

フィクションの認知的価値考察
—Currie のシミュレーションとしての想像力を中心として—
北海道大学 昆佐央理

はじめに

チャールズ・ディケンズによる小説『クリスマス・キャロル』では、いわば教育文学とも捉えられるストーリーが描かれている。物語序盤、自らの利益のみを考える利己的な人物として描かれるスクルージに、精霊が彼の過去、現在、未来のイメージを見せる。これにより、彼は今までどのような価値観をもとに生きていて（過去）、自分の言動がいかに今に影響し（現在）、自らが人生を終えるときに周りがどう彼を評価するか（未来）について理解する。この価値観の振り返りと未来予測により、スクルージはこれまでの利己的な価値観をもとに生きることをやめ、利他的な人物として変化する姿が描写される。

現実においては、『クリスマス・キャロル』のような超常的な現象がきっかけとなり、生き方を変化させるとは考えにくい。しかしながら、現実生きる私たちも大きなライフイベントをきっかけに自身の価値観を見つめ直し、言動を変化させるといったことは十分に起こりうるだろう。では、このように価値観を変化させるライフイベントが起こるまで、自らの生き方を見つめ直す機会は訪れないのだろうか。

本稿では、自らの価値観を見つめ直し、言動の変化を導く一つの方法として、フィクション鑑賞を提案する。とりわけ焦点を当てるのは、Currie が論ずる「シミュレーションとしての想像力」を発揮した鑑賞である。これにより、鑑賞者自らの過去と現在における価値観を客観的に理解し、将来（未来）を熟考する一助になると主張する。換言すれば、シミュレーションを通じ、「自分のこれまでの選好についての知識」を得ることは、「これから生きる上での選好についての知識」を獲得することにもつながる。本稿での議論を通じ、フィクションの認知的価値——知識に関する価値——の一面を示すことを目指す。芸術の価値を巡る議論では美的価値や倫理的価値などがあげられている。とりわけ筆者の興味は、虚構とされるフィクションから知識が得られるとすればどのような知識だろうか、という問いに応答し、フィクションの認知的価値、そしてその獲得のプロセスを示すことにあろう。

本稿の構成は以下の通りである。第一節では Currie の想像力についての議論：シミュレーションとしての想像力について検討する。続く第二節ではフィクション鑑賞を通じて得られうる二種類の知識について考察する。この二種類の知識は、前述した「自分のこれまでの選好についての知識」と「これから生きる上での選好についての知識」である。本稿では、前者を“knowledge of primary preference (K1P)”と呼び、後者を“knowledge of secondary preference (K2P)”と呼ぶこととする¹。第三節では、フィクション鑑賞の際に想像力を用いてこれらの二種類の知識が獲得できることを示す。

1. Currie のシミュレーションとしての想像力

本節では Currie の想像力についての議論を紹介する。Currie(1995)によると、想像力を用いてフィクションを鑑賞することにより、鑑賞者の道徳的な知識を向上させることができる。本節では、まず彼による想像力の概念を明らかにする (1.1)。次に、シミュレーションの働きはフィクションへの関与に寄与することを示す (1.2)。

1.1 Currie による想像力概念

Currie(1995)によると、想像力には二種類あり、それぞれをセオリーとしての想像力(imagination as theory)、シミュレーションとしての想像力(imagination as simulation)としている。

セオリーとしての想像力は、推論を通じて自分が経験していない状況に置かれた際の他者の心的状態を理解するために用いられる。他者が置かれた状況という前提から推論を行い、その人物の心的状態や行為の理由といった結論を導き出す (Currie 1995)。例えば、お茶をするために友人を自宅に招いたとしよう。その友人は待ち合わせの時間よりも早めに到着することが多いのだが、その日は遅れたとする。あなたは温かいお茶を用意していたのだが、息を切らして到着した友人を見て、冷たい飲み物を差し出した。その友人が、今は温かい飲み物よりも冷たい飲み物を先に飲みたいだろう、と思ったからである。この例では、「友人が息を切らしている」という前提から「喉が渴いているのだろう」という結論を下す。このように、セオリーとしての想像力を使って、自分が実際に置かれていない他者の状況を理解するプロセスは、推論を行い、ある状況におけるその人物の可能な心的状態を予測した結果である。

対して、シミュレーションとしての想像力は推論をもとにしたセオリーとしての想像力とは異なる。Currie(1995)によると、この想像力は誰かの心的状態を一時的に自分のものとする働きをもつ。前述の例を再掲すると、友人が遅れて到着した理由は、あなたの家に向かう途中に車に轢かれた野良猫の死体を発見したからだという。その猫の風貌が、友人の同居人が飼っている猫によく似ていたため動揺したことを伝えられる。友人は同居人に電話をかけて、飼い猫が無事であることを確かめた。同時に、死体の処理を要請するため行政にも電話をかけた。友人の話聞いたあなたは、友人が出くわした状況を想像する——発見した猫はどんな外見だったのか、そして死体を見つけたときどのように感じたのか。あなたは友人が経験した感情や行為を追体験、つまりシミュレーションすることによって実際には経験していない状況を理解する²。

Currie の興味は後者のシミュレーションとしての想像力である。Currie(1995)は、セオリーとしての想像力がフィクション鑑賞に用いられることもあるが、一般的な推論能力の適用に過ぎないとする。一方で、シミュレーションとしての想像力は、想像力一般について考える際に想定しているものに近く、状況への投影を通じて道徳的な学びを得ることができると主張する (Currie 1995)。本稿においても、以降「想像力」はシミュレーションとしての想像力を指し、この想像力概念について考察を行うものとする。

1.2 想像的投影とフィクションへの関与

Currie の議論によると、想像力はフィクション鑑賞を通じた道徳的な学びに貢献する³。Currie(1998)はシミュレーションによる投影を想像的投影(imaginative projection)と呼び、フィクションへの関与を助ける役割があるとする⁴。Currie は、私たちが現実の人物に自分を投影するのも、フィクションの登場人物に投影するのも「他者からもっと学びたい」という同様の理由からであると主張する (Currie 1998:171)。

この投影は現実とフィクションでは少し異なった形で機能することがある。フィクションに特有の強みは、現実では遭遇や体験が難しいような状況や登場人物、より広い側面からのシミュレーションを促す点である。現実においても、前節であげたお茶のために友人を自宅に誘う例のように、友人になり

きることによって他者の心的状態を理解する能力を伸ばすことはできるだろう。しかし、その能力を発揮できるのは限られた場面のみである。また、Currie(1998:170)が指摘するように、現実の人間へのシミュレーションの場合、「性格や習慣、経験の背景」などの全体像を把握するのは困難である。フィクションはそれをカバーすることが可能である。フィクションの登場人物をシミュレーションすることにより、より広い意味で彼らの経験にアクセスすることができるためである。フィクションはその点で、シミュレーションのスキルを向上させるための多くの機会を提供する。

この具体例として、シャーロット・ブロンテの『ジェーン・エア』について考えてみたい。この作品では、作品が生まれた当時の社会問題が提起され、物語の主人公であるジェーンの人間性の成長が描かれている。Currie(1998:172)が指摘するように、文化的、歴史的、時間的、生物学的にも異なる設定に関わらず、読者は自らを物語の登場人物に投影させることができる。その投影を通して、読者はジェーンの幼少期から大人になるにかけて恵まれない環境においての心的状態、抑圧、苦悩やジレンマを理解することができる。Currie(1998:172)は、想像的投影はフィクションの登場人物が感じていることのみならず、別のことをも知ることにつながると述べる。シミュレーションによって、私たちはあたかもジェーンの状態や体験に入り込むことができ、彼女の抑圧感といった感情のみならず、価値反応、寛容さ、慎み深さなどを学ぶことができる。Currie(1998:172)は「想像的投影は、本来は自分自身のものではない反応を経験し、明らかにする新しい方法を通じて、私たちがそれらの反応を評価するのを助けることができる」と指摘する。想像的投影を通じて、読者はジェーンの追求する価値を見出すことができ、それが私たちの道徳的成長を促す。フィクションの登場人物の決断を評価し、高潔な生き方を選択したジェーンに共感し、もし自分がその状況にいたならどうなるかを考えることができる。これは、ジェーンのような高潔な生き方や、人間の価値について熟考することで、自分自身について考えることにつながるといえる。この例は、現実の人物に投影するよりも、フィクションに投影する方が、道徳性を高める場合の一例を示している。フィクションは想像力の行使を促し、それゆえ想像的投影は、登場人物のシミュレーションを通じてフィクションから道徳観や価値観を学ぶことを容易にし、私たちに影響を与えるのである。

以上、本節では Currie の想像力概念を確認した。シミュレーションによるフィクション作品への関与は、登場人物の状態を疑似体験することにより、自分自身を知ることにつながる。Currie(1995:257)が指摘するように、「私たちは自分自身について、また私たちが価値とみなすもの、あるいはみなすかもしれないものについて、何かを学ぶ」のである。シミュレーションの結果、私たちは他者が持っている価値観を学び、それが自分自身の価値観を振り返るきっかけとなり、結果として自身の変化につながる。

Currie(1998:164)は、「道徳的知識は、理論的な知識というよりも実践的な知識である部分がある」と述べる。この実践的な知識、というのは次節以降議論を進めていく価値観の洗練と密接に関係する点である。なぜなら、価値観の精査が自身の言動に変化を促すためである。しかし、Currie(1995:255)は想像することで自分の価値観やその価値観とのギャップについて変化をもたらすことが可能となる、という説明にとどめるなど、その知識の内実とその獲得プロセスについて十分に説明していない。次節では、フィクション鑑賞を通じて得られる知識について考察を行う。

2. 二種類の知識

本節では、フィクションを通じた価値観の変化に重要となる二種類の知識“knowledge of primary preference (K1P)”と“knowledge of secondary preference (K2P)”について考察する。「はじめに」で述べたように、前者の K1P は「自分のこれまでの選好についての知識」であり、後者の K2P は「これから生きる上での選好についての知識」のことを指す。

これらの二種類の知識は人生の生き方についての探究と密接に関わる。冒頭にあげた『クリスマス・キャロル』におけるスクルージの変化について思い出してみよう。彼は精霊から見せられた自身の過去、現在、未来を通時的、客観的に把握することによって、自身の身に起きる出来事の原因と結果を学ぶことができた。これにより彼は過去と現在の自身の選好（一次的な選好）に気づき、もしその選好を維持したま人生を歩むことになるならば、未来に起こる望ましくない結果を理解した（K1P）。その結果を回避したいために、新たな選好（二次的な選好）を元に今後は生きていくことに決めたのであった（K2P）。

筆者は人生の探究にアプローチする方法の一つとして、これら二つの知識を高めることを提案する。知識とフィクション鑑賞との関係については次節で精査するが、本節では知識についての考察を目的とする。

2.1 自分のこれまでの選好についての知識：knowledge of primary preference (K1P)

自身の選好についての知識の重要性には、どのような自分になりたいのか、ということについての思索を通じ、意義ある人生を送ることの助けになる、という点があげられる。

「どのような価値観を持った人物になりたいのか」、という知識が K2P だとすれば、K1P はその知識を持つ上その土台である。選好を調整するために、自分の道徳観、価値観や傾向を把握することで自分がどのような人間になるかを想像したり予測したりすることができる。そして、そのような人間であるために適切な選択をすることが可能となる。なぜなら、客観的にどのような選択肢があるのかを理解し、自分を形成している要因や、人生の道筋の検討につながるためである。

典型的な思考実験として、自分の人生が残り半年だと宣告された人物のことを想像してみよう（これは第三節で例としてあげる作品『生きる』にも関連する事例である）。この人物は残りの人生をどのように過ごすか、人生の終わりに向けてどう準備しようかということを慎重に考えるだろう。なぜなら、自身に残された時間の中で有意義な選択をしたいと考えるためである。自身がそのような状況にあるとき、過去について何を思いだすだろうか。幼少期からこれまでに親しい人々と過ごした時間や彼らとの離別、人生において困難だったことを思い出すかもしれない。自分の経験を振り返ることで、自分にとって価値あるものを見つけ、自分の価値観をより明確に認識することが可能となる。

K1P はこの例のように余命数ヶ月の生を送る場合でなくても自身がどのような人生を歩みたいか考える上で重要である。自身が下した決断は、過去に自身が持っていた価値観に基づくものであり、過去を振り返った時点との価値観とは異なるかもしれない。しかし、自身が価値を置くもの、有意義な生について考えることは、その分析によって修正された自分の価値観を追求するために、残りの人生で行う人生の選択を動機づけるきっかけとなる。人

生の決断の修正は、人生で何をを目指したいかに基づいており、K1Pの欠如は、自身の視野を狭め、未来の可能性をも狭めることになりかねない。

2.2 これから生きる上での選好についての知識：knowledge of secondary preference (K2P)

「二次的な選好(secondary preference)」とは、元々の選好とは異なる選好であり、「一次的な選好(primary preference)」を検討することにより、究極的にどんな人間として人生を送りたいかという洞察を与え、適切な選択に導く役割がある (K2P)。

前節の余命が限られていることを告げられた人のケースを考えてみよう。自分の過去を思い起こすと、彼は自分の選好を発見する。そして、自分の人生を最後から振り返ったとき、過去の価値観と今自分が持つ価値観が異なるため、自分の選好を変えたいと願うかもしれない。ここで重要となるのは、この人物が自分の選好を変化させる方向性を把握しているかどうかである。元の選好を変えたいと思っても、その適切な過程と行動を知らなければ、新しい選好に基づいた結果を実現させることはできない。この人物が知る必要があるのは、自分がどうありたいかを表す目標である。この目標は、新しい選好、つまり二次的な選好に基づいている。元の選好から新しい選好に移行する方法についての考え方も重要である。したがって、K2Pは、新しい選好を決定し、新しい選好に基づいてどのように行動すべきかを示してくれる。さもなければ、新しい選好に基づいて自身が望む結果を実現することはできない。K1Pによって過去の出来事や経験を理解することが、K2Pを高めることにもつながる。したがって、この一次的な選好と二次的な選好のギャップを把握することで、最終的に自分はどのような選好に基づいて生きたいかを理解できるようになる⁵。

ここで注意したいのは、筆者は、二種類の知識を高める特定の生き方が有意義であり、価値がある生であると主張したいわけではない。これらの二種類の知識を高度に向上させることなく有意義な人生を送る人もいるかもしれない。しかしながら、先に述べた二種類の知識を得ることは、やはり様々な形の人生と両立する。なぜなら、K1PとK2Pは、私たちが現在持っている展望との比較を通じて、私たちの価値観や道徳観を再考することにつながるからである。私たちの行動や行為の結果を理解することは、道徳的な生活を送る上で重要であり、私たちが現在どのような立場にあり、どのようにして現在の立場に至ったのかを知る手がかりとなるだろう。また、このプロセスを繰り返すことによって、価値観を洗練させる能力の習熟につながると考えられる⁶。

『クリスマス・キャロル』や本節であげた思考実験の例にも共通するように、本稿において筆者は私たちの持つ時間は有限であり、人生の選択の連続にも限りがあることに着目する。人生は自身の人生を形作るのに何が最適かということから優先される。次節では、人生と選択の有限性を念頭に置いたフィクション作品を参照しながら、二つの知識との関係について検討する⁷。

3. 想像力とフィクション鑑賞

前節までの議論を踏まえ、本節では想像力を用いてフィクションから二種類の知識 K1P と K2P が獲得できることを示す。第一節で説明したように、Currieの想像力を用いたフィクション鑑賞は、登場人物のシミュレーションを通じて自身の道徳観や価値観を見つめ直すことにより、道徳観の向上につ

ながることになるのだった。また、Currie の道徳観の向上は価値観も射程に含むため、筆者が主張する自身にとって望ましい選択をできるような価値観を良い方向に変化させる、という議論に応用できると考える。Currie の議論をもとにした、想像力を発揮した鑑賞が道徳観の向上につながるプロセスは以下の図に表せるだろう。

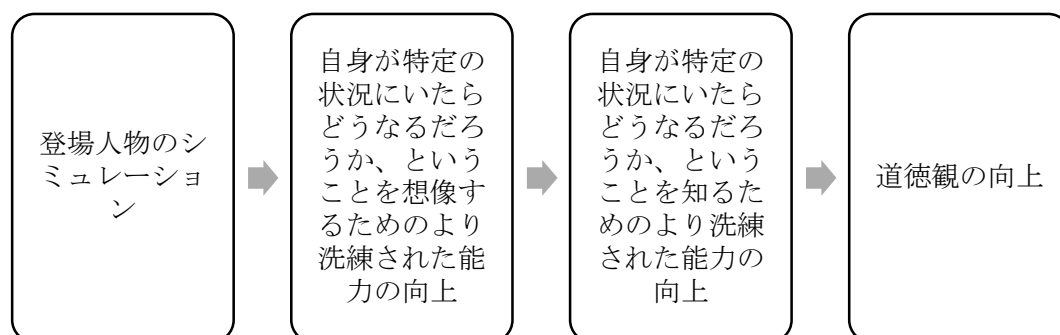


図 1 : Currie による基本的な道徳観の向上プロセス

本節では、特に登場人物が自身の死と向き合い、自分を見つめ直すような要素が含まれるフィクション作品に焦点を当てることで、K1P と K2P の向上を導くことを考察する。本稿ではこのような作品のことを「完成された人生を描く作品 (Complete Lives Fiction/CLF)」とし、作品の具体例として、黒澤明による映画『生きる』を用いながら検討を行う⁸。まず、CLF が二種類の知識を得る上で特に優れている理由を指摘する (3.1)。その上で、CLF の鑑賞を通じて二種類の知識を獲得するプロセスを示す (3.2)。

3.1 CLF 作品の鑑賞

CLF 作品においては死と向き合い、自身の人生の精査を行い、道徳的な変化を経験する人物が登場するという共通点がある。この種の作品の利点は、登場人物の人生に影響を与えた重要な経験が描写され、それらが彼らの価値観に与える影響を観察できること、そしてその一連の流れを「完成された人生」としてシミュレーションできることにある。

まず、CLF は、人生の出来事が登場人物に意味を与え、彼らが自分の人生全体を回想したときにどう感じるかという状況を疑似体験することができる。作品の鑑賞者は、登場人物が経験した状況に没入する。過去を回想し、人生の出来事のつながりを理解することができる。また、現実において、私たちは死を迎えるまで人生の終わりを経験することはできない。しかし、シミュレーションを通じて架空の状況に身を置くことで、私たちが持つ価値観の反省を促し、自身の人生を別の視点から考え直すことにつながる。

3.2 価値観の洗練 : K1P と K2P

CLF に描かれる「完成された人生」をシミュレーションすることの利点を説明したところで、以下では、映画『生きる』を参照しながら、筆者が主張する K1P と K2P の獲得について示す。『生きる』では、胃がんに侵された主人公渡辺が余命半年であることを悟る。彼は市役所に勤め、官僚的な環境で 30 年近く来る日も来る日も同じ仕事を繰り返してきた。余命いくばくもない

ことで悲嘆に暮れ、人生で何をしたいのか考えたことがなかったことを悔やむなか、元部下の澁刺とした生き方に感銘を受ける。自身も残りの人生で意味のあることをできないか模索し、公園の建設を実現させる。結果、市民が議会に求めていた多くの問題を解決するに至った。彼の葬儀では同僚が集まり、彼の功績を称えた。

物語の冒頭では、彼は平凡な仕事を続ける人間として描かれていた。渡辺は医師の診察を受け、唯一の家族である息子・満男との思い出を回想した後、人生を振り返る。満男と妻との関係はそれほど親密ではない。一連のカットは、渡辺の光男との思い出——光男の手術、そして光男が出征するシーン——である。そして、カメラは彼の寝室の壁に貼られた、25年間献身的に仕事をした証である賞状に移る。渡辺は泣き続ける。

このシーンに代表されるように、作品を鑑賞する者に自分自身を想像し、過去を振り返ることを促す。この場合、K1Pの獲得による価値観の洗練につながるだろう。K1Pの獲得プロセスは以下のように図示できる。

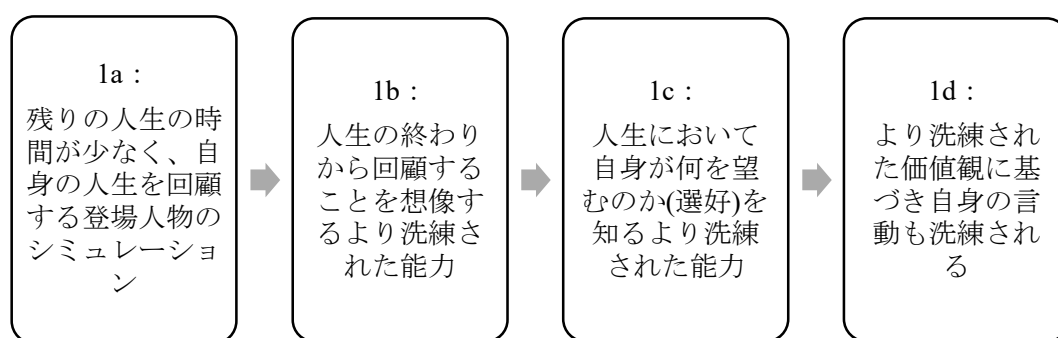


図2：K1Pを高めるプロセス

上の図について説明する。例えば、『生きる』の渡辺のように自分の余命が限られていることを認識する登場人物がいるとする。この登場人物へのシミュレーション（1a）が、K1Pの獲得につながる場合を考える（1d）。当初渡辺は単純に仕事を続ける人間として描かれていた。余命宣告を受けて渡辺は自分の人生を回想し、「息子のために生きてきたつもりだったが、自分のために生きてこなかった」という選好を発見する。私たちは彼に共感し、もし自分がそのような人生を送っていたらどう感じるかをシミュレーションする。彼の状況を疑似体験することで、彼が自身の人生に向き合うまで、単調な人生を振り返ることがなかったという内面を知ることができる。私たちは自分の価値観について考えることを促される（1b）。何を好ましいと感じるか、彼との共通点を発見するかもしれないし、自分が持っている現在の価値を理解するようになるかもしれない（1c）。それは、その時点での自分の選好についての知識を深めることにつながり、その選好を変えたいと願うならば、変える理由があれば、行動を起こすことにつながる（1d）。その結果、一次的な選好の観点からは価値観の洗練に寄与する。

同様に、K2Pの獲得に関しては、渡辺は、単調な生活を続けるという本来の選好を変えることの重要性を認識するようになった。選好を変化させる最初の試みは失敗した。残りの人生で自分が何をしたいのか、どう行動すればいいのかがわからなかった。彼は酒と遊びで楽しい時間を過ごそうとした。

しかし、それが息子と息子の妻の誤解を招き、彼らは渡辺の行動を軽蔑した。このシーンでは、渡辺の新たな選好が意味のないものであり、渡辺は新たな選好を正しい方法で選びたいと願っていることを描いている。彼はかつての部下として一緒に働いていたトヨとカフェで会い、半年しかない人生の不安を告白する。彼女は自分の職場で作っているおもちゃを見せ、何かを作ることを提案する。この出来事をきっかけに、彼はやる気を取り戻し、残りの時間は自分のために正しいことをしようと努力するようになる。彼は公園建設のプロジェクトを指揮し、公園は市民が議会に求めていた多くの問題を解決した。彼の葬儀には多くの知人が訪れ、彼の功績を称える。ここで以下の図3が当てはまる。

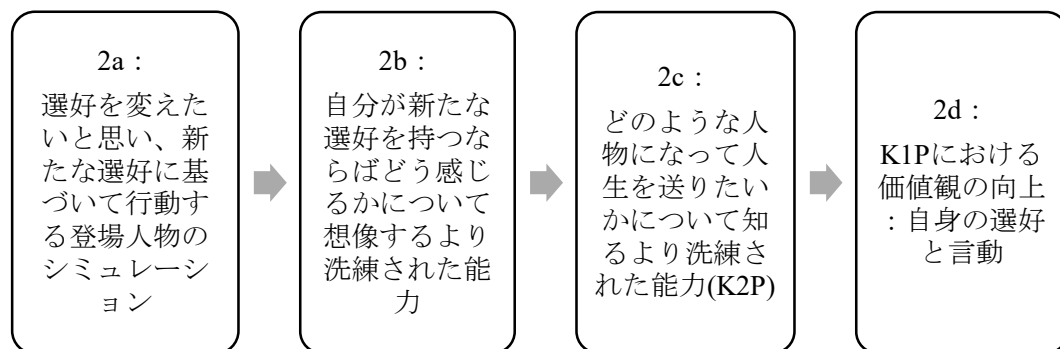


図3：K2Pと自身の選好（K1P）を高めるプロセス

例えば、もともと持っていた選好を変えることにした登場人物がいるとする。私たちはその人物（2a）をシミュレーションする。『生きる』では渡辺は新しい選好、公園を建設するプロジェクトに邁進しようと行動する。私たちは、もし新しい選好のもとで生活していたら、新しい選好によってどのように感じ、どのような結果になるかを想像する能力を向上させることができる（2b）。この想像力を高める能力は、K2Pを獲得することにつながる。例えば、単に仕事に集中し、いつも忙しくしているよりも、親しい人と過ごすことがいかに重要であるかに気づくかもしれない（2c）。その結果、親しい人と過ごす貴重な時間について考えるように心がけるなど、もともとの選好をより良い方向に調整するようになり、より洗練された選好を獲得し、修正された選好に照らして行動を起こすことにつながる（2d）。

おわりに

本稿では、Currieの想像力概念を用いてフィクション鑑賞を通じた価値観の洗練について議論した。筆者は、本稿で示したアプローチが唯一の方法であるとは主張しない。しかしながら、本稿の議論はフィクションを娯楽として楽しむ以上に、鑑賞者自身の人生や価値観を見つめ直し、言動の変化の一助となる役割を示した。本稿の主張は、フィクションの認知的価値の一面を提示するものとする。

注

(1)本稿で導入する概念 K1P、K2P と Frankfurt(1971)の「一階の欲求」と「二階の欲求」の相違点には次のようなものがあげられる。K1Pと一階の

欲求は、「あることをすること（あるいはしないこと）への欲求」を観察したもの、という点で共通する。K2Pと二階の欲求は、欲求が自身の選好を鑑みた結果に基づいているという点で共通する。他方、K1PとK2Pは、自身のさまざまな経験の繋がりをより明確な形で鑑みた結果であり、Frankfurtのように必ずしも単一の事例についての欲求を指すものではない、という点で異なる。

(2)Currie(1995)は、この二種類の想像力を「対立する概念」と表現しているが、一方で、セオリーとしての想像力概念における前提は推論ではなく、私たちが「一時的に引き受ける」条件としてのシミュレーションでありうるという両者の関係も紹介している。これは、セオリーとしての想像力についての推論（他者の信念や欲望など）は、シミュレーションとしての想像力によって一時的に私たち自身が持ちうるものであることを示している。

(3) 現実とフィクションの区別がつかない場合など、フィクション鑑賞が道徳観の汚染につながる危険性については Currie も言及している。しかし、それはシミュレーション能力が低下している場合であり、その場合経験や反省からではなくフィクションや空想から生じた信念や欲望に支配されるだろうと説明する(Currie 1995)。

(4) なお、Currie は想像的投影には(i)他者の考えを理解すること、(ii)計画、(iii)フィクションへの関与の三つの役割があると主張するが、本稿では紙幅の都合上三つ目のフィクションへの関与に焦点を当てる。詳しくは Currie(1998)を参照。

(5) Arvan (2016)は、「自分の過去と未来に関心を持つことが、他者への接し方に適切な関心を持つことにつながる」と主張する。これは Currie や筆者の主張とはプロセスが逆とも捉えられるが、自分の過去や未来を見つめ直すことと他者を気にかけることの関係性が示唆される。

(6) Currie 自身は flourishing（開花繁栄）という表現を好んで使用しているが、これは厳密に定義された用語としてではなく、価値概念に中立的であることを意図するものとしている(Currie 1995:251)。ここでは「自分が本当に価値を置くものに価値を置く、望むものを望むようになる(Currie 1995:255)」までのプロセスを指しているため、この向上にまつわる一環のことを洗練としている。

(7) 選好についての議論には Harman(2009)の「やっておいてよかった推論(“I’ll Be Glad I Did It” Reasoning)」があげられる。本稿では、Harman の議論に一部同意するが、一つのライフイベントで人生全体が決まるとは限らない。ある経験がその後の人生に大きな影響を与え得ることは事実だが、人生の終わりから人生全体を精査することによって、それぞれの出来事や経験のつながりを広い視野で理解できると考える。

(8) 筆者が想定する他の CLF 作品として、レフ・トルストイによる小説『イヴァン・イリイチの死』や是枝裕和監督による映画『ワンダフル・ライフ』などをあげたい。今回は紙幅の都合上、『生きる』のみを例に議論を進める。

謝辞

本稿の執筆にあたり、的確で丁寧なコメントをいただいたことに対して、James Andow 氏、宮園健吾氏、吉村佳樹氏、匿名の査読者二名に感謝する。

* 本論文は、JST 次世代研究者挑戦的研究プログラム JPMJSP2119 の支援を受けた研究成果の一部である。

参考文献

Arvan, Marcus, 'Morality, The Problem of Possible Future Selves, And Christmas Parables', The Philosophers' Cocoon, 2016
<<https://philosopherscocoon.typepad.com/blog/2016/12/rightness-as-fairness-christmas-parables-and-world-events.html?sfns=mo>>
[Accessed 26 August 2024]

Currie, Gregory, 'The Moral Psychology of Fiction', *Australasian Journal of Philosophy*, 73.2 (1995), 250-259.
<https://doi.org/10.1080/00048409512346581>

Currie, Gregory, 'Realism of character and the value of fiction. in *Aesthetics and Ethics: Essays at the Intersection*'. ed. by J. Levinson, Cambridge Studies in Philosophy and the Arts, pp.161-181. (Cambridge: Cambridge University Press. 1998).
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511663888.006>

Frankfurt, Harry, G., 'Freedom of the Will and the Concept of a Person', *The Journal of Philosophy*, 68.1. (1971), 5-20.

Harman, Elizabeth, "'I'll Be Glad I Did It" Reasoning and the Significance of Future Desires', *Philosophical Perspectives*, 23 (2009), 177-199.
<https://doi.org/10.1111/j.1520-8583.2009.00166.x>