

# フリ・まね・演技の行為論的分析

## ——ゴッコ遊びの認知と行動——

田 村 均

1. はじめに
2. 自己犠牲における演技の要素
3. 幼児におけるまねとゴッコ遊び
4. フリ・まね・演技の機能主義的分析
5. むすび

### 1. はじめに

本論文は、何かのフリをしたり、まねをしたり、演技をしたりすることを成り立たせている認知と行動の機構はどのようなものか、という問いに答える試みである。ヒトの行為は、食物摂取や排泄のように生理的な必要にもとづいて生じる行為でも、社会に共有された適切な型を守って遂行される。他人をまねることや、模範に合わせて演技することは、ヒトの基本的な能力の一つである。しかし、哲学的行為論は、一般に、ヒトの行為を行為者個人の合理的決定という視点から分析するために、何かのフリをしたり、まねをしたり、演技をしたりする側面をとらえることが困難になる。本論文は、したがって、現代の哲学的行為論が見逃している部分に光をあて、ヒトの行為の社会性を浮かび上がらせる試みでもある。

自分が模範に合わせるのはその模範を自分が理性的に是認するからだ、と考えるならば、行為をもたらす要因は自分の内なる合理的決定の範囲にすべて収まることになる。だが私たちの日々の生活がすべてそのようにして営まれているのかどうかについては、疑問の余地がある。たとえば、ある女性が老いた親類の世話をするために結婚とキャリアを犠牲にした、という状況を考えてみよう。彼女が老人の世話を自分で是認して実行したのなら、実は彼女は何も犠牲にしていることになる。自分が善いと思い、やろうと思ったことを実行したのだから、不満の残るはずはなく、何かが犠牲にされたわけでもない。だが、この判定はことの核心をとらえそこねていると感ぜられる。この女性が模範に合わせて自己犠牲的に行為したとき、内なる自己決定の範囲には収まりきれない何かが起こったのだ、と考える方が、私たちの直観に合致するだろう<sup>1</sup>。ここで起こっていることを明らかにするためには、外なる模範に合わせて行為するとはどういうこと

---

<sup>1</sup> 自己犠牲と合理的な決定の不両立について、詳しくは田村 2008 の分析を参照されたい。

なのか、を分析することが役に立つと思われる。本論文は、したがって、フリ・まね・演技の理解を通じて自己犠牲的行為の理解を進める試みでもある。ただし、さしあたり、目標をフリ・まね・演技の分析と理解に限定し、自己犠牲的行為の分析にそれを適用する試みには取り組まない。

なお、本論文においては、「フリ」「まね」「演技」を、ほぼ同じことがらを表す言葉として取り扱う。この三者は、日常語としてそれぞれ少しずつ異なる含みを備えているが、共通する部分が存在するのは明らかである。いま「ケーキを焼くフリをする」「ケーキを焼くまねをする」「ケーキを焼く演技をする」という表現を例にとれば、共通するのは、〈本当はケーキを焼いている事実は無いのにもかかわらず、あたかもその事実が有るかのよう<sup>2</sup>に人々に提示する〉ということである。すなわち、そこに無いことをあたかも有るかのよう<sup>2</sup>に示すという点で、フリ・まね・演技は共通する。

フリ・まね・演技の相違点を挙げておくと、日常生活で「ケーキを焼くフリをする」という表現が用いられるのは、行為者にそういう動作をして他人を欺く意図がある場合だろうと思われる。これに対し、「ケーキを焼くまねをする」「ケーキを焼く演技をする」という表現では、行為者に欺きの意図があるとは限らない。同じことを別様に言えば、「汽車のまねをする」とか「汽車の演技をする」ことは可能であるが（肘をカギの手に曲げ腕を交互に身体前方に突き出して回転させながら「シュッシュッポッポッ」といって歩き回ればよい）、「汽車のフリをする」ことは不可能なように思われる。これはたぶん、ヒトが汽車であることはありえず、汽車のフリをして他人を欺くことがそもそも不可能だからだろう。

こういった相違点は他にもいろいろありうるが、本論文においては、これらの相違点については基本的に無視することにした。とりわけ、「フリをする」、「フリ行為」などと言うとき、他人を欺く意図があるとは考えない<sup>3</sup>ということを、特に注意しておきたい。

以下、2においては、無いことを有るかのよう<sup>2</sup>に示すというフリ・まね・演技の共通点が、自己犠牲的行為にどのように関係しているのか確認する。日常語としての「自己犠牲」ではなく、その原型である宗教儀礼における犠牲および自己犠牲に着目し、自己犠牲という概念が、動物(victim)への意図性の一方的な帰属や動物の強制された演技的身振りを通じて導入されることを明らかにする。

3においては、乳幼児におけるまねとゴッコ遊びに着目してフリ・まね・演技の原初的な形を探る。発達心理学の諸研究にもとづいて、他人の顔をまねする能力や不規則な動きをする対象に意図を帰属させる能力がおそらくヒトの生得的な能力であること、また、ゴッコ遊びが手近にある物品を別の何かに見立てると<sup>4</sup>いう反事実的な（可能的な）意図性の創設能力と関係していること、が確認される。

4においては、フリ・まね・演技を支えている認知的な構造に関するニコルスとステITCHの理論を検討し、可能世界と現実世界の分離と融合の認知的メカニズムがフリ・まね・演技の存立の基盤にあることを確認する。そして、彼らの理論においては、このうちの融合のメカニズムの

解明が十分でないことを指摘する。

5においては、本論文で得られた知見を摘要し、今後の課題を述べる。

## 2. 自己犠牲における演技の要素

自己犠牲を考察するとき、イエスやイーピゲネイアや神風特攻隊といった名高い事例を取り上げると、既存の道徳的な意味づけに影響されて自己犠牲の構造的な核心を捉えそこねる可能性が大きい。自己犠牲の核心には無いものを有るかのよう<sup>1)</sup>に提示する一つの虚構がひそんでいるが、有名な事例は、虚構がひそんでいるという偶像破壊的な指摘を容易に許容しないだろう。私たちは、上記のような事例をいったん離れ、自己犠牲という行為類型の原初的な発生の場面を見る方がよい。

### 2.1 自己犠牲の起源

自己犠牲 self-sacrifice の起源には、宗教儀式における文字どおりの犠牲 sacrifice がある。ユベールとモースは、宗教儀式としての犠牲について次のように述べている。

「何らかの奉納は、捧げ物の全体または一部分が破壊されるときはいつでも、たとえ捧げられるのが植物性のものであっても、犠牲 sacrifice と呼ばれるべきである。ただし、犠牲という言葉は、流血を伴うさまざまな犠牲儀式 sacrifices にその使用が限定される傾向は見られる。(Hubert and Mauss, 1964, 12)」

ユベールとモースは、このように、奉納物の破壊をとまなう宗教儀式一般を広義に犠牲と見なしつつ、特に動物を殺して神々に捧げる儀式を典型的な犠牲であると考えた。

日本語（漢語）の「犠牲」では、「犧」、「牲」の両文字とも儀式に用いる生け贄の牛、羊など動物を示すため、植物が捧げられる例を犠牲の一形態として許容することには違和感が残る。だが、英語やフランス語の“sacrifice”は、ラテン語の“sacer”「神聖な」と“facere”「作る、為す」に由来するから、必ずしも動物の奉納には限定されないのである。

植物にまつわる儀式は、ブルケルトに従えば、後から付け加えられたものである。植物の奉納は、農耕の開始後「地に埋められた穀粒が日の光に向けて新しい芽を出す (Burkert, 1983, 45)」という死と再生の新しい体験にもとづいて、動物の奉納の儀式に融合したと推定される。そして、この場合も儀式の様態としては破壊をとまない。犠牲儀式は、しばしば参加者たちによる奉納物の共食をとまなうが、「動物殺しが肉を食べることに先立つように、ケーキやパンを切り分け、壊すことはそれを食べることに先立つ (ibid.)」からである。破壊としての動物殺しの遂行が、犠牲 sacrifice の核心にあると考えてよいだろう。

ユベールとモースは、古代ヘブライや古代インドの記録にもとづいて犠牲を考察しているが、これらはいずれも農耕牧畜民の家畜殺し儀礼を扱う文献である。人類は農耕開始以前から、動物を殺して皮を剥ぎ、肉を食べてきた。農耕民の家畜殺し儀礼に先立って、狩猟民の動物殺しの儀礼が存在する (Burkert, 1983, 12-22)<sup>2</sup>。

狩猟民の習俗については、シベリアの事例が比較的よく調べられている。たとえば、シベリア全土で、狩りの獲物の頭蓋骨や大腿骨を整然と積み重ねたり吊り下げたりする先史時代以来の習俗が観察されているが、これらは死と再生にかかわる儀礼の存在を示すものである (ロット＝ファルク, 1980, 203-207; Burkert, 1983, 13-14)。また、この地域の特に重要な獲物である熊を対象とする狩猟に関しては、北方ユーラシアから北アメリカにかけての広い範囲にわたって、次のような習俗が広まっていることが確認されている。

すなわち、それらの習俗は、「忌詞、狩に勢揃いしたときの儀式、狩の成功と野獣の繁殖を促進するための熊踊りとパントマイム、熊に対して言い訳の演説をすること、森の中でやる熊の死体に対する儀式 (たとえば、毛皮を剥ぎ、目玉を抜き、骨や性器や耳や鼻を保存することなど)、男根舞踏、熊の肉を儀礼的に煮て食べること、熊の頭蓋と肋骨を保存したり、儀礼的に葬ること、殺された熊が再生するという信仰、さらに熊が人間の身内だとか、人間の男や女が変容したものであるとか、あるいは森や山の主のような人格神がその身内であるという神話 (大林, 1991, 210)」といった共通の特徴を備えている。

ここに見られる「熊が人間の身内だとか、人間の男や女が変容したものである (大林, 上掲)」といった神話的思考から分かるように、狩猟民の生活環境において、動物は少なくとも人間と同等の存在である。その意味で、「動物を殺すことは、人を殺すことにくらべて、より深刻なものでないとは言えない。(ロット＝ファルク, 1980, 141)」狩猟とは、いわば仲間を殺して資源として利用する行為であり、しばしば罪責感をもたらす活動である。

仲間と見なされる存在を殺すことに対する罪責の感覚は、狩猟民に限ったものではなく、大多数の人類が共有する心理である。人間を殺すことは、深刻な心的外傷をもたらす体験であることが知られている<sup>3</sup>。殺人にはきわめて強い生得的な忌避の機制があつて、激しい戦闘のさなかでさえ忌避が貫かれることも多い。大規模な面接調査によれば、「第二次大戦中の戦闘では、アメ

<sup>2</sup> 人類は肉食を好むが、大がかりで組織的な狩猟の動かね証拠は、今のところ6万年から8万年前に遡るに過ぎないとも言われている (ハート&サスマン, 2007, 306)。人類は、進化の過程の大半を屍肉あさり scavenger として過ごしてきたと推定される。狩りにおける殺しの体験を通じて人類が生物学的に進化したという「狩人としてのヒト (Man the Hunter)」仮説は、現在では支持されていない。それゆえ、ブルケルトの「殺す人 *homo necans*」という見方、つまり「ヒトは狩りによって、すなわち殺す行為によって、ヒトになった (Burkert, 1983, 22)」という洞察も、受容には注意が必要である。この洞察は、歴史上の諸文明が殺しの諸制度 (犠牲儀式や処刑制度や戦争) と密接な関係をもっている、という見解として受け取るべきである。なお「狩人としてのヒト (Man the Hunter)」仮説の興亡の経緯についてはハート&サスマン, 2007, pp.31-44 のほか、マット・カートミル, 1995 を参照のこと。

<sup>3</sup> 職業として殺人を行なわざるを得ない死刑執行人の心理的な外傷については大塚 1993 を参照のこと。

リカのライフル銃兵はわずか15から20パーセントしか敵に向かって発砲していない（グロスマン、1998、35）」のである。また、偉大なハンターが晩年にいたって狩りを拒否する心境になったというような例もある（カートミル、1995、356）。

人類は動物殺しにまつわる罪責感の軽減の方策を必要とした。ロット＝ファルクの報告によれば、シベリアの狩猟民の間では、「どのような殺し方をするにせよ、動物に必要な以上の苦痛を与えないのが望ましい（ロット＝ファルク、1980、151）」とされ、あるいは「生きるために必要な数以上の動物を殺すことは禁じ（ロット＝ファルク、1980、153）」られる。

上記の熊狩り儀礼においては、動物殺しへの罪責感とその軽減の方策は、「熊に対して言い訳の演説をすること（大林、上掲）」に、典型的に表現されている。言い訳は、殺す者としての自分の責任を免れるためになされる。「熊どのよ、御身は私のところへやって来られ、私に殺されるのを望んでおられる、……さあ、いらっしゃい。御身の死の仕度はできています。しかし、私がそう望んだではありませんぞ」といった言葉が記録されている（ロット＝ファルク、1980、143）。動物殺しの罪責を免れる方法の一つは、動物の死を「みずから望んで殺されることを求めてきた、殺される動物の側の自己犠牲として説明（ロット＝ファルク、1980、143。強調は引用者）」することなのである。狩人の目の前に熊が現われたのは、熊が殺されることを望んでやってきたからであって、狩人が望んだことではない、と偽装される。動物は、こうして、「自分自身の殺害の共犯者（ロット＝ファルク、1980、52）」に仕立てられる。

動物の殺害を、殺される動物自身の意志や責任によるものとする語り方は、シベリア狩猟民に限られない。ギリシアにおいても「伝説では犠牲となるために自らを捧げる動物のことがしばしば語られている。（Burkert、1983、3）」あるいは、アテナイのブフォニア祭では、祭壇に連れてこられた雄牛は、そこにある穀物をその本性にしたがって食べてしまう。すると、雄牛はタブーを侵犯したと見なされて殺される（Burkert、1983、138）。こうして「雄牛自身が自らの死に責任があるものとされる。（Burkert、1967、109）」また、犠牲に捧げられる動物に水を与えて首を下げさせ、それを犠牲儀式への肯定の領きとして解釈する、といった操作も行なわれることがある（Burkert、1967、106；Burkert、1983、4）。

このように、自己犠牲が姿を現わす原初的な場面は、動物殺しをめぐる狩猟民の習俗と、この習俗を受け継いで発達した古代宗教における犠牲儀式なのである。そこにおいては、殺される側の自らの意志による死、つまり自己犠牲としての死が、殺す側の人々の罪責感を軽減する概念的な装置として導入され、利用されている。

## 2.2 自己犠牲と虚構

もとより容易に気づかれるように、狩られたり犠牲に供されたりする動物が自ら死ぬ意志を持っているというのは、明らかな虚構である。事実としては、動物を追いつめて殺すという人間側の暴力があるだけである。人間は、もちろん、自分たちの方が積極的に動物を襲って殺してい

るということ、十分自覚している。そして、人間は仲間殺しに罪責感<sup>4</sup>を抱く傾向があるために、罪責感をうちやる思弁的な仕掛けとして、自己犠牲という概念を考案し、利用する。かくして原初の場面において、自己犠牲とは、殺される側にはそんな意志はまったく無いのにもかかわらず、あたかも自らの死を望む意志が有るかのよう<sup>5</sup>に、殺す側が偽装をほどこした仲間殺しなのである。上で、自己犠牲の核心には無いものを有るかのよう<sup>6</sup>に提示する一つの虚構がひそんでいと述べたが、その原初のあり方はこれである。

無いものを有るかのよう<sup>6</sup>に示すということは、すでに指摘したとおり、フリ・まね・演技の共通点である。ただし、典型的なフリ・まね・演技においては、無いものを有るかのよう<sup>6</sup>に提示するのは、演技する者の側である。これを上の原初の自己犠牲に当てはめれば、殺される動物の側が、自分に無い意志を有るかのよう<sup>6</sup>に提示する演技を積極的に引き受けてそれらしく振る舞う、ということである。しかしながら、動物はたんに殺されるだけであって、もちろんそんな演技者としての役割のことは何もあずかり知らない。原初の自己犠牲とフリ・まね・演技との間には、無視できないギャップがある。

このギャップは、動物に演技させている場面によって橋渡しできる。たとえばそれは、上に紹介した古代ギリシアの事例で言えば、犠牲に供される動物に水を差し出し、動物がそれを飲むために首を下げると、その動作を同意の頷きとして解釈する、という場面である。同様の場面は、アイヌの熊祭(イヨマンテ)の記録にも見出される。

イヨマンテは、秋に森で捕らえた子熊を村に連れ帰って大事に育て、年が明けてから、その子熊を殺して魂を山に送り返す儀式である。子熊の魂は、村人から和解と再生のメッセージを託されて、山に住む親たち(神々)のもとに旅立つ。上で見た北ユーラシアと北米に広く分布する熊狩りの儀礼とは異なり、熊を飼ってから殺すかたちの儀式は、沿海州から、サハリン、北海道にかけての狭い地域にのみ分布する。この儀式は、これらの地域に居住するアイヌ他の狩猟民の間で、近隣の牧畜民の家畜殺しの儀礼に影響されて発達したのではないかと推定されている(大林, 1991, 179, 214)。

イヨマンテは準備期間を入れれば2週間を越えるが<sup>5</sup>、主たる行事は大抵3日間で行なわれ、そのクライマックスは2日目、子熊を殺して魂を神々のもとへ送り返す<sup>6</sup>儀式である。その日、子熊は複数の引き綱をつけて檻から出され、女たちの掛け声に送られながら、男たちに引かれて

<sup>4</sup> この種の罪責感が生じるための必要条件のうち自明なものの一つは、人間は殺される仲間の苦痛や欲求不満が認識できるということである。人類は、周囲にいる同種の他の個体の感情や欲求や現実認識を、さまざまな手がかりから読み取る能力を備えている。これは近年、包括的に「心の理論」と呼ばれるようになった能力である。

<sup>5</sup> 以下のイヨマンテについての記述は、主としてアイヌ民族博物館編, 2003, 『伝承事業報告書2 イヨマンテ——白川善治郎翁の伝承による——』にもとづく。同書は、1989年1月24日から26日に挙行されたイヨマンテ、および1990年2月19日から22日に挙行されたイヨマンテの、詳細な記録である。

<sup>6</sup> 「イヨマンテ」という語は、「イ」が「それ、もの」の意であり、「オマンテ」が「送る、行かしめる」の意である。(宇田川洋, 1989, 24; 河野本道, 1985)

式場に立てられた子熊をつなぐ棒のところまで進んで行く。このとき、棒状の神具（タクサ）を持った男たちが子熊の前後左右につき、その神具を振って子熊の顔や体に当て、ともすれば順路をそれて行きつ戻りつする子熊の行方を制御する。子熊は興奮し、体を揺すって暴れるが、その動作は、「子熊がやがてすぐに神の国に行ける喜びを表している（アイヌ民族博物館編、2003、81）」と解釈される。次いで子熊は棒につながれて歌と踊りを奉納された後、また棒から解放され綱に引かれて式場内のあちこちを練り歩く。そのとき古老たちが子熊に花矢（矢尻を外して飾り付けをした矢）を一斉に射かける。子熊は怒ってもがきうなる。「そうした子熊の動作もまた、古老たちによると子熊が再び神の姿になって神の国の親元に帰ることが出来る喜びを表している（アイヌ民族博物館編、2003、82）」とされる。河野広道によれば、「熊がうなり、花矢がとび、メノコが唱い、アイヌ達がとび廻る。小さな子供たちまでが熊と一緒に踊っている。アイヌ達は熊が怒り狂うのを「喜んで踊っている」と信じているので「熊が踊っている」とか「この熊の踊はなんと上手なんだろう」とほめたたえる」<sup>7</sup>。

このようにイヨマンテでは、子熊が棒で突つかれたり儀式的に矢を射かけられたりして体を動かすたびごとに、人間たちは一つ一つの動作を子熊の喜びの表現として読み取って行く。子熊の身振りは人間たちが意図して行なわせた動作に過ぎないが、子熊自身の意図的な身振りと見なされ、その身振りにもとづいて、子熊に喜びの気持ちが帰属されて行く。狩人が森で遭遇した熊を殺すとき、本当は相手が殺されたがっていたのだ、と言いつけるのと同じように、人間にとって好都合な虚構の心理が動物に一方的に帰属される。

だが、ここでは儀式を通じて動物の身振りが念入りに作り出されているちょうどその分だけ、同じく虚構でありながら、帰属される心理には一種の裏づけが生じることになる。子熊はしかるべく演技させられている。このとき、もしも当事者（子熊）が儀式的式次第と背景の物語（神々の国へ帰る等々）を理解できたとしたら、まったく同じ身振りにもとづいて、演技している状態が現出すると考えられる。演技者は、定められた儀式の流れの中で、場面に合わせた適切な身振りを産出することを通じて、儀式の予定する役割上の心理をそこに現実化し、内心においては依然として死にたくないとしても（もちろん！）、身振りのレベルでは自ら進んで犠牲としての死を実現する結果になる。つまり、適切に形成された一連の身振りが、そこに無い意図をあたかも有るかのように提示し、一つの演技的な行為として、自己犠牲が成立することになる。こうして、自己犠牲の核心には、無いものを有るかのように提示する虚構がひそんでおり、この虚構はフリ・まね・演技と深く関わっているのである。

### 3. 幼児におけるまねとゴッコ遊び

上に述べたとおり、自己犠牲の起源には演技的な虚構が存在する。では、演技的な虚構の起源

<sup>7</sup> アイヌ民族博物館編、2003、82の引用より。

はどこにあるのだろうか。フリ・まね・演技の原始的な形態は、ヒトの発達のごく初期に、他個体の表情やしぐさを外形的にまねする行動として出現する。この外形的なまねは、すぐに行動の目標や内面的意図のまねへと移行し、2歳を過ぎる頃には反事実的な設定の下におけるゴッコ遊びという正真正銘の演技的行為へと発展する。以下、この出現と発展の過程を発達心理学者の研究に沿って素描する。

### 3.1 乳幼児のまね

メルツォフとムアは、生後12日から21日の乳児がオトナの顔つきのまねをすることを発見した(Meltzoff and Moore, 1977)。彼らはその後、生後42分から71時間のまったくの新生児が目の前のオトナの表情のまねをすることを確認した。(Meltzoff and Moore, 1983)。彼らの実験は、口を大きく開ける動きや、舌を前に長く突き出す動きを幼児の眼前で実験者が実行し、その後の幼児の顔の動きを記録して、実験者の動きのまねであると解釈できる動きが起こる頻度と持続時間を計測して分析する、という手法によるものだった。その結果、新生児は、目の前の他人の表情を、自分の顔の表情筋の動きとして再現できることが分かった。

新生児が誕生直後から発揮するこの能力は、明らかに生得のものである。だが、決して単なる反射的な反応ではない。幼児は、提示される数種類の表情を、それぞれの確にまねし分けるからである。幼児は目の前の他人の表情を見て、その視覚情報に合わせて自分の表情を作り出している。興味深いのは、幼児は自分自身がどういう表情をしているのか見えていないのに、相手の顔つきに合致する表情を作り出せるという事実である。ヒトには、相手の顔つきの視覚的認知から自分の表情筋の運動へと、何らかの情報を受け渡す様相横断的な処理機能が生得的に備わっていると考えられる。(Meltzoff, 2002)

また、メルツォフとムアは、6週齢の幼児が、記憶にもとづいてまねをする能力をもっていることを発見した。彼らの実験報告によれば、被験者の幼児は、実験1日目に実験者から特定の顔つき、たとえば舌を突き出す動きを提示される。2日目、幼児は再び実験室に呼び戻されるが、今度は同じ実験者が幼児の前に無表情のまま座っている。すると幼児は、しばしば、舌を突き出す動きを実験者に対して提示してみせたのである。(Meltzoff and Moore, 1994)

前日に見た表情のまねをするということは、別の言い方をすれば、幼児は心の中の表象(記憶表象)を、身体運動を通じて表現しているということである。また、幼児が複雑な顔の動きをまねする過程を調べると、幼児は試行錯誤しながら適切な表情を作り上げてゆくことが観察される。6週齢の幼児の顔まねは、目標へと向かう意図的な表現行為と見なされうる(Meltzoff and Moore, 1994; Meltzoff, 2002)。

さらに、幼児は、記憶にもとづく顔まねをすることによって、以前に見た人物と現在目の前にいる人物が同一人物なのかどうか確かめているのかもしれない、という指摘がなされている。記憶からの顔まねは、「お前はこの顔つきをしたあの人物なのか？」という幼児からの問いかけか



もしれないのである。乳幼児の顔まねは、このように、コミュニケーションの萌芽と見ることができる。(Meltzoff and Moore, 1992, 1995)

18月齢になると、幼児は、単に他人の外形的な行動のまねをするのではなく、他人の目標や意図のまねができるようになってくる。18月齢の幼児に、或る目標の達成に失敗して中断される行為を実験者が提示すると、幼児は中断されるまでの行為のまねはせずに、中断の後に続くべき活動を、所期の目標が達成されるように遂行する。たとえば、実験者が、小さなダンベル型の器具の末端部を指で引っ張って外そうとして、結果的には外さ<sup>ない</sup>で終る動作をしてみせる。すると、それを見ていた幼児は、その器具を与えられると、器具の末端部を<sup>実際に</sup>外してしまう。つまり、行為の成功形態を、<sup>それを見たことがないの</sup>にもかかわらず、実現する。18月齢の幼児は、他人の外形的な行動ではなくて、他人の行為が備えている意図や目標を再現する(まねする)ことができると考えられる。(Meltzoff, 1995)

意図や目標のまねに関して興味深いのは、幼児は人間の動作はよくまねするが、機械の動作をまねすることは少ないという事実である。ダンベルの末端部を外しそこなう動作をする機械装置を作り、それを幼児に見せてみる。幼児は人間の場合と同じように熱心に装置を見つめるが、そのまねをする頻度は顕著に低くなる。18月齢の幼児は、ヒトとモノのほとんど同じ動作を見て、異なった反応を返すのである。幼児は、ヒトの行為には実現さるべき意図ないし目標が備わっているが、モノにはそれが備わっていない、と判断しているように見える。(Meltzoff, 1995)

以上のように、発達心理学の教えるところによればまねの能力は生得的であって、誕生直後から発現するが、1歳半になると、行為にひそむ他人の意図や目標という目に見えないものをとらえ、その目に見えないものをまねすることによって自ら行為する、という段階に達する。ダンベルの末端を外すという結末は無<sup>かつた</sup>のにもかかわらず、それを有<sup>らしめる</sup>よう<sup>に</sup>行為することが可能になるのである。他人の意図や目標をとらえ、それに合わせて行為するということは、ヒトの社会性のきわめて本質的な部分と思われるが、その能力はすでに1歳半の時点で姿を現わす。だが、そもそも意図や目標というカテゴリーを、幼児はどのようにとらえているのだろうか。この点についての研究を次節で見しておく。

### 3.2 意図の認知の祖型

子どもは、一般に、オトナと同じやり方で他人の心的状態を理解しているわけではない。たとえば信念に関して、大多数の子どもは、4歳から5歳になるまで他人が誤った信念(誤った現実認識)を抱いているという状況をうまく取り扱うことができない(Wimmer and Perner, 1983)。意図に関して言えば、オトナと違い、4歳児は、クシャミをする、足を滑らせる、といった不随意的で偶発的な動作を、意図的な行為に分類されると言われる(Premack & Premack, 1995a, 187)。1歳半の幼児が他人の行為の中に見ている意図は、オトナが「意図」という言葉で理解しているものとはかなり異なるはずである。

D・プレマックとA・J・プレマックは、「乳児による物理的対象の分析については共通理解が存在するが、心理学的対象についての研究は緒に就いたばかりである (Premack & Premack, 1997a, 484)」と語っている。オトナの「意図」理解から何かを差し引いたものを子どもがとらえていると見なすことは漠然たる仮定として共有されているが、オトナの「意図」概念についても、心理学者も哲学者も納得するような共通の理解があるわけではない<sup>8</sup>。まして、幼児における「意図」概念について、専門家の間で一致した理解は形成されていない<sup>9</sup>。それゆえ、ここでは、さしあたり管見の範囲で比較的説得力があると思われるD・プレマックの議論を見ておくことにする。

D・プレマックは基本的な前提として、幼児が、世界の諸対象を自己推進的 (self-propelled) なものとそうでないものという2種類に分類している、と想定する。「自己推進的な対象とは、他の対象の助けを借りないで動いたり止まったりできるものであり、非自己推進的な対象とは、それができないもの (D. Premack, 1990, 3)」である。この分類で重要なのは、対象の運動それ自体ではなく、運動状態の変化——動き始める、止まる、速くなる、遅くなる、方向が変わる等々——であり、その変化が他の対象の助けを借りずに起こるかどうかが識別の要件である。D・プレマックの想定によれば、非自己推進的な対象の運動状態に或る変化が生じると、幼児はこれを「因果的 causal」と知覚する。他方、幼児は、自己推進的な対象の運動状態に生じる変化を、「意図的 intentional」と知覚する。(D. Premack, 1990, 3)

この、自己推進性の有無を指標とする対象と運動の分類は、D・プレマックの議論においていざ公理の位置を占める。彼は、ヒトの幼児が、因果性による解釈と意図性による解釈、という2つの運動解釈の方式を生得的に備えているという立場を取るのである。因果性がかつたら非自己推進的な対象に適用されるということは、要するに因果性は自然物の領域に適用されるカテゴリーだということである。これに対し、意図性は人間の社会的相互作用の領域に適用されるカテゴリーになる。D・プレマックのねらいは、対象の運動状態の変化という原初的な知覚から出発して、人間の社会生活を構成する認知的な諸要因を取り出すことにある。すなわち、D・プレマックは「“心の理論”を、ヒトの社会的行動の基本的構成要素の一つとして取り出し、その起

<sup>8</sup> 心理学者のマレとノーブは、質問紙調査により、「意図的な、故意の intentional」という語を構成する概念要素として、「欲求 desire」、「信念 belief」、「意図 intention」、「気づき awareness」、「技能 skill」の5つを抽出した (Malle and Knobe, 1997)。これに対し、哲学者のメレは、マレとノーブの定義から逸脱する事例を挙げて細かく批判している (Mele, 2001)。

<sup>9</sup> たとえば、ゲーゲリー他 1995 が「動きの合理性 (the rationality of action)」という概念要素を12月齢児の意図理解に認めようとするのに対し (Gergely, Nádasdy, Csibra, and Biró, 1995)、D・プレマックとA・J・プレマックは、運動物の自己推進性と目標指向性が幼児における意図帰属の知覚の手掛りであるとの立場から、合理性という概念要素の取り込みを厳しく批判する (Premack and Premack, 1997b)。この批判に対し、ゲーゲリー&シブラ 1997 およびシブラ他 1999 は、目的地への最短経路による到達といった合理性の原理にもとづいて目的論的に対象の運動を解釈するシステムが根本にあるはずだ、と反論する (Gergely, G. and Csibra, G., 1997; Csibra, Gergely, Biró, Koós, and Brockbank, 1999)。

源を幼児の知覚の中に見出すことを試みる。ただし、心の理論の全体ではなく——目標はもっと控えめなものだ——その一部であって、特に、意図である。(D. Premack, 1990, 2)』

先行研究によって、因果性の知覚は、「基本的に、適切な事象間の時間的かつ空間的な隣接性 (D. Premack, 1990, 2)」に基づくことが立証されている。そこで、この方向に沿って、「意図の知覚も、因果性の知覚のように、予め装備された知覚であって、繰り返された経験に基づくのではなく適切な刺激 appropriate stimulation に基づいている (D. Premack, 1990, 2)」と仮定すれば、問題は、意図の知覚をもたらす刺激が何か、ということになる。

意図の知覚をもたらす特性として、自己推進性に加えて想定されるのは、目標指向性 (goal-directedness) である。ただし、1歳に満たない幼児に「目標」という一般概念があるわけではないし、目標概念を一部として含むような動機づけの理論を備えているわけでもない。むしろ、幼児に認知できるのは、目標への指向が具体的な運動状態の形で明白に現われているような事例そのものであると考えられる。

こうしてD・プレマックとA・J・プレマックは、幼児にも認識できる目標指向的な運動のタイプとして、閉じ込められた状態からの脱出、他の意図的対象への応答、重力の克服(丘を上る等)、という3つを提案する。そして、こういったタイプの運動が通常よりも激しく行なわれる場合、幼児はその運動に目標を帰属させやすいと想定する (Premack & Premack, 1995, 186)。言い換えれば、「オトナにとって、意図は明らかに心的状態である。だが、乳児にとって、あるいは幼い子どもにとって、意図とは、私たちの主張では或る種の運動なのである。(Premack & Premack, 1995, 187)」

このように、意図の帰属の基盤となる目標指向性は運動に帰属される特性なのであるから、幼児が運動のどこに着目すると目標指向性が認知できるのか、さらに分析する必要がある。D・プレマックとA・J・プレマックは、運動に目標指向性を帰属させる具体的な手掛りとして、運動における「軌跡 (trajectory)」、「ターゲット (target)」、「初期設定値より大 (greater than default values)」、「満足 (satisfaction)」という4つの特性があると考えた。(Premack & Premack, 1997)

「軌跡」は、運動物体の通ってゆく道筋の認知である。スカイフとブルーナーの実験やバターワースらの実験によれば、幼児は1歳ころに、母親の視線を追尾して母親の視線の向かうところを見ることができるようになり、また、指差しを理解して、指先から伸張した想像上の直線が向かうところを見ることができるようになる (Scaife & Bruner, 1975; Butterworth, 1991)。D・プレマックとA・J・プレマックは、ちょうど同じ頃、幼児は、自己推進的対象の運動が向かって行く経路を推定して、それが向かうところをとらえることができるようになる、と想定する。「乳児は視線や指差しの軌跡に反応するのと同じやり方で、すなわち、見られているのであれ、指差されているのであれ、運動物が向かっているのであれ、そのターゲットを予測するというやり方で、運動物の軌跡に反応する (Premack & Premack, 1997, 849)」と考えられるのである。

「ターゲット」は、軌跡の向かう先であるが、或る対象（たとえば、もう一つの自己推進的対象）であることも、或る場所（たとえば、閉じ込められた場所からの脱出口）であることもありうる。D・プレマックとA・J・プレマックは、目標指向的な運動タイプに即して、「3つのターゲット——別の意図の対象への接触や回避、重力の克服、封じ込めの脱出——は乳児にとってはっきり目につくものである（Premack & Premack, 1997, 849）」と主張する。

「初期設定値より大」とは、或る対象の運動の頻度や強度が、幼児の知っている対象の正常な活動状態の初期設定値よりも大きい、という意味である。このとき、幼児はその運動を目標指向的であると解釈するように促されると考えられる。（Premack & Premack, 1997, 849）

「満足」は、目標指向的運動に終りをもたらす条件のことである。たとえば、「脱出に成功した対象がもう一度封じ込められる状態に戻ったりすれば、幼児は驚くことになる（Premack & Premack, 1997, 849）」であろう。満足の状態で終るということは、その運動の目標指向性を示しているわけである。

目標指向性は以上のとおり構成要素にまで分析されるが、D・プレマックとA・J・プレマックは、彼らの根本仮説——対象の自己推進的かつ目標指向的な運動の認知が、幼児によるその対象への意図の帰属をもたらすという仮説——を、実験によって直接的に立証しているわけではない<sup>10</sup>。彼らは、むしろこの根本仮説を前提した上で、より複雑な状況における意図の帰属を実験的に確かめようとしている。取り扱われるのは、1体ではなく2体の自己推進的対象が存在している状況である。

問題は、2体の自己推進的対象の特定の相互関係を観察したときに、幼児は、一方の対象が他方の対象に影響を与えるという目標を持っているという知覚をもつのかどうか、ということである。コンピュータ・グラフィック等を利用して自己推進的な特徴を備えた幾何学図形を画面上に提示し、2体間の関係をさまざまな形で操作して幼児の反応を測定する。すると、幼児の注視の度合いから、“援助”や“妨害”といった概念に関連するような或る価値的特性の帰属を、幼児が対象に対して行っているらしいことが推認される。3歳から5歳くらいの幼児（Dasser, Ulbaek, and Premack, 1989）および、42週齢から60週齢の乳児（Premack and Premack, 1997a）について、それぞれ実験が行なわれ、結果は肯定的だったと主張されている。

幼児は、物体とは違う自発的な動き方をする対象に、意図や目標といった概念に後に結びつきうる固有の特性の帰属を、発達のかなり早期から行っているらしい。何かのフリをしたり、何かのまねをしたりすることは、多くの場合、単にある動作の外形的な再現ではなく、その動作に込められた意図や目標の再現である。したがって、動作の外形的な現れに、見えない意図や目標を読み込むことは、典型的なフリやまねの成立の前提になる。以上のメルツォフやプレ

<sup>10</sup>Premack, 1990 や Premack & Premack, 1994, 1995a, 1995b には、ありうる実験の計画は提示されているが、確たる実験報告は見出されない。これら一連の論文で行なわれているのは、まず根本の仮説を荒削りな形で提出し、徐々にそれを社会哲学の基礎理論として洗練して行く試みである。

マックらの報告に沿って、この意図や目標の読み込み能力の成立を1歳前後の段階に想定することにはそれなりの根拠がある、と見なしてよいだろう。次に、幼児がもう少し高度なフリやまねを行なうようになる段階を見ておく。

### 3.3 ゴッコ遊び

1歳くらいになると、幼児が空のコップをもって飲む動作をする、といったことが観察されるようになる。この行動は、中身の入っていないコップを使って何かを飲むフリをしている、と記述することができるように思われる。その幼児は、飲み干すべき液体など無いのに、あたかもそれが有るかのよう<sup>に</sup>振る舞っている、というわけである。ところが、少し考えてみると、このように判断するのは早計であることが分かる。というのも、幼児としては、コップという道具の使用法を単に再現しているだけなのかもしれないからである (McCune-Nicolich, 1981)。この場合、無いものを有るかのよう<sup>に</sup>に提示する意図はそこに少しも伴われていない。空のコップを持ち上げて口にもっていく動作は、たしかに周囲のオトナの動作のまね(再現)であったり、過去の自分の動作のまね(再現)であったりするかもしれないが、それだけでは、無いものを有るかのよう<sup>に</sup>に提示するという意味での「何かを飲むフリ」であるとは言い切れない。

コップという道具の使用法とは、その道具が存在する社会の中で人々によって共有されている適切な行為のシナリオである。これをコップに込められている共同体の意図と見ることもできる。すると、コップを放り投げたり振り回したりするのではなく、口に持っていく動作をしているときには、幼児は、道具に込められた共同体の意図を自分の身体動作で表現し、そうすることによって共同体の意図を自分の意図とすることができている、と言ってよい。見えない意図をとらえて再現する(まねする)ことを通じて自ら行為する、ということは成り立っているわけである。

すると、コップに込められた共同体の見えない意図をまねするということと、コップを使って非存在の液体を飲むフリをするということとは、一見同じように無いものを有るかのよう<sup>に</sup>に示すように見えて、実はそれぞれまったく違う水準に属するということが分かる。この違いは、たとえば、幼児が携帯電話を顔の横に押し当ててムニャムニャ言うことと、バナナを顔の横に押し当ててムニャムニャ言うこととの間に存在する違いに相当する。

前者では、ムニャムニャ言う動作を通じて、携帯電話という道具に込められた共同体の意図が再現されている(まねられている)。だが、後者では、ムニャムニャ言う動作を通じて、バナナを電話に見立てるという新しい意図が出現している。バナナは食べ物だという共同体の意図とは別に、バナナへの新しい意味づけが成立している。コップの例で言えば、コップを口に持っていく動作を通じて、単に共同体の意図が再現されるのか、それとも、コップに液体が入っていると見立てるという新しい意図が出現しているのか、という違いになる。バナナを小道具とした電話ゴッコ遊びや、空のコップを小道具にしたママゴト遊びは、何らかの見立てを含む新しい意図の

下で成り立つ。幼児がこの種のゴッコ遊びをできるようになるのは、ほぼ2歳以降である (Leslie, 1987; McCune-Nicolich, 1981)。

アラン・レスリーは、26月齢から36月齢の幼児を対象として、オモチャの動物たちがパーティを開くという設定の実験を行ない、何かのフリをすることに関する幼児の理解力を調べた。実験者は、幼児に向かって、オモチャの動物たちが集まってお誕生日を祝うというパーティゴッコ遊びの設定を語って聞かせる。このお話はパーティの中でいろいろな出来事が起こるサブプロットを幾つか含んでおり、そのサブプロットに対する幼児の応答が、何かのフリをすることに対する幼児の理解力の指標となる。(Leslie 1994)

サブプロットの一つで、幼児は、実験者から、2つの小道具のコップに「ジュース」を小道具の瓶から注ぐよう促される。ただし、瓶には何も入っていない。幼児が注ぐ動作をしたら、実験者は「ほら見て!」と言ってコップの片方をひっくり返す動作をし、もう一つのコップに並べて置く。そして、幼児に対して、2つのコップのうち、中身の入っているのはどちらのコップで、空なのはどちらのコップなのか、それぞれ指さすように求める。

この問いに対し、被験者の幼児全員が、ひっくり返された方のコップが空である、という期待される答えを返した。2歳から3歳の幼児は、空のコップに空の瓶から「ジュース」が注がれた後に、そのコップをひっくり返すと、そのコップは、現実に空であるだけではなくて、このパーティゴッコ遊びの設定の下において、現実とは別に、虚構として空である、ということが理解できる。空のコップに「ジュース」が注がれたと見立て、さらにその「ジュース」が捨てられたと見立てる、ということが出来るわけである。

この種の見立てにおいては、そこに実在する何か或るものが、そこに無い別の何かの代わりになる、という仕組みが働いている。実在のパナナが電話機の代わりになり、空のコップが液体の満たされたコップの代わりになり、それがさらにひっくり返されると、その空のコップは空になったコップの代わりになる。この、何か別の何かの代わりになるという関係は、意味論的な関係である。行為者の或る所作を通じて、身の回りにある実在のものが、そこに無い別の何かを、あたかも有るかのように表現する。ゴッコ遊びに使用される物品は、小道具として、そのものが代替しているホンモノの何かを意味しているのである。

#### 4 フリ・まね・演技の機能主義的分析

以下には、ゴッコ遊びがどのようにして成り立つのかに関し、フリやまねや演技として行なわれる行為(以下、本節では総称として「フリ行為」と呼ぶ)の生成機構に対してニコルスとステイチが与えた認知システム論的な分析と説明を見る。

#### 4.1 心の認知的な基礎構造

ニコルス&スティッチ 2003 の基本的な戦略は、人間の生を成り立たせている認知的・実践的な機能の全体を、いったんさまざまな下位機能に分解し、それらの下位機能相互の作用連関によって、認知の諸問題を説明する、というやり方である。ニコルス&スティッチ 2003 で扱われている認知的な問題は、フリ行為 (pretence)、他人の心の読み取り (mind reading)、自己意識の成り立ち (self awareness) の3つであるが、以下ではフリ行為に関する説明理論を取り上げる。

導入される下位機能は、人間的生の機能上の部品であり、限定された働きを受け持つ一種の小人である (Nichols & Stich, 2003, 10)。下位機能の作用連関は、フローチャートに似た様式で図式化される。そのチャートは、一つの認知システムを表わしており、それは人間の或る認知機能の模式的な構造図である。そして、そのチャートに詳しい説明を付け加えれば、人間的生のある側面 (たとえば、フリ行為の成立の仕組み) が相当よく可視化されるようになる。ニコルスとスティッチが言うように、これは一つの前進であろう (Nichols & Stich, 2003, 11)。

彼らは、心に関するもっとも基礎的かつ理論的な前提として、次の二つを挙げる。すなわち、第一に、心は信念と欲求という二つの異なった種類の表象的な状態を含むこと (Nichols & Stich, 2003, 13)、第二に、信念や欲求などの命題的態度は関係的な状態 relational states であって、特定の内容をもった信念や欲求をもつとは、心の中でその内容を備えた表象トークンをもつことにはかならないこと (Nichols & Stich, 2003, 15)。この二つである。

第二の方の前提、認知の表象的説明に関する前提は、心の哲学におけるニコルスとスティッチの基本的な立場の宣言であり、さしあたり受け入れておくしかない。表象とは何か、また表象トークンの内容とは何かといったことは、特に説明されるわけではない。世界の諸事実を表す機能をもった何らかのモノが心の中にある、という伝統的な哲学的認識論の構えを踏襲しているまでである<sup>11</sup>。

第一の、心の基本的構造に関する前提は、多くの哲学者、認知科学者が出発点として採用する信念と欲求の常識心理学である。フリ行為を説明する上で実質的に重要なのは、こちらの前提である。信念と欲求は、単純化すれば、外界から主体に入力された表象内容と、主体から外界に出力される表象内容ということになる。これらは、それが引き起こされる因果的な道筋の違い、及び、それが心の他の構成要素 (機能的部品) と持つ相互連関の違いによって、さまざまなあり方で生じうる。

信念は知覚機能から直接生じることも、また他の諸信念から推論機能によって生じることもある。一方、欲求は、身体状態のモニター機構から所謂生理的欲求として生じることも、また環境中の何らかの刺激に反応して外因的に生じることも、さらに先行する信念群や欲求群にかかわる高次の吟味を経て、実践的推論や計画立案の機能から生じることもある。これらすべての信念と

<sup>11</sup> 伝統的な哲学的認識論については田村 1999 を見られたい。

欲求を勘案して実践的推論（ないし意思決定）システムが決定を下すと、その決定は行為の統制システムに渡されて、現実の行為が生じる。

少し詳しい説明が必要になるのは、実践的推論システムと立案装置の相互の作用連関である。これについては次のように描写される。

「実践的推論システムの一つの仕事は、ある行為者の変化して行く欲求と目標の組織体を監視し、いつ計画作成に着手するよう立案装置（the Planner）に呼びかけるか決めることである。計画が構築されると、実践的推論システムは、欲求システムの方に戻って、計画の途中の諸段階と両立しない欲求が無いかどうか調べる。もし、有れば、計画を破棄し、立案装置に別の計画を立てるよう要求する。両立しない欲求が見出されなければ、実践的推論システムは計画を受け入れ、実践上必要な途中の段階のための手段的な欲求を生成する。（Nichols & Stich, 2003, 14）」

こうしてある認知システムにとって、どういうやり方で何をすれば最も望ましいのか、信念群と欲求群の整合性が繰り返し検討されてから、行為が出力される。ニコルスとスティッチが下位機能間でのやりとりを擬人化して描写しているのは、こういった検討の過程を判明にとらえるためである。

ここまでですでに、人間の認知的・実践的な機能を分担する下位機能として、「信念」、「欲求」、「知覚」、「身体モニター」、「推論」、「実践的推論」、「立案」、「欲求一般の生成」<sup>12</sup>といった名前の小人たちが登場している。これらの小人たちの相互関連は、図示すれば比較的容易に理解可能である。小人たちの結びつきをフローチャート風に示すと、図1のようになる。（Nichols and Stich, 2003, 14）

信念と欲求は四角い枠で囲まれた箱形の領域に描き込まれることになる。この領域はそれぞれ〈信念箱〉と〈欲求箱〉と呼ばれる<sup>13</sup>。左上の知覚機能からは、〈信念箱〉に不断に入力がある。〈信念箱〉は常に推論機構と協働して信念全体の整合性を保つように、また、先行して形成された多数の信念から推論される諸帰結も信念として保持するように、調整されている。一方、右上の身体モニター機構からは生理的な欲求が〈欲求箱〉に入力され、また〈欲求箱〉には他のさまざまな欲求生成機構からもいろいろな欲求が入力される。意思決定のための実践的推論システムは、欲求群と信念群を視野に入れ、今どのように何をするのが適切なのか立案するよう推論機構に命令する。推論機構（立案装置）からの返答を、実践的推論システムはさらに欲求群と信念群とつぎあわせて検討し、推論機構ともやりとりを繰り返して、最終的な行為計画を策定する。そ

<sup>12</sup>外因的欲求や高次の吟味を経た手段的欲求は、身体的欲求とは別の生成メカニズムがあると考えられる。欲求生成のメカニズムは多々あり得る。

<sup>13</sup>このフローチャート風の整理方法を、ニコルスとスティッチは、“boxology”「箱学」と言っている。



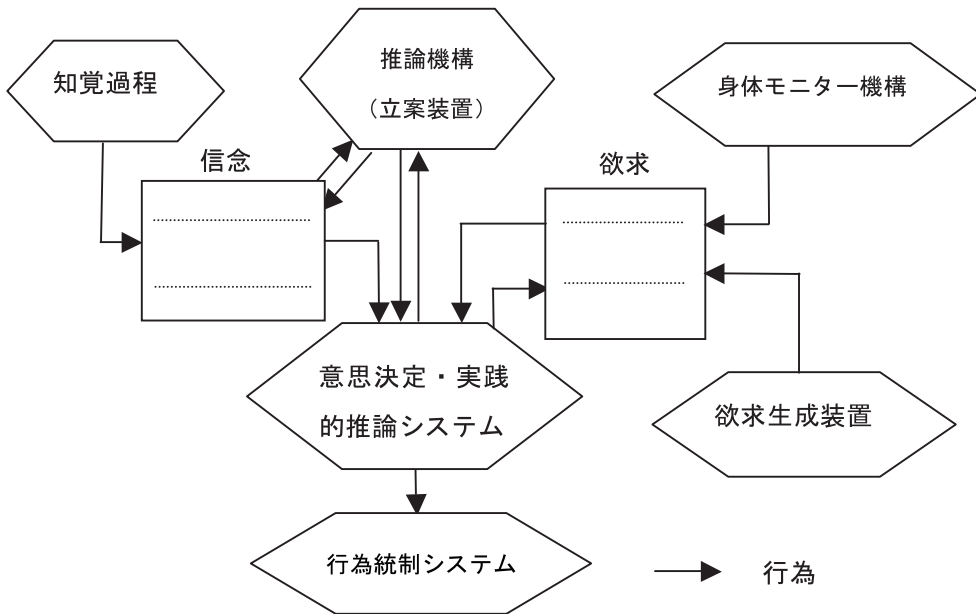


図1 認知的な心の基礎構造 (Nichols and Stich, 2003, 14)

れが行為統制システムに渡って行為が出力される。これが、ニコルスとスティッチが前提している最も基礎的な心の構造である。フリ行為を説明するために、この心の基礎構造に何が付け加えられねばならないのか、次の問題である。

#### 4.2 フリ行為の事例と特徴

フリ行為は具体的なエピソードとともに考察する必要がある。ニコルスとスティッチが言及しているエピソードは、すでに触れたバナナを電話に見立てるエピソード (Leslie, 1987) やパーティごっこ遊びのエピソード (Leslie 1994) のほかに、彼ら自身が、大学生を被験者として行なった実験で利用した幾つかのエピソードを含んでいる。その実験は、フリ行為を実行する指令を与えて被験者に自由にフリ行為を行なってもらい、その後被験者にインタビューしてフリ行為の際の行為者の思考の流れを確認する、という手順で実施されている。

フリ行為の実行指令は、次のとおりである。まず、単独の被験者に対して

「机の上のバナナが電話であるフリ〔演技〕をせよ<sup>14</sup>」

<sup>14</sup>すべての指令は 'Pretend [that] ...' という命令文である。「……のフリをせよ」という訳では欺きの意図が前提されて奇妙に見える場合は、[...] の中の語を用いて、適宜「……の演技をせよ」「……のまねをせよ」といった自然な日本語に置き換えていただきたい。

「家に夜一人でいて、地下室で変な音がしたというフリ〔演技〕をせよ」

「汽車のフリ〔まね〕をせよ」

「死んだ猫のフリ〔まね〕をせよ」

「眠っているフリをせよ」

「ケーキを焼いているフリ〔演技、まね〕をせよ」

さらに、二人の被験者に対して、

「ファストフードレストランにいるフリ〔演技〕をせよ。なお、どちらが売り子でどちらがお客になるか決めよ。」

「高級レストランにいるフリ〔演技〕をせよ。なお、どちらが売り子でどちらがお客になるか決めよ。」(Nichols and Stich, 2003, 21)

これらの指令に従って適切な演技を行なうことは、誰にとってもそんなに難しいことではない。私たちはそれぞれの指令に含まれている事物や施設を日常生活の中でよく知っている。私たちは、ちょうど幼児がコップの使い方を知っているのと同じように、これらの事物や施設に込められている共同的な意図、つまり標準的なあり方を知っている。

この共同的な意図に、どんな認知的な操作が付け加わってフリ行為が成立しているのか。ニコルスとスティッチは、上の指令にしたがってフリ行為を実行した被験者に対し、事後にインタビューを行ない、それにもとづいて、フリ行為の認知的な特徴を推定している。その推定の結論を以下にまとめて紹介しておく。これらの特徴を実現するために、どのような心的機能が関与してフリ行為が出力されるのかが基本的な問題である。

第一に、フリ行為は、現実の認識と現実の欲求によって起こる通常の行為と違い、或る特定の架空の設定で行為する、というフリの出発点をなす前提を備えている。上の実験の例では明示的な指令として他人から出発点の設定が与えられているが、現実世界で何らかのフリ行為が生じるときには、行為者が自分で自分にフリ行為の設定を与えるであろう。これはフリ行為の初期前提(an initial premiss)と呼ばれる。フリ行為の行為者は、初期前提が真であると仮定して、それにうまく合致した思考と行為を生み出さないといけない。

第二に、フリ行為は、上の仮定的推論の必要からも分かるように、初期前提以外のさまざまな情報にもとづく推論に立脚している。たとえば、パーティごっこ遊びのエピソードでは、パーティごっこをするという初期前提を理解した上で、一つのコップに小道具の空き瓶から「ジュース」が注がれたというフリ行為内のエピソードを記憶し、そのコップがひっくり返されるのを知覚し、さらにそこから自分の背景知識を援用してそのコップは空になったはずだ、という推論をしなければならぬ。フリ行為のエピソード内で、記憶、知覚情報、背景知識、といったさまざま

まな情報が初期前提とともに適切に扱われて、初めてごっこ遊びというフリ行為が成立する。

第三に、フリ行為は、必ずしも現実的な推論に縛られなくてよい。ファストフードレストランの演技で、売り子が「マクドナルドへようこそ」と言って演技を始めたとき、お客が突然「スシと緑茶！」と言って注文しても演技として成り立つ。売り子は「当店では扱っておりません」と受けてもよいし、「はい、一緒に茶碗蒸しはいかがですか？」と受けてもよい。現実世界についての背景知識をそのまま用いる必要はなく、或る範囲で創意工夫が許されるのである。

第四に、フリ行為は、現実の諸行為と同じく、行為者の身体動作の発動である。したがって、フリ行為の説明理論は、初期前提にもとづく架空の設定で何が起こりうるかを想像する過程を説明するだけでなく、その想像に沿って身体が動かされる仕組みを説明する必要がある。私たちは今、信念と欲求によって行為が起こる、という説明図式を前提している。それゆえ、身体を動かす信念と欲求がどのようにして架空の設定と関わるのか説明されねばならない。

第五に、フリ行為は行為者の現実認識に影響を及ぼさない。フリ行為の行為者は、フリ行為の文脈で生じた出来事が本当に起こったことであると信じたりはしない。非常に幼い幼児であっても、バナナが本当に電話であると思ってしまうことは無いのである。「フリが進行している時でさえ、フリをする者が本当に信じていることは、フリのエピソードの文脈で事実であると信じていることと、まったく別に維持されている (Nichols and Stich, 2003, 26-27)」。もちろん、フリ行為が終わった後で、何が事実であるフリをしたのか、きちんと記憶している。私たちは、フリ行為のエピソードと現実認識とが混線しない仕掛けを備えているわけである。この仕掛けをニコルスとスティッチは認知的な検疫システムと呼んでいる<sup>15</sup>。

### 4.3 フリ行為のもとづく認知システム

フリ行為の説明理論が明らかにしなければならないことは、上の諸条件を満たすために、認知的・実践的機構にさらにどのような小人が参加する必要があるのか、ということである。以下、ニコルスとスティッチによって導入される機能を順次見て行く。

#### 4.3.1 可能世界箱

最初に、上の第一と第五の特徴を裏付ける機能が認知機構に付け加えられる。信念とは、要するに現実世界の事実認識だから、事実認識とは別に、架空の設定を保持しておく機能が追加されねばならない。〈信念箱〉のほかに、架空の設定の表象トークンを入れておく箱を追加して、それを〈可能世界箱〉と名付ける。「机の上のバナナが電話であるフリ〔演技〕をせよ」という指令が与えられたら、フリ行為の実行者は、とりあえず、「このバナナは電話機だ」という表象トークンを〈可能世界箱〉の中に入れてよい。

これと対比すると、〈信念箱〉に「このバナナは電話機だ」という表象トークンを入れること

<sup>15</sup> 以上の第一から第五までは Nichols and Stich, 2003, 24-28 による。

は、その人物が事実として机の上のバナナが電話機だと思っている、ということである。上の第五の特徴で言われた「認知的な検疫」が成り立つということは、全体的認知システムが〈信念箱〉と〈可能世界箱〉の二つの箱を持っていて、いろいろな表象トークンをどちらに入れるのか間違わない、ということに等しい。

「このバナナは電話機だ」を〈可能世界箱〉に入れておくと、推論機構は、この表象トークンを利用して「このバナナが電話機であるならどうということが起こるか」という反事実的条件の下でのいろいろな帰結を導き出すことができる。第一の特徴の言う初期前提は、この反事実的条件である。また初期前提から導かれる諸帰結は、すべて〈可能世界箱〉に追加されてゆくだろう。このとき、推論機構は現実世界についての推論をするのとほぼ同じやり方で〈可能世界箱〉の中の表象トークンを扱うと考えてよい。〈信念箱〉と〈可能世界箱〉の中の表象トークンは、それをどちらの箱に入れるかという振り分けによって現実との関わり方が異なっているだけであって、表象内容において異なるわけではないからである。

とはいえ、「このバナナが電話機である」からいろいろな帰結を導き出すとき、この初期条件だけではさほど興味深い帰結を得ることはできない。たかだか、「このバナナが電話機であるなら、みんなはこれを遠くにいる人と話をするために使う。これを使うときには、一方の端を耳にあて、もう一方の端を口のところに持ってきて、そこで声を出す」といった常識が導き出されるくらいだろう。生き生きとしたフリ行為をするためには、このほかに、友達と話すのか、救急車を呼ぶのか、自分からかけるのか、誰かからかかってくるのか、その他さまざまな可能性を考えて、多様な帰結を紡ぎ出さねばならない。これらのさまざまな可能性は初期前提自体には全く含まれていないから、当然その人物の背景知識から供給されるほかない。つまり〈信念箱〉の中身が利用されるわけである。ニコルスとスティッチは、「フリを開始する前提に加えて、認知システムは、〈信念箱〉の内容の全体を〈可能世界箱〉の中に入れる (Nichols and Stich, 2003, 29)」と考える。

〈可能世界箱〉に対する推論機構の作用は、4.2で挙げた特徴の第二に対応するが、まだ十全ではない。というのも、「〈信念箱〉の内容の全体を〈可能世界箱〉の中に入れる」という上の想定はフリ行為に際して問題を生じるからである。〈可能世界箱〉の内容の幾つかは、〈信念箱〉の内容と矛盾せざるをえない。たとえば、フリ行為の実践者は、〈信念箱〉においては、「いかなるバナナも電話機ではない」という表象を持っているはずである。推論機構が、フリをする際に、追加の情報として〈信念箱〉の全体を実際に利用してしまうと、そこから直ちに矛盾が導かれて認知的なカオスが生じうる。これを避けるための装置が必要になる。

#### 4.3.2 更新装置と脚本洗練装置

私たちは、日常生活において、自分の信念と両立しない新しい事実や新しい信念を、不断に獲得している。それらは知覚からも、推論からも、他人の報告からも入ってくる。そういう場合に

信念体系を適切な仕方では改訂して行く装置を私たちの認知システムは備えている。たとえば、子供が寝室でぬいぐるみを抱えて眠っているのを確認し、居間に戻ったとしよう。ところが、寝室で何かが落ちる音がして、さらに吐息を漏らし寝返りをうつ音が聞こえてきた。この場合、私たちは信念を改訂する。子供はもうぬいぐるみを抱えてはいないだろう。あるいは、「首相が暗殺された」とか「株価が暴落した」といった報道に接したら、私たちの信念は速やかに改訂される。(Nichols & Stich, 2003, 30)

ただし、ニコルスとスティッチによれば、私たちの認知システムが行なっているこの信念体系の改訂作業は、「どのように行なわれるのかの詳細については、その近似的な説明さえ、今まで誰も与えることができていない。(Nichols & Stich, 2003, 30)」というのも、新たな信念に照らして改訂の必要のある信念とない信念とをどうやって区別しているのか説明することは、「長年認知科学に崇めている‘フレーム問題’を解くことと同じ(同上)」だからである。とはいえ、このような作業を担当する心的装置があって、「すばやく、大体は正確に、そしてほとんど無意識に(同上)」信念の更新作業 (belief updating works) をしていることは確実である。私たちにできることは、さしあたり、この心的装置に名前を付けてその働きぶりの一部を見ておくことだけである。

ニコルスとスティッチはこの装置を〈更新装置 (the UpDator)〉と呼ぶ。これは推論機構の下位の構成要素として働くと考えられる。何らかのフリ行為に入る場合、そのフリ行為の初期前提が新しい信念として〈可能世界箱〉に追加され、同時に〈更新装置〉が呼び出されて、〈信念箱〉の中身の改訂を行なうという成り行きである。ただし、正確に言えば、〈信念箱〉自体の中身が改訂されるのではない。そう考えると、フリ行為に伴って現実の認識が改変されてしまうことになる。先にフリ行為の開始の際、〈可能世界箱〉の中に〈信念箱〉の中身が全部複製されると想定したが、この複製のときに〈信念箱〉の中身がふるい分けられる、と考えればよい。〈更新装置〉は、〈信念箱〉の中身を検査して、フリ行為の初期前提と両立しないものを除いたり改めたりし、順次〈可能世界箱〉に収めて行くのである。

しかし、単に初期前提と両立しない表象トークンをふるい落とすだけでは、フリ行為は成立しない。ウェイターと客の演技にせよ、電話をかける演技にせよ、その細部は想像力の自由な活用によって作り上げられる。この機能を担う機構として、ニコルスとスティッチは、〈脚本洗練装置〉(The Script Elaborator) と名付けられる仕組みをさらに導入する。これは、初期前提からも、〈更新装置〉によって検査済みの〈信念箱〉の中身からも、ただちには導き出されないようなフリ行為の細部を作り上げる創意工夫を担当する。〈更新装置〉と〈脚本洗練装置〉によって、上述の第二と第三の特徴を実現する装置が揃うことになる。

以上に導入された認知システムの全体をフローチャートにすれば、下の図2が得られる。

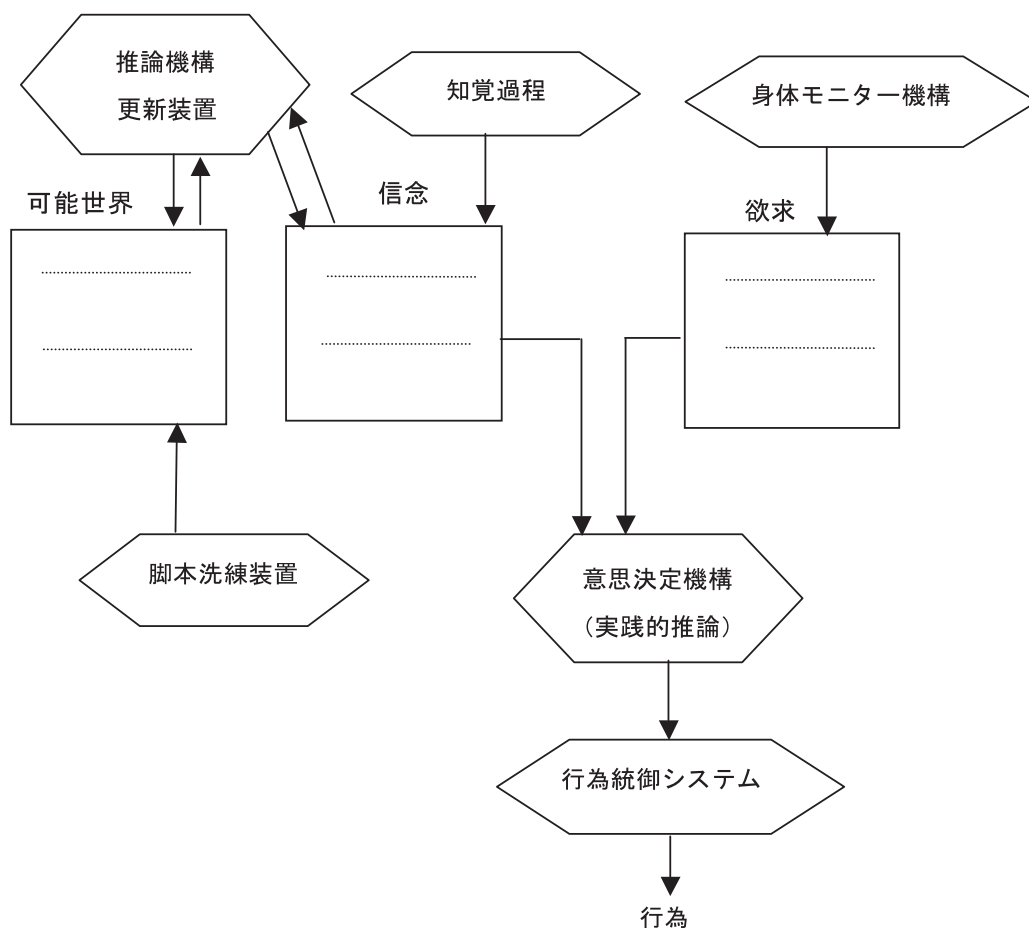


図2 フリ行為のための心的機構 (Nichols & Stich, 2003, 36)

ここまでの分析と説明でまったく扱われていないのが、上述の第四の特徴に関わる機構、すなわち、フリ行為を現実の身体運動として実現する機構である。その問題を次節で検討する。

#### 4.4 フリ行為の欲求と信念

きわめて単純なフリ行為を考えてみる。「汽車のフリ〔まね〕をして下さい」という指令が与えられたとしよう。この場合、フリ行為の実行者は、たぶん、“シュッシュッポッポ”と言いながら腕を回すように動かして歩き回るであろう。この行為はどのような信念と欲求から出てくるのだろうか？ (Nichols & Stich, 2003, 37)

フリ行為が指令されたのだから、まずは〈可能世界箱〉に「自分は汽車である」という初期前提が置かれる。そして、推論機構と〈更新装置〉と〈脚本洗練装置〉が、すでに〈信念箱〉に収納されている常識を援用しつつ、「もしも自分が汽車であるなら、自分は……という身振りをす

るだろう」という推論を行なう。このようにして、“シュッシュッポッポ”と発声すること、腕を蒸気機関車の動輪連結棒のように動かすこと、身体を前進させること、といった身振りが、フリ行為の具体的候補として導き出されるであろう。つまり、これらが〈可能世界箱〉に順次収納されていくだろう。そして、フリ行為を生み出す欲求は、このような身振りをしたいという欲求であることになる。

ここまでの話は、ほとんど自明と言いたいほど単純であるように見える。ニコルスとステイチは、次のような言い方でこれを一般的に提示する。だが、見かけの自明性に反して、この考え方の中には、やっかいな問題がひそんでいる。

「フリ行為をする者がそのように行動するのは、フリ行為をする者が、〈可能世界箱〉の中で記述されている人物または対象がその可能世界で振る舞うやり方と類似したやり方で振る舞うことを、欲するからである。……たとえば、p というフリをしたいと思っている人物は、大体において、p が事実であったら自分がするだろう振る舞いをしたいと思っているのである。この欲求を満たすためには、もちろん、フリをする者はp が事実だったら自分がどのように振る舞うのか知って（あるいは、少なくとも、それについて何らかの信念を持って）いなければならない。この情報の源泉は、明らかに、〈可能世界箱〉の中で展開される可能世界の記述である。(Nichols & Stich, 2003, 37. 強調は引用者)」

汽車が振る舞うやり方は〈可能世界箱〉で記述されている。それが上の引用中の「〈可能世界箱〉の中で記述されている人物または対象がその可能世界で振る舞うやり方」である。具体的には、〈可能世界箱〉の中の、「“シュッシュッポッポ”と発声する」、「腕を蒸気機関車の動輪連結棒のように動かす」、「身体を前進させる」、等々の表象である。一方、〈欲求箱〉の中には、これらの表象と類似した適切なフリ行為をしたいという欲求が存在している。では、〈欲求箱〉の中のこの欲求は、いったいどの信念と結びつくのだろうか？ 〈可能世界箱〉の「“シュッシュッポッポ”と発声する」等々の表象と直接には結びつかない。なぜなら、〈可能世界箱〉の中で記述されている振る舞いの表象は、一般に、欲求と結びついて身体運動（行為）をもたらすような信念ではないからである。それらが〈可能世界箱〉の中に収納されているということ自体が、その結びつきを阻んでいる。

次のような例を考えれば、問題点が分かりやすくなる。子どもが「自分はスーパーマンだ」というゴッコ遊びをすると想定しよう。その子どもの〈可能世界箱〉の中では、スーパーマンならやりそうなさまざまな振る舞いが記述されていくだろう。その中に、マントをはおってビルの屋上から空へ飛び出す、という記述が入っているとしよう。それでは、その子は、現実に、風呂敷を首に巻いてマンションの屋上から空へと飛び出して行くだろうか？ 興味深いことに、こういう悲しいできごとはまず起こらない。これが上述の認知的な検疫システムが機能しているという

ことの効用なのである。言い換えれば、〈可能世界箱〉の中の表象は、想像力によってどんどん豊かな記述へと展開されていくのだが、それらは一般に、そのまま「スーパーマンみたいに行動したい」という欲求と結びつくものではないのである。

こういう次第で、ニコルスとスティッチが提案するのは、次のような考え方である。

「〈可能世界箱〉は〈信念箱〉とは別のものであるから、我々は、〈可能世界箱〉の中身が〈信念箱〉にとってもアクセス可能になっている、と想定せざるを得ない。もっと特定すれば、(これが我々 [ニコルスとスティッチ] の回答の第2の部分なのだが) 可能世界の記述が〈可能世界箱〉で展開されて行くのと同時に、フリをする者は次のような形式の信念を持つようになる：

もしも、 $p$  が事実であったら、 $q_1 \& q_2 \& \dots \& q_n$  も事実である (または、事実でありうる) だろう。

ただし、 $p$  はフリの初期前提であり、 $q_1 \& q_2 \& \dots \& q_n$  は〈可能世界箱〉の中の表象である。(Nichols & Stich, 2003, 37)」

ここでニコルスとスティッチが提示しているのは、〈可能世界箱〉の中身「 $q_1 \& q_2 \& \dots \& q_n$ 」を、「もしも、 $p$  が事実であったら、 $q_1 \& q_2 \& \dots \& q_n$  も事実であるだろう」という条件法の信念の形式で〈信念箱〉に置く、というやり方である。具体的に言えば、「もしも「自分が自動車である」が事実であったら、自分は“シュツシュツポッポ”と発声する & 腕を蒸気機関車の動輪連結棒のように動かす & 身体を前進させる、も事実であるだろう」といった条件法の信念が〈信念箱〉に置かれる、ということである。

しかし、残念ながらこのニコルスとスティッチの提案は、うまく機能しない。この条件法の前件は仮定によって事実ではないから、後件の振る舞い部分の連言だけを分離することはできない。だから、フリ行為を生み出す欲求が結びつく然るべき振る舞い方の表象 (信念) は、〈信念箱〉の中には依然として存在しない。

たしかに、ニコルスとスティッチの提案に沿って、「もしも「自分がスーパーマンである」が事実であったら、自分はマントをはおってビルの屋上から空へ飛び出すだろう」は、〈信念箱〉の中の信念の一つであると見なしてもよい。というのも、この信念はその持ち主を墜落させることはないからである。「自分がスーパーマンである」は事実ではないから、〈信念箱〉の中には、依然として、何らかの分離規則によって条件法から分離され、欲求と結びついて持ち主を行為させる「自分はマントをはおってビルの屋上から空へ飛び出す」という信念トークンは存在しない。だから、スーパーマンみたいに振る舞いたいという欲求がどれほど強くても、安全は確保されている。だが、このように安全であるからこそ、このような条件法の信念が〈信念箱〉の中にあるだけでは、どう頑張ってもフリ行為の欲求と結びつく適当な振る舞い方の信念は取り出せない。



ニコルスとスティッチは、フリ行為への欲求がどの信念と結びつくのかについて、全体としてとても曖昧なことを言っている。彼らは、上の引用部分にすぐ続けて、次のように述べている。

「これらの信念群 *These beliefs* は、*p* が事実であったならそう行動するであろうやり方と類似したやり方で行動したいという欲求と一緒にあって、フリ行動 (*pretence behaviour*) に結びつく。それが結びつくありさまは、次のような場合と大体同じである。すなわち、ニコルスが“シュッシュッポッポッ”と言いながら痙攣的に歩き回っている、というスティッチの信念と、ニコルスが行動しているのと類似した仕方で行動したい、というスティッチの欲求とは、スティッチを、“シュッシュッポッポッ”と言いながら痙攣的に歩き回ること

に導く。これらの条件法の信念群 *These conditional beliefs* は、〈可能世界箱〉から引き出され、フリ行動を生み出すときに役割を果たす。(Nichols & Stich, 2003, 37. 挿入英語部分の斜字体は引用者。)」

冒頭と末尾に「信念群 *beliefs*」という同じ語が2回出ている。だが冒頭と末尾で同じ語が同じものを指してはいない。冒頭の「これらの信念群 *These beliefs*」は、先に引用した「もしも、*p* が事実であったら、 $q_1 \& q_2 \& \dots \& q_n$  も事実である (または、事実でありうる) だろう」、という条件法の中の「 $q_1 \& q_2 \& \dots \& q_n$ 」を指しているとしか解釈できない。というのも、すぐに続く「大体同じ」とされた例示の中の、「“シュッシュッポッポッ”と言いながら痙攣的に歩き回る」は、「もしも「自分が汽車である」が事実であるならば、……だろう」という条件法の後件にあたる部分だからである。ところが最後の「これらの条件法の信念群 *These conditional beliefs*」という言い方は、明白に条件法の全体を指している。つまり、「信念群 *beliefs*」は、冒頭では条件法の後件だけだが、末尾では条件法の全体である。そして、中間の「大体同じ」という例示部分で言われているのは、ニコルスの振る舞いを見るときに知覚的な信念と、ニコルスのように振る舞いたいという欲求が、スティッチを特定の振る舞いに導く、という話にすぎない。これは、フリ行為に置き換えれば、〈可能世界箱〉の中で成立する推論の諸結果と、〈可能世界箱〉での推論結果のように現実に振る舞いたいというフリ行為への欲求が、フリ行為をもたらす、というおおまかな説明と対応しているだけである。厳密な説明が求められている点は、〈可能世界箱〉から〈信念箱〉に移し入れられた条件法の信念から、適切な (すなわち、無害で有効な) フリ行為の身振りを分離するやり方なのである。だが、この点については何も言われていない。

ニコルスとスティッチが付け加えているのは、次のような説明である。

「次のことは強調しておく価値がある。すなわち、フリを開始する欲求 (*the pretence-initiating desire*) は、〈可能世界箱〉で記述されている人や物が可能世界において振る舞うやり方に類似したやりかたで振る舞いたいという欲求であって、典型的な場合、それと正確

に同じやり方で行動したいという欲求ではない。振る舞いがどのくらい密接な類似になるかということは、多くの要因に依存するであろう。要因は、フリ行為をする者の他の諸欲求や、さまざまな行為の諸帰結についての知識を含んでいる。(Nichols & Stich, 2003, 38. 強調は原文)」

ここで「強調して」語られているのは、私たちが説明を求めているまさにその問題であるが、説明は十分ではない。私たちは、条件法の後件の具体的な振る舞いを述べた部分を、前件が事実でなくても分離することができ、さらにその連言から行為者に不都合をもたらさないような適切な振る舞いパターンだけを取り出すような、特別の分離と選別の機能を必要としている。だが、その「多くの要因に依存する」機能については、これ以上特に述べられてはいない。

問題を次のように言うこともできる。ニコルスとスティッチのフローチャートは、〈可能世界箱〉と〈信念箱〉を分離する点で、現実認識とゴッコ遊びとは混同されないという事実をうまく表現できている。たとえば、バナナを電話に見立てるフリ行為は、「このバナナは電話機だ」と「いかなるバナナも電話機ではない」とを〈可能世界箱〉と〈信念箱〉にそれぞれ振り分けることによって、認知的なカオスを招くことなく可能になる。これが認知的な検疫システムを設定するということである。こうして、電話機の皮を剥いて食べたり、バナナで電話をかけたりすることが、まさに現実世界で現実化することはない。

だが、ゴッコ遊びは現実認識と或る程度相互乗り入れすることによって、面白さ、興味深さ、生々しさを獲得するもののはずである。「このバナナは電話機だ」という〈可能世界箱〉の中の表象が、私たちの現実の世界の中での振る舞いに或る程度（つまり、現実生活に無害な程度で）侵入してくる。それがゴッコ遊びの真骨頂なのである。すなわち、この侵入が起こるからこそ、私たちはバナナを持ち上げて電話機のように顔のそばにもっていき「もしもし」と発声する、といった異様な振る舞いを実行するわけである。それゆえ、現実とゴッコ遊びを分離する検疫システムだけでは、ゴッコ遊びの特徴をとらえきることはできない。比喩的に言えば、検疫システムが強調された結果、現実認識がゴッコ遊びに感染しうるという側面が、ニコルスとスティッチの理論では説明できなくなっている。現実とゴッコ遊びは分離されるばかりでなく、融合もするのである。

ニコルスとスティッチは、「私たちの説明は、この分野の文献にある他の説明よりもかなり判明で分かりやすい (Nichols & Stich, 2003, 58)」と自負するが、同時に、自分たちの説明は「フリの理論のたんなる素描を提供したとしか言えない (同上)」とも認めている。彼らの説明に補わねばならないのは、私たちがフリ行為を通じて虚構世界に参加するやり方の説明、つまり私たちがゴッコ遊びの諸前提に感染し、現実認識とゴッコ遊びが融合するメカニズムである。

## 5. むすび

私たちは、ゴッコ遊びのいろいろな設定を理解して受け入れ、自らの身体という現実世界の物体を動かしてゴッコ遊びに参加する。その行為は、架空の設定にもとづく演技であるが、しかし動かされるのは現実の身体であり、現実の身体の適切な所作を通じて、たとえば、現実世界には存在していない汽車が、電話機が、あるいは死んだネコが、あたかも存在するかのように提示される。

ゴッコ遊びの成り立ちは、2. 2で見たイヨマンテの成り立ちとよく似ている。動物たちを神々の化身と見立てる大きな初期前提がある。人々は〈更新装置〉によって〈信念箱〉の中身を取捨選択し、〈脚本洗練装置〉の力によって初期前提と信念群から神々の世界の場面設定を多彩に描き出す。それは〈可能世界箱〉で展開される宗教的な世界像である。人々は、その〈可能世界箱〉の中身に即しつつ、季節の循環や人間社会の分節に応じて適切な演技的所作の細部を紡ぎ出す。子熊は人間たちのゴッコ遊びに巻き込まれた生きた小道具である。バナナが電話機となるように、子熊は神々の子となり、人間世界から神々の世界へと旅立つメッセンジャーとなる。子熊が棒につつかれて身動きする動作の一つ一つは、子熊の喜びの表出となる。このとき、動作主（子熊）の志向性は、もっぱらゴッコ遊びの設定に従って解釈され、一方的に動作主に帰属される。犠牲に供された子熊は、かりそめに身にまとっていた肉や皮を人間世界に残し、魂となって神々の世界に旅立って行くきまりである

スーパーマンのまねをする子どもは、決して自分が空へ飛び出すことはない。一般に、ゴッコ遊びの設定に感染して現実の中にゴッコ遊びが侵入してきても、遊んでいる本人の身が危険にさらされることはほとんどない。犠牲儀式に巻き込まれる生きた小道具としての動物たちは、残念ながらそれほど幸運ではないようである。私たちオトナは、〈可能世界箱〉の中で展開される世界像に感染し、その世界像の細部を作り上げるさまざまな所作を現実世界で演じながら、そこから生じる或る種の危険は小道具に押し付けて、その演技がもたらす利益の方を享受する仕組みになっているらしい。子供たちの罪のないゴッコ遊びは危険を回避するようにできているようだが、オトナのゴッコ遊びはなかなか危険で、利益も上がる仕組みになっている。私たちがまだ理解していないのは、自分たちが〈可能世界箱〉の中の推論結果に現実世界で感染する仕組みと、感染のもたらす危険を回避したり小道具に転嫁したりする仕組みである。これらの仕組みを分析することが、大きな課題として残されている。

## 文献表（著者姓のABC順。邦文文献はローマ字表記に読み替える。）

アイヌ民族博物館編、(2003)『伝承事業報告書2 イヨマンテ—白川善治郎翁の伝承による—』財団法人アイヌ民族博物館。

Burkert, W. (1966). Greek Tragedy and Sacrificial Ritual. *Greek, Roman and Byzantine Studies*, Vol.7. 87-121.

- Burkert, W. (1983). *Homo Necans: The Anthropology of Ancient Greek Sacrificial Ritual and Myth*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press.
- Butterworth, G. (1991). Ontogeny and Phylogeny of Joint Visual Attention. In A. Whiten (ed.), *Natural Theories of Mind*. Oxford: Basil Blackwell
- Csibra, G., Gergely, G., Bíró, S., Koós, O., and Brockbank, M. (1999). Goal Attribution without agency cues: the perception of 'pure reason' in infancy. *Cognition*, 72. 237-267.
- Dasser, V., Ulbaek, I., and Premack, D. (1989). The Perception of Intention. *Science*, New Series, Vol. 243, No. 4889. 365-367.
- Gergely, G. and Csibra, G. (1997). Teleological reasoning in infancy: The infant's naïve theory of rational action: A reply to Premack and Premack. *Cognition*, 63. 227-233.
- Gergely, G., Nádasdy, Z., Csibra, G., and Bíró, S. (1995). Taking the intentional stance at 12 months of age. *Cognition*, 56. 165-193.
- グロスマン、D. (1998) 『人殺し』の心理学』安原和見訳 原書房。
- ハート、D. & サスマン、R. W. (2007) 『ヒトは食べられて進化した』伊藤伸子訳 化学同人。
- Hubert, H. and Mauss, M. (1964). *Sacrifice: Its Nature and Function*. London: Cohen & West Ltd.
- カートミル、M. (1995) 『人はなぜ殺すか 狩猟仮説と動物観の文明史』内田亮子訳 新曜社。
- 河野本道、(1985) 「アイヌ・宗教」『世界大百科辞典』平凡社。
- Leslie, A. (1987). Pretense and Representation: The Origins of "Theory of Mind". *Psychological Review*, Vol.94, No.4. 412-426.
- Leslie, A. (1994). Pretending and Believing: issues in the Theory of ToMM. *Cognition*, 50. 211-238
- Malle, B. F. and Knobe, J. (1997). The Folk Concept of Intentionality. *Journal of Experimental Social Psychology*, 33. 101-121.
- McCune-Nicolich, L. (1981). Toward symbolic functioning: Structure of Early Pretend Games and Potential Parallels with Language. *Child Development*, 52. 785-595.
- Mele, A. R. (2001). Acting Intentionally: Probing Folk Notions. In Bertram F. Malle and Louis J. Moses, and Dare A. Baldwin (Eds.), *Intentions and Intentionality: Foundations of Social Cognition* (27-43). Cambridge, MA: MIT Press.
- Meltzoff, A. (1995). Understanding the Intentions of Others: Re-Enactment of Intended Acts by 18-Month-Old Children. *Developmental Psychology*, Vol. 31, No.5. 838-850.
- Meltzoff, A. N. (2002). Elements of a developmental theory of imitation. In A. N. Meltzoff and W. Prinz, (eds.). *The Imitative Mind: Development, Evolution, and Brain Bases*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Meltzoff, A. N. and Moore, M. K. (1977). Imitation of Facial and Manual Gestures by Human Neonates. *Science*, 198. 75-78.
- Meltzoff, A. N. and Moore, M. K. (1983). Newborn Infants Imitate Adult Facial Gestures. *Child Development*, 54. 702-709.
- Meltzoff, A. N. and Moore, M. K. (1992). Early Imitation Within a Functional Framework: the Importance of Person Identity, Movement, and Development. *Infant Behavior and Development*, 15. 479-505.
- Meltzoff, A. N. and Moore, M. K. (1994). Imitation, Memory, and the Representation of Persons. *Infant Behavior and Development*, 17. 83-99.
- Meltzoff, A. N. and Moore, M. K. (1995). Infant's Understanding of People and Things: From Body Imitation to Folk Psychology. In J. L. Bermudez, A. Marcel, and N. Eilan, (eds.) *The Body and the Self* (43-69). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Nichols, S. and Stich, S. (2003). *Mindreading: An Integrated Account of Pretence, Self-Awareness, and Understanding Other Minds*. Oxford: Oxford University Press.
- 大林太良、(1991) 『北方の民族と文化』山川出版社。
- 大塚公子、(1993) 『死刑執行人の苦悩』角川文庫。

- Premack, D. (1990). The Infant's Theory of Self-Propelled Objects. *Cognition*, 36. 1-16.
- Premack D. and Premack, A. J. (1994). Moral Belief: From versus content. In L. A. Hirschfeld and S. A. Gelman, (eds.). *Mapping the mind: Domain specificity in cognition and culture* (149-168). Cambridge: Cambridge University Press.
- Premack D. and Premack, A. J. (1995a). Intention as psychological cause. In D. Sperber, D. Premack, and A. J. Premack, (eds.). *Causal Cognition: A Multidisciplinary Debate* (185-199). Oxford: Oxford University Press.
- Premack D. and Premack, A. J. (1995b). Origins of Human Social Competence. In M. S. Gazzaniga. (Editor-in-Chief). *The Cognitive Neurosciences*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Premack D. and Premack, A. J. (1997a). Infants Attributes Value± to the Goal-Directed Actions of Self-Propelled Objects. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 9: 6. 848-856.
- Premack D. and Premack, A. J. (1997b). Motor competence as integral to attribution of goal. *Cognition*, 63. 235-247.
- ロット=ファルク、E. (1980)『シベリアの狩猟儀礼』田中克彦・糟谷啓介・林正寛訳 弘文堂
- Scaife, M. and Bruner, J. S. (1975). The capacity for joint visual attention in the infant. *Nature*, Vol. 253. 265-266.
- 田村 均、(1999)「哲学者は科学を考えているか」、岡田猛、田村均、戸田山和久、三輪和久(編著)『科学を考える』北大路書房 所収。
- 田村 均、(2008)「服従と犠牲 ——柏端達也『自己欺瞞と自己犠牲』をめぐって——」『名古屋大学文学部研究論集』哲学 54、43-78.
- 宇田川洋、(1989)『イオマンテの考古学』東京大学出版会。
- Wimmer, H. and Perner, J. (1983). Belief and beliefs: Representation and constraining function of wrong beliefs in young children's understanding of deception. *Cognition*, 13. 103-128.

**Abstract**A Philosophical Analysis of Pretense, Imitation and Play-act:  
Feelings and Behaviors in Games of Make-Believe

TAMURA, Hitoshi

A religious rite, such as IYOMANTE of the Ainu people, can be regarded as a game of make-believe that can provide people with the realm of higher reality beyond their everyday life. Human infants show the capacity for imitation of facial gestures and intentional actions of others early in their development. Imitation in infancy soon develops into a pretend play or games of make-believe in early childhood. The cognitive system that makes it possible for a child to pretend to be a Superman is almost the same as the one that sustains the fictional world in which adults live their religious life. Shaun Nichols and Stephen Stich have given a theoretical account of pretense by illustrating a cognitive mechanism composed of several sub-functions of human intelligence. The most important element of their mechanism is the system that guarantees the separation of possible worlds of pretense from the actual world of reality. They call it a cognitive quarantine system. It is good to keep it with us in order not to confound a fictional world with the real world. But it is not enough for living and acting in a fictional world. We must have not only a quarantine system but also an infection system that causes us to participate in the *fictional* world of pretense and put our body into motion which could bring about some effect in the *real* world. This *trans-world causal connection* is not explained well in the theory propounded by Nichols and Stich. We need some other for understanding the religious belief and make-believe.