

風景という語の使用場面と違和感の検討

渡邊 拓巳¹

¹正会員 パシフィックコンサルタンツ株式会社（〒101-8462 東京都千代田区神田錦町三丁目 22 番地、
E-mail: takumi.watanabe@tk.pacific.co.jp, takumi42169@gmail.com）

本稿は、風景という語の使用場面に着目することで、風景概念を再検証可能な仕方と言語化する方法の提示を試みる。まず、術語・日常語としての「風景」をそれぞれ検討し、日常言語における「風景」の文法の特徴を〈行為投射的指示〉・〈サブルール階層性〉と言語化した。次に、現象学に基づき語の意味を言語行為の目的との関連から捉え、「風景」の使用場面の本質観取を試みた。その結果、「風景」の指示対象と発語目的の対象を識別することにより風景概念が生む違和感を緩和しうる可能性が示唆された。

キーワード：風景、言語ゲーム、現象学的本質観取、コーパス

1. 背景と目的

(1) 「風景とは何か」という問いを変換する

本稿は「風景とは何か」を問う試みの一端をなす。昨今風景という術語は論者の関心に依拠していかようにも用いられるように見える。なるほど語が用法の幅をもつことは道具としての本来の特性ではあろう。しかし時々の論題に応じたアドホックな定義を設けるのみでは、議論の発展を妨げうる。とはいえ、前掲の問いは正面から取り組むには曖昧であり、ともすれば権利上同等の答えを多産するおそれや、その問い方自体が風景という語に一対一対応する真の対象があるとの誤解を招く余地もある。

以上の問題意識に基づく一つの試みとして、本稿では、冒頭の問いの代わりに「風景という語はどのように用いられるか」という問いを検討したい。もし、ある発語者が風景という語を用いるとき、その人が抱く何らかの関心が、コミュニケーションに際してその人をして風景という語を使わせるのだとするならば、風景という語の使われ方の観察から、我々が言語を用いた実践のなかで暗に共有している風景概念の本質を逆投影できるのではないか。この素朴な仮説が本稿を着想した経緯である。

加えて、風景を論ずる際に陥る違和感の原因の検討も本稿の動機の一つである。風景論はしばしば街並みの価値等を地域住民に共有のものとして語るために風景の語を用いる。しかしその価値は本当に共有のものか、単なる個人の趣味の主張ではないか、と自省される。あるいは、何かを風景と名指して固有な意味を表そうとすると、描写と説明の言葉を重ねるほどにその固有さが薄れるように感じられることもある（例：ジンメル¹⁾）。

(2) 問いの領域を区分する

新たな問いはさらに3通りのアプローチに対応して区分されるだろう。第一に、「これまで風景という術語はどのように扱われてきたか」と問う系譜学的アプローチ（2章）。この領域では諸学においてこれまで風景という語がどのように規定されてきたかが探究の対象となる。第二に、「我々の言語において風景という語を用いる際の文法はどのようになっているか」と問う文法的アプローチ（3章）。この領域では、学術に限られない日常生活で語られる日常の言語を反省することが主題となる。第三は、「我々が風景という語を用いる場面の本質は何か」と問う、ある普遍的・必然的な共通性を捉えようとする意図に基づく本質学的アプローチ（4章）である。

これらの領域は互いに独立せず相互に関連している。第三のアプローチは、第一・第二のアプローチの成果である現実の語の使用の観察を顧みなければ、一見して独断論的な定義の再生産とならぬ違いがない。語の用法は、我々の生活形式での実践を通じて、その取りうる意味を暗に制限されている、とさしあたり想像できる。その意味の共通性を言語化することがここでの課題となる。

(3) 目的：議論のテーブルの創設

本稿は各アプローチに基づく風景概念の言語化の方法を始発し、その全体像を描くことを目的とする。各章で取り出される回答はあくまで暫定仮説に止まるが、本稿の意図はむしろ、風景概念の理解と活用に向かう同じ関心のもとで、議論の更新を行うための基盤をいわば議論のテーブルとして設けることにある。議論のテーマの具体例として、本稿は前掲の違和感の発生源を考察する。

2. 系譜学的アプローチ

(1) レビューの準拠枠

本章では第一のアプローチに基づき、既存の風景論から特徴的な例・典型を集める。その手法はナラティブレビュー的段階に止まるが、単なる羅列を避けるための視座を設けたい。ところで本章に類似する先行研究には吉村の類型論的研究²⁾がある。その方法の特徴は、構図論の克服という関心のもと、風景概念と生活・場所・身体に関連を論じる仕方に着眼する点にある。そのため吉村が認める通り、「風景はある見方があって見ている」という社会通念への反駁という見方があって風景論を見ることとなり、その類型化は必ずしも直ちに「風景論の混乱」の解決への道筋をつけるものではない。

本稿が同様の問題を緩和するための手立てとして、より広汎な関心や各時代的要請に堪える準拠枠を設けたい。その意味で哲学の視点は有用な資源となる。私見だが、風景についての論は次の各契機、①ある対象を（存在）、②感知して（認識）、③表すこと（言語行為）、への言及を共通してもつ。そこで、本章は風景論をこれら各契機を軸とする類型枠に付置するマップ化を試みる。

(2) 土木・風景学における風景モデル

まず、前掲の吉村が提示した4つの風景モデルを確認する。〈風景発見モデル〉では、一個人が発見した風景の見方が集団に向け表現され、現実の環境改変を伴いながら再度各個人の風景体験を規定するという過程として、風景概念を三人称的に捉える。ここには「風景とは単なる対象の眺めではなく社会的文化的に構造化された視点によって見出される」と考える多様な派生形が含まれるだろう。一方、〈風景解説モデル〉は生物学的社会学的な制約としての固定的な見方から逸脱する個人を焦点化し、風景の意味は固定の客観物ではなく、個人において創造されるとみなす。なお「解説」という命名の背後にはデリダによるフッサール批判の一環としての音声中心主義批判の影響があるようだ。すなわち、風景における対象を記号表現、風景体験をその記号内容の解説とみなすとき、風景は固定的なメッセージを持ちえないエクリチュール³⁾として読者に解説される。かくして風景解説モデルは風景の同一性を排除し、浮動する視点の時間的運動としての側面を強調する。次に、〈風景顕現モデル〉は、事物があるときその実在感を露わにする圧倒的な体験を契機とする一回起的な自己変容の過程を説明する。ここでは、日頃は自動化され、あるいは無意識に潜在している身体・意識による環境への態度決定のあり方（「身」）が、まず全感的な体験において顕在化し、ついで風景の対象化と自己変容が同時に生じる過程として風景体験が説明される。これに対して、吉村が〈風景

沈殿モデル〉と呼ぶのは「身」が意識化されない、いわば風景以前の状態である。すなわち、日常生活においては風景に対する美的判断を行う「没関心的態度」（カント）やいわゆる風景のまなざしは発生せず、「道具的連関に基づく配視」により環境が生きられている。かくして、風景の発生とは、これまで身体化し自己と一体化してきた環境が対象化される過程であると位置づけられる。

吉村によるモデル化が従前の土木工学における構図論的風景理解への反省という動機からなされたことは既に述べた。これらは風景の意味を語の意味に類する文化的構築物として捉える段階から、一つの実存的主体において事物の存在仕方が変容する場面として風景体験を捉える段階までを横断的に俯瞰しており有用である。

(3) 美学における展開

美学において風景は自然に対する特殊な感情、主に美的評価と結び付けられてきた。例えば、リッターは風景を次の通り広汎に定義する：「風景とは、感情と感覚をもって観照する者に対して、眺望の内で美的に現前するような自然のことである」⁴⁾。これに対し、ゼールは観照以外の態度⁵⁾や都市風景⁶⁾にまで論を広げる。

ダンジェロは、欧州の法規に見られる例外主義的な視点を脱し、美的判断の対象を拡張すべしと主張する途上で、美学者の立場から風景に関する4つのモデルを提示する。まず、〈認知論〉と〈形式論〉⁷⁾。二者は共に客観の対象に風景の美を還元する見方であり、それぞれ生態学的知識、視覚的パターンに風景美を委ねる。ベームに代表される〈雰囲気モデル〉⁸⁾は、前二者のモデルが個別のモノを射程とするのに対して、ある知覚の全体性を捉えようとする。それは主客分離以前の「現前性の感知」と「情態性」のもとで、知覚が捉える「雰囲気」に由来するという。注意すべきはベームによる「雰囲気」と「気分」の区別であろう。彼は「雰囲気」を「それ自身に対して完全に距離を置くことができない何かであり（略）、私からも区別される何かであり他の経験においてはじめて発見される」⁹⁾と説明し、「気分」をその主観的極すなわち「人が情動的に感じとっている限りでの雰囲気」¹⁰⁾と定義するので、気分と風景の雰囲気と同調や異和を論ずる足場を得ている。また、本稿の関心に基づき注意すべきはハイデガーによる気分概念との共通点と相違である。ベームはハイデガー存在論を受容し、気分のもつ認識機能を認める。一方で、身体性への顧慮と現存在の社会的性質の考慮の欠如を理由に雰囲気的美学から退ける：「われわれは、多くの情態性すなわち気分は身体的現前性の直接性に由来するのではなく、人間の社会的実存に由来するという意義申し立てに取り組みねばならない」¹¹⁾。つまりベームでは気分は単に襲うのではなく社会に先行されているのである。最後に取り出さ

れる〈地理哲学モデル〉¹²⁾では、ありきたりな場ではなく「自己のアイデンティティを規定する本質的なもの、生存手段としてではなく、みずからの一部として保護されるべき何か」¹³⁾の場を風景として理解する。ダンジェロ自身はこのモデルが先鋭化すれば「自然や風景の真の関係を事実上不可能に」¹⁴⁾する（少なくとも地元出身者を特権化する）と述べてその危険性を指摘している。

本稿の関心に基づく要点は、第一に、美学が風景判断について、伝統的な美や崇高の快といった範疇を超え出ながら、それら性質の客観説・主観説、対象の個物—全体性の区別のように広汎な異論を展開してきた点である。第二に、特にペーメに顕著だが、美的判断を性質や能力に還元せず、ある情態性のもとにある私と対象との関係として捉える構えを見てとることができる。

(4) 風土論における展開

主客に還元されない関係は、風土論の領域でも主題とされる。和辻は、『風土』第一章において「人間存在の構造契機としての風土性」を論じる。ここには主客一致図式として自然現象の体験を扱う自然科学の方法を日常直接の風土に持ち込むことへの批判が見られる。和辻は寒さという基本的現象を志向的体験として説明する。要約すれば、寒気それ自体という超越的観念は二次的な措置に過ぎず¹⁵⁾、人が寒さを感じるという体験のみが一次的である。こうした暑さ寒さや気候等、風土の志向的体験は、体験する主観の発見という形をとらず、それに対処する手段の発見、すなわち「風土における自己了解」という形をとる。客観存在としての寒気を退けた和辻は、それでも寒さの客観性が確信される根拠をあらかじめ「間柄」に求めるのだが、ここから衣食住の手段・道具連関や個々の道具の様式は間柄としての人間存在による風土の了解の歴史的蓄積とみなされる。かくして「人間存在の風土的規定」という命題が現れる。

和辻の方法の二重性を以下の通り表すことができる。和辻はそもそも『人間の学としての倫理学』の時点で人間存在は初めから全体と個人の二重性格を持つ¹⁶⁾と前提するが、力点は全体性に置く。和辻は主客一致構図の克服を、フッサール現象学から志向性の語を借用して試みたが、現象学が立脚する超越論的還元（後述、4章1節）は、和辻の倫理学が人間を間柄として先取する限り採用しがたい¹⁷⁾。そこで、ハイデガーにおける解釈学的現象学に自覚的に依拠することで、現象を人間存在の表現とみなしその背後に間柄としての人間存在を措定する：「その鍵は「有る物」を「表現」に、「有」を「人間存在」に転ずることである」¹⁸⁾。また、和辻は結果としてハイデガーからも離反する。ハイデガーでは情態性の了解に基づく配視において世界の道具連関性が現存在のもとに暴露されるのだが、和辻では道具連関性の根源に風

土的規定¹⁹⁾を見いだす。和辻では道具はすでに間柄の表現であり、道具の様式は一定の社会的風土的諸制約の表現である²⁰⁾。かくして道具的連関については「連関を開始せしめる根源に人間存在の風土的規定を見いださざるを得ない」²¹⁾とされる。

風土論を風景論に接続したのはベルクである。ベルク初期における風景は「風土の感覚的かつ象徴的次元。風土性の表現」²²⁾と定義される。元よりベルクは知覚しうる〈現実〉と、知性のみが認識しうる（日常認識し得ない）純粋な自体存在を区別する²³⁾。ここで風景は概ね、物が物自体としてでも、抽象的空間としてでもなく、知覚できる現実としてある存在として言及されている。

ベルクの特徴は、物と物自体の間のへだたり、すなわち「わたしたちの世界の条件のうちで、物を必然的に「述語づけ」ているということ」²⁴⁾を〈として〉構造と呼んで定式化しつつ、この構造は「わたしたちの身体の動物性に根ざしているから」²⁵⁾言語に先立つとする点にある。木岡が指摘するとおり、この段階において既にベルクはハイデガーの存在論を和辻と異なる仕方で受容している²⁶⁾が、逆に解釈学的な性格を直接引き継いでもいる。すなわち、ベルクでは「現実とは述語Pとしての主語Sである」という定式で、自体存在としての同一的主語（大地ないし自然）を想定することにより、ダンジェロが〈地理哲学モデル〉として批判した、認識がアクセスし得ない領域をあえて確保していると考えられる。

(5) 風景一元論的話法

木岡は和辻とベルクがそれぞれ間柄、同一的主語の概念を絶対化する点を批判し、その克服として自らの風景論を「形の論理」²⁹⁾として提示する。木岡は、日常生活において生きられる風景が、語りによる共同化を経て表現の型として再生産されるプロセスを、〈基本風景〉・〈原風景〉・〈表現的風景〉の間の上昇と下降として描き、この構造を「風景の論理」として図式化した。これらの諸契機のうち、本節では〈基本風景〉に着目する。木岡は、抽象概念としての自然のうちに特定の感情（美や崇高）を見てとることを風景の主題としてきた伝統的美学に対置して、「生きられる世界の見えは、自然と人工を問わずすべて風景である」²⁷⁾と前提し、この日常世界において普通にもものを見る経験、「全身体的な世界経験あるいは世界了解」²⁸⁾を〈基本風景〉と呼び表す。

吉村の〈風景沈殿モデル〉や木岡の〈基本風景〉概念において見られる日常の世界経験全体を一種の風景とみなす方向性を推し進めた論者として、沢田を挙げることができる。沢田は『認識の風景』において、人間が常に自らその中に置かれている最も原初的な世界を〈環境の風景〉²⁹⁾と呼び、それは知覚像とイメージからなるとする。沢田において〈環境の風景〉はおおまかに3つの領

域に区分される：1)自らがいま直接知覚像として見ている領域、2)かつて自ら知覚したイメージだが、いつでも知覚し直して確認しうる領域、3)自ら知覚したわけではなく言語などで共有され「我々の」風景として受け取ったイメージの領域。以下それぞれについて補足しよう。

1)知覚像の領域は、部屋の様子や望遠鏡で見た像などの全知覚に加え、内部感覚も含む。この知覚は「私の風景」として構成されており、知覚像に因果連関を記号的に見てとること等を通じてその中で私がより合目的に行動決定をするための場となる。2)イメージとは、まず知覚像の時間的拡張であり、眼前にない全体のイメージを環境の風景に組み込むこと、真偽があいまいな認識（例：見間違い）に対して確認可能な基盤を設けることを可能にする。この基盤は「ふみ固められたイメージ」と呼ばれる。また、沢田は事物への価値の重ね描きもイメージによって説明する。3)イメージを通じて「我々の環境の風景」にまで拡張された領域には、「ふみ固められたイメージ」に連続する限りで、文化的規則、空想物、科学理論などが含まれる。かくして、「私の環境の風景は世界のあらゆる対象（物理的対象、人間的対象、抽象的な知識などの）の理解の場であるとともに、私自身の行為の決定の場である」³⁰。

沢田が風景と名指す領域は、人間という種の環世界とほぼ一致するだろう。本稿の関心において興味を引くのは次の2点である。まず、客観事物の存在は、科学や言説を通じて感取されるイメージとみなされるため、それ自体として独立する存在者は要請されないこと。次に、私の風景（我々の風景）はあくまで人間という種の生存に適應するように現れるとする目的論的な視点。沢田の

風景概念は、人間の生活や学問・宗教といった人の営み全てを風景のもとで呼び表す語法であるといえよう。

(6)小括：風景論のマッピング

以上の小括として、本章冒頭で挙げた準拠軸に沿って風景論に見られる風景概念の典型を図-1のとおり付置した。まず、風景と名指される事物的対象へと直ちに向かう「存在者の風景論」と、風景を体験する主体の存在の問いへと向かう「存在論的風景論」に区分した。さらに前者を、主客の想定を特徴とする「主客一致の風景論」と、同一的な客体や視点から逸脱し続ける「解体の風景論」に区分し、後者を「それ自体として存在する検証し得ないものや構造」の想定・示唆を特徴とする「自体存在の風景論」と、主体との種的・個的相関のもとで現れる世界を論じる「生成の風景論」に区分した。

以上は存在と認識に応じた区分であるが、当初想定した言語行為軸については、明示的な論証を行う風景論が管見の限り木岡や沢田等に限られたため、十分な構造化を行えなかった。そこで、想定しうる極端な類型を4つ示唆するに止めた。すなわち、風景は日常言語としての機能しか持ち得ないとする【素朴主義】、私の風景は私にしか体験し得ず、共通の語で語り得ないとする【極端な個人主義】（以上、**反風景論**）、風景と呼ばれるものはすべて文化的に構築された虚構だとする【何であれ風景主義】、人間の生が出会うすべてが風景だとする【全て風景主義】（以上、**非風景論**）である。

いずれの立場が正しいのかという問いに本章の方法のみで答えることはできない。しかし風景概念が論じられる仕方を比較・吟味する際に本成果は参照可能であろう。

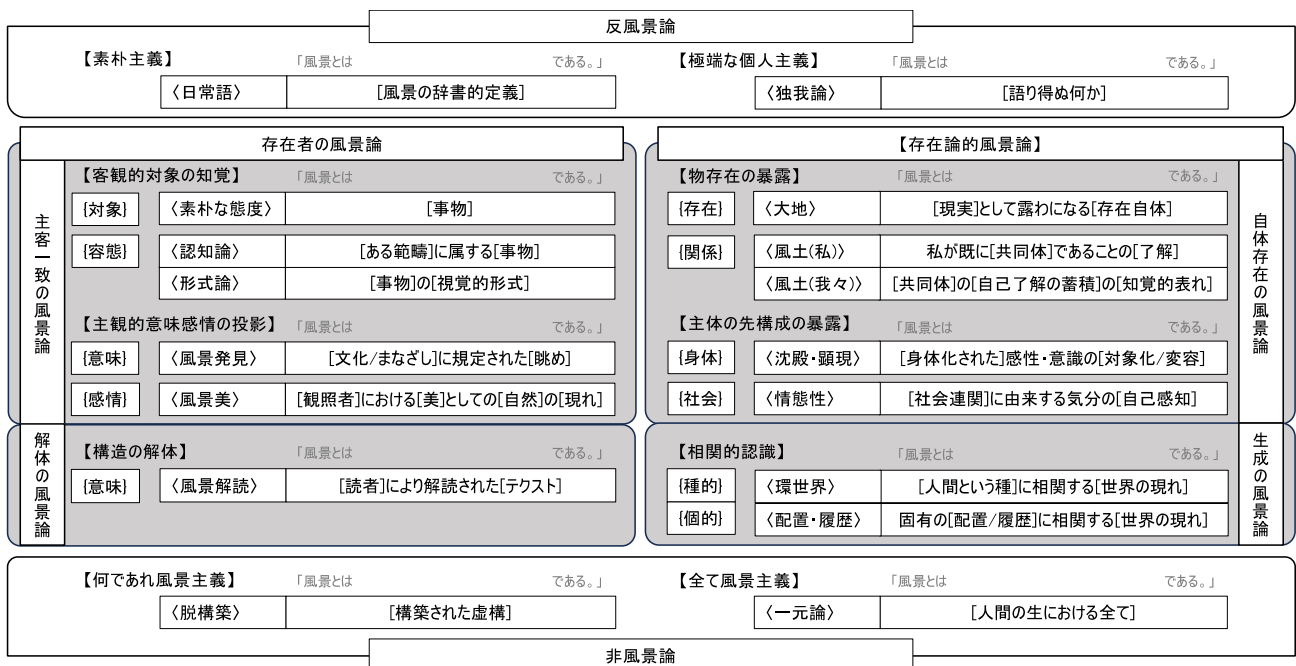


図-1 風景論の風景概念マップ

3. 文法的アプローチ

(1) 文法的考察の方法

前章では、術語として概念化された「風景」を扱った。対して、本章では風景という語の日常言語における使用に着眼する。類似する関心に基づく既存の研究手法として、相澤ほか³¹⁾のように新聞記事から風景という語を抽出し、その傾向性を調べることが考えられる。しかしここでは風景という語で表現される言説内容は捉えても、風景という語自体が我々の日常言語で現に果たしている機能や意味は捉えられない。また、調査者に予定された風景の語義自体への反省がスコープに含まれにくい。

本稿の意向のもとでは、後期ウィトゲンシュタインが『哲学探究』において行った文法的考察をその指針として参照できるだろう：「それによって何ら新たなことを知ろうと欲しない、ということが、おそらくは我々の探究にとって本質的なのだ」³²⁾(§89. 以下『哲学探究』の参照箇所は読者の便宜のため単にセクション数で表す)。この指針は前章で扱った種々の「哲学的」(形而上学的)な風景論とは基本的に相容れない。そのため、本アプローチに不慣れであれば容易に風景論的な「風景」の語用に陥るおそれがある。そこで、本稿では現実の語用の体系的データベースであるコーパスを可能な限り参照する。具体的には、表-1に示した5つのコーパスを対象として「まとめて検索 KOTONOHA」で語彙素「風景」を条件に検索を行い、最も件数および出現頻度の多かった「現代日本語書き言葉均衡コーパス」(BCCWJ)と、日常言語の分析という本稿の目的に適する「日本語日常会話コーパス」(CEJC)³³⁾の2つを利用した。

表-1 まとめて検索 KOTONOHA による「風景」の検索結果

検索対象としたコーパス	件数	検索対象語数	100万語あたりの頻度
現代日本語書き言葉均衡コーパスBCCWJ	3,928	104,911,460	37.441
日本語話し言葉コーパスGSJ	160	7,576,046	21.119
日本語日常会話コーパスCEJC	17	2,419,171	7.027
昭和話し言葉コーパスSSC	3	528,589	5.675
名大会話コーパスNUCC	9	1,135,329	7.927

(2) 『哲学探究』の言語観に関するノート

本節では『哲学探究』に沿って、その言語観と文法論的考察の方法を主要なキーワードとともに概観し、同時に風景という語に適用することを試みる。

a) 言語ゲーム

ウィトゲンシュタインは、語は対象を表す名だとする一般的通念は言語というものを限定し過ぎておりとし (§4)、言語ゲーム(言語を用いる活動)におけるその語の目的と働きに眼を向けさせる (§5)。「風景とは何か」を概念分析せねば「風景を描け」という命令に応えられないのか——実際には人物、風刺、静物、抽象の区別がつけば描ける。ここでは、絵を描き提出する、という生

活上の活動に応じて風景という語が使用される。「食事は最高。温泉は微妙。風景は普通」という発語で「風景」とは、旅行先を評価するという活動において意味を持つ。風景という語を用いる言語ゲームには様々な例がある：分類する、評価する、宣伝する、題名・キャプションをつける、ガイドをする、体験を報告する、状況を総括する、行為の対象を示す、自他共通に見える様子を描写する、個人的印象を述べる、物事を想像する・想像させる。

b) 直示的教示

風景という語は名詞であるが、他の名詞との差異はどのように学ばれるのか。「これは何?—××だ」のような子供が「名」を尋ねる言語ゲームに「風景」は現れない。同様に「これが風景だ」という直示的定義は風景ではできない(すなわち風景は物の名としての特徴を欠く (§38))。「これが風景だ」という発語が有効なのは「フウケイって何?」と尋ねられた場面に限られよう。

大人が子供に「きれいな風景だね」「変わった風景だね」と注意を促す。「きれいなお花だね」「変わったお花だね」との違い、風景という語の働きの違い (§11) を子供はどのように学ぶのか。おそらく、二人に共通に見えている多くのものが既に共通の語で呼ばれておりそれには該当しないこと、写真・絵とは異なること、そして物の組合せや形容、時間・位置等ではないらしいということの理解を通じてであろう (§30)。子供による風景という語の働きの理解のされ方は、子供による風景の語の使用、とりわけナンセンスな語用(風景な花、あと2分で風景に着く、等)がないことによって示される (§29)。

c) 家族的類似性

風景という語が指す事象に明確な境界はあるのか。ウィトゲンシュタイン自身は「ゲーム」の例を用いて、事象間の類似性を「家族的類似性」 (§67) と呼んだ。例えば、全てのゲームに共通する性質はなく、またどこまでがゲームでどこからはそうでないという境界はないが、「ゲーム」の語は現に問題なく運用されている。同様に言語そのものも共通の一般形式を持たないとする (§65)。ゆえに、ある概念の定義を行うことは見込みのない作業 (§77) であり、かわりに「『我々はこの言葉(例えば、「善い」)の意味をどのようにして学んだのか?』と常に自問」³⁴⁾することが求められる (§77)。ウィトゲンシュタインにおいて概念使用の基礎は個々の例なのであり、一般的説明とはそこから派生したものとして理解される。

d) 規則

明確な境界がないならば、「風景」という語の使用に規則はあるのか。そしてその規則にいかに従えるのか。

誰かが「風景」と発語するとき、我々はその意味を直ちに理解する。しかし、ここで理解された意味は「時間的広がりのある「使用」」³⁵⁾ (§138) とは異なる。つまり、「ある言葉を聞いたとき、同じものが我々の頭に浮かび

ながら、その使用は異なるということがありうる」³⁶⁾(§140)。例えば田園風景という語は受語者にある像(例：田畑)を思い浮かばせるが、その像は「田園風景を食べる」といった逸脱した使用の広がりをおおきく妨げてはいない。ある像の使用が逸脱しているといわれるのは、その像の一般的な使用が広く共有されている場合のみである(§141)。

何かを風景と名指すことには、ある特有の過程(§165)が伴っているのか。b)項の大人に対して子供が、「じゃあこっちも風景なの？」と歩いてきた後ろ側を指差すとする。仮に「まあ、そちらも風景だね」と答えるにせよ、「変わった風景だ」と自然に発語した時とは異なる感覚で「風景」を用いていることがわかる。ある眺めが風景か否かを判定するために「風景」を用いる場面は少ない。

それでは、「それは風景ではない」という発語はどのようになされるのか。「風景」と題された写真集を開くと、すべて風景を眺める顔の表情を撮った肖像ばかりだったと想像してみたい。この例において、風景写真とは「風景」と名指される体験をする者の写真だとする規則が、風景写真は「風景」と名指される対象の写真だとする規則に対して誤りだとするならば、その根拠は何か。ウィトゲンシュタインに倣えば、「生活の形」(§241)が人間の間で一致していることである。我々の生活形式は、風景写真を撮るときは風景と名指される対象を撮る点において一致している。風景の語の使用は生活形式の一致のもとで、すでに規則に従っているのである。

e) 私的言語批判

風景はある感覚や感情を指す語なのだろうか。つまり、風景は「我々の内的な体験の名」³⁷⁾なのか。ウィトゲンシュタインは「私の内的な体験を記述し、私自身しか理解できない言語」³⁸⁾(§256)を想定して「私的言語」と呼ぶ。例えば体にある感覚を覚えた日は日記に「F」と書くことと決めたとする。しかしこれは感覚を私的に定義したことにならない。なぜなら記憶を正確に再現できない以上、今のこの感覚を「F」の感覚と同定する基準がないからである(§§258,265)。私的言語はかくして成立しない。

では、日常語において、この私的体験を表す語はどのように用いられるのか。ウィトゲンシュタインは、人がそれを基準として感覚の語(例えば「痛み」「赤」)を用いるような同一性は無いと論ずる(§290)。そして、そのような同一性がなくとも、感覚を表す語を用いた言語ゲームが有効に進行することを例示している。例えば私は私の感覚からしか痛みとは何かを知り得ず、他者の痛みそのものは知り得ない。それでも痛みという語を用いて我々は言葉を現に交わしている(§293)。

風景はある同一性をもつ対象を表す名ではない。しかし、もし「風景」という同じ表現で語られる感覚があるならば、その表現を用いた言語ゲームは可能である。

f) 私的対象としての表象・独我論批判

風景を見ているとその視覚像を指して「私だけが〈これ〉を持っている」³⁹⁾(§398)と言いたくなる。しかしそれは新種の表現方法にすぎず、完備した日常的言語と適合しないあるイメージに囚われている。なお、この点に関して野矢は、「〈これ〉とは「特定の関心のもとで知覚主体のあり方を示している、その見え方である」⁴⁰⁾と解釈し、上記の発語は「知覚主体としての自他の違いに対する実際上の関心に基づいている」⁴⁰⁾と指摘している。

(3) 風景という語の使用における意味

ウィトゲンシュタインによれば、語の意味はその使用の具体的な場面にある。そこで本節では、現実における風景の語の使用の場面に立ち返り、代表的な意味を考察することで固定的な「風景」理解を脱することを目指す。

a) 「風景」が意味をもつ文脈・〈無意味〉

例えば「並木を見て」と言うかわりに「並木の風景を見て」と言うことができる。この「風景」は何を意味するのか。我々はこの「風景」が意味を持つような文脈をイメージできる(§525)のであり、その意味は文脈から与えられる。上記の例では、受語者が並木を見た後で発語者が何を述べたかに応じて意味は絞られるだろう(いつ植えたか当てて、思ったことを言って、等)。また、風景という語が〈無意味〉となり、無視しうるような文脈をも識別することができる(そのままかかんで、等)。

b) 〈状況や空間〉

前川によれば、類義語の「光景」と異なり、「風景」は農村風景、練習風景といった様々な複合語をなしやすい⁴²⁾。これらの複合語はどのような意味を持ちうるのか。

代表的な用例は、〈状況や空間〉を指す用例であろう。次の発語の例を考える：「僕は教育者だからさ、ね、で俺野球なんかプロ野球見に行っても試合で見んじやない試合前の練習風景を見たい、見るの楽しいわけですね」⁴³⁾。ここで、「試合で見」とはプレーや勝敗への関心を必然に含む。一方、もし「試合風景を見る」ならば、単にその場の状況として見ることを指すだろう。

部活の部員が監督に「練習を記録して」と一言指示されたとしよう。ここでは受語者の応答として練習メニューの記録や測定等が想定される。これに対し「練習風景を記録して」の場合にふさわしい応答は練習の様子撮影や所感の記録等に絞られるだろう。すなわち、想定される誤解を回避するために語が補われたように見える。

c) 〈目に見える事物〉・〈目に見えない様態〉

「この時期の二週間の時間は、公園の風景を様変わりさせていた。公園の主役も入れ替わり、今度は紅と白、二つの色の花水木がもう咲き始め…」⁴⁴⁾。ここで、「風景」は直後の公園で目立つ季節の草花等への具体の言及によって、〈目に見える様態〉を指示している。

「それにしても、溺死者のでたあの日いらい、湯ノ湖の風景がかわった。なにやら、はかりしれない奥ゆきのようなものが、目には見えずに立ちはだかっているように思えるのである」⁴⁵⁾。「風景」の語が直後に説明を要求する構造は前者の例と類似する。しかし後者の例では目に見える事物要素（湯ノ湖の水量等）ではなく、そこにある〈目に見えない状態〉を指示している。

d) 〈不特定の対象〉

「青年は小さく笑った。私の額に開いた穴をとおして、どこか遠くの風景でも見ているような、年寄りじみた笑いだった」⁴⁶⁾。この用例は比喩の一部だが、「どこか遠くの風景」という語法では「風景」が特定の対象の想定なしに用いられる。「目が疲れた」という子供に対して大人が「もうすぐだからどこか遠くの風景でも見てなさい」と言う場合、遠くに何が見えるか知らずとも発語される。風景という語は〈不特定の対象〉を指示しうる。

(4)小括：「風景」の日常言語における機能と役割

本節では章冒頭の課題に戻り、前節で取り上げたような風景という語を用いる個々の場面において、風景という語が用いられる仕方、その文法について考察する。

a) メタゲーム性

風景という語を用いる言語ゲームは、あるときは〈状況や空間〉の描写、あるときは〈目に見えない状態〉の説明という具合に多様な仕方になされその全体を網羅しえない。しかし、風景という語は言語ゲームの多様性にもかかわらず通常は問題なく運用される。ここから、受語者からみた風景という語の文法は、話者の意図を「察する」（推意する）という基本性格をもつと推察される。「察する」ことの必要性は「風景」に限らず言語の通用一般の前提条件ではあろう。しかし通常の言語行為では双方に同じ言語ゲームを営むことを意図している（例：挨拶に対する論破は行わない。仮に行われても冗談という共通のゲームへ即座に移行する）。しかし「風景」では、異なる言語ゲーム（例：ある事象を「風景をつくる」と表す発語行為と、それを「風景を壊す」と表す発語行為）が並走しうるのである。この性格を、風景の語を用いる言語ゲームの〈メタゲーム性〉と言いたい。

この文法的性格に対応する「寓意的な絵画」 (§295)として、ゲームリーダーによる手の合図に応じて複数のサブルール（影踏み鬼・線鬼等）が切り替わるおにごっこを想像してみたい。そこでは合図によるサブルールの切り替えは通常、すべての参加者にスムーズに伝わっていく。ところが、想定外の事象（例：あいまいな手の形、複数のリーダー）では、サブルール間の混線が生じうる。例えば、初対面の自己紹介で「風景の研究をしています」と発語する瞬間に走る緊張感は、おそらくサブルール決定の滞りによる一時的な混線として生じているのだろう。

b) 行為投射的指示

風景という語自体は、発語中でメタゲーム性の「合図」としてのみサブルールの決定までの間にわたって機能を果たし、受語者のサブルール決定がなされた後ではサブルールに応じた機能で振る舞うか、あるいは全く機能を持たないと考えられる。すなわち「風景」は代名詞的に振る舞うが、サブルール決定までその指示対象が見えないという作用をもつ。この性質を林に倣い「行為投射的」⁴⁷⁾と呼ぶこともできよう。おそらくこの性質は、直示的定義ができない名詞であること、〈不特定の対象〉を指示しうること等の特性に関係するのだろう。

前項に述べた〈サブルール決定の滞り〉は、その指示対象が直前直後の文脈で即座に決定されない場合にもたらされる。先の「風景を研究する」の例では、「風景」の意味は当初「研究に値する何か」としか明かされず、発語者による補足（構図、歌枕、等）を予告する。補足により始めて指示対象決定とサブルール選択が促され、「じゃあ好きな風景画は？」のような返答が可能になる。

c) サブルールの階層性

発語者は風景という語の使用の全体を理解しているのではないが、風景という語がもつ像が通常用いられる場面を理解している。その場面が比較的多様であることは、風景という語の特徴ともいえよう。そのため、発語者にはサブルール決定を強いる気がなくとも、何気なしにその決定が生じるのである。例えば、以下に挙げる5通りの架空のワークショップの題名は、参加者にサブルール選択を促すことで、行われるべき言語ゲームのルールを方針づけているように見える：1)「鉄道風景を撮ろう」・2)「平安貴族の風景を歩く」・3)「みらいのふうけいをえがこう」・4)「M村らしい風景を考えよう」5)「あなたの風景を詠もう」——1)では風景は鉄道設備と同義。2)は事物のうちに知識を見てとる仕方を示唆する。3)ここでは現実にある対象のみを風景と呼ぶ必要がない。4)共通性の高い事象のみが風景と名指される。5)では個人的な嗜好の開示が望まれている。ここで、もしワークショップ4)において「晩ごはんの風景」⁴⁸⁾といった発語があれば、それは主催者と参加者間の混線の兆しとみなされうるだろう。このようなサブルール選択の相違による「ずれ」や指示対象の隠蔽による停滞を生じうるような横断性を指して〈サブルールの階層性〉と呼びたい。

d) 用例における検証

前項までに、「風景」という語の日常言語における文法を「〈メタゲーム性〉の前提に基づき〈サブルールの階層性〉内での選択を合図する〈行為投射的指示〉語」として取り出した。本項ではこの文法を「風景」の使用の場面との対照を通じて検証する。

図-2⁴⁹⁾は40代女性とその母の散歩中の雑談である。路傍の花の話題から、突如「なんか風景変わるよね」とい

う抽象的な発語に移行するが、受語者は「そう」と肯定的に受ける。続いて「稲も伸びる」、「青さが変わる」と補足（指示）されると、受語者は肯定を強め、自らの返答にも風景という語を用いた。受語者は会話の状況から、「風景」の指示対象が〈目に見える様態〉であることを察知し、即座に確信に変わったのだと推察される。これはサブルール決定のスムーズな運行を表している。

図-3⁵⁰は、10代女性と50代女性の雑談の場面である。発語者は写真整理の基準として「花火とかなかなか多くの風景とか一時が大事ってやつ」を消したと話す。受語者は曖昧な反応を重ねる。そこで発語者は残した被写体「めると飯と秀くん」を直接説明（指示）することで、その後の話題へ繋げる。ここでは風景という語が他の語と並列されたために、それが「花火」のような事物要素なのか、発語者をして「一時が大事」と言わしめる主観的価値等（目に見えない様態）を指すのか、即座には分かりにくい。そのため前後の会話より大幅に長い相槌によって受語者の立場が保留されている。ここに〈サブルール決定の滞り〉の予兆を見ることができるだろう。

IC05	種運んだんじゃない、それでこんなところに、ど根性だよ。
IC04	よく。
IC05	これぞ、シ...三尺バーベナ。
IC04	だってコンクリートにはあってるってことだよな。
IC05	うん。いっしょうかん
IC04	すごい一週間ごとになんか風景変わるよね。
IC05	そう。
IC04	なんか帰ってくると稲も伸びるし。
IC05	そう、そう。
IC04	青さが変わる。
IC05	この風景いいですよごく。
IC04	うん。

図-2 速やかなサブルール決定の例

IC04	あのね、ラインのアルバムにあるやつは全部消したの。集合写真、ド...ぐらいはちょっと残してるけど。
IC03	あー、あー。
IC04	要するに人間の写真を根こそぎ消して。
IC03	うん。
IC04	そしたらあと花火とかなかなか多くの風景とか一時が大事ってやつは全部消した。
IC03	うん、あー、はいはい、ほう。いっとき
IC04	で、ナ...だから、そしたらめると飯と秀くんしか残ってないんだよ。
IC03	うん。

図-3 〈サブルール決定の滞り〉が生じうる例

4. 本質学的アプローチ

(1) 語の意味の規定が依拠する方法

a) 要請される方法の条件

本稿冒頭の問い「風景という語はどのように用いられるか」に対して、本章では積極的に語の意味を言語化することを試みる。通常こうした言語化を行うことには「風景という語をどのように使用することが有用か」という規範的態度を表出する意図が含まれやすいが、そこには方法論上の障壁が横たわる。第一は、前章でみたように、ある語が指す事象に明確な境界はないという洞察

である。そのため、語の定義や使用上準拠すべき規則を設ける試みには、ある超越が伴わざるをえない。第二に、かかる超越が一定の独断が伴うために、導き出される主張は検証不可能性や恣意性という問題を招きかねない。

本稿は意味の積極的言語化が独断的・恣意的となることを避けるために記述的態度をとる。その方法は、竹田、岩内、西がフッサールの現象学を踏まえて展開した現象学的言語ゲームである。その理由は、第一にフッサール現象学は後述のとおり認識の普遍性を目掛ける学の方法としての射程を有するからである。第二に、本稿は風景という概念に対する混乱の解決を動機としており、普遍性を求める点で現象学とその関心を共有するからである。

本章の方法を定めるために、本節ではまず、竹田による現象学的言語理論を通じて語の意味の本質を実存論的観点から捉える。次に、岩内による「現象学的言語ゲーム」、すなわち言語による「普遍性」の創設というアイデアを参照する。最後に、西により定式化された現象学に基づき概念の本質を取り出す方法を確認する。

b) 現象学的言語理論

竹田青嗣は、デリダの脱構築的テキスト論に基づくフッサール批判に反駁し、独自の現象学的言語理論を提示する。その特質は以下の三点に整理されている。

第一に、現象学的言語理論は言語行為の本質を「発語主体—言語表現—受語主体」という三項間の信憑構造として措定する⁵¹。発語においては、発語者は自らの意を発語された言語表現がよく表していることを確信し、さもなくば訂正や補足を行う。そのため「発語主体—言語表現」間には一定の信憑構造が保たれる。一方、「発語主体—受語主体」間では、意の不明性を完全に取り除くことは原理的にできない。ここで生じうる「意味がわからない」という感覚、いわば意味の「意味性」は「言語表現—受語主体」間の信憑ではなく、むしろ「発語主体—受語主体」間の信憑関係として存在する⁵²。「意味」という概念は「意味がわからない」という状態において初めて問題となるのである。以上のような措定は、言語表現を発語主体から切り離されたテキストとみなし、その言語表現と解釈者の間の内的関係における意味生成に着目するデリダのテキスト理論とは立場を異にする。

第二に、言語と「言語の意味」についての現象学的存在論。ここではハイデガーの存在論が言語に応用される。そもそも諸対象の「意味」とは「配慮的に気遣う配慮」、すなわち都度の目的＝関心から事物を見る視点を起点としてそこから生じる⁵³のだった。「意味」は「実存的主体の関係企投をめぐる世界との関係意識として生起」し、「意味生成を起点として発語という関係企投が行われる」⁵⁴。つまり意味は固定的体系ではなく都度の生成である。

第三に、意味の多様性と規則の決定不可能性という問題の解明。例えば「このハンマーは重すぎる」という陳

述はその状況と目的において固有の意を持つ。一方でこの陳述は一度発語されると命題としての一般的意味を帯びる。このような「一般性と固有性の二重性」⁵⁶⁾にもかかわらず、前述のような発語主体の不在を想定する立場においては一般的意味の想定が際限なく拡大されるために、意味の多義性が疑似問題として錯覚されるのである。

竹田の言語理論は、言語を独立した一般規則として分析する視点を一貫して批判し、実存的な領域において言語の意味を論じる点において我々の内省を通じた検証にたえる強度を持つといえよう。

c) 現象学的言語ゲーム

前項に続く第四の特質として、言語を通じて普遍性を創設するための条件解明と、普遍認識の基礎づけという課題が竹田により示唆され、岩内章太郎に継承されている。ここから「現象学的言語ゲーム」、すなわち「現象学を複数の超越論的主観性が本質の獲得を目指す普遍的言語ゲームとみなす」⁵⁶⁾という提案がなされる。超越論的主観性とは、現象学が普遍性を目掛ける根拠となる概念である。以下、順を追ってその輪郭を示しておく。

まず、現象学の根本的な方法は現象学的判断停止（エポケー）と呼ばれる態度変更である。エポケーとは、我々の普段の態度、世界の実在を疑わない自然的な態度を一旦停止することを言う。また、エポケーのまま世界の一切の存在者を意識に還元することを現象学的還元と呼ぶ。このときエポケーと現象学的還元の後においてもなお残る意識が、「超越論的主観性」である。この超越論的主観性が現象学が行われる領野となる。

現象学的還元においては、他者の存在すらも意識に還元するのだが、それではなぜ現象学が独断論に陥らず普遍性の学となるのか。まず、世界を意識に還元するとは、私の認識一切の根拠を意識において直接与えられる所与としての直観に求めることを意味する。そのため、素朴な自然的態度において確信していた事実や信念がいかにか構成されるかが問直され、意識に基づかない形而上学的概念（超越）が禁じ手となる。これが第一の理由である。第二に、現象学的還元は確かに他者を私の意識に還元するが、あくまで他者はそれぞれの自我を持つ存在として、「感情移入」という仕方を通じて私に確信される。そのため、世界の意味対象を意識において問う現象学はこの私に閉じた内的思考ではなく、言語を通じて複数の超越論的主観性による批判に開かれている。

かくして、「現象学における普遍性の内実は、複数の超越論的主観性による相互主観的確証である」⁵⁷⁾。

d) 本質観取の方法

現象学的言語ゲームとは、「本質（意味）を問主観的確信として生成させる言語ゲーム」⁵⁸⁾である。この言語ゲームの本旨を踏まえた実践を通じ、西研は本質観取の方法としてその手順を定式化している。まず西は、本質

の〈観点相関性〉を強調している。本質観取は、「一人ひとりの洞察（納得）に支えられつつ共通理解を形成するための方法」⁵⁹⁾と考えるべきであり、客観的に存在する真理として本質を捉えるべきではない。西によれば本質とは、「〈ある観点（問いかけ）のもとで、私たち各自の諸体験から取り出される共通項であり、その事柄がその名で呼ばれるための必要不可欠な契機〉」⁶⁰⁾である。ここで求められているのは自らの体験を絶対化する誤謬を回避するために他者の体験を参照すること、その際に唯一の答えを求めめるのではなく観点（問いかけ）のもとで体験の共通項を取り出すことである。したがって、本質観取の第一の手順は、「問題意識を出すこと」である。

次いで、西は共通理解をつくるためのエヴィデンスについて、それは「暗々裏に直観されている一般性」⁶¹⁾であると述べる。実証科学においてエヴィデンスとなるのは一般に数量化と計量であろう。これに対して現象学的本質観取においては体験反省のもつ明証性がその位置を占める。我々はずねにまったくの個物ではなくなんらかの一般性の一事例としてもものを見る。この「一般性を反省しつつ言語化して明晰にすること」⁶²⁾が本質観取の作業である。具体的なエヴィデンスとしては事例、エピソード記述などが挙げられる。これらのエヴィデンスを出し合うことが本質観取の第二の手順となる。

最後に、西が哲学対話の場面を想定して整理した本質観取の手順⁶³⁾を表-2に示し、以降の手順として参照する。

表-2 哲学対話における本質観取の一般的手順

1 問題意識を出し合う	テーマについて、気になること、考えたいことを出し合う →「なんのために」行うかの方向を定める
2 体験や用例を出し合う	具体的な体験エピソードを交換したり、その「言葉」をどう用いているかを考える
3 共通性の抽出、カテゴリー分け	テーマに共通する特徴をランダムに取り出す。 ときにカテゴリー（種類）分けが有用な場合もある
4 右(※)の関連づけと根拠の考察 (※筆者注：上)	共通な特徴どうしの関連を考える。 それらの根拠となっているものを考えることが有用な場合もある
5 マトメの文章（本質記述）の作成	協力し合いながら、ひとまとまりの本質記述を作成する
6 最初の問題意識への応答	本質記述をもとに、最初の問題意識に答えることを試みる

(2) 問題意識の設定

本節では本稿の第三のアプローチを第一、第二のアプローチとは異なる言語ゲームと捉えたうえで、次の二つの問題意識に基づいて風景の本質観取を試みる。

一点目は、風景論が我々にとって検証不可能な領域を前提する傾向を禁止するという課題である。2章において指摘した通り、従来の風景論の一部には、事物自体や関係自体、知覚以前の構造等を想定する構えが垣間見える。それらの想定は、我々が反省しうる意識の領域においては原理的に確かめ得ない。一方、本稿は誰もが内省により検証・反証しうる方法で風景概念を言語化したい。

二点目は、風景という語の使用において生じる意の伝達の妨げとなる場面を自覚・制御しやすくするという課題である。3章において、我々は風景という語の使用における〈サブルール決定の滞り〉の兆候を見た。こうし

た場面の発生を言語化を通じてあらかじめ想定することは、風景という語のよりよい運用に寄与するだろう。

これらはともに風景概念に伴う違和感を回避し有用な概念として活用しようとする工学的動機に基づく。

(3) 風景の本質観取

a) 体験・用例を取り出す

本質観取においては、エヴィデンスとなる事例や概念を取り出すのだが、あらかじめ次の点に注意する必要がある。すなわち、風景の本質観取は「風景と名指された対象の本質観取」であってはならないという点である。なぜならば、現象学的言語理論を踏まえると、発語された風景という語は、もしその場面から切り離されれば、発語者の企投的意味を持たない一般的記号として扱われ、受語者によるいかなる解釈をも許すからである。そのかわりに、風景の本質観取は「風景という語を用いる発語行為の場面に関する本質観取」でなければならない。言い換えれば、我々が風景という語を用いるその企投的意味を意識において反省することが求められるのである。

ところで、本稿ではすでに風景という語の使用の事例を3章で観察してきた。本質観取を行うにあたって個人的な体験に閉じこもらないためには、こうした事例群の中から我々が風景という語を発語あるいは受語する場面に見てとる「風景」の意味を捉える必要がある。

b) 共通性・カテゴリーを取り出す

風景という語が用いられる場面のカテゴリー化を試みる(図-4)。風景という語の使用場面を反省してみると、大きく次の2通りの場合がある。すなわち、我々の〈企投的行為の対象〉と〈「風景」の指示対象〉が一致しない場合と、それらが一致する場合である。前者の例としては、ある土地を説明したいという関心に基づく次のよう発語が挙げられる：「河北地区河南地区ってゆうのがわりとずっと米どころでもう田園風景があるとこ(略)でこないだの震災でやられちゃったのはまたもう全然浜のほう」⁶⁴⁾。ここで発語者において田園風景と呼ばれた土地の様子が仮に想起されていたとしても、発語の意図とその対象の間には関わりはない。発語者の意は後に続くとおり「浜のほう」との対比を教えることにある。後者の例として、「いやもうすごいよかったっすよ(略)リフト上がった時のもう風景がね、やっぱりちょっとは

しゃぎましたね」⁶⁵⁾という発語を見よう。ここで「風景」は会話のグループのうち一部だけが体験したスキー場の様子を指しており、かつその様子を他の受語者に伝えたいという関心において「風景」が用いられている。

ここで注意すべきは、このような区別を発語の際に逐一決定してから「風景」と発語しているのではないことである。我々にはまず発語をするきっかけとしての目的=関心があり、そのための企投的行為の一環として風景という語を用いる。重要なのは、「風景」の指示対象の相互信憑よりも目的=関心が先行する点、風景という語の〈一般的意味〉を、我々が常に暗黙に把握しているから、その語を個別の目的=関心を満たす道具とすることができるという点を反省することである。

この〈一般的意味〉とは、概ねく「風景」の指示対象)が取りうる範囲についての粗々の了解であると考えることができよう。その範囲とカテゴリーを我々は既に第三章に示しておいた。すなわち〈無意味〉、〈状況や空間〉、〈目に見える様態〉、〈目に見えない様態〉、〈不特定の対象〉である。このカテゴリー間の広範さと不連続さを特徴づけて第3章においては〈メタゲーム性〉と名付けたのだった。これらのカテゴリーのうち「風景」が何を指示したのかは、受語者による言語表現を媒介した発語者の意の信憑を通じて都度判別され、その判別に基づき返答や行為が続いていくと考えられる。

それでは、〈企投的行為の対象〉についても、カテゴリー化はできるだろうか。3章でも概観した「風景」という語を用いる言語ゲームの多様性(評価、命令、報告…)のために、その全体像を想定することは困難である。その代わりに、本稿の問題意識においては、先ほど大別した「風景」の使用場面のうち後者、すなわち〈企投的行為の対象〉と〈「風景」の指示対象〉が一致する特殊な場面に絞って考察することが望ましい。なぜならば、これらが一致しない場合においては、「風景」という語それ自体は、あえて記録でもされない限りは、企投的行為の実践が進展する背後に埋もれていき、それ以降特段意識されないと考えられるからである。また、そうした状況では仮に一時的な意思疎通の不備や〈サブルール決定の滞り〉が生じて、容易に解消されるか、あるいは放置しても発語者にとって大きな差し障りはないのである(例：自己紹介のための「風景を研究しています」という発語が想定通りに通じなかったとしても、人間関係が破局しなければよいと考えるのが普通である)。一方で二つの対象が一致する場合には、風景という語がもたらしうる〈サブルール決定の滞り〉はそのまま発語の目的である企投的行為の失敗をもたらすのである(例：研究対象の紹介プレゼンのために上記の発語をする場合)。
 〈企投的行為の対象〉と〈「風景」の指示対象〉が一致する場合の発語者の関心=目的を次の通りカテゴリー

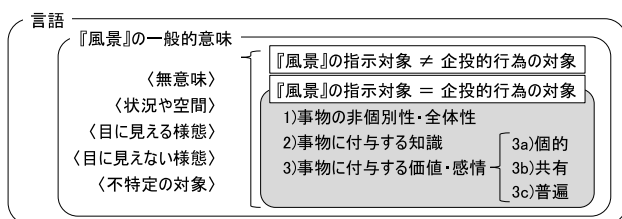


図-4 風景という語の使用(意味)のカテゴリー

化した：1)個別の事物名で表せないこと、事物の全体性を指したい、2)事物に付与して知識を指したい、3)事物に付与して価値・感情を指したい。1)非個別性・全体性は「この風景を撮らせていただいていたいいですか」⁶⁶などが広く該当するだろう。2)知識と 3)価値・感情は、実際には明確な境界があるのではなく、その事実についての共通了解の可能性に対する我々の捉えように相関する。

ここで、しばしば引用される東山魁夷の著書『風景との対話』における「風景開眼」の随想を3)価値・感情の例として取り上げたい。この随筆は独白調とはいえ著者が読者に向けて記述したものであり、「発語主体—言語表現—受語主体」の構造として我々に読まれる。そこで著者は、「生の輝き」の把握が彼の風景画家としての立脚点であると述べている。当初著者の作品は「冴えなかった」が、ある時、熊本城からの眺めが彼に「生の輝き」を見つめさせたのだと著者は回顧する：「熊本城からの眺めは、肥後平野や丘陵の彼方に、遠く阿蘇が霞む広大な眺望である（略）あの風景が輝いて見えたのは、私に絵を描く望みも、生きる望みも失ったからである。私の心がこの上もなく純粹になっていたからである。死を身近に、はっきりと意識する時に、生の姿が強く心に映ったのにちがいない」⁶⁷。「風景」という表現の指示対象が「熊本城からの眺め」であることは読者に即座に信憑される。かつ、この箇所における「風景」という発語の意図は、「熊本城からの眺め」を生輝きの純粹な把握という制作上の立脚点を得たきっかけとして読者に提示することにあると信憑される。1)非個別性・全体性の場合には「熊本城からの眺め」の様態の描写が問題になるが、ここでは著者自身の画家としての出自に対してその眺めがもつ価値が発語行為（執筆）の目的とされている。

最後に、3)の価値・感情を対象とする使用は、より細分化して 3a)個的価値・感情、3b)共有価値・感情、3c)普遍価値・感情に区分されるだろう。先のスキー場の例では、発語者と一部の受語者との間で共有の体験を指しているため 3b)に、熊本城からの眺めの例は画家個人の体験の特殊性の強い 3a)に該当するものとして捉えられる。

c) カテゴリー間の関係性

ここでは、風景という語の発語の対象が2)知識である場合と 3c)普遍価値・感情の場合の差異について考える。

前者は、我々の生活の一般形式の一致に基づき、客観的知識と言える対象だと相互に確信できるものを指している。もし「神武天皇の歩まれた風景を体験しましょう」と発語するならば、この言語表現は史学・考古学的に神武天皇の存在とその足跡は確実だという共通信憑として発語者の意図した意味を伝達する。もし受語者が神武天皇は空想の人物だと考えていたならば、受語者にとってはむしろ 3b)共有価値・感情に近い対象の主張として受け取られるだろう。ここでは伝承を事実とみなすこ

とに関する一致を前提に発語がなされていると言えよう。

一方で、3c)普遍価値・感情の場合ではどうか。ここではそもそも普遍価値という対象がありうるのかを吟味する必要がある。もし特殊な手続きを通じてある価値の普遍性を共通信憑することが可能であるとしても、その他多くの場合において価値の普遍性は単なる錯覚であろう。

かくして、〈サブルール決定の滞り〉の根拠を、発語者と受語者との間の風景という語の対象に関する信憑の不一致、具体的には1)と2)~3)の間の不一致、2)と3)の間の不一致、3a)と3b)の間の不一致、3b)の共有範囲に関する不一致、そして3c)の錯覚、として説明できるだろう。このような不一致や錯覚は、それが信念対立として固定化すればコミュニケーション行為の阻害につながり、対話をデッドロックに陥らせる場合も想定しうる。

(4) 小括：風景という語の発語行為の本質記述

本章では現象学的言語理論に基づき風景の語の使用の場面の本質観取を試みた。本稿の問題意識に照らせば、

「風景」という語の指示対象と企投的行為（風景という発語を通じて成したいこと）の対象が一致する場面に着目することが必要であり、そこでは「風景」という語は「単なる事物以上の対象（非個別性・全体性、知識、価値・感情）に着目させたい合図」という本質をもつ。

風景という語自体は、モデルや基準との適合性判断や比較は経ずに、その都度場面ごとの発語の目的（企投的行為）を達成させるための道具として用いられる。風景と名指された対象が何であるかは、さしあたり発語の目的とは独立に、文脈を通じて発語者・受語者相互に共通信憑されるのだが、通常その対象は発語行為の連続のなかに埋没し、顧みられることはない。しかし、風景と名指される対象が、発語の目的に関与する場合においては、発語者—受語者間において、「風景」の対象理解の一致に関する〈メタゲーム性〉が表面化する。この一致の成立が、風景という語の使用を正常に運行するのである。

反対に、この一致が正常になされない場合、風景という語を用いて行う企投的行為の達成可否自体が覚束ない。例えば、我々はある価値意識を伝えようとする企投的行為の一環として風景という語を用いることがあるのだが、その価値の標識が「風景」の指示対象の側に事実として属すると錯覚するおそれがある。また、風景の価値の共有性を伝えるつもりが、個的価値の主張や、事実の説明と捉えられることもありうる。

以上の議論を踏まえれば、本稿冒頭の違和感は〈「風景」の指示対象〉と〈企投的行為の対象〉の混同、対象カテゴリーの信憑の不一致により生じると説明できよう。このような場面を自覚化することは、違和感の回避や風景という語を用いる言語ゲーム（例：計画や批評）の効果的な運行の面で一定の有用性があると考えられる。

5. 結論と今後の課題

本稿では3つのアプローチを通じて風景という語の使用を考察した。2章では、術語としての「風景」の使用から典型的な風景概念を再構成し、価値中立的な準拠枠に付置する方法を試みた。3章では、語に対応する意味そのものという概念を廃し、語の使用の場面に立ち返ってその機能を観察する方法を試みた。4章では、意識の内省を通じて語の使用場面の本質を捉える方法を紹介し、本質の言語化を試みた。その結果、風景の発語の際の違和感という1章に掲げた課題に対しては、〈企画的行為の対象〉と〈「風景」の指示対象〉の区別に基づき、〈サブゲーム決定の滞り〉が発語行為の目的を阻害する場面を仮説的に取り出すことで、その原因を示した。

なお、風景概念の並列という問題意識への応答である第3の方法を複数の超越論的主観性により検証する課題は未だ残されている。また、現象学的言語理論を通じて得られる風景概念の図-1との対照も今後の課題である。

参考文献

- 1) G.ジンメル(杉野正訳)：風景の哲学、「ジンメル著作集12橋と扉」収録、pp.177-178、白水社、1976
- 2) 吉村晶子：風景の生成と身体化に関する類型論的研究、ランドスケープ研究、3巻、pp.51-60、2010
- 3) J.デリダ(林好雄訳)：声と現象、pp.210,216、筑摩書房、2005
- 4) J.リッター(藤野寛訳)：風景—近代社会における美的なもの機能のめぐって、「風景の哲学」収録、p.201、ナカニシヤ出版、2002
- 5) M.ゼール(加藤泰史・平山敬二監訳)：自然美学、pp.13-14、法政大学出版局、2013
- 6) M.ゼール：同書、p.262
- 7) P.ダンジェロ(鯖江秀樹訳)：風景の哲学・芸術・環境・共同体、pp.136-146、水声社、2020
- 8) P.ダンジェロ：同書、pp.146-152
- 9) G.ベーム(井村章・小川正人・阿部美由起・益田勇一訳)：感覚学としての美学、pp.52-53、勁草書房、2005
- 10) 小田部胤久：美学、p.290、東京大学出版会、2020
- 11) G.ベーム：前掲書、p.105
- 12) P.ダンジェロ：前掲書、pp.146-157
- 13) P.ダンジェロ：前掲書、p.154
- 14) P.ダンジェロ：前掲書、p.156
- 15) 和辻哲郎：風土-人間学的考察、p.11、岩波書店、1979
- 16) 和辻哲郎：人間の学としての倫理学、p.181、岩波書店、2007
- 17) 和辻哲郎：同書、p.246
- 18) 和辻哲郎：同書、p.254
- 19) 和辻哲郎：風土-人間学的考察、p.24、岩波書店、1979
- 20) 和辻哲郎：人間の学としての倫理学、pp.226,228、岩波書店、2007
- 21) 和辻哲郎：風土-人間学的考察、p.24、岩波書店、1979
- 22) A.ベルク(三宅京子訳)：風土としての地球、p.127、筑摩書房、1994
- 23) A.ベルク(中山元訳)：風土学序説-文化をふたたび自然に、自然をふたたび文化に、p.51、筑摩書房、2002
- 24) A.ベルク：同書、p.254
- 25) 木岡伸夫：風土の論理-地理哲学への道、pp.157-158、ミネルヴァ書房、2011
- 26) 木岡伸夫：同書、pp.173-174
- 27) 木岡伸夫：風景の論理-沈黙から語りへ、p.92、世界思想社、2007
- 28) 木岡伸夫：同書、p.93
- 29) 沢田允茂：認識の風景、p.87、岩波書店、1975
- 30) 沢田允茂：同書、p.105
- 31) 相澤航平・福井恒明：新聞・雑誌記事における景観概念の変遷に関する文体論的研究、景観・デザイン研究講演集、No.16、2020
- 32) L.ウイトゲンシュタイン(鬼界章夫訳)：哲学探究、p.97、講談社、2020
- 33) 小磯花絵・天谷晴香・居關友里子・白田泰如・柏野和佳子・川端良子・田中弥生・伝康晴・西川賢哉・渡邊友香：『日本語日常会話コーパス』設計と特徴、国立国語研究所論集、24、pp.153-168、2023
- 34) L.ウイトゲンシュタイン：前掲書、p.84
- 35) L.ウイトゲンシュタイン：前掲書、p.122
- 36) L.ウイトゲンシュタイン：前掲書、p.125
- 37) L.ウイトゲンシュタイン：前掲書、p.190
- 38) L.ウイトゲンシュタイン：前掲書、p.197
- 39) L.ウイトゲンシュタイン：前掲書、p.255
- 40) 野矢茂樹：ウイトゲンシュタイン『哲学探究』という戦い、p.200、岩波書店、2022
- 41) 野矢茂樹：同書、p.200
- 42) 前川喜久雄：コーパス日本語学の可能性-大規模均衡コーパスがもたらすもの、日本語科学、22巻、pp.13-28、2007
- 43) CEJC、T013_018、46350
- 44) BCCWJ、OY03_11992、1770、Yahoo!ブログ、2008
- 45) BCCWJ、LB19_00173、14560、宮嶋康彦著、日の湖月の森、草思社、1991
- 46) 阿部公房：靄、「笑う月」収録、p.133、新潮社、1984
- 47) 林誠：相互行為の資源としての投射と文法指示詞「あれ」の行為投射的用法をめぐって、社会言語科学、第10巻第2号、pp.16-28、2008
- 48) BCCWJ、PB41_00081、56260、中谷彰宏著、「みっともかわいい」君が好き。、PHP研究所、2004
- 49) CEJC、C001_005、13890・14620
- 50) CEJC、T024_007、62940
- 51) 竹田青嗣：言語的思考へ脱構築と現象学、p.241、講談社、2021
- 52) 竹田青嗣：同書、p.140
- 53) 竹田青嗣：同書、p.210
- 54) 竹田青嗣：同書、pp.242-243
- 55) 竹田青嗣：同書、p.243
- 56) 岩内章太郎：〈普遍性〉をつくる哲学「幸福」と「自由」をいかに守るか、p.257、NHK出版、2021
- 57) 岩内章太郎：同書、p.258
- 58) 岩内章太郎：同書、p.261
- 59) 西研：本質観取をどのように行うか-現象学の方法と哲学的人間論、「現象学とは何か-哲学と学問を刷新する」収録、p.75、河出書房新社、2020
- 60) 西研：同論文、p.77
- 61) 西研：前論文、p.82
- 62) 西研：同論文、p.81
- 63) 西研：同論文、pp.88-89
- 64) CEJC、C001_012、59780
- 65) CEJC、S001_017、13890
- 66) CEJC、T007_007、113970
- 67) 東山魁夷：風景との対話、pp.12-13、新潮社、1967