

# 虚構認知の高次感性

## — 哲学的考察からコンピュータモデルへ —

### High-order Sensibility of Fiction

#### From philosophical discussions to computer simulation

良峯 徳和

**要約:** 虚構存在をめぐる哲学上の議論を概観すると、その議論の多くが、虚構に関する知識フレームのあり方を問うたものであり、虚構のパラドキシカルな性質の多くは、指示対象としての存在者とそれに関する知識フレームを混同したことに起因することがわかる。こうした考察に基づき、知識フレームの概念を用いて、コンピュータ上に意味ネットワークを構築することで、現実世界と虚構世界を混同することなく、虚構テキストの内容を理解する擬似的なシステムの構築を試みた。

**キーワード:** 虚構, 虚構の哲学, 意味ネットワーク, 高次感性, ごっこ遊び, 知識フレーム

**Abstract:** In this paper, I reviewed the recent philosophical discussions on fiction. I found most of them are on the ontological status of knowledge frames about fictitious existence and that the presumed paradoxical properties of fictitious existence arise from the confusion between the referents of fictitious expressions and the knowledge frames about them. Based on the consideration, I tried to implement a computer simulation program whereby both the information from fictional text and that from common-sense are integrated into the semantic network without being mixed up.

**Keywords:** fiction, philosophy of fiction, semantic network, higher-order sensibility, make-believe, knowledge frame

## 1. 虚構理解の高次感性

「虚構」は文学をはじめとするさまざまな人間の創作活動、創作作品と深く関連している。文学作品が人間の創作作品であるかぎり、それらは虚構を必ず何らかの形で含んでいるといっても過言でない。ファンタジーや空想科学小説（サイエンス・フィクション）といったジャンルに属する文学作品のみならず、実際にあった歴史的出来事や人物について物語に書き直したものとされる歴史小説や伝記小説など、通常ノンフィクションとして分類される作品であっても、それらの作品から一切の虚構性を抜き去ることはできない。

一般に「虚構」は文学作品の一部のジャンルを指す言葉として用いられている。しかし、「虚構」を辞書で探ると、①「事実でないことを事実らしくつくり上げること。つくりごと」、②「文学作品などで、作者の想像力によって人物・出来事・場面などを現実であるかのように組み立てること。フィクション。仮構」（小学館『大辞泉』）という二つの意味が

あることがわかる。前者はどちらかといえば、真実ではない嘘や偽作といった否定的な意味あいを持ち、後者は構想力、創造力の側面を強調した肯定的な意味あいを持つ。「虚構」という言葉は、本来は文芸作品以外にも用いられた「つくりごと」「いつわり」の意味が主であったが、のちに文章法としての用法へ、さらには文学作品の一部のジャンルを指す言葉として用いられるようになったとされる<sup>1</sup>。

「虚構」には、「想像力によって何者かを作り出す創造行為」という肯定的な意味と、「事実でないものを真実であるかのように見せ掛ける行為」という否定的意味が重なりあっている。したがって、虚構作品の「虚構」としての理解には「想像によって作られた事実でないものを、事実ではないという認識を維持しながら、あたかも事実であるかのように理解する」という一見、パラドキシカルな要請を満たすことが要求される。これによって、虚構理解に特有の美的経験や鑑賞経験が成立するのである。そうした虚構作品を理解し、鑑賞する際に必要とされる総合的な認知能力のことを、ここでは「虚構認知の高次感性」と呼ぶことにする。

## 2. 虚構概念の理論的検討

### 2.1 虚構言説と虚構存在

虚構認知の高次感性を科学的アプローチの対象とするためには、虚構作品が読まれ、理解される際の受け手側の認知プロセスを、正確に記述し、分析する必要がある。

この認知プロセスには、大きく二つの側面が含まれる。テキストや映像（以下、「テキスト」に統括）などに沿って展開される虚構言説としての側面と、それが描き出す虚構世界を構成する人物や背景、さまざまな出来事などの虚構存在に関する側面である。いうまでもなく、両者は分かち難く複雑に絡み合っており、全体としての作品を構成しているが、どちらかといえば、前者は情報の配置を巧みに調整して、物語に演出を施し、より美的効果を高めるという物語構成の技法に関するもので、後者は虚構世界を構成する要素としての登場人物、出来事、場面などに関わる。後者はしばしば、作者からのことわりとして「現実の人物、出来事、組織等とは一切関係がない」ものとして提示される。前者は、どちらかといえば、物語としての描写技法一般に関わることがらであるため、虚構作品に特有の問題とされるのは、後者の虚構存在の方とされてきた。これについては、哲学（美学）や文芸批評の分野でしばしば議論の対象となってきたが、科学的、工学的な観点からの検討はまだほとんど行われていない。

以下、哲学的な観点で行われてきた虚構存在に関する議論を概観したうえで、認知科学の視点からそれらをいかに扱うかについて論じていきたい。

### 2.2 プラトンの呪縛：虚構は追放せよ

プラトン(Plato)は、羽根のある二頭立ての馬車の比喻で示したように、人間の精神には理性的な思考によって活動を律しようとする部分と、感情的で、非合理的な行動へ導こうとする部分があり、人が作り話に翻弄されてしまうのは、後者が模倣(ミメシス)によって生み出された虚像(ファンタスマ)を安易に受け入れ、強く影響を受けてしまうからだと説明した<sup>2</sup>。それゆえ、真実を求めるならば、詩をはじめとした模倣の技に基づく虚構作品は、国家から追放されるべきだと主張した。

虚構言説は理性よりも感情に訴えるものだとするプラトンの態度は、20世紀初頭のラッセル(Bertrand Russell)にも引き継がれた。ラッセルは自らの記述理論を展開した際、非実在的存在者を含む文、すなわち虚構文に関する問題を取り上げ、そこに含まれる指示句が現実世界に確固とした指示対象を持たない限り、それらは偽と見なされるべきだと主張する<sup>3</sup>。そして本来、偽であり、無意味であるはずの虚構文が、読み手によって有意味であるかのように受け取られ、さらには感情的な反応さえも喚起してしまうのは、そこで用いられている指示句があたかも実在する対象を指示しているかのように偽装され、組み込まれているせいだとした。

ラッセル自身は、実在するかどうかわからない虚構存在を自らの論理体系に取り込むことで、不必要に複雑にすることを望まなかった。プラトンがその国家から詩を追放しようとしたように、ラッセルもその論理体系から虚構文を隔離し、追放しようとしたのである。

## 2.3 虚構存在への理論的アプローチ

虚構文をすべて一様に偽、無意味と見なすことには、ほとんどの人が抵抗を感じるだろうし、日常的な経験にも反する。読み手は、ご都合主義的で粗が目立つ安物の小説や物語よりも、良く練り上げられた一流の小説や物語の方により高いリアリティを感じる。複数の読み手が同じ虚構作品を読んで、その内容をきちんと理解していれば、そこで描かれる架空の世界で起きた出来事や状況に関し、さまざまな推論を行ったり、その真偽や整合性を踏まえた議論を行うこともできる。ラッセルのように虚構文を一律、偽すなわち無意味と見なしてしまうことは、問題を単純化しすぎるだけでなく、虚構による芸術作品について議論や評価、批評を行うことをも不可能にしてしまう。その結果、文芸批評など、虚構作品を研究するための理論的基盤そのものが危機に瀕することになる。これを回避するためには、ラッセルの記述主義論理学に代表される論理的枠組みを拡張して、虚構存在を含めた対象を整合的かつ形式的に扱うことのできる新たな論理的枠組みが必要となる。

以下、虚構存在を何らかの仕方で現実世界内に位置づけ、理論的に扱える対象にしようとしたいくつかの試みについて紹介する。

### 2.3.1 虚構存在の実在化

マイノンク(Meinong, A.) は、あらゆる現実の存在は属性のリストから成り立っていると

考えた<sup>4</sup>。いかなる属性のリストであっても、それを満たす対象が現実に見つかる、見つからないに関わらず、何らかの対象が存在しているとする。例えば「金でできている(goldness)」と「山である(mountain)」という両方の属性リストを持つ対象は実際には存在しないが、「金の山(golden mountain)」という対象を指示していると主張する。同様に「丸い四角(rounded square)」といった属性のリストも、現実世界に存在しえないが、対象としては存在する資格があるとみなされる。虚構対象もこうした属性のリストとして記述されるため、指示対象に数え入れられることになる。これに対しラッセルは、その理論が相矛盾する属性をもった対象を含めて、無制限に認めることになり、矛盾律に反した論理世界を認めることにつながるとして批判した<sup>5</sup>。

こうした批判を受け、マイノク主義を継承するパーソンズ (Parsons,T)は、属性を「核属性(nuclear predicates)」と「核外属性(extranuclear predicates)」に区分し、マイノクの論理世界で存在する対象を核属性からなる対象に限定する。核属性とは、「金でできている」「山である」「人間である」「丸い」などの直接的な属性を指し、核外属性は対象に関するメタ的な判断を示す属性である<sup>6</sup>。例えばパーソンズは、「実在する」「神話である」「虚構である」などの「存在論的属性(ontological properties)」、「可能である」「不可能である」などの「様相的属性(modal properties)」、「マイノクが考えた」「ギリシャ人が崇拝した」などの「志向的属性(intentional properties)」、「完全である」のような「技術的属性(technical properties)」の4種類を核外属性としている。

パーソンズは、対象を核属性からなる集合に限定することで、さまざまな核外属性からなるリストを、世界のさまざまな状況や状態を記述する述語として留保する。これにより「丸い四角」「羽根と一本の角をもった馬」など、いわば少しでも想像可能な対象や虚構対象については容認し、「不可能な計算」や「存在する黄金の山」など、その属性そのものに論理的矛盾を含むような対象を容認しない論理世界を構築しようとした。例えば、シャーロック・ホームズは、その核属性により、イギリス人で、私立探偵で、バイオリンを弾く人物として定立され、その核外属性により、ドイルの虚構作品の登場人物として存在することになるという。

パーソンズによって改訂、拡張されたマイノクの論理世界には、虚構対象をはじめとし、空想的対象、神話的对象、反実仮想的対象など、さまざまな様相をもった対象が含まれ、論理的判断の対象として認められる。とはいえ、シャーロック・ホームズやペガサスのように、実際に世界中のどこを探しても、その具体的存在を見つけ出すことのできない対象を現実世界の存在者と認めることには、抵抗が残る。マイノクおよびパーソンズによれば、属性のリストが存在すれば、それに対応する指示対象が何らかの個体として存在する可能性があるからである。

### 2.3.2 虚構的对象の抽象化（理論実体もしくは普遍種）

ヴァン・インワゲン(van Inwagen)は、虚構対象は作家によって創作された一種の理論実体として存在するのであって、マイノクやパーソンの場合のような属性のリストからなる個別存在として存在するわけではないとする。虚構対象が理論実体であるというのは、科学者がさまざまな理論モデルを構築し、そのうえで思考実験を行うように、虚構作品の作者が虚構上の対象という理論モデルを構築し、そのまわりの状況を変化させたり、そこに新しい要素を付け加えたりして、いわば一種の思考実験を行っているという意味である。思考実験に使われる理論モデルが、実際に動いたり、壊れたりしないのと同様に、虚構対象としてのホームズも実際に事件を解決したり、バイオリンを弾くわけではない。それらの属性は理論実体としてのホームズが所有する属性ではなく、むしろそれに付与された理論上の属性とみなされるのである。こうして構築された虚構テキスト上の理論モデルは、「文芸批評家的視点からのみ評価の対象となるため、「文芸批評の理論実体(theoretical entity of literary criticism)」であるとされる。

このような理論実体としての虚構対象は、いうなれば虚構作品のうえでしか存在しないのだから、虚構作品と同様、現実世界に存在し、その内部で規定されることになる。ヴァン・インワゲンによれば、この理論実体としての虚構対象は、その性質および場所（作品名など）という二種類の述語によって規定される。すなわち、 $x$  を性質、 $y$  を虚構対象、 $z$  をそれが登場する場所とすると、虚構的对象は、 $A(x, y, z)$  という形で表現される。例えば、『バスカビル家の犬』という作品に探偵として登場したシャーロック・ホームズという虚構対象の場合、 $A$ （探偵、シャーロック・ホームズ、バスカビル家の犬）となる<sup>7</sup>。こうした論理的な扱いによって、虚構対象はすべて現実世界の指示対象として存在することが明確に示され、ラッセルの指摘したような意味論上の困難を生じることなく、理論的に扱うことが可能になる。

ウォルターストーフは、虚構対象とは、現実世界に存在する対象の種類が虚構の作者により提示または例示されたものとして捉える。いいかえれば、たとえ具体的な事例が存在していなくても、それが属する種、例えばある種の間人、ある種の出来事、ある種の場所などは、それが論理的に可能である限り、普遍的性質としてあらかじめ存在すると考えられる。それゆえ、虚構作品で描かれる登場人物は、そうした現実中存在する可能性のある種類の人間を例示し、具象化したものということになる。虚構的对象をこのように捉えることで、ウォルターストーフにおいても、それらは現実世界に存在する何かを指示していることになり、単純な非存在とはみなされなくなる。

こうしたウォルターストーフの立場は、「創作（試作）が語るのはむしろ普遍的なことからであり、他方、歴史が語るのは個別的なことからだからである<sup>8</sup>」と述べたアリストテレスの『詩学』での立場と共通する態度を見て取ることができよう。虚構作品は、潜在的に存在する可能性をもった人物や出来事を、具体的に例示することによって、読み手にその普遍的な意味を気づかせる役割を持つとされる。

### 2.3.3 虚構の言語行為論、そして思考主義へ

言語行為論の立場に立脚するオースティン(Austin, J.L.)は、人間の言語はたんに知覚的な対象に関する判断や疑問や主張を行うためだけに用いられるのではなく、人に具体的行動を命じたり、懇願したり、約束したり、ものごとに命名したりするためにも用いられることを示した<sup>9</sup>が、カーリー(Currie, G.)はさらにその立場を拡張し、言語が人に何らかの思考を行ったり、現実には存在しないものを想像し、推理するように誘導するためにも用いられることを指摘した<sup>10</sup>。言語行為に限らず、人間の多くの活動が、直接知覚の対象とはならないさまざまな思考的对象と密接な関係をもって営まれていることは明白である。

マルティニッチ(Martinich, A.P.)は、サール(Scarlé, J.)<sup>11</sup>の言語行為論に立脚しつつ、サールをはじめ、ラッセル、フレーゲ、ストローソン、ドネランらによって堅持されてきた「指示される対象はすべからく存在しなければならない」という原則を緩和し、その存在領域に表象対象を含ませることで、虚構文の指示に関する問題を解消しようとした。マルティニッチによると、日常言語は次の4段階を経て徐々に習得される<sup>12</sup>。

- (1) 対象の提示とともに言葉が学ばれる
- (2) 対象が存在していないときに、発せられる対象についての言葉を学ぶ。それとともに文法や単語のレパートリが増える。
- (3) かつて存在していたが、今は存在していない対象についての文を聞き、理解できるようになる。
- (4) 経験したことのない存在や対象についての文を理解できる。想像力を行使し、志向的存在への指示が可能になる。

こうして言語習得の第4段階に至ると、虚構的对象を含む表象上でしか存在し得ないような対象について、人は言葉で表現し、理解できるようになる。これにより、ラッセルの記述理論では非存在者への指示であるがゆえに無意味とされてきた虚構文が、表象上の対象を指示する文としての意味を獲得することになる。ただし、表象上の対象は、表象行為を行っている本人だけに限定される主観的な対象であるため、虚構文で指示された対象とその文の読み手が表象する対象との同一性を判定するための基準が問題となる。

これに対しマルティニッチは、虚構文が真となる基準は、作者ないしはナレーターが、その文をテキストで主張しているかどうかによるとした。すなわち、読み手が作品を読んで思い描くさまざまな表象は、作者の記述したテキスト文と矛盾しない限り、真とみなされるとしたのである。これにより、虚構を含む読書の過程は、テキストが読み手にさまざまな表象対象を喚起するプロセスと、テキスト内の命題によってその表象対象の妥当性がチェックされるプロセスとの相互作用的な連続過程であることが示された。

マルティニッチのように、虚構対象を虚構文によって喚起される読み手の表象上の対象とみなす見方は、今日の虚構理論においてもっとも主要な立場になりつつある。マルティニッチに先立って、スクルートン(Scruton, R.)、ラマルク(Lamarque, P.)、キャロル(Carrol, N.)、

ヤナル(Yanal,R.)といった理論家が、虚構存在を表象対象として捉える立場を表明している。こうした立場は、しばしば虚構に関する思考主義理論とも呼ばれている。この思考主義理論の優れている点は、この立場がラッセル以来の虚構文の指示に関する問題を解消し、マルチニッチに見られるように、言語行為論的な立場とも共存しながら、論理的アプローチではほとんど問題として扱われてこなかった虚構のパラドクスに対しても、何らかの妥当な説明を提示しようとしている点である。

## 2.4 虚構のパラドクスと高次感性

いわゆる虚構のパラドクスとは、「あらかじめ虚構と分かっている人物や出来事に対し、なぜ人は真摯な感情を抱くことが可能なのか」という問いである。なぜ人は虚構存在に対して、さまざまな感情を抱くことができるかという問いは、文学や芸術に関わる高次感性の本質に関わる重要な問いでもある。

この問題は、以下の三つの命題の整合性を問う問題として分析することができよう。

(i)読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況が実在しないことを知っている。(知識)

(ii)読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況に対し、さまざまな感情を喚起させる。  
(事実)

(iii)読み手の感情が喚起されるのは、読み手が実在すると信じる対象や状況についてだけである。(推論)

この状況がパラドクスとみなされるのは、知識(i)と推論命題(iii)とから導出される帰結命題、「読み手は虚構テキスト上の登場人物や出来事に対しては感情が喚起されない」が、(ii)「読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況に対して感情が喚起される」と矛盾するからである。(i)と(ii)が否定できない知識もしくは事実であれば、(iii)の推論の妥当性が問われることになる。したがって、思考主義は、(iii)を否定し、読み手の感情は必ずしも対象の実在性を信じていなくとも、それについて思考もしくはイメージするだけで生じうるという立場をとることで、このパラドクスを理論的に解消しようとする。

こうした思考主義の基本的な立場は次のようにまとめることができる。

(a)感情喚起に信念は必要ない。

(b)想像する(それについて考える)ことは、しばしば感情を喚起する。

(c)想像によって喚起される感情はリアルなものであり、擬似的なものではない。

思考主義の考え方では、対象が実際に存在するものであれ、物語などで描写される虚構的对象、あるいはたんなる想像上の存在であれ、それらの対象が一般に私たちの共感を誘うような状況を形成しているならば、その状況について考え、イメージすることだけで、それにふさわしい感情を喚起するのに十分だとされる。こうした立場をとることで、虚構上の場面であっても、現実の場面であっても、その状況が類似しているならば、読み手は類似した感情的反応を示すことが説明される<sup>13</sup>。

こうした思考主義の説明は、現実の対象と虚構対象に対する感情経験を同じ理論的枠組みで説明しようとする点で評価できる。しかしながら、この説明でパラドクスの解消に完全に成功したといえるためには、さらにもう一步踏み込んだ説明が必要となる。例えば、読み手は物語を読みながら、危機的状况に陥ったヒロインを助けたいと強く欲求するのにもかかわらず、実際には具体的な手段を何もとろうとはしない。また、現実生活では怖い経験や悲しい感情を味わいたくないと思っているのにもかかわらず、人はわざわざホラー作品や悲劇を読もうとしたり、ホラー映画を見に行ったりする。一般に前者は「虚構のパラドクス」に属する事例、後者は「悲劇のパラドクス」に属する事例として知られている。いずれにせよ、これらの逆説的な現象は、一見同じように感じられていると思われがちな虚構上の対象や出来事と現実の対象や出来事に対する読み手の感情的反応や態度の間に、明らかな違いがあることを示している。

## 2.5 虚構対象と感情喚起

体験の対象が虚構の出来事の場合と現実の出来事の場合とでは、当事者の状況に対する判断、したがってその認知状態にも違いが生じる。感情が喚起される際の認知状態の違いによって、生じる感情にも違いが生じると説明するのが、スクルートン(Scruton, R.)である。現実の状況では、感情が喚起されるような状況が表象されているのみならず、その状況が現実の状況だとする判断が行なわれており、そうした判断が喚起される感情をより強いものにしていく。一方で、虚構的状况ではそうした判断が加わらないため、現実の場合に比べ感情の力が弱くなる。虚構のように純粋に想像によって感情が喚起される場合には、判断による心的態度が加わらず、表象の影響力が弱くなるため、行動への動機づけが発揮されないと説明する<sup>14</sup>。

またヤナル(Yanal, R.)は、思考や信念には、それが何を志向しているかによって活性の度合いに違いがあるとする。そうした思考や信念の性質を、ヤナルは「相対活性」(relative activity)と呼ぶ。例えば「飛行機が墜落する」場面のイメージと「 $7+5=12$ 」という数式へのイメージに対し、人は異なる強度の感情的反応を示す。いうまでもなく、前者に対しては強い感情的反応を示すが、後者に対してはほとんど感情的反応を示すことはない。このように、物事や出来事に対する思考には、それぞれ異なる相対活性が付随しており、虚構対象であっても、その登場人物や出来事に対し強い感情が喚起されるのは、その対象が喚起する思考の活性度が高いからだとして説明される<sup>15</sup>。しかしながら、こうした説明では、虚構であれ現実であれ、類似した出来事に対しては、類似した強度の感情が喚起されることが示されるだけで、両者の具体的な違いがどこに由来するのかは、説明されない。これを説明するためには、判断や志向対象の違いといった認知状態の静的な違いに注目するだけでなく、感情が喚起される現場のより動的なプロセスに注目する必要がある。



## 2.6 「ごっこ遊び」理論と擬似感情

ウォルトン(Walton, K.)は虚構を一種の「ごっこ遊び」と捉えることで、その営みにおいて、虚構存在がどのようにしてあたかも実在する存在として立ち現れてくるかについて分析している<sup>16</sup>。ウォルトンによれば、虚構作品とその受け手との間に成立する動的な関係は、人が子供時代からごく一般的に行っているさまざまな「ごっこ遊び(make-believe games)」に、その原初的形態を見ることができる。所詮は作り物にすぎない人形を、あたかも本物の赤ん坊や生きた動物であるかのように扱う人形遊びをはじめとし、夢、白昼夢、スポーツやイベント、ゲームへの参加などの日常的経験、種々の宗教的慣習や科学研究の実践現場などでも、これと類似した場面を広く見出すことができる。これらの経験はすべて共通の精神的基盤のうえに成立しており、これをウォルトンは「ごっこ遊び」理論と呼ぶ。

「ごっこ遊び」は、想像力を契機とした活動の一種であり、そこには想像力を誘導する役割を担う小道具(prop)が関与する。当然ながら、物語を読む場合に主要な小道具の役割を果たすのはテキストそのものである。こうした小道具を契機として読み手側の想像力が喚起され、作品の鑑賞が可能になる。ごっこ遊び理論に基づく虚構論では、読み手が作品を読む際に想像力を喚起させる誘因となる対象や情報は、すべて小道具として理解過程に取り込まれる。その際、それらをどのように変容させて、相互に組み合わせるかは、ごっこ遊びをいかに実現するかという読み手の意図と戦略に委ねられる。

ごっこ遊び理論にとって、テキストを読み、理解するということは、テキストを構成している個々の小道具に誘導されることで、その都度生み出されてくる虚構的真理を、全体として統一性をもった小世界として構成することである。ウォルトンが「虚構的真理」と呼んでいるものは、思考主義で受け手の側に生み出される表象もしくは思考の概念と類似している。しかし、ごっこ遊び理論では、虚構文が指示する対象をあえて「虚構的真理」と呼ぶことで、思考主義の考え方と一線を画す。この違いを如実に示すのが、虚構的对象によって喚起される受け手の感情反応に関する説明である。

ウォルトンによると、たとえどんなに熱中してごっこ遊びに参加していても、参加者はそこで何が実際に行われているかに関する傍観者としての視点や認識を心のどこかで保持し続ける。そのような視点や認識が失われれば、参加者は新たに登場してきた小道具に対して、どう対応すればよいか分からなくなってしまうからである。だとすれば、ごっこ遊びの進行中は、ごっこ遊び参加者としての視点とその進行をメタ的に把握している視点とが、つねに共存して成立していることになる。こうした特殊な二重視点のもとで経験される感情経験は、通常の場合で経験される感情経験とは異なった特殊な性質をもつことになる。こうした特殊な二重視点のもとで参加者が経験する特殊な感情経験は、現実の生活で経験する感情と区別され、「擬似感情(quasi-feeling)」と呼ばれる<sup>17</sup>。それが別種の感情でなく、「擬似」と呼ばれるのは、生じる状況やその際の身体的、生理的反応が十分に類似しているためだとされる<sup>18</sup>。

しかしながら、虚構によって喚起される感情には、現実の感情とはっきり異なる特徴も付随している。それは虚構によって喚起された感情には、一般に現実生活の状況下で喚起される感情に伴う特定の行為に向かう動機づけが欠如している点である。擬似感情は本来、自然な感情ではなく、虚構作品を理解するという特殊な環境においてのみ喚起されるいわば人工的な感情である。このような擬似感情は、他のさまざまな感情と同様、文化的、社会的な環境の中で、後天的に形成された感情といえる。ウォルトンは、子供のころからごく自然に慣れ親しんできた「ごっこ遊び」に参加することで、それらの擬似感情が徐々に形成されてきたと考えている。そして、そのようにして形成された擬似感情の存在が、大人になっても芸術作品を鑑賞する際に重要な契機になっていると主張する。擬似感情の発見、そしてその文化的な発展形こそが、今日、さまざまな虚構にもとづく文化を生み出したということになる。

思考主義および「ごっこ遊び」理論に基づく虚構理論は、虚構対象が虚構文によって喚起される読み手の表象上の対象であるという見方を導入することで、指示対象を外的存在のみに限定してきた従来の虚構理論の問題点を克服しつつ、虚構対象に関する高次感性の特徴、虚構対象に対する読み手の特徴的な感情的反応についても、十分とはいえないまでも、ある程度妥当性のある説明を提示することに成功している。虚構と虚構に関わるさまざまな現象を表象という観点から捉えようとしている点で、これらの考え方は虚構理解に関する高次感性の認知科学的アプローチと類縁性を持っているといえよう。

## 2.7 虚構の認知科学的アプローチと知識フレーム

思考主義は、虚構的存在の実在性を問題にする際に、記述の指示対象そのものではなく、指示を可能にするある種の認知的な枠組みを念頭に置いている。これは、人工知能などで「スキーマ(schema)」「知識フレーム(Knowledge Frame)」「スクリプト(script)」などと呼ばれてきたものに類似している<sup>19</sup>。これは指示対象に関するさまざまな属性や他の存在者との関係などの情報をまとめて、知識構造化し、各々に固有のラベル(名前)を貼ったものである。

例えば、「ホームズ」という虚構上の登場人物の属性には、ホームズが私立探偵であることから、「私立探偵」という職業に関する知識フレームに含まれる属性、イギリスのビクトリア時代に生きた人物であることから、その時代の人物一般に関する知識フレームに含まれる服装や身だしなみ、言葉遣い、所有する知識などの属性が付与される。こうしたいくつかのクラスフレームを重ね合わせ、ビクトリア時代のイギリスの私立探偵という一般的なクラスフレームができあがる。さらにそうしてできたクラスフレームに、読み手がホームズの物語を読む過程で取得する、ホームズ個人に関するさまざまな属性(性格や技能、行動パターンなど)や人間関係に関する情報、関わった事件などについての情報を付加していくことで、より具体的な「シャーロック・ホームズ」という虚構上の人物に関する知

識フレームができあがっていく。いったん、そうした知識フレームができあがれば、それ以降は「ホームズ」という名前がテキスト中に出てくるたびに、そのフレームが呼び出され、そのテキストには直接記述されていない情報であっても、自動的に補完され、利用できるようになる。個々の知識フレームに蓄積してある情報は、テキストを読みながら、あるいはのちにテキスト内容を思い起こすなかで、常に修正、更新され、変化する。そうして構築された「シャーロック・ホームズ」知識フレームは、「シャーロック・ホームズ」という虚構存在そのものと類似した特徴を持つようになる。

しかし厳密に考えると、こうした知識フレームは「シャーロック・ホームズ」の指示対象そのものではない。所詮、「シャーロック・ホームズ」に関する知識フレームは、読み手が「シャーロック・ホームズ」を想像しようとする際に、同時に活性化される「シャーロック・ホームズ」に関する情報の集合体、あるいはホームズという虚構対象を捉える際に活性化される概念的な枠組みにすぎない。「シャーロック・ホームズ」の直接的な指示対象は、属性情報の集合体としての知識フレームなどではなく、知識フレームの助けを借りて、読み手がテキストを読みながら、心的世界内に生み出していく具体的で生き生きとしたイメージの方だといえよう。これこそが、ウォルトンが虚構の「ごっこ遊び」理論で示そうとしたことである。知識フレームによって変容された小道具は、虚構的真理そのものではなく、そのための道具に過ぎないからである。

虚構存在をイメージする際、読み手はつねにそれに対応する知識フレームを媒介として利用するため、しばしばこの知識フレームの方を虚構存在の指示対象とみなしがちになる。しかしながら、知識フレームは対象の構成につねに用いられる重要な契機であるが、指示対象そのものとはいえない。指示対象となるのは、知識フレームを利用して生み出される想像上のイメージ（虚構的真理）の方なのである。

現実の存在者についても、対象について思いをめぐらそうとする際には、その対象に関する知識フレームが呼び出されるが、その際に指示対象となるのは現実の存在者であって、知識フレームそのものではない。現実の存在者はある種の特異な指示対象、対象存在に関する究極的な情報源であり、その存在者に関する経験を通じて、知識フレームにあらたな情報が記録更新され、さらに充実したものとなっていく。

このように考えるならば、これまで展開されてきた虚構存在をめぐる哲学上の議論の多くが、虚構存在に関する知識フレームのあり方を問うたものであり、虚構存在のパラドキシカルな性質の多くは、指示対象としての存在者とそれに関する知識フレームを混同して議論してきたことに起因して生じたと考えられる。このことを明確に自覚したうえで、今一度、虚構存在とは一体何を指示対象としているかを問い直す必要があるだろう。

### 3. 虚構テキスト理解過程のシミュレーションシステム構築の試み

#### 3.1 意味ネットワークによる知識表現

虚構存在の属性を知識フレームの考え方に従って表現できるとすれば、また知識フレームの概念が本来、人工知能のプログラム技法であることを考えれば、虚構理解の認知プロセスの一部をコンピュータ上にシミュレートするのは、理論的に不可能ではないと思われる。本節では、筆者が行った虚構テキストの理解プロセスをシミュレーションするシステムの試みについて、簡単に紹介する。

このシステムは、SNePS(Semantic Network Processing System)と呼ばれる意味ネットワークシステム上に構築した。本来、意味ネットワークは、人間の記憶がネットワークをたどるという心理的な考察からキリアン(Quillian, M.R.)<sup>20</sup>によって提唱された知識表現形式であるが、これによって知識を「概念」「属性」「値」という3つ組で表現しようとした。一般に意味ネットワークでは、概念や値をノード(図では丸や四角)、属性や関係性を有向リンク(図では矢印)で表し、両者を結合することで、知識をネットワークとして表現しようとする。これによって、知識フレーム構造の概念(ノード)、属性(矢印)、属性値(ノード)を表現することもできるし、格文法の動詞的概念(ノード)、格関係(矢印)、名詞的概念(ノード)を使って、文を表現することもできる(図1)。

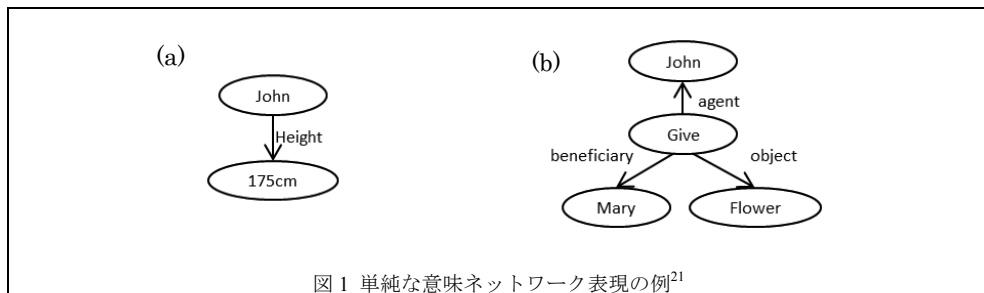


図1 単純な意味ネットワーク表現の例<sup>21</sup>

しかしながら、意味ネットワークによる表現は直感的にわかりやすく、かつその表現方式が柔軟性とんでいることから、初期の意味ネットワークでは、何をどのように表現するかという論理基盤があやふやで、混乱が起きやすかった。そのため、70年代後半頃から、意味ネットワークの理論的基盤を明確にする取り組みが行われるようになった<sup>22</sup>。

例えば、リンク部分に付与する役割に制約を課して、リンク元とリンク先のノードの型によって決まる関係のみに限定し、意味的内容を表現できるのはノードのみとした。例えば、「～の身長がある(height)」といった関係(リンク)は認めない代わりに、「持つ」という一般的な関係(リンク)と「身長属性」という概念(ノード)を用意して、その「身長属性」(ノード)が「175cm」という属性値(ノード)に「等しい」(リンク)とする。こうすることで「～の体重がある」「目の色が～」などのような身体属性に関する関係リンクの種類が無際限に増えていくのを防ぐ。

さらにノードを使って何らかの概念を表現する際も、クラスの属性値とインスタンスの属性値を分けて表現し、両者の混同が生じないようにした。クラスとは、同じ概念名を付与された存在者の集合体を意味する抽象的存在のことである。これに対し、インスタンスとはクラスに属する個々の具体的存在または事例を指す。例えば「人間」クラスは、この「John」インスタンスやあの「Mary」<sup>23</sup>インスタンスなど、すべての具体的な人間インスタンスを含む抽象的な存在である。「人間」クラスは、その上位にあたる「哺乳類」クラスに属し、さらにそれはその上位の「動物」クラスに属するというように、存在論的な階層性を持つとされる。

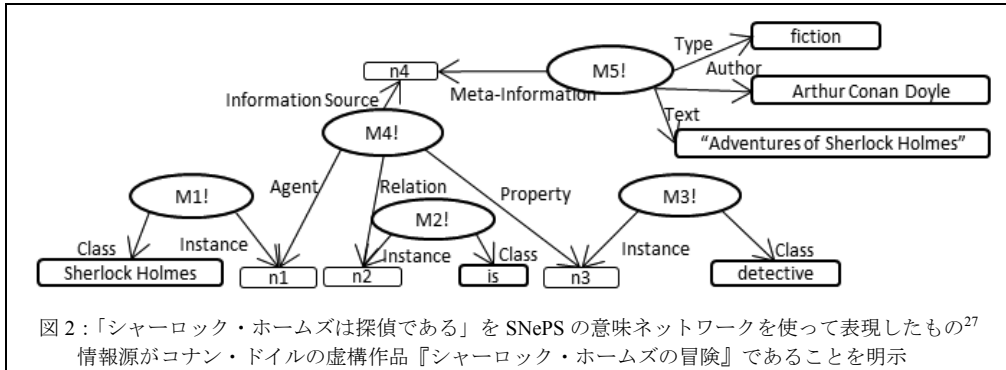
注意すべきは、同じ名前を持つ同一の人物であっても、成長や時間の経過によってさまざまな性質や関係性を持つため、個人ですら、 $John_{t_1} \rightarrow John_{t_2} \rightarrow John_{t_3} \rightarrow \dots \rightarrow John_{t_n}$ という時間系列に沿った多数の John インスタンスの集合体ないしは抽象的存在（クラス）とみなされることである。

例えば、ある人物クラスに対してある属性値を付与する（例えば、John というクラスに対して身長 175cm の属性値を与える）と、属性の継承規則によってそのクラスに属するすべてのインスタンス（すべての John インスタンス）に、一律、同じ属性値（身長 175cm）が付与されることになる。その結果、同じ人物クラスの時間や状況による変化を表現することができなくなってしまう。同じ「シャーロック・ホームズ」であっても、あるときは探偵の服装で登場するが、別の時には浮浪者の服装で登場する。怪我をして動けないこともあれば、派手に闘う場面もある。登場する作品や状況、文脈が異なれば、同じ登場人物でも異なる属性や関係を持ち、しばしばそれらは相互に矛盾する。したがって、個々の属性や関係は、クラスとしての対象ではなく、そのときどきの状況や場面に限定された具体的対象（インスタンス）に対して付与されなければならない。（それゆえ、以下に示す意味ネットワーク図では、ほとんどの属性関係がクラス・ノードではなく、インスタンス・ノードにリンクされている。）

### 3.2 虚構命題の意味ネットワーク表現<sup>24</sup>

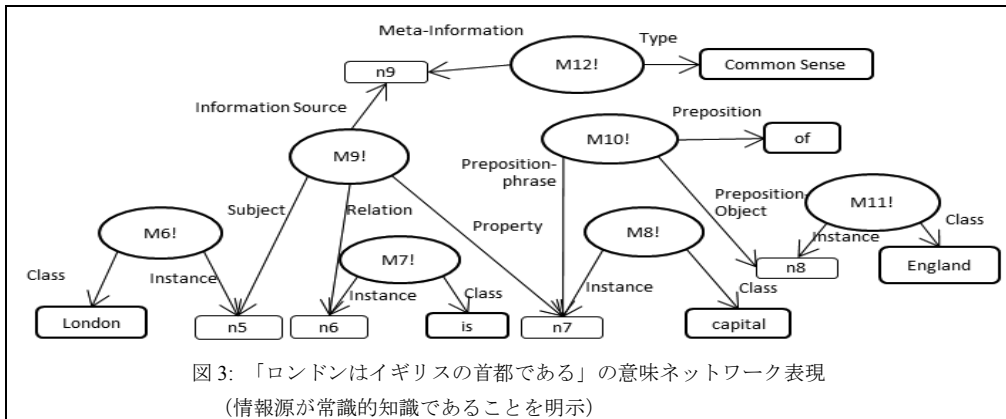
シャピロ(Shapiro, S.R.)が開発した SNePS<sup>25</sup>は、記号論理学における 1 階述語論理と呼ばれる論理体系との整合性に配慮されており、人間が抱くさまざまな命題や知識、推論規則などをネットワーク上に表現したうえで、そこからどのような結論が導かれ、知識全体のネットワーク構造が変化していくのかを、実験、追跡するのに適した特徴を持っている<sup>26</sup>。

例えば、自然文「コナン・ドイルの虚構作品『シャーロック・ホームズの冒険』によると、シャーロック・ホームズは探偵である」は、以下のように意味ネットワーク（図 2）で図示される。

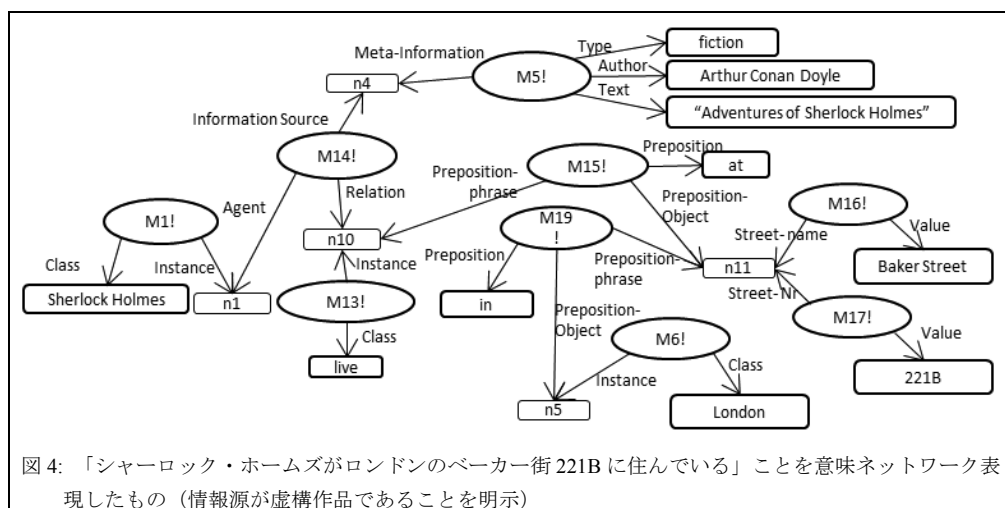


情報が虚構作品に由来するというメタ情報を、インスタンス・ノード(図2の n4)を介して明示することで、この情報が現実世界の情報と混同されないよう制約をかけている。しかし、虚構作品には、現実世界と共通する情報も多く含まれているだけでなく、しばしば現実世界の情報を暗黙の前提としている。例えば、シャーロック・ホームズが活躍するのは19世紀のロンドンであるが、とくにことわっていない限り、ロンドンは現実世界でも物語の世界でも、ともにイギリスの首都として理解されることになる。虚構作品そのものには明示されていないさまざまな常識的知識が、虚構内の世界観を構築するために必要とされる。したがって、虚構理解システムには、現実世界に関する多くの常識的知識が、常に利用可能な知識ベースとして装備される必要がある。

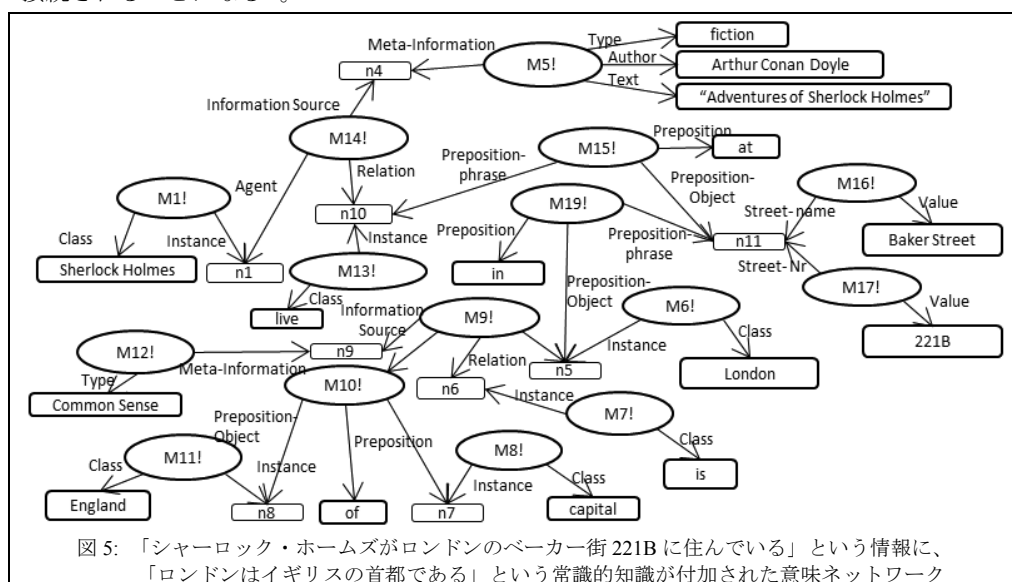
「ロンドンがイギリスの首都である」という常識的知識を意味ネットワークで表現すると以下ようになる(図3)。



物語では、シャーロック・ホームズがロンドンのベーカー街 221B に下宿している。これは図4の意味ネットワークで示される。



「シャーロック・ホームズの冒険」には、その世界でロンドンがイギリスの首都であることを否定する、もしくはそれと矛盾する記述がなされていないことから、現実世界に関する常識的知識である「ロンドンはイングランドの首都」という情報が、虚構世界の情報としても取り込まれる。この結果は図5のように図示される。しかし、実際はロンドンのベーカー街に 221B 番地は実在しない。このことから、図5における命題 M17 (番地は 221B である) の情報ソースは虚構テキストのみとなり、命題 M12 へのリンクは形成されない。それに対し、「ロンドンはイギリスの首都である」といった常識的知識から取り込まれた命題は、テキストに同様の内容が確認された時点で、現実世界と虚構世界の両方にリンク接続されることになる<sup>28</sup>。



### 3.3 知識フレームの意味ネットワーク表現

これと同じ情報の共有化、重ね合わせが、虚構作品の登場人物や存在物、事件などについても起こる。例えば「シャーロック・ホームズ」についていえば、

- (a) 私立探偵である
- (b) ロンドンのベーカー街 221B に住んでいる
- (c) バイオリンを引く

などの虚構作品からの各種情報のほか、「私立探偵は、依頼人からの依頼にしたがって、事件を調査する」のような常識的知識を付加される。さらにホームズが数々の事件に関わった経緯や結末、遭遇した人々との関係なども、次々と書き込まれ、相互に関連付けられていく。

これが完成すれば、虚構世界の存在者であるシャーロック・ホームズについての情報をまとめ上げた知識フレーム（知識ベース）が構築されることになる（図 6）。

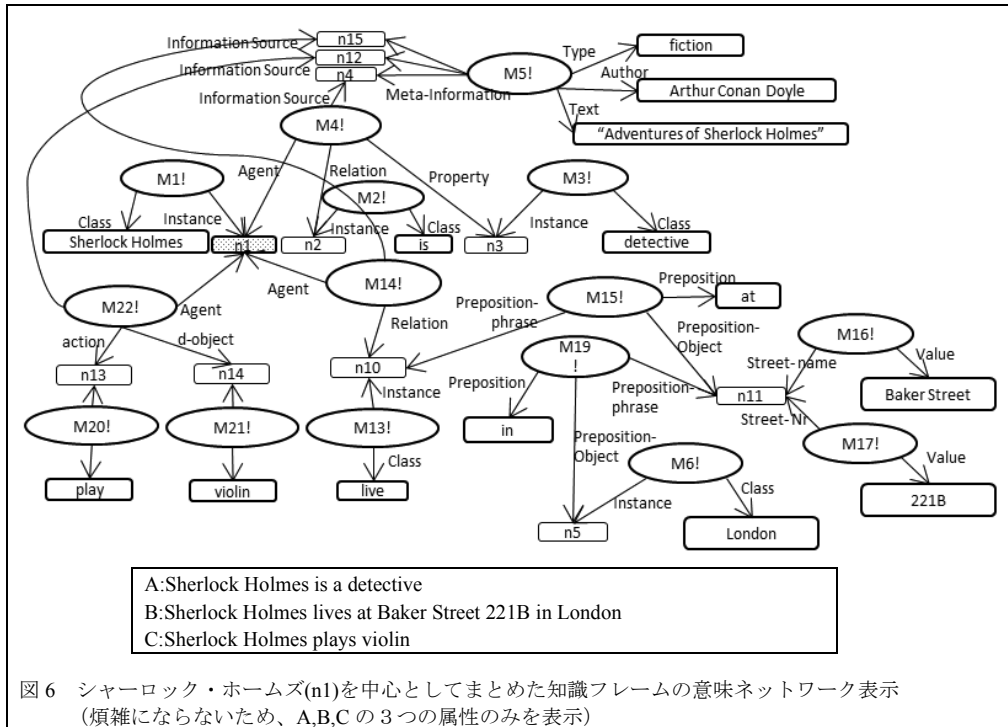


図 6 シャーロック・ホームズ(n1)を中心としてまとめた知識フレームの意味ネットワーク表示  
(煩雑にならないため、A,B,Cの3つの属性のみを表示)

読み手の視点がシャーロック・ホームズのインスタンス(n1)にロックされると、読み手はあたかもホームズの視点から虚構世界に参加しているかのような「ごっこ遊び」を体験することになる。しかしながら、読み手は同時にその情報源が虚構作品であることを把握しており、いつでもその視点を取り消したり、移動させることができるという状況にあることから、ホームズの体験を現実世界での体験としてではなく、特殊な美的感情を伴う擬似的な経験として味わうことができる<sup>29</sup>。



#### 4. 虚構理解の高次感性解明に向けた課題

虚構テキストから情報が入力されるにつれて、意味ネットワーク上には、ホームズのみならず、ワトソン博士やモリヤーテ教授など、虚構テキストに登場する人物や出来事に関する数多くの知識フレームも、次々と構築されていく<sup>30</sup>。システムに感情や感覚喚起に関する推論規則をあらかじめ組み込んでおけば、ある出来事が起きたとき、当事者となる登場人物がどのような感覚や感情、精神状態になるかなどについても、一般的な推測を行うことも可能になる<sup>31</sup>。

こうしたシミュレーション技術が進化していけば、現実の人間に対してのみならず、虚構の登場人物の精神状態や行動傾向に関しても、推測や予測をして、会話に組み入れたり、行動や身体表現の調整に反映できる高次感性を備えたコンピュータやロボットが、将来可能になるかもしれない。しかしながら、自然言語を処理するための基礎技術がまだ十分とはいえない現状では、そうした虚構理解技術の可能性について語るのはいささか尚早に過ぎるだろう。言語を操り、理解する人間の能力はあまりに複雑で、機械処理によってそれに代替できる部分はまだわずかでしかない。とりわけ虚構テキストには、比喻やほのめかし、婉曲、省略、倒置、記述視点の移動、変則的文体などといった多彩で複雑な修辭的技法が埋め込まれており、物語の展開と一体となって、その美的効果を高める重要な契機となっている。そのため、機械による虚構テキスト理解を実現するためには、テキストの表層的意味や文法的解析だけでなく、テキストの表層表現に隠された暗黙のメッセージや読み手への要請（含み、含意）といった情報を抽出する技術の充実が必須となる。テキストに埋め込まれているそうした暗黙情報の抽出技術の開発が、虚構作品に関わる高次感性の科学的解明にとって今後ますます重要な鍵となってくるだろう。この分野はまだ未発展の領域であることから、従来の言語学や文芸批評的な視点からの分析だけではなく、言葉と脳の働きに関する生理学的研究や言語理解に関する認知科学や工学的的方法論も交え、さまざまな視点、方法論を絡めた総合的、対話的な研究を行っていくことが重要となろう。

注

1. 中村三春(1994)『フィクションの機構』萬友社 pp.42-43.
2. プラトン (1979) 『国家』(藤沢令夫訳) 第十卷 岩波文庫 pp.302-373. プラトンにおけるミメーシスの概念と芸術との関係については、関村誠 (1997) 『像とミメーシス』頸草書房を参照。プラトンにとって、アイデアの世界のみが真実の世界であり、現実の世界はその影にすぎないとされた。プラトンの作品には神話上の存在や神に関する物語が多いが、それらは虚構存在ではなく、真実の存在を指示対象とした物語として語られていることになる。こうした語り形式を模倣しただけで、真実の存在者を指示対象としない場合には、虚構とみなされることになるだろう。
3. Russell, B. (1905). On Denoting. *Mind*, 14, pp.479-493. (清水義夫 訳. 指示について. 『現代哲学基本論文集 I』. 東京: 勁草書房. 45-78.)

4. Meinong, A. (1904). Über die Stellung der Gegenstandstheorie. In *Untersuchungen zur Gegenstandstheorie und Psychologie*. Leipzig: Voigtlander. (三宅實訳(1930)『対象論に就いて』岩波書店)
5. Russel, B.(1905). *ibid*.
6. Parsons, T. (1980). *Nonexistent Objects*. Yale UP.
7. van Inwagen, P. (1977). Creatures of Fiction. *American Philosophical Quarterly*, 14(4), pp.37-56.
- van Inwagen, P. (1983). Fiction and Metaphysics, *Philosophy and Literature*, 7(1), pp.67-77.
8. Aristotle. (1997, originally written in 330 B.C.). *Poetics*. New York: Dover Publications, p.17. (藤沢令夫 訳(1966)『アリストテレス (田中美知太郎編, 世界古典文学全集第 16 巻)』東京: 筑摩書房)
9. Austin, J.L.(1960). *How to do things with Words*, Harvard UP.
10. Currie, G.(1984). What is Fiction?. *Journal of Art and Aesthetic Criticism*, 43(4), pp.358-92.
11. Searle, J. (1975). The Logical status of fictional discourse. *New Literary History* 6, p.319, pp.321-332.
12. Martinich, A.P., (2001). A Theory of Fiction, *Philosophy and Literature*, 25(1), pp.96-112.
13. Lamarque, P. (1981), How Can We Fear and Pity Fictions?, *British Journal of Aesthetics*, 21, p. 294.
14. Scruton, R.(1974). *Art and Imagination*, London: Methuen & Co. Ltd., pp.127-132.
15. Yanal, R.(1999). *Paradoxes of emotion and fiction*, The Pennsylvania State UP.
16. Walton, K. (1990). *Mimesis and Make-Believe*, Harvard UP.
17. Walton, K. (1990). *Ibid.*, pp.244-45.
18. ラマルク(Lamarque, P.)は、虚構的对象に対する感情的反応について、以下のように述べる。  
「我々は思考の対象に相当する何かが実際に存在すると信ずることなしに、その何かについての思考によって恐怖を生じることができる。...恐ろしい思考と結びついた恐怖は真の恐怖であって、擬似などではない。(Lamarque, P. (1981), How Can We Fear and Pity Fictions?, *British Journal of Aesthetics*, 21, p.294.)
19. Cf. Rumelhart, D.E. & Ortony(1975). A., The Representation of Knowledge in Memory, in *Representation and understanding: Studies in cognitive science (Bobrow, D. G., and Collins, A. (Eds.))*, pp.211-236; Schank, R.C. & Abelson, R. (1977). *Scripts, Plans, Goals, and Understanding*. Hillsdale, NJ: Earlbaum Assoc.; Minsky, M.(1974). A Framework for Representing Knowledge, *Massachusetts Institute of Technology, A.I. Laboratory, Artificial Intelligence Memo No. 306*.
20. Quillian, M.R.(1968). Semantic Memory, in, *Semantic Information Processing (Minsky,M. [ed.]*), MIT Press, pp. 227-270.
21. 図1の(a)は、概念(John)や属性値(175cm)をノード、関係(height)を矢印で表して、リンクさせることで、John(身長:175cm)という知識フレームを表現している。  
(b)は、格文法の考え方にに基づき、give という動詞的概念を中心として、John、Mary、Flower という名詞的概念を、それぞれ agent、beneficiary、object という格関係を使ってリンクすることで、”John gives flowers to Mary” という文を表現している。格文法とは、フィルモア(Fillmore, Ch.)の提唱した文法理論で、文の意味を動詞、形容詞、名詞とその深層格(動作主・場所・道具のような意味役割)の組み合わせによって表現しようとした試みである。
22. Cf. Woods, W. A. (1975). What's in a link: foundations for semantic networks. in *Representation and Understanding: Studies in Cognitive Science (D. G. Bobrow and A. M. Collins[eds.]*), Academic Press: New York, pp. 35-82; Schubert, L. K. (1976). Extending the expressive power of semantic networks. *Artificial Intelligence* 7(2), pp. 163-198; Brachman, R. J. (1979). On the epistemological status of semantic networks. in *Associative Networks: Representation and Use of Knowledge by Computers (N. V. Findler [ed.]*), Academic Press: New York, pp. 3-50; Randal,D.M.(1988). Semantic Networks. in *Approaches to Knowledge Representation - An Introduction (Ringland,G.A. and Duce, D.A.[eds]*), Research Studies Press LTD, pp.45-80.
23. 「この John」、「あの Mary」のように名前に「この」「あの」をつけた理由は、同じ John という名前がついていても、別の場所、別の時代に存在した別人の可能性があるからである。しかし、かつて Hume, D.が指摘したように、時間の経過によるさまざまな変化にもかかわらず、ある対象が同一の対象とみなされる根拠が何かを決定することは、対象が人間であったとしても、困難である。ここでは、対象が John と呼ばれる同一人物であっても、それは時間の経過によって変化する John インスタンスの集合体からなる一種の抽象的なクラス

- だとする立場をとっている。Cf. Hume, D.(1739). *A Treatise of Human Nature*, Book I, Part IV, Section VI: Of Personal Identity. (デイヴィッド・ヒューム、『人性論 (土岐邦夫・小西嘉四郎 訳 中公クラシックス 2010)』 pp.108-118.)
24. SNePSを使った虚構命題の実装を試みた先行研究としては、以下のものがある。Rapaport, W. J. (1990). Representing Fiction in SNePS. In *Current Trends in SNePS – Semantic Network Processing Systems* (Kumar, D. [ed.]), Springer-Verlag, pp.107-121 ; Shapiro, S.C. and Rapaport, W. J. (1995). An Introduction to a Computational Reader of Narratives. in *Deixis in Narrative* (Duchan, J.F., Bruder, G.A., and Hewitt, L.E. [eds.]). Lawrence Erlbaum Associates, pp.79-106; Shapiro, S.C. and Rapaport, William J. (1995). Cognition and Fiction. in *op. cit.* pp. 107-128.
  25. Shapiro, S.R.(2000). SNePS: A Logic for Natural Language Understanding and Commonsense Reasoning, in *Natural Language Processing and Knowledge Representation* (Iwanska, L.M. & Shapiro, S.R. [eds.]), MIT Press, pp. 175-195.
  26. シャピロ(Shapiro, S.R.)が開発した SNePS では、意味ネットワーク上で1階述語論理に基づくさまざまな論理演算を可能にするため、個々の文や命題そのものを表現するノードを別個に用意する表現方法を採用した。個々の命題内容は、そのノードにリンクされた概念や関係を辿ることで表現される。これにより、意味ネットワーク上に、事実として導入された命題、根拠と推論規則に基づいて真と判断された命題、提示されてはいるが、真とも偽とも決着されていない命題、たんに信じられているだけの命題などを表現できるようになった。このことは、物語の読み手や登場人物の心の状態を意味ネットワーク上に、ある程度表現できるようになったことを意味し、虚構テキストの読み手の認知状態をシミュレーションするための実験的基盤が生み出された。ちなみに、SNePS を開発したシャピロとラパポートは、意味ネットワーク上に生み出された物語の仮想読者のことを Cassie と名づけている(Shapiro, S.C. and Rapaport, W.J.(1995). *Ibid.*)。
  27. 一般の意味ネットワークでは、2 個の対象を 1 本の矢印(意味関係)で結合することで、その関係を表現するだけであるが、SNePS では個々の命題を M を頭文字として持つノードで表現し、命題内容はそこから発する矢印(関係)と対象項(ノード)によって表現する。SNePS は各命題に対して、真偽判断を行い、命題ノード番号に「!」がついていれば、その命題は宣言された命題もしくは真と判断された命題であることを示す。また、小文字の n に数字が付されたノードは、命題で指示対象となっている具体的なインスタンスを指している。インスタンス・ノードの導入は、個体の属性を誤ってクラス全体に適用する一般化の間違いを防ぐと同時に、自然文による複合命題を最小単位の命題へと分解して取り込むことができるため、多様で柔軟な推論処理が可能になる。
  28. 虚構テキストを理解するには、現実世界に関する情報と虚構世界についての情報とがうまく補完し合い、かつ混じり合わないようするための情報の制御機構が機能すると想定される。良峯・往住(2001)「虚構言説理解とその認知制御モデル」『認知科学』2001 年 12 月号を参照。
  29. ここでは簡単のため、ホームズを視点にした知識フレームを例としたが、実際のシャーロック・ホームズ物語を読む読者は、ワトソンの視点を通して虚構世界の疑似体験を味わうのが普通であろう。というのも、シャーロック・ホームズの物語は友人であるワトソンの報告という形式で書かれており、ワトソンの視点に読み手の視点を重ね合わせることのほうが、はるかに直接的で容易だからである。
  30. 筆者が実際に行った虚構理解のシミュレーション実験では、物語テキストからあらすじを構成すると思われる命題 46 個、読み手がその物語を理解する際に用いると思われる常識的な背景知識および推論規則 70 個程度を導入して意味ネットワークを構築した。
  31. こうした試みについては、良峯徳和・往住彰文(2000)「文脈内の視点の位置を考慮に入れた虚構理解の認知モデル」『日本認知科学会第 17 回大会発表論文集』258-259 頁を参照されたい。