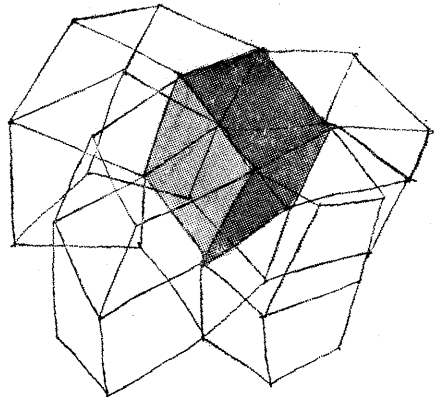


# SF的読み解き

## 子どもという風景

### 第二回 シンポジウムの楽しさ

堀内 守



シンポ

最近「シンポジウム」という催しはやりになって  
いる。テーマも、雰囲気もさまざまだが、以前はかなり  
いかめしい学会などで行われているにすぎなかった。そ  
れがいまではすっかり定着したようだ。同様な形のもの  
に「パネル・ディスカッション」というのがある。どこ  
がどう違うのか、説明せよと言われてもすぐに答えられ

る人は少なからう。

前者はいまや「シンポ」と略称され、往時の「進歩」  
に取って代わる勢いを示しており、後者もますます旺ん  
である。PTA、カルチャー・センター、青年団体、学  
会、その他もろもろ。特に「二十一世紀の……」と銘う  
つた団体や組織が華々しく催す「シンポ」や「パネル」は  
宣伝もみごとになった。提案者の顔ぶれも魅力的であ  
る。司会者も実にうまくなった。ソツがない。ユーモア

も加味するから笑い声も湧く。

逆の例もある。提案者がヨソ行きのことばで、模範答案などに近い内容をあらかじめ紙に書いてきて棒読みをする場合だ。フロアの人びとは、はじめこそ儀礼的におつき合いをしているが、そのうちに疲れ、あきれて目をつぶり、なかにはスヤスヤと睡魔と仲良しになる方も出てくる。一方、当の問題提起者は早口で読み、早いところ自分の責から逃げ出さんものと汗をかいている。双方の対照の何とみごとなことだろう。

こういう時の司会はつらい。与えられた制限時間とはつくに過ぎ、次の順番の提案者がいらいらしているのも見える。それなのに、棒読みの人は一向に止めるけはいが見られない。のみならず、そういう人に限って、終わりの文句に「はなはだ簡単で失礼ですが」などという一句を付け加える。フロアの人びとは本当は笑いとばしてもいいところだが、儀礼的にパチパチと拍手をする。しかし、その顔には「やれやれ、やっと終わったか」という定堵あんどの表情が見え見えである。

司会の立場はもっと逆説的になる。こういう提案者が続くと、時間は長く感じられるし、フロアの人びとは完全にシラけてしまうから、何とか間をもたせなければならぬ。しかしながら、そういううまい手は見つからない。

だから、二時間ほどの時が流れると、「はなはだ残念ではありますが、時間が来てしまいました……」などと、口では残念そうに言いながら、心の中では「やれやれ、やっと助かった」と、うれしそうな表情を見せる。

### シュンポジオン

こんな例に何度ぶつかったことだろう。この一年ふりかえっただけでも十回近くがそれであった。「シンポを面白くやる方法」「パネルをシラケさせない方法」などと売りものにして商売をする人が出てもいいと思っただらい。

さて、場面は飛ぶ。どこへ飛ぶかというと、紀元前四

百十六年のギリシアのアテナイのある街頭である。

ここに哲学者のソクラテスがやってきた。いつものように考えごとをしながら。ただし、彼の考えごとというのは額にしわを寄せたような形のものではなかった。服装はみすぼらしいが、顔の色つやは大変よろしい。のみならず今日ばかりは期待で胸をはずませているようで、足どりも軽い。

実はアテナイの悲劇作家として有名なアガトンが作品コンクールで優勝したのである。ソクラテスはそのお祝いにかけつけるところなのである。これではソクラテスのごきげんもよいはずである。

当時のアテナイにおいては、こういう場合優勝した者が自宅に客を呼び、ごち走をするのが習慣だった。客の方は、特に招かれなくとも、お祝いのごち走を言うのを理由にしてごち走にありつくためにやってくる。そして夜を徹し、疲れて眠くなるまで順番に自分の見解をのべる。一つのテーマをめぐって、何時間でもおしゃべりをし、横になって、ごち走を食べ、話に加わったり、眠っ

てみたり、飲んだり食べたりのであった。

当時のソクラテスは五十四歳ぐらい。元気いっぱいだった。弁もたつ。また聴き上手でもあった。

コンクールに優勝したアガトンは邸内を開放したも同じである。つぎつぎに客がやってきてはお祝を言う。そして、ごち走を食べ続けるから、ごち走を絶やさないようになければならない。こういう時に、ホストがどのくらい気前がよかったか、それを参加者たちがのちに語り合う。気前がよかったと判定されないと、人物評価が落ちてしまう。そうなのは大事おぼとである。いきおい気前よくごち走をふるまわざるをえなかった。

その日集まった者は何について語り合ったか。いいかげん酔っぱらったところで話がしだいに一つのテーマにしぼられていった。それが共通のテーマになる。司会者はいないけれども、語り手は順序よく語り続ける。

その日のテーマは「エロス(恋)について」であった。優雅なテーマである。また悩み多きテーマでもあった。また別の面から考えると、答が簡単には出てこないよう

なテーマでもあった。讃歌にもなる。苦しい体験を語る  
ことにもなる。伝説や神話を語ることにともなる。

長々と語り合う参加者たちは、だれも酔っている。酒  
に酔うとともに、ことばに酔っている。その話が最高潮  
に達したとき、突然外から別の酔客たちが駆け込んでき  
て、それまでの対話をぶちこわしてしまふ。そして、絡  
みつく。こちらの方は酒だけに酔っているから扱いがむ  
ずかしい。ドラマが急にドタバタ劇に変わってしまった  
ようなものである。

### ドタバタ劇

さて、以上の光景は、実はプラトンの著した『饗宴  
——エロスについて』の内容の概観である。プラトンは作  
者の立場を守って、そのドタバタ劇に登場しない。劇の  
なかに登場するのは実在した人物たちだが、実在の人物  
そのままではなさそうである。いいかえると、プラトンは  
ルポルターージュを書いたわけではない。実在の人物を

ヒントにし、モデルに借りながらこの作品を書いた。

哲学者たちの手にかかること、こういう作品は、急に面  
倒な地位に押しあげられ、何となくむずかしそうな内容  
に変身させられ、読み解きができない、ようならばそれだ  
け深遠な哲理をのべたものという奇妙なことになりがち  
である。(そうでない哲学者がおられたら、暴言ゴメン  
ナサイ。またそうでないようなら大らかなまなざしの哲  
学者がおられたなら、いちど「シュンポジオン」をいっ  
しょにやってみたいものです。)

さて、そこで、右の『シュンポジオン』を哲学の本と  
見なさずに、まず一つの台本と見なしてみよう。そし  
て、それを——先にも指摘したことだが——ドタバタ劇  
のように念を入れて眺め直してみるのである。

その時、私たちの視線は少なくとも、次の三つの間を  
揺れ動くはずである。

一、この作品のなかで話題にされてある「エロス」に  
向かうか。

二、ここに参加してしゃべりまくっている人びとの語

り口や絡み方に向かうか。

三、これに何らかの意図をこめて、劇の展開のしかたに工夫をこらしながらこれを書いているプラントンに向かうか。

さしあたり、この三つの問題を考えてみよう。そうすると、この台本は、ただ単に一つの意味をもったものとして平板に理解されてはならず、いくつもの楽器が各パートを演奏しながら、全体としてはある曲を奏でているというように読めてくる。

ドタバタ劇のようなその展開も、いろいろな意味を乱反射してくる。たとえば、私たちの自分たちの想像力を發揮して、この台本をもとに、どのような劇の場面を再現できるか試みてみるができる。それは、台本の読者としての立場から、演出者ないし観客の立場に移り、そこから実演を生き生きと想像してみることに通じている。さて、そうなると、登場人物の性格づけも当然変わってくる。たとえば、そこに登場するソクラテスの語り口は、重々しく哲理を語るようなキャラクターとすべき

なのか、それとも反対に冗談ばかり言つて他の登場人物をからかうようなキャラクターとすべきであるのか。

少々劇をやつたことのある人なら、この場合どちらの役づけがむずかしいかは容易に見抜けると思う。重々しく哲理を語るような人物を演じる方が容易なのである。むしろ、一見簡単そうな役者の人物設定の方がやりにくいのである。

理由は簡単である。重々しく語るといふ口調は、一本調子で唱えるように演ずるに近いかである。動きも少ない。これに対し、後者の場合は、一つのセリフのなかにいくつもの意味を繰り込み、観客がその層のいずれからも意味を読みとれるように演じなければならぬからである。

### 意味の重層化

これは意味を幾重にも塗り固めていくのに似ている。そして、もしうまくやることができれば、観客はそこか

らいろいろな意味を読み取り、劇のなかに参入したり、つき放したりしながら自分の独自の世界をつくっていくことができる。

子どもという風景も、以上のできごとに似た形で形づくられる。

たとえば、ここでプラトンをまねて、仮空の台本を書いてみてもよい。

日常私たちは現実の問題や想像上の問題に当面している。十人が集まれば、まさに「十人十色」の意見をもっている。共通の面を確かめるにはいろいろな手続が必要になり、時間もかかる。学者、芸術家、保母、評論家などの人びとが「シンポ」の提案者になったとしてみよう。各人はなじみのない相手に向かって、どのように問題を投げかけるべきかを想像の上で決断し、自分のシナリオを書いて集まってくる。

そういう時、意見のズレよりも、つまらぬところから起こるルールの違いの方が問題になる。専門家というものは、えてして他の人にはチンプンカンプンな専門語を

使って話をしがちである。ご当人はそのことばの特殊性に気づいていない。だから、他の人にはそれだけ余計に憤激を呼び起こすことになる。おそらくこのようなことは、どんな仕事についている人でも薄々は気づいているはずであるが、思考や言語の習慣が強く働き過ぎるものだから、ついそのギャップを忘れてしまうのであろう。

経験的にも確かめられるのは、学者たち同士の場合である。彼らがちょっとした術語の使用法についてとがめ立てをはじめると、話はとんでもないところに移っていく。学者たちはしごくまじめなつもりでいても、まわりの人びとにとってはつまらぬセンサクのように見え、さらに学者とは何とキザで、小心なものなのだろうというところまで発展していく。極端な場合には、学者同士が激しく言い合うことにもなる。つまらぬことばの問題でまっ赤になって相手をけなし合うということはよく起こる。そのあげく、「日本語を使いたまえ」というような表現上は平凡だが、相手を侮辱おどろすることばを投げつけたりする。

もっと頻繁に見られるのは、直観力と分析をめぐる対立であろう。一方は「分析してみないとわからない」と言う。他方は「分析するまでもなく明らかだ」と反論する。

初歩的なところにおいてこういうことが起こると、他の人びとはやる気をなくしてしまう。本当は思考も直観力もともに必要なのだが、大の大人が時々こんな子どもっぽくなるものであることを念頭においておかなくてはならない。そして、自分の心のなかで時折つぶやいてみる必要があるそうだ。「ことによると、自分はいまいたって子どもっぽい態度をとっとはいえないか」。

この場合の「子どもっぽい」ということはネガティブな（消極的・否定的）文脈で使われる。英語でいえば *childish* がこれに当たる。これに対して *childlike* という語もあって、これは「子どもらしい」（かわいらしい）という文脈で用いられる、肯定的な意味あいをもっている。いずれのことばでも、この二つの文脈はちゃんと使い分けられる。

「子どもっぽい」の方は、含意としてつぎのようなふくらみをもつ。「本来子どもでないはずなのに、この人は何という子どもっぽい態度をとる人か」というきめつけ、文脈。他方、「子どもらしい」の方は「想像される子どもという像にびつたり態度だねえ」というのに近い。前者のまなざしは固く、後者は微笑みにつつまれ、やわらかである。

プラトンの『饗宴』はこんな世界に私たちを連れていく。

### もう一步先に

さて、同じような方向でもう一步つっこんでみよう。『饗宴』に出てくるソクラテスの役割について考えてみようというのである。

それも、しかつめらしい哲学講義としてではなく、人間のことばに酔うという特殊な性質をちゃんと承知しながら、人間のおろかしさ加減のみでなくそのすばらしさ

をも承知して、双方の媒介者、通訳の役割を演じるソクラテスについてである。

ついでながら、ソクラテスという名前の意味は「健康な力」という意味である。何となく健康そうなイメージである。

ソクラテスは、とぼけてみせる。またからかう。そして、まつわりつき、追求の手をやめない。もちろん相手によりけりである。が、よく読むと、つぎのような性格の人物として方向づけられている。

つまり、他の人をきめつけるよりは、まず自分がことを始める人として。ねちねち、ぐずぐずしているのではなく大らかであるような人として。裁判官のように厳格ではなく、相手の弱さを考慮に容れて寛容である人として。個人的にはなく仲間といっしょに仕事をするような人として。そして既存の知識にしがみつくのではなく、専門知識はバック・ミュージックとして奏で、身軽に考えていくような人として、である。

要するに、ユーモアのセンスや精神的な身軽さをも

ち、自分たちの分野の外にいる人びとも協力して考えていくことのできる人としてである。

ソクラテスは知識をたくさんもっていた。しかし、それをどういう場合に用いるべきかを心得ていた。のみならず、自分の知識以外の、役に立ちそうなことは何でも活用する。自己顕示のためにか、相手を煙にまくとか——そういうことはしなかった。タイミングの悪い発言もほとんどしなかった。

だから、ソクラテスのいるところ、「シンポ」が頓挫することはなかったし、相手との地位の違いを気にしたりはしなかった。難解なことをばを使う相手に対しては、ソクラテスは笑いをもって近づき、相手の依拠している立場が常識というものであったり、単なる思い込みであったりすることを気づかせた。

### ダイアローグ（対話）

遠い昔の話である。ギリシア時代をこまかく見ていけ



ば、まだまだ書くことは山ほどある。だが、それらもあれもこれもと書いても仕方がない。何をどのようにズームアップするか、そこが問題なのである。

対話のことをギリシア語で「ディアロゴス」という。英語の「ダイアローグ」はそれに由来する。この原意が面白い。それは「ロゴスを分けもつこと」というのである。この場合のロゴスは、ことは、論理、理性というよりないいろいろな意味を含んでいる。

古代ギリシアは奴隷制の社会である。だが自由民は広場に集まって実によくしゃべっている。あのおしゃべりは人類の歴史の上でも大変個性のある時代を形づくった。

今日の子どももそうであるが、ことばを話す以前の子どもはまわりの人びとと身体を媒介にして応答している。その応答のしかたは広い意味の「ダイアローグ」である。

日常私たちはいろいろな場面で人びとと対話する。単なるおしゃべりも楽しいが、筋のある対話も楽しい。そ

して、もっと面白いのは聴き上手になることである。ことばの意味を広げ、自然や社会のなかに隠れている「文法」のような構造にまで広げると、文化までが私たちにいろいろなことを語りはじめるのがわかる。これを大らかに考えてみよう。

子どもとは意外な面から意外なことをたずねるものである。

「コドモのことをなぜコドモって言うの」

考えようによつてはギリシアの哲学者たちもこれと似た問いを提出し続けたのである。

「いったい、人間とは何だろう」「ほく？ て誰？」「我々はどこから来て、どこへ行くのか」――。

しかも、背景から聞えてくるのは別の声であった。

「そんな問いには答えはないよ。ないことを承知しながら問わないではいられないのが人間なのかもしれないね。」

(名古屋大学)