

大谷弘氏の論文「ウィトゲンシュタインにおける言葉の意味と哲学の意義」は、言葉の「意味とは使用である」という言説や、「言語ゲーム」の概念など、『哲学探究』（『探究』）におけるウィトゲンシュタイン哲学の最重要ポイントに正面から向きあつて、現代分析哲学の諸成果を射程に入れながら、あるいはそれらを比較相手として参照しながら、ウィトゲンシュタインにおいてそもそも言葉の意味はどう理解されていたか、そして哲学の営みはどのように位置づけられていたのか、という根本的な問題を論じる真摯な試みである。

大谷氏はまず、序論において、言語の意味というものを、特定の言語使用から独立の、その言葉の典型的な使用の場面を示唆する「像」として理解するという見方を取り上げる。そして、そうした「像」にこだわって、意味とは指示する対象であると解する立場を「哲学的像」と呼び、この立場は、言葉の使用の現場すなわち「言語ゲーム」に則すならば、自己背馳に陥ると論じる。その上で、第1章にて、『探究』の背景をなす『論理哲学論考』（『論考』）に目を向ける。大谷氏は、『論考』で展開されている議論は一見、経験世界から独立の实在世界を想定する形而上学的实在論のように読めるが、「語る／示す」という区分が持ち出されている点で形而上学的实在論とは異なると論じ、さらには『論考』においても、推論を論じる場面で、『探究』で問題となる「規則の問題」がすでに論じられていると分析する。そして、いよいよ第2章から『探究』が検討される。まず「言語ゲーム」という概念が検討されるが、大谷氏のユニークな強調点は、「言語ゲーム」という言葉そのものも、それを使用する「言語ゲーム」のなかでのみ理解されるべきであつて、そうした使用の文脈を離れて「言語ゲーム」を精確に定義などできないというように、いわば自己言及的に、あるいはメタ的に、「言語ゲーム」の概念を位置づけるところにある。その上で、ウィトゲンシュタインの議論は、意味理解を心理的プロセスに重ねる心理主義を批判して、意味理解を共同体の言語使用実践に求めているとする解釈、すなわち共同体説を取り上げて、そうした解釈は、ウィトゲンシュタインの議論を何らかの哲学的主張として捉えており、「言語ゲーム」でさえ使用現場依存的であるという重要ポイントを逸していると批判する。

以上のように「言語ゲーム」の概念を動的に押さえた上で、第3章にて「規則の問題」が主題的に検討される。大谷氏のポイントは、「意味」に「規則の問題」が発生したとしても、それは、「意味」という言葉それ自体もその言葉のおのおの使用現場すなわち「言語ゲーム」に即して理解するしかない、という観点から解明していくべきである、というものである。このように「言語ゲーム」理解の適用を広げる延長線上で、「真理」の概念はどう理解されるか、という問題が第4章にて検討される。ウィトゲンシュタインはしばしば、「真理」概念はなくてもすむ、とする「デフレ理論」の先駆者と目されるが、実はウィトゲンシュタインは真理の対応説を批判すること、そして「命題」と「真理」とはその都度の「言語ゲーム」のもとで理解されるしかないこと、これらのみを提示していたのであつて、「デフレ理論」といった特定の主張を展開したのではないと、そう大谷氏は論じる。こうした考察を踏まえて、大谷氏は、第5章において、ウィトゲンシュタインは懐疑論をどう理解していたか、という問題を『确实性の問題』に沿って検討する。大谷氏によれば、懐疑論であれどのような世界理解であれ、根底に确实とみなされる「世界像」があるのであり、そうした「世界像」はやはりその都度の言語使用に沿って明確化していくしかないものであるとされる。そして、最後の第6章において大谷氏は、クラウスの議論を参照しつつ、こうしたウィトゲンシュタインの議論の根底には、私たちは言語使用に際して言語を選択するという道徳的責任を負っている、という論点が流れていると結論づける。

以上の大谷氏の議論は、ウィトゲンシュタイン哲学の多様なトピックを、ウィトゲンシュタイン自身の議論にもメタ的に当てはまる「言語ゲーム」の概念を徹頭徹尾貫徹させることによって統一的に解明しようとするもので、言語選択の責任というモラルの根拠が明らかでないこと、また、結果的に「哲学」の営みが普遍性を失い評価不能になってしまうという自己崩壊的な危うい論点に接してしまうことなど、多少の瑕疵はありつつも、むしろ、哲学的営みに本質的にまわりつくそうした危うさを露呈させたという点においても、十分に学術論文としての基準をクリアしている。よって、本論文は博士（文学）の学位に値すると判断する。