

# 虚構的真理の問題：メイクビリーブ理論の再検討

石田 尚子

## 1. はじめに

フィクション作品の鑑賞行為とはどのような認知の行為なのかについて、分析哲学ではこれまで盛んに議論されてきた。なかでもケンダル・ウォルトンによるメイクビリーブ理論は、1990年に発表されて以来多くの議論の対象となってきたが、近年になって、ウォルトン自身がメイクビリーブ理論に対する批判と再検討を行っている。ウォルトンが特に注目したのは虚構的真理 (fictional truth)、すなわちフィクション作品内における真理に関する、自説での定義が抱える問題点である。

なお本稿における虚構的真理とは、例えば「シャーロック・ホームズは探偵である」「シャーロック・ホームズはロンドンに住んでいる」といった命題を指す。シャーロック・ホームズは架空の存在である。つまり探偵でありロンドンに住むシャーロック・ホームズという人物は、(現在にも過去にも) 実在していない。しかしながら、これらの命題はホームズのシリーズ作品内においては明らかに真理である。ウォルトンはこのような虚構的真理についてかつて明確に定義していたが、最近になって、改めてこの定義の再検討を行っている。

またそれと同様に、メイクビリーブ理論をはじめとした従来のフィクション鑑賞論における虚構的真理に対する批判的検討が、近年活発に行われている。とりわけ言及されるのは「続き物のフィクション作品における虚構的真理をどう扱うべきか」という観点である。端的に述べれば、あるフィクション作品における虚構的真理は当該作品内のみには反映されとは限らない。もしそのフィクション作品に続編や前日譚とされる別のフィクション作品があるならば、ある作品の虚構的真理はそのような別の作品の虚構的真理にも影響を与えうる。ダレサンドロが「カノン (正典) 的關係」<sup>1</sup>として示したこの観点に基づくメイクビリーブ理論への批判的検討は、モトアルカによって反論されることとなったが、ウォルターズもまた同様の観点からメイクビリーブ理論の反例を挙げ、ウィリスがこれをさらに発展させる形で、ビデオゲームにおける虚構的真理を論じている。

本稿ではこれらの議論を概観したうえで、フィクション鑑賞行為における虚構的真理の位置づけについて、私見を述べていく。本稿では、フィクション作品の鑑賞行為は、日常的な認識の行為 (目の前の対象を認識するなど) とは異なる独自の特性を持つと考える。ゆえにフィクションにおける虚構的真理もまた日常的な認識における真理とは異なった特性を持ち、それはフィクションの鑑賞行為が「フィクションへの没入」と「背景知識の認識」という二つの心的機能を用いて行われるという点から明らかにされる。ウォルトンが自身のメイクビリーブ理論の再検討において挙げた問題点は、上記のような鑑賞者自身の心的機能に焦点をあてていないことに起因しているのではないかと考えられる。

## 2. ウォルトンによる再検討

最初に、ウォルトンによるメイクビリーブ理論について概説する。

メイクビリーブ理論では、フィクション作品の鑑賞行為とは作品を小道具(prop)としたメイクビリーブ、すなわち一種の「ごっこ遊び」を行うことだとする<sup>2</sup>。例えば子どもが切株をクマだと想像したり、人形を人間の女の子だと想像したりしてごっこ遊びをするように、メイクビリーブ理論においては、フィクション作品の鑑賞行為は作品の内容を事実だと想像して行うものだと論じる。すなわち、例えば小説におけるメイクビリーブでは、鑑賞者は「文章で記述されている出来事を事実として語る語り手の報告を受けている」という想像を行っていると説明する。また絵画や彫刻の場合は、鑑賞者は「描写されている人物や事物に立ち会っている」想像を行うとする。つまりメイクビリーブ理論における鑑賞行為は、鑑賞者が「小道具で表象される内容を自分は信じている、もしくは知っている」という想像を行うことで成立するのである。

ここで重要なのは、メイクビリーブによって行われる想像の内容は指定に沿ったものとされることである。つまり、例えば子どもがごっこ遊びにおいて切株を指して「これはクマ」と言った場合、その遊びに参加する者は切株がクマであるという想像に同調し、指定に沿った振る舞いをするのが求められる。これと同じように、作品を小道具としたメイクビリーブにおいても、製作者や作品それ自体が示す方向性に従ってメイクビリーブを行う必要があるということである。例えば『モナ・リザ』を見て「これはウサギの絵だ」とメイクビリーブすることも不可能ではないが、通常そのように想像することは『モナ・リザ』を鑑賞している態度、あるいは作品理解に貢献する態度だとはみなされない。

ウォルトンはこのことから、フィクションにおける虚構的真理、すなわちそのフィクション作品内における真理もまた、「想像されるべき命題」として指定されているものだとする<sup>3</sup>。つまり「虚構的真理は、ある文脈においてある事柄を想像せよという指定あるいは命令が存在することに他ならない」<sup>4</sup>のである。例えばホームズのシリーズにおいて、シャーロック・ホームズが探偵でありロンドンに住んでいる、といった事柄は作品内で示されている。そして先述したように、メイクビリーブ理論において鑑賞者は作品で示されている内容に沿ったメイクビリーブを行う。したがってこの場合、「ホームズは探偵である」「ホームズはロンドンに住んでいる」という命題は「想像されるべき命題」である。ゆえにこれらの命題はホームズのシリーズ作品における虚構的真理だと、メイクビリーブ理論では定義されるのである。

以上が、これまでウォルトンが主張してきたメイクビリーブ理論における虚構的真理の定義であった。しかしながらウォルトンは2015年になって、自らがかつて示した立場に対し批判と再検討を行っている。この中でウォルトンは、想像されるべき命題は、虚構的真理の必要条件であって十分条件ではない<sup>5</sup>と述べ、それを示す事例を自ら挙げている。特に明らかな問題事例としているのは、「メタ表象」<sup>6</sup>である。例えばフェルメールの室内画作品の中には、描かれている部屋の壁にキューピッドを描いた絵が掛かっているものがある<sup>7</sup>。つまり絵の中に絵が描かれているという状況である。メイクビリーブ理論によれば、この絵の鑑賞者は「キューピッドの絵を見ている」想像を指定されると同時に、「キューピッドを見ている」想像をも指定されている。しかしながら、この絵は「キューピッドの絵」を表象しているのであり、キューピッド自体は表象していない。したがって、想像の指定は虚構的真理の必要条件ではあっても十分条件たり得ないのだとウォルトンは論じる。

同じように、文学においても、例えばミステリー小説で、真犯人ではない人物を犯人であるように描写して読者のミスリードを誘うという事例がある<sup>8</sup>。この場合、読者が真犯人ではない人物を犯人だと想像することは、作品によって指定された想像といえる。しかしながら、その人物が真犯人であるというのは

虚構的真理ではない。

ウォルトンは上記のような例をいくつか挙げたうえで、作品世界における（例えば「キューピッドの絵を見ている」といったような）虚構的真理と、想像の指定という観点から自身が定義した虚構的真理との間に隔たりがあると述べる。そして「私には隔たりを埋める方法がわからない。ある命題をある作品の世界における虚構的真理ならしめるために、想像の指定に加えて何が必要なのか、私にはわからない」<sup>9</sup>と主張する。

上記のようなウォルトン自身による再検討は、後述するような様々な議論のきっかけとなった。例えば清塚は、ウォルトンが指摘したこの問題は「表象内容（あるいはその集成としての作品世界）の概念にある」<sup>10</sup>と論じ、「適切な作品理解のためには、公式的な世界（諸世界）を念頭に置くのと同時に、それらとは異なる多様な世界をそこに想像の様態において重ね合わせる必要がある」<sup>11</sup>とする。例えば先述したキューピッドの絵が描写された絵の場合、公式的には「壁にキューピッドの絵が掛かっている」と想像するのが虚構的真理であるが、「キューピッドがいる」ように想像するのをもまた、作品理解のために必要な行為である。このような「作品世界の多層性」<sup>12</sup>こそが、フィクション作品における表象内容の理論を構築するうえでの出発点となりうるというのが、清塚の主張である。

確かにフィクション作品の鑑賞行為、また作品内容の理解には、作品に明示されていない内容の想像や、あるいは（ミステリーの場合であれば）ミスリードを作品内での事実だと判断する行為など、多様な行為が必要とされる。しかしながら問題となるのは虚構的真理の定義のみならず、先述までの議論では、ある虚構的真理が作品内容に沿う公式のものだと判定できる基準が何に依拠するのが不明である点である。またそのような基準があるとして、どのように鑑賞者がその基準を理解し、鑑賞行為に活かすのかが示されていない。フィクションにおける虚構的真理について明らかにするためには、作品理解の方法に多様性があることを認めつつ、何が虚構的真理を作品内容における真理としているのかを示す必要がある。

この点において、次節以降で述べる議論は虚構的真理を再検討するうえで重要なものである。

### 3. ダレサンドロによる「明示主義」

前節までで述べたような虚構的真理に関する議論を、ダレサンドロは「明示主義 (explicitism)」と「暗示主義 (implicitism)」<sup>13</sup>という二つの立場に分類する。明示主義とは、虚構的真理とはその作品内で明示されている命題の部分集合であるとする立場である。一方で暗示主義とは、虚構的真理のうちのいくつかの中には、作品内で明示されていないものもあるとする立場である。ダレサンドロは、メイクビリーブ理論のような従来の理論を暗示主義に区分し、従来の理論において虚構的真理の定義に問題があったのは、それらが暗示主義に属しているからであるとした。そのうえで、虚構的真理を自身が主張する明示主義の立場で定義すれば問題が解決されると主張したのである。

ダレサンドロが暗示主義的だとするのは、例えば「ホームズには鼻の穴が三つない」という命題が真であるという主張である<sup>14</sup>。シャーロック・ホームズの鼻の穴の数については、ホームズのシリーズ作品のどこにも明示されていない。しかしながらホームズは人間であり、またその鼻の穴の数が他の大多数の人間と違うという描写もない。したがって鼻の穴が三つもないということは暗示されている虚構的真理であるとするのが、メイクビリーブ理論も含めた従来の理論での主張である。同様に「リア王には配偶者がいた」、「トム・ソーヤは人間である」といった命題も、当該『リア王』や『トム・ソーヤの冒険』という作品でそれが明示されていなくとも、その他の描写と照らし合わせて暗示的に真である（すなわち虚構的真

理である)とするのが、暗示主義的な立場である。

しかしダレサンドロは、暗示主義には「カノンの関係」に対応できないという問題点があると主張する。カノンの関係とは、例えば『ホビットの冒険』と『指輪物語』のような続編や前日譚、あるいは番外編や関連作という関係にある作品同士のことを指す。重要なのは、カノンの関係においては、片方の作品で提示された虚構的真理が、もう片方の作品の虚構的真理にも影響を与えうるという点である。例えば『ホビットの冒険』の続編は『指輪物語』であり、『ホビットの冒険』に登場する指輪と『指輪物語』に登場する指輪は同一のものであるが、指輪に関する詳細な設定は『指輪物語』で明らかにされる。そして『指輪物語』で明かされた設定は、そのまま前作『ホビットの冒険』にも適用されると考えられる。つまりカノンの関係においては、後発の作品における虚構的真理が、その前作の虚構的真理に影響を与えうることがありうる。このことからダレサンドロは「あるフィクション作品において明示的に偽だとされていない命題ならば、カノンの関係にある作品によって真とされうる」<sup>15</sup>と主張する。例えばコナン・ドイルが書いたホームズの続編が発見され、そこでホームズに鼻の穴が三つあると明記されていたならば、「ホームズには鼻の穴が三つある」ことが虚構的真理となり、暗示主義の立場ではそれまで真であった「ホームズには鼻の穴が三つない」は偽となる。このように鑑賞者がまったく想定もしていなかった事実が、続編で明かされるという事態は発生しうる。つまり暗示的な命題には、カノンの関係にある作品の虚構的真理によって真偽が覆される可能性が常にある。ゆえに虚構的真理はすべて明示的な命題であり、暗示的な虚構的真理は存在しない。したがって暗示主義は誤っているというのが、ダレサンドロの主張である。ダレサンドロの立場では、「ホームズには鼻の穴が二つある」という命題は厳密な意味では真ではなく、せいぜい読者がそのように想像したり、仮定したりするのが道理にかなっているというのが、正しいことになる<sup>16</sup>。ダレサンドロは結論として、数学における真と同じような「虚構的真理」とされるものが存在すると考えることが誤りだったのだと述べたうえで、上記の観点をさらに発展させ、仮にどれだけ明示的な命題であったとしてもカノンの関係にある作品において真偽が覆される可能性はあるのだから、虚構的真理など存在しない恐れがあると、ニヒリズム的な立場に自身が傾いていることを表明している<sup>17</sup>。

上記のようなダレサンドロの立場を、明確に反論したのがモトアルカである。モトアルカはダレサンドロの明示主義は複数の問題点を持つだけでなく、フィクション作品の鑑賞行為についても誤った説明をしていると主張する。例えばダレサンドロの論じたカノンの関係の問題について、モトアルカは、あるフィクション作品の虚構的真理は、カノンの関係にある作品の虚構的真理によって偽とされていくのではなく、むしろ同じ作品世界についての情報が増えているだけなのだとする。つまり、当該作品はただ単にすべてを描写していないだけであり、カノンの関係にある作品は描写されていなかった部分を明らかにしたにすぎない<sup>18</sup>。さらに、先述したホームズの鼻の穴の数で示されるような例については、モトアルカは、現実の物事の状態について事実と反する前提から結論を導いている点で論拠にならないとする<sup>19</sup>。つまり、ホームズの鼻の穴が三つある続編があるかもしれないという架空の前提を用いて、現実と今存在するホームズ作品における「ホームズの鼻の穴は二つである」という虚構的真理は否定できないのだとモトアルカは論じる。

さらにモトアルカは、ダレサンドロが暗示的な虚構的真理はカノンの関係において偽となる可能性があるとした点について、同じ理論ですべての命題がカノンの関係において真となる可能性も主張できると指摘する<sup>20</sup>。例えば「ホームズの血液型はAである」という命題は、ホームズの血液型について作品のどこにも明示されていないことから真偽は不明であるが、ダレサンドロの理論を借りれば、カノンの関係にある作品で血液型がAであると明示される可能性があることから真にもなり得る命題である。先ほどもまでの議論では、明示主義は、偽になる可能性があるという点で暗示主義における虚構的真理を否定した。だが

この場合、同じ理論で暗示的命題が虚構的真理になる可能性をも示せることがわかる。これは明示主義が、否定すべき暗示的虚構的真理の存在を補強してしまっていることを示している。

さらにモトアルカは、ダレサンドロの理論は実際のフィクション鑑賞行為に照らし合わせても不合理な点があると主張する。それは、暗示的虚構的真理を認めない明示主義の立場においては登場人物の性格や行動について解釈する楽しみがなくなることである。鑑賞者が、フィクション作品で描写された登場人物の振る舞いや言動を、民間心理学や常識的な倫理的判断や現実の人々の行動パターンなどに関する鑑賞者自身の知識と照らし合わせたと、当該人物を「順応性がある」とか「生き生きした性格」というように解釈することは、鑑賞において広く行われている<sup>21</sup>。つまりフィクションの鑑賞行為には、そのフィクション作品そのもののみならず、作品を取り巻く外部の文脈（先述したような現実に関する知識など）も関わってくる。しかしながら、明示主義の立場においてはこのような状況を説明できない。なぜなら、鑑賞者が持つ現実に関する知識は（当然ながら）作品中には明示されておらず、したがって作品に明示されている内容のみを虚構的真理として用いては、上記のような解釈が推論できないからである。

これらのことから、モトアルカはダレサンドロによって批判された（メイクビリーブ理論などの）従来の理論における虚構的真理は「われわれがフィクション作品を理解する時の解釈的な実践を反映していると考えられる」<sup>22</sup>と主張する。実際のフィクション鑑賞行為と照らし合わせても、虚構的真理は鑑賞者の想像や、当該作品内で真とされるだろう事柄と密接に関係しており、決して独自で成立するものではないというのが、モトアルカの結論である。

本稿は、モトアルカが主張するように、ダレサンドロの明示主義は実際の鑑賞行為に照らし合わせて不合理であると主張する。とりわけ問題であると考えられるのは、ダレサンドロの理論においてフィクションの鑑賞行為ならびに虚構的真理の特性が考慮されていない点である。例えばダレサンドロは、フィクション作品のジャンルについて、ジャンルは当該作品の特徴のみならず、それとカノンの関係にある作品の特徴によっても決められると論じる。ゆえに、例えば『戦争と平和』の続編が発見され、それがSFだった場合でも、鑑賞者はその続編を純粋な続編であると認めなければならない（ジャンルが異なっているという理由で認めないわけにはいかない）というのが、ダレサンドロの立場である<sup>23</sup>。しかしながら、これはモトアルカが指摘したように事実に反する前提を用いているというだけでなく、フィクションの鑑賞行為の実情にそぐわない。フィクションの鑑賞行為にあたって、鑑賞者は作品を鑑賞した後に当該作品のジャンルを判断する（あるいはカノンの関係にある作品を知ったうえで判断する）のではなく、当該作品のジャンルを前提知識としたうえで鑑賞する場合がある。これは当該作品がSFか純文学かといった意味でのジャンルだけでなく、フィクションかノンフィクションかという意味でのジャンルも含まれる。そしてこの場合、鑑賞者には鑑賞前に作品内容に対する想定があり、それに基づいて鑑賞する。例えば鑑賞者はファンタジー映画に魔女が出てくるのは許容できても、ハードボイルドなサスペンス映画の続編に唐突に魔女が出てくるのは許容できないかもしれない。そしてこうした鑑賞者の反応（つまり、SFを『戦争と平和』の続編だと認めないといった反応）は鑑賞行為の結果としてなんら非合理的ではない。つまりカノンの関係にある作品によってジャンルが定義されたとしても、それを鑑賞者が受け入れるかどうかは虚構的真理とは無関係である。ダレサンドロはフィクションの鑑賞行為の内容や、それを受けての鑑賞者の情動的反応が個々によって異なっており、それは非合理的なことではないという点に着目できていない。

ダレサンドロが指摘したように、あるフィクションにおける虚構的真理が続編作品の虚構的真理によって変化するのには確かである。そして虚構的真理が数学における真理と異なる性質を持つ点も確かである。フィクションに特有の関係であるカノンの関係を用いて説明し、かつ虚構的真理が数学における真

と同値ではないと指摘している点から、ダレサンドロはフィクション作品やその鑑賞行為には、現実起こっている事柄や日常的な認識の行為とは異なる特性があることは議論の前提としていると判断できる。しかしだからこそ、フィクションの鑑賞行為が持つ特性に着目した議論を行う必要がある。数学における真理と異なり、虚構的真理は鑑賞行為ごとに内容を変化させるのである。このことは、次節で挙げる理論を用いて説明できる。

#### 4. 続き物作品における虚構的真理

前節でダレサンドロが述べたような作品間の関係について、メイクピリーブ理論への反例としてより明確に論じたのがウォルターズである。ウォルトンは自論の批判的検討において、想像されるべき命題は虚構的真理の必要条件であって十分条件ではないと論じたが、これに対してウォルターズは、実のところ想像されるべき命題は必要条件にもならない場合があると主張する<sup>24</sup>。ウォルターズが例として挙げたのは、続き物のフィクション作品（serial fiction）における虚構的真理である。例えば映画『スター・ウォーズ』シリーズにおいて、エピソード4の作中にダース・ベイダーが主人公の父親であることを示す場面はない。したがって鑑賞者は、ダース・ベイダーが主人公の父親だと想像することもない。しかしエピソード5では、ダース・ベイダーが主人公の父親だと明かされる。ゆえに、実際にはエピソード4の段階でも「ダース・ベイダーは主人公の父親である」という命題は虚構的真理であったことがわかる。つまりこの時、想像の指定は、虚構的真理の必要条件になっていない。ウォルターズは上記の例が、あるフィクションの作品世界で何が真であるかは、当該フィクションの内容に依拠して真であるものとは異なりうることを示していると論じ<sup>25</sup>、メイクピリーブ理論には修正が必要であると述べた。

こうしたウォルターズによる議論をさらに発展させたのが、ウィリスの理論である。ウィリスはウォルターズの用いたメイクピリーブ理論への反例と同じく、ビデオゲームにおける虚構的真理もまたメイクピリーブ理論への反例となると論じる<sup>26</sup>。ウィリスは、ビデオゲームにおける虚構的真理が鑑賞者であるプレイヤーのプレイ（ゲームの鑑賞行為）の内容によって異なりうることから、これがメイクピリーブ理論への反例となると主張する。

ウィリスは、ビデオゲームが小説や映画等の他の芸術作品と大きく異なる重要な点として、ビデオゲームは遊ばれる毎に大きく虚構的真理が変わるところであるとする<sup>27</sup>。例えば主人公の性別をプレイヤーが自由に選べる形式のゲームだった場合、「主人公は女性である」という命題が真となるか偽となるかは、プレイ毎に異なる。プレイヤーが主人公を女性としている場合、上記命題は虚構的真理であるが、男性としている場合ならば命題は偽である。一方でビデオゲームにおいても、どのプレイにおいても常に真であるような命題はある。例えばテニスを題材にしたビデオゲームではプレイされるのは常にテニスであるし、『ゼルダの伝説時のオカリナ』において舞台となるのがハイラル王国であるのは、プレイヤーのプレイ内容によらない虚構的真理である。しかしビデオゲームに特有なのは、こうした常に真であるような命題であっても、プレイヤーによってはそれを発見せずに終わる可能性があるという点であるとウィリスは述べる<sup>28</sup>。例えばプレイヤーがある選択をしなければ主人公に妹がいると明らかにならない場合、その選択をしたプレイヤーは「主人公には妹がいる」という命題が虚構的真理だと理解するだろうが、選択をしなかったプレイヤーはそれを知る機会がない。しかしながらその場合においても、「主人公には妹がいる」という命題は当該ビデオゲームにおける虚構的真理である。ウィリスは、この事例はウォルターズが続き物作品における虚構的真理について挙げた例と同じく、メイクピリーブ理論への反例となると論じる<sup>29</sup>。

つまり、映画『スター・ウォーズ』のエピソード4しか鑑賞していない鑑賞者は「ダース・ベイダーは主人公の父親である」と知る機会がないが、この命題が『スター・ウォーズ』シリーズにおける虚構的真理であるということと、ビデオゲームにおける虚構的真理の原理は同じなのである。

さらに上記のようなビデオゲームにおける虚構的真理について、ウィリスは前者を「プレイスルー的な真 (playthrough-truth)」、後者を「ビデオゲーム的な真 (video game-truth)」と定義する<sup>30</sup>。そしてプレイスルー的な真はそれぞれのプレイの内容によって互いに矛盾する（「主人公は女性である」かつ「主人公は男性である」など）が、ビデオゲーム的な真は少なくとも一度はプレイの中に登場し、かつ他のどのプレイの内容にも矛盾しないものを指すと定義する。ウィリスは、こうした特性が小説や映画にはないビデオゲーム特有のものであると論じ、ビデオゲームがフィクション論においてより注目されるべき理由であると主張する。

## 5. 虚構的真理をどう捉えるか

前節でウィリスが論じていた、ビデオゲームにおける虚構的真理に関する議論は、鑑賞行為における鑑賞者の働きについて論じるうえで示唆的である。ビデオゲームは元来、プレイヤー毎に何度も様々なプレイをしてもらうことを目的として作られているため、プレイ毎に虚構的真理（プレイスルー的な真）が異なるのは当然といえる。しかしメイクビリーブ理論が従来まで対象としてきた中に、ビデオゲームのようなインタラクティブ性の高いフィクションは含まれていなかった。そして鑑賞行為における鑑賞者の働きが虚構的真理に反映されるという観点は、ビデオゲーム論においてのみでなく重要といえる。

第2節にて論じたように、当初ウォルトンが主張してきたメイクビリーブ理論においては、想像されるべき命題として指定されているものが虚構的真理であった。つまり虚構的真理とは作品の内部にあらかじめ含まれているものであり、当該作品の時代背景や倫理観などの作品外部の文脈は、それを用いて鑑賞者が命題を理解することはあろうとも、虚構的真理そのものの真偽を覆すものとは考えられてこなかった。だがダレサンドロ、ウォルターズ、ウィリスが指摘したように、こと続き物作品のように一つの作品世界を複数の作品が共有しており、しかもその共有が同時期ではなく後から行われる場合がある（後から続編が製作され、それが先に出ていたフィクション作品の虚構的真理に影響を及ぼす可能性がある）という点からみても、虚構的真理とは決してある作品における「想像の指定」がそのまま反映されるものではない。虚構的真理には、作品外部の文脈がおおいに影響を与える。本稿では、それはフィクション鑑賞行為に作品外部の文脈の認識が関わってくることから明らかであり、虚構的真理とは、厳然としたものが作品の鑑賞行為よりも前に存在しているというよりは、むしろ鑑賞行為の結果として浮き彫りになるように明らかになるものだと考える。以下、上記内容について詳述する。

そもそも虚構的真理における「真理」は、現実における「真理」とは二つの意味で異なっている。第一に、ダレサンドロが主張したように、虚構的真理はカノンの関係にある作品の影響を受け、場合によっては当該作品における虚構的真理によって命題の真偽が覆され得るという点で、現実における真理よりも不確かなものである。われわれが生きる現実における真理もまた、例えば科学の分野において新しい事実が明らかになるなどして、命題の真偽が覆る可能性は常にある。しかしながら、虚構的真理は現実の真理と比べて、より覆りやすい存在であるといえる（製作者の決定次第で、簡単に内容が変化しうるため）。第二に、虚構的真理は現実の真理と比べてより不完全である。例えばモトアルカが例に挙げた「ホームズの血液型」のように、フィクション作品には、暗示すらされていないため完全に真偽が不明な命題がいくつも存在す

る。人間であるならば血液型が必ずあるはずだが、鑑賞者にはホームズの血液型を知るすべはない。これは、実在するある人物の血液型が不明であるという場合とは明らかに異なっている。現実であれば当該人物の血液型を調べさえすれば結果が判明するが、フィクションの場合は、調べることすら不可能だからである。また重要なのは、フィクション作品においては、虚構的真理の内容が完全に鑑賞者の判断に委ねられている場合があるということである。例えばある映画で、ラストシーンで主人公に向かって銃が突きつけられ、発砲音と同時に画面が暗転して物語が終わったとする。さらにこの時、主人公の身に最後何が起こったのか（例えば主人公は撃たれて死んだのか、それとも発砲音が主人公の手によるもので主人公は生きているのか）はそこに至るまでの映画での描写からは推論できず、物語の結末は完全に鑑賞者の判断に委ねられているものとする。この場合、「主人公は撃たれて死亡した」あるいは「主人公は発砲して生還した」という命題の真偽は、鑑賞者によって異なることとなる。これが現実の出来事であれば、たとえ真偽不明だったとしても実際にはなんらかの結果（「死亡」「生還」など）が出ていることになるが、フィクション作品の場合は、この結果すら出ていない（鑑賞者に委ねられているため）。つまりこの時、当該映画における虚構的真理には不完全な部分があるといえる。

一方で、虚構的真理におけるこのような不完全な部分が、作品外部の要因によって決定される場合もある。例えば、『ハムレット』の演劇を考える<sup>31</sup>。『ハムレット』の脚本には、ハムレットの身長とレアティーズの身長を比較した記述はない。つまり戯曲『ハムレット』の内容のみに依拠して、「ハムレットの身長はレアティーズより高い」という命題の真偽を判断することはできない。しかし実際に『ハムレット』が劇として上演された場合、劇の演者の身長を比較することによって、上記命題の真偽は明らかになる。つまりこの時、戯曲の虚構的真理における不完全な部分が、上演という（脚本そのものからみれば）外部の要因によって明らかになっていることになる。

以上のように、虚構的真理にはそれ特有の性質がある。そしてそれらの特質は、フィクションの鑑賞行為が二つの心的機能によって行われることから説明できる。メイクビリーブ理論においては、「想像の指定」によって虚構的真理の定義が行われていた。また鑑賞行為そのものについても、作品が指定する内容に沿って鑑賞者が想像する（メイクビリーブする）ことでなされるものだという説明がされていた。しかし実際には、これは鑑賞行為における一側面しか説明できていないと本稿では指摘する。たとえ正式な続編であっても『戦争と平和』の続編がSFになることを鑑賞者が許容できないと感じたり、あるいはあるフィクション作品について「この作品にはリアリティがない」と評価するなど、鑑賞行為には、鑑賞者が作品そのものに没入するだけでなく、あえて作品そのものを作品外部の文脈と照らし合わせて判断したり、フィクションをフィクションだと認識したうえで評価することも含まれる。これまでメイクビリーブ理論においては、上記のような判断や評価もすべて広義のメイクビリーブに含まれると論じられてきたが<sup>32</sup>、実際のところ、これらは明らかに作品外部の文脈を用いた鑑賞であり、「想像の指定」という概念では説明ができない。ウォルトンが自身の批判的検討で指摘したような「隔たり」が生じたのは、鑑賞行為が持つこうした特質を説明できていなかったためであると本稿では主張する。

本稿では、フィクションの鑑賞行為に用いられる鑑賞者の心的機能には二つあると考える。一つは、フィクションに没入するための心的機能（the mental function of Immersing ourselves in fiction; IM機能）である。この機能により、鑑賞者はフィクション作品外部の文脈の理解を差し止め、作品の内容に没入することができる。しかし同時に、われわれは作品外部の文脈に関する背景知識を認識する心的機能（the mental function which recognizes the contextual background knowledge; BK機能）をももつ。これら二つの心的機能によって、フィクション作品の鑑賞行為は成立する。

これら二つの心的機能は、それぞれ二つの特性をもつ。一つは、鑑賞者の意識のなかで機能の作用が強まったり弱まったりすることである。そしてもう一つは、優勢なほうの心的機能が鑑賞行為に作用し、片方が優勢になればなるほど、もう片方の心的機能は作用しづらくなることである。IM機能が強まれば強まるほど、鑑賞者は作品内容に深く没入する。つまり、それをノンフィクション（あるいは現実の出来事）と同じように感じるようになる。BK機能が強まると、鑑賞者はより客観的な、批評的な態度でその作品を鑑賞するようになる。逆にBK機能が弱まる（IM機能が強まる）と、フィクション作品外部の文脈の理解はだんだん差し止められていく。ここでの差し止めとは「否定的信念の差し止め」<sup>33</sup>を指し、すなわち作品内容に没入し、それを理解するための背景知識を認識するようになり、フィクション作品外部の文脈を認識しなくなっていく。しかしながら、最後まで残る作品外部の文脈は「フィクション性の認識」である。すなわち、「現在自分が鑑賞しているのはフィクション作品である」という認識である。なぜならどんなに作品内容に没入していても、鑑賞行為が終われば、鑑賞のための心的機能であるIM機能よりもBK機能のほうが優勢になり、鑑賞者はこれまで鑑賞していたものが「フィクション作品」だったと認識できるからである。例えばホラー映画がどんなに恐ろしくとも、われわれが劇場から逃げ出そうとしないので済むのは、この「フィクション性の認識」があるからといえる。

上記のようにフィクション作品の鑑賞行為について考えると、メイクビリーブ理論においてウォルトンが指摘した「隔たり」、またこれまでに指摘されてきた虚構的真理の定義に関する問題点についても、解決の方向性を提示できる。先述の通り虚構的真理とは、厳然としたものが作品の鑑賞行為よりも前に存在しているというよりは、むしろ鑑賞行為の結果として現れるものだと考えられる。そしてそれは、BK機能がIM機能の後で優勢になることから説明できるのである。

例えばウォルトンがメイクビリーブ理論への批判的検討の例として挙げた、絵の中にキューピッドの絵が描かれている場合を考える。メイクビリーブ理論においてこの絵の事例が問題となる理由は、「キューピッドの絵を見ている」という想像の指定がありながら、「キューピッドを見ている」という想像もまた鑑賞行為の中で行われてしまうため、虚構的真理の定義とずれが生じることにあった。しかし本稿の考える鑑賞行為において、この事例は問題にならない。鑑賞行為においてIM機能の働きにより、作品内容に没入した鑑賞者によって仮に「キューピッドを見ている」という想像が行われたとしても、BK機能によって「この絵に描かれているのは『キューピッドの絵』である」と鑑賞者は理解できる。なぜなら、「当該キューピッドの周りには額縁が描かれており、その額縁は壁に掛かっている」という絵に描かれた客観的な状況を鑑賞者が把握できれば、これがキューピッドそのものではなく、「キューピッドの絵」だと理解できるのは明らかだからである。つまり鑑賞行為が終わった時に残るのは、「この絵にはキューピッドが描かれた絵が描かれている」という虚構的真理のみである。メイクビリーブ理論と異なり、本稿の理論は必ずBK機能によるフィクション性の認識が行われる。ゆえに、ウォルトンが指摘したような「隔たり」が発生しないのである。

また同様に、ミステリーにおけるミスリードに関する問題も解消される。ミステリー小説を鑑賞している時、鑑賞者が真犯人ではない人物を犯人だと誤認することは起こり得る。しかしそれは作品内容に鑑賞者が深く没入した結果、あたかもその事件が実際に起こったことであるように感じ、実際に推理を行ったためにミスリードの仕掛けに引っかかったというだけであり、鑑賞行為の最後には、BK機能により「このミステリー小説の真犯人は〇〇だ」「犯人が△△だと思ったのはミスリードだったのだ」と理解できることとなる。つまりこの場合においても、鑑賞行為の結果残るのは当該作品に関する虚構的真理のみとなるため、メイクビリーブ理論で指摘されたような問題は起きない。

しかしここで一つ、本稿に対する反例が想定できる。それは、ダレサンドロなどの論者が指摘した「統

き物作品」における問題点である。本稿においては、鑑賞行為の後に虚構的真理が残り、それは鑑賞者のBK機能によるとされる。ここで問題となるのは、例えば鑑賞者が『スター・ウォーズ』のエピソード4しか鑑賞しておらず、それ以外のエピソードについての知識がまったくない場合、この鑑賞者にとって「ダース・ベイダーは主人公の父親である」という命題が（実際には虚構的真理であるのに）偽として認識されてしまうことである。鑑賞行為の後に虚構的真理が認識されるとするなら、これは矛盾しているのではないかという指摘が想定できる。だが本稿において、これは問題にならない。なぜなら先述したように、虚構的真理には不確かで不完全という特徴があるからである。虚構的真理は、厳然と確立しているわけではない。したがって今回の続き物作品の場合のように作品内の描写を理解しただけでは把握できないようなもの場合は、多くの鑑賞者による鑑賞行為の結果、より多くの鑑賞者が虚構的真理だと認識したものが「虚構的真理」として残るのだと考えられる。例えば『スター・ウォーズ』の場合であれば、エピソード5は既に公開されて日が長く、より多くの鑑賞者が「ダース・ベイダーは主人公の父親である」と認識しているため、この命題は虚構的真理となる。あるいは（先ほど例に挙げた生死不明の主人公の場合のように）鑑賞者の解釈次第で真にも偽にもなる命題の場合は、真偽不明として放置されるか、あるいは大多数の鑑賞者の解釈が「通例」として残されるかもしれない。いずれにせよこのように、虚構的真理とは無数の鑑賞者による鑑賞行為の結果が重ね合わさったその中心部といえる場所に、浮き彫りになるように現れるものなのである。現実と異なる、文字通り架空の物語を提示するフィクションにおいては、その真理もまた鑑賞行為に基づく特有の性質を持つというのが、本稿の主張である。

#### 註

- 1 D'Alessandro (2016), p. 56.
- 2 Walton (1990), p. 12.
- 3 Ibid., p. 39.
- 4 Ibid.
- 5 Walton (2015), p. 17.
- 6 Ibid., p. 20.
- 7 Ibid.
- 8 Ibid., p. 24.
- 9 Ibid., p. 28. 訳文は清塚 (2017), 238頁より引用。
- 10 清塚 (2017), 259頁。
- 11 同書、260頁。
- 12 同書、262頁。
- 13 D'Alessandro(2016), p. 53.
- 14 Ibid., pp. 54-55.
- 15 Ibid., p. 57.
- 16 Ibid., p. 60.
- 17 Ibid., p. 65.
- 18 Motoarca (2017), p. 381.
- 19 Ibid.
- 20 Ibid., p. 382.
- 21 Ibid., p. 385.

- 22 Ibid., p. 386.
- 23 D'Alessandro (2016), pp. 60-61.
- 24 Walters (2017), p. 16.
- 25 Ibid.
- 26 Willis (2019), p. 50.
- 27 Ibid., p. 44.
- 28 Ibid., p. 46.
- 29 Ibid., p. 50.
- 30 Ibid. p. 46. なお、プレイスルーとはゲームを最初からエンディングまでプレイすることを指す。
- 31 Ibid., p. 45.
- 32 Walton (1990), p. 394.
- 33 「否定的信念の差し止め」(不信の意図的停止・willing suspension of disbelief) という語は、もとは芸術を批評する場合に求められる態度のことであった。つまり批評家は自己の不信(作品理解にそぐわない自身の思想信条など)の作用を停止させ、芸術家の信念にもとづいて芸術を理解するべきであるという意味であったそれは、現在では作品が虚構だと認識する信念を停止するという意味で用いられ(Levinson(1997), p. 23 参照)、本稿においては、作品外部の文脈に関する信念を差し止めるという意味になる。

#### 参考文献

- D'Alessandro, William. (2016) "Explicitism about Truth in Fiction", *British Journal of Aesthetics* Volume 56:1, pp. 53-65.
- 清塚邦彦 (2017) 『フィクションの哲学 [改訂版]』、東京：勁草書房。
- Levinson, Jerrold. (1997) "Emotion is Response to Art: A Survey of the Terrain", in Hijort, Mette and Laver, Sue (eds), *Emotion and the Arts*, pp. 20-34. Oxford: Oxford University Press.
- Motoarca, Ioan-Radu. (2017) "A Bad Theory of Truth in Fiction", *British Journal of Aesthetics* Volume 57:4, pp. 379-387.
- Walters, Lee. (2017) "Fictionality and Imagination, Revisited", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Volume 75:1, pp. 15-21.
- Walton, Kendall L. (1990) *Mimesis as Make-Believe on the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- . (2015) "Fiction and Imagination-Mind the Gap" in *In Other Shoes: Music, Metaphor, Empathy, Existence*, pp. 17-35. Oxford: Oxford University Press.
- Willis, Marissa D. (2019) "Choose Your Own Adventure: Examining the Fictional Content of Video Games as Interactive Fictions", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Volume 77:1, pp. 43-53.