

事物と私たちの想像論的なかかわりについて

——ケンダル・ウォルトンの「想像活動のオブジェクト」の概念をめぐって——

田村 均

I はじめに

1. 本論文の目的は、ケンダル・ウォルトンが『フィクションとは何か ごっこ遊びと芸術』（田村均訳、名古屋大学出版会 2016）において導入した「想像活動のオブジェクト」という概念について、その理論上の意義ないし役割を明らかにすることである。結論を先に述べると、想像活動のオブジェクト（ないし想像のオブジェクト）という概念は、芸術作品に対する私たちの関心を、作品と現実の事物との意味論的な関係から、作品への想像論的なかかわりへと切り換えることをうながしている。この結論は中間的なものであり、大きな問題へのほんの入り口にしかすぎない。なお、作品への想像論的なかかわりとは、芸術作品の鑑賞体験において、私たちが何を考え、どんな感情を持ち、どのように振る舞うかということの意味するものとする。芸術作品に対して想像論的にかかわるといことが、どのような思考や行為や規範性を生み出すのかについては、考察すべきことが数多く残されている。だがそれらは本論文では扱うことができない。

2. 本論文の機縁となったのは、想像活動のオブジェクトという概念に関してウェブ上で公開されている一つの批判 (<http://at-akada.hatenablog.com/entry/2016/11/04/230902>) である。この批判は、高田敦史によるものであり^①、「想像活動のオブジェクト」の概念に付した上掲書第3章の訳注[1]に関する批判である。批判の標的はこの訳注の前半部なので、まず同訳註の該当部分を引用しておく。

「表象体の対象 (an object of a representation)」という概念と、「想像活動のオブジェクト (an object of imagination)^②」という概念は異なるので、

注意が必要である。想像のオブジェクトは、想像活動を展開するための物的な手がかり、いわば想像の「依り代」とでも言えよう。ある人形がごっこ遊びの中で赤ちゃんとなっているとき、その人形は、赤ちゃんを想像する際の想像のオブジェクトである（第1章3節参照）。他方、この人形が現実のある赤ちゃんに酷似するように、その肖像として作られているとき、この人形という表象体の対象はその現実の赤ちゃんである。単純化して言えば、表象体の対象とは、『サン・ヴィクトワール山』という絵画が、サン・ヴィクトワール山を表現するように、その表象体が表現している実在物のことである。（注 p.28）」

3. 上記サイトの批判の骨子は、「表象体の対象」と「想像のオブジェクト」とにおいて、(ア)「object」という語が、表象作用と想像活動で異なった意味を込めて使われている事実は存在しておらず、(イ)想像活動の「object」に「依り代」としての含意を読み込むことは、ウォルトンの主張に対する訳者の誤解を示している、というものである。これに対する私からの応答は、上記の注記のとおり、(ア)異なった意味で使われている事実があり、かつ、(イ)この点を正確に捉えることはウォルトンの主張を理解する上で重要である、というものになる。

4. ウォルトンの議論を追うと、想像活動のオブジェクトには、現実世界の事物が虚構的な属性を身にまとうことによって虚構世界の事物に生き生きとした実体性を与える、という「依り代」に類似した働きが帰属されている。その帰属のなされ方は期待されるほど明瞭ではないが、表象体と現実世界の事物との関係をめぐるウォルトンの一連の議論は、そのような働きを重視する方向に展開される。

5. 以下Ⅱ節で、ウォルトンの説明にもとづいて、想像活動のオブジェクトとは何なのかを簡略に説明する。ここで、ウォルトンの所説に関する私の理解の大筋が示される。Ⅲ節で、批判の要点を摘示し、それに対して反論を試みる。この節で「想像活動の object ⁽³⁾」という概念の「ウォルトン的な意味」を提示する。Ⅳ節では、この想像活動の object のウォルトン的な意味を、表象体の

object の概念と対照して明らかにする。V 節は、むすびとして想像活動の object の概念がもたらす展望を述べる。

II 想像活動のオブジェクトとは何か

6. 想像活動のオブジェクトという概念は、ウォルトンの表象芸術論において、表象体や小道具ほど目立つ位置を占めてはいないが、重要な概念である。芸術作品の鑑賞者がある作品に促されて想像をくり広げるとき、ウォルトンは、この想像活動によってそれぞれの鑑賞者に固有の一つの虚構世界が成立すると考える。例えば『ハムレット』の公演を観ている場合、私たちは、目の前にいる一人の俳優がデンマークの王子であると想像するだろう。

「目の前に本物の人間がいて、観客は、その人間が父殺しへの復讐という責務に直面し、実行するのをためらっていると、想像するのである。

(26) ⁽⁴⁾」

ローレンス・オリヴィエ卿がハムレットを演じているのなら、ローレンス・オリヴィエ卿について、彼がハムレットであり、父殺しの復讐をためらっていると想像する。藤原竜也がハムレットを演じているのなら、藤原竜也について同じく想像する。俳優についてのこのような想像のあり方を、ウォルトンは「俳優が、観客の想像活動のオブジェクトとなる (26)」ということだと説明する。これと対照されるのは、映画を観る体験である。

「映画の鑑賞者の前には、スクリーン上の映像のほかには何も無い。その映像は、駅馬車が襲われ、人々が恋に落ちる、といったことを想像するように鑑賞者を促す。だが、鑑賞者は、そういう映像について、それらが駅馬車の襲撃や恋愛であると想像するのではない。映像は想像を促す事物ではあるが、鑑賞者の想像活動のオブジェクトではないのである。

(26)」

7. 演劇と映画の相違点は、つづめて言えば以下ようになる。演劇では、目の前の現実の人間について、それがハムレットであると私たちは想像する。これに対し、映画では、目の前の現実の映像について、それが馱馬車の襲撃であると私たちは想像しない。ウォルトンは、「想像活動のオブジェクト」という語によってこの違いを言い表している。俳優は観客の想像活動のオブジェクトであるが、映像は観客の想像活動のオブジェクトではないのである。

8. しかし、この違いの説明は、容易には納得しがたい。というのも、演劇でも映画でも、想像の成立の仕組みはほとんど同じだからである。演劇においては、俳優の台詞と所作に促されて、私たちは、例えばハムレットが復讐をためらっていると想像する。映画においては、俳優の台詞と所作の映像に促されて、例えば馱馬車が襲撃されていると想像する。違いは、現実の人間が眼前にいるか、映像があるだけか、という違いである。そして、この違いが、眼前の事物が想像活動のオブジェクトになっている場合と、なっていない場合、という言い方で区別されている。これだけでは、何がどう違っていて、その違いにどういう重要性があるのか、うまく呑み込めない。

9. 上に引用した第3章訳注 [1] では、この違いの内実を、「依り代」という言葉で示唆した。演劇の場合、鑑賞者の想像の中で、眼前の人間や物体について、それが虚構世界の何ものか、すなわちハムレットや彼がいる宮殿である、という想像が成り立つ。ウォルトンは、このように虚構世界において何ものかであるような現実の事物が、私たちの想像活動を生き生きとした実体性のあるものにするとき、それを想像活動のオブジェクトと呼ぶ。このあり方は、丈の高い木に神霊が憑くといった信仰になぞらえて理解することができる。神が木に降りたとき、信仰者の宗教的想像の世界で、その木は神である。それ自体が神となる御神木は、神霊の「依り代」と呼ばれる。同様に、観客の想像の世界において、眼前にいる俳優はハムレットである。ならば、現実世界のその俳優は、ハムレットの依り代であると言うことが許されよう。

10. 映像をこれと対比してみる。駅馬車の映像は現実世界の光と影の動きであるが、俳優が虚構世界のハムレットであると想像されるのと異なり、光と影それぞれ自体が虚構世界の駅馬車であると想像されることはない。その光と影は駅馬車の想像を促すが、それ自体が虚構世界の駅馬車なのではない。木が神になるのとは異なり、映像は駅馬車にならない。言い換えれば、映像は駅馬車の依り代ではないのである。想像活動のオブジェクトという概念は、この違いを言い表すために導入されていると解釈できる。この違いの重要性はまだ判然としないが、ウォルトンが「想像活動のオブジェクト」という言葉で何を言おうとしているのかは、これでかなり明瞭になるはずである。想像を具体的で生氣あるものとする現実世界の事物のことを言おうとしている。

III 批判の要点と反論

11. 上記ウェブサイトの批判はまず次の指摘から始まる。

「想像のケースでも表象のケースでも、「対象 object」という語はそれほど標準的な意味、つまり「xがyの対象であるのは、yがxについてのものであるちょうどそのときである」という仕方で使用されている。これは別にウォルトンの特殊な語用などではなく、志向性が哲学で扱われる際の標準的な仕方だろう。」（強調は批判者）

この指摘は、志向性の標準的な解説として十分うなずけるものだが、映像の例に適用すると、想像活動の object という語によってウォルトンの言おうとしていることが、この志向性一般の object の標準的な意味とは異なることが逆に浮かび上がる。そのためには表象の object（ないし、表象体の object）とは何なのか確認する必要があるが、その前に「表象体」という用語を説明しておこう。

12. 「表象体 (representations)」とは、映画、演劇、小説、絵画などの芸術作品と、人形やミニカーなどの玩具の類を一括してウォルトンが設定した新しいカテゴリーである。これらの事物は、大まかに言って「ごっこ遊びの小道具となる機能をもった物 (55)」であるとされる。ごっこ遊びとは、玩具の場合、

人形を使ってままごとをしたり、ミニカーでレースごっこをしたりすることである。芸術作品の場合、ごっこ遊びと見なされるのは、芸術作品を解釈したり鑑賞したりする活動である。ホラー映画を観て恐怖に震えたり、小説を読んでヒロインの運命に涙したり、あるいは肖像画を見てその人物の内面を想像したりする活動は、ウォルトンによれば作品を小道具として用いたごっこ遊びである。小道具は、ごっこ遊びにおいて一定の方向での想像を命令する事物全般を言う。ごっこ遊びと小道具によって分析される表象体の鑑賞体験の理論は、ウォルトンの表象芸術論の核心であるが、本稿ではこれ以上深入りしない。

13. 上記批判の中で、表象体の **object** という概念を説明するためにウォルトンから引用されているのは、次の箇所である。

『戦争と平和』はナポレオンについての小説である。…ある物は、ある表象体はその物についてのさまざまな命題を虚構として成り立たせる場合、その表象体の一つの対象となる。p.106, 訳 p.106,」（強調は批判者）

この引用への批判者自身の解説は、以下のように展開される。

「表象の対象は、表象体がそれについての命題を虚構的に成り立たせるようなものとして導入されている。なお、ウォルトンの分析では、「虚構的に成り立たせる」は想像への命令として定義される（p.39, 訳 p.41）。」

このすぐ後で、表象作用に適用される場合と想像活動に適用される場合との間で **object** の意味に違いはない、という批判の核心部分が提示されるのだが、それは後で見ることにする。ここまでの説明に特に異論はない。この説明にもとづいて、表象体の **object** と想像活動の **object** が異なることを例示しよう。

14. 先の映画の例にならひ、ここで具体的にローレンス・カスダン監督の『ワイアット・アープ』を取り上げて考えてみる。『ワイアット・アープ』は、アメリカ西部開拓時代の実在の人物ワイアット・アープ⁶⁾についての映画である。この映画は、ワイアット・アープについてさまざまな命題を虚構として成り立つようにする。したがって、ワイアット・アープは、『ワイアット・アープ』という表象体の **object** の一つとなる。ところが、上で確認したとおり、この映

画の映像は観客の想像活動の **object** ではないのであった。では表象体の **object** であるワイアット・アープという人物が観客の想像活動の **object** として指定されるのだろうか。ウォルトンならどう言うだろう。

「映像は想像を促す事物ではあるが、鑑賞者の想像活動のオブジェクトではないのである。大事な点は、映画の鑑賞者の想像活動が現実の事物を対象として持たないということではない。スクリーン上の映像はおそらく、映画俳優について、彼らが駅馬車を襲い、彼らが恋に落ちると想像するよう鑑賞者を促すだろう。だが、その俳優たちは映画館に現にいるわけではない。(26)」

この言葉から推察すると、映画の場合、観客の想像活動の **object** になりうる現実の事物としてウォルトンの念頭にあるのは、むしろ映画俳優の方らしい。

15. 前述のように、演劇の場合、俳優たちが想像活動の **object** として現実に目の前にいることによって、想像活動は生き生きしたものになる (26)。だが、映画館の観客の前に、現実には俳優はいない。ここで、ウォルトンは、実写映像とアニメーションという対比を持ち出して次のように述べる。

「不在のオブジェクトはまったく何もないよりはましなのである。恐らく実写映像は、ある意味において……オブジェクトとして機能しうる俳優がまったくいないアニメーションよりも「生々しい」だろう。(27)」

ここで「不在のオブジェクト」であり「オブジェクトとして機能しうる」と言われているのは、明らかに俳優のことである。だから、『ワイアット・アープ』を観ている鑑賞者にとって、想像活動の **object** として想定されるのは、ワイアット・アープではなく、アープを演じている俳優のケヴィン・コスナーの方なのである。

16. 『ワイアット・アープ』という表象体の **object** (の一つ) は、ワイアット・アープという人物である。だが、この映画に関して観客の想像活動の **object** として想定されるのは、(不在ではあるが) ケヴィン・コスナーという人物である。また、ケヴィン・コスナーは『ワイアット・アープ』という表象体の **object**

の一つではない⁶⁾。表象体の object という場合と、想像活動の object という場合とで、同一の映画について異なった人物が想定される。これは、表象体の object と言うときと、想像活動の object と言うときとで、ウォルトンが何か違うことを意味していることを示すはずである。

17. ただし、こういう事例で、例えば映画『ワイアット・アープ』においてワイアット・アープは観客の想像活動の object ではないと、ウォルトンが明示的に言うかということ、恐らくそういうことはない⁷⁾。『ワイアット・アープ』の鑑賞者が、ワイアット・アープについて想像しているのは明らかであって、そのかぎり、上記 12 の引用が言うような志向性の object の標準的な意味においては、ワイアット・アープが観客の想像活動の向かう先になっていると言って差し支えないからである。とはいうものの、映画に関して、想像活動の object にかかわるウォルトンの論点は、観客の目の前にいる現実の人物について、それが役柄の人物であるということが成り立つ、という意味——これを想像活動の object のウォルトン的な意味と呼ぼう——での想像活動の object が観客の想像活動には不在だ、ということである。これはその想像活動には依り代がない、と言うのと同じである。このように、ウォルトン的な意味での想像活動の object は、表象体の object とは理論上異なる役割を持っている。

18. 上記批判の核心部分を取り上げよう。すでに引用した箇所、批判者は次のように述べていた。

「表象の対象は、表象体がそれについての命題を虚構的に成り立たせるようなものとして導入されている。」

この続きは以下のとおりである。

「なお、ウォルトンの分析では、「虚構的に成り立たせる」は想像への命令として定義される (p. 39, 訳 p.41)。この定義を上記引用箇所にも適用してみよう。あるものについての命題を虚構的に成り立たせるということは、それについての想像を命令することに当たる。

定義を明示的にして書くと以下ようになる。

あるものが表象体の表象の対象であるのは、表象体が、それについて想像を命令する（あるものを想像の対象としてもつように命令する）ちょうどそのときである。

つまり、きちんと読めば、**表象の対象というアイデア自体が、想像の対象によって規定されている**ことがわかる。」（枠囲いおよび強調は原文）

19. この説明は、「想像の対象」という言葉が使われている点を除けば、表象体の object の解説としてそれなりに納得が行くものである。しかしながら、ウォルトンが表象体の object を集中的に論ずる第3章で、表象体の object とは想像活動の object なのだ、と明示的に言っている箇所はない（批判者の取り上げる第3章5節についてはIV節で、特に34-36で論ずる）。それゆえ、ここで「想像の対象」という言葉が使われるべきではなかった。ウォルトン自身は、表象体の object を、想像活動によって規定しているだけである。次の箇所は、批判者も引用するが、その典型である。

「〔表象体が〕あるものを対象として持つとは、そのものについての虚構的真理を生み出すということであり、そのものについての想像活動を命令するということである。(110)」

おそらく批判者は、「そのものについての想像活動を命令する」という言葉から、想像活動の向かう先（志向的对象）になるものがあることは自明であり、したがってそれが想像活動の object である、というように推論したと思われる。この推論は、想像活動の object の標準的な意味に関しては成り立つが、そのウォルトン的な意味に関しては成り立たない。つまり、表象体の object を捉える想像活動の志向的对象が、ウォルトン的な意味での想像活動の object であるということには必ずしもならない。

20. 言い換えれば、「そのものについての想像活動を命令する」ということが見かけに反して多義的なのである。映画『ワイアット・アープ』は、ワイアッ

ト・アープについての想像活動を命令している。だから、ワイアット・アープは『ワイアット・アープ』という表象体の object である。だがウォルトンの議論の筋道を追うかぎり、想像に生き生きとした実体性を与えるというウォルトン的な意味においては、ワイアット・アープは観客の想像活動の object として想定されるものではなかった。よって、ある x について、x が表象体の object であるならば x は想像活動の object である、は成り立たない。すなわち、想像活動の object であることは、表象体の object であることの必要条件ではない。

21. この場合、むしろアープを演じたケヴィン・コスナーが想像活動の object となりうるものだった。映画『ワイアット・アープ』は、その意味でケヴィン・コスナーについても想像活動を命令している。だが、『ワイアット・アープ』は、ケヴィン・コスナーについての虚構的真理は生み出さない。よってケヴィン・コスナーは『ワイアット・アープ』の表象体の object ではない。つまり、想像活動の object であるならば表象体の object である、は成り立たない。すなわち、想像活動の object であることは、表象体の object であることの十分条件ではない。

22. 結局、想像活動の object であることは、表象体の object であることの必要条件でも十分条件でもない。表象体の object であることと、想像活動の object であることは、相互に論理的に独立なのである。それゆえ、「きちんと読めば、**表象の対象というアイデア自体が、想像の対象によって規定されている**」というのは誤りである。

23. ここで「そのものについての想像活動を命令する」の多義性を端的に示しておこう。宝塚歌劇『ベルサイユのばら』の初演は1974年の月組公演である。この公演でマリー・アントワネットを演じたのは、初風諄だった（ウィキペディア調べ）。この例に「そのものについての想像活動を命令する」を適用してみる。すると、次の二つが生じることが分かる。

(ア) 『ベルサイユのばら』のその公演は、マリー・アントワネットについての想像活動を命令する。

(イ) 『ベルサイユのばら』のその公演は、初風諄についての想像活動を命令する。

(ア) の命令が表象体の **object** にかかわり、(イ) の命令が想像活動の **object** にかかわる。ウォルトンはこの二つを区別しているのである。その区別の提示は期待されるほど明瞭ではないが、二つを混同してはいない。

24. 以上のとおり、表象体の **object** は、想像活動によって規定されているが、想像活動の **object** によって規定されてはいない⁽⁸⁾。とはいえ、「対象の使い道」と題された第3章5節では、批判者も指摘するように、映画『キングコング』の表象体の **object** の一つであるニューヨークの役割が、人形や木の切り株などごっこ遊びにおける想像活動の **object** によって説明されている。この同一視を正確に理解するためには、第1章3節「想像活動のオブジェクト」のウォルトンの所説を検討し、それを第3章「表象体の対象」の主旨と突き合わせる必要がある。以下、節を改めるが、あらかじめ言っておくと、第3章5節で、ウォルトンは、表象体の **object** という概念を、ウォルトン的な意味での想像活動の **object** という概念に引き付けて規定する。言い換えれば、想像活動の **object** の依り代に類似した特徴を、表象体の **object** に及ぼすのである。

IV 想像活動の **object** のウォルトン的な意味

25. 想像活動の **object** のウォルトン的な意味などというものがいいのか、ということを含めて問う必要がある。想像活動の **object** は、第1章1節の末尾で、現実の事物が想像体験の中で果たす三つの重要な役割——想像活動を促すこと、想像活動の **object** となること、小道具として虚構の真理を生み出すこと——の一つとして挙げられる。ここから分かるように、ゴジラやユニコーンは想像活動の **object** とはならない。私たちは、ごく普通に自分がゴジラやユニコーンについて想像していて、それらが自分の心的活動の向かう先(志向性の **object**)になっていると考えるかもしれない。だが、この種の架空の事物をウォルトンは想像活動の **object** という言葉で取り上げようとしてはいない。この点は、まず確認すべきウォルトン的な意味の限定の一つである。

26. 第1章3節で、ウォルトンは幾つかの例を挙げて想像活動の **object** とは何なのかを説明している。最初に取り上げられるのは、ケイトとスティーヴという二人の子どもが雪の城を作るという例である。この二人は「櫓と塔と濠を備えた（本物の）お城を想像するだけではない。二人は、現実にもそこにある雪に彫刻したものそれ自体がそんなお城だと想像する（24 強調は原文）」と指摘される。同様に、布製のお人形で遊んでいる子どもは、「赤ちゃんを想像するだけではない。そのお人形が赤ちゃんだと想像している（24）」のである。あるいは、子どもは切り株がクマであると想像し、空洞のある大木が家であると想像する。これらの例は、まとめて次のように説明される。

「想像を促す事物の多くが、その事物自身についての想像活動を促している。人が想像活動をそれについて展開する事物が、想像のオブジェクトである（25）」

ある事物がそれ自身についての想像活動を促す場合、この事物はしばしばごっこ遊びの反射的小道具⁹⁾となる。小道具でない事物が想像活動の **object** となることももちろんある¹⁰⁾が、いずれにせよ、ここまでの例では、現実にも目の前にある事物について、それが虚構世界においては別の何ものかである、という想像が存立するとき、その事物を想像活動の **object** と呼ぶ、という説明が与えられている。

27. 次いで、想像を促す事物であっても想像活動の **object** とはならない例として、水道の蛇口を見て雨が降ることを想像する、という例が挙げられている。こういう場合、人は「蛇口そのものについてはたぶん何も想像していない。（25）」というのも、蛇口そのものは、雨が降っている想像上の世界において、その世界の何ものかでありはしないからである。このように、虚構世界において何ものかであるという条件を満たさない事物は、想像を促すとしても、想像活動の **object** ではない。映画の映像はこの類いの事物の一つである。

28. 想像活動の **object** となる事物は、想像する者が特別に関心を向けているものである場合も、それ自体としては特に関心のないものである場合もある。

「サラがジョージ・ブッシュは賭け屋なのだと想像している (25)」という場合、サラは、現実の人物であるジョージ・ブッシュについて、彼が賭け屋であると想像している。この想像がばかばかしくて面白いからであれ、その意外な真実味に興味を抱いたからであれ、想像する者の関心の焦点にある人物が想像活動の **object** になっている。他方、切り株をクマに見立てるごっこ遊びの中で、「エリックが切り株をクマだと想像しているとき、彼は切り株そのものについては実質的な関心を抱いてはいない。(25)」 エリックの関心は、切り株ではなく、想像上のクマや、それに出くわしたときに自分がどう振る舞うかといったことに向かう。だがエリックは、切り株について、それがクマであると想像していることは間違いない。したがって、切り株は上で規定されたとおり、想像活動の **object** となっている。

29. ウォルトンは、この切り株の例に即して自分の言う想像活動の **object** の役割を指摘している。ごっこ遊びをする子どもたちが、行く手にクマがいると想像するだけではなく、切り株について、それらがクマであると想像するのはなぜなのだろうか。

「直観的な解答は、切り株は、想像上のクマに「実体を与える」ということである。切り株がクマだと想像されているときには、そこに何かがある——現実の、中身の詰まった、蹴飛ばすことができ想像上のクマと呼ぶことの出来る何かがある。ただ単に、ある地点にクマがいると想像しているだけの時には、こういう実体的な対象を想像上のクマとして同定することはできない。何か現実の物体がクマであると想像しているときは、そうでないときに比べて、クマを想像する経験がよりいっそう「生き生きと」したものになりやすいと私は思う。(26)」

このようにウォルトンは、人が現実の事物についてそれが虚構世界の何ものかであると想像し、それによってその人の想像が生き生きとした実体性を獲得する効果が得られるとき、その現実の事物を想像活動の **object** と呼ぶ。先に引用した演劇と映像の違いは、「オブジェクトがあると想像が生々しくなる (26)」という効果が確認される分かりやすい証拠として挙げられたものである。

30. この点に関して非常に興味深い証拠がもう一つ挙げられている。15世紀に作られた若い娘のためのイエスの受難物語の読解手引き書である。この手引き書は、イエスの受難を心に刻みつけるために、読み手のよく知っている一つの都市をエルサレムに見立て、「この都市の中に、受難のすべての挿話が起こった主要な場所を設定する (27)」ように奨める。イエスが最後の晩餐をとった部屋から十字架に架けられたゴルゴタの丘まで、すべての場所を逐一その都市のどこかに位置付けていく。さらに「よく見知っている人々を取り上げて、受難に関わった人物たちを表現するように心の中で造形 (27)」するよう命ずる。イエス自身からピラトやユダまで、すべての人物を読み手の見知っている誰かに当てはめる。こうして現実の場所と人々の上に、受難物語の情景と登場人物とを重ね描きしたら、読み手は「たった独り、孤独の中で、雑念をすべて心から追い出し、.....受難の始まりから考え始めなさい (27)」と指示される。これは、結局「実在の事物を想像活動のオブジェクトとして利用せよ (27)」という奨めである。受難物語という表象体の **object** は、もちろんエルサレムであり、イエスであり、ユダ、カヤパ、ピラトその他の人々である。だが想像活動の **object** として特に導入され、言及されているのは、見知っている場所や人々である。これらに想像活動の **object** として期待されている働きは、エルサレムやイエスやユダといった見知らぬ人や事物に具体性を与えて、想像を生々しくさせる効果である。つまり、見知らぬ都市や人物を具体的に思い描くための依り代としての働きが、身近な事物に求められている。

31. 以上のような事例から、想像活動の **object** にウォルトンが帰属させている特性を取り出すことができる。第一に、想像活動の **object** は、想像する者が何らかの理由でよく知っている現実の事物である。お人形や雪の城や切り株は、想像する者の目の前にあって、その時点で現に見知っている物である。ジョージ・ブッシュは、相当の情報をともなって想像する者の関心の焦点に置かれている。受難物語の想像に利用されるのは、よく知られた身近な場所や人物である。こうして、さまざまな理由でよく知っている事物について想像がくり広げられる。これが想像活動の **object** にウォルトンが言及する際の一つの特徴である。第二に、想像活動の **object** は、想像された虚構世界の中で「それが.....で

ある」という主語的実体ないし基体の位置を占める。現実世界のその事物は、現実と虚構という二つの世界を跨いで、そこにある同じそのそれとして指示され、虚構世界においては、現実世界で備えていない想像上の属性をしばしば付与される。お人形は赤ちゃんであり、切り株はクマであり、ブッシュは賭け屋であり、身近な都市がエルサレムである。想像活動の **object** は、現実世界から虚構世界への移行を通じて同じものとしてとどまる実体性を担い、想像上の属性に、あたかも現実として成り立つかのような様相を与える。以上の二つの特徴が、想像活動の **object** のウォルトンの意味を形づくる。すなわち、想像する者のよく知っている現実の事物が、虚構世界において何かになる、という仕方、生き生きとした実体性を想像内容に付与する、ということである。こうして、その事物が想像活動の依り代となるのである。

32. 以上のような想像活動の **object** の特徴づけに対し、表象体の **object** の方は第3章で論じられている。この章の主題は、表象体と現実世界の事物との間に成り立つ関係を吟味することである。絵画がある光景を描出していたり、小説の主人公の性格や行動が現実のある人物の性格や行動と照応していたりすることがある。この描出や照応という関係には、ややこしい問題が絡む。例えば、ある女性をモデルとして聖母マリアを描いた場合、その絵の中の人物はモデルの女性によく似ているに違いない。だが、その絵はモデルとなった女性の絵ではなくて聖母マリアの絵であり、聖母マリアを **object** としていると考えるのが妥当だろう。その絵が生み出すのは、モデルの女性に関する虚構的真理ではなく、聖母マリアに関する虚構的真理だからである (112f.)。あるいは、あてこすり、戯画化、寓意などによって、画像や物語が現実のある人物に結びつけられる場合、現実の人物はそういう絵や物語などの表象体の **object** であると言ってよいのかどうか、といった問題もある (113ff.)。

33. こういった問題は、大きく括って言えば、表象体と現実世界の事物との「意味論的關係 (122)」をめぐる問題である。これは個々の場面では興味深い問題かもしれない。だがウォルトンは、一般に、「表象的であるということは、対象との〔意味論的〕関係によって解釈されるべき (122)」だとする立場に対

しては、はっきりと「私はそうは思わない (122)」と答える。「表象的であることは、必ずしも何かあるものを表象しているということではない。(122)」これはほとんど背理に聞こえる。だが、「表象作用の対象という概念は、表象的なものの概念にとっては非本質的(125)」であって、芸術作品の表象作用は、一定の方向への想像活動の命令と、鑑賞者の行なうごっこ遊びによって説明すべきだというのが、ウォルトンの一貫した姿勢である。

34. そうはいうものの、しばしば芸術作品が現実の事物を描いたり指示したりしており、そういう仕方でも事物を表象しているのは事実である。現実の事物との意味論的關係は表象的であることにとって非本質的であるのにもかかわらず、いったいなぜ、芸術作品は現実の事物を表象するようにしばしば作られるのか。ウォルトンは、第3章の5節で、この問いに対して二通りの回答を与えているように見える。一つの回答は、表象体の **object** が関心の中心に来ている事例に関する回答である。「歴史小説や肖像画や宗教画像のように単純で直接的な指示 (115)」が好まれる場合は、表象体は「そのものについての想像活動を命令する (115)」ことになる。鑑賞者は命令された想像活動を通じて「そのものについての自分の理解を深める (115)」という効果を得るだろう。表象体が現実の事物を表象するのは、その事物を理解することが表象体の鑑賞体験の眼目だからである。

35. ちなみにこの場合、表象体の **object** は、標準的な意味において想像活動の **object** である。だが、表象体の **object** は、ウォルトン的な意味において想像活動の **object** であるとは限らない。受難物語の手引き書の例から分かるように、表象体の **object** についての理解を深めることが目的となっているとき、鑑賞者は、随時ウォルトン的な意味での想像活動の **object** を導入して、自分の想像を補強することが可能である。このことは、ウォルトン的な意味での想像活動の **object** が、志向性の **object** の標準的な意味とは異なる関心から議論に導入されていることを示している。その関心は、ただ単に、人間の心的活動にはそれが向かう先になるものが何かある、ということに向けられているのではない。現実の事物が私たちの想像活動に生気を吹き込むという機能に向けられている。

36. もう一つの回答は、ある小説がロンドンを舞台としている場合のように（この場合もロンドンはその小説の表象体の **object** となるわけだが）、「表象体の対象たち〔が〕、作品の眼目から……離れたところにある（116）」事例に関する回答である。『キングコング』の舞台がニューヨークであることは、ニューヨークに関する理解を深めるためではない。現実の事物が作品に登場するのは、それらの事物をウォルトン的な意味での想像活動の **object** として利用するためである。

「作品の対象が私たちの関心の中心でない……ような作品の場合、そういう対象についての想像を命令することを通じて、想像のオブジェクトがもたらす想像活動への貢献を利用するのである。（116-7）」

『キングコング』のニューヨークは、切り株や雪の城や人形と同じく、想像活動に実体性を与えて想像上の事柄の生気を高めるための装置なのである。人々によく知られた現実のニューヨークが舞台とされる理由は、キングコングの驚くべき冒険に「私たちの個人的な関心を引きつける（117）」ためである。「つまり、「キングコングがあの子を（虚構の中で）掴まえたまさにあの角のところに僕は立ったことがある」といったことが言えるようになる（117）」という効果が目論まれている。こうしてニューヨークが自分の見知っているものとして虚構世界に持ち込まれるとき、私たちの想像活動は生気を増すのである。以上のとおり、現実の事物と私たちの想像活動の関係は、想像の内容と現実との意味論的な関係という角度からではなく、自分のよく見知っている現実世界の事物を虚構世界に持ち込むことによって想像活動が生き生きとしたものになる、という想像の活性化という角度から評価されるかたちになっている。こうして、想像活動の **object** の依り代に似た働きが、表象体の **object** の説明に及ぼされるわけである。

V むすび

37. 想像活動の **object** という概念は、芸術作品に対する私たちの関心を、表象体と現実の事物との意味論的な関係から、作品への想像論的なかわりへと

切り換える局面で登場している。意味論的な関係とは、簡単に言えば、画像や文章から読み取られる命題と、現実の事物との間のさまざまな対応関係である。ウォルトンが表象体の object を論じた第3章においては、1節から4節までが、大きく見て意味論的な関係の分析にかかわっており、7節で意味論的な関係を重視すべきでないことが詳述されている。一方、想像論的なかわりとは、ここでは、芸術作品が提示する虚構世界において、鑑賞者としての私たちが何を考え、どんな感情を抱き、いかに行為するか、という一連のあり方を意味するものとする。この一連の活動が、芸術作品の提示する設定に沿ったごっこ遊びなのである。ウォルトンが第3章の5節において想像活動の object に引き寄せて表象体の object を特徴づける時、現実の事物への私たちの関心は、意味論的な関係への関心から想像論的なかわりへの関心に切り換えられている。この切り換えは、別の言い方をすれば、芸術作品に何を見て取るができるかという問題系から、芸術作品を使って何を行なうことができるかという問題系への関心の切り換えである。認識的な関心から行為的な関心への移行と言ってもよい。

38. ウォルトンの表象芸術論は、全体として、私たちが、表象体からもたらされる想像活動の命令に応じて、どのようにしてごっこ遊びを展開するか、という問いをめぐって展開されている。想像論的・行為的な関心はその中心にあり、想像活動の object はそこで重要な役割を果たす。表象体ないし小道具は、私たちに一定の想像活動を命令する。ウォルトン的な意味における想像活動の object は、それらの命令を具体化するときに、想像活動を生き生きとさせる実体性を供給して想像活動を支える。想像活動の object のうちで重要なものは、想像する者自身である。すべての想像活動に自分についての想像がともなっており、その最小限のかたちは「どんなものを想像しようか、そのものについて自分が気づいていると想像していること (28)」である。自分についての想像は、典型的には「自分が何かをしているところを想像するとか、経験しているところ……を想像する (29)」という内側からの想像として実現され、想像する者をごっこ遊びの世界の行為者に仕立てる。現実世界の自分が、虚構世界においても同じく自分でありながら、そのままナポレオンとなったり、スー

パーマンとなったりすることができるのだ。これは、現実世界の俳優がそのまま虚構世界のハムレットであり、現実世界の人形がそのまま虚構世界の赤ちゃんであるのと同じである。この「そのまま」の内実は、現実世界の事物が、現実と虚構という二つの世界を跨いで同じそのそれとして指示される、ということである。こうして「現実の、中身の詰まった、蹴飛ばすことができ〔る〕(26)」物体が、私たちの想像上の世界に供給される。想像の内容は具体性を増し、おのずと湧く感情と相まって、私たちの虚構世界における行為、すなわち、ごっこ遊びは豊かで生き生きとしたものとなる。

39. だが、この「そのまま」という特性によって、私たちの想像活動は限定されもする。一本の木は、そのまま海賊船の素晴らしい帆柱となる⁽¹⁾。だがトンネルやスイカを海賊船の帆柱に見立てるのは困難である。トンネルの中を這ったり、スイカを食べたりすることが、帆柱を上っていくところであると想像することはひどく難しい(304)。こうして想像活動の object は、その実体性によって、私たちの想像に一定の制限を与えるものともなっている。例えば、スーパーマンごっこでスーパーマン役を割り振られた子どもが、スーパーマンなら飛んでみる、と周囲の子どもに強要されたとき、想像活動の object としての自己は、その実体性(身体)の制約を通じて、その子の虚構世界での振る舞いを制限するだろう。現実世界から虚構世界へと持ち込まれた事物は、実体性によって想像活動を生き生きさせると同時に、一定の制限ももたらす。自分自身や周囲のさまざまな事物と想像論的にかかわることが、虚構世界において、どのような思考や行為や規範性を生み出すのかという問題は、多くは未開拓の領域である。想像活動の object という概念は、その領域に入っていくための入り口の一つになっていると思われる。

脚注

- (1) 以下、この批判の執筆者に言及するときは、「批判者」と言う。これは批判への言及から私的な関係性を排除するためである。
- (2) 「想像活動のオブジェクト」の原語としては「objects of imaginings」が適切だった。こちらの使用例は10例あるのに対し、「objects of imagination」は1例である。

- (3) 「object」の訳し方が係争点の一つなので、Ⅲ節以降では、引用部分を除き、「対象」ないし「オブジェクト」と訳出せずに、「object」のままとする。
- (4) ケンダル・ウォルトン『フィクションとは何か ごっこ遊びと芸術』からの引用は、邦訳のページ数のみで示す。
- (5) 実在の人物であることをわざわざ確認するのは、ウォルトンが、実在しないトム・ソーヤーやシャーロック・ホームズを表象体の object と見なすことを、存在論においてしりぞけるからである。「現実存在する表象体の対象にのみ関心を向けることにしたい。(108)」なお、第3章8節と、第10章、第11章で存在論の問題が集中的に考察される。
- (6) 映画『ワイアット・アープ』は、ケヴィン・コスナーについて、それがワイアット・アープであると想像せよ、と命令している。しかし、ケヴィン・コスナーは『ワイアット・アープ』の登場人物の一人ではないから、『ワイアット・アープ』の作品世界で虚構として成り立つ命題のうちに、ケヴィン・コスナーが現れることはない。つまり、『ワイアット・アープ』の作品世界では、ケヴィン・コスナーについての虚構的真理は成り立っていない。したがって、ケヴィン・コスナーは『ワイアット・アープ』という表象体の object の一つではない。
- 他方、現実世界のワイアット・アープは、ケヴィン・コスナーの演技を通じて作品の虚構世界に出現する。こうして『ワイアット・アープ』は、現実世界のワイアット・アープについての虚構的真理を生成する。よって、現実世界のワイアット・アープは『ワイアット・アープ』という表象体の object の一つとなる。
- (7) ウォルトンが実際に取り上げている作品で言えば、『戦争と平和』においてナポレオンは読者の想像活動の object ではない、と言っている箇所は恐らくない。
- (8) これはもちろん、想像活動の object のウォルトン的な意味においてである。想像活動が何ものかについて行なわれることは、心的活動の志向性の定義から明らかである。表象体の object を捉えることは、通常、想像活動を通じて行なわれるだろう。このとき、当該の想像活動が、表象体の object を標準的な意味において object (志向の対象) とすることは自明である。
- (9) 小道具は、あるごっこ遊びにおいて虚構として成り立つ命題を想像するよう命令する事物を言う。反射的小道具は、この命令が反射性(再帰性、自己言及性)をともなうものを言う。すなわち、その小道具自身について虚構として成り立つ命題を想像するよう命令する事物である。人形は、その

人形自身について、それが赤ちゃんであると想像せよ、と命令しているから、反射的小道具の一例である。

- (10) 想像活動の **object** であるが小道具ではない事例として、ラズベリーに関する想像の例が挙げられている (39)。切り株をクマに見立てるごっこ遊びをしている最中に、子どもたちの一人が、たまたま藪の中のラズベリーに目を留める。そして、個人的な記憶にもとづいて、そのラズベリーがツタウルシである、と想像する。このときこの子の中では、ラズベリーについて、それがツタウルシであるという想像が成り立っている。こうして、ラズベリーはその子の想像活動の **object** となっている。ところが、このごっこ遊びにおいては、ラズベリーがツタウルシであると想像せよという命令は与えられていない。それゆえ、ラズベリーはこのごっこ遊びの小道具ではない。
- (11) この場合、木は海賊ごっこの反射的小道具だが、もちろん想像活動の **object** でもある。