

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——

田村 均

名古屋大学哲学論集 第十一号 抜刷

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——

田村 均

1. はじめに

1.1. 本論文は、人が藝術作品に接したときに抱く感情反応の成り立ちを扱う。私たちは、ホラー映画を観れば恐怖を覚え、小説を読めば主人公に共感し、芝居を観れば敵役を憎む。これはまったく普通に生じることだが、一つの問題をはらんでいる。映画や小説や芝居に接するとき、私たちは、その中の出来事が現実ではないということを、完全にわきまえている。ホラー映画の怪物は現実のものではなく、小説や芝居の登場人物は虚構にすぎない。一方、私たちは、日常生活において誰かがひどい目に遭わされて苦しんでいると聞けば同情する。だが、すべて作り話だったと判明すれば、同情は消える。あるいは、深夜にドアがノックされれば軽い恐怖を覚える。だが、風で飛ばされた小枝が当たっただけだとわかれば、恐怖は消える。私たちは、このように日常生活では、現実ではないことに感情反応しないのが普通である。なのに、どうして藝術作品の提示する虚構に対しては、私たちは感情的に反応するのだろうか。

1.2. 虚構に対する感情反応の非合理性は古くから知られた問題だが⁽¹⁾、近年ではコリン・ラドフォードが要点を簡潔にまとめて問題提起している。本論文では、まずラドフォードの問題提起を紹介し、それに対する二つの対照的な解答を検討する。一つは、虚構の藝術作品に対する感情反応は、一種のごっこ遊びにおける心理的反応である、というケンダル・ウォルトンの解答である。もう一つは、私たちの感情反応は、一般に外的事態に対する反応というよりは内的思念に対する反応である、というピーター・ラマルクの解答である。この二つのうちウォルトン説の検討が本論文の主たる目的である。ラマルクの説はウォルトンを補完するものとして言及する。

1.3. 本論文が見出す結論は、以下の三つである。(1) ウォルトンの虚構世界論は、

ラドフォードの問題提起に妥当な解答を与える。(2) ウォルトンの感情の分析は、ラマルクからの批判に耐えて有効性を維持する。(3) ウォルトンの虚構世界における感情と行為の理論は、個々人に対する共同的な権力の作用を分析する上で、重要な示唆を与える。

2. コリン・ラドフォードの問題提起

2.1. ラドフォードは、「私たちはどのようにしてアンナ・カレニナの運命に感動できるのか? (How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?)」という1975年の論文⁽²⁾において、原則として事実認識がともなう場合に限り、私たちが感情反応を持ちうる、ということをも確認する。すなわち、

「私が誰かの苦境に動かされるのは、何か恐ろしいことがその人物に起こったと私が信じている (believe) 場合だけだ、というように思われる。その人物が苦難を経験していると私が信じていないなら、私は悲嘆して涙するということはない。(Radford 1975, 68)」

2.2. ここで日本語を母語とする人々は、「信じる (believe)」あるいは「信念 (belief)」という語に注意が必要である。英語の、特に哲学文献の場合、「believe」や「belief」という言葉は、日本語ならば「事実認識」または「事実判断」に相当する心的態度を表す。ちなみにコリンズ・コウビルド英語辞典⁽³⁾は、「belief」を「何かがある、またはよい、ということが確実だという感じ (a feeling of certainty that something exists or is good)」と説明する。「ある (to exist)」も「よい (to be good)」も、たんなる主観的な事象ではなく、客観的に成り立つことである。「belief」とは基本的に、「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および態度」なのである。それは、他人から見れば偽であってもかまわない。だが、本人にとってすでに偽であると判明している心的内容は「belief」とは呼ばれない⁽⁴⁾。

2.3. これに対し、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。広辞苑は、「信念」を「ある教理や思想などを、かたく信じて動かない心」と説明する。日本語の「信

じる」や「信念」は、信じている内容の事実性よりも、信じ方の堅固さの方に語義の重点があるように思われる。以下では英語の「belief」の用法を強調する場合、「信念（事実認識）」あるいは「信念（事実判断）」などと表記することにする。

2.4. ラドフォードによれば、私たちの感情は、関連する適切な信念（事実認識）を持つ場合にのみ動かされる。例えば、俳優の稽古場に招かれて、苦悩の演技の稽古を見学するとする。その俳優は悶え苦しみ、呻き声を上げる。だが、彼が演技しているだけで本当には苦しんでいないと分かっているかぎり、見学者は本当には感情を動かされない。例えば、本気で同情したり、助けたいと思ったりはしない。どんなに迫真の演技であっても、うまい演技だな、と思うくらいである。「あなたは、演技が迫真的で説得的であれば賞め、そうでなければ貶す、といったことをするだけのように見える。(Radford 1975, 69)」ところが、その俳優が、実は自分の殺害したベトナム兵士⁽⁶⁾の死を再現していたのであり、それをそのとおりあなたに告げたとする。「そうになると、あなたは恐怖にゾッとおののく (be horrified) ことになりうる。(Radford 1975, 69)」事実の裏付けがあると分かった時点で、本物の感情が生じるのである。

2.5. すると、歴史小説や史劇、ドキュメンタリー映画などに感情を動かされることには何の問題点も無い。これらは実在する人々の現実の苦しみに関わるからである。私たちの感情は、これらの人々を志向している。これに対し、「理解しがたいのは、私たちがアンナ・カレーニナの運命やマダム・ボヴァリーの苦しみにに対し、似たような反応をすることがいかにして可能なのか、ということである。ところが現に私たちはそう反応するのだ。(Radford 1975, 69)」冒頭で確認したとおり、虚構的な藝術作品に接するとき、確かに私たちはごく普通に感動している。ここには論理的に首尾一貫しないものが何かひそんでいる。

2.6. キム 2005 によれば、ラドフォード 1975 の議論が提示しているのは、次の三つの命題である。この三つはそれぞれ直観的には真だが、全部合わせると矛盾になる。

(1) 私たちは、自分の感情の対象が実在すると信じているときにのみ感情を持つ。

(2) 私たちは、虚構作品の登場人物や状況が実在しないことが分かっている。

(3) 私たちは、虚構作品の登場人物や状況に対して感情を持つ。(Kim 2005, 30)

この矛盾から逃れるには、(1) (2) (3) のどれかを却けるしかない。これらはみな直観的に真である。だが、異論を差し挟む余地がそれぞれ無くはないから、どれを却けるかに応じて論者の立場が分岐することになる。3節で扱うウォルトンは、(3) を却ける。彼によれば、私たちが虚構の登場人物に対して持つのは現実世界の本物の感情ではない。5節で扱うラマルクは(1)を却ける。彼によれば、私たちの感情は必ずしも実在の対象や状況に対してだけ発動されるわけではない。これらの吟味に入る前に、(1) (2) (3) のそれぞれの主張について、少し説明を加え、さらに、ラドフォード自身による問題の分析の概要を紹介しておこう。

2.7. (1) は、「感情の認知主義 (the cognitivism of emotion)」として知られる主張である。感情の認知主義とは、感情は一般に命題的態度を含むとする立場である。例えば、ある人物に対する怒り (anger) の感情は、当該の人物が何らかの侵犯行為 (some offence) について有責 (guilty) であると信じるのでないかぎり、私たちに生じては来ない。また、羨望の感情は、他人が自分よりよい何かを持っていると信じるのでないかぎり、私たちに生じては来ない。すると、怒りは「その人物がその侵犯行為について有責である」という命題に対する態度を含み、羨望は「他人が自分よりよいものを持っている」という命題に対する態度を含む⁽⁶⁾ ことになる。感情の認知主義は、このような命題的事実の認識 (つまり信念) が感情の本質的な構成要素になっているという立場である。(以上は de Sousa 2012, Sect. 5 による。) 他方、感情が事実ではなく思考内容に関して生じることが示されれば、虚構作品に接したときの思考内容によって鑑賞者の感情反応を説明できる。これが後述するラマルクの道である。

2.8. (2) は、虚構と現実との違いを判明にとらえる能力の指摘である。この能力は、発達心理学者によれば3歳前後で発現するとされる (Leslie 1987; Welman and Estes 1986)。そして、これは私たちの現実感覚の核心部を成している。したがって、この能力を一時的にでも失うことは、なかなかありそうにない。ただし、虚構と現実の区別が通常どおりに維持されない場面はありうる。例えば、ある話が本当なのか作り話なのか半信半疑になったり (to half believe)、不信を保留したりすること (to suspend one's disbelief) はままある。また、統計的事実としては飛行機が事故の最も少ない乗り物であることがよく分かっているにもかかわらず、飛行機に乗るのがどうしても怖い、というよ

うに、事実認識に反して本能的な恐怖を抱いてしまうこと、つまり各種の恐怖症のような事例もありうる。あるいは、虚構作品にのめり込みすぎて一瞬現実感覚を喪失するといった例も、絶無とは言い切れない。だが、これらはいずれも虚構の藝術作品を鑑賞しているときの私たちの普通の体験とは大きく異なる体験である。私たちは、アンナ・カレーニナの実在性に半信半疑でいるわけではないし、ホラー映画の怪物を恐怖症のように本能的に忌避するわけでもない。まして、現実感覚の喪失が映画や小説に接するたびに起こるとは到底言えない。従って、上述の矛盾を回避するために(2)を却けるという立場を、詳細に検討する必要はないだろう。(7)

2.9. (3)は、虚構の登場人物への私たちの心理的反応を、真の意味での感情と呼ぶことが妥当なのか、という問いに関わっている。これは、感情をどのような心的状態と定義するか、という概念的な問いかけである⁽⁸⁾。感情の認知主義を基本的に受け入れて、かつ、虚構の登場人物を実在物の一種と認めない場合⁽⁹⁾、虚構作品に接するときに私たちが体験するこの現実世界における心的状態は、真の意味での感情ではない、ということになる。こうして(3)を却けるのが、ウォルトンの立場である。ウォルトンによれば、ホラー映画を観ているときに感じる恐怖は、ホラー映画と鑑賞者とが作り出す藝術鑑賞というごっこ遊びの世界における恐怖ではあるが、ごっこ遊びならぬ現実世界においては、原則として、恐怖に似て非なるものである。単純化して言えば、虚構作品に接して生じる感情反応は、ごっこ遊びの中の感情なのである。この点については、後に詳しく述べる。

2.10. ラドフォード自身は、キム 2005 が摘示した(1)(2)(3)をすべて受け入れている。そして、「藝術作品に私たちが或る仕方でも感動することは、まったく“自然”であり、理解できることなのだが、私たちが矛盾に巻き込み、首尾一貫しない状態にしてしまう(Radford 1975, 78)」と結論する。つまり、私たちは藝術作品に接するとき感情的には非合理的なのだということを端的に主張する。ラドフォードは、虚構に対する感情反応を説明する6つの試みを検討し、そのいずれも満足すべきものではないとしている。彼は問題提起をしたが、解決は見出さなかったのである。

2.11. ラドフォードが検討した6つの試みの第一は、現実感の喪失による説明、第二は、不信の保留による説明である。私たちは、これらをすでに2.8で検討して却けた。第三は、虚構で感動するように人はできているのだ、とするもの。これは問題の

無視であって解決ではない。第四は、現実世界での想像体験との類似性を指摘するもの。これは下でやや立ち入って検討する。第五は、私たちは作品中のアンナ・カレーニナに同情するのではなく、現実世界においてアンナ・カレーニナのような運命に見舞われる人々に同情するのだ、という説明。この説明は作品鑑賞における読者の体験にそぐわない。第六は、「感動する (being moved)」という表現に、事実に対応した用法と虚構に対応した用法の2つがあるとする立場。これは問題の先送りに過ぎない⁽¹⁰⁾。

2.12. 以上のうち考察に値するのは第四のものである。これは、「描写されたり証言されたりした苦境が現実のものだという信念 (事実認識) が、感情的な反応のために不可欠だ (Radford 1975, 72)」という仮定は、虚構ならざる現実生活の文脈においてさえ強すぎる条件なのではないか、という疑いから発している。言い換えれば、感情の認知主義を吟味し直すのである。

2.13. ラドフォードは、ある男に関する例を考案する。この男は、妹 (ジーン) が旅行中に飛行機事故で亡くなったらどんなに母親が嘆くことだろう、と想像してとても悲しくなり、ついに涙が浮かんでしまう。こういうことは、現実には起こりうるだろう。この男の感情反応は愚かしいものだが、理解可能である。私たちは、まだ現実化していないことに感情的に反応することが十分ありうる。「人は、現実の苦痛や死といった、誰かに起こったことによって感情的に動かされるだけではなく、そういったことの見込みによっても動かされる。怖ろしいことの起こる確率が高ければ高いほど、私たちが共感できる可能性も高くなる。(Radford 1975, 73)」非現実の事態に感情反応を起こす例は、現実生活でも決してまれではないのである。

2.14. 上の例では感情に応答する事態が現実には生じうる。だから、純然たる虚構作品と同列には論じられない。だが、論理的に生じえない事態を想像したときにも、私たちは感情反応を持つことが可能である。ラドフォードは次のような面白い例を提出している。同じ男が、今度は、妹が不妊症だったらどんなに可哀想だろうと思って泣いてしまう。その妻との会話。

妻： どしたの？

男： ひょっとしてジーンに子どもができなかったら、なんて残酷なんだろう、

って考えたんだ。あんなに子どもを欲しがってたんだから。

妻： いるじゃない！6人も！

男： うん、わかってる。でも、もしかしてそうじゃなかったら、ってね。

妻： なにバカを！確かにそりゃそうだけど、そんなことは起きなかったのよ。そこに座り込んで、起きなかったし、起きるはずもないことにメソメソしてるって、どういうわけ？なにそれ？ジーンを思って悲嘆にくれてるの？悲しんでるの？

男： そう、そうなんだよ。考えてみてね、そんなだったらどうなってたろうと想像したら、あんまり生々しくてね。

妻： やだ、あなた鼻水出てるじゃない。

男： ああ。

(Radford 1975, 74)

愚かしさのさらに増したこの例も、全然ありえないというわけではない。そして再び理解可能である。だから、反事実的な想像によっても人は動かされると認めなければならない。すると、私たちは、ほぼ虚構同然の状況に対して感情反応を起こす現象を、現実生活の中で見出したことになる。問題は解決したのだろうか？そうではない。上の例を更に一步進めて、同じ男が、妹ではなくある女性のこととして、飛行機事故で亡くなって母親が悲しむとか、子どもが本当に欲しいのに子宝に恵まれないといった状況を思い浮かべて、泣いてしまったとしよう。これさえありえなくはない。だがこの状態は、ほとんど「虚構作品にどうして感動しうるのか？」という当初の問題そのままである。問題は解決されたのではなく、知らず知らずのうちに、同じ問題にもう一度出会ってしまっただけなのである。「この例がなぜ役に立たないかの理由はまさにそれである。これは、問題を引き起こすものに近すぎるし、似すぎているのだ。(Radford 1975, 74)」感情は基本的には事実に対する反応であると考えられるのにもかかわらず、非現実に対して私たちが感情的に反応しうることも体験的に確固として成り立つ。謎は存在しており、それは解かれぬままである。

2.15. ラドフォード 1975 の問題提起は以上のおりである。虚構と現実の区別は揺るがないものと認めつつ (2.6 (2) の維持)、感情の認知主義を制限するか (2.6 (1)

の制限)、認知主義は受け入れて、虚構に接して生じるのは本物の感情ではないとするか (2.6 (3) の否定)、どちらかのやり方がラドフォードの指摘した矛盾を解消する方途であると言えるだろう⁽¹¹⁾。

3. ケンダル・ウォルトンの「ごっこ遊びとしての感情」の説

3.1. ウォルトンは、1978年の論文「虚構を恐れる (Fearing Fictions)」と1990年の大著『ごっこ遊びとしての模倣 (*Mimesis as Make-Believe*)』の第2部とにおいて、虚構に対する感情反応の分析を行なった。ウォルトン1978で提出された基本的な着想は、ウォルトン1990にそのまま持ち越されており、かつ藝術作品一般に関わる基礎理論にもとづいて詳細に検討されている。それゆえ、以下では主にウォルトン1990に沿って議論する。

3.2. ウォルトン1990の藝術理論は、絵画、小説、芝居、映画といった藝術作品を、人形や木馬やおモチャのトラックといった子どもたちの玩具類と同じ種類の存在と見なす点に、著しい特徴がある。藝術作品と玩具類は、ともに表象体 (representations) と呼ばれる一つの新しいカテゴリーに分類される。ここに言う「表象体」は、いわゆる心的表象 (mental representations) ではない。そうではなくて、ある特別な機能を果たす物体たちのことである。「すべての表象体が共通に備えているものは、ごっこ遊びの中の役割 (a role in make-believe) である。(Walton 1990, 4)」お人形は、ままごと遊びの中では布やプラスチックの物体であることをやめ、赤ちゃんとして機能する。だから、お人形を横たえることは、ままごと遊びの中では赤ちゃんを寝かしつけることである。木馬はカウボーイごっこの中では、真に馬である。おもちゃのトラックは、それを押している子どもの想像の中では本物のトラックとなる。これらの玩具類は、社会的に共有された慣習に沿って、現実世界のその物自身とは異なるあるものを想像するよう人々の想像力に命じている。こうしてままごと遊びの世界では、そのお人形は赤ちゃんであるということが、その世界における事実として成り立つ。あるいは、その世界における真理として成り立つのである。これを、ウォルトンは、「……ということが虚構として成り立つ (it is fictional that ...)」と表現する⁽¹²⁾。

3.3. これとまったく同様に、さまざまな藝術作品、例えばスーラの『グランド・ジャット島の日曜日の午後』と名付けられた絵の具の配置は、鑑賞者の想像において、芝生を散策する人々を表現する。あるいは『ガリバー旅行記』と名付けられた文字列は、鑑賞者の想像において、小人の国の出来事の報告となる。これらの作品は、社会的に共有されたある慣習に沿って、虚構の世界の何ものかを想像するよう人々に命じている。この慣習は、画像や言語の解釈規則として社会的に共有されているものである。ウォルトンは、人々の想像を方向付けるこういった規則類を一括して「生成の原理 principles of generation」と呼ぶ (Walton 1990, 38)。これらは意識化されているとは限らないし、ほとんど生得的な場合もあるとされる。また、それぞれの解釈者に大幅な自由を許すような規則として成り立っている⁽¹³⁾。

3.4. こうして人々の同期された想像に支えられて、玩具類も藝術作品も、ちょうど演劇の小道具 (props) のように、ある虚構の世界において、現実世界のその物自身とは別のあり方で機能するものとなる。この点で、玩具類と藝術作品は、同じ種類の存在、つまり表象体なのである。これがウォルトンの基本的な洞察である。お人形は文字どおりにはある形状の物体にすぎない。だが、それが赤ちゃんであると信じることにする (make-believe) かぎりでは、ごっこ遊びの世界において、まさにそれは赤ちゃんであることになる。絵画は画布上の絵の具の配置にすぎない。だが、その絵画を見ることは芝生を散策する人々を見ることであると信じることにする (make-believe) かぎりでは、鑑賞者の想像の世界において、まさに芝生を散策する人々がいることになる。かくして、藝術作品の鑑賞は、当該の作品を小道具とするごっこ遊び (a game of make-believe : 信じることにするゲーム) の一種なのである。⁽¹⁴⁾

3.5. 以上の理論的見通しに従えば、虚構作品に対する感情反応を説明するという課題は、日常の現実世界とごっこ遊びの虚構世界とがどのように関わっているのか、という一般的な問題の一部門として設定できることになる。ウォルトンの指摘によれば、現実世界と虚構世界は、物理的・身体的 (physical) には相互作用しえないが、心理的 (psychological) には相互作用しうる。私たちはロビンソン・クルーソーを孤島から救い出すことはできない。だが、彼に同情したり、共感したりすることはできる。『オセロー』を観てデズデモーナの悲運に涙することはできる。だが、舞台に駆け上がってイアーゴーを一発殴りオセローに真実を教えてデズデモーナを救う、というの

は論外である。その行動は、虚構世界でデズデモーナを救うことではなく、現実世界でイアーゴ役の俳優に怪我をさせて芝居をぶち壊しにすることでしかない。窮地に陥ったヒロインを、私たちが虚構と現実という二つの世界をまたいで救うことはできない。(Walton 1990, 191-195)

3.6. 現実と虚構との間では物理的・身体的な相互作用は成り立たないのに、心理的な相互作用は成り立つ。この非対称性が問題を引き起こす。通常、感情は、それによって持ち主が動機付けられて何らかの行為を起こすことが、少なくとも可能ではある。そして私たちは、体験上確かに虚構の登場人物にある感情をいだく。ところがこのとき、この感情は物理的・身体的には絶対に関わりを持ち得ない対象に向かっている。虚構に対する感情反応の謎を生み出すのは、世界をまたぐ相互作用におけるこの非対称性なのである。

「憐憫や怒りがありながら、それにもとづいて決して行動することがありえないのなら、その憐憫や怒りとはいったい何なのか？ 相手に向かって表明されることが決してなく、論理的、形而上学的に完遂されることがありえない愛とは、そもそも何なのか？ どんなに深くロビンソン・クルーソーのことを気遣っていても、彼を島から救い出すのを試みることさえ、私たちにはまったくありえないことなのだ。(Walton 1990, 196)」

こうして、虚構に対する感情は、真正の感情であるかどうか疑わしいという示唆が浮かび上がってくる。

3.7. ウォルトンは、チャールズ少年が映画を観ている、という状況を例示して問題を分析している。チャールズが座席に縮こまって見ているのは、緑色の粘液状の怪物(スライム *slime*)が登場するホラー映画である。怪物は這いずり回ってすべてのものを薙ぎ倒しながら進んでいる。波打つ粘液の中から頭のようなものが現われて、光る小さな目がカメラをとらえ、そのまま速さを増しながらこちらに向かって進んでくる。チャールズは悲鳴をあげ、座席にしがみつく。「その後、まだ震えながら、チャールズは怪物が“怖かった (*terrified*)”と告白する。(Walton 1990, 196)」しかし、チャールズは怪物を怖がっていたのだろうか？ そうは考えられないというのがウォルトンの答えである。

3.8. チャールズの状況認知は、感情の認知主義の要請にそぐわない。ウォルトンがまず取り上げるのはこの点である。ある対象が危険をもたらすという信念(事実認識)が、恐怖の構成要素になっているという考え方は、感情の標準的な理論の多くが受け入れている自然な想定である (Walton 1990, 197)。他方、チャールズは怪物が現実の存在でないことを完全に理解しており、自分が危険な状態にあるのではないと分かっている。

「すると、端的に次のように論じても、非常に大きな間違いというわけではない。すなわち、何かを怖がるとは、部分的には、自分がそのものによって危険な目に遭うと考える、ということである。チャールズは自分が怪物によって危険な目に遭うとは考えていない。したがって、彼は怪物を怖がっていない。(Walton 1990, 197)」

感情の認知主義を仮定すれば、チャールズの体験しているものは、真正の感情ではない。しかしウォルトンは、感情の認知主義が受け入れるべき原理なのかどうかについて両義的である。

3.9. 彼は、標準的な感情の諸理論が感情の認知主義を承認することを利用して立論するが、それを全面的には受容せず、常に距離を置こうとする。上でも、「非常に大きな間違いというわけではない (it would not be far wrong)」という含みのある言い方をしている。別の箇所でも、感情の認知主義について「恐怖に関する、よく知られていて説得力がないわけではない説明 (the familiar and not implausible accounts of fear) (Walton 1990, 244)」と言っている。ウォルトン 1997 では、もっとはっきりと、「私が恐怖とは自分が危険な状態にあるという信念を要請すると考えている、と多くのコメンテーターは見なす。だが私は、『ごっこ遊びとしての模倣』の中で、この原理を裏書きすることを明示的に差し控えている (Walton 1997, 49 n.11)」と述べている。彼は、感情の認知主義を通念としては利用しても、それを全面的に受け入れる立論は避けている。それは、従って、チャールズの体験する感情を真正のものではないと見なす上で、最も重要な拠りどころではない。

3.10. ウォルトンが次に取り上げるのは、真正の感情は行為を動機付ける働きを備えているという論点である。こちらが最も重要な拠りどころとなる。信念(事実認識)

を欠くのに感情はある、という例を考えてみる。ある女性（フランシス）は、子どものころに犬に咬まれて以後、すべての犬を怖れるようになった。老犬ファイドは危険でないとは分かっている、ファイドでさえ怖い。フランシスはその老犬をできるかぎり避けようとする。だが、フランシスに、「ファイドは危険だ」という信念（事実認識）を帰属させるのはやや無理がある。なぜなら、彼女は、友人や子供たちがその老犬と遊ぶのを制止したりはしないのだから（Walton 1990, 201）。この例は、感情の認知主義への反例になっている。すると、ホラー映画に反応したチャールズの例も、これと類似の、信念（事実認識）をとまわらない感情反応の例と見ればよいのだろうか。もしそれでよいのなら、フランシスの犬への恐怖が真正の感情と認められるかぎり、チャールズの恐怖も、事実と対応しないことをもって真正の感情とは異なるとすることはできなくなる。こうなると、ラドフォードが提起したような問題は、そもそもありはしなかったのだ、という可能性さえ出て来る。

3.11. しかし、ウォルトンの考えでは、事実との対応関係が無いという共通性があったとしても、フランシス例とチャールズ例は同列には扱えない。二つの違いは、行為の動機付けの力が有るか無いかという点に現われる。信念（事実認識）を欠くとしても、「フランシスは、恐怖に特徴的な、熟慮をとまわらぬ行動をとっている。（Walton 1990, 201）」彼女は犬と遭遇するのを可能な限り避けている。だが、チャールズはそうではない。信念（事実認識）が有るにせよ無いにせよ、恐怖を真に感じている人間ならしそうなこと、例えば、遭遇を回避するといったことをするそぶりも見せない。（そもそもチャールズは好きこのんでホラー映画を観に行ったのだ！）「恐怖ははっきりした仕方動機付けをする。この動機付けの力が恐怖の認知的な要素に帰属されようとされまいと、そういう動機付けはある。（Walton 1990, 201）」そして、チャールズにはこの動機付けが見られない。「はっきりした動機付けの力を取り去って去勢された恐怖は、もはや恐怖ではない。（Walton 1990, 202）」チャールズの体験している心的状態には、恐怖にとまわらぬべき動機付けの力が見当たらないから、それは恐怖の実質を欠くのである。

3.12. 以上のとおり、ウォルトンの考えでは、ホラー映画を観てチャールズが体験する心理状態は、真正の恐怖ではない。ではそれはいったい何なのか？ ホラー映画を観るとき、観客には確かにある種の特徴的な体験が生じる。チャールズは、心拍数

が上昇し、アドレナリンが分泌され、椅子の肘掛けを握り締めてしまう。この種の生理的-心理的状态は、現実の危険に遭遇した人が提示する状態と酷似している。だが上に見たとおりこれは真正の恐怖ではなく、恐怖に似て非なるもの、準恐怖 (quasi-fear) とでも呼ぶしかないものである (Walton 1990, 196)。これは生理的-心理的には恐怖とほとんど同じであるが、現実と対応しておらず、行為を動機づける力をもたない。とはいうものの、チャールズは映画を観た後で、「怪物が怖かった」とはっきり言う。チャールズの体験の中で、恐怖に似て非なる生理的-心理的状态は、怪物に対する恐怖として同定されている。のみならず、私たちはこのチャールズの発言を不思議に思わない。私たちは、虚構を鑑賞するときに生じる生理的-心理的反應 (準感情) が、虚構に対する (「準」抜きの) 感情であるということを理解し、承認している。これがいったいどういう仕組みで成立するのか、ということが、ラドフォードの問題提起だった。真の問題はこれである。

3.13. ウォルトンは、比較の対象として、ごっこ遊びの例を提示する。ティミー少年がお父さんと怪物ごっこ遊びをしている。お父さんは、背後からこっそりティミーに近づき、怪物のふりをしてティミーに襲いかかる。ティミーは悲鳴をあげて隣室に逃げる。悲鳴をあげるのも逃げるのも、ティミーが「思わずやってしまう (more or less involuntary)」ことである。けれども、ティミーはもう一遍やっほしくて、隣室から笑って戻ってくる。このとき、

「ティミーは、お父さんが演技しているだけで、全体が遊びであり、悪い怪物が追いかけてくるというのは虚構としてだけ (only fictionally) であることを理解している。ティミーは本当に怖がっているのではない。だが、ティミーが怖がっているということは、虚構として成り立つのである (But it is fictional that he is afraid.). (Walton 1990, 242)」

つまり、あくまでも虚構として、怪物が襲い、ティミーは危険にさらされ、悲鳴を挙げて逃げる。このとき、ティミーが怖がっているということが、ごっこ遊びの世界で虚構として成り立つ。言い換えれば、それは虚構的な真理となる。チャールズのホラー映画鑑賞も、これとまったく同じやり方で解釈できる。

「粘液状の怪物が頭をもたげてカメラを見つけ、カメラ目線で這いずり寄って

くるとき、チャールズに危険が迫るということがチャールズの〔映画鑑賞という〕遊びの中で虚構として成り立つ (It is fictional in Charles's game that he is threatened)。そして、チャールズが息をのみ、椅子にしがみつくと、虚構としてチャールズは怖がっているのである。(fictionally he is afraid) (Walton 1990, 242) 」

3.14. ティミーは、怪物ごっこ遊びにおいて、お父さんがお父さんであることをやめて怪物になることを理解し、そう想像する。ティミーは「これ(お父さん)は怪物である」という命題を信じることにする (make-believe)。こうして、ごっこ遊びの世界では、この命題が虚構的真理として成り立つ。そして、この虚構世界の命題的事実に対応して、ティミーの悲鳴や振る舞いは恐怖の表出として解釈され、「ティミーが怪物を怖がっている」ことが虚構的真理として成り立つ。同じくチャールズは、映画鑑賞において、スクリーン上の映像がただの光と影でなく、それを見るのが怪物を見ることになることを理解し、そう想像する。チャールズは「これ(光と影)を見ることは怪物を見ることである」という命題を信じることにする (make-believe)。こうして、映画の虚構世界では、この命題が虚構的真理として成り立つ。そして、この虚構世界の命題的事実に対応して、チャールズの生理的・心理的反応(準恐怖)は恐怖の徴候として解釈され、「チャールズが怪物を怖がっている」ことが虚構的真理として成り立つ。チャールズの準恐怖は、かくして虚構世界において真正の恐怖となる。

3.15. 「信じることにする (make-believe)」という表現は、「無理矢理そういうことにする」という含みもちうるが、ここではそういう含みはない。ホラー映画を観れば、ほとんどの人がごく自然に、スクリーン上の映像によって怪物が実在する世界に連れて行かれる。この体験は、「無理に」とか「そうしなくていいのにわざわざ」といった要素をまったくもなわない。とはいえ私たちは、想像が自然に運ばれて行くまさにその瞬間にも、その怪物が現実の存在ではないことを片時も忘れない。要するに私たちは、映画を観ても、怪物が実在すると信じる (believe) ようにはならない。それゆえ、怪物の実在は、そう信じることにする (make-believe) という虚構の水準にある。だから、準抜ききの真の感情は、その水準にしか成り立ちえないのである。

3.16. ホラー映画を観るチャールズとまったく同様に、『アンナ・カレーニナ』を読みながらアンナを憐れに思い、同情するとき、私たちは、真正の感情を現実世界で抱

いているわけではない。私たちはアンナを助けることも慰めることもできない。のみならず、助けようとも慰めようともしない。読者の心理状態は現実世界において行為を動機付けない。それゆえ、その心理状態は感情に似て非なるものである。これが真正の感情になるのは、虚構世界においてである。それは次のようにして起こる。

3.17. たしかに『アンナ・カレーニナ』は、現実世界ではトルストイという人物の書いた虚構にすぎない。だが、読者はそれを、典型的には、登場人物をよく知っている或る語り手の事実報告として読む (Lewis 1983, 266 ; Currie 1990 Chap.2 ; 田村 2012, 12ff., 25ff.)。つまり、トルストイならぬ語り手の語る、小説ならぬ事実報告と信じることにして (make-believe) 読むのである。『アンナ・カレーニナ』を読むことがアンナの運命を知ることであると信じることにすれば (make-believe)、このとき読者は、『アンナ・カレーニナ』が事実報告である虚構世界に移動することになる。

3.18. 『アンナ・カレーニナ』という小説は、こうして読者の作品鑑賞というごっこ遊び (a game of make-believe : 信じることにするゲーム) の中で、虚構世界を構成する小道具となる。この仕組みは、人形という物体が、ある子どものごっこ遊びの中で小道具となって、その人形が赤ちゃんである虚構世界を構成する、というのと同じ論理的な仕組みである。これがウォルトンの藝術論の核心だった (3.2 & 3)。読者の現実世界の準憐憫や準同情は、虚構世界においてはアンナへの真正の憐憫と同情であると解釈できる。短く言えば、藝術作品に接して私たちが抱く生理的・心理的反応は、この反応の持ち主の想像の働きによって、作品を小道具とする藝術鑑賞ごっこ遊びの虚構世界に移し入れられ、その世界における真正の感情として解釈される。これがウォルトンによる虚構作品に対する私たちの感情反応の説明である。(Walton 1990, 240-249)

4. ウォルトン説における説明の空白

4.1. この説明は、現実と虚構にまたがる藝術作品の鑑賞体験を相当うまくすくい上げていっている。ある論者はこれを「この問題を取り扱うために考案されたいろいろな理論の中で、最も啓発的で最も論理的に問題がない (Levinson 1990, 79)」と評した。確か

にウォルトンの説明はよくできている。だが、少なくとも一箇所説明の空白がある。それは、次の問いに集約できる。ティミーやチャールズが、想像によって現実世界から虚構世界へと移動するとき、彼らが首尾よく移動できるのはどうしてなのか？

4.2. ティミーは、「がおー」と言いながらお父さんが近づいてくるとき、「父さんどうした！ 気はたしかか？」とは言わない。これは現実世界にべったり居続ける者の反応である。ティミーは「お、怪物ごっこだな」と理解し、ありがちな怪物ごっこのシナリオに沿って、「きゃー」と叫びつつドキドキしながら走って逃げる。チャールズは、不定形の液状物体がスクリーン上を動いているとき、「なにこれ？」とは思わない。チャールズは「わ、怪物だ」と理解し、心拍が速くなって「きもちわるっ！ 怖っ！」と感じる。ティミーの叫びとドキドキと逃走は、虚構世界における恐怖の表現である。チャールズの生理的・心理的反応（準恐怖）は、虚構世界における恐怖の徴候である。ティミーの振る舞いとチャールズの準恐怖は、これを軸にして虚構世界の恐怖が成り立つのだから、二人が首尾よく虚構世界に移動するための裏付けとなっている。

4.3. それゆえ、「彼らが首尾よく現実から虚構に移動できるのはどうしてなのか？」という上の問いに答えることは、ティミーの振る舞いやチャールズの準恐怖はなぜ成立するのか、という問いに答えることと同じことである。これらが成立すれば、それを軸にして感情反応をともなう生き生きとしたごっこ遊び、すなわち信じることにするゲーム（a game of make-believe）が生まれるからである。そして、ウォルトンは、ティミーの振る舞いやチャールズの準恐怖がなぜ成立するのか、あるいは『アンナ・カレーニナ』の読者の準憐憫や準同情がなぜ成立するのか、そのところは詳しく述べていない。たんにそれらが成立するのを前提しているだけである。これがウォルトンの説明の空白部分である。⁽¹⁵⁾

4.4. この空白部分を埋める手がかりは、ティミーやチャールズの事例の描写の中にすでにある。ティミーはお父さんの振る舞いを「お、怪物ごっこだな」と理解する。チャールズはスクリーン上の映像を「わ、怪物だ」と理解する。この理解が成立することによって、ティミーは悲鳴をあげて逃げ、チャールズは準恐怖に陥ることになる。従って、この理解の成り立ちが分かれば、説明の空白は埋められるはずである。

4.5. この理解を形成する要因は、大きく言って、三つある。第一の要因は、現実世界の事物の上に虚構世界を重ね描きする能力である。例えば、母親がバナナを耳にあてて「もしもし」と言っているのを見たときに、幼児は「このバナナは電話機なんだ！」というごっこ遊びの原理を発見し、この発見を「このバナナはバナナである」というベタな事実認識の上に重ね描きする。こうしてごっこ遊びができるようになる。この能力は、ほとんどの幼児で2歳から3歳の間に獲得される (Leslie 1987)。しかし、この能力を解明することは、虚構論の課題というよりも脳科学や発達心理学の課題であるから、これ以後この能力は前提としてそのまま認め、特に論じない。

4.6. 第二の要因は、個別のごっこ遊びの種類の知識である。ティミーはお父さんが「がおー」と言いながら近づいてくるとき、「これは怪物の振る舞いの類型だ」と見抜かなければならない。そして怪物ごっこ遊びのありそうな展開を思い描いて、適切に振る舞わねばならない。悲鳴をあげて逃げてもよいし、ヒーローとして立ち向かってよい。チャールズも、眼前の映像を「これは粘液状怪物 (slime) の類型だ」と見抜かなければならない。「何だかよくわかんない」と思うてしまうと、ホラー映画を小道具とする鑑賞ごっこ遊びは成立しない。

4.7. 第三の要因は、ティミーやチャールズの側ではなく、外部の事物の側に求められる。ごっこ遊びが成り立つためには、それなりの小道具と設定が与えられなければならない。だから、お父さんは熱意をもって上手に演技しなければならない。やる気のない下手な演技では興ざめである。ホラー映画は巧みに構成されていなければならない。『エクソシスト』や『リング』は成功作だが、『アタック・オブ・ザ・キラートマト』はホラーとしては失敗作である。藝術作品は、鑑賞ごっこ遊びの小道具となるために、鑑賞者の期待をはずさないよう、適切な描写と巧みなプロットを備えていなければならない。

4.8. 第二と第三の要因は、一括して扱うことができる。怪物ごっこにせよ藝術作品の鑑賞にせよ、ごっこ遊びが成立し、参加者が現実世界から虚構世界に首尾よく移動できるためには、参加者の期待をはずさない適切な内容が提示されて (第三の要因)、その内容が理解される (第二の要因) のでなければならない。上手な演技や優れた藝術作品によって、現実とは別の世界が生き生きと描き出され、参加者がそれを的確に理解するとき、虚構世界を信じることにするゲームがうまく成り立つ。このとき参加

者には、そのごっこ遊びにふさわしい生理的—心理的反応や振る舞いが生まれ、彼らは首尾よく現実世界を離陸して虚構世界に移って行く。以上のとおりであるから、ウォルトンの説明に対しては、私たちの共通理解に適合して期待をはずさない内容の、提示と理解とによって、虚構作品への生理的—心理的反応が因果的に引き起こされる、という説明を補わねばならない。

4.9. この補足は、しかし、ウォルトンの説にとって致命的な影響を及ぼしかねない。ラドフォードの問題提起に対するウォルトン説による解答をまとめれば、次のとおりになる。「チャールズが怪物を怖がっている」ということが成り立つのは、虚構世界においてのみであり、従って、現実世界において対応する事実が存在しないということは、虚構作品の鑑賞者の感情体験を正しく理解する上で何ら障碍にはならない。恐怖という感情の対象物として怪物をあてがうことができるのは、虚構世界においてのみである。だから、現実世界においては真正の感情は成り立っていない。従って、2.6の(3)を却けることによってラドフォードのいう非合理性は回避できる。これがウォルトン説からの解答である。だがすでに確認したとおり、この説明においては、現実世界における準感情の成立が、鑑賞者が現実世界から虚構世界に移るカナメの部分で、決定的な役割を果たす。その準感情は、上で見たように、私たちの共通理解に適合し、一般の期待をはずさない内容の提示によって、引き起こされるのであった。この「内容」とは、虚構を生み出す身振りや映像や言葉によって意味されるものにほかならない。さて、今ここで、感情の認知主義をあえて維持しなくてよいとすれば、事実ではなく適切な内容——厳密にはその内容を意味する適切な身振り、映像、言葉など——だけを提示することによって、現実世界において(準抜きの)感情が成立する、と言ってよいことになる。そしてウォルトンは、感情の認知主義を強く主張してはいなかった。するとウォルトンの説は、事実ではなく適切な意味内容に対して私たちは(準抜きの)感情を持ちうる、という説と区別がつきにくくなる。これはウォルトンを批判するラマルクの説なのである。以下ラマルクの説を検討しよう。

5. ラマルクの思考内容の説

5.1. ラマルクは、1981年の論文「どのようにして私たちは虚構を怖れたり同情したりできるのか? (How Can We Fear and Pity Fictions?)」とウォルトン1990に対する1991年の書評論文において、ウォルトンの説を批判し、自らの説を展開している⁽¹⁶⁾。ラマルクは、ウォルトンの説を次のように要約する。

「彼〔ウォルトン〕の独創的な示唆によれば、私たちが心理的に虚構の登場人物によって影響をこうむっているように見えるとき、それは世界をまたいで生じるのではなく、虚構の世界において生じるのである。私たちは、実在的に (really) 怖れたり感動したりしているのではない。単に、虚構的に (fictionally) そうしているだけである。感情の身体的な徴候、じっとり汗ばんだ手のひらや必死で見つめる眼は、この世界においてはただ単に「準」感情を表しているだけである。ウォルトンの場合、虚構の登場人物と何らかの仕方で相互作用するためには、私たちは虚構世界に「入ら (enter)」ねばならないのだ。(Lamarque 1981, 292)」

これは概ね私たちの理解と違わない。注目すべき点は、ラマルクが、鑑賞者が虚構世界に入ることがウォルトン説では必要だ、と指摘している点である。ラマルク自身は、虚構の登場人物を現実世界に連れてくる方がよいし、そうすることができると考えている。その方が「奇妙なことをもたらさないずっと単純なやり方 (Lamarque 1981, 292)」である。「虚構の登場人物と私たちが心理的に相互作用するのは、現実世界においてであると私は論ずるつもりである。(ibid.)」

5.2. 虚構の登場人物は、ラマルクによれば、「記述という平凡な装いで、厳密には、記述の意義 (senses) として、私たちの世界に入って来る。そして、心的表象として、私たちの感情反応の対象物 (objects) となる。あるいはむしろ、……それらの記述によって特徴づけられた思考内容 (thought-contents) として、感情反応の対象物となる。(Lamarque 1981, 293)」虚構の登場人物は、スーパーマンであれシャーロック・ホームズであれ、「新聞記者のクラーク・ケントと同一人物である」とか「ロンドンの私立探偵である」といった記述を通じて私たちに伝達される。そういった記述につい

て人々が共通に理解する概念的把握において、私たちはそれらの登場人物をとらえ、そういう概念によって感情を抱く。ラマルクが言っているのはこういうことである。従って、この「記述の意義」とラマルクが呼ぶものは、私たちが4.8および4.9で「共通理解に適合していて期待をはずさない内容」と呼んだものとほぼ同じである。

5.3. ラマルクの説明では、「思考内容」というのは、ある思考が何かについての思考であるときのその何ものか、のことを言う。ただし、あくまでも人々が理解することからの水準での、その何ものかであって、外的世界の実在物としての、その何ものか、ではない。つまり、ラマルクが言う「思考内容」は、フレーゲ的な意義 (Sinn)、あるいは、デカルトの表現的実在性 (*realitas objectiva*) といった心的・内在的対象のことである⁽¹⁷⁾。思考内容とは、「スーパーマン」とか「シャーロック・ホームズ」と言うときに人々が理解しているものや、「スーパーマンは空を飛べる」とか「シャーロック・ホームズはベーカー街 221B に住んでいる」というときに人々が理解していることを言うわけである。

5.4. 仇敵のことを考えて憎しみを抱くとき、憎んでいる相手は仇敵その人であって、自分の考えではない。つまり、ある人の心のなかの考えは、感情の原因となりうるが、感情の向かう対象物とは異なる。ラマルクの場合も、思考内容 (考え) は感情の原因となるが、それがそのまま感情の向かう対象物 (感情の志向的対象) であるわけではない⁽¹⁸⁾。感情の志向的対象は、物語を構成する文によって指示されるスーパーマンやシャーロック・ホームズである。⁽¹⁹⁾

5.5. 思考内容は、それが十分に生き生きとしていて (*vivid*)、私たちがそれに深く巻き込まれている (*involve*) とき、私たちの感情を引き起こす傾向が増大する。日本の日常生活で、その辺にいるわけもないライオンを怖れる、というのは不合理である。だが、剥き出された牙をありありと想像し、かぎ爪に引き裂かれ、引き倒されて身体を噛み砕かれる激痛を生き生きと想像するとき、その思考内容によって私たちが恐怖に襲われるというのは不合理ではなく、十分起こりうることである。その辺にいるわけもない不在のライオンに対する恐怖と、ライオンについての思考による恐怖とは区別しなければならない。前者は不合理かもしれないが、後者は不合理ではない。また絶対に起こらないこと、例えば宇宙空間で小惑星上に独り遺棄されるといったことを考えることによって、恐怖はかき立てられることがある。(Lamarque 1981, 295)

5.6. 思考内容によって感情反応が引き起こされることは、ラドフォードがすでに指摘していた (2.13 & 14)。ウォルトンも、ウォルトン 1990 以後の論文ではこの論点を自説の一部として積極的に主張している。ここではウォルトン 2008 の例を引こう⁽²⁰⁾。子どもたちが壊れた古い馬車のまわりで駄馬車ごっこをしている。ロドニー少年は御者である。手綱をたぐって馬 (馬役の子どもたち) に「前へっ！」と声をかける。彼は駄馬車を終点まで安全に連れて行く責任で緊張し、誇りで胸を一杯にしている。もちろん、ロドニーは、自分がたんにごっこ遊びをしているだけであることをよく分かっている、そんな責任を負っていないことを完全にわかまえている。とはいえ、遊びのさなかでロドニーは本当に興奮し、本当に胸が一杯になるような感じを体験している。

「この胸が一杯になる感覚はどこから来たのだろうか。何がロドニーの緊張と興奮の感じを引き起こしているのだろうか。この現実の感じはロドニーの想像活動の結果である。つまり、自分が駄馬車を操縦し、盗賊を警戒し、駄馬車と乗客の安全への責任を負っている、と生き生きと想像することの結果なのである。

(Walton 2008, 73) 」

このように、ウォルトンも想像された思考内容によって私たちが感情的な反応を持ちうることを認めている。

5.7. ウォルトンの場合、チャールズ例で確認されたとおり、思考内容が引き起こすのはあくまでも「準」感情である。これに対し、ラマルクは、それを準抜きの真の感情であると見なす。

「私 [ラマルク] の主張は、怪物が虚構であることは、それをはっきり理解している場合でも、チャールズが本物の恐怖をもつことを妨げないということに尽きる。(Lamarque 1991, 164) 」

ウォルトンとラマルクの対立は、虚構作品の引き起こす感情反応を、現実世界においては準感情と見なすか、それとも現実世界の真正の感情と見なすか、という点にしか見出せない。この対立は、ウォルトンが真の感情に求めるものとラマルクがそれに求めるものとの違いにもとづいている。

6. ウォルトンのラマルクの相違

6.1. ウォルトンとラマルクの違いを生む要因は、二つある。第一は、感情と事実との関係、すなわち感情の認知主義に対する姿勢である。ウォルトンは、真正の感情が現実または虚構の事実に向かうことを要請するのに対し、ラマルクは、これを求めない。第二は、感情と行為との関係、すなわち、感情が行為を動機づけるということのとりえ方である。ウォルトンは、絵画を見ること、小説を読むこと、映画や芝居を観ることが、いずれもごっこ遊びの虚構世界において生じる行為であると考えている。これに対し、ラマルクはそう考えてはいない。

6.2. 第一の要因から抜おう。ウォルトンは、感情が思考内容によって因果的に引き起こされることを認めている。だが、感情の向かう先（志向的対象）は、何らかの世界（現実または虚構の世界）の事実であると考えている。すなわち、虚構世界においては、怪物に襲われる危険がチャールズに迫るということが成り立ち、それゆえ、チャールズが怪物を怖がるということが虚構としては成り立つ。ウォルトンは、因果的には感情の認知主義を却ける（思考内容によって感情反応が起こると認める）が、志向的には感情の認知主義を受け入れている（感情の向かう先は何らかの世界の事実と見なす）のである。感情の認知主義をこうして片道だけ受け入れたことが、おそらく、ウォルトン 1990 の両義的な姿勢をもたらしている。

6.3. これに対し、ラマルクは、因果的にも志向的にも感情の認知主義に重きを置かない。ラマルクの場合、虚構の登場人物は現実世界に引き入れられて私たちの感情の対象物となる。そして、「デズデモーナが私たちの世界に入ってくる時、彼女は人物として、または個人として、あるいは想像上の存在者として入ってくるのではない。そうではなくて、慣習的な意義をともなった記述たちの複雑な集合として (as a complex set of descriptions with their customary senses) 入ってくるのである。(Lamarque 1981, 299)」従って、私たちが虚構の登場人物と現実世界で心理的に相互作用するとき、その相手方になるのは記述の集合であって、記述を通じて指定される現実または虚構の対象ではない。チャールズの例を引きつつ、ラマルクは次のように言う。

「怪物によって呑み込まれるという思考が、チャールズを怖がらせる思考である。

彼は、映画の中の画像によって生々しくなったその思考によって、怖れを感じる (he is frightened by)。彼が怖れているのは (what he is frightened of)、想像された怪物である (the imagined slime)。これは神秘的な「虚構的存在者」ではないし、怪物の一種でもない。そうではなくて、想像することの一種なのだ。(Lamarque 1996, 126)」

チャールズの恐怖の向かう先にある「想像された怪物」は、生々しい映像がもたらす「想像することの一種 (a kind of imagining)」としての、ある複雑な内容である。この、想像された内容タイプを志向の対象とするやり方は、想像された内容の帰属する何らかの実在を認めない場合、かなり呑み込みにくい⁽²¹⁾。しかし、ラマルクが、感情の認知主義を、志向性という片道だけでも認めるつもりがないことははっきりしている。

6.4. ウォルトンも虚構的存在者の実在論を採用しない⁽²²⁾。それゆえ、虚構的な感情は虚構世界の事物に向かうと言いつつ、その事物の実在を認めるわけではない。とはいうものの、彼が感情の認知主義を志向性として片道だけ認めることが、ラマルクとの違いになっていることは、以上から明らかである。ウォルトンの考えでは、真正の感情は、その感情が起こる世界の事物に向かっているべきではない。藝術作品に感応して生じる心理的-生理的反応は、現実世界の事物には向かっているべきではないのだから、現実世界では準感情と言うほかはない。⁽²³⁾

6.5. 第二の、感情と行為の関係について、ウォルトンは、藝術作品に対する感情反応は、現実世界において持ち主の行為を動機付けないと指摘していた (3.11)。怪物が襲ってくることに對し、チャールズが真正の感情をもって反応しているのなら、たとえ半信半疑の状態であっても、警察に通報したり家族に注意を促したりするはずだが、そういう行動は起こさない (Walton 1990, 198)。行為を動機づける力を失った恐怖は、恐怖ではない。それは「準」恐怖と呼ぶしかない。

6.6. これに對し、ラマルクは、藝術作品に対する反応は行為を動機づける、と応ずる。ウォルトンの前提を受け入れて、チャールズがごっこ遊びに参加しているとしよう。この時たしかに、チャールズは警察が搜索すべき怪物などここにもいないと分かっているから、通報したりはしない。だが、チャールズがあまりにも怖ろしくなっ

しまったら、彼は「他のことを考えたり、映画の技術的な側面に集中したり、目を閉じたり、映画館から出てしまったりして、ごっこ遊びに参加するのを止めるだろう。

(Lamarque 1996, 126)」これはチャールズが感じているのが準拔きの恐怖であることを示す。というのも、「すべての恐怖と同様に、それは逃げ出す行為を動機付けることができているからである (Lamarque 1996, 126)」

6.7. これに対して、ウォルトンの理論からどう答えることができるだろうか。ウォルトンの理論によれば、絵を見ること、小説を読むこと、映画や芝居を観ることは、そのまま、ある虚構世界——ごっこ遊び世界——の中の行為である。子どもたちのごっこ遊びの場合、例えば、木馬にまたがることは、西部劇ごっこの世界において、本物の馬にまたがることである。木馬にまたがって家の周りを走ることは、西部の平原を馬で駆け抜けることである。同様に、カラヴァッジオの『バッカス』という絵を見ることは、鑑賞ごっこ遊びの世界において、酒杯を差し出すバッカスを見ることである。すなわち、その絵を見るとき、

「バッカスがあなたに飲み物を差し出すとことが虚構として成り立つだけではなく、あなたが彼を見るということもまた虚構として成り立っている。(Walton 2008, 72 強調は引用者)」

絵を見る人は、自分とその絵から成る鑑賞ごっこ遊びの世界に入っていく。だから、絵を見るという現実世界の行為は、そのままごっこ遊びの世界でバッカスを見る行為となる。現実世界の行為が、典型的な身体動作として、藝術鑑賞におけるごっこ遊びの中の行為となる例も考えられる。

「私たちは、ときには絵でもってずっと身体的な遊びをする気になることがある。大嫌いな政治家の肖像画は、その人物に、虚構として、ダーツを投げ付ける遊びの素晴らしい小道具になる (Walton 2008, 71-72)」

この例では、実際に肖像画に向かってダーツを投げつけるという動作が行なわれている。このとき、この肖像画は、ごっこ遊びの世界を作り上げる絶好の小道具となる。その肖像画に向かってダーツを投げることは、虚構としては、すなわちごっこ遊びの世界においては、その政治家本人にダーツを投げることである。

6.8. 『アンナ・カレーニナ』を読んでアンナの運命に涙するとき、ホラー映画を観

て思わず目をつぶってしまうとき、上の絵画鑑賞と同じことが起こっている。読者の涙は虚構世界において流され、チャールズの目は虚構世界において閉じられる。もちろん、身体は物理的に現実世界に属することを止めないから、現実世界の読者の目から涙が流れており、現実世界のチャールズの目が閉じられるのである。だが、その行為は、虚構世界の文脈で解釈されることによって、はじめて理由の分かる行為となる。これが、ラドフォードの問いに対するウォルトンの解答の核心である。換言すれば、虚構の藝術作品に対して抱かれた感情が、私たちの行為を動機付けるとき、その結果として行なわれる行為は、現実の身体によって遂行される虚構世界の行為なのである。これがごっこ遊びをするということにほかならない。⁽²⁴⁾

6.9. 簡単に言えば、藝術作品への感情反応が行為を動機付けるとしたら、その行為は虚構世界の行為であって、現実世界の行為ではないのである。虚構世界における真の恐怖は、虚構世界における行為を動機付ける。現実世界における準恐怖は、現実世界の行為を動機付ける力をもたない。真の恐怖は行為を動機付けるという原理は、こうしてきちんと維持されている。補足しておけば、チャールズが警察に通報したり家族に注意を促したりしないのは、みんなが一緒にごっこ遊びをしてくれるとはとても思われなからである。「怪物がやってくる、町のみんなが襲われるっ!!」と通報することが、絶対に出来ないわけではないのだ。ホラー映画鑑賞の一環として、感動したチャールズが周囲を巻き込んでごっこ遊びを展開する、ということも論理的には不可能でない⁽²⁵⁾。だが、現実には、通報に応じてごっこ遊びに参加してくれるお茶目な警察署は存在しない。ややこしいことに巻き込まれたくないから、チャールズは自重するのである。

6.10. ラマルクの異論に対し、ウォルトンの理論からは以上のように返答することができる。ウォルトンの虚構と感情と行為の理論は、ラマルク的な批判に耐えて生き延びると言ってよい。付言すれば、現実世界の事物に対する真正の感情と、虚構作品に対する現実世界の生理的・心理的反応（準感情）との間の区別は、以上のとおり論理的・存在論的な区別であって、動かされ方の強弱の区別、ないし体験の切実さの区別ではない。車に轢かれたカエルを見て哀れに思うのは、真正の感情である。ホロコーストを扱った小説に震撼させられるのは、準感情である。すぐ消える真正の感情もあれば、長く影響をのこす準感情もある。真正の感情も準感情も、私たちの現実世界

の実人生に深い影響を及ぼしうる。

7. むすび ——虚構性としての共同性の分析に向けて——

7.1. 冒頭 (1.3) で提示した3項のうち、すでに (1) ウォルトンの虚構世界論がラドフォードの問題提起に妥当な解答を与えることと、(2) ウォルトンの感情の分析がラマルクからの批判に耐えて有効性を維持することは、十分に述べた。1.3 の (3) に挙げたのは、ウォルトンの虚構世界における感情と行為の理論が、個々人に対する共同的な権力の作用を分析する上で、重要な示唆を与えるということだった。この点について述べておこう。

7.2. ウォルトンの理論は、鑑賞者が藝術作品を利用して、自分と作品からなる虚構世界をごっこ遊びというかたちで組み立てる、という点に大きな特徴がある。この点をラマルクは、「私たちは虚構世界に入らねばならない (Lamarque 1981, 292)」と表現していた。だが、作品の作る虚構世界に私たちが入るという解釈は、厳密には間違っている。ウォルトン自身は、絵画鑑賞を例にとりて次のように言っている。

「自分を絵の中に押し込もうとするかわりに、私は、絵の世界をもっと大きく、私が現にいるところまで含む大きさにすることができる。(Walton 2008, 69)」

私たちは作品の世界に入るのではない。作品を小道具にして、私たちが自らごっこ遊びの世界を自分のまわりに作るのである。

7.3. ごっこ遊びの世界は、お人形が赤ちゃんであり、木馬が本物の馬であると信じることにする (make-believe) ことを通じて作り上げられる。カラヴァッジオの『バッカス』を見るのが、バッカスに会うことであると信じることにする (make-believe) ことを通じて、バッカスが酒杯を差し出していると信じることにするゲームの世界が成立する。『ガリバー旅行記』を読むのが、レミュエル・ガリバーという船医の残した日記を読むことであると信じることにする (make-believe) ことを通じて、身長6インチの人々が暮らしていると信じることにするゲームの世界が成立する。

7.4. この「信じることにする」という心的状態は、作品が伝えるさまざまな内容を

私たちが受け取り、それらを想像の中で生き生きと思い描くときに、私たちが自然に、自発的に運ばれて行くある心的状態である。私たちは虚構作品の提供する内容を信じる (believe) のではない。そう信じることにする (make-believe) ののである。だが、それは無理してわざわざそうするのではなかった (3.14)。文字通りには到底信じられないことなのに、私たちは、作品に誘われて、それらを自然に、そして自発的に信じることにするのである。

7.5. 表象的藝術作品の鑑賞において、到底信じられないことなのにむしろそれを自発的に信じることにする、という心的態度が現れることは、注目すべきことである。この心的態度は、いま仮に藝術作品の提示する多種多様な価値を一括して「美」と呼ぶことにすれば、まさに美が私たちの中に作り出す態度である。美は、人を現実世界の事実認識の束縛から解き放ち、ありえないこと (虚構) を自ら進んで信じることにする (make-believe) という態勢に導く。美に動機づけられた行為は、現実世界の“信念 belief (事実認識)”にもとづく行為ではなく、虚構世界の“信じることにしたこと make-believe”にもとづく行為となる。

7.6. この行為は、自ら進んで行なわれる自発的な行為である。美に導かれた被動的な活動は、自発性として体験される。お人形で遊んでいる一人の幼児は、人形が備えている想像力への促しに沿って、自発的に、かつ多くの幼児に共通する予期された仕方、虚構の世界に遊んでいる。

7.7. こうして、一体の人形、一個の藝術作品は、人々に外から働きかけて感情と想像を解き放ち、そうやって人々を内から動かす力の、物体としての顕現なのである。これが表象体 representations である。そしてここに、イメージの力によって人間が想像の共同体を作り上げるという人類学的事実の、行為論的な構造が浮かび上がる。表象体を仲立ちにして人々の想像力の自発性が組織され、外から働きかけることによって人々を内から動かす共同的な力が、虚構の水準に——演技やごっこ遊びの水準に——成立する。美の力によって、私たちは、自ら信じてはいないのに信じることにした事柄の水準で、想像力の働きを人々と同調させながら、真正の感情を抱き、自発的に行為する。このようにして、美のもたらす共同的な力に沿って、私たちは、想像を共有して生きる。だが、その生は自分の信じていることに根ざしてはいない。藝術作品をめぐる鑑賞者の経験の構造は、共同的な力をめぐる私たちの生き方に通じている。ホ

ラー映画を観ているチャールズの体験を理解した後で、私たちが手にする課題は、共同的な力の下における私たち自身のごっこ遊びを解明することである。

注

(1) プラトンによると、画家や劇作家が備えているのは「真似るための技術（『国家』601D）」である。彼らは「何も知らない多くの人々に美しいと見えるようなもの、そういうものを真似て描写する。（同 602B）」とりわけ劇作家たちは、人々の好評を博するために、悲運に会って自分を抑制する優れた人物ではなく、感情をたかぶらせる多彩な性格を描く（同 604E~605A）。この種の真似ごと、すなわち虚構に対し「われわれは喜びを感じ、我を忘れて同情共感しつつ、ついて行く。（同 605D）」かくして劇作家たちは、プラトンによって、「魂の低劣な部分呼び覚まして育て、これを強力にすることによって理知的部分を減ぼしてしまう（同 605B）」と批判された。

(2) 以下、本文中では、「ラドフォード 1975」と呼ぶ。書誌の詳細は文献表を参照のこと。引用出典を示すときは、Radford 1975 と記す。他の引用文献でも同様の表記法を踏襲する。

(3) この辞典は、英語を母語としない者を対象とした説明を試みており、ここでの関心に合致する。

(4) 例えば、ケンダル・ウォルトンは、想像と信念を対比して以下のように述べる。「信念は、想像と異なり、正しいか正しくないかである。信念は真であることを目指す。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）」

(5) 「ベトコン」は、ベトナム戦争において反アメリカ・反サイゴン政権の立場で戦った「南ベトナム解放民族戦線」の通称ないし蔑称。一時期広く見られた「南ベトナム民族解放戦線」という表記は、日本語版ウィキペディアによれば誤訳だそうである。ちなみにラドフォード論文の刊行年の 1975 年は、ベトナム戦争終結の年である。

(6) ある感情を持つことの中には、命題的事実に対する態度、つまり事実的な状況 (circumstances) のほかに、通常、当該の感情に特有のある感じ (feelings) や、身体的徴候 (symptoms) や、感情に動機付けられた典型的な行為 (actions) が含まれるとされる。(Kenny 1963, 67ff ; ibid. 98-99)

(7) これらについては、ウォルトン 1990 の pp.197-200 を見られたい。

(8) ラドフォード 1975 に概念的な問いが含まれていることは、キム 2005 が指摘する。

(9) ウォルトンとは違って虚構の登場人物を実在物の一種と認めるのが、いろいろなタイプの「虚構的对象の实在論 (realism about fictional objects)」である (Sainsbury 2010, chaps 2~5)。セインズベリ 2010 に従うなら、虚構的对象の实在論は、マイノング主義、可能世界論、抽象的人工物 (abstract artifacts) の理論、の三つに大別できる。しかし、藝術作品に適用すると、これらはいずれも困難を生じる。マイノング主義の場合、コナン・ドイルの作品に先だってシャーロック・ホームズが実在する、という状況を認めねばならなくなる。すると、どうしてコナン・ドイルはシャーロック・ホームズの特性を正しく選び出すことができたのか、という奇妙な問いにぶつかってしまう (Sainsbury 2010, 58)。可能世界論の場合、シャーロック・ホームズの背丈は物語からは確定できないのに、可能世界の存在者としては確定されていなければならない、という不都合が生じる。物語の登場人物の不完全さ、ないし属性帰属の自由度が損なわれるのである。(Sainsbury 2010, 85-86 ; ibid. 223 n.18。なお Walton 1990, 63-67 も参照されたい)。抽象的人工物論の場合、これは虚構の登場人物をちょうど「契約」とか「結婚」といった概念のような、空間を占拠しない抽象物とする立場だが、そのような抽象物としてのシャーロック・ホームズが、どうやってパイプを吹かしたり、バイオリンを弾いたりするのか、その説明は曖昧なもの留まる (Sainsbury 2010, 91-93 ; ibid.111-113)。直観的に言って、この種の精緻な形而上学を、例えばドラえもんやアンパンマンをめぐる若若男女の多種多様な鑑賞体験に文字どおりに適用するのは、なかなか難しいことのように思われる。

(10) この第六の提案は、後述の、感情を現実世界と虚構世界に振り分けて分析するウォルトンの立場と通じるところがある。それゆえ、これの検討はウォルトンの説を検討することで代替する。なお、ラドフォード自身の分析は、いろいろな問題が未整

理のまま述べられている印象があり、最後は「だから、問題は前のまま残っている。

(Radford 1975, 78)」と言いながら考察を終えている。結局、問題は先送りされるかたちになる。

(11) 実はもう一つ、矛盾を脱する道がある。それは、感情に適用される合理性の概念を再検討する道である。すなわち、感情に適用されるべき合理性は、ラドフォードが暗黙のうちに想定しているのとは違って、〈事実に合致している〉という信念(事実認識)にかかわる合理性ではなく、〈目的を達するための手段として役立つ〉という行為にかかわる道具的な合理性である、と論ずる。すると、事実に合致しないからといって、私たちの感情反応がただちに不合理と見なされるべきではない、という結論になる。これは Joyce 2000 の論法である。この道をとるときは、しかし、私たちが信念(事実認識)に応答して感情を抱くだけでなく、たんなる思念に応答して感情を抱くこともある、ということをあらかじめ述べておかねばならない。感情と信念(事実認識)の対応関係の検討は、いずれにしても必要なのである。

(12) ウォルトンは、虚構的な存在者を実在物の一種と認めず、また虚構世界で成り立つことがらを真理の一種であるとも認めない。それゆえ、「虚構的真理 (fictional truth)」という言葉は、頻繁に使用されているが、厳密には一種の便法であるとする。

(Walton 1990, 39-43 ; ibid. 57-58)

(13) 詳しくは、Walton 1990, 35-43 および同書第4章を参照のこと。なお、田村 2013, 16-22 でやや立ち入った解説を試みた。

(14) 以上については、Walton 1990 の第1章を参照されたい。また、Walton 2008 は、ウォルトンの藝術理論全体への導入として参照する意義が大きい。だが彼の理論は独自性が著しいので、なかなか全貌を把握しにくい。ウォルトンの理論への入門的解説として、田村 2013 も併せて参照していただければ幸いである。

(15) ウォルトン 1990 では「自分は危険にさらされているわけではないと本人が分かっているのに、なぜ、その理解が本物の恐怖に似た状態をもたらすのか？ これへの答えは私たちの目的にとって重要ではない (Walton 1990, 245 n.2)」と言われている。キム 2005 は、これをもって、何によって準恐怖が引き起こされるかという因果的な

問いにウォルトンが無関心であるとするが、必ずしもそうではない。ウォルトンは、「準恐怖のある側面は、虚構として自分が危険な状態にあるという信念によってというよりも、むしろ刺激によって直接に引き起こされる (caused) ことがある (ibid.)」とも述べており、因果的な問いに気づいている。ウォルトン 1997、同 2008 では、生き生きとした想像活動によってごっこ遊びの参加者の準感情がかき立てられることを積極的に展開する。ウォルトン 1990 の段階では暗黙裡に前提していたことが、より明示的に語られるようになるのである。(後述 5.6)

(16) Lamarque 1996 の第 7 章は、Lamarque 1981 を再録し、Appendix 1, 2 を追加したものである。なお、Appendix 1 は Lamarque 1991 の一部分の再録である。

(17) フレーゲ的な意義 Sinn は人々に共有される理解内容であるが、デカルト的な心的表象 (観念 *idée*) は個々の人の心の中にある何かである。だがラマルクはこの違いにあまり拘泥せず、虚構的記述の分析においてはフレーゲ的な意義 Sinn に依拠しつつ (Lamarque 1981, 296-299)、デカルトにも肯定的に言及している (ibid. 293)。

(18) ラマルクは、この点を「…によって怖れを抱くこと (be frightened by...)」と「…を怖れること (be frightened of...)」の違いとして論じている (Lamarque 1981, 294)。虚構作品に対する感情反応においては、思考内容のトークンが怖れの原因となり、思考内容のタイプが志向の対象となると言える。

(19) ラマルクは、内包的文脈では名前や文が指示するものは意味 (Bedeutung) でなく意義 (Sinn) となる、というフレーゲの着想に依拠して、虚構の対象の指示に関する議論を展開しているが (Lamarque 1981, 296-299)、本論文では立ち入らない。

(20) ウォルトン 1997 では、洞窟探検で、狭いトンネルを腹這いで進むうち曲がり角に身体が挟まって進むことも退くこともできず、灯火も消えてしまう、という想像を例示している (Walton 1997, 39)。この想像は、注意深く生き生きと実行すれば、たぶん多くの人に恐怖の (準) 感情を引き起こすだろう。

(21) 感情の向かう先は心の中の思考トークンではないから (5.4)、虚構的存在者の実在論を採用するか、あるいは、ウォルトンのように原作者の虚構制作を出発点とする鑑賞者たちのごっこ遊びの系列 (二次的的制作) を措定するか (Walton 1990, 399-405)、

とにかく何らかの実在を導入しないと、何に感情が向かうのか呑み込めない。

(22) 前注 12 参照。

(23) もちろん、デズデモーナの殺害場面における私たちの感情反応は、現実の殺人事件を目撃するときの感情反応とは違う。「準」感情というとならえ方には、確かに経験的な根拠もある。だが、真の感情と準感情の区別の本当の根拠は、この種の経験的な感じではない。(6.10)

(24) ここに述べたことは、現実世界と虚構世界をまたぐ物理的・身体的な相互作用はありえない(3.5)、という原則には抵触しない。『オセロー』上演中に、観客が舞台に駆け上がってイアーゴを殴ったとしても、俳優たちが少しも騒がずその観客を劇中に取り込んで演劇を続ける、ということは不可能ではない。このとき観客は劇中の人物になる(Walton 1990, 195)。ただし、その劇はすでに『オセロー』ではないだろう。

(25) いわゆるコスプレ・イベントは、感動した鑑賞者たちのごっこ遊びが社会に共有された例である。なお、カルト映画『ロッキー・ホラー・ショー』では、上映に際し、コスプレしたり「タイム・ワープ」をみんなで踊ったりするのが定番となっているらしい。

文献表 (著者姓のアルファベット順)

Currie, G. 1990. *The Nature of Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.

de Sousa, R. 2012. Emotion. In Edward N. Zalta (ed.) *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2012 Edition)* (URL = <<http://plato.stanford.edu/archives/spr2012/entries/emotion/>>.Joyce 2000)

Kenny, A. 1963. *Action, Emotion and Will*. London: Routledge and Kegan Paul.

Kim, S. 2005. The Real Puzzle from Radford. *Erkenntnis* (1975-), Vol. 62, No. 1, pp. 29-46.

- Lamarque, P. 1981. How Can We Fear And Pity Fictions? *British Journal of Aesthetics*, 21, pp.291-304.
- Lamarque, P. 1991. Essay Review: Walton, Kendall, L. *Mimesis as Make-Believe*. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 49:2, 161-166.
- Lamarque, P. 1996. *Fictional Point of View*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Leslie, A. 1987. Pretence and Representation: The Origin of "Theory of Mind". *Psychological Review*, Vol.94, No.4, pp.412-426.
- Levinson, J. 1990. The Place of Real Emotion in Response to Fictions. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 48:1, 79-80.
- 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.)
- プラトン. 1979. 『国家』藤沢令夫訳、岩波文庫.
- Radford, C. 1975. How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina? *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes*, Vol. 49, 67-80.
- Sainsbury, R. M. 2010. *Fiction and Fictionalism*. London: Routledge.
- 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、1-29.
- 田村均. 2013. 「虚構制作の根源性 ——ケンダル・ウォルトンの虚構論——」『名古屋大学文学部研究論集』哲学 59、1-34.
- Walton, K. L. 1978. Fearing Fictions. *The Journal of Philosophy*, LXXV, No.1, 5-27.
- Walton, K. L. 1990. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge Mass.: Harvard University Press.

- Walton, K. L. 1997. Spelunking, Simulation, and Slime: On Being Moved by Fiction. In M. Hjort and S. Laver (eds.) *Emotion and the Arts*. Oxford: Oxford University Press.
- Walton, K. L. 2008. Pictures and Hobby Horses: Make-Believe beyond Childhood. In Kendall L. Walton, *Marvelous Images: On Values and the Arts*. Oxford: Oxford University Press.
- Wellman, H. M. and Estes, D. 1986. Early Understanding of Mental Entities: A Reexamination of Childhood Realism. *Child Development*, 57, 910-923.

