

「普遍的フィクション」に関する諸問題

石田 尚子

1. はじめに

フィクション作品内における真理、すなわち「虚構的真理 (fictional truth)」に関して、これまで分析哲学では盛んに論じられてきた。その中で2017年にワイルドマンとフォルデが主張したことで議論を呼んでいるのが「普遍的フィクション (universal fiction)」の概念である。

本稿における虚構的真理とは、例えば「シャーロック・ホームズは探偵である」「シャーロック・ホームズはロンドンに住んでいる」といった命題のことをいう。シャーロック・ホームズは架空の存在である。つまり探偵でありロンドンに住むシャーロック・ホームズという人物は、現在にも過去にも実在していない。しかしながら、これらの命題はアーサー・コナン・ドイルが著述したホームズのシリーズ作品内においては明らかに真理である。このような虚構的真理に関しては、それをどのように定義できるかという点のみならず、実際に「虚構的真理」といえるものが存在するか否かという点についても議論がなされてきた¹。そして本稿で主にとりあげるワイルドマンとフォルデが論じる普遍的フィクションとは、「すべての命題が (虚構的に) 真であるようなフィクション作品」²のことを指す。すなわち普遍的フィクションにおいては、「シャーロック・ホームズは探偵である」といった命題から、「ドラゴンは紡錘形の猫と同居している」「東京は日本列島の北端にある」といった命題まで、あらゆる可能な命題が虚構的に真となるのである。こうしたフィクション作品の存在が可能か、また可能だとしてどのような内容になるかについてはワイルドマンとフォルデ以前から議論されてきたが、両名による主張は従来の議論を批判的に検討したうえで、普遍的フィクションは存在し、しかも特定の手順を用いれば作成可能であるとした点で新規性があると考えられる。またワイルドマンは、普遍的フィクションの概念を用いて「空のフィクション (empty fiction)」をも作成できると主張している³。空のフィクションとは普遍的フィクションと逆の性質をもつフィクション作品、すなわち「どの命題も虚構的に真とならないようなフィクション作品」⁴のことである。そして空のフィクションの存在が可能であるならば、それは虚構的真理に関して「(厳密な意味で) 虚構的真理は存在しない」とするニヒリズム的な立場が少なくとも (認識論的には) 可能であることを示す、とワイルドマンは主張している⁵。

本稿では、上記の普遍的フィクションに関する主張について批判的に検討していく。ワイルドマンとフォルデによる主張に対しては既に先行研究において反論が提示されているが、本稿では特にエストラーダ＝ゴンザレスによる反論、リックサンドによる反論、そしてイネスによる反論をとりあげる。とりわけイネスによる反論は、普遍的フィクションの作成に関する論理的な構造に対する批判のみならず、フィクションの鑑賞行為がどのようになされているかに特に着目して批判を行っている点で重要である。なぜなら本稿では、虚構的真理は、鑑賞者による実際の鑑賞行為の結果として浮き彫りになるように明らかになるものであるという点で、われわれを取り巻く現実における「真理」とは異なる独自の特性をもつと主張するからである。一方で普遍的フィクションに関するワイルドマンとフォルデによる主張では、実際の鑑

賞行為がいかにしてなされるかについてはほとんど考察されていない。本稿ではその点について、フィクション作品の鑑賞時における鑑賞者の心的機能に着目して論じる。本稿では、フィクション作品の鑑賞者は「フィクションに没入するための心的機能」と「作品外部の文脈に関する背景知識を認識する心的機能」の二つを作用させると考える。そして普遍的フィクションは、ワイルドマンとフォルデによって提示された通りの論理的構造をもちうるが、それが実際に意図された通りに鑑賞されるか否かは、鑑賞者自身もつ背景知識を認識する心的機能の作用の強弱に依るものであると考える。当該作品の背景知識を認識する心的機能よりも、フィクションに没入する心的機能のほうが優勢である場合、普遍的フィクションは意図された通りの普遍性をもつ。しかし逆に背景知識を認識すればするほど、それは普遍的ではなくなっていく。すなわち普遍的フィクションは、それがフィクション作品であるがゆえに、ワイルドマンとフォルデによって主張されているほど強力な意味をもたないだろうというのが、本稿の結論である。

2. 普遍的フィクションと空のフィクション

最初に、ワイルドマンとフォルデが主張する普遍的フィクション論について述べる。

両者による主張より以前、ルートリーやドイシュ⁶などによって論じられていた普遍的フィクションは、非常に単純な構造であった。すなわち、「すべてが真である」という命題が虚構的に真となるように示したフィクション作品を作成すれば、それこそが普遍的フィクションだとされていたのである。したがって、例えば「これは物語である。すべての命題は真である。終わり」という記述のみであっても、これは普遍的フィクションだといえると論じられてきた⁷。だがワイルドマンとフォルデは、先述した例における「すべて」という量子子が必要な範囲に適用されるものであるかどうか疑問を呈する⁸。例えば戯曲『三文オペラ』において「みんなが不実な性格である」というのは虚構的真理である。しかしこの「みんな」という量子子が適用されるのは作中の登場人物だけであって、例えば現実に生きる人物（オバマ前大統領など）には通常、適用されない。すなわち、「みんな」「すべて」という量子子を用いてあるだけでは、すべての命題が虚構的に真となるようなフィクション作品を作成できないと、ワイルドマンとフォルデは主張する。

そこでワイルドマンとフォルデが導入するのは、「虚構的前件肯定（fictional modus ponens：FMP）」と、古典論理における「爆発律（the principle of explosion）」である。

虚構的前件肯定は、以下のように示される⁹。

もし「PならばQである」およびPがともにフィクション作品fの内容ならば、Qもまたfの内容である。

そして爆発律とは、「矛盾からは任意の論理式が帰結される」という法則である¹⁰。ワイルドマンとフォルデは、これら二つの要素を含むフィクション作品を作成すれば、それは普遍的フィクションとなると主張し、例えば以下のようなフィクション作品『オールの驚くべき冒険』を提示する。

ある日、素晴らしい犬のオールは、爆発律（皆知っている通り、矛盾からはなんでも導出されるという法則）によって支配されている国・エクスプロディバークの散歩に出かけました。冒険のさなか、オールはまさに三つのおやつを食べ、かつまさに三つではないおやつを食べました（むしろ、それはまさに四つでした）。そうすることによって、彼はエクスプロディバークに今までにない災害を引き

起こしました。なぜなら彼の後ろにすべてが続いたからです¹¹。

虚構的前件肯定は、特定のフィクション作品それぞれに適用されるものとされている。つまり『オール
の驚くべき冒険』であれば、以下の通りである。

もし「*P*ならば*Q*である」および*P*がともに『オールの驚くべき冒険』の内容ならば、*Q*もまた『オール
の驚くべき冒険』の内容である。

このように規定されることで、『オールの驚くべき冒険』におけるある内容から導出された命題は、同
じく『オールの驚くべき冒険』の内容であるということになる。

さらに作中においてエクスプロディバークは爆発律が適用される国であると設定されており、またオー
ルが「三つかつ四つのおやつを食べた」という矛盾も作品の内容であるため、そこから導出される（文字
通りの意味で）すべての命題が『オールの驚くべき冒険』の内容であり、かつ（爆発律の適用により）真
であるといえる。よって『オールの驚くべき冒険』において、すべての命題が虚構的に真となるといえる
のだと、ワイルドマンとフォルデは説明している¹²。

そしてこうした普遍的フィクションによって、われわれはフィクションの不完全性（incompleteness）
の問題に対する一つの指針を得られるのだと、ワイルドマンとフォルデは主張する。フィクションの不完
全性とは、フィクション作品においてはすべての命題の真偽が明らかになるわけではないということ指
す。つまり、例えばわれわれは「シャーロック・ホームズの血液型はAである」という命題や、「シャーロ
ック・ホームズの毛髪の本数は11万本である」という命題の真偽を判断できない。なぜならホームズのシリ
ーズ作品内に、それらに関する記述がないからである。このようにフィクション作品には、当該作品内で語
りつくされていない内容が含まれるものとされてきた¹³。しかし普遍的フィクションにおいては、この
問題は発生しない。すべての命題が虚構的に真である以上、例えば『オールの驚くべき冒険』においては、
「シャーロック・ホームズの血液型はAである」という命題も、「シャーロック・ホームズの毛髪の本数は11
万本である」という命題も真であることになる¹⁴。つまり普遍的フィクションは不完全ではない。したがっ
て、「普遍的フィクションの存在は、フィクション作品とは本質的に不完全なものではないということ
を意味する」¹⁵のだと、ワイルドマンとフォルデは論じている。

さらにワイルドマンは、普遍的フィクションの概念を用いて「空のフィクション」について論じている。
前章にて述べたように、空のフィクションとは「どの命題も虚構的に真とならないようなフィクション作
品」のことを指す。ワイルドマンは、空のフィクションの作成のためにフィクションにおける相補性
（complementation）に着目する。

フィクションにおける相補性とは、ある登場人物や事物の外見や性格などの性質が、別の登場人物や事
物の性質を定義するために使われることを指す¹⁶。例えば、漫画『スーパーマン』に登場する悪役の「ビ
ザロ」はスーパーマンとは鏡映しのような存在で、状況や言語を反対に認識する性質をもつ（例えば「良
い」という意味で「悪い」と発言する）と設定されている。あるいは任天堂のゲームに登場する人物「ワ
リオ」は、「マリオ」と正反対の性格をもつ人物として設定されている。このようにある登場人物につ
いての性質、つまり当該作品内で明示されているある存在に関する性質を、別の存在に関する（作品内
で含意された）性質を導出するために使用できることを、ワイルドマンはフィクションの相補性と呼んでいる。

ここからワイルドマンは、普遍的フィクションを相補する存在としての空のフィクションを想定する。

例えば普遍的フィクションの例として挙げた『オールのだるべき冒険』に対し、ワイルドマンが以下のように示す「相補性機能」を適用した場合、それは空のフィクションとなる。

すべての命題Pについて、もしある作品w1がPを想像することを指定しているのならば、w2はPを想像することを指定しない¹⁷。

つまり『オールのだるべき冒険』の作品内で提示されるすべての命題Pの想像を指定しない作品w2を想定した場合、それは虚構的に真であるすべての命題を想像しないことになるため、「どの命題も虚構的に真ではない」作品となる。すなわち、空のフィクションとなるのだとワイルドマンは論じている。そして空のフィクションの存在は、虚構的真理に対するニヒリズム的態度が成立する必要条件であるため¹⁸、ニヒリズム的態度が少なくとも（認識論的には）可能であると示しているのだと主張する。

ここで本稿において重要なのは、相補性機能の定義においてワイルドマンが、フィクションの鑑賞行為は当該作品の作者による「想像の指定」に従って行われるものであり、作者によって指定された想像の内容こそが虚構的真理であるというウォルトンの立場を採用している点である¹⁹。「虚構的真理は、ある文脈においてある事柄を想像せよという指定あるいは命令が存在することに他ならない」²⁰のだとするのは従来のウォルトンの立場であるが、現在のウォルトンはこの立場に対して懐疑的である。また本稿においても、虚構的真理の定義に想像の指定を用いるのは妥当ではないと考える。この問題点については、第5章にて詳述する。

以上が普遍的フィクション（およびその概念を援用しての空のフィクション）に関するワイルドマンらによる説明である。しかしながらこれらの主張、とりわけ普遍的フィクションに対しては、その論理的構造などに対し反論がなされている。一方で、ワイルドマンとフォルデは再反論も行っている。次章以降では、こうした反論と再反論について論じる。

3. エストラダ=ゴンザレスおよびリックサンドによる反論

エストラダ=ゴンザレスは、普遍的フィクションが存在するという立場は擁護するものの、その作成についてはワイルドマンとフォルデが提示した方法ではなく、両名によって批判された方法、すなわちルートリーやドイシュによって提示された従来の方法こそが最善であると主張する²¹。その主張について、本稿では特に以下の三点をとりあげる。

第一に、量子子の問題である。前章で述べた通り、ワイルドマンとフォルデは、ルートリーらによって提示された方法で作成されたフィクション作品における量子子の適用範囲に対して批判を行った。しかしエストラダ=ゴンザレスは、ルートリーらの方法においても、量子子の適用範囲が制限されているとは断定できないと再反論を行っている²²。例えば、聖書における「神は万物を造った」という記述の解釈を考える。ここでいう「万物」を「聖書で言及・あるいは含意されているもの」のみに限定した解釈と、「現実の世界に存在するすべてのもの」とする解釈とを比較した場合、よりの確とされるのは後者であろう²³。つまり聖書の「神は万物を造った」という記述によって、「神はアダムを造った」という命題のみならず「神はオバマ前大統領を造った」という命題も真とされているのである。このように、ある量子子が指す範囲は、その作品内だけに限定されるとは必ずしも断定できない。ゆえにルートリーらの論じた方法で作成されたフィクション作品が「普遍的」ではないとはいえないのだと、エストラダ=ゴンザレスは論じている。

第二に、想像的抵抗 (imaginative resistance) の問題である。エストラーダ＝ゴンザレスは、ワイルドマンとフォルデが論じた普遍的フィクションについて、鑑賞者の想像的抵抗の強さに鑑賞行為が左右されるため、真に普遍的なものとはいえない恐れがあると指摘する²⁴。想像的抵抗とは、フィクション作品の鑑賞において、鑑賞者が当該作品の内容を「想像したくない」「想像するのが難しい」と感じる現象を指す。フィクションリズムにおいては、主に倫理的に逸脱した内容を含むフィクション作品の鑑賞行為において発生する場合を考察されてきたが²⁵、ここでは例えばオールが「三つかつ四つおやつを食べた」という矛盾、またそこからあらゆる命題が真となるという帰結について想像するのに、鑑賞者が抵抗を感じるのではないかという指摘である。

第三に、通時的な記述の問題である。エストラーダ＝ゴンザレスは、『オールの驚くべき冒険』に爆発律が適用されるのはあくまでもオールがおやつを食べた後（矛盾が発生した後）である点に注目し、例えばおやつを食べた際の矛盾によってすべての命題が虚構的に真となった結果、「オールは鳥である」や「物語の舞台はバリである」といったように、矛盾が起きる前提を覆すような命題が真となった場合、そもそも矛盾が起きなかったことになるため、作品が普遍的ではなくなるのではないかと論じている²⁶。ワイルドマンとフォルデが提示したのが物語である以上、その語りのうえで時間の経過があるために、こうした問題が発生している。一方でルートリーらの方法によって作成された作品では、先述したような問題は発生しえない。このことから、エストラーダ＝ゴンザレスはルートリーらの方法のほうが優れていると主張しているのである。

本稿では、ルートリーらの方法によっても、普遍的フィクションが作成できるわけではないと主張する。この後リックサンドからの反論とそれに対する再反論においても論じられる通り、フィクション作品内で明示的に真と描写されているからといって、必ずしもそれが真理であるとは限らない。鑑賞者に対して語り手が嘘をついていたり、語り手の側の認識が歪んでいたりするために事実と異なった語りが行われるという「信頼できない語り手」の問題²⁷もあるように、作品内で「すべての命題は真である」という記述があるからといって、それが真理となるかは不明なのである。ゆえに本稿では、エストラーダ＝ゴンザレスと同じ立場とはならない。しかし、とりわけ「想像的抵抗」の問題にみられるような鑑賞行為に着目した反論は、虚構的真理を論じるうえで重要なものであると本稿では考える。

次に、リックサンドによる反論について述べる。

リックサンドは、ワイルドマンとフォルデに対していくつかの問題点を提起しているが、本稿で特にとりあげるのは以下の二点である。

第一に、リックサンドはエストラーダ＝ゴンザレスと同様に、量子子に関する反論を行っている。それは、ワイルドマンとフォルデによって作成された普遍的フィクションにおける「すべて」という語が、なぜ（例えば『三文オペラ』における「みんな」よりも広い範囲（すなわち現実におけるものも含んだ「すべて」）になりうるのかが不明だというものである。ワイルドマンとフォルデは、虚構的前件肯定と爆発律の適用によってそれが可能であると説明しているが、なぜその二つによって適用範囲が拡大できたのかについてのさらなる説明はない。問題は量子子が適用される範囲そのものについてというよりは、何が物語に含まれ、量子子によって暗示されているのかという点にあるのだとリックサンドは論じている²⁸。

第二に、ワイルドマンとフォルデによる作成方法ではジレンマが発生するという点である。リックサンドは、反論のために自ら作成したフィクション作品『ユニバーサリア』を提示する。物語の舞台となるユニバーサリア王国はすべての可能・不可能世界で構成されており、すべての命題が真となるが、しかし同時に古典論理は通用していない。したがってこの王国では、オバマ前大統領を含めた（つまり現実を含め

た、文字通りの意味での)「みんなが不実な性格である」という命題が、虚構的前件肯定や明示された矛盾、爆発律の適用なしに真となっているとされている²⁹。このようにリックサンドは、ワイルドマンとフォルデが提示した普遍的フィクションの作成法に必須である虚構的前件肯定と爆発律の適用なしに作成した『ユニバーサリア』をもって、ワイルドマンとフォルデに二つの方向性を提示する。

方向性の一つ目は、たとえワイルドマンとフォルデによって提議された方法を用いずとも、普遍的なものになるように作中で明示すれば、あるフィクション作品は普遍的フィクションとなると認めることである。したがって量子も(対象が作中の存在に限られることなく)現実を含めたすべての存在に拡張できるということになる。方向性の二つ目は、『ユニバーサリア』は普遍的フィクションではないとすることである。つまり、普遍的であるように作中で明示したとしても、それをもって作品が普遍的フィクションにはならないとすることである。しかしながら、もしこれを認めればワイルドマンとフォルデは彼らが主張してきた虚構的前件肯定もまた、普遍的フィクションの作成には不適であると認めざるを得ないのだとリックサンドは論じる。なぜなら『ユニバーサリア』が普遍的でないことを認めることは、フィクション作品内で命題を明示しただけでは虚構的に真ということにならないと認めることを含んでいる。そして同じことは、ワイルドマンとフォルデが普遍的フィクションの作成の前提としている命題にもいえるからである。

以上の二つの方向性のいずれを採用したとしても、ワイルドマンとフォルデは自説が妥当ではないと認めざるを得ない。したがって彼らの主張をもってしても普遍的フィクションの作成には至らないというのが、リックサンドの主張である。

これに対して、ワイルドマンとフォルデは以下のように再反論している。

第一に量子の問題について、ワイルドマンとフォルデは彼らの普遍的フィクションにおける量子が現実も含めた広い範囲をもつ理由は、それが論理学において通常認められている態度だからと論じている。論理学者たちが爆発律について論じる時、そこでは量子の適用範囲は限定されていない(「すべて」は文字通りの意味ですべてを指す)。そして普遍的フィクションは爆発律を使用している。したがって『三文オペラ』の場合と異なり、古典論理を前提にしている普遍的フィクションにおける量子は、何をせざるも広い範囲に適用されるのだとしている³⁰。

第二にジレンマの問題について、ワイルドマンとフォルデは喜んで第一の方向性を否定するとしている。すなわち、作品内で「虚構的に真である」と明示されたからという理由だけで、それが虚構的真理であるとは考えないという立場をとっている³¹。かつ強調しているのは、彼らは虚構的前件肯定がフィクション内で真であると主張したのではなく、フィクション作品に当てはまるということを主張しているのだということである。さらに、厳密には「明示のみで命題を虚構的に真にしようとしても失敗することがある」と主張しているだけで、明示によって虚構的に真にする行為のすべてが失敗するとは論じていないのだとワイルドマンとフォルデは主張し、したがってリックサンドによる二つ目の方向性も否定可能であるから、提示されたジレンマはジレンマとして成立しないというのが、ワイルドマンとフォルデによる結論である。

このように、ワイルドマンとフォルデは再反論によって自説の立場を強化している。しかしイネスによる反論は、ここまで論じた二つの反論とは異なる立場からのものである。

4. イネスによる反論とフィクションの鑑賞行為

イネスはワイルドマンとフォルデによる普遍的フィクションの議論のみならず、それ以前のルートリーらの方法を用いて作成されたフィクション作品をも、それらが純粋な文学的重要性からではなく自らの主

張が正しいことを示すために作られたつまらない *phictions* (philosophers' "fictions") であると批判している³²。そして、フィクション作品の鑑賞における実践を考察すれば、普遍的フィクションの作成が実際には成功していないことを示せるとして反論を行っている。本稿においては、特に重要である二点について詳述する。

第一に、「いうこと」と「であること」の隔たり³³である。これは、フィクション作品内で明示されていることが虚構的に真であるとは限らないという立場である。既に前章にてリックサンドによって主張され、またワイルドマンとフォルデによって再反論された立場ではあるが、イネスはより鑑賞行為における実例に着目して議論を進めている。イネスは、明示されたことが虚構的に真とは限らない例について登場人物や語り手が嘘をついたり、誤ったりしている例を挙げる。ここで重要なのは、フィクションの鑑賞行為とはただ目の前の内容を受動的に受け入れる行為ではなく、自分自身の体験や知識と引き比べたり、他の物語やジャンルに関する知識、鑑賞している作品のそれ以降の部分などの情報を参照したりする行為ということだとイネスは論じる。つまりフィクションの鑑賞行為は、新しい情報が明らかになるごとに、鑑賞者に物語の能動的な再構成を要求するのである³⁴。一方で、ワイルドマンとフォルデによる普遍的フィクションは、彼らの物語での主張が真であるということを語ってはいるが、その主張が真であると鑑賞者に明らかになるようにはしていない。矛盾と爆発律の存在を明示することで、彼らのフィクション作品は命題が虚構的に真であることを主張しているということは事実である。しかし、それが実際に真であることまでを示す証拠はないのだと、イネスは論じている。

第二に、鑑賞行為において矛盾に直面した際の鑑賞者の態度の問題である。フィクション作品を鑑賞していて矛盾に直面した時、鑑賞者は先に抱いた信念（例えば『オールの驚くべき冒険』の場合は「オールは三つのおやつを食べた」）を修正するべきだと考えるのであって、爆発律が適用されると考えることはない。なぜなら鑑賞者は、物語の内外や物語間で矛盾が生じているならば、そうした矛盾は物語の側が鑑賞者による批判的態度や熟考を要求していることを示す解釈上の手がかりなのだととらえるからである、とイネスは主張する³⁵。さらに、鑑賞者にとっての虚構的真理とは、鑑賞中に熟考した結果、情報として取り込むべきだと決めた命題なのであると論じている³⁶。つまり第一の点と同様、イネスはワイルドマンとフォルデによる作品は、鑑賞者に爆発律を情報として取り込ませることができていないと主張しているのである。

以上の二点から、イネスはワイルドマンとフォルデによるフィクション作品は、フィクションの鑑賞行為の慣例に反した結果を鑑賞者に求めており、かつその内容を（彼らが意図した通りに）鑑賞させるだけの内容も伴っていないと主張する。イネスは「普遍的フィクション」は物語のように見せかけているが、文学的重要性をもたない「疑似的な語り」³⁷であり、実際のところは思考実験なのであると断じている³⁸。

このように、フィクション作品の鑑賞行為における鑑賞者側の心的機能の作用について着目することは、ワイルドマンとフォルデによってほとんどそれが語られていなかったことと比較して、非常に重要であると本稿では考える。ワイルドマンとフォルデによって想定されている鑑賞者は、作者によって指定された内容を忠実に想像する、いわば作者にとって理想的な鑑賞者であった。しかし次章にて述べるように、虚構的真理とは作品が鑑賞される前から厳然としたものが存在するのではなく、むしろ鑑賞の結果浮かび上がるものであると本稿では考える。とりわけワイルドマンとフォルデが作成したフィクション作品においては、鑑賞者自身の背景知識（イネスの議論でいうところの鑑賞者自身の体験や知識、他の物語やジャンルに関する知識、鑑賞している作品のそれ以降の部分の情報など）の存在が大きく鑑賞行為に関わってくる³⁹。こうした背景知識を認識すればするほど、鑑賞者は『オールの驚くべき冒険』について、イネス

の論じる通り懐疑的な立場をもつようになり、製作者の意図した通りの虚構的真理に到達しないかもしれない。その点において、本稿はイネスと同じ方針に立つ。

しかしながらイネスによる議論にもまた問題点がある。それは、矛盾に直面した時に背景知識を参照せず、ワイルドマンとフォルデによって提示された通りに物語を鑑賞する鑑賞者もいるだろうことを説明できていない点である。実際のところ、古典倫理に則れば矛盾と爆発律の適用が同時に認められれば「いかなる結論も導き出せる」のであり、それをある鑑賞者が素直に認め、「この物語ではすべての命題が虚構的に真である」と判断したとしても、それは妥当な鑑賞行為である。鑑賞行為にはこのように多様な面があり、合理的な鑑賞行為がどれか一つに限定されるわけではない以上、それぞれを想定した議論を行わなければならない。ゆえに、ワイルドマンとフォルデによる議論も、イネスによる議論も、多様な鑑賞行為の結果の一つしか想定していないという点で問題があると本稿では主張する。

5. 「普遍的フィクション」はいかに鑑賞されるか

以下、本稿ではワイルドマンとフォルデによる主張の問題点として二点を論じる。第一に普遍的フィクションの作成方法が、作者による「想像の指定」こそが虚構的真理の内容であるという立場に依るものであることに起因する問題である。第二に、前章にて述べた通り、ワイルドマンとフォルデによる主張においては鑑賞行為についての考察が行われていないという問題である。

最初に、第一の問題点について論じる。第2章にて論じた通り、特にワイルドマンは、虚構的真理とは作者による「想像の指定」であるという立場を受け入れて論じている。しかしながらこの立場は、虚構的真理の議論において現在では問題視されている。例えばウォルトンは、想像の指定が虚構的真理とならない場合として、「キューピッドの絵が壁に掛かっている室内画」を鑑賞する状況⁴⁰と、ミステリー小説において事件の犯人を推理する際、鑑賞者が作者によるミスリードに引っかかってしまった状況⁴¹を想定している。キューピッドの絵の例においては、この絵の鑑賞者は「キューピッドの絵を見ている」想像を指定されると同時に、「キューピッドを見ている」想像をも指定されている。なぜならウォルトンの理論においては、キューピッドの絵は「目の前にキューピッドがいる」という想像を指定するものだからである。しかしながら、この絵は「キューピッドの絵」を表象しているのであり、キューピッド自体は表象していない。したがって、想像の指定は虚構的真理の内容となっていない。またミステリー小説の例においても、読者が真犯人ではない人物を犯人だと想像することは、作者によって指定された想像といえる。しかしながら、その人物が真犯人であるというのは虚構的真理ではない。

また上記とは別の例として、ウォルターズは続き物のフィクション作品 (serial fiction) における虚構的真理について論じている⁴²。例えば映画『スター・ウォーズ』シリーズにおいて、エピソード4の作中にダース・ベイダーが主人公の父親であることを示す場面はない。したがって鑑賞者は、ダース・ベイダーが主人公の父親だと想像することもない。しかしエピソード5では、ダース・ベイダーが主人公の父親だと明かされる。ゆえに、実際にはエピソード4の段階でも「ダース・ベイダーは主人公の父親である」という命題は虚構的真理であったことがわかる。つまりこの時、想像の指定は、虚構的真理の必要条件になっていない。

このように考えると、こと続き物作品のように一つの作品世界を複数の作品が共有しており、しかもその共有が同時期ではなく後から行われる場合がある（後から続編が製作され、それが先に出ていたフィクション作品の虚構的真理に影響を及ぼす可能性がある）ことを鑑みても、虚構的真理とは決してある作品

における「想像の指定」がそのまま反映されるものではない。虚構的真理には、作品外部の文脈がおおいに影響を与える。そしてこの外部の文脈こそが、背景知識なのである。

一方で、ワイルドマンとフォルデの立場に依るならば、上記の主張に対しては以下のような反論が可能かもしれない。すなわち、仮に虚構的真理が想像の指定によるものではないとしても、普遍的フィクションの完全性は損なわれるものではない。なぜなら普遍的フィクションはすべての命題が虚構的に真であるような作品であるから、いかなる命題であっても当該作品における虚構的真理である。ゆえに、想像の指定に関する指摘は普遍的フィクションの立場を揺らがせるものではない、という反論が想定できる。

しかしながらその場合においても、普遍的フィクションはワイルドマンとフォルデによって主張されるほど強力な意味をもたないだろうと本稿では考える。その理由が、第二の問題点として述べた鑑賞行為に関する考察である。

改めて、普遍的フィクションとして提示された『オールが驚くべき冒険』について、ワイルドマンとフォルデが想定した鑑賞者の態度と、イネスが想定した鑑賞者の態度とを比較して考えてみる。前者の場合、鑑賞者は鑑賞行為を進めるごとに、作品内の記述を受け入れて内容に没入し、最終的には当該作品ではあらゆる命題が虚構的に真となることを受け入れることになる。しかし後者の場合、鑑賞者はオールが「三つかつ四つのおやつを食べた」という記述に違和感を覚え、そこで作品内容への没入を止め、これが作者によるミスリードや誤った記述なのではないかと、背景知識と作品内容の比較を行う。その結果、「この物語の結論は妥当ではない」とか、あるいは「古典論理に則った結論は納得できない」といった感想を抱くかもしれない。

本稿で主張したいのは、これらの鑑賞行為はいずれかが誤っているのではなく双方ともに合理的なものであり、かつこうした鑑賞行為を可能にするのは、鑑賞者自身の心的機能の作用にあるということである。

本稿では、フィクションの鑑賞行為に用いられる鑑賞者の心的機能には二つあると考える。一つは、フィクションに没入するための心的機能（the mental function of Immersing ourselves in fiction ; IM機能）である。この機能により、鑑賞者はフィクション作品外部の文脈の理解を差し止め、作品の内容に没入することができる。しかし同時に、われわれは作品外部の文脈に関する背景知識を認識する心的機能（the mental function which recognizes the contextual background knowledge ; BK機能）をももつ。これら二つの心的機能によって、フィクション作品の鑑賞行為は成立する。

これら二つの心的機能は、それぞれ二つの特性をもつ。一つは、鑑賞者の意識の中で機能の作用が強まったり弱まったりすることである。そしてもう一つは、優勢なほうの心的機能が鑑賞行為に作用し、片方が優勢になればなるほど、もう片方の心的機能は作用しづらくなることである。IM機能が強まれば強まるほど、鑑賞者は作品内容に深く没入する。つまり、それをノンフィクション（あるいは現実の出来事）と同じように感じるようになる。BK機能が強まると、鑑賞者はより客観的な、批評的な態度でその作品を鑑賞するようになる。逆にBK機能が弱まる（IM機能が強まる）と、フィクション作品外部の文脈の理解はだんだん差し止められていく。ここでの差し止めとは「否定的信念の差し止め」⁴³を指し、すなわち作品内容に没入し、それを理解するための背景知識を認識するようになり、フィクション作品外部の文脈を認識しなくなっていく。しかしながら、最後まで残る作品外部の文脈は「フィクション性の認識」である。すなわち、「現在自分が鑑賞しているのはフィクション作品である」という認識である。なぜならどんなに作品内容に没入していても、鑑賞行為が終われば、鑑賞のための心的機能であるIM機能よりもBK機能のほうが優勢になり、鑑賞者はこれまで鑑賞していたものが「フィクション作品」だったと認識できるからである。例えばホラー映画がどんなに恐ろしくとも、われわれが劇場から逃げ出そうとしないので済

むのは、この「フィクション性の認識」があるからといえる。そしてBK機能がIM機能の後で優勢になることから、虚構的真理とは、鑑賞行為の前から存在するのではなく、鑑賞行為の結果として現れるものなのである。

このように考えると、先述した二つの鑑賞態度、すなわちワイルドマンとフォルデによって想定された鑑賞者と、イネスによって想定された鑑賞者の態度は、それぞれにこの二つの心的機能を作用させた例として整理することができる。ワイルドマンとフォルデによって想定された鑑賞者は、背景知識を認識せずに内容に没入していたという点で、IM機能が優勢であった鑑賞者の例である。一方でイネスによって想定された鑑賞者は、背景知識を認識しながら客観的・批評的態度で鑑賞を行ったという点で、BK機能が優勢であった鑑賞者の例である⁴⁴。ゆえに双方ともに合理的な鑑賞行為であり、その結果もまた合理的なものであると判断できる。

したがって、ワイルドマンとフォルデによる「普遍的フィクション」は、どの鑑賞行為を経ても常に同じように「すべての命題が虚構的に真である」という結果が得られるわけではないという点において、彼らが想定するほどにフィクションリズムの議論において強力な意味をもたないだろうというのが、本稿の結論である。ワイルドマンとフォルデがリックサンドへの再反論で述べた通り、確かに論理学において量化子は一定の意味をもち、その指示対象が揺らぐことはない。爆発律もまた、本来であればその内容が記述を読解する者によって変化することもない。しかしながら、フィクション作品の鑑賞行為は論理学を研究する行為とは明らかに異なっている。内容の明らかな誤読（例えば『オールの驚くべき冒険』において爆発律が適用され“ない”と読む行為など）ではない限り、フィクション作品の鑑賞者には自らの心的機能をどう作用させるかという点においての自由な裁量が認められており、その結果として生じるのが虚構的真理なのである。ワイルドマンとフォルデによる主張が抱える問題点は、こうしたフィクション作品の鑑賞行為の特性、および虚構的真理の特性に着目することなく、論理学と同じように虚構的真理をとらえた点にあると思われる。フィクション作品の鑑賞行為の結果の半分の側面しかとらえられていない以上、「普遍的フィクション」の効果もまた半減している。普遍的フィクションは、鑑賞者によっては完全な内容をもつフィクション作品であるというだけであり、そこから作成される空のフィクションに関しても、いかなる虚構的真理をももたない“とは限らない”作品ということになる。したがって虚構的真理に関する二ヒリズムの態度も、未だ可能なものであるとは示されていないのである。

註

- 1 詳しくはD'Alessandro (2016), Motoarca (2017) を参照。
- 2 Wildman and Folde (2017), p. 73.
- 3 Wildman (2019), p. 40.
- 4 Ibid., p. 35.
- 5 Ibid.
- 6 Routley (1979), Deutsch (1985) 参照。
- 7 Estrada-González (2018), p. 65.
- 8 Wildman and Folde (2017), p. 74.
- 9 Ibid., p. 77.
- 10 戸次 (2012), 165頁。なお、爆発律が成立する理由は以下の通りである。
例えば「すべてのカラスは黒い」という命題Aと、「すべてのカラスは黒くない」という命題¬Aが双方と

もに真である ($A \wedge \neg A$ が真である) と仮定する。さらにここで「ユニコーンは実在する」という命題Bを想定する。ここで『すべてのカラスは黒くない』または『ユニコーンは実在する』($\neg A \vee B$) という命題の真偽を考えた時、ここでは $\neg A$ は真であるので、 $\neg A \vee B$ は真である。しかし同時に、「すべてのカラスは黒い」という命題Aが真であるのだから、 $\neg A$ は真ではない。しかしながら、 $\neg A \vee B$ は真である。ゆえに、命題B「ユニコーンは実在する」は真であると説明できる。すなわちここにおいて、 $A \wedge \neg A$ という矛盾から、命題Bという任意の論理式が導出されている。

- 11 Wildman and Folde (2017), p. 76.
- 12 ワイルドマンとフォルデによる主張で重要なのは、フィクション作品内にただ矛盾の描写があるだけではなく、爆発律が適用されなければならないという点である。例えばブリストが論文の中で提示した短編においては、「完全に空であり、かつ何かが入っている箱」が「地面に埋められ、かつ埋められていない」状態が描写される。だがここで描写されているのは矛盾のみであるため、「シルヴァンの箱」は普遍的フィクションとはされないのだと、ワイルドマンとフォルデは論じる。Priest (1997), Wildman and Folde (2017), p. 76.参照。
- 13 同種の主張を、ワイルドマンはWildman and Woodward (2018), p. 114. でも展開している。
- 14 なおここにおいて、すべての命題が虚構的に真となることから「シャーロック・ホームズの血液型はBである」、「シャーロック・ホームズの毛髪の本数は6万本である」といったように、本文にて例として挙げた命題を否定するような命題も虚構的に真となる。すなわち普遍的フィクションにおいては、真理値や矛盾の概念は無意味なものとなる。しかしながら、ワイルドマンとフォルデの主張は普遍的フィクションが成立可能であると示すことを目的としているため、このようなフィクション作品がフィクションとして意義のあるものであるかどうかは問題とされていない。
- 15 Wildman and Folde (2017), p. 76.
- 16 Wildman (2019), p. 38.
- 17 Ibid., p. 40.
- 18 Ibid., p. 41. 註2 参照。
- 19 Ibid., p. 37.
- 20 Walton (1990), p. 39.
- 21 Estrada-González (2018), p. 65.
- 22 Ibid., p. 67.
- 23 Ibid., p. 70.
- 24 Ibid.
- 25 例えば「女兒であれば嬰兒殺しは善である」という内容があるフィクション作品に含まれていた場合、鑑賞者はその内容を想像したり、物語として解釈するのに抵抗を覚えるかもしれない。詳細はWalton (2015), pp. 65-66. など。
- 26 Estrada-González (2018), p. 73.
- 27 Booth (1961). 参照。
- 28 Ricksand (2020), p. 236.
- 29 Ibid., p. 237.
- 30 Wildman and Folde (2020), p. 240.
- 31 Ibid., p. 241.
- 32 Xhignesse (2020), p. 3.
- 33 Ibid., p. 4.
- 34 Ibid., p. 5.
- 35 Ibid., p. 6.
- 36 Ibid., p. 10.
- 37 Ibid., p. 14.
- 38 Ibid., p. 16.

- 39 この観点については、イネスもIbid., p. 15. において論じている。
- 40 Walton (2015), p. 20.
- 41 Ibid., p. 24.
- 42 Walters (2017), p. 16.
- 43 「否定的信念の差し止め」(不信の意図的停止・willing suspension of disbelief)という語は、もとは芸術を批評する場合に求められる態度のことであった。つまり批評家は自己の不信(作品理解にそぐわない自身の思想信条など)の作用を停止させ、芸術家の信念にもとづいて芸術を理解するべきであるという意味であったそれは、現在では作品が虚構だと認識する信念を停止するという意味で用いられ(Levinson (1997), p. 23. 参照)、本稿においては、作品外部の文脈に関する信念を差し止めるという意味になる。
- 44 実際のところ、イネスも楽しみのために読書をする場合と授業のために(テキストとして)読書をする場合の違いを例に挙げて、鑑賞行為には背景知識が必須であることを論じている。Xhignesse (2020), p. 7. 参照。しかし、イネスの議論においてはワイルドマンとフォルデによる「普遍的フィクション」を楽しみのために読む例については、普遍的フィクションに文学的重要性がないという理由でほとんどあり得ないこととして考えられているため、本稿と立場が異なる。Ibid., p. 14. 参照。またイネスの議論においては、こうした鑑賞態度の違いが何に起因するものなのかについても整理されていない。

参考文献

- 戸次大介(2012)『数理論理学』、東京大学出版会。
- Booth, Wayne C. (1961) *The Rhetoric of Fiction*, University of Chicago Press.
- D'Alessandro, William. (2016) "Explicitism about Truth in Fiction", *British Journal of Aesthetics* Volume 56:1, pp. 53-65.
- Deutsch, Harry. (1985) "Fiction and Fabrication", *Philosophical Studies* Volume 47, pp. 201-211.
- Estrada-González, Luis. (2018) "(In some fictions) Everything is true", *Australasian Journal of Logic* Volume 15:2, Article no. 2.2, pp. 64-76.
- Levinson, Jerrold. (1997) "Emotion is Response to Art: A Survey of the Terrain", in Hijort, Mette and Laver, Sue(eds), *Emotion and the Arts*, pp. 20-34. Oxford: Oxford University Press.
- Motoarca, Ioan-Radu. (2017) "A Bad Theory of Truth in Fiction", *British Journal of Aesthetics* Volume 57:4, pp. 379-387.
- Priest, Graham. (1997) "Sylvan's Box: a Short Story and Ten Morals", *Notre Dame Journal of Formal Logic* Volume 38:4, pp. 573-582.
- Ricksand, Martin. (2020) "Fiction Is Always (Or Never) Unlimited: A Reply to Wildman and Folde", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Volume 78:2, pp. 235-238.
- Routley, Richard. (1979) "The Semantical Structure of Fictional Discourse", *Poetics* Volume 8, pp. 3-30.
- Walters, Lee. (2017) "Fictionality and Imagination, Revisited", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Volume 75:1, pp. 15-21.
- Walton, Kendall L. (1990) *Mimesis as Make-Believe on the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press.
- . (2015) "Fiction and Imagination-Mind the Gap" in *In Other Shoes: Music, Metaphor, Empathy, Existence*, pp. 17-35. Oxford University Press.
- Wildman, Nathan. (2019) "The Possibility of Empty Fictions", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Volume 77:1, pp. 35-42.
- Wildman, Nathan and Folde, Christian. (2017) "Fiction Unlimited", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Volume 75:1, pp. 73-80.

- . (2020) “Defending Explosive Universal Fictions”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Volume 78:2, pp. 238-242.
- Wildman, Nathan and Woodward, Richard. (2018) “Interactivity, Fictionality, and Incompleteness”, in Jon Robson and Grant Tanivor(eds), *The Aesthetics of Videogames*, pp. 112-127. Routledge.
- Xhignesse, Michel-Antoine. (2020) “Exploding stories and the limits of fiction”, *Philosophical Studies* 20 April 2020, pp. 1-18.