

研究発表 発表題目・要旨

松本大輝（東京大学）

1 発表題目

フィクション鑑賞における情動のパラドクス

2 要旨

「虚構的情動のパラドクス」は、フィクション作品の鑑賞者が虚構上の対象に対して持つ感情を巡る哲学的パズルであり、ここ四半世紀、英米系のフィクション論において盛んに議論されている問題のひとつである。虚構的情動のパラドクスは、三つの命題の組から矛盾が帰結するものとして定式化される。例えばスライムが出てくるホラー映画での恐怖の場合は次のようになる。

- (1) 鑑賞者は映画に出てくるスライムに恐怖を抱いている。
- (2) 鑑賞者はそのスライムが実在するとは信じていない。
- (3) ある人があるものに恐怖を抱くには、その人はそれが実在すると信じていなければならない。

これらはそれぞれ一定の直観的妥当性を有するが、すべてが同時に真であるとするとも矛盾が帰結する。本発表の目的は、このパラドクスに対して提出されている解決案のうち、「シミュレートされた情動」という概念を軸とするシミュレーション論者のものを吟味することである。

本発表は、まず、このパラドクスを虚構的情動が本物の情動であるか（真正性）を巡るものと、合理的であるかを巡るものとに分けて議論すべきであることを確認し、その次に、代表的なシミュレーション論者の議論を概観する。彼らの基本的なアイデアは、(A) 人間には一定の状況を想像し、その状況下で起こるであろう情動をシミュレートする能力があり、かつ (B) フィクション鑑賞における情動的反応もこの能力に基づくものである、という二点である。これを踏まえ、発表者は次の四つを順に主張する。

- (a) 虚構的情動を「シミュレートされた情動」の一種として考えることには一定の妥当性がある。

虚構的情動は、一定の生理的状态を伴うという点で通常的情動と共通しているが、行動の動機付けの力を欠くという点で異なる。このような特徴を、シミュレーション論者は説得的に説明することができる。

- (b) シミュレートされた情動を真正な情動として認めるか否かは用語法上の問題を出ない。

真正性に関して、シミュレーション論者は、命題 (1) を否定するものと、命題 (3) を否定するものとに分かれる。これは行動の動機付けの力を真正な情動の本質的要素とみなすか否かにかかっているが、どちらに軍配を上げるかは、用語法上の問題である。

- (c) 虚構的情動を「シミュレートされた情動」の一種として考えても、虚構的情動の合理性を通常の「シミュレートされた情動」と同じ基準から論じることはできない。

パラドクスの合理性を巡るバージョンについて、シミュレーション論者は「シミュレートされた情動」の合理性をもとに説明できると楽観的に考える傾向にある。しかし、そのような説明が可能なのは、ごく一部の

フィクション作品に限られる。

(d) 虚構的情動の合理性は鑑賞への寄与という基準から評価すべきである。

BGMの演出で煽られた虚構的情動や、演出技術への鑑賞者の関心という点に鑑みれば、虚構的情動の価値はフィクション鑑賞それ自体への寄与に依っていると考えるべきである。