

フィクション鑑賞における情動のパラドクス

—— シミュレーション説による解決の検討 ——

松本 大輝

本稿では、「虚構的情動のパラドクス (the paradox of fictional emotion)」（ないしは単に「フィクションのパラドクス」と呼ばれる哲学的パズルを取り扱う。このパズルは、1970 年代以降、主に分析系の美学者たちによってさかんに議論され、今もなお継続的に様々な論点が提出されている。

このパズルに対して提案されている様々な解決案を見渡し、優劣を論じるということは本稿の狙いではない。ここでの目標は、「シミュレーション論者 (simulationist)」と呼ばれる論者による解決に焦点を当て、その枠組みの中でこのパラドクスがどこまで解決可能であるのかを検討することにある。

本稿の流れは以下の通りである。第一節では、虚構的情動のパラドクスを定式化し、それが虚構的情動の真正性にまつわるものと、合理性にまつわるものに分かれることを確認する。第二節では、真正性にまつわるパラドクスを扱う。まず、シミュレーション論者による解決案がどのようなものであるかを確認する。その上で、シミュレーション論者による解決が大きく二つの路線に分かれることを指摘した上で、どちらの路線で解決すべきかは「情動」の用語法上の問題であると結論する。最後の第三節では、虚構的情動の合理性についてのパラドクスを扱う。そこでは、まず虚構的情動は不合理であるとする論者に対してシミュレーション論者は応答が可能であると主張する。さらに、虚構的情動の合理性に関する基準の説明については、シミュレーション論者が楽観できないということを指摘する。その上で、虚構的情動が他の通常の心的シミュレーションとは異なる観点、つまりフィクション鑑賞それ自体への寄与という観点からの評価を受けるということにシミュレーション論者は留意すべきであると結論する。

先に断っておくと、本稿では種々の情動のうち、紙幅の都合上、恐怖を例に

とって議論を展開する。恐怖を選ぶ理由は、それが憐れみと並んで虚構的情動のパラドクスにおいて頻繁に議論されている情動だからである。他の情動への言及は必要に応じて行う。

1. 問題の設定

まず、虚構的情動のパラドクスがどのような問題であるかを確認しよう。

虚構的情動のパラドクスは、フィクション鑑賞者が虚構の対象に対して示す情動的反応にまつわるパラドクスである。我々は通常、小説や映画、演劇といったフィクション作品を、読んだり見たり聞いたり(つまり、鑑賞)しているときに、登場キャラクター(や出来事)に一定の情動を持つことがある¹。

我々はホラー映画に出てくるお化けに恐怖を抱くこともあるし、小説に出てくる不幸なヒロインに憐れみを持つこともある。また、しばしば、地球を危機から救ったヒーローを賞賛し、怪盗との勝負に奔走する探偵に憧れを抱く。だが同時に、我々は、それらのキャラクター(や出来事)は単に虚構上のものであり、実際には存在しないということを知っている。このように、フィクション作品の鑑賞者が、作品に現れるキャラクター(や出来事)に対して持つとされる情動的反応を「虚構的情動」と呼ぶことにしよう。

ある角度から見ると、ここにはひとつの疑問が生じうる。単なる虚構であることを知っているにも関わらず、これらのキャラクター(や出来事)に対して、このように情動的な反応を示すのはなぜであろうか。これが、虚構的情動のパラドクスを構成する基本的な問いである。この問いかけを支えているのは、我々が情動を持つときには、その情動が向かう対象について一定の信念を持っているのだ、という直観である。もし誰かが何かを恐怖しているのであれば、それは、その対象が何らかの害をもたらさうと彼が信じているからであり、逆に何かを憐れんでいるのであれば、それはその対象が不幸に陥っていると彼が信じているからだ、というような発想はごく自然に思われる。そして、その対象が害をもたらさしたり、不幸に陥ったりしているためには、まずそれが実際に存在していなければならない、という考えもまた、直観的に妥当である。

このようなアイディアを踏まえ、虚構的情動のパラドクスは一般に、三つの

命題の組が矛盾を帰結するものとして定式化される²。例えば、ホラー映画に登場するスライムに対して恐怖を抱くチャールズという人物を考えてみよう。チャールズは、殺人スライムが、カメラのこちら側に向かってにじり寄ってくるシーンで、恐怖を感じる。この場合の恐怖については、パラドクスを構成するのは以下の三つの命題である³。

反応条件 チャールズはそのスライムに恐怖している

信念条件 チャールズはそのスライムが実在するとは信じていない

協同条件 ある人があるものに恐怖するためには、その人はそれが実在すると信じていなければならない

これら三つの命題が同時に真であるとする、矛盾が帰結することは明らかである。よって、虚構的情動のパラドクスの解決は、これらの命題のうち少なくともどれか一つを否定することによって得られる。

だが、どの命題を否定するかという事柄は、当然のことながら、その論者がどのような立場に与するかということに繋がっている。反応条件を否定する論者であれば、チャールズの恐怖は本当の恐怖ではない、と主張するか、チャールズが恐怖しているのはスライムではない、と主張することになるであろう。他方、信念条件を否定する論者であれば、チャールズは実は何らかの意味でスライムが実在すると信じているのである、と主張するであろう。また、協同条件を否定する論者であれば、実在すると信じていない対象に我々は恐怖を抱くことがあるのだ、と主張することになる。よって、それぞれの主張をどこまで擁護できるか、ということが、虚構的情動のパラドクスの解決としてどれを選択すべきであるかを判断するためのひとつの基準を成す。

1.1. 真正さに関するパラドクスと、合理性に関するパラドクス

さらに上に示した虚構的情動のパラドクスは、それが虚構的情動のどの側面を問うかという観点から、大きく分けて二つのバージョンを持つ。ひとつは、虚構的情動は果たして本物の情動なのか、という問いであり、もうひとつは、

虚構的情動は果たして合理的な反応なのか、という問いである。議論の便宜上、前者を虚構的情動の真正さ (genuineness) に関わるパラドクス、後者を合理性 (rationality) に関わるパラドクス、と呼ぶことにしよう。

両者は区別されるべき問題である。前者は、チャールズの恐怖を我々が日常の典型的な場面において「恐怖」とみなしているものと同じと考えるべきであるか、を問題とする。対して後者は、チャールズが一定の信念を抱いているにも関わらず、恐怖の(ような)情動的反応を示すことは、果たして合理的なものとして正当化できるか、を問題とする。これらが区別されるべきであるのは、例えば、言葉の意味も分からずにただ文字をなぞって発声する行動が「読み聞かせ」行為とみなされるべきかということと、そのような発声行動をとることが合理的で正当化できるものであるかということとが、別の問題であることを顧みても明らかであろう。

ただし、これらは区別すべきではあるが、無関係ではない。とりわけ、前者の真正さの問いに対してどのような立場をとるかということは、後者の合理性の問題で何を検討すべきものとするかに影響しうる。よって、私たちはまず前者の問題に注目し、それから後者の問題の検討へと移ることにしたい。

2. 虚構的情動は真正な情動か

では、虚構的情動のパラドクスの真正さに関わるバージョンについて検討しよう。問題の焦点を真正さに絞った場合、先の定式化は以下のように書き直すことができる。

反応条件 チャールズはそのスライムに真正な恐怖を抱いている

信念条件 チャールズはそのスライムが実在するとは信じていない

協同条件 あるひとがあるものに真正な恐怖を抱くためには、その人はそれが実在すると信じていなければならない

さて、「虚構的情動は真正な情動か」という問いは、この定式化の下では、「反応条件の主張を擁護すべきか否か」という問いに相当する。よって、虚構的情動

の真正さを考えるには、反応条件の主張を肯定する立場と否定する立場、それぞれの陣営のもっともらしさを支えるものが何であるかを見るのが得策である。

反応条件命題の主張を支える大きな柱は、虚構的恐怖と典型的な恐怖との間にある程度の共通点や類似性が見出せるという直観的事実である。

虚構的恐怖と通常の恐怖との間のとりわけて重要な共通点のひとつは、一定の生理的状态の発生である。二郎が目の前のヘビに恐怖を感じているとき、二郎には、心拍数の増加、掌の発汗、アドレナリンの放出といった身体的変化が見られる。それと同様の変化は、ホラー映画でスライムを目にし、「スライムを怖がっている」と言われる場合であってもごく当たり前に見られるものである。

また、チャールズはスクリーンに向かって「気をつけろ！」と言ったり、上映後に「ああ、スライム怖かった」と言ったりするかもしれない。これらの発話は実際にヘビに遭遇したときの発話と大きく変わらない。これもまた、虚構的恐怖と通常の恐怖との類似性である。

それに対し、反応条件を疑う論者は、虚構的恐怖と通常の典型的な恐怖との間には、決定的な違いがあると主張する。それは、その場の周囲の状況に対する行動との繋がりが、虚構的恐怖の場合には見られないということである。二郎はヘビと出会ったときに、逃げるという行動をとるであろうが、チャールズはスライムから逃げるために映画館から飛び出すということをしなない。これは、チャールズが単にそうできなかった、ということではなく、チャールズはそのような行動をとること自体をそもそも考慮に入れていないのである。逆に、二郎の場合、足がすくんで逃げられないこともありうるが、その場合であっても、二郎はなおも逃げるということをとるべき選択肢として考慮していることには変わらない。このように、虚構的恐怖の場合、そこでの情動的反応は主体が自らを含む周囲の状況にどのような行動で対処するかということと、繋がりを絶たれている。

2.1. 解決策：虚構的情動はシミュレートされた情動の一種である

先にも述べた通り、虚構的情動の真正さにまつわる問題には多くの解決策が提案されている。ここではそれらを概観することはしない。その代わりに、一定

の説得力を持つある解決策を取り上げ、それを深く掘り下げることにしたい。

そのある解決策とは、虚構的情動を「シミュレートされた情動」の一種とみなすというものである。このような立場を便宜上、「シミュレーション説」と呼び、また、その論者を「シミュレーション論者」と呼ぶこととする⁴。

シミュレーション論者たち自体もまた細かく立場が分かれるが、彼らの基本的な出発点は、(ある程度の年齢に達した)人間には「心的シミュレーション (mental simulation)」をする能力があるということである。心的シミュレーションはもともと、他者の心の理解を説明するモデルとして認知科学の分野において提出されたものである。一定の背景的情報と想像によって、一定の心的状態をシミュレートし、さらにその仮想的状況においてどのような意思決定をするかをシミュレートすることで、他者の意思決定を忖度する、というのが基本的なモデルである。

他方、この能力はさらに、自分が一定の状況に置かれたら自分自身の経験がどのようになるかということ予測することで、実践的推論にも寄与するものと捉えられている。まず一定の状況になったところを想像し、自分の情動的反応を惹起させ、それによって自分がどのような行動をとるのかを予測する。これが、将来の自分の行動を決定する上での助けになる。そのような能力が人間に備わっており、これがフィクション作品の鑑賞においても一定の重要な役割を担っているというのがシミュレーション論者の基本的なアイデアである。

このような一連のシミュレーションの中で、状況の想像から惹起された情動的反応を「シミュレートされた情動 (simulated emotion)」と呼ぶことにしよう。シミュレーション論者は、虚構的情動もまた想像力によって出力される、このシミュレートされた情動の一種であると主張する。

では、なぜそう考えるのか。それは、虚構的情動とシミュレートされた情動との間にある類似性に基づいて、虚構的情動の諸側面に説明を与えることができるからである。まず、虚構的情動において鑑賞者に一定の生理的状态がもたらされるという事態は、その生理的状态がシミュレーションの結果として出力されたものである、ということから説明できる。また、シミュレートされた情動には、行動を誘導する機構と切り離された形で機能する「オフライン性」があるとされる。シミュレートされた情動が持つこのようなオフライン性は、虚構

的情動が一定の行動を動機づけないという点にも説明を与えてくれる。さらに、フィクション鑑賞中において我々が想像力を働かせているということも、直観に適っている。そして、我々が作品の内容について想像を膨らませるかどうかが虚構的情動の発生に大きく関わっているということもまた、想像が情動的反応のシミュレーションのトリガーであると考えてることで納得できる。このようにシミュレーション論者は、虚構的情動をシミュレートされた情動との類似性に基づいて説明しようとする。

2.2. シミュレーション論者は、虚構的情動を真正な情動と考えるか

では、シミュレーション論者の立場をとった場合、虚構的情動の真正性に関するパラドクスにはどのような解決が得られるであろうか。実は、「虚構的情動はシミュレートされた情動である」という基本的なテーゼのみを主張する限りであれば、反応条件を否定することも、協同条件を否定することも可能である。つまり、虚構的情動を真正なものと考えるか、そうでないか、ということに関してはなお、シミュレーション論者の中でも意見が分かれ、対立する余地がある。

この対立が最も明瞭に現れるのは、行動への動機づけをめぐる場面である。

虚構的情動は真正な情動ではないと考えるシミュレーション論者は、シミュレートされた情動のオフライン性こそがまさしく真正な情動ではない証であると主張しうる。つまり、虚構的情動もシミュレートされた情動一般も、主体が一定の行動を起こすよう動機づけないという点で、真正な情動としての資格を欠く、という主張である。ヘビを目の前にした二郎の例で考えよう。彼が全く逃げたり、避けたりする行動を起こさなかったり、また何らかの理由で実際には行動せずとも、そのように行動しようという考えを持たなかったりした場合、我々は二郎がいくら口で「ヘビが怖い」と言おうとも、二郎が本当にヘビを怖がっているとは考えにくいであろう。そして、「スライムに対する恐怖」が真正であるということが、この「ヘビに対する恐怖」が真正であることと類比的であるとするならば、やはりチャールズが映画館から飛び出し、警察へ通報するといった行動をチャラとも考えないことは、チャールズの情動的反応が真正の恐怖で

はないと考えるに足る理由なのだ、と主張できるのである。

だが他方、そのような行動の動機づけを欠きつつも、我々が真正な恐怖と認めたくする事例が存在し、「スライムに対する恐怖」はそのような種類の真正な恐怖なのだと反論することも可能である。例えば、遠い過去のマーケットにおける株価暴落について知ることで、我々は一定の恐ろしさを覚えるかもしれない。あるいは将来に起こるかもしれない隕石の衝突を考えることで、恐怖を感じる場合もあるだろう。このようなケースにおいて、我々は特にその場で何か行動を起こすよう動機づけられることはなくとも、やはり真正な恐怖を抱いていると言いたくなる。これらのケースにおいて、その場で何か行動を起こすよう動機づけられないのは、主体がその状況に居合わせていない、つまりその状況と対面していないということにあると考えられる⁵。そして、スライムは、それが何らかの意味で存在するかしないかに関わらず、少なくともチャールズが対面しているものではない⁶。そうであれば、「対面していないスライムに対する恐怖」を「対面しているヘビに対する恐怖」と類比的と考えるのは妥当ではないかもしれない。むしろ、「対面していないスライムに対する恐怖」は「自分が居合わせない過去ないし未来の物事への恐怖」と同種と考えるべきなのではないか。このようにして、協同条件を否定するシミュレーション論者は、チャールズの恐怖の真正性を擁護しうる。

以上の通り、行動の動機づけが真正な恐怖にとって本質的なのか否かは、我々が真正な「恐怖」としてどこまでの範囲を認め、また「スライムへの恐怖」が真正であるということが何を意味するものかと考えるか、に依存する。

もしそうであれば、我々は「スライムへの恐怖」の解釈としてどちらが正当かという議論に進むべきであろうが、それは我々の恐怖概念についてのより詳細な検討を必要とするため、本稿では扱うことができない。また我々は、もっと大きな問題が控えていることにも注意しなければならない。それは、「スライムへの恐怖」の事例が虚構的情動の真正性にまつわるパラドクスのひとつの例にすぎないということである。仮に「スライムへの恐怖」について白黒ついたとしても、その帰結が他の虚構的情動に関して即座に適用できる保証はない。「情動」と呼びうるものがすべて一様に、行動への動機づけという特徴を共有すべきであるとか、あるいは想像によるシミュレーションを利用しているとか、そのよ

うに想定することは困難、あるいは少なくとも相応の議論が必要な案件、であるように思われるのである。

このように考えたとき、シミュレーション論者の立場を採用しても、虚構的情動の真正性にまつわるパラドクスに一律な解決が与えられると言うことはできない。つまり、シミュレーション論者は「虚構的情動は一般に真正だ」とも「虚構的情動は一般に真正でない」とも主張できる状態にはない。だが、これはシミュレーション論者がこのパラドクスに何らの解決も与えられないということではない。シミュレーション論者間の対立が示しているのは、種々の虚構的情動の真正性にまつわるパラドクスが、情動の種類に応じてそのつど、反応条件を否定すべきか、協同条件を否定すべきか吟味しなければならない問題であるということである。そして、そこで吟味し決定すべきであるのは、「～への真正な恐怖」「～への真正な憐れみ」「～への真正な賞賛」といった語の解釈として何がふさわしいかという問題である、ということまでは見通しが立っている。このようにして、虚構的情動の真正性にまつわるパラドクスへシミュレーション論者が与える解決は、種々の「真正な情動」の解釈の問題に帰着すると思われる。

3. 虚構的情動は合理的か

ここまでは虚構的情動の真正さについて検討してきた。だが、先に指摘した通り、虚構的情動のパラドクスには、虚構的情動の合理性 (rationality) に焦点を当てたバージョンが存在する。本稿では次に、このバージョンの虚構的情動のパラドクスをシミュレーション論者の視点から検討したい。

だが「虚構的情動の合理性」は「虚構的情動の真正性」ほどには頻繁に議論されているとは言えない。また、そこで問題となっている「合理性」とはそもそもどのような観点からの合理性なのか、ということをも明示的にする作業さえ行われてこなかった節がある。そこで本稿では次のような方針をとる。まず本稿では「合理性」という言葉を「適切さ」に相当する広い意味で解釈した上で、まずは情動の合理性として一般に問題とされる観点を三つ提示する。次に、それらの中で虚構的情動の合理性にまつわるパラドクスがとりわけ中心的に問題としてきた「行為合理性」について、シミュレーション論者によるパラドクスの解決を

検討する。

3.1 情動の合理性を評価する三つの観点

一般に情動の合理性ないし「適切さ」を評価する観点としては、どのようなものがあるだろうか。少なくとも、次の三つが挙げられると思われる。

1. 信念の真偽による合理性

一つ目の合理性は、情動がしばしば信念を原因として有することに焦点を当てるものである。例えば、虫について無知で全くハチを恐れていなかった子供が、ハチに毒針があると知ったことにより恐怖を抱くようになる、という事例は想像に難くない。情動がしばしば信念を原因として持つことは、このような事例を考えれば明らかである。

では、実際には害のないものに対して恐怖を抱いている場合はどうであろうか。この場合、その恐怖は、恐れるべきではないものを恐れているという意味で、一定の不合理さを有していると言える。

このように、ある信念を原因とする情動の場合、その情動の合理性の一部はその信念の真偽に依っている。

2. 信念との整合性による合理性

二つ目の合理性は、情動的反応がしばしばその主体に一定の信念を帰属するに足るものでありうる、ということに焦点を当てる。例えば、へびを見て「わっ」と叫んだり、心拍数の増加や発汗が見られたりするならば、それはへびの危険性に関する信念、あるいは多くの場合、へびを恐れているという信念、を帰属することを許すであろう。だが主体は元々、その情動的反応から帰属される信念とは相反する信念を有している可能性がある。そしてもし、その元々所有している信念が情動的反応から帰属される信念と同等かそれ以上に強固である場合、その主体は、そのような情動的反応を示すべきではなかったということになるであろう。例えば、自らの高所恐怖症を克服すべきであると強く信じている一方、観覧車に乗って足がすくんでしまった人は、自らの情動的反応につい

て「それは不適當な反応であった」と認めるであろう。また、先のヘビとの遭遇であっても、本人が一流のヘビ使いを目指している、かつ、ヘビ使いはヘビを怖がるべきでないと信じているならば、同様のことが帰結する。

このように、ある情動的反応から信念が帰属される場合、その情動の合理性の一部はその信念が他の信念との間で整合性を持つかに依っている⁷。

3. 動機づけられた行為の合理性

三つ目の合理性は、行為との関係における合理性である。先にも確認した通り、情動はしばしば主体が何らかの行為をとることを動機づける。しかし多くの行為は、その状況に照らして、もたらした帰結が適切なものであったかどうかを問われうる。もし、不適當な行為を動機づけた情動であれば、その情動は「持たない方が望ましかった」ものと言えるであろう。例えば、怒りにまかせてスマートフォンを投げつけて破損させたり、失恋の悲しみのあまり仕事を無断欠勤したり、といった場合がそうである。もちろん、これらの行為に全く意味やメリットが無いわけではないかもしれないし、またその情動を抱いてしまったこと自体は本人の意志ではどうにもならないものではあったかもしれない。それでも、これらの行為が一定の不適切さを持ったものであることは事実であり、これは広い意味で、情動の不合理性に数えうる。また、逆に、ある情動から適切な行為が動機づけられたならば、その情動は「持つことが望ましかった」ものと言え、これはその情動の合理性を部分的に構成するものとしてカウントできるであろう。

3.2. 合理性にまつわるパラドクスと、シミュレーション論者による解決

このように情動の合理性を評価する観点を三つに分けて考えた際、従来、虚構的情動の合理性にまつわる問題として議論の対象になってきたのは、2番目に挙げた「信念との整合性による合理性」である。虚構的情動をめぐる問題に先鞭をつけた Radford の “How can we be moved by the fate of Anna Karenina?” は、鑑賞者の情動的反応は首尾一貫しないものであるという議論を展開し、彼はし

ばしば、虚構的情動に関する不合理論者 (irrationalist) と称される。彼の結論を、第1節のパラドクスの定式化に沿って簡潔にまとめるならば次のようになる。フィクション作品の鑑賞者は、反応条件、信念条件、協同条件のそれぞれを認めつつも、実際には、協同条件を破る結果となっている。よって、鑑賞者が示す情動的反応は不合理である。

Radford のこの議論は次のような推論によって成り立つものであると考えられる⁸。

1. 自らがスライムに恐怖を持っているとチャールズは信じている
2. あるものに恐怖を持っているなら、それが実在するという信念を有していなければならない、ということをチャールズは信じている
3. よって、そのスライムが実在するという信念を有していなければならない、ということをチャールズは信じている
4. だが、同時に、チャールズは、スライムが実在するとは信じていない
5. ゆえにチャールズは相反する信念を有している
6. よってチャールズがそのような虚構的恐怖を持つことは不合理である

だが、ホラー映画においてチャールズのような反応は決して不適切なものであるとは思われない。よって、Radford の結論は直観的には受け入れにくいものと言わざるをえない。もちろん、フィクション作品に対する情動的反応には、不適切なものもたくさんある。例えば、チャールズが件のシーンで恐怖するのではなく笑い出したら、それは当の場面にとってふさわしい反応とは考えにくい。だが、Radford の議論が、そのような「物語のシーン」やそれへの「適切な反応」といった事柄に訴えていないことには、注意が必要である。Radford が主張しているのは、実在しないものであると信じている虚構上のキャラクター(や出来事)に対する情動的反応であれば、それは場面にふさわしいものであろうとなかろうと、一種の不合理性を本質的に抱えているということである。

では、このような Radford の議論に対して、シミュレーション論者はどのように応答できるであろうか。Radford の議論は、鑑賞者が反応条件、信念条件、協同条件の三つを同時に認めているということを前提としている。だが、前節

で見たように、シミュレーション論者であれば、反応条件か協同条件を否定する立場をとることになる。よって、シミュレーション論者は、自分が否定する命題に応じて、鑑賞者がその命題を信じているということが疑わしいということを示せばよい。これがシミュレーション論者の基本方針となる。

ここでそれぞれが論拠としうる事柄は先に示したものと概ね同様である。反応条件を否定する立場であれば、動機づけの力が虚構の恐怖に欠けており、しかも主体がそれを全く当然のことと信じていることから、主体が自らの反応を真正の恐怖だと信じているかが疑わしいと述べるであろう。また、協同条件を否定する立場であれば、未来の本当に起こるかわからない災禍への恐怖に真正性をチャールズが認めるであろうということから、チャールズが協同条件を信じているということに疑義を呈すだろう。

いずれにしても、シミュレーション論者は、虚構的情動一般の合理性を否定する Radford のような伝統的な不合理論者に対しては、上のような形で解決を提出することができる。そしてまたしても、どちらのシミュレーション論者による説明の方が説得的であるかは、そこで考えられている「真正な情動」が何であるかということによって変化する。だが、それでもシミュレーション論者が、そのつど、どちらかの仕方で応答することは可能である。

3.3. 虚構的情動の合理性にまつわる問題は安泰ではない

さて、ここまで扱ったのは、虚構的情動が不合理であるという議論を否定するためのシミュレーション論者による説明である。その意味でここまでの説明は、虚構的情動の合理性に関する消極的な説明であった。では、シミュレーションとしての虚構的情動の合理性を我々は具体的にどのような観点から評価すべきなのだろうか。シミュレーション論者はこの点についてのより積極的な説明を提供する義務がある。だが他方、シミュレーション論者は、この点についてはこれまで真剣に考えてこなかったように見受けられる。おそらくそこには、シミュレートされた情動の合理性さえ確保できれば、虚構的情動の合理性はそこから導出できるという楽観があるように思われる。だが、本当にそのように楽観視できるのだろうか。

この楽観視には、落とし穴となるひとつの前提がある。それは、虚構的情動はシミュレートされた情動の一種であるから、通常のシミュレートされた情動の合理性を評価する観点から、そしてそれのみから、虚構的情動の合理性も評価されるべきである、という前提である。この前提が怪しいものであることを理解するために、行為の例から考えてみよう。例えば、クーラーの設定温度を下げるという行動は、その人が暑さを凌ぐために行ったのであれば、その観点から見ても合理的である。また、暑さを凌ぐためにクーラーの設定温度を下げるという例は、クーラーの設定温度を下げるという行為の中で最も典型的な例でもあろう。しかし、だからといって、他の場面においてクーラーの設定温度を下げるという行為があったとき、その合理性の評価が、暑さを凌ぐことに成功しているか、という観点からなされるべきである、ということにはならない。それは、クーラーの性能をテストするために行われているのかもしれないし、あるいはひょっとしたら、殺害現場の温度を下げることでアリバイ工作をしているのかもしれない。このように、ある行為があるクラスに属するものであるという理由で、そのクラスの別の事例(たとえそれが典型例を成すものであっても)と同じ観点から合理性を評価されるべきだということにはならない。

ここでのポイントは、ある行為の合理性は目的依存であるが、ある行為が一定の行為クラスに属するか否かは必ずしも目的に依存する事柄ではない、ということである。同様に、シミュレートされた情動が合理的であるか否かはそのシミュレーションの目的に依存している一方で、あるシミュレートされた情動がどのタイプに属するものであるかは、そこで走らせている心的プロセスがどのようなものであるかによって決まる。たしかに、基づいている能力が同じであるということと、心的シミュレーション一般が人間の実践的推論において役に立つということから、「なぜフィクションと分かりきっているものにも情動的に反応するように人間は進化したのか」ということの説明は得られるかもしれない。だが、我々がここで求めているのは、フィクション鑑賞のあるときに、ある虚構的情動を抱くことが適切なものとなるための基準はどのようなものなのか、ということについての説明である。このような説明を求めるとき、虚構的恐怖がそのプロセスの観点から言ってシミュレートされた恐怖に含まれるとしても、その合理性を他のシミュレートされた恐怖と同様の観点から説明でき

ると楽観視することはできない。

3.4. シミュレートされた情動の合理性と虚構的情動の合理性

上の議論は、シミュレーション論者が合理性の問題について必ずしも楽観視できないということを示したにすぎない。さらに問うべきは、実際にシミュレートされた情動の合理性を評価する軸の中で、虚構的情動に適用可能か疑わしいものがあるとすればそれは具体的にどれか、ということである。本節では以下、特にシミュレーションの有用性の根幹を支える重要な軸であると思われる「忠実性」という軸に焦点を当て、それが虚構的情動の合理性の評価軸としては疑わしいものであることを示す。またそこから帰結する見通しとして、虚構的情動の合理性がフィクション鑑賞それ自体への寄与という観点から評価されることにシミュレーション論者は留意すべきであるという見解を述べる。

シミュレートされた情動の合理性を評価する観点は、そもそも「情動をシミュレートすること」一般が正当なものであるのかという点と、個々のシミュレートされた情動がその状況に鑑みたときに適切なものであるかという点の、互いに関連する二つのものに分かれる。第2.1節でも見たとおり、「情動をシミュレートすること」一般は、実践的推論に寄与するという点で、その遂行に一定の合理性がある。それゆえ、個々のシミュレーションが適切なものであるか否かは、そのような実践的推論に寄与するものであるかという点にかかっている。ここでの実践的推論への寄与の内実は、主に「シミュレートしたものと同種の状況に置かれた際に、適切に対処することができるようになる」ということと見てよい。よって、個々のシミュレーションがこのように寄与しうるためには、それがまず状況のシミュレーションとして「忠実」であることが求められる。つまり、「想像 - 情動的反応 - 意思決定」という一連のシミュレーションが、できる限り実際に身を置くと想定される状況に近いものであることが期待できる方が、望ましいシミュレーションである、ということになる。

では、フィクション鑑賞における虚構的情動の適切さもまた、そのような「忠実性」にあるのであろうか。つまり、「シミュレートしたものと同種の状況に置かれた際に、適切に対処することができるようになる」ということを志向し、そ

れに寄与するために「忠実」なシミュレーションというのが目指されているであろうか。結論から言うと、それは疑わしく思われるのである。

たしかに、映画や小説でも場面を正確に把握し、それをありありと想像することが適切な虚構的情動、適切なシミュレーションへとつながることは相違ない。そしてまた映画や小説の場面に一定の「リアルさ」や「現実味」を持たせるということは、制作者がしばしば苦心してまで成し遂げようとする事柄である。それゆえ、フィクション鑑賞においても、それなりに現実に「忠実な」シミュレーションが目指されている側面があるということは言えるだろう。

だが、他方、それが「シミュレートしたものと同種の状況に置かれた際に、適切に対処することができるようになる」ということを志向したものであるか疑わしく思わせる側面もある。これは特に映画において顕著である。映画ではBGMによる演出が頻繁に行われる。BGMの中には、物語世界の中で実際に鳴っているものもありうるが、そうではなく、ただ鑑賞者が耳にするだけのものも少なくない。もし物語世界の中で鳴っている効果音(車のドアを閉める音)や音楽(主人公の乗る車のオーディオから流れる曲)であれば、それは状況をありありと想像することに寄与するものとして機能しうる。だが、例えばスライムが街で人を飲み込んでいく場面で鳴らされる激しいオーケストラの曲が、実際にその街に流れているわけではないこともある。そのBGMは音響的效果によって、直接的に鑑賞者の脈拍を速くしたり、鳥肌を立たせたりすることがある。つまり、鑑賞者の虚構的情動は、その生理的側面においていわばBGMによって「ゲタを履かせ」られた状態になっているのである。この状況において、スライムに虚構的恐怖を抱いている鑑賞者のシミュレーションはなお、通常のシミュレーションに要求される「忠実性」を確保しているとは考えにくい。

重要なポイントは、そのようなBGMによって自分の虚構的情動の生理的状态がいわば「煽られた」状態にあり、その結果シミュレーションとしての「忠実性」が損なわれている可能性があるにも関わらず、我々はそれを全く意に介さないということである。多くの鑑賞者はBGMにそのような効果があることを知っているが、自分の生理的状态が想像内容によるのか、BGMの効果によるものなのかを区別できない。また、そのような区別をする必要も特に感じない。むしろ我々は、それぞれの場面の状況を想像して得られる生理的状态と、BGM

などによって付加された生理的状态とがない交ぜになった状態を楽しんですらいるように思われるのである。このような点を勘案すると、虚構的情動におけるシミュレーションには、合理性という点については、シミュレーション論者が念頭に置いている「実践的推論に寄与するシミュレーション」という見方をそのまま適用することに躊躇いを感じざるを得ない。

むしろ、虚構的情動の適切さは、その作品の鑑賞それ自体においてどのように寄与するのか、という観点から多分に評価されていると見るべきではないだろうか。少なくとも、そのような評価軸の存在をシミュレーション論者が無視すべきでないことは確かである。たしかにフィクションの鑑賞は部分的には、「シミュレートしたものと同種の状況に置かれた際に、適切に対処することができるようになる」というメリットを鑑賞者にもたらすこともあるだろう。そして、自然災害時の対応について地域住民に周知するため、地方自治体で作ったマンガのように、そのようなシミュレーションを期待して見たり読んだりする「啓蒙的な」類のフィクション作品もないわけではない。だが、我々が多くの場合の虚構的情動において期待しているのは、一連の想像の中で虚構的情動を経験し、またそれが続く想像を喚起するといった、フィクション鑑賞そのものへの寄与であると考えの方が、実情に合っているのではないだろうか。「フィクション鑑賞そのものへの寄与」という概念自体はなおも曖昧ではあるが、少なくとも、シミュレーション論者はこのような演出の存在を考慮に入れ、虚構的情動の合理性を評価するための基準についてさらなる説明を加えるべきであると考え。

5. 結

本稿では、虚構的情動のパラドクスについて、「シミュレートされた情動」という観点から応答を試みる立場を吟味した。そこで明らかとなったのは、主に以下の事柄である。

1. 虚構的情動の真正さは「シミュレートされた情動」という概念を導入しても白黒がつく問題ではなく、「～への真正な情動」という語の解釈上の問題を出ない。

2. 虚構的情動がシミュレートされた情動であるとしても、その合理性は、他のシミュレートされた情動と同じ観点から評価されるべきであるとは考えにくい。

3. 虚構的情動の合理性がフィクション作品の鑑賞それ自体への寄与という観点からの評価を容れることに、シミュレーション論者は留意すべきである。

最後に、シミュレーション論者による虚構的情動のパラドクスの解決について、展望を簡単に記す。虚構的情動のパラドクスは、シミュレーション論者の観点、および虚構的情動の合理性の問題を通して、シミュレートされた情動がフィクション鑑賞においてどのような寄与ないし価値を持ちうるかという問いへ行き着いた。この問いをさらに探究するには、フィクション鑑賞に関して一定のモデルを用意する必要があると思われる。しかもそれはシミュレーション論者のとりうるモデルであるから、想像力という能力をベースとしたモデルが第一の候補になるだろう。管見の限り、そのようなフィクション鑑賞モデルとして最も整備されているもののひとつが、Waltonによるメイクビリーブ説である。Walton自身はシミュレーション説を本格的に援用してメイクビリーブ説を展開することはなかったが、シミュレーション論者によるこの方面からの虚構的情動のパラドクスへのアプローチ、およびメイクビリーブ説の展開は、現代美学で試みられるべき事柄のひとつと考える。

註

1. 本稿では、もっぱら emotion に対応する語として「情動」を用いる。また「鑑賞」という語を比較的ゆるい意味で用いる。本稿で言及する限りでの「鑑賞者」は、必ずしも批評家のように厳しい目で作品をチェックするわけではなく、また専門的な知識も持っている必要はない。ただし、彼は一定の常識を踏まえており、また、その作品を読んだり、見たり、聞いたりしているということは意図的かつ自覚的な事柄であるとする。
2. 後で述べるように、正確には定式化にはいくつかのバリエーションが存在する。ここに示したのは、最大公約数的なものである。
3. ホラー映画でスライムに恐怖するチャールズの例は、Walton によって提起されたものであり、虚構的情動のパラドクスを論じる際によく引き合いに出される例の一つである。また、以下の定式化において、それぞれの命題につけられた「反応条件 (Response

- Condition)」、信念条件 (Belief Condition)、協同条件 (Coordination Condition) という名前は Gendler and Kovakovich の “Genuine rational fictional emotions” から借りたものである。
4. それぞれ微妙に意見が異なるものの、基本的にこの立場をとっている代表的な論者としては、Gendler and Kovakovich, Currie, 後年の Walton がいる。
 5. これに類似した論点は Moran が “The expression of feeling in imagination” において提出している。
 6. ただし、チャールズはスライムと対面しているところを想像し、シミュレートしてはいるかもしれない。
 7. 「信念との整合性による合理性」では、そこで抱かれている元々の信念が「正しい」ものであるか否かは、問題ではない。例えば、他の人間は皆不幸になるべきだという、誤った信念を抱いている人を考えよう。邪悪な信念の持ち主である彼だが、他方、ソフトクリームには目がないと仮定する。今、彼の目の前である少女が転んでソフトクリームを落として、泣き出してしまったとしよう。ソフトクリームを失う悲しみがいかほどであるか知っている彼は、思わず彼女に憐れみを感じてしまう。だが、それでもなお、彼の(邪悪な)信念との整合性という観点から言えば、やはり彼は彼女を哀れむべきではない。
 8. 厳密には、Radford は恐怖ではなく憐れみについて議論をしているが、ここでは議論の構造を問題としているので、本質的な点は変わらない。

参考文献

- [1] Gregory Currie. *The nature of fiction*. Cambridge University Press, 1990.
- [2] Gregory Currie. *Image and mind: Film, philosophy and cognitive science*. Cambridge University Press, 1995.
- [3] Tamar Szabo Gendler and Karson Kovakovich. “Genuine rational fictional emotions”, in *Contemporary Debates in Aesthetics*, pp.241-253, 2005.
- [4] Richard Moran. “The expression of feeling in imagination”, in *The Philosophical Review*, pp.75-106, 1994.
- [5] Colin Radford. “How can we be moved by the fate of Anna Karenina?”, in *Proceedings of the Aristotelian Society*, Supplementary Volumes, pp. 67-93, 1975.
- [6] Karen Shanton and Alvin Goldman. “Simulation theory”, in *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, Vol. 1, No. 4, pp. 527-538, 2010.
- [7] Robert Stecker. *Aesthetics and the Philosophy of Art: An Introduction*. Rowman & Littlefield Publishers, 2010. (森功次訳『分析美学入門』勁草書房, 2013 年).
- [8] Kendall Walton. “Spelunking, simulation, and slime: On being moved by fiction”,

in *Emotion and the Arts*, pp. 37-49, 1997.

[9] Kendall Walton. “Fearing fictions”, *The Journal of Philosophy*, pp. 5-27, 1978.

[10] Kendall Walton. *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Harvard University Press, 1990.