

# しろうるり

## —並列分散表現としての比喩—

### Shiroururi

#### —Metaphor as Parallel Distributed Expressions—

川野 洋

Hiroshi Kawano

#### 1 まえがき

本論文の動機はコンピュータのヒューマン・インタフェース設計にメタファを利用するところにあった。わが国の通産省主導のヒューマン・インタフェース構築プロジェクト FRIEND'21ではコンピュータと人間のよりよい関係を築き上げるため、インタフェースにメタファ表現を適用する作業をはじめた。それは情報処理に登場する小さなプロセスをメタファとして人間化し、それらがスタジオを介して協調的に交信しあう様子を現象させ、人間の対コンピュータ関係を親密にしようとするものである。メタファおよびその社会的協調を実現させるためのソフトウェアは「メタウェア」とよばれるが、このユニークなシステムのためメタファの仕組をどのようにとらえてゆこうかというのがこうして本論の動機となった次第である。

本論ではまず、メタファをふくめ広く比喩を文学の立場から、表現を修飾したりその表現力を効果的にするための修辞術であるとする考え方はなれるとともに、直喩解釈やこれに準じる比喩の合理的解釈法を排し、相互作用説を手がかりに、比喩の逆むき解釈法を論じる。そこでは比喩を世界変容と創出のフィルタとし、その仕組から、比喩が隠された直喩から本来のメタファとして新しく世界を創造するはたらきを示すにいたること、そしてこのようなメタファがその成素2項であるシンボライズするものとシンボライズされるものの究極的統合である「シンボル」たるべきことを論じる。

ついでにこのシンボル表現がグダにみられるオブジェの世界となり、並列分散構造をもつことが示される。そしてこの理論の妥当性を例証するた

め、現代哲学の現象学に言及するとともに、いまひとつは現代芸術のプリミティブな表現術をとりあげる。

この間、これら比喩表現がヒューマン・インタフェースとしてはたらく仕組を、アイコンおよび仮想現実でとらえるとともに、最後、並列分散イメージ表現をとるシンボル型比喩が未来のインタフェースになりうるであろうことを示唆する。

#### 2 潤色されたりテラル表現としての直喩

ふつう直喩 (simile) では“X is like P” (Taro is like a wolf) の表現がとられる。これは Taro が wolf のように「弱い者を襲う危険性」(Q) をもつことをいっている。“like”はPとQとが連想関係で意味的に直接密接につながっていることを示し、PはQの代替であることが明白である。したがって“X is like P”といっても、それは“X is Q like P”といっていることになり、その限りこの直喩表現はリテラルな(字義どおりの意味をもつ)表現とみなしてよいであろう。つまりわれわれは“X is Q (like P)”の真理条件を検証することがコンテクスト的に可能であるということになる。こうして直喩はリテラルな表現に準じるものといつてよいであろう。それは“X is Q”というリテラル表現を修辞的にひきたて、受け手の興をひきおこすというはたらきを演じている。

リテラル表現は世界、そのなかの事象や対象を話者の主観をぬいた形で意図自由に正規描写するものであり、科学者の理論や新聞記者のニュースなどその例である。この表現は1階述語論理式に翻訳が可能であり、一般に真理値を有し、その検証は経験的に可能であると考えられる。そしてそ

の表現に主観的潤色は忌避され、中性的で無関心な静観的態度が求められる。そのためリテラルな表現は無味乾燥でリダンダントなものとなり、話者の表現はきき手に訴える力に欠ける。このリテラル表現の欠陥を補うため、その潤色がなされ直喩が使用される。QのかわりにQ like P、つまり魚をつりそこなった漁夫が帰ってきて大きく手をひろげ(P)「こんなに大き(Q)かった」という、あのQ like Pの誇張表現である。もっともこの例でのPは手をひろげて作った身振りであるが、この誇張表現で話者はつりそこなった魚への未練と無念さをあらわし、きき手は心に強い興味と深い印象を刻まれながら話者が魚をつりそこなったことを知らされることになる。

いまひとつ直喩は、比喩としてX(Taro)とP(wolf)とのあいだにある意味のギャップを、見かけ上のものとみなし、“like”によってこれを解消しようとするものといえる。wolfそのものはTaroとのあいだに確かに意味上のギャップをもつが、“like a wolf”すなわちwolfらしいもの、wolfに近いものとすることによって、wolfのリテラルな意味はぼかされ、Taroとの距離は短縮されるとみてよい。このことは直喩が本質的にはリテラルな表現(ないし、その修飾)とみなしてよいということになろう。このようにXとPとのあいだに本質的距離がないとすれば、直喩は本質的には比喩のカテゴリからはずされ、潤色されたリテラル表現ということになる。

### 3 隠された直喩としてのメタファ

さて比喩表現がさらに進むと、直喩にともなった“like”が消失し、直接XとPとが結びつく表現(“X is P”(Taro is a wolf))が登場する。この表現は「メタファ(metaphor)」とよばれ、ここではXをPへ結びつける“like”が欠如するためXとPとのあいだの意味上のギャップは解消されずに残存することになる。Taroは人間であるのに、その人間がwolf(狼)であるというのは、リテラルな表現として偽であろう。しかしこの正常な文脈からする表現の矛盾と意味上のギャップはTaroをいきいきと描写するメタファの不可欠の条件をなす。Xのリテラル表現をみいだすことが表現上複雑にすぎたり、また困難なばあい、これにPと

いう異世界の形象(figure)をあてがい、表現の矛盾を意図的に利用してXの効果的表現をうることをメタファはめざしているようである。

たとえばコンピュータの内部状態は周知のごとく2進数コードの構造をとる。この内部構造はコンピュータの状態(X)のリテラル表現とよんであろう、つまりこの表現は2進数としての一定の値を示す。しかしこの内部表現がそのまま外部に出力されたのではコンピュータのユーザはその意味の理解に困惑するはずである。そこで高級コンピュータはその内部状態を外部表示するのに英数字記号列を使うことになるが、最近のさらに進化したコンピュータはヒューマン・インタフェースを備え、たとえばMacintoshなどはこのような外部表示にアイコンを用いる。アイコンは内部状態のプロセスやデータを視覚的に形象化したもので、ユーザはアイコンによってコンピュータの内部状態を効果的に知ることができる。ここでは内部状態Xに対して、その2進数コードの構造はQ、アイコンはPということになろう。ヒューマン・インタフェースとしてのアイコンPはユーザがコンピュータXの内部に直接アクセスできないにもかゝらず、それへの間接アクセスを可能にし、また内部状態の内容を直観的にとらえることを可能にしてくれる。このようなインタフェース・アイコンをコンピュータの世界では、たとえば我が国のプロジェクトFRIEND'21では、メタファとしてとらえようとしている。つまりユーザに対してコンピュータの中身はいつもメタファPとして表示されており、そのいみで“X is P”である。

Pがコンピュータのインタフェースであることはコンピュータがユーザに対して人間の顔をもつということがあるが、いまひとつ重要なことは、このPの背後にXの中身としての2進コード構造Qがあり、PからQへのアクセスが論理的に保証されているという点である。インタフェースコードになよってデータQはPにマップされ、またアイコンPはプロセスQを起動する。そしてこのP-Q変換の機構がインタフェースPを可能にしている。ここで見かけ上の“X is P”はつねに“X is Q”というリテラル表現に翻訳されうると考えられることができ、“X is P”の本来の意味はその

背後にある“X is Q”ということになる。このいみでPの背後にはQが隠れていて、Pは本来のQにもどされるという仕組がコンピュータには存在する。

ところで以上のコンピュータ・インタフェースとしてのP解釈は、一般にメタファ全体にあてはまると考えられないだろうか。前述したとおり、“X is P”にはXとPとのあいだに意味のギャップがあり、リテラル表現としては偽になる。しかし話者は意図的にギャップのある表現を用いるのだと考えることができる。H. Grice〔4〕は対話における協調の原理（Cooperative Principle: CP）なるものを以下のようにあげる。

- (1)表現にはしかるべき量の情報をもること
- (2)真なることを伝達すること
- (3)有効性のあることをいうこと
- (4)明瞭な表現をとること

これらの原理は表現・伝達のプラグマティックな原理をなし、リテラルであれメタファであれ、あらゆる言語表現を構文的のみならず意味的にも縛るものとされる。そうすると“X is P”に外見上みられるCP違反は単に修辭的なもの、非本来的なものであり、プラグマティックな原則上、人は本来、真なること、有効性のあるしかるべき情報を伝えようとしているということになる。こうしてきき手は話者のメタファをリテラルに解釈する誤りを犯すことなく、その背後にある隠れた真なる情報（Q）をさがす。そしてQがみいだされることによって、さきのX-Pのギャップがうめられ“X is Q”という真なる情報が得られることになる。

このようなメタファ解釈の戦術をJ. Searle〔13〕はつぎのように總括する。

- (1)話者の表現がリテラルとしてみるとき真たりえない欠陥文となるばあい、当該文“X is P”のリテラルな意味とは異なる背後の意味を求めよ。
- (2)Pから連想的にえられるQ群をとりだせ。たとえば「狼」だと、動物Q<sub>1</sub>、山奥にすむQ<sub>2</sub>、ウォーと吠えるQ<sub>3</sub>、弱者をおそい危険であるQ<sub>4</sub>…等々
- (3)ついでXにもどり、Q群のうちどれがXにふさわしい属性たりうるかを、それらの候補の

なかから見いだせ。

以上の戦術によってQ<sub>4</sub>dangerousにXが結ばれて“X is Q<sub>4</sub>”が“X is P”から導きだされる。Searleのこの戦術は“X is P”という違反文から推論によって“X is Q<sub>4</sub>”という含意を導出し、それがリテラルに真であることを示すことによってメタファ解釈が成功したとみなすものである。

Grice=Searleのメタファ解釈の特色はリテラル表現優先の合理主義にあるといえる。GriceのCPは経験的に真なる事象を明瞭に表現する事を発話の原則とし、“Taro is a Japanese.”とか“Taro is honest”といった、主語Taroのいるコンテキストで当該表現がリテラルに有意味であることが優先的に要求される。したがってこの戦術では(1)まず第1に“X is P”のリテラル表現との意味上のギャップがみいだされ、それは“X is P”の意味が正規のコンテキストで検証不可能であること、すなわちXのPからの逸脱が問われることになる。ついで(2)このギャップをうめる努力がPの側に求められ、Pの連想記憶のなか、さまざまなイメージ群Qがとりだされ、(3)そのなかからXを有意味に編入することが可能な特定のQ<sub>1</sub>が選出される。そして最終的に(4)“X is Q<sub>1</sub>”というメタファの言外の意味が抽出される。ここでは主語Xおよびそれをのせる世界は不変のまま、譲歩はもっぱら述語Pにもとめられ、PのQ<sub>1</sub>シフトによって“X is P”の含意がつくりだされる。そしてそれはあくまでXをのせる世界上のリテラル“X is Q<sub>1</sub>”ということになる。ゆえにここでは“X is like P”という直喩のリテラル優先主義が原理的にまだ温存されているとみることができよう。あからさまなlikeの表現は顔をださないが、Q<sub>1</sub>がlike Pの産物であることは直喩のばあいに準じている。このようないみで、メタファはそのなかに直喩を隠しもっているといえよう。

#### 4 いまひとつのメタファ論

ところでI. Richarads〔12〕はメタファ相互作用説を唱えるが、それによれば、メタファ“X is P”ではPのQシフトによってXへの譲歩がなされ、その結果X-Pギャップの橋渡しがされる一方、逆方向の橋渡しも同時におこなわれる。それはSearle式戦術でたとえQがえられても、X-Q

のあいだになお解消しきれぬギャップが残存するであろうということである。そのためPのQシフトとともにXの方もYへと変容し、“Y is Q”においてはじめて初期のX-Pギャップを橋渡しするというわけである。こうしてXのPへのいまひとつの譲歩がなされることになる。つまり狼といわれる太郎は危険という属性をもたされるたゞの人間ではなく、醜さと獐猛さをその面貌として明示的にもつ変容した「太郎狼」ということになる。ここにメタファ“X is P”におけるPを通してひとは逆方向のXのY変容をみるわけである。つまり、Richardsの相互作用説により、Searle型メタファの仕組は転倒され、“X is P”メタファ表現でPによってXの側のY変容と譲歩というギャップうめの逆作業がはたらくことになる。

安井稔(16)は以上メタファ解釈法をつぎの2段階戦術で示す。

- (1)正常な解釈法にしたがって、まず言内の意味を求める。成功すれば“X is P”は真なるリテラル表現となり、メタファは存在しえない。しかしGriceのCP原理にてらして違反が発見され、言内の意味成立の真理条件がみだされず、XとPのあいだに共起場面が不在のばあい言外の意味を求めよ。
- (2)ついでP (=wolf) の指示条件をみだすものをさがす。それは“something is P”が真になるためsomethingがそなえるべき条件Q群となる
- (3)Q群のなかの一部Q<sub>i</sub>がそのアイコンとなるようなX'をみだす。Q<sub>i</sub>をみることによってひとりでにX'が連想されるとき、Q<sub>i</sub>はX'のアイコンであるという。以上の解釈戦術が成功すれば“X is P”の言外の意味(X' is Q<sub>i</sub>)がえられる。

安井の戦術ではX-Pギャップをうめる戦術はふたつの方向からの譲歩によってなされる。ひとつはP→Q<sub>i</sub>譲歩である。ここでPの指示条件Q群からQ<sub>i</sub>を選びだす戦術は、Q群からノーカウントされる部分を除去し、アイコンの機能をはたしうる未指定部分Q<sub>i</sub>をとりだすというものである。安井はPの継承する上位概念をもってQのノーカウント部分にあてる。例えばwolfのばあい、これが継承している上位概念としては「動物である」と

か「4足で走行する」とかゞある。これらを除去したwolf固有の性質は「夜行性である」とか「弱者を襲う」などがあるであろう。その後者の固有の性質を安井はC. Fillmoreのいう前提 (presupposition) に対する断定 (assertion) であるとする。

(a) someone is a wolf.

(b) someone is not a wolf.

という肯定と否定の文で(a)のsomeoneは前提と断定の両方をふくむが、(b)のsomeoneでは断定部分は否定されるものの前提部分は保存されており、その人は動物であることまで否定されているわけではない。この断定部分について安井はつぎのように敷衍する。「語の意味内容を構成する因子のなかには、情報価値の比較的高いものと、そうでないものがあり、その語が否定の文脈に包まれたとき、否定の影響をよりうけやすいのは、情報価値のより高い部分であるということになるであろう。メタファを担うとされる単語のメタファを担う部分が、ここにいう情報価値のより高い部分であるということもすでに明らかであろう。」<sup>(1)</sup>ここでいう価値の高い情報とは継承された既知の古い情報とは反対の、話者によって新しくもたらされる情報をさすものと考えられる。こうしてわれわれは安井の戦術のひとつP→Q群→Q<sub>i</sub>というアイコン発見の方向での譲歩をひきだすとともに、ついでここからQ<sub>i</sub>がそのアイコンであるようなX'をもとめるというメタファ解釈の第2段階をうることになる。

ここで安井戦術の重要な点は、X'がQ<sub>i</sub>をベースにして発見ないし創作されるということである。X'ははじめから発話コンテキスト内に存在するのではない。“Taro is a wolf.”というときTaroという正規な形姿の男がメタファの発話コンテキストにいるとは考えない。wolfの形姿をとる想像上の太郎狼が発話コンテキスト上に登場して、女性に襲いかゝろうとしているのである。したがって、wolfの形姿をとる太郎狼X'は正規なX(Taro)の変身(Y)とみるべきであり、Q<sub>i</sub>はX変容であるYのアイコンとなる。つまりX→Y変容によってQ<sub>i</sub>アイコンの主体がみいだされたのである。このようにして、メタファの解釈は安井にとってQ<sub>i</sub>からYを想像的に創造する仕組をなすといつてよいであろう。

Richardsの相互作用説で安井がとりあげたX→Y変換のギャップ橋渡しをさらにおしすすめたのはS. Levin〔9〕であった。かれはSearleのメタファ論を批判し、X→P間のギャップ橋渡しのための主語XのY変容による新しい解釈戦術を展開してつぎのようにその考えをのべている。「Searleのメタファ解釈には、発話Pと世界状況Xとのあいだに両立不可能が生じたときは、状況Xは不変に固定され発話Pのほうが変えられるべきだという仮定が存するが、われわれのみるところそのようなばあい発話Pのほうこそ逆に固定され、世界状況Xが変えられるといえる。発話Pを世界Xのなかで意味をうるよう(Qへと)作りかえるかわり、われわれは発話Pを意味あらせるよう世界Xのほうを(Yへと)作りかえるのだ。こうしてX-P間の逸脱不一致はXの側に責任があり、Pの側にあるのではない。逸脱変倚した形の発話Pはリテラルに解釈されねばならない。それは発話Pのままの意味を有している。つまり譲歩するのは世界Xのほうなのだ。」〔10〕こうしてLevinはつぎのふたつの例をあげ上述のふたつのメタファ解釈をきわだたせる。

(a) the brook ← smiled.

(b) the brook → smiled.

(a)は標準的解釈で、smiledという人間の顔の表情(ゆるやかな優しさ)がbrookの動きを擬人的に形容している。これに対し(b)はbrookのほうの流れ動く水の姿に変貌し、そこでbrookが、smiledを形容する特性(口を開いて低い笑声をもらす。表情をゆるやかに動かす)を自分のものとしてとり入れることを示す。こうして(b)ではbrook(X)はsmiled(さらさらと流れる)水(Y)に変貌する。Levinは、前者の擬人化を融合(fusion)といい、後者の変貌を置換(displacement)といている。そして置換ではP(smiled)はリテラルを保ったまま、X(brook)は可能世界Yへと変換される。ここでこの可能世界Y(さざめく流れ)は、現実世界のなかでみだされるP(smiled)の焦点づけられた属性Qを利用することによって新しくつくりだされることになる。

Levinはこのような解釈の仕組を「メタファ解釈のふたつの論理」と題するつぎのような図1をつかって説明する(図解は川野の本論における説

明にしたがって用語法をかえられている)。標準的解釈ではさきの例(the brook smiled)の(a)のように、P(smiled)がQ変容し、その適切な候補(Q<sub>i</sub>)がXとマッピングがとられ、そのリテラルな属性とされる(X←Q<sub>i</sub>)。それに対していまひとつの解釈ではXが可能世界Y(さざめく流れ)に変容され、このYにP(smiled)のリテラルが不変のままマッピングされ、独特の可想的イメージが成立することになる(Y→P)。

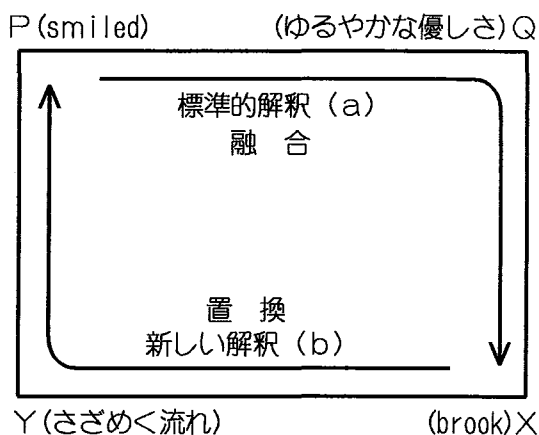


図1 メタファ解釈のふたつの論理

Richardsの相互作用説は直喩型比喩解釈に対して、その逆方向のメタファ解釈法を示すことになるが、両解釈の方向を止揚してX-Pギャップの橋渡しを最終的に完成しようとしたのは、V. Aldrich〔1〕である。かれはメタファ表現“X is P”において「XをPとしてみる」とき、素材としてのXと主題としてのPのほかにも第3の項Mをたてる。XをPとしてみるとそれはXとPから分離しがたくとらえにくいものであるが、それは美的見方(メタファ解釈)にとって非常に重要な契機をなし、このMによってXもPも変容されるという。このMをAldrichはPのイメージであり同時にXによって生氣化されるイメージでもあり、Mは美的知覚の内容、Xはその素材、そしてPはその主題をなすという。“Taro is a wolf”というとき、内容Mは主題wolfとしてみられた素材(Taroの身体)であるとともに、また逆に素材によって具体化された主題(Taroの扮するwolf)で

もあり、このMにおいてXとPは相互に変容して影響づけあっている。そのなかで主題 wolf も素材 Taro も第3の項Mへと統合されて目だたなくなり、ひとり内容のMが具体化されたイメージとして前面に表われでる。

たゞこの内容現出によって素材も主題も消失してしまうのではない。XがPとしてみられるためには素材Xは日常的コンテクス上のもの以上のもの、つまり微妙な配置におかれて生气づけられたものになるが、内容Mはこの素材の変容を規制する構想原理となって素材Xを外から統整するし、主題PはMにおいてみられるといういみでこの内容Mに依存しつつ、内容Mの指示という性質を失うことはない。MはこうしてXとPを変容統合したのものになるが Aldrich はこれを「シンボル」

(symbol) とよんでメタファからも区別する。そのいみするところは、メタファではX-Pの2項関係が基本におかれ、そのギャップ橋渡しをXの譲歩(Y変容)によって達成しようとしたのに対し、シンボルではX-Pの2項関係が第3項Mに吸収されるという仕組でギャップの解消をはかっており、“X is P”でなく太郎狼Yが単独で比喻コンテクスト $Q_1$ 上に登場するということであろう。「太郎は狼である」というのでなく、太郎Xをみて直接「狼Yがきた」というばあいの $Q_1$ をとおしてみられた狼Yが Aldrich のいうシンボルである。

Aldrich の以上の所説をみるときわれわれはわれわれの比喻仕組の図式をつぎのように拡大解釈できるであろう。“X is P”においてX-P間に意味上のギャップがあり、これを比喻解釈によってうめようとするとき、一方ではX-Q型の短縮法、他方Y-P型の短縮法が考えられるが、それぞれの方法で橋渡しが十分に達成されないばあい、Richards の相互作用説によってY-Q間の短縮をはかればよいということになる。Qは厳密には主題Pの特定アスペクト・イメージ $Q_1$ である。そうすると $Q_1$ によってXはY変容し、 $Q_1$ をとおしてPはYとしてみられるであろう。したがってY-Q<sub>1</sub>間のギャップはここで解消するはずである。そして Aldrich のいう内容MはここでいうY= $Q_1$ をさすものと考えられることが以上の考察から可能となるであろう。形式的再配置をうけたX(=Y)はPのイメージ( $Q_1$ )によって生气づけ

られ、そこにY= $Q_1$ としての新世界Yにおける新イメージ $Q_1$ (M)が出現する。このようにしてシンボル現象によって比喩的表現の解釈は最終的に達成されることになる。つまりそこでは素材Xと主題Pの双方からの譲歩によって、シンボルが成立し、その担うひとつの新しい想像力の可能世界が創造されたことになる。

## 5 メタファは新しく世界をつくる

上述のように Aldrich は相互作用をベースにしたシンボル解釈法を示し、よって、メタファ表現の創造性に対し、かれ独自の現象学からする基礎づけを与えたが、このシンボルの世界創出の仕組の基本は標準的解釈法への反立をなすX→Y変容にP(= $Q_1$ )をマップする Levin の逆むき戦術にあることは明らかである。かれはこの逆むき解釈によるメタファがひとつの新しい世界をつくるものであることを、つぎのように結論づけている。

「言葉がリテラルにあらわす意味を保存したまま、例えば詩のメタファ解釈を考えるならば、このようにメタファを使う詩人を見者(seer)、占師、靈感で気が狂ったような予言者とみなすことは当をえている。さらにまた、詩人が創造者であり、詩が創造された世界であるという主張も、ここで示されたメタファ解釈によって信用できるであろう。詩の言葉がリテラルな意味を保ちうるならば、それによって表現される世界はひとつの新しい創造となる。というのは、そのような世界は現実世界の単純な興味のない融合型変容によってではなく、そのような世界からの根源的な離脱によって達成されるものである。そこでもたらされるものは不可能な可能世界とでもいうことができよう。そのような世界は単純な経験のなかでえられるものではない。それは新しく創造されるのである。」<sup>(3)</sup>

メタファが新しい可能世界を現出させるという Levin の考えは、古くはM. Black(2)のフィルタ理論によって穏やかながら示されている。“Taro is a wolf”というとき、wolf(P)の共有連想体系( $Q_1$ )(system of associated commonplaces)がフィルタとなって“wolf”とされる当のTaro(X)の化身(Y)をつくりだすとかれはいう。それはTaroのリテラルな意味を有する現実世界のなかの正規の人間のイメージXではなく、wolf

の共有連想体系にみちびかれて新たにつくりだされる太郎狼Yで、連想イメージQ群のなかの焦点Q<sub>i</sub>によって語られる部分のみエンハンスされ、そうでない部分は後退することによって選択的につくりだされたTaroの演じるwolfである。

Blackは夜空の星をみるスクリーンの例でフィルタとしてのメタファのはたらきを説明する。スクリーンは不透明なスリガラスであり、そのうえにスケてみえる透明な線模様が配置されている。さてこのスクリーンをとおして夜空の満天の星を眺めたとすると、そこにみえる星は線模様にしたがって散布していることになる。つまり夜空の星は線模様のように構造化されているとみえよう。つまりBlackはメタファPは独自のフィルタQ<sub>i</sub>を有し、このQ<sub>i</sub>をつかってXの中身を取捨選択してこれをYへと変容させると考える。以上のBlackの立場は相互作用説をベースとするが、Levinとおなじく、メタファPがX→Y変容力をはたらかせて新しい世界像を組織する点を強調するものとみてよいであろう。

G. Lakoff〔8〕もメタファに関しておなじような見解をとっている。かれは表現の意味の客観的指示理論と主観的自由主義に反対しいわゆる経験主義(experiencism)をとるが、就中、一見ゆるやかな客観主義を粧うさきのGriceを「導管メタファ」(the conduit metaphor) 偏見としてしりぞける。導管理論によれば表現の意味は客観的リテラルを有し、それが話者からきき手に送られる。したがってもしききとった意味に逸脱があれば、きき手は話者の意図からもとのリテラルを逆算的に理解する必要があるとする。そうではなく、Lakoffは人間を環境(自然・社会・他人)との相互作用のなかでとらえ、その経験は本来コンテキスト依存で相対的であると考え。しかしこの経験をとおして人間はそれぞれに固有の認識カテゴリ(上下、遠近、内外…)を育てあげ、このカテゴリを選択的に使って拡張される経験のあらたな構造化をする。メタファはこのようなカテゴリを有し、これを眼鏡ないしフィルタとして人間は世界を認識する。したがってLakoffによれば、メタファは想像力の論理にかゝる。それによって既成の経験的カテゴリ(Q<sub>i</sub>)を眼鏡とする新たな世界(X)の新たな理解が達せられ、その固有の意

味ある世界像(Y)が創造される。新しいメタファは新しい世界理解を、そして新しい可能的現実を創造することになるのである。こうしてLakoffは前述のBlackとともに、世界認識の基本形式としてメタファをとらえる。メタファは人間の経験にもとづく世界認識のカテゴリ機能を持ち、この自然と文化のコンテキストに依存する固有のフィルタ論理(想像力)をつかって新しい世界の理解と創造を可能にしてくれるものとなる。

以上のようなメタファ新解釈法に関して、D. Sperber〔14,15〕は独特な体系的戦術をつぎのような4段階で示してみせる。

- (1)知覚装置(perceptual disposition)において新しい情報表現を入力し、これをつぎの知的概念処理装置にひきわたす。
- (2)概念処理装置(rational disposition)は現コンテキストにふさわしい短期能動記憶を所有しており、新入力情報と能動記憶とから現コンテキスト上の結果(effect)を推論によって導出し、与えられた新情報の有効性(relevance)を立証して、これを解釈システムの標準的百科全書の知識に統合編入しようとする。しかし能動記憶の古情報が不十分で推論が未完におわったり、そこに偽が演繹されることによって概念処理が失敗するばあいがある。このばあい統合されえなかつた表象は破棄されるのでなく、そのまゝ保存され引用されてつぎのシンボル処理装置へとひきわたされる。
- (3)シンボル処理装置(symbolic disposition)は、引用された概念処理装置の出力情報にさらにつぎのふたつの処理を加える。(3-1)焦点あわせ(focalization)では入力した引用情報の統合失敗をもたらした欠陥部分が明示的にとりだされ、処理の対象となる。ついで(3-2)受動記憶の「よびおこし」(evocation)がなされる。受動記憶とは解釈システムがその全経験に由来して長期的にもつ広く深い記憶で、システムの経験に依存して不定可変なイメージ群をなしている。(能動記憶は概念処理にあたって受動記憶から臨機にとりだされ、統合された概念表象はふたゝび受動記憶にもどされる。)そしてそれはシンボル処理装置が欠陥部分を再評価したり、それを別次

元で統合するために必要となるであろうあらゆる情報を蓄えている。「よびおこし」はこうした古情報を受動記憶から検索する「想起」のはたらきである。こうしてよびおこされた古情報はふた、び概念処理装置へ返送される。(4)概念処理装置はシンボル処理装置のフィードバック出力を入力し、さきに残した引用され

た統合不能情報と組合わせて、今度は有効な新しい概念的表象を構成し、能動記憶の百科全書的知識へふたたびもどしてやる。Sperberはこうしてえられた新表象を、はじめ知的概念処理では統合同化のできなかつた欠陥表象の、シンボル(S)としての解釈であるとする。(図2参照)

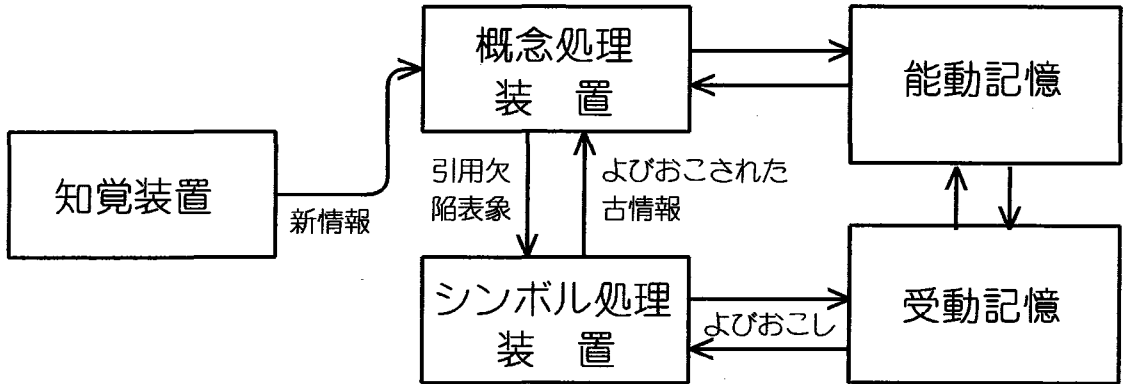


図2 メタファ解釈システム

ここでのメタファ解釈法では、システムのXをのせる正規コンテキスト上での概念処理をパスできなかった欠陥表象“X is P”が、受動記憶からよびおこされたもろもろの百科全書的でない情報Q<sub>1</sub>をうけいれる新たなYのためのコンテキストをみいだし構成することによって、新コンテキスト上では今度は有効なものに変換するということが示されている。概念処理でみられたように、Sperberにとって一般にある表象(または仮説)があるコンテキスト上で有効なものであるということは、それがそのコンテキスト内においてある成果(effect)をはたすということである。かれはいう、「いまここに欠陥のある奇異な情報が与えられたとしよう。それは概念的処理をうけいれない。このとき別の他の新しい情報があってこの欠陥ある情報と結合され、それらが推論の前提としてはたらくことによってさらに新しい情報が成果として導出できたとする。それは、この新旧情報の組合わせを前提とすることなしには推論されえなかつたであろうところの新情報である。このように新情報の成果が乗算効果を生みだすとき、われわれはその欠陥情報を有効であるということにす

る。」<sup>(4)</sup>と。たとえば緑の羽募金というコンテキストがある。ここで(A)「お願いしまーす!」は正規な意味表現であるが、それに対して(B)「私は赤十字会員だ」は(A)と概念处理的に統合されたい欠陥表象をもつ。ここでシンボル処理装置はつぎのような情報(C群)を記憶の内側からよびおこしてきたとする。

- (C1) 赤十字会員は赤十字に献金している。
- (C2) 赤十字は緑の羽募金に金をだした。
- (C4) 一ぺん緑の羽募金に金をだした者はもうださないでよい。

C1とC2とから中間的につぎの情報C3が導出される。

- (C3) 私はもう緑の羽募金に金をだした。

そうするとBからはC3, C4と結合してつぎのような成果Dが演繹的に導出されるであろう。

- (D) 私はもうださないでよい。

この結論Dの導出は緑の羽募金の赤十字会員という特殊な面からのコンテキスト設定によって、Bが正規コンテキストで無意味な欠陥表象であったにもかかわらず、有効性をうるようになったということを示すものである。Sperberのメタファ解



釈法の要点は以上みるように、メタファが正規のコンテキストでX-Pギャップにより欠陥を有しながら、Xをのせる旧正規コンテキストにかわるYのための新しいコンテキストを深い記憶の内側から探索し構築することによって、その有効性を論理的に回復しうること、そしてこの新コンテキスト上の想像的世界のなかでそれが生氣ある表現をもつようになるということを語っており、そこからメタファが新しい世界をつくりあげるものであることをわれわれに論理的に示しているといえる。

このようにメタファPは解釈のフィルタQ<sub>1</sub>によって可想の世界Yをつくりあげるわけであるが、われわれはヒューマン・インタフェースという点から、コンピュータがつくり出す仮想世界(virtual reality)をメタファ表現の仕組のなかにおいて考えることができるようにおもう。これはシミュレータを拡張したものであるが、コンピュータは現実世界はもちろん、現実的経験としては到底不可能なさまざまなマイクロの世界や想像上のまたは理論的計算上の仮想の世界をダイナミックな形象として可視化してくれる。ユーザはこのコンピュータの可想空間に身体的操作を加え、その世界を隅なく探索し、その構造や機能をあたかも体験するように知ることができる。このコンピュータの仮想世界は、前述した「隠れた直喩」としてのアイコン型メタファがコンピュータの内部世界を部分的に形象化したのにくらべ、いわばアイコンだらけの全面的形象化となっている。その結果、コンピュータXは背後に隠れて見えなくなり、現象しているのはそれがつくる想像の世界Yだけとなっている。そこでユーザはコンピュータXのインタフェースとして、メタファP(その属性Q<sub>1</sub>)を通じて世界Yをみ、これと交渉する。この新しい世界Yは擬似現実的に現象し、そのシミュレーションが深くなればなるほどそれはユーザにとって現実性をおび、メタファPの生動力が強まり、それに比べて背後のコンピュータXはYにとって代られますます隠れてゆく。こうしてヒューマン・インタフェースとしての疑似形象世界は、BlackやLakoffがいつているメタファがつくる可能世界と類似の構造が与えられているとみることができるであろう。

## 6 これまでの比喩論の總括

“X (Taro) is P (a wolf)”において、Xが正規の世界のものであるのに対してPがXの世界に属しないところからX-Pギャップが生じ、それを解消するのに(1) P→Q譲歩と(2) X→Y譲歩のふたつの道が示された。P→Q譲歩は標準的なメタファ解釈法をなすのに対し、Levinが示したX→Y譲歩によるメタファ解釈はきわめて革新的なアイデアをはらむものであったといえる。

LevinはBlackのメタファ・フィルタ論をバックにPによるX→Y変容の仕組をみいだした。このことは現実世界のXがPを含意すべく、その素材を組替えてYに姿形をかえたということである。太郎が舞台上で狼を演じていると考えていたゞきたい。このばあい実はAldrichのいうように、太郎の変容とともに、いまひとつ狼のほうの変容もおこっているとみなければならない。というの太郎の演じる狼は、狼一般でもなければ、ほかの俳優次郎の演じる狼ともちがいが、演出家が太郎に与えた固有の解釈によって演じられた「太郎狼」であるからである。こうしてXの変容Yは発話者の意図によって関心づけられたPのあるアスペクトQ<sub>1</sub>を表現することになる。Aldrichは素材世界Xと主題Pのあいだに第3項内容としてY=Q<sub>1</sub>をたて、これをシンボルとよんだのであった。それはYという非正規な構成をとる素材の組立をするとともに、それによって新しく解釈された主題のアスペクトQ<sub>1</sub>をもつ新しい意味の世界を創出するというはたらきを示す。この新しい世界の創造はBlack流にみるとメタファPによるX世界のY変容と解されるが、Lakoffの議論などもすこし掘下げて考えれば、逆のYによるPのQ<sub>1</sub>変容ということにならないか。世界を創造するというのはイメージとしての世界を新しく構想し直すということとで、この世界とは表現の含意となるものでなければならぬであろう。つまりPという主題のイメージ世界がQ<sub>1</sub>というアスペクトから新しく見直されるということである。Xの世界はものとしての現実世界であり素材対象にみちみちているが、それが素材構成をかえてYに変容しても、それはあくまでもものとしての素材の世界であることにちがいはない。表現という点からみて表現するものはものとしての素材の集まりであり、表現される

ものは観念的なイメージというべきである。ここでシンボル $Y=Q_1$ を考えると、表現を担うのは $Y$ の側にあり、表現されるイメージ対象は $Q_1$ の側にあり、これまで $P$ をメタファとしてきた立場は今や逆転される。 $P$ がメタファ・フィルタとして新世界 $Y$ を創造するのでなく、 $Y$ がメタファ(シンボル)として $P$ を $Q_1$ アスペクトから新たに創造するのである。こうしてシンボルにおける表現の担い手は $Y$ となる。 $Y$ は例えば「黄金の山」であったり、上半分の人間と下半分の魚がつながった「人魚」であったりする。そしてそれは正規のコンテキストでは不条理な欠陥のある素材構成をなしている。しかしそれは新しいコンテキストを与えられることによって有意味な生氣をおびてくる。ということは、欠陥形象としての $Y$ が $Q_1$ というアスペクトを通じて意味づけられ、これまで見られたことのない姿で主題 $P$ を再創造するというのである。ここでの $Q_1$ の役割はLakoffのいう新コンテキストをつくる小カテゴリとして、 $X \rightarrow Y$ 変容を演出する $Y$ 解釈のはたらきということになる。こうしてわれわれは、素材 $X$ を $Q_1$ コンテキスト上で $Y$ 変容することによって主題 $P$ の新しい世界を創造できるとするメタファ解釈に到達する。

## 7 シンボル=オブジェの世界

ここでえられたシンボルの表現機構にSperberのメタファ解釈論の引用と注釈の仕組を適用してみる。Sperberでは、メタファ表現は正規のコンテキストでは欠陥を有するにもかかわらず、キャンセルされることなくそのまま引用によって保存され、それに新コンテキストに関する「よびおこし」が加わって有効なものとなった。ところでこの引用は欠陥表象 $Y$ を対象化するメタ表現のはたらきの存在を示しており、このメタ表現は「よびおこし」の対象となり、欠陥表象 $Y$ に有効性を与えるものであるが、Sperberはこのメタ表現を $Y$ の注釈(commentary)とよび、その注釈法をつぎのように定式化する。

「 $Y$ 」は真である。

「あなたの脚は色彩を夢みる」はソックスの宣伝文句である。

「転石苔を生ぜず」はこれこれのばあいに用いられる諺である。<sup>(6)</sup>

このように引用と、注釈によるメタ表現として欠陥表象 $Y$ は百科全書の知識に同化されるとSperberはいう。引用されている表象自体は明らかに矛盾であるにもかかわらず、引用と注釈をまとうことによってその不条理性は保たれたまま無力化(Hegel的 aufhebenににる)され、われわれはそれを有効なものとして拒否しない。この注釈をみるに、それは表現 $Y$ の発話者の意図や態度のメタ表現であったり、かれのよって立つコンテキスト情報である。Sperberによればそれは表現 $Y$ にメタファとして与える解釈である。

かれのあげるパントマイムの例をみよう。パントマイムの役者は白粉をつけて自然の表情を消し、手には何ももたないで無言のまま立廻る。しかしそこには蝶が飛び、かれは捕網をふってそれを追いつつもめる。忍び足で蝶に近づき、やっとならえて見えない蝶を指先でおさえる。無表情で無言な頭と手足の動き、それは日常世界のリアルな生活動作からみて奇妙な動きをなすといわねばならない。しかしそれは「蝶をとらえる子供」であり、そこには正規に存在しない蝶や捕網それに青空や草原までが現出している。そしてこのメタファ表現を可能にしているのが役者の解釈(演技)である。ここでは役者の正規な姿形(抽象された手、足、頭など)は奇妙な姿形のまま引用され、演技という注釈を解釈としてともなうことによって、「蝶々とり」の場面が構成されているとみることができる。つまり、抽象的な頭、手、足などに解釈演技がほどこされることによって、それらはメタファとなり新しい世界をつくりだしている。

ここでわれわれは、メタファ $Y$ に有効性を与える新コンテキスト情報(発話者のコンテキストに関する命題)が、メタファ $Y$ の欠陥を回復させる注釈のはたらきと一致するのを見とづけることができるとおもう。メタファのもつ背後の含意を推論によって導出するため必要とされた発話者のコンテキスト命題は、正規コンテキストにおけるメタファ表現の不条理性を、そのまま救出してわれわれの百科全書の知識に同化するための注釈として、メタ表現の役割を演じるものに他ならない。Sperberでは明示されていないが、発話者の主体的コンテキスト表現=発話の引用・注釈=発話のシンボル解釈というメタ表現使用の論理的仕組が

メタファを成立させる。たゞここで重要なことは、メタ表現は対象化された表現Yの解釈をのべる上位表現で、対象表現Yと同レベルで形象化されることはないということである。それはメタファ解釈によって現出させられる新世界Pのアスペクト構成のはたらきをなすもので、新世界表現のなかでも発話Yの不条理な姿形はそのまま保存されて表にあらわれいで、したがってYのリテラル(X)が解消されることはない。

いまひとつ、P. Picassoは彫刻を制作するのに好んでガラクタ(壊れた中古品)をさがしまわった。F. GilotとC. Lakeの「ピカソとの生活」〔3〕によれば、かれは例えば「山羊」の構想をいだくと、ゴミ捨場をあさってまわり、古い枝編のクズ箒をひろいあげて「これは山羊の肋骨に必要なだ」といい、海岸でひろった棕櫚の葉をみて「山羊の顔にいい」と思ったりする。そしてPicassoはこれらの具象素材を組立てて「山羊」の像をつくる。Picassoの愛人Gilotはかれに「こんなクズばかりを彫刻に組立てるような面倒なことはしないで、なぜ最初から簡単に、例えば、石膏のような使いやすい素材で形をつくることをしないのか」ときく。それに答えてPicassoは「素材そのもの、つまりこのような具象的物体の形や感触がよくわたしに彫刻全体への鍵を与えてくれるのだ。鶴の尾羽のヴィジョンをシャベルにみてわたしは鶴をつくることを考えた。……わたしは比喩をつかって現実を表現したいのだ。わたしの彫刻は造形的比喩だ」<sup>(6)</sup>という。そしてこの比喩のメカニズムについてひきつづきつぎのような説明を加えている。「人は昔から女性のヒップは花瓶のような恰好をしているとって来た。これは古くさいきまり文句だ。わたしは花瓶をもってきてそれで女性をつくる。わたしは古い比喩をつかって反対の方向に効果をだしそれに新しい生命を与える。例えば山羊の胸の構造にしても同様だ。肋骨の構造が枝編の箒ににているとはだれでもがいえるだろう。わたしは反対に箒のほうから肋骨の構造を考える。比喩から現実にもどすのだ。わたしが比喩をつかっているためにあなたは現実がみえる。比喩の形自体はボロボロになっていたり壊れていたりするかもしれないが、たとえどんなにみすばらしい恰好になっていても、わたしはそれをとってきて予

期しない形でつかい、みる人の心に新しい感情をおこさせるのだ。」<sup>(6)</sup>

ここでPicassoは直喩型比喩解釈法ではない、前述のLevin等が示した逆むき比喩解釈法を語っているのがよみとれる。「X is P」というとき「X(箒)がP(肋骨)に似る」のでなく「(肋骨)Pが箒Xの姿をとる」のであり、主題Pにあわせて素材Xをさがすということをかかれはやる。石膏像だと石膏素材は自由な可塑性によってPがなんであれそれに似せられるが、逆方向にP(例えば山羊)が不定の素材である石膏ににるということはありえない。つまり石膏像は写実またはせいぜいのところ直喩表現の域をこえることはできないであろう。しかし既成の中古品(X)はその具象性のゆえに、構想 $Q_1$ を具体化する恰好の道具として再利用価値をもち、主題Pを実現する動機としてはたらくことができる。Levinは“the brook smiled”の例をあげたが、Picassoの解釈によれば「川が微笑のような柔い感じがする」のではなく、「微笑の姿形をした(さらさらゆれ動く)川の流れるがある」ということになるし、また“Taro is a wolf”のおなじ解釈は「狼の姿形をした人(狼を演じる役者)」というイメージをもたらず。ここで、brookやTaroは素材となり、主題smiledやwolfを具体化する道具の役を担うとともに、主題は素材の演技に解釈をあたえそれに生氣をふきこむことになる。厳密にはこの解釈を与えるはたらきは主題Pそのものではなくは、そのアスペクト、すなわち肋骨の骨模様や中空のふくらんだ形といった、関心づけられ焦点化されたイメージ特性( $Q_1$ )であり、Pを指示とするイメージ $Q_1$ をPのアスペクトとして、中古の枝編箒(素材X)は山羊の肋骨Yに変身したのである。こうして新しい山羊の肋骨がつくりだされる。ここで注意すべきは上述したX-P間の意味上のキャップの決定的大きさである。そこには類似関係はない。このことが石膏像のばあいと異なって逆むき解釈を加速強化し、メタファ表現の創造性を可能にしているという点が忘れてならないだろう。

「鳥が飛ぶ」というとき、鳥の飛行Pのもつ焦点特性 $Q_1$ (羽をひろげ、上下にばたつかせ、羽を下ろすとき後方にける…)によって、初期の鳥をまねた飛行機が出現した。そこには飛行機と鳥の

あいだに素朴な類似関係がある。ところで「ジェット機が飛ぶ」というときこの類似関係は一見失われ、そこにX-Pギャップが生じてこの表現をメタファならしめる。しかしこのメタファ表現は主題飛行Pの新しいイメージ特性 $Q_1$ (エンジン噴射の逆作用としての強力な早い推進力、空気流体による浮力をあげ抵抗力を低くする薄い三角形の翼…)をうることによって、これまでの鳥の世界をこえた新しい飛行の世界をつくりあげた。車のばあいも同様である。「車が走る」という有欠陥なメタファ表現のなかに、2本の足が交代で動く人間の歩行のイメージは車の回転によってつぎつぎの素速く交代する多くの足の運動がつくりだす走行のイメージにとってかわられる。こうして車のメタファは新しい走行の世界を生みだす革新をもたらしたといえよう。

また花子はオフエリアを演じる芝居を考えてみよう。花子はオフエリアに扮する。オフエリアがどのような姿形の少女であったかはハムレットの記述があるから、花子はそれにしたがってオフエリアになりすますことができる。花子はハムレットに描写されているオフエリアそっくりで見紛うばかりになる。しかしこれまでのべてきたメタファ解釈法によると、花子はうまくオフエリアを模倣したからその表現が芸術的であるというのではない。花子がオフエリアであるのはオフエリアが花子の身体演技をかりて具体化されたということであり、花子がオフエリアの解釈をアспектとして変身したということである。つまり花子にオフエリアの霊が憑いたとみることができる。このばあい花子の正常コンテキストでの姿形とハムレットのなかのオフエリアにはまだ類似関係があるが、花子が現実的に存在しえない仮空の存在ヴィーナスを演じるばあいを考えると、そこにはもはやX-P間の類似関係はなくなり、花子はヴィーナスを模倣するわけにはゆかず、もっぱらヴィーナスを創造するしかないことになる。ここではヴィーナスPのイメージ $Q_1$ は新たに構想され、花子はこの新しい $Q_1$ イメージを手がかりにヴィーナスの役を自分の身体の部分や道具をつかって構成する。アспект $Q_1$ に照合しえない身体部分は仮面や無地の衣装で隠蔽したり抽象化したりし、照合する素材はフルに活用されて、そこに独特な花

子のヴィーナスが創造されることになる。ここでヴィーナスは日本人の少女花子にのりうつって花子を変身させたということが出来る。そして俳優の演技にはこのようなメタファとしての創造的表現性がそれを芸術たらしめる原理としてはたらいっているとみてよい。こうして芸術的表現である役者の演技はメタファとなって自己変身による新しいイメージ世界を創造するわけであるが、そこでこの役者はこのようなメタファ解釈法からみるとき、霊に憑かれてトランスした巫女にたとえることができよう。つまり花子はヴィーナスの霊に憑かれてトランスした巫女として「生きヴィーナス」になったのである。ヴィーナスは花子の外に存在することはなく花子の上に化身する。こうして花子は即身ヴィーナスとなる。

徒然草の60段につぎのようなくだりがある。<sup>7)</sup>「この僧都(真乘院の盛親僧都)ある法師をみて、しろうりという名をつけたりけり。『とは何物ぞ』と人の問いければ、『さる物をわれもしらず、もしあらましかば、この僧の顔に似ん』とぞいける。」盛親はここで「ある法師(X)はしろうり(P)だ」といつている。しかし、しろうりなるものは仮空の非存在である。それにもかゝらずこのメタファ表現はある法師の面影をうきだたせるものがある。そしてその面影は非存在のしろうりだというわけである。芋頭を好んだ大食漢の強力自由奔放な盛親の目に、この或る法師はかれとは一風違った、未熟で弱々しいが漂々としてとらえどころのない柔の自由人と映ったのであろう。このようなしろうりPのイメージ内容 $Q_1$ というアспектをとおして盛親はその若い法師の新しい像をつくりあげている。こうして非存在のしろうりは若い法師の姿形をかりて出現するにいたると同時にこの法師もしろうりともいう以外にない $Q_1$ 型の姿形Yに変容してしまう。ここにはもう $Q_1=Y$ としての即身しろうりの法師があるのみで、素材としての元の法師Xも主題のしろうりPも見事に即身しろうりに aufheben されている。

ここでわれわれはさきの肋骨の籠やヴィーナスの花子の身体、そしてしろうりの若法師の顔など主題表現を担う素材を「オブジェ」とよんでみたい。それはこれらの素材がレディメイドな意味

を独立してもつことにより、主題とのあいだに決定的なX-Pギャップを有するところにある。柔軟不定の素材（例、石膏や絵具など）はいくらでもPに類似の形をとりうるため、メタファ表現に必要なX-Pギャップを確保するのに不都合であるのに比べ、独立した固有の意味を残存するレディメイドな物品は、個を強く主張して外在する主題Pとのあいだに本質的距離を保つ。グダではこのようなオブジェを道具とし、それらを再配置し組立なおしをしてそこに新しい想像の世界をつくりあげる。そこでは表現者は主題世界Pへの特定の関心であるイメージ内容 $Q_1$ によってしかるべきオブジェを蒐集し組立ててそれらオブジェを成員とするコロニーをつくるのだと考えてよかろう。コロニーとは互いに異なる他所者達があつまってつくるひとつの新しい社会をいう。表現者はその生活世界を身体的に経験するなかで、さきにLakoffのいった世界認識のカテゴリを獲得してゆくが、これらの観念素材ともいうべきカテゴリを獲得した元の世界をはなれて、自由に新世界を観念的に創造するため、いくつかえらび組合わせて、新奇に構造化されたイメージを虚構することができる。この内容をなすカテゴリ組を $Q_1$ 、そしてこの $Q_1$ をPのアスペクトと考えるとき、Pはこのイメージのノミナルな代表名をPと考える。表現者はイメージ $Q_1$ 構想によって、それらカテゴリを学びとった生活世界のなかに物として存在するレディメイドな素材Xから、照合するオブジェをさがしだし、それらを集めて新コロニーY（それは主題Pをもつ）を創建する。このコロニーがシンボルとしてのメタファ表現、即身Pというわけである。フライパンにガスバーナをぶら下げて女性像にしたり、フライパンに今度は棕櫚の葉をつけて魚にしたりできる。フライパン、ガスバーナ、棕櫚の葉はいずれもオブジェで、それらを任意に再編成して、女性とか魚という名のコロニーができる。ここでどのようなイメージ内容のコロニーができるかは、新世界を想像しようとメタファ表現を語る発話者の意図にかかってくる。

## 8 世界の並列分散構造

以上のような議論の結果、われわれはAldrichがさきにいった主客融合のシンボルの世界をうる

にいたる。そこではシンボライズする主観もシンボライズされる客観も相互作用でひとつに統合され、たゞシンボルの生きた表現相が発現する。一遍上人の歌<sup>(7)</sup>

となふれば仏も吾もなかりけり

南無阿弥陀仏の声ばかりして

になるように、吾（主観）も仏（客観）も消えさり、ナムアミダブツの音だけがひびいている。この音のひびきがシンボルといわれるべきもので、さきの例で示した、花子の即身ヴィーナスにほかならない。M. Merleau-Pontyは「見えるものと見えないもの」[10]で、みるものとみられるもの、身体=心と世界の根源的全一態をもって真に存在するものと考え、これを、物のなかで見ることに触れることがおこり、かつ物が私のうちにのりうつってくる可感的始原としての「野生の存在」(être sauvage)とよぶ。

ではこのような野生存在はどのような構造をもつであろうか。Merleau-PontyはKleeの絵を例にひいてそれを色片のパッチワークと考える。そこで色片素材はいわれない偶然のもとで「みえないもの」に、あるテクスチュアある形を与えるべく配置されてゆく。そこには論理的構成の必然性も模倣すべき自然もない。パッチワークはしろうるりのような「みえないもの」を色片素材をつかって新しい世界へと構成する驚ろきと困惑と怖れのいりまじった、斉合性のない創造となる。こうして原始感性の世界は不条理な自生としてのパッチワーク構造を本質的にもつことになる。この仕組を認識論の延長線上においてみれば、認識主観である自我の実存としての世界内存在性があげられる。実存的自我はまだ悟性=理性にいたらない原始感性のまま世界に投げだされた存在をなす。かれは世界を客観として斉合的に構成する術をしらない。かれは世界のなかでその異他的未知の相貌を目のあたりにし、驚き、困惑し、恐れる。世界はこのような裸の自我に対して率直にその姿を現わすであろうが、それは論理的には説明のつかない夢や子供の日記にあらわれるようなものになる以外にないであろう。自我も対象世界も融合してひとつの野生存在化するとすれば、この世界内存在の自我が表現しようとする世界は自己言及をふくみ、その結果斉合性と完結性を失わざるをえな

い。こうして主客未分の世界は本質的に不条理なものとなる。

このような非合理的な存在の世界構造をみちびきだせるような超論理というものを示すことができるであろうか。ここでわたしがあえて提案したいのが並列分散理論である。シンボルとはこれまでみてきたように、主題の焦点イメージ $Q_1$ によって生気づけられた素材 $Y$ であるが、この素材 $Y$ はオブジェとよばれる素材断片群 $X$ の構成体であった。即身ヴィーナスの素材花子は花子の身体(衣装をふくんでもよい)であるが、それは日常世界のコンテクストにおける姿形をしたひとりの全体としての花子ではなく、花子の手・足・頭部・目・髪・顔また衣装では上衣・スカート・帯といった断片部品であり、それらがヴィーナスの特定のアスペクトをとおして即身ヴィーナスを構成するものとなった。そこで素材断片はオブジェとして各々が固有の意味と小さな姿形をもち、それぞれが独立して自己の小さな局所的リテラル機能を発揮した。そしてこれらオブジェの独立機能は即身ヴィーナスへの統合にあってもその小さな独立性を失うことがなく、また統合そのもののパッチワークのなかで、そこにオブジェの前述したコロニーをつくりあげる。そこでの統合はいわばE. Husserl [6, 7]のいう「受動的綜合」(die passive Synthesis)という形をとり、それには多数の相互主観の対話と連合による下からの発生論的自生の超論理がはたらく。こうしてコロニー型の組織ではオブジェという名の小人達がそれぞれのコミットメントをはたしながら、それらの間でいまひとつ上位の相互交信(交渉と協調)をかわして主題 $P$ に代表される全体像を自主的に形成してゆく。M. Minsky [11]はこのような多数の小さなエージェントの相互交渉によるコロニー型組織形成の超論理を、人間の心の内省からあみだし、「心社会」(the society of mind)として提案している。そこでは小さなエージェントが随時多発的にはたらきながら、D. Hume型連合のKラインによるネットワークを自生させとゆき、心という組織を下から上へと形成してゆく仕組が興味ぶかく描写されている。

シンボルとしてのメタファ表現が有する以上のような並列分散構造はダダ以後の現代芸術に顕著に示されるが、その他(これと重大な関係をもつ

と考えられる) ナイーヴ芸術や民族芸術や子供の絵などにおけるプリミティヴィズムによりはつきりと例証されるとおもう。例えば前述したKleeの「子供たちの戦争」(図3)を見ていたゞきたい。身体の局所断片オブジェをエージェント $X$ としてそれらのあいだに戦争 $P$ のイメージ $Q_1$ をはたらかせ、表題のようなコロニー型心社会をなす「子供たちの戦争」 $Y$ を並列分散構造としてつくりあげているのが理解されよう。

さて世界というものがその真なる存在相において現象するとき、それはメタファ表現をとって「シンボル」とされ、またその表現イメージは並列分散構造をとるであろうことが論ぜられた。そこでコンピュータ世界に立戻りそのヒューマン・インタフェースとしてのメタファのありかたについて最後に考えてみたい。これまでインタフェースとしてのメタファを(1)アイコンと(2)仮想世界という形でとりあげた。それらは人間ユーザに便利な操りやすさを提供するといういみをもっていた。現在コンピュータは一層の人間化をとげるため、ノイマン型パラダイムをこえて並列分散処理をする多数の小さなプロセッサをネットワークした心社会型パラダイムを追及している。それは一つの巨大な万能コンピュータではなく、小さなコンピュータを数多く連合し、それらのあいだに相互作用と交信の仕組を与えて、協調・交渉型でデータを処理しようというもので、ノイマン型コンピュータに比べ一段と人間的であり、C. Hewitt [5]にいわせれば、<sup>(1)</sup>自生的(productive)、<sup>(2)</sup>伸縮自在(scalable)、そして<sup>(3)</sup>したたか(robust)であることが示されている。このような並列分散型コンピュータは徹底的にdata-drivenな動作をし、一意的予測のきかない、ある種の随時多発な動作にもとずく任意性のつよい、Husserlのいう受動的綜合としての動作を示すであろう。

このようなコンピュータ・コロニーがつくりあげる現象としての世界を考えると、これまで論じてきたシンボルとしてのメタファ表現モデルをそれにあてがってみるのは興味あることとおもわれる。この新コンピュータ・システムのインタフェースはけっしてひとつの顔をもつことはない。しかもそれが臨機応変にみせるいくつもの小さな顔はそれぞれ独自の異なった姿形をもち、お互い

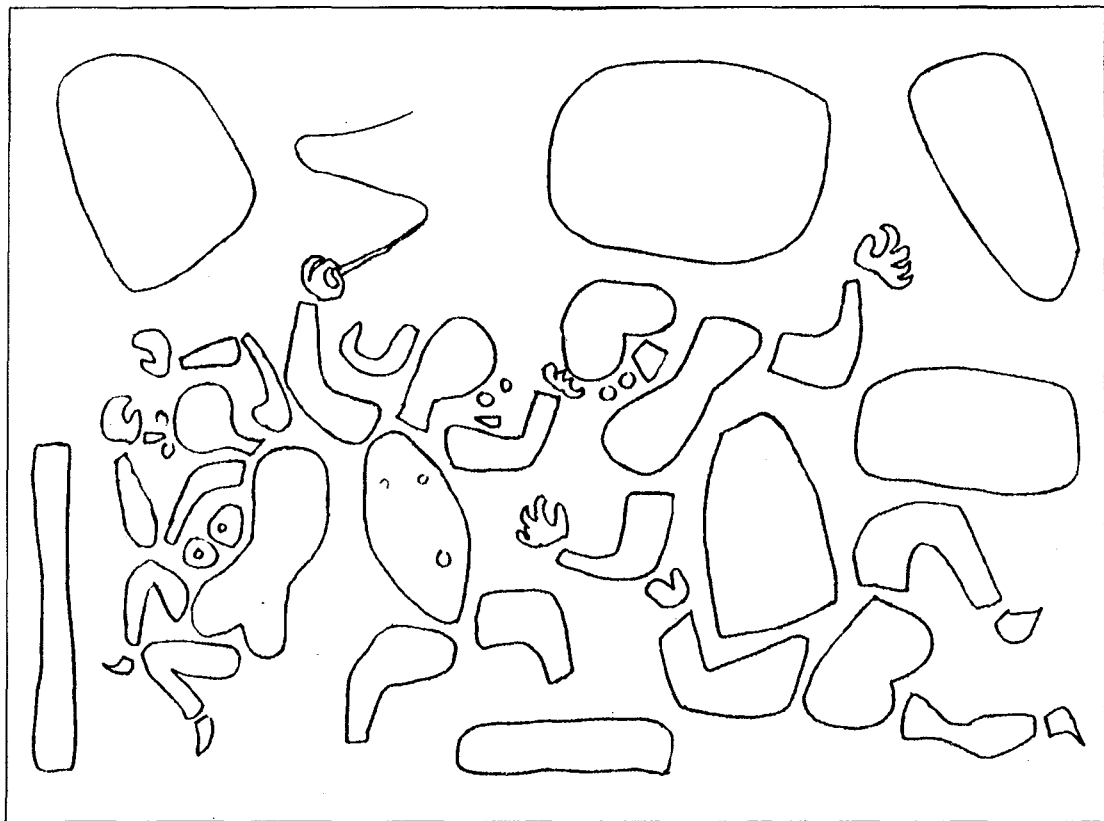


図3 子供たちの戦争 Klee

に矛盾することすらあるであろう。それでいてそれらは社会的に協同するコンピュータ・システムの処理の過程と内容を現象させているのだということが出来る。このようなシステムのインタフェースはまさにメタファ表現をとり、またシンボリックであるといえないだろうか。すなわちこのシステムは並列分散イメージで自分の世界を語る、Kleeの「子供たちの戦争」のように、そのインタフェースは異化表現をもち、伝統的コンピュータのめざした親和性をもつことはないかもしれない。しかし世界の自己物語りの顔とは、世界内存在者にとって本来そのようなものである。それは驚ろきと困惑と怖れの姿形であられる。そして人は世界に対して本質的にこのような対応をとらされる。とすれば、コンピュータが並列分散の社会システムをとるとき、そのインタフェースがユーザに冷たい抵抗と他人のような一見とっつきが悪いメタファ表現をとることは、そのシステムが真に人間むきであることを示しているといえるように

おもう。そこで、メタファ＝シンボル論の哲学的含意を未来の新コンピュータのヒューマン・インタフェースの設計哲学へ生かすという理念の呈示をもって、本論文の結語としたい。

### 補説

本論は比喻一般について論じたものであるが、その説明例の図式“X is P”は言語表現型をとり、このことが議論を sophisticated にしている。比喻は言語表現に限らず、絵画・彫刻や舞台上の劇にも広く使用されるものであり、説明図式としてはむしろP(X)の方がよかったであろう。これを“XはPである”とよみは、比喻Pに対してXはPとされる当の物(適用対象)をなし、Pを主題とするときXはその主題の担い手となる。そしてPの世界とXの世界が異なるときP(X)は偽もしくは欠陥表象となる。このばあい標準的解釈ではPに連想観念群から選択されたQ<sub>i</sub>に意味シフトを与えて、Q<sub>i</sub>(X)においてリテラルな真が推論

されることをもって解釈成功とみなした。それに対し相互作用説にもとづく新しい解釈法では、P側だけでなくXの側にも譲歩Yを要求し、 $Q_1(Y)$ によってはじめて欠陥が埋まり、解釈が成功すると考えた。

ここで比喩解釈法が逆転してしまう。「太郎が狼のある性質をもつ(太郎は狼である)」のではなく、逆に「狼が太郎のなかにその姿をあらわす(狼は太郎である)」のである。このばあい比喩表現Pではその担い手X(太郎)は背後に消失し、「狼」が単独であられる。例えば「狼が吼える」では狼といわれる当の太郎は表現のうえにあらわれてこない。しかしこのシンボルとしての比喩表現でも、担い手Xは素材世界として背後に厳存すると考えるべきである。そして「狼が吼える」は山でも密林でもない、担い手太郎Xが住む世界コンテキストでは、欠陥表象P(X)となる。

ここで「狼が吼える」は言語表現ではなく、このように言語でメタ表現される対象表現、すなわち例えば舞台上の「太郎の演技」そのものであることに気付くことは重要なことである。舞台では狼が吼えているが、素材的には太郎が動作して狼のモデルとなっている。「狼をとらえてみれば太郎なり」といえるようには、舞台上の狼の吼えるのは relevant であるが、現実世界で太郎が同じ動作をするのは irrelevant な欠陥表象P(X)なのである。したがって、後半でオブジェ芸術論を展開するために導入された Sperber のシンボル解釈法でつかわれる引用と注釈はP(X)にむけられるが、厳密にはそれは、Pと比喩される消失した担い手のX、つまり現実世界の太郎およびその奇妙な動作ということになる。そして引用され注釈づけられたXはYへと変身することができ、Pという比喩をフィルタとしてXはYに化身したということができる。しかし図式を使って論理的に説明すると、欠陥表象P(X)は引用・注釈という解釈・演技をへて、 $Q_1(Y)$ に変容し、舞台上で relevant になるというべきかもしれない。 $Q_1(Y)$ は舞台上の太郎狼である。

「比喩は世界を新しく創造する」という芸術的比喩の命題はこうして二重の意味づけをもつことになる。一つは比喩Pの焦点となる $Q_1$ によって素材世界のリテラルなXがYに変身すること

である。現実世界の凡庸な素材的存在物が、 $Q_1$ のもとでそのリテラルを脱却し、生きづけられた想像的世界のPに変身し、そこで干からびた存在が命をえて輝きはじめる。ついで、相互説を貫かせるとき、逆にXのY変身によってPが具象的に実現される。つまり狼は舞台上の太郎の演技によって生き生きとした姿をとるにいたる。しかもその太郎狼 $Q_1(Y)$ は日常世界の狼のイメージとは異なり、焦点 $Q_1$ によって新しく見直された狼となるのである。こうしてXの変身YはPを新しいイメージで創造するといえる。

シンボル $Q_1(Y)$ によってXが変容しPが更新されるということは、XとPの双方の譲歩と意味シフトによって相互作用的にシンボル $Q_1(Y)$ が成立するということでもある。ただし、X→YシフトによるXのY変容と、P→QシフトによるPの $Q_1$ 焦点化はいずれが先であるかという鶏と卵の問題が気になるが、「狼が吼える」というとき両者は同時におこっていると考えたい。こうして「比喩は世界を新しく創造する」というとき、X-Pギャップが $Q_1(Y)$ のもとで解消し、そこで素材世界のXも主題世界のPも同時に aufheben されるのだということができよう。

(かわの ひろし 教授)

(1991, 9, 5 受理)

## 注

- (1) 文献〔15〕, 121頁
- (2) 文献〔9〕, p.131
- (3) 文献〔9〕, p.133
- (4) 文献〔15〕, p.48
- (5) これらの注釈例は文献〔14〕の菅野訳によった。
- (6) これらの引用訳文は文献〔3〕の瀬木訳によった。
- (7) 徒然草のメタファしろうるりの例と一遍上人の歌の例は森本哲郎のSignature誌(?号)のエッセイ「月は東に」から教示をうけた。

## 参考文献

- 〔1〕 Aldrich, V. : Visual Metaphor, Journal of Esthetic Education, 2 (1968) (松尾大訳、視覚的隠喩(佐々木編、創造のレトリック、勁草書房(1986)))



- [ 2 ] Black, M. : Model and Metaphor, Cornell UP (1965) (尼ヶ崎彬訳、隠喩(佐々木編、前掲書))
- [ 3 ] Gilot, F. & Lake, C. : Life with Picasso, McGraw-Hill(1964) (瀬木慎一訳、ピカソとの生活、新潮社(1965))
- [ 4 ] Grice, H. : Logic and Conversation, in : Cole & Morgan (eds.), Syntax and Semantics, Vol. IV, Academic Pr. (1975)
- [ 5 ] Hewitt, C. : What is Open Systems Science ?, FRIEND 21 International Symposium on Next Generation Human Interface Technology, Institute for PIE (1989)
- [ 6 ] Husserl, E. : Erfahrung und Urteil, Clasen Verlag(1964) (長谷川宏訳、経験と判断、河出書房新社(1975))
- [ 7 ] —— : Die Krisis der Europäischen Wissenschaften und Transzendente Phänomenologie, Husserliana, Bd. VI (1954) (細谷恒夫・木田元訳、ヨーロッパ諸学の危機と超越論的現象学、中央公論社(1974))
- [ 8 ] Lakoff, J & Johnson, M. : Metaphors We Live By, The Univ. of Chicago Pr. (1980) (渡部昇一他訳、レトリックと人生、大修館書店(1986))
- [ 9 ] Levin, S. : Standard Approach to Metaphor and Proposal for Literary Metaphor, in: Ortony (ed.) Metaphor and Thought, Cambridge UP (1979) (青山孝夫訳、隠喩の標準的な読解法と文学的隠喩(佐々木編、前掲書))
- [10] Merlau-Ponty, M. : Le Visible et l'Invisible, Gallimard (1964) (滝浦静雄・木田元訳、見えるものと見えないもの、みすゞ書房(1989))
- [11] Minsky, M. : The Society of Mind, Simon & Schuster (1985) (安西祐一郎訳、心の社会、産業図書(1990))
- [12] Richards, I. : The Philosophy of Rhetoric, Oxford (1936) (石橋幸太郎訳、新修辞学原論、南雲堂(1961))
- [13] Searl, J. : Metaphor, in : Ortony (ed.) , O.C. (渡辺裕訳、隠喩(佐々木編、前掲書))
- [14] Sperber, D. : Le Symbolisme en Général, Hermann (1974) (菅野盾樹訳、象徴表現とはなにか、紀伊國屋書店(1979))
- [15] Sperber, D. & Wilson, D.: Relevance, Basil Blackwell (1986)
- [16] 安井稔 : 言外の意味、研究社出版(1978)