

虚構制作の根源性

——ケンダル・ウォルトンの虚構論——

田 村 均

1. はじめに
2. ウォルトンによる自説の概括
3. 想像の特徴づけ
4. 想像を促す仕掛け
5. 想像のオブジェクト
6. 自分自身に関する想像
7. 物体は想像を命令する
8. 表象体
9. 虚構の世界
10. むすび ——虚構制作の根源性

1. はじめに

ケンダル・ウォルトンの『ごっこ遊びとしての模倣』¹は、1990年の刊行以来、藝術をめぐる哲学的分析の包括的な試みとして、英語圏ではしばしば言及される重要な著作となっている²。

¹ 原著は、Kendall L. Walton, *Mimesis as Make-Believe*, Harvard University Press, 1990。この書物を指示するとき、本文中で、ウォルトン1990と表記し、引用出典では、Walton 1990と表記する。原題に含まれる“make-believe”は日本語に訳出しにくい。“a game of make-believe”は、「ごっこ遊び」でよい。だが、単独の“make-believe”に「ごっこ」を当てるのは無理だろう。「ごっこ」という語が「鬼ごっこ」「電車ごっこ」など接尾語で用いられるべきものだからである。『ごっこ遊びとしての模倣』は仮の訳題である。

² ウォルトンの仕事全体が現代美学に関してもつ意義については、以下の言を参照されたい。
「ケンダル・ウォルトンの、藝術の哲学的考察における過去40年余にわたる貢献は、その重要性、影響力、幅広さにおいて、際立っている。ウォルトンの仕事は多岐にわたる。すなわち、藝術における視覚的表象の本質について、虚構の本質と虚構へのわれわれの感情的反応について、藝術作品に対するわれわれの想像上のかかわりの不思議さについて、藝術鑑賞における作品の由来の役割について、といったように。彼の仕事は、これらの問題に対する現代の哲学的探求を組み立てる上で、主要な役割を果たしてきた。またウォルトンは、自らの仕事を通じ、哲学的教養全体の中で美学の占める位置を高めてきた。それは、美学以外の哲学的な修練に立脚することによって、また美学以外の領域の哲学的論争を明晰に理解する拠り所を提供することによって、達成されてきたのである。(Davies 2012, 197)」

この書は多岐にわたる問題を扱っているが³、本論文は、藝術作品とはどういう働きを備えた存在なのか、という問いに対するウォルトンの基本的な考え方を紹介し、その独特の理論を解説することを第一の目的とする。以下2節から9節までは、この紹介と解説に当てられる。本論文の第二の目的は、ウォルトンの所説の検討を通じて、虚構を制作する働きが私たちの生にとって根源的なものであることを浮かび上がらせることである。この点が明瞭に浮かび上がるよう、2節から9節までの紹介において特に留意する。そして10節のむすびで、あらためてこの点を確認することにしたい。

2. ウォルトンによる自説の概括

ウォルトン1990の第1章の末尾で、ウォルトンは自分の理論を下のように概括している。ここには彼独特の言葉遣いがほぼ出そろっている。この、雲を掴むように分かりにくい概括を正確に解説することが本論文の第一の目的である。

「表象体は、ごっこ遊びの小道具として働くという社会的機能を備えた物体である。表象体は、いろいろな想像を促したり、ときには想像のオブジェクトとなったりもする。小道具とは、慣習化された生成の原理の力によって、想像の仕方を命令する物体である。想像するように命令される命題は、虚構的である。与えられた命題が虚構的であるという事実は、虚構的真理である。虚構世界は、虚構的な諸真理の集合と結びついている。虚構的なものは、与えられた或る世界——例えば、ごっこ遊びの世界や、表象的藝術作品の世界——において虚構的なのである。これが短く概括した私の理論の骨格である。(Walton 1990, 69 強調は原文)」

言葉遣いは平易だが、ウォルトンの考え方は実に独特で、その真意も価値も容易には見えない。だが、とにかくこの概括の少なくとも表層を理解するために、まず語句の説明を中心とし

3 ウォルトン1990の扱う問題は、概ね以下の5つに大別できる。

- (1) 表象的藝術作品 (representational works of art) とは何か。主として、同書の第1、3、4章で扱われる。
- (2) 虚構表現 (fiction) と虚構でない表現 (nonfiction) を分けるのはどのような規準か。主として、同書の第2章で扱われる。
- (3) 藝術を鑑賞する体験は何をどのように経験することなのか。主として、同書の第5、6、7章で扱われる。
- (4) 絵画的表現 (depiction) と言語的表現 (description) の本質的違いは何か。主として、同書の第8、9章で扱われる。
- (5) 虚構の存在者の存在論的な地位はどのように理解されるべきか。主として、同書の第10、11章で扱われる。

本論文は(1)の基本的な骨格を紹介するものである。

つつ全体の趣旨を解説する。以下、被説明語句の初出はゴシック体で示し、原語を付す。

表象体 (representations) とは、藝術作品である絵画や彫刻、映画、詩、小説といった物体、および子どもが遊びで使う人形や、木馬、雪だるまといった物体を言う。これらの物体は人々の間に成り立つ共通の了解に沿って、その物体とは別の、想像上の世界の何ものかを表象(表現)する。『グランド・ジャット島の日曜日の午後』⁴と名付けられた物体としての絵の具の配置は、鑑賞者の想像において芝生を散策する人々を表現し、『ガリバー旅行記』と名付けられた文字の集まりは、鑑賞者の想像において小人の国の出来事を表現し、キューピー人形と名付けられた合成樹脂の物体は、**ごっこ遊び** (games of make-believe) をする子どもの想像の中で赤ちゃんを表現する。

これらの表象体は、想像世界において、演劇における**小道具** (props) のように、ある場面におけるあるものとなる**機能** (function) をもつ。例えば、キューピー人形は、ごっこ遊びの小道具として赤ちゃんとなる機能をもつ。あるいは、画布上の或る絵の具の形象は、絵画の鑑賞体験の中で、例えば、芝生上の人物となる機能をもつ。また、ある小説を構成する文字列は、読書経験の中で、例えば、想像世界の人物の記述となる機能をもつ。藝術作品は、この種の機能という点で、キューピー人形同様にごっこ遊びの小道具と見なされうる。

これらの表象体は、共通の了解に沿って私たちの想像を刺激する。例えば、キューピー人形は赤ちゃんを想像するように私たちを**促す** (prompt)。同じく絵の具の染みや文字列も、上に述べたような想像を促す。

同時に、表象体はしばしば想像世界の存在者となる。すなわち、現実世界のキューピー人形がごっこ遊びの想像世界では赤ちゃんである、というあり方が成り立つ。だが、画布上の絵の具の配置は、それが想像世界の何かであるわけではない。また、現実世界の小説作品を構成する文字列は、多くの場合、想像世界の何らかの存在者ではない。同一の物体が、現実世界と想像世界をまたいでそれぞれの世界で存在者として存立するとき、その物体は想像作用の**オブジェクト** (objects) であると言われる⁵。キューピー人形は想像のオブジェクトであるが、小説作品を構成する文字列や絵画作品の絵の具の配置はしばしば想像のオブジェクトではない⁶。

現実世界のキューピー人形が、このように想像を促したり、想像のオブジェクトとなったりするのは、キューピー人形という存在に関して人々が先だって共通に了解していることがらに根ざしている。キューピー人形を見れば、ほとんどの人が人間の赤ちゃんを想像するだろう。

4 ジョルジュ・スーラ (Georges Seurat 1859-1891) の点描画。画像は以下のウィキメディア・コモンズ。
http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%82%A1%E3%82%A4%E3%83%AB:Georges_Seurat_031.jpg

5 ウォルトン 1990 には、「想像のオブジェクト」という概念と、「表象体のオブジェクト」という概念が出てくる。ウォルトンははっきりと言っていないが、この二つは異なる概念なので、注意が必要である。以下の5節でこの二つの違いに触れる。

6 通常は、一冊の小説や一枚の画布が想像世界の何ものかである、ということはないという意味。ただし、『ガリバー旅行記』は、その本自体が、想像世界においてはある船医の日記である、という関係が成り立つ。したがって、小説が想像のオブジェクトとなることが不可能なわけではない。

キューピー人形については、それは想像上では赤ちゃんであるという理解が成り立っている。この共通の理解が、想像を生み出す原理である。これを**生成の原理** (principles of generation) と言う。

小道具であり、想像を促すものであり、ときに想像のオブジェクトともなる表象体は、生成の原理によって私たちに何を想像すべきか、**命令**している。例えば、キューピー人形は、キューピー人形に関する共通理解 (生成の原理) に沿って、これを見たら赤ちゃんを想像せよ、という命令を発している。『グランド・ジャット島の日曜日の午後』や『ガリバー旅行記』は、それぞれの生成の原理に沿って、もっとずっと複雑な命令を発している。

こういった命令によって想像される命題、すなわち、「これは赤ちゃんだ」「あれは散歩する二人連れだ」「この人々の背丈は6インチだ」等々は、それぞれの想像の中で本当のこととして成り立っている。想像の中で本当のこととして成り立つということが、**虚構的** (fictional) であるということである。想像の中で成立する命題は**虚構的真理** (fictional truths) である。

虚構的真理の集合によって、ある想像上の世界が形成される。この想像上の世界が**虚構世界** (fictional worlds) である。虚構的なもの、例えば、「これは赤ちゃんだ」等々は、それぞれのごっこ遊びの世界において虚構として成り立つ、すなわち虚構的なのである。

以上の説明では、『グランド・ジャット島の日曜日の午後』や『ガリバー旅行記』のような芸術作品とキューピー人形のようなおもちゃが、一括して表象体と呼ばれるべき理由は、まだよくのみみ込めない。また、ごっこ遊びという概念が芸術作品に適用されるという点も、どうしてそうなるのかよく分からない。ただ、少なくとも分かることは、ここで関心の焦点に置かれているのが、〈人々が物に触発されて何かを想像する〉という人と物の間の関係だ、ということである。〈人々が物を認識する〉という関係ではない。ウォルトンは、さまざまな物体をきっかけとして人間がおのずとくり広げる想像のはたらきに着目している。そして、その想像の中で成り立つさまざまなことがらを、ごっこ遊びという角度から一括してとらえようとしている⁷。この二つのことは少なくとも明らかである。

「表象体」、「ごっこ遊び」、「小道具」、「想像の促し」、「想像のオブジェクト」、「生成の原理」、「想像の仕方の命令」、「虚構的」、「虚構的真理」、「虚構世界」といった概念は、多かれ少なかれウォルトン独特の意味で用いられている。これらの概念は、共通して、「想像する imagining」という人間の心的活動に結びついている。そして、それぞれ独自の角度から、想像を促したり統制したり形成したりする働きにかかわる。そこでまず、想像することについてのウォルトンの考察を見ておこう。

⁷ ウォルトンは、絵画的描写を外形の模写や記号的表示ではなく、実物の代替物 (substitutes) であるとする基本的な着想を、Gombrich 1963 [1951] (邦訳ゴンブリッチ1988) から得ている (Walton 2008, 63-65)。ゴンブリッチとの違いは、代替物は虚構世界の実物である、というごっこ遊びの発想を全面的に取り入れるかどうかにある (Walton 2008, *passim*)。

3. 想像の特徴づけ

想像する働きの例としてウォルトンが最初に挙げるのは、フレッドなる人物の白昼夢の例である。フレッドは、勤務の空き時間に独りで空想にふけている。仕事はつまらないし、周りとうまく行っていないから、自分がお金持ちになって、有名な政治家に成り上がったところを夢想する。群衆が拍手喝采してフレッドを迎える。政財界の大物たちが私邸を訪ねてくる。その大邸宅、何人もの愛人、すごい車、といった映像が次々に心に浮かぶ。しかし現実が割り込んで、フレッドは靴を売る仕事に戻るのだ (Walton 1990, 13)。

これをフレッド例と呼ぼう。フレッドは、けっこう手間のかかった想像を意識的に展開しており、そこには心に呼び起こされた映像がともなっている。そして、こういったすべてをフレッドは独りで行なっている。なお、フレッドは靴店の販売員らしいから、彼が有名な政治家だというのは現実世界においては偽なる命題である。他方、自分はフレッドという名前だと想像しているが、こちらは現実世界において真なる命題である。すると、現実世界での真偽と想像活動とは、特定の相関性をもたないということが分かる。想像の中に登場することがらは、現実世界で真である場合も偽である場合もある。この点はウォルトンが想像に関わって最初に確認している点である。(Walton 1990, 13)

さて、フレッド例においては、想像する者が、〈手間のかかった想像を意識的に〉〈心に呼び起こしつつ〉〈単独で〉実行している。この三つの特徴は、それぞれ(1)「熟考された (deliberate) 想像」、(2)「心に起こっている (occurrent) 想像」、(3)「単独での (solitary) 想像」、というように、想像活動の属性として抽出される。「熟考された想像」には、「自然に起こる (spontaneous) 想像」が対置される。「心に起こっている想像」には、「心に起こっていない (nonoccurrent) 想像」が対置される。「単独での想像」には、「社会的な (social) 想像」が対置される。(Walton 1990, 13-19)

3.1. 熟考された想像と自然に起こる想像 —— “deliberate imaginings” と “spontaneous imaginings”

人は自分が何を想像するか決めて、それを実行する、という場合がある。フレッドは、自分が大金持ちになったところを想像すると決めて、順次想像を展開して行った。これは「熟考された」想像のあり方である。だが、何を想像するか決めなくては想像が動き出さない、というわけではない。何かを見て、自然に別のものを連想するということがよくある。散水栓から水撒きをしながら、雨が降ることを想像する、というような場合⁸、雨降りを想像しようと自分で決めたわけではないことが多いだろう。こういう場合には、熟考を介することなく、想像が自

⁸ 水栓の水から雨を連想する例は、5節で見ると、想像のオブジェクト概念の説明にからんで Walton 1990, 25にある。

然に起こると見なすのが適切である。「思念が頭の中に不意に浮かんでくる。想像することは、いろいろな事例において、私たちが行なうことというよりは、私たちに起こることであるように思われる。息をするのと同じように、想像することは、熟考されたこととしても、また自然に起こることとしてもありうる。(Walton 1990, 14)」

熟考された想像と自然に起こる想像は、きっぱりとは分けられない。また、一続きの想像活動の中で入り混じって存在している。「宝くじを当てて大金持ちになって、政治家になって……」というようにフレッドが想像を展開するとき、群衆が拍手喝采して自分を迎える場面を想像しようと心に決める必要はないだろう。彼の想像が自然にそういう場面になだれ込んで行くという展開が十分ありうる。「熟考の上で想像していることがらを洗練する作業は、自然に起こる (Walton 1990, 14)」のである。

自然に起こる想像の場合、想像する当人は、ある程度まで自分の想像を「観ている」ような位置に置かれる (Walton 1990, 14)。以下は子ども向け読み物の一場面からの引用である。幼いジェインは、うきうきした気分であったが、ある必要に迫られて、悲しいことをむりやり想像しようとする。

「ジェインは考えました。「もうあと十四年したら、おとなになっちゃう！」しかし、……じぶんがおとなになって、ロング・スカートでハンドバッグをもっているところを考えると、にこにこしないではいられませんでした。(トラヴァース 1954, 54)」⁹

必要に迫られて、熟考の上で、いずれは大人になるという悲しい宿命を想像してみても、自然に起こってくるのは意に反して楽しい想像である。こういうことはありうる。自然に起こる想像は、熟考された想像よりも「生き生きして (vivid)」いて、「本当のような (realistic)」性質をもち、「意志から独立 (independence of the will)」なのである。「自然に起こるかたちで作り出された想像上の世界は、私たちに驚かせる能力を持つ点で、現実世界と似て (Walton 1990, 14)」いる。とはいえ、想像する人は、自然に起こる想像といえども自分の無意識の奥底からそれが出てきたということを、忘れてはならない。自然に起こる想像の場合、「自分がそれを考えついたのだという事実は、問われればこの事実を認めるのをためらう者はいないのだが、想像する者の現に起こっている思念に侵入して来ない (Walton 1990, 15)」のである。

もちろん、自然に起こる想像でも、ある程度は想像する人のコントロールの下にある。自然に展開する想像の世界に熟慮によって介入することは可能であるし、止めようと思えば想像を

9 この一節の引用は田村による。ウォルトンの引用ではない。

停止することもできる¹⁰。ただし極端な事例として、コントロールが効かない想像がありうる。夢や忘我状態 (a trance) における想像である。夢や脱魂体験は自然に起こり、当事者がそれを統制することはほとんどできない。

3.2. 心に起こっている想像と心に起こっていない想像 —— “occurrent imaginings” と “nonoccurrent imaginings”

一般に人は、今現在心の中で起こっていることだけを、心に抱いているわけではない。ある人が次の国政選挙の見通しを考えているとき、それと同時に、数多くの、それとは関係のない信念 (事実認識)¹¹を心の中に抱えていることは間違いない (Walton 1990, 16)。例えば、トマス・エジソンが電球を発明したとか、バイキングは北欧の部族であるとか、織田信長には一個のおへそがあるといったことである。これらの信念は、そのとき心に起こって来てはおらず、場合によっては、一生の間に一度も心に起こって来ないかもしれない。読者は、今までに「織田信長には一個のおへそがある」という信念が心に明示的に生じた経験があるだろうか。たぶん無いだろう。そして、かりに今ここでこの例示を見なかったら、この信念を心に起こっているという状態では持つことなく、そのまま一生が終わっていたということも十分あるだろう。そんな場合でも、この信念をあなたが心に抱いていないのだとは言にくい。「織田信長に一個のおへそがある」と告げられたとしたら、あなたが「そうとは知らなかった」と答える可能性はまずないからである。

信念だけでなく欲求や意図についても、ある時点で自分の心に起こっているものとは別に、たくさんの欲求や意図を、その時点では心に起こっていないという状態で心に抱いていると考えられる。そして、想像についても同じことが言えるのである。フレッドが、宝くじに当たって政治資金を手に入れ、選挙戦を勝ち抜いて政界で大成功を収め、その後南フランスに隠退する、と想像したとしよう。彼の心にはこれらの思念が現に起こっている。だが、投票の集計で

¹⁰ ウォルトンの挙げる例は次の通り。

「キャンディストライプのホッキョクグマが月を飛び越えるところを自然に起こるかたちで自分が黙想していることに、私が気づいたとする。このとき私には、そうしたければ代わりにボルカドットのヒグマが星を飛び越えるところを想像することが可能だ、ということが分かっているし、完全に想像するのを止めてしまうことができることも分かっている。(Walton 1990, 15)」

¹¹ 本論文では、「信念」というとき、英語の「belief」の用法を引き継いで、「その人が本当だと思っている事実認識としての心的内容」の意味で使う。日本語の通常の用法では、心の中で固く抱かれている心的内容は、それがたんなる希望的観測であっても「信念」と呼ぶことが許される。だが、英語の「belief」は、少なくとも哲学の文献では、真だ (true) と主体が思っている心的内容のことを言う。もちろん、それは他人から見れば偽であってもかまわないが、本人にとって偽であると判明していたり、真偽不明であったりするような心的内容は「belief」とは呼ばれない。ウォルトンは信念を想像と対比しながら、次のように述べている。

「信念は、想像と異なり、正しいか正しくないかである。信念は真理を目指す。真なるものが、そして真なるもののみが信じられるべきである。私たちは自分の好きなように信じる自由があるわけではない。(Walton 1990, 39)」

不正をしなかったとか、対立候補を買収しなかったとか、南フランスが気候温暖であるとか、隠退時に健康であるといったことは、フレッドの心の中に現に起こってはいない。しかし、心に起こってはいないけれど、これらのことがらをフレッドは心に抱いている。

「選挙戦が公明正大だったかどうかという問いは、フレッドの心に浮かんだことは無いだろう。だが彼はそれを当然と見なしている。隠退して南フランスに住むということを中心に起こっている状態でひとたび想像したら、フレッドは、心の片隅で、自分の隠退生活が温暖な地中海で過ぎて行くという考えを、わざわざそう言い表しはしないにしても心に抱いているのである。フレッドは、暗々裡に自分が隠退時に健康であると考えている。彼はそう想像しているのだが、心に起こっているのではない状態でそうしているのだ。(Walton 1990, 17)」

このことは夢の場合にも当てはまる。夢の中でニューヨークにいる友人にシカゴから電話を架けている。直後にその友人とニューヨークのオフィスで話している。この場合、シカゴからニューヨークまでの移動を夢に見ていないとしても、そういう旅があったということは、夢の中で成り立つと考えざるを得ない。この夢の自然な報告は、「シカゴから電話を架けて、それからシカゴからニューヨークに行って、友人と話をした」というものになるだろう。心に現に起こるという状態では想像していない——夢に見ていない——ことも、想像(夢)として成り立つと見なされる(Walton 1990, 45)。すなわち、想像しているということは、思念が現に心に起こっている状態だけを言うのではない。

「さまざまな想像活動は一枚の連続した織物のように一つに編み上げられている。そして、個々の部分では、一部の織り糸だけが表に現れるようになっている。(Walton 1990, 17)」

想像された世界は、ちょうど現実の世界のように、想像している本人が見知っていないことながら含むことが可能なのである。これは奇矯な主張に聞こえるが、のちに7節で説明する機会がある。

3.3. 単独での想像と社会的な想像 —— “solitary imaginings” と “social imaginings”

フレッドは独りで白昼夢にふけていた。だが人は共同的に想像することもできる。ウォルトンは、ある人物が「宇宙船に乗り組んで冥王星に宇宙旅行するのを想像しよう!」と言って、複数の人々が想像を始めるという例を提示している。かなり奇妙な想定だが、映画やゲームの制作ではこういうこともあるかもしれない。別の一人が「わかった、じゃあ土星を通過す

るとき宇宙海賊が襲ってくるというのはどうだろうか？」などと応ずることができる (Walton 1990, 18)。

ウォルトンの挙げる例ではないが、発達心理学者の観察報告に興味深い実例があるので紹介しておこう。リチャード(2歳)は、オモチャのトラックを押して、汽車を走らせるフリ(汽車ごっこ)をしていた。姉さんがクッションを使ってトンネルを作ると、リチャードは喜んで汽車をトンネルに進ませた。ところが汽車はトンネル内で停まってしまった。リチャードは汽車が壊れたと宣言した。すると、姉さんは、「ガソリンを入れたらいい」と示唆した。リチャードは、ガソリンを入れるポンプの音を口真似した。(Perner 1988, 148)¹²

ここでは幼い姉弟が共同で想像活動にたずさわっている。姉がクッションを使ってある形状のものを作ると、弟はそれが想像上のトンネルであることを了解し、そこに汽車を進ませる。汽車が停止すると、姉の助言を受けいれて、弟はガソリンの注入音の口真似をする。こうした共同的な想像活動について、ウォルトンは次のように指摘する。

「集団的な想像 (collective imagining) と私 [ウォルトン] が呼ぶ社会的な活動は、想像されるものに関する単なる一致以上のものを含んでいる。違う参加者が多くの同じことを想像するというだけではなく、それぞれの参加者が、自分の想像していることを他の人々も想像しているということが分かっており、またそれぞれ、他の人々がこの点に分かっていることが分かっている。さらに、こういう一致が成立していることを確かめる手続きも成り立つ。そして、それぞれの参加者は、出来事が適切に進行するかぎり、他の人々の想像しそうなことに関し、理由のある期待を抱き、正しい予測を行なうことができるのである。(Walton 1990, 18)」

上で紹介した幼い姉弟は、ウォルトンが特徴づけているとおり、お互いに何を想像しているのか相互に了解しあい、共同で想像の世界を作り上げている。社会的な想像は、共同行為の一種であり、意思の適切な疎通が成り立たないと維持できない。意思疎通の一つの方法は、ウォルトンの宇宙旅行の例のように、誰かが想像の大ざっぱな枠組みを提案し、皆がこれに明示的に同意して想像を一致させるというやり方である。この例の場合、想像のあり方としては、何を想像するか決めて遂行される「熟考された想像」にならざるをえない。すなわち、「同意による一致の代価として、自然に起こる想像の「生き生きとしたあり方」は失われる (Walton 1990, 18)」ことになる。だが、共同的な想像活動が、つねに熟考された想像になるというわけ

¹² 細かいことだが、この例で「オモチャのトラック」としたところは、Perner 1988では「オモチャのトラクター」である。「オモチャのトラック (toy truck)」は、Walton 1990が、想像活動の小道具としてしばしば挙げる例であるため、後の引用等との照応を考えて、このように変えた。トラックでもトラクターでも例の趣旨に変化がないことは、了解いただけると思う。

ではない。

「想像の一致はこの代価を支払うことなく、他の方法によって達成することもできる。お人形や、木馬、雪のお城、オモチャのトラック、泥のパイ、そして表象的な藝術作品といったものの助けを借りることによって達成できるのである。(Walton 1990, 19)」

お人形を見れば誰もが何らかの様態の人間を連想する。例えば、お人形を小さなマットの上で横たえる動作は、赤ちゃんを寝かしつけることを想像させる。人形の頭部を切り取ることは、人の首が斬られることを想像させる。こうした想像の一致は、人形という物体によって確保されている。「この物体から人間を想像することにしよう！」という明示的な同意をいちいち形成する必要は無い。同じように、ロダンの「考える人」像は、座って考えている男性を皆に想像させる。表象的藝術作品も、お人形と同様に共同的な想像を促す働きを備えている。藝術と人間のとのかわりをごっこ遊びという角度から見る、というウォルトンの着想の基盤はここにある。だが人形と藝術作品の相同性に話を進める前に、想像を促す仕掛けに関するウォルトンの説明を見ておこう。

4. 想像を促す仕掛け

フレッドの場合、何か特定の事物に触発されて想像を繰り広げたわけではなかった。仕事の間に、何となく妄想が膨らんでしまっただけである。だが、お人形やオモチャのトラックを使ったごっこ遊びの場合、これらの物体によって人間の想像力が触発され、さまざまな想像活動が展開されることになる。ごっこ遊びのために特に作られた物体でなくても、人間の想像はしばしば物に触発されて働き始める。例えば、森の中を歩いていると、びっくりするほどクマに似た木の切り株¹³に出くわしたとしよう。クマはちょうど自分の行く手をさえぎっているように見える。この、たまたま見かけた切り株は、そのときその人を触発してクマを想像させている。お人形やオモチャのトラックとは違って、この切り株からクマを想像するかどうかについては、個人差がかなりあるに違いない。ある人は別のものを想像するかもしれないし、あるいは何も想像しないかもしれない。しかし、誰かが何かを想像するきっかけにそれがなっているのならば、その物体は人の想像を誘発する力を多かれ少なかれ備えていると言うことはでき

¹³ ウォルトンの挙げる例だが、「切り株」の原語は「stump」である。日本語の「切り株」は切り倒された木の、地面に残ったせいぜい数十センチ程度の根元の部分という語感だが、「stump」はどうやらそうではない。数メートルあってもかまわないようである。すなわち、「木が倒れたか切り倒されたときに直立して地面上に残っている木の幹の部分 (the part of a tree trunk that remains standing upright in the ground when the rest of the tree has fallen or been cut down) (コリンズコウビルド英語辞典)」ということ。あまり背丈の低い切り株を読者が想像すると話が通じにくくなるので、念のため。

る。こういう働きをもつ物体を、ウォルトンは、想像の誘発装置 (prompters) と呼ぶ。(Walton 1990, 21)

さまざまな物体が誘発装置として働きうることは明かである¹⁴。小鳥のさえずりがある人にはカクテル・パーティのざわめきを想像させるかもしれない。睡眠中の人は目覚ましの音で学校の始業ベルが鳴っている夢を見るかもしれない。ある種のキノコは神経系に作用して人に幻覚を引き起こす。これらはすべて想像の誘発装置と見なされる (Walton 1990, 21)。だが、ウォルトンが最も関心を持っているのは、「知覚されるか、またはその他の仕方経験されたり、認知されたりすることによって想像を誘発するもの (Walton 1990, 21-22)」である。

想像の誘発装置となる物体は、想像を思いがけない方向に動かさう。「誘発装置は私たちの想像の地平を広げる (Walton 1990, 22)」のである。上の例で言えば、切り株に出くわさなかったら、行く手にクマが立ちふさがっているという想像は起こらない。切り株によって当事者の予測できない意外な方向に思考が移ったわけである。他方、想像を誘発するために入念に作られた人工物は、私たちの思考を特定の方向に移らせる働きを持つ。「雪だるまやお人形やおモチャのトラックは、見たり使ったりする人が人間や赤ちゃんやトラックを想像するように作り手によって意図的に作られている (designed)。……人工的な想像誘発装置を組み立てることによって、私たちは想像力の思考することがらを、他人と共有するのである。(Walton 1990, 22)」人工物の場合、作り手側は、使い手の想像を動かす方向をあらかじめ意図している。使い手は、その物体に接して、おおむね作り手の意図したように想像を誘発され、結果的に複数の人々がほぼ同じような思考内容を心の中に抱くことになる。

私たちはもちろん言葉によって思考を共有することができるが、上に述べたように、物体によって思考を共有することもできる。想像を誘発して思考を共有させる作用に関して、「目の前にクマがいると思ってごらん！」という言葉での命令と、切り株を意図的にクマそっくりに加工した場合との間の違いは大きい。言葉によって「大きなクマが、かくかくの姿勢、しかじかの目線で、～ぐらいの距離から、…ぐらいの速さで、近づいて来るところを想像しなさい」等と言われた場合、コミュニケーションが適切に成立したとしても、聞き手は、熟考しつつ想像を展開するほかない。これに対し、攻撃を仕掛けるクマの形に加工された切り株を見る人は、熟考するまでもなく、今にも飛びかかってきそうな危険なクマを想像するだろう。つまり、入念に作られた人工物による思考の共有は、熟考を介さない自然に起こる想像 (spontaneous imaginings) の水準での共有になる。「かなりうまく写実的にできた「類似物」には、人は〔言葉に対するより〕ずっと自動的に応答することになる。(Walton 1990, 23)」これは、受け手が何を想像すべきなのか、物体の方が決めてくれるからである。

誘発装置となる物体に触発されて想像が展開する場合、私たちは、熟考による統制を免れて

¹⁴ なお、フレッド例のように人は物体に誘発されることなく想像を展開することももちろんできるから、想像の誘発装置は想像活動の必要条件ではない。

いるという意味で、むしろ自由に自分の想像が広がって行くのを体験することになる。「誘発装置は集団的な想像活動にとって明らかにありがたいものである。……それは人々の想像作用を同調させる。この同調は合意や定義や集団的な熟慮を含んでいないので、想像作用は自然に起こりうる。(Walton 1990, 23)」人工物によって誘発された想像は、作り手側から言えばおむね意図した方向に成立するものではあるが、想像する側（人工物の受け取り手）にとっては、自らの意図的な熟考を介さず自然に起こる想像活動として、共同的に遂行される。他者（作り手）の意図に応ずることが、自己（受け手）の側では事物に触発された自発性として体験される、という構造は注目に値する。

5. 想像のオブジェクト

ごっこ遊びでお人形を寝かしつける動作をする子どもは、たんに自分が赤ちゃんを寝かしつけているという想像をしているだけではなく、まさに、自分の扱っているその人形が赤ちゃんである、という想像をしているだろう。その子は、お人形に誘発されて、お人形についての想像活動にたずさわっている。

「多くの想像活動が、実在する物体について行なわれている。そして、想像を促す物体の多くがその物体自身についての想像活動を促している。或る人物がそれについて想像しているその物体は、その人の想像のオブジェクトである。(Walton 1990, 25)」

ウォルトンによれば、人形が赤ちゃんであるとある子どもが想像しているとき、「これは、布製の人形であり赤ちゃんでもあるところの何ものかが存在する、と想像しているのではない。そうではなくて、事実として布製の人形であるものについて、それが人形ではなく赤ちゃんであると想像しているのである。(Walton 1990, 25)」言い換えると、現実世界では布製の人形である物体が、ごっこ遊びの虚構世界ではまさに赤ちゃんである。そして、どちらの世界にも、布製の人形でありかつ赤ちゃんであるようなものは存在していない、ということである。

ウォルトンはこのように、想像活動の中で一つの物体が現実世界と虚構世界をまたいでそれぞれの世界の存在者として存立するとき、この物体は「想像のオブジェクト」¹⁵となっている、と言う。今まで出て来た例で言えば、クマに見える切り株は、想像活動の中でその切り株がまさにクマであると想像されているわけだから、想像のオブジェクトである。幼いリチャード例のおモチャのトラックは、現実世界ではおモチャのトラックである物体が、ごっこ遊びにおい

¹⁵ この文脈で使用される“an object”ないし“objects”は、あえて日本語の単語に置き換えしないで、「オブジェクト」と表記する。

て汽車であるわけだから、想像のオブジェクトである。ところがフレッド例では、オブジェクトとなっている物体はない。オブジェクトとなる物が存在しない想像も、もちろん成り立つのである¹⁶。

ウォルトン1990には、想像のオブジェクトとは別に、「表象体のオブジェクト (objects of representation)」という概念も登場する (Walton 1990, 106-137)。表象体とは、単純に言えば、絵画や小説、あるいは人形やおモチャのトラックといった物体である。表象体のオブジェクトとは、再び単純に言えば、これらの物体が表している想像の中の存在のことを言う。この想像の中の存在は、現実の存在であることが可能である。例えば、『戦争と平和』はナポレオンについての小説であり、『二都物語』はロンドンとパリとフランス革命についての小説である。セザンヌの「サン・ヴィクトワール山」は、サン・ヴィクトワール山の絵である。ナポレオン、ロンドン、パリ、フランス革命、サン・ヴィクトワール山は、それぞれの作品つまり表象体のオブジェクトと呼ばれる。

「ある事物は、ある表象体はその事物についての幾つかの命題を虚構として成り立つようにするとき、その表象体のオブジェクトである。(Walton 1990, 106)」

ナポレオン、ロンドン、パリ、フランス革命、サン・ヴィクトワール山は、それぞれの作品の中で虚構として成り立つ数多くの命題に登場するのであるから、たしかにそれらの表象体のオブジェクトとなっている。これに対し、想像のオブジェクトは、ある物体がそれ自身についての想像を命ずる働きに即してとらえられている。

「お人形は、それで遊ぶ子どもたちに、ただ単に赤ちゃんを想像せよと指図するだけではなく、その人形自体が赤ちゃんであると想像せよと指図している。それゆえ、お人形は自分自身についての虚構的真理を生み出している。(Walton 1990, 117)」

おもちゃのトラックで遊ぶ子どもはそれがトラックであると想像する。雪でお城を作った子どもたちは、たんに塔や櫓や濠をもったお城を想像するだけでなく、その雪の堆積物自体がそういうお城であると想像する (Walton 1990, 25)。このようにそれ自身についての想像を命ずる表象体は、特に反射的表象体 (a reflexive representation) と呼ばれる (Walton 1990, 117)。そして、反射的表象体としてのお人形等々は、現実世界の物体としてのそれ自身について、それが虚構世界の何ものであるかという命題を虚構として成り立つようにしている。ある事物についての命題を虚構として成り立つようにする、ということに関わる点では、表象体の

¹⁶ ただし、フレッド本人は別である。この点については次の6節で扱う。

オブジェクトという概念と想像のオブジェクトという概念には共通性がある。

しかし、想像のオブジェクトと表象体のオブジェクトという概念には、強調点の違いがある。だから、想像のオブジェクトとは、反射的表象体における表象のオブジェクトである、と言ってしまうことはできない。想像のオブジェクトは想像に「実質を与える (giving substance) (Walton 1990, 26)」役割を果たしているのである。道の先にある切り株をクマであると想像することは、何の物体もない状態で自分の行く手にクマがあると想像するよりも、より生き生きとした (vivid) 体験でありうる。「切り株がクマであると想像されているときは、想像上のクマと呼びうるような何ものか、確固として実在し、蹴飛ばすことができる物体が、そこに存在している (Walton 1990, 26)」からである。想像に具体性を与える働きに着目すると、想像のオブジェクトという概念は、言わば、想像活動の「依り代」と見ることができるようになる¹⁷。これに対し、表象体のオブジェクトには、「依り代」類似の働きは関係がない。

前節で述べたように、お人形は赤ちゃんを想像するときの誘発装置である。このお人形は、ごっこ遊びにおいて、まさに赤ちゃんである物体として、この想像のオブジェクトでもある。このように、ある物体が誘発装置でもあり想像のオブジェクトでもある場合は多い。だが、想像の誘発装置と想像のオブジェクトは、区別すべき概念である。誘発装置であれば想像のオブジェクトである、というわけではないからである。ウォルトンの挙げる例で言えば、イタリアに旅行することを夢想している人が、放水している散水栓に誘発されてイタリアに降る雨を連想した場合、散水栓は誘発装置となっているが、想像のオブジェクトになってはいない。その散水栓という物体が、想像上のイタリア旅行の世界において何ものかである、ということはないからである (Walton 1990, 25)¹⁸。

6. 自分自身に関する想像

想像のオブジェクトのうち特筆すべきものは、想像する者自身である。フレッド例では、現実世界のさえないフレッドは、想像世界の成功者のフレッドである。だから、フレッドはこの想像におけるオブジェクトである。お人形を寝かしつけている幼児は、赤ちゃんを寝かしつけている母親か父親か乳母か、とにかく自分がごっこ遊びの世界の誰かであると想像しているだろう。ごっこ遊びの当事者は、その遊びの世界の登場人物として或る役割をかならず果たして

17 「依り代 (よりしろ)」とは、「神霊が招き寄せられて乗り移るもの。樹木・岩石・御幣・神籬 (ひもろぎ) などの有体物で、これを神霊の代りとして祭る。かたしろ。(広辞苑)」である。これは、樹木や岩石そのものがある意味でカミである、という感覚に通じている。

18 想像のオブジェクトだが想像の誘発装置でない、という例はないだろう。というのも、想像のオブジェクトを、想像に実質を与える働きはさしあたり無視して、反射的表象体のオブジェクトであると考えてみる。すると、反射的表象体はそれ自身についての想像を命ずるのだから、当該表象体は誘発装置に必ずなっていると考えられる。

いる。かくして想像する者自身は、一般に自分の想像における一つのオブジェクトなのである。

想像する者本人は、自分の想像世界の主役ではない場合も多い。だが、脇役だとしても自分の想像世界に参加してはいる。想像する者は、少なくとも、想像世界の出来事を観察する役割を、想像世界において果たしているからである。例えば、眼前の切り株がクマだと想像している人物は、その想像の世界で、少なくともそのクマを見ている人物ではある。「セントラル・パークに象がいると想像することは、セントラル・パークにいる象を自分自身が見ていると想像することを含んでいる (Walton 1990, 28)」。そういうわけで、ウォルトンの考えでは、「事実上私たちの想像活動のすべてが、部分的には私たち自身にかかわっている (Walton 1990, 28)」のである。「すべての想像活動に伴うように思われる最低限の自己想像 (self-imagining) とは、自分以外のどんな他のものをその人物が想像していようと、自分がそのものに気づいていると想像していること (Walton 1990, 29)」である。

自分についての想像 (*de se imaginings*) は、通常、「内側から (from the inside)」の想像になる。ある事柄を内側から想像するとは、「自分の想像している人物が自分自身であるということに気づかないでいることができないような仕方自分について想像するということ (Walton 1990, 29)」である。フレッドが大金持ちになって南フランスに隠退し、暖かな日射しを浴びていると想像するとき、自分が日射しを浴びていると想像するのであって、それを別人が日光浴している状態と取り違える可能性は絶無である。想像の世界のその人物は、間違いなくこの自分である。自分についての想像は、このようにほとんどが内側からの想像になる。

とはいうものの自分についての想像に関し、次のような入り組んだ状況を考案することはできる。テッドは新聞記事を読んでいる。その記事には或る人物の行状が仮名で書いてある。その人物はちょっとした金儲けに成功した有名人のようなのだ。しばらく読み進むと、その記事はテッド自身のことを仮名で書いた記事であることが判明する。自分のことだと気づかずに記事を読んでいた間、テッドはその記事の人物が金持ちで有名人だと想像していた。それは、客観的にはテッド本人が金持ちで有名人だという想像であって、客観的には自分についての想像だったのだ。だが、それは内側からの想像ではない。このように、自分についての想像ではあるが内側からの想像ではない、というあり方が、まったく考えられないというわけではない。だが、通常は、自分についての想像は内側からの想像になる (Walton 1990, 29-30)¹⁹。

すべての想像活動にともなっている「自分についての想像」における自分とは、想像世界の出来事に立ち会っている想像世界の中の一視点に過ぎない。特定の属性や名前をもった客観的

19 このとおり、ウォルトンは、自分についての想像のすべてが内側からの想像であるというわけではない、と考えている。だが、逆向きは成り立つと考える。すなわち、内側からの想像はすべて自分についての想像である、という立場を取る。だから、ナポレオンが犀を見ているところを内側から想像するということは、自分がナポレオンであって、かつ犀を見ていると想像することなのだ、と考える。自分がナポレオンであるという想像は、ナポレオン本人以外の誰にとっても形而上学的には不可能なことを想像することであるが、私たちはそういう想像ができる、ということである。(Walton 1990, 32)

な存在者ではない。

「私が（自分が）犀を見ていると想像しているとき、ケンダル・ウォルトンが犀を見ているとか、ウォルトンについて彼が犀を見ているとかいうことを私が想像しているのではない、という言い分が成り立つような言葉遣いがありうる。私が想像しているときに、私の名前や私についての記述や一人称代名詞といった、私に関する何らかの言語表現が、私の思考の中に現れる必要はないのである。私は、「私は犀を見ている I see a rhinoceros」ではなく、ただ「あれは犀だ *That is a rhinoceros*」といったことを考えていけばよい。「あれは犀だ」は、想像の中でその犀を私に対して位置づけている。私は、或る人物——つまり私自身——をはっきり取り出し、それからその人物について想像することに向かうのではない。また、私は、通常のどんな意味においても、誰か（私自身）を私の想像の対象として同定しているわけでもない。私たちはこの点を表現するのに、犀を見ていると私が想像している自己とは“裸のデカルト的自己”である、と言ってもよいであろう。(Walton 1990, 31-32)」

想像活動のすべてにともなう自己とは、現実世界と想像世界をまたいで成り立つ同じ一つの視点にすぎない。考えるということを除いて、なんら実質的な属性を備えてはいない。その意味で「裸のデカルト的自己」なのである。私たちは、例えば、自分が織田信長であって、今まさに桶狭間に向けて馬を走らせ、今川義元の軍勢に襲いかかろうとしているという想像を、内側からの想像としてもつことができる。あるいは、太陽が赤色巨星となって地球をのみ込む終末のときを見ていると想像したり、神の天地創造の場面に立ち会っていると想像したりすることもできる。こんな体験は絶対にありえない。このありえない体験をありありと想像することができる理由は、あらゆる想像にともなう自己が、その出来事を認知する点としてその想像世界に添付されるだけであり、生身の人間ではないからである。

7. 物体は想像を命令する

以上述べてきたように、さまざまな物体が想像の誘発装置となり、また想像のオブジェクトとなって、私たちの熟考された想像や、自然に起こる想像を規定している。お人形は、赤ちゃんを寝かしつける想像を誘発し、想像世界では赤ちゃんそのものとなり、さらに、その赤ちゃんがぐずって泣いているとか、ミルクを欲しがっているなどという設定を促したりする。このような想像の成立過程には、探求すべき問題がいくつも潜んでいる。

7.1. 何をどのように想像すべきか

物体はさまざまな想像を誘発する。お人形が赤ちゃんそっくりに作られていても、それがすべてのごっこ遊びの世界で赤ちゃんであらねばならぬという必然性はない。赤ちゃんのお人形とゴジラのフィギュアを使って、赤ちゃんマン対ゴジラという怪獣映画のワンシーンを演出して遊ぶことも可能である。その世界では、赤ちゃんマンの回し蹴りが炸裂してゴジラは倒れる、ということが成り立っているかもしれない。物体が促す想像は多種多様に展開される。

物体の誘発する想像は、分岐し、融合する。巨大化した赤ちゃんがゴジラと戦う怪獣映画の想像世界は、赤ちゃんがぐずって泣いているおままごとの想像世界とは別の世界だと見られるだろう。この二つの想像内容はなかなか共存しがたいからである。同じ一つの物体の誘発する想像世界は、相容れないものに分岐しうる。しかし、それらを同じ世界だと見なすことができなわけではない。その世界はぐずって泣いている赤ちゃんが突然巨大化してゴジラを倒すワイルドなSF世界なのかもしれない。物体によって促された想像活動の構築する虚構世界は、自由自在に分岐したり融合したりする。ある世界において何かが成り立つとか成り立たないとかいうことを、何がどのようにして決めているのだろうか。

さまざまな物体が私たちの想像を介して作り上げて行く多種多様な虚構世界というものがあるように思われる。物体は、どのようにして私たちの想像を誘発し、虚構世界を形成するよう促しているのだろうか。想像の内容が多様に分岐し、相異なる世界が生み出されたり、融合したりする過程は、どのような概念的な道具立てで分析したらよいのだろうか。こういった点についてのウォルトンの説明は、藝術とは何かについての彼の考察のカナメの位置を占める。その説明を追ってみる。

7.2. 小道具 props と虚構的真理 fictional truths

森を散策しているときに、エリックがグレゴリーに向かって「切り株がクマだということにしよう」と提案したとしよう。グレゴリーが同意して、切り株をクマに見立てるごっこ遊びが始まる。これ以後、すべての切り株が、そのごっこ遊びの中ではクマと見なされることになる。グレゴリーが「ほら、あそこにクマがいる」とエリックに言う。エリックはうなずく。だが、近くにいたスーザンは、このやりとりを漏れ聞いて怖くなってしまふ。グレゴリーとエリックは、スーザンに「クマがいるのは、ごっこ遊びの中でなのだ」と教えてあげなくてはならない。「あそこにクマがいる」というグレゴリーの発話は、現実世界の中で観察報告として成り立っているのではなく、そのごっこ遊びで想像される世界の中で成り立っているのである。(Walton 1990, 37)

この発話状況について、ウォルトンは「そこにクマがいるという命題は、その遊びの中で虚構的なのである。The proposition that there is a bear there is *fictional* in the game. (Walton 1990, 37 強調は引用者)」と指摘する。ウォルトンは「fictional」という語を、「ある想像上の

世界ないし状況で成り立っている」という意味で用いている。「虚構的」という訳語に現れる「虚」という字に惑わされて、「fictional 虚構的である」ということを「本当は成り立っていない、嘘である」というように取ってはならない。「fictional」は、「虚構として成り立つ」、あるいは「虚構を構成している」などと訳出する方がよいだろう。以下「fictional」については、「虚構的」という訳語と併せて、随所で「虚構として成り立つ」といった説明的な訳出をすることにしたい。すなわち、「The proposition that there is a bear there is *fictional* in the game.」とは、「そこにクマがいるという命題は、その遊びの中で虚構として成り立っている」ということである。

さて、エリックとグレゴリーは「あそこにクマがいる」と思って、少し先の方に見えるクマに用心深く近づいていった。だが近寄ってみると、それは苔の生えた岩だった。このごっこ遊びでは、切り株はクマだが、岩はクマではない。「あそこにクマがいる」というのは、間違いだったことになる。この場合、エリックとグレゴリーは「あそこにクマがいる」と確かに想像したけれども、この想像作用は「あそこにクマがいる」という命題を虚構として成り立つようにはしなかったのである。あることを想像したからといって、それが虚構的になるわけではない。何かを想像することは、そのことが虚構的である（虚構として成り立つ）ことの十分条件ではない。

今、森の下生えの藪の中に、エリックもグレゴリーも気づいていない切り株が一つあるとしよう。このとき、「その藪の中にクマがいる」という命題は、二人のごっこ遊びにおいて虚構として成り立つ。だが、二人ともそれに気づいていないのだから、このことは誰の想像の内にも無い。すなわち、虚構的であるからといって、想像されているとはかぎらない (Walton 1990, 37)。したがって、何かを想像することは、そのことが虚構的であることの必要条件でもない。想像することと虚構的であることは、別の文脈に属す概念である。想像することは認識の様態であるが、虚構的であるということは存在の様態なのである。

虚構として成り立っていること（虚構的なこと）が虚構的真理 (fictional truth) である。藪の中の切り株は、誰一人それに気づいていない場合でも、「その藪の中にクマがいる」という命題を、このごっこ遊びの中で虚構として成り立つようにしている。切り株が、この虚構的真理を生み出している。虚構的真理は、しばしば、或る設定の下で、ある物体によって確立される。そういう物体、すなわち、当該の設定下で成り立つ命題を生み出す役割を果たしている物体を、ウォルトンは小道具 (props) と呼ぶ。

「小道具とは、その自然本性、つまりそれが存在することによって、ある命題を虚構として成り立つようにする物体であり、虚構的真理の発生装置 (generator) なのである。(Walton 1990, 37)」

幼いリチャードの例では、クッションの下で動かせなくなったオモチャのトラックが、「車がトンネルの中で停まった」という虚構的真理を成り立たせている。ままごと遊びの中では、横たえられた人形が、「赤ちゃんが寝ている」という虚構的真理を支えている。すると、これらのオモチャの類と同様に、藝術作品もある命題を虚構的にすると言えることが分かる。

「表象的な藝術作品も小道具である。『グランド・ジャット島の日曜日の午後』において二人連れが公園を散策しているということを虚構として成り立つようにしている物は、絵画そのもの、つまり画布の表面の絵の具の染みの配置様式である。卵をどうやって割るべきかをめぐって戦争に突入する6インチの背丈の人々の社会が虚構的に存在するということは、『ガリバー旅行記』を構成している言葉によって成り立っている。(Walton 1990, 38)」

画布上の絵の具の染みの配置は、「二人連れが公園を散策している」という命題を、絵画鑑賞に際して想像される世界において、虚構として成り立つようにする。このことは、横たわった人形が、「赤ちゃんが寝ている」という命題を、ままごと遊びで想像される世界において虚構的にするのと全く同じである。同様に『ガリバー旅行記』の言葉は、「小人たちの国が存在する」という命題を虚構的にする。絵の具の配置としての絵画や、言葉の集積としての小説は、かくして切り株やお人形やオモチャのトラックと同じように、ごっこ遊びの小道具 (props) と見なされてよい。そのごっこ遊びは藝術鑑賞と呼ばれる。藝術作品は、その作品から自然に想像される虚構の世界において、鑑賞というごっこ遊びの小道具 (props) となり、さまざまな命題が成り立つようにその世界を支える (prop) のである²⁰。

7.3. 生成の原理 principles of generation

小道具は或る設定の下で、あることを誰かが想像しているかいないかに関わりなく、ある命題を虚構的真理として生み出す。藪の中の誰にも気づかれていない切り株は、切り株をクマと見なすという約束の下で、「そこにクマがいる」という命題を虚構として成り立つようにする。エリックとグレゴリーの間の約束が、二人のごっこ遊びを設定し、切り株をその小道具とし、切り株によって虚構的真理が生み出されるようにしている。この種の約束や了解、合意といったものが、虚構的真理を生成する根底にある。ウォルトンは、これを生成の原理 (principles

²⁰ 「props」はここでは「properties」の縮約であり、演劇における小道具、持ち道具である。同時に同音異義語として「prop」は「支え」ないし「支える」という意味の語でもある。私が記憶するかぎりウォルトンが「prop」を「支える」という動詞として使っている箇所は無いから、彼が「a prop, props」について、「支え、支柱」といった意味を込めているとは言えない。だが、ウォルトンの特異な専門術語としての「a prop, props」は、演劇用語の比喩で言えば、小道具の範囲を越えて、大道具や書き割りや役者までも含むうる。英語を母語とする読者には、「a prop」「props」が虚構の世界を「支えているもの」という連想を抱かせ得るのではないかと推測できる。

of generation) と呼ぶ。

切り株をクマに見立てるごっこ遊びの場合、約束は明示的な合意から形成されたものである。だが、お人形やおモチャのトラックの場合、「この物体を人間だとみなそう」とか「この物体をトラックだとみなそう」といった明示的な合意をいちいち形成する必要は無い。それを見るだけで、ほとんどの人が、何を想像すべきなのか間違いなく分かる。この場合、生成の原理は、明示的に指定されたのではないのにもかかわらず、確かにそこで作用している。

藝術作品の場合も事情はよく似ている。絵画は、多くの場合、それを見るだけで何を描いたものか分かる。私たちは、旧石器時代の洞窟壁画でさえ、これはバイソンだ、あれはウマだ、というように何を描いたものかすぐに分かる²¹。「これはバイソンだ」等の命題は、その図像を小道具とする鑑賞ゲームにおいて、容易に虚構として成り立つ。このことの背後には、現生人類に共通の、2次元の線や点の配置から3次元の物体を想像する何らかの生成の原理²²が作用している。また、知っている言語で語られていれば、ある物語が誰がどこで何をしたと語っているか容易に分かる。言語運用能力一般は必要だが、何を想像すべきかについてそのつど明示的に合意形成をする必要はない。もちろん、図像学の知識によってはじめて分かるような要素を含む絵画もあるだろうし、念入りに構成された実験的小説は、そこから何を読み取る(想像する)べきか学究的な検討を必要とするかも知れない。しかし、藝術鑑賞というごっこ遊びにおける虚構的真理の生成の原理は、基本的には、明示的な指定を必要とせず、意識されることなく作用している場合が多いのである。

生成の原理はこうして小道具に体现されている。小道具はしばしば想像の誘発装置であり、想像のオブジェクトでもある。エリックとグレゴリーのごっこ遊びでは、道の先に見えている切り株は、小道具であり、誘発装置であり、想像のオブジェクトである。他方、誰にも気づかれていない藪の中の切り株は、彼らのごっこ遊びの小道具であるが、誰の想像にもかかわっていないから、想像の誘発装置でも想像のオブジェクトでもない²³。小道具は、必ずしも誘発装

21 旧石器時代の洞窟壁画の例は、田村が導入するもの。ウォルトンの例ではない。

22 平面の図像から立体物を見て取ることは、現生人類固有の能力らしい。チンパンジーも人間も、クレヨンや絵の具で「点のある円 (marked circle)」を描く段階には達する。だが人間の子どもだけが、3～4歳の頃にさらに次の段階に達する。

「円の輪郭の中にいくつかの線あるいは点が書きこまれる。するとまるで魔術のように、一つの顔がそれを描いた子どもを見つめかえすのだ。そこには認識の突然のひらめきがある。……チンパンジーの子は、けっしてこのレベルには到達しないように見える。(モリス1979, 152)」

円の中の点や線の或る配置を顔として見る「生成の原理」は、幼児において生得的であると言ってよいだろう。画像作成と解釈の能力はこの後さらに発達して行く。なお、幾何学的な図形や絵画的な図像を描いた考古学的出土品は、今までのところ現生人類の遺物以外には見つかっていないようである。図像を描き、それを解釈する能力の出現は、ヒトの進化のごく最近、ただか数万年前の出来事である可能性がある(Lewis-Williams 2002, 91ff.)。

23 その切り株がクマである、という想像が成立することが、想像のオブジェクトである、ということであった。現在の想定では、藪の中の切り株は今のところ誰のどんな想像にもかかわっていないから、想像のオブジェクトになってはいない。

置や想像のオブジェクトでなくてかまわない。では、誘発装置や想像のオブジェクトは、必ず小道具であることになるだろうか？ 一見そうなりそうに思われるが、ウォルトンの理論によると、そうはならない。すなわち、小道具、誘発装置、想像のオブジェクトは、それぞれ論理的に独立の概念なのである。ここには、小道具が生成の原理を体現した物体である、という事情が大きく関与している。

エリックが、グレゴリーとの遊びを続けながら森の中を歩いていて、ラズベリーの藪を見つけたとしよう。彼は以前にラズベリー狩りに行ったことを思い出し、そのときツタウルシにかぶれてひどい目にあったことも思い出す。というわけで、眼前のラズベリーの藪について、エリックは、それがツタウルシなのだとして自然に想像してしまう。このとき、エリックにおいて、ラズベリーは想像の誘発装置であり、想像のオブジェクトである。だが、二人のごっこ遊びにおいて、ラズベリーは小道具ではない。すなわち、エリックがいくらラズベリーからツタウルシを連想し、そのラズベリーがツタウルシであるという想像を抱いたとしても、「そこにツタウルシが生えている」ということは彼らのごっこ遊びの中で虚構として成立しない。なぜなら、グレゴリーはエリックの想像活動のことなどあずかり知らないからである。言い換えれば、ラズベリーをツタウルシであると見なすという原理が、彼らのごっこ遊びの中で明示的に取り決められたことはないし、そうするという暗黙の了解もありはしないから、ラズベリーは小道具ではないのである。ラズベリーからツタウルシを想像するという生成の原理は、いかなる形でも、彼らのごっこ遊びのなかに存立していない。したがって、彼らのごっこ遊びの中で、ラズベリーは小道具とはなりえず、いかなる虚構的真理も生成しない。小道具であるということは、その物体が、人々の間で明示的または暗黙的に合意された生成の原理を体現しているということである。エリックは、ラズベリーをきっかけに個人的な空想にふけただけで、グレゴリーとごっこ遊びをしているのではない。その空想はこのごっこ遊びの中にいかなる虚構的真理も生み出さない。たとえ独りでごっこ遊びをするとしても、何を何に見立てるかという生成の原理は、規則一般の本性として、本質的に共同的・社会的な水準にある。(Walton 1990, 38-39)

7.4. 小道具、命令、虚構世界

ある物体（小道具）に体現された生成の原理は、私たちにある想像をすることを命令している。それゆえ、「ある想像はその文脈において適切でふさわしいが、別の想像はそうではない (Walton 1990, 39)」ということが起きてくる。切り株をクマであると想像することは、エリックとグレゴリーの文脈で適切だが、岩をクマであると想像することや、ラズベリーをツタウルシであると想像することは、そうではない。それゆえ、何かが虚構として成り立つこと（虚構的であること）は、そのことを想像せよという命令があるということにおいて成り立つ。

「ある場所にクマがいるという命題が虚構的であるということは、その命題を想像することがその遊びの規則によって命令されているということによって成り立っている。この規則は条件的である。この規則の命令は、或る切り株の存在に依存しているからである。このようにして、切り株が虚構的真理を生み出すのである (Walton 1990, 40)」

すでに確認したように、この命令は明示的な決定や合意に基づいていない場合も十分ありうる。円い輪郭線の内側に点や線がしかるべく配置されれば、私たちはそれを顔として見る。命令を意識することすらないだろう。だが、大多数の人が顔を連想するような線描は、まさに当該の生成の原理を体現しており、顔以外のものを連想することはほとんどの文脈で不適切であるばかりか、しばしば不可能でさえある。ウォルトンによれば、「生成の原理がとても深く根付いているので、ほとんどそれに気づくことができないこともある。また、あまりにも自然なのでその原理を持たない状態を思い描くことが難しいこともある。私たちが或る原理を備えて生まれてきたとか、それを獲得するほとんど抵抗しがたい傾向を備えて生まれてきたということもありうる。(Walton 1990, 41)」

虚構として成り立つ事柄とは、ある命令に沿って想像されるべき諸命題のことである。命令が小道具という物体によって体現されている場合、虚構的な真理は、人の想像や思考から独立に成り立つことになる。藪の中の切り株に気づかないということは、「そこにクマがいる」という虚構的真理に気づかないことであり、その結果、間違っただけでクマがいらないと思い込んでしまうこと（虚構的真理について間違っただけ）もできる。だから、「エリックとグレゴリーは、虚構として (fictionally) 藪の中にクマが隠れているのを発見して、心からびっくりする (Walton 1990, 42)」ということにもなる。この種の意外さを作り出しているのは、小道具である。「小道具は虚構世界とその中身に一種の客観性を賦与する。虚構世界での私たちの冒険がワクワクするものになるのに大いに貢献するような、認知者とその経験からの独立性を、小道具が与える。(ibid.)」言い換えれば、「虚構世界は、現実と同じく《すぐそこに out there》存在していて、私たちがそうしようと思えば、可能な範囲で探索したり探検したりすることもできる。虚構世界を《人々の想像力の所産》として片付けることは、それを侮辱し過小評価することなのだ。(ibid.)」

かくして人々と物体との想像を介した関わりから、虚構世界が生まれ出る。おもちゃや藝術作品の生み出す虚構世界は、物体が与えるもう一つの世界として、私たちの目の前の《すぐそこに》広がっている。絵画が絵の具の配置であり、お人形が布製の物体である現実の世界に平行して、画布の中の人々が日曜の午後に公園を散策し、お人形遊びの赤ちゃんがすやすや眠る別の世界が広がっているのである。

8. 表象体

藝術作品もオモチャも木の切り株も、ある文脈である想像を命令し、ある虚構的真理を生み出すという点で共通している。流れる雲や星の配置も、私たちに何かを想像させることがある。こうしてこれらはすべて虚構世界を組み立てる小道具であり、想像の誘発装置であり、しばしば想像のオブジェクトでもある。表象体という概念は、これらさまざまな小道具たちの間に区別を設けるために導入される概念である。以下に述べるように、藝術作品やオモチャや星の配置（星座）は表象体であるが、木の切り株や流れる雲のたたずまいは表象体ではない。

まず、ウォルトンが「表象体 representations」と呼ぶものが、物体であることに注意すべきである。伝統的な哲学用語としては、「表象 representations」は、認識主体の心の中に形成される外的対象の像（mental images 心像）のことを言う。デカルトやロックの「観念 idea」は心像としての表象の典型である。現代の哲学用語としては、人間が心の中に抱く信念や欲求を一括して扱う場合に、それらを「表象」と呼ぶことが多い²⁴。いずれにせよ、普通の哲学用語としては、「表象 representations」は心の中の何ものである。ウォルトンの用法はまったく違う。「表象体 representations」とは、「小道具となることがその機能であるような物 things (Walton 1990, 52)」である。ここでの「機能 function」は、広い意味において理解されねばならない。ウォルトンの言う「機能」とは、ある物体を使う人々が、一般にその物体の使用目的として理解していることがらである。すなわち、

「ある物は、その種類の物が使い手²⁵によって、通常、一般にある特定の目的に貢献するものとされている場合、その作り手の意図とはかかわりなく、或る目的に貢献する機能を持つと言ってよい (Walton 1990, 52)」

24 例えば、以下のような用例を見られたい。「特定の内容を備えた信念や欲求をもつとは、当該の内容を備えた表象トークン (a representation token) を、機能的に適切な仕方では心の中に (in the mind) もつことである。(Nichols and Stich 2003, 14-15)」

25 この箇所は原文に問題がある。原文は以下のとおり。

A thing may be said to have the function of serving a certain purpose, regardless of the intentions of its maker, if things of that kind are typically or normally meant by their makers to serve that purpose. (Walton 1990, 52)

下線を付した「makers」は「users」でなければ意味が通らない。だから上記訳文では「使い手」とした。原文でこれに続く箇所では、本文に述べたとおり、岩石にできた亀裂が人の顔に見えるなら、その亀裂の解釈ゲームにおいて「顔である」という小道具の機能をその亀裂に認めてよい、という例や、あるいは使用者が特定目的に使用する社会的慣習があればある物体にその慣習に沿った機能を認めてよい、だから石炭には「部屋を暖房する」という機能を認めてよい、といった例である。つまり、物体の解釈者や使い手が、皆一致してある特定の目的に用いるなら、作り手の意図とは関わりなく、当該物体にその目的に沿った機能が認められてよい、という文脈である。よって、下線部の「makers」は「users」の誤記であると判断した。

この意味で、黄金は交換の媒体となる機能を備えており、石炭は部屋を暖房する機能を備えている。これらの機能は、古くからの慣習や広範な実践に根ざしている (Walton 1990, 52)。金塊はおそらく漬け物石や釣りの錘として使うこともできるが、これらはここで言う意味の「機能」ではない。人々は一般には金塊をそんな目的には使わないからである。

さて今、ある岩石の表面に人の顔に見えるような亀裂ができているとする。大多数の人々が、その亀裂を見ると「あ、顔だ!」と思ってしまう。このとき、この亀裂は、それを見る人の想像世界で、「そこに人の顔がある」という命題を真とする物体となっている。言い換えれば、解釈ゲームにおける小道具となっている。それならば、この亀裂は、小道具となる機能を持つ物体、すなわち「表象体」であると認められてよい。この亀裂の場合は、社会的慣習ではなく、現生人類の生得的な図像解釈規則によって、小道具としての機能が成り立っている。岩面の亀裂に作り手は存在しないが、「作り手の意図とはかかわりなく」という条件は効力がある。解釈者(小道具の使い手)の側が「一般に特定の目的に貢献する」ものとして扱えば、岩面の亀裂を表象体と見なすことができるのである。(Walton 1990, 52)

では、小道具であるが表象体ではない物体というものがあるのだろうか。これまでに出て来た例で言うと、クマの役を果たす切り株は、この意味での表象体ではない。なぜなら、エリックとグレゴリーが自分たちの定めた規則に沿ってクマであると見なす切り株を、一般の人々はクマだとは見なさないからである。その規則を教示され、それに同意しないかぎり、森の中の切り株は、ただの切り株である。だが、上に述べた岩面の亀裂は、人々一般に、顔に見えてしまう。ほとんどの人間の共有の解釈規則によって、その亀裂の形状は顔を表現するものに見えるのである。他方、その場限りの合意によって、切り株をクマだとしようとか、携帯電話を手榴弾だとしようとか、あの雲をキノコに見立てよう、などと取り決めても、これらの物体は、一般にその目的に貢献すると見なされているわけではないから、ウォルトンの言う意味において、小道具となる機能をもっているわけではない。したがって、これらの物体はウォルトンの言う意味での表象体ではないのである。(Walton 1990, 53)

表象体は、受容されている規則や慣習や広範な実践活動などによって、小道具となる機能を備えるに到った物体を言う。藝術作品やオモチャのほかに、星の配置(星座)や顔に見えてしまう岩面の亀裂もまた、表象体となりうる。だが、その場限りの規則によって小道具となる物体は表象体ではない。

こうして「ごっこ遊びの小道具として役立つということが、通常の表象的藝術作品の機能である。(Walton 1990, 53)」藝術作品を小道具とする解釈ごっこ遊びは、想像の生成原理がその作品に体现されているゆえに、定義したり合意したりして規則を立てる必要がない。生成の原理には、生得的なものもあれば、文化的に習得されたものもあるだろうが、おしなべて「それらの原理は自然なものに見え、自動的に受け入れられて内面化されることになる。それが命令する想像活動は、自然に起こって来るものとなりやすい。(ibid.)」私たちは、こうしてごく

自然に、藝術作品が与える虚構の世界に入り込んで行くことになる。では、虚構の世界とは何なのか？

9. 虚構の世界

カラヴァッジオの『バッカス (Bacchus)』²⁶は、片肌脱ぎでゆったりと座った肉付きのよい酔眼の若い男が、左手に持った酒杯を鑑賞者に向かって差し出す構図の油彩画である。この絵を見ると、鑑賞者は、あたかも画中のバッカスから酒を勧められているかのように感じるだろう。この絵を鑑賞ごっこ遊びの小道具とする虚構世界では、「私は酒を勧められている」ということが虚構として成り立っている。その世界は、この絵を見ている人とこの絵自体からなる想像上の世界である。その世界の中ではバッカスが鑑賞者に酒を勧めてくるのである。

「あなたはバッカスの手から酒杯を受け取ることはできないだろう。しかし、あなたがそうする前に、バッカスはあなたを虚構世界の中に引き入れている。その世界は、その絵固有の世界ではなく、あなたと絵の中のものとの両方含むより大きな世界なのである。このより大きな世界では、バッカスがあなたに酒杯を差し出しているということが、虚構として成り立っている。このことを虚構として成り立たせているのは、あなたがその画像を現実に見ているという事実である。(Walton 2008, 70)」

ここでは作品のみによって与えられる作品固有の世界と、作品と鑑賞者とからなるより大きな世界とが区別されている。ある人は鑑賞者としてのごっこ遊びの世界で、バッカスから酒杯を受け取る想像をするかもしれない。ある人は断る想像をするかもしれない。どちらも鑑賞の展開として可能である。鑑賞者は想像上でこの絵のバッカスとどのようにからんでもかまわない。

とはいうものの、ほとんどの鑑賞者が、共通して、この作品の提示する虚構世界において、「一人の若者がいて酒を飲んでいる」という命題が虚構として成り立つと見なすと思われる。この虚構的真理はその絵固有の世界において成り立つように見える。するとある絵の鑑賞ごっこ遊びは、鑑賞者によってそれぞれ違う虚構世界と、皆に共通する作品固有の世界の両方を成分とすると考えられる。鑑賞者ごとに違う虚構世界と作品の世界をどのように区別して位置づけるのか、ウォルトンの考え方を見ておく。

²⁶ 画像は、http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Michelangelo_Caravaggio_007.jpg で見ることができる。

9.1. 鑑賞者の世界と作品の世界

リチャードが今『グランド・ジャット島の日曜日の午後』を見ている。リチャードは、この絵を小道具として用いることによって、絵と自分を含む鑑賞ごっこ遊びの世界を作り出している。この世界では、二人連れが公園を散策しており、犬と小猿がその足元にて、湖面にはヨットが浮かんでいる。その絵の小道具としての働きによって、これらの事柄がリチャードのごっこ遊び世界で虚構として成り立つ。では、リチャード以外の人物が同じ絵を見たとき、どのような事柄が虚構的となるのだろうか。別人の鑑賞ごっこ遊び世界でも、やはり、二人連れが公園を散策し、犬と小猿がいて、ヨットが浮かんでいる情景が虚構的となっているだろう。この鑑賞者二名のごっこ遊び世界は多くの点で共通しているのである。しかしまた、二つの世界にははっきり違う点もある。リチャードのごっこ遊び世界では、その世界に参加しているのはリチャードであり、リチャードがその情景を見ているということが虚構として成り立っている。他方、別人のごっこ遊び世界では、情景を見ているのはリチャードではなく、別人である。したがって、リチャードがその情景を見ているという命題は、別人のごっこ遊び世界では虚構として成り立たない。この二つの世界は区別されねばならない。(Walton 1990, 58-59)

鑑賞者のごっこ遊び世界は、そのすべてがそれぞれたがいに他と違っている。このとき、その絵固有の作品世界をくくり出すために、前節で述べた機能という概念が利用される。『グランド・ジャット島の日曜日の午後』という作品は、ウォルトンの言う意味における表象体であり、小道具となる機能を備えている。機能とは、上に見たように、ある物体(表象体)に人々が接したときに、その物体の体現している生成の原理の力によって、その物体が人々の想像をおのずと方向付けてしまうことである。この意味で、〈二人連れが公園を散策し、足元に犬と小猿がいて、遠くにヨットが浮かんでいる〉という一連の虚構的な情景は、『グランド・ジャット島の日曜日の午後』の機能を通じて想像上で生み出される虚構的真理の集合に含まれるだろう。この集合には、ほかにも多くの虚構的な命題が含まれるはずである。こうして、鑑賞者のごっこ遊び世界と、作品の作り出す世界とは区別できることになる。

「『グランド・ジャット島の日曜日の午後』において虚構的である事柄とは、この絵がそこで小道具として働くことがこの絵の機能であるような任意の鑑賞ごっこ遊びにおいて虚構的である(ないし、ありうる)事柄である。そういう事柄の虚構性は、その絵のみによって生み出されている。(Walton 1990, 60)」

ある作品を小道具とする誰の鑑賞ごっこ遊びでも成り立ちうる命題の集合によって、作品固有の世界が与えられる。単純化して言えば、こういうことである。

だが、注意しなければならないのは、ウォルトンの理論では、虚構的であるということが、生成の原理を通じて定義されていたことである。あることが虚構として成り立っている世界が

あるということは、原理に基づく命令（想像の規則）に沿ってしかるべき世界を想像するという諸個人の活動、つまりごっこ遊びによって生み出される。想像上の存在者を含む虚構世界がどこかに実在するわけではない。形而上学的宇宙空間にガリバーやグランド・ジャット島の二人連れやシャーロック・ホームズが暮らしているさまざまな虚構世界が浮かんでいて、そういう虚構世界において成り立つ事柄を、私たちが現実世界から何らかの認知能力を通じてとらえる、ということではない²⁷。それゆえ、作品の世界と鑑賞者の世界を分けるときにも、藝術作品のみによって生み出される虚構世界があらかじめ実在し、個々の鑑賞者は一つの視点からあるパースペクティヴの下でその世界を眺めている、という擬似実在論的な構図に陥らないようにせねばならない。

ウォルトンは、虚構世界群の実体化を避けるためには想像の規則の階層によって作品の世界と鑑賞者の世界を関係づければよい、と考えたように見える（Walton 1990, 60-61）。表象体には、定義によって、ある社会で受容されている機能がある。機能とは、あらっばく言えば、常識的な解釈ごっこ遊び群を生み出す働きのことであり、表象体にはこの働きを成り立たせている想像の規則が体现されている。この規則は、個々の鑑賞者が実行する解釈ごっこ遊びの許容される変異の振れ幅を決める規則であり、個々の鑑賞者のごっこ遊びの規則に関する規則、つまりメタ規則である。メタ規則とその命令によって作品の世界が措定される。そして、鑑賞者の解釈ごっこ遊び規則とその命令によって鑑賞者の解釈ごっこ遊びの世界が措定される。無数の解釈ごっこ遊びの中には、メタ規則に従わないおそろしく独自の遊びがあってよい。ウォルトンによれば、『グランド・ジャット島の日曜日の午後』を見て、二匹のカバが泥の中をころげまわっている、という世界を想像したってかまわないのである（Walton 1990, 59）。鑑賞者の解釈ごっこ遊びの規則が、メタ規則に従っている場合、鑑賞者のごっこ遊びは正統的な authorized 解釈ごっこ遊びの一例になる（Walton 1990, 51, 60）。作品のみによって生み出される虚構世界と、鑑賞者の虚構世界との関係は、このようにメタ規則と規則という階層の設定で整理でき、作品の世界を鑑賞者が見ている、という擬似実在論的な構図は回避できる。そして、どの虚構世界も規則に沿った想像の活動によって形成されるというウォルトンの理論は、確かに貫かれている。

9.2. 藝術作品とオモチャの区別

先には表象体という概念を導入することによって、ごっこ遊びの小道具の間に区別を設けることが可能となった。表象体とは、想像上の世界における小道具となることがその機能として

²⁷ これは、多くの論理学者が関心を寄せる虚構的存在者の存在論の問題である。ウォルトンはこの問題についても、ごっこ遊びの概念を用いて反実在論的な存在論を立てている。ウォルトン1990の10章と11章を見られたい。ウォルトンへの反論は Pautz 2008 を、さまざまな虚構的存在者の存在論全般については Sainsbury 2010 を参照されたい。

認められている物体のことを言う。それゆえ、藝術作品やオモチャ類は表象体であるが、その場限りの取り決めで小道具となった物体は表象体とは見なされなかった。今度は、作品の世界と鑑賞者の世界を区別することによって、藝術作品とオモチャ類の間に区別を設けることが可能となる。

私たちは藝術作品に興味を抱くとき、作品のみによって生み出される世界で成り立つ虚構的真理に関心を抱く。鑑賞者の鑑賞ごっこ遊び世界において成り立つ虚構的真理にはあまり関心を抱かない。平たく言えば、展覧会で絵を前にして立っている人物が、その絵を小道具としてどんな想像をくり広げているかについてはほとんど関心がない。むしろ誰がその絵を見るにしても成り立つような虚構的真理、任意の鑑賞ごっこ遊びで成り立つ命題に関心がある。すなわち、「私たちがその絵画そのものに関心を持つかぎり、つまりその絵画の特性、様式、価値、作者の才能、想像力、創造力といったものに関心を持つかぎり、私たちは、その絵画がそれ一つで生み出す作品世界の虚構的真理群に特別な注意を払う (Walton 1990, 62)」のである。

これに対して、人形の場合に重要なのは、使い手のごっこ遊びにおいて人形を小道具として生み出される虚構的真理の方である。人形自体が生み出す虚構的真理にはあまり関心が向けられない。「人形のみによって生み出される虚構的真理は、頭と二本の手と二本の足をもつ赤ちゃんが虚構としてそこに存在する、という以上のものをほとんど含まない (Walton 1990, 62)」からである。したがって、大まかな区別として言えば、表象体のみによって生み出される虚構的真理群——作品の世界の真理群——に関心が向かう場合、その表象体は藝術作品として関心を寄せられているのであり、鑑賞者のごっこ遊びの世界に関心が向かう場合、その表象体は藝術作品として関心を寄せられているわけではない、ということになる。

9.3. 虚構世界とは何でないのか

ウォルトンは、虚構世界という概念を説明のために頻繁に利用するが、虚構世界というものが存在論的にどういう地位をもっているのか、という問いには関心を寄せない。そもそもウォルトンは、小説の登場人物や絵画中の人物を、作り物の存在者 (fictitious entities) として認める道を取らない。したがって、論理的に厳密に語るときには、虚構的な命題というものも認めない。「純粹に虚構的な存在者 (fictional entities) は命題を構成しない。なぜなら、そんな存在者は存在しないからである。グレゴール・ザムザは存在しない。だから、彼が昆虫になったという命題などというものも有りはしない。(Walton 1990, 36 n. 24)」

となるともちろん、厳密に言えば、小道具としての布製の人形によって「赤ちゃんが眠っている」という命題が真となる虚構世界も、存在してはいない。「赤ちゃん」が指示する存在者は無く、そんな命題も無いからである。本当に存在するのは、私たちが行なうごっこ遊びだけである。布製の人形を指して「これ、赤ちゃん」と発話するとき、話し手が行なっていることは、「これ」および「赤ちゃん」という言葉を用いて指示するフリをする (pretend to refer)

ことなのである。話し手は、発話という振る舞いによって、自分があるものを指してそれを赤ちゃんだと主張するということが、虚構として成り立つようにしている。同じことだが、これはそういうごっこ遊びをする、ということである。ごっこ遊びをするという私たちの現実の活動において、その物体が赤ちゃんであるかのような一連の振る舞いが産出されるのであり、それらの振る舞いの中には「これ、赤ちゃん」という発話も含まれる、ということである。(Walton 1990, 219-220)

この、虚構の設定の中で何かを指示するとは、指示するフリをすることだというとはえ方は、サール1979やルイス1983の虚構の語りのとらえ方と同じである。また、カーリー1985、カーリー1990も、虚構の語りにおける指示や断定は指示や断定のごっこ遊びであるとするから、ウォルトンと同じとらえ方になる。だが田村2012で指摘したように、サール、ルイス、カーリーらは、虚構の語りの分析において「フリをすること」や「ごっこ遊び」という行為類型に依拠しながら、そういう行為類型が何をどうすることなのかはほとんど分析せずに終わっている。これに対し、ウォルトンの議論は、虚構をめぐる人間の活動を多方面から考察し、ごっこ遊びをするとは何をどうすることなのかを浮き彫りにしていると言ってよい。

ここまでに見たウォルトンの議論に従うなら、ごっこ遊びをするとは、

- (1) 物体たち（小道具）に体现されている生成の原理を受け入れて、
- (2) 物体たちから成る場面の設定を了解し、
- (3) 自分の想像作用に沿って自由に自発的に身体を動かし、
- (4) 物体たちから成る場面に自分で参加して、
- (5) 新しい場面を作り出して行く活動、

ということになると思われる。人形やおモチャのトラックを物体（小道具）として取り上げれば、いわゆるごっこ遊びになる。一個の表象的藝術作品を物体（小道具）として取り上げれば、藝術作品の鑑賞活動になる。この場合、身体の動きは、作品を見る、読む、論ずる、感情的に反応する、といったかたちで生じる²⁸。さらに、この(1)から(5)の過程は、過去の無数の藝術作品を物体たちとして取ることにすれば、ある藝術家が自分の作品を制作することの特徴づけにもなるだろう。いずれにせよウォルトンのごっこ遊び論が成り立つために、虚構世界に固有の実在性を付与する必要はなさそうである。

ウォルトンが虚構世界という概念を用いるのは、それゆえ、次のような制限付きの姿勢においてである。

²⁸ 虚構作品に対する感情的反応が虚構世界における行為となることについては Walton 1990, ch. 7 及び田村 2013 を参照されたい。

「私〔ウォルトン〕は、虚構世界の概念に依存することが、少なれば少ないほどよいと思っている。しかし、私たちは虚構世界の概念をまったく無視することはできない。そこにどんな危険があるにせよ、虚構世界の通常概念は、私たちが表象体について考えるときに中心的な役割を果たしていることは否定できない。(Walton 1990, 58)」

ウォルトンが「危険」として挙げるのは、虚構世界という存在を実体化して考えてしまうと、虚構的 (fictional) であるということを真理 (truth) の一種と考えてしまうようになりやすい、ということである (Walton 1990, 57)。「虚構的真理 (fictional truth)」という言葉はウォルトンも頻繁に用いるが、これは便法にすぎない。ウォルトンの理論では、「虚構的真理」とか「虚構世界において真」とは、厳密には、そのことを想像せよという命令がある、ということであって、ある可能世界において真であるということではない (Walton 1990, 39-43; 本論文7.4)。彼が虚構世界という概念を用いるのは、理論上の必要があるからではなく、そうするのが便利であるからにすぎない。(Walton 1990, 67)

だから虚構世界については、それが何であるのかということよりも、むしろ、それが何でないのかをはっきりさせておく必要がある。もっとも重要なのは、私たちが直観的に理解している虚構世界の概念が、論理学における可能世界の概念とは別物だということである。虚構世界は論理的な矛盾を含んでいてもかまわない。また、虚構世界は隔々まで確定していなくてもかまわない。しかし、可能世界は p と $\sim p$ の両方が真であってはならないし、任意の命題について真または偽のどちらかが成り立つように構成されるものである。

例えば、だまし絵では、ありえない情景が描かれる。前景にある物体が同時に後景にあり²⁹、上から下に流れ落ちた水が下から上に流れ昇って一巡する³⁰。これらの例は、虚構世界では矛盾が成り立ってもかまわない——私たちはそれを楽しむことができる——ということを示している。しかし可能世界は、そこで矛盾が成り立ってはならない。また『グランド・ジャット島の日曜日の午後』の二人連れは、結婚しているのかしていないのか？ 虚構世界においては、そのどちらかであるというわけではない。不確定なのである。だから、どちらでも好きなように考えて、ごっこ遊びを展開してかまわない。つまりどちらでもよいのだ。シャーロック・ホームズの髪の毛の数は偶数なのか奇数なのか？ どちらでもよいのだ。だが可能世界は、それを構成する命題に関し、真または偽いずれかの値を割り当てるのが原則である。(Walton 1990, 65-66)

虚構世界は可能世界ではない。それは私たちの想像活動から独立に、形而上学的な論理的空間にあらかじめ存在している何かではない。虚構世界とは、ごっこ遊びによって形成されて行

²⁹ ウィリアム・ホガース (William Hogarth) の『間違った遠近法 (False Perspective)』の例 (Walton 1990, 64-65)。

³⁰ エッシャー (M. C. Escher) の Waterfall 1961 を見られたい。

く可変的な環境であり、私たちの振る舞いを解釈するために、共同的な了解事項とその振る舞い自体とから立ち現れてくる枠組みなのである。

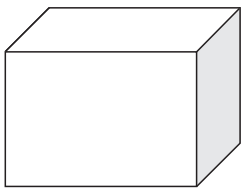
10. むすび —— 虚構制作の根源性

冒頭に掲げたウォルトンによる概括は、以下の通りであった。ここまで述べてきたことからによって、この概括は相当わかるようになったはずである。

「表象体は、ごっこ遊びの小道具として働くという社会的機能を備えた物体である。表象体は、いろいろな想像を促したり、ときには想像のオブジェクトとなったりもする。小道具とは、慣習化された生成の諸原理の力によって、想像の仕方を命令する物体である。想像するように命令される命題は、虚構的である。与えられた命題が虚構的であるという事実は、虚構的真理である。虚構世界は、虚構的な諸真理の集合と結びついている。虚構的なものは、与えられた或る世界——例えば、ごっこ遊びの世界や、表象的藝術作品の世界——において虚構的なのである。これが短く概括した私の理論の骨格である。(Walton 1990, 69 強調は原文)」

この概括の中で著しい特徴をなしているのは、物体が想像の仕方を私たちに命令しているということ、そして、こういう命令を発することがある種の物体の社会的機能であるということ、この二つである。この二点はこの概括に初めて接したときには必ずしも目立ちはしないが、ウォルトンの理論を一通り見た今の段階に至ると、これが特異な着想であることがわかる。物体に媒介された想像活動の共同性という現象が、ウォルトンの虚構論の核心である。彼の理論の背景には、私たちがさまざまな物体を仲立ちとして各人の想像が作り出す虚構の世界を同調させながら社会生活を送っている、という基本的な事実がある。

表象体という物体、すなわち画像やオモチャや藝術作品は、私たちの想像を意図された方向へ誘導する力を備えている。もちろん、私たちはその誘導に乗るだけではなく、それに逆らうこともそれを無視することもできる。また、自分の工夫で誘導の方向を変えたり、新しく創り出したりもできる。想像の活動は基本的には自由である。だが、私たちが想像の誘導の存在しない世界を生きるという事態はほとんど考えられない。例えば、左図のような2次元の画像から



3次元の立体を想像しないで行くことは、ほぼ不可能である。むき出しの事実としては、形と色の平面的な配置があるだけなのだが、その配置が体現している生成の原理によって、多くの場合、この画像を見る人の想像の中では立体の存在が虚構として成り立つのである。私たちは多種多様な画像、オモチャ、藝術作品、および自然物に触発さ

れて、虚構的な世界を不可避的に思い描き、その中に遊ぶことを運命づけられている。

私たちは、画像や言語テキストから虚構的な世界を想像することにあまりにも慣れていて、自分がそうしているという自覚も持たないまでになっている。TVのコマーシャルや街角で目にする商品広告のポスターは、その商品にまつわるさまざまな連想を刺激すべく、適切な生成の原理を体現するように練り上げられている。冠婚葬祭などの儀式も、しばしば演劇に似て、特定の方向への想像の促しを備えている。葬式の場合、伝統的に想像されてきた地獄や極楽という他界の物語を、参列者が心から信じている必要はない。だが、人々の行動を解釈する枠組みとして、それを前提する必要がある。さもないと、僧侶の所作や読経はもちろんのこと、参列者の振る舞い(例えば、焼香)を解釈することも難しいだろう。私たちは、こうして虚構の世界を想定することを通じてお互いの意図を了解し合い、社会生活を成立させている。交通標識や非常口表示でさえ、ごく微弱な効果としてではあるが、共通の虚構世界を私たちに想像させる働きを備えていると言えるかもしれない(Walton 1990, 281)。

私たちは、虚構的なことがらをしばしばこの現実世界の物体の上に重ね描きして生きている。私たちの身体は一つしかないのだが、フレッド例に見られるように、想像上では現実世界と虚構世界の二つを同時に生きることができる。そこで、いま仮に、靴の販売員フレッドが、本気で政治家としての成功を追い求め始めたと仮定してみよう。このときフレッドは、現実世界で生きているとも虚構世界で生きているとも言えるような、興味深い局面に入るように見える。しがない靴店員が政治家としての大成功を目指して努力しているとき、その人は現実を生きているのだろうか、それとも夢の中を生きているのだろうか。絵画の虚構世界を現実の鑑賞者まで含むかたちに拡大できるのと同様に、白昼夢の虚構世界も現実世界の夢見る人まで含むかたちに拡大できるとしたら、政治家を夢見て現実の努力を開始したフレッドは、虚構世界の中で現実の身体を動かしている、と見ることもできる。それならば、さらに進んで、私たちの欲求や行為が常に何かしら非現実の状態を目指しているかぎりにおいて、私たちは現実と虚構という二つの世界を一つの身体によって結びつけるような仕方存在している、と考えることも許される。現実の身体が虚構世界に参加する仕方は別途詳細に究明する必要があるが、虚構を制作する活動が現実を認知する活動と並んでほとんど常に行なわれていることは、ここまでのウォルトン理論の検討を通じて確認できる。そこには制作者と鑑賞者の通常の区別は無かった。すべての人が表象体に触発されて虚構世界を生き、ごっこ遊びの中に現実の身体をもって参加する。すべての人が虚構の制作者であり鑑賞者であり参加者である。虚構の世界は、こうして現実の世界と同じだけ私たちの生の根源的な環境となっているのである。

文献表

- Currie, G. 1985. What is Fiction? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 43, No. 4, pp. 385-392.
- Currie, G. 1990. *The Nature of Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Davies, David. 2012. Kendall Walton. In Alessandro Giovannelli (ed.), *Aesthetics: The Key Thinkers*. London and New York: Continuum, 2012.
- Gombrich, E. H. 1951. Meditation on a Hobby Horse or the Roots of Artistic Form. In E. H. Gombrich, *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*, London: Phaidon Press, 1963. (邦訳 ゴンブリッチ、E. H. 1988. 『棒馬考 イメージの読解』二見史朗、谷川渥、横山勝彦訳 勁草書房.)
- Lewis, D. (1983). Truth in Fiction. In David Lewis, *Philosophical Papers Volume 1* (pp. 261-280). Oxford University Press, 1983. (邦訳「フィクションの真理」『現代思想』1995年、第23巻04号 pp. 163-179.)
- Lewis-Williams, David. 2002. *The Mind in the Cave*. London: Thomas & Hudson.
- Nichols, S. and Stich, S. 2003. *Mindreading: An Integrated Account of Pretence, Self-Awareness, and Understanding Other Minds*. Oxford: Oxford University Press.
- Pautz, A. B. 2008. Fictional coreference as a problem for the pretense theory. *Philosophical Studies*, 141, pp. 147-156.
- Perner, J. 1988. Developing semantics for theories of mind: From propositional attitude to mental representation. In J. W. Astington, P. L. Harris and D. R. Olson (eds.), *Developing Theories of Mind*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sainsbury, R. M. 2010. *Fiction and Fictionalism*. London: Routledge.
- Searle, J. R. 1979 [orig. 1974/75]. The logical status of fictional discourse. In John R. Searle, *Expression and Meaning* (pp. 58-75), Cambridge: Cambridge University Press. 1979. (邦訳「フィクションの論理的身分」ジョン・R・サール『表現と意味 言語行為研究』誠信書房2006、pp. 95-123.)
- Walton, Kendall L. 1990. *Mimesis as Make-Believe*, Cambridge Mass: Harvard University Press.
- Walton, Kendall L. 2008. Pictures and Hobby Horses. In Kendall L. Walton, *Marvelous Images*, Oxford: Oxford University Press, 2008.
- 田村 均. 2012. 「虚構の語りと言語行為論」『名古屋大学文学部研究論集』哲学58、pp. 1-29.
- 田村 均. 2013. 「虚構世界における感情と行為——ケンダル・ウォルトンの虚構と感情の理論」『名古屋大学哲学論集』第11号 [2013. 3月刊行予定]
- トラヴァース、P. L. 1954. 『風に乗ってきたメアリー・ポピンズ』岩波少年文庫.
- モリス、デズモンド. 1979. 『裸のサル——動物学的人間像』日高敏隆訳 角川文庫.

AbstractFiction-Making as a Fundamental Capacity of Human Beings:
On Kendall Walton's Theory of Representational Arts

Hitoshi Tamura

This paper has two purposes. One is to introduce Kendall Walton's theory of representational arts to the Japanese philosophical community. His theory is highly original in that it reveals the fact that the representational works of arts, such as paintings, sculptures, films, plays and novels, are to be regarded as being functionally the same as playthings, such as dolls, hobbyhorses, toy trucks and teddy bears. The theory depends on distinctive use of such concepts as games of make-believe, props, and representations. I try to make it clear what these concepts are meant to serve for. In doing this, I also try to give an overview of the role of imaginative activities as the foundation for our intellectual and emotional understanding of the world. This is the other purpose of this paper. According to Walton's view, dolls, toy trucks and works of arts, which serve for props of our games of make-believe, prompt us to imagine a fictional world where we have them as *real* things. An object in the real world can be turned into an item in an imaginary world that is different from itself-in-the-real-world. It should be *real*, however, in this fictional world. So we can take ourselves living with multiple *realities* in view of a Waltonian theory of make-believe. We would have an unexpected revelation of reality by artistic appreciation regarded as a kind of children's games of make-believe. In this sense, fiction-making capacity emerges as something very important and essential to human beings.