

記号の獲得、あるいは創出 —ウィットゲンシュタインとカッシーラーの比較—

溝越大秦 (大阪大学文学研究科)
岩本智孝 (大阪大学文学研究科)

L・ウィットゲンシュタイン(1889-1951)とE・カッシーラー(1874-1945)は、同時代の言語哲学者でありながら、これまで比較検討されることが少なかった。というのも、ウィットゲンシュタインは、フレーゲ、ラッセルらの影響を受けながら新機軸の哲学(あるいは、既存の哲学の否定)を志向したのに対し、カッシーラーは、新カント派を出自とすることから分かるように哲学史家としての傾向が強いからである。しかしながら、両者の哲学の内容を詳しく見ていくと、記号(言語、科学的記号)に関して近い関心をもちながら、ある部分では重なった、別の部分では異なった結論を導き出している。ここに両者の比較検討の意義が見出せるのではないか。本発表では、『哲学探究』(以下、PI)『シンボル形式の哲学』(以下、PhsF)を用い、それぞれ「記号の獲得」つまり既に使用されている記号の使い方を習得することと、「記号の創出」つまり感性的内容を含むすべての存在を伴って記号が生み出されることというキーワードで両者の記号観をまとめ上げ、議論をおこなう。この二つのキーワードを提示する理由は、これらが両者の記号観を端的に表すものであると同時に、両者の言語哲学上の論点を示し得ることにある。以下にそれぞれの記号観と論点に関する具体的な内容を示す。

PIは、ウィットゲンシュタインの晩年に遺された思想がまとめられた著作である。彼は言語とその周辺の活動や行為全体を言語ゲームと捉える。そして、様々な言語ゲームの事例を用いて考察を深めていく。言語ゲームは人間の活動や行動の数だけあり、それぞれがゲームのように参加者の実践に沿って進行していく。つまり行為などの実践が伴って初めて語は意味という機能をもつ。PIにおいて、語の意味はある言語ゲーム内での使用なのである。

記号と呼べるはたらきをしているものに、事物と事物の対応関係が挙げられよう。そしてPIでは、言語ゲームの参加者による「記号の獲得」に重きが置かれる。なぜなら、ある言語ゲームにおいて語が記号のはたらきをする場合でも、その意味はある言語ゲームにおける使用であり、語の意味を問う際にはどの言語ゲームで、どのように使用されているかが重要なためである。

PIでは「記号の創出」は問題にならない。たとえば記号がある感覚から生成されたとして、記号が感覚の世界との結びつきをもっていたという事実を確認せねばならないのであれば、記号を使用する実践の幅は狭くなってしまわないか、という疑問が生じ得る。PIの立場では、そのような疑問を孕む「記号の創出」は言語ゲームの多様性と矛盾するとみなされるであろう。参加者の行為や活動に基づいた多様な言語ゲームを受け入れるからこそ、ウィットゲンシュタインは「記号の創出」ではなく実践の中での「記号の獲得」に重点を置くのである。

PhsFは、カッシーラーの主著とされ、言語・芸術・神話・科学にシンボル形式を見出し、それらにおける記号の発展史を紡ぐ大著である。本書における「記号の創出」とは、記号がまずあってそこに意味を与えるのではなく、感性的内容を含んだすべてのものが記号とともに意味から立ち現れることを指す。PhsFでは特に、「言語」から「科学」への発展が強調される。そこにおいて記号の発展は、直観の領域(これもすでに概念化されている)から言語概念が自立し、さらに言語概念から科学的概念が自立するという一連の流れで記述され、科学的記号に至って完全に直観から切り離された純粋なものとなることが述べられる。

このPhsFの記述をある種の言語実践として捉えると、PIにおける言語ゲームの多様な実践という考え方とは衝突するだろう。なぜなら、PhsFのそれは、一つの言語実践のみを正当なものとしていると考えられるからである。また、「記号の創出」という観点は、PIでは検討すべき対象ではないと斥けられているものに他ならない。というのも、この観点によって、われわれは直観と言語の結びつきを示すよう促されるからである。しかし、それはある意味でウィットゲンシュタインが放棄してしまった課題だとも言えよう。