

## 沈黙と語りの〈あいだ〉

### I 沈黙の次元

#### ○沈黙とは何か？

- ・〈無音〉ではなく、表現以前の〈意味〉の充実
- ・〈語り〉につねに先行し、〈語り〉と〈語り〉をつなぐ〈ま〉(間)
- ・表現を生み出す〈根拠〉

#### ○かたちの論理

- ・〈かたち〉(言葉)を表現するのは、不可視(沈黙)の〈かた〉
- ・〈かた〉から〈かたち〉へ、〈かたち〉から〈かた〉に移行する人間の経験  
Ex. 風景の構造

### II 語りと沈黙

#### ○沈黙から語りへ、語りから沈黙へ

- ・語るためには、①沈黙の〈ま〉＝待つ時間、②沈黙を破る決断、の二つが必要。
- ・対話は、主体同士の〈語る－聴く－語る……〉相互行為

◎〈沈黙と語りのあいだ〉は、人間の世界に固有である。もしこの条件が生成 AI によって充たされたなら、人間と機械のあいだに一線を画することは不可能となる。

Q. コンピューターのアルゴリズムに何ができるか、何ができないか？

→「哲学対話」のテーマ

## [概要]

IT の可能性と限界について発言する資格のない門外漢として、機械とは異なる〈人間の条件〉(→副題)を明らかにしたい。人間であることは、言語行為によって、沈黙と語りの〈あいだ〉を開くということである。この考えは、昨年6月、日本サウンドスケープ協会のシンポジウム《心に残る音風景》で行った講演〈沈黙と響きのあいだ〉を下敷きにしたものである。風景論の図式で「原型」(X)と名づけたボトムの部分が、〈沈黙〉の次元に相当する。〈沈黙〉から〈語り〉への移行は、三段階の風景経験のうち、沈黙に最も近い「基本風景」から「原風景」への〈上昇〉であると考えられる。

## I 沈黙の次元

### ○沈黙とは何か？

誤解されやすいが、沈黙は〈無音〉ではなく、表現以前の〈意味〉に充ちた時間である。〈意味〉は表現されることで言葉となるが、表現以前は〈かたち〉をもたない。

発話(語り)——〈意味〉は沈黙を破って表現されるが、表現されたのち、ふたたび沈黙が訪れる。表現された言葉を聴き取った者は、その言葉の意味をめぐる表現に向かう。そこには、〈語る—聴く—語る〉の転換に不可欠なタイミング、〈ま〉が介在する。

「原型」(X)から風景が生まれてくるという図式に沿って言えば、沈黙の次元(X)は、表現を生み出す〈根拠〉であると考えられる。サウンドスケープ=「音風景」は、人間の声を含めた自然から発生する「響き」が、すべて〈意味〉をもつという考えを表している。

### ○かたちの論理

風土学最大のテーマは、〈かたちの論理〉。その内容に立ち入ることはできないが、一点だけ。風景のさまざまなありようは、変化する〈かたち〉。〈かたち〉を生み出す不可視(沈黙)の次元=「原型」(X)は、変化を生み出す根源としての〈かた〉。〈かた〉から〈かたち〉が生まれ、〈かたち〉から〈かた〉がつくられる。この相互転換は、〈かたちの論理〉そのものであることを、この機会に言い添えておきたい。

## II 語りと沈黙

沈黙から一つの〈語り〉が生まれる。〈語り〉を生み出すにも、それを聴き取って次なる語りを生み出すにも、〈ま〉を置く必要がある。〈ま〉とは、言い換えれば「待つ」時間。沈黙を破って発言する際には、〈決断〉が不可欠である。「待つ」こと「決断する」ことは、人間の言語行為の本質であって、機械がそれを模倣することはありえない。私としては、コンピューターのシステムが絶対に超えられない人間との境界線をここに引きたい。

生成AIにできること、できないことを弁えたうえで、「できる」ことに限定して人間のために利用する、という線引きをしなければならない。