■「ちくま評論入門」解説――読解問題への過程

13　丸山圭三郎「貨幣と言語」

●参考　丸山圭三郎『ソシュールの思想』【801/M4/1】（北野高校図書館）
丸山圭三郎『ソシュールを読む』【080/I1/1-2】（北野高校図書館）

■「ちくま評論入門」解説――読解問題への過程

■目標　・自分でも具体例を思い浮かべつつ、理解する。
・以前学んだ知識（記号論）を生かして理解する。

■追跡

①　貨幣は、二つの点で言語に非常によく似た側面をもっています。まず、最初の類似点は、貨幣も言語も、その価値が材質とは無関係だということです。たとえば、私たちが現在使っている貨幣は、紙幣にせよ金属硬貨にせよ、必ずしもその額面表示（百円硬貨なら百円、千円札なら千円）が材質の重さや価値に比例しているわけではありません。それどころかアメリカのドル紙幣などは、百ドル札も一ドル札もまったく同じ紙質・大きさなんですね。違っているのは額面表示だけ。その点、日本ではまだ一万円札の方が五千円札よりもちょっと大きい。

貨幣（お金＝硬貨＋紙幣）の価値は、材質とは無関係。これは例で納得できる。では、言語は？という問いをもって読み進む。※幣の字、しっかり書けるように。×弊。「巾」は、「布」にもついているように、ひらひらした紙片、布片をあらわす。左上は、「尚」の「口」の代わりに「小」が入った形。縦棒は貫くのではない。

②　ところが、ひと昔前のスイスのお金っていうのがおもしろいんですよ。小額紙幣はいいとしても高額紙幣になりますと、だんだん面積が大きくなって風呂敷みたいになるわけです。それを何回もたたんでポケットに入れなくちゃならない。「価値の高いものは大きく、価値の低いものは小さく。」という発想が残っていたわけです。もちろん、現代にも材質の量をはかりで測って価値を決める、という秤量貨幣の考え方は部分的に残っているし、かつては各国で広く用いられていたわけですが、まず現今の貨幣経済の下では、材質的価値のほとんどない紙幣が主流となっています。それどころか預金通貨のような形になりますと、ほとんど物質性がなくなってしまうわけですが、その経済的な交換価値はかえって大きい。つまり、貨幣の価値（経済的な交換価値）は、貨幣そのものの材質の価値（実質的な使用価値）に支えられているわけじゃないということですね。

今や、硬貨や紙幣なしでものを買う方が当たり前。お金はネットの中にある。

③　では、貨幣はどのような形で価値をもっているのか。それは、たとえば一万円札なら一万円札の表面に示されている数字「10000」が、ある価値を指し示しているからなんです。その意味で、貨幣とは、「あるモノを指し示すモノ」とふつう考えられている。まず、あるモノ（たとえば一万円分の米）の価値（食べれば腹一杯になるという米の実質的な使用価値）が厳然としてあって、それだけのモノ（米）を買うことができる点で、貨幣は価値（経済的な交換価値）をもっている。だから、貨幣とは、それ自身は使用価値をもたない（米のつもりで食べてみても腹一杯になるわけではない、つまりただの紙きれにすぎない）けれども、あるモノ（米という指向対象）を指し示すモノなんだ、と考えられているわけなんです。

貨幣とは、それ自身は使用価値をもたず、あるモノを指し示すモノである――と、まとめておこう。

――だから、お金というのは、本質的に〈観念〉だ。記帳したときに印字された数字を見て、「あ、ボーナス上がったじゃん」って思う、その「思い」や「計算」がお金がもたらす満足感（または欠乏感（笑））だ。それは、〈観念〉として、使用価値に交換される可能性として蓄積される。でも、〈観念〉だから、無限に蓄積されても、かまわない。百万円分の米をもってこられても置く場所がないが、ネットバンキングの残高に制限はない。現実の人間一人が食欲を満たし、健康に生きていくためには「一万円分の米」が手に入ればじゅうぶんなのに、〈観念〉としての「何かとの交換可能性」への欲望は限りなく膨らむ。逆に、「全財産喪失」という〈観念〉は、自分が今ここに生きているにもかかわらず、彼に生に対する絶望感をリアルにもたらす。わたしたちは、経済社会の中で育ち上がる過程で、〈観念〉を身体化してしまっているのである。

④　そして、この点で言語は貨幣とよく似ています。（とは？）やはり、言語も――かりに《米》という単語を例にとると――一般的には「何かあるモノ（米）や何かある観念（「米」という意味）を指し示すモノだ。」と考えられているからです。たしかにkomeという言葉は、インクの跡であり、音声ですから、ある意味で物理的な姿・形をもっていることになります。そこで、貨幣の場合とまったく同じように、まず確固たるモノ（米）として指向対象が音声を発する人の身のまわりにあって、それを指し示すモノ（komeという音声とかインクのしみ）が言語なんだ、という常識的な発想が生じてきます。

「貨幣」に「言語」を代入すると、

言語とは、それ自身は使用価値をもたず、あるモノを指し示すモノである。

なるほど。「米」という字を食っても腹は膨らまない（笑）。

「常識的な発想」というところでピンと来るべし。「常識的な発想」を確認するために文章を書くわけではないからだ（ふつう）。「常識的な発想」は、どこかで否定される。「常識的」でない「本質的な（ほんとうの）」発想が出てくるに違いない。

⑤　言語もまた、貨幣と同様にそれ自身の材質とは関わりなく、もともと世の中に存在するモノ（本物）を写しとるコピーとして、まっすぐに本物を指さす矢印→として、あたかも本物とは別の種類のモノであるかのように考えられているわけです。**しかし**、はたして本当にそうでしょうか。この点については、後ほど検討することにして、貨幣と言語のもう一つの類似点に目を向けてみましょう。

お、「常識的でない発想」が出るか、と思いきや、「それは後で」か……。

話題は、「貨幣と言語のもう一つの類似点」へ。

⑥　その材質とは無縁の価値をもつことと並んで、**読解問題1**貨幣と言語は、「メタ的な性格」をもつことでも似ています。そして私は、こちらの類似点の方がより重要だと思いますね。

（1）貨幣＝言語は、その材質とは無縁の価値をもつ。
（2）貨幣＝言語は、「メタ的な性格」をもつ。

と、とりあえず整理。メタ、というのは、「を超えた」。上から目線的な感じ。

⑦　まず、言語の側から言った方がわかりやすいのですが、ベイトソンという人がこう言っています。言語というものは、一言にして言えば、私の「頭」と魚の「頭」、私の「頭」とあなたの「頭」を、同じ「頭」というグループでくくってしまうんだ。私の「足」とテーブルの「足」といった実質的には全然違う二つのものでさえ、同じ一つの抽象的な集合「足」としてくくってしまえるんだ。つまり、実質的なモノとモノとの間の差異が、言葉のもつグルーピングの力によって同一のグループに含められる。難しく言えば、言語の「メタ的」な性格とは、似ても似つかない二つのモノの「実質的な差異を、言葉の構造的な同一性によってくくること。」なんだというわけです。言語（たとえば「足」という名詞）があるからこそ、私たちの「足」とテーブルの「足」が同じ種類のモノに見えてくるわけなんですね。いわば、言語というものは、世の中にあるモノをグループ分けしていく、網の目によってくくっていく性格をもっていると言えるでしょう。

例を読めば、ぴんと来るよね。太い足、細い足、いろいろあるけど、「足」ということばでくくれば、違いは無視されて、同じ「足」というグループにおさまる。言語は、違いを無視して、同じグループにする力をもつ。自分で理解できる言葉に翻訳しておこう。

⑧　さて、貨幣の「メタ的」な性格については、マルクスが『資本論』の初版でうまい比喩を言っているんですね。たとえば、テーブルの足の値段と私の足で働いて得た賃金の値とが同じ尺度によって比較できるのは、やはり貨幣が、モノとモノとの差異を同一化する力をもっているからなんですが、マルクスはこう言っています。「動物」という概念は、ライオンやトラやニワトリをひとまとめにしたグループの名前であり、「メタ的」なグループの名前である。そして、市場経済において、貨幣が他の様々な商品に混じってやりとりされている様子は、ちょうど、ライオンやトラやニワトリに混じって「動物」が歩き回っているようなものだ。このような比喩で、貨幣の奇妙な性格が指摘されてるんですね。

一つ上のレベルで、ひとくくりにする力。百円という数字によって、百円ショップに並ぶすべての商品は同じ価値にひとくくりにされる。爪切りの価値と耳かきの価値は、現実には交換できないけれど、百円というお金が間を取り持てば、あたも同じ価値であるかのように見える。お母さんのお手伝いをして百円のお小遣いをもらった子ども労働価値も、同じ価値と見なされる。

貨幣の奇妙な性格といっているのは、実際的に考えれば、まったく異質なものごとを、お金は、同じものにしてしまうからだ。手品みたいなものだ。「そいつは、百円だね」という合意ができれば、バラバラなものごとが百円という抽象的な価値でくくられる。爪切りや耳かきや電池やスポンジに混じって、「百円」が歩き回っているわけだ。

⑨　そして、さらに再び言語の側に話を戻すならば、やはり言語もまた、私の「足」とテーブルの「足」との差異を同一化する「メタ的」な性格をもっていながら、同時にモノと同じレベルに混じってくる、という奇妙な性格をもってるんです。この言語と貨幣に共通する奇妙な性格について、次にもう少しつっこんで考えてみましょう。

ちょっとよくわからないかも。言語は、モノ（コト）の違いを同一化する。一方、「モノと同じレベルに混じってくる」。**混じる**って？

先に出てきた「貨幣が他の様々な商品に混じってやりとりされている」に注目、同じことを言っているはずだ。**☆同じ単語に注目**。

「言語は、様々なものごとに混じってやりとりされている」。〈私の足〉があり、「足だね」と言葉がそれを指し示し、〈彼の足〉があり、「これも足さ」と言葉がそれを指し示す。こういうことをいっているのかな。

⑩　さて、言語と貨幣の類似点として、私は二つの点①材質とは無縁の、ある価値をもつこと、②「メタ的」な性格をもつこと、を指摘したわけですが、実は、この二つの性格は、何も言語や貨幣に限らず、いわゆる「記号」というものすべてに共通する性格なんですね。

しかも、今まで類似点として指摘してきた二つの性格の背後には、読解問題2常識的な「記号」観（言語観および貨幣観）を裏切るような性格が潜んでいるんです。

「常識的な「記号」観（言語観および貨幣観）」って何？　それを「裏切る」って、どういうこと？

⑪　この点を、将棋の駒を例にとって考えてみましょう。たとえば、将棋の「飛車」という駒は、もちろん言語や貨幣ではありませんが一つの「記号」です。まず、飛車のもつ価値（あるいは働き）は、その材質とまったく関係ない。木の飛車でも象牙の飛車でもいいし、五角形でなくてもいい。子供のころ作ったボール紙将棋でもいいし、牛乳びんのフタだっていいんですね。大事なのは、この飛車が将棋という一つのゲームの規則に従っていることなんです。あるいは、飛車という駒の価値は、他の駒全体との関係に支えられている、と言っても同じことですね。つまり、一般に記号とは、一見モノの形を取っていてもけっしてモノじゃないんですね。だから、言語や貨幣にしても、「言語とはインクのしみだ。」とか「貨幣とは紙だ。」という考え方は、記号を物化して扱う誤った考え方なんです。

記号（言語・貨幣）はモノではない。他の記号全体との関係（ゲームの規則。「飛車」は「角」とは動きが違うという規則だ、とか）の中で初めて意味を持つ。

⑫　さらに、もう一歩つっこんで考えると、「記号とは、何かあるモノ（本物）を指し示すモノだ。」という考え方に立つことは、読解問題3その指向対象の方を物化（物象化）する錯視に陥っていることでもあるんです。

記号は、本物を指し示す、というのも間違っている？　「アシ」は記号にすぎないかもしれないけれど、足というモノはあるんじゃないの？　お札は記号に過ぎないけれど、一万円という価値と結びついているんじゃないの？　筆者はそれを「物象化」と呼んで、否定している。どういうこと？

⑬　たとえば、将棋の飛車という「記号」は、何を指し示しているのでしょう。それが物理的な実体を指してないことは明らかだと思います。飛車という記号は、将棋全体を支配する「関係性の網の目」が織りなす一つの結節点にすぎません。何か外側にあるモノを指し示しているのでもないし、何か内側にあるモノ（意味や観念）を表出しているのでもない。つまり、何も指し示しているのではないということです。まずモノに先立って関係が第一次的にあるのであって、それぞれの記号は、ただゲームの規則が織りなす「関係の網の目」に従って動くだけです。

まず「関係＝ゲームの規則」が先にある。記号は、A—B—C—D—E……と続く（ほんとはもっと立体的で編み目（ウェブ）的だけど）、他の記号との関係の中で機能している。「あ」は、「い」とは違うということで、その地位を確保しているだけ。「あ」自体が何かを指し示しているわけではない。文字だと納得いくだろうが、同じことは、「ああ」といった言葉のレベルでも同じだと筆者はいっている。「ああ」は、「おお」とは違う使われ方をする。「ああ」は「あし」とも違う位置にある。「足」と「脚」は、少し違う位置にある。というように、他との関係の中でその位置が決まっているというのだ。

兄は弟に対して、兄。弟が生まれたから、あなたは兄という地位を割り振られる。「おにいちゃん」と呼ばれる。「おにいちゃん」は、弟に依拠して存在する。たとえると、そんな感じ。

⑭　言語の場合もそうでしょう。Aさんが「犬を連れてこい。」と言ったのでBさんは、そのへんにいる犬をAさんの所へ連れていった、としますね。そうするといかにも「犬」という言葉が指し示す動物があるように思われる。しかし、はたして「犬」という動物が言葉以前にはっきりと「狸」と区別されて（言語が指し示す指向対象として）存在するのかどうか、あるいは「一万円相当の米」という価値物がまずあらかじめ（貨幣が指し示す指向対象として）存在するのかどうか、という点を考えてみなければなりません。そして、これも結論から言えば、記号として捉えた言語や貨幣というものの物化した姿に私たちが欺かれやすく、「記号が関係の網の目にすぎない。」点に気づきにくいのと同様、今度は、記号に指し示された対象（本物）を確固たるモノと見る考え方も、実は私たちの**錯視**ではないか——私はこのように考えるわけです。

後半の二点、こういうところを自分の言葉でつかみ直す習慣をつけよう。

①言語や貨幣は、関係の網の目の中で機能している（価値を持つ）記号にすぎない。しかし、それらが、インクのシミや紙幣など、ものの形をして現れると、それ自体に価値があるように感じられてしまう。でも、それは間違った見方だ。

②言語や貨幣は、（記号として）何かを指し示している（何かと結びついている）と私たちは思う。イヌ＝（あの動物）、一万円＝（ある分量のお米）という等式を立ててしまう中で、予め、イヌという動物や一万円相当のお米というものがこの世に存在しているかのように感じてしまう。でも、それは間違った見方だ。

イヌという区分は、例えばオオカミと区別される一つのカテゴリーとして、立てられたことによって、初めて存在し始める。今まで「サル」と呼んでいた区分の中に、新たな「テナガザル」という区分を立てることによって、「テナガザル」は存在し始める。言語（文化、環境）によって、H2O である氷や雪のさまざまな形態にさまざまな呼び名が存在する例を思いだそう。言語（記号）＝人間側の都合がその区別を存在せしめている。もともと、客観的に、H2O の様々な形態の区別が存在しているわけではない。虫から見れば、H2O は、粘っこい球体であり、岸壁であり……そもそも同一性を感じ取ることもない。

お金の価値についても、「一万円相当」の価値とは、そのときどきの市場の需給バランスなどによって決定し、変動するものであり、それは、人間側が、それと一万円を交換しようと決断しなければ（つまり買おうとしなければ）、発生しない価値である。「一万円相当」のチョコレートプレゼント！といわれても、甘いものが嫌いな人にとっては、うれしくない。もともと、客観的に、「一万円相当」の価値が存在しているわけではない。

■読解問題

1 「貨幣と言語は、「メタ的な性格」をもつことでも似ています」とあるが、「メタ的な性格」とはどのようなものか。

⑦⑧段落から、候補を抜粋。⑦は言語について、⑧は貨幣について。

⑦実質的なモノとモノとの間の差異が、言葉のもつグルーピングの力によって同一のグループに含められる

⑦言語というものは、世の中にあるモノをグループ分けしていく、網の目によってくくっていく性格をもっている

⑦言語の「メタ的」な性格とは、似ても似つかない二つのモノの「実質的な差異を、言葉の構造的な同一性によってくくること。

⑧テーブルの足の値段と私の足で働いて得た賃金の値とが同じ尺度によって比較できるのは、やはり貨幣が、モノとモノとの差異を同一化する力をもっているから。

さまざまな形でいいかえられている内容を、答案としての形に整える。このとき留意するのは、構文（文の形）、特に、文末の形。

☆なんやそのままやんか式、という手も覚えておこう。「貨幣と言語は、「メタ的な性格」をもつ」って？ ↓ 貨幣と言語は、「～」をもっているということ。（なんやそのままやんか！）そう、これは、内容ではなく、答案の形を確認するための作業。こうすると、ここには、「――を――する力」という形が入るなあ、と見えてくる。グルーピングする力、グループ分けする力、くくっていく力、くくる力、同一化する力等、すべて同じように使えるな、と気づく。これを文末に。

【解答例】（貨幣と言語は）実質的には異なっている対象どうしを、一つのグループにくくってしまう力を持つということ〔性格〕。

2 「常識的な「記号」観（言語観および貨幣観）を裏切るような性格が潜んでいるんです」とあるが、筆者は「記号」をどのようなものであると考えているか。

ていねいに見ていこう。このレベルが実際の入試レベル。これでこんがらがるようではいけない。

☆傍線部を延長し、分析する。

⑩段落「二つの性格の背後には、／常識的な「記号」観（言語観および貨幣観）を／裏切るような性格が潜んでいる」

三つの問いが立つ。1二つの性格とは？ 2常識的な記号観とは？ 3裏切るような性格とは？ もちろんすべて、どこかに書いてある。これらを明らかにすれば、しぜんと答案が作れるはず。

1二つの性格とは？＝A材質とは無縁の、ある価値をもつこと（そのモノ自体に価値があるんじゃない）、B「メタ的」な性格をもつこと（グループ化する力がある）。

Aそのモノ自体に価値があるんじゃない、Bグループ化する力をもっている。この性格を突き詰めると、どんな性格が見出されるのか。

⑪段落の将棋の例。

「（飛車のもつ）価値（＝働き）は、その材質とまったく関係ない。／大事なのは、（この飛車が将棋という）一つのゲームの規則に従っていること＝（飛車という駒の）価値が、（他の駒）全体との関係に支えられていること。」

Aそのモノ自体に価値なし、を突き詰め、では、何によって価値が現れるの？と問う。答えは、**「ゲームの規則に従うこと」「全体との関係に支えられること」**によって。これが、新たに見出された「性格」（3これまでの考えを裏切るような、新たに見出された性格）だ。

第⑬段落にも将棋の例がある。

「（飛車という）記号は、物理的な実体を指しているのではなく、／（将棋）全体を支配する「関係性の網の目」が織りなす一つの結節点である。」

これは、さきほどと同じこと。前半が常識、後半が新しい見方。

「（飛車という）記号は、何か外側にあるモノを指し示しているのでも、何か内側にあるモノ（意味や観念）を表出しているのでもない＝何も指し示しているのではない。」

これはもう一つの常識。記号はモノを指し示す。まずモノ（価値）が存在し、それに記号（言葉や値段）がつけられる。しかし、読解問題1でも見たように、記号は**「実質的には異なっている対象どうしを、一つのグループにくくってしまう」**のであって、もともと存在している特定の対象をイコールで指し示すものではない。記号が、グループを存在せしめるのであって、個々の対象が予め存在しているのではない。まず、記号あり。

では、記号はどこに現れるのか？ その記号は、他の記号との全体の関係の中でポジションが決まり、機能する。

⑬「まずモノに先立って関係が第一次的にあるのであって、それぞれの記号は、ただ**ゲームの規則が織りなす「関係の網の目」**に従って動くだけです。」

こうやって、この、**「ゲームの規則が織りなす関係の網の目」**こそが、記号の本質であるという認識にたどり着く。**「ゲームの規則が織りなす関係の網の目」**が、個々の記号を機能させ、記号は、個々の対象をグループ化する。**「ゲームの規則が織りなす関係の網の**

目」とは、例えば、将棋のゲーム規則であり、ある言語の体系であり、貨幣と商品のシステムである。ゲーム規則のないところに「飛車」は存在しないように、言語や貨幣のシステムのないところに、個々の言葉や貨幣価値は存在しない。

ここまでよく納得した上で、答案を綴ろう。お尻は、「**ゲームの規則が織りなす関係の網の目**」になる。筆者は記号を「常識的な「記号」観を／裏切る性格を持つものだ」と考えている、という形に入れると、問いかけとすっきり対応する。「筆者は記号を（常識的な記号観）ではなく、／（こうこうこんな性格を持つ）と考えている」。

【解答例】（筆者は、）記号とは、対象が先にあり、それを指し示すためのものではなく、対象に先立って存在するゲームの規則が織りなす関係の網の目に当たると考えている。

「記号とは、関係のネットワークの「目」＝結び目＝結節点だ」という構文になっていることに注意。ゲームの規則もいいかえたくなるが、ここではそれ以上の言い換えがないので、このままでいい。

価値（働き・意味）の方で書くこともできる。ただ、書いてみると、記号観そのものの説明というより、記号の価値とは?という問いの答えになってしまう。△かな。

【参考例】「記号とは、記号自体に価値があるのではなく、ゲームの規則が織りなす関係の中で価値が決まるもの、と考えている。」

3「その指向対象の方を物化（物象化）する錯視に陥っていることでもあるんです」とはどのようなことか。

何をどう「錯視」（誤って見ている）しているの?が問い。

☆同じ単語をサーチ。「錯視」は、末尾⑭段落にも登場している。これを手がかりに。

「記号に指し示された対象（本物）を確固たるモノと見る考え方も、実は私たちの**錯視**ではないか」

前半部分の具体例がこれ。

「はたして「犬」という動物が言葉以前にはっきりと「狸」と区別されて（言語が指し示す指向対象として）存在するのかどうか、あるいは「一万円相当の米」という価値物がまずあらかじめ（貨幣が指し示す指向対象として）存在するのかどうか」

問いかけになっているが、もちろん、答えは、否。したがって、

「「犬」という動物は、「犬」という言葉が成立する以前に、はっきりと「狸」と区別されて（として）存在していたわけではない。」

「「一万円相当の米」という価値物が、まずあらかじめ客観的に（貨幣が指し示す指向対象として）存在していたわけではない。」

が筆者の考え。

「言語や貨幣（の規則）が成立した後、初めて、言語や貨幣が指し示す指向対象が存在し始める。」この順番が正しい。しかし、常識では、指向対象がまず存在していて、その後、言語や貨幣が成立する、と考えられている。その考えが、「記号に指し示された対象（本物）を確固たるモノと見る考え方」を生む。ほんとうは、「記号が指示する対象は、確固たるモノとして存在しているわけではない」。

答案の構文例は、「本当は～なのに、～と見てしまうということ。」

【解答例】〔本当は、記号の規則が成立した後、初めて、それらが指し示す対象が存在し始めるのに、〕常識では、〔逆に、〕対象がまず存在していて、それ示すものが記号だ、と考えてしまうので、記号が指示する対象は、確固たるモノとして存在しているという誤った見方に陥るということ。

短くするなら、〔　〕内は省略可。

■発展問題

対象がまず存在していて、それ示すものが記号＝言葉・貨幣だ、という常識は、私たちが、言葉やお金の価値を学習するときの過程に沿っている。

私たちは、「これはワンワンよ」、そう指し示されたものを見て、「ワンワン」と、後から、その名を覚える。「この飴は十円だ」も同じ。飴を見て、後から、十円硬貨との交換を体験する。ワンワン先にあり、飴ちゃん先にあり、だ。

しかしじつは、私たちは、日本語など、言語のシステムをインストールしながら、その言語の規則に沿って、世界を切り分けていくことを学ぶ。私たちは、同じゲームを共有する先輩から、ワンワンの範囲を学ぶ。ワンワンをどこまで適用できるかを、言葉の運用と、インストールされつつある言語システムとの相互作用の中で確立していく。例えば、ニャンニャンにワンワンを適用すれば、コミュニケーションが順調にいかなくなる経験を通して。

記号のシステムの側から、その本質を探るなら、本論の認識は正しいし、これは筆者に限らず、広く合意されている一つの知識（いまや常識）である。

しかし一方、私たちは、言葉以前の指向対象（内容、考え、感じ）をもっていて、それに後から言葉を当てはめたいと感じることがある。さらにいうなら、心の中にある考えや記憶などの対象を自覚しながら、あえて違う言葉を発信することすらある（かんたんにいうなら、心にもないことを口にする、とか、虚偽の答弁をする、とかいうことだ）。

これらは、ゲームの規則が織りなす関係のほうが、対象より先立って存在する、という観点とはさかさまの観点だ。私たちは、ゲームの規則に従属する者であると同時に、言語行動主体として、インストールされた言語を操りながら、それを超えていく存在でもあるのではないか。そうではないと、新たな現実や、異なったゲームの規則で動いている人々とコミュニケーションする可能性がないことになってしまう。

私たちは、記号のゲームの規則を超えることができるのか。具体例を挙げつつ、あなたの考えを論じなさい。（次の参考文も参照せよ）

●重要語「言語ゲーム」

●（西研〔哲学者〕／二〇〇七年『知恵蔵』より）

言語哲学者ウィトゲンシュタインの用語。彼は言語を、「命令する」「演劇をする」「ジョークを作って話す」などの、もろもろの活動に織り合わされたものとして考察した。このような言語を伴った諸活動が、言語ゲームと呼ばれる（『哲学探究』（1953 年））。

そこには「言語に先立って個人の内的感覚や客観的事実があらかじめ存在しており、言語はそれを写し取る道具である」とする古典的な言語観を解体しようとする意図がある。

言語が客観的事実を描写するとしても、それは単に事態を写すのではなく、例えば火事を知らせる場合のように、自己や他者に対するなんらかの活動なのである。

第二に、言語による表現は、人々の間に共有されたルールにもとづくものとされる。個人の内的感覚でさえも、そうしたルールにもとづいてはじめて表現され理解されうる。

第三に、ルールはたまたま成立している慣習的なものにすぎず、絶対のルールなど存在しないとされる。例えば真偽を判断する際も、なんらかの慣習的なルールにもとづいて行われる以外になく、絶対的な判断基準などは存在しない。

こうして言語ゲームの考え方は、相対主義的なニュアンスを強く帯びることになった。現在では言語ゲームは、社会学上の用語としても広く用いられている。例えば、学校や家庭やもろもろの宗教などを、それぞれ異なったルールをもつ言語ゲームと見なし、それぞれの特質を分析することができるからである。

●（平原卓　ウェブサイト「Philosophy Guides」より）

ゲームと言われると、初めはピンとこないかもしれないが、そのポイントは、言語はルールに基づき行われる営みだという点にある。

語に対応すべき対象があらかじめ定まっているわけでも、初めからその対応関係を知っているわけでもない。言葉の意味はそういうものではなく、言葉を使っているうちにその使い方が分かってくるという仕方で理解されるものである。そうヴィトゲンシュタインは考えるのだ。

ヴィトゲンシュタインは『論考』によって、語りうるものと語りえないもの、明確に考えうることとそうでないことを区別し、それによって哲学は終ったと考えた。そして、捕虜生活から解放された後（『論考』は第一次世界大戦の任務に就いているなか書き上げられた）、小学校の先生として働き始めた。そのときヴィトゲンシュタインは、生徒に自由に作文をさせ、教師は誤っている箇所を指摘するだけで、生徒にみずから誤りを発見させるという形式の（当時としては画期的な）授業を行っていたという。こうした営みなどを通じて、ヴィトゲンシュタインは、『論考』のアプリオリな論理形式という考え方を最初から考え直し、言語を人間関係のうちでなされるゲームとして考えるようになったのだ。

最も単純な言語ゲームとして、ヴィトゲンシュタインは次のような例を示す。

（引用）

Aは石材によって建築を行なう。石材には台石、柱石、石版、梁石がある。BはAに石材を渡さねばならないが、その順番はAがそれらを必要とする順番である。この目的のために、二人は「台石」「柱石」「石版」「梁石」という語からなる一つの言語を使用する。Aはこれらの語を叫ぶ。―Bは、それらの叫びに応じて、もっていくよう教えられたとおりの石材を、もっていく。―これを完全に原初的な言語と考えよ。

家を組み立てている大工のやりとりを考えてみよう。親方Aが「ダイイシ！」と叫ぶと、助手Bが台石を持っていく。このとき、Aは別に、「Bよ、私に台石を持ってきてくれ」と言っているわけではない。にもかかわらず、Bは、Aの「ダイイシ！」を理解し、それに応じて台石を持っていく。「ダイイシ！」に対して、「はい、これは台石です」と返答できたとしても、その言葉を理解したことにはならない。言葉は、言語ゲームのうちでその使い方を理解したときに初めて理解したといえる。そのようにヴィトゲンシュタインは考えるのだ。

私たちは、台石を指さして、「これが台石である」と言うとき、それが台石であることを理解する。そのように対象を直接に示して定義することを、ヴィトゲンシュタインは直示的定義と呼ぶ。一見ここには何の不思議もないように見えるが、少し考えてみると、事態は決してそう単純ではないことが分かる。

（引用）

「これを二という」―と言って二つのくるみを指す―といった二なる数の定義は、完全に精確である。―だが、それなら、どうして二というものをこのように定義できるのか。この定義を与えられた者は、「二」ということばによってひとが何を名ざそうとしているのか分らず、このくるみの集まりが「二」と呼ばれているのだ、というふうに受けとるだろう。

直示的定義は前提がなければ成立しない。なぜなら直示的定義は、色々な仕方で解釈されうるからだ。ヴィトゲンシュタインは言う。「ものの名を問うことができるためには、ひとはすでに何かを知っている（あるいは、することができる）のでなくてはならない」、と。「これを二という」という言葉が通じるには、私たちは、この「これ」が何であるかを、すでに分かっていなければならない。あるひとが突然上を指差して「これを二という」と言っても、それだけでは、彼が何を意味しているのか分からないだろう。

ただ、ヴィトゲンシュタインはここで、直示的定義は不可能だと言っているわけではない。そうではなく、直示的定義は、状況や関係性に応じた解釈を必然的にともなうため、アプリオリに（経験に先立って）行うことはできないということ、言いかえると、経験の構造に共通性があれば、その限りにおいて直示的定義は成り立つということだ。ヴィトゲンシュタインは言う。

（引用）

「言語ゲーム」ということばは、ここでは、言語を話すということが、一つの活動ないし生活様式の一部であることをはっきりさせるのでなくてはならない。

言語において人間は一致するのだ。それは意見の一致ではなく、**生活様式の一致**なのである。

生活様式を共有している限りにおいて、言語ゲームのうちで直示的定義は可能となる。**経験の類似性が言語ゲームにおける一致の根拠である**。そうヴィトゲンシュタインは考えるのだ。

ヴィトゲンシュタインは、小学校教師の経験から、言語ゲームにおける要求－応答を言語ゲームの原型と考えるようになった。その点からすると、ヴィトゲンシュタインによれば、直示的定義は、私たちが生のうちで十分な経験を積んだときに成立することになる。それは、言葉を使ううちに次第に分かってくるようなものなのだ。