の侵入的浮上，この両者の間の隔たりを標記する必要があります。

（デリダ，高橋允昭訳『ポジシオン』青土社）

2 言語論的転回

▶ pp.141 ～ 142

語りえないことについては，沈黙しなければならない —ウィトゲンシュタイン

【本文末尾】

語りうること以外には何も語らない。自然科学の命題——したがって，哲学とは何の関係もないこと——以外には何も語らない。そして，誰かが形而上学的な事柄を語ろうとするたびごとに，自分が発している命題のしかじかの記号にその人がいかなる意味も与えていないということを指摘する。これが，本来の正しい哲学の方法である。この方法ではその人は満足しないだろうし，哲学を教わっている気がしないだろう。——しかし，これこそが唯一の厳正な方法だろう。（第 6.53 節）

＊　＊　＊

私の諸命題は，私を理解する人がそれらを通り，それらの上に立ち，それらを乗り越えて，最後に，それらが無意味であることを悟ることによって，解明の役割を果たす。（言うなれば，読者は梯子（はしご）をのぼりきったら，それを投げ棄てなければならない。）

読者は私の諸命題を葬り去らなければならない。そのとき，読者は世界を正しく見るだろう。（第 6.54 節）

＊　＊　＊

語りえないことについては，沈黙しなければならない。（第 7 節）

（ウィトゲンシュタイン，古田徹也訳『論理哲学論考』）

言語ゲーム

【第 23 節】

ところで，文にはどれほどの種類があるのだろうか。だいたい，主張，疑問，命令といったところだろうか。——そのような種類なら無数にある。すなわち，我々が「記号」や「語」，「文」と呼ぶものにはすべて，数え切れないほど様々な種類の使い方がある。そしてこの多様性は，固定したもの，一時（いちどき）に与えられ確定したものではない。そうではなく，言語の新しいタイプ，新しい言語ゲーム——と我々が言いうるようなもの——が生まれ，別のものが廃（すた）れ，忘れられていく，ということなのである。（我々はそのおおよその像を，数学の諸変化から得ることができる。）

「言語ゲーム」という語は，ここでは，言語を話すということが活動の一部分——または，生活形式の一部分——であることを際立たせるべきものだ。

言語ゲームの多様性を，以下のような例やその他の例にそくして思い浮かべてみよ。

命令する，そして命令に従って行為する——
対象をよく見たり測ったりして，
　　その結果に従って対象を記述する——
記述（スケッチ）に従って
　　対象を作り上げる——
経過を報告する——
経過について推測を試みる——
仮説を立てて，検証する——
実験の結果を表やグラフで表す——
物語を創作し，読む——
劇を演じる——
輪唱する——
謎を解く——
ジョークを言い，説明する——
計算の応用問題を解く——
ある言語から別の言語に翻訳する——
頼む，感謝する，罵（ののし）る，
　　挨拶（あいさつ）する，祈る。

（ウィトゲンシュタイン，古田徹也訳『哲学探究』）