



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	H. G. ガダマー 『真理と方法』における存在の遊び : 芸術、伝承、言語の呈示的本性をめぐって [全文の要約]
Author(s)	宮崎, 勝正
Description	この博士論文全文の閲覧方法については、以下のサイトをご参照ください。 https://www.lib.hokudai.ac.jp/dissertations/copy-guides/
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(文学)
Dissertation Number	甲第16493号
Issue Date	2025-03-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/95084
Type	doctoral thesis
File Information	Katsumasa_Miyazaki_summary.pdf



学位論文内容の要約

博士の専攻分野の名称：博士（文学）

氏名： 宮崎 勝正

学位論文題名

H. G. ガダマー『真理と方法』における存在の遊び
——芸術、伝承、言語の呈示的本性をめぐって——

本論文は、H. G. ガダマーが『真理と方法』において展開する哲学的解釈学の議論全体を、「遊び」という概念に着目することを通じて、統一的な観点のもとで解釈したものである。ガダマーは、『真理と方法』の第一部で芸術作品の本来的な存在様式について論じる際、その足掛かりとして、人間的な遊びの経験に見られる特徴を分析している。そこで遊び経験に見出される本質はさらに、それに続く芸術論のなかで、存在論的な概念へと高められることになる。「遊び」という概念は、ガダマーが「芸術の遊び」や「言語の遊び」といった言葉で表現している、解釈学的事象そのものの根源的な存在様式を指し示すものだと考えられるのである。先行研究においても、「遊び」概念がガダマー解釈学のなかで一貫して重要な役割を担っていることは、しばしば指摘され研究が行われてきた。しかし、「遊び」概念の内実は必ずしも明確にされてきたわけではなく、またその概念に着目することがガダマー解釈においていかなる意義を持つのかについて、諸研究のなかで十分な合意はなされていない。そこで本論文は、「遊び」概念を、芸術、伝承、言語といった解釈学的事象をめぐるガダマーの立場を統括する存在論的概念として捉え、その豊かな含意をガダマーのテキスト解釈のもとで具に描き出す。それによって、『真理と方法』の議論全体に対し「遊び」という一貫した観点から体系的な解釈を与えることを試みる。まず、人間の遊び経験の分析から芸術論までの議論について、ガダマーの用いる諸概念間の結びつきを吟味し、また適宜具体的な事例と照らし合わせることを通じて、遊び概念の含む諸側面を包括的かつ整合的に提示する。さらに、芸術論の解釈のもとで得られた「遊び」概念の特徴を、伝承及び言語の本質をめぐる記述のなかに繰り返し確認し、『真理と方法』における議論一般を、「遊び」概念のもとで整理する。そのようにして本論文は、「遊び」概念が、「呈示 (Darstellung)」という契機によって自己を絶えず形成し、保持し、更新するという自己規定的な運動として、解釈学的事象そのものの本来的な存在様式を表していることを明らかにする。またそれによって、『真理と方法』の議論全体が「遊び」概念のもとで統括されていることを明らかにしようと試みる。

本論文は、序文と4つの章、および結論によって構成されている。

第一章では、ガダマーによって人間の遊びの経験に与えられている記述が、「遊び」概念の導入として、遊び経験のいかなる特徴を際立たせるものであるのかが考察される。この章を通して得られる見解とは、ガダマーによって遊び経験の本質として見出されるのが、「自己呈示 (Selbstdarstellung)」という在り方だということである。ガダマーによれば、遊びとは単に遊び手が主体となって好き勝手にふるまうような経験ではない。むしろ反対に、遊び経験の本来の主体とは遊びそのものである。遊びは遊び手を自身の運動のなかに巻き込むことによって、自ずと進行する。例えば、サッカーをする際に個々のプレイヤーの意図を超えた試合展開が形成されるように、遊びの本質的な特徴の一つは、遊びそのものが規則や秩序を自律的に生み出すことにある。そこで遊び手は、そうした規則や秩序に従うことによってのみ遊ぶことができる。この意味で、遊びは遊び手に対して優位性を持つのである。しかし他方で、遊びという事象にとって遊び手の存在はまったく無力なものであるのではない。むしろ、遊び手は遊びの存在が成り立つための不可分の契機となっている。自らの意図や行為を超えて進行する遊びの展開のなかで、遊び手はなお、遊び相手に勝利したり課題を上手く達成したりしようとして、都度の選択を行ない、その決断に自らを賭けるのである。遊びは、そうした遊び手の努力を自らのなかに含み込むことによってのみ、現実において具体的な形を持つ一つの出来事として現われる。この、遊び手を巻

き込んだ個別具体的な顛末として自らを現実にもたらしということこそ、「自己呈示」という遊びの本来的な存在様式であると考えられる。こうして、「自己呈示」という性格をめぐる記述を解釈するなかで、一つの完結した出来事として自らを現実にもたらしことこそが遊び経験の存在そのものであるという、ガダマーの見解が明確になる。「自己呈示」である人間の遊びにおいては、遊び手が遊びの課題を達成するために努力することと、遊びの展開そのものが遊び手の意図や狙いを超えて自ずと自己の顛末を具体的に規定していくことが、不離一体となつて一つの出来事を形作っている。人間の遊びをめぐるガダマーの記述を読み解くなかで浮き彫りになるのは、遊び手を自らのうちに含み込むことで都度様々な仕方で実現される展開そのものとして本来的に存在するという、独特の存在様式である。この遊び経験に見出された特徴こそ、ガダマーが解釈学的事象の存在を「遊び」として記述するための第一の立脚点としたものである。

第二章では、人間の遊び経験に見出された特徴を踏まえて、ガダマーが「芸術の遊び」として論じている芸術作品の本来的な存在様式を明らかにし、「遊び」概念の全体像を提示している。ここでの本研究の主張は、『真理と方法』における「遊び」概念が、芸術作品の存在をめぐる議論を経てはじめて、解釈学的経験の本質を示すための包括的な概念へと高められるということである。そこでまず、遊び経験から芸術作品の存在論的分析へと論を進めるなかで、ガダマーが芸術作品の自律的な在り方を「呈示」という契機に依拠して描き出していることが示される。ガダマーは人間の遊びが芸術作品として本来的な存在へと高められる転換点のことを「姿への変容 (Verwandlung ins Gebilde)」と呼んでいる。この変容において、単なる遊び経験を越えた存在としての、芸術作品の在り方が際立たせられている。そこで芸術作品の本質は「呈示」として、遊びの「自己呈示」から区別されることになる。そこで作品が単なる遊びと異なっているとされるのは、それがもはや個々の具体的な出来事以上のものであるという点においてである。そこで、作品の「呈示」が、遊び経験の「自己呈示」から際立たせられている点として、本論文が着目するのは、「全体的媒介」および「理念的統一性」という特徴である。作品において重要なのは、個々の演技手の行為そのものではなく、その行為のもとで何が意味されているのかである。このことをガダマーは、「再認識 (Wiedererkennung)」という言葉で言い表している。作品は、表現しようとしている事柄を、ただありのままにコピーし再現するのではなくて、その本質を抽象し作品独特の表現のもとで現出させるのである。そのため、作品の持つ本質的な特徴の一つは、それが必然的に誇張や省略を含んだ独特の表現を持つということであると考えられる。この「再認識」という特徴は、作品が「全体的媒介」であるというガダマーの議論と深く結びついている。そこで、「画像 (Bild)」に関する記述を整合的に解釈することによって、「全体的媒介」としての作品の在り方を考察した。ガダマーが「画像」をめぐる議論のなかで強調しているのは、絵画や肖像画といった画像作品の存在における「画像」と、そこで表現されているもの、すなわち「原像 (Urbild)」との一体性である。ある事物や事柄が原像になるのは、それが画像的に描かれることによる。そこで画像が鑑賞されることとは、誇張や省略を含んだ独特の表現のもとで、鑑賞者の眼前に原像の姿が立ち現われることである。そのため、画像はそこで表されている事柄や事物の状態に左右されることなく、それ自体で独立して存在するようになるのであるが、それにもかかわらず、なお原像に関する性質を呈示するものであり続けるのである。そのように、芸術作品は、その時々での偶然的・変動的な要素や、演技手ないし鑑賞者の状態の差異を含みながら経験にもたらされるため、都度異なったように現われるのであるが、そうした諸現出は同じ一つの作品の経験として、作品そのものと区別されない。この現われと存在の一体性こそ、作品の「呈示」が「全体的媒介」であるということの意味であり、またそれは、作品がその多様な現出と自らの存在を絶えず同化させていく機会として、作品の「理念的統一性」を成り立たせているのであると考察される。さらに、呈示的本性をめぐる考察は、ガダマーが、絶えず自己の存在を増大させながら新たに経験される可能性へと自らを開き方向づけていくという在り方に芸術作品の本質を見出していることを指し示している。こうして、「呈示」に基づく作品の自己規定的な運動こそ、「芸術作品の遊び」ということの内実であると論じる。

第三章では、ここまでで見出された「遊び」概念を念頭に置きつつ、テキスト理解をめぐるガダマーの議論について諸概念間の関連性を明確にすることによって、ガダマーが「伝承の遊び」として特徴づけている理解の営みの本質を明らかにしようとして試みている。ここでの狙いは、テキスト理解に関する記述のなかに再び「呈示」の性格を見て取ることによって、ガダマーの理解論を「遊び」概念から把握することである。何かを理解するという人間の基本的な営為を伝承への

参与として捉えているガダマーにとって、中心的な関心となるのは、過去から受け継がれてきたテキストを読んで理解するという事態である。そこでまず重要な概念として導入されるのが、「先入見 (Vorurteil)」である。ガダマーは、人がテキストを読んで内容を把握するような理解の過程の本質に、問いの構造を見出しているのであるが、それは「先入見の一時停止」という過程から特徴づけられている。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。それは、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、自らの先入見を審判の場に出し、テキストの内容と整合するような先入見を際立たせる過程である。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。こうした理解の過程に関する考察から進んで、本論文は、テキスト理解を、「適用 (Anwendung)」と「解釈 (Auslegung)」という二つの契機から捉えることができる」と論じている。適用とは、その時々を理解者が、自身の先入見を一時宙づりにすることを通じて、自らの立場を含んだ仕方で、テキストで言い表されている意味内容を本来的に現出させることである。理解の過程が常にある読者の参与としてのみ生じるという事実によって、テキスト理解はそもそも適用という要素なしには生起し得ないのである。また、そうした意味の現出は常に解釈として、理解された内容が概念的な枠組みのもとで有限な仕方で立ち現われることを意味している。こうして、適用と解釈は、テキスト理解の過程そのものと一体の事態をなすものであると考察され、そのなかでテキスト理解もまた「呈示」による自己規定の運動、すなわち「遊び」として論じられる。理解の営みは、その都度の理解者の立場や状況を含みつつ、具体的な表現のもとで伝承を現実にもたらすことによって、理解された事柄を絶えず後世へ受け継ぎ、その理解の可能性を自ら方向づけていくという在り方をしているのである。

第四章では、第三章での議論を、解釈の言語性という観点からさらに掘り下げている。テキスト理解に見出された「呈示」は言語の本質でもあると考えられ、したがって、ガダマーが「言語の遊び」と呼んでいる言語の存在様式は、ここでもまた言語そのものの呈示的性格に依拠することによって適切に把握することができると論じる。ガダマーは、理解の過程における解釈一般の形式が言語性に基づくものであるとしている。そこで、言語を世界そのものの呈示として論じるガダマーの記述について、芸術論および理解論との議論上の関連性と整合性に依拠しつつ検討し、言語そのものが呈示的な自己規定という本性を持つものとして、何かを理解するという基本的な人間的営みの基礎であるというガダマーの見解を明確に示そうと試みた。そのなかで、言語使用は、人間の先入見を形作っている概念的な枠組みが自らを絶えず規定し拡張していく運動であり、したがって、言語的に媒介される世界そのものが自己を形成し、保持し、更新していく過程であることが示される。以上のことから、『真理と方法』における「遊び」概念が、解釈学的事象の本来的な存在様式として、呈示的本性による自己規定の運動を一貫して指し示すものであり、芸術、伝承、言語をめぐる『真理と方法』の議論全体を統括する概念であることが明らかになる。