

[研究論文]

言葉の理解と使用

塚原典央

はじめに

ウィトゲンシュタインの『哲学探求（以下、『探求』と略記する）』における規則のパラドックスに関する議論には、一応の決着がついたと考えられる。つまり、ウィトゲンシュタインをクリプキが読んだ限りで規定したクリプケンシュタインは懐疑のパラドックスを受け入れたが¹⁾、ウィトゲンシュタイン本人はそのようなパラドックスは受け入れてはいない、とされている。その根拠としてしばしば挙げられるのが、ウィトゲンシュタインの言う「解釈ではない規則の把握(『探求』 I §201)」である。ではこの「解釈ではない規則の把握」とは如何なることなのだろうか。この点については、必ずしも解釈者達の見解が一致しているわけではない。小論ではこの把握を理解するための糸口として、ウィトゲンシュタインの理解に関する議論を考察してみたい。

1 理解は像ではない

物事をどう把握しているのかということは、物事をどう理解しているのかということだ、と考えられる。そして『探求』の理解に関する議論においてまず考察されていることは、理解とは何らかの心的な像か、という問題である。というのはウィトゲンシュタインは前期の『論理哲学論考（以下、『論考』と略記する）』において、そのように考えていたからに他ならない。つまり『論考』では、人間は世界における事実と論理形式を共有する心的な要素によって構成された思念を持つ。そしてこの思念はさらに論理形式を同じくする言語における命題という形で表現される。よって事実と思念と命題の三者は世界が持つ論理形式を共有し、このことによって思念と命題は、事実の像となっていた²⁾。これに対して『探求』では次のように疑問が投げかけられている。

『探求』 I §139 [部分]：もしある人が私に、例えば「立方体」という語を言えば、私はその語が何を意味しているのかを知る。つまり私はその語の意味を理解する。しかし私はその語の意味を理解するとき、その語のすべての使用が私

受付日 2012. 5. 1

受理日 2012. 7. 11

所 属 学術教養センター

の念頭に浮かびうるだろうか。

そうかもしれない、しかし他方ではその語の意味はその語のその[すべての]使用によって決定されているのではないか。そしてこれらの決定は矛盾しうるのではないか。われわれがこのように一瞬の内に把握するものは、その語の使用に一致したり、適合したり、また適合しなかったりし得るのか。そして、一瞬の内にわれわれに現れるもの、一瞬の内にわれわれの念頭に浮かぶものは、どのようにして使用と適合することができるのか。

われわれがある語を理解するとき、われわれの念頭に浮かぶものは一体何なのか。——それは何か像のようなものではないのか。それは像ではあり得ないのか³⁾。

ここに示されているいわば「理解の像理論」をまとめれば、次のようになる。ある語の理解とは、その語を聞くと一瞬の内に念頭に浮かぶ像であり、その像はその語のすべての使用を含んでいる、あるいはそこからすべての使用を導き出すことができる、ということになる。確かに、ある語の理解とはその語の正しい使用と関係しているだろう。例えば、ある人が「立方体」という言葉を理解しているのならば、幾つかの立体模型を見せられれば、その人は「それは立方体だ」とか「それは立方体ではない」と適切に答えるだろう。しかし、その人の「立方体」という語の適切な使用は、その人が持っている理解なる心的像から導き出されているのだろうか。換言すれば、「像は私にその像のある特定の使用を強制する(『探求』I §140)」ののだろうか。そして『論考』において、ウイトゲンシュタインはそう考えていた。

『論考』の「論理的原子論」によれば、「世界」にはその最小単位として、単純で不変な諸「対象」が存在している。この対象の幾つかが論理的に配置されて、原子的事実である「事態」が成立している。そしてさらにこの事態の幾つかが論理的に配置されて「事実」が成立しており、そしてこれら諸事実の総体が「世界」として規定されている。それ故、存在するすべての対象が与えられれば、それら諸対象によって成立しうるすべての可能な諸事態が、世界の持つ「現実の形式」である「論理形式」によって規定される。同様にすべての可能な諸事態が与えられれば、それらによって成立しうるすべての可能な事実が論理形式によって規定される。そしてすべての可能な事実が示されれば、それによって構成されうるすべての可能世界が示されたことになる(『論考』2・0124,2・18参照)。これに対して言語においては、その最も分析された形において「名」と対象が一对一对応することによって、事態に対応するよう諸名が論理的に配置されて「要素命題」が作られ、事実に対応するよう諸要素命題が配置されて「命題」が作られる。そして諸命題の総体が「言語」と呼ばれている。これが「命題の像理論」である。換言すれば名と対象が一对一对応することによって、言語は世界の持つ論理形式を写し取って

いるのであり、この一対一対応によって言語はすべての可能世界を表現することができるのである(『論考』2・18参照)。

もちろん、『探求』においてはこのような『論考』の主張は批判の対象となっている。まず「もちろん立方体の像はわれわれに「立方体」という語の一定の使用を示唆する。しかし私はその像を違う仕方でも使用することもできる(『探求』 I § 139)」。例えば、私はこの像を、「サイコロ」という語だけに結合しているものとして使用することもできる。これはまさに、規則のパラドックスの問題に他ならない。像はイメージといった心的なものであろうと、紙の上に描かれたものであろうと、あくまでも像であって、われわれの行為を直接導く導き手ではない。例えば矢印の像は心的であろうとなかろうと、その像の中には矢の中心から矢筈の方向ではなく矢尻の方向へ進めという命令は、何所にも書かれていない。語によって立ち現れる像とその語の使用との関係は、決して固定されてはいない。換言すれば、像はわれわれに「その像のある特定の使用を強制する」ことはできないのである。

そしてウイトゲンシュタインはさらに、「もしわれわれの念頭に単に立方体の像だけが浮かぶのではなく、加えてその投影方法もまた浮かぶとしたら、どうだろう(『探求』 I § 141)」と、立方体の像の使用をさらに限定した場合を想定している。

『探求』 I § 141 [部分] : ここで明らかにわれわれは、「私が思っているその投影方法が彼の念頭に浮かんでいる」と言うことができるための、性質を異にする二つの規準を認めることができる。それは一方では、ある時彼の念頭に浮かんだ像であり(それがどんな種類のものであれ)、他方では、彼の念頭に浮かんだ像でもって一時の流れの中で一行う彼の使用である。(そして、絵や模型として彼の眼前にあるものでも、また彼によって模型として作り出されたものでもなく、その像が彼の想像の中で浮かぶものだけということ、ここでは全く本質的ではないということは、明確ではないだろうか。)

それではこの場合、像と使用は衝突しうるのではないか。そう、像がわれわれの通常の使用とは別な使用を期待させる限りは、衝突することがあり得る。何故なら人々は一般にこの像をこのように使用するからである。

私は言いたい、ここには通常の場合と異常な場合があるのだと。

実際に彼の念頭に立方体の像に加えてその投影方法が浮かんでいるならば、もちろん「その投影方法も彼の念頭に浮かんでいる」と言うことができる。しかし彼の念頭に浮かんでいる投影方法と私が思っている投影方法を、私が直接比較することはできない。またその投影方法自体、彼の念頭に浮かんだ像であろう。それでは、彼の念頭に浮かんだ投影方法を紙に描いてみれば

どうか。何の進展も得られないであろう。それは矢印は矢尻の方に進めということの意味しているのだと、矢印の下に描かれたもう一つ矢印のようなものに他ならない。

また、ある語を聞けば、必ず一定の像が念頭に浮かんでくるわけでもない。「立方体」という語を私が聞いたとき、私の念頭にはサイコロの像が浮かぶかもしれない、ルービック・キューブの像かもしれない。あるいは立方体には何の関係もない食べ物の像であるかもしれないし、何も浮かばないかもしれない。やはり像は自身の使用を、われわれに強制することはできないのである。

次に問題になるのは、ここで言われている「通常な場合」と「異常な場合」についてと、この心的な「像」について議論されていることは、単に見ることの出来る絵について拡張して論じられるだけではなく、「見本」や「手本」そして「規則」にも当てはまる、という点である。しかし、これらの問題に入る前に、理解の問題に関して見ておきたい点がある。それは、ある語の理解を問題にする際に、その語をわれわれがどのように学ぶのかを見ることは必要不可欠ではないかという点に他ならない。換言すれば、ある語がどのように修得されたのかその学ばれ方は、その語がどのように使用されるのかを決定づけているはずである。そして、その語をどのように使用するのかは、その語をどのように理解しているかに直結している。

2 学習

われわれは小さい子どもに、最初から言葉を定義や説明によって教えることはできない。そこでウイトゲンシュタインは原初的な言語習得の場面を想定している。例えば、『探求』第一部第1節の「赤い五つのりんごの買い物ゲーム」や第2節の「石材運搬ゲーム」等である。これらは「原初的な言語ゲーム」の修得と呼ぶことができる⁴⁾。子どもはこの段階ではまだ名前といった概念すら持っていないのだから、「これがりんごというものだ」とか「この名前は「板石」という」といった「直示の説明」や「直示的定義」を使っての学習はできない。この段階で行われることは、例えば板石を指して「イタイシ」「イタイシ」と繰り返し聞かせたり、そう聞かせる度に板石を運んでみせたり、子どもに「イタイシ」「イタイシ」と発音させたりといった、「直示的教示」による訓練に他ならない⁵⁾。そしてこれらの原初的な言語ゲームの訓練において修得されることは、「イタイシ」といわれたら台石や梁石ではなく板石を持っていくこと、「りんご」と書いてあるのを見たら「みかん」や「なし」と書いてある箱ではなく「りんご」と書いてある箱を開けること、またトイレに行きたくなったら「オシッコ」と声に出し、何所か痛かったら「イタイ」と言うことである。つまり、直示的教示の訓練によって子どもに修得されることは、言葉にどう反応するか、あるいは言葉をどう使用するかという言葉の使用に他ならない。これがわれわれの言語使用の基礎となっている。したがってそれは言語理解の基礎となっている。

そして注目すべきは、この段階では言葉の意味は全く問題になっていないという点である。

『探求』 I § 1 [部分] : 説明はどこかで終わりになる。——それでは「5」という語の意味は何か。——ここではそのようなことは、全く問題になっていない。ただ、「5」という語がどのように使用されるのか、ということだけが問題になっているのである。

われわれの「言語使用の基礎＝言語理解の基礎」が、直示的教示の訓練によって形成される技能・スキルであって、意味ではないという点は、ウイトゲンシュタインの「家族的類似性」の議論と連動している。

3 家族的類似性

家族的類似性の問題も、出発点は前期『論考』への批判にある。

『探求』 I § 65 [部分] : 人は今や私に次のように反論するかもしれない。「君は安易な道をとっている！ 君はすべての可能な言語ゲームについて語っているが、一体何が言語ゲームの本質であるのかを、したがって何が言語の本質であるのかを何所にも語ってはいない。これらすべての事象に共通しているものを、そしてそれらの事象を言語あるいは言語の一部分となすものを何所にも語っていない。よって君はかつて君自身最も頭を悩ませた探求の部分を、つまり命題の一般形式そして言語の一般形式に関する部分をなしで済ませている。」

そのとおりだ。

そして、『論考』において言語や論理に関する議論の結論となる第6節と第6・001節は、次のようになっている。

『論考』 6 真理関数の一般形式。

$$[\overline{p}, \overline{\xi}, N(\overline{\xi})]$$

これが命題の一般形式である。

『論考』 6・001 これは、いかなる命題も要素命題に操作 $N(\overline{\xi})$ を繰り返し適用した結果である、ということを行っているに過ぎない。

この命題の一般形式を他の表現で表すと「コレコレはカクカクである (Es verhält sich so und so.) (『論考』4・5)」ということになる。さらに換言すれば、世界のなかで生じうる一つ一つの事実を記述する形式が、命題の一般形式なのである⁶⁾。

これに対して、『探求』ではこのような言語の本質や言語の一般形式などといったものがなことを明らかにするために、家族的類似性の議論が展開されている。ウィトゲンシュタインは「ゲーム」という語を問題にして、ゲームと呼ばれるものすべてに共通するものなどないとして、「そして今やこれらの考察の成果は次のようになる。種々のゲームを順次見てゆくと、われわれはそこに相互に重なり合い交差し合い、また大きかったりあるいは小さかったりする、様々な類似性の複雑なネットワークを見る(『探求』I §66)」と結論する。そして彼はこの類似性のネットワークに「家族的類似性(『探求』I §67)」と名前を付けて、ゲームとは何かについての「家族的類似性による説明」を与えている。それは、「まず様々なゲームを記述してみせ、そしてその記述に「これら、そしてこれらに似たものを人は「ゲーム」と呼ぶ」と付け加える(『探求』I §69)」というものである。

この「ゲーム」の家族的類似による説明は不十分だろうか。ウィトゲンシュタインは十分だとしている。

『探求』I §75: ゲームとは何かを知っている、とはどういう意味なのか。ゲームが何なのかは知っているが、それでもゲームとは何かを語ることができない、とはどういう意味か。この知識は、言語的に言い表されていない定義と何らかの仕方で同等なのか。したがって仮にその知識が言語的に言い表されたならば、私はその言い表されたものを、私の知識として認知することができるのか。ゲームについての私の知識、私の概念は、私がなし得るすべての説明の中に、完全に表現されてはいないのか。つまり、多種多様なゲームについての私の記述の中に、どのようにすればそれらの例との類比によって、その他のすべての可能な種類のゲームを構成できるのかを示すことの中に、私はコレコレのものをまずゲームとは呼ばないだろうと述べることの中に、等々。

例えば手元にある『広辞苑(第四版)』の「ゲーム」の項は「①競技。試合。勝負。②遊技。勝負事。・・・」となっている。これに対して、「①マラソン、走り高跳び、400mメドレーリレー。野球、剣道、ハンマー投げ。ボクシング、プロレス、柔道。②トランプ、輪投げ、尻取り。花札、麻雀、競馬・・・」と事例を列挙して、それに加えて「そしてこれらに似たもの」とすればよいのではないか。つまり、確かに冗長にはなるが、「競技」の具体例を挙げ、そこに類似性を読み取らせ、「試合」の具体例を挙げ、そこに類似性を読み取らせ、・・・とゲー

ムにおける家族的類似性を把握させる。逆に、「競技」や「試合」はこれらの類似性を抽象的に表現したものではないか。そして、この説明は「ゲーム」という語の使用についての説明であり、さらにこの語をどのように使用するのか、この語に関する使用の仕方つまり技能・スキルの説明である、と言えるだろう。訓練と説明の違いはあるが、先の原初的言語ゲームの直示的教示による訓練同様、家族的類似性による説明によって説明されるもの、獲得されるもの、したがって理解されるものは、言語使用の技能・スキルであって、言葉の意味ではないのである⁷⁾。

4：理解なるものはない

もし理解が言葉の意味の理解と解されるならば、その意味からその語のすべての使用が導き出せるとか、その語の真な使用が導出されると考えられてしまうだろう。そして、さらにこの理解が心的な状態、例えば心的な像が念頭に浮かんでいる状態だとすれば、その像はその語のすべての使用を含んでいるか、すべての使用を必然的に導き出せるものであるはずである。しかし、理解はそのようなものではない。

例えば子どもに「数を足す」という語を理解させる場合、つまり足し算を教える場合を考えてみよう。大人はその子どもにおはじきを使ったり、絵を描いたりして、数を足すということを直示的に教示して訓練するだろう。ではどのようになったときに、大人は「その子どもは足し算を理解した」と言うことができるのだろうか。もし足し算の訓練の結果、その子どもに足し算の理解なるものそのものが成立しているなり、存在するようになったのなら、その足し算の理解なるものそのものの成立なり存在なりを直接調べればよい。しかし足し算の理解そのものといったものは、成立も存在もしてはいない。そうではなく、その子どもが十分多くの足し算の事例に対して、十分に高い頻度で正答を答えた場合、その子どもは足し算を理解したと言われる。つまりその子どもが足し算のテストにパスしたとき、そう言われるのである。

『探求』 I § 155 [部分]：彼がその先を突然知ったとき、あるいはその体系を突然理解したとき、「彼はその先を知ったのだ」あるいは「彼はその体系を理解したのだ」と言う権利をわれわれに与えるのは、彼がしたそのような体験ではなく、彼がその体験をした状況なのである。

ここで「体験」とは、例えば問題の子どもが足し算のテストを受けたという体験であり、「体験の状況」とは適切な足し算のテストが行われ、その子どもが十分多くの問題に正しく答えたという状況であろう。理解しているかどうかは、適切に答を出せるかどうか、足し算の技能が身についたかどうか、そして「足す」という語が適切に使用できるかどうかの問題なのである。

そこからその語のすべての使用が導き出せる、語の意味の理解なるものは存在しない。では能力か。しかし「能力」なるものを持ち出しても、問題が横にずれるだけで、少しも解決にはならない。それはそこからすべての足し算の答を導き出せる、足し算の能力なるものが存在しないのと違いはない。理解なるものや能力なるものが人の身体の中に形成されたから、言葉が使用できたり足し算ができるのではない。理解なるもの、能力なるものを獲得したから、足し算ができるようになったのではない。事柄は逆であり、言葉が使用できるから、足し算ができるから、「理解している」、「能力がある」と言われるのである。ウィトゲンシュタインは次のように述べている。「代数式の使用は、その代数式の理解から出てくるのではなく、その代数式の理解の規準であり続ける(『探求』 I § 146)」。ということは、ある語の理解がその語の使用を決定しているわけではないことになる。

5：通常な場合と異常な場合

では先の『探求』第一部第141節の最後に記されていた、「通常の場合と異常な場合」の問題に移ることにしよう。この説の最後の部分は次のようだった。

『探求』 I § 141 [部分]：それではこの場合、像と使用は衝突しうるのではないか。そう、像がわれわれの通常の使用とは別な使用を期待させる限りは、衝突することがあり得る。何故なら人々は一般にこの像をこのように使用するからである。

私は言いたい、ここには通常の場合と異常な場合があるのだと。

もちろんこれまでの議論で明らかのように、この心的な像は語の理解にとってあってもなくてもよいものではある。さらに像は、それ自体心的なものであっても、紙に描かれたものであっても違いはなかった。よってここでは像として、紙に描かれた矢印「⇒」を考えることにする。通常の場合、われわれはこの像を見て右に進む。それはそうすることが通常だと決まっているからそうするのも、そういう習慣なるものが存在するからそうするのもない。換言すれば、通常とか習慣が、そうすることの根拠になっているのではない。ただわれわれのほとんどの者が実際そうしているということに過ぎない。換言すれば、「⇒」を見て右に進むことに根拠はない。根拠なしにわれわれは現にそうしているに過ぎない。そして、「⇒」を見て左に進んだり、戻ったり、直進したり、立ち止まる人がいるかもしれないが、それが異常な場合である。しかし異常だからといって、間違いであるとか偽だというわけではない。左に進むこと等にも根拠はないが、右に進むことにも根拠はない。それは頻度の問題であって、正誤や真偽の問題ではない。右利きの人が左利きの人よりも圧倒的に多いからといって、右利きの人「正

常」で左利きの人が「病氣」だというわけではないことと同じではないか。根拠はないが、ほとんどの人がそうしていることを「習慣」と呼び、根拠はないが、ほとんどの場合自然とそうなることを「通常」と呼んでいるのである。

そして、次の『探求』第一部第142節は次のようになっている。

『探求』 I §142：語の使用は、通常の場合においてだけわれわれに明確に指示される。つまり、われわれはこの場合、あの場合に何を言うべきか疑いもなく知っている。しかし場合が異常になればなるほど、ここでわれわれが何と何を言うべきかは疑わしくなっていく。そして事柄が実際にそうであるのとは全く異なっているのであれば、——例えば、痛みや恐れや喜びなどに特徴的な表情がないとすれば、あるいは規則であるものが例外となり、例外であるものが規則になるならば、あるいはまた規則であるものと例外であるものがほぼ同じ頻度で現れるとすれば——われわれの通常の言語ゲームは役に立たなくなるだろう。——チーズの固まりを秤の上に載せて、針の動きに従ってその固まりの値段を決めるという手続きは、もし明らかな原因もなしに突然その固まりが大きくなったり、小さくなったりすることがしばしば起きるとすれば、役に立たないだろう。このような考察は、表情が持つ感情などとの関係といった事柄についてわれわれが語るようになるとき、より明白になるだろう。

われわれの言葉の理解が基本的に事例と訓練による習慣化であるならば、われわれが対処できる範囲も自ずと決まってくる。つまりわれわれは通常の場合には対処できるが、異常な場合にはできない。痛みを例にとるならば、「痛み」という「語が感覚の根源的で自然な表出と結合され、そしてその代わりに使われる(『探求』 I §244)」という仕方で学ばれる。例えば子どもが転んで怪我をして泣いているときに、「泣かないで、「痛い」と言いなさい」と教える。これを「感覚語の表出代替説」と呼んでいる⁸⁾。痛みの根源的で自然な表出をする子どもには、つまり通常の場合には「痛み」という語を教えることができるが、しかしこの表出をしない子ども、つまり異常な場合にはこの語を教えることができない。転んで膝をすりむいて血がにじんでいるのに、楽しそうにケラケラ笑っている子どもには、この語を教えることはできない。もちろんそういう子どもがいたとしても、その子が間違っているとか、偽であるということではない。

またわれわれの側ばかりではなく、世界の側の通常と異常もある。上のチーズのように、明確な理由もなくチーズが突然大きくなったり小さくなったりしてしまつては、つまり異常な場合には「物の量り売り」という言語ゲームは成立しない。また、机や椅子といった物体が突然

消えてなくなったり、また突然現れたりといった異常な場合には、物理学が成立しないどころか、椅子に座ることすら命がけになってしまうだろう。しかしそのようなことは決して起こらないという保証は、何所にもない。例えばそのような保証を、物理学等の自然科学が与えてくれるわけではない。逆に自然科学は世界がこのような仕方では異常ではないこと、通常の状態安定していることを前提として成立している。そのような異常な世界では自然科学という言葉ゲームはもちろん、日常の言語ゲームも何の役にも立たないのである。

おわりに

以上のものであるとするならば、問題のわれわれの「解釈ではない規則の把握」とは、われわれが事例と訓練によって修得し、われわれの間で習慣化している、通常の把握ということになる。これが十分な解答だとはとても言えないが、このような考察の延長線上には例えば「生活の形式(『探求』 I §241)」の議論が、さらに『确实性について』の「世界像」の議論があることは明らかである。これらの問題と十全に組み合わせられた議論ができて、初めてウイトゲンシュタインの理解と言えるだろう。しかしこれらの「いかにもウイトゲンシュタインらしい殺し文句⁹⁾」を安易に深読みすると、足をすくわれることになるはずである。これらを問題にするのは、もう少し議論の足腰を鍛えてからということにしたい。

注

- 1) 規則のパラドックスについては、クリプキ、『ウイトゲンシュタインのパラドックス』、及び拙論「規則を学ぶ」参照。
- 2) 『論考』の言語観については、拙論「私的言語と『論理哲学論考』」参照。
- 3) [] 内は塚原挿入。以下同様。
- 4) 原初的な言語ゲームの修得については、拙論「原初的な言語ゲーム」参照。
- 5) 直示的教示については、拙論「直示的教示」参照。
- 6) 『論考』命題の一般形式については、拙論「思考について」参照。
- 7) 『探求』の言語理解において最も基本的なことがあるいは最終根拠となるものがこの「類似性を見て取る能力」だと考えられる。しかし、この能力を「類似性を見て取る能力なるもの」として対象化することはできない。例えばこの能力のメカニズムを明らかにすることはできない。それは言語理解においてそれ以上分析することが意味を失うこととして、言語理解の最基礎として、言語理解の説明の終わるところとして考えられている。したがって、コレコレの学習過程を経た人は必ず類似性を見て取るができるとか、この能力を持っている人は必然的に類似性を見て取るができる、と言うことはできない。換言すれば、この能力を行為を決定しているメカニズムの一部とする

わけにも、また論理的必然性を持って行為を決定するものとするわけにもいかない。さらに、この能力はわれわれが考えて理解できるものではない。われわれが類似性を見て取ることができる理由は、そのように習ったということ以外になく、何しろそうできるのだと鵜呑みにせざるを得ないことであり、「考えるな、見よ！（『探求』 §66）」とされるべき対象の一つに他ならない。

8) 感覚語の表出代替説については、拙論「痛みの概念」参照。

9) 飯田 隆、『ワイトゲンシュタイン』、355頁。

文献表（邦訳のあるものは参照させていただきました。ありがとうございました。）

L. Wittgenstein

- ・『論理哲学論考』（『論考』）：*Tractatus Logico-Philosophicus*, Routledge & Kegan Paul, 1922. 邦訳：『論理哲学論考』、坂井秀寿訳、法政大学出版局、1968年；『論理哲学論考』、奥 雅博訳、ワイトゲンシュタイン全集1、大修館書店、1975年；黒崎 宏訳・解説、『『論考』『青色本』読解』、産業図書、2001年；野矢茂樹訳、『論理哲学論考』、岩波書店、2003年。
- ・『哲学探求』（『探求』）：*Philosophische Untersuchungen*, Basil Blackwell, 1953. 邦訳：『哲学探求』、藤本隆志訳、ワイトゲンシュタイン全集8、大修館書店、1976；黒崎 宏訳・解説、『ワイトゲンシュタイン『哲学的探求』第I部・読解』、産業図書、1994。
- ・『確実性について』：*Über Gewißheit*, G. E. M. Anscombe and G. H. von Wright (eds.), Basil Blackwell, 1979. 邦訳：『確実性の問題』、黒田 亘訳、ワイトゲンシュタイン全集 9、大修館書店、1975。

その他

- ・飯田 隆、『ワイトゲンシュタイン——言語の限界——』、講談社、1997年。
- ・S. A. Kripke, *Wittgenstein on Rules and Private Language*, Basil Blackwell, 1982.
邦訳：ソール A. クリプキ、『ワイトゲンシュタインのパラドックス ——規則・私的言語・他人の心——』、黒崎 宏訳、産業図書、1983。
- ・拙論、「思考について —『論考』から『青色本』」、『福井県立大学論集』、第20号、2002年。
- ・拙論、「規則を学ぶ」、『福井県立大学論集』、第27号、2006年。
- ・拙論、「私的言語と『論理哲学論考』」、『福井県立大学論集』、第31号、2008年。
- ・拙論、「痛みの概念」、『福井県立大学論集』、第32号、2009年。
- ・拙論、「直示的教示」、『福井県立大学論集』、第34号、2010年。
- ・拙論、「原初的な言語ゲーム」、『福井県立大学論集』、第37号、2011年。