HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	芸術作品の認識的価値について
Author(s)	栗, 槙
Citation	研究論集, 19, 51 (左)-64 (左)
Issue Date	2019-12-20
DOI	https://doi.org/10.14943/rjgshhs.19.l51
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/79814
Type	departmental bulletin paper
File Information	04_rjgshhs_19_p051-064_l.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

10.14943/rjgshhs.19.l 51

芸術作品の認識的価値について

栗　　槙

要　旨

芸術と知識の関連性という問題は，それ自体興味深いだけでなく，それに対する結論次第で，芸術作品のもつ美的価値と道徳との関係から芸術作品に関する社会政策に至るまで，様々なトピックに大きな影響を与える。そして，これらのトピックに関する今後の研究を基礎づけるためにはまず，本稿で芸術と知識の関連に関する重要な議論を明確にする必要がある。

二つの中心問題に応じて，この研究は大きく二つの部分に分かれることになる。一つ目は，芸術作品が（トリビアルでない）知識を伝達できるかどうかという問題，言い換えれば，芸術作品の認識的価値が存在するかどうかという問題である。二つ目は，仮に一つ目の問題に対する答えが肯定的であるなら，芸術作品が伝達している知識あるいは作品がもっている認識的価値がその作品の美的な要素と関連をもつかどうかという問題，即ち，作品の認識的価値がさらにその作品の美的価値に影響を与えるかどうかという問題である。

本稿は主に Berys Gaut の著作に基づいており，その構成は，以上の一つ目の問題に対して肯定的に答える立場から始めて，次に他の哲学者からの反論を紹介し，問題の両面を検討するという形になっている。

序　論

芸術と知識の関連性という問題は，それ自体興味深いだけでなく，それに対する結論次第で，芸術作品のもつ美的価値と道徳との関係から芸術作品に関する社会政策に至るまで，様々なトピックに大きな影響を与える。そして，これらのトピックに関する今後の研究を基礎づけるためにはまず，本稿で芸術と知識の関連に関する重要な議論を明確にする必要がある。

二つの中心問題に応じて，この研究は大きく二つの部分に分かれることになる。一つ目は，芸術作品が（トリビアルでない）知識を伝達できるかどうかという問題，言い換えれば，芸術

作品の認識的価値が存在するかどうかという問題である。二つ目は，仮に一つ目の問題に対する答えが肯定的であるなら，芸術作品が伝達している知識あるいは作品がもっている認識的価値がその作品の美的な要素と関連をもつかどうかという問題，即ち，作品の認識的価値がさらにその作品の美的価値に影響を与えるかどうかという問題である。

本稿は主に Berys Gaut の著作に基づいており，その構成は，以上の一つ目の問題に対して肯定的に答える立場から始めて，次に他の哲学者からの反論を紹介し，問題の両面を検討するという形になっている。

第一章　芸術作品が伝達する知識とその種類

芸術作品が伝達する知識について言えば，芸術作品自体に関する知識は必ず芸術作品から人々に伝達することができる。このような知識の存在は明確であり，かつ他の領域とのつながりが弱いため，本稿での知識に対する議論は，このような知識に関する検討は排除するという前提で行われている。したがって，本稿で使われている知識という言葉は，芸術作品自体に関する知識ではないことを意味している。

芸術作品が人々に（トリビアルでない，かつ芸術作品自体に関することだけではない）知識を伝達できるという見解は多くの人々によって支持されている。まず，この見解に関して大まかな見通しを得るため，Berys Gaut が『オックスフォード美学ハンドブック』の「芸術と知識」という章で挙げている芸術作品から伝達されうる七種類の知識を以下に挙げる[1]。

１．文学という形の芸術作品は，我々に概念の本質，特に道徳概念の本質（例えば，同情）という哲学的な知識を与えることができる。Martha Nussbaum によると，良い生活（good life）について，哲学が我々に教えることができるのは単にそのアウトラインにすぎない。我々にとって必要なものは，文学によってのみ見いだされる道徳的なビジョンの完全に具現化（full embodiment）された産物である[2]。（例えば，Henry James の後期の小説など。）

２．芸術作品は可能性に関する知識を我々に教えることができる。例えば，ある状況をどう解釈すればよいのか。或いは，ある状況はある人にとって，どのような感情をもたらすのか。Hillary Putnam は Doris Lessing の小説『黄金のノート』（The Golden Notebook）について，以下のように述べている。「道徳的な当惑が，完全に可能的な一人の人格によって一定の期間内に感じられたであろう」[3]（moral perplexity might have been felt by one perfectly possible person in a

---

1　Berys Gaut. ‘Art and Knowledge’. *Oxford Handbook of Aesthetics*. Oxford University Press. 2003. pp.437–438.

2　Martha Nussbaum. *Love’s Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*. Oxford University Press. 1990. pp.67–125.

3　Hillary Putnam（藤川吉美訳）.『科学的認識の構造』. 晃洋書房. 1986. p.125.

perfectly definite period）。

3．以上の主張をより一層強くすると，David Novitz によれば，芸術作品は我々に可能性に関する知識を教えることができるだけでなく，事実に関する知識も教えることができる。（例えば，文学は我々に人間の本質に関する洞察を提供できる，という主張はしばしば耳にする主張である。）

4．概念的な知識あるいは命題的な知識（propositional knowledge）だけでなく，芸術作品は実践的な知識も我々にもたらすことができる。すなわち，どのようにすれば，あることを正しく行うことができるのかということに関する知識を我々に与えてくれる。

5．芸術作品は我々にある事件の重要性と意味とを教えることができる。例えば，John Stuart Mill は William Wordsworth の詩を読むことによって，再び自分の人生の意味を見出した。

6．芸術作品は我々に経験的な（あるいは現象的な）知識を与えることができる。例えば，恋をすることはどのような感じなのか，あるいは自分の子供を失うことの悲しさはどのような感じなのかということに関する知識を与えてくれる。このような知識は想像力によって提供され，実際に経験して得られる知識と違って，虚像経験（virtual experience）であるにすぎない。しかしそれにもかかわらず，虚像経験も経験であり，したがって芸術作品は経験的な知識を我々に教えることができる。

7．芸術作品は我々に価値の知識，特に道徳価値に関する知識を与えることができる。Martha Nussbaum の主張を含めて，多くの美的認識主義者は芸術作品が我々に道徳上の指導を与えることに肯定的な態度をとっている。

以上の説明により，芸術作品から得られる知識を性質によって分類すると，知識の一般的な形態である命題的な知識（propositional knowledge）以外に，現象的な知識（phenomenal knowledge）と実践的な知識（practical knowledge），という二つの種類の知識も芸術作品には多く存在している。

以上の分類は直観的に納得できるものであるが，問題をさらに明確し，議論を強めるためには，関連する概念の定義が必要となる。

第二章　「知識を伝達する」を定義する

まず，明確にしなければならないのは，すべての芸術作品が知識の運び手になるわけではないということである。一番わかりやすい例は，歌詞のない純粋な音楽である。ほかにも，物語のないほとんどのダンスや一部の絵画なども知識の運び手ではない芸術作品の例になる。これらの例を含む，数多くの芸術作品は知識を伝達できない。

一方，私の考えでは，以上のような作品以外は知識を伝達できる。このことを論証するために，「知識を伝達する」という概念をさらに明確にする必要がある。

Berys Gaut はその著書『芸術・感情・倫理』の「美的認識主義の定式化」という章で，「知識を伝達する」ことの定義を細かく三つのバリエーションに分けている[4]。

一，定義の最小説によると，芸術作品が知識を伝達する，あるいは知識の運び手として存在するとは，その作品がある種の「認識」（understanding）を表現（manifest）していることである。ここでいう「認識」とは，道徳を含む幅広い種類の知識をカバーしている。

二，最小説より強いバージョンは，芸術作品が知識を伝達することを，芸術作品が人々に知識を教えることができることとして定義する。普通に考えれば，ある人が他人に何かを教えるためには，必ず教える側の人は自分が教える内容を「認識」し，そして理解していなければならない。ゆえに，この説は最小説を含んでいる。さらに，作品が人に何かを「教える」ためには，人と作品の間の「交流」という側面がこの説に対して必要になる。そして，何かを教えるためには，教える内容が教えられる人が元々知らなかった内容でなければならない。ゆえに，この定義は，教えられる人の知識が必ず増えることを要求する。

作品が人々に何かを教えるとは，一般の意味での伝達とは違って，作品（あるいは作者）が何かを人々に見せること，表現することに近い。また，芸術作品はあることを完全に表現する必要はなく，きっかけになることだけを人々に提供して，教えられる人が自分で作品から答えと真実を探求することも，正しい教え方の一例である。ここで注意すべきことは，ある作品から知識を教えられる人と教えられない人がいるということである。例えば，晦渋な文体で表された知識は，理解力が乏しい人に読まれると，誤解が生じるかもしれない。

この「最小説より強いバージョン」の定義は最も広く受け入れられた説である。

三，以上の二つの定義と違って，最後の定義は単純に人々が芸術作品から知識を得られるかどうかだけに着目し，作品が知識を表現するかどうか，そして作品が人々に知識を教えるかどうかといったことは無視する。即ち，知識に関していえば，この定義では芸術作品は完全に道具として扱われている。例として，我々は駄作の小説を読んでいる時，我々が認識するのは小説を書くときに気を付けるべき点は何か（多すぎる情景描写や遅々として進まない話）ということであって，その小説の作者が優れた小説を一生懸命書こうとしているといったことはまったく関係がない。このような認識も一種の知識であり，そして，我々がこのような方法で得た知識は明らかに小説の中では表現されていない。

この定義を採用すると，人々は間違いなくこのような形で芸術作品から知識を得られるだろうが，その場合には芸術作品自体の認識価値を無視することになる。ゆえに，序論で述べた二つの中心問題のどちらに対しても肯定的に答える美的認識主義者たちは，この三番目の定義より強い，二番目の定義を擁護する。

---

[4] Berys Gaut. ‘Formulating Aesthetic Cognitivism’. *Art, Emotion and Ethics*. Oxford University Press. 2007. pp.136–140.

即ち，「芸術作品が知識を伝達できる」とは，芸術作品がその知識に関する認識を表現し，かつ，人々がその作品を鑑賞することによって，自分の知らなかった新しい知識を得ることができることである。

第三章　芸術作品が知識を伝達する方法

Robert Audi は知識の源をおよそ五種類に分けている。すなわち，感覚知覚（perception），記憶（memory），意識あるいは内省（consciousness or introspection），推理（reason），そして証言（testimony）である[5]。

これを踏まえて，Berys Gaut は感覚知覚・記憶・意識の三つを経験という一つの種類にまとめたうえで，芸術作品が知識を伝達する仕方を経験・推理・証言という三つの種類に分類した。彼はさらに，芸術作品にとって特有でありかつ重要でもあるところの想像という仕方も加えて，芸術作品は全部で四つの仕方で人々に知識を伝達すると主張する[6]。

一，推理

推理が知識を伝達する場合には二つの場合がある。

一つ目は，詳しい論述が作品の中に含まれている場合である。文学と哲学両方の特徴をもっているプラトンの対話篇と哲学的議論があふれているトマス・マンの「魔の山」という作品では，人々は直接作品の中に存在している大量の論証（即ち推理）から知識を得ることができる。このような推理の形式は，芸術作品に限定されているわけではなく，人々の日常生活，或いは学術研究の中でしばしば行われている推理とほぼ同じである。違っているのは，このような推理が，文字の形で芸術作品に存在していることだけである。

二つ目は，作品を鑑賞した後に，人々が自分で能動的に作品を分析し評価する場合である。第二章で述べた人々が芸術作品を単純な道具として扱っている場合を除いて，作品に対する分析と評価が作品の内容に対する忠実な反応であるなら，このような分析と評価は作品自体の認識的な価値を重視しつつ知識を伝達する方法である。このような分析と評価は，作者が作品の中に設定した事件とその展開および人物とその運命など様々な意図が含まれている設定によって導かれている。例えば，『ゴドーを待ちながら』という演劇は，二人の貧乏な浮浪者がゴドーという人を待ちながら，不条理な会話を繰り返して，最後までゴドーが現れなかったという物語である。我々がこの作品を読んだ，或いは見た後に，以下のような推理が自然に行われるだ

---

[5] Robert Audi. *Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge*. Routledge. 1998. Part 1

[6] Berys Gaut. ‘Sources of Knowledge’. *Art, Emotion and Ethics*. Oxford University Press. 2007. pp.141–147.

ろう。ゴドーの正体は何か？神か？或いは死か？この問題に対して，作者は答えなかった。この正体不明のゴドーによって，まさに二人の主人公が自分の目標について，自分の行動の意味について，完全に無知の状態にいるということが証明されているのである。また，二人の主人公は経済的にも精神的にも貧乏であるために，この作品の内容全体が人間の精神の空虚，未来に向けた彷徨い，そして人生の意味の欠如を表現している。

推理が知識を伝達することに関して二つの場合があるということは，その二つの場合がお互い重なることがなく，はっきりと各自の作品に存在しているという意味ではない。ほとんどの作品に対して，我々は二つ目の推理を行うだろう。一つ目の推理が存在する場合は少ないが，二つ目の推理と一つ目の推理が同じ作品に存在することもありうる。例えば，『魔の山』に対して，人々は作品を読んだ後に，もちろん作品のいろいろな内容について分析し，そして評価するだろう。

二，経験

小説であれ，絵画であれ，写実的な作品（representational works）は，作品が表現している対象に関して，我々が実際に対象の前にいて，自分の感覚知覚器官から直接得た経験と完全に同じようなものを我々に提供することはできない。しかし他方で，そのような，我々が自分の感覚知覚器官から得た経験を通して，作品の内容を検証することはできる。無論，我々が作品を鑑賞した後に作品の情報或いは指示によって現地に行ってから得たような経験も，このような検証に用いることができる。

したがって，次のことが問題になる。すなわち，写実的な作品は，いかにして，作品自体を体験することによって知識を伝達することができるのか。

実際に，写実的な作品自体を体験した人々は，概念，技能，そして識別能力といった様々な知識を得ることができる。

この点について，Berys Gaut は写実的な作品を地図と比較して，以下のような説明をしている。地図は町，線路と施設など重要なところを強調しながら，地形など重要ではない要素を隠すことによって，人々に場所の間の関係をはっきりと認識させ，より良く導くことができる[7]。

同様に，絵画は，ある物事を詳しく描きながら，ある部分を省略することによって，人々に物事を見る方法を教え，以前は気づいていなかった物事の間の関係の存在をはっきりと認識させる。

そしてまた同様に，登場人物を創造するとき，小説家はある特質や性質の集合をその登場人物に与える。そして，もし作り出された登場人物が深さ（depth）ともっともらしさ（plausibility）をもっているなら，人々はこのような登場人物から，人間の複雑性を認識することができ

[7] ibid. p. 143.

るだけでなく，このような登場人物を現実世界の人々と比較して観察することもできる。このような仕方で，我々は，現実世界の人々に関して気づいていなかった事柄や新しい見解をもつようになる。この意味で，特徴的で魅力的な登場人物の創造過程は，現実世界に応用可能なある概念（concept）を作ることと同一視することができる。

三，証言

Robert Audi の信念（belief），正当化（justification）及び知識（knowledge）の源に関する分類によると，感覚知覚，記憶，内省と先天的なメカニズム（推理の基礎になる存在）が最も基本的である[8]。そして，証言に関して言うと，芸術作品を含む写実的な作品は，ある種の証言として知識を大量に提供することが人々に期待されている。証言から得られた知識は他の種類の知識に還元することはできない。そして，経験のような他の種類の知識に基づいて，証言的知識の信頼性を支持して一般的なルールを作ろうとする試みはどれも失敗に終わる。なぜなら，証言的知識は各種領域の知識に関連しているからである。

証言が知識を伝達する手段として存在しながらも，我々はその信頼性（reliability）が破られる場合を一つ考えることができる。それは証言する人が我々を欺こうとするときである。芸術作品の場合では，作者が偽りの情報を伝達しようとすることである。しかし，フィクションの中では，そのような意図は存在しえないはずである。フィクションの作者は確かに実際に存在しているものの情報を作品の中に再現し，人々に伝達しようとするのではないが，作者が自分の作った世界を人々に確かめさせたい，体験させたいという気持ちは偽りではないだろう。さらに，フィクションの世界は現実と厳密に対応していないにもかかわらず，作品の中で作者が伝えたい観点や認識などの情報は検証できるものである。そして，直観的に判断すれば，写実的な作品の作者と同じく，フィクションの作者にも人々に偽りの情報を伝えようとする動機はないはずである。

作品の信頼性に関して重要なもう一つの点は，写実的な作品の信頼性はしばしば制度的保証（institutional guarantee）によって確保されているということである。すなわち，写実的な作品は作者の監修者たち，あるいは専門の事実検証員によってチェックされていると認識されている。一方，フィクションにはこのような保証は存在しない。ゆえに，フィクションの受容者たちは，自分の認識的資源を使って，作品の内容を判断する場合が多い。

しかし，写実的作品の中の制度的保証の存在は，質的な差ではなく，単なる量的な差を写実的作品と非写実的作品の間に引き起こす。なぜなら，我々は作品を読むだけでは，作品に対するチェックが実際に行われていることを確認できないし，作品に対するチェックが正しく行われているかどうかも確認できないからである。ゆえに，自らチェックするためには，作品を創

[8] Robert Audi. *Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge*. Routledge. 1998. p.6.

造している状況を調べなければならない。このような調査は，最終的には，経験的知識あるいは他の種類の証言を使うことになる。言い換えれば，写実的な作品における制度的保証は写実的な作品の信頼性を完全に確保することはできない。制度的保証の存在は，写実的な作品とフィクションの作品を完全に信頼できる作品と信頼できない作品に区別することができない。

四，想像とシミュレーション理論

シミュレーション理論は，想像がいかなる形で人々に知識を伝達するのかという問題に対する説明をするときに，一番よく参考にされている理論である。Berys Gaut の説明によると，シミュレーション理論は，想像している人が自分の意識を自身の状況から切り離すことを要求している。すなわち，想像が進行中の間は想像を実行している人の感覚知覚情報のインプットと行為のアウトプットは一旦無効化されることになる[9]。実際にシミュレーションを行う場合に，我々は自分の意識の中の信念と欲求をシミュレート対象の信念と欲求と同じ内容が含まれている心理状態に交換して，そのような仮想の心理状態を出発点として，相手がいる環境に置いて，ビデオの再生ボタンを押すように，自分の意識の中の仮想の心理状態において自発的に新しい信念と欲求を作らせ，相手の本当の心理状態に関する知識をさらに手に入れる。すなわち，シミュレーション理論においては相手の心理状況と物理状態を把握することが重要であるが，相手の状況を出発点として，自分の想像力によって相手のこれからの行動と感受などを予測することも重要な知識を得るための手段である。

以上の説明によると，想像とシミュレーションによって，我々は価値に関する知識も得ることができる。例えば，我々は自分を身体障害者の立場において，専用トイレ或いは専用エレベーターのような身体障害者専用の施設がない社会を想像することによって，そのような施設の重要性と身体障害者が快適に暮らせるようにする政策の価値とをより深く認識できるだろう。

他人の心理状態を理解することに関して，シミュレーション理論はしばしばもう一つの理論，すなわち人間の心理状態と行動に関する一般的かつ体系的な理論と結びついている。この二つは，この体系的な理論の知識を習得した人々がある行為者がある条件のもとで遂行した行為をうまく説明するためにある心理状態を選ぶ，という仕方で結びついている。

以上の説明によると，シミュレーション理論から知識を得るという目標は，自分が自分の元の心理状態と一旦切り離している状態で，想像というかたちで相手がいる環境とその環境による心理状態を自分に付け加えることによって成し遂げられる。ゆえに，シミュレーション理論が成立するためには，人と人の間の心理的な構造はほぼ完全に一致していることが前提として要求されている。この前提がある場合にのみ，我々が相手の環境と心理をシミュレートすることの信頼性が保障されうる。

---

[9] Berys Gaut. ‘simulation theory’. *Art, Emotion and Ethics*. Oxford University Press. 2007. p.149.

第四章　「芸術作品は知識を伝達できる」という主張に対する反論

この主張に対する反論を検討する前に，まず補足すべき点がある。この反論はすべて，第二章で検討した二番目の定義に対するものである。

一，芸術作品が伝達する知識はすべて陳腐（banal）なものであって，人々が芸術作品から得る知識は些細なことであるか，あるいはすでに知っていることであるから，人々は芸術作品から「些細でない」，「新しい」知識を得ることはできない。それゆえ，この二番目の定義によって，芸術作品が知識を伝達するという主張が否定されることになる。Jerome Stolnitz が自らの論文で述べている「頑強なプライドと無知から生じる偏見が魅力的な人々を相容れなくさせているのだ」（stubborn pride and ignorant prejudice keeps attractive people apart）[10] という言葉は，Austin の有名な小説から得られる知識である。芸術作品から得られるこのような些細で陳腐な知識には価値がない。

二番目の定義では，芸術作品が人々に何かを教えるためには，それが伝達する内容は必ず教えられる人が知らなかった内容でなければならないことになっていた。Stolnitz は芸術作品が表現している陳腐な認識を批判しているが，これはたしかにほとんどの人にとってわかりきったことであろう。

しかし，ごくまれに，そのような陳腐な知識さえ知らない人がいる。彼らにとっては，「陳腐な」知識は大事な新しい認識になるかもしれない。例えば，幼いころから孤独な環境でテロリストとして育てられた人間は，『傲慢と偏見』が伝達している陳腐な観点を知るはずがない。このような人がこの本を読んだときに得られる体験は，普通の人が新大陸を発見するときに得られる体験と同等であるだろう。

しかし以上の例はあくまでも特殊なものであるから，一般人には適用できない。したがって，正面から Stolnitz の批判に応えることが必要になる。大部分の人にとって，陳腐な知識だらけの芸術作品ももちろん存在する。しかし，芸術作品から得られる命題的な知識のすべてが陳腐であるわけではない。作品自体が伝達している観点と認識がほとんどの人に知られていないということは実際にあるし，それがこの世に初めて提出された観点であるということさえしばしばある。サルトルが自らの学術研究から得た観点を演劇と小説にしたからこそ，当時の人々はそれを鑑賞することによって，「人間は自由という刑に処せられている」とか「存在は無」というような認識と（おそらく）初めて出会うことになったのである。数多くの SF 小説に書かれた科学技術が後世で本当に実現した場合も多い。SF 小説の作者が合理的な想像によって構築した未来は，その小説を読んだ人々を啓発することにもなるだろう。

なお，Stolnitz の批判は芸術作品が伝達できる知識を命題的な知識に限定していた。しかし，

---

[10] Jerome Stolnitz. ‘On the Cognitive Triviality of Art’. *British Journal of Aesthetics*, vol.32. 1992. pp.197–199.

第一節で述べたように，芸術作品が伝達できる知識には命題的な知識以外にも，現象的な知識と実践的な知識がある。例えば，自分の愛している人を失うこととはどのような感じかという現象的な知識と，宴会の場合の正しい社交辞令はどのようなものかという実践的な知識は，知らない人にとって重要な知識であるだろう。

二，芸術作品のみから得られる知識はないと Stolnitz は主張する[11]。芸術と科学とを比べると，後者は科学者たちが科学的な手段で発見し続ける科学的な知識を人々に提供できる一方で，前者にはこのような仕方で提供できる特別な知識はない。芸術作品から我々が得ることのできる知識はすべて，他のところで他の方法によって得ることができる。そして，彼によると，芸術には芸術特有の価値があるが，芸術にとって特別ではない認識的な価値は芸術の価値ではない。

本章の第一節で述べたように，Martha Nussbaum は Stolnitz の主張に異議を唱えるだろう。彼女によると，ある種の「道徳的な視野が完全に実体化した産物」は，文学によってのみ発見できるものである。そして文学は芸術作品に属しているので，芸術作品はこの意味で，特別な知識を伝達できる。しかし，Martha Nussbaum の主張が本当に正しいのかということがまた問題になる。彼女が使っている「完全に実体化した産物」という言葉は，ある種の現象的な知識を意味している。文学は，道徳的な視野が「完全に実体化した産物」という知識を伝達するとき，たんなる現象的な知識に辿り着くための装置（あるいは，手段）として機能している。このような現象的な知識はもちろん，文学ではなく，人々の直接経験から得ることができる。また，文学ではなく，人々の想像によって，ある道徳的な視野の実例を創造し，自分がその実例の主人公の身分であったなら，完全に実体化した経験も得ることができるだろう。最後に，それほど遠くはない未来で，経験を直接人々の脳内に導入できる機械が発明されたら，文学から得られる道徳的な視野に関する現象的な知識も簡単に獲得できるようになることも不可能ではない。ゆえに，Martha Nussbaum の立場からの擁護は成り立たないということになる。

Stolnitz の美的認識主義に対する反論は，芸術価値の一元主義を前提としてなされている。芸術価値の一元主義は形式主義と結びついている場合が多い。すなわち，形式的な美的価値以外の認識価値などを芸術の価値として認めないという立場である。これに対して，芸術価値の多元主義という立場を採用すると問題を解決できる。芸術作品の中に，もちろん形式的な美的価値はある。しかし，それ以外にも，認識的な価値や歴史的な価値など様々な価値が存在することも可能であると考えるのが，芸術価値の多元主義である。

三，本章の第一節で紹介した Hillary Putnam の「芸術作品は可能性に関する知識を我々に伝

[11] Ibid. pp. 191–192.

達できる」という主張に関しては，可能性に関する事柄は知識ではなく，現実世界に関する事柄こそ知識であるという反論がありうる。可能性に関する知識は主に想像という方法で手に入るため，この反論も想像が知識の源であるという主張に向けられていることになる。

しかし，我々が今まで展開してきた哲学の中には，想像によって得られた多くの知識がある。トロッコ問題，中国語の部屋の問題，テセウスの船など，さまざまな思考実験は想像を通して我々に哲学概念の核心を理解させてくれる。さらに，物理学の基礎としての古典力学はもちろんのこと，相対性理論や超弦理論もすべては仮説にすぎない。それらは現象の説明能力によってのみ区別される。ゆえに，もし可能性すなわち仮説から人々が真である知識を得ることができないなら，哲学の一部の論証や物理学の基礎理論などが価値のないものであることになってしまうだろう。

芸術作品の中で想像が行われる仕方は心理学的な説であるシミュレーション理論によって説明されることが多い。前章で述べたように，シミュレーション理論によると，我々は他人の考えと感情を理解するために，自分が他人の立場にいることを想像する。我々は，自分が他人と全く同じ心理状況と環境にいるときの反応に基づいて，他人の感受と思惟を再現し，他人を理解する。そして，自分が自分の立場から切り離されているオフラインの状態で，シミュレーションによって，他人の精神的な知識を得ることだけでなく，他人の行動と心理状態の可能な変化などを予測することもできる。実際，芸術作品の中には，以上に述べたように他人の心理，環境を表現したり，作者自身がシミュレートした結果を直接表したりするものが多い。

四，我々はいかにして想像で知識を得ることができるのかということに関して，シミュレーション理論は重要な説明を提供したが，前章の説明は知識を得る過程の複雑性を無視している。

人と人との間には心理的な共通点があるが，その違いも多く存在している。我々は親を無くした子供の状況を想像することができるが，異なる心理素質を持つ人々は同じ事件に対して異なる反応をするだろう。例えば，楽観的な人はすぐそのような悲しい事件から回復できる一方，悲観的な人は深いメランコリーに陥り，精神科の医者に助けを求める事態に至ることもありうる。ゆえに，より正確にシミュレートするため，シミュレーション理論は相手の信念と欲求という心理状態，特に自分がもっているものと異なっている部分をシミュレートすることを要求している。ここで，問題なのは，我々はいかにして，その異なっている部分をシミュレートするのかということである。自分は相手になりたいと思うだけでは不充分である。我々は想像から独立している他のルートから情報を得ることができなければならない。ここで，シミュレーション理論とある人間の心理に関するシステム的な理論という，上記の人の心理状態を理解するときの二つのルートによる推理をはっきり分けるのではなく，合わせて働かせる必要がある。相手の心理状態と自分の心理状態との差異の存在を認識するため，そして，具体的にいかに違っているのかということを認識するため，我々は心理学領域の一般的な情報を求めなければなら

ない。

例えば，親を失くした人の心理状態の場合に，もし我々が当事者の年齢を考えに入れたら，当事者の反応の予測もより正確になる。十代の人と大人になった四十代の人の反応は明らかに違っていて，前者にとって，親を亡くしたという事件の影響はおそらく極めて大きくて，将来の人生の中で簡単には消えない傷になるだろう。心理学的な情報だけではなく，社会的，文化的，時代的情報なども我々が相手と自分とで異なっている心理状態を理解するための力を与える。同じく親を亡くした人の例で言うと，もしそれが家族を中心とした封建社会で起こったことなら，現代社会，特にカミュの小説「異邦人」で描かれている主人公の心理状態が常態になる社会で起こった場合とは，当事者の心理状態も大きく異なっているだろう。最後に，我々は普段の観察によっても，相手の心理状態を理解することができる。

上記の方法を合わせて，シミュレーション理論が設定したプロセスを順調に進めるため，他のルートからの資源も必要とされている。想像の対象になる人の環境と年齢，所属している社会と文化などの情報は，相手の最初の心理状態を想像するときに，相手と自分の心理的な違い，即ち自分にとって未知である情報を補充することになる。そして，このように人間の間で異なっている部分と共通している部分は，想像というエンジンによって仮想的な環境で発展して始まり，対象の反応，対象の感受，対象についての次の心理状態に導いていく。

シミュレーション理論が現実の複雑性を無視しているという指摘がなされるもう一つの理由は，人間が自分の元の状態から切り離して仮想の環境に入るという設定が理想化されているからである。我々は車を元の運転手から切り離して，自動運転の状態にセットして，いろいろな環境で車の運転状況を考察できるが，人間の心理状態はそれほど忠実に事実を反映するわけではない。ある人は簡単に自分が強盗殺人事件の現場で犯人に立ち向かって犯行を止めようとする勇姿を想像できるが，実際に凶悪な犯人と出会ったときには恐怖心で体が動かなくなるということもよくある。このような想像は，自分を深く理解させることができないだけではなく，自分に関する間違った認識を自分に与えることになる。

このような誤りを避けるため，我々はまず，想像の出発点になる想像の対象の情報をできる限り全面的に，かつ正しく集める必要がある。そして，Berys Gaut によると[12]，我々は想像活動にルールを付け加えて，想像するときに自制する必要がある。まず，自分がある可能な行動を想像するときに，その行動を支持する実例か矛盾している実例と対比してその自分の行動を検証する。例えば，もし自分が犯行を止めようとする姿を想像しようとするときに，かつての自分がネズミを見た瞬間に叫びながら逃げたことを思い出したら，その想像は逆の結果になるだろう。次に，快楽を得るためのファンタジーを制限する。我々は快楽を想像から手に入れるこ

[12] Berys Gaut. ‘The Disciplines of Imagination’. *Art, Emotion and Ethics*. Oxford University Press. 2007. pp.154-155.

とができるが，快楽は想像を間違った方向に誘導する原因にもなりうる。客観的な結論を出すためには，人が何かを想像しているときに，想像している内容は快楽だけではないのかという問いを発することによって，その想像の検証を行う必要がある。最後に，想像はできるだけ具体的に，自分の感受性を引き出せるほどまでに行う方がより正しい結論が出る。例えば，殺人事件の現場を想像するときに，犯人のナイフの冷たい白い反射光や，血の匂いと鮮やかな赤色といった要素の総合的な影響は人間の動きを決める原因になる。

したがって，想像の客観性が様々な規則によって評価できるものになった以上，その信頼性も保障されることになる。

結　論

本稿の議論によると，我々は以下の結論を下すことができる。

芸術作品は人々にトリビアルではない（かつ芸術作品自体と関係しているだけではない）知識を教えることができる。このような知識は，様々な種類に分けることができる。そして，芸術作品は，直接或いは誘導的な推理や，様々な経験の提供，さらに自分がある知識の証言になることや人々の想像能力を活かすことで知識を伝達する。

また，推理で知識を得ている場合の推理には二種類ある。すなわち，直接作品の中に現れている推理と，文字および作者が作品中に設置した要素を自分で分析して，作品全体，或いは作品の中の人物と展開とを評価する際の推理である。

経験による知識を得る場合に，芸術作品が伝達しているのは，対象からの直接経験とは異なった芸術作品だけからもたらされる特殊な経験である。この芸術的な経験は人々が元々所有している経験と関係している。さらに，芸術作品，特に写実的な芸術作品自体を体験した人々は，概念，技能，そして識別能力といった様々な知識を得ることができる。

想像によって知識を得る場合には，心理学のシミュレーション理論がその説明を与えていたように，我々はシミュレーションによって，相手の心理状況と物理状態を把握することができるだけでなく，相手の状況を出発点として，自分の想像力によって相手のこれからの行動と感受などを予測することもできる。そして，想像から知識を正しく得るため，我々は想像にルールを付け加えて，自制する必要がある。

最後に，様々な反論に再反論することによって，本稿の一番重要な結論を擁護することができる。すなわち，芸術作品の認識的価値が存在するという結論である。

この結論は芸術作品の認識的価値と美的価値の関連性を論証する重要な前提となっている。さらに，芸術作品の美的価値と道徳要素の間の関係など様々な問題に大きく影響する。

（りつ　てい・思想文化学専攻）

参考文献

1．Jerrold Levinson. *Oxford Handbook of Aesthetics*. Oxford University Press. 2003.
2．Berys Gaut. *Art, Emotion and Ethics*. Oxford University Press. 2007.
3．Martha Nussbaum. *Love's Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*. Oxford University Press. 1990.
4．Hillary Putnam（藤川吉美訳）.『科学的認識の構造』. 晃洋書房. 1986.
5．Robert Audi. *Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge*. Routledge. 1998.
6．Jerome Stolnitz. 'On the Cognitive Triviality of Art'. *British Journal of Aesthetics*, vol.32. 1992.