



Title	思考の現場：哲学プラクティスと臨床哲学
Author(s)	本間, 直樹
Citation	臨床哲学のメチエ. 1999, 4, p. 19-23
Version Type	VoR
URL	<a href="https://hdl.handle.net/11094/10621">https://hdl.handle.net/11094/10621</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

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

The University of Osaka

# 思考の現場

## 哲学プラクティスと臨床哲学

本間直樹

プレ・カンファレンス・ワークショップに参加して

私は、本大会前に開催されたまる3日間におよぶ“Socratic Dialogue”（「ソクラテス的対話」——以下SDと省略する）のワークショップに参加した。SDについては、事前に最小限度の予備知識だけを携えて参加したのだが（SDの具体的な説明は、堀江さんの文章を参照。）私がSDに参加して現実に感じた面白は——その名前の由来はともかくとして——差し当たり「ソクラテス」にも「対話」にも関わりがない。なにしろSDは厳密には「対話」ではなかったのだから。

SDは最低6人以上のメンバーによって営まれる。このように6人以上の人間が一堂に会して議論する場合、二人で「対話する」こと以上の様々な条件が、その場のコミュニケーションに課されるはずである。例えば、一人あたりの発話時間の制限、話すということが一対多という形式でなされること、意見の相違が具体的な人数比として現れやすく、少数／多数という区別が生まれてしまうこと、などなど。

要するに、SDの具体的な場で起こっていることは「対話」以上のことであり、しかも、「対話」という理念を掲げてSDを

私たちには、少なくとも哲学が何でないかはわかる——哲学は、観照でも、反省でも、コミュニケーションでもないということだ。  
( ドゥルーズ＝ガタリ『哲学とは何か』)

語ることはその面白さ(と私が感じているところ)を覆い隠してしまうとも言えるのだ。

SDの特徴を「対話」という言葉を用いずに表現するならば、まずはそれは、《複数の思考をコミュニケーションを通じて組織すること》、あるいは《複数の思考の組織化するコミュニケーション》と言うことができるのではないか。

例えば「私が考える（コギトー）」は私個人の頭の中で浮かんでは消える様々な思考を所謂「内的時間意識」のなかで組織化することだとえる。しかし複数の個人が集まって、一つの時間の流れのなかで複数の思考をコミュニケーションによって組織することは、前者とは比較にならないほど非常に複雑な処理（作業）を必要とする。今、個人の頭のなかの思考ではなく、（言葉、身振り、無言を含む包括的な意味での）現実のコミュニケーションによってある時間のなかに成立する《関係》を「社会システム」と呼ぶことにしよう。そうすれば、SDは「社会システムとしての思考作業はいかにして可能か」という重要な問いに一つの解答を用意しているように私には思われる。

## 進化（論）的プロセス

SDでは複数の思考が持続的にコミュニケーションを構成してゆけるための様々な工夫がなされている。SDの手順として、参加者全員が一人ずつ具体的経験を話し、その経験に関して問い合わせを立てる。全員が関心をもって参与できる問い合わせを選び、選ばれた例について、再び全員で問い合わせをあげていく。そしてそれらの問い合わせから、全員が共通の関心によって考えることのできる問い合わせを選択し、その問い合わせに一人一人が答えていく。こうした記述からも明らかなように、SDは、《ヴァリエーション（変異）》と《セレクション（選択＝淘汰）》の作業の連続、そして議論の存続という《安定化》によって成り立っている。私がSDをわざわざ「社会システム」という言葉で言い表そうとする理由はここにあり、SDは上記の《変異》《選択》、そしてシステム存続という意味での《安定化》という「進化（論）的プロセス」を土台にして営まれている。そしてSDの「哲学的」な面白さを一つあげるならば、それは、「哲学的対話／対話の哲学」や「哲学的討議」と言われる従来の議論が、「対話」や「討議」についての規則、倫理など「形式」に関する考察であったのに対し、SDは、哲学の問い合わせを問うというプロセスそのものに、（参加者の人数、意見）複数性、（話題・具体例の）多様性を取り込むと同時に、「進化（論）的プロセス」を導入することによって、複数性・多様性によって崩壊することのない、具体的で実現可能な（コミュニケーションの）システムを形成することに成功している。SDに参加している個々人がしていることは、まさに思考することに他ならないわけであるが、SDを通じて成立するものは、どのような個人の思考の出来事を超えたコミュニケーションによる思考の組織化なの

である。SDが哲学の専門家だけでなく、企業コンサルタントなどの実践の分野に広く受け入れられているのも、こうした理由にあるのではないだろう。

さてここで、臨床哲学がSDから学ぶべきことを一つあげておこう。それは、単独の思考作業ではなく、《共同作業》としての臨床哲学に大きく関わる。臨床哲学は対話や議論を重視する。しかしそうした対話や議論が単なるモノローグと異なるのは、それが時間・空間・構成員など様々な社会的要素によって制約されており、そのような社会的制約のなかではじめて可能になる《コミュニケーション》、あるいは《社会システム》としての側面をもち、それを無視できないからである。SDが教えてくれるのは、コミュニケーションを営む上で「マネージメント」の重要性であり、しかもマネージメントが、単なる管理や技術ではなく、複数で思考することを可能にしそれを維持することにとって不可欠であるということなのである。つまりSDは臨床哲学が《社会システム》としていかにして可能なのかについての示唆を与えてくれている。（注：「ファシリテータ」と臨床哲学の関係を論ずるのは別の機会に譲る。）



ワークショップ最後の集まり

（貼ってあるのは書き出されたストーリーや聞いたち）

## 経験から語ること

しかし他方で、SDの面白さは上記の形式面の記述では論じ尽くされない。SDのより本質的な部分は、参加者の具体的な経験から思考や問い合わせを始めるという点である。SDを紹介する文書に、SDに参加する者にとって要求されるのはある種の「聴く技術」であるとある。SDの中核をなすのは、一定のプロセスを経て選ばれた者が自分の経験からストーリーを紡ぎだし、聴く者の質問に答えながらそれを記述していく（皆の前で紙に書き出していく！）プロセスである。

日本に帰ってから自分たちで主催したSDの場で、私は実際にストーリーを語ることを経験したのだが、人前で体験を再記述するということは、単なる体験の「再生（リプレイ）」ではなく、まさに「再び生き直す」という意味合いを帯びてくることがよくわかった。体験が進行する時点では気づかなかつた様々なことが、徐々に語ることを通じて浮かび上がるのだが、まさにそこに「聴き手」の関心と援助が不可欠なのである。SDに限らず、哲学プラクティスにおいては、「経験から考えること」「経験から学ぶこと」が強調される。それは狭い意味での経験主義ではなく、既になされた経験に事後的な仕方で経験を再発見し、経験を再創造することに思考が関わるということである。それは、経験についてのモノローグではなく、「語る・聴く」ということを通じての共同作業なのであり、単なるお喋りではなく、まさに思考の場所、思考する現場が生じることなのである。

心理療法やカウンセリングの業界で今「ナラティヴ・セラピー」が注目を集めている。方法として「ナラティヴ（語り）」を重視することに関しては、SDや「哲学カウンセリング（コンサルタント）」（以下P

Cと省略）と共に点がある。「ナラティヴ・セラピー」は、システム論的な観点からセラピーを再構築する家族療法の新しい潮流である。

家族療法では「リフレイミング」という技法があり、ある人が一つの思考や行為に固執してそれを繰り返し（例えば自殺を試みるために何度も高いところに登ってしまうなど）、別様に行動・思考することができないときに、同じ思考・行為が別の枠組みから見直されることで（実はその人はもともと高所恐怖症であったのに、それが「乗り越えられていた」ことに気づくなど）、本人が自分の行う思考・行為の「ばかりしさ」に気づき、別の思考・行為の可能性に目を向けるというものである。この「リフレイミング」に関してはイギリスの国際学会でもワークショップが設けられ、「リフレイミング」が「ユーモア」の役割と密接に関係することから、PCにおける「ユーモア」の意味など、有意義な議論がなされた。

イギリスでは話題にはならなかったが、PCにおける「ナラティヴ」の役割は、ナラティヴ・セラピーにおける「リストーリング（語り直し）」と類似的である。「リフレイミング」と「リストーリング」は密接な関係にある。前者が行為者にとって支配的であった枠組みを別のもの変えることを手助けするのに対し、後者は行為者の現実理解を支配している物語（ドミナント・ストーリー）を、聴く作業を通じて別の物語（オルタナティヴ・ストーリー）へと語り直していくことを援助する。前者がよりテクニカルで操作的介入に見えるのに対し、後者は主に「聴く」という受動的姿勢を重視する。もっともナラティヴ・セラピーは単に受動的であるわけではない。「聴く」という作業を通じて、語り手の話の不整合を明らかにし、場合によってはそ

れを指摘したり、質問を差し挟む。この点は、SDにおけるストーリーの記述とよく似ている。語り手の最初の記述は、しばしば矛盾や不明確な点を多く含んでいる。聞き手の「肯定的な関心」のもとでの質問によって、最初の記述では不明確であった点が、徐々にではあるが見えてくることがある。語ることが単なる経験の反復ではなく、生き直すことであり、しかも他者との共同作業であるということが両者の共通点である。

### セラピーと哲学

しかしそれにしてもセラピーと哲学との違いは何であるのか？ PCに関する議論でも、心理療法とPCがどう違うのかがしばしば焦点になる。詳しく述べる余裕がないので、先に述べた「リフレイミング」と「リストーリング」に関して簡単に私見を述べておこう。「リフレイミング」の「フレイム」が、人が現実を何らかの観念や概念（例えば「誠実／不誠実」など）によって捉えていることを意味すると解釈するなら、PCはまさに概念を通じてある人の現実に関わるといえよう。人は自分の経験を記述するとき意識・無意識に何らかの観念・概念を導入する。PCにおいて、本人がある概念に依拠していることに気づいたり、自分の概念使用の一貫性や不整合を気づいたりすることによって、新たな別の概念枠組みから経験を見直すことができるとすれば、それはPCにおける「リフレイミング」の実践例であることになろう。おそらくPCが関わる概念とはテクストのなかのそれではなく、ある人の具体的な経験を可能にしつつ規制する枠組みとしての概念であろう。例えばある人が自分の行為全般を「ケア」という概念によって括ろうとしているのなら、それは「フレイミング」の

問題であり、哲学は《概念》——あるいはもっと一般的に《言葉》を媒介にしてフレイミングとリフレイミングを助けることによって、現実に触れようとする試みであるということができるよう。

「ナラティヴ」に関しては、PCは単なる「記述者」「書記」以上の役割を果たすはずである。PCは所謂「クライアント」の言葉に肯定的な関心をもち、「語ること」に積極的なコミットメントを行う点は心理カウンセリングやセラピーと共通するだろう。しかしナラティヴ・セラピーと異なるのは、SDやPCにおいては、相手の話をじっくり聞くを通じて、相手の主張の妥当性・正当性や論理的整合性を吟味したり、隠れた前提を露わにしたりすることが重視される点である。PCの目的は、通常の議論にありがちなようにレトリックやロジックによって相手を圧倒し、黙らせることではなく、またセラピーとして「クライアント」の現実構成（理解）に何らかの変革をもたらそうとすることでもなく（勿論、レトリックとロジックは相手を納得させる技術である限り必要であろうが）、双方が納得するまで問い合わせ、議論を続けることだ。

哲学プラクティスは理・言葉という意味でのロゴスの力を他者とのコミュニケーションのなかで「検証」していく試みである。しかしロゴスは実践の場で要請され、効果的に働くと同時に、暴力にもなり得る。コミュニケーションにおいては「聞くこと」は純粹に受動的な行為ではなく、相手に何かを「語らせる」というロゴスのもう一つの力であることを忘れてはならない。

「概念の創造」としての哲学？

最後に、哲学プラクティス（そしてプラ

クティスといわれるもの一般)から臨床哲学はなにを学ぶことができるのかを足早に書き留めておこう。

臨床哲学にとって「現場」とは何なのか、ということがしばしば議論される。SDやPCを通じて思うことは、臨床哲学にとっての現場は、まず差し当たり、「思考の現場」であることができるのではないか?——しかしこの思考は先もSDに関して述べたように)単独者の思考ではない。他者が思考する場所、しかも明確な思考に結実する以前の、疑問や問い合わせが浮かび上がるその場所に居合わせ、問い合わせを立て、その問い合わせについて思考することに立ち会い、場合によってはその問い合わせとともに問うこと。(注記:「ともに問うこと」私が他者の問い合わせを聞き、私の問い合わせを介して他者が自らの問い合わせをすることは、循環プロセスであり、それはもはや個の問い合わせを越えた——「共同体」ではなく——「社会システム」の形成である。)

他者の問い合わせに関わること——それは、問題“それ自体”を考えることでもなく、また他者の“ために/代わりに”(pour l'autre)問うことでもない。強調したいのは、問い合わせとともに問うことであって、問い合わせに対する答えを、既存の知識から探し出してきて、相手に与えることではない。むしろ、相手が見いだしたと思う答えに疑問を差し挟む必要すら生じるかもしれない。また相手に先回りして問を定式化し、相手に考える隙を与えないままその答えを探すこととは、相手から言葉・思考を奪ってしまうことになる。必要とされるのは、他者の「ナラティヴ」から思考と問い合わせを聴き取ることのできる感受性であり、「リフレイミング」や「リストーリング」などの臨床の技法はそのような感受性に関わっているはずである。そこで臨床哲学は、臨床の技術と手を結ぶことをいとわず、その技術を用いる

なかでその意味そのものを考える必要があるだろう。

もう一つ、臨床哲学においては、それが哲学であることの固有性が常に問われる。それについて、臨床哲学は、哲学の「ロゴス(中心)主義」という問題を(テクストの読解ではなく)コミュニケーションについてではなく、まさにコミュニケーションのなかで考えることによって引き受けるのだと答えることができるかもしれない。冒頭に引用したように、ドゥルーズ=ガタリは——ハーバマスを揶揄するように——哲学はコミュニケーションではない、と言う。確かに臨床哲学は、コミュニケーション一般ではないし、コミュニケーションについての理論を構築するわけでもない。ドゥルーズ=ガタリによれば、「哲学者は概念の友」であり、「哲学は概念を創造することを本領とする学問分野である」。ならば彼らが、複数の思考でありながら、二人ではなく「ドゥルーズ=ガタリ」としてテクストを書いたように、臨床哲学は、概念の制作と創造をコミュニケーションのなかで試みるので、と言っておこう。

(ほんまなおき・助手)