

# ゲームと近代

## The Modern Ideology about the Game

酒井 信\*  
Makoto SAKAI

### はじめに

ゲーム的と考えられるリアリティ（現実感）は、家庭用ゲーム機器が普及した後に発生したものである。それは近代社会におけるリアリティの変化を捉える概念として定着してきたものである。そもそもゲームという言葉の原義は、「競争的な遊戯」であるが、ここにいち早く近代社会一般を特徴付ける意味を与えたのは、哲学と経済学である。

具体的に言えば、第一次世界大戦と第二次世界大戦の戦間期に、哲学ではL. ウィトゲンシュタインが「言語ゲーム（language-game）」という概念を示し、経済学ではJ. V. ノイマンが「ゲーム理論（game theory）」を提示した。双方の概念と理論は、言語学、経済学の学問的区分を超えて強い影響力を有してきたといえる。例えばJ. V. ノイマンとO. モルゲンシュタインは1944年の『ゲーム理論と経済行動』で、自己の効用を最大化するために、合理的な判断を試みる複数の主体の行動を、協力、交渉、ジレンマなどに分類し「ゲーム理論」として提示している<sup>1</sup>。この理論は、限定的な条件下の経済活動を予測する理論としてだけでなく、人間の行動予測に役立つ理論として、今日ではデータ解析の技術と結び付き、他の学問分野でも一般化している。

ただ本稿で私は、ノイマン等の言う「ゲーム理論」は、ウィトゲンシュタインのいう「言語ゲーム」の概念の内に包摂されるものであると考える。なぜなら「ゲーム的」なりアリリティは、人間の行動以前の問題として、人間の言語活動に関わる問題であると考えからである。正確に言えば、「ゲーム理論」が示す協力、交渉、ジレンマなどの行動分類は、言語を軸とした了解体系（M. ハイデガー）の上でなされるものであり、ウィトゲンシュタインが言うところの構文法の外側にある言語活動の多様性、恣意性に関わる問題であると考え。このため私は現代の日本においてゲーム的と考えられるリアリティ（現実感）の問題は、テクノロジーによって変容した人間の存在を巡る問題であり、（無意識レベルの）言語を軸とした価値の了解体系を巡る問題であるという立場を採る。したがって本稿で論じるのは、家庭用ゲームによって特徴づけられるサブカルチャーや、現代の人間のゲーム的な行動様式ではなく、「言語ゲーム」という概念を通して迫り得る近代的な言語活動ないしは「言説（M. フーコー）<sup>2</sup>」のあり方である。「ゲームと近代」とタイトルを付したのはこのためである。

### 1 言語ゲームと自然言語

L. ウィトゲンシュタインは、1933年から34年に執筆された『青色本』の中で「言語ゲーム」という概念を使い、自然言語の多様性（オブジェクトレベル）と構文法の任意性（メタレベル）の双方の

\*文教大学情報学部専任講師

1 銀林浩他訳『ゲームの理論と経済行動』（ちくま学芸文庫）、ちくま書店、2009を参照

2 言説とは、言語そのものの分析からは演繹できない、言語の存在条件を左右する「言語」である。

意味をこの概念の中に込めている<sup>3</sup>。そしてウィトゲンシュタインはこの概念を通して、人間の言語活動は一定の言語構造の中で理解されるのではなく、人間の生活の多様性と、人間の使う言語の任意性の中で理解されるべきものと考えている。言い換えれば、一般に言語は構文法に照らし合わせてその性質を理解できると考えられているが、言語の本質は一定の構文法に還元されない存在の了解体系(M. ハイデガー)の中にこそある。

ウィトゲンシュタインの理論をより具体的に展開してみよう。例えば自然言語は、標準語だけではなく方言やスラングを内包している。ただ、そもそも近代国家の統一と軌を一にする国語の生成の過程そのものが、本来、非均質的な言葉を均質にする過程と言える。例えば日本では一般に「～です、～ます」調の言葉遣いは、丁寧な言葉遣いと考えられているが、元々は遊郭で地方出身の遊女が方言や訛りを誤魔化すために生まれた言葉とされる。また梅棹忠夫によれば、「～ございます」、その変形としての「～ごあます」調の言葉遣いも、元々は京都の方言であり、「京都の公家の娘などが江戸の上層武家に降嫁して、江戸に伝わった語法」であるという<sup>4</sup>。さらには現在、標準語とされる言葉の中にも、例えば「～へ行く(標準語)」と言う表現が「～に行く(九州地方の方言)」と誤用されるなど、微妙な言葉遣いの中にも標準語と異なる用法が混在している。つまり「丁寧語」一つとってもその正統性は怪しく、標準語とされる言葉遣いにも様々な誤用が紛れ込んでいるのである。

また自然言語を使ったコミュニケーションには、明確な言葉を用いることのない、価値判断を保留する意味内容があふれている。日常の世界には、これといった意味を言語によって表現しなくても、「暗黙の価値判断」によって意味が伝わる場合も多いのである。特に日本語においてこの傾向は顕著である。

例えば源氏物語は天皇を頂点とした敬語文学であり、作品の多くで「やんごとなき人たち」を表す主語が省略され、語尾の敬語の使い方一つで話者と対象との関係が記されている。そして作中人物の心情も、和歌の形式を以って両義的な内容として記されていることが多い。このため『源氏物語』の肝心な内容を理解するには、古語の文法を理解するだけではなく、平安中期の貴族が有していた「暗黙の価値判断」への理解が求められる。

古文の大学入試試験で、『源氏物語』の一文を誰が誰に向かって、どのような心情を暗に伝えようとしたものなのかを問う問題が多いのは、日本語に省略が多く、解釈によって行間を埋める余地が多いためであろう。またこの作品に作家による様々な独自訳が多いのも、省略の多さによるものと考えられる<sup>5</sup>。そして源氏物語に見られる主語の省略と「和歌的な婉曲性」は、言文一致によって成立した近代文学にも少なからず共通したものとと言える。近代文学においても、主語の多くは省略され、翻訳者が困るほど行間には多くの婉曲的な意味を含んでいるのであり、一人称とも三人称とも区別の付けがたい地の文の中で、人称の交錯した心情が書き連ねられているのである。

以上の点を踏まえれば、情報技術を駆使して、日本語のような自然言語を構文法に依拠しながら機械的に意味を解析することには限界があると考えられる。言い換えれば、構文法の外側にある「言語ゲーム」の世界(構文法を逸脱する了解体系)を、構文法に依拠したプログラムを用いて解明していくことは不可能なのである。このため源氏物語を理解する最良の方法は、構文法の解釈や、形態素解析による言語解析ではなく、日本語を基軸とした了解体系への理解を深めることにある。ウィトゲン

3 藤本隆志訳『ウィトゲンシュタイン全集8』、大修館書店、1976を参照

4 梅棹忠夫「京ことばと京文化」(角川ソフィア文庫『梅棹忠夫の京都案内』所収)、角川書店、2006

5 与謝野晶子、谷崎潤一郎、橋本治など

シュタインがいう「言語ゲーム」という概念は、このような構文法の外側にある自然言語、文学的な言葉の多様性を内包しているのであり、事前にプログラムされた世界を、ロールプレイするような一般的な意味のゲームという概念と正反対の意味を持つのである<sup>6</sup>。

## 2 方言と「言語ゲーム」の遊戯性

「言語ゲーム」的な日本語の特徴は、古典文学の書き言葉の中だけではなく、標準語が浸透した現代の話し言葉の中にも表れている。

例えば民俗学者の柳田国男は、著書『国語の将来』の中で、方言とは土地土地に固有の言葉であるというよりも、「過去のある時期の一般の変化状態から、さらに歩を進めて現代に向かってくる道筋の、おくれ先だついろいろの段階」を刻印した古（いにしえ）の言葉だと考えている<sup>7</sup>。つまり方言や訛りは、長い時間をかけて、ある地域では都会の影響を受けて変化し、別の地域ではさほど変化することなく、現在に至るまで定着したものである、ということになる。

このことは現在でも特定の土地に固有の表現とされている方言について考えてみれば分かる。例えば「ばってん」という言葉は、長崎の方言の代名詞とされているが、柳田によれば、それは秋田や岩手の一部でも使われている言葉であり、「……ばとでも」と早口に言われて出来た言葉であるという。文学作品で言えば、松本清張の『砂の器』では、東北訛りの言葉が岡山から島根にかけた地域で話されていることが、ミステリーの仕掛けとして使われている。これは方言や訛りが、土地土地から自然発生的に生まれた言葉と言うよりは、土地土地への分散の過程で生じた「遅れ」を刻印した言葉であることを利用したトリックと言える。

このような「遅れ」は現代の日本語の中にも根付いているのである。柳田の説を踏まえれば、方言や訛りの中に「土地土地の固有性」が見出されるのは、それが日本列島で何世代にもわたって使われてきた「手垢のついた言葉」だからということになる。彼が書いた『国語の将来』によれば、日本列島には「島や岬の端」が多く、そのような場所は、過去に伝わった言葉をさほど変化させることなく、「古語貯蔵所」として機能してきたのだという。そして時々の政権が、その時々で残した書き言葉ではなく、「島や岬の端」に残された話し言葉を繋ぎ合わせれば「国語史の完成」が期待できるのだという。つまり標準語の構文法だけを分析し、方言を「ノイズ」としてカットするような機械的な解析を行えば、日本語の歴史、あるいは日本語を基軸とした了解体系を見失ってしまうのである。

ジャック・ラカンが述べているように、もし私たちの無意識が言語によって構造化されているのだとすれば、方言や訛りには記憶の古層にある「人間の手垢」が染みついていると考えることができる。フロイトが「エス」と名付け、「マジックメモ」の喩えを用いて説明したのは、このような「無意識的な手垢」が「痕跡」として蓄積されるメカニズムに他ならない<sup>8</sup>。そしてウィトゲンシュタインが言う「言語ゲーム」という概念も、このような標準語の構文法に還元され得ない「人間の手垢」が蓄積することで浮かび上がってくる「痕跡」のようなものと考えられる。近代において自明とされている言語の下には、このような「標準語に還元されない『人間の手垢』の痕跡（≡言語ゲームの痕跡）」がうず高く積っているのである。

6 私自身も自然言語解析のプロジェクトに関わっていたことがあるが、単語の出現頻度に基づく共起関係を解析することはできて、文の意味解析には実用上の限界があると考えている。

7 柳田国男『国語の将来』（講談社学術文庫）、講談社、1985

8 ジークムントフロイト、竹田 青嗣編『自我論集』（ちくま学芸文庫）、筑摩書房、1996

### 3 標準語の了解体系と方言

もちろんこれは日本語に限ったことではない。例えばM.ハイデガーは「言葉は、存在の住処である」と述べている<sup>9</sup>。この有名な一文も、標準語の構文法に還元され得ない「人間の手垢」を問題としている。

ハイデガーはドイツの小村メスキルヒの教会の堂守りの家に生まれ、教会の奨学金を得ることで都会で高等教育を受け、神学を修めた後に、哲学者として出発している。高田珠樹によれば、学生時代に神父になるべく勉強していたハイデガーは、富裕層の子弟（同級生）がニーチェやイブセンなど流行の思想や文学にかぶれながら、ダンスホールなど盛り場に入り出していることに「見えない壁」を感じていたという<sup>10</sup>。そしてハイデガーは、後に都会で感じた「見えない壁」を「本来的、非本来的」という『存在と時間』で使われる区分に置き換え、近代的な都市で生活する人たちが不安にかられ、自らの存在を見失っているのは、故郷を喪失しているからである、と考えるに至る。つまりハイデガーが「言葉は、存在の住処である」という時、そこには田舎から都会に出てきた青年らしい「思索の訛り」が感じられるのである。

ハイデガーの言う「住処」というのは、近代においては「言葉」の中に存在するような場所であり、実在の場所として存在しているわけではない。それは近代化が進むにつれて、潰され、均され、コンクリートやアスファルトでコーティングされたとしても、私たちがその「言葉」を話す限り、失われることのない「住処」としてである。

つまりハイデガーは土地土地に根差した言葉があると言っているのではなく、土地土地と人間との関わりを規定する「本来的な言葉」がある、と言っているのである。彼は近代社会において、土地や風土が均され、方言や訛りが標準語に矯正されて行く中で、「言葉を使った土地と人との関係が均されてきた」ことを問題としているのである。彼にとっては、「土地と人との言葉を介した関係」というのは、「標準語」に還元できないほど多様であり、彼自身、『存在と時間』に結実する存在論を通して、本来多様であるはずの「土地と人間の失われた関係」を懐古的に創造する野心を抱いていたと考えられる。具体的に考えてみても、現実に海辺の地方には、人間と海との関わり（例えば漁業）に関連する方言が多く、山間の地方には、人間と山との関わり（例えば狩猟）に関連する方言が多く、そこには「標準語」に還元されないニュアンスがある。

このようなハイデガーの「思想の訛り」と、先に挙げた柳田国男の「古語としての方言」の考え方を足し合わせて考えれば、方言というのは私たちがいつの間にかそう思い込んでいるように、土地土地から湧き出て根を張ったものではない、ということになる。それは世の中が近代化されていく中で、地方から都会に出てきた人たちによって「昔からある土地土地に固有のもの」として想像されてきたのに他ならない。

つまり「古語としての方言」というのは、「土地と人」を「遊戯的」に媒介するような「言語ゲーム」的性質を「本来的」に有しているのである。そのニュアンスを標準語に還元することは難しい。

### 4 自然言語の恣意性

このような「言語ゲーム」が持つ恣意性、遊戯性を、自然言語解析のような「言語に関する科学技

9 M・ハイデガー、渡邊二郎訳『「ヒューマニズム」について―パリのジャン・ポーフレに宛てた書簡』（ちくま学芸文庫）、筑摩書房、1997

10 高田珠樹『ハイデガー―存在の歴史』、講談社、1996

術」が一般化した現代においてどのように考えればいいのだろうか。

前述のように自然言語を「ゲーム的に科学」することの限界は、構文法の外側にある「言語ゲーム」の多様性、恣意性にこそある。端的に言えば、ここに科学的な言語分析、解析の限界がある。ただ逆の言い方をすれば、ここに実証によって迫り得ない、思考によって迫るより他ない学問の可能性があるのである。

そもそもソシュールが言うように、構造的ないしは確率的に把握可能な言語的な関係と、自然言語における能記／所記関係の恣意性は、別次元の問題である<sup>11</sup>。言い換えれば自然言語を用いた言語活動を、アウラ (W. ベンヤミン) を帯びた一回的なコミュニケーションの文脈から切り離して、再現可能な形で科学しようとする発想そのものが、近代的なイデオロギーに他ならない。もちろんそれがイデオロギーであるからと言って、無意味だと言うのではない。たとえそれがイデオロギーに過ぎなくても、「言語を科学しようという欲望」は、近代社会の欲求として確かに存在している。具体的に言えば、言語を科学しようという欲望は、標準語の普及と同化政策によって「想像的共同体 (B. アンダーソン)」を確立してきた近代国家の歴史と表裏一体のものである。言語学は自国語に幼少から馴染んでいない人たちに自国語をどう教えるのか、という問いと実践の中で発展してきた。つまり近代の言語研究は、多かれ少なかれ帝国主義国家の同化政策の中で発展してきたのである。

重要なのは後期ウィトゲンシュタインの転回が、このような近代的なイデオロギーとしての言語教育への批判としてなされていた点である。ここでいう「転回」とは、構文法から自然言語そのものへの転回、「言語の構造」から「言語ゲーム」への転回、である。ウィトゲンシュタインは、ルールに拘る「ゲーム」的な言語分析から、先に述べたような多様性、恣意性、一回性を内包した「言語ゲーム」への展開を通して、「ゲーム (ルールに基づく競争)」的な近代的なりアリティ (現実感) のあり方そのものを批判したのである。彼に言わせれば、多様で恣意的で一回的なアウラを帯びた言語によるコミュニケーションは、経済学でいう「ゲーム理論」で捉えることのできるような目的の明確な行動パターンには収まりきれないものである。

一般に近代的な学問の中では、非合理的な言葉は、意味を成さない「ノイズ」として消去される傾向がある。現代の学問においてもこの傾向は変わらない。例えば機械的な自然言語の解析には大量の「ノイズ」が含まれるが、解析結果では大幅に削除され、有意とされる結果が強調される。これは統計解析ソフトを使い重回帰分析など数理的処理を行う「実証的な研究」にも共通して言える特徴である。しかしこのように「ノイズ」として削除される非合理的で、意味を成さない (とされる) 言葉こそが「自然言語による言語ゲーム」を可能にしていると考えられることもできる。例えば現代においてネット上のコミュニケーションは、「何を伝達し、何を情報として受け取るか (コミュニケーションの内容)」が重要なのではなく、「他人と繋がり続けること (コミュニケーションそのもの)」が重要であると考えられることができる。そこには情報の意味に還元され得ない、自然言語によるコミュニケーションの「ノイズ」を媒介とした現代人の「実存」がある。

このような視点は現代哲学に一般的な特徴でもある。例えばフロイトは「言い間違い」に着目することで無意識世界の分析を開始し、その後継者のJ. ラカンは、フロイトが切り開いた無意識世界の「ノイズ」を読み解く「言語構造」を抽出しようと試みた。同様にウィトゲンシュタインも、構文法に還元され得ない無意識的な「言語ゲーム」に着目することで、「近代的な言語秩序」によって抑圧

11 ソシュール、小林英夫訳『一般言語学講義』、岩波書店、1940年を参照

されてきた「自然言語」について、独自の分析を試みたのである。

具体的に彼のテキストに目を向けてみよう。ウィトゲンシュタインの言語ゲームについての考えをまとめれば、以下ようになる。言語ゲームとは、子供が言語を使い始める時に身に付ける言語の形態であり、言語ゲームの研究は、言語の原初的な形の研究である、と<sup>12</sup>。

一般に、言葉話し始めたばかりの子供が使う言葉遣いには「言い間違い」や「ノイズ」が多く、それらの表現は意味の疎通を妨げるものであると考えられている。それはちょうど家庭用ゲームで言う「バグ」のようなものである、だからといって私は子供の言葉に表現上の可能性があると言いたいのではない。フロイトが幼児の欲望の分析を通して、超自我の形成の過程と欲望の抑圧の過程を論じたように、子供の言語が持つ「遊戯性」を未熟なものとしてカットするのではなく、「大人が成熟の過程の中で何を失ったか、という問いへ接続することが重要なのである。

ウィトゲンシュタインの考えを踏まえれば、言語の本質は「遊戯性」にある。一般に「ゲーム」の特徴は、「競技性」にあると考えられるが、「競技」は事前に定められたルールの枠内で行われるものである。これに対して「遊戯」には明確なルールはなく、ルールの創造と解体のプロセスの総体を意味する。この差異は「ゲーム」という概念を定義する上で重要である。

近代という時代は一般にルールを前提とした「競技」的なものと考えられているが、近代史に目を通せば、ルールそのものが情勢に応じて創造され、解体される「遊戯」的なものであったことが分かるだろう。例えば帝国主義国家の同化政策や、昨今のウォール街を軸にした金融システムの創造と解体の過程について考えれば、そこには創造と解体のプロセスを繰り返す「遊戯的」な「秩序」が横たわっている。つまり近代を規定する「遊戯性」を前提とした人間の活動の総体を表象する概念こそが、ウィトゲンシュタインの言う意味での「言語ゲーム」に他ならない。

## 5 「言語ゲーム」と20世紀文学

ルールと競技の概念の転倒が「言語ゲーム」の持つ「遊戯性」の特徴だとすれば、それは現代社会をどのように特徴付けているのだろうか。

前述のように、現代において私たちは読み書きの教育を通して標準語を身に付けている。しかし上述のように話し言葉や親しい関係の中やネット上では、方言や訛りを帯びた言葉やスラング、絵文字やジャーゴンを使いながら生活している。一見するとそこには標準語に還元され得ない「遊戯性」が満ち溢れているように見える。この背景には、現代において「成熟」を必要とする物理的な社交空間そのものが、遊戯性を特徴とするネット空間に取って代わっているという現実があるのだろう。子供に限らず大人にとっても「言語を基軸とした了解体系」は「遊戯的なもの」で事足りるのであり、現代においても私たちの日常語はウィトゲンシュタインの言う「原初的」な状態に留まっていると考えることができる。私はこの状態は悲観すべきものではなく、近代的な「競技性」が必然的にもたらず帰結であると考ええる。

このような原初的言語の遊戯性は、ウィトゲンシュタイン以前に、「意識の流れ (stream of consciousness)」を小説に取り入れ、流動する人間の内的現実を追求した20世紀初頭の作家たちに先取られている。例えば、20世紀文学で最大の作家と評価されるJ. ジョイスは、ウィトゲンシュタイン

12 L・ウィトゲンシュタイン、大森荘蔵他訳『ウィトゲンシュタイン全集 6 青色本・茶色本「個人的経験」および「感覚与件」について』、大修館書店、1979を参照

の『青色本』よりも以前に、「原初的言語」の遊戯性に着目している。例えば彼は、代表作の一つ『若い芸術家の肖像』（1916年）を次のような一節から書き出している<sup>13</sup>。

むかし、むかし、そのむかし、とても たのしい ころのこと、いっぴきの うしもうもうが、みちを やってきました。みちを やってきた、うしもうもうは、くいしんぼうぼうやという、かわいい、ちっちゃな、おとこのこに、あいました。

おとうさんが、そのおはなしをしてくれた。おとうさんは、めがねをかけている。おとうさんのかおは、ひげもじゃだ。

「くいしんぼうや」というのは、ほくのこと。うしもうもうがやってくるのは、ベティ・バーンがすんでいるみち。ベティ・バーンは、レモンのあじのする、ねじりあめを、うっている。

おお、のばらのはなは  
みどりののべに

ほくはこのうたを、うたう。これが、とくいのうただ。

おお、みろりのばやは

おねしょをすると、はじめはあたたかくて、それからつめたくなる。おかあさんが、あぶらがみを、しいてくれる。それは、へんなにおいがした。

おかあさんは、おとうさんより、いいにおいがする。おかあさんは、ホーンパイプぶきよくをピアノでひいて、ほくを、それにあわせて、おどらせる。ほくはおどる。

トゥラララ ララ、  
トゥラララ ララ、  
トゥラララ トゥラララディ、  
トゥラララ ララ。

念のため断っておくと、上の小説は児童文学ではない。この作品はジョイス自身の生い立ちが投影された主人公、スティーヴン・ディーダラスが、家族の記憶や世の中について悩みを抱えながら成長していく、自己形成小説（ビルトウングス・ロマン）である。上記のような幼児言葉が用いられているのは、翻訳者の個性によるものというよりは、ジョイスがディーダラスの幼少期の記憶を描くにあたり、童話の文体を採用していることに拠るものである。このような文体を用いることで、ジョイスは子供の「意識の流れ（stream of consciousness）」を表現し、新しい時代の小説のリアリティ（現実感）を獲得しようと試みたのである。競争的な世界から逃れるような、半ば無意的な意識の流れを通して、近代的な秩序を相対化することに、ジョイスは現代文学の可能性を見出したのである。

このような手法はS. ベケットやV. ウルフにも見られる20世紀文学の特徴と言える手法である。そ

13 J・ジョイス、丸谷オ一訳『若い芸術家の肖像』（新潮文庫）、新潮社、1994

して言語の幼児性に着目し、近代的な思考が「ノイズ」としてカットしている言葉へと迫るような手法は、「言語ゲーム」的な思考とも類似している。哲学ではこのような手法はウイトゲンシュタインに限らず、1970年代のフランス哲学を代表するドゥルーズ＝ガタリやJ. デリダにも継承されており<sup>14</sup>、彼らは幼児性に着目したフロイトの理論に依拠しながら「言語ゲーム」的な思索を、時にジョイスやベケットの小説のような文体で試みている。

つまり「言語ゲーム」という概念は、20世紀の人文科学において応用範囲が広いものであり、現代文学の基調を成している。この概念は、従来の文学や哲学の方法そのものを刷新するような表現手法を生み出し、標準語の構文法を逸脱するような「自然言語」の可能性を開拓してきたのである。言い換えれば「言語ゲーム」という概念は、近代的な自由を得た人間が一つのアイデンティティに拘束されることなく、自己の生を謳歌するように、多様性、恣意性、遊戯性を帯びた近代から現代に至る人間存在を特徴付けているのである。

## 6 現代社会と「言語ゲーム的な遊戯性」

現代において人文学が扱うべきは、このような「言語ゲーム」的な「遊戯性」を持つ言語を基軸とした了解体系に他ならない。フロイトが言うように近代人の欲望の流れは、本来的に幼児的な欲求に満ちたものであり、金銭や共通語を媒介とすれば、何とでも自由に繋がることができるという「遊戯的な欲望」に満ち溢れている。このため現代の文学や哲学はこのような現実を捉えるために、遊戯的な表現や思考の可能性を追求してきた。それは幼児的な欲求が良いか悪いかという経験レベルの判断以前の問題として、そのような判断そのものを規定する存在論的問題として「探究」されてきた。

例えば前述のドゥルーズ＝ガタリはこのような欲望のあり方を「欲望する諸機械」という概念を使って説明し、欲望が相対化されることなく、新たな欲望と繋がり続ける近代社会のメカニズムに「言語ゲーム」的な哲学で迫ろうと試みている<sup>15</sup>。ここでドゥルーズ＝ガタリの言う「遊戯的な欲望」というのは、事前に組まれたプログラムの枠内で作動するビデオゲーム的なゲームや、他の参加者との協調や駆け引きを必要とするオンライン・ゲームとは明確に異なるものである。それは資本主義社会の投資や金融取引のあり方を規定しているような「言説のエコノミー (M. フーコー)」であり、近代的なルールやシステムを絶えず脱構築 (J. デリダ) していく「一元的なメカニズム」である。

つまりルールやプログラムに規定されたゲームやスポーツは「競技」的であるが、近代国家と結び付きルールそのものを脱構築していく資本主義社会の欲望は「遊戯」的なものである。一般に共通のルールや共通のシステムの上で成立する「競技」的なリアリティは、近代的リアリティ (現実感) を体現しているかのように見える。しかし国家や金融資本、国際企業の力関係が渦巻く資本主義社会にける「競技」的なリアリティには、権力を有する側との「談合」や「癒着」などルールから逸脱し、ルールそのものを改変するような行為が内包されているものである。このため近代的な「競技」の中で権力を有しない側は、絶えず子供のように小さな自己に怯え、刹那的に時代の流れに適合することを迫られるのであり、本来的にはこのような「競技」的な世界における寄り添わない存在がもつ「遊戯」的なリアリティこそが、近代的リアリティを体現していると言える。誤解を恐れずに言えば、近代を規定しているのはこのような「怯え」に似た「刹那的な感情」に他ならない。

現代思想では、貨幣と言語の交換形態はアナロジー的な性格を持つものとして考えられている。これ

14 ジョイスやベケットの評価を決定的にしたのも、1970年代に評価を得た、彼らの実験的な哲学書である。

15 ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリ、市倉宏祐訳『アンチ・オイディプス』、河出書房新社、1986



は近代における貨幣経済の問題と言語使用の問題がシンクロしているからであろう。一般に言語とは、人間が構文法なりルールなりを作り出すことで生まれた合理的なものであると思われがちであるが、前述のように、このような考え方の背後には植民地の同化政策と結び付いた「標準化を志向する言語学的な」イデオロギーが横たわっている。しかし自然言語はこのようなイデオロギーによって標準化されたものではなく、前述の方言や現代文学の例で示したように近代的な秩序を脱構築していくような「遊戯性」を有しているのである。

## 7 インターネットと「言語ゲーム」

最後に、ネット上のコミュニケーションのあり方と「言語ゲーム」との関係について考えてみたい。

W. ベンヤミンの「複製技術時代の芸術作品」の「展示的価値」の概念を踏まえれば<sup>16</sup>、インターネット上のコミュニケーションは、流動性が高く、容易に他と取り替えのきくものであるため、そこで公開される情報の価値は、他人がその情報を「選択＝アクセス」する数の多さによって決まる傾向にある、と考えることができる。言い換えれば、インターネット上の情報のやり取りのように「アウラ」が介在しないコミュニケーションにおいては、他人に伝える内容よりも、他人と繋がり続けること自体が価値となるのである。この点を踏まえれば、ネット上のコミュニケーションにおいては、人より目立って「選択＝アクセス」の数を増やす「瞬間のインパクト」と、人をつなぎ止めて「選択＝アクセス」を確保する「持続的な好感度」を二軸とした価値観が定着する傾向があると私は考える<sup>17</sup>。これはベンヤミンの言う「展示的価値」「礼拝的価値」の概念に対応する考え方である。つまりネット上のコミュニケーションにおいては、「持続的な好感度」を維持しながら、他人と繋がり続けることによって、コミュニティの内側の親密圏が確保され、自分が属するコミュニティの外側にある膨大な量の情報は「瞬間のインパクト」によって取捨選択される傾向が生じる。一般化して言えば、様々な情報ツールが提供されるようになった今日でも、インターネット上のコミュニケーションが、無駄に気を遣ったものになるか、過度に暴力的なものになるか、何れかに二極化する傾向にあるのは、このような二極的な価値観が浸透しているからであろう。

もちろん「瞬間のインパクト」が重用視される価値観は、インターネットの時代に珍しいものではない。W. ベンヤミンが「写真小史」で述べているように<sup>18</sup>、風刺画入りの新聞の時代からジャーナリズムに定着していた価値観といえる。いつの時代も新聞や週刊誌の見出しは、「瞬間のインパクト」のある言葉で満ちている。ただインターネット上のメディアは、競合する情報量の多さと更新する頻度の速さゆえに、「瞬間のインパクト」という点では旧来のメディアよりもラディカルな特徴を有している。

またインターネット上のコミュニケーションには「持続的な好感度」という価値観も浸透している。例えばSNS（ソーシャル・ネットワークワーキング・サービス）では「持続的な好感度」にあふれる当たり障りのないやり取りが、人をつなぎ止め、親密圏を確保するコツとなる。そしてこのような価値観は、流動的なインターネット上の世界でコミュニティの内側の親密圏を確保する役割を果たしている。特に日本においてはこの傾向が根強く、例えばmixiのように友達の紹介が入会に必要なSNSが日本で人気を集めるのは、内側と外側を区分して人間関係、言語的なコミュニケーションを親密圏の内側で

16 ヴァルター・ベンヤミン著、浅井健二郎編訳『ベンヤミン・コレクション1 近代の意味』、筑摩書房、1995

17 ベンヤミン著、同前を参照して定義。

18 同前に所収。

密にするような日本語の了解体系を反映したものだからであろう。

もちろんこのような価値観はインターネット上だけに限らず、実社会のコミュニケーションにも見られる。例えば場の空気を読めるか読めないかで内側と外側を区別するようなコミュニケーションは、現代の日本においても老若男女を問わず定着している。一昔前にKYという略語で「空気を読めないこと」を揶揄する流行が生じたのも、このように内側と外側を区分する日本語のコミュニケーション／了解体系の特徴を表していると言える。

つまり前述のように、一口に「言語ゲーム」と言っても、言語による了解体系に根差した差異が存在しているのである。ハイデガーが「言語は存在の住処である」と述べたのは、前述のように「言語ゲーム」的なコミュニケーション／了解体系にも、それぞれ使用されている言語による差異が色濃く反映されていると考えたためであろう。

上述のように日本語と他言語との了解体系を比較すれば、その差異はあからさまな形ではないが、グローバル化していく社会の中で「標準化されえない『人間の手垢』の痕跡（≒言語ゲームの痕跡）」として、確かに存在していることが分かる。日本語の内側と外側で異なるような二面的な「言語ゲーム」は、親密圏の内側ではウィトゲンシュタインが言うような「言語ゲーム」的な「遊戯的なリアリティ（現実感）」を醸成しているのである。その一方で親密圏の外側では、一般的な意味でのゲーム的とも言っているような「競争的なリアリティ（現実感）」が醸成されているのである。これはグローバル化によって、ジャパニーズ・スタンダードの「壁」が崩壊しつつある現在においても顕著な傾向と言える。今日の情勢からも明らかなように、どんなに親密圏の外側の国際社会においてジャパニーズ・スタンダードの壁が批判にさらされたとしても、親密圏の内側の言語活動においてジャパニーズ・スタンダードの壁は容易に崩れることはない。言い換えれば、グローバル化によって、ゲーム的（競争的）に進行する親密圏の外側の現実に対して疎外感が高まれば高まるほど、親密圏の内側においては「言語ゲーム的（遊戯的）」なコミュニケーションが担保されているのである。それは経験的に良いか悪いかという問題以前の近代的な「競技性」がもたらす超越論的な帰結に他ならない。グローバル化は必然的に親密圏の内側の結束を強めるのである。

つまりグローバル化が進み、オンライン上で英語のヘゲモニーが確立された現代においても、言語が異なれば、そこには異なる了解体系が作動している。例えば英語で言うrhythmは「音を出す部分」を意味するが、古来、日本語では「間」と翻訳し、「音を出さない部分」を意味する。つまりリズムという一語をとっても、未だにその背後にある了解体系は正反対の意味を導きだしているのだ。しかも「間」という言葉は、ただ音楽において使われるのではなく、コミュニケーションの特徴を表す言葉でもある。例えばグローバル化が進行した現代の日本においても「間」の中でこそ、「暗黙の価値判断」が機能し、「日常のリズム」を刻んでいると考えることができる。このような「間」の中に意味を込める傾向は、『源氏物語』のような古典的な文学作品に限らず、現代において親密圏の内側で交わされるネット上のコミュニケーションの中でも「言語ゲーム的な遊戯性」として機能しているのだ。

グローバル化した現代においても、日本語を基軸とする了解体系は、親密圏の内側のコミュニケーションを密にする「言語ゲーム」として、遊戯的な特徴を有している。このため将来あるべき日本の姿について理解を深めるには、日本語のコンテンツが持つ「ゲーム的な競争力」について考えるのではなく、日本語を基軸とした了解体系が持つ「言語ゲーム的な遊戯性」について考えることが重要である。そしてその「遊戯的なリアリティ（現実感）」を通して、近現代の日本が蓄積してきた「世界標準化されえない『人間の手垢』の痕跡（≒言語ゲームの痕跡）」を再発見していくことが不可欠なのではないだろうか。