

ジョン・デューウィ著「哲学の改造」岩波書店、1968年10月16日刊を読む

哲学観の変化

1. 人間が他の動物と違うのは、自分の過去の経験を保存するという点にある。過去に起ったことは、もう一遍、記憶の中で経験される。今日の出来事の周囲には、過ぎ去った日々に起った同様な事柄の、そこはかたない思いが漂っている。動物の場合、経験は生まれては亡びるもので、能動的にしる、受動的にしる、新しい行為は一つ一つ孤立している。ところが、人間は、一々の出来事がかつて起った事柄の余韻や回想を含んでいる世界、個々の事件が他のものを思い出させるような世界に住んでいる。従って、人間は、野生の動物のように、単なる物理的な物の世界に生きているのではなく、サインとシンボルとの世界に生きている。石は、ただ固いもの、私たちがぶつかるものというだけでなく、今は亡き祖先の記念碑でもある。火は、暖めるもの、燃えるものにとどまらず、家庭の永遠の生命のシンボル、気紛れな放浪の末に人間が立ち戻って行く慰安と食物と庇護との尽きざる泉のシンボルである。それは、刺し傷つけるような鋭い炎ではなく、そこで人間が礼拝し、そのために人間が戦うところの炉である。このように、動物と人間、ただの物理的な自然と文化との相違を現わすこれら一切のものは、人間がその経験の保存および記録によって記憶するということから来ている。
2. けれども、記憶の再生が正確なことは稀である。当然、私たちは、私たちにとって興味あるものを、興味あるゆえに記憶する。過去は、過去であるから思い出されるのではなく、過去が現在に対して何かを付け加えるから思い出されるのである。このように、記憶の本来の働きは、知的なもの、実用的なものであるよりは、情緒的なものである、未開人が昨日の動物との戦いを思い出すのは、今日の退屈を紛らせるために昨日のスリルを蘇らせるものであって、その動物の特性を科学的な方法で研究するためでもなければ、明日ももっとうまく戦う方法を工夫するためでもない。記憶というものには、危険や不安だけを除いて、戦いの興奮がすべて含まれている。それを生き返らせて楽しむのは、一つの新しい意味によって、すなわち、実際に戦いや過去に属している意味とは別の或る意味によって現在の瞬間を豊かにすることにほかならない。記憶とは、実際の経験に伴う緊張、不安、苦悩を抜きにした経験の情緒的価値のすべてを含む代理的经验である。戦闘の勝利は、勝利の瞬間よりも、戦勝祝賀の舞踏の時の方が痛切であるし、狩猟が意識的な、本当に人間的な経験になるのは、キャンプ・ファイヤーの傍でそれを語り、その真似をする時である。その場では、実際的な細部や不安な緊張に注意を奪われている。後になって初めて、多くの細部が相寄って一つの物語に作られ、溶けて一つの全体的な意味になるのである。実際の経験に当っては、人間は、瞬間から瞬間へ、その瞬間の仕事に追われて生きる。彼がすべての瞬間を思考の中で吟味し直す時、発端と、中途と、成功または失敗というクライマックスへの動きを持つドラマが現われて来る。
3. 人間が過去の経験を再生するのは、そのままでは空虚な現在のレジャーに興味を添えるためであるから、記憶の本来の働きは、正確な想起というより、空想や想像の働きである。結局、大切

なのは、物語であり、ドラマである。想像の中で繰り返すにしろ、感心して聴き入る人に語るにしろ、現在の物語を強めるため、現に情緒的価値を持っている出来事だけが選び出される。戦いのスリルを増さないもの、成功や失敗というゴールと関係のないものは除かれる。いろいろな出来事は、その物語の調子に合うまで、何度も整理される。こうして、未開人は、何も仕事がない時、実際に生存のための闘争を行なっていない時は、暗示の世界である記憶の世界に住んでいた。暗示というのは、誰もその正しさをテストしようとしないう点で、想起と区別される。暗示の正しさなどというのは、あまり問題にならない。或る雲が駱駝や人間の顔を暗示するとする。確かに、駱駝や人間の顔を実際に本当に経験したことがなかったら、雲がそれらを暗示するということはある得ないであろう。しかし、本当に似ているかどうか、問題なのではない。肝腎なのは、駱駝の姿を辿り、人間の顔が出来たり崩れたりする変化を追う、その情緒的な興味である。

4. 原始人類史の研究者たちは、動物に関する物語、神話、崇拝が果たした非常に大きな役割について述べている。時には、この歴史的事実から一つのミステリが作り出され、あたかも、この事実は、原始人が今日の人類を動かしているのとは別の心理によって動かされていたことを示すかのように言われる。しかし、その説明は簡単であると思う。農業や高度の技術が発達するまでは、長期にわたる空虚なレジャーの期間と、食物の確保や攻撃の防禦にエネルギーを用いる割合に短い期間とが交替していた。私たち自身の習慣がもとになって、原始人も、行動のためでないにしろ、少なくとも、思考や計画のために寸暇がなかったものと私たちは考え易い。しかし、当時の人たちが忙しかったのは、狩猟、漁撈、遠征の時だけであった。といっても、目覚めている限り、精神は何物かで満たされねばならなかった。身体の方が遊んでいるからといって、精神が、文字通り空虚のままでは行かない。その場合、動物に関する経験を措いて、すなわち、狩猟につきものの出来事に一層の生命と筋とを与えようというドラマティックな興味によって作り変えられた経験を措いて、一体、いかなる思考が人間の精神を満たすというのか。人間が現実生活のうちの興味ある部分を空想の中でドラマティックに経験し直そうとすれば、動物自身がドラマ化されるのは避け難いことであった。

5. 動物たちは一人前の登場人物であったから、そのため、人間の特徴を帯びていた。彼らにも、欲望、希望、恐怖があり、愛着、愛情、憎悪の生活があり、勝利と敗北とがあった。更に、彼らは共同体の存続に必要であったので、過去をドラマティックに蘇らせる想像のうちで、彼らは、その活動と運命とを通して本当に共同体生活を共にするものになった。動物たちは狩り立てられはしたものの、最後は進んで捕えられたのであるから、友達であり、仲間であった。彼らは、自分の属する共同体の存続と幸福とのために全く文字通り身を献げた。それゆえにこそ、愛情をもって動物の活動および特徴を詳述する物語や伝説が数多く生まれただけでなく、動物を祖先、英雄、部族の紋章や神とする見事な祭式や崇拝も生まれたのである。

P9 ~ 12

<コメント>

プラグマティズム、経験主義哲学の第一人者の一人、ジョン・デューウィ先生の日本での講演速記録。哲学の入門書。

2021年10月7日(木) 林明夫