

類似性の科学と模倣の情報文化論序説

山田 奨治

1 はじめに

われわれの身边は複製で溢れている。オリジナルといえるものの影は薄くなり、記号化された複製に囲まれることに安寧をみいだすことが、すっかりあたりまえとなってしまった。街ゆくひとびとの誰もが同じような服をまとい、同じような髪型、同じような持物でいることに、記号化された複製の支配力をみせつけられる思いがする。あらゆるものが複製である社会にあつては、その対極としてオリジナルと複製の弁証法で複製を禁止しようとする動きが生じる。知的財産法の発想がそれである。

オリジナルとその複製という関係を無化し、実体的価値から関係的価値への転換を予言したボードリヤールの消費理論の登場は、デジタル化された複製技術の進展の影響下にあつたものといつてよい

だろう。オリジナルと寸分違わぬ複製が作れぬ限りにおいては、実体的価値が失われることはない。しかしデジタル技術はオリジナルとまったく同一の複製を可能とし、モノの実体的価値から関係的価値への転換を迫るわけであるが、その転換は実体的価値をかえって高めると同時に、関係的価値のなかに実体をみいだそうとする力、関係的価値自身を無化させようとする力を誘発する。それは創作物を模倣から保護しようとする力である。

ボードリヤールをまつまでもなく、近世までの日本にはある種のシミュラクル文化が栄えていた。爛熟した消費社会だったといつてもよい。「見立て」「本歌取」「もどき」「まねび」「型」「付け」といった、日本文化のシミュラクル性をあらわす大和言葉は実に多い。個々の言葉の意味はさておき、これらが総体として指し示しているのは、日本における模倣を基調とした情報文化の存在である。

日本人はものまね上手と外国からいわれ、日本人自身もそれを認め自己卑下しつづけた時代がかつてあった。日本人がものまね上手なのは、実はそれが日本の情報文化だからである。まねることは日本人の行動を無意識に規定している言語的心性によくなっている。同時にまねるという行為が、人間にとって知識や技術の習得に不可欠な戦略であることは、認知科学が証明しつつある。

日本の情報文化は模倣を基調としているという観点に立ち、模倣一般を禁じようとする現代の方向性に一石を投じる必要がある。しかしそこへ到達する以前に、あるものとあるものが類似しているとはどういうことかを押さえておかねばならない。対象間に類似性を発見する能力は、幼児のころから人間にそなわっている。似たものを見つける能力は、違うものを見つける能力と表裏一体である。人間が言語を獲得していく過程では、ある概念を理解することと対象を他のものから差異化することが同時進行でおこる。認識過程において差異化されないものが類似したものともいえる。

類似性判定の一般理論のようなものは、いまのところ存在しない。類似性の尺度（類似度）が明らかでありさえすれば、それをもとに分類や識別をおこなう数量的方法はよく発達している。ところが計算機による機械認識の最先端においても、類似度の設定は人間の主観に頼っているのが現状である。最尤類似度なるものを定義できれば認識工学に革命がおこるだろう。そのようなことを試みようなど

という大仰な考えは少しもないのであるが、模倣についての議論にはなんらかの類似性判定がともなっているのであるから、可能ならばそのプロセスは万人に納得しうるものとして構築したい。それを類似性の科学ということにする。

類似性の問題は人間の学習・認識過程の根底に深くかわるものであり、模倣は人と人の間あるいは文化と文化の間の情報伝達、さらには創造性とは何かに直結する課題を内包している。われわれが類似と模倣について語るとき、個人の独創やオリジナリティの価値を暗黙裏に前提としている。しかしそれを価値あるものとする意識にも起源があるはずである。本論文では、類似性の科学と模倣の情報文化をめぐるさまざまな領域について述べ、問題の提起とする。

2 似ているとはどういうことか

一九八〇年代以降、急速に発展を遂げた認知科学の考え方によると、人間はさまざまな制約を用いて言葉の概念を学習するという。制約適用性向の文化差が、類似性の情報文化の多様性を生み出しているのではないだろうか。人間がおこなう類似性判定の認知科学的基礎を与えうるものとして、制約に注目しなければならない。制約とは字義どおり、人間の行動を制限しある特定の方向に導くものである。子どもははじめての言葉の意味を、言葉に接した瞬間に推測し、暫定的な意味を付与する。これを認知科学では即時マッピング

といい、それを可能にするのが制約である。子どもが言葉を学習する過程においては、聞こえた音を単純に模倣しているのでなく、積極的に意味の探索をおこなっている。制約を用いることによって、言葉の学習に際しての意味探索の範囲を狭めることができる。

制約概念について、今井による紹介⁽¹⁾にもとづいて整理しておく。

制約には概念的制約と認知的制約がある。概念的制約とは人間が概念についてもっている素朴理論を制約として、素朴理論に照らしてありえない可能性を最初から排除することである。人間が概念についてもっている素朴理論とは、たとえばすべての概念的存在は物理的實在、出来事、抽象概念に分けられ、物理的實在はさらに自然物と人工物に分けられ、出来事は意図的なものと非意図的なものに分けられるなどの、世界についての原始的な分類木の様態をとるものとされている。概念的制約は世界についての存在論的理解にもとづく制約であるのに対して、認知的制約は未知の対象に意味を与えるときの認知活動に用いられる制約である。

認知的制約には事物全体バイアス、事物カテゴリーバイアス、形状類似バイアス、コントラスト原理、相互排他性バイアスがある。事物全体バイアスとは、対象に与えられたラベルを対象に固有名前にと理解しようとするバイアスである。たとえば子どもに犬の絵をみせて「これはイヌというものよ」と教えるとき、「イヌ」をカテゴリー名ではなく「ボチ」や「シロ」に相当するような固有名詞と

考えようとすることを事物全体バイアスという。逆に犬をさして「これはボチよ」と教えるとき、「ボチ」を固有名詞ではなく「イヌ」のようなカテゴリー名と考えようとすることを事物カテゴリーバイアスという。事物カテゴリーバイアスは、対象に対応する言葉を固有名詞ではなく対象のカテゴリーをさすラベル、つまり普通名詞として解釈するバイアスである。事物カテゴリーバイアスは、同じ属性をもつ対象を同種のもので認識する能力の源泉になる。

形状次元での類似性は、未知の物体のカテゴリーを決定する重要な基準になる。これを形状類似バイアスという。しかし人間は形状類似性のみでカテゴリー判断をするわけではなく、事物カテゴリーバイアスを用いて、表層的に知覚される類似性に惑わされることなく、カテゴリーに本質的な属性に注意を向けることができる。意味付与の原理にとつて形状を含む知覚類似性が本質的なものであるか否かは、まだ学者間にいろいろな意見がある。

コントラスト原理とは、言葉には完全に意味が重複する同義というものはないという信念を子どもはもっていて、それが言葉の学習を制約するという考え方である。相互排他性バイアスは、ひとつの事物にはひとつのラベルしかない想定しようとするバイアスをいう。相互排他性バイアスとコントラスト原理は似ているが、後者はひとつの事物に階層の異なる複数のラベルがつくことを妨げない。認知的制約は類似性判定の基礎を与えるものである。今井・ゲン

トナー・内田によるSTSモデル⁽²⁾では、「同種のもの」の決定基準は形状類似性から、目に見えない属性や機能性に移行していくと考える。言語獲得過程において用いられる認知的制約は、形状的なものから概念にとってもっとも重要な属性の分類学的な基準へと、ダイナミックに変化するとした点にこのモデルの特徴がある。一例をあげるならば、ここに画面全体を使って顔が描かれた浮世絵美人画があったとしよう。その作者名を伏せたうえで菱川師宣・鈴木春信・喜多川歌麿による三枚の美人画を提示して、最初の画がこれらの作者のなかのどれと同一であるかの判定をさせてみる。美人画の諸概念を獲得していない者であれば、顔の描き方や線の形状特徴を詳細に比較して判断しようとするであろう。しかし熟練したものであれば形状比較によらずとも、画面全体を使って顔が描かれているという属性に着目することで、一瞬にして歌麿のものだと判断することができる。これは浮世絵鑑定に熟達するにしたがって、形状類似性から分類学的基準へと認知的制約がダイナミックに変化する例といえよう。STSモデルではさらに、ラベルがカテゴリーの形成とその概念的理解にはたす役割にも注目している。ラベルを与えることによって人間は同じラベルをもつ事物同士が同じものであることを意識して共通の属性を積極的に探し、共通する属性と異なる属性を整合的に再組織化することによってカテゴリーの理解を深めることができる。浮世絵の例でいうならば、浮世絵の学習過程におい

ては作者名のラベルが与えられた作品を多くみることによって、作者固有の特徴を発見していくことに相当する。

「見立て」についても、認知科学的にとらえることができる。早川によると「見立て」は、①譬喩を基本とするが、ある対象の特色を説明するためのものではなく、類似点以外は出来るだけ飛躍していることを狙う（飛躍構造）、②一見似ても似つかないものの間に類似点を発見する機知と、両者の極端な相違点を楽しむ（滑稽構造）、③「見立てるもの」の内に「見立てられるもの」の観念が実在するように実感される（重ね焼き構造）に整理される。⁽³⁾「見立て」の能力は、子どものころから人間にそなわっている。幼児期のごっこ遊び、見立て遊びがそれである。中沢は子どもが「見立て」をおこす条件として、①子どもが実物について強いイメージをもっていること、②見立てるものと実物のあいだになんらかの共通性をみいだすこと、をあげている。⁽⁴⁾子どもの「見立て」は素材ではあるが、早川のような条件をほぼ満たしているといつてよいだろう。

「見立て」の心性を日本人が得意とすることについて、つぎのような興味深い認知心理実験がある。今井とгентナーは、母国語の文法カテゴリーにおける名詞分類が認知にどのような影響を与えるかを調べた。⁽⁵⁾⁽⁶⁾実験素材として「複雑な形をした本物の物体」「無意味物体」「特定の形に成形された物質」の三種類の刺激を用いた。「複雑な形をした本物の物体」には、ある程度複雑な形をもつと

時に機能性をもつような家庭用品・事務用品を四種類えらんだ。

「無意味物体」は、プラスチック粘土やロウなどの素材で作った単純で機能性のない物体四種類である。「特定の形に成形された物質」は、ハンドクリームや砂などを特定の形に成形して四種類提示した。それぞれの素材を用いた標準刺激のほかに、それらの形状同一刺激と素材同一刺激を作成した。たとえば「陶器のレモンしぼり」を標準刺激とした場合、その形状同一刺激は「木のレモンしぼり」、素材同一刺激は「陶器のかけら」である。被験者は日本人と英語を母国語とするアメリカ人の二歳、二歳半、四歳、大人の四年齢グループである。被験者には標準刺激を提示しながら「これをマウディといえます。ほかの二つのもののどちらがマウディというか教えて下さい」と標準刺激にナンセンスラベルをつけながら、形状同一刺激か素材同一刺激のどちらかを選択させる。実験の結果、「コルク粘土の三角錐」のような「無意味物体」を「プラスチックの三角錐」のような「個別性のある物体」(形状同一刺激)と同一とみなす人が英語を母国語とする大人に多かったのに対して、日本人の大人は「コルク粘土のかたまり」のような「個別性のない物質」(素材同一刺激)と同一とみなす人が多かった。「S字形においた砂」のような「特定の形に成形された物質」刺激の場合は、日本人は「S字形の粒状ガラス」のような形の類似性には反応せず、「砂の小山」のような物質の同一性に反応したのに対して、英語を母国語とする人

の場合は二歳児を除いて反応がランダムであった。今井はこの現象を、英語には可算名詞と不可算名詞があるので、個別性をめぐる決定を習慣的に無意識下でおこなうことを話者に要求し、英語のネイティブスピーカーは即座に未知の事物の個別性を決定できるような認知的バイアスを発達させているのではないか、そのバイアスが物体を「知覚的にひとまとまりとして、外界から区切られているもの」とみなすことにつながるのではないかと分析している。この結果を解釈すると、日本人は英語文化圏のひとびとと比較して、視覚的形状特徴よりも色彩・素材・質感・肌触りといった非形状的特徴に分類バイアスを働かせるといえる。日本人が得意とするこのバイアスは、「一見似ても似つかないものの間に類似点を発見する」という「見立て」の心性に直結するものとはいえないだろうか。

類似性にもとづく類推は、人間の思考の中核的な活動である。類推とは過去の類似した体験を現在にあてはめて物事を理解しようとすることで、よく知らないことを知っていることにとえて考えることである。よく知らないことを、認知科学ではターゲットメイソンという。逆によく知っていることをベースドメイソンという。そしてたえることは、ベースドメイソン要素をターゲットドメイソン要素に写像するという。類推がおこなわれるためには、ベースドメイソンとターゲットドメイソンの間に類似点があればならない。類似性にはいくつかのタイプがある。⁽⁷⁾対象レベル、関係レベル、プラグマテ

イックレベルの三種類である。対象レベルの類似性は、二つのものの間で外見的特徴がどれだけ共有されているかで決まる。関係レベルの類似性は、ベースとターゲット間の関係における類似の度合いにもとづく類似性である。たとえば水の流れと電流のようなものは、対象レベルではほとんど類似性がないが、関係レベルではよく類似している。プラグマティックな類似性とは、問題の解法、目標構造レベルでの類似性をいう。数学の問題を解くときに、この問題の解法とあの問題の解法が似ているというのがプラグマティックな類似性である。類似性について認知科学ではこのように整然と体系づけられているが、そもそも類似しているとはどういうことなのか、人間は生後のどの時点で物事の類似点を発見できるようになるのかについては、はっきりとした説明がない。にもかかわらず、人間は似たものとするでないものの判断ができる。

美術鑑定の世界では鑑定家の類推が巨額の財産的価値を生み出し、逆に価値があったはずのものが無に帰したりということがおこる。美術品の鑑定家は、なぜそれが贋作とわかるのかを他人に説明するのに、しばしば困難を感じるようだ。元メトロポリタン美術館長のトマス・ホーヴィングは、鑑定の真髄について「新しい美術品を見た瞬間に感じたことを、最初に心に浮かんだ言葉で書け」と述べている。⁸⁾ ホーヴィングはたとえば「ドイツ・ゴシックならば、ぎこちなく、無情で、少量の罪悪感が影を落としているべき」とい

った印象が、真贋判定における認識の根底にあることを紹介している。また印象に多くを負うがゆえか、あらゆるものが偽物に見えるようなノイローゼ状態に陥ることもあると述べている。もちろんX線写真などの科学的真贋判定の方法も発達しているのだが、率直に言って、美術鑑定には実に危うい部分があることを否定できない。

類似性判断に厳密性が要求される最たる例は、犯罪捜査においておこなわれる鑑定であろう。万能のように思える科学鑑定も、絶対的なものではないようだ。科学鑑定では種々の科学的データにもとづいて鑑定人が主観的に判断して結果を出す。有効な個人識別手段である歯の治療痕の鑑定でも、治療痕の一致・不一致は「みればわかる」というレベルでなされているという話を、その道の大家から聞いたことがある。筆跡鑑定についてはサイン社会の欧米では筆跡を数量化する方法が進んでいるが、日本では鑑定人が特徴点を恣意的に選択して形状を比較する方法が主流で、けっして科学的といえるものではない。鑑定人が鑑定書を書くのは、作家が小説を書くようなものとのたとえもある。裁判の場で検察側の科学鑑定結果とは逆の科学鑑定結果が、弁護側から提出されることはめずらしいことではない。科学鑑定では、科学的証拠に対するコンセンサスの確認が要求される。同時に、指紋のように社会的データベースがはっきりしていることも重要である。しかしそれだけでは十分とはいえない。鑑定の基礎をなしている科学的結果に対する類似性判定の部分

に、確固たる科学的基礎のないことが最大の問題なのである。類似性の科学は、社会のさまざまな場面でいま必要とされている。

3 模倣と文化の伝播

美術の世界は贋作でみちている。しかし単純に贋作を悪と決めつけるのではなく、贋作者が偽物を作り鑑定家がそれを暴くことが一種のゲームのようになっていく感がある。つい最近まで美術館に飾られていた名品が贋作であったことが明らかになるというのは、よくあることらしい。一九九〇年に大英博物館で開催されたフェイク展に代表されるように、あの名品が贋作であったということ自体を楽しむ雰囲気がある。一九一一年におきたルーブル美術館からの「モナ・リザ」盗難事件にさいし贋作とすり替えられたという説や、オリジナルと偽られた贋作が収集家に売却されたという説には、犯罪に対する憤りをこえて、ある種の知的興奮すら覚える。

オリジナルの美術品とは何かと厳密に問われると、やや答えに窮することもある。一例をあげるならば、キリコは晩年、黄金時代の自作を贋作して日付を偽造し収入の助けとしていた。はたして自作の贋作は贋作といえるかわからないが、かくのごとき奇妙な現象もおこりうるのがこの世界である。贋作作りはたいへん長い歴史をもった職業といえる。とくにルネサンス期は贋作作りが盛んにおこなわれた。しかし当時の贋作作りは経済的利潤を求めたものでは必ず

しもなく、むしろ自らの芸術的才能を誇示するためのものであったといえよう。

贋作とまではいかないまでも、他人の作品を模倣することは美術の常套手段として通用している。「モナ・リザ」についていえば、ブラド美術館に作者不明の模倣があり、ラファエロは「モナ・リザ」をまねた「マッドレーナ・ドーニの肖像」を描いている。ピカソの芸術は、ルノワールやロートレックなどの画家の作品からの、構図や形態の、執拗なまでの剽窃のうえに成り立っている。⁽⁹⁾一八六五年のサロンでスキャンダルとなったマネの「オランピア」はティツィアーノの「ウルビーノのヴィーナス」をまねたもので、「オランピア」はまたセザンヌとピカソによってまねされている。剽窃という言葉が適当か否かわからないが、他人の作品からインスピレーションを与えることはあるだろう。問題になるのは、参考にした作品と出来上がった作品の類似度である。どの程度の類似を許容するかは、時代の意識によって決められる。

日本の浮世絵美人画の世界を垣間見れば、同時代の絵師の作風は盗作といってさしかえないほど似ている。流行の画風をまねすることが、当然のことのように考えられていた。美人表現は同じ流派の絵師の間だけでなく、同じ時代の異なる流派の絵師の間においてもその作風が共有される。宮川長春は菱川師宣の画風をベースとした。明和期に鈴木春信の美人画が一世を風靡すると、磯田湖龍斎、

歌川豊春らも春信を模倣した作品を出している。天明になって鳥居清長が独自の美人画を完成させると、勝川春潮ら他流の絵師も清長をまねた。寛政年間に喜多川歌麿が美人画の黄金時代を築いたところ、歌川豊国や豊広は歌麿に似た美人表現をおこなっている。幕末に活躍した溪斎英泉、歌川国貞、歌川国芳らの美人像は、作者の区別がほとんどできないほど類似している。浮世絵美人画で表現の似通った絵が同時代に流通した理由には、庶民の美人観の変遷やそれにもなう版元の意向に絵師がしたがつたためといわれている。それにくわえて美人の表現は絵師に属するものでなく、広く浮世絵界に共有されるものという発想があったのだろう。表現が他人に模倣されることを禁じなくとも、いや禁じないほうが浮世絵世界の存立にとってプラスであったのだともいえる。この寛容さは、ある種の「豊かさ」であると思う。現代の日本で自らの顔面をもって「モナ・リザ」となった森村泰昌は、他人のものと「違っていること」が重要なのではなく「似ていること」を母体にし「違っていること」を触媒として繰り上げられる「似ていつつ、異なりつつ、似ている……」という連鎖こそが重要なのだという。⁽¹⁹⁾時代と地域をこえて芸術家がつく共通意識を、森村の見解のなかに感じることができる。

陶芸の世界に目を向けるならば、世界の陶芸文化には、景德鎮を模倣することからはじまっているものが多い。⁽²⁰⁾一六〇〇年ころオランダ東インド会社が本国に持ち帰った中国染付磁器は、欧州の王侯

貴族の間にもてはやされた。邸宅を多くの中国磁器で飾ることが、彼らのステータスシンボルとなっていた。ところが明末の政治的混乱の影響を受けて一六二〇年から一六八三年の間、景德鎮の官窯の生産が止まってしまった。インドネシア方面に中国染付磁器を売っていたイスラム系商人は、ベトナム、ペルシャ、トルコのイズニックなどの産地で景德鎮の偽物を作らせた。景德鎮を陸揚げしたオランダのデルフトでも中国染付磁器の偽物が生産され、それが今日のデルフト焼につながっている。日本では秀吉の朝鮮出兵のさいに捕虜としてつれてこられた陶工・李参平らが、一六一六年ころから九州の有田で磁器生産をはじめていた。景德鎮を買いつけられなくなっていた東インド会社はこれに目をつけ、有田に景德鎮の代用品を生産させた。代用品といえは聞こえはいいが、実のところは偽物を作らせていたのかもしれない。一六四七年に東インド会社は伊万里焼を買いつけ、それ以後大量の伊万里焼が欧州に流れた。有田で生産された染付は当初、中国風のものであったが、しだいに日本風のデザインに変化し、やがて柿右衛門様式として確立される。欧州で中国磁器がブームになるにつれ、本場景德鎮産の磁器は品薄になっていった。同時に欧州でも中国風磁器を生産しようとする動きが高まった。一七〇九年、ドイツのマイセンで錬金術師ベッドガーが磁器の生産に成功した。マイセンの技術者は欧州各地に散って、磁器生産をはじめた。中国染付磁器を模倣した場所は、有田、ベトナム

ム、ベルシャ、イズニック、カイロ、マイセン、デルフト、チュエルシー、ウースターと有名産地が並ぶ。日本の柿右衛門様式はしだいに欧州でもはやされるようになり、一七〇〇年ころにはマイセンなどでコピーが生産された。欧州の産地でも中国風の染付から柿右衛門風のものへと様式が変化していった。一六八四年から景德鎮の輸出が再開されるが、そのころには伊万里焼が欧州で高い評価を受けていたので、景德鎮も伊万里焼を模倣するようになった。中国製の伊万里焼はチャイニーズ・イマリとよばれている。景德鎮のまねからはじまった伊万里焼が日本風に味付けされ、日本化された景德鎮が欧州や本場景德鎮にもまねされるといふプロセスは、文化のダイナミズムの好例である。そのダイナミズムを生む原動力が、ほかならぬ模倣なのだ。

芸術における模倣の例は、いくらでもある。日本の諸芸能を通覧すると、芸となる素材の相互乗り入れ現象は、あたりまえのことである。他の芸道を模倣することからはじめて、しだいに独自の世界を形作る連鎖が、諸芸能の発展史そのものではないだろうか。その起源は中世にみることができる。世阿弥は中世以前の物語を題材に能楽を大成した。歌舞伎の題材には能楽から物語・様式をそのまま借用しているものが多い。歌舞伎のストーリー、振り、衣装を人形劇におきかえると文楽となる、歌舞伎は落語のなかにも話の種としてとりいれられていく、歌舞伎や落語で熟成された怪談が映画にな

る、能楽の所作は「能がかり」として京舞井上流にとりいれられるなど、諸芸能のつながりを列挙したときがない。日本のすべての芸道はどこかでつながっているといっても過言ではないだろう。

模倣は芸術だけのものではない。日本の産業技術の模倣性を象徴するものに伊勢神宮の式年遷宮があげられる。二〇年に一度の遷宮では、大量の御神宝をそっくりデッドコピーしてしまう。遷宮で作り替えられる素晴らしい工芸品の数々を、われわれは伊勢の神宮徴古館で見学することができる。工芸品製作技術の伝承にデッドコピーが欠かせないことの証が、それらの宝物のなかにある。

近世までの日本の産業技術は、けっして遅れたものではなかった。それは模倣を繰り返しつつ独自に進化しつづけたひとつの文化である。江戸時代のからくり人形に、その好例をみることができる。⁽¹²⁾江戸時代の諸藩においては、産業を機械化することが禁じられていた。機械化によって経済力が高まり、それが倒幕の力となることを幕府が警戒したためともいわれている。機械は産業ではなく娯楽のなかに生命を保っていた。からくりは和時計からはじまって見世物のからくり芝居、祭礼の山車からくりへとかわった。そして明治維新にさいして、からくり文化が西洋式機械文明の受け皿となった。

日本で最初に機械時計を製作したのは、尾張藩の御時計師をつとめた初代津田助左衛門政之である。機械時計はザビエルら宣教師によってすでに日本にもたらされていた。家康が朝鮮国より献上され

た時計の修理を津田助左衛門に命じたところ、助左衛門は修理のみならずその機構を解明し、国産部品を使ってそっくり同じコピーを作ってしまった。これが国産機械時計の第一号とされている。時計作りの技術をからくり人形に応用したのは、初代竹田近江である。

竹田からくりは大阪道頓堀でからくり芝居として上演され、好評をくした。竹田からくりは尾張でも興行され、その影響下で尾張からは多数のからくり師が輩出された。尾張・美濃の山車からくりは、名古屋祭礼の一大文化圏である。尾張・美濃の山車からくりは、名古屋市東照宮の東照祭の山車人形からはじまっているといわれている。

江戸時代に東照祭の山車を起点に、模倣と盗作を繰り返しながら尾張・美濃地方に広くからくり山車が広がっていった。明治になって津田助左衛門の名古屋で、日本最初の時計産業が誕生した。豊田佐吉による自動織機の木製歯車は、からくり人形の技術をまねたものとされている。豊田自動織機製作所の自動車部門は、いうまでもなく現在のトヨタ自動車である。幕末に活躍したからくり儀右衛門と田中久重が明治になって開いた田中製造所は、現在の東芝につながる。

日本人は戦後欧米から「ものまね上手」というマイナスイメージを繰り返し刷り込まれたため、独創性コンプレックスに陥った。しかし考えてみれば、模倣なしの産業技術はありえない。たとえばアメリカは今日においてこそ独創的産業技術の国であるが、一九世紀

のころは技術後進国でヨーロッパの機械文明を模倣しつづけていた。模倣は文化伝播のダイナミズムを生み、やがて熟成されて創造的文化に変化する。芸術・技術史はそのことをわれわれに確信させてくれる。

4 模倣と創造性

ピアジェが「内在化された模倣がイメージの起源である⁽¹³⁾」と述べているように、模倣と創造性は密接に関連している。日本の古典詩歌を題材に、模倣と創造性の問題に接近してみたい。

本歌取は日本文化の模倣性をあらわす重要なキーワードのひとつである。本歌取が本歌取として成立する要件は、歌の詠み手よりもむしろ聞き手の側にある。聞き手がその歌が本歌取であるかわからなければ、その歌は本歌取としての味わいをもたない。本歌取というと他人の歌を勝手に模倣してよい習慣のようにも思えるが、逆説的にいえば本歌取という技法が生まれた背景には、その和歌表現が誰の創作であるかという意識がとても強かったことが考えられる。

中世にはある作者の独創と認められる表現を他人が利用することを禁止する制詞というものもあったという。本歌取の技法を完成させた藤原定家は、本歌取が盗作にならないためのさまざまな規定をもっている。尼ヶ崎によればそれらは、①歌の総量の半分までを可とする量の規定、②上句の七五や下句の七七をそのまま使うことを

禁じる配置の規定、③本歌の趣向の中心部分を取り本歌取であることをわかるように作る引用部位の規定、④最近の作者からではなく古人歌からとる引用対象の規定、⑤本歌と主題をかえるという主題の規定に整理される⁽¹⁴⁾。しかしこれらの規定は盗作にならないための禁止規定と読めると同時に、趣ある本歌取をするためのマニュアル的规定と読めなくもない。いずれにしても本歌が聞き手によって看取されうるか否かが、本歌取という技法の生命線になっている。本歌取が成り立つためには、聞き手の側に一定のレベルが要求される。歌の伝統を共有する共同体の一員であることが求められるといってもよい。共同体のなかでは本歌取として認められる歌であっても、共同体外の聞き手にとっては盗作と受け取られることもある。

近世以前の日本では、文芸は共同体の所産としての性格をもっていた。これは日本の近代文学が個を軸として展開してきたことと対極をなすものである。万葉の時代から日本の古典詩歌は、集団的共同体的なものを基盤にすえている。和歌の世界においては歌の類似性が研究の中心課題でもある。鈴木によると、歌の類似には文芸共同体を背景とした必然的な類似と、何の脈絡もないはずの歌が偶然類似する場合とがある⁽¹⁵⁾。必然的な類似は万葉集においてすでにみられる。贈答歌、唱和とよばれる歌がそれで、類似の言葉が用いられることでその機能が発揮される。必然的な類似では、その言葉を用いることが集団の一員であることの証ともなる。偶然の類似は、人

間の心情をあらわした歌に多くみられる。偶然に歌が類似する理由として、古代ではもともと人間の心情をあらわす語彙自体がそれほど多くなかったという事情がある。語彙が少なければ、結果として歌が類似してくるのは当然であろう。似た心情を詠もうとするとおのずと似た表現になってしまう。万葉の類似歌は現代的な視点からは模倣とみなされがちであるが、当時は模倣という意識はなかった。むしろ、類似の言葉をてがかりとして歌を創作するという、ひとつの公認テクニックであったといつてよいだろう。類似の言葉を媒介することで、多くのひとびとが容易に歌を作ることができる。古今集の時代になると、歌言葉という類型的な言葉が誕生する。それは共通の連想作用をうながし、万葉の類似歌と同じように歌を導く媒介的な役割をはたした。代表的な歌言葉に景物と歌枕がある。景物とは春といえば「桜」、秋といえば「紅葉」のように季節の移り変わりを感じさせる自然の物象である。歌枕とは空間的な想像力をもつ地名である。歌言葉もその共通の連想作用を媒介にしながら、歌の創作を容易にする一種の形であった。新古今集の時代になると和歌があらわす気分、情緒を味わうことに眼目がおかれるようになる。テクニクとしては本歌取と体言止めが、余情のある表現をなすために有効な方法であった。ここから中世和歌の「幽玄」の歌風が発する。

日本の古典詩歌は集団的共同体的なものを基盤としながらも、そ

のうえに繊細で微少な個性を追加することによって個人の内面が引き出されている。俳諧がその好例である。前句に別人が付句を足していくことで世界がつぎつぎと転じていくことを楽しむ文芸というもの、その文芸を織りなす共同体への絶対的な信頼を前提とする俳諧師にとってはよき文芸共同体——連衆をえることが作品世界を花開かせるための必須条件となる。共同体的なベースに追加された繊細で微少な個性を、明治以後の日本、とくに戦後の日本は徹底して否定した。俳諧のような「場の共同性」の所産は文学ではないということになる。正岡子規は「発句は文学なり、連俳は文学に非ず」と俳諧を否定し、西欧流の尺度にかなう俳句のみを近代文学として再生させようとした。西欧的自我確立の立場からは、他者の作品に寄りかかりながらしか存立しえない俳諧などは認められなかったであろうか。

俳諧には前句に一定のルールで付句を付けることで、表現世界をつぎつぎに転じていく「付け」という修辭的技法が発達している。「付け」は現代映画の編集技術に多大な影響を与えているエイゼンシュタインのモンタージュ理論にも一脈通じる、芸術的に優れた技法である。高井几董は『附合てびき蔓』で、「付け」をパターン化して整理している。東の解説にしたがってそれらを紹介するならば、「付け」には付けの手法・態度に関する付心と、「付け」のねらいどころである付所がある。⁽¹⁶⁾付心は、有心、向付、起情、会釈、拍子、

色立、遁句の七名がある。有心とは前句の姿情をよく見定め、その言外のものをとらえて付ける方法である。向付は前句に出てくる人物を見定め、それに対して別人をもって対立させる付け方をいう。起情は前句の言葉のあやを聞きとがめて、そこから情を引き出し、抒情句を付けるものをさす。会釈は、前句の人物の衣類とか、持物とか、そこらの道具などを詠んで、ほどよくあしらって付けていくやり方である。拍子と色立は、会釈の一種で前句の句勢に応じて句を付けるものをいう。遁句は会釈とほとんど同じだが、会釈よりもいっそう軽いものをさす。さらに付所には、其人、其場、時節、時分、天相、時宜、観想、面影の八体がある。「付け」はおそらく世界に類をみないような豊かな発想技術である。思えば日本が外国のものをとりいれ消化して日本化する方法も、基本的に「付け」の発想によるものである。外国の事物の付心、付所を見極め、和風に転じるのがわが国における外来の事物の受け入れ方そのものといえる。それを可能ならしめたのは、俳諧で熟成された「付け」という修辭的手法に、日本人がたけていたからだろう。

文芸に限らず、日本の芸道は「型」の文化といわれている。「型」の文化がもつ教育的側面に注目し、創造性との関連を述べてみたい。最初に「型」と「形」の違いについて、生田久美子の定義にしたがうならば、「形」は「外面に表された可視的な形態であり、各々の世界に固有の技術、あるいは技能」を意味している。一方、「型」

は「現実感を持った人間として生存する基本」と定義される⁽¹⁷⁾。その道に伝わる「形」、師匠が例示する「形」の模倣を繰り返すなかに伝わる、人間としての生き方にもかかわるメタレベルの情報が「型」である。そこにおいては芸道の「形」をわがものにするのが最大の課題となる。「形」をわがものにするということは、「形」が自らの主体的な動きとなること、学習者に「似せよう」という気持ちがなくならない状態である。そこでは「いき」や「間」といった感覚的技術の体得が重要になってくる。「形」の模倣をこえた「型」の習得が芸道における修業の究極の目標であり、各芸道ではそれぞれに特色ある方法で「型」の伝承につとめてきた。生田によれば、わざの習得プロセスにおける模倣は、自分と同じ世界にいる目上の者で、自らが「善いもの」として同意することでその權威を認める人間が示す行為を模倣する「威光模倣」である。対象に「威光」を認めるという模倣者の価値的なコミットメントがあつて、はじめて模倣の教育的意義が生じる。すなわち「形」の模倣からはじまって「型」の模倣に行き着くゆえに、模倣が教育的な意味をもっているのである。

「形」を模倣することは「型」の伝承にいたる近道である反面、「形」だけにとらわれることには大きな危険がある。「形」重視の弊害の例として、江戸狩野派の粉本主義がよくとりあげられる。狩野安信は個人の才能にまかせて描かれる画を質画といい、学習の努力

の末に描かれる画を学画とよんだ。そして安信は質画を重視せず、学画を奨励した。質画は個人の一代限りの才能がなすものであるが、学画はその法を後世に伝えることができるからである。法は万人に通じなければ法としては未成熟であるから、安信の理想には合理性がある。しかし江戸狩野派は粉本を忠実に模写することのみに専心したため表現が画一的なものに陥ってしまい、家元制度的組織もあいまつてやがて創造力を失っていくことになる。

芸道には「守・破・離」というものがある。「守」はひたすら「形」をまねる時期、「破」は「形」をわがものとした後に独自の工夫をする時期、「離」は「形」を離れて「型」を完成させる時期といつてよいだろう。「破」の段階において目指されるものが個性といえなくはない。しかしそれは現代風の「何でもあり」な個性ではなく、「形」を崩すことなくくわえられる微細な創造性といえるものである。それをさす言葉に「風」がある。世阿弥は『花鏡』で、形をただ模倣しているだけの「無主風」と「わが物になりて、身心に覚え入れて、安き位の達人に至る」「有主風」をあげ、「下地の芸力によつて、習ひ稽古しつる分力をはやく得て、その物なるところ、すなはち有主風の為手なるべし」と述べている。「風」は微細な創造性であるがゆえに、それを感得するには高度な感性を要求する。世阿弥も「かへすがへす有主・無主の変はり目を見得すべし」と記している。現代のわれわれは、「形」の模倣のなかにある「風」の

創造性を感じ取る能力を、退化させてしまったような気がしてならない。

5 知的財産法をめぐって

類似と模倣をめぐる今日的な課題は、なんといっても知的財産法とりわけ著作権法をめぐる諸問題である。知的財産法には大きく分類すると、特許権、実用新案権、意匠権、商標権からなる工業所有権と、著作権、著作隣接権が含まれる。保護の対象から分類すると、創作を保護する創作法と標識を保護する標識法に分けられる。特許法、著作権法は創作法に、商標法は標識法になる。標識法がターゲットとしているのが類似であり、創作法のターゲットは模倣である。では商標権、特許権と著作権はどこが異なるのだろうか。商標法の保護対象は商標という創作物ではなく、その商標の背後にある信用である点が、著作権の考え方と異なる点である。また特許法が保護するのは技術である。技術はつねに先人の業績に何かを積み重ねることで進歩するものであるから、模倣がおこなわれる必然性がある。したがって特許の保護期間は著作権にくらべて短く、特許利用者から対価の支払いをえることが目的となっている。それに対して著作権が守る創作の世界は多様性の世界であり、模倣がおこなわれる必然性はないというのが現代の一般的な理解である。広く解釈すれば知的財産法は模倣一般を禁止する法律といえる。逆にいえば知的財

産は、模倣から守られている情報のことになる。

著作権法は文化的創作活動の結果を経済財に転換し、経済原理のなかで文化的活動をして富を生み出さしめる効果を結果としてもっている。あえて文化と経済を対立するものとするならば、著作権は文化活動を経済活動化する装置として、極めて有効に機能している。公共財としての情報を私的財に塗り替えることを可能とするのが著作権法である。現行著作権法の第一条には目的として、「この法律は、著作物並びに実演、レコード、放送及び有線放送に関し著作者の権利及びこれに隣接する権利を定め、これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もつて文化の発展に寄与することを目的とする」とある。著作権法は創作行為へのただ乗りを防止し、創作活動への動機付けをおこなって文化の発展をうながすことを目的としているはずのものである。しかし著作者の権利保護という場合、現象としては著作者の経済的権利の主張ばかりが目につく。著作権はある種の情報に独占的地位を与えるが、その利用に関しては市場原理にゆだねている。つまり著作権は市場の機能が前提となっている。

著作権の考え方はグーテンベルクの活版印刷に起源をもつ。コピーライトという言葉が言い表しているように、著作権の原型は複製を作る権利である。したがってそれは著作者の権利というよりは出版者の権利であった。一七一〇年にイギリスで著作権法が施行され

るにいたって、印刷業者の権利保護から著作者の権利保護という視点の転換がはじまった。著作権を著作者がもつ自然権と考えることで、保護される対象を出版物から美術品一般にまで拡大することが可能になる。オリジナリティの考え方も一八世紀ころに成立したものと思われる。

著作物は著作者の個性があらわれているから意味があるのだ、著作権法があつかう世界は無限の表現可能性があるので模倣の必然性はない、芸術や美術では模倣は必要ないので原則として模倣は悪としても問題はない、といった議論が多くこのひとびとに当然のように考えられている。著作者の個性に絶対的意味を求めるのは、近代の幻想であろう。芸術や美術において模倣が創造性の発揮の面で本質的な価値をもちうることは、すでに述べたとおりである。著作権法では模倣でなければ、結果的に他人の著作物と同じであっても著作権の侵害にはならない。ここでは他人の著作物へのアクセス可能性のみが問われる。しかし現代のようにあらゆるメディアに情報が氾濫している時代にあつては、いったん公開された情報にアクセス不能な事態は考えにくいだろう。

芸術家は必ずしも経済的利益のために創作活動をおこなっているわけではない。それは誰しも認めるところであろう。著作権法も財産権としての著作権と同時に著作人格権をも保護しており、文化的創作活動を経済財に転換することのみに著作権法の意味があるの

ではない。しかし著作物から経済的利益をえられる仕組みがあるならば、それを利用しようとするドライブが著作者に働くのは必然である。結果として模倣は悪となり、模倣を基調とした情報文化は今や壊滅の危機にさらされている。

富を生む打出の小槌としての著作権と情報文化の関係を考えるうえで、示唆的な出来事がコンピュータの世界でおきている。周知のようにパソコンの基本ソフトは、マイクロソフト社が覇権をにぎっている。当時スウェーデンの一学生であつたリーナス・トーバルズはパソコン基本ソフトを独力で開発し、Linuxという名称でその技術情報も含めて一切を無料で公開した。その公開情報をもとに世界中の一流プログラマーたちがボランティアで改良を重ね、素晴らしい基本ソフトにまで成長させていった。LinuxはいまやIBMを含む多くのメーカーが自社パソコンへの搭載をはじめ、マイクロソフト社の覇権をおびやかす一大勢力に成長しつつある。Linuxの著作権はリーナスが保有している。にもかかわらずリーナスはLinuxの利用に関する経済的対価の支払いを求めている。Linuxを利用したいユーザーは、無料で使いつづけることができる。オープン、フリー、ボランティアという精神がLinuxを大きく成長させた要因である。思えば、インターネットも同じオープン、フリー、ボランティアの精神で開発され、ひとつの文化にまで成長した。インターネット技術をささえるいくつかの基幹的ソフト

トウェアは、いまでもすべての技術情報がオープンで、フリーソフトとして流通し、ボランティアプログラマーたちによって保守されている。インターネットから経済的価値を引き出そうとしているひとびとの多くは、インターネットの世界に後からやってきたひとびとであり、ボランティアの仕事にいわただ乗りしているのである。Linuxもインターネットも著作権を財産権として利用せず、他のプログラマーが有効な機能を追加していくという俳諧的な「付け」を許し、誰もが自由にコピーできる懐の深さをもっていたがために文化となりえたのである。

6 おわりに 文化の模倣性

本論文では認知科学、美術史、文学史、芸道論、知的財産法などをてがかりに、類似性の科学への糸口と社会的要請・意義、情報伝達と創造性の観点からみた模倣の情報文化論の可能性について述べた。類似性の科学と模倣の情報文化をめぐるのは、さらなる研究を要する点が多々ある。認知科学では類似にもとづく類推過程の研究が進んでいるが、人間が似たものを似ていると判断できる仕組みについてはまだよくわかっていない。さまざまな分野の鑑定家たちが類似のものとそうでないものを識別していくプロセスについてもさらなる調査が必要である。さらには機械認識を視野に入れた、類似性判別の一般性のある理論構築は大きな課題である。模倣と関連し

て、近世以前の文化状況の史的考察と、オリジナリティという思想の成立と日本への導入・伝播過程の解明も必要なことである。あまりに問題が大きいため、残された課題に結論をえることは容易ではないだろう。しかし類似性と模倣をめぐる考察は、現代の情報文化が取り残しつつある何かを思い起こさせてくれるものと確信している。

参考文献

- (1) 今井むつみ『ことばの学習のパラドックス』共立出版、一九九七。
- (2) Imai, M., Gentner, D. & Uchida, N., 1994, Children's theories of word meaning: The role of shape similarity in early acquisition, *Cognitive Development*, 9, 45-75.
- (3) 早川聞多「見立て絵について——〈見立て〉の構造と意味」『美術史の断面』清文堂、一九九五。
- (4) 中沢和子『イメージの誕生』日本放送出版協会、一九七九。
- (5) Imai, M. & Gentner, D., 1994, Linguistic relativity vs. universal ontology: Cross-linguistic studies of the object/substance distinction, *Chicago Linguistic Society*, 29, 171-186.
- (6) Imai, M. & Gentner, D., 1997, A cross-linguistic study of early word meaning: Universal ontology and linguistic influence, *Cognition*, 62, 169-200.

- (7) 鈴木宏昭『類似と思考』共立出版、一九九六。
- (8) T・ホーヴィング(雨沢泰訳)『にせもの美術史』朝日新聞社、一九九九。
- (9) 高階秀爾『ピカン 剽窃の論理』美術公論社、一九八三。
- (10) 森村泰昌『踏みはずす美術史』講談社現代新書、一九九八。
- (11) 三杉隆敏『やきもの文化史』岩波新書、一九八九。
- (12) 高梨生馬『からくり人形の文化誌』学芸書林、一九九〇。
- (13) J・ピアジェ、B・インヘルダー(久米博、岸田秀訳)『心像の発達心理学』国土社、一九七五。
- (14) 尼ヶ崎彬『日本のレトリック』筑摩書房、一九八八。
- (15) 鈴木日出男『古代和歌の世界』ちくま新書、一九九九。
- (16) 東明雅『連句入門』中公新書、一九七八。
- (17) 生田久美子『「わざ」から知る』東京大学出版会、一九八七。