

言語ゲーム

人類学と科学

Language Game

大槻の読書感想シリーズ

中川敏著

『言語ゲームが世界を創る』,
世界思想社, 2009.6.30

著者の中川氏は、文化人類学者であり、著作は、理科系の大学一年生に対しての平易な語り口の講義がベースになっています。言語ゲーム超入門としておすすめです。

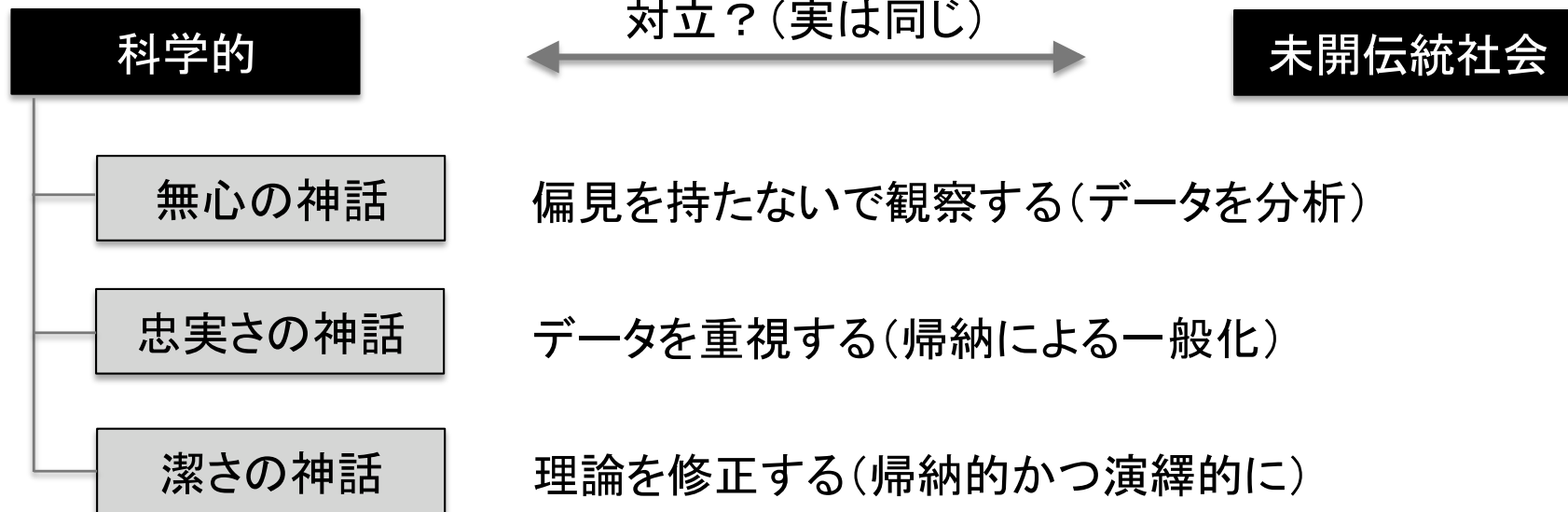
科学の法則は、世界ではなく、心の中にある

文化(自然科学)はゲームである

意味は規則の体系(ゲーム)の中で生まれる

理論と世界とのずれ(距離)は、相対的である

ゲームが世界を創る

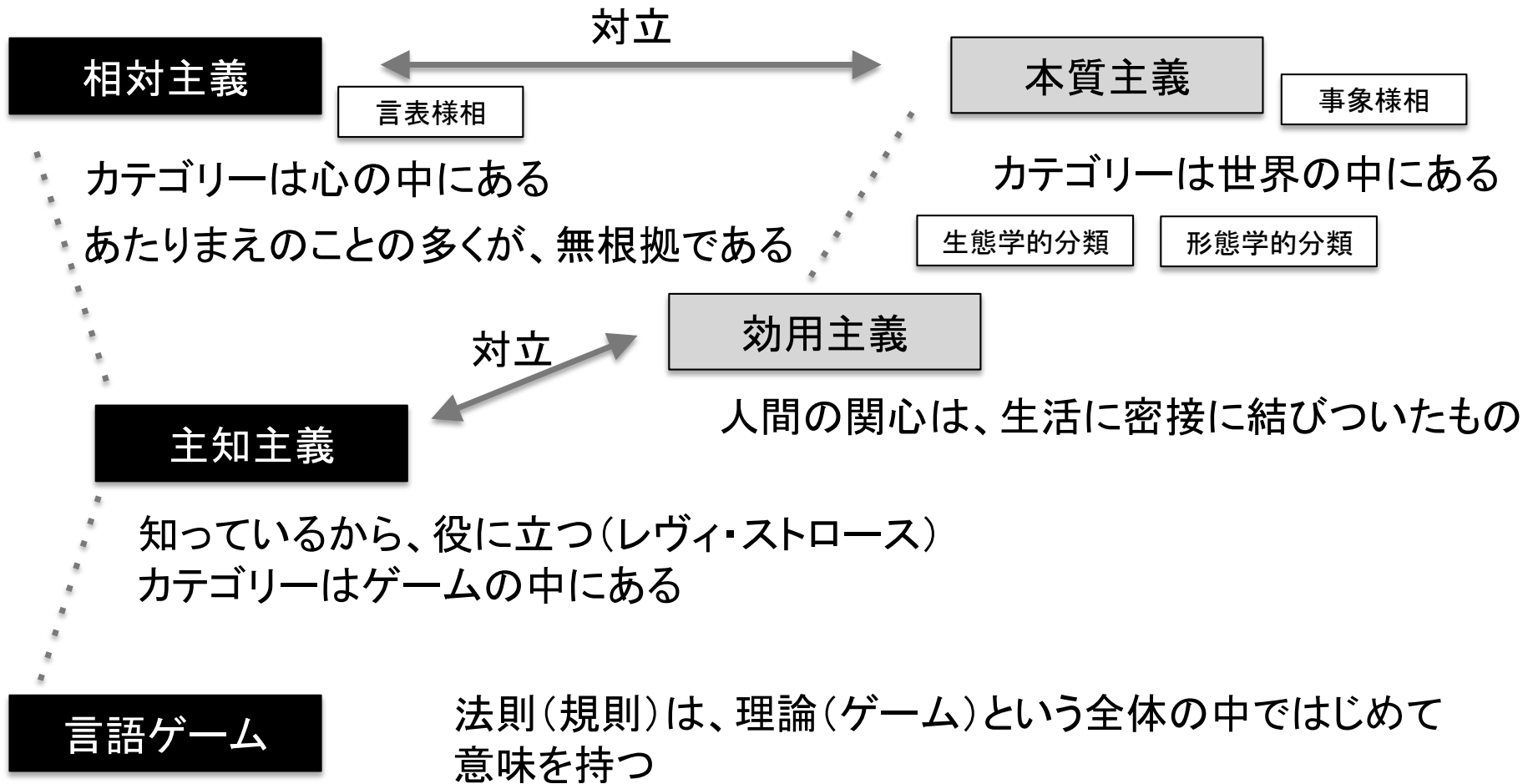


ファイヤーベント:

学校での科学を教える仕方は、一世紀前に宗教を教えた仕方と同じ

ラッセル:

科学の哲学における大きなスキャンダルは、因果性と帰納が正しいと信じていること



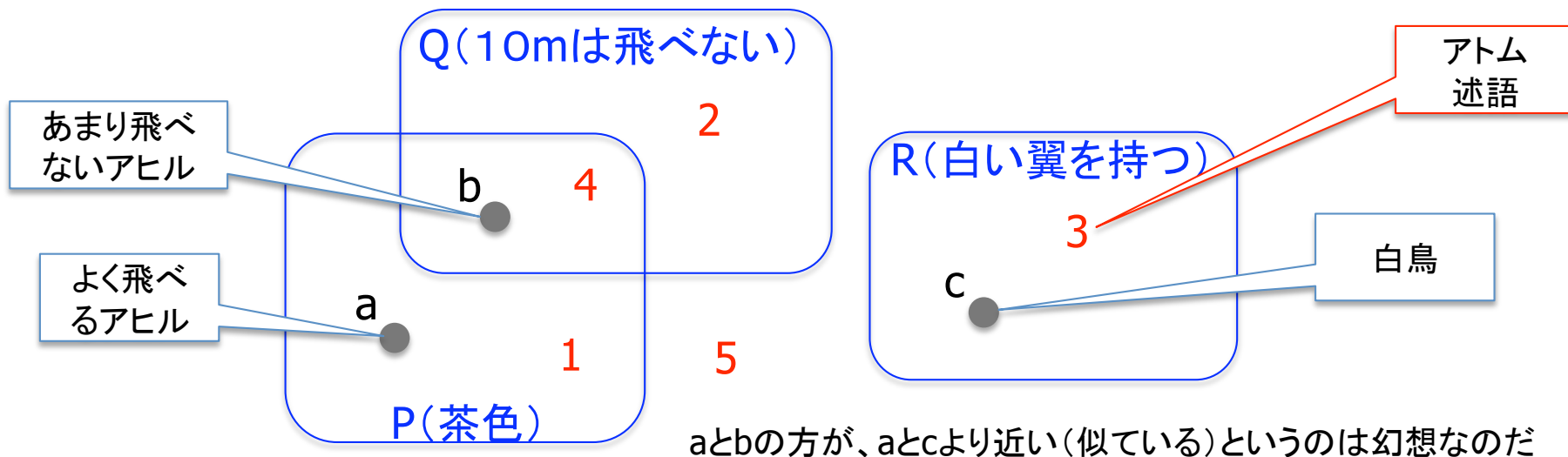
ゲームに参加している(のめりこみ)人に規則は見えない
文化というゲームからは逃れられない(一抜けられない)

プレイヤビリティ(遊べる度合い) = 投射可能性(グッドマン)
が高いものが社会で受け入れられる

醜い家鴨の仔定理

渡辺慧『認識とパタン』,1978

- ❖ どのような二つの個体も、共通して持つ属性の数は同じである
= 世界にカテゴリーは存在しない
- ❖ 出発点としてどのような述語を設定しようとも、その世界の中の任意の二つの個体に共通する複合述語(属性)の数は同じになる



可能な述語(属性)は、1~5のアトム述語の任意の組み合わせ → $2^5=32$ 通り
 aとbとが共通に持つ述語の数は、1と4とを含むアトム述語の任意の組み合わせ → $2^{(5-2)}=8$ 通り
 bとcとが共通に持つ述語の数は、3と4とを含むアトム述語の任意の組み合わせ → $2^{(5-2)}=8$ 通り
 aとcとが共通に持つ述語の数は、1と3とを含むアトム述語の任意の組み合わせ → $2^{(5-2)}=8$ 通り

知働化と言語ゲーム

- ❖ ソフトウェアが「知」の織物であるとするれば、「知」とは何かを問い、「知」を実行可能な機械(マシン)として実現していく手法を探求していかなくてはなりません。
- ❖ ソフトウェアのコンテクストは、多様な文化や理論体系であり、その中でのソフトウェアの意味をデザインしていく必要があります。
- ❖ ソフトウェアに関わる活動は、言語活動であり、主知主義、言語ゲームとしてとらえるのが、自然な方向と考えられます。
- ❖ 問題フレーム、ドメイン、ディスコースなどの知働化アプローチを探求していく際に、通奏低音として、探求を支えるコンセプトの一つが「言語ゲーム」という位置づけになるでしょう。