

規則に従うことと、類似性を見ること

—『哲学探究』第Ⅰ部とⅡ部の連関についての一考察—

谷田 雄毅

1. はじめに

本稿では、われわれがプレイするゲーム規則の必然性がどういった性格のものであるかについて、一つの展望を与えることを目標とする。規則の必然性についての説明には、プラトニズムと規約主義という二つの対照的なタイプの方法が存在する。大雑把に言えば、前者は、適用に先立った何らかの存在者（あるいはイメージ）に、後者は適用のその度ごとのわれわれの決断や選択に訴えることで、規則の必然性を説明しようとする。しかし、われわれが従っている規則は、そういった存在者の「発見」によって正当化しうるものでも、その対極における規約主義（とりわけダメットのいう根源的規約主義）のように、その度ごとに「発明」されるものでもない。つまり、それ以前の用法から後の用法が強制的に導出されることはないという点ではヴィトゲンシュタインの見解は反プラトニズムではあるが、その都度恣意的に規約を導入できることを否定する点では反根源的規約主義なのである。ヴィトゲンシュタインの扱う規則の概念は、いわばその「あいだ」にある。この点を見てとるために本稿では、規則に従うことが何よりも、以後の適用のうちに以前の適用と「類似したものを見る」ことに他ならないという点に着目する。これを踏まえたうえでわれわれは、「類似性を見る」という概念の文法を探索し、その成果を「規則に従う」概念へと投射することで、規則の必然性がどういった性格のものであるかを浮かび上がらせるという戦略をとる。本稿の流れは、以下の通りである。まず2節でヴィトゲンシュタインの反プラトニズム的性格を簡単に確認した後、3節でヴィトゲンシュタインの立場がダメットのいう根源的規約主義とも明確に区別されなければならないということを指摘する。4節では、規則と同一視することのできない次元の「顔つき」としての意味の存在を指摘したうえで、規則に従った実践を、ゲームの顔つきの保持という側面から解釈する。最後に5節で「類似性を見る」という概念の文法を明らかにしながら、プラトニズムと根源的規約主義のいずれの極にも還元されえない、規則の必然性

の「あいだ的性格」を浮き彫りにする。

2. プラトニズム的描像に抗して

ヴィトゲンシュタインの後期哲学の基本姿勢は「本質主義的なものの見方に対し、別の見方を対置する」という方針に貫かれている。規則に従うという営みの典型例である数学についての講義のなかでヴィトゲンシュタインは次のように述べている。

私は折にふれて新しい解釈を生み出すことになるだろう。しかしそれは、その解釈が正しいと言いたいだけでなく、古い解釈と新しい解釈が等しく恣意的であることを示すためである。古い解釈と並べて「ほら、好きな方を選びなさい」と言うためにだけである。(LFM 14)

人は数学的発見について語る。わたしは、数学的発見と呼ばれるものは数学的発見と呼ばれるべきであるということをたびたび示そうとするであろう。(LFM 22)

ここで言われている古い解釈としてプラトニズムが念頭に置かれていることは、本講義においてフレーゲやハーディーがしばしばやり玉に挙げられていることからもうかがわれる。しかしヴィトゲンシュタインはプラトニズムというタームをそれほど厳密な仕方を用いているわけではない。むしろそのタームが用いられるときには、規則の必然性を把握しようとするときにわれわれにつきまとうあるタイプの描像 (Bild) 群が念頭に置かれている。その描像のなかにはたとえば、現行の適用がすべてそこから流れ出てくるような仮説上の「貯水池」(BT 116)、心に浮かぶ図やイメージ (PI §139)、あるいはその一部だけがわれわれの目にさらされているような、無限に敷かれたルール (PI §219, 220) 等が含まれる。つまりヴィトゲンシュタインが別の解釈を対置することで打ち消そうとするプラトニズム的な描像とは、将来の適用をすでに先取ってしまっているような何らかの存在者を想定し、そこから現行の規則の必然性を説明しようとするものである。先立って存在している何らかの条件が、現行のようにことばを使用するよう促し、またこの先どのように振る舞うべきかをもすでに決定してしまっているという見方、そしてその強制力を、現行の規則に先んじた何らかの存在者の発見によって正当

化しようという見方に、ヴィトゲンシュタインは自身の見解を対置しようとしている。反プラトニズムとしての側面だけを切り取れば、ヴィトゲンシュタイン自身の見解は、「発見」よりも「発明」に重きが置かれたものと、とりあえずは言うことができる。

3. 根源的規約主義への極端な跳躍

しかし、こうした反プラトニズム的性格、つまり非強制的・非発見的性格を強調するあまり、極端なまでの恣意的、決断的要素をヴィトゲンシュタインに帰してしまったのが、ダメットである。以下しばらくはダメットの考察に沿って、ダメットが解するところのヴィトゲンシュタイン（以下DWと略記）の考えを見ていこう。先取りして言えばDWの見解は、反プラトニズムとして取りうる立場の一つではあるが、それはヴィトゲンシュタインの立場とは相容れない。プラトニズムに対置する見方は、一つとは限らないのである。

まずダメットは、規約主義における必然性の源泉が、「いかなるものをもその言明を偽たらしめるものとは見なさないよう選択した」（Dummett 1959, 328）ことにあること、そして規約は現実世界にコミットするのではなく、あくまでわれわれの言語に対して課されるものであるという一般的な特徴を確認したうえで、こうした規約主義が「修正された（modified）規約主義」と「純血の（full-blooded）規約主義」の二つに分けられると述べる。論理的真理が無限に多く存在するという前提に立ったとき、規約主義がとることのできる選択肢は基本的には二つある。一つ目は、無限個ある個別的な論理的真理を、有限個の公理と、有限個の推論規則からの導出によってカバーするというものである。これが修正された規約主義である。この規約主義においては、規約は直接的なもの（公理）と、その帰結として生じる間接的なもの（定理）とに分かれることになる。それに対し、すべての論理的真理を直接的な規約として扱うという選択肢が存在する。これが、ダメットがヴィトゲンシュタインに帰した純血の規約主義、通称「根源的規約主義」と呼ばれる立場である。

かれ [ヴィトゲンシュタイン] にとっては、どの言明の論理的必然性もつねに言語的規約の直接的表現である。ある与えられた言明が必然的であるとは、つねに、われわれが当の言明を不可侵のものとして扱うことにはっきり決めた、ということである。ある言明が必然的だということは、われわれが何か

他の規約を採用し、それを採用したことによってその言明を必然的なものとして扱わねばならないことが分かる、といったものではないのである。(Ibid., 329)

ダメットの理解が正しいとするなら、ヴィトゲンシュタインは、ある言明の正しさを、その言明に含まれている語にすでに与えられている使い方を考慮することなく、一方的に規定できると主張していることになる。簡潔に言えば、それまで採用されてきた規約は、それ以降にどのような規約を採用するかに影響を及ぼすことは全くないということである。

次の例を考えてみよう¹。ある種類のものが n 個存在すると言うとき、われわれが採用している規準とは、数えるという手続きを記述することで得られるようなものだろう。たとえば、カーディナル数を言いながら一つ一つタッチしてペンを数えていく場合、どのペンも複数回タッチしてはいけない、どのペンも飛ばしてはいけない、どの数も飛ばしてはいけない、どの数も繰り返してはいけない等々が、正当に「数を数える」と言えるための規準になるだろう。いまこの数えるというゲームだけを習得した子どもがいるとしよう。この子どもが「自分は数え間違えをしてしまった」と言うのは、こうした手続きを自分がし損なった（たとえば、同じペンに2回タッチしてしまった）ことに気づいたときに限られる。このシンプルなゲームをAとしよう。

次にこの子どもが、同じペン列には必ず同じ一つの数が与えられるということを知り、同じペン列を複数回数えたときに「結果が一致する・しない」というゲームを習得したとしよう。先ほどのゲーム内では、子どもは「数える」という手続きに反する行為に気づいたときにしか「数え間違えた」と言えなかったのに対し、このゲーム内では、同じペン列を2回数え、たとえば1回目で7本、2回目で8本という異なる結果を得たときに、それだけで「数え間違えた」と言えるようになる。これをゲームBとしよう。

この例に即してDWの主張を要約すれば次のようになる。ゲームAで「数え間違える」といったときの規準(複数回タッチした、カーディナル数を飛ばした等々)と、ゲームBで「数え間違える」といったときの規準(同じ列を2回数えたときに異なる数字を得る)は相互に独立である。つまり、ゲームAの「数え間違え」の規準のなかには、ゲームBの「数え間違え」の規準を採用するよう強制するものは先取りされたかたちでは存在していない。ゲームBでは、Aにおけるのとは独立に別の全く新しい「数え間違え」の規準が採用されたのである。したがって

DW に言わせれば、結果の一致・不一致のゲームは、1 回目と 2 回目で同じ数字を得たときに「数え間違えた」とするような規約を採用する方向に進むこともまた可能だったということになる。これをゲーム C としておこう。DW の見解に照らせば、ある規約が採用されて必然性を有するようになるのは、あくまでも、先の「数え間違え」の規準と、それ以降の「数え間違え」の規準が衝突しないというわれわれの恣意的な取り決めにあるため、両規準の相反する印象は問題とならないのである。

さらに「足し算の結果と一致する・しない」というゲームを考える。たとえば、この子どもが足し算のゲームを習得したとしよう。5 本の黒ペンと 7 本の赤ペンを数えたとき、この子どもがたまたま 13 本という結果を得てしまったとする。足し算をマスターしているならば、 $5+7=12$ という足し算の結果に基づき、この子どもは、5 本と 7 本のペンを数えて 13 本という結果を得ただけから「数え間違えた」と言うことになるだろう。しかし、DW の見解では、ここで新たに $5+7=13$ という足し算を規約として採用することによって、その結果を肯定することもできたのである。

確かに、ヴィトゲンシュタインがプラトニズムを拒否したときのポイントは、将来の適用法が、その背後にあらかじめ存在している貯水池のようなものから自動的、強制的に流出してくるというイメージの破砕にあった。もしダメットが正しいとするならば、ヴィトゲンシュタインは、プラトニズムという極から、もう一方の極、つまり、背後にそのように強いるものが存在しない以上は、「この現場で適用のその度ごとに、われわれの手によって、それ以前の規約とは独立に新しい規約が採用できる」という立場へと一挙にジャンプしたことになる。あるいは同じことだが、プラトニズムのように将来の用法を「強制する」ものがないという見解から即座に「恣意的に」その都度規約を採用することを決断できるという主張に向かったということになる。

さてこうした DW の見解が、ヴィトゲンシュタイン本人の見解と（少なくとも完全には）合致するものでないことは多くの人の認めるところであろう。たとえば、先に引用した数学に関する講義のなかでヴィトゲンシュタイン自身が、DW 的な見方を次のように否定している。

直観主義は結局、「われわれはそれぞれの地点で新しい規則を作ることができる」と言っていることになる。直観主義は、計算のすべてのステップ、規則の適用のすべての段階で、われわれが直観を持つことを要求する。十四のス

テップで適用された規則が十五番目のステップでいかなる仕方で適用されるのかをどうやって知ることができようか、というわけである。[…][あるいは]自分たちが必要としているのはそれぞれのステップにおける決断だと言うかもしれない。—実際にはそのどちらも存在しない。諸君は決断などしていない。諸君は、単にある特定のことを行うのである。(LFM 237)

ここで「直観主義」という名称の選択が適切かどうかはさておき、ここでヴィトゲンシュタインが否定している見解は、根源的規約主義の立場と基本的には同じものだといってよい。ではプラトニズムでもなければ根源的規約主義でもない、ヴィトゲンシュタインが「規則に従う」という概念を使って示そうとする自身の立場とはどのようなものになるのだろうか。

4. ゲームの「顔つき」

ここまでのあらましを整理しておこう。プラトニズムは、先立った条件によって、将来の適用がすでに決定・強制されていると見なす。それに対しDWは、われわれの手によってその都度、恣意的な決断によって新しい規準を採用できると主張する。プラトニズムが必然性の源泉を、それに先立ったもののなかに見てとろうとするならば、DWは、いわば後ろ方向、その都度のわれわれの取り決めのうちに見出そうとする。前者にとっては、必然性は「発見」されるものであるのに対し、後者は「発明」あるいは「決断」によって取り決められるものである。一見すると、われわれがとることのできる選択肢は、強制か恣意性か、前か後るか、発見か作られたものかの、二つに一つしかないように思われる。しかし、プラトニズムはもちろんのこと、上記の引用箇所を見る限り、ヴィトゲンシュタインは根源的規約主義の立場もきっぱり拒絶している。以下では、ヴィトゲンシュタインの「規則に従う」が、この双方の極に還元されえないという点を見ていくことにしよう。ここでわれわれは些か唐突ではあるが、ヴィトゲンシュタインが規則と同一視できない次元にあるようなゲームの「意味」にしばしば言及しているという点に着目したい。

子どもたちが電車ごっこをしているとき、かれらの遊びは電車についてのかれらの知識と結びついている。しかし、電車を知らない民族の子どもたちが、このゲームを他の人たちから引き継ぎ、それが何かを模倣していることなど

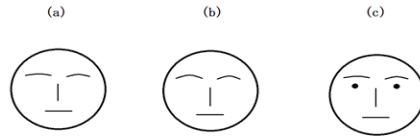
知らずに遊んでいることもありえよう。このゲームはかれらにとっては、われわれにとってと同じ意味を持つてはいないと言うことができよう。(PI §282)

電車を知っている子どもがプレイする電車ごっこも、電車を知らない子どもがプレイする電車ごっこも、ルールが共有されている限り、それらは確かに同じ意味を持っているはずである。少なくともルールとしての意味に着目する限りはそうである。しかしそれにもかかわらず、両者がプレイするゲームは、それとは別の次元でやはり「意味」を異にしているところでは言われている。前者の子どもたちは、電車ごっこのうちに、本物の電車の運行を見てとり、後者の子どもたちは、それを原初的なゲームとして見ている。ここでヴィトゲンシュタインが言及しているゲームの「意味」とは「顔つき」、あるいは『哲学探究』第Ⅱ部で検討された「アспект」等と呼び換えることができるものであるように思われる。

ヴィトゲンシュタインが挙げている別の例を見てみよう。チェスのルールを改変して、先行と後攻を決めるくじ引きでキングが使われることが新たにルールとして採用されたとする (cf. PI §563)。ルールとしてのゲームの意味だけを考えるならば、このゲームは、以前と確かに別のものになったはずであろう。しかし、そうした些末に見えるルール変更によって、もとのチェスゲームと「意味」が変わってしまうということがありえるだろうか。ゲームの顔つきと呼べるようなものに、このルールの付加が影響を及ぼすということはないはずである。もしも逆にこのルールの変更によって、何かチェスゲーム全体の意味がすっかり変わってしまったと感じるならば、その人は、やはりわれわれとは違うゲームをしていたのであり、われわれと同じ規則に従っていたとはもはや言えないだろう。このような意味で、ゲームには「顔つき (Physiognomie)」(PI §568) と呼ぶべきものが存在している²。同じことはゲームの指し手である個々の概念についても言える。そもそもヴィトゲンシュタインの後期哲学を象徴する「家族的類似性」(PI §67) というアイデアは、概念を人間の顔つきに喩えることで成立していたのであった。この例で言えば、概念＝ゲームの駒たるキングの役割は、確かに変化してはいるが、その顔つきは依然として保たれたままである。何かある特徴を共有するようにはないが、顔つきが変わらないように進行するゲームの軌跡を振り返ることで、そのゲーム内で使用される概念も、家族的類似の様相を帯びながら浮かび上がるのである。

さて、規則に従った活動というものがどのように進展していくのかを、顔の表

情の比喩に訴えながらみてみよう。



cf. BB 180

上記の絵は、(a)の顔つきに徐々に変形を加えていったものである。(a)から(b)への過程に着目するとき、われわれはその顔つきが変化していないことを見てとる。つまりわれわれは、(b)の表情のうちに(a)の表情を見てとることができる。あるいは両者を「同じ」または「似た」ものと見ることができ³。それに対し、(b)から(c)に対しなされた変形においては、もはや顔の表情の同一性が保たれてはいない。ここでは、家族的類似性についてしばしば言われるのと同様に、顔の表情の同一性は、個々の顔のパーツが持つ共通の特徴、たとえば目のカーブや鼻の長さ、口の大きさなどによって支えられているわけではないという点に注意が必要である。仮に論理的に可能な共有特徴をすべてカウントするというような方法をとれば、(a)と(b)の類似度と、(a)と(c)の類似度は完全に等しくなってしまうだろう。われわれは(b)が(c)よりも(a)に似ているということ、何かある根拠に訴えて正当化することはできない。ここでわれわれのあいだには、どういう変化を加えたときになおその顔つきが保たれるのか、あるいは崩壊するのかの分水嶺についての無根拠な一致が存在している⁴。しかしかといってわれわれの道行きは、甲と乙のいずれが先の適用と似たものかを逐一選択していくというものでもない(cf. LFM 108-109)。われわれは、他の選択肢を考慮することなく進んでいく。そしてその道行きが凝固化して規則となる。ヴィトゲンシュタインは次のように述べている。

これ〔実験をくり返し、それが計算として固定されること〕は荒野を横切る道路を建設するのにもっとも良い場所を探すようなものである。われわれは最初に人を横切らせ、どちらに行くのがもっとも自然な通り方であるかを見、そしてそれに従って道路を建設する。計算が発明される。もしくはテクニックが固定される前は、正しいや間違っただという結果はなかったのである。(LFM 95)

数学的真理は人々がみな—あたかも彼らが証人であるかのように—それが真であると合意することによって確立されるわけではない。彼らがみな彼らのすることにおいて一致するゆえに、われわれはそれを規則として制定し、公文書館に入れる。そうするまで、われわれは数学を手にしていない。それを標準として採用する主な理由の一つは、そうしたすべての人にとってそれをするのが自然なことであるから—進むのに自然な道であるから—である。

(LFM 107)

しかし、しばしばグレーゾーンというものが登場し、われわれのあいだに一致が見られなくなるときがある。それは日常言語に比して「ルールに従ってやったのか、やらなかったのかについての争い」(PI §240)が生じにくい数学においても同様である。たとえば、1から始まる掛け算の体系に0をはじめて導入したとき、 $3 \times 0 = 3$ と進むべきか $3 \times 0 = 0$ と進むべきかで不一致が生じるかもしれない (cf. LFM 135)。そのときには、われわれは、いずれを規約として採用するかを、実用性等を考慮しながら決断するだろう。そしてそのときだけは、われわれの規約の採用は完全に「恣意的」なものであろう。しかしそれは、われわれの規則に従った活動の全体が、恣意的な決断によって支えられていることを必ずしも意味しない。そしてこの点でDWとヴィトゲンシュタインの見解は決定的に食い違うのである。

ヴィトゲンシュタインが「規則に従う」概念を用いて示している立場は、われわれの行うゲーム、およびそこで用いられる諸概念が、厳密なルールや用法ではなく、顔つきとしての意味を保ちながら進んでいくというものとして解釈できる。そしてその進展の方向はその都度恣意的に選択できるという性格のものではない。以前の適用と何を同じもの、似たものと見なすかというわれわれの一致がそうした規則の形成を下支えしている。そしてわれわれが通った道のりが、何が (a) と同じであるか、似たものであるかをさらに規定していく。確かにDWの言うように、(c)の表情を、(a)や(b)と同じものだとする規約を、恣意的に採用することはできるだろう。しかし、(c)を(a)と同じ表情だと見なすことが果たしてわれわれにできるだろうか。そしてその不自然さを呑み込みつつ、そうした規約を採用することに何か有用な点があるだろうか。(a)と(c)を同じ表情として認めることは、(a)の顔つきというものを端的に歪めてしまうのであり、少なくともそのような規約は必然的であるという感覚をわれわれに与えることはないだろう⁵。

ここでダメットの例に戻ろう。ルールの細目としての意味という観点からのみ

見れば、ただ単に数えるというゲーム A と (通常われわれがするような) 結果の一致・不一致を確認するゲーム B とは別ものであり、そのゲームの駒たる「数え間違い」概念に与えられた意味も確かに異なってくる。そして1回目と2回目で同じ結果を得たときに「数え間違い」と見なす異常なゲーム C と比較しても、A との相違の度合いは全く等しくなるであろう。しかし、顔つきとしての意味という観点からすれば話は異なってくる。われわれは、ゲーム B のうちに、ゲーム A の顔つきを見てとることができる。そしてゲーム B 内の「数え間違い」概念という駒もまた、ゲーム A のそれと似た顔つきを持つものとして見ることができる。それに対しゲーム A とゲーム C は、顔つきとしての意味をもはや保持していない。その移行は、ゲームの顔つきと、「数える・数え間違える」という概念の顔つきをもはや保つことができない。つまり、ゲーム B とゲーム C は、ゲーム A から発展しうる、権利上同じ地位にある二つの選択肢というわけではないのである。ゲーム A を習得したとき、われわれはそこでゲーム A の顔つきをも同時に見てとっている。もしゲーム A と C のあいだに連続性を見る者がいたとすれば、ゲーム A と B のあいだに連続性を見出すわれわれとは異なった顔つきをそのゲームに見てとってしまっている。それは、両者がはじめから別のゲームをしていたことを意味するのである。

5. 必然性の源泉としての「顔つき」

ヴィトゲンシュタインのいう「規則に従う」は、それ以後の適用のなかに、それ以前の適用と同じものを見てとること、似たものを認めることのうちにその本質を有している。確かにヴィトゲンシュタインは、規則に従った活動の典型例である数学がアナロジーの力によって進んでいくという点をくり返し強調していた。

数学的命題は「その道はそこへ行く」と言う。なぜ特定の道路を建設すべきなのかというと、数学が道路はそこに行くと言うからではなく、数学が道路はそこへ行くと言うまでは道路は建設されていないからである。それを決定するのは、部分的には実践的考察であり、部分的には数学の現在の体系中におけるアナロジーである。(LFM 139)

証明は実際、ステップごとにアナロジーによって進む—範例の助けを借りて。

[...] 諸君は、それぞれのステップで「そうだ、これがここでは同じような

もの (analogue) だ」と人が言うようになるまで、段階的に人を導くのである。[…]「私はこれをそれと同じようなものだと認める」と言う人は、自分がある規約を受け入れたということを述べているのである。(LFM 62-63)

さてここでわれわれは「何かのうちに他のものとの類似性を見る」という概念の分析を試みてみよう。このとき「見る」という概念が「類似性を見る」と「何か物を見る」と言われるときのそれと文法的な位相差がある二次的な用法であること、そしてそれと連動して、「見る」と関連したその他の諸概念の文法もまた通常の意味とズレが生じていることに注意しなければならない⁶。ある肖像—たとえばルードヴィッヒの肖像—のうちに、ルードヴィッヒの兄パウルとの類似性を見るというケースを想定してみよう。このケースでわれわれは、パウルの顔つき (アスペクト) をこのルードヴィッヒの肖像のうちに見てとることを「強制された」とふつうの意味で—たとえば「誰かの脅迫によって意に反する行為を強いられた」のように—一言することはできない。この肖像のどのパーツのなかにも、パウルの顔つきを見てとるよう強制するものは存在しない。その顔つきは、われわれが見てとるまでどこにも存在していなかったのである。しかし、かといってパウルの顔つきは、任意の対象物に視線を振り向けることができるように、恣意的に選択できるというようなものでもない。ここにはやはり別の意味で「強制」と言いたくなるような何かがある。「そこには [強制するようなものは] 何もないが、[かといって] そこに無があるというわけでもない」(RFM VII-66) というこのパラドキシカルなイメージを払拭するためには、ここでの「強制」がふつうの意味での、たとえば脅迫による「強制」と文法的にどう隔たっているのかに注意を払う必要がある。ここでわれわれが言いたくなる「強制」とは、いちどそう見てしまった以上、もうそれ以外の仕方で見ることができない、あるいはその顔つきに気づく以前に見てとっていた顔つきにもう戻ることができないという、いわば「事後的な強制」とでも呼ぶべき (ふつうの「強制」の意味と解しては全くナンセンスな) ものである。アスペクトは他のアスペクトによってしか打ち消すことができない。したがって他のアスペクトが閃いてこない限り、いちど見てとられたアスペクトは、その肖像の本質としてその内部に棲みつきはじめてしまう。そしてある一定のタイミングでそこに棲みつきはじめたアスペクトがいつしか、はじめからそこに潜在していたという錯覚を覚えること、それがここで言われる「強制」の内実である。またこのケースに適用したくなる「恣意性」も、視線を見たいもののほうへと任意に動かすというようなケースで言われる意味に解してはならない。む

しろこの肖像を他の肖像と比較して「こうではなく、こう見てみよ」と言うことが可能であるという意味で用いられているのである。両者を混同すると、見るものの意のままの顔つきをこの肖像のうちに見てとることができるという不可思議な主張が導かれてしまうだろう。

さらにこのケースでは、ルードヴィッヒの顔つきを「発見する」とふつうの意味で言うこともできない。発見とは発見する手段・方法と得られる結果とが相互に独立したものでなければならないのに対し (cf. LFM 53)、このケースでは、アスペクトを見てとること (結果) と、その方法とが、論理的に分離できないのである。しかしかといって、これは、それ以前の経験や慣習から手を切った純然たる「発明」というわけでもない。ルードヴィッヒの顔になじみのある者でなければ、何らかの肖像のうちルードヴィッヒを見ることはできないのである。

2、3節でわれわれは、プラトニズムにおける必然性の源泉は発見されるものであり、対して DW における必然性の源泉は、われわれの恣意的な決断にあることを確認した。しかし、双方の見解はともに誤りである。そしてその誤りは、「物を見る」と「類似性を見る」の文法を混同する誤りと根を等しくしていると言ってよい。

見るという概念がここで修正されていることを忘れてはならない。(数学で眩暈を感じることを追放するためには、似たような考慮がしばしば必要である。) (PPF §224)

ヴィトゲンシュタイン的に解釈すれば、プラトニズムは「類似性を見る」ケースにおいて適用される「発見」と、「物を見る」ケースに適用される「発見」(土の中に埋まっていた化石を視認したときの「発見」との取り違えによって生じる眩暈である。すなわちプラトニズム的な見方は、その顔のなかに、ルードヴィッヒの顔つきを見せるよう「強制する」条件が潜在しているに違いないと考え、それを肖像のなかに「発見」しようとする錯誤と類比的である。また根源的規約主義とは、「類似性を見る」ケースに適用される「恣意性」を、「物を見る」ケースにおいて任意の対象に視線を向けるような「恣意性」と混同した眩暈と言うことができる。つまり根源的規約主義は、見る人間の意のままに、その肖像のなかにどんな顔つきも見てとることが可能だと考える錯誤と類比的である。ヴィトゲンシュタインの扱う「規則に従う」はそのどちらの極にも還元されない。規則に従うとは、ふつうの意味での「発見」ではなく、「強制的」でもないが、かといってま

た、ふつうの意味での「恣意的」でもなければ「発明」でもないような「類似性を見る」ことをその本質とするのである。

6. おわりに

本稿では、「類似性を見る」ことと「規則に従う」ことの類縁性に着目し、規則に従うという営みを、類似性を見るというゲームの一種として見ようと試みてきた。しかしこの試みは事態の半面のみを捉え得たに過ぎない。というのも、投影方向を逆転させるならば、「類似性を見る」という営みを「規則に従う」という営みの一種として見ることも可能であるように思われるからである。つまり、何と何を類似したものと見ているかという問題は、どの規則に従っているのかという問題として捉え返すことができるのである。その意味でも本稿で論じられた内容はあくまで、規則に従うことと類似性を見ることとの連関を解明するという課題の部分的な達成として見なされるべきであり、上記の点も含めた、両者の関係性の全面的な解明に関しては今後の課題としたい。

¹ Cf. Diamond, 1991b.

² もう一つ、ルールが変わったのにその意味が変わらなかった先のケースとは対照的に、ルールの改変がなくても、ある閃きによってゲームの意味が変わってしまうというケースを見てみよう。たとえば、1 から最大 3 個までの数を 2 人で言い合っていく、「16」を言った方が負けというゲームを考える。このゲームでは、実は先に 3 をとることのできる先攻が (7, 11, 15 を取るという手順を踏み損なわなければ) 必ず勝つ。このことに気づかずにプレイしていた人が、いまその勘所を見てとったとき、このゲームのなかでプレイヤーができることに先と違いがなくとも、その人にとってゲームの「意味」が先とはまるっきり変わってしまう。それはゲームが持つ「アスペクト」、「顔つき」としか呼びようがないものである。(RFM III-77)

³ ヴィトゲンシュタインは、「規則に従う」という観点から何かを論じる場合、「同じ」と「似た」をほぼ同義で用いている。たとえば次を参照。「この講義について、私はこれら[「同じ (same)」や「同様な (similar)」や「似たような (analogous) 」]の言葉についてたくさんのことを語るつもりである。そして私がこれらの言葉のなかの一つについて言うことはすべて、他のすべての言葉にも当てはまる」(LFM 58)

⁴ もちろんゲームや概念の意味は使用規則が第一義的であり、その顔つきは派生的であることは言うまでもない。しかしそのゲームの顔つきを見てとっている—つまりどういう変化を加えたときにこれまでのものとの同一性が依然として保たれるのか、あるいは壊れるのかについての一致—がそのゲームの規則を正しく習得できていることの規準として入りこんでくるのである。

⁵ しかしもちろんこのことは、(a) から (c) へのステップを自然なものと感じるような、われわれと生活形式を異にする異邦人の存在の可能性を排除するものではない。けれども、このときわれわれが見ていた (a) の顔つきと、この異邦人が見ていた (a) の顔つきはやはり異なっていたと言わざるをえないだろう。

⁶ Cf. Diamond, 1991a.

[参考文献]

- Diamond, Cora. 1991a. "Secondary Sense," in *The Realistic Spirit: Wittgenstein, Philosophy, and the Mind*, The MIT Press, 225-42.
- . 1991b. "The Face of Necessity," in *The Realistic Spirit: Wittgenstein, Philosophy, and the Mind*, The MIT Press, 243-66.
- Dummett, Michael. 1959. "Wittgenstein's Philosophy of Mathematics," *The Philosophical Review*, 68, 324-48.
- Wittgenstein, Ludwig. 1989. *Wittgenstein's Lectures on the Foundations of Mathematics, Cambridge, 1939: From the Notes of R.G. Bosanquet, Norman Malcolm, Rush Rhees, and Yorick*, (ed.) Cora Diamond, University Of Chicago Press. (LFM と略記)
- . 1991a. *The Blue and Brown Books: Preliminary Studies for the "Philosophical Investigation."*, (ed.) Peter Docherty, Wiley-Blackwell. (BB と略記)
- . 1991b. *Remarks on the Foundation of Mathematics*, (eds.) G. E. M. Anscombe, Rush Rhees, and G. H. Von Wright, 3rd edition, Wiley-Blackwell. (RFM と略記)
- . 2009a. *Philosophy of Psychology - A Fragment*, in *Philosophical Investigations*, translated by P. M. S. Hacker and Joachim Schulte, 4th edition, Wiley-Blackwell. (PPF と略記)
- . 2009b. *Philosophical Investigations*, translated by P. M. S. Hacker and Joachim Schulte, 4th edition, Wiley-Blackwell. (PI と略記)
- . 2012. *Big Typescript: TS 213*, translated by C. Grant Luckhardt and Maximilian E. Aue. Wiley-Blackwell. (BT と略記)