

Title	対話を演じる : 「ソクラテスの対話ゲーム」
Author(s)	高橋, 綾
Citation	臨床哲学のメチエ. 2006, 15, p. 12-16
Version Type	VoR
URL	<a href="https://hdl.handle.net/11094/10501">https://hdl.handle.net/11094/10501</a>
rights	
Note	

*Osaka University Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

## 対話を演じる－「ソクラテスの対話ゲーム」

高橋 綾

他の報告にもあるように、この授業では通常はテーマごとに議論することを行っており、筆者が見学した回でも、学生たちは沢山の意見を出して活発に議論していた。ただ欲を言えば、頭の回転が早く弁が立つせいか、それぞれが言いたいこと、思い浮かんだことが次々飛び出し、一つ一つの意見を丁寧に検討することやお互いの意見をつきあわせることがおろそかになる傾向があるように思われた。

そこでこの回は対話のスタイルをこれまでとがらりと変え、対話ゲームを導入してみることにした。目標にしたのは、相手の話をよ

く聞き、理解すること、そしてその上でお互いに協力して自分たちで議論を深めていくことの二つである。

授業の導入として、学生たちに「あなたが自分の意見を言うことはすごく得意なのはわかったけれども、でもそれだけでは本当の哲学者とは言えない。本当にすごい哲学者は自分で考えるだけではなくて、相手により深く考えさせることさえできるのだ。」とこのゲームのコンセプトである「相手の話を聞き、考えを深めさせる」ということを多少挑発的に説明した。そして、「自分の考えを述べることを一切せず、質問によって相手の考えを深めさせることを行った偉大な哲学者、ソクラテスに今日はみなさんになってもらう」とこれまで多少大仰に宣言し、「ソクラテスの対話ゲーム」を紹介した。

「ソクラテスの対話ゲーム」は臨床哲学研究室で本間講師を中心に哲学的対話を実践

する手法を考えていく中でできあがったゲームで、その手順は以下のようなものである。(資料1参照)

まず三人組を作り、その中でソクラテス役(質問役)、若者役(答える役)、プラトン役(筆記役)を割り振る。テーマである問い「なぜ人間は他の生きものの命をうばうのか？」に対して何通りかの答えがあらかじめ用意されており、答える役はこの中から一つ答えを



選ぶ。ソクラテス役の問いかけからゲームは始まり、若者役はそれに答えていく。ソクラテス役は相手の意見の内容には直接関わらず、相手の主張を理解し、それが立っている前提を問う質問を繰り返していく。

このゲームのポイントは、自分の意見を述べず、相手に問いだけを発するというソクラテス役を演じるなかで、相手の話に耳を傾け、かつその前提や論拠、論理の筋道を問うという批判的思考のプロセスを体験するということである。相手に質問をし続けるとだけ言うと、相手を問いただし詰問するようなイメージが思い浮かべられるかもしれないと思ったので、ソクラテス役の役割はあくまで「相手の考えを深めさせる手助けをする」ことにあるのだと述べ、共同で思考を深めるプロセスに三人一緒に参加するのだということを確認しておいた。

一口に「前提を問う」といってもなかなか具体的には思い描けないだろうと考えたので、「ソクラテスになる」ためのヒントとして、「言葉、論理、違い（区別）に注目する」を挙げ、さらに授業を見学して下さっていた洛星高校の栗栖先生の協力を得て、私（ソクラテス役）が栗栖さん（若者役）との模範演技を最初に見てもらった。学生たちは、いつもは何でも知っている先生である栗栖さんが若者役としてソクラテスに問いつめられるという場面を見て、愉快そうにしており（道化役？の名演技をしてくださった栗栖さんに

感謝）またこのゲームがどういうものであるかもなんとなく掴んだようだった。

ゲームがはじまると、最初はごちなく始まるチームもあったが、ルールにしたがって、批判的な問いを演じていくうちにコツを掴んだらしく、多くのチームで論拠がかなり深くまで掘り下げられた。このゲームが成功し、うまく対話が深まるためには、実は若者役の演技力（ソクラテスの質問に詰まったり、あきらめたりせず、一緒に対話を深めていくこと）も重要であり、また対話が詰まってしまったらいったん演技を中止して、プラトン役（対話の観察、筆記役）とも相談してもよいという補助ルールを設けておいたので、チームのなかの誰か一人だけががんばっているということではなく、三人で協力して議論を組み立てられていたように思う。うまくいくかどうか若干の心配もあったのだが、学生のパフォーマンス（議論の深まり具合）はこちらが感心するほどのものであり、後で感想を聞いたところでは、このゲームはなかなか好評だったらしい。当日も何組かはかなり盛り上がっていたので、授業の後では、洛星高校で「ソクラテスの対話ゲーム」が流行るかも、などという冗談も講師の口から飛び出した。

**全**体の授業の流れやその目的から考えて、この回の意味を振り、反省点を挙げておく。

### ・対話を「演じる」ということ

この回では多少欲張って、単に議論をするだけではなく、「良い」議論を作っていくにはどういったことが必要なのかについて、ゲーム中の体験を通じて考えたり、気づいたりしてもらえばと考えた。そのための道具として、良い議論の条件を箇条書きにして、これを念頭にいれて対話せよという形ではなく、「ソクラテス」を演じるということのなかでいつのまにか良い議論を体現できてしまうような道具立てを考えた。

相手の話を丁寧に聞き、前提や論理を共に問うことによって議論を深める、という批判的な態度は良い議論のためには不可欠である。しかしこのことは言うのは簡単だが実践するのは容易なことではなく、意識的な訓練の結果身に付く態度である。今回のように、ゲームという形で、人工的に設定された舞台の上でソクラテスを演技しながら、共同的で批判的な思考を体験してみるというのは、一つの効果的導入方法としてありうると考えた。

### ・全体の議論、テーマとの関係

こうしたゲームで得た気づきを、〈動物の権利〉という全体のテーマに帰ってどう議論するのか、ということは課題として残っている。この授業では時間の関係上ゲームだけで一回が終わってしまい、次の授業までの時

間が開いてしまったため、このゲームと連続して〈動物の権利〉について議論するということができなかった。ゲームの最後のほうでは、学生の中から「どの答えを選んでみても、人間のエゴイズムに行き着いてしまう・・・」などのつぶやきも聞こえていたので、機会があれば、こうした対話ゲームを経由してもこのテーマについて議論するということを行ってみたい。

(たかはしあや)

## ソクラテスの対話ゲームをしましょう

このゲームは相手の話をよく聞いて、相手やお互いの考えを深めていく練習をするゲームです。今日の対話ゲームの問いは「人間はなぜ他の生きものの命をうぼうのか？」です。

この問いに対する答えを、下の6つから選んで、ソクラテスと若者のロールプレイをすることで、考えを深めていってもらいます。

### ソクラテスの対話ゲーム

問い：「人間はなぜ他の生きものの命をうぼうのか？」

答え (あ) なにかを食べないと生きていけないから

(い) 自分の強さを示すため

(う) 狩りをするのが楽しいから

(え) 見ているだけで気持ちが悪いから

(お) 仲間ではないから

(か) 法律で禁止されていないから

## ゲームの手順

(1) 三人組を作る。

(2) 質問役（ソクラテス役）、答える役（若者役）、記録役に分かれる。

(3) 問い「なぜ人間は他の生きものの命をうばうのか？」についての答えを一つ選ぶ。

※ この時質問役と答える役の意見がわかるる答えを選んでみると面白いと思います。答える役の人には、自分が納得できる答えを選ぶ必要はありません。あえて自分が賛成できない理由を選んでみて、そう考える理由を想像力を働かせて答えてみるのも発見があるでしょう。

(4) ゲームをはじめましょう。

ソクラテスが「なぜ人間は他の生きものの命をうばうのか？」と問いかけるところから始まります。

ソクラテス役	若者役	記録役（プラトン役？）
相手と同レベルで反論をしてはいけません。 相手の話をよく聞いて、相手によって立っている前提を問う質問（相手の考えをさらに深める手助けとなる質問）をしてください。	もし自分がそう思う答えではなくても、できる限り想像し、考えて、ソクラテスの問いに答えてください。	ソクラテス役と若者役の対話の記録をとってください。  ゲームが終わったあとでソクラテス役と若者役の間でどのようなやりとりがなされたかを、他の人にわかりやすく紹介してもらいます。
ソクラテスになるためのヒント	若者役がもうそれ以上答えることができなくなったり、ソクラテスが質問ができなくなったら終わりです。もう一度最初に戻ってやりなおしてもかまいません。 また、いったんロールプレイをストップして、作戦会議をしてからもとのロールプレイに戻ってもかまいません。	