

人間探究の地平としての現象学

京都大学文学部第5講義室

2015年12月5日(土)10:30~12:30

1 現象学とは

きょうは、人間探究の地平としての現象学、ということで、少し大げさな題名ですが、人間探究の地平というのは、「人間とは何か」ということを考えるための方法論、という意味です。その地平として、ぼくは、現象学というものがなかなかおもしろいのではないかと思っているので、今回はその現象学の考え方を紹介したいと思います。

現象学とはどういうものかと言うと、ドイツの哲学者であるエドムント・フッサールによって創始された哲学の一潮流である、とさしあたり言うことができます。ぼくは現象学について竹田青嗣さんの著書から多くを学びましたので、今日の講義も竹田先生の『現象学は<思考の原理>である』(ちくま新書、2004)をもとに行います。すなわち、きょうの講義では、本書に基本的に依拠して、まず始めに現象学の考え方を外側から紹介し、そのあと現象学の内側に入って、言語、意味、身体、といった概念を実際に洞察していきたいと思います。この全体を通して、現象学とはどういうものか、という感じをつかんでいただけるとよいと思います。

ではさっそく始めていきます。

フッサールは、この現象学という「学問」の、方法論の部分を徹底して記述していきました。現象学というこの枠組みが、哲学ないし学問を真に刷新するものである、とフッサールそして竹田青嗣は言うのです。ではこの現象学の考え方(=<思考の原理>)のどこが画期的なのでしょう。

それは、「主観と客観の不一致」という哲学の問題を完全に解明したことです。哲学ないし学問において私たちは何かを考えるわけですが、どんなテーマでも、この「主客一致」に関する認識問題を解明しないままでは学問をすすめることができない、という問題です。

たとえば目の前にリンゴがあるとして、私が見ているリンゴ(すなわち主観)と実際のリンゴ(すなわち客観)とが一致することを確証できない、ということです。

もちろんふつうの日常生活では特に疑問を抱くことなく一致しているわけですが、これを確かめるすべは、実はないのだ、ということが重要です。これを確認するためには、自身の主観とリンゴそのものを比較することが必要ですが、ではその視点とは誰の視点なのでしょう。他人を連れてきても、その人自身の主観と、客観とが一致しているかどうか結局確かめられません。つまり、人間は自身の主観から抜け出して客観を直接参照することができないので、「主客の原理的な一致不可能性」という問題が浮かび上がってくるのです。

とは言いましたが、このことがどう問題なのでしょう。いまリンゴを例に出しましたが、これを「真理」つまり正しさというものや「倫理」つまり善悪、「よい/わるい」というものに置き換えてみると、どうでしょうか。たとえば学問において各々の正しさというものが「客観的な」正しさというものに一致しない(一致するか確かめられない)とするとどうでしょう。あるいはたとえば人間社会において各々の正しさあるいは善というものもそういう事情のもとにあるとするならどうでしょう。学問は成立しなくなり、社会はただ弱肉強食

のみの世界になってしまうのではないのでしょうか。学問や人間社会において、そこに参加する人々がこのような営みを続けていくための「考え方」をしっかりと立て直すことは大きな意義があるし、フッサールも「学問の基礎づけ」という言葉のもと、このような立て直しをしようとしていました。

現象学はこの認識問題をいかに解明したのか。

まず、フッサールは、ここまで言ってきたような「主観-客観」図式を廃棄します。この図式を前提にする限り「主客一致」のアポリア(=難問)を乗り越えることはできない。「主観-客観」図式を「内在-超越」図式へと変更して考えようとするのです。とはいえ、さしあたっては用語が変わっただけと思っても大丈夫です。その「内在-超越」図式ではこう考えます。

今まで言ってきた客観というもの(=超越)は、それ自体でドンと存在しているものではなく、われわれの主観(=内在)によって確信されているものだ。われわれは自身の意識のうちにあるもの(=内在)をしか直接的に与えられておらず、その範囲を超えているもの(=超越)をも確信しながら世界を描いているのである、と。

こう考えるわけですが、これはどういうことかといえば、「主客」図式ではつまり、客観があってそれ(=リング)を私が見ている、というふうに考えていた。ところが、それを逆転させて私にリングが見えているからそこに客観物としてのリングがあると確信しているのだ、というふうに考えてみればよい、ということになります。

確認しておけばここでは、このように考えることで「主客一致のアポリア」というものは解消される、すなわち認識問題に決着が付き、次なる学的課題に進んでいくことが可能になる、という主張がなされています。

では、認識問題が解明されたかどうかを見てみるために、リングの例をもう少し詳しく見てみましょう。

たとえば、少し遠くにあるテーブルに、赤くて丸いものがちらっと見えたとします。ここでの「赤くて丸い」という感覚は、わたしの意識に直接にありありと現れています(=内在)。そこでわたしは「リングかな?」と思ったとすると、ここではまだ弱い確信です。それで近づいていくと、だんだんとはっきり赤さや表面のつや、また「丸い」というよりもあの独特の、くぼみがある形状が現象してくる。この辺でもう相当強い確信が成立しているでしょうが、さらに手でつかみあげてみれば、その重み、ひんやりとした冷たさ、かじってみればそのしゃりとした食感や甘酸っぱさといった味覚、等々までくれば、非常に強固な確信が成立する。

というふうな感じで、リングを例にして、現象学的な見方を実践してみました。ここで重要なことは、このようにリングだという確信がいくら強まっても、原理的には、その「赤くて丸いもの」それ自体がリングであるということは「超越」にとどまるという考え方です。遠くから眺めていたときは、赤いボールかもしれないし、近くにいて違う角度から見たら、一面だけ赤く塗った梨といういたずらグッズだと分かるかもしれない、等々という可能性がどんどん無くなっていても、究極的にはリングを模倣して作られた精巧な立体モデルかもしれないのです。その可能性はいつまでも残るわけです。ただし、さらによく考えてみると、もはやそれが究極的なモデルかどうかということを検証することに本質的な意味はない、ということが分かります。われわれは、意識の水面に現れるさまざまな質感(=内在)によって「確信」を積み重ねていく。たとえば逆にリングかなと思ったけど違ったというときにも、この「確かめ」ということは行われます。

このように、確かめが一定程度の強度をもったとき、自然とその対象(=リングなど)の存在ないし非存在を信憑するのです。そして、そのような信憑(=確信)がどのような条件のとき起こるか、ということ各自で考察することを通して、その条件についての共通理解を広げていくことができます。

このように「確信成立の構造と条件」を探究していくという考え方こそが最も透徹した哲学的方法、すなわち<思考の原理>であり、フッサールの現象学の記述からこの思考の方法論をつかみ出すことができるというのが、竹田青嗣の主張なのです。

もう一度まとめてみます。主客の一致不可能性の問題は、その前提となっていた主客図式がフッサールによって突き崩され、内在超越図式へと変更された。これによって認識問題は、主客一致の問題から「確信成立

の構造と条件」の問題へと組み直された。この一連の流れを、竹田青嗣は主張しているわけです。「確信成立の条件」という言葉は、竹田青嗣によるもので、竹田青嗣によるフッサール解釈を象徴するものといえます。ぼく自身はこの解釈は意義あるものだと考えます。^{*1}

さて、以上みてきたような認識問題の「解明」ないし「組み直し」が成功しているとする、それに連動してさまざまなものごとに対する考え方も組み替えられることになります。

ここまで見てきた思考の方法は、リンゴなどの事物についてだけではなく、真理や倫理について考えるときの<原理>でもある、ということをもう一度思い起こしてみましょう。真理(=正しさ)や倫理(=善悪)は、学問や人間社会をすすめていくうえでの根本のことがらです。別言すれば、われわれが学問や人間社会をとらえるときの枠組みを決めるものです。現象学の考え方は真理観・倫理観を次のように更新します。少し長くなりますが『現象学は<思考の原理>である』から引用します。

- (1)「絶対的な真理」というものは存在しない。(中略)われわれが「真理」とか「客観」と呼んでいるものは、万人が同じものとして認識=了解するものことである。人間の認識は共通了解の成立しえない領域を構造的に含んでおり、そのため、「絶対的な真理」「絶対的な客観」は成立しない。
- (2)しかし逆に、われわれが「客観」や「真理」と呼ぶものはまったくの無根拠であるとは言えない。そのような領域、つまり共通認識、共通了解の成立する領域が必ず存在し、そこでは科学、学問的知、精密な学といったものが成り立つ可能性が原理的に存在する。(中略)相対主義や懐疑主義的な思考の系譜は、総じてこの領域について適切な解明を行うことができない。

(p67-68)

つまり、こういうことになります。「絶対的な正しさ」「絶対的な善」というものは存在しない。このことは現代では常識に近いといってもよいかもしれませんが、重要なのは、だからといって、「人それぞれの正しさ」「人それぞれの善」があるのだ、と言うだけでもいけない、ということです。確かに現実の場面ではそう思えることも多いでしょう。しかし、それにもかかわらず、多くの人々が認めあえる「正しさ」や「よさ」というものを私たちは感じるがあります。相対主義や懐疑主義はこのことを論理上だけで否定するのですが、それは、ここまで見てきた「確信成立の条件と構造」すなわちどのような条件によってどのような確信が成立し、あるいは成立しないのか、という場合分けを無視している、と考えるわけです。100パーセント(正しい、よい、リンゴである etc)ではないからといって、ただちに0パーセントだけしかない、と言い張ることはナンセンスだ、というわけです。

このように考えてみると、科学というものが、できるだけ共通了解を広げ、高めてゆくために、さまざまな工夫をこらしながら、着実に前進してきたものである、と捉え直すことができます。世界の法則を示した完璧な数式を発見する、というよりも、より正確に自然法則を記述できている、と万人が納得できるような理論を作り上げていく営みである、ということです。このように自覚することができたからこそ、科学は今なお世界的に信頼されているのではないのでしょうか。しかし逆に言うと、科学にもそれぞれ自身の領域がある、ということでもあります。では先ほど引用した部分の続きを見てみます。

- (3) 共通了解が成立しない領域は、大きくは宗教的世界像、価値観に基礎づけられた世界観(中略)美意識、倫理意識、習俗、社会システム、文化の慣習的体系等々である。およそ人間社会における宗教、思想(イデオロギー)対立の源泉は、この領域の原理的な一致不可能性に由来する。
- (4) しかし、この認識領域の基本構造が意識され、自覚されるなら、そういった宗教、思想(イデオロギー)対立を克服する可能性の原理が現れる。すなわちそれは、世界観、価値意識の「相互承認」とい

^{*1} 今回の講義ではフッサール自身のテキストや用語にはあまり触れませんでした。興味のある方はフッサールの著作はもちろんのこと、竹田青嗣さんの他の著作としては『現象学入門』、特にフッサールのテキストを意識しながら考察が展開される著作としては西研さんの『哲学的思考』を読んでみてください。

う原理である。(後略)

(5)(前略)この世界観、価値観の「相互承認」は、近代以降の「自由の相互承認」という理念を前提的根拠とする。「自由の相互承認」が各人の相互的の心意によっては確保されず、「ルール」を必要とするのと同様に、世界観と価値観の「相互承認」も、その確保はルール形成によってのみ可能となる。

(p68-69)

長い引用になりましたが、決定的な部分ですので、確認しました。共通了解の成立しえない領域のことがらは、まさしく、成立不可能であるというそのことを自覚し、そのうえでお互いの多様性を認め合うほかない、ということです。

リングが机の上にある、という認識を共有できても、そのリングがおいしそうに見える、とかそのリングの形が美しい、という感受性は共有できないかもしれない。重要なのはこの共有の可能性を、原理的な意味で把握することです。そしてそれができたうえで、さらに「相互承認」が行われ(そしてルールがつくられ)る以外に、共通了解を原理的につukれない領域における対立を終焉させる道すじはない。ここまで見てきたことによって、このことが深く了解されるのです。

社会をどう作るか、という階層においても、学問をどう推進するか、という階層においても、同型です。

後者に目を向ければ、学問という営みも、共通了解可能な領域を十分に意識して行われなければならないし、むしろ、その領域の確定を不断に行おうとしているものこそ学問である、と捉え返すことができるのではないかとぼくは思います。これは結局、科学だけでなく人文学(=「文系」の学問)にも当てはまるわけですが、そうすると現象学の提出した<思考の原理>は、すべての学問、いやすべての「知」なるものの姿を深化させるものでもあるわけです。リングのこと(=認識論)「ほんとう/うそ」のこと(=学問とは何か)「よい/わるい」こと(=倫理とは何か)「美しい/醜い」こと(=美とは何か)等々、あらゆることを考えあつていくときの、自覚された方法論としての、「確信成立の条件・構造」の探究。まさしく現象学は、(原理的な意味で)どこまでは共通了解可能でどこからは不可能なのか、そのことを自覚的に画定された各領域としての諸学問(あらゆる「知」)の、有機的・重層的な束として、展開されていく、というわけです。

2 現象学という地平における探究の実践

2.1 言語について

ここまで、フッサールそして竹田青嗣の提示する、<思考の原理>としての現象学の輪郭を見てきました。「主客一致の原理的不可能性」から「確信成立の条件と構造」へ。認識論を皮切りに、真理観、倫理学、社会構想など、あらゆる階層における「知」を更新するという壮大な話でした。

ここまで見てきたのはつまり、現象学の「ルール」であるわけですが、ここから、実際にいくつかの領域について、現象学的に探究をしていきます(=現象学という「ゲーム」の実践)。

竹田青嗣はまず、言語の本質論を始めます。なぜかといえば、言語が人間および社会についての原理論にとって非常に重要であると彼は考えるからです。竹田青嗣は次のように言います。

一つは「社会」の本質的理論を構想するとき、言語の本質の探究が不可欠であるということです。「社会」の本質は、「言語ゲーム」としての關係的集合体であるということです。(中略)

もう一つは「人間」の原理論にとっての必要性です。とくに人間的「身体論」の基底をなすのは、言語によって基礎づけられた人間関係だということです。

(p124)

社会は複数の人間による「言語ゲーム」によって編み上げられ、また、人間のもつ独特の「身体」(これは物質としての身体ではなく、われわれにとって現れる「身体」のことです)も、言語を媒介にした人間同士の関

係のなかでつくりあげられる、ということです。これを前置きとして、ともあれ言語を現象学的に考察してみます。

まず、言語というと、有名な問題があります。それは、語句の意味の不確定性という問題です。たとえば、「何が違うの?」という表現があったとして、これは「違う点を聞いている」のでしょうか、それとも反語として「同じじゃないか」と言っているのでしょうか。もちろん決定できません。他にも、もう少しトリッキーなものとしては、「わたしは嘘つきだ」という表現があります。この表現のみでは、「わたし」が嘘つきかどうか決定できません。これは聞いたことがある人もいるでしょう。

ある言語の連なりの「意味」が確定しないというこの事態を延長すると、いかなる言語も、たとえば一冊の本に書かれてあることの「意味」も確定しない、ということになってしまいます。

さてそうすると、何かを表現しようとしても、「意味」が確定しないので、言葉を介して何かを伝えたり表現することも不可能なのではないか、という疑問さえ出てきます。

…しかし、もうお気づきだと思いますが、以上のような問題も、「主客図式」において、一方に言葉があり、それが客観としての「意味」に一致するか、という構図を暗黙に前提しているのです。現象学的に、われわれが実際に言語を使うときの様子を考察してみると、言語行為にも「確信成立の条件と構造」があることが分かるはずで

まず、自分が言葉を言うときです。何かもやもやした感情があってもなかなか言い表せないときや、とっさに言い間違いをしてしまうことがあります。そういうとき、自分の感情や、言いたかったことというのは、直接に自分に与えられていますから、それとの確信の度合いをかなり厳密に確かめることができますね。何度も自分が書いたものを推敲するときの様子を洞察すれば分かりやすいでしょう。自分の言いたいことを厳密に言おう(=書こう)とすればおのずと確かめが繰り返されます。

次に、誰かの言葉を聞くときはどうでしょうか。今度は相手の発語行為から相手の意(=伝えたいこと)を確信する、という構造になります。その条件となるのは、これはもう結論から言えば、会話をしている状況やそれまでの会話の文脈、発話者のイントネーションや表情、等々ですね。それらがあるので、実際の会話の場面で「わたしは嘘つきだ」と言われたとしても、「決定不可能なパラドクスだ!」と思うことはほぼないのです。たとえば何か後悔をして自分を責めているのだろう、とか意味が分かるわけです。

普段われわれが会話するとき、「意味が分かった」もしくは「意味が分からない」、また、「だいたい意味が分かった」ないし「もう少し不明瞭な部分がある」などと感じるときがあります。これはさきほどのリングでいうと「リングだ」「リングではない」と「おそらくリングだ」もしくは「リングかな?」という場面にたとえることができます。リングでは見たり触ったりして確かめましたが、言語において確信を高めたり、変更させたりするものはコンテキストなのです。

さきほどの「何が違うの?」や「わたしは嘘つきだ」というのが問題となるのは、それらがコンテキストを排除した、単なるテキスト(=一般言語表象)であるからです。そのとき、言語は一般的な意味を表示するものであり、国語辞典をひくと用例にしたがって複数の「意味」が書いてあるように、意味をそれだけでは決定できないものになります。

したがって、一般言語表象のみを見つめていても探究は前進しませんから、言語行為の考察の続きに戻りましょう。言語ゲームという用語をさきほど少し出しましたが、たとえば将棋のような人工的なゲームはルールがきっちりと決まっていますが、言語行為のルールは、ルールが厳密に決まっているわけではありません。竹田青嗣は前者のようなゲームを「機能的ゲーム」、後者を「集合関係的ゲーム」と呼んでいます(p132)。後者の「集合関係的ゲーム」というのが重要な概念で、これは、家族や友人関係をはじめとした社会的関係にも当てはまる、と言います。

言語は、ルールが厳密に規定されておらずゆるやかに変わっていくゲームである、ということです。このことは、時代や地域によって使われる言葉が違ったり、それが混ざったりして用法がどんどん変わっていくところを見れば、分かりやすいと思います。

では、言語における「意味」とはどういうものなのでしょうか。結局のところ、辞書に書いてあるものとしての「意味」と、会話において「分かった」と思う「意味」とを分けてみると明確になります。竹田青嗣は前者を「一般意味」、後者を「企投的意思」と呼びます。今のところ流通している語の一般的な意味と、言語行為において相手に投げかけようとする意味、という区分けです。

たとえば、「虫！」と言ったとき、一般意味は、辞書に書いてあるように、ある種の生物ということですが、企投意思としては、「虫がいるぞ」と少年が発見のうれしさを伝えとか、誰かしらが、「危険だから刺されないように」と注意を喚起するとか、という意味が生成するわけです。

竹田青嗣はさらに、次のように指摘します。

語の表現する「一般意味」が、そのまま言語行為の「企投的意思」とびたりと重なるということはありません。すなわちわれわれは、どれほど単純に見える言語行為でも、必ず「一般意味」を利用して、そのつどの各自的な「意」の投げかけあい（関係企投）を行なっている、と言えます。

(p165、原文は「利用して」に傍点)

ここでおもしろいことには、「一般意味」が「企投的意思」を可能にしますが、その当の「一般意味」は人々の日々の言語行為の積み重ねによって出来ていく（変容しつつける）ので、「一般意味」の根拠は、「企投的意思」である、ということです。たとえば、初対面の人々のあいだで交わされる会話がだんだんとスムーズになっていく様子を考えてみます。この例では、それぞれの発話行為（＝企投的意思）の積み重ねによって、それぞれのもっていた一般意味が徐々にすり合わされた結果、当該集団にとっての一般意味が形成されてきて、それぞれの企投的意思もより伝わりやすくなっていく、ということをお察できると思われます。^{*2}

ここまでくれば、言語行為に関する意味に限らない「意味」の本質の探究へと踏み出すことができます。

2.2 意味について

たとえば、「こんなことやっても意味がない」とか「生きている意味ってなんだろう」とか言うときにも「意味」という語は使われます。このようなものを含む「意味」の本質を現象学的に洞察してみるとどうなるでしょうか。

竹田青嗣は、ハイデガー（フッサールの弟子、のちに「決別」した）の『存在と時間』における考察に基本的には依拠しながら、次のように言います。（まだ触れていない概念が含まれますがひとまず引用してみます。）

「意味」のもっとも根本的な本質は生き物の「実存」から発する「情状性 了解」（すなわち、情動の動きと、これに応じた何らかの存在可能へのめがけ）から立ち上がる、世界の有意義性の連関の絶えざる編み換えということにあります。

(p171)

まず、「実存」というのは（竹田青嗣はハイデガー的な意味を重視するので、）それぞれの固有の世界を生きている、そのような存在としての人間を指します。最近のビデオゲームでは3Dを駆使して、操作するキャラクターそのものの視点で行動できるようなものがありますが、あのイメージです。どんどんと流れ去っていく「いま・ここ」としての人間、と言ったらよいでしょうか。

次に、情状性と了解とは、ハイデガーの概念です。

情状性とは「気分」と訳されることもあって、感情とか「心の感じ」とかのことです。たとえば、うれしい、悲しい、だけではなく、「頭痛がする」「のどが渴いた」ときのあの「感じ」も情状性に含まれます。

了解とは「理解」と訳されることもあります。「！（のどが渴いた）」という感じが到来して、直後に、それ

^{*2} では、一般意味たる言葉の束ができていなかった時点というのはあったのか、という言語の起源についての問いも気になってきますが、ここではその探究はしません。これは科学的な仮説という形をとらざるをえないからです。

を「のどが渴いたなあ」と「理解」し、世界を見渡すわけです。このとき何が起こるかという、「のどが渴いた」ひとにとって、世界は、その渴きをいやすための「意味」の連なりとして現れてきます。そこで「わたし」は近くのテーブルにあるコップに手をのばし、そこに水が入っていなければ、少し遠くにある冷蔵庫に向けて腰を上げようとしたりします。

いま、「意味の連なり」という表現を使いました。ここでの連なりの終点(目的)は「のどが潤う」ことです。この目的を達するためのもの(手段あるいは可能性)として、コップ、あるいは冷蔵庫、そのなかにあるミネラルウォーターという「意味」が立ち現れる(ハイデガーは「世界が開示される」と表現する)ということです。

図式的に言うと、情状性(「!」という感情) 了解(のどが渴いたなあ) 意味連関の開示(「のどが潤いうる」を指し示すものとしての、コップ・冷蔵庫など)となります。

ただし、この情状性と了解は「つねにすでに」ある、ということが重要です。ずっと、間断なく、そのような存在として人間は「いま、ここ」を生きている。だから当然、その総体を実況中継することは不可能です。人間にとっての「私」や「世界」はこのように定式化できるのではないが、つまりここまでは共通了解できるのではないかという議論です。

それではもう一度読みます。

「意味」のもっとも根本的な本質は生き物の「実存」から発する「情状性 了解」(すなわち、情動の動きと、これに応じた何らかの存在可能へのめがけ)から立ち上がる、世界の有意義性の連関の絶えざる編み換えということにあります。

(p171)

情動(情状性)はつねにすでにあり、それに相関して、世界に現れる「意味」のネットワークも変わるということです。たとえば、先ほどの例では、コップは「水を入れるもの(そしてのどを潤すもの)」という「意味」として現れていましたが、他の情動(=欲望)たとえば、風に飛びそうなプリントを押さえない、とか、机の上を整理したいという欲望のもとでは「ある程度の重みをもったもの」とか「じゃまだから片づけるもの」として現れ、当然周りにあるいろいろなものの現れ方も変わります。

ということで、「意味」の本質論を見てきました。もう一度振り返ると、現象学の「ルール」とも言うべき思考の枠組みをはじめに紹介し、実際にそのルールに則って、言語、意味の「本質」を洞察してきたわけです。

少し荒削りではありますが、つぎに進みます。つぎは、竹田青嗣が人間の原理論の出発点であると主張する、<欲望>という概念です。

2.3 <欲望=身体>について

<欲望>という概念は、情状性と了解をセットにしたような概念です。「気分」というよりも、もう少し人間の「快/不快」のニュアンスを強調したい、という意図が込められています。

少し話を戻します。いま、言語、意味、というふうに人間の「実存」の世界のありように深く関わる契機(=要素)を見てきたわけですが、ここにさらに「価値」、さらには「身体」という概念を加えていきたいのです。これによって、竹田青嗣は、人間の原理論、さらには社会の原理論を設立しようとするわけです。(竹田青嗣は、この総体を「欲望論」と呼んで構想しています)

それでは、「価値」から見ていきます。価値とは、簡単にいえば、「意味」の「強さ」を指します。「意味」の洞察とセットで引用します。

つまり「意味」とは、存在可能が開示し、指示する世界の分節性、有意義連関だと言えます。言い換えれば、主体にとって「~のために」「~として」でつながる世界の連関性、そのひだと折り目のことで

す。では、「価値」とは何でしょうか。価値とは、端的に言うと、「よい」(快)と「わるい」(不快)の審級による世界分節のことで。

(p188)

つまり、有意義性(=「役立つ」性)の分かれ目の単位が「意味」という現象の本質で、その「よさ」の段階(=「お役立ち度」)が「価値」の本質である、ということです。となると、「実存」にとっての世界(=〈世界〉)は「意味」と「価値」とによって色づけられたネットワーク(意味&価値の連関)としてある、ということになります。

そして、その色づけと向き合う存在としての人間が〈欲望〉と名付けられるわけです。欲望存在としての人間にとって、世界は「エロスの構造」(エロ的に色づけられた、対象の連関)です。

「(欲望を)引きつける力をもつものとしての対象」とは人間にとって「エロスの可能性」である、と言えます。先ほどのコップや冷蔵庫もそうですし、もっと分かりやすい例で言えば、「おいしそうなケーキ」や「かわいらしい子猫」などですね。(なおこれらの例はその価値が、「大きい」ものだと言えます。)逆に、「遠ざけ」の力を「不安」と呼びます。このエロスの可能性不安は、快不快とも言えます。

整理すると、人間にとっての世界は一義的にはエロ的に色づけられた対象として現れると言えるのではないかと、という議論です。

まず、その対象の分節性(コップはコップとして、冷蔵庫は冷蔵庫として「分けられている」)=意味と、エロスの強度(遠くにあるペットボトルより近くのコップの方がより「役立つ」「欲しい」と感じる)=価値とのネットワークとしての世界を表す、〈世界〉という概念を置きました。

つぎに、〈世界〉を感じ、自らの「存在可能(=ありうる)」を投げかけようとする「実存(いま・ここ)」としての人間を〈欲望〉と置きました。重要なのは、〈世界〉というのは〈欲望〉に相関して現れるということです(〈世界〉の「欲望相関性」)。素朴に言うと「気分によって世界の見え方が変わり、同時に世界によって気分が変わる」ということです。

ここまで、〈世界〉を感じる人間、という話をしてきたことになります。それでは、その〈世界〉に働きかける人間という側面を繰り入れるために、「身体」という概念を導入しましょう。

たとえば、簡単に言って、身長の高さが異なる人にとって世界は違うように感じられるでしょう。動物と人間を比べてみても、たぶん生きてる世界はガラッと違うんだろなあ、と想像することが出来ます(これはあくまで仮説の領域にとどまりますが)。

このように「身体」にも相関的に〈世界〉が「構造化」される、ということを前置きとして、「身体性」の重要な契機についての、竹田青嗣による本質洞察を見てみます。

ハイデガーは人間の「実存」の本質契機を現象学的観点から「情状性」「了解」「語り」という概念で表現しましたが、これを「身体論」的に変容させるなら、「エロスの感受」「能う」「価値対象性」という三契機として示すことができます。具体的に言いかえると、「エロス性を感じることと欲望に突き動かされること」、「達成しようとする行為すること」、「欲望対象の価値審級性」ということです。

(p209)

このうち「能う」(=「できる」)の契機こそ、〈世界〉に働きかける人間という項目の探究における「身体論」の重要性を示しています。

人間は「エロス」を感受し、「ありうる(存在可能)」に向かって「身体」の「できる」という契機によって投げかけを行い、それが達成されればまた新たな「エロス」を見いだしていきます。そしてさらに重要なのは、人間の「身体性」は、絶えず変容されてゆくということです。「エロス」「ありうる」「できる」の繰り返し

しの中で、人間は、自分の欲望に合わせて「身体性」を編み換えてゆくのです。ここが非常に興味深いところ
です。

先ほどのコップの例でもよいし、もっと前のリンゴの例でもよいのですが、少し趣を変えて、スポーツ（た
とえばサッカー）を例に取ってみましょう。

プレイヤーは、ゲームの中でさまざまな「エロス」（＝パスが来た、チャンスだ）を受け取ります。自分の
「ありうる」（＝シュートする）に向かって「能う」を使います（＝飛んでくるボールに合わせて足を振る）。そ
れが完了すると、また次のプレイに移ります。

シュートは入ることもあれば失敗することもあります。ゲーム後の練習によって、自分の身体性を編み換
えようとすることができます。その結果、シュートのタイミングや力具合を調節できるようになったりします
よね。次のゲームではさらにスムーズにパスに反応することができるようになっていく、というわけです。

ここで面白いのは、そのように「身体性」が変容すると、「欲望対象の価値審級性」も変わるということ
です。つまり、それまでは反応できなかった難しいパスでも、トラップやシュートの技術が向上したあとでは、
もはやそれは「ふつうのパス」になるので、「チャンス」と感じる幅が広がるわけです。すると自分のプレイす
る「世界」が変わりますよね。味方の動きや相手の動きの「意味」が変わります。そこでまた新たな技術を習
得したくなり、練習に励み……というふうに、同じルールのゲームでもつねに「エロス」を見いだす可能性
があるわけです。もし、人間の身体性が変容しないものだったなら、「同じメンバーなら何度やっても同じ結果
になる」という事態になるかもしれません。

このように、いわゆる「生理的欲求」の対象だけでなく、人間の関係やゲームの中の幻想的な「価値」もエ
ロスの対象になっていて、このような、幻想としての「意味と価値」も「身体化」（＝身体が「感じる」もの
として無意識化）されていくということが分かります。竹田青嗣はこれを「幻想的身体性」と呼びます。

さて、ここまで来ると、この「身体性」の議論を、人間の「生き方」の話につなげることができることが分
かると思います。まとめに入ります。

人間はそれぞれの〈世界〉を持ち、その中でいろいろと感じ、働きかけて生きています。そのことは、情状
性了解、エロスの感受・能う・価値対象性といった概念によって現象学的に洞察されました。その「意味と価
値」のネットワークとしての〈世界〉を、われわれは言語によって投げかけあう（＝企投しあう）ことによ
って共同化します。それがたとえば「客観的・科学的世界」であり、学問の世界であり、趣味の世界（音楽の世
界、スポーツの世界）、恋愛の世界、家族の世界、等々であると言えます。われわれは、現象学の思考法を通し
て、その領域を区別し、共通了解の可能性を見極めることができるのだということを見てきました。そのよう
な、重層するゲームのそれぞれの中で、われわれは「身体性」を編み換えてゆく。そうすることを通して、自
らの個性を表現したり、より良い関係性を作ったり、さまざまに新たなエロスの可能性を見いだしていく、言
いかえれば、より充実した生を送ることに向かっていこうとします。その結果、ゲームのルールも変わってゆ
くのです。そして、この有機的・重層的なゲームの束が〈社会〉である、と考えることができます。（なお、〈
社会〉というゲームにおいてルールの変更可能性はゲームが固定した格差構造になることを防ぐ意味で非常に
重要です。）

このように考えることによって、人が〈社会〉をいかに生きるか、いかに作ってゆけるか、ということを探
究することができます。

以上のような、人間の「生」のあり方の探究の、原理論として、竹田青嗣は〈欲望〉論を構想しています。
そしてその方法的な基盤は、「確信成立の条件と構造」の探究としての現象学なのです。

そして、ぼくは、このような人間探究の地平としての現象学を、とてもおもしろいと思っています。なぜならば、人間についてのあらゆる問いについて、その問いがどのような問いで、どこまでなら共通理解を広げてゆけるのか、もしその問いが哲学的なものであるなら、その本質とは何か、そういうことを考えることができる地平であると思うからです。

もし良かったら、「ここから考え始めてみませんか？」

(これで、ぼくの講義はおわりです。最後までお聞きくださり、ありがとうございました。)

謝辞

本稿は、2015年12月5日に開かれた、「学問の鍋」第一回定期勉強会で行った講義の講義録をもとに加筆・修正を施したものです。このような機会をくださった「学問の鍋」の運営の皆さん、とりわけ直接に誘ってくれた荒井さんに、感謝します。

現象学という枠組みは、学問の「鍋」たりうるものなのではないか、というのがぼくのひそかな思いですが、このことについては、みなさんのご意見をまつしかありません。

最後に、日頃からぼくのつたない議論に付き合ってくれている友人たち、そして、多くの学びを与えてくださったたくさんの先生方や諸著作に感謝申し上げます。ありがとうございました。