

発表題目 間違った種類の理由と毒パズル

佐藤 広大(Kodai Sato)

慶應義塾大学

近年、メタ倫理学や行為論において「理由」がトレンドワードになっている。その文脈で特に注目されているのが「価値の責任転嫁説 (buck-passing account of value)」である。

(BPV) ある対象 X には価値がある iff X を評価するための理由が十分にある

このように「価値があるということ」を「理由があるということ」を使って分析する価値の責任転嫁説には、いくつかメリットがある。たとえば、価値そのものが理由を提供しているわけではないので、価値があるということは理由が十分にあるということのラベルにすぎないのだと説明できるようになる。

価値の責任転嫁説は「評価」を軸に展開されてきたが、「意図」などにも拡張しようとする動きがある。「意図」を軸に価値の責任転嫁説を展開すると次のようになるだろう。

(BPV') ある行為 X には価値がある iff X を意図するための理由が十分にある

(BPV') にも「間違った種類の理由の問題 (the wrong kind of reasons problem)」と呼ばれる反例が存在すると考えられている (Gertken & Kieswetter 2017 など)。その反例が G・カフカが提出した「毒パズル (the toxin puzzle)」である。毒パズルでは、毒を飲むことを意図するための理由が十分にあるが、毒を飲む行為自体には価値がないように見える。

本発表では (BPV') と毒パズルに注目し、次のことを明らかにしたい。第一に、毒パズル自体は (BPV') の反例にはなっていないということである。なぜなら、毒パズルでは、毒を飲むことを意図するための理由が実は存在しないからである。第二に、それにもかかわらず毒パズル以外に (BPV') の反例が存在するということである。たしかに通常、ある行為をするための理由が存在するから、その行為を意図するための理由も存在する。しかし、ある行為をするための理由とは独立した、その行為を意図するための理由が、つまり、(BPV') の反例が存在する。この反例と毒パズルを比べることによって、Gertken & Kieswetter らの見落としていたものがより鮮明になるだろう。「理由」は彼らが考えているよりも複雑なものなのである。