

論理学・数学の哲学における「言語ゲーム論」の展開

入江 俊夫 (Toshio Irie)

東邦大学 (非常勤講師)

初期のウィトゲンシュタインは、フレーゲやラッセルに近いところで哲学しつつも、論理主義的な基礎付けという動機を全く持ち合わせてはおらず、Frascola や Marion が指摘するように、論理学・数学の哲学において計算論に「親和的な」スタンスで幸先の良いスタートを切った。ラムジーのために書かれた、『論理哲学論考』(以下、『論考』)の余白メモのなかに、次のような書き込みが残されている。

論理の始まりは、計算することとそれゆえ数を前提とする (The beginning of logic presupposes calculation and so number). (Lewy, 1967: 422) ¹

「中期」以降、ウィトゲンシュタインは、命題を形式的手法で分析するというをやめてしまったが、「語ること」の前提を狙いつつ哲学し続けた。この点は、ジラルドが彼の「超越論的シンタクス」において、「言語の可能性の条件、すなわち、命題や演繹を書くといった単純な行為のうちに潜在する諸前提」(Girard 2017: 827²)を研究していることと比較可能である。両者の間に対話が成立したとしても不思議ではなく、本提題では、その可能性を探るため、「言語ゲーム」の哲学が成熟していく「中期」から「後期」への展開において、ウィトゲンシュタインが「命題」や「証明」および「使用」といった概念をどのように考察していたかを改めて考えてみたい。

まず、「中期」の数学の哲学では、命題の同一性にとってその証明が本質的であると考えられていた。この考えは、初期の『論考』で、数学の等式は計算の略記表現として疑似命題と規定されたことに淵源する。「数学の命題は証明に対する見出し」(PB §122³)であり、証明の道筋の見当すらつかない「命題」は意義を欠き、「一つの数学的命題について二つの独立な証明など存在しえない」(PB § 155)とされる。つまり、同じ命題記号で表現されていても証明が異なれば別の命題となるのである。他方で、後期では、

一つの命題が二つ以上の証明を持つことはできない、というのはもちろんナンセンスだろう。まさにわれわれは、できると言うのだから (BGM III-58) ⁴

¹ Lewy, C. 1967. "A NOTE ON THE TEXT OF THE TRACTATUS". *Mind* Vol. LXXVI, 416–423.

² Girard, J-Y. 2017. "Transcendental syntax I: deterministic case". *Mathematical Structures in Computer Science* vol. 27, pp. 827–849.

³ [PB]: *Philosophische Bemerkungen*: Werkausgabe Band 2. Suhrkamp, 1984. (奥雅博訳. 1987. 『哲学的考察』(ウィトゲンシュタイン全集2). 大修館.)

⁴ [BGM]: *Bemerkungen über die Grundlagen der Mathematik* (3rd ed.): Werkausgabe Band 6. G.E.Anscomb, R. Rhees & G. H. von Wright (eds.), Suhrkamp, 1984. (中村

というように、一見すると以前の見解と矛盾する所見が綴られる。実際、この変化は Steiner (2009) ⁵で「静かな革命」(Steiner 2009: 1–4) と呼ばれ、ウィトゲンシュタインの数学の哲学において、証明から応用可能性へと重心が移動したことを告げるものとされている。これに対して、本提題では、証明重視の姿勢に基本的な変更はなく、命題と証明とのより複雑な関係が焦点化されるようになったことを先の所見は告げるものと理解する。応用可能性の強調は、Steiner も言及している関連箇所 (BGM VI-22) で扱われている経験的命題が、計算 (内的関係) と実験 (外的関係) との違いという文脈における後者の側の例として登場しているという側面を覆い隠し、「規則にしたがうこと」の主題へと通じていく筋を見えなくしてしまうと考えられる。

また、視野を一般の言語哲学 (ウィトゲンシュタイン的な意味での「論理学」) に拡張すれば、命題の同一性に対して証明が本質的に関与していたように、特定の時空内で起こる発話の「内容」の同一性に対して使用の状況が本質的に関与しており、この側面を「言語ゲーム論」は焦点化しているように思われる⁶。「言語ゲーム論」は、文の意味が構成要素の語の指示対象によって与えられるとするタイプの考え方に対する批判としてしばしば援用されてきたが、他方では、言語使用が明確な規則のみによって与えられるとする考え方に対する批判でもある。

言語ゲームの起源と原初的形式は反応である。

この形式の上にはじめて、より複雑化された形式は発展しうる。

私は言いたい、言語は洗練である。「はじめに行為ありき」(PO: 394) ⁷

この所見は、「規約主義」か「自然主義」かという解釈談義において後者をサポートする所見として援用しうるが、それよりも Ludics のような相互作用の理論と一緒にしてみると、「使用」という概念のポテンシャルを示唆しているように思われてくる。近年の解釈で、「言語ゲーム論」の進展とともに「使用」は必ずしも明確な規則によって統御されている必要はないこと、実践における具体的な状況とそれを取り巻く自然的・社会的・文化的環境、および使用の文脈における眼目⁸に光が当てられるようになるということは共有されつつあるが、これを踏まえ、本ワークショップの文脈で、さらに「使用」や「状況」といった概念がどのように捉え直されるかを、先の命題の同一性の問題とともに考えてみたい。

秀吉・藤田晋吾訳. 1987. 『数学の基礎』(ウィトゲンシュタイン全集 7). 大修館. 本提題での参照は第3版に基づく. 邦訳は第1版を底本としている.)

⁵ Steiner, M. 2009. “Empirical Regularities in Wittgenstein’s philosophy of mathematics”. *Philosophia Mathematica* (III) 17, 1–34.

⁶ Cf. 「証明は命題の環境である。」(BGM VII-70)

⁷ [PO]: *Philosophical Occasions, 1912-1951*. J. Klagge and A. Nordmann (eds.), Indianapolis: Hackett.

⁸ 「眼目 (Witz, point)」については、以下の谷田論文で本格的に研究されている。谷田雄毅. 2021. 「ポイント (Witz) とアスペクト (Aspect)」。『現代思想 総特集=ウィトゲンシュタイン』, 199–210. 青土社.