

## 博士論文要約

論文題目：

仮象のオリュンポス——古代ギリシアにおけるプロソポンの概念とイメージ変奏

申請者：佐藤真理恵

論文要旨：

本論文は、古典ギリシア語のプロソポン[πρόσωπον]という語を主題とし、その概念の諸相を提示するとともに、プロソポンそのものの中核に迫る試みである。プロソポンという用語は、第一義としては「顔」を意味するが、その他にも、「前面、正面」、または「顔つき、容貌」あるいは「仮面」転じて「役柄」、はたまた「人、法的人格、人称」およびキリスト教神学の文脈では「位格」といったように、卑近な事象から抽象的・観念的レベルまで多岐にわたる意味合いを併せもつという、きわめて多義的な用語である。とりわけ、近代的な思考の枠組みでは一見相矛盾するかのようすらみえる「顔」と「仮面」までもがこの語のうちで共存していることは、プロソポンが構成する特異な概念圏に抛るものである。では、プロソポンは如何にしてこれほどまでに多様な語義および概念を内包しうるのか。本論文はこうした疑問を端緒としている。

このようにじつに広い射程のテーマを開示するゆえ、プロソポンは、西洋思想の根幹を成す重要な概念とみなされ、今日に至るまでさまざまな変奏を伴って論じられてきた。プロソポンをめぐる議論は、キリスト教の教義における論争が中心的ではあるが、この分野に限らず今なお進行形で継続しており、近年でも、とりわけイタリアやフランスでは哲学・美学の分野でプロソポン概念の読み直しが図られるなど、ふたたび活況を呈しつつある。しかし意外にも、プロソポンそのものに特化した体系的な研究およびこの語を表題に掲げる研究は、管見の限りほとんど見受けられない。しかも、プロソポンが議論に上るときですら、先行研究の多くは、自覚的にせよ無自覚的にせよラテン語のペルソナ概念を介した解釈に基づいているきらいがある。ペルソナは、一般的にプロソポンのラテン語訳とみなされており（とくに中世キリスト教神学以降、両者を接続させる試みが長きにわたって行われてきた経緯がある）、両者は同義語として扱われることが多いが、内実は異なる。そのため、本論文は、あくまでも古代ギリシア世界におけるプロソポンの考察に限定し、プロソポンをギリシア語の文脈に位置づけ直すことで、この語をめぐる概念の諸相とともにプロソポンそのものの中核を成す概念を浮き彫りにすることを狙いとする。

第1章「プロソポンの基本概念——語源および用例から」では、プロソポンの語の成り立ちや語源的な側面に着目し、この用語の基本的な概念を確認した。プロソポン[πρόσωπον]

という古典ギリシア語の中性名詞は、「目」を意味する「オープス[ὤψ]

を語幹とし、そこに、「～に対する」というベクトルを示す前置詞「プロス[πρός]

を接頭辞として冠することから、原義に即して訳すならば、「目に対するもの、目に向かうもの」といったほどの意味となる。さらに、上記ふたつの構成要素それぞれの意味合いと用法を検討してみると、プロソポンの根本を成す基本概念とは、「〈目に映ずる〉要素の総体として眼差され、感得されるもの」であることが導き出される。ここにはまず、プロソポンの「顔」が、必ずしも身体の特定の部位に局限されるものではなく、むしろ容貌やそこから看取される全体的な雰囲気や印象までも含めたものであることが示唆されている。くわえて、それは外から眼差されるものであり、すなわち「他者」の眼差しによって与えられる「顔」であるということが含意されている。このようなプロソポンの基本的な意味合いにおいてこそ、さきに挙げた多様な語義も、それらはおしなべて視覚の表層にあらわれているものとして、ひとえに「プロソポン」という一語によって、同じ地平で言い表すことが可能となるのである。

とはいえ、古典文献におけるプロソポンの用例をつぶさに吟味してみると、プロソポンは、純然たる一枚岩というわけではなく、また必ずしも上述の元来の意味・基本的概念で用いられていたわけではないということが判明する。たとえば、第1章第2節では、プロソポンの派生語でありながら、「仮面」という意味に特化した「プロソペイオン」という語を取り上げ、プロソポンとプロソペイオンの意味合いと用法が分岐・分裂していく様子を古典文献上で確認した。また第1章第3節では、古典文献においては存在しないといわれる「プロソポンの下[ὑπὸ τοῦ προσώπου]」という表現が、概念としては文献にも見出されるという事象を確認した。具体的には、まず、プラトンを經由しストア派の言説にも登場する「お化けの仮面」を指す「モルモリュケイオン」という用語を取り上げ、仮面の裏は空虚であるという謂いが知の獲得のプロセスのメタファーとして機能していくことを確認した。また、コイナー・ギリシア語で書かれたパウロ書簡を取り上げ、「心」を指す「カルディア」という語がプロソポンと一対で用いられるなかで、「うわべと心」というトポスが徐々に醸成されていく様子を追った。さらに、「返答する者、役者」を意味する「ヒュポクリテス」という用語が、プロソポンと共に用いられることによって、「仮面の下から語る者、偽善者」を指す語へと変遷していくことが認められた。このように、元来はプロソポンのうちに含まれていた諸語彙ないしプロソポンの派生語が、プロソポンの対概念へと分岐していくことが確認された。ただし、これらの分裂・乖離は、単線的に深化していったわけではけっしてなく、濃淡を伴いながら蛇行するかのように意味合いを変えており、また、「みかけ」や「仮面」たるプロソポンがつねに否定的な意味合いを負わされていたわけではない、ということも同時に明らかとなった。

そこで、続く第2章「プロソポン——〈あらわれ〉の方へ」では、プロソポンが本来的に有する「表面性」ならびに「視覚性」に焦点を当て、プロソポン=〈あらわれ〉の諸相を

概観した。まず第2章第1節では、古代ギリシアの祝勝歌やギリシア悲劇作品を中心に、プロソポンという語の使用とその効果について考察した。そこでは、プロソポンが語り出し・導入の比喩として用いられ、その後に語られる内容をあらかじめ暗示するという、いわば「言葉の言語を先取りする〈顔の言語〉」として機能していることが読み取れた。また、アリストテレスのテキストでは、感情や性格などがプロソポン=顔をとおしてあらわれてくるという旨が述べられているように、プロソポンは、「不可視のものを可視化させる半透明の媒体」のごときものとしてとらえられている。これらの特性ゆえに、とりわけ言葉による視覚的描写をその真骨頂とするギリシア悲劇においては、プロソポンという語が、視覚と言語の相関関係を体現するものとして重要な役割を果たしている。例を挙げれば枚挙にいとまがないが、たとえばエウリピデス『ポイニッサイ』では、使者が口を開く前にその顔つきによって伝令の内容が悟られる、という旨が科白のなかに登場する。あるいは同じくエウリピデス『ヒッポリュトス』では、プロソポンが内面や秘密を雄弁に吐露するものとして語られ、それゆえ「顔を隠す／顔を晒す」という科白と身振りが、劇の展開を握る鍵として繰り返し用いられている。

「不可視のものを可視化させる」というプロソポンのこの特性を前提とし、第2章第2節では、表出した不可視のものが可視的に刻印された形象について考察を展開した。アリストテレス『問題集』では、顔は、その人物の人となりを表すとともに人物同定のもっとも有力な手掛かりとなるという見解が示されているが、それは、「エトス（常態・習慣）」の反復により「エートス（気質・性格）」が形成されていくという、古代ギリシアにおける共通認識に基づいている。つまり、「しかじかの振る舞いをする人はしかじかの性格を有し、しかじかの容貌をもつ」というように、不可視の性格と可視のプロソポンは、ここで一直線上に結びつく。このような前提は、役柄に応じて細かく類型化された特徴を有する古代ギリシア演劇の仮面にも適用されているため、本節ではこれらの仮面についての考察も加えた。とりわけ、性格の劇たる喜劇と、性格と行為の相関関係が刻み込まれた形象としてのプロソポンとの密接な関係についても言及した。

続く第2章第3節では、プロソポンと同様、不可視のものを刻印したイメージである「エイドラ」という隣接概念を取り上げた。なかでも、従来、古代の視覚論の主流から外れた荒唐無稽な理論としてとらえられてきた原子論者デモクリトスのエイドラ論に着目し、その再考をつうじてプロソポン概念の補強を試みた。エイドラは、一般的に、似像、幻影、影像として、実在のモデルと類似こそすれ虚しい仮象にすぎないといった意味合いで用いられる。しかし、デモクリトスの考えるエイドラとは、事物から剥離した原子の表皮・薄皮であり、この剥離像が空中を飛来し目に受容されることにより視覚像として認識されるものだが、そればかりかこのエイドラは、魂の働きや意志、性格や情念までも刻印して飛来し、送信元の思考や衝動までも受信者に伝達し、かつ受け手を触発し変化を引き起こすものであるという。つまり、このエイドラは、たんなる儂い視覚像という領域を超えて、あくまでも物質的な原子でありながらも超自然的な半物質的イメージなのである。このよ

うなエイドラをめぐる解釈は、同じく視覚の表面・仮象たるプロソポン概念に、〈あらわれ〉の能動的でダイナミックな半物質的側面という視座を付加するものであろう。

一方、第3章「対面としてのプロソポン」では、プロソポンが有するもうひとつの本来的特性である「正面性」について考察した。すなわち本章は、プロソポンの構成要素のひとつであり、その性格を特徴づける接頭辞「プロス」の側からのアプローチとなる。つまりここでは、「プロス」によって規定される「なにかに対する」というベクトルがもたらす、「対面」という状況が焦点となる。そこで、第3章第1節では、この状況を視覚的に顕然化した例として、古代ギリシア陶器画における正面観図像という「特異な」形象を分析した。古代ギリシア陶器画の人物表象では、プロフィール（横向き）が支配的であり、この規範が数世紀にわたり継承されているが、ごく稀に画中の人物の顔が正面向きで表現される例が存在する。本節ではまず、いまだ進行中であるこの正面観図像の先行研究を整理・分類することで、死にまつわる文脈とディオニュソスにまつわる文脈という、正面観図像に共通する特色を抽出した。またこの分類によって、正面観図像が喚起する「他者性」という特質も炙り出された。

第3章第1節が視覚的イメージの側からの考察であったのに対し、かたや第3章第2節では、テキスト上にみられる「対面」という局面を考察対象とした。なかでも、「対面」を指す表現である「カタ・プロソポン[κατὰ πρόσωπον]」という成句に着目しながら、古典文献のなかでこの「対面」がどのように語られ、プロソポンがいかに用いられているかを検討した。たとえばルキアノス『舞踊について』やプラトン『アルキビアデス』等のテキストでは、対面のなかで他者のプロソポンは、そこに自己を見出す・映し出す「鏡」のメタファーとして用いられていることが確認された。さきの第2章第2節で確認したところでは不可視のものを可視化する媒体として機能していたプロソポンが、この度は鏡面と化し、自己認識をめぐる文脈のなかで用いられていく。すなわち、プロソポンが本来有していた外に向かう（プロス）べきベクトルは、ここで他者から自己の方へと反射し戻ってきてしまうのである。こうした枠組みにおいては、本来プロスが開示するはずの二点間の分離・距離は一挙に収縮し、「私」という一点に消失してしまう。とはいえ、一方では、『イリアス』やソフォクレス『オイディプス』をはじめとする多くの古典文献が示すように、絶対的な「他者」（前節でふれた正面観図像とも相通ずる）との遭遇にあっては、対面は相手のプロソポンに自己を投影する契機ではありえず、対面そのものが衝撃的なものであり、自己と他者の分離をまざまざと痛感する瞬間であった。このように、「カタ・プロソポン」とは、「接して（カタ）いながらも、截然たる境界線によって分かれたる（プロス）」という、隣接と分離を同時に包含することの謂いであったということもまた明らかとなった。

本論文を締めくくる第4章「アプロソポス——別様の「顔」の形象のために」では、前章までと一転し、プロソポンの派生語である「アプロソポス[ἀπρόσωπος]」という新造語

が主題となる。この用語は、プロソポンに打ち消しの接頭辞 $\alpha$ を付した形容詞であり、「顔の無い、顔の美しさを欠いた」、「仮面を着けていない」、「非個人的な」といった語義を有する。文献上、夥しい用例を有するプロソポンに対し、かたやその派生語アプロソポスは、現存する古典資料を繙いてみてもわずか3、4度しか登場しない希有な用語である。こうした資料上の障壁も手伝ってか、アプロソポスにかんする先行研究はいまだ見受けられない。それゆえ、本章は、各々の用例に照らしつつ、アプロソポスの概念の大まかな輪郭を抽出することを第一の目的とする。またこのことは、とりもなおさず、 $\alpha$ によって打ち消されるプロソポンとはいかなるものであるかを探る試みでもあり、ひいては第3章までで確認してきたプロソポンの諸相を逆照射し、プロソポン研究を補完する試みでもある。

まず第4章第1節では、アプロソポス第一の語義「顔の無い」の用例として、はじめにプラトン『カルミデス』におけるアプロソポスについての解釈を提示した。先行研究では、アプロソポスという語が用いられているこの箇所について、べつだん立ち入った解釈や注釈が付されているわけではなく、諸近代語訳でもおしなべて「顔のない」という意味に訳出され、いずれも美を強調する修辞として解されている。この解釈には文脈上ある程度の整合性は認められるものの、「アプロソポス=顔の無い」という謂いが具体的に何を指すのかは宙づりのままである。そこで、本節では、別様の解釈可能性を試論としていくつか示した。まずは、この箇所で並置されているエイドス（容姿）という語との比較から、アプロソポスは文字鳥「顔の無い」という打ち消しの意味というよりは、むしろ顔をも含んだ／顔を超越したハルモニアとして、つまりプロソポンの基本概念であるところの「〈目に映ずる〉要素の総体」として、プロソポンの根源的な意味に接近・回帰しているものと解釈した。あるいは別の可能性として、アプロソポスという表現を、この対話篇の主題である魂の追求の一過程の謂いとしてとらえた。また他の可能性としては、当該箇所での語とともに用いられている美をめぐる他の多彩な形容詞との連関から、言葉遊びないし言葉の変化球の投げ合いのなかで、敢えてアプロソポスというこの新奇な表現が繰り出されたという可能性も考慮に入れた。また、アプロソポス第一義の他の用例として、アイリアノス『動物の本性について』での用法も検討した。この例では、アプロソポスは文脈上「醜い」という意味で用いられており、さきの『カルミデス』とはまったく逆の、すなわち「顔の欠如」から「顔の美しさを欠如」へと意味を転化させていることが確認された。かように、 $\alpha$ の介入により、その語幹を成すプロソポンには元来付随していなかった美醜のニュアンスがアプロソポスに付与されていくことが、上述の二例から窺い知ることができる。

次に第4章第2節では、アプロソポス第二の語義である「仮面を着けずに」という項目について考察を加えた。ここでは、テオプラストス『人さまざま』中の問題含みの一節を取り上げ、「アプロソポス=仮面を着けずに」という事態が、伝統的にこの語義の類義語とみなされる「アグノーモシュネー（無分別、愚かさ）」とどのように接続されるのかについて、諸注釈を比較検討しながら論じた。そこで浮き彫りとなったのは、場に応じて要請される「相応しい仮面」を放棄するという身振りが無分別とみなされる、という古代ギリシアの

価値観である。それは反転すれば、共同体において、相応しい仮面や役柄（いずれもプロソポン）の演じ分けが要請されていたということであり、いわば「仮面の作法」とも呼ぶべきものが存在していたということである。このような、他者の目に差し出される相応しい顔＝役柄の重要性は、たとえばストア派のエピクテトスが再三言及していることでもあり、また本論文第1章第3節で取り上げたヒュポクリテスの概念においても、あてがわれた役柄を相応しい仕方演技切るという態度は称賛的となっていた。仮面と同一化することなく、時と場に応じた仮面を着けるというこの「仮面の作法」とはまた、他者への配慮にはかならない。それゆえ、「アプロソポス＝仮面を着けない者」から導き出されるのは、場違いな剥き出しの「素顔」を晒すことは、正直さや無邪気さなどではありえず、それどころかまさに「愚かさ」の露呈でしかない、という価値観なのである。

最後に、第4章第3節では、アプロソポス第三の語義「非個人的な」というカテゴリーについて考察した。まずは、この項目の用例として挙げられるフィロデモス『直言について』のなかで真理を語る際に求められている「アプロソポスな語り」について検討した。アプロソポスが用いられている当該箇所のみならず、その前後のパピルス断片を比較対照することで、ここでのアプロソポスとは、第4章第2節で言及したような無分別に連なるような意味での「顔を持たぬ」ことではなく、それとは逆に、「分別を示すべく顔をもたぬ」ことの謂いであることが明らかとなった。それは換言すれば、「個」を超越した顔、複数的にして普遍的な顔のことでもある。前節まででみてきたように各々の特性や性格と結びつくはずのプロソポンは、ここではいわば人称の外にある。このような「非人称的」なアプロソポスの例として、従来提示されてきた用例に付け加え、本論文ではユスティニアヌス『法学提要』へのテオフィロスの注釈も補足し、「奴隷はアプロソポスである」との慣用表現についても考察を展開した。そこで導き出されたのは、プロソポンと「名」や「帰属性」との相関関係である。それゆえにこそ、プロソポンは次第に「主体」や「同一性」と同一視され、ひいては第3章まででみてきた「外面／内面」の分裂を招くことになるのだが、プロソポンはそれらの萌芽をすでに／つねに自らのうちに胚胎している。翻れば、アプロソポスとは、このような「主体」と「プロソポン＝顔」のあいだに穿たれたわずかな間隙・余白を前景化させる謂いであり、プロソポンの別様の存在可能性を示唆するものであるといえるだろう。

以上の考察を経て、本論文では、プロソポン概念の諸相が浮き彫りとなった。と同時に、これら多彩なプロソポン概念の「変奏」の基調を成す主旋律としては、以下のような点が挙げられるだろう。ひとつは、古代ギリシアにおいては、プロソポンが不可避免的に孕む「みかけ／内面」や「表／裏」といった二項対立にたいし、けっして容易に価値判断を下されてもいなければ断罪されてもおらず、むしろ、表層によってたえず喚起される深淵や彼岸が認識されつつも、プロソポンというその〈あらわれ〉に積極的な価値が見出されていたという点である。さらに、プロソポンに対する態度として特徴的であるのは、このプロソ

ポン=〈あらわれ〉の生起とともに開示される二点間の分離・距離をつねに意識しながら、プロソポンと同化するのでも放棄するのでもなく、この〈あらわれ〉じたいに踏みとどまり、そこに目を凝らすという身振りである。古代ギリシアにおけるプロソポンに賭けられているのは、隣接と分離と同時に包含しながら表面に戯れるという、その身振りにほかならない。