

# パターンランゲージ試論

森住 哲也 (神奈川大学工学部)

## 1. はじめに

私がチャレンジしている研究テーマは、ウィトゲンシュタイン、ジル・ドゥルーズ、世阿弥の示す哲学的概念をインターネットの舞台に登壇させ、『ただ生きるのではなく、善く生きる、(ソクラテス)』ための言語的ツールとしての概念装置とシステムを提示しようというもので、大そう長い期間を費やしてきたように感じる。ところで、このテーマの設定自体は妥当なのだろうか？すなわち、哲学と工学という、互いの連関性が希薄な領野が共存する事、あるいはウィトゲンシュタインとドゥルーズ、西洋哲学的な概念と世阿弥能楽論、という異質で相容れない概念を同じ舞台に乗せる事、とは何か？

本稿ではこの研究の立ち位置を改めて指し示す事を試みる。

## 2. 研究テーマの概念的位置付け

### (1) 局所的相対主義

本稿で提案する概念は「1つの原理、或いは1つの公理系によって世界を基礎付ける概念」ではない。それに代わる局所的相対主義は、局所的な文脈に哲学的原理を封じ込め、かつ流通可能とし、全体を原理無しの言語論の立ち位置から示す戦略である。すなわち、『＜私＞という主体と他者という客体に分離された世界の原理を考えるのではなく』『他者が記号化した私を＜私＞が他者との文脈の中に「その私として見る』という方法で、ウィトゲンシュタインの“アスペクトゲーム<sup>[1][2]</sup>”を実践する。それぞれの＜私＞は振舞いのパターンを交換する“言語ゲーム<sup>[2]</sup>”に参加する事で世界が徐々に繋がっていく、とする。

### (2) 言語ゲームとアスペクトゲーム

一つの原理に基礎付けられる事なく社会を成立させるために、＜私＞と他者のテキストの振舞いが互いに相互作用し、テキストの振舞いの群れが形成される言語論的な仕組みが必要である。ウィトゲンシュタインの言語ゲ

ーム<sup>[2]</sup>の構造はその必要条件の一つである。

しかし一方で、言語ゲームは＜私＞の存在意味にも局所的な家族的類似の規則にしたがい、他者に接続される事を要請される。したがって＜私＞自身が排除されてしまうという「世界の記述限界」を抜け出せない。ウィトゲンシュタインは“論理哲学論考<sup>[3]</sup>”で世界の限界を示したが“言語ゲーム<sup>[2]</sup>”でもなおその限界は解消されなかった。

しかしながら言語論の外から知覚すれば、＜私＞と他者はテキストの振舞いとしてただ現働的 (actual)<sup>[6]</sup>に現れるだけでなく、他者と＜私＞の潜在的<sup>[6]</sup>なテキストに潜んでいる。その容態を＜私＞は知覚しなくてはならない。ここにウィトゲンシュタインの“アスペクト知覚<sup>[2]</sup>”の概念の意義がある。

アスペクト知覚の作用は、＜私＞が他者の振舞いを「～として見る」<sup>[1]</sup>という「直観的な方法」にはたらしかける。すなわち他者の振舞いは、＜私＞が「他者の振舞いを～として見る」パターンに還元される。

また、アスペクト知覚は感覚与件の分析によって得られるのではなく「閃き」という、むしろアートに類する感覚から得られる。しかし、ただ閃くのではない。その閃きは文脈というテキストの振舞いの群れ (例えばビッグデータとしてのテキスト) の間の相互作用を＜私＞が知覚する事を支援するシステムによって「閃く事を促される」のである。

### (3) ～として他者を見る＜私＞

デカルトの哲学の「私」の概念は「我」という閉論理空間から世界を観察する事から成立する。あるいは他者とは閉論理空間に還元された記号であって、＜私＞が作用する object に過ぎない。それは、他者にとっても類似的に成立しなければならない。すなわち、このシステムでは、他者も私を世界の中の object として観察する。したがって＜私＞の存在は相対的なものとなり、「我」は世界の基準になり得ない。



このような他者性のアポリアを回避するための必要条件は、他者を＜私＞の閉論理空間の1つの要素に還元するのではなく、＜私＞と他者の相互作用を「他者の側に立って私を観察する態度」（～として見る態度）が必要条件である。それは他者にとっても「類似的態度」であり、こうして作られる『時空のスナップショット<sup>[7]</sup>』を自律分散的な＜私＞がsimulationし実践する事で、社会が形成される。すなわち、それは言語論的転回からアートの転回を志向する逃走線であり。或いは「多動的な」言語ゲームとでも言うべき概念である。

#### (4) 『離見の見』から論理的振舞いへ

自他の振舞いの中で、＜私＞の振舞いを＜私＞が他者を通して知覚する、という振舞いのアспект知覚の作用は、世阿弥能楽論で示される『離見の見<sup>[4]</sup>』に類似する概念である (Fig.1)。

『離見の見』とはすなわち、「＜私＞の振舞いの＜仮面＞の裏に於いて他者を観察し意識することによって、言語ゲーム「としてのわたし」を見る」、というアспект知覚であると解釈される。すなわち、＜私＞は他者によって「～として見られている」のであり、他者は＜私＞と不可分な相互作用の中に在る。もちろんこのままでは独我論的世界観に終始してしまう。したがって一般性、客観性に繋がる概念装置を必要とする。「言語ゲーム的群知能」はその必要条件である。

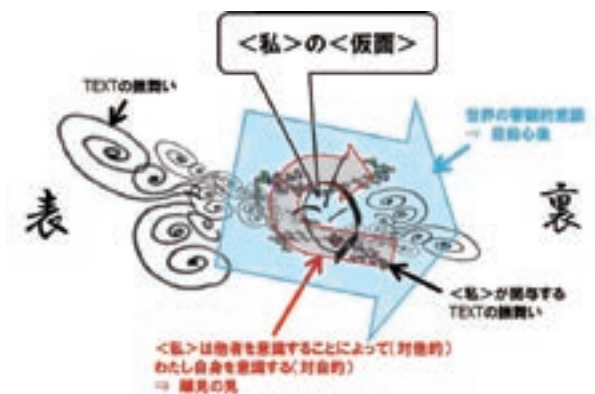


Fig.1 『離見の見』のイメージ

＜私＞と他者の『離見の看的言語ゲーム規則』は、やがて論理的命題へと凝縮し、『科学的論理的システムとしてのたまさかの振舞いへと収束させる可能性』を持つ。それは、『離見の見』と言語ゲームを繰り返す中で蓄積されオープンにされる日常的会話のテキストを、その振舞いの群れの中の『変動的な普遍』に整合させ論

理的理論を形成してゆく一つの振舞いとして解釈できる。言い換えればそれは、世阿弥の言う『目前心後』に類する概念であろう。

すなわち、世阿弥の能楽論は、言語ゲームとアспектゲームを繋ぐための直観的方法としての必要条件である。

#### (5) クラウドの倫理

＜私＞のアспектゲームは言語ゲームに還元される。アспектゲームは＜私＞の振舞いの『離見の見』である。このビジョンをクラウドのインタフェースとして設計するヒントは世阿弥の二曲三体論の老体、女体、軍体、をアспектの閃きのパターンとして解釈する事にあるのではないだろうか？ 世阿弥三体はビッグデータとしてのテキストの振舞いのパターンに対する潜在的なアспект知覚に、いかに作用し、言語ゲームとして現働化するのだろうか？ 例えば；

人間社会の衰退、縮小、分割、合併に伴う悲哀や怨嗟はどの様に社会の不安定に繋がっていくのか？

組織の規則にしたがいそして翻弄される人々の行為の妥当性をどのように解釈するべきか？

組織の規則の賛美、あるいは反動の萌芽に対して＜私＞はどのように対応すれば善く生きる事になるのか？

これらの問いの答えに導く概念装置を発明（発見ではなく）すれば言語ゲームのシステム設計が成就される。この時、それぞれのアспект知覚を示すテキストは、システムの一部であり全体でもある作用の“襞、(ドゥルーズ)”の中で、他と交わり、交叉し、突然変異し、ビッグデータを形成してゆくだろう。

### 3. パターンランゲージ

パターンランゲージとしてのクラウドシステムのイメージを Fig.2 に示す。Fig.2 は、膨大なテキストの断片が時間と空間を錯綜して作用しあう“時空の結晶”の中で、＜私＞と他者が『離見の見』の境地でテキストの振舞いの断片を交換するパターンランゲージのイメージを示している。その概念の概要を以下に示す；

- ①＜私＞とは、他者のアспектゲーム<sup>[2]</sup>が理解出来ない意味盲<sup>[1][2]</sup>である事が出発点である。＜私＞はそこから言語ゲーム規則<sup>[2]</sup>を＜私＞と他者の振舞いのパターンから深層学習する。
- ②ここで示す深層学習とは、＜私＞と他者のそれぞれのテキストの振舞いのパターンから、論理的な普遍、

一般、に代わる規則、すなわち振舞いの群れが映し出す幻想を作り出す装置であり、言い換えれば、言語ゲームの局所的相対的な強度<sup>[6]</sup>の計算である。

- ③その装置は、＜私＞と他者のそれぞれに『離見の見<sup>[4]</sup>』に現れるテキストのパターン間の強度の類似を計算する。すなわちテキストの集まり（時空のスナップショット<sup>[7]</sup>）の間の相互作用の強度を類似計算することによって、家族的類似という局所的かつ相対的に作用するテキストの群れを形成する。
- ④＜仮面<sup>[5]</sup>＞とは、『離見の見』を計算する事によって得られる『＜私＞と他者の振舞いから産出された、＜私＞のテキストの集まり』である。
- ⑤この様に記述された世界は、ウィトゲンシュタインの言う“世界の限界”である。
- ⑥そこで世阿弥の『離見の見』をアスペクトゲーム<sup>[2]</sup>として言語ゲームに反映させ、局所的相対的なテキストの振舞いの群れの言語ゲームを計算し、『＜私＞のテキストの変動するパターン』として世界を表現する。
- ⑦『離見の見』という＜私＞のアスペクトゲームは、他者との振舞いのパターン交換によって多元的な言語ゲームが実践され、＜私＞は他者の意図を推測する。この構図は他者が見る私という構図において類似である。そして類似の「強度」は互いに局所的なパターンに現れる。パターンの類似強度は自律分散的に計算され、パターンを集める simulation が実行される。この過程を『言語ゲーム的群知能』と呼ぶ事にする。
- ⑧『言語ゲーム的群知能』で表現された世界はすなわち、世界の存在条件として、もはや普遍量化が意味を持たない事が示される。
- ⑨局所的なテキストの集まりにおいて論理学が適用可能な場合、局所的に閉じたセキュリティ・モデルが成立し得る。
- ⑩総じてクラウドの設計概念は「客観的規則が絶対的真理である」という誤解（意味盲）に基づいている。パターンランゲージはその誤解を元凶とする世界の不都合や争いを、それは意味盲であると＜私＞たちに気付かせる装置である。



Fig.2 パターンランゲージのイメージ

#### 4. むすび

パターンランゲージで示されるテキストの群れの行く先は、プラトンからフッサールに至る哲学が示す真理として収束に向かうものではなく、言語システムとしてそれ自体が増殖するが故に“ノイラートの船のメタファー<sup>[8]</sup>”であり、故に、＜私＞たちは今ここを孤独に生きるしかない。しかし＜私＞たちは“ただ生きるのではなく善く生きる”ための一つの方法として『離見の見』という他者性と共にノイラートの船に乗り込むという道がある、と私は考える。

#### 文献

- [1] 野矢茂樹、“規則とアスペクト：『哲学探究』第Ⅱ部からの展開”、北海道大学文学部紀要、pp.95-135, 1988。
- [2] ウィトゲンシュタイン、“ウィトゲンシュタイン全集8、哲学探究”、大修館書店。
- [3] ウィトゲンシュタイン(著)、野矢茂樹(訳)、“論理哲学論考”、岩波文庫、2003。
- [4] 鈴木文孝、“世阿弥の離見の見”、愛知教育大学研究報告 28 (人文科学編)、pp.133-146, 1979。
- [5] 坂部恵、“仮面の解釈学”、東京大学出版会、2009。
- [6] ドゥルーズ、バルネ、“ディアログ”、河出文庫、2011。
- [7] 中村昇、“ベルクソン、時間と空間の哲学”、講談社選書メチエ、2014。
- [8] 野家啓一、“科学の解釈学”、講談社学術文庫、2013。