

『真理と方法』における遊びの概念と理解の呈示的本質

宮崎 勝正 (北海道大学)

The Concept of Play in "Truth and Method" and the Presentational Nature of Understanding

Katsumasa MIYAZAKI

This paper discusses the relationship between Gadamer's concept of "play" and the process of "suspension of prejudices," which he considers essential to "understanding." The concept of play, which Gadamer introduces as the foundation of his ontological theory of art, seems significant throughout his philosophical hermeneutics in "Truth and Method." By drawing upon the concept of play, we can shed further light on Gadamer's views on hermeneutic understanding.

Firstly, I argue that Gadamer's concept of play implies not only the eventful mode of play itself, but also the uniqueness of players' experiences. On one hand, the concept of play demonstrates the primacy of play itself which incorporates players' subjectivity into its own and unfolds as the real subject. On the other hand, the nature of play as self-presentation includes insights into the characteristics of player experiences. The primacy of play is reflected in players' subjective involvements as "freedom of choice" and "risk to choose."

Building on these interpretations of the concept of play, this paper explores the essence of "suspension of prejudices" process. This process can be understood as refraining from dogmatically applying one's prejudices while still risking oneself in judgments based on those prejudices. This interpretation of "suspension of prejudices" relying on the concept of play suggests the presentational nature of understanding.

Keywords: H.G. Gadamer, hermeneutics, play, understanding, prejudice

キーワード: H.G.ガダマー、解釈学、遊び、理解、先入見

1. はじめに

本稿の目的は、ガダマーが理解の本質としている「先入見の一時停止」という過程の内実を、遊びの概念に依拠して明確化することである。遊びの概念は主観性を超えて展開する解釈学的事象の存在様式を示すだけでなく、それと不可分に結びついた参与者の経験の在り方に関する示唆を含んでいると考えられる。しかし、そうした主観的経験の側面については、これまで必ずしも十分な関心が向けられてきたわけではない。そこではじめに、遊びの概念が、遊びそれ自体の持つ出来事的な存在様式だけでなく、遊びに参加する者の独特な経験の在り方を含意するものであることを明らかにする。そのうえで、自らの先入見を宙づりにし、それらを危険にさらすという、ガダマーが理解の過程の本質だと論じる要素について、遊び手の経験に関する記述を手掛かりに考察する。第一節では、ガダマーの遊び概念に示されている、遊び手の主観性を自身の内に巻き込みそれ自体で展開する出来事としての遊びの存在様式を確認する。第二節では、自己呈示という用語で表現された遊びと個々の遊び手の参与との関係を明らかにする。第三節では、ガダマーが遊び手の経験に見出す「自由」と「リスク」の要素について論じる。最後に第四節で、理解の生起の仕方だとされる、先入見を一時宙づりにするという事態の内実を、第三節で論じた遊び手の経験的要素との関連性から明確にする。それによって、真の先入見が際立たせられる理解の過程そのものが、主観性を凌駕する出来事として、主観的経験に現われる仕方を記述する。

2. 遊びの運動と遊び手に対する優位性

『真理と方法』におけるガダマーの哲学的解釈学は、「遊び Spiel」概念の分析から始められる。ここではまず、ガダマーが個々の遊び手の意図やふるまいを超えたものとして記述する、遊びの出来事的な在り方を確認したい。

ガダマーが遊びの現象に見出す根本的な特徴とは、それが常に遊ぶ者の存在を超えた出来事として生じるものだという点である。そこで遊びの分析の出発点となるのは、遊びの多様な比喩的用法である。それは、光の戯れ (Spiel des Lichtes) や手足の連携した動き (Zusammenspiel der Glieder) といった表現に示されている、「行きつ戻りつの運動 (das Hin und Her einer Bewegung)」という揺れ動きのイメージである (WM.109/148)¹。こうした表現に示されている、自ずと生じる低回運動という在り方は、人間の遊びを規定する本質的特徴であるという。²

こうした遊びの言語的用法のなかに、ガダマーは遊ぶ者の意識や心の状態に対する遊びそれ

¹ 『真理と方法』からの引用については、(WM./) の形で示した。スラッシュの前に独語原著の頁数、後ろに邦訳の頁数を記載している。

² したがって遊びの言語的な表現からみて、「遊びの本来の主体は明らかに、他の活動のもとでもまた遊ぶような者の主体性ではなく、遊びそれ自体なのである」(WM.149/109-110)。

自体の優位性を見出している。このことは、以下の箇所に端的に表れている。

「すべて遊ぶこととは遊ばれることである³。遊びの魅力、遊びがふるう魅惑はちょうど、遊びが遊ぶ者を支配下に置くということにある。……遊びの本来の主体は遊ぶ者ではなくて、遊びそれ自体である」（WM.112/152）。

遊びは、ある者が任意の活動を遊びであると自ら定め、ちょうど自分で意図した通りに実行するような営みではない。反対に、人は、遊びの本来の主体である遊びそれ自体の運動に服するようにしてそのなかに巻き込まれ、引き留められる。遊びの運動に否応もなく巻き込まれるということが、人が遊ぶということの本来の在り方である。そこで遊びは、「行きつ戻りつの遊びの運動がそのなかであたかも自ら生じるころの、ある秩序を表現する」（WM.110/150）ものである。ガダマーに従えば、遊びは、遊び手の意図や行為を超えた運動として、その運動自体が当の出来事の本来の主体として自己を成り立たせ、自らに秩序を与えるという仕方では生じる。遊びは、そこに参与して遊ぶ者の意図や狙いに応じて好き勝手に進行させられたり、結末を定められたりするのではない。むしろ、遊びはふつう個々の遊び手の狙いや予測を超えた結末を迎えるのである。それはちょうど、遊びの運動そのものが、ある特定の展開や顛末へと自らを秩序立てていくようにして、自ずと進行するという在り方を示している。ガダマーは、こうした遊びの在り方として、遊び手に対する遊びそのものの優位性を主張するのである。

具体的な例として、仲間とサッカーをして遊ぶという状況を考えよう。サッカーの試合は、それぞれの遊び手の狙いと行為が相互に影響し交差するなかで、いずれの遊び手のふるまいにも帰属しえない全体的な動きとして生じる。各々の遊び手が、パスを出し合ったり、ボールを奪い合ったりしながら、自分のチームの勝利という結末を目指して行為する。そのことによってサッカーの試合は、個々の参加者の存在を遥かに凌駕した出来事の全体として、各々の狙いや努力にもよらず、一方のチームの勝利に終わったり、あるいは引き分けになったりするのがある。そのように、遊びの出来事は常に、個々の遊び手の意図や行為を凌駕する全体性を持っていると考えられる。遊びはそれ自体として進行し、遊び手はその展開に巻き込まれ支配されるという仕方では参与するのである。

遊びの優位性という特徴はまた、それが遊び手を巻き込んで生じるときに区別可能な固有の諸形式を持つという事実のなかにも表れているという。人は様々な遊び方で遊びを楽しむことがある。子どもたちのなかには、鬼ごっこやキャッチボールをして遊ぶことを好む者もいれば、ままごとをして遊びたいと考える者もいる。いずれにせよ、それらの多様な遊び方には、それぞれに特有の魅力や楽しみがあるものである。

ガダマーによると、様々な遊びを遊んだり、あるいは特定の遊びをしようとしたとき、その心的状態の差異は、遊びそれ自体の差異を生む原因ではない。例えば、スリルを味わう感覚と、他の存在になりきる感覚との違いによって、ブランコの遊びとままごとの遊びの区別が生じるのではない。そうではなくて、それぞれの遊びの差異は、その遊びの運動そのものが自らに秩序を与える、その仕方の違いによって生じるのである。

「遊びそのものは、その遊び自体の精神によって互いに区別される。このことが基づいて

³ 原文イタリックを傍点で示す。

いるのは、それぞれの遊びが、その遊びそのものであるところの行きつ戻りつの運動を、それぞれ別様に特徴づけ、秩序づけるという事実にはかならない。その遊びの場を満たしているものが規定する規則と秩序が、遊びの本質を形作っている」（WM.112/153）。

ここに示されているのは、遊びの運動そのものの具体的な生じ方こそが、特定の遊び方を持つものとして遊びを構造化し、鬼ごっこの遊びやままごとの遊びといった区別を生むものだとしたことだろう。遊びの運動そのものが、遊びの場を規定するものとしてその内部に特定のルールや秩序をもたらす。それによって、遊び手がそれに従うことでのみ遊ぶことができる様々な規則を、それぞれの遊びの本質として形成するのである。

例えば、遊びの運動がその展開のなかで自らに規則を与えるという事態は、子どもがじゃれ合って遊ぶような事例に分かりやすく表れているように思われる。そこでは、じゃれ合いの遊びのなかで許容される行為のリストが予め規定され共有されているというのではない。そうではなくて、実際にやりとりをするなかで、相手の表情や反応を都度うかがいつつ、相手に飽きられたり喧嘩になったりしないようにふるまいを調整し、その活動のうちに留まろうと努力するように見える。その状況にあって、じゃれ合いの遊びに参加する者は、その遊びが継続するために許容される範囲内で様々なふるまうことができる。その際に本気で相手を叩いたり蹴ったりすることが許されないのは、ただその行為が遊びの出来事を中断させてしまうことによるのである。このように、じゃれ合いの遊びの例では、遊びの運動それ自体が自らに特定の規則を与え、その規則に遊び手を従わせるという事態が実際に生じていると思われる。

こうして、ガダマーが自身の哲学的解釈学の基礎として提示する遊びの概念は、なによりもまず、遊びという現象に典型的に見出される、行為する者の心の状態や意図に対する優位性という特徴を示すものであると考えられる。しかしまた、この点においてとりわけ示唆的だと思われるのは小平（2020）の指摘である。小平は、遊びが果たす主客の構図を退けるための概念装置としての役割を示したうえで、それが芸術作品の存在とその表現及び経験との密接な関係性を示していると指摘している。

「ただし、ガダマーが芸術作品の存在のあり方を遊びとして試作した力点は、こうした芸術経験の主観主義の克服という点に留まらない。むしろそれ以上に、作品の存在を遊びとして思索することによって、作品の存在と作品の経験との連関の考察を具体的に可能とした点にこそ認められるべきである」（152頁）。

ここで遊びは、解釈学的事象の存在・表現・経験の統一性を示す概念として強調されている。鑑賞者や演者の経験は、芸術作品の存在のなかで霧散してしまうのではない。むしろ、その存在のなかに含まれるのである。

ガダマーの遊びの概念には、遊び手の主観性を自身の内に巻き込み、遊び手をその秩序に従わせつつそれ自体で展開するような出来事としての遊びの存在様式が明確に含意されていると考えられた。とはいえ他方で、遊びの概念は単に遊び手に対する遊びの優位性という側面のみを表現したものではないと思われる。そうではなくて、遊びの概念は、自らを凌駕する遊びの出来事に参与するときの、遊び手の経験の在り方に関しても豊かな説明を与えるものであると考えられる。したがって次節では、遊びに参加する遊び手の存在が、遊びの出来事のなかで

持つ位置づけを確認する。そのなかで、遊びの概念が、遊び手の経験的側面に関する分析としても重要な意義を持っていることを明らかにする。

3. 自己呈示としての遊びと遊び手の参与

前節では、遊びの概念が含意している遊びの出来事の優位性という考えについて確認した。遊びという活動においては、遊び自体が遊びの本来の主体であり、人は遊びの持つ秩序やルールに従うことによるのみその活動に参加することができる。そこで遊び手は、自身の意図や狙いを超えてそれ自体で進行する遊びの展開に巻き込まれるという仕方でふるまうのだと考えられた。

ところで、いかに遊びそのものが遊び手を凌駕する存在であるとしても、その都度何かを意図しつつ行為するという遊び手の在り方は、遊びの運動の全体性のなかで無意味にされてしまうというのではない。むしろ、遊び手の参与という要素は、遊びの存在が成立するために不可欠であると考えられる。このことは、ガダマーが遊びの本質的性格として論じている、「自己呈示 (Selbstdarstellung)」という在り方のなかに明確に示されている。そこで自己呈示とは、遊び手の参与を通じて、遊びの運動が一つの完結した顛末として具体的に構造化されるという、遊びの出来事的な存在様式のことであると考えられる。ガダマーは次のように述べる。

「課題の成功が、〈その課題を呈示する〉ということができる。この言い回しは、遊びが問題となっているときには特に自然である。というのも、課題の達成はいかなる目的連関へも超えてはいかないからである。遊びは実に、自らを呈示するということに限られている。よって、その存在様式とは自己呈示である」(WM.113/154)。

ガダマーによると、遊びはその外側にあるいかなる目的とも関連しないために、それが特定の結末を迎えたときには、一つのまとまりを持った出来事の全体として完結する。それは例えば、仲間とのサッカーの試合に勝利するとか、トランプの大富豪で勝ちの順位が決まるとかといった仕方で、遊びのなかで目指される課題が達成されたときに、その遊びの展開と結末がその出来事の一部始終として確定するということであるだろう。遊びの活動は、誰それが勝利したあの遊びや、しかじかの展開を辿ったこの遊びとして、いわば一つの物語のように、具体的な全体性として規定される。そして、そのような具体的な出来事として自らを呈示ということが、遊びの存在様式そのものであると考えられているのである。

この点について、加藤 (2012) は、都度の具体的な出来事として呈示されるという在り方を、とりわけ人間の遊びを特徴づけるものとして明瞭に記述している。人間の遊びの特徴とは、第一に、それが特定のやり方で遊ばれるという選択の可能性である。そして第二にそれは、他者へ現われるという特徴を持つのであるという (52-53頁)。加藤によって分析されたこの二つの特徴は、遊び手に望まれているような形式で、しかし常に遊び手の意図を上回って展開する出来事として生じるという、遊びの在り方を分明に示すものであると思われる。遊びは遊び手の参与を通じて大富豪やサッカーといった形式で生じるのであるが、そのことは、遊びが自己呈

示という性格において遊びそのものを自ら形作っていく運動に、遊び手が否応もなく巻き込まれていることを意味している。

さて、自己呈示という性格から把握された遊びの在り方には、ガダマーの遊びの概念が、遊び手の存在に関しても重要な含意を持っていることが示唆されていると思われる。その含意とは、遊びが自己呈示という性格から理解される限りにおいて、遊び手の参与という側面を遊びの存在そのものと切り離して考えることができないということである⁴。遊びは、自己を秩序づける運動のなかに遊び手を従わせることによって、遊び手の存在を超えた出来事として生じるのであり、この意味で遊びは遊び手に対して優位である。しかし、そうした遊びの出来事によって、それが次の仕方でのみ実現されるということが、その存在そのものの本質をなしている。すなわち遊びは、実際に遊び手が参与し行為することを通じて駆動される、具体的な運動のなかに自らを組み立てることによってのみ実現されるのである。したがって、自己呈示という特徴づけは、遊び手の参与が遊びの存在自体に含まれており、全体として一つの存在を形作っているということの意味していると考えられるのである。

このように見てくると、遊び手の行為やふるまいは、自己呈示として把握された遊びの存在様式において、不可欠な役割を持っていると考えられる。そうであるならば、ガダマーの示した遊びの概念は、遊び手を支配する遊び自体の存在様式だけでなく、自身の意図や行為を凌駕する遊びの出来事に参与しているときの、遊び手の経験の独特の在り方を指し示すものでもあると解釈できる。ここで重要だと思われるのは、『美の現実性』という論考のなかで、ガダマーが遊びの内部に置かれた遊び手の位置づけについて与えている次の説明である。

「さて、人間の遊びにおいて特別なことは次のことである。すなわち遊びは、理性、つまり自らに対して目的を措定し、それを目指して意識的に努力することができるという、人間のこの最も固有の特徴をも、自らのうちに含みこみ、そして目標措定的な理性の特徴の裏をかくことができるのである」(Gadamer, 1977, S.30)。

この記述には、人間が遊ぶときの、意図や行為の位置づけが端的に示されていると思われる。遊び手は遊びの秩序づけの運動に服することによって遊ぶとはいえ、その主体的な意図や狙いは遊びの支配のなかでかき消されてしまうのではない。そうではなくて、遊びの運動は、遊び手の意図的なふるまいや努力を自らのうちに「含み込む (einbeziehen)」という様態をとるというのである。

このような記述は、遊びの概念が遊び手の経験の独特性に関する含意を持っている可能性を示唆しているように思われる。とはいえ、その「含み込む」という様態が一体いかなる特徴を示しているのかは、明瞭に示されているわけではない。この点について、エバーハルト (Eberhard,

⁴ ウォーンキー (Warnke, 1987) は遊び手がある意味では遊びの創造者でもあるという側面を示している。

「しかし、人が実際に行動しているゲームの実例以外には、ゲームは具体的な形を持たず、現実には存在することもない。たしかに、ゲームは遊び手の側の適切な行動や態度の幅を決定するが、一方で、ゲームは遊び手による特定の行動や態度のなかにのみ存在するのである。この現象は、ゲームというものはどのように遊ばれてもそのゲームであるのだが、ある意味では、ゲームは遊び手によって遊ばれるからこそその当のゲームである、ということの意味している」(p.95)。

2007) はガダマー解釈学を中動態研究の観点から解釈するなかで次のように論じている。

「解釈学的出来事は、理解する主体を呑み込む (engulf) ことなく包含 (encompass) する。それは受動的になるのではなく、プロセスの中にとどまりつつ、またそのプロセスの主体でもある主体に起こるのである」 (p. 299)。

ここでエバーハルトは、遊びの運動に「含み込まれる」という遊び手の経験の特徴を強調している。また、ディ・チェーザレ (Di Cesare, 2009) は、主観性が遊びの優位性のもとに服するという基本的な含意を示したうえで、「芸術の遊びを演じる主観性はより高次の現実へと引き上げられるが、それでもなお語りかけられることをやめない。芸術の要求に応えるため、主観性は二次的なものとして残る」 (S. 63) のであると論じている。こうした主観的経験に関する言及はしかし、やはりその特徴の内実を十分明瞭に説明しているのではない。

したがって、次節では、ガダマーの記述に従って、遊び手の独特の経験様態を記述する。自身を遥かに凌駕する遊びの出来事に含み込まれるという事態は、遊び手にとっていかなる経験として現われるのだろうか。その特徴を明確にすることで、遊びの概念が遊び手の経験に関して持つ含意の内実を提示したい。

4. 遊び手の経験の記述的要素としての「自由」と「リスク」

ここまでで、ガダマーの遊びの概念が、遊びの出来事に含み込まれるという仕方で行為するという、遊び手の独特の経験様態に関する洞察を含んでいる可能性が見出された。この節では、遊び手の経験の特徴づける「自由 (Freiheit)」と「リスク (Risiko)」の要素について検討する。自由とリスクの要素は、遊び手が遊びの運動に含み込まれるという仕方では遊ぶときの、経験の独特さを記述したものであると考えられる。そこで、それらの要素が表す事態について具体例を加えつつ解釈することで、ガダマーの遊びの概念が遊び手の経験の在り方に関して持つ含意を明らかにする。

ガダマーによる遊びの分析において、遊び手の経験の記述としてとりわけ重要だと思われるのは次の点である。すなわち、遊び手の意図や行為に対して優位性を持つという遊びの特性は、遊び自体の出来事的な在り方の特徴として現われるだけでなく、遊び手の主観的な体験にも反映されるものであるという点である。ガダマーによれば、「遊びを遂行する遊び手に対する遊びの優位はいまや、遊ぶ態度をとる人間の主体性が問題となる場合にもまた、遊ぶ者自身によって特別な仕方では経験される」 (WM.111/151)。そこで遊びの優位性は、遊び手の経験のなかに、「自由」と「リスク」として現われる。

ガダマーによれば、遊び手自身に現われる特別な経験の在り方は、次のような遊びの言語的用法に表現されている。それは、「あれこれの可能性や計画をこねくりまわす (mit Möglichkeiten oder mit Plänen spielen)」という言い方である。この表現において意味されているのは、その者がどのような可能性に向かうべきか、あるいはいかなる計画を採用するのがよいかについて、まだ決断を下していないということである。つまり、そこで意味されているのは、その者は「しかじかの、あるいは別の可能性に決める自由を持っている」 (WM.111/151) ということである

という。

ここで説明されているのは、遊びのなかで遊び手に与えられる選択の自由の存在であると考えられる。遊び手は遊びの規則の枠内に拘束されているとしても、なおそのなかで選択可能な余幅を与えられている。トランプの大富豪で遊ぶとき、人は一体どの札を場に出そうかと思案し、諸々の可能性のなかからある一手を選択するのである。また、サッカーの試合をして遊ぶという場合にも、各々の遊び手は自分のチームの勝利を目指しつつ、その局面ごとに可能な行動のなかから最善の選択をしようと努力するのである。そのように、遊び手は遊ぶなかで、その者が実際に選択を行うことによってはじめて具体的に確定されるような未決定の余幅に身を置くのである。

しかし他方で、こうした自由の余幅のなかで選択を行うことは、遊び手がリスクを負うことを意味している。ガダマーによれば、遊び手は、真剣な可能性についてのみ、選択すべきかどうかの思案をめぐらせることができる。つまり、選択の自由に身を置くということは、そうした「諸々の本気の可能性が、人の裏をかき、自らを押し通すことができる程度にまで、人がそれらの可能性に掛かり合う」（WM.111-112/152）ということであるのだという。またそこで特定の選択を行うことは、遊びの未決定だった部分をもはや撤回することのできない確定性として立てることである。遊び手は自ら決断することによって、それによる制約を身に負うことになるのである。

このリスクの要素が表しているのは、遊び手に与えられる選択の自由性が、同時にその者を賭けに出させるものであるということである。再び大富豪の例を考えよう。大富豪を遊ぶ際には、いずれの可能性もまだ現実に確定されていないという未決定の余地が、遊び手に対しては自由の要素として現われると考えられた。そこで、遊び手がしかじかのカードを場に出すという選択をし、実際に行動することとは、そのことで自身の期待や望みが裏切られる危険に自らを投げ入れるようにして、その決断に自らの命運を賭けるということの意味している。遊び手は、それが最終的な勝利に帰結するにしろそうでないにしろ、その時々で最善だと思われる手を、或いは少なくとも自らが勝利する可能性に関連すると信じているような手を選択する。それも、ひとたび選択してしまえばもう取り消すことができないために、後になってその選択がまったくの悪手であったことを突きつけられるということができるほどにまで、自らを賭けるのである。そのため、遊び手はしばしば、自らが本気で考えて行なった選択のせいでもはや打つ手がなくなってしまう、敗北を甘んじて受け入れるほかないという場合があるのである。このように、選択肢をとる者は、それが遊びの予期しない展開のなかで自身の期待や望みを裏切ることに関わりついてしまうとしても、真剣に選び取ったものとして自身に引き受けなくてはならない。遊びの優位性が遊び手の経験のなかに現われる仕方とは、ちょうどこの選択の自由とそれに伴うリスクであると考えられる。

こうして、ガダマーの遊びの概念は、遊びの優位性が遊び手の体験のなかに反映される独特な仕方を含意するものであると考えられる。すなわち、選択の自由のうちで都度特定の決断へと自らを賭け、それによって自身の期待や意図が裏切られるリスクへと自らを投じるという在り方が、遊びに参加する者の経験の特徴づけていると考えられるだろう。さて、遊びの優位性がリスクと自由という形で遊び手の経験のなかに見出されるならば、それに依拠することで、

理解の出来事に参与する者の経験様態についてガダマーが与えている説明を明確にすることができるだろう。次節では最後に、遊びの概念の持つ遊び手の経験的側面に関する含意に基づいて、自身の先入見を一時宙づりにするという、理解の出来事に参与する者の経験を明確に記述しうる可能性を示す。

5. 遊び手の経験と理解の過程における先入見の賭け

ガダマーが『真理と方法』において展開する「解釈学」は、何かを理解しつつ生きるという人間の根本的な在り方を表現している。それは、議論を通じて相手の言い分がはっきりするだとか、小説や映画のなかで表現されている内容が分かるだとかいったような、私たちの日常的な営みとしての「理解（Verstehen）」について、それが生じる唯一の仕方を記述しようとするものである。そこで物事の理解を生じさせる積極的な契機として強調されるのが、「先入見（Vorurteil）」である。私たちは普通、いかなる先入見をも排してただ純粋な目で物事を捉えることはできないと考えられる。そのことは、私たちが常に歴史に属した存在であるということの意味しているという。つまり、ある特定の歴史的・社会的状況に埋め込まれた存在である私たちにとって、何かを理解する仕方は自らが置かれた文脈によって既に規定され方向づけられていると考えられるのである⁵。

しかしそこで、ガダマーは、概念史的な分析に基づいて、先入見が決して誤った判断のことを表しているのではないことを指摘する。むしろ、その概念が含意しているのは、「その判断が肯定的にも否定的にも評価されうること」（WM.275/429）であるという。私たちは、歴史に属する存在であるために、その特定の時代や生活のもとで暗黙裡に自らのなかに流れ込んでいる、社会的に構成された見方や立場を取り去ってまったく純粋に物事を見るということとはできない。その意味で、予め何らかの偏見に身を置いているということは、私たちが何かを理解するという事態が起こるときの基本的な条件をなしている。そのため、解釈学が本来的に批判的に取り扱っている問題とは、いかにしてあらゆる先入見を取り除くかということではなくて、「そのもとで私たちが理解するところの真の先入見を、そのもとで私たちが誤解するところの誤った先入見から区別することである」（WM.304/468）というのである。先入見はそれ自体では、物事の正しい理解を導きも妨げもしない。しかしそれ自体が意識的に吟味され、ある生産的な先入見が、勘違いや誤読に通じるような誤った先入見から際立たせられたときには、その過程が理解の出来事として生起するのである。とはいえまた、私たちは、理解を可能にする先入見をそれ以外の誤った先入見から予め区別しておくことはできない。そうではなくて、「むしろこの区別は理解そのもののなかで生じるはずのものである」（WM. 301/464）。このようにガダマーは、他者やテキストの意味していることについて、それらを捉えるためにうまく機能する先入見を、それらとの齟齬を生じさせるものから区別していく過程として、物事の理

⁵ このことは、ガダマーがテキスト解釈について述べた次の箇所に端的に示されている。「テキスト理解を導いている意味の天啓は主観性のふるまいではなく、理解する者を伝承と結びつけている共同体から規定されている」（WM. 298/461）。

解が起こるといふ事態を記述しているのだと考えられる。

さて、私たちに物事の理解をもたらす先入見を誤った先入見から際立たせるという過程は、遊びの概念に見出された遊び手の経験様態との関連性から具体的に把握できると思われる。ガダマーによれば、他者やテキストなどについての理解の生起を成り立たせているのは、自身の先入見を一時的に宙づりにするという過程である。先入見の一時停止という過程は、問い *Frage* としての本質を持つものとして、次のように説明されている。

「問いの本質とは、諸々の可能性を開くこと、そしてそれらを開いたまま保持することである。……本当のところ、自身の先入見はそれ自体が危機に瀕する (*auf dem Spiel stehen*) ことによって、真に本来的に発揮される (*ins Spiel gebracht werden*) のである。先入見は自らを賭ける (*sich ausspielen*) ことによってのみ、他者の真理請求を経験することができるのであり、他者もまた自らを賭けることができるようになるのである」 (WM.304/469)。この箇所を示されているのは、自身の先入見とともに理解の運動に身を投じ、そのなかで自らを理解へと導く生産的な先入見とそれ以外の誤った先入見とのあいだに区別が立てられていくといった、理解の過程に参与する者の独特の経験様態であると考えられる。重要だと思われるのは、先入見の一時停止という過程が、自身の先入見やそれに基づく判断をただ撤回してしまうことを意味しているのではないということである。

もちろん、先入見の一時停止という言い方は一方で、自分がもともと持っている意見や考えを無理やりに当てはめることが、理解の生起に寄与しないという事実を示している。芸術作品を鑑賞する者には、どこまでも好き勝手に作品の意味を曲解することが許されているというのではない。同じように、他者の意見を理解しようとする者は、そこで表現されている事柄を自分の考えや意図のもとに一方的にねじ伏せてしまうわけにはいかない。それは、遊び手が自身の意図や狙いに応じて遊びの展開を恣意的に決定することができないのと同様であるだろう。作品の意味や他者の意見を理解するということは、自身の先入見に基づいて独りよがりな判断を下すことを意味するのではない。

しかしまた、ガダマーによれば、他者やテキストの語ることに直面して自身の先入見が疑わしくなるような場合でも、「それは、その先入見が単に脇に置かれ、他者や他のものがそれに代わってただちに有効になる、ということの意味するのではない」 (WM. 304/469) のだという。したがって、先入見の一時停止という過程は、単に先入見の独断的な適用を差し控えるという手続きであるのではない。そうではなくて、先入見を無批判に当てはめることを留保しつつ、しかしまた自らの先入見に基づいて判断を下したり主張を行ったりすることによって、先入見をいわば審判の場に出すのである。そして、その時々で自分が本気で考えている意見や判断が、他者との議論を続けたりテキストを読み進めたりするなかで覆され、修正され、或いは暫定的に確証されるといった仕方で、理解の運動に含み込まれるのであると考えられる。

こうして、先入見の一時停止が理解の生起の本質であるというガダマーの記述は、ちょうど、自分の思い通りに決定できない遊びの状況にあって、遊び手は、それでもなお自ら選択を行ないつつ目標の成就に向けて努力することによってのみ遊ぶことができるという、遊びの特徴と深く関連しているように見える。遊び手の経験を記述するものだと考えられた「自由」と「リスク」の要素は、先入見を宙づりにしてそれらを危険にさらすという理解の過程の内実を明確

にするものであるように思われるのである。テキストや他者の意見の理解が生起する出来事に参与する者は、自らの先入見に基づいた判断を独断的に妥当するものだと見なして無理に押し通そうとすることを差し控えつつ、なお自身の先入見から引き出される諸々の視点や想定のもとに都度自らを試すことによって、先入見が点検され修正される可能性に身を委ねるのである。

このように、理解の過程を先入見の一時停止という特徴から捉えた場合、そこには遊びの概念における遊び手の経験様態との意義ある関連性が見出されるように思われる。遊び手は自身の思い通りにならない遊びの運動のなかにあつて、なお特定のゴールに到達しようとして都度の選択に自らを賭けるという仕方での出来事に参与する。そこで遊び手は、自身の意図や期待が遊びの展開のなかで裏切られてしまうリスクを身に受けることによるのみ、遊ぶことができるのだと考えられたのである。したがって、遊びの概念に依拠する限りで、先入見を一時停止するという理解の過程は、先入見の使用を一切控えることを意味しているのではないと解釈できる。むしろ、理解する者は、先入見を物事に無理に当てはめることを差し控えつつ、なお自身の先入見のもとで都度判断を行うという仕方での進行する理解の過程のなかで先入見を試すのである。それも、自身の先入見やそれに基づく諸々の判断が、理解の進むなかでまったく見当違いであったと後から判明するということが可能であるほどにまで、その都度の判断に自身を賭けるのであると解釈できるだろう。そのように、自身の当初の想定がしばしば裏切られるという事態こそは、その理解の出来事において真の先入見が際立たせられていく過程そのものであると考えられる。したがってまた、その具体的な出来事としての理解とは、理解する者にとって、自身の諸々の先入見が試されていくなかで自ずと研磨され修正され或いは部分的に確証されたところの、その当の先入見として生じるのであると捉えられるだろう。

こうして、理解の過程において先入見を一時停止し同時に危機にさらすという参与者の在り方は、一つの具体的な出来事として自らを呈示するという遊びの本質が遊び手都度の努力と不可分であったように、正しい先入見が際立たせられるという事態、よって、理解が生起するという出来事と本質的に不可分であると考えられるのである。遊びと同様に、自身のもともとの意見や都度の判断が理解の過程の進行のなかでしばしば裏をかかれたり覆されたりするという仕方での理解の運動のなかで含み込まれるということを通じてのみ、一つの具体的な理解がその者の存在を超えた出来事として生起する。そのように、理解は、先入見のもとで自分が本気で考えている判断を都度下すということを通じて、私はもともと考え違いをしていたとか、やはりあなたの言う通りだったとかいう言い方ができるような、一つの具体的な過程としてのみ生じるのである。

6. おわりに

本稿では、ガダマーの遊びの概念が、遊び手を巻き込んで展開する遊び自体の優位性という側面だけでなく、自身を超えた遊びの出来事に参与する遊び手の持つ経験的側面に関する洞察を含んでいることを見た。遊び手の経験のなかには、遊びそれ自体の優位性が、選択の自由とそれに伴うリスクを負うこととして現われていることが示された。また遊び手の経験的側面に

依拠することで、ガダマーが理解の過程の本質であるとする、自らの先入見を一時的に宙づりにし危険にさらすという事態の内実を明確化できる可能性が示された。先入見の一時停止という過程は、遊びの概念に依拠する限りで、自分の先入見を教条的に適用することを差し控えつつも、なお先入見やそれに基づく判断に自らを賭けるという事態を意味していると考えられた。そこで先入見に自らを賭けることとは、理解の過程において自分が本気で考えているような判断や主張を行うことによって、本気自身の先入見が覆されたり修正されたりする可能性を身に受けることを意味していると考えられた。そのような人間の参与を通じて自ずと正しい先入見が際立たせられていく過程として考えるかぎり、参与者の経験を不可分に含み持って自己を呈示するという理解の性格が見出されると考えられた。

凡例

- Di Cesare, D. (2009). *Gadamer -Ein Philosophisches Poträt*. Mohr Siebeck. Tübingen.
- Eberhard, P. (2007). Gadamer and Theology. *International Journal of Systematic Theology*. Vol.9. 3. p.283-300.
- Gadamer, H.G. (1990). *Hermeneutik: Wahrheit und Methode, Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. (Hans-Georg Gadamer, *Gesammelte Werke*. Bd.1). J.C.B.Mohr. Tübingen.
- Gadamer, H.G. (1977). *Die Aktualität des Schönen: Kunst als Spiel, Symbol und Fest*, Stuttgart : Reclam.
- ガダマー, H.G. (1986) 『真理と方法 I』 饒田収・麻生建・三島憲一他訳, 法政大学出版局.
- ガダマー, H.G. (2008) 『真理と方法 II』 饒田収・巻田悦郎訳, 法政大学出版局.
- 加藤哲理. (2012) 『ハンス＝ゲオルグ・ガダマーの政治哲学—解釈学的政治理論の地平』 創文社.
- 小平健太. (2020) 『ハンス＝ゲオルグ・ガダマーの芸術哲学—哲学的解釈学における言語性の問題』 晃洋書房.
- Warnke, G. (1987). *Gadamer: Hermeneutics, Tradition and Reason*. Polity Press.