ストーリーはどのような存在者か

高 田 敦 史*

The Ontology of Stories

Atsushi TAKADA*

Abstract

This paper argues for the event view of the story. According to the event view, stories are the specific type of complex events. Another competitor is the content view, according to which stories are abstract contents. First, I explain the event view is an attractive option for narrative approach in philosophy. Narrative approach regards lives as narratives. We can understand this, considering lives as the same type events as stories. Next, I argue that the event view can explain the identity of stories. The same story could be retold in different media with different details. The content view has trouble explaining that. Finally, in the case of fictional narratives, retelling of stories is amounts to trans-work transposition of fictional entities. This position is quite simple and respects much intuition.

1. 序

近年の分析美学では物語の哲学が盛り上がりを見せている。2009年にはThe Journal of Aesthetics and Art Criticismで物語の哲学の特集が組まれ、それ以降もグレゴリー・カリーやピーター・ラマルクといったビッグネームが物語の哲学に関する単著を次々と発表している(Currie (2010), Lamarque (2014))¹。これら近年の美学的物語論は、小説や映画のような物語表象の分析を主たる関心としている。

一方それ以前から、倫理学や形而上学における「物語論アプローチ」が流行している。この潮流に属する人々は、「物語的構造が人生の価値を決める」「人の同一性は物語的同一性に依存する」といった主張で知られる(Schechtman (1996), Velleman (1991) など)。

こちらは、小説や映画ではなく、人生など現実世界に物語の事例を見出す立場である。

ところが近年の美学的物語論は、同じ物語というテーマを扱いながらも、後者の物語論的アプローチに対しては非常に冷淡な態度を取っている。人生などといった「現実世界の物語」を「物語」と呼ぶことは比喩にすぎず、むしろ誤解を招く有害なメタファーだと言うのである。実際、物語論アプローチが「物語」という概念を比喩以上のものとして展開できているかどうかは疑問の余地があるだろう。

一方、本稿はそれらの間をつなぐものとなる。美学的物語論に内在的な観点からも、ストーリーの問題を考慮するかぎり、現実世界に存在する物語を無視できないことを議論する。本稿は、あくまでも狭義の物語におけるストーリーを考察の対象とするが、私の立場ではストーリーは現実世界に存在しうる対象である²。

物語論では、物語[narrative]とストーリー[story]の区別は多くの論者によって採用されている³。物語は

* 無所属

E-mail: nightly@at-akada.org

本稿の草稿および元になった発表原稿にコメントをくれた鈴木生郎、長門祐介、松永伸司、森功次、渡辺一暁の諸氏に感謝する。

¹ The Journal of Aesthetics and Art Criticismの物語の哲学を扱った巻は、Carroll (2009)として出版されている。

² 詳しくは後述するが、文字通りの意味で現実世界に出来事として存在するのは、フィクションでない物語のストーリーにかざられる。

³ この区別は非常によく使われているものであるが、古

ストーリーを語る表象（文章だけではなく、映像や画像なども含む）を指し、ストーリーは物語が話題とする出来事を指す。「ストーリー」のこの用法は日常語で「小説のストーリー」や「映画のストーリー」と言う場合の「ストーリー」にほぼ対応している。例えば小説「走れメロス」は物語である。「走れメロス」のストーリーには、メロスの妹の結婚式やメロスの走りやメロスの到着などといった出来事が含まれる。

以下の構成だが、二節では物語、ストーリー、フィクションなどについて用語の整理を行なう。ここでは、ストーリーを物語が語る内容として見る立場と、出来事として見る立場が区別される。本稿は後者の方がより重要なストーリー観であると主張する。さらに三節では、ストーリーを複合的出来事として捉える立場をより明確化する。本稿は、ストーリーは特殊なタイプの複合的出来事として特徴づけることができ、さらにこの出来事が物語性の担い手であるという見解を擁護する。物語に関するこれまでの議論では、物語が話題にする出来事という仕方ではストーリーを捉える立場が無視されてしまっており、結果的に、人生など、現実世界の出来事を物語と呼ぶ立場が不当に批判されてきた。しかし、ストーリーを出来事の意味で捉えるかぎり、それは現実世界の住人として申し分のないものである。四節では、ストーリーの同一性の基準について議論することで、ストーリーは出来事であるという立場をさらに擁護する。一般に同じストーリーを語る物語であっても、それぞれディテールに違いがあるため、ストーリーの同一性基準がどのようなものかは困難な問いとなる。ここではストーリーの同一性は内容の同一性基準ではなく、出来事の同一性基準に従うという見解を擁護する。さらにフィクションの物語におけるストーリーの移植を説明するために、五節では、虚構的な対象の間作品的同一性について議論する。本稿の立場によれば、ストーリーの移植は、虚構の出来事を、間作品的に移植する事例と見なすことができる。

典的な文献として Chatman (1980) がある。最近の例では Currie (2010) もこの区別を用いている (Currie (2010) 2 章)。ただし、特に両者を区別することなく、この区別ではストーリーにあたるものを物語と呼ぶ用法も少なくない。後述するように人生は物語であるという主張もその一例である。

2. 物語／ストーリー

2.1 物語の特徴づけ

物語は多様な言説を含むカテゴリーである。物語には、小説や映画や演劇やマンガなどといった物語作品にくわえ、歴史や、友人の失敗談や経緯の説明といった日常の説明的語りが含まれる。以上のように物語に含まれるものの例示は簡単だが、物語の必要十分条件について合意はほとんどない。ここでそれを与えようとも思わない。

物語は典型的には、以下のような表象であるとされる⁴。

- 個別的な出来事を語る。
- 出来事の間に時間的前後関係がある。
- 出来事は、少数の人や物に関するものである（主題の統一性）。
- 出来事の間に説明関係（特に因果関係）が成り立つ。
- 物語はしばしば、以下のような特徴も持つ。
- 人の行為や動機について表現する。
- 物語的閉合 [narrative closure] (統一感) がある。

まとめて言えば、物語は、比較的少数の人や物に関わり、因果的に結びついた個別的な出来事や事実についての記述である。なお、フィクションとは区別される概念であり、物語の中にはフィクションの物語もあればフィクションではない物語もある。

例えば、歌詞を持つ歌や標題音楽を除くと、音楽楽曲は出来事について表現しておらず、物語ではない。出来事について表現していても、「2 は偶数である。1707 年に富士山は噴火した。織田信長は本能寺で死んだ。」など、まとまりのない出来事や事実について述べたものは物語ではない。「私は 2012 年に 31 歳であった。私は高校生の際に札幌に住んでいた。私は今朝パンを食べた。」などのように、統一的な対象について述べてい

⁴ Currie (2010) 2 章などを参考にまとめた。比較的これに近い特徴付けをしているものとして他に Lamarque (2004), Carroll (2001) などがある。これらの立場の特徴は、ゆるやかな因果関係や主題の統一など、ミニマルな要素に着目する点である。一方、感情を動かすような劇的な要素や物語の与える統一感に注目する立場もあるが、それを物語の定義に含めると、歴史や日常の語りなど、多くの物語に見えるものにはあてはまらなくなってしまうという欠点がある (Velleman (2003) など)。従ってミニマルな特徴付けを採用した上で、感情を動かす特徴や統一感を、物語の価値を説明する要素として考慮していく方が有望な立場であると思う (Carroll (2007) などはこの例と言えるだろう)。

ても、因果関係のないバラバラの事実を羅列したものは物語ではない。典型的な物語は「私はお腹が減っていたので、買い物に出かけた。その途中で古い友人に偶然出会い、お腹が減っているのも忘れて話し込んでしまった。」などのように、時間的・空間的に隣接し、因果関係や関連性によって結ばれた出来事の記述である。

さらにこうした基準は、物語の個別化の基準でもある。例えば複数のエピソードからなるオムニバス短編集のようなものを考えてみよう。それら複数のエピソードがひとつの物語をなすのか、それとも複数の物語からなるのかという問いはどのように答えられるべきだろうか。複数のエピソードがひとつの物語をなすというためのひとつの基準は、個々のエピソード同士に時間的前後関係や因果関係があることだろう。個々のエピソードにつながりがあるから、全体としてひとつの物語であると考えことはもっともらしい。また、因果関係などよりももっと弱い基準、例えば「すべてのエピソードが同じ街の中の話である」などのように、同じものが登場することも、ひとつの物語であると言うための判断基準となるだろう。時間的前後関係、因果関係、対象の統一性は物語を特徴付ける重要な基準でもあり、ひとつの物語を個別化する基準でもある。

この際重要な問題は、基準がクリアな境界線を引くものではなく、なだらかなグラデーションをなすことである。例えば、「カンガルーにはなぜしっぽがあるのか」「マダガスカル島ができるまで」といった歴史的説明を物語と呼ぶこともある。しかし人格的な存在者が出てこないという基準によって、それを物語と呼ばないという選択もありえるだろう。もっとも緩やかな定義では、なんであれ説明を与えるものは物語であり、科学理論や哲学理論なども物語の枠内に入れることもできるかもしれない。個別化の基準にしても、ひとつの物語と呼ぶために、どの程度のつながりを求めるかに関して様々な基準がありえる。グレゴリー・カーリーは物語性に程度を認めることを提案している (Currie (2010) 2 章)。この立場によれば、物語性には度合いがある。「大きいもの」が文脈によって変化するように、文脈によって定まった物語性の基準を越えるものが「物語」と呼ばれる。典型的に物語が持つような特徴を多く持つ表象は物語性が高く、それらの特徴をわずかにしか持たないような表象は物語性が低い。もしこの立場が正しければ物語の定義は困難な線引き問題となる。科学の定義などと同じように実際には無数の境界線が引かれうる。私は物語の定義に関して、クリ

アな境界線を求めることはしない。本稿ではただ典型例を取り上げるにとどめる。

代わりにここで問題にしたいことは、物語性、つまり物語を特徴づける性質の担い手はいったい何なのかということである。最初に想定される答えは「物語である」というものだが、この答えは混乱を招く。日常的に、物語と呼ばれうるものは複数あるからである。まず、物語とストーリーはしばしば互換的に使用される。物語性の担い手はストーリーであるかもしれない。あるいは、物語性の担い手は小説や映画のテキストかもしれない。物語を語るという言語行為かもしれない。混乱を避けるため、ここでは「ストーリー」と「物語」と「語り」はそれぞれ完全に別の語を割り当てることにする⁵。本稿は、「ストーリー」という語を物語がそれについて語る出来事のために使用する。また、「物語」と呼ぶのは語りによって作られたテキストのことである。一方物語を語る行為は「語り」と呼ぶ。この用語の選択は言語上の取り決めにすぎないが、以上を明確にした場合、物語性の担い手が以上のいずれであるかはまったく自明ではない。しかし問題を改めて定式化するには、まずストーリーの概念を明確化しなければならない。

2.2 ストーリーの二つの意味

「ストーリー」という言葉には、次の二つの意味がある。これら二つはおそらくどちらも「ストーリー」の正当な意味である。

A. 命題説 物語によれば真であること (命題またはそれに対応する事態の集合)

B. 出来事説 物語が話題にしている出来事

前者は物語によって言われたこと [what is said] に対応するものである⁶。物語は無数の事柄を真なものとして提示する。それを物語の内容と見なすことができるだろう。古典的な見方では言明の内容は命題である。一方後者は物語が話題にしているものではあるが、物語の外部に存在する出来事である。話題にすることは、それについて何かを述べることである。物語が話題にする出来事は、多くのより細かな出来事からなる

⁵ この三つを区別することはよくあるが、とりあえずここでは Lamarque (2004) をあげておく。

⁶ ここでは「言われたこと」に意味論的な内容と語用論的な内容の両方を含めている。物語は、何かを直接的に言うかもしれないし、間接にほのめかすかもしれない。私はここで、何であれ、物語が真なものとして提示する事柄を内容に含める。

複合的な出来事かもしれないが、物語が特定の複合的な出来事について語っているということは意味をなすだろう。

少なくとも伝統的に文学理論などで考慮されてきたのは後者の意味だと考えられる。ストーリーは物語が語っている抽象的な内容ではなく、出来事であるとされてきたのだから。ただし両者はきわめて頻繁に混同されてきた。例えばチャットマンはストーリーは「内容あるいは出来事の連鎖」であるとしている (Chatman (1980), p.19)。しかし「内容」という語が言われたことを指すならば、両者は同じものではないだろう。

ひとまずフィクションではない物語について考えてみよう。両者がまったく異なる存在者であることは明らかであると思われる。両者は同一性の条件に関して異なる。例えば同じエピソードを書いた二つの歴史書が、同じ一連のエピソードについて語っているがささいな事実に関して食いちがう時、ストーリーは A の意味では異なるが、B の意味では同じである。両者は食いちがうようなことを述べているのだから、語っていることは違う。しかしそれでも同じ一連のエピソードを話題にしている。このことは認識論的な違いにも結びつく。物語の語り手が A の意味のストーリーに対して誤っていることはありえない。なぜならば、A の意味のストーリーは物語が語っていることそのものなのだから。一方、物語が B の意味のストーリーに対しては誤りうる。本来語ろうとしたエピソードを誤って記述することは十分にあるだろう。さらに、両者は存在論的なカテゴリーに関しても異なる。物語の内容は抽象物であり、時空間上の位置を持たない。同じ内容が他の人々によって、繰り返し語られる。一方、出来事は個別的で具体的なものであり、時空間上の位置を持つ。同じ出来事トークンが再び起きることはない。複合的な出来事がいつどこで起きたのか問うことは意味をなすし、それらが起きるのを知覚することもできるように思われる (「一連の出来事が起きるのを見た」)。

おそらく両者を混同するひとつの理由は、物語の典型として考慮されるものがフィクションの物語であることによる。というのもフィクションの物語の場合、両者の違いは微妙なものになるからである。フィクションの物語がフィクションの出来事を誤って記述することがありえるかどうかははっきりしない。また架空の出来事は現実世界で時空間上の位置を持たない。ただし、フィクションの物語に関しても両者の違いはある。まず、物語が話題にしている出来事は、フィクション

世界内で起きるものである⁷。それはフィクショナルキャラクターなどと同様にフィクション世界の住人である。一方、物語が語っているものという意味での内容は、フィクション世界内のものではない。それはむしろフィクション世界を構成するものであり、現実世界の住人だろう。

本稿は B の立場、つまりストーリーが複合的な出来事であることを擁護する。この際、本稿が採用する出来事観は以下のようなものである。

1. 出来事は具体者であり、特定の時空間に位置づけられる。
2. ひとつの出来事を相異なる複数の記述によって指示することができる。例えば「太郎の走り」と「太郎の素早い走り」は同じ出来事を指示しうる。
3. 単純な出来事だけではなく、一連の出来事によって構成される複合的な出来事もある。例えば私の京都旅行は、それ自体がひとつの出来事でもあり、銀閣寺の訪問や哲学の道の散歩のような複数の出来事を部分として含む。

これはおおむね、ドナルド・デイヴィッドソンに代表される出来事観と言ってよいだろう (Davidson (1980), Casati and Varzi (2006), 柏端 (1997), Schaffer (2008))。他の捉え方もありえるが、いずれもそれ自体としてはごく常識的な発想であると考ええる。

2.3 フィクションと虚構の存在論

次にフィクションに関するいくつかの事柄を整理しておこう。ここでフィクションと呼ぶのは、架空の事柄を描く小説や映画やマンガなどのことである⁸。多くの場合、フィクションには現実には存在しない人や物などが登場する。こうした対象をここでは虚構の対象と呼ぶ。虚構の対象がどのような存在者であるかに関しては、さまざまな立場がある。反実在論によれば、それはいかなる意味でも存在せず、マイノング主義者によれば非存在対象であり、創作説 [creationism] に

⁷ ここで「フィクション世界」という言葉は日常語として使っており、特に可能世界意味論などとの関係を想定しているわけではない。別の言い方をすれば、虚構的真理を表現する命題に現われるようなものを「フィクション世界」に属すると呼んでいる。この点を明確にするよう示唆してくれた匿名の査読者に感謝する。

⁸ これはフィクションの定義を意図したものではなく、単に例示しているだけである。フィクションの必要十分条件を完全な形で与えることは、この論文の範囲を越えている。

よれば文化的人工物である⁹。フリ説にもとづく反実在論では、虚構の対象は存在せず、私たちは単にそれがあるかのようなフリやごっこ遊びをしている。マイノン主義者は存在しない対象があることを認めるので、虚構の対象を非存在対象と見なす。創作説の支持者にとって虚構の対象は、法や国家などと同じく、人間が作り出した抽象者と見なされる。私自身は創作説に共感を覚えるが、虚構の対象の存在論のうちどれが最善かという検討は本稿の範囲を越えるため、ここで特定の立場に肩入れすることはない。ただし、本稿では、フィクションの物語が語る虚構の出来事が重要な役割を果たすため、ここで虚構の存在論に関する整理を行ないたい¹⁰。

まずいくつかの用語を導入しておこう。私たちはフィクションを鑑賞する際、ホームズはロンドンに住んでいるといった事柄を受け入れるが、それを文字通りの意味で信じているわけではない。例えば、ホームズという人がロンドンにいたということも信じてはいないし、ロンドンに行ってもホームズの家があることは期待していないだろう。しかし、それにもかかわらず、ホームズはロンドンに住んでいると受け入れることは、フィクションに対する適切な態度である。また「このフィクションにおいて、ホームズはロンドンに住んでいる」という発言も、「このフィクションにおいて」というプレフィックスを付けるかぎりは真だろう。こうした特定のフィクション作品において真とされるような事柄を虚構的真理 [truth in fiction] と呼ぶ。また「フィクションにおいて」というプレフィックスをフィクショナルオペレーターと呼ぶ (Lewis (1983))¹¹。

⁹ ここでは反実在論を支持する論者として Walton (1990)、マイノン主義を支持するものとして Priest (2005)、藤川 (2014)、創作説を支持するものとして Thomasson (1999) をあげる。ただし、ここであげた立場は網羅的なものではない。虚構の存在論のより詳細なサーベイとしては、Sainsbury (2009)、Kroon and Voltolini (2011) を参照。なお「文化的人工物」という言い方は藤川 (2014) を参照した。

¹⁰ 虚構の存在論、特に虚構の出来事の扱いを明確にするよう示唆してくれた匿名の査読者に感謝したい。

¹¹ 虚構的真理ないしフィクショナルオペレーターを使用した文の真理条件については Lewis (1983) 以降さまざまな議論が存在する。ここでそのうちの特定の立場にコミットすることはしないが、多くの論者が共有するところでは、(1) 作品の地の文で直接に書かれた内容は虚構的真であり、(2) 作中で明示的に否定された場合をのぞき、現実と真である事柄は虚構的真であるとされる (例えば、明示的に否定されるのでないかぎり、人間

通常、虚構的真理は主に作品の内容に関して適用されるが、ケンダル・ウォルトンは、これを虚構性 [fictionality] と呼び、鑑賞者の態度や行為にも適用されるようなより広い意味で用いている (Walton (1990), 1章)。本稿でもこの語を使用したいので、最低限の範囲でウォルトンのメイクビリーブ理論について触れておこう。私たちは、架空の事柄を規約していくことで、共同でフリやごっこ遊びをする想像の能力を持っている。ウォルトンのメイクビリーブ理論では、フィクションもこの種のごっこ遊びのひとつであるとされる。何かが虚構的であるとは、それが、メイクビリーブ (ごっこ遊び) のゲーム上で、想像すべき事柄であることを意味する (Walton (1990), pp.39-40)。言い換えれば、あるフィクション作品に関して p が虚構的である場合、 p を受け入れることはその作品に対する適切な態度である。例えば「ホームズはロンドンに住んでいる」はホームズ小説に関して虚構的である。

虚構性は、真理のような命題の性質であるとされるが、「虚構的に p 」という形で、フィクショナルオペレーターとして使用されることもある (「虚構的に p 」は「 p が虚構的である」と同値である)。さらに、虚構的な命題は、作品の内容に限定されるわけではなく、鑑賞者の態度や反応に関するものも含む。例えば、私たちは、ホームズは探偵であるという信念を、文字通りに抱くわけではないが、虚構的にホームズは探偵であるという信念をもつ。「虚構的に p 」を、 $F(p)$ と書くことにしよう。ウォルトンの立場では、 F (ホームズは探偵である) が成り立つだけでなく、「ホームズは探偵である」と私が言うとき、 F (ホームズは探偵であると私は信じている) や F (ホームズは探偵であると私は主張する) も成り立つ。こうした発想は、私たちが、フィクションに関して、文字通りには認めていない見解についても、信念のような態度 (信念のフリ) をとり、主張のような発言 (主張のフリ) をすることを念頭におけば、十分理解できるものだろう。

この虚構的という概念のポイントは、(i) p が虚構

の身体構造などは現実と同等であると想定される)。ただし、いわゆる信頼できない語り手の場合のように、明示的に書かれた内容が虚構において偽であるケースもある。また (2) に関しても、作者が当時知りえなかった科学的知識なども虚構的真に含まれるのかについては疑問があるだろう。上記のような問題はここでは扱いきれないが、信頼できない語り手の扱いなどについては清塚 (2009) を参照。なお、この点を明示するよう示唆してくれた匿名の査読者に感謝したい。

的であること、または虚構的に p は、 p を含意しない（むしろ多くの場合 p は偽である）、(ii) にもかかわらず、フィクションを巡るゲームの上では p を受け入れることが適切な態度である、(iii) 虚構的な命題には鑑賞者に関するものも含まれる、という三点である。また、以下では「虚構的 X 」という形容詞の用法も導入しておこう。 x が虚構的 X であるのは、虚構的に、 x は X である場合である。例えば、虚構的に、ホームズは人であるため、シャーロック・ホームズは虚構の人である。ここで「虚構の人」は、実際にはフィクショナルオペレーターを含んでおり、現実のホームズのあり方（あるいは現実にはホームズなるものが存在するかどうか）に対して直接的な帰結をもつものではない。ホームズが虚構の人であることは、現実にはホームズが人でないこととも、ホームズが存在しないこととも両立する。さらに、以下では、フィクションの鑑賞にあたって、虚構的な命題を受け入れることをメイクビリープの態度と呼ぶことにしたい¹²。

2.4 フィクションのストーリーの扱い

本稿の立場では、フィクションでない物語のストーリーは出来事であり、フィクションの物語のストーリーは上で述べた意味の虚構の出来事である¹³。虚構の出来事は実際にはフィクショナルオペレーターを含んでおり、現実には出来事であるとはかぎらないし、現実にはそれが存在するともかぎらない。あるものが虚構の出来事であるということは、単に、ホームズを人間と見なすことがフィクションに対する適切な態度であるのと同じような意味で、それが出来事と見なすことがフィクションに対する適切な態度であるということにすぎない。一方、フィクションでない物語の場合、ストーリーは単に現実の出来事であり、当然ながら現実存

在する。

この立場に対して、次のような反論があるかもしれない。この立場では、非フィクションの物語のストーリーは現実の出来事であり、フィクションの物語のストーリーは虚構の出来事である。しかし虚構の出来事は、現実には存在しないか文化的人工物であり、いずれにせよ出来事と呼べるような種類の存在者ではない。従って、この立場では、すべての物語のストーリーが出来事であるわけではない。むしろこの立場では、ストーリーは何ら統一的な種類の存在者ではなくなってしまう。よって、ストーリーを出来事として捉える立場では、物語一般を統一的に扱うことができない。いわば、この立場には、フィクションの物語のストーリーと、非フィクションの物語のストーリーの扱いを巡って緊張関係があるという批判がありえるのである。物語の多くがフィクションである以上、もしフィクションのストーリーをうまく扱えないのであれば、それは深刻な問題だろう。さらに、本稿は美学的物語論と倫理学・形而上学における物語的アプローチを架橋するという課題を掲げているため、上記の問題はいっそう深刻なものになりえるかもしれない¹⁴。

この種の批判に対しては、批判をそのまま飲み込む形で、つまり、フィクションのストーリーはそもそも文字通りにはストーリーではないと認めることで応答したい。私は、第一義的にストーリーと呼べるのは現実の出来事だけであり、フィクションの物語の「ストーリー」は現実にはストーリーではないことを認めたいと思う¹⁵。それは実際には、ホームズが虚構の人であるように、虚構のストーリーと呼ぶべきものだろう。

私はこれがいくらか反直観的な見解であることは認める。この立場からは、いくつかの反直観的帰結が出てくる。

まず、私たちは、フィクションの物語が語るものを文字通りに「ストーリー」と呼んでいるように思われる

¹² ここで「メイクビリープ的態度」と呼んでいるものは、ごっこ遊びの中で私たちが何かを想像する際の想像のことである。このため、わざわざ「メイクビリープ的態度」という用語を導入せず、単に「想像」と呼んでもよいのだが、「想像」という語で典型的にイメージされるような、自由気ままに想像するといった態度ではなく、一定の規則に従って共同的になされるような想像を意味しているため、あえて特別な用語を導入している。

¹³ ただし、これは単純化を含んでいる。フィクションの中には現実の出来事を描くものも存在するからだ。ただしまったく現実の出来事しか描かないフィクションというのは想定しづらいため、その場合も全体として物語が描くものは虚構の出来事であると見なせるかもしれない。

¹⁴ この点を問題にするよう指摘してくれた匿名の査読者に感謝したい。

¹⁵ ここで例えば、ストーリーは単に可能な出来事でもよいという形でストーリーの基準をゆるめるという別の答え方もあるかもしれない。しかしこちらの方策にもそれなりの困難があることは指摘しておきたい。まず、この答え方では結局のところ「虚構の出来事とは何か?」という問いを、「可能な出来事とは何か?」という問いに押しつけただけで決定的な答えは何も与えられない。また、そもそもフィクションは矛盾を含むこともあるため、虚構の出来事は不可能な出来事である場合もあるかもしれない。

が、この立場ではそのことは認められなくなってしまうかもしれない。さらに、虚構の存在論に関して反実在論的立場をとるならば、虚構の出来事は存在しないのだから、この立場ではフィクションの物語のストーリーも存在しないことになってしまう。しかし、これがなぜ直観に反して見えるのかに関しては、説明を与えることができる。先に確認したように、「ストーリー」には抽象的内容という意味もある。こちらの意味であれば、フィクションのストーリーは文字通りにストーリーであると認めることができる。ここでは「ストーリー」という語の多義性に気をつけなければならない。今問題にしているのは、フィクションの「ストーリー」と呼ばれるものが、物語がそれについて語る出来事という意味で、文字通りにストーリーであるかどうかである。この問いに対し、私は、そのような出来事は、架空のものであり、現実の出来事ではないのだから、それが、現実には、文字通りの意味で、ストーリーであることは認められないと答えた。これが奇妙に見える理由のひとつは、抽象的内容の意味でのストーリーと混同するからだろう。

また、フィクションの物語にも文字通りの「ストーリー」があるように思われるという反論に対しては、次のように再反論することもできる。例えば「ホームズは人である」という発言も、私たちは文字通りの意味で述べているし、少なくともそこで「人」という語を特殊な意味で使用しているわけではないだろう。しかし、だからと言って、私たちはホームズが人であると文字通りに認めているということにはならない。それはメイクビリーブ的態度であり、文字通りの信念ではない。ここでは、(i) 言葉を文字通りの意味で使用している（言葉の字義性）、(ii) ある見解が文字通りに真であると認めている（態度の字義性）という二つを区別するべきだろう。認められないのは、態度の字義性だけであり、言葉の字義性は認められる。フィクションに対しても、言葉の字義性の意味で文字通りに「ストーリー」という言葉が使われているとしても、私たちがそれを態度の字義性の意味で、文字通りに認めているという見解はただちには帰結しない。本稿で主張されるように、それはメイクビリーブの態度でもありえるのである。

反論への暫定的な応答は以上としたい。完全な反論のためには、ストーリーを出来事と考えることにどのようなポイントがあるのかを示さなければならないが、この作業は以下本稿全体を通してなされることになる。

なお、煩雑さを避けるため、以下ではフィクションに関しても「ストーリー」という語を、上で述べた虚構的な出来事、虚構的なストーリーの意味で用いることにする。また、上ではフィクションのストーリーが文字通りの意味では出来事でないし、ストーリーでもないという否定的な見解を述べた。しかし私の見解は、フィクションのストーリーは、フィクションに対する適切な態度としては、出来事として扱われるべきものであるという積極的な見解も含んでいることを注記しておきたい。これは具体的には、フィクションに対する適切な態度として、出来事と同じ同一性の基準が適用されること、出来事に適用されるような述語が適用されること、出来事に適用できるような推論を適用することなどを含んでいる。フィクションのストーリーが、虚構的にストーリーであるということの実質は、それがフィクションに対する反応として実際に出来事のように扱われているという点にある。要するに、私たちがどのような対象として扱うかという側面にかぎって言えば、虚構の出来事には、現実の出来事と共通した部分があり、そのためストーリーは出来事であるという立場は、物語全般に対して統一的な説明を与えるるのである。

3. 出来事的ストーリー観

3.1 物語性のありか

ここで興味のあることは、ストーリーは、物語性、つまり物語を特徴付ける性質の担い手でありえるかということである。Aの意味のストーリー、つまり抽象的な内容に関しては明らかにこれは成り立たない。Aの意味のストーリーは物語が語っている内容である。どのような内容がそこに含まれ、どのような内容がそこに含まれないのかは、物語が何を語っているかだけによって決まる。従って、物語のテキストから独立にそれが物語性の担い手であると考えすることは難しい。この場合、ストーリーは、物語を特徴付けるものではなく、物語によって特徴付けられるものである。ところが、Bの意味を取った場合、これは自明なことではない。物語は出来事を誤って記述したり、省略することもある。何がそこに含まれ、何がそこに含まれないのかは、物語が何を語っているかだけによって決まるわけではない。物語が話題にする出来事は、物語の語りに先がけて様々な特徴を持つだろう。

本稿は次の二つを擁護する。

1. 出来事的ストーリー観: ストーリーは、物語が話題にしている出来事である。

2. ストーリー構成説: 物語性の担い手は、少なくとも部分的には、それが話題にするストーリーである。

二つの主張には次のような関係がある。1は2の前提である。先に述べたように、ストーリーを抽象的内容として理解した場合、物語から独立にストーリーが物語性を持つことはない。従って、1を示さないかぎり、2にはほとんど説得力がない。「ストーリー」という語に、命題的な意味もあることを否定する必要はないが、少なくともその中心的な意味は、出来事的な意味である。さらに2は1を補強する。なぜならば、物語性の担い手が出来事であるとすれば、その出来事をストーリーと呼ぶことには正当性があるからである。この場合、ストーリーという語の中心的な意味は出来事的な意味の方であると言ふべきだろう。

本稿は1がもっともらしい立場であることを擁護する。さらに1を受け入れさえすれば、2は見込みのない立場ではないことも議論する。

先に、後者のストーリー構成説の論点を敷衍しておきたい。そうすることで、出来事的ストーリー観における出来事像が具体的になるからである。また、それによってありうる誤解を解いておきたい。

3.2 経緯

まず、「ストーリー」という語には明らかに物語に依存した意味がある。例えばある出来事がある歴史書のストーリーであることは、出来事の内在的性質ではなく、物語との関係である。「物語によって話題にされているもの」という意味で、「ストーリー」という語を使うことは確かにあるだろう。私はこれを否定しているわけではない。ここで示唆されている立場は次のようなものだ。何かがストーリーであるためには、ある特別なタイプの出来事でなければならない。この特別なタイプの出来事が物語性の担い手である。

ストーリー構成説をとる第一の根拠は先の物語の特徴付けにある。因果関係や出来事の個性や時間的前後関係による物語の特徴付けは基本的に正しいものだろう。しかしその場合、私たちは、それは実際にはストーリーの特徴だと言ふべきだろう。因果関係や出来事の個性や時間的前後関係は、語られた出来事の側にある性質であって、それを語る物語の性質ではないからである。少なくとも、複数の出来事の間に因果関係や時間的前後関係が成り立つのは、それが物語

によって語られたからであると言ふことは明白なまちがいだろう。

この立場によれば、ランダムに出来事を集めてもその内のほとんどはストーリーではない。ストーリーは、以下のような（物語の特徴に対応するような）特徴を持った通時的な複合的出来事である。

- 個別的な出来事を部分として含む。
- 部分の出来事の間に時間的前後関係がある。
- 部分の出来事は、少数の人や物に関わる（主題の統一性）。
- 部分の出来事の間には、説明関係（特に因果関係）が成り立っている。

このような、個々の部分が説明関係によって結ばれた通時的な複合的出来事を指す言葉は、日常的な言い方にもある。例えば「一連の経緯」と言う場合の「経緯」や「歴史」がそれに当たる。ここでは以上のような特徴を持った複合的出来事を「経緯」と呼ぶことにする¹⁶。ストーリー構成説によれば、ストーリーは経緯である。さらに物語は、経緯を表象するものとして特徴付けられる。ストーリー構成説によれば、物語は、水彩画のように表象の方法によって特徴付けられるカテゴリーではない。それは動物画のように、表象対象によって特徴付けられるカテゴリーである。

ただし、何を経緯と呼ぶかという基準は物語の基準同様に曖昧さを抱えている。というよりむしろ、ストーリー構成説によれば物語は経緯の表象によって特徴付けられるため、経緯の基準が曖昧だからこそ物語の基準が曖昧なのである。しかし、少なくとも何かが物語であるための基準と同程度のことであれば明らかにすることができるだろう。少なくとも、同一の事象に関わることや、個々の出来事が説明関係によって結びつくことは重要な基準である¹⁷。またこうした基準は、ス

¹⁶ 本稿は経緯という複合的出来事もまた出来事であることを擁護する。なお、任意の出来事の複合体もまたそれ自体出来事であるかどうかについては議論がある。例えば、東京タワーからの電波の発信と富士山の噴火からなる複合的な出来事のような、でたらめに出来事を集めてできるグリマンダー的出来事は存在しないかもしれない。しかし、私はこれを前提していない。ストーリーは任意の出来事の集まりではなく、時間的前後関係や、因果関係によって結ばれた出来事の集まりであるといった基準を要求しているからである。私は、これらの基準を満たす複合的なものはそれ自体出来事であると見なしている。

¹⁷ ここで説明関係と呼ぶのは、人がする説明のことではなく、事物の間の関係である。AとBを二つの事物として、AのためにB[B in virtue of A]である時、

トリー-の個別化の基準でもある。例えば複数の短編小説からなる作品が、相互に因果関係によって結びついたり、全体としてひとつのものに関わっている時、それらの小説はひとつの大きな経緯を語っており、それゆえひとつの大きなストーリーを語っている。しかし、ひとつのストーリーであるためにどれだけの結び付きが必要なのかは曖昧であり、文脈によって変動しうる。

ただし経緯と物語の関係は単なる存在依存の関係ではない。特にフィクションの物語の場合、既存のストーリーの移植の場合をのぞけば、描かれている架空の出来事は物語以前には存在しない。従って、物語は一般に経緯に存在依存していると考えerことは誤りである。少なくともフィクションの場合、両者の関係は相互依存的なものかもしれない。しかしフィクションの物語を、架空の経緯を描くものとして特徴付けることはできるだろう。その場合も、物語性は架空の経緯によって担われる¹⁸。また、物語性の担い手が、経緯だけにかざられるとまで主張する必要もない。物語がその描写によって、特定の経緯を、より緊密な統一を持ったものとして提示することもありえるだろう。その場合、物語性は語りによっても部分的に担われるかもしれない。また少なくとも、物語を語るという行為は、特定の経緯に関して「それが起きた」とだけ指示するものではなく、経緯を構成する説明関係を適切に再現するようなものでなければならぬだろう。私が否定したいのは、物語性の担い手は物語のテキストや言

語行為だけであるという立場である。

3.3 ストーリー構成説を巡る論争

次に、ストーリー構成説、すなわち物語性の担い手は出来事であるという論点が物語の哲学の重要な論争点となっていることを確認しておきたい。

多くの倫理学者や形而上学者は、物語としての人生など、現実世界の物語というアイデアに訴える (Schechtman (1996), Velleman (1991) など)。この人々の典型的な主張は、人生は物語であるというものである。しかしこの立場はストーリー構成説を必要としている。なぜならば、人生は小説や映画のような表象ではないのだから、物語とストーリーを区別する用語法では、「人生は物語である」という見解は、人生がストーリーであるという見解として受け取るしかないからである¹⁹。少なくとも、物語の持つ重要な特徴のいくつかが人生のような現実の出来事によっても担われるのでなければ、人生を物語と見なす立場はただの比喩にすぎないものになってしまう。比喩にすぎないだけならまだしも、本来テキストや語りを持つ特徴を出来事に付与することはむしろ誤謬と見なされるだろう。

ここには物語の哲学に対する重要な対立のひとつがある。一方で、近年の美学的物語論に関わる美学者の多くはストーリーは表象に依存した存在者であり、表象抜きにストーリーを考えることは意味をなさないと考える。

例えばグレゴリー・カーリーは、以下のような議論を行なっている (Currie (2010), pp.24–25)。

- 伝記が伝記のストーリーに対して誤っていたり省略していることはありえない。
- しかし伝記は人生に対して誤っていたり省略していることがある。
- 従って、ストーリーと人生はまったく異なるカテゴリーに属する。ストーリーと人生を混同することは有害な誤謬である。

しかし、この議論には問題がある。問題はストーリーの定義があまりにも狭いことにある。伝記が「誤っている」「省略している」という主張が意味をなすのは、伝記が話題としている対象に照らしてのことではなければならない。だとすれば少なくともカーリーの議論におい

両者は説明関係にある。説明関係の代表的な例は因果関係である。例えば、ボールが衝突したから窓ガラスが割れた時、窓ガラスの破損はボールの衝突によって説明される。しかし説明関係は因果関係だけではない。例えば「空腹だから食事を取るべきである」といった理由関係も説明関係に相当するかもしれない。人が何かを説明する場合、説明が正しいものであるためには、この事物の間の説明関係をトラッキングしなければならない。事物の間の説明関係およびそれに関係する基礎付け [grounding] については、Bliss and Trogdon (2014), Kim (1994) を参照。

¹⁸ ここで、2.3 節で述べた虚構の存在論の帰結により、フィクションの物語は文字通りの物語ですらなくなってしまうのではないかと懸念があるかもしれない。しかし、必ずしもそのように考える必要はない。「物語」を物語のテキストと捉えれば、まずフィクションの物語のテキストも、それ自体は現実には存在する。その際、当のテキストが物語であるのは、それが現実の経緯であるか、架空の経緯であるかにかかわらず、何らかの経緯を語るときであると考えるとすれば、フィクションの物語も現実には物語であると見なすことができる。

¹⁹ ストーリーと物語を区別した上で、人生が物語であるという主張は、人生はストーリーであるという意味で理解されるべきであるとはっきり述べている文献として、例えば Kauppinen (2012) がある。

ても、伝記が人生を話題していることは前提されている。カーリーは「ストーリー」という語を明示的に「物語によれば真であること」の意味で定義している (Currie (2010), p.25)。しかし、すでに確認したように「ストーリー」という語の意味はそれだけではない。ストーリーには、物語が話題にしている出来事という意味もある。そしてそちらの意味で取るかぎり、人生が伝記のストーリーであることはカーリーの議論においてすら前提されている。

おそらく、カーリーは「ストーリー」という語に出来事の意味があることをまったく考慮していないか、そのような意味はないと前提している。つまり、カーリーは暗黙の内に出来事的ストーリー観を退けることで、ストーリー構成説を否定している。しかし出来事的ストーリー観の否定には大きな問題がある。特に、4節で詳しく説明するように、カーリーのようにストーリーを定義すると、ストーリーの移植も認められない。例えば小説の映画化に際し、映画版はしばしば小説で語られたことを変更したり省略しているからである。従って命題的な意味だけではストーリーの概念を十全に捉えられていない。本稿の立場によれば、ストーリーは、物語が話題にしている特殊なタイプの出来事（経緯）である。この立場はストーリーの移植を十全に説明する。またそのように考えるかぎり、人生が経緯であることも否定できないだろう。人生は多くの場合に経緯の基準を満たすだろうからである。

また、バーナード・ウィリアムズは、人生の統一を与えるのは物語であるというマッキンタイアを批判して次のように言う (Williams (2009), p.307)。

次のように問うことができるかもしれない。私たちが、自分自身や他の人々の人生を理解することで得た先行する一貫性の概念にガイドされているのでないとすれば、いかにしてある種の物語から、人々の人生にとってふさわしいと想定される、何らかの形式の一貫性をかき集められるのかと。

ここでウィリアムズが言っていることは、人生の一貫性についての理解は、人生についての物語の一貫性に先行するだろうということである。もしそうであるとすれば「[人生と] 物語のアナロジーはことさら重要なものを与えない」 (Williams (2009), p.307)。人生についての物語の一貫性は人生の一貫性から派生するものにすぎないからである。しかし、問題になっている物語の統一性が、テキストや語りの行為ではなく、ス

トーリーに帰属されるべき性質であるとしてもこの批判は成立するだろうか。ウィリアムズ自身が引いているように、マッキンタイアは「物語は語りに先行する」と言っているのである。マッキンタイアの解釈には踏み込まないが、この主張の自然な理解は、物語性の担い手は、テキストや語りの行為ではなく、ストーリーであるというものだろう。ここで私のように、物語性の担い手がストーリーであり、ストーリーとは、経緯という特殊なタイプの出来事であるという立場をとった場合、ウィリアムズの述べているようなことは、何の反例にもならないだろう。物語性の担い手が出来事であるとすれば、出来事の一貫性の理解がテキストの一貫性の理解に先行することは、むしろこの立場を裏付けるような事象ですらある。

以上のような議論では、「物語」や「ストーリー」という語の多義性によって議論が混乱している。そこでは出来事的ストーリー観とストーリー構成説という選択肢が十分に認識されていないため、他方の立場が不当に貶められてしまっている。ストーリーとは何かという議論と、何が物語性の担い手であるべきかという議論は本来、対として議論されるべきものである。次節以降では、ストーリーの移植をどのように説明するかという問題に即して、出来事的ストーリー観がよい説明を与えることを議論する。ストーリーを一種の出来事と理解しないかぎり、ストーリーの同一性の基準を説明することは難しい。

4. ストーリーの移植と同一性

4.1 ストーリーの移植頑健性

本稿は、ストーリーは第一義的には物語が話題にしている出来事であるという立場を擁護する。これと競合するのは、ストーリーは物語が語っている内容であり、抽象的な命題であるという立場である。ここでは、ストーリーの同一性の基準を検討することで、出来事的ストーリー観を擁護したい。ストーリーの同一性の基準は命題の同一性の基準ではなく、出来事の同一性の基準に合致する。従って、抽象的な命題としてストーリーを捉える見方は、日常的なストーリー観を捉えきれない。

同じストーリーは、複数の作品、複数のメディアによって語られることができる。これをストーリーの移植と呼ぶことにしたい。最初に確認しておきたいことは、ストーリーの移植に当たって細部の変更はかなり広

範に許されていることである。このことをストーリーの移植に関する頑健性と呼ぶことにしよう²⁰。

ただし、この基準はジャンルによって異なっている。まずフィクション以外でもフィクションでも共通するようなケースを考えよう。フィクションでない場合でもフィクションの場合でも、同じストーリーを語り直すにあたって、細部を省略したり、別の細部を付け加えることは許されている。例えば、同一の火事という出来事を描くとしても、ある物語では燃えさかる炎の色合いについて言及し、ある物語では逃げる人々の表情に言及する。このように、同一の出来事を描くためにどのディテールに注目するかはしばしば物語によって異なる。

フィクションの場合、この基準はもっと緩やかであり、些細な事実を変えることも許されている。例えば、原作では主人公にアドバイスするのは a という人物だが、映画版では b という別の人物が同じアドバイスをするなどのように。また、元の作品で描かれていない部分を想像によって新たに補完することも許されるだろう。フィクションの場合、描かれていない細部を新たに描く際、参照すべき事実はないのだから、新たな描写は新たな創造とならざるをえない。もちろん些細でない変更によってストーリーの同一性が失われることもあるが、少なくとも私たちは些細な変更でストーリーが別物になるとは考えていないだろう。

また、メディアや表現手法を変えるだけで変更しなければならない部分がある。一人称の小説では多くの心的出来事が表現され、内語や微細な感情の変化が語られる。ところが同じ作品を映画化したときに、それらの心的出来事のすべてを表現することは現実的ではない。また実写映像は空間の配置について言葉より多くの情報を伝える。小説の中で、登場人物の両足の間隔がどれくらい開いていたか表現されることはほとんど無いだろうが、映像には表現される。声や顔も、小説では不確定だが、映画などでは確定した特定の声や顔として描くことになる。忠実な移植に見えるものであっても、メディアを変えるケースでは、細部まで正確に一致することは無いだろう。さらに、実際には、かなり細かなディテールもストーリーの同一性に影響することがある。例えばシンデレラのストーリーには、舞

踏会のような比較的大きな出来事とともに、ガラスの靴や、カボチャの馬車が含まれるべきであるように思われる²¹。

要するに、ストーリーの移植では、物語によって語られたことが正確に保持されるわけではない。このことは、ストーリーを語られたことと捉える命題説にとっては問題となる。ストーリーの語り直しにあたって、語られることが一致していなければならないわけではない。少なくとも、ストーリーの同一性は命題を要素とする集合の同一性とは異なっている²²。従って、純粋な命題説はストーリーの移植を説明するために、何らかの仕方で立場を弱めなければならない。

4.2 移植についての説明

移植についての頑健性は、ストーリーを厳密に内容として理解するかぎり、説明できない。一方、出来事説はすっきりした説明を与えられる。以下では、出来事説にアドバンテージがあることを論じていこう。本稿では以下の三つを検討する。

1. 混合説による説明
2. 命題説の改良による説明
3. 出来事説による説明

最初に退けておきたいのは、命題的な意味でのストーリーと出来事的な意味でのストーリーを混在させた立場である。両者を混同することは、両者の混合であるような奇妙な存在者を捏造してしまう。これを混合説と呼ぼう。混合説によれば、ストーリーは物語によって語られた個々の出来事を含むが、それ自体は出来事ではない。単純化のために、混合説の言うストーリーは、物語の中で言及された出来事の集合であるとしておこう²³。具体者を要素とする集合が、それ自体は具体者ではないのと同様に、この立場によれば、ストーリーは抽象者である。ストーリーはそれ自体としては時空間的な位置を持たない²⁴。

²¹ Smuts (2009) は出来事的重要性を決める原理は目立つこと [saliency] ではないかと指摘している。

²² ここで集合の同一性として想定しているのは、外延性公理と呼ばれるものである。この公理によれば、集合 a と集合 b のすべての要素が同一であるならば、集合 a と集合 b は同一である。

²³ おそらく、出来事の順序も定めた方がよいだろう。しかしここでの批判には、定式化の詳細はさほど関わらない。

²⁴ フィクションの物語の場合、描かれた出来事は現実には時空間的な位置をもたないが、虚構的には時空間的な位置をもつだろう。しかしここで考えているような出

²⁰ ストーリー同一性に関する議論を扱った先行研究として Smuts (2009) がある。本稿の以下の記述は、スマッツが提示したジレンマに対する新たな解決を提示するものである。

混合説の根本的な問題点は、この立場をとった時、物語とストーリーの関係が未定義のままになることである。混合説が考えるストーリーは、物語が話題にしている対象ではない。なぜならば、物語は具体的な出来事について語っているのであって、出来事を含む集合について語っているわけではないからである。また、それは物語が語っている内容でもない。具体的な出来事を含むという点で、それは物語が語っている以上のことを含む。この点は結局、ストーリーに何が含まれるかを決定する方法が何もないという欠点に結びつく。具体例を通して考えてみよう。例えば、本能寺の変について語っているいかなる物語も、本能寺の変という出来事のすべてを語るわけではない。 n という物語が本能寺の変について語っているが、 n にはある兵士 s が転んだことは書いてなかったとしよう。ストーリーを出来事の意味で取るならば、 s の転倒は、本能寺の変という出来事の一部であるから、ストーリーの一部である。一方、命題的な意味で取るならば、 s の転倒はストーリーの一部ではない。一方混合説は、 s の転倒がストーリーに含まれると考えるかもしれないし、そうは考えないかもしれない。しかし、混合説をとった場合、個別の出来事がストーリーに含まれるかどうかを決定する方法自体存在しないように思われる。命題説を取るならば、ストーリーに何が含まれるかは、問題となる要素が物語によって語られたかどうかによって決定される。出来事説を取るならば、ストーリーに何を含まれるかは、物語が話題にしている出来事に何が含まれるかによって決定される。混合説の場合、物語とストーリーの関係がはっきりしないため、これを決定する方法もない。

さらに、出来事説の立場からは、次のように批判できるだろう。混合説の言う出来事の集合の要素は、それぞれ互いに因果関係や時間的前後関係や関連性を持った出来事である。ならばなぜ、それ全体も一つの出来事であり、具体者であると言わないのかと。出来事説の立場によれば、ストーリーは多くの出来事からなる複合的な出来事である。これは、特に目新しい存在者ではない。出来事説の説明がうまくいくかぎり、混合説が言うような謎めいた存在者を要請する理由はない。

4.3 命題説の改良による説明

次に、何らかの形で命題説を緩めることで、スト

来事の集合は抽象者であるために、虚構的にも時空間的な位置をもたない。

リーの移植を説明できるかもしれない。網羅的なものではないが、以下の二つを検討しよう。

- ストーリーの同一性は厳密な同一性ではない。
- ストーリーの移植にあたって同一なのはストーリートークンではなく、ストーリータイプである。

ストーリーが、作品が語っていることの集まりであるとする、次のように言うことは意味をなすかもしれない。「語っていることは大体同じである」「ポイントは同じである」と。従って、ストーリーが同一であるとは、語っていることが緩やかに似ていることであると考えられるかもしれない。懐疑的な論者は、同じストーリーを持った物語など存在せず、ただよく似た物語のバージョンがあるだけだと主張する²⁵。その時に述べられていることは、このようなことであるのかもしれない。しかし、ストーリーの同一性を単なる内容の類似とすることは、日常的なストーリーの捉え方にうまく合致しない。

まず、内容の類似は、少なくとも、ストーリーの同一性の十分条件ではない。例えば、ある TV ドラマが数年前に放送されていたドラマと偶然よく似た内容を持っていることはあるだろう。しかし、偶然の類似のケースはストーリーの移植ではない。私たちは、単に偶然的に似た物語を同じストーリーとは見なさないだろう。単に「似たようなストーリーである」ことと、「同じストーリーである」ことは日常的にも区別されている。

また、それは必要条件でさえないかもしれない。例えば、演出とストーリーの概念は通常区別される。同じストーリーであっても、演出を変えれば悲劇にも喜劇にもなると言われることがある。この際、ストーリーの概念は、語り方を変えても同一であるものと考えられている。しかし、悲劇を喜劇として再構成した時、両者は果たして「同じようなこと」を語っているだろうか。同じストーリーであったとしても、演出次第で物語が与える印象はかなり異なったものになりえる。

ストーリーの同一性が単なる内容の類似ではないことを裏付ける日常的な直観は数多くある。私たちは例えば小説の映画化に際して、「映画版は、ストーリーに対する新しい解釈を提示している」と言うことがある。

²⁵ ストーリー概念に対する懐疑を述べる文献として Smith (1980) がある。ただしスマッツも指摘する通り、この立場は、「複数の物語のバージョン」がそもそも何のバージョンなのかに関して何も明らかにしない (Smuts (2009))。

両者が単に同じようなことを言っているだけだとすると、この種の発言はほとんど意味をなさないだろう。同じようなことを繰り返す語することは、それだけでは新しい解釈を与えることではない。新しい解釈を提示するというのが成り立つためには、両者が同じものについて語っていなければならないだろう。さらに同一のストーリーを様々なメディアによって表現できることは、同一のストーリーに対するアクセス方法の多様性を実現する。例えば、小説でのみ読んでいた作品の映画版を観て、「ついにあの場面を目で見ることができた」と考えることもある。

なお、この立場の問題点は、ストーリーの同一性が厳密な同一性ではないとすることだけではない。以上で指摘したのは、命題説をとり、しかも、ストーリーの同一性を厳密な同一性ではないとする立場の問題である。この立場では、ストーリーの同一性は単なる内容の類似になってしまう。もし命題説をとらないのであれば、ストーリーの同一性を厳密な同一性としなくても、他の選択肢はありえるだろう。

4.4 ストーリータイプ説

次に検討したい立場は次のようなものである²⁶。

ストーリータイプ説 移植にあたって同一なのは、ストーリートークンではなく、ストーリータイプである。

タイプ説では、ストーリーを構成する内容の一部だけが本質的な構成要素である。ストーリータイプは、ディテールではなく、重要な内容の一部や一般的な命題タイプだけを共有する。この立場では、ストーリーは集合のような同一性を持つ。二つのストーリータイプが同一であるのは、構成要素がすべて同一である時にかざられる。ただし、その集合に含まれるのは、ストーリートークンに含まれる内容の一部だけである。例えば小説の映画化の際、小説と映画はそれぞれ異なるストーリートークンを持つが、両者は同じストーリータイプに属する。もしこの説明がうまくいけば、私たちが個々の物語のストーリーがトークンとして異なっていること、タイプとしては厳密に同一であることの両方を受け入れられるだろう。

しかしこの立場をとった場合、ストーリータイプと物語の関係はどのようなものになるだろうか。例えば本能寺の変について書かれた歴史的な物語を考えよう。この物語が書いているのは、本能寺の変という個別的

な出来事に関わるような内容である。書かれた内容が属するタイプは無数に考えられる。例えばそれは、戦いを描く物語のタイプに属するし、近世日本を描く物語のタイプにも属する。しかし戦いについて語る物語はすべてこの物語とストーリーを共有すると考えることは誤っている。ストーリータイプというものがもしあるとすれば、シンデレラストーリーや貴種流離譚のような、ストーリー類型はそれに近いだろう。ところが、私たちは通常、同じストーリー類型に属するからといって、同じストーリーだとは見なさない。ディズニーのアニメ『シンデレラ』と、映画の『マイ・フェア・レディ』はどちらもシンデレラストーリーの例と見なされうるが、同じストーリーではない。従って、もしストーリーの同一性を決定するようなストーリータイプというものが存在するとしても、単なるストーリー類型とは区別されなければならない。

特定のストーリータイプだけがストーリーの同一性基準に関わると考えるならば、物語にとって特権的なストーリータイプがごく少数だけあり、それがストーリーの同一性を決定すると考えるべきだろう。こうしたストーリーの同一性を定めるストーリータイプを「特権的ストーリータイプ」と呼ぶことにしよう。ただし、この立場ではまだ、特権的ストーリータイプと、物語の関係は明らかにされてはいない。命題説によれば、普通の意味でのストーリーは、物語が語るものだが、物語が特定のストーリータイプを語ると捉えることはできない。例えば本能寺の変について語る物語は、本能寺の変によく似た出来事については何も言っていないし、本能寺の変によく似た任意の出来事のタイプについて述べているわけでもない。物語は、何らかのストーリータイプに対して、それを語るという関係にはない。そしてその関係が明らかにされないかぎり、特権的ストーリータイプに何が含まれるのかを決定する方法もない。この点で、この立場は混合説と同じ問題を抱えている。

ストーリータイプ説に対するもうひとつの疑問は、この立場では、ストーリーの本質的な部分はただ一つに定まらなければならないように見えることである。ストーリーの同一性は、物語がどのストーリータイプを選び出すかだけによって一意に定まる。従って、解釈者によってストーリーの同一性が異なる可能性や、関心に応じてストーリーの同一性が異なる可能性はほとんど認められないだろう。同一性に関して対立がある場合でも、正しい答えは物語が選び出すストーリータ

²⁶ 以下は Smuts (2009) の指摘したタイプ説の問題点を参考に行っている。

イブだけによって決定することができる。しかし、ストーリーの同一性は本当にそういうものだろうか？特にフィクションの物語の場合、ストーリーの同一性は曖昧であり、論争的である。小説の映画化など、他メディアへの移植に際して、同じストーリーかどうかを巡る争いが生じることは珍しくない。映画の『ネバーエンディングストーリー』は、元々ミヒャエル・エンデの小説『はてしない物語』の映画化だったが、ミヒャエル・エンデは映画を認めなかった。タルコフスキーの映画『惑星ソラリス』は、スタニスワフ・レムの小説『ソラリスの陽のもとに』の映画化だが、レムはタルコフスキーの映画を自らの小説の映画化としては認めなかった。

また同一性の基準は目的によっても異なるように思われる。例えば、児童向けのリライトを書く場合と、忠実な映画化を志した場合で要求される同一性の基準は異なるだろう。もし基準が目的によって異なるのであれば、ストーリーの同一性について、推移性が成り立つかどうかすら明らかではない。ストーリータイプ説がこうしたストーリーの同一性基準の曖昧さをどこまで認められるのかははっきりしない。

4.5 出来事としてのストーリー

前節まで、命題説に親和的な三つの立場とそれに対する批判をあげた。いずれの立場でも、元々の命題説から離脱した結果、ストーリーと物語の関係が明確でなくなり、結果としてストーリーに何が含まれるのかを決定する基準がなくなってしまうという問題があった。さらに、ストーリーの同一性は単なる類似性ではないこと、また特にフィクションの場合、ある程度の曖昧性を認めなければならないことを指摘した。

一方、私が取りたい立場は、以下のようなものである。
出来事説 aとbのストーリーが同一である iff aとbは同じ経緯を話題にしている

このことを説明するために、まず事態と出来事の違いについて説明しよう。事態は、それを表現する記述によってただひとつに特定される。例えば「太郎は人である」と記述される事態は、太郎という個体と〈人である〉という性質によって構成される。個体xと性質Fから成る〈xはF〉という事態と、〈yはG〉という事態が同一であるのは $x=y$ かつ $F=G$ の時である²⁷。

「太郎は人である」によって記述される事態と「太郎は優しい人である」によって記述される事態は異なった二つの事態である。

ところが、先述したデイヴィッドソンの出来事をとった場合、同一性の基準はもっと粗くなる。例えば「太郎の走り」と「太郎の素早い走り」は同じ出来事に対する複数の記述でありえる。出来事には記述によって完全に表現されるとはかぎらない具体的なあり様が含まれており、私たちはそのあり様を様々な形で記述することができる。出来事は記述によって完全には特定されない。その同一性の基準は部分的には「走り」という出来事の種によって決まる。走りは走りという種であるかぎりにおいて、例えばある種の身体運動を含むことになる。

この対比をストーリーにも適用してみよう。ストーリーを命題的な意味で捉える論者にとって、ストーリーの同一性基準は物語の記述によって完全に特定される。この立場ではストーリーは事態のような存在者と見なされている。一方、私が取りたい立場では、ストーリーは特別な種類の複合的な出来事（経緯）である。ひとつの経緯は複数の物語によって様々な仕方で再記述される。

まずフィクションでない物語に関して、この立場は有望なものである。同一のストーリーが文章や映像によって様々な表現されることは、この立場では、出来事が様々な再記述されるという現象の一例として説明される。複数の物語の間にディテールの違いがあったとしても、両者が同じ複合的な出来事を描いていることは認められる。また、この立場によれば、ストーリーは物語が話題にする出来事であり、物語とストーリーの関係も明確である。ストーリーが同一であるとはそれが話題にする出来事が同一であることであり、ストーリーの同一性が単なる類似性ではないことも認められる。

ただしフィクションの場合は特別な説明が必要となる。フィクションの物語はそもそも外的な出来事を記述しているわけではないし、各作品で共有される出来事があるかどうかとも明らかではないからである。しかしこの立場には次のように考える選択肢がある。この立場では、経緯は作品内に登場する複合的な出来事の

²⁷ ここでは、個体ひとつと性質ひとつからなる単称的な事態について考えている。より一般的には、事態の同一性基準は複数の個体とその関係からなる事態にも拡張さ

れなければならない。個体 a_1 , 個体 $a_2, \dots$ と関係 R_1 からなる事態が、個体 b_1 , 個体 $b_2, \dots$ 関係 R_2 からなる事態と同一であるのは $a_1=b_1, a_2=b_2, \dots, R_1=R_2$ の場合である。

ひとつであり、キャラクターなどと同様に虚構の対象のひとつである。従って、ストーリーの移植を、作品間でキャラクターを移植することをモデルに考えることができる。次節以降では、キャラクターの間作品同一性をモデルに、フィクションのストーリーの移植について考えよう。またこれによって、フィクションの物語のストーリーの同一性基準の曖昧さについても説明が与えられる。

5. 間作品的同一性

5.1 キャラクターの間作品的移植

キャラクターは複数の作家の複数の作品に現われることができ、フィクション作品間では、キャラクターなど架空の存在者を相互に移植することができる。またその際、移植された〈もの〉の性質は作品ごとに異なりうる。例えば、原作とは違って、ホームズがベーカー街に住んでいないという設定を持ったホームズパステーションは可能だろう。ただし、あまりにもホームズとかけ離れたものをホームズと見なすことはできないため、作品ごとに任意の性質を持つことができるわけではない。

もちろんこの際、パロディやパステーションに登場するキャラクターは本当に原作と同じキャラクターなのかという疑問はありえる。しかし少なくとも、パロディやパステーションのおもしろさの一部は、まさに原作のキャラクター当人が登場することにある。また、パロディの中でもホームズをホームズらしく描くといったことは制作者にとっての実践的な関心でもある。この意味で、キャラクターの間作品的同一性には実践的な基盤がある。

また、キャラクターの移植に形而上学的な問題があるわけでもない。キャラクターの移植は、フィクション・キャラクターの存在を否定する立場とも、存在を認める立場とも両立する。キャラクターの存在論におけるすべての立場に言及することはできないが、キャラクター反実在論と実在論の代表的なものをあげて検討しよう。まず、キャラクターの存在にコミットしない立場を考えよう²⁸。この立場では、フィクション

キャラクターはメイクビリーブ (ごっこ遊び) のゲームの中に現れる想像の対象であり、存在しない。しかし私たちは読者としてフィクション作品に接する時、実際にはホームズという聡明な探偵が存在しないことを知りながらも、ホームズがいるかのようにふるまい、ホームズを尊敬するフリをし、ホームズが危機に陥った時はそれを心配するフリをする。この意味で読者は、作品が開始したゲームの参加者であり、自らゲームに積極的に参加することでその世界を拡張していく。2.3節では、虚構性が鑑賞者にも適用される概念であることを述べたが、この立場からすればこのような現象は自然に認められるだろう。

パロディなどを書くこともこの自然な延長と見なすことができる。私たちは先行する作品が開始したメイクビリーブを引きつぎ、拡大した新たなゲームをはじめることがある。例えば、コナン・ドイルが開始した創作のプロセスを引き継ぐことでホームズパステーションを書くとき、私たちは、原作と二次創作をその一部とするような拡張的なメイクビリーブゲームをはじめ。原作と二次創作が両立しない事柄を描く場合、拡張されたゲームの中で両者の関係がどのように扱われるかについてはいくつかの可能性があるが、ここではひとつ触れておけば十分だろう。メイクビリーブゲームは、キャラクターに作品相対的に性質を付与するようなものかもしれない。例えばホームズは、原作においては〈ベーカー街に住んでいる〉という性質を付与され、パステーションにおいては〈ベーカー街に住んでいない〉という性質を付与される。しかしこの一連のメイクビリーブのプロセスが元の創作につらなるものであるかぎり、そのゲームの中でホームズは同一のものであるということも意味をなすだろう。なお、この立場ではキャラクターというものは存在しないため、作品相対的に性質を付与するということも、両者が同一であるということも、慣習的な事柄であり、単にごっこ遊びの中で規約された事柄にすぎないことに注意しよう。フィクションオペレーターを明示化して書けば、ここで虚構的に同一ということは、 $F(x=y)$ (虚構的に、 $x=y$) と書ける。こうした実践はフィクションの慣習の中で様々な制約を受けうるし、何でも自由に規約できるわけではないだろうが、そういった規約が可能であるという想定にそれ自体として特に問題があるとは思えない。

²⁸ ここで想定している反実在論の立場はウォルトンのものである (Walton (1990))。ただし、キャラクターの移植についての立場の詳細は、Votolini (2012) の立場を参考している。正確に言えばボルトリーニは反実在論者ではないが、移植に関する立場自体は、ウォルトンの反実在論と両立可能なものとなっている。

次に実在論的な立場を考えてみよう²⁹。キャラクター実在論のひとつである創作説[creationism]では、ホームズのようなキャラクターは作者による創作物である。人工物の中には、物理的な形を持たないもの(文化的人工物)があり、文学作品や法や契約などがその中に含まれる。創作説によれば、フィクショナルキャラクターも文化的人工物の一つである。ただし、創作説が上のような反実在論の説明に付け加えなければならないことはそれほど多くない。実在論の場合も、読者による拡張的なメイクビリーブゲームは認められる。しかし実在論者はそれを、原作者が制作した創作物についての新たな想像と見なす。この立場では、原作に現われるキャラクターとパステリーシュに現われるキャラクターは作中で虚構的に同一であるだけではなく、現実存在する創作物としても同一である。両者は同じものについて、異なる性質を付与するようなメイクビリーブゲームを行なっている。

なお、いずれの立場でも間作品的なキャラクターの同一性は同一者不可識別の法則(ライブニッツの法則)の反例にはならない³⁰。ホームズは、コナン・ドイルの小説ではベーカー街に住むが、別のパステリーシュではベーカー街に住まないでしょう。もしも同一のものがベーカー街に住んでいると同時にベーカー街に住んでいないとすれば矛盾が生じるが、反実在論はホームズのような虚構のキャラクターが存在すること自体を否定している。一方実在論にとって、キャラクターは創作物であり、作品内で付与されるような性質(人である)〈ベーカー街に住んでいる〉といった性質を持つことは否定される。いずれの立場でも〈ベーカー街に住む〉〈ベーカー街に住まない〉といった性質を、文字通りにホームズがもつわけではない。片方ではホームズというものの自体存在せず、片方ではホームズはそのようなものではない。従って、同一者が両立しない複数の性質を持つという事態はそもそも生じない。

また、通常キャラクターと呼ばれるのは人格的な存在者だが、以上の説明は人格的な存在者にかざられるものではない。例えば、複数の作品に登場する架空の本や架空の都市がある。同様に、フィクション作品に現れる架空の出来事もキャラクターなどと同様の〈もの〉であって、作品間で移植できると考えてかまわな

いだろう。例えば、原作ではホームズが初対面でワトソンの経歴を推理するが、同じ出来事を描きながらも、ホームズがワトソンの経歴を推理しそこねるといったパロディは可能だろう。

私はストーリーの移植を、こうした出来事の移植の一例と見なす。ストーリーの移植は、作品が全体として描いている複合的な出来事(経緯)が複数の作品に現われることによって実現される。少なくとも私たちは、複合的な出来事についても、同じ出来事が様々なあり方をしうることを想像できるように思われる。まず、現実の複合的な出来事について考えてみよう。例えば、第一次世界大戦のような複合的な出来事についても、その可能なあり方を想像することは意味をなすし、「もうひとつの第一次世界大戦」を描くフィクション作品は存在しうるだろう。そうした作品に接する際、私たちは、現実の出来事の可能なあり方を表現したメイクビリーブゲームに参加する。同様に、既存の作品が描いている経緯について、新たなメイクビリーブゲームをはじめることができよう。

この立場のひとつの魅力は、フィクショナルキャラクターの間作品的同一性とストーリーの同一性の間の以下のような類似を説明できることである。

- ストーリーの場合もキャラクターの場合も、移植するためには、単なる偶然的類似ではなく、制作者が元の作品を適切に知っており、それを移植しようと意図することが必要である³¹。
- ストーリーの場合もキャラクターの場合も、移植するためには、重要な部分が保持されていなければならないが、作品間でディティールに違いがあることは許される。ただしあまりにもかけ離れた移植はできない。

ストーリーの移植をフィクショナルな〈もの〉の移植の一例と考えることで、この類似性をうまく説明することができる。移植のケースで実際に行なわれているのは、ある作品が開始したメイクビリーブゲームを引き継ぎ、同じフィクショナルな〈もの〉についての拡大されたメイクビリーブゲームを行なうことである。先行する作品を適切に知っており、それを移植しようと意図することが必要であるのは、そうでなければ先行する作品のメイクビリーブを引き継げないからだ

²⁹ 以下は Thomasson (1999) の立場である。特に 5 章を参照。

³⁰ 同一者不可識別の法則とは、 $x=y$ ならば、 x と y が異なる性質を例化することはないという法則である。

³¹ Thomasson (1999) は先行する作品に登場するキャラクターを適切に知っていて、そのキャラクターを輸入しようと意図することをキャラクターの間作品的同一性の必要条件としている (Thomasson (1999) 5 章)。

考えられる。また、あまりにもかけ離れた移植が認められないのは、それらが同じ〈もの〉だという想像を困難にしまうからだと考えられる。

この立場にはもうひとつ良い点があって、それは、特にフィクションに関して、ストーリーの同一性基準に曖昧さが生じる理由をうまく説明できることである。次節でそれを説明する。

5.2 ストーリーの同一性基準の曖昧さ

まずフィクショナルキャラクターの同一性を考えよう。キャラクターの同一のものと見なす判断は失敗することがある。私たちは「どうしてもこれがホームズには思えないので、別物として楽しもう」と考えるかもしれない。この時、私たちはホームズを巡るフィクションの実践の一部に参与することをあきらめる。ここで注意すべきことは、これは単なる事実の問題だけではなく、価値の問題を含んでいることである。私たちは例えば「ほがらかで社交的なシャーロック・ホームズなどホームズではない」などと考えることがある。あるキャラクターが他の作品で描かれるキャラクターと同一かどうかという問いは単なる事実だけではなく、私たちがそのキャラクターの何を大事にしているかという価値の問題でもある。さらに言えばそれは、特定のフィクションに対してどのような反応が適切かというメイクビリーブのゲーム上での適切さの問題でもある。

しかし、期待されるフィクションの実践において二つのホームズが同一であることと、個人の関心に応じてそれが失敗しうることの間に特に矛盾は無いだろう。ここで実際に起きていることは、作品は二つのキャラクターを同一であるとするゲームを指図しているが、鑑賞者がそれに従わないということである。フィクションのストーリーの同一性についても同様である。例えば重要な場面を変更してしまったために、ストーリーがもはや別物になってしまったと言うことはよくある。私たちは、小説の映画化に際して、ストーリーの移植が成功していれば、映画のストーリーを小説のストーリーと同一のものであると見なすかもしれない。それが同一であるという判断の方をあきらめるかもしれない。ここで実際に起きていることは作品は、同一であると想像するように指図しているが、それが受け入れられないということである。

ただし、判断が解釈者によって食いちがう場合、いずれに正当性があるのかという問題は生じうるだろう。フィクションの場合、ストーリーやキャラクターの同

一性は、フィクションを巡る慣習や実践によって定まるものである。この慣習はかなりの程度曖昧さを許すようなものかもしれない。私たちは、キャラクターやストーリーの同一性の問題に唯一の答えなどなく、どの判断も誤っていないにもかかわらず食い違うケースがあることを認めてもよいかもしれない³²。この場合、ストーリーやキャラクターの同一性は厳密な同一性とは呼べないだろう。それはせいぜいのところ、解釈者に相対的な判断にすぎない。しかし、その場合であっても、私たちは個々のメイクビリーブゲームにおいて、ストーリーが虚構的に同一のものとして経験されることまでは認められるだろう。少なくともこの立場は、命題説とは違い、ストーリーの同一性は単なる類似ではないという直観を説明できる。一方、同一性の問題はキャラクターやストーリーに関する事実に即して答えられるべきであり、私たちが答えにたどりつけるかどうかは別にして、確定的な答えがあるという立場も退けられたわけではない。キャラクターやストーリーの同一性が単に慣習によって定まるものとしても、慣習は適切な答えを確定的に与えるかもしれない。本稿でこの問題に決着をつけることはしない。いずれの場合でも、出来事的ストーリー観には、同一性に関する直観と曖昧さに関する直観の両方を説明できるという利点がある。

なお、以上のような説明は、ストーリーが虚構的出来事であると考えたからこそはじめて取れる選択肢であることは強調しておきたい。フィクションのストーリーの移植が虚構的〈もの〉の移植であると考えするためには、私たちはストーリーがフィクションに登場する何らかの〈もの〉であると考えの必要がある。この時、出来事であると考え以外の選択肢があるとは思えない。

6. 結論

出来事的ストーリー観によれば、二つの物語が同じストーリーを持つのは、二つの物語が同一の複合的出来事について語っているときである。例えば、同一の

³² なお、ここでの「解釈者」には制作者も含めている。制作者自身であっても、自分で作成した作品の本質を誤解していることはありえるからである。また、解釈の食い違いについても、明らかに誤った同一性の判断は否定されていい。ここでの問題は、理想的な知識や趣味やリテラシーを持った解釈者同士の間でも判断の食い違いが生じるかもしれないということである。

火事について描くにあたって、逃げまどう人々の表情に言及したり、炎の色に言及したりといった複数の方法が可能である。さらにフィクションの物語の場合、ストーリーの移植は、架空の複合的出来事を作品間で移植することによってなされる。

以上のような説明はストーリー構成説をただちに含意するわけではないが、少なくともそれと相性のよい立場である。この立場では、ストーリーは出来事であり、表象の内容だけによって決まらない同一性の基準を持つ。またストーリーは、複数の作品に現われることができるような一種の「もの」であることも帰結する。

さらにこの立場には以下のようなよい点がある。

- ストーリーは作品が話題にする出来事であるという直観的な把握から、自然に導き出される解決である。
- ストーリーの同一性を、出来事の同一性というより一般的な問題の系として考えることができる。
- ストーリーの同一性が単なる類似ではないという直観を説明できる。
- ストーリーの同一性基準の曖昧さを説明できる。

以上のように、小説や映画など、典型的な物語表象を考えたとしてもなおストーリー構成説にアドバンテージがある。また、この立場は出来事としてのストーリーがどのような出来事の種であるかを明らかにしていくという興味深い路線を示唆する。少なくとも私たちが物語というものを理解するにあたって、このタイプの特殊な出来事が大きな役割を果たすことは認められなければならないだろう。

冒頭で、本稿は、人生など現実世界の出来事を物語と見なす物語論的アプローチと、美学的な物語論の間をつなぐものであると述べた。本稿が擁護する結論は、小説や映画などのストーリーと、人生など現実の複合的出来事は同じ同一性の基準をもつというものである。これが正しいとすれば、人生の統一性などを考える際に、小説や映画などの物語を考えることは不当なアナロジーどころか正しい比較であるし、多くの洞察を与えうる。反対に、複合的な出来事の同一性の基準をモデルにストーリーの同一性の基準を考えることも適切である。この立場では、現実世界の出来事を物語と見なすアプローチと、美学的物語論は相互に相手から学ぶことができるし、両者の交流はよりいっそう有意義なものとなるだろう。

文献

- Bliss, Ricki, and Kelly Trogdon. 2014. "Metaphysical Grounding." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
- Carroll, Noel. 2001. "On the Narrative Connection." In *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*, 118–33. Cambridge University Press.
- . 2007. "Narrative Closure." *Philosophical Studies* 135(1): 1–15.
- . 2009. *The Poetics, Aesthetics, and Philosophy of Narrative*. Wiley-Blackwell.
- Casati, Roberto, and Achille Varzi. 2006. "Events." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <http://plato.stanford.edu/entries/events/>.
- Chatman, S.B. 1980. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell Paperbacks. Cornell University Press.
- Currie, Gregory. 2010. *Narratives and Narrators: A Philosophy of Stories*. Oxford University Press.
- Davidson, Donald. 1980. *Essays on Actions and Events*. Oxford University Press.
- Kauppinen, Antti. 2012. "Meaningfulness and Time." *Philosophy and Phenomenological Research* 84 (2): 345–77.
- Kim, Jaegwon. 1994. "Explanatory Knowledge and Metaphysical Dependence." *Philosophical Issues* 5. Ridgeview Publishing Company: 51–69.
- Kroon, Fred, and Alberto Voltolini. 2011. "Fiction." *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <http://plato.stanford.edu/entries/fiction/>.
- Lamarque, Peter. 2004. "On Not Expecting Too Much From Narrative." *Mind and Language* 19 (4): 393–408.
- . 2014. *The Opacity of Narrative*. Rowman & Littlefield International.
- Lewis, David. 1983. "Truth in Fiction." In *Philosophical Papers*, 1:261–80. Oxford University Press.
- Priest, Graham. 2005. *Towards Non-Being*. Clarendon Press 久木田水生、藤川直也訳『存在しないものに向かつて：志向性の論理と形而上学』, 2011 年, 勁草書房.
- Sainsbury, R. M. 2009. *Fiction and Fictionalism*. Routledge.
- Schaffer, Jonathan. 2008. "The Metaphysics of Causation." In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <http://plato.stanford.edu/entries/causation-metaphysics/>.

- Schechtman, Marya. 1996. *The Constitution of Selves*. 4. Cornell University Press.
- Smith, Barbara Herrnstein. 1980. "Narrative Versions, Narrative Theories." *Critical Inquiry* 7 (1): 213.
- Smuts, Aaron. 2009. "Story Identity and Story Type." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 67 (1): 5–14.
- Thomasson, Amie L. 1999. *Fiction and Metaphysics*. Cambridge University Press.
- Velleman, J. David. 1991. "Well-Being and Time." *Pacific Philosophical Quarterly* 72 (1): 48–77.
- . 2003. "Narrative Explanation." *Philosophical Review* 112 (1): 1–25.
- Voltolini, Alberto. 2012. "Crossworks Identity and Intra-work* Identity of a Fictional Character." *Revue Internationale de Philosophie* 66: 561–76.
- Walton, Kendall L. 1990. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press.
- Williams, Bernard. 2009. "Life as Narrative." *European Journal of Philosophy* 17 (2): 305–14.
- 柏端, 達也. 1997. 行為と出来事の存在論. 勁草書房.
- 清塚, 邦彦. 2009. フィクションの哲学. 勁草書房.
- 藤川, 直也. 2014. 名前に何の意味があるのか. 勁草書房.
- (2015 年 11 月 29 日投稿、2016 年 7 月 24 日再投稿、2016 年 9 月 2 日掲載決定)