事前的には次々と「物語」を作り出すという、「主体性」の側に存在するのである。

これはゲームの全容が(少なくとも)事前にはあらわれないことに依存している。プログラムの「意味」(それはゲーム終了までのすべての過程を潜在的にはふくんでいる)を完全に理

解してしまった人間には、ゲームのすべてはもはや単なる拘束に過ぎないであろう。

RPGは、「人生」を既定のものとして「読む」のではなく、未知のものとして「行う」のである。この、事後的にはゲームのルールに服すが、事前的にはそうではない、という特性が、われわれに「人生」を感じさせるのである。

TVゲーム(RPG)の事例は、われわれに次のような直観を抱かせる。すなわち、一連の事件と一連の感情の「様式」(とりまなおさずこれは、一連の言語の連鎖である)が、わたしに一個の自我の体験を引き起こす。それならば、それと同様の連鎖を他の人間に与えた時、同一の自我の体験を引き起こすのではないか。すなわち、自我現象とは語られた言語連鎖の全てである(4)、と。これは、「私的言語の不可能性」から、逆に推測できることである(「私的言語」が不可能である以上われわれが従っているのは共通の言語だけである。共通の言語のもとで共通の一系列の事態は同一の意味をもつに違いない)。

第二に、ゲーム中のある一時点をとってみると、自我現象とは(冷静に)事後的にみて、役割(パターン化されルールに従った行動様式)であるに過ぎない。

しかし、第三に、同一時点でゲームの進行方向を見るならば、そこにはそれまでのルール・役割には拘束されない自由の余地が残っている。

【3. 言語ゲームとしての自我】

自我論は、Descartes的なコギトのモデルから出発した(船津[1983])。そこにあるのは、事実と(それにたいする)認識、客観と主観、外面と内面、公共的な事態と私的な事態、といった対立軸で自我現象(の特異性)を理解しよう

というものであった。と同時に、このような態度の背後には、(事実としての) 社会の存在は、認識の作用や私的な事態によっては揺るがない(事実の脱意味性)という信憑と、内面的な事態はいっさい公共性をもたない独自のものである(意味の脱事実性)という信憑とが横たわっているように見える。哲学的な主体が、Descartes 的なコギトから多かれ少なかれ離脱する現在、われわれは前節の事例を導きの糸として(これらの信憑が役に立たないことを確認して)そうした信憑を全く捨て去った「言語ゲーム論」の立場から自我の概念を再構成してみよう。

というより、自我の性質を最もうまく書き込めるのが言語ゲーム論である。言語ゲームの概念を提唱したのは Wittgenstein であるが、ここではその要点を橋爪 [1985] にしたがって、筆者の理解した限りでまとめよう。

およそ「認識」という作業にとって「言語」のもつ意味は決定的に重要である。それは哲学的な主体にとって事態を認識する道具などではなく、事態そのものを作り出す拘束である。それだけではなく、当の哲学的主体そのものの存立が言語の作用に依存している。したがって、哲学的な主体(コギト)の特権性やこれに代表されるような「内面」の性質も言語に依存して無前提のものではない。すなわち、この世界の「意味」は言語によって(に依存して)定まっている。

ところが、言語は、事実として通じている、という以上の根拠をもたない恣意的存在である。したがって、認識に限らずおよそ意味をもつようなわれわれの振舞いのすべては、根拠がなく、たんに存在するというものにすぎない。究極的にわれわれの世界の根拠を定める作業ですら、所詮そのようなたんなる恣意的な事実性であることにはかわりはないのである。このようなわれ

われの振舞いの総体を Wittgenstein は言語ゲームとよんだ。

橋爪 [1985: 65f] に従ってまとめてみよう：

(1) われわれの行為のすべてはなんらかの言語ゲームに属している。

(2) 言語ゲームの総体を対象にしてなにかをいうことは、それ自体が別の言語ゲームであるので不可能である。

(3) 個々の言語ゲームを「論理学」というかたちで記述することはできるが、それは、別の言語ゲームである。

(4) 「論理学」は、元の言語ゲームの根拠ではない。

つぎのように考えよう。

(1) 言語ゲームとは、われわれの振舞いすべてをとらえているゲームである。われわれの振舞いの意味はすべて言語ゲームの中で(だけ)明らかである。それゆえ、意味はすべて公共的なものである。およそ意味のあるものは言語ゲームのもとにあり、言語ゲームとはわれわれの振舞いのすべてである。この世界は、すべて言語ゲームによって構成されている。ひとり自我現象だけが、それを免れることはできない。TVゲームの例はそれを端的に示しているのである。自我現象も言語ゲームのうちにあるものとして、他のありとあらゆる現象がそうされるように取り扱われなければならない。

(2) 自我現象は、すべて言語的な現象(言語の連鎖)に還元できる。

(3) 言語の意味は公共的なものである。私的言語は不可能である。よって、自我現象は、必ず公共的(にしか意味を確定できない)なものである。

つまり、体験の特異性・特殊性・共約不能性・

還元不可能性などのユニーク性に自我現象の根拠をおいてはならない。

社会は相互に連関する行動（行為）の体系である。以下では、この全体を文脈とよぶこともある。

上のような言語ゲームの理解によれば、自我論と言語ゲーム論とはあいられない、という予断が生じるかも知れない。前者は、自由や主体性や個性性を強調するのにたいして、後者は、拘束や規範性や全体性を強調する。とりわけ、言語ゲーム論の立場から「私的言語の不可能性」が主張されるなどその典型である。文脈は言語ゲームであり、恣意的なゲームに事実としての規則性であるルールが存在する。端的に言って、その中で発見されるような「自分」、ルールに従うような「自分」しかありえない。これが、役割と呼ばれるものの正体である。言語ゲーム論に基づくかぎり、役割以外の形で「自我」を発見することは不可能ではないか（自我にせよ主体性にせよ所詮世の中に数ある役割の一つにすぎないのだ）。これは、悲観論である。

しかし、わたしは、これと正反対に楽観論を展開する余地があるように思う。しかも、それは、言語ゲーム論の本質に基づいていると思えるのである。実は自我論と言語ゲーム論とは（わたしの見るところでの話だが）極めて親和的である。

もっとはっきりいえば、言語ゲームは自我を産出するし、自由で主体的な個人を支える自我は、言語ゲームの形式のなかではじめて明瞭に捉えることができる。そればかりか、逆に言語ゲームは必ずある種の自我の形式をはらみもする。

言語ゲームという概念は、もちろん Wittgenstein によって与えられたものであるが、わが国の社会学に本格的にこれを導入した

のは、橋爪 [1985] [1986] である。そして、彼自身も述べるとおり、その導入に際しては、Wittgenstein のオリジナルなアイディアには含まれていなかった独自で重要な視点が付加されている。第1が、(Hart の法理論を經由して、1次ルールと2次ルールとの結合という) 複言語ゲームの考え方、第2が(大乘教の成立にかんする分析から、複言語ゲームの一種として導入された) 部分ゲーム/拡大ゲームという考え方である。こうした工夫によって、言語ゲームは消極的なものから積極的な分析概念へと生まれ変わったといえる（あるいは、Wittgenstein、Hart、橋爪と經由するにつれ、言語ゲームの概念は変質したといってもよい）。少々橋爪 [1985:89-96] の行論を参照してみよう。

まず、Wittgenstein は、言語ゲームについて語ることを回避した。そのような試みはそれ自体がまた別の言語ゲームであり、根拠を持っていないからである。したがって、彼の行うことはある言語ゲームを消極的に指し示すことまでである。一方で Hart は、〈ルール rule〉の概念を用いて、これについて積極的に言語ゲームについて語る。「言語ゲームをなりたせる秩序の実質が、それとして指摘された場合には、ルールである。また反対に、どんなルールも、ひとびとがそれを墨守し、それを遂行のなかで展開していくなら、一つの言語ゲームを張ることになる。(中略) このいみで、(negative な) ゲームと (positive な) ルールは一義的に対応して (uniquely correspondent) いる、といえる」(橋爪 [1985:90])。このように、橋爪はまづルールにかんして議論する可能性を確保する。

つぎに、Hart にもとづいて一次ルール/二次ルールという概念を導入する。言語ゲームの総体(橋爪はこれを〈言語ゲーム〉と表記する)を取り扱うことはできないが、部分的な関係に

については議論の余地がある。ある言語ゲーム（のルール）に言及するような別の言語ゲーム（のルール）を考えることができる。この二つのルールをそれぞれ一次ルール／二次ルールとよぶ。これらは相対的なものであり、実体的なものではない。「結合（言及関係）それ自体が、ぎゃくに一次ルール／二次ルールをつくりだすのである。（中略）ここで、ルールは、言及される側にある場合に、一次ルールであり、言及する側にある場合に、二次ルールなのだ」（橋爪 [1985:96]）。

橋爪はこうして「複言語ゲーム」という図式によって社会に切り込もうとする。言及するという作用が、言語ゲーム論を展開する際に導きの糸となるのである。これについて少し考察を加えてみよう。

言語的な連鎖は原理的には無限に言及しあっており（言葉の意味は、その使用法——他の言葉との関係——のことである）、その意味では部分的な連鎖を取り出して言及することは不可能である。したがって、積極的にゲームの（規則の）ある部分に言及していても、それはそれは消極的には文脈のすべてに言及することを意味する。

また、そのような文脈、言語ゲーム（のルール）に言及しないことができるであろうか。言語ゲームのルールに申し分なく内属しているときでも、橋爪のいう「自体的承認」という形で消極的に言及しているとは考えられないだろうか。それは、二次ルールが一次ルールにちょうど重なっているような事態であると考えられよう。つまり、任意の行為は潜在的には文脈のすべてに言及しているといつてよい。

橋爪 [1985:140ff] は、Hart に依拠して、われわれの分析に必要な概念をもう一つ用意している。ルールは、それにたんに従っているとい

う観点「内的視点」と、それに従うという事実として把握する視点「外的視点」とから眺めることができる。これはそれぞれがゲーム／ルールが規範として現れるか、たんなる事実として現れるかということに対応しているのであるが、重要なことは、これが同一のゲーム／ルールの異なる二側面として同時に成立しているということである。

これについても若干の拡張を試みておこう。まず第一に、内的視点の「規範性」には一般に根拠がない。そのルールを根拠づける二次ルールがあったとしても、最終的にそうしたルールには根拠がない。そして、根拠のなさがあきらかになることは外的視点の行使（の開始）に他ならないのではないか。

そしてもう一点。外的視点の行使は、それ自体が言語ゲーム（のルール）に言及する新たなゲームの開始であるということ。言語ゲーム（の総体）には外がない。あるゲームの外に立つ視点を確保したということは、別のゲームの内的視点にたつことを意味する。この主張は、言語ゲームの外にもまた言語ゲームを発見できる、という点にある。だから任意のときに手近にある言語ゲームを参照すればよい（せざるをえない）。

わたしの見るところ、この概念（複言語ゲーム）こそが、自我のモデル化にとって決定的に重要である。ある一時点をとって社会を眺めれば、そこには言語ゲームが存在し、同時にそのルールも存在する。ルールのもとではすべての行為はルールに従う役割として映るであろう（内的視点）。しかし、このゲームのルール自体に言及すること（Hart のいう外的視点をとること）は可能である。しかし、外的視点は同時に新たなゲームの内的視点である。言語ゲームは、きわめて動的なものであって静的なもの

ではない。言語ゲームの世界は絶えざるゲームの更新の契機を含んでいる。

【4. 言語ゲームの構造1：外的視点】

この節では、RPGのもつ第三の性質について拡張する。自我論と言えば Mead の〈I〉と〈me〉というモデルを避けて通るわけにはいかないであろう。自我現象がいったん言語ゲームの水準で記述されると、Mead の〈I〉と〈me〉とに整合的で合理的な解釈を与えられることも述べよう。

まず次のことを問うてみるとよい。言語ゲームのルールは拘束的なのか？

自我現象の本質は、すでに明らかなように、あるゲームに明示的・黙示的に言及しつつ、新たなゲームを開始するという性質に求められる。ルールの存在は言語ゲームと同時的なものであって、それは言語ゲームの「根拠」ではない。われわれの行動は事後的にはルールに拘束されているが、事前に拘束されるものではない。Wittgenstein 自身が述べるとおり、われわれはゲームをやりながらルールをでっち上げることがあるし、出来るのである（もちろんその結果がちょうど以前のゲームのルールをなぞっていることはあるであろう）。

自我の特異性は、橋爪[1987]が述べるように、いつでも任意に外的視点を行使しうる〈特権性〉にある。

このような自我の特異性は、50年以上前に Mead が既に指摘していた、以下のような自我の構造とよく符合する：

『I』とは、他者の態度にたいする生物体の反応であり、『me』とは、他者の態度（と生物体自身が想定しているもの）の組織化された

セットである。他者の態度が組織化された『me』を構成し、人はその『me』にたいして『I』として感応(= react)する。](Mead [1934=1973: 187])

『I』の行為は、その性質を事前にはわれわれが語れないようなものである。](Mead [1934=1973: 190])

「組織化された態度の組にふくまれている社会状況へのこのような新しい応答が『me』に対応するものとしての『I』を構成する。『me』とは、便宜的で習慣的な個人である。それはいつでもそこにいる。それは全員がもっている習慣や反応をもたねばならない。さもないとその個人は、その社会のメンバーでありえない。しかしある個人は、自己を表現するという方法で組織化された共同体にたえず反作用している。かならずしもつねに攻撃的な意味で自己〔の権利〕主張をしているわけではないが、どんな共同体にも属している協同的な過程のなかで自己を表現し、自分自身であろうとしている。ふくまれている態度は集団から集められたものだが、そういう態度を組織化してもっている個人は、おそらくかつては一度もおこらなかったような〔新奇な〕表現をそれらの態度にあたえていくことができるはずである。](Mead [1934=1973: 211])

Mead の〈I/me〉の概念、とりわけ〈I〉の概念は「意味が解らない」「曖昧だ」という批判を受けてきた(船津[1983])。しかし、われわれは、この Mead の行論を理解するために、RPG と言語ゲームという補助線を引いている。余分な夾雑物(それらは、進化論であったり、社会化についての俗流の心理学であったりするのだが、それらは社会学的に自我を語る際には無用の物である)を捨てて、上の Mead

の論理を素直に追えば、彼の言う〈me〉が、文脈・制度・慣習（それゆえに generalized other）であることがわかるであろう。〈I〉とは、それに言及して、既存のゲームを改変する、新しいゲームを開始する働きなのである。そして、それは事後と事前とというルールに対する非対称的な捉え方に決定的に依存している。

自我の自己対象化能力は、社会的に獲得される。それは、自我に対応する言語使用法を獲得することである。Mead が、自我の発生論的な根拠を与えようとした、〈Play/ 役割取得〉と〈Game/ 一般化された他者〉の二つの段階は、それぞれ、言語ゲームのルールを習得すること、言語ゲームのルールに言及して振舞うこと、という二つの言語能力の獲得である、と考えられる。別の言葉で言えば、それぞれ内的視点を行使できることと外的視点を行使できることとまとめることができよう。

社会化とは、なによりもその社会で行われている言語ゲームのルールに習熟し、かつそのルールの改変の「方法」を理解するということなのだ⁽⁵⁾。

言語ゲームは、われわれの振舞いに最大の自由を与える。これまでなされた全てのゲーム、言語ゲームの全体=世界に言及して、新たな言語ゲームを始めることができるからである。われわれの自我としてののはたらきは、言語ゲームの吐き出し、ホワイト・ホールとしてのそれである。文脈の根拠をさかのぼるとき、ただ行いうるのみであって、(最終的な) 根拠を問えない、われわれの行動の基底が存在する(落合[1987])。しかし、この最終的な(事実が規範に転化するように見える)「伝統」ですら、われわれを拘束するものではない。むしろ拘束するときにかぎりそれは「伝統」と映じる。言語ゲームの本質は慣習にあるとしても、慣習で

あるがゆえに無条件に維持されるということはない。言語ゲーム論からみたわれわれの行為の基底は、「完全な自由」である⁽⁶⁾。いわゆる「予言破りの自由」とは、このような既存の世界と新たな世界との非対称性に基づくのである。

以上は、言語ゲームの観点からみた自我現象の第一の性質である。しかし、われわれが知っている自我現象の性質はすべてこれに還元し尽くせるわけではない。

一旦そうした言及が社会的な効力を持つなら、その行為そのものもふくめて新たなゲームが出現するであろう。それ自体は成立し、進行するゲームとして、既に文脈・制度・慣習である。従ってそれは(以前は〈I〉であった行為も含めて)われわれの客体、〈me〉へと転化してしまう。〈I〉の作用は瞬間的なものであって、それは、一つの言語ゲームを別の言語ゲームに転化させるときにだけ働く。発見された主体性は、それが社会のなかでだけしか発見されない、という意味で、すでに文脈や制度などの一部でしかない。

われわれが、社会にたいしてもつ能動的な作用=主体性は、たしかに存在する。そして、これは、言語ゲームという概念に備わった本質的な属性である(とわたしには考えられる)。確かに言語ゲームの総体には外がない。したがって、自我の主体性は(言語ゲームの総体の外に出ることなく)ただちに新たな言語ゲームそのものに捉えられるであろう。すなわち、自我の能動性は、それが発見される手続きによって、つねに(事後的に)ルールに従ったゲームの一部としてだけ可視なのである(主体的な自我は発見されたときにはつねに死体である、というのは悪い洒落である)。

いってみれば、われわれは社会を社会そのものの立場からとわれわれの個人自身の立場から

と二通りに見ることができる。別の言葉で言えば、役割や制度といった既存のルールに（それがルールであることに無意識に）従う態度と、そうしたルールに反省的に対する態度とである。これが、それぞれ＜内的視点＞＜外的視点＞に対応することは自明であろう。

【5. 言語ゲームの構造2：内的視点】

なにゆえに自我は私的なものになってしまうのか？ これはRPGの第二の性質にかかわって説明できよう。

なぜ、われわれの実感とは切り離された固有の存在としての自我を感じるのであろうか。また、なぜ、諸々の社会の中で偏差はあるものの共通の自我の形式があるように感じられるのか。われわれの行動はあたかも自我があるように行われなければならない、しかもあたかも自我があるかのごとく扱われ受容される。

こうした意識も上と同様に言語ゲームの水準で考えられなければならない。すなわち、もう一つの解くべき問題、あるいは、整合的な解釈を与えるべき問題とは、個人の内部でもそしてより重要なことは社会の内部でも、自我があるいは自己が連続したもの、同一の自我に属する一連の振舞いは他者のどんな振舞いと比べてもと相対的に近接している、のはなぜか、というものである。

この問題も社会は言語ゲームであって、ルールをもつ現象であるという点に着目することにより回答を与えられる。いうまでもなく言語ゲームは公共的なものであるから「私的である」ことも公共的な事態である（何が私的なことであるかは公共的に定まっている、というのは、私的であることの最大の逆説といえよう）。ある事柄がある個人に属するという事態は、自他共に

認めることによって成立する事態である。さらにいうならば、様々な事柄を集積させてそこにある特有の自我を見いだすという言語ゲーム（のルール）に「われわれ」は従っているのである。

こう考えると、再びルールに従うことが自我の本質に思えてきてしまうかも知れない。しかし、このことは、以下のように解釈すれば、前節の主張と矛盾するものではない。

既存のゲームA（それはルールaをもつ）に言及した形で行われる行為にはルールはない（ルールaには従っていない）。その行為が服すルールa'は、その行為を含めた新たな言語ゲームA'において発見される。すなわち旧ゲームA（ルールa）に言及した行為を判定するのは新ルールa'である。したがって、私的「自我」の感覚が生じるのは新ゲームA'に（だけ）属す事態なのである。つまり、ある「個人」の一連の行為の履歴が他ならぬ当の個人に帰属させられる、ということも現存するゲームA'のもとでだけ有意味である。これは、＜同定する identify＞というゲームに備わったルールの一つであるはずだ⁽⁷⁾。こう述べておこう。

上で述べたような、ゲーム（のルール）に言及する振舞い（自我性）は、つぎつぎと元のゲーム（ルール）に付け加えられる。それは、完全に社会に内在するもの、一次ゲームに服すものとみえる（としかみえない）。なぜならば、その新しく付け加えられた振舞いを誰のものと同定するかというルールを備えた二次のゲームとして行われているからである。そして、事実、社会に与えられたわれわれの行為はわれわれ自身の行為として認定されているではないか。一時的な自我の作用も結局内的視点にからめとられて終わるのである。

このルールはその意味で、つねに自我的な振

舞いに後続する、新たに成立した文脈の中に発見される。自我の振舞いと同様に、原理的にはこのルールを事前に発見したり読み込んだりすることは出来ない。

しかし、最終的には言語ゲームが自我の（突発的な）振舞いを社会の側に回収する働きをする。事前には予測できなかったような、そして、場合によっては既存のルールを脅かし、改変するような振舞いも、その当否がなんであれ社会の中の誰の振舞いであったとすべきなのかを指定するのである（先ほどの Mead の引用の中に同様のアイデアを読み込むこともできよう）。

そこで、この同定のルールは行為を実際どのように同定するかについてある「屈折」を持ち込む可能性がある⁽⁸⁾。たとえば、われわれは、一方で「天才」のような概念を持つ社会を知っているし、逆にそのような社会からみれば当然天才の偉業であるような行為をそう認めない社会をも知っている（たとえば古代ユダヤの預言者のおこなった奇跡などである）。

【6. 自我にかんする契約】

いったん自我の原初的な制度が完成すると、これに言及するさまざまな制度を作ることができる（新たな言語ゲームが始まる）。この過程は典型的には近代の主体的個人の制度ではあるが、それらは、権利（所有）、責任（帰責、あるいは報酬）、才能などにかんするゲームの複合として現れるであろう。

自我の制度は、最終的に、後続する二次ルールの中に位置づけられる運命をもっている。もし、二次ルールが同一の形で反復されるようになれば、自我の作用を部分ゲーム（橋爪 [1986]）として含む拡大ゲームが成立することになる。実際、われわれは、既存のルールにたいして言

及するいかなる作用も「内的なもの」「個人的なもの」とみなすような二次ルールをもつ社会に棲んでいる。したがって、この社会ではそうした内的な意見を公的な見解に転化するような作用を、とりわけ主体的な自我の発動と見なししている。

こうした自我の制度が隙間なく社会＝言語ゲームを覆うならば、社会を「個人」に直和分割したり、あるいは「互いに素」とみなし、「個人」の行為の集積として社会を構成する可能性を手に入れる。そこでは、時間的な継続性による制御（責任を含む正負のサンクションを課すことによる制御）が可能となり、ルールの全域性を仮定せずに済む（各人の自我を接続して行けば過不足なく制度となり、制度を個人の態度に分解できる）といった性能を社会はもつに至るであろう。少なくともそうした可能性の前提条件を獲得できる。こうした制度の生成はゲーム理論のいうメタゲーム的な社会契約の概念によっても十分に記述できるであろう。しかし、この論文ではこの可能性については示唆するにとどめておく。

【註】

(1) この論文は第61回日本社会学会大会で行われた同名の報告を全面的に改稿したものである。基本的な着想を得るにあたっては、橋爪大三郎氏の仕事に大いに負っている。氏は部会の司会も務められ、氏および部会の参加者から有益なコメントを頂いた。また大澤真幸氏と石川洋明氏とからは、草稿の段階で詳細な検討を加えて頂いた。これらを含めて多くの方のおかげで、この論文はいくらかはましなものになったといえよう。特に記して感謝したい。いうまでもなく、この論文の欠点は、すべて筆者の独断とコメントの多くにたい

する無視や曲解により生じたものである。

- (2) RPG はもともとボードゲーム（数人で行う室内ゲーム）として始まった。数人のプレイヤーと一人のゲームマスターがいて、プレイヤーはそれぞれ架空の冒険物語（中世風の怪物や魔法のでてくるおとぎ話の世界が多い）のある役柄を演じる（この意味で「ままと」に近い）。ゲームマスターは、それらの役柄が従う様々な状況を設定し（たとえば洞窟の見取図を作っておいたり怪物の出現を設定しておいたりする）判定を下す（たとえばプレイヤーの行動の結果がどんな結果を招くかを告げる）。TVゲームのRPGは、このゲームマスターの機能をコンピューター（とそのプログラムと）に置き換え、一人で遊べるようにしたものといえる。ファミコンのドラゴンクエストシリーズは、この代表であるが、全国で数百万個の売上というほどの爆発的な人気を博した。その原因の一つには、以下で述べるような「自我体験」があげられよう。テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト [1988] 参照。
- (3) RPG のもつ可能性はいわゆる「文学」にたいする考え方を根本的に改めるようわれわれに迫ってくる。文学作品は、これまで、有限・線形・閉区間という性質をもっていた。文学が線形の構造をもっていて、しかも有限で、両端（始まりと終わり）をもっているのは文学的テクノロジーの制約による。それは、ある種の「体験」として「語られる」ことである。文学が多くの人間の需要に応えようとする時、この制約が〈作者—読者〉システムとして文学を規定する。作者による一方的な内面の規定が、「心理を描写する」という技術を生み出した。とはいっても、これは所詮比喩に過ぎない。むしろ比喩でもない。「心理」は、内面の象徴（シンボル）ではなく、単なる記号である。〈作者—読者〉システムにしても、この記号を操作することに依って、一定の了解事項に達するに

過ぎない。百万言を費やして「心理」を描写するよりも、読者をその人物と同様の境遇を「体験」させれば文学として十分である。

- (4) しかし、この仮説はTVゲームのような場合には妥当しても一般的に成立する事態ではない。TVゲームでは、画面の中で起こっている言語の連鎖とその外で起こっている言語の連鎖を（相対的に）切断できるのにたいし、われわれが通常属している世界では、同一の言語連鎖が二人の人物に共通していたとしても、それ以外の諸々の部分が異なっているためである。つまり、TVゲームは通常のリアリティとは切り離された「自我の実験状況」を作り出せるのに対して、われわれの通常のリアリティは容易にそれを許さないからである。とはいえ、この事例は、自我現象を記述し、分析するという試みが、言語の水準で行われることが必要であり、かつそれで十分である、という予測をわれわれに抱かせるのである。
- (5) 同様に、Goffman の「自己呈示」「役割距離」の概念も言語ゲームの観点から矛盾なく解釈することができるであろう。彼の行論もまた、Mead の自我概念と同様のさまざまな批判と解釈にさらされてきた。しかし、呈示する自己と呈示された自己と考えるのではなく、呈示する「こと」のうちに自我の本質があり、役割距離を「行使する」瞬間に自己性の発露があるのだ、ということが言語ゲームという補助線から整合的に解釈される。
- (6) このことが、権力論と自我論との奇妙な接点を示す。権力の作動はなによりもわれわれのもつ自由に対する拘束として体験される。逆に主体性や自由という自我の本質は権力から自由であることにある。しかし、権力の作動があるルールを改変不能のものに見せたり、特定の方向へとルールをねじ曲げたりすると同様に、自我の作用もまた（それが自由や自律や主体性とよばれて権力と対立的であっても）言語ゲームを改変する権力な

のである。

(7) 前節で述べたような意味で、自我の本質は事前にルールから自由な点にある。逆に、事後的にルールに属しているという意味で、私はいわゆるアイデンティティの問題は自我論の中心的な課題ではないと考える。

(8) 人格や、才能といった概念は、こうした同定

のルールによって構成される社会的な制度である。

同様に、帰責という現象は、もはやその行為が他のなにもものでもない当の本人に属することを宣言するものである。どころが責任というものはしばしば事前には行為（の効果＝意味）の同定が困難なときにとりわけ効力を発揮するのである。

【文献】

- Ayer, Alfred J. 1985 *Wittgenstein*, Weidenfeld and Nicolson. =1988 信原幸弘(訳)『ウィットゲンシュタイン』、みすず書房。
- 船津 衛 1983 『自我の社会理論』、恒星社厚生閣。
- Goffman, Erving 1959 *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday. =1974 石黒毅(訳)『行為と演技 — 日常生活における自己呈示 —』、誠信書房。
- 1961 *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Bobbs-Merrill. =1985 佐藤毅・折橋徹彦(訳)『出会い — 相互行為の社会学 —』、誠信書房。
- 橋爪大三郎 1985 『言語ゲームと社会理論 — ヴィットゲンシュタイン・ハート・ルーマン —』、勁草書房。
- 1986 『仏教の言説戦略』、勁草書房。
- 1987 「外的視点は特権的な前提なのか?」、『創文』280: 16-19.
- 今田 高俊 1986 『自己組織性 — 社会理論の復活 —』、創文社。
- 石川 洋明 1988 「自意識の悪循環過程をめぐって」、『ソシオロギス』12: 100-115.
- Kripke, Saul A. 1982 *Wittgenstein on Rules and Private Language: An Elementary Exposition*, Basil Blackwell. =1983 黒崎宏(訳)『ウィットゲンシュタインのパラドックス — 規則・私的言語・他人の心 —』、産業図書。
- Mead, George Herbert 1934 *Mind, Self, and Society: from the Standpoint of a Social Behaviorist*, The University of Chicago Press. =1973 稲葉・滝沢・中野(訳)『精神・自我・社会』、青木書店。
- 中野 敏男 1988 「<社会認識>と<社会批判>の相互性」、『創文』293: 17-21.
- 落合 仁司 1987 『保守主義の社会理論 — ハイエク・ハート・オースティン —』、勁草書房。
- 大澤 真幸 1987 「言語ゲーム — 内閉する動態 —」、『創文』281: 6-9.
- 1988 『行為の代数学』、青土社。
- Ryle, Gilbert 1949 *The Concept of Mind*, Hutchinson. =1987 坂本百大他(訳)『心の概念』、みすず書房。
- テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト(編)1988『テレビゲーム — 電脳遊戯大全 —』、ユー・ピー・ユー。
- Wittgenstein, Ludwig 1953/1958 *Philosophische Untersuchungen*, Basil Blackwell. =1976 藤本隆志(訳)『哲学探求』、大修館。

(しだ きよし)