

【特集 言語ゲームとしてのポリシー】

序—言語ゲームとしてのポリシー—

—人類学的考察—

加藤 敦典

要 旨

この特集は、あることがらをポリシーとして語ることと人びとの日常生活の世界との関係について考察する。この特集では、ポリシーということばを、国家の政策や政党の信条といった狭義の政治的な用法に限定せず、より広く人びとの「こだわり」にまでひろげて考える。ここでいうポリシーは、単なるその場しのぎの言い分ではなく、かなり強固な一貫性を持ち、かつ多くの場合ある倫理観に基づいて主張される行為の指針のようにみえるものだということができる。あることがらをポリシーのように語るとはどのようなことなのか、ポリシーを語ることと人びとの日常生活はどのような結びつきを持ちうるのか、また、ポリシーの語り口をあえて回避することをどのように理解すべきなのかという問題を、言語人類学や言語哲学の知見（言語ゲーム、語用論、範列論など）を援用しつつ、ローカルな政治過程に関する民族誌的な事例分析に基づいて考察する。

この論集の各論考の議論は、Ludwig Wittgenstein の思考と強く関連している。各論考では、ポリシーという言語ゲームを習得することによる主体形成とそこから逸脱、さまざまな語彙をめぐる相互行為のなかで創発的にポリシーが実体化していくプロセス、あるポリシーの語り口がもつアスペクトの複相状態を認識し、複ゲーム状況を生み出したりポリシーのパロディを演じたりできるようになる状況、あるポリシーの語彙をめぐる言語ゲームに参加することがそのコミュニケーションの土台となる生活世界を遂行的に生み出すような状況、さらには、ポリシーを語らないという実践をポリシーとして描くことの是非などが議論される。

キーワード

ポリシー、言語人類学、ウィトゲンシュタイン、言語ゲーム、コミュニケーション

1. ポリシー

この特集で私たちが注目するのは、あることがらをポリシーとして語ることから生まれるコミュニケーションの世界である。

この特集ではポリシーということばを広い意味で使いたい。ポリシーということばは、英語圏でも意味があいまいなことばだが、日本語で考えるとさらに意味があいまいになる。

日本語におけるポリシーということばには、国家の政策や政党の信条という狭義の政治的な用法のほかに、ウェブサイトのプライバシーに関する方針、「強きをくじき、弱きを助ける」という義賊の信条、さらには服装や食べ物に関する「こだわり」まで、幅広い用法がある。こういった用法のあいだでおおまかに共有されているのは、それらが単にその場しのぎの言い分ではなく、かなり強固な一貫性をもち、かつ多くの場合はある倫理観に基づいて主張される行為の指針だということである。それらのポリシーは、成文化されたことばの集合として具体化しているものもあるし、不明瞭なかたちでしか存在しないように見えるものもある。もちろん、それらのポリシーは生活の便宜に応じて柔軟に変更されるものであるし、そこで語られる一貫性や倫理性は一種の虚構であるということもできる。しかし、それらの語りがあたかも一貫した倫理的な行為の指針であるように語られ、また、当事者がその信条に真剣に従っているように見えるのでなければ、それらの語りは、たとえ一時的にでも、ポリシーの語り口としての説得力を持つことはないだろう。この特集では、あることがらをポリシーのように語ることによって生みだされるコミュニケーションの世界を、言語人類学や言語哲学の知見（言語ゲーム、語用論、範列論など）を援用しつつ、ローカルな政治過程に関する民族誌的な事例分析に基づいて考察する。

現代の文化人類学者にとって、現地社会における政策の影響とそれへの対応の研究はフィールドワークの必須調査項目のひとつとなっている。また、ポリシーということばを上述のように人びとの信条あるいは「こだわり」ととらえるなら、人類学者はさまざまなかたちでフィールドの人びとのポリシーを読み取ろうとしているということができる。

この特集の各論考はもっぱら国際機関や国家の政策、政党の方針、そこから派生するローカルな信条、およびそういったポリシーの語り口によって表現されることのない日常生活における「こだわり」のありかたをとりあげている。しかし、ここで議論されている問題は、狭い意味での政策の人類学にとどまらず、より広く、政治人類学、法人類学、道徳の人類学、さらには「こだわり」の人類学とでも呼びうる領域における理論的・実証的な研究の基盤を提供することになるだろう。また、ひるがえって、狭義の政策研究や政治過程論における諸課題を文化人類学的に切り取るための理論的枠組みを提示することにもなるだろう。

2. 政策の人類学

政策の人類学といわれるジャンルは、これまでおもに政策を通じた国家と地域の相互関係や、政策がその対象と主体をつくることで生み出す統治性について論じてきた（たとえば、Shore and Wright (eds.) 1997; Shore, Wright, and Però (eds.) 2011)。また、政策が策定されるプロセスに注目する研究では、国家安全保障や開発援助にかかわるグローバルな巨大機構のなかでの政策決定過程を、複数サイトの相互関連に注目しつつ、ソーシャル・ネットワーク論の成果などを採り入れて分析する研究がおこなわれてきた（Merry 2006）。日本では、インドネシア政府が展開する「文化」政策を通じた国家と住民のあいだの「主体化」をめぐる「せめぎあい」を分析した鏡味治也（2000）の研究が政策を主題とした人類学的

論考の嚆矢であり、その後も、鏡味を中心として『文化人類学』誌上で近代国家と政策に関する特集が組まれている（鏡味 2005; 金子 2005; 渡邊 2005）。

鏡味がいうように、現代社会において、政策は人びとの生活にとってもはや外在的なものとはいえない状況にある（鏡味 2000: 3）。政策は現地社会の人びとの生活に強い影響を与えるだけでなく、現地社会の人びとも政策を流用しながら自分たちの生活を構築している。通常、人類学者は、政策の施行によってもたらされる現地社会の変化の記述だけでは満足せず、そのプロセスにどのような人間や制度が関与したのか、そこには強制があったのか、それとも同意があったのか、また、その同意の背後にヘゲモニックな状態があったのではないかという疑念（渡邊 2005: 498）のもとで議論を展開する。また、政策が一筋縄で現地社会に浸透しないような場合には、その原因が現地の人びとの抵抗にあるのか、中間組織の不作为によるのかといったことを調査する。さらには、この特集のテーマのひとつでもあるが、人類学者は、政策の解釈のプロセスで発生する誤解と、その誤解を生みだす認識枠組みのずれ、あるいは、政策の解釈を意図的にずらすことによって政策を乗っ取るような人びとの戦術的なふるまいにも注目する。

ここでは、このような関心に基づくひとつの分析モデルとして、上記の『文化人類学』誌上の特集のなかから金子毅（2005）の議論を紹介する。金子は、八幡製鉄所の事例をもとに、日本における「安全」の実践とその言説的な構築について検討する。国策としての経済成長路線のもと、労務管理を目的とした「安全第一」の理念が企業理念として採用されると、「安全第一」の理念は雇用者と被雇用者のあいだの権力関係のもと、さまざまな装置（殉職、企業寺など）を通して実施に移されていった。金子は事故死＝殉職を自己判断の結果によるリスクとみなすための説明原理として「安全第一」の理念が利用されたこと、また、その背景には労働省の働きかけがあったことを指摘する。一方、労働組合はそういった言説の虚構性を見抜き、「安全」実践のシステムを流用した対抗的な言説と実践を展開した。この一連のプロセスでは、国策は背景に退き、むしろ、その国策のもとで利益を追求していく企業と、自らの労働環境と実利を追求する労働者の相克のなかで、「安全第一」というポリシーが実体化し、やがては「神話」にまで昇格していく。ここには、人びとを規律訓練し、主体化していくポリシーの作用と、そのポリシーを実利のために流用し、別のかたちで実体化させていく人びとの実践が、ある権力関係のもとで展開する様子がみごとに描きだされている。

3. ウィトゲンシュタイン

上記の金子の議論は、国家の政策、それを強制する権力、対抗的な言説などが比較的明確な輪郭をもった実体として論じられている。これに対して、この特集がもつばら焦点を定めようとするのは、ポリシーの語り口が日常生活と接触する、いまだ混沌とした場面におけるコミュニケーションであるといえる。

ポリシーの語り口が生みだすコミュニケーションに注目するこの特集の各論考は、Ludwig Wittgenstein の思考と強く関連している。もちろん、この特集のすべての議論が

Wittgenstein の思考に収斂するわけではない。たとえば、山田亨の議論が依拠する語用論 (indexicality) は、テキストの解釈を生み出す文脈に注目する議論であり、ことばの意味と解釈という考え方そのものに批判的だった Wittgenstein の思考とはかならずしも親和的ではない。とはいえ、山田がポリシーの解釈における「連想ゲーム」について指摘するとき、そこには Wittgenstein のアイデアである言語ゲームの考え方が反映されているとすることもできる。

Wittgenstein の思考に近い立場で政治や法について論じる研究はこれまでも存在した。たとえば、法哲学者の Herbert Hart (2012 (1961)) は、John L. Austin の言語行為論に依拠し、Wittgenstein の議論にも触発を受けながら、法を一次的ルール (テキスト化されない場合もある責務のルール) と二次的ルール (テキストによって承認されたルール、裁定のルール、変更のルール) に階層化する議論を展開した。Richard Rorty (1989) は、Wittgenstein にも言及しながら、われわれが真理として何ごとかを語るときに使う語彙は、歴史的な偶然性のなかで育まれたものであり、人間の活動の外部にその根拠を見いだすことはできないこと、また、民主主義を擁護するためには、民主主義の哲学的な基礎をさぐるのではなく、リベラリズムを支える語彙へのラディカルで継続的な疑いを保持しつつ、かつ、それらの語彙の使用を共有する人びとを増やしていくというアイロニカルな態度が必要であることを指摘している。そのほかにも、政治哲学の方面から Wittgenstein の思考を政治的課題の実践的な分析に接続させようとする議論は多い (たとえば、Heyes (ed.) 2003)。

一方、人類学において、Wittgenstein の思考は、こどもの社会化や文化の習得についての議論、「生活の形式」についての議論を介した他者の暴力性の理解、非日常性との対比のなかでの日常生活、内面 (信念や痛み) の理解に関する議論などに援用されてきた (Das 1998)。日本国内では、実践コミュニティ論の脈絡での議論 (田辺 2003) や、信念の文法に関する議論 (浜本 2006)、相反する規則/信念のセットが併存する「複ゲーム状況」についての議論 (杉島 2008; 杉島 (編) 2014)、科学の人類学についての議論 (中川 2009) などが、Wittgenstein の哲学に直接的に言及している。これらの議論は、以下に個別に言及するように、ポリシーという語り口が生み出すコミュニケーションの空間について論じるうえでさまざまな点で参考になる。

4. 言語ゲームとしてのポリシー

4-1. ポリシーからの呼びかけ

この特集のいくつかの論考では、ポリシーを言語ゲームの一種として分析することを中心的なアイデアに据えて議論を展開している。Wittgenstein (1994) は、ことばの意味はあるゲームのなかでそのことばがどのような振る舞いをするのかによって決まると指摘した。しかも、その振る舞いかたは決して固定的なものではなく、ゲームのなかでのやりとりを通して確定していくほかないものなのだとして Wittgenstein は考えた。言語ゲームとしてのポリシーという枠組みは、人びとが自他のポリシーを相互に確認していくプロセスの分析に有効である。

マクロな視点から見たとき、ポリシーはひとつの言説であると考えることができる。Shore と Wright のふたつの論集での議論はこの線にそっている。言説としての政策は、その対象となる主題と主体を構築する作用をもっている (Shore and Wright 1997: 3)。人びとはポリシーという言語ゲームを習得することによって、ある「現実」のなかに行為主体として巻き込まれる。それは主体構築のための規律訓練のプロセスであるということができる。この特集の上田達や加藤敦典の論文でも示されているように、ポリシーの語り口は、とくに権威をともなって語られるときには、それに関わる人びとにそれへの応答を強要する。ポリシーからの呼びかけに応答する人は、自らをそのポリシーの言説のなかで主体として位置づけることなしにはゲームに参加できない状況に置かれる。たとえ対抗的な実践によって応答する場合であっても、その実践はあたかも対抗的なポリシーの発露であるかのように解釈される。しかし、それらの対抗的な実践は往々にして政策言説のような内的一貫性とは原理的に異質な成り立ちかたをしており、本来は別種のカテゴリーに属するべきものである場合が多い。にもかかわらず、両者がポリシーというひとつの土俵に上げられてしまうことにより、対抗的な実践は、しばしば未熟で混乱した劣位な考えかたに基づく実践だとみなされることになる (cf. 津村 2014: 207)。もちろん、ポリシーという言語ゲームを習得することは、そのゲームのなかで正当な要求をすることを可能にするし、さらには、ゲームに参加しているように見せながら、そこから巧妙に逸脱していくようなメタ言語ゲームを可能にする場合もある。ポリシーからの呼びかけとそれへの応答がもたらす状況を言語ゲームの習得と逸脱という観点からとらえることを、言語ゲームとしてのポリシーについての人類学的探求のひとつの課題として提示することができる。

4-2. テキストの翻訳

もう少しミクロな視点にたつて、ポリシーをことばの集合体としてのテキストとみなした場合、私たちはおもにふたつの論点を提起することができる。第一は、テキストとしてのポリシーの生産の現場の民族誌的な分析である。ここでは、科学の人類学におけるラボ研究の成果などが援用されることになるだろう。この特集の各論考は、この点にはまだ踏み込んでいない。今後の課題としておきたい。第二に挙げることができるのは、テキストとしてのポリシーの解釈、翻訳、翻案、接合の現場への注目という課題である。複数の異なる社会的価値体系が競合するなかで調査をおこなうことに意識的な現代の人類学者にとって、普遍性を標榜する外来のポリシーが現地社会に流入し、ローカルな語り口と接合したり衝突したりする状況は日常的に目にする光景である。このようなローカルな脈絡での人びとのことばの運用の分析は人類学者がもっとも得意とする領域である。第一の論点と第二の論点を視野に入れた議論として、たとえば、法人類学者の Sally E. Merry (2006) は、女性に対する暴力に関する国際機関の声明がどのようなかたちで合意され、それがどのような翻訳過程を経てローカルな脈絡に浸透していくのかを分析している。

このような観点から、この特集のいくつかの論考は、ことばの集合体としての政策と地域住民の認識枠組みとのほざまで、相互行為を通して複数のポリシーが実体化していく様相を描いている。山田亨の論考は、長崎県の五島列島におけるキリスト教関連の遺跡群の

世界遺産への登録をめぐる国際条例、国内法、地元の人たちの理解のあいだでの語彙の意味連関をめぐる齟齬を事例として、書きことばの集合としての政策を地域の人びとに伝えていく過程を分析し、法的概念が喚起する連想のつながりかたが、地域での日常的な言語使用のもとでは別様の連想のつながりを喚起してしまうことを「語用論」(indexicality)の概念を用いながら指摘している。上述の金子論文では、「安全」を翻訳概念化する過程で原語のエートス(プロテスタント的倫理)とは異なる脈絡での日本的な受容がおこなわれたことに注目している(金子 2005: 536)。このエートスを連想がもたらす意味連関の束としてとらえることが、山田論文の要点であるといえる。

4-3. ポリシーのディセミネーション、言語ゲームと生活世界

また、ポリシーが翻訳・翻案される具体的なケースをみていくと、政策全体が翻案されるというよりは、むしろ、カギとなる概念の使い方がずらされる場合が多いことに気づく。あるポリシーのなかのカギ概念が、その脈絡を離れ、公共的言論空間を介して、別のコンテキストに植えつけられる。するとそのカギ概念を中心として、そこに別の言語ゲームが立ち上がってくる。いわばポリシーのディセミネーションとでもいうべき状況が展開するのである。

Wittgenstein がいうように言葉の意味がその使用であるとすれば、それぞれのゲームのなかでのカギ概念はまったく異なる意味を帯びることになる。しかし、カギ概念で繋がっているがゆえに、それらの異なる言葉づかいのあいだで、奇妙なキャッチボールが成立する。この特集の神原ゆうこの議論はそのような状況を扱っているといえる。神原の論考は、スロヴァキアにおけるスロヴァキア系住民とハンガリー系住民との「共生」をめぐる言説を事例に、民族混住地域の人びとが「共生」に関する語彙によって構成されるポリシーの語り口を共有しつつ、しかし、その語りが意図する内容や実際に表面化する行為の指針がずれている状況に注目し、現地の人々がそのちぐはぐさを現前させないようにしながらコミュニケーションを成り立たせることによって、日常的なコミュニケーションの空間としての生活世界を維持し、「共生」の場を遂行的に生み出していることを明らかにしている。

このスロヴァキアの「共生」をめぐる事例は、たとえば、バリの慣習村における土地の意味づけをめぐるコンフリクトについての中村潔(2014)の議論と比較して考えてみると面白い。中村によれば、現代のバリの慣習村においては、土地を威信財とみるか商品としてみるかをめぐって「アリーナを同じくしながら、それぞれが別のゲームをしている」(中村 2014: 147)。いわば、慣習村というゲーム盤のうえで、「土地」というコマを使って、複数のゲームのどれをプレイするかをめぐる駆け引きがおこなわれているような状況である。つまり、場は所与であり、そのうえで複数のゲームがおこなわれようとしているわけである。これに対して、神原の議論では、むしろ、場は所与ではなく、コマの使いかたのずれを顕在化させないようなある種の妥協的な言語ゲームに参加することそのものがコミュニケーションの場としての生活世界を遂行的に生みだしているという状況が明らかになる。

4-4. アスペクト、複ゲーム状況、パロディ

もちろん、ポリシーをめぐる語り到人びとが常にコミットしているとは限らない。あるポリシーをめぐる語りからときとして距離を置き、場合によってはメタな視点から語ることも想定しうる。言語ゲームとしてのポリシーについて論じる場合、人びとが実際にどれほどそのゲームにのめりこんでいるのか(中川 2009: 16-17)という点が問題になる。上田達の論文はマレーシア・サバ州のスクオッターをめぐる政策と、それへの対応のなかでもちいられる「先住民」概念が、現地社会でその意味づけをずらされていく事例を紹介している。上田は、あるポリシーがひとつのゲームであることに人びとが気づく状況を野矢茂樹の議論にしたがって「複相状態」として描いている。野矢(2012(1995): 210)は、他のアスペクトの可能性を意識できないアスペクト盲の状態を「単相状態」と呼び、それに対して、他のアスペクトの可能性が意識されている場合を「複相状態」と呼ぶ。通常のわれわれの知覚は、ほとんどが単相状態である(野矢 2012(1995): 210-211)。しかし、他者の認識を前にしたとき、人はしばしば、いままで見えていたものが別様にも見えることに気づき、そこに複相状態が生まれる。そのような複相状態においては、杉島(2014: 10)がいう「複ゲーム状況」が発生し、あるポリシーのなかでプレイしている人びとが、次の瞬間には、同じセッティングのもとで別のゲームをはじめよう的なことがある。上田の議論のなかで私が興味深く感じるのは、国家の「先住民」政策のパロディを住民たちが実演する場面である。パロディとは、いわば、ある言語ゲームをおこなっていることの「おかしさ」(荒唐無稽さ)を、その言語ゲームを誇張して実演することによって暴くゲームである。パロディを演じるためにも複相状態が前提となるが、そこで彼らは別のゲームに移行するのではなく、そのゲームをプレイするふりをする、というメタ言語ゲームに移行するわけである。ここで、ふたたび、上述の金子論文を参照することができる。金子の紹介する事例において、八幡製鉄所の労働者たちは『安全』を言語ゲームと見抜き…(中略)…、雇用者の視線を冷淡に見つめ返していた(金子 2005: 526)という。つまり、「安全」をめぐる実践を「ゲーム」と認識して、ゲームのまねをするゲームをおこなうことにより、「安全」をめぐる実践をパロディ的に受容していたのである。したがって「リスク受容という認識は労働者の深奥にまで内在化され得なかった反面、『安全』のスローガンだけは外在的な動機によって彼らの労働慣行の中に文脈化された(金子 2005: 536)のである。

現実の生活にはゲームから「いちぬけた」をすべき外部がないように感じられる場合もある。そのため、「現実」の生活に支障をきたさないためには単相状態を保持することが有効である場合もある(中川 2009: 180)。しかし、あるゲームをプレイしながら、それがゲームであることを理解している状況は実際に実現しうる。このとき、人はゲームに「のめりこみ」ながら、必要に応じて「いちぬける」ことができる(ことを知っている)。これは人類学者がフィールドワークでしばしば経験する状況でもある(中川 2009: 180)。また、Wittgenstein があまり重視していなかったことだが、実際には、現実の生活においても、人はひんぱんに複相状態を経験する。このような状況が「パロディ」というメタ言語ゲームを可能にする。これを対抗的なポリシーの表現ととるかどうかは難しい問題である。しかし、そういった深読みをせずとも、彼らが国家の政策をないがしろにすることができるのは、「先住民」政策のアスペクトの複数性を意識化できているためであると指摘することは

可能である。

4-5. ポリシーを語るコンテキスト、ポリシーを語らないという語り口

ポリシーと複相状態についての議論をさらに敷衍していえば次のようなことも指摘できる。前節で述べたのは、複相状態において、人びとは(ある)ポリシーがゲームにすぎないことを認識しつつ、そのポリシーのなかで行為することがありうる、ということだった。これに対して、そもそも、ポリシーが語られうるのは、あるべきふるまいについて他の可能性が意識されているような複相状態においてのみである、ということも指摘できる。

当然のこのようであるが、ポリシーを語る必要のない場面で、人はふつうポリシーを語らない。また、ポリシーは何か他の選択肢があるなかで語られることで、ポリシーの語り口として聞こえるようになる。当該のコミュニケーション空間において他の選択肢もあるなかで、異論があることを念頭に、ある行為の指針に従うことをあえて表明することに、ポリシーの語り口の特徴がある。その意味で、ポリシーの文法は信念の文法(浜本 2006: 64)に似ている。

このような観点からみると、あえてポリシーの語り口を選択することや、逆に、あえて別の語り口を選択することの意義を考える必要があることがわかる。言語ゲームとしてのポリシーは、他の対比可能な語り口と接している。ポリシーの語り口は、信条の語り口かたとして考えた場合、たとえば信仰告白や遺言の語り口などといったようなほかの語り口と対比可能である。たとえば、Janine Wedel ら(2005: 35)は、ポリシーの語り口は Bronislaw Malinowski のいう行為の憲章としての神話の語り口と対比可能であると指摘している。また、ポリシーの語り口に依拠することは、紛争解決のための手段として、あるいは、より広く日常的な合意形成や意思決定のための手段として考えた場合にも、ほかの語り口との対比が可能である。あることがらをポリシーとして語ることにより、それに関与する人びとはある特定のゲームのなかに巻き込まれる。それにより、たとえば、他の人びとにはある種の反論の形式しか許されなくなり、紛争の複雑性が縮減されることもある。同様に、紛争解決にあたっては、さまざまな言語ゲームに依拠した処理方法がありうる。法の言説に基づく紛争処理も可能であるし、託宣による処理も可能である。あるいは、フィジーにおける会話を通した紛争処理を分析した Andrew Arno (1993) が指摘するように、親族関係に依拠した「冗談(関係)」という言語ゲームに当該の紛争を落とし込むことで問題の解決がはかれる場合もあるだろう。これらの異なる語り口の接触面で発生するゲーム間のコンフリクトを分析することによって、ポリシーの語り口の特徴がより明確になるはずである。

そのなかで、ポリシーを語らないケースはとくに難しい問題を提起する。これは、Wittgenstein がいう私的言語の不可能性にならっていえば、私的ポリシーが不可能だからである。たしかに、私たちは、自分の定めたポリシーにひそかに従って行為することができる。すくなくとも、ある人がそのように言い張ることは可能であるし、そのような言明はさしあたり理解可能ではある。しかし、他人がそのようなかたちで何らかのポリシーにひそかに従っていることについて、私たちは公共性をもった言論空間のなかでは何も語るこ

とができない。私私的なポリシー（国王だけが知っている政策や、ある個人だけが密かに
いただいているポリシー）については語るができないのである。

ポリシーの語り口を言語ゲームとしてとらえる枠組みは、ある人びとやある機関がポリ
シーに従っているという言明が可能になる条件（cf. Kripke 1982）を「公共性」を軸に検討
することを可能にする。別の言いかたをすると、ある人びとの行為の裏にポリシーを読み
込むことの可能性が成立する条件とは何か、ということ我问うことを可能にするのである。
ある人がポリシーに従っている、というのは、単にその人が規則的にふるまっていること
ではない。社会的なできごととして検証可能なポリシーは、当事者たちが他の選択肢もあ
りうることを認識しているなかで「あえて」選んだものとして、何らかのかたちで公共的
に表明される必要がある。したがって、ポリシーの内面化という問題に対しても、渡邊日
日が指摘するように『上からの』政策と個人的アイデンティティの中間に位置する様な、
公共性の次元」（渡邊 2005: 514）で議論をする必要があるのである。

そのように考えると、松田素二（2009）が正しく自制しているように、ポリシーを語る
ことなしに何かを实践する人びとや、「生活の便宜」に応じてポリシーの語り口が豹変する人
びとについて、私たちは、彼らの行動の裏に隠されたポリシーを安易に語るべきではない
のである。松田は、有賀喜左右衛門と鳥越皓之の議論に従って、人びとのふるまいの理解
の基盤に「生活」を据える。人びとの説明や講釈の豹変は「生活の必要」あるいは「生活者の
便宜」に基づくものであると松田は指摘する。ここで松田は『生活者の便宜』とはいった
い何を指すのかは明確ではない」（松田 2009: 150）という。しかし、そのあとの議論で、
松田は「生活者の便宜」を「都合」や「有用性」ということばで言いかえることしかして
いない（松田 2009: 168-169）。これは、一見、議論をごまかそうとしているようにも見える。
しかし、松田が指摘しているのが、ある語りや行為をその人の固定的な理念、利害、属性
などに還元して説明してしまうことの弊害であること（松田 2009: 149）を考えれば、むしろ、
「生活者の便宜」「都合」「有用性」ということばの意味はブラックボックスに入れたま
まにして、いわば解釈の寸止めをしておいたほうがいいのである。たとえば、「生活者の便
宜」の内実を生存維持の倫理として語ってしまうと、とたんに彼らは本人たちが語ったこ
ともないポリシーの語り口のなかに巻き込まれてしまうことになる。おそらく、ある人（び
と）の固定的な理念、利害、属性などは、言い分の違いを生み出す基盤などではなく、む
しろ言い分の違いを分析的にことばで表現する際に定立されるエージェントである可能性
が高い（cf. 杉島 2014: 12）。日常生活は、アイデンティカルなポリシーやその基盤となる
固定的な利害や属性によって組織化されているわけではなく、さまざまな基準をもったさ
まざまな規則や信念が、その内実があらかじめ確定されることなく併存しているものなの
であろう（cf. 杉島 2014: 13-14）。

このような観点から、加藤敦典の論考では、ベトナムの村落における地域住民の討議空
間において、一貫したルールの厳格な適用を求める「原理原則の語り口」と、個別の事情
に配慮した「情状酌量の語り口」がみられることについて、それを、それらの語りの背後
にある利害、立場、道徳観の違いとしてではなく、あえてポリシーを語る語り口と、あえ
てポリシーを語らない語り口のスタイルの違いと、それが可能にするコミュニケーション

のかたちとして分析している。

5. この特集で扱えなかった問題

最後に、この特集では十分に扱えなかった問題をふたつ挙げておく。

第一に、ポリシーからの呼びかけ、規律訓練、主体の構築について論じるためには、田辺繁治(1989)が論じるように、身体次元のプラクティスによってイデオロギーが再生産されていく状況についての分析が必要になるだろう。また、そのような規律訓練に対するオルタナティブとしての「プラクシス」(自己への配慮)についての議論(田辺 2003)も必要になってくるだろう。身体次元の問題は、この特集では十分に扱うことができなかつた論点である。

第二に権力の問題である。各論考では、ポリシーの語り手たちの力の差をめぐるリアル・ポリティクスについてあまり踏み込んだ議論ができていない。もちろん、山田の議論はポリシーを扱う技量が行政関係者と地域住民のあいだで異なっていることに言及しているし、上田の論考でも、国家の「先住民」言説からの逸脱が矯正されていくプロセスを描いている。また、加藤の論考では、ベトナムの地域住民がポリシーを語らないこと背景に共産党の力の強さという要因もあるのではないかと示唆している。とはいえ、ポリシーという言葉ゲームのプレイのしかたをめぐる争奪戦においては、実際にはより生々しい権力闘争が繰り広げられているはずであり、それらを組み込んだ記述が必要であると考えられる。もちろん、ポリシーの語り口の問題を権力の問題に還元することは私たちのとるべき道ではない。杉島らの議論を参考にするなら、ポリシーの語り口の趨勢を左右する「ゲーム外状況」としての歴史・社会的な背景への注目(杉島 2014: 30; 片岡 2014: 249)、あるいは、ポリシーの語り口をめぐるコンフリクトに積極的に参与することなくその妥当性を日和見的に判定しているもうひとつの「ゲーム外状況」というべき「不定見者」たちの存在(杉島 2014: 20; 細田 2014: 83)、さらには、「権力」というものを言語ゲームとしてのポリシーのプレイのしかたをめぐる闘争を支配する実体としてではなく、そういった闘争の趨勢をことばで表現する際に定立されるエイジェンシー、あるいは人びとが使う便宜的な分析概念として理解するという方向性(杉島 2014: 12)などが考えられる。これらの論点も今後の課題として記しておきたい。

参考文献

Arno, Andrew

1993 *The World of Talk on a Fijian Island: An Ethnography of Law and Communicative Causation*, Norwood, N.J.: Ablex Publishing Corporation.

Das, Veena

1998 "Wittgenstein and Anthropology," *Annual Review of Anthropology* 27: 171-95.

浜本 満

- 2006 「他者の信念を記述すること——人類学における一つの疑似問題とその解消試案」
『九州大学大学院教育学研究紀要』9: 53-70。

Hart, Herbert L. A.

- 2012 (1961) *The Concept of Law*, The 3rd edition. Oxford: Oxford University Press. (ハーバート・ハート 2014 『法の概念』、長谷部恭男訳、ちくま学芸文庫)

Heyes, Cressida J. (ed.)

- 2003 *The Grammar of Politics: Wittgenstein and Political Philosophy*, Ithaca and London: Cornell University Press.

細田 尚美

- 2014 「フィリピンの都市移住者コミュニティでみられる複ゲーム状況」、杉島敬志編『複ゲーム状況の人類学——東南アジアにおける構想と実践』、pp. 57-89、風響社。

鏡味 治也

- 2000 『政策文化の人類学——せめぎあうインドネシア国家とバリ地域住民』、世界思想社。
2005 「共同体性の近代——バリ島の火葬儀礼の実施体制の変化から考える」『文化人類学』69 卷4号: 540-555。

金子 毅

- 2005 「日本の近代化過程における『安全神話』のポリティクス——殉職を取り巻く権力関係と言説の構築を中心に」『文化人類学』69 卷4号: 520-539。

片岡 樹

- 2014 「複ゲームとシンクレティズム」、杉島敬志編『複ゲーム状況の人類学——東南アジアにおける構想と実践』、pp. 239-266、風響社。

Kripke, Saul A.

- 1982 *Wittgenstein on Rules and Private Language, An Elementary Exposition*. Cambridge: Harvard University Press. (ソール・クリプキ 1983 『ウィッ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)

松田 素二

- 2009 『日常人類学宣言! ——生活世界の深層へ／から』、世界思想社。

Merry, Sally Engle

- 2006 *Human Rights and Gender Violence: Translating International Law into Local Justice*, Chicago: University of Chicago Press.

中川 敏

- 2009 『言語ゲームが世界を創る——人類学と科学』、世界思想社。

中村 潔

- 2014 「バリにおける慣習村組織の変化とその非全体論的解釈」、杉島敬志編『複ゲーム状況の人類学——東南アジアにおける構想と実践』、pp. 117-152、風響社。

野矢 茂樹

- 2012 (1995) 『心と他者』、中央公論新社。

Rorty, Richard

- 1989 *Contingency, Irony, and Solidarity*, Cambridge, New York: Cambridge University Press.
(リチャード・ローティ 2000 『偶然性・アイロニー・連帯——リベラル・ユートピアの可能性』、齋藤純一、山岡龍一、大川正彦訳、岩波書店)

Shore, Cris, and Susan Wright (eds.)

- 1997 *Anthropology of Policy: Critical Perspectives on Governance and Power*, N. Y.: Routledge.

Shore, Cris, and Susan Wright

- 1997 “Policy: A New Field of Anthropology,” In Cris Shore and Susan Wright (eds.) *Anthropology of Policy: Critical Perspectives on Governance and Power*, pp. 3-39, N. Y.: Routledge.

Shore, Cris, Susan Wright, and Davide Pero (eds.)

- 2011 *Policy Worlds: Anthropology and the Analysis of Contemporary Power*, Oxford: Berghahn.

杉島 敬志

- 2008 「複ゲーム状況について——人類学のひとつの可能な方途を考える」『社会人類学年報』34: 1-23、弘文堂。
2014 「複ゲーム状況への着目——次世代人類学にむけて」、杉島敬志編『複ゲーム状況の人類学——東南アジアにおける構想と実践』、pp. 9-54、風響社。

杉島 敬志 (編)

- 2014 『複ゲーム状況の人類学——東南アジアにおける構想と実践』、風響社。

田辺 繁治

- 1989 「民族誌記述におけるイデオロギーとプラクティス」、田辺繁治編『人類学的認識の冒険——イデオロギーとプラクティス』、pp. 95-119、同文館出版。
2003 『生き方の人類学』、講談社。

鳥越 皓之

- 1989 「経験と生活環境主義」、鳥越皓之編『環境問題の社会理論——生活環境主義の立場から』、pp. 13-53、御茶の水書房。

津村 文彦

- 2014 「ピーの信仰をめぐる複ゲーム状況論」、杉島敬志編『複ゲーム状況の人類学——東南アジアにおける構想と実践』、pp. 179-212、風響社。

渡邊 日日

- 2005 「文学を学び、知識を積んで、『郷土』を知ろう——ソヴィエト期南シベリアに於ける文化政策としての『文化建設』について」『文化人類学』69巻4号: 497-519。

Wedel, Janine R., Cris Shore, Gregory Feldman, and Stacy Lathrop

- 2005 “Toward an Anthropology of Public Policy,” *The Annals of the American Academy of Political and Social Science* 600: 30-51.

ウィットゲンシュタイン、ルートヴィヒ (Wittgenstein, Ludwig)

- 1994 『哲学的探求』、黒崎宏訳、産業図書。

Policy as a Language Game: Anthropological Investigations

Atsufumi Kato

This special issue examines the space of communication that is created when policy is narrated. In this collection, we use the term *policy* in a wider sense, entailing not only state policies and political parties' manifestos, but also ordinary people's adherence to something. *Policy* in this sense is defined as a type of narrative that appears to be a principle of conduct—consistent and, in many cases, founded upon a certain ethical value. Articles in this issue are based on ethnographical case studies of political processes at the local level. These inquiries address what happens when people narrate policy, or conversely, how we can understand a situation when people avoid this narration. This can be accomplished by employing ideas from linguistic anthropology and linguistic philosophy, which include language games, indexicality, and paradigms.

The articles in this special issue espouse arguments that are strongly related to Ludwig Wittgenstein's philosophy. Each article investigates relevant questions, including the formation of subjectivity through learning about policy as a language game, as well as ordinary people's practice of escaping from this process; the emergent process of substantializing policies through actors' practical interactions with political vocabularies; cases in which people create a situation containing multiple games related to a policy, and then start to create parodies of this policy when they realize the multiple aspects of the policy narrative; cases in which participating in a certain policy as a language game would performatively secure a life-world as the basis of communication; and finally, the theoretical problem of identifying why people choose to be silent regarding policies.

Keywords

Policy, linguistic anthropology, Ludwig Wittgenstein, language game, communication