

ことばを知る・使い方を知る・可能性を知る

4 レトリック

～分かる伝わる技法～



小林 康夫
KOBAYASHI Yasuo

東京大学名誉教授/東京大学エグゼクティブ・マネジメント・プログラム講師

高校生にわかるようなレトリックの解説文を書いてくださいと執筆をお願いし、例えば漫才などの掛け合のなかにレトリックが潜んでいるのではないかとイメージを伝えたところ、拳がってきました。世にも軽快なレトリックが……。読者の皆さま、ご堪能あれ!

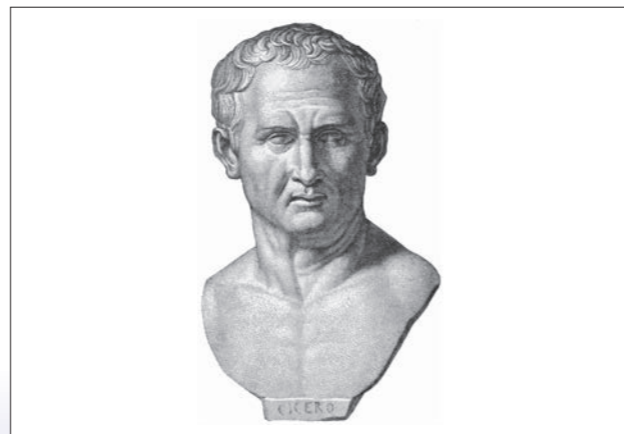
修辞学 (rhetoric) は、古くは古代ギリシアに淵源をもち、それが西欧中世に至って、大学におけるいわゆる「リベラル・アーツ (自由7科)」の一画をしめるようになりました。それは、ただある意味を「伝える」のではなく、その言語行為を受ける人を「説得する」ための実践的な技法が問題となっています。すなわち、話し手と受け手との「あいだ」こそがレトリックの場 (舞台) なのです。というわけで、このコンビの登場です。



漫才コンビ登場

- C はじめに何があったんだろう?
- T なにもなかった?

- C でも、その「なにもない」舞台があったよね?
- T そこにわたしたちがこうやって登場してきたのだからね。
- C わたしたち、漫才コンビ《レトリック》Rhetoricです。よろしくお願ひいたします。(会場から拍手、たぶん)
- T じつは、わたしたち、この舞台のためにたったいま、結成されたコンビなんです。なにしろ「レトリックは古代ギリシア時代に起源をもつ演説の技術に冠する学問で、今風に言うと自分の考えや思いをうまく相手に伝えるための技術。そのレトリックの世界を概観するように」というご依頼でしたからね。
- C そうそう。しかも最後には「分かりやすい例示として言葉巧みに人を笑わせる漫才や落語につい



古代ローマの最大の雄弁家キケロ

でも触れたい」とまで指示されてしまって、こうなったら「漫才」やるしかない、となったわけですね。

- T つまり、はじめにご依頼ありき、ですかね?
- C と言ってもいいし、あるいははじめに「ことば～分かる伝わるとは～」という「舞台」があった、その「まだなにもない舞台」に登場するように招かれたと言ってもいいかな?

レトリックの効果

- T その呼びかけにお応えしようとしたら、あなたのいつものクセで、ちょっとプレイしたくなったのね?
- C だって、そうじゃないとおもしろくないでしょう? レトリックというのは、西欧の文化のなかで古代ギリシアからずっと続いているいわゆる「自由学芸 (リベラル・アーツ)」7科のひとつです。なんて歴史的な説明をいくら述べてみても、それはたんなる知識の羅列、そんなことネット上にでもどこにでも書いてあるし、それを「伝える」のがここでの「伝える」ことなのか? とすぐに疑問が出てきますよね。
- T つまり、事実についての知識という客観的な情報を「伝える」だけではない「ことば」の「はたらき」にアクセントを置きたいということね?
- C 「ことば」って、ちょっと考えてみればわかるけど、かならず発信者と受信者とのあいだで起る出来事ですよ。しかもそれを通して、発信者から受信者に、それが差し示したり、意味したりするなにか別のもの、「意味」というのか、「情報」というのか、が「伝達される」わけですから。

いまの時代、すさまじいほどのIT技術の発展によって、「意味」がどんどん「情報」に回収されてしまって、「意味」という言葉の「意味」が消えていきつつあるという感覚があるんですね、わたしには……その意味で! 発信者と受信者とのあいだに起る出来事としての「ことば」は、そう簡単には、「情報」には還元できないぞ、と言いたいこともあって、こういうプレイをしているわけですね。

- T プレイというのは、「遊ぶ」こと、「演じる」こと、「演奏する」こと、相手に「はたらきかける」こと……ただ情報を「伝える」というだけではなく

て、そこで発信者の存在のあり様というか、態度が受信者に立ち現れてくる、そういうことね?

- C だって、それこそ「漫才」の本質ではないですか。ねえ。「漫才」の脚本をこうやって文字で印刷して、——(すみません、いま、そうしていただいているのですが)——それ読んだって、おもしろくもなんともないでしょう? やっぱり生の舞台の上で、その人が、独特の声音、独特の口調やリズム……そういった技法を通じて、お客さんの身体に直接「はたらきかけ」てくる、そこではじめて笑ってもらえるんですね。「漫才」を文字記号の「情報」に還元してしまったら、とても笑えませんねえ。
- T とほほ……わたしたち「笑えない漫才」やっているんですね……。(会場の何人かは笑ってくれる)(会場に向かって)ありがとうございます。(Cに向き直って)ほら、少しだけど、「受け」てくれる人がいましたよ。
- C そうすると、もちろん一瞬のことだけど、わたしたちと見知らぬ人たちとのあいだに、なにかが共有されて「つながった」感覚が立ち昇りますよね。そういうのがレトリックの効果ですよ。



(Rhetoric by Nick Youngson CC BY-SA 3.0 Pix4free)

共感の場

- T レトリックとは「場の共有」に向けたプレイである、と?
- C いいですねえ。結局、「ことば」を、バックされた情報を伝達するモデルで考えるのか、そうではなくて、あくまでも絶えず動き続ける「場」のダイナミックな運動のモデルで考えるのか、という違

いになるかもしれませんね。

前者だと、発信者／受信者という「人」の要素は希薄になって、それが誰であれ成立する論理的な連鎖が中心になる。ロジック（論理）ですね。それは科学的な知につながっていくわけです。

ところが後者だと、それぞれの特異な場のダイナミズムにおいて、「人」を中心に絶えざる変化・変容が惹き起こされるということかな。そちらは、広い意味での「アート」ですね、いや、現代的な意味での「芸術」ではなくて、もっと広い意味での「学芸」かな。リベラルな「アーツ」ですね。

C それをさらに実践的に言い換えれば「技法」ということになりますね。実際、古来いわゆる「レトリック」というのは、隠喩（メタフォール）とか換喩（メトミニー）とか、「技法」の集合体ですものね。

T でも、大事なのは、何のための「技法」か？ ということかな。はじめに、かっちり決まった「意味」があって、それをうまく、ということは、経済的に、あるいは戦略的に表現するというのではなくて、むしろ言語行為そのものが一方的な伝達ではなくて、他者との共感の場を喚起するものであるようにと願うことだと思いますね。言語とは共感の場をつくることだ、と言いましょかね。



会話

人類の最大の「魔法」

T 他者の共感を呼び起こす行為としての言語……そうすると、そこでは「わかる」ということは、ただ情報や知識をゲットしました、ということではなくて、発信者の「ことば」に対して受信者が「人」として反応するということになりますね。

C それが笑いでいいわけですね。涙の場合もあるかもしれない。感動ですね、揺り動かされる。「情」というエネルギーが解放される。

T でも、そこがあまりにも強調されると、今度は逆に、受信者のそうした反応だけを狙って「ことば」を巧みに操作するという負の要素が出てきませんか？

つまり、レトリックって究極的には、受信者を「だます」というか、「あやつる」技法なんじゃない？ということにならないかしら？

レトリック (rhetoric) はトリック (trick) です、なーんちゃって。

(観客は失笑)

C もちろん、そうなんです。だって、「ことば」って、それを通して、まさに「ことばではない物事」を言うことなのだから。「ことば」そのものには、「うそ（偽）」も「ほんとう（真）」もないわけですから。それはつねに、あとから検証されて確かめられるものなので。

でも、重要なことは、「ことば」が、それが実在するかしないかに関係なく、ひとつの状況、ひとつの世界を描き出すことができるということですね。つまり、それは想像的な世界を生み出す。いや、世界そのものが想像的なものであるということの根底に「ことば」があるわけです。そうでなければ、小説も物語も詩も神話も科学的な真理も可能ではないでしょうね。まさに、人間は「ことば」によって世界をつくりあげているんです。その意味では、「ことば」こそ、人類の最大の「魔法」ですよ。だから、「ことば」がある限り、どうしても「信」がついてまわります。



ヨハネ福音書（新約聖書）

他者といっしょに

T だから、ヨハネ福音書の冒頭に「はじめにことばありき」というあの有名な言葉が書かれなければならなかったのかしら？

C そのあとに続くのが、たしか「ことばは神とともにあった」そして「ことばは神であった」だったかな？でも、ここでの「ことば」はギリシア語ならロゴス (logos) でしたね。

T それであなたはこの「漫才」を「はじめに何があったんだらう？」とはじめたのね？つまり、はじめに「ロゴスがあったのだから？」と疑問を投げしてみたわけですね。

C はい。それが今日のわたしのプレイなんです。

T わかったわ。そして、あなたは言ってみようね、「はじめにレトリケー (rhetorike) があった」と？

C そのとおり。そして「ことば (レトリケー) は人とともにあった」と続けたいんです。「ことばは人であった」と。

T はじめから、これは「真」だから「信ぜよ」とするのではなくて、「ことば」は「真」でもなく「偽」でもなく、その狭間で果てしないプレイ (遊び)

なんだと言いたいのか？

C そう。だからわたしたちは、プレイし続けなければならないんですね。人である限りにおいて……。

T そして、いつも他者とともに。他者に呼びかけ、他者に呼びかけられ……そうやって果てしなく……。

C 終りなきレトリケー！たとえトリックだとしても。

T それがわたしたちのささやかな希望かな？

C そう、だってレトリックは「他者といっしょにいる」ということ。

T わたしたちのように。

C 終りなき「漫才」！ジャン！

(と言って、ふたりは観客に向かって深々とお辞儀をする)

(観客は、きっと、拍手？)

* なお、Cの名はConsul (コンサル)、Tの名はeをつけて女性化していますが、Tante (タント) でした。



観客はきっと拍手！