The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	似ているとはどういうことか : 模型の人類学（その1）
Author(s)	中川, 敏
Citation	大阪大学大学院人間科学研究科紀要. 2018, 44, p. 187-205
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/68297
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

似ているとはどういうことか―模型の人類学（その 1）

中　川　　敏

目　次

１．序
　１－１　科学・芸術・遊び
　１－２　模型の人類学
２．模型の人類学
　２－１　科学の中の模型
　２－２　芸術と遊びの中の模型
　２－３　民族誌世界の中の模型
　２－４　介入すること・弄ぶこと
３．似ているということ
　３－１　似ていないこと
　３－２　似ていること
　３－３　似ていること、再び
４．写真は似ているか
　４－１　透明性テーゼ
　４－２　知覚
　４－３　リアリティと知覚

大阪大学大学院人間科学研究科紀要 44;187-205（2018）

似ているとはどういうことか―模型の人類学（その 1）

中　川　　敏

1．序

この論文は二つの目的をもっている。第一の目的は「模型の人類学」という、またもう一つの人類学の分野の宣言をし、そのおおざっぱな枠組を示すことである。第二の目的は「模型の人類学」の最初の議論として、「模型であること」を支える「似ていること」について考えることである。「似ていること」は大きな問題であり、この小さな試論の中でその問題への新たな切り口を提示したい。

1-1. 科学・芸術・遊び

人類学の目標の一つは、われわれが生活世界の中でどのように世界を理解するのかを解明することであろう。この節では、その目標に向かって書かれたわたしの最近の議論を紹介することで模型の人類学のもつ位置を明かにしていきたい。

わたしは最近の論考を通じて、科学と芸術と遊びを通底するものとして見ることで、生活世界の中での理解を把握しようと試みている。 2009 年の論考（中川 2009）の中で、わたしは科学を語るのに真理あるいは「真実らしさ」(verisimilitude) を基準に見るのではなく、プレイヤビリティ（「遊びやすさ」）という基準[1)]を考えてみようと提案した。すなわち、科学を遊びに重ねて考えていこうというのである。当該箇所で告白しているように、この概念、あるいは考え方（「プレイヤビリティ」）に、その時点ではっきりとした定義を与えることはできていない。むしろ、おぼろげなこの「プレイヤビリティ」という考え方を手にしながら、さまざまな問題を考える、そして同時に「プレイヤビリティ」という考え方を洗練させてゆく、そのような戦略を採りたいのだ。

わたしは、さらに、「引用と人生（中川 2016）の中で、ケンダル・ウォルトン (Walton 1993) に倣い、芸術を鑑賞する仕方を遊びを遊ぶ仕方に重ねた。[2)]

これらの領域を重ねることによって暗黙裡に示していることを、いま科学に焦点をあてて言い換えるならば、「理解する」とは「遊ぶ」ことなのだ、ということとなる。そして、遊ぶとは（ウォルトンの議論に倣えば）「振りをすること」、「ごっこ遊びをすること」(make-believe)、引いては「空想すること」(imagining, phantasizing) なのである。そしてこれらの諸活動を支える能力こそが「複相把握」の能力であることは「異文化の見つ

け方」（中川 2015）で示したとおりである。

1-2. 模型の人類学

これらの領域（科学、芸術、遊び、そして民族誌的世界）を貫く人類学的な探求は大胆過ぎる野望であろう。その大きな野望を見据えて、とりあえず取り扱いの可能な小さな部分を切り取ることとする。それは模型を通して、これらの領域を横断してゆくという戦略である。すなわち、これから続く一連の論考では、模型を介しての理解がどのようなものであるかを示す。科学・芸術・遊び・生活世界（狭くは民族誌世界）において、模型（モデル、芸術作品、小道具、おもちゃ、呪具その他）がどのように理解にかかわっているかを見ていきたい。「模型の人類学」という新しい人類学のサブ領域を開拓してゆきたいのだ。

2. 模型の人類学

この節では「何故模型なのか」そして「何が模型なのか」について簡単に述べてゆきたい。

「何故模型なのか」への答は概略次のようになる。(1) ハッキングが科学論（ハッキング 1986）の中でモデルについて述べていた。(2) ウォルトンが芸術・遊び論 (Walton 1993) の中で小道具について述べていた。(3) そして人類学の中で「モノ性」（「物質性」materiality）についての議論（たとえば (Miller (ed) 2005)）が盛んになってきた。この三つの交差点に浮かび上がるのが模型なのだ。すなわち「模型」に焦点をあてるのは（理論的というより）極めて戦略的な選択である。

それぞれの議論を簡単に紹介しておこう。そしてそれぞれの領域において、模型としてわれわれが探求の対象に含めるもの（そして含めないもの）、すなわち「何が模型か」を示してゆきたい。

2-1. 科学の中の模型

科学における理解に関連して、わたしはI・M・ハッキングの考え方を出発点としたい。その考え方は彼の本のタイトル、*Representing and Intervening*（表象と介入）(Hacking 1983)（(ハッキング 1986)）[3] に表われている。科学の活動として理論を作る（「現象を表象する」）こと以上に、実験をする（「現象に介入する」）ことが重要であることをハッキングはその本のなかで示した。科学の活動の目標を「現象を理解する」と言うことに大きな抵抗はないだろう。すなわち、わたしの出発点は、科学における理解とは、「世界を表象する」ことであり、そして同時に「世界に介入する」ことなのだ、という点にある。

理解をこのように（表象と介入として）捉えると、模型のもつ戦略的地位が見えてくる。その分厚い記述の中で、ハッキングは科学におけるモデル（あるいは模型）について述べる。乱暴にまとめてしまえば、科学において、モデルとは表象と介入の両方の

様相を呈すというのである。

より詳しく紹介しよう。科学に関しては二種類のリアルなモノが考えられる。ひとつは現象であり、それは「生起」するという意味で実在（リアル）であり、もうひとつは理論であり、それは「正しい」（少なくとも正しさを目指している）という意味で実在（リアル）である（ハッキング 1986: 418）。そして彼は次のように続ける―「モデルは中間的なものであり、実在的な現象からある側面を吸い上げ、数学的構造を単純化することで、その側面を現象を支配する理論に関連づける」(Hacking 1983: 418)。

模型に焦点をあてることによって、わたしたちは表象と介入としての理解を捉える近道にいるのである。すくなくともそのように想定して一連の論を続けてゆきたい。模型に焦点をあてるとは、理論的な選択ではなく、繰り返すが、飽くまで戦略的な選択である。

科学のモデルについてハッキングは次のように言う：「「モデル」という言葉は諸々の科学においてさまざまな事物を意味するようになった。分子生物学の初期には、分子のモデルというのは子供たちが趣味で作る航空機の縮小モデルのようなものであった」（ハッキング 1986: 416）と。わたしが当初問題としたいのは、科学の中でも、このような「航空機の縮小モデル」に代表されるようなモデル／模型である。科学の抽象的なモデル（これらは「模型」とは訳さないだろう）は、少なくとも当面は考察の対象に含めないこととする。

このような「子供たち」のこしらえる玩具のような模型の持つ科学における重要性については、J・D・ワトソンによる二重らせんの発見の物語が雄弁に語ってくれるだろう。彼はライナス・ポーリングがα-ヘリックスを発見したのが模型によるものであることに気がつく―「決め手となった秘訣は、どの分子がお互いに隣り合っていそうかを、問うてみることだったのだ。紙と鉛筆のかわりに、道具としておもに使われたのは、一見幼稚園の子供の玩具（がんぐ）そっくりの一組の分子模型だった」（ワトソン 2012: 57）でことに彼は気づいた。「だから、われわれが同じやり方でＤＮＡの構造を解けない理由は何もなかった。われわれがすべきことは、一組の分子模型を組み立て、あれこれといじりまわすことである」（ワトソン 2012: 57）というわけである。

2-2. 芸術と遊びの中の模型

K・L・ウォルトンは芸術鑑賞を、遊びを遊ぶことに重ねることによって解明してゆく（たとえば（ウォルトン 2015）あるいは (Walton 1993)）。彼は次のように言う：「[子供の遊びの特徴である] ごっこ遊び (make-believe) [の精神] は大人になっても続いてゆく。それは芸術と対面するときに現れてくるのだ」(Walton 1993: 3) と。それでは遊びとは、とりわけ「ごっこ遊び」とは、どのようなものだろうか。それは、ウォルトンは言う、「想像すること」(imagining) の一種であり、小道具 (prop) を使った想像することなのである (Walton 1993: 3) と。

ウォルトンの言う「小道具」とは、具体的にはパイに見立てた泥だんご (Walton 1973)

であり、熊に見立てた切り株 (Walton 1993) である。ままごとの小道具や、人形遊びの人形、そして「航空機の縮小モデル」、「子供の玩具」などである。

それでは芸術における小道具とは何であろうか？人形との連想で彫刻がすぐ思い浮かぶところだが、彼は絵画をその典型例として出してくる（ (Walton 1973) など）。絵画は（1）それ自体一つの世界、虚構世界を表象しているが、同時に（2）鑑賞者を含んだ世界を虚構世界に変換するのである。とりわけ後者の状況において、絵画の（もちろん彫刻もだが）小道具的性格（あるいはわたしの言葉使いをすれば「模型」的性格）がはっきりとする。前者の場合（絵画がそれ自身で虚構世界を形作る時）には鑑賞者はその世界の外側にいる。それに対して後者の場合（絵画が、自身がその一部となるようなより大きな虚構世界を形作る時）には、鑑賞者は絵画の作り出す虚構世界の内部に存在することになるのである。ちょうどままごとをしている時に、石がケーキと見立てられ、遊ぶ人がその石／ケーキを含む虚構世界の登場人物になるのと同様なのである。

ウォルトンは、当然ではあるが、絵画の中でも「表象的絵画」(representational picture) に議論の焦点を置いている。われわれも、当面は表象的絵画に、あるいは表象的彫刻に対象を限定することとする。いわゆる「現代芸術」を対象から、とりあえず、外して議論をしたい。

2-3. 民族誌世界の中の模型

この節の冒頭に人類学の模型の議論としてミラー（編）の『モノ性 (Materiality)』(Miller (ed) 2005) を挙げた。じっさいはミラー（編）の本の中で「模型」と言えるモノはほとんど例として挙がっていない。またミラーの本は、理論的にも確とした枠組を提示しているわけではない。しかし、モノ性に焦点を与えることによって、たとえば、キーン (Keane 2005) が描くような感覚の問題へと人類学者は関心を向けるようになるだろう。キーンはさらにモノ性を考える上で、パースのインデクス性の議論（パース 1986）に言及しながら、因果関係の重要性についても述べる。わたしは、このような議論（感覚、因果性）から派生する問題系の中で模型を通しての理解について考えてみたいのだ。

ミラーの序文で興味深いのは近年の人類学における「モノのエージェンシー」の議論との関わりあいである。アクターネットワーク理論（ANT）で「モノのエージェンシー」がしばしば語られる。しかし、それは言わばアカデミックな言い回しである。 ANT の論者は誰も（エージェンシーをもった）試験管が仕返しをしに来るとは、あるいは（エージェンシーをもった）自動車が恩返しをするとは、もちろん、考えていない。「しかし」とミラーは言う (Miller 2005)。民族誌の中にはそのような（言わば）本来の「モノのエージェンシー」が満ち溢れているのだ、と。典型的な例として呪具を考えることができるだろう。われわれは呪具、とりわけ表象的な呪具（たとえば人形（ひとがた）など）を扱ってゆきたい。

時間は逆になるが、ミラーの論文集の中で示唆されているような方法論をつかっての模型の人類学の一つの範例がタウシッグの『ミメーシスと他者性：感覚のひとつの歴史』

(Taussig 1993) であるとわたしは考えている。

2.4 介入すること・弄ぶこと

以上の議論が様々な形で暗示しているのは、模型は現実世界に存在しながら、そのまわりに「虚構世界」と呼びうるような場を作り出しているのだ、ということである。模型はその形作る虚構世界を通して現実世界を表象する。そして同時に、われわれは科学者として、（芸術の）鑑賞者として、遊びを遊ぶ者として、さらには呪医として、（その虚構世界を通して）現実世界へと介入してゆくのである。

3. 似ているということ

以上がわたしの「模型の人類学」の宣言である。

この節以降では、言わば、「各論」に入っていきたい。この論文の冒頭で述べたように眼前に広がる領域は広大である。模型の特徴として述べてきた表象と介入に注目したい。この論文は表象について考察していきたい。

模型は、現実世界の中に存在しながら、そのまわりに虚構世界を作り上げ、そして現実世界の何かを表象する。

この「表象する」という作用、あるいは何かが何かを表象するという関係は、どのようにして可能なのであろうか。

単純ではあるが直観的な答は、表象する何か（模型）は、表象される何かと似ているのだ、というものであろう。類似という二項関係がその答だ、というのである。模型を扱う場合、類似する項（模型）は虚構世界の中にあり、[4] 類似される項は現実世界の中に存在する。

分子の模型は分子を表わしている。模型は現実世界の分子に（何らかの意味で）似ているのだ。航空機の模型は航空機を表わしている。模型は現実世界の航空機に（何らかの意味で）似ているのだ。呪いの人形（ひとがた）（模型）は、呪う相手を表わしている。それはその相手に（何らかの意味で）似ているのだ。アリストテレス（アリストテレス 1997）は芸術は自然の（現実世界の）模倣だという。かくして『麗子像』という絵画（模型）は麗子を表わしている。それは現実世界の麗子に（何らかの意味で）似ているのだ（すくなくとも現実世界の麗子を知っている人には似ていると思わせるものだろうと、わたしたちは考えている）。

3-1. 似ていないこと

自然の模倣としての芸術論には、しかしながら、さまざまな反論がある。

典型的な反論として、ハルトマンによる次の言葉を引用できるだろう―「模倣はまず事物の模倣、実在の人物とその営みの模倣と考えられ、やがて後に事物がそれにのっとって形づくられるべき理念の模倣と考えられた。いずれのばあいも何をつくるべきかが芸

術家にはあらかじめ示されるので、どこまで芸術家が手本に到達できるかという能力の問題だけが残る。かれらの創造の行為はここでは著しく制限される。世界がまだ所有したことのない新しいものを芸術家が示そうとも、そんなことはここではまったく問題にならない」（ハルトマン 2011 (1953): 56）。簡単に言えば、模倣説に従えば芸術家の創造性が問題にならなくなってしまう、というのだ。

アリストテレスも、じつは、単純な模倣について述べているわけではない。「ある種のモノを見るのは苦痛である。しかし、われわれが軽蔑する動物あるいは動物の死骸であっても、それらのモノのイミテーションを見ることを、われわれは楽しむ」（アリストテレス 1997）と彼は言う。彼は、芸術作品がその対象に似ているべきである、自然（現実世界）を模倣しているのだと、単純に主張しているわけではない。ここに描写されている作品（動物の死骸の模型）では、芸術は現実を忠実に再現しているわけではない。もしそうならば見るのが「苦痛」であるような作品がそこに現れる筈だからだ。すなわち、いささか禅問答じみているが、芸術作品は対象に似ていなければならないが、同時に似ていてもいけないのである。

この禅問答のような精神を的確に言い表わしているのが、近松門左衛門が語ったと伝えられる（相馬 2012）「虚実皮膜」という言葉であろう。人形（模型）は人間（現実世界の対象）に似ていなければならないが（「実」）、似すぎていてもいけない（「虚」）と近松は語ったと伝えられる。

廣田惠介は、『我々は如何にして美少女のパンツをプラモの金型に彫りこんできたか』（廣田 2016）の中で、フィギュアの最初期における「ラムちゃん模型化反対」論争（廣田 2016: 29ff）をとりあげる。漫画の中のラムちゃん[5]がフィギュア化されることに対する反対論と、それに対する反論とが模型の雑誌を賑わしたのだ。反対論者は言う「本当に好きな人は、そのものについての具象化を好まないのです」（廣田 2016: 29）と。J･G･ヘルダーは論文「彫塑」（ヘルダー 1979）の中で、ほとんどの彫塑が彩色されていないことについてのある議論を紹介する（ヘルダー自身はその議論に賛成はしていないのだが）。その議論によれば、「色をつけると似ている点があまりにも大きくなりすぎ、似ている点があまりにも似すぎてきて、自然とまるで同一になってしまうからだ。本来、似ているという点は似ているだけであるべきで、自然と同一であってはならないのである」（ヘルダー 1979: 230）というのだ。

小松左京は『模型の時代』（小松 1979）の中で、模型（むしろ「プラモデル」あるいは「プラモ」という言葉が適当であろう）が蔓延する未来社会を描く。そして、そこにさまざまな 1/1 模型（実物大模型）、たとえば家の、あるいは自動車の原寸大模型を登場させる。多くの人びとがそのような模型の家に住み、模型の自動車に乗る。主人公は嘆く、「原寸大で、ほんものそっくりで、しかも人間をのせてほんものそっくりに動く模型、というのは、いったいほんものと、どこがちがうのか？」（小松 1979）と。模型愛好家の彼には、このような「実用性」を持つ模型は耐えきれないのだ。彼は自説を唱える、「道楽に実用

性が出てきちゃおしまいだよ。プラモというやつは、ほんものそっくりでいながら、その実、何の役にもたたない所がいいんだ」（小松 1979）と。

芸術を鑑賞するにも、遊びを遊ぶにも、模型（芸術作品やフィギュア、プラモ）はほんものと似ているが、どこかが違わなくてはいけないのだ。

科学の模型の場合も同様である。科学の模型の一例として地図を考えてみよう。ルイス・キャロルは『シルヴィとブルーノ』(Carroll 1982 (1889)) の中で 1/1 の地図を登場させる。このエピソードを聞いて、読者はにやりと笑うだろう。これでは地図が地図としての（科学の模型としての）機能をはたし得ないのだ。すでに引用したハッキングの言葉の一部に焦点をあてたい。模型とは「実在的な現象からある側面を吸い上げ」（ハッキング 1986: 418）（傍点は筆者）るモノなのだ。すべての側面を吸い上げれば、それは（小松左京の言うように）ほんものになってしまうだろう。

この小節は「自然の模倣説」、すなわち芸術作品は（あるいは一般に模型は）現実世界の対象に似ていなければならない、という議論への反論の紹介である。わたしが強調したいのは、これらの反論もまた「似ている」ことを自明のこととして、とくに問題のある事象と考えていないことを指摘したいのである。すなわち、「虚実皮膜」論に代表される「反模倣説」は、「似ているけど似ていない」ことをもって、模型の本質としている、ということだ。この時、「似ている」という事は、より正確には、「あるモノがあるモノに似ている」という関係は、問題のない関係として扱われているという点に、注意をしていただきたいのだ。そして、当論文の残りの部分は「似ている」ことの分析に費される。[6)]

3-2. 似ていること

「似ている」こと、あるいは「類似」が問題のない概念として扱われていることに注意して欲しいとわたしは言った。「類似のどこに問題があるのか」と考える人も多いかもしれない。類似の概念は、それほどにわたしたちの生活世界に埋め込まれた、自然に見える概念なのだ。

しかし、じつは、類似の概念は多くの問題を含んでいる概念なのである。

芸術の中で（現実世界の）対象との類似を強調するやり方は「リアリズム」[7)] として知られている。リアリズムの考え方は、ある種の自然の中の類似を当然のこととしている。ところが、多くの芸術の哲学は、このような自然的類似を否定することから始まる。グッドマンは『芸術の言語』(Goodman 1969) の中で、リアリズムとは表象と対象の関係ではなく、表象・対象そしてその時代の表象体系との関係であると宣言する。同じことを、ヤコブソン（ヤコブソン 1971）は写実性とは伝統にもとづくと言い、カーニー (Carney 1993) は、類似とはスタイル（様式）相対である、と表現する。言われていることは自然的な類似などないということだ。

これらの芸術哲学で使われているキー概念、すなわち、「表象体系」（グッドマン）、「伝

統」（ヤコブソン）そして「様式」（カーニー）を「理論体系」という言葉に置き換えれば、科学哲学と重なることになる。ハンソン（ハンソン 1986）の「観察の理論負荷性」が、そしてクーン（クーン 1971）の「共約不可能性」が示す考え方なのだ。科学論に限らずわたしたちの生活世界自身がそのようである（自然的類似が存在しない世界である）ことを、たとえば野矢は「われわれはすでに分節化された世界に生きている」（野矢 2011: 13）と表現する。そして、この考え方こそが、人類学が長く親しんできた「概念枠組」の考え方の示すものなのである。それは人類学者の言う「文化」なのだ（cf（中川 2015））。

これらの考え方が、言わば、哲学の、芸術論の、科学論の、そして人類学の常識である。「無垢の眼」(Goodman 1969: 8) を神話として否定するのである。これらの議論を「無垢の目の神話」論と呼ぼう。否定されているのは「無垢の目」が見るとされている類似である。この類似を「自然的類似」と呼ぼう。そして無垢の目の神話論を支える「伝統」、「様式」そして「文化」などの語を、以降「概念枠組」の語で代表させていきたい。

3-3. 似ていること、再び

実在論者ハッキングは言う：わたしは「自然的類似がある」と言うほどに哲学的素養がないわけではない。しかし、自然的類似は認めざるを得ないのではないだろう、と。（ハッキング 1986l）クワインも言うように、ハッキングは続ける、自然的類似を把握できないような種に生き延びる余地はないのだ。「無垢の目（そして自然的類似）はある」とハッキングは、そしてクワインは主張するのである。

進化心理学者、ニコラス・ハンフリー（ハンフリー 2004）は次のような議論を展開する。彼は先史時代の天才が描いたと言われる洞窟壁画と、天才と言われることもある、ある自閉症児の描いた絵画についての議論である。彼は言う、これらはどちらも天才の描いた絵画ではない、と。なぜならば、どちらもスタイル（概念枠組）に基づいていないからだ、と。「リアリズム」はあるとハンフリーは主張するのだ。

リチャード・ウォルハイム (Richard Wollheim 1998) は、絵画におけるスタイルそのものを否定するような考え方を提示する。絵画論の中の一つの潮流として、記号論的な絵画論があるが、それは間違っていると彼は言う。なぜなら、絵画には構造はないのだから、と。

この二つの「類似」擁護議論（一方にハッキングとクワイン、もう一方にハンフリーとウォルハイム）を並べることによって、類似の議論はじつは異なった二つの種類の類似について述べていることが明らかになるだろう。すなわち、(1) 現実世界の中の二つのモノの間の類似と、(2) 現実世界のモノと（それを表象したとされる）虚構世界のモノ（模型）との間の類似である。(1) の類似が「自然的類似」とこれまで呼んできたものである。(2) の類似、模型論は本来こちらの類似を問題にすべきなのだが、これを「写像的類似」と呼ぼう。

直観的な答は（1）自然的類似は存在するが、（2）写像的類似は存在しないというものであろう。（1）は、クワイン風の進化論的議論が正しいとすることである。わたしはこの立場は十分説得的だと思う。[8] これを以降の議論の前提としたい。問題としたいのは、直観的な答の（2）である。（2）は「無垢の神話」論を認める、すなわち、ハンフリーやウォルハイムには反して、グッドマン、ヤコブソンの陣営に与する（「概念枠組」の存在を認める）、という宣言である。

最後の節では、答の（2）、すなわち概念枠組を認める議論、写像的な類似を否定する議論に対抗してゆく手立てを探してゆきたい。

4. 写真は似ているか

直前に宣言したように、この節（最終節）では概念枠組を否定し、写像的類似（「リアリズム」の可能性）を擁護することを目標とする。

概念枠組の考え方を支えるのはソシュール以来の「恣意性」の議論である。わたしたちは（現実）世界をそのまま捉えるのではなく、概念枠組というフィルターを通して捉える。そして概念枠組には自然さはない。それは恣意的である。概念枠組を否定しようとするわたしの議論を（菅野（菅野 1999）に倣い）「恣意性の神話」論と呼びたい。それは自然主義の一種となるだろう。

写像的類似について考える叩き台として、パースによる記号の分類（パース 1986）を紹介する。彼は記号を三つの種類に分類する。すなわち、類像性 (iconicity)、インデクス性 (indexicality) および象徴 (symbolism) である。ここではパース学を展開するのではなく [9]、飽くまで叩き台として、この分類を利用したい。雑駁に言えば、類像性は記号自身がその対象と似ているという点によって、インデクス性は因果関係によって、そして象徴は恣意性によって特徴づけられる。恣意性を否定するとは、この分類体系の中の象徴というカテゴリーを捨象する、ということだが、それはこの論文の射程内ではない。むしろ問題としたいのは類像性とインデクス性である。この節の一つの目的はインデクス性の考え方の洗練である。それを因果関係としてではなく、より広い法則論的 (law-like) 関係として考えたい。この論文で最終的に主張したいのは「類像性として捉えられてきた記号のいくつかはインデクス性である」という議論である。類像性とは写像的類似に他ならないのであり、インデクス性は法則論的関係であるので、この結論は次のようになる— 写像的類似のいくつかは法則論的関係に基づくものだ、と。

「類像性として捉えられてきた記号のいくつか」の例として取り上げるのは写真である。[10]

ウォルトンによる「透明な絵 (Transparent Pictures)」(Walton 1984) という短かい論文を「写像的類似」への叩き台としたい。この論文は、副題（「写真のリアリズムの性格 (The Nature of Photographic Realism)」）が示すように写真について、とりわけその「リアリズム」（写実主義／実在論）についての議論である。

4-1. 透明性テーゼ

この論文の主張は直截である：ウォルトンは「写真は透明だ」と主張する。わたしたちは写真を見るとき被写体を（字義通り）見ている、と彼は主張するのだ。わたしたちが絵画を見ているとき、たとえばダヴィンチの『モナリザ』を見るとき、比喩的には「わたしはジョコンダ夫人を見ている」と言うことがあるかもしれない。しかし、それはじっさいにジョコンダ夫人に会うのとは違う。それは飽くまで比喩的な物言いに過ぎない。それに対し、写真を見る時わたしたちは被写体を見ている、とウォルトンは言う。『モナ・リザ』は表象だが、写真は表象ではない、それは現実（リアリティ）である、と。

この一見「とんでも」主張とも言えるかもしれない「写真は透明だ」テーゼ（清塚 (清塚 2003) にならい「透明性テーゼ」と呼ぼう）を、ウォルトンは二つの方法で擁護していく。

一つは「すべりやすい坂道議論」(slipperly slope argument) である。わたしたちは眼鏡を通して物を見るとき、眼鏡を表象とは考えないだろう。眼鏡は透明であり、わたしたちは眼鏡を通して現実世界を見ていると考える。同じことが双眼鏡、望遠鏡、顕微鏡に言えるようになった。以上の透明であるモノの拡張は、いわば、坂道をすべっていっているようなものだ。写真をこれらの延長上にあると考えてもいいだろう。これが「すべりやすい坂道議論」による「透明性テーゼ」の擁護である。デジタルカメラを例として取ればより説得的になるかもしれない。すなわち、一眼レフでファインダーを覗いている時、わたしたちは「現実世界を見ている」と考えるだろう。すなわちファインダーは透明なのだ。ここで一眼レフを液晶をつかったカメラに取り替える。ファインダーが透明ならば、液晶もまた透明と言うことに抵抗はそれほどないだろう。そしてシャッターを押そう。わたしたちは、写真は、その液晶の画面の忠実なコピーであると考える。それならば、すなわち写真もまた透明なのだ、と。

ウォルトンによる第二の擁護作戦は「反事実的条件法」によるものである。彼は非常に簡単にしかこの点に立ち入っていない。ここでは、彼の議論を補填し・発展させ、わたしの議論の一つのポイントとしたい。まず「反事実的条件法」を簡単に説明する。二つの事実を考えてみよう。「リトマス試験紙を赤くする物質はすべて酸性である」と「すべてのアメリカ大統領は男性である」というともに真である二つの全称命題だ。この命題に基づいて予言ができるかどうかという問題を反事実的条件法は扱っている。 X は酸性であり、リトマス試験紙を赤くしたとしよう。もし「X が酸性でなければ、リトマス試験紙は赤くならなかっただろう」という予言はわたしたちを納得させる。この命題は法則論的であるのだ。 Y は大統領であり、男性であるとしよう。この時「もし Y が男性でなかったならば、Y は大統領ではなかったであろう」という予想をわたしたちはしない。この命題は法則論的 (law-like) ではないのだ。

反事実的条件法でチェックしているのは、わたしたちの確信あるいは信頼の問題である。そのことをはっきりさせるためにある（法則論的な見地からは）曖昧な命題を考えてみよう。「あるチームのすべての負けた試合には Z が出場していなかった」という真で

ある命題である。ある試合に Z が出場せず、チームはその試合に負けたとする。「もし Z が出場していたならば、あの試合は勝利していただろう」という反事実的条件法を考えてみよう。これが法則論的になるかならないかは、Z にどれほどの活躍をしていたかというわたしたちの評価にかかっている。 Z の貢献を信頼すれば、この命題は法則論的であるし、そうでなければ、この命題は単なる積み重なった偶然（「普遍的相伴」（フォン・ウリクト 1984: 28））について述べているに過ぎないとわたしたちは見なしているのである。

反事実的条件法、あるいは法則論性の議論の写真への応用は次のようになる。現実世界における個物 a の写真を a' とする。法則論的な写像的類似が成り立っているとは、a が（自然的に）類似していない b だったとすれば、その写像は a' に（自然的に）類似していない b' になったであろう、という予言をする確信を、わたしたちは持つ、ということだ。現実世界において似ている二つの個物は、写真の世界においても似ている筈だと思うほどにわたしたちは写真を信頼しているのである。

4-2. 知覚

ここでウォルトンは現実世界とのコンタクトという考え方を示す。知覚とは、ウォルトンは言う、現実世界とのコンタクトを維持することなのだ。描写 (depiction)（たとえば絵画）では、このコンタクトは作者の存在によって切断される。記述 (description)（たとえば文学）では、このコンタクトは二重に切断される― 最初に作者によって、そしてつぎに言語という恣意性のシステムによってだ。

4-3. リアリティと知覚

「透明性テーゼ」は挑戦的であり、見ようによっては「とんでもテーゼ」でもある。予想されるように多くの反論がなされた。[11)]

論争は、もちろん、原著者の意図に沿いながら、透明性テーゼについて語る。わたしの主張は、ウォルトンの論文は写真についてではなく、むしろ知覚についてである、すくなくともそのように読むことがより興味深い議論に発展する、というものである。そのような読み替えに向けての第一歩を、原著における予想される反論への譲歩の中に見てとりたい。

その譲歩は仮想上の反論に対したものだ。その反論は「すべりやすい坂道」議論に対する反論である。すなわち「坂道はどこで止まるのか？」ということだ。ウォルトンはこの（仮想上の）反論を受けて、坂道のさらに先まですべってみせる。「絵画の中にも透明なものがある」というのだ。ウォルトン自身は具体的な例を出してはいない。これまでの議論から言えば、透明な絵画とは、作者の意図が介在しない類の絵画であるはずだ。たとえば、高校の時に行なった生物の授業での左目で顕微鏡を見ながら、右目で見たものを描いていく実習がいい例となろう。ここには被写体とスケッチの間に法則論関係が

あることが重要な点である。

ここで先程エピソード的に紹介したハンフリー（ハンフリー 2004）の洞窟絵画と自閉症児の絵画の議論を思い出してほしい。ハンフリーが主張しているのは、これらにおいてもまた被写体と法則論的な関係があると言うのだ。たしかに、これらにはスタイルがなく写実性（法則論性）が見受けられるというのは、それなりに説得力のある議論である。しかし、顕微鏡を使ってのスケッチと違い、自信をもって「それらが透明だ」と言えるかというと、わたしたちは躊躇してしまう。なぜ顕微鏡でのスケッチに法則論性があると言え、洞窟絵画にそれが言えないのだろうか。

この違いを齎すのは描き手の意図の問題である。わたしたちが描き手である顕微鏡のスケッチでは、意図はそこにある。わたしたちは（スケッチが対象と）法則論関係をもつように注意しながら、スケッチを描く。顕微鏡の中の被写体が違えばどうなるかと問われれば、それに応じて違うスケッチができると、わたしたちは答えるであろう。

リアリズムの絵画にはある種の雰囲気（「写実性」としか言いようのない雰囲気）があるのは確かである。その雰囲気がハンフリーの挙げる洞窟絵画と自閉症児の絵に、わたしたちは、たしかに感じる。しかし、自信をもってこれらが透明だと言うことはできない。なぜなら作者の意図が不明だからだ。どちらの場合も、作者の意図を確認できないだろう（洞窟絵画の作者はすでに死亡しているし、自閉症児とのコミュニケーションは難しいだろう）。

わたしたちは、しかしながら、作者の意図を想像できる。それが顕微鏡スケッチの作者と同じ意図だと考えれば、洞窟絵画は透明になる。そこにスタイルや意図を想像すれば、洞窟絵画は普通の、すなわち透明ではない絵画となる。[12] 問題は確信／信頼に存するのだ。

わたしが主張したいのは、「透明である」というのは絵を分類する属性ではない、ということだ。ある絵が透明であるかどうかを決めるのは、その絵が持っている属性ではなく、わたしたちがその絵に対して持つ態度（信頼）によって決まるのだ。ある態度においては、ある絵画を透明であるとするだろうし、他の態度の中では、ある写真を透明でないとするだろう、ということだ。鑑賞者の態度によって、すなわち、確信／信頼の度合いによって、特定の絵画が透明になったり、不透明になったりするのだ。

議論の本筋に戻ろう。

あるモノが透明であるとは、そのモノが人間と現実世界との間のコンタクト（知覚）を遮らない、ということである。あるモノが透明でないとは、そのモノが人間と現実世界の間のコンタクトを遮るということである。このときそのモノは表象となる。

このように知覚と表象を捉え直したうえで、わたしはウォルトンの「透明な絵」論文を次のように読みたい。すなわち、（すでに述べたが）この論文は写真についての論文ではなく、知覚、とりわけ視覚（見ること）についての論文なのだ、と。そしてその論文の主張は（わたしの読みかたでは）「見ることは進化する」となる。「すべりやすい坂道議論」こそが進化の道程なのである。ウォルトンの論文のポイントは、「これまでわたし

たちは眼鏡、顕微鏡、望遠鏡などを視覚の延長として捉えてきた。さぁ、写真もその延長としようではないか」という呼びかけだと考えるのだ。

問題は現実世界と知覚のあいだの写像的類似、すなわち法則論的関係である。

ウォルトンの論文に示唆的な箇所がある。すでに述べたように、彼は、記述 (description) は、言語の恣意性によって人間と現実世界の間のコンタクトを切断すると主張した。ライオン（個体 *a*）と豹（個体 *b*）とは、世界において似ているにもかかわらず記述（「ライオン」と「ヒョウ」）においてその相似はあらわれない。あるいは兎（個体 *a*）と鰻（個体 *b*）とは世界において似ていないにも関わらず記述（「ウサギ」と「ウナギ」）において似ている、という議論である。その箇所からかなり後の部分で、彼は自分の議論をくつがえす。いささかＳＦ的な状況を考えてみよう、と彼は言う。マッドサイエンティストがあなたを改造して、あなたは記述のみによって外界とつながるようになったのだ。この箇所で、ウォルトンは、もし世界とのコンタクトが記述のみになってしまったら、いずれ写像における類似（「ライオン」と「ヒョウ」）を、あなたは感じとれるようになる、と議論する。

ここで知覚を視覚のみに限定して、このＳＦ的状況を考えてみよう。それはＳＦ的状況というより、生物の原初の状況にかなり近いものと言えるだろう。当初、生物はバークレー的な考え方をもて遊ぶかもしれない。「ここに石がある」という知覚をわたしは持っている。しかし、それはわたしの中の出来事であり、けっして世界の中の出来事ではない、と。知覚は不透明なものと見なされている。超越論的観念論である。あるいは、彼はカント的な言い方を好むかもしれない。わたしは世界の写像として知覚をもっている。しかし世界それ自体はわたしには把握できないのだ、と。そんな哲学的瞑想にふけっていた生物も、自分が腹をへらしていることに、いずれ、気づくだろう。彼は生きのびていかねばならない。餌を捕食し、捕食者から逃げなければいけないのだ。彼はもはやカント的な世界に遊んでいる余裕はない。そして頼りになるのは知覚だけである。彼はとりあえず知覚が世界と法則論的関係をもっている、写像的な類似性を維持していると仮定するしかない。透明性が誕生したのだ。経験論的実在論と呼べよう。その仮定にたよって、いわば知覚に賭けて彼は行動する。もし失敗すれば、彼の子孫は生き残らないだろう。種を擬人化して語ることを許してもらえば、知覚への賭けは、自然淘汰を通して信頼へと変化するだろう。進化論の枠組で言うならば、定義によって知覚は現実そのものであるのだ。

超越論的観念論は、経験論的実在論と連続的であるのだ。その連続性は進化のメカニズムによって保証される。模型と類似性に関して言い換えれば、模型の不透明性と透明性とは連続的である。模型が不透明であるとは、写像的類似がない状態であるパースの言う「象徴」であり、その時、模型は恣意性によって現実世界とのコンタクトを切断されている。模型が透明であるとは、現実世界とのコンタクトが維持されることにより、類似が最大限になる状態である。それはもはや「表象」ではなく感覚そのものである。

模型のこの二つの状態の連続性は鑑賞者の信頼という態度によって保証されているのである。

注

1） この語の背後にあるのは、グッドマン（グッドマン 1987）の「プロジェクティビリティー」(projectibility)（投射可能性）という語である。
2）遊ぶ仕方の発展として嘘の美学を分析したのが（中川（2017））である。
3）翻訳タイトルは『表現と介入』である。「表現する」という語はわたしは "expressing" の訳語として使用したい。 "representing" には「表象する」の訳語を採用することとした。
4）「ある」と「存在する」は意識して使い分けている。その違いはこの論文では扱わない。
5）「ラムちゃん」とは当時の人気漫画『うる星やつら』(高橋留美子作) の登場人物である。
6） 虚実皮膜論は、この論文ではとり扱わない。しかし、これが模型を扱うに最も重要な論点の一つであることは間違いがない。とりあえずの分析をほどこしておこう。この状況は、「模型が対象に似すぎている時、模型は虚構世界を作ることに失敗する」と言い表せるであろう、と。この「とりあえずの分析」でも「似ている」ことは前提となっている。虚実皮膜論を取り扱う前に、どうしても、「似ている」こと（類似の概念）の分析を行なわなければならないのである。
7）「実在論」とも訳せるが、芸術の中では「写実主義」と訳す。
8） 適当な自然的類似を把握できない種は自然淘汰の中で生き残ることができなかったであろう。その「適当な自然的類似」を作り出すメカニズムの中の基本的戦略は渡辺（渡辺 1978）の言う通り属性への重みづけであろう。属性への重みづけを間違えた種は滅びていくことなる。
9） パース自身分類方法を何度か変更している。あるいはこの分類方法のもっている問題点を指摘する。そのようなことには拘泥しない、そのような事はこの論文の目的ではない、ということだ。
10）あわてて付け加えるが、パースは写真をインデクス性に分類しているように見える。(断片番号二・二八一)
11）それらの反論、そしてそれに対するウォルトンの答えを清塚（清塚 2003）が手際よくまとめている。
12）この部分の議論が、期せずしてダントーのアートワールド（ダントー 1964）の議論に重なった。ダントーは、絵画の鑑賞にはスタイルと、そのスタイルをめぐる雰囲気（さまざまな批評）などなど（「アートワールド」）を知ることが必須だと述べている。ここで述べているのは、ある絵画に「アートワールド」を措定できない場合の一つの帰結である。すなわち、その絵画は透明になるのだ。

参照文献

Carney, JamesD. 1993 "Representation and Style." *Philosophy and Phenomenological Research* Vol. 53 No. 4 pp. 811-828, Dec.

Carroll, Lewis 1982 (1889) "Sylvie and Bruno." In: *The Penguin Complete Lewis Carroll*.: Penguin Books pp. 251-456.

Danto, ArthurC. 1964 "The Artworld." *The Journal of Philosophy* Vol. 61 No. 19 pp. 571-584.

Goodman, Nelson 1976 (1968) *Languages of Art*.: Hackett Pub Co Inc, 2nd edition.

Hacking, Ian 1983 *Representing and Intervening: Introductory Topics in the Philosophy of Natural Science*.: Cambridge University Press.

Keane, Webb 2005 "Signs Are Not the Garb of Meaning: On the Social Analysis of Material Things." In: Daniel Miller (Ed) *Materiality*. Durham and London: Duke University Press pp. 182-205.

Miller, Daniel 2005 "Materiality: Introduction." In: Daniel Miller (Ed) *Materiality*. Durham and London: Duke University Press pp. 1-50.

Taussig, Michael 1993 *Mimesis and Alterity: A Particular History of the Senses*. London: Routledge.

Walton, KendallL. 1984 "Transparent Pictures: The Nature of Photographic Realism." *Critical Inquiry* Vol. 11 No. 3 pp. 246-277.

― 1993 *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*.: Harvard University Press, reprint edition.

Wollheim, Richard 1998 "On Pictorial Representation." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Vol. 56 No. 3 pp. 217-226, Summer.

アリストテレース 1997『アリストテレース詩学／ホラーティウス詩論』（岩波文庫），岩波書店.

ウォルトン , K. 2015 「フィクションを怖がる」西村清和（編）『分析美学基本論文集』，勁草書房 301-334 頁.

清塚邦彦 2003「写真を通して物を見ること―K.L. ウォルトンの透明性テーゼをめぐって」『山形大學紀要 人文科学』第 15 巻第 2 号 19-50 頁，2 月.

クーン , T.S. 1971『科学革命の構造』，みすず書房 .（中山茂訳）.

グッドマン , N 1987『事実・虚構・予言』，勁草書房.

小松左京 1979『模型の時代』，角川書店.

菅野盾樹 1999『恣意性の神話 ― 記号論を新たに 構想する』，勁草書房.

相馬御風 2012『実物と模型』，青空文庫版.

中川敏 2009『言語ゲームが世界を創る』，世界思想社.

― 2015「異文化の見つけ方」『大阪大学人間科学研究科紀要』第 41 巻 81-97 頁，2 月.

― 2016「引用と人生」『大阪大学人間科学研究科紀要』第 42 巻 61-79 頁，3 月.

— 2017「嘘の美学—人類学的理解とはなにか」『社会人類学年報』第 43 巻 1-21 頁.
野矢茂樹 2011『語りえぬものを語る』，講談社.
ハッキング , I. M. 1986『表現と介入 — ボルヘス的幻想と新ベーコン主義』, 産業図書.（渡辺 博（訳））.
ハルトマン , N. 2001 (1953)『美学』，作品社.
ハンソン , N.R. 1986 『科学的発見のパターン』，講談社学術文庫 .（村上陽一郎訳）.
ハンフリー , N. 2004 「洞窟絵画・自閉症・人間の心の進化」『喪失と獲得』，紀伊國屋書店 122-159 頁.
パース , C.S. 1986『パース著作集』第 2 巻，勁草書房 .（内田種臣訳）.
廣田恵介 2016『我々は如何にして美少女のパンツをプラモの金型に彫りこんできたか』，双葉社.
フォン・ウリクト , G.H. 1984『説明と理解』，産業図書.
ヘルダー , J. G. 1979「彫塑」立松弘孝（編）『世界の名著ヘルダー・ゲーテ』，中央公論新社 203-294 頁.
ヤコブソン , R. 1971「芸術に於けるリアリズムについて」水野忠夫（編）『ロシア・フォルマリズム文学論集 1』，せりか書房 195-213 頁.
渡辺慧 1978『認識とパターン』（岩波新書），岩波書店.
ワトソン , J.D. 2012 『二重らせん—DNA の構造を発見した科学者の記録』（ブルーバックス），講談社.

What Is This Thing Called "Resemblance"? An Essay on the Anthropology of Models

Satoshi NAKAGAWA

The aim of this paper is twofold. The first aim is to establish a new study field in anthropology, which I call the "anthropology of models." The second is to make a first attempt in the field to explore the problem-ridden concept of "resemblance," which seems to be the essence of the idea of "models."

The choice of models as the focal point of this new study field is for a strategic rather than theoretical reason. The ultimate object is explicating human understanding in the broadest sense. Models appear at the confluence of three anthropologically important spheres: (1) science, (2) art and play, and (3) ethnography.

In science, models play an important role in that they go between theory and phenomena (which science tries to explain), according to IM Hacking. In my terminology, models stand between a "theory world" (a type of fictional world) and the real world. Let us restrict our focus to tangible models such as those Crick and Watson used to study DNA. KL Walton considers play, especially make-believe play, as a type of imagining: imagining with props. Children play with dolls, toy planes, and mud pies. These are the props, which I call models. Models serve as intermediaries between an "imaginary world" (or fictional world) and the real world. The same is true for adults' appreciation of art works, continues Walton. In appreciating certain artwork, the work such as a painting exists in the real world and fictional world created by the work around it. Thus, in the sphere of art, we find models between the two worlds. In ethnographic spheres, for example, in magic, sorcerers use figurines to curse someone. These figurines are models, and they serve as intermediaries between the two worlds: the sorcerer's imaginary world where the figurine represents the target person, and the real world where the target person exists.

Thus, focusing on models in these various fields, we can explicate the mechanism of human understanding.

What makes a model a model? This question is addressed in the second part of this paper. The most plausible answer is that a model is "like" something or "resembles" something. However, many philosophers contend that there is no such thing as "natural resemblance." They say that a tradition, style, conceptual framework, and so on make resemblance. Against this school of thought, I employ a seemingly naive naturalist view and clarify resemblance without recourse to a conceptual framework. As a result, indexicality (causal connection), to use Peirce's terminology, lies at the core of iconicity (resemblance). This finding will hopefully become the theoretical foundation of the anthropology of models and key to the explanation of the human understanding.