現象学と未来技術の「言語ゲーム」

－「ベルゲン大学ウィトゲンシュタイン・アーカイブス」を視野に入れて －

岡　本　由紀子

序

未来技術とは，もはやコンピュータやロボットのことではない。未来に向けて我々が求める技術は，コンピュータの記憶容量が幾何級数的に増大したり，処理速度が想像を超えて増すことや，ロボットの動きが限りなく人や動物に似てくることではなく，おそらく「人の心」はどうしたら読み解くことができるのか，といった問いに答えを出すものだろう。又自然的世界をデジタル的に再構築したり人間の行動を再現することが，われわれにとってどんな意味をもつのかといったことへの答えすら，われわれは科学技術に求めるかも知れない。（しかし答えが得られるなどということは幻想だ。）

それほどに技術が生活世界に浸透し，生活世界の自然的基盤を浸食していると言えるのかも知れない。『知覚と生活世界』の中で村田は，次のように言っている。「・・・近代の生活世界の特徴は，次々と新たな革新を繰り返す技術の「自己増殖性，自走性」（エリュール）に限界を設けるどころか，むしろそのような技術によってもたらされる変化を次々と飲み込み自明化し，自然化するところにある。われわれのの経験の仕方，生活の仕方自身が近代技術のあり方に対応するものとなっている。」[1)]

その状況は，コンピュータなどの技術が，すでに言語ゲームとして生活に組み込まれているということを意味する。「言語ゲーム」という用語は，現代哲学の主要な概念の 1 つになっているともいえようが，そもそもは，ウィトゲンシュタインが，日常言語からの遊離を戒め，その「ざらざらした大地」に足を留めることを勧め，その抵抗を使って哲学的諸問題の迷路に道筋をつけるという方途をわれわれに示すものだった。

そして，確かにその勧めによって，天上のイデアについて議論するよりは，より身近な生活の世界に目を向けるべきであることがはっきりした。日常言語の分析によって，われわれの棲む生活の世界は，より鮮明に姿を表し，そこにある哲学的問題の所在は見えやすくなった。しかし，それらの問題について，われわれはどのような態度をとるべきか，どう対処すべきか，われわれの意志はどこへ向かうべきか，といった問題には，答えが見いだせない。この用語には，技術と生活世界の関係や現状に対する批判的な力は，期待できないだろう。それらの問題への答えは，現状への批判的なまなざしによってしか与えられないからである。批判的まなざしは，「主観性」という視点を前提にしているのではないだろうか。では，われわれは現象学へと舵を切るために，「言語ゲーム」の発想を捨てるべきなのか？　ウィトゲンシュタインのつけた道筋を閉ざして，「現象学的言語」の迷路に留まり，あるいはフッサール現象学の解釈に専念すべきであるのか。

現象学の批判能力について，村田はまた次のように語っている。「・・・技術化に対する現象学的批判は，直観的意味の欠如や忘却という事態にのみ向けられ，それに対して意味の源泉たる生活世界へ還帰することの必要性を唱えるだけでは不十分なのであり，むしろ技術が直観的意味を生み出すという事態に向けられねばならない。現象学的批判にとっては，純粋な経験世界にせよ生活世界にせよ，安心して足場を据えることのできるよ

人文学部日本文化学科

うな批判の基盤というものは存在しないのである。」（ibid.）

他方で，ウィトゲンシュタインの分析は，こうした自然的基盤としての生活の世界が不変のものではないことも明らかにしている。

こうしてみると，「言語ゲーム」という発想と現象学的方法は，未来技術をめぐっては，補完的に考えることができるのではないだろうか。この小論では，そういった立場から，言語ゲームという用語を中心に，現象学とウィトゲンシュタインの方法を比較することを試みることを目指す[2)]。そしてその中で未来技術の「言語ゲーム」について考えてみたい。

I
「言語ゲーム」

ウィトゲンシュタインの提示した「言語ゲーム」の概念は，その外見がまとっている軽妙さとは裏腹に，複雑な意味合いを含んでいる。

それなしには「生活が成り立たない」ものの名前や言い回しの諸相も言語ゲームに含まれる。しかし，物の名前といった語が意味を持つのではない。そのことをウィトゲンシュタインは「原初的な言語使用」の場面を考察することで，明らかにしている。たとえば，1つ1つの煉瓦を手渡してくれないと石工の作業がすすまない場面では，「煉瓦！」という発言に対して，それを渡すという行為が応じる。（『哲学的探求』§§1-7[3)]）。その際に，物の名前は事物につけられたラベルのような名ではない。この物の名はかくかくであるという確認は，現実のそうした場面では奇妙なことであり，それでは「日常生活」は成り立たない。少なくとも，自ずと流れていく様々な場面の中に身を置いて，それを意識することなく我々は生活を営んでいる。言語そのものには，実は意味はないのである。そのように「言葉が使われていること」自体が，有意味な「現実」を作っているのであって，「生の現実」という素のものがあってそれにラベルのように意味のある言葉が貼り付けられているのではない。しかし，語には意味があるという，言語についての潜入観念は抜きがたく，まずそれを指摘するために，ウィトゲンシュタインは「言語ゲーム」の概念を提案したのであると言える。この用語にまつわるそうした事情を以下に見ていこう。

さしあたり『哲学的探求』において，「言語ゲーム」の概念について，その主要な側面を見ることが出来る。その冒頭で，ウィトゲンシュタインは，『告白』におけるアウグスティヌスの，言語についての考え方を取り上げて，次のように批判している。

子供の言語の習得過程について，アウグスティウスが「様々な生得言語を，語の特定の場所に於いて，語が繰り返し言われるのを聞いて，その語が何を言い表すのかを次第次第に理解したのである」というように説明するとき，「アウグスティヌスは，子供が人間の語を習う状況を，あたかも子供が未知の国に来て，その国の言語が分からないかの如くに，記述したのである：即ち，子供は既に言語は知っているのだが，ただその国の言語は知らないかの如くに，記述したのである。或いはまた：子供は既に考えることは出来るのだが，ただまだ話すことが出来ないかの如くに，記述したのである。」（§32）」そして，ウィトゲンシュタインは，動物は精神的能力が欠けているから話さないのではなく単に「話さない」のであり，人間が言語を話すということは，（単に）「人間の自然誌」に属することなのだと言う。

アウグスティヌスの考え方を『哲学的探求』の冒頭においたのは，ここに，「言語の語は対象を名指す名前」だという一種の「もや」のような言語に対する抜きがたい先入見と，「いかなる語も意味を持つ」という理念の根源（これは誤解である）が表されていると，ウィトゲンシュタインが考えたからだ。そして，その「意味」とは，語に対応づけられているところの「語が表す対象である」，ということになるのである（§§1, 5, 40）。ここから，名前をつける，ということと，「語と対象の間の或る奇妙な結合」について考えるという哲学的諸問題が生じるが，その結合関係は，「‥つまりは哲学者が－・・・－眼前の或る対象を見つめ，そして何回も何回も或る名前を，或いはまた「これ」と言う語を繰り返すとき，実際に生じ

るのである。そういうわけで，哲学的諸問題は，言語が仕事を休んでいるときに生じるのである。」という（§38）。

ウィトゲンシュタインが取り除きたいと思った先入見や誤解とは，なんだろうか。

まず，「考える」という特別の能力が生得的に有るという先入見であるだろう。デカルト的な理性の観念は早々と払拭される。そして，『哲学的探求』を通じて，「言語ゲーム」の概念を用いて言語の現象を様々の側面から検討することによって，語の意味についての誤解の「もや」は，徐々に取り除かれていくかに見える。少なくとも，語の意味はその使用にあるというテーゼは明らかになってくる。これは，『論理哲学論考』以来の彼の哲学的議論に，その枠組みを与えてきたフレーゲやラッセルの考え方への批判を込めているだけだろうか。もちろん，それだけではなく，「語の目的と働きを明確に展望する事」のために，新しい概念が提示されたのである（§§5-7）。

その新しい概念としての「言語ゲーム」は，概念というよりも1つの態度を示しており，別の言い方をするなら，あるプログラムの仕様のようにも思える。そうして，ウィトゲンシュタインは，彼の『哲学的探求』を通じて，そのプログラムを実践しつつ，その結果として，哲学的諸問題の「解消」が自ずと成就するのを待っているかのようである。

ウィトゲンシュタインは，言語が働いている現場を「言語の諸現象」という言い方で呼んでいる（§5）。そして子供が言語を覚える原初的な言語使用の場面は，説明によってでなく，訓練によって成り立っていると言う（ibd.）。

言語の教育においては，原初的言語ゲームが見られるわけであるが，たとえば「教師が手本として言ってみせた語を生徒が口まねする」や，「教わる人が対象の名前を言う」という様々な言語習得の訓練の場面や，さらに「一方が語を叫び，他方がそれに従って，行動する」などといったすべての言語使用の諸場面が，「言語ゲーム」と名付けられるのである。そしてウィトゲンシュタインは「私はまた，言語とそれが織り込まれる行為の全体をも「言語ゲーム」と呼ぶであろう」としている（§7）。

この概念は，もしその対象領域を確定するなら，つまりそれが指示する対象を枚挙することを目論むなら，直ちに，挫折してしまいそうなほど広く，いわば曖昧な概念である。しかしそれが，ウィトゲンシュタインの目指したことなのである。もしこれを，1つの概念として確定すべきであるというなら，言語の意味についての誤解に再び陥っていることになろう。そうではなくウィトゲンシュタインによれば，この「言語ゲーム」という語は，「言語を話すという事は人間の活動の一部である，或るいは，生活形式の一部分である，という事を際立たせるため」に提案されたものなのである。この意味では，「言語ゲーム」は，1つの方法論的な仕様であると言えよう。

ウィトゲンシュタインが勧めるように，言語ゲームの「多様性」を（ありのままの言語使用の諸場面，つまり「命令を与える，命令に従って行動する－，・・・，劇を演ずる－・・・，」などのあらゆる言語現象を）思い浮かべるならば，我々は，「言語が有する道具とその使用法の多様性，即ち，語の種類と文の種類の多様性，を，論理学者たちが言語の構造について行ってきた事と比較する事」ができる（§23）。それによって，初めて，全ての語は意味をその対象として持つ，という伝統的な誤解から脱することができる。このように，言語が使用されている実際の場面を思い起こすことは，ある概念や語の厳密な定義に向かって行われる作業，即ち，それが指示する対象を経験的に調べ上げることや，他の語との関係を言語体系の中で付き合わせたりする抽象的な作業とは区別される。

「言語ゲーム」は，言語現象を我々に提示し明確にするためのいわば1つのプログラムの仕様書に冠された名であると私は考える。しかし，この語は，例えばコンピュータの世界によくあるような頭文字からなるプログラムなどへの命名法（SGML とか XML とかいったような，たとえその語を聞いても，世界についての事柄などは，なにも想像ができない命名など））とは違って，恰も，実在世界への透明な指示を保つかのような語であ

る。しかし，だからこそ，そのようなものが実在世界にあるという 1 つの像をわれわれに懐かせる語でもある。だがこれは，あくまでも哲学者が考案した，言語の使用現場を捉える網でしかないのである。そのことを示すのが，プログラムという言い方でもある。では，ここで私が，プログラムの仕様書に見えると言うのはどういうことであろうか。仕様書であるとは，何を目的にしたプログラムであるか，どのような対象を扱うか，どのようにそれらがデータとして整理されるか（プログラムの文法），そしてまた，そのデータをどう処理するか（処理命令）など，について規定する内容を持ったものであるということだ。

「言語ゲーム」にこれを当てはめると，「言語ゲーム」という仕様書は，ある現象を際だたせるという目的を持ったプログラムであることが示されている。そして，この仕様書は，また「言語ゲーム」を対象として扱い，その際には決して，その背後を追求することなく，つまり「言語ゲーム」が行われている事自体をありのままに見る「原現象」とするために，それを妨げる概念や先入見を排除する（例えば，日常言語の背後に純粋な論理や思考を想定することや，私的な心理的内的な過程を想定すること）を如何に行うか等々について指示している。それはさらに，そうしたデータを基に，哲学的問題の「問題の所在」を明らかにしていくことを示唆している。その実行結果をみて，我々には，哲学的問題とされたことの問題性を吟味し，それらを取り上げるなり，棄却するなりの判断を行うという選択肢が与えられる，というわけである。

しかしながら，「言語ゲームを見て取ること」は，我々に（我々の理性に）本質的ともいえる純粋な論理や思考への志向を排除する，その理想への志向の強さに抵抗する，という独自の困難さを伴っている。その困難さとは，ウィトゲンシュタインによれば，「もつれた蜘蛛の巣を我々の指で修繕しなくてはならないかの如き困難さ，なのである」（§ 106）。それは途方もないことであろう。

そして，新しい言語ゲームが次々と生まれ得るだけでなく，あらゆる言語ゲームは「予見不可能」である。従って，言語ゲームの枚挙は不可能であり，そのプログラムしか提示できないということである。しかし，そのようであるからこそ，「言語ゲーム」は 1 つのプログラムの仕様書であり，その限りでは大いに有効な方途であると言えるのである。では，その実行結果とは，どのようであるのだろうか。

プログラムの実行過程では，純粋な論理や思考という理想化された氷のようなツルツルの表面から，「ざらざらした大地に」足を再びつけよ，という勧告や（§ 107），「我々の考察は科学的考察ではありえない」そして「・・・我々は，如何なる理論も提示してはならない」といった訓辞が，実行にともなって後から後から追加されていく。しかし，到達すべき大地はある。言語ゲームの正当性，つまり根拠への問いが，それ以上突き進むと「鋤が反り返ってしまう」固い地盤がある。「私はただ，そう行為するのである」としか言えない基盤があるということだ（§ 217）。

（『哲学的探求』における考察は，その後の諸著作へと引き継がれていき，そのプログラムのより鮮明な姿を提示している。『確実性の問題』はその 1 つである。））言語ゲームの根底は「我々のいとなむ行為こそそれなのである。」（OC § 204）

プログラムのループから抜け出せるのは，この根拠を問えない行為の体系，自然誌的な基盤を指し示す地点に到達したときであるといえよう。そこに，「生活形式」あるいは，さらには「世界像」と呼ばれる，信念の体系が示される。ここに，その実行結果の 1 つがあると言えよう。

ウィトゲンシュタインの言う「世界像」とはたとえば，大地が存在すること，とか，自分が月に行ったことがあるかどうか，といったことを含んでいる。我々が揺るがぬ真理として受け入れてしまったものであるが，決して変わらないというものでもなく，単にそれは「安定状態の確実性」というべきものなのである。

当時の最新技術を体験したウィトゲンシュタインは「ニューヨークとの通話は，大地が存在するという私の確信をさらに強めるだろうか。多くのことが我々によって揺るがぬ真理とみなされて，交通の要路から切り離される。いわば廃道に押しこまれてしまう。」（OC§210）と言っている。そ

のようにして，「大地の存在」はすでに安定した，揺るがぬ真理である。そして，それが，生活形式であるとウィトゲンシュタインは考える。「安定状態の確実性」は「生活のかたち」である。「私は，この確実性を正当と不当の区別の彼岸にあるものとして捉えたい。」（§§357-9）このように，生活形式や，世界像になっている事柄は，すでに意識もされないものとなって，われわれの言語ゲームの土台の役割を果たしている。しかし，新たな言語ゲームは，その基盤を強めはしないが，その基盤なしには成り立たない。それは，言語ゲームの可能性の条件といえるだろう。

「言語ゲーム」という概念は，このように，言語を含む全体的な人間の在り方を 1 つの現象として画定することによって考察を始めて，最終的には，言語ゲームを全体として可能にしているものは何か，というところに至って，そのプログラムの処理を終了する。この意味で，過去，現在，これからのあり得るどのような具体的な言語ゲームの考察も，殆ど無限にその中で可能であると言う意味では，適用においては解放され非決定的なものであるけれども，それは，無限後退でも循環でも未決定でもなく，1 つの完結したプログラムであるといえよう。

Ⅱ
「言語ゲーム」と現象学

次に私は，このプログラムを現象学的なそれと比べてみようと思う。ここでいう現象学は，フッサールのいわゆる超越論的な現象学的方法を指している。ウィトゲンシュタインは，現象学的言語を使うことを拒否している。『色の考察』でのウィトゲンシュタインが，「現象学というものはないのだ。しかしとはいえ，現象学的問題はあるのである。」) と言っていることの真意を，テキスト解釈的に探ることは，それ自身 1 つの学問的な試みである) 。しかし，そのようなテキスト解釈的考察は，別の機会に譲ることにしたい。

ウィトゲンシュタインによって言及されている「現象学」とは，フッサールのものなのか，あるいはマッハのそれであるのか，については，文献的実証的観点から考察されるべきところであろう。『ウィトゲンシュタインとウィーン学団』には，「反・フッサール」と「ハイデガー」いう見出しの会話が収録されている。一方で，ワイスマンとの対話における「物理学」に対比されている「現象学」については，それは意味と可能性を扱う学であるというのであるが，そこでウィトゲンシュタインが，反対するフッサールの意見に従って，物理学とは区別される問題を扱う現象学を考えた，とするのは少し不自然であろう。とすれば，この文脈からみれば，そこでウィトゲンシュタインは，マッハの現象学のことを指しているとも考えられるというわけである [8)]。

しかし，私は，ここで文献的検討を行うつもりはない。なぜなら，その「反フッサール」の論点は,「綜合的アプリオリ」についてであるにすぎず，フッサールの現象学の主な概念を批判しているわけではなく，ましてフッサールの現象学の全体がそこで，問われているわけでもないからだ。さらに，問題は，ウィトゲンシュタインが「現象学」という言葉で何を理解していたかということであり, 少なくともここでは, 物理学に対比される「意味と可能性」を扱う手段が問題となっているからである。

文献的検証と，テキスト解釈的考察を離れて，1 つのプログラムとしての「言語ゲーム」概念を，フッサールの現象学的方法という文脈の中において（これまでも，またこれからも，私の考察一般において，「現象学」と言うときにはフッサールから始まる 20 世紀の大きな哲学的運動となった現象学のことであるが），その趣旨について考えてみたいと思う。なぜなら，未来技術の言語ゲームを考察するというここでの目的からすれば,「言語ゲーム」概念が，それを扱うことができるだけの解放性というべき本質を持つのであるか，そして人間存在の全体を捉える展望を得ることができるのか，ということがより重要な問題だからだ。

ウィトゲンシュタインと現象学を比較して気付くであろう大きな違いは，現象学的用語がウィトゲンシュタインにはなく，フッサールの現象学は，それらに満ちているということだ。「現象学的還

元」,「志向性」,「超越論的的態度」などなど,フッサールは多くの言葉を費やし，事象を捉える視点を確保しようとしたのである。そしてさらに決定的に見える違いは,「純粋自我」や，後に「超越論的主観性」となる考察の視点が,ウィトゲンシュタインにはないことである。フッサールの主観性が，究極的には「相互主観性」へと還元されうるのであり[9]，一方でウィトゲンシュタインの「言語ゲーム」概念が辿り着くのは，言語共同体の世界像や生活形式であるとすれば[10]，両方の方法から得られた展望は，よく似ているとも言えよう。例えば，独我論を避けるにはどちらの方途がより有利であるか，また主観的意識の問題など，哲学的考察の余地は多くあるが，ここでは，それらには立ち入らない。ここでは，方法論を端的に表す用語に焦点を当ててみる。

フッサールにおける「超越論的還元」は，1つの現象学的用語であるが,「言語ゲーム」はそうではない。ウィトゲンシュタインは，現象学的用語の代わりに，多くの比喩を用いている。「言語ゲーム」がそうであり，また言語の行う「仕事」や,「大地」「河床」といったその言語の仕事を語るために用いる多くの言い回しは言うまでもなく,「世界像」すら一種の比喩である。これらの比喩は,我々の想像を刺激して，彼の思考への理解を容易くするためのものである。しかし,「蠅とり壺の中の蠅」や「各自がもっている箱の中のカブトムシ」はむしろ謎めいている。問題はそれらが，分かりやすいかどうか，ということではなく，そのように，比喩を用いなければ語れないことがある,ということである。

フッサールもまた,比喩を使う。例えば「地平」や「土台（Boden)」,(意識の)「流れ」等々である。しかしこれらも比喩であることを超えて，現象学的な一定の事態を示す用語となっている。

フッサールの「超越論的還元」は，それらの現象学的に捉えられる事象をわれわれの対象として画定するための方法である。実在への判断をカッコに入れて，実在との関わりを意味の次元でとらえようとするものだ。その際に，フッサールもまた「まず最初になすべきは，経験された世界を，それが経験されるがままに，つぶさに見ることである。自分の世界経験の流れに全く身を浸しながら,・・・私は自分の注視を経験されているもの向けるのである。」そして，さらにその経験される世界の「その背後には有意味に探究され得るものは何もなく，知られるべきものはなく，それが究極的なものだからだ」とも言っている[11]。その為に，実在への判断を差し控えるのである。これが現象学的還元の趣旨であると私は理解している。この方法をフッサールは，様々の現象学的言語で示そうとしたのである。この超越論的還元は,主観性の視点からなされる。それは，現象学的探究をデカルト的な独我論へとみちびく懸念を伴っている。しかし，自我は常に，相互主観性を内に含んでおり，あるいはそれを前提として成り立っているのであることが，後期のフッサールの研究に示されている。それは，あるがままの「事象」に導かれて，フッサールの方法論もまた発展し,深められた考察をさらに手引きとしていく中で,フッサール的方法の自ずから到達した地点であると私は考えている。またここに，ウィトゲンシュタインの「言語ゲーム」との重なりを見て取ることができると考える。そして,現象学的言語の「もや」が，その難解さ故に，フッサールの見て取った現象を明確に示せないで，近代的主観性に関する哲学的問題を呼び起こすという難題から免れ得なかったことを考えるなら，ウィトゲンシュタインの「言語ゲーム」は，それを補完する方法論を示唆するものであるといえるだろう。この意味で,ウィトゲンシュタインの方法とフッサール的現象学的方法は，相互に補完的な側面を持ち得ると言えるのである。

Ⅲ
未来技術とウィトゲンシュタイン

現在行われているウィトゲンシュタインに関わる「未来技術」（だったもの）としては，ウィトゲンシュタイン・アーカイヴスを挙げることができるだろう。ベルゲン大学で進行中のこのプロジェクトは，ウィトゲンシュタインの哲学をインターネット上で研究でき，いわば，そこに「協同

研究の仮想空間的共同体（virtual collaborative learning communities)」の実現を目指している。具体的には，主としてウィトゲンシュタインの遺稿集（Nachlaß）の編纂とそのネット上の利用を可能にするアーカイヴスの実現である。『遺稿集』の機械可読版（the machine-readable version）はすでに作成されていた。しかし, 現在進行中の XML を使った版に基づくアーカイヴスの実現は，学問研究の形態そのものを大きく変え，しかも哲学的研究を深める意味を持たせよう，という点で，依然として「未来技術」であるだろう。ウィトゲンシュタインの著作や彼が何を考えたのか，それらについて研究したい人は，時間と空間の制約を極度に圧縮した便利な研究環境を提供され，そうしてその結果や疑問や提案を持つ人々が，意見を交換し，それに受け身的に参加する人々をも取り込んで，あらたなウィトゲンシュタイン研究が可能となり，それによって新たなウィトゲンシュタイン像を浮かび上がらせることもあるだろう。

(1) WAB（The Wittgenstein Archives at the University of Bergen）のプロジェクトとはおおよそつぎのようなものである。アーカイヴスを構成するデータベース（Wittgenstein's Nachlass. これを特に BEE という : The Bergen Electoronic Edition）の提示。様々な仕様でのデータベースの開示（HTML, XML, pdf）を中心として，研究者の関わりを次のように整えている。アーカイヴスのスタッフの研究や，ユーザーのネット上の出版，その他の媒体の出版情報がフルテキト・データベースの形で公開され，世界中からアクセス可能である。そして，さらに，その活動は，研究報告書の公開，研究会議の報告や情報，現地の大学のアーカイヴスの整備活動状況や哲学的研究活動および国際的な人々の交流の報告など，と多岐に渡っている[12]。

(2) また，特に XML を使ってのアーカイヴスの作成には，次のような未来技術的な側面がある[13]。XML の設計目標には, 実装の容易さということが, まずあげられる。つまり，コンピュータ科学と関係ない研究機関でも自分たちに合うツールを開発出来るように実装できる。その設計の考え方は, おおよそ以下のように整理できる。

① XML は，インターネット上で，そのまま使用出来る（OS の違い等のソフト違い，コンピュータの機種などのハードの拘束がない)。
② XML は, 広範囲のアプリケーションを支援する。
③ SGML と互換性がある
④ XML 文書処理のプログラムが容易に書ける。
⑤オプション機能が少ない。
⑥ human-legible　で理解しやすい。
⑦ XML の設計は素早くなされなくてはならない。
⑧ XML の設計 は厳密で簡潔出なければならない。
⑨ XML 文書は容易に作成できる。

XML のこうした簡潔さと，容易さと，処理のしやすさといった，データベースの孤立性を克服して，広くアクセス可能なものとするというその特徴と，その設計理念が，人文系の学問研究の文献的研究的基礎を作るための願わしい技術であることを示している[14]。それを応用することが，いわば，現在の未来技術であるといえよう。

Ⅳ
未来技術の言語ゲーム

未来技術についての言語ゲームには，諸相があることを指摘して，この小論を閉じることにしよう。

この問題を考察するについては，前述の WAB について見てきたことから，次のような幾つかの問題層の重なりがあることが分かる。それについてまず確認する。

1）テキストのコード化（text encoding)。(機械可読テキストつまりデータベースの作成。データベース利用のためのアーカイヴスの整備)。

機械可読とは，印刷やコピーにもましてテキストの事物性を失わせることである。1 つの作品であるテキストは，紙に書かれた文字という個別性だけでなくおよそいかなる事物的個別性からも遠くなり，思考の表現というテキストの理念性が明確に示されてくる。

2）コンピュータによるテキスト分析（アーカイヴスの運用)。

データベースが作られただけでは，研究活動と

の実在的な関わりはまだないに等しい。次の諸点が重要となる。

3）テキスト・データベースを利用した論文の作成（出版に際してはデータベースを利用したことがそのデータベースを所蔵する機関に報告されていることを含む）。

4）通常のテキスト解釈やそこに示される哲学的思考についての議論（哲学的考察が哲学者のネット上の共同体で実現。コンピュータは単に道具として利用）。

5）1）から4）を見渡す（コンピュータサイエンスの立場からと，ウィトゲンシュタイン的な哲学考察からの，二通りある）。

6）こうした重層的な考察のレベルがあるという問題の複雑さを，日常言語によって性格づけをして表現する（コンピュータ言語に対するメタのレベルで，技術を取り込んだ言語ゲームが可能となるレベル）。

7）自然言語の世界に留まりながら，コンピュータの世界へのチャネルを確認しつつ行われる哲学。（哲学的用語とコンピュータに由来する用語を整理することを検討したり，コンピュータを利用したことを意識した哲学的議論のレベル。言い換えると日常言語の言語ゲームにとりこまれた段階から，技術についてのわれわれの態度を検討するレベル。技術を取り込んだ言語ゲームへの批判が可能となるレベルである。）

これらのレベルは，1）から4）は情報技術のレベルであるが，5）から7）は哲学的な議論のレベルにあるといえよう。そして，特に，最後のレベルは，未来技術の言語ゲームについての哲学的なメタの立場からの考察であり，そこで，現象学的批判も可能となるのであると言えよう。つまり，それは，技術を取り込んだ言語ゲームの意味づけと，その諸相を見渡し，われわれの態度を省みる可能性を示唆する現象学的な展望のレベルである。

終わりに

コンピュータ科学の先端にいるのでもなく，コンピュータ世界そのものが1つのブラックボックスのように見えているエンドユーザの立場に甘んじているのでもない，という中間的な領域がある。コンピュータとそうした中間的な関係を持つ人は多いだろう。

その中間的領域では，コンピュータ技術が熱心に習得され，またときには敬遠されることもある。技術の習得は必ずしも強制的ではなく，興味と必要に応じてなされるだろう。それはコンピュータ技術と思いのままに関わるという「遊び空間」（コンピュータゲームということではない）を作りだし，この技術がたどるであろう将来的変遷（発展ではない）を肯定的に否定的に思いめぐらすことのできる場になっていた。そこには電脳空間（Cyberspace）との意識的な関わり方がある。しかし，生活の仕方の様々の側面が，コンピュータ技術によって置き換えられて来たことによって，その場は変容してきた。新たな生活の場に参加するためには，技術の習得は否応なく求められる。コンピュータとの関わりが技術習得に拘束されることにより「遊び空間」も狭められる。しかし，現象学的な展望の可能なレベルでは，新たな空間が開かれる可能性が残されている。電脳空間に対して意識的に関わる批判的態度が可能であるのが，「遊び空間」であるが，これは切り開かれるべきものであって，われわれの属しているコンピュータ文化から，受動的に与えられるものではない。それは，言語ゲームを新たに作り出すわれわれの思考への指針を与えるための空間でもある。われわれは，変遷の激しいコンピュータ文化の中で，常に，その「遊び空間」つまり，哲学的思考の空間を切り開く努力をしなくてはならないのだと思う。そして，未来技術とは，新たな，創造的で，人間的な言語ゲームを作り出す努力の結果として姿を現してくるのだと言えよう。

注及び参考文献

1) 村田純一『知覚と生活世界』東京大学出版会，1995年，pp.231-2.

2) 拙論「後期ウィトゲンシュタインの超越論的側面について」『現代思想12』Vol.13-4，青土社，1985年，pp.191-202. 後期ウィトゲンシュタインと現象学の比較

についてのまとまった考察がこの論文に示されている。

3) L. ウィトゲンシュタイン『ウィトゲンシュタイン・哲学的探求』黒崎宏訳，産業図書，平成 6 年（以下『哲学的探求』）。ウィトゲンシュタインの著作については，本文中に引用個所を提示する。

4) Standarad Generalized Markup Language(SGML), Extensible Markup Language(XML) のことであり，XML は前者の複雑な機能と取り扱いにくさを簡素化したものである。（追記：SGML の主として画面表示機能に限定して，その構文を簡略化して応用したアプリケーションが HTML である。）

5) 黒田亘訳『確実性の問題』大修館書店，1975 年（本文中では，OC と略記）。

6) G.E.M.Anscombe ed., *Remarks On Colour・Ludwig Wittgenstein*, University of California Press, Berkeley 1978, III §248.

7) Elizabeth Ring, "The Duality of Wittgenstein's Phenomenological Actuality," in P. Henry and A.Utaker eds., *Wittgenstein and Contemporary Theories of Language*, Working Papers from the Wittgenstein Archives at the University of Bergen, No. 5, 1992. pp.62-83.

8) Ref., M. Nedo, Ludwig Wittgenstein, *Wiener Aufgabe, Einführung*, Springer Verlag, 1993, p.130.

9) E. Husserl, *Husserliana (Hua.) XVII*, Martinus Nijhoff, Den Haag, 19974,§98. Ref., *Hua, XV*.　これらに，後期の相互主観性についての諸考察が見られる。

10) S. Kripke, "The Solution and the 'Private Language Argument," in his *Wittgenstein, On Rules and Private Language*, Harverd University Press, Cambridge, MA, 1982, pp. 107-112.

11) *Hua.XVII*, §96 a).

12) http://wab.aksis.unib.no/　WAB については，長大な資料が公開されているが，その詳細な報告については改めて纏めてみたいと考えている。

13) 上記の注 4) を参照のこと。W3C（World Wide Web Consortium：HTML などの WWW の共通プロトコルを開発するための組織）から公式の仕様書が出されており，それらはいつでもインターネット上で閲覧可能である。

14) XML の広範な利用については，次の文献を参照のこと。『情報知識学会誌』vol.13, No.4.「第 8SGML ／ XML 研修フォーラム特別号」情報知識学会，2003 年。