

ヴァーチャル世界と主観

中島 聡・村下 邦昭*

岡山理科大学総合情報学部社会情報学科

*岡山理科大学非常勤講師

(2006年10月2日受付、2006年11月6日受理)

1 本論の目的

ヴァーチャル・リアリティの研究が本格化して久しい。そして、1995年以降のインターネットとパソコンの普及によって、日常生活にヴァーチャル・リアリティ（ヴァーチャル世界）が容易に入るようになった。その状況下でしばしば述べられるのは、「現実と仮想の区別がなくなかった」ということである。この事態については様々な論考があるが、重要な論点が抜け落ちているのではないかと私は思う。それは「現実と仮想を区別する」という時、その区別をする主観と区別される客観についての議論、及びその区別の存在そのものについての議論である。これは哲学的に言えば、認識論と存在論の問題である。この両者を一度に取り扱うことは非常に難しいため、本論では主観に重点を置く。つまり、ヴァーチャル世界と主観との関係についての試論を行う。

2 現実と仮想との境について

インターネットを頻繁に利用したり、それにのめり込んだりする人の中には、いわゆる「現実」と「仮想」との区別が曖昧な人がいる、という話はしばしば聞かれる。その時、何故そうなるのか、という議論はしばしば行われる。しかし、何がそこで起きているのか、ということは前提的な議論として扱われ、深く追究されていないと思われる。本論はヴァーチャル世界と主観との関係を問題としているため、両者の関係が生じている場を明確にしなければならない。本節はこの点、両者の間で何が起きているのかについて、その前提を示す。

私個人の経験になるが、巨大掲示板群と呼ばれるウェブ・サイトに長く接続している（「常駐する」と呼ばれる）と、ウェブ上で行われていることが、仮想（虚構）と認識しつつも、チャット的な掲示板であるために、スレッドを立てること（新しく記事・話題を作ること）、他のスレッドに対するレスポンス（以下、レスと略す）とを繰り返していると、日常的な、現実的な会話と殆ど差がない感覚に陥る。モニターを通じてとはいえ、ウェブ上のことは目の前の現実なのである。さらに言えば、モニター内の出来事が現実かどうかということは問題ではなくなる。それはテレビのニュース番組を見るようなものであり、テレビ上に映し出されていることは「現実」であると受け取ることに近い感覚である。しかし、CGや画像合成・加工技術の発達により、テレビ上のことでも、それがドキュメンタリーやニュース画像であっても、それが「現実」であるという保証は実際にはない。つまり、いわゆるメディア・リテラシーの重要性が問われるのだが、ここでの問題は事実に関する真理論ではなく、メディア・リテラシーを必要とする状況の発生理由である。

ウェブにのめり込み、仮想を仮想と知る人にとって、仮想が「現実」なのである。ここで「現実」と「仮想」とが入れ替わるのではない。現実と仮想との境がなくなるのである。そのことが、いわゆる「オタク」や「アキバ系」と括られるアニメ・ゲームファンの行動に現れている。アニメやゲームのキャラクターは仮想上の存在であると知りつつも、それを現実的に捉える。具体的には、キャラクターへの耽溺（「萌え」と呼ばれる現象もここに含まれる）、人によっては三次元化したフィギュアの作成ないしは所有、声優へのファン活動として、仮想と現実を区別しつつ、その区別をないものとして「アキバ系」などと呼ばれる人は行動する。現実が見えなくなっているのではない。仮想が見えなくなっているのである。さらに言うならば、「仮想」というカテゴリーを現実の中に組み込んで、現実との差異をなくしているのである。

このことはアバターと呼ばれる3DCGによるキャラクターやSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）を通じたネット・コミュニケーションの形成、オンライン・ゲーム内外での個々人の活動、オフ

会の存在など、現実世界とネット世界（ヴァーチャル世界）との間をつなぐことによって示されるだろう。

このため現実と仮想を峻別しようとする、その境界線はこれまでの現実感では理解できない部分も多いだろう。それが「現実と仮想と区別できない」として単純化され、批判される原因だろう。しかし、このことはインターネットの普及によって明瞭になっただけであり、文化史的に見れば、最近起こってきたことではない。19世紀末、ルミエール兄弟が発明した映画装置によって動画を初めてみた観客は、駅に入ってくる汽車の画像に逃げ惑い、フレームアウトした人間や物体の行方を理解できなかった。コナン・ドイルの小説の登場人物シャーロック・ホームズがライヘンバッハの滝から転落死した時、その死を認めなかったファンの一部は、ホームズが現実にいると考えた。写真が発明された時もそこに「現実」の切り取りがあると考えられた。時代を遡り、文化人類学的に見れば、洞窟壁画などに描かれた動物は単に記録ではなく、呪術的な意味合いだけではなく、そこに「実際にいる（捕まえた）」ものとして捉えられていた場合もあったという。

このような歴史を経て、コンピューターという装置が駆使される現在、現実と仮想とを峻別することが本当に可能であるのか、また、それは行われなければならないのか。哲学的に言えば、実在と仮象との峻別の問題であるが、そこにはその区別を行う認識主観の問題が関わっている。したがって、問題点は二つである。一つは現実と仮想との区別についてであり、もう一つはそれらを捉える認識主観の存在についてである。

3 虚構の観念—スピノザ『知性改善論』に基づいて

現実と仮想との区別は、哲学史的に見て、古くから存在する問題である。たとえば、ベーコンの有名な四つのイドラも、真理探究のための仮想（虚構）の排除方法として提示されたものである。同時代のデカルトも彼の方法的懐疑という手段でもって、明晰判明な知（真理）を確立しようとした。

デカルトを批判的に継承したスピノザは、主著『エチカ』において真理探究の方途をまとめあげた。この『エチカ』の実質的な序論とされる未完の遺稿『知性改善論』¹⁾において、スピノザはコンパクトに虚構の観念について述べている。本節では、スピノザ『知性改善論』における虚構の観念の議論に基づきながら、現実と仮想（虚構）との区別することについて、その方法及び妥当性について論じる²⁾。

スピノザは、真なる観念から区別される（区別されるべき）虚構の観念あるいは虚偽の観念について、まず次のように述べる。

「一切の知覚は存在していると考えられる事物についてなされるか、あるいは全くの本質のみについてなされるかであるが、虚構（fictio）の大部分は存在していると考えられるものに関して起る……。

（中略）私はそれ〔虚構〕が単に可能なものに関するだけで、必然的なものにも関しなければ不可能なものにも関しないことを認める」（『知性改善論』p.42）

ここで述べられている「虚構」とは、人間の「表象力」あるいは想像力によって生み出され、そのことを人間自身が認識している事柄である（『知性改善論』訳注 pp.96-97）。虚構は本質を捉えずに、存在していると考えうるものについて生じる。必然的に存在しているものについて虚構は一切生じえないし、関わりえない。言い換えれば、その本質上、他の想像の余地がなく、疑う余地のない、必ず存在するものには虚構は関わらない。また、ここで言われている「不可能」とは、たとえば、丸い四角という言葉のように、「存在することがその本性に矛盾すること」である（『知性改善論』p.43）。ここで、フレーゲやクワインなどの議論を持ち出す必要はないが、たとえば、「現在のフランスの国王」というのは、必然的なことではないが、不可能なことでもない。スピノザは「可能なもの」ということを、「そのものの本性上存在するとしても存在しないとしても矛盾がないもの」としている（同上）。したがって、フランスは今、共和制であるが、「現在」も「国王」も、それらの存在の本質について矛盾をきたさない。矛盾しているのは「現在」と「フランス」と「国王」との関係である。この矛盾関係を理解していること（状態）が「虚構」なのである。つまり、「現在のフランスの国王」はフィクション（虚構）として成立している。これによって、このフィクションは真なる観念（ここでは現実）から区別される³⁾。そして、さらに「キマイラ」（『知性改善論』p.45）やペガサスといった単語（観念）は、その本性上存在的に矛盾するために、これは虚構ではない。スピノザのこのような考え方は、本質（本性）に関わる判断である。また、それは、存在しないものは存在しない、という経験的な判断であるとも言えるだろう。

このように虚構とは、矛盾する存在を指す単語を除けば、主語—述語関係や単語同士の関係に関わるため、

単純な観念ではなく、複合的な観念である。但し、主語―述語関係が必然的である場合には虚構は生じない（『知性改善論』pp.51-52）。そのため、知覚の場合と同様に、この関係の本質に十分な注意が払われなければならない。注意が不十分な場合を、スピノザは「混乱」と呼ぶ。

「虚構された観念は、明瞭且つ判明ではあり得ずもつばら混乱したものであるが、すべての混乱は、精神が、まとまった事物あるいは多数の要素から合成された事物を部分的にしか認識せず、又認識されたものとされないものとを区別しないということから、更にまた、おのおのの事物に含まれている多数の要素に対して何らの区別なしに同時に注意を向けるということから来る」（『知性改善論』p.52）

ここで虚構について、三つのことが提示されている。一つ目は、事物に対する部分的な認識、二つ目は認識されたものとされていないものについての不十分な区別、最後に、事物内容を区別せずに認識すること、以上三つである。したがって、主語―述語関係にせよ、単語同士の関係にせよ、それらの関係全体あるいは関係自体を認識しないことが虚構の観念につながると言えるだろう。しかも、この関係は必然的な関係でもなく、不可能な関係でもない。このどちらとも言えない、確定していない関係が虚構である。なぜならば、関係全体を認識していないのであるから、それが必然的であるのか、不可能なことであるのか、認識主体にはわからないからである。それ故、仮説的な事柄は虚構であるが、想像的事柄は虚構ではない。前者は必然性も不可能性も確定していない。『知性改善論』の例では、地動説と天動説である。これが確定するまでは、フィクションとして扱われるのである。後者の場合、同じく『知性改善論』の例では、物体のないところでの燃焼である。これは不可能であり、それは人間の記憶に拠って判断されている。

虚構は「決して新しいものを作り」ださない（『知性改善論』p.47 原注 20）。先の「現在のフランスの国王」の場合、「現在のフランス」と「国王」とが想起され、それらが混乱した関係におかれることによって、新しく見える事柄が生じるだけである。それはただ様々な単純な観念が混乱したまま、複合的に関係しあっているにすぎない。それ故、上述の虚構の三つの様相のうち、後者二つは単純な観念同士の関係に対する判断（認識）の混乱と言えるだろう。

また、虚構は記憶、あるいは過去のデータに基づいて作り上げられる複合的な関係である。しかも、スピノザに従えば、物事の本質（真理）についての知が少なければ少ないほど、この虚構は容易に組み立てられる。なぜならば、虚構は事物を十分に検討・認識していないことによって生じるからである。十分な認識の上に作り上げられる虚偽の事柄は誤謬ないしは妄想である（『知性改善論』p.53 原注）。本質が判明していることについて虚構しようとするならば、別の虚構によって、その虚構の無矛盾性を確保しなければならない。虚構が混乱した関係から成立していることを考えれば、妄想は虚構をより混乱させたものであり、不条理に陥る（『知性改善論』p.51f.）。

スピノザの虚構の観念は、一般に考えられる自由に行われる仮想的な事柄（思惟）ではなく、明晰な認識以前の状態を指し示していると言えるだろう。先の「現在のフランスの国王」のように、言葉上ではどのような虚構も可能であることは、スピノザも認めている（『知性改善論』p.48）。しかし、言葉同士の関係を考えると、言葉（単語）の対象の本質を明確に認識する必要がある。そこに虚構が生じるのである。

自由な仮想的、空想的行為は虚構ではない。月が地球より大きい、と考えるのは、スピノザの言葉で言えば、妄想である。しかし、現在では、このような自由な仮想が、虚構として考えられているだろう。たとえば、テレビ番組やゲームにおいて、事物の本質とかけ離れていることが描かれ、それは虚構であると言われる場合である。ドラマやマンガなどには断り書きとして、「この作品はフィクションです。実在する人物・団体・地名とは関係ありません」というような文句が加えられる。事物の本質についての知を持っていることによって、人間は、ドラマ内の事物が実在の事物とは異なる、ということを明確に認識しうる。逆に、一から虚構とわかっていることによって、明晰な認識以前の状態に戻らないまま、人間は、存在するとしてもその本性上矛盾が生じない事物を並べて、ドラマやマンガなどを作り、読むことが出来るだろう。

この「存在するとしてもその本性上矛盾が生じない事物」が、ヴァーチャル世界には多々溢れている。スピノザの言う虚構が記憶ないしは過去のデータの複合的な関係であるならば、様々な要素を組み合わせることによって虚構は恣意的に作る事が出来るということである。但し、それは単なる自由な想像力によってではなく、必然的なもの、明確に認識されているものを意図的に組み合わせるといった制約された想像行為である。ヴァーチャル世界では、このような制約された想像行為が多く見られる。前節で挙げたアバターも、自

由に想像できるキャラクターではなく、髪型や服装などパーツ毎に幾つかのパターンから選択して作るものであって、全く自由な行為ではない（着せ替え人形を想定しても良い）。同じことは、テンプレートの普及によるヴァーチャル上の様々な表現形式において生じている。データあるいはパターンの組み合わせによってヴァーチャル世界は成立していると言える。そして、それは「存在するとしてもその本性上矛盾が生じない事物」なのである。何故ならば、確かにヴァーチャル世界は現実世界とは異なるものの、現実世界を抽象化したデータの組み合わせによってヴァーチャル世界は成り立っているため、ヴァーチャル世界の存在は現実世界に反することはない。問題は、スピノザが言うように組み合わせ方の問題である。

単にデータ化・数値化された情報の集合体がヴァーチャル世界なのではなく、現実世界の抽象化によって生じるのがヴァーチャル世界である。だが、このヴァーチャル世界は抽象されたままに留まらず、具体化の方向へ変化する。単純な例では電子マネーである。現実世界から入金したデータがネット上で、あるいは専用読み取り機械を介して、データとして受け取りされ、現実的な経済活動として機能し、再び、現実世界に出金することも可能である（無論、ネット上に置いたままにすることも可能である）。それ故、ヴァーチャル世界（ネット/ウェブ）は現実世界と切り離されているのではなく、その延長線上にあり、かつ相補的な関係に現在ある。そうであるならば、現実と虚構との関係、あるいは現実と仮想との関係はどう考えられるのか。

スピノザは虚構の観念を真理から峻別することによって、明晰判明な知としての真理を獲得する道を提示した。しかし、虚構の問題を突き詰めて考え、現在のテクノロジーとの関係から考えるならば、スピノザのように割り切ることは容易ではないだろう。スピノザの真理論は神の観念と単純な観念に基づくものである。前者の神の観念についての議論はここでは行わない⁴⁾。後者の単純な観念は抽象化されないだろうが、単純である故にデータ化しやすい。したがって、スピノザが最も単純な観念は明晰判明であると述べることを、現在のヴァーチャル世界にあてはめれば、パターン化された単純なデータが明晰判明なものになるだろう。そのデータは、たとえばアバターにおけるパーツの諸データである。このパターン・データがもし世界の全てを示すことが出来るならば、現実世界はヴァーチャル化可能ということになる。その時、究極的には、ヴァーチャル世界と現実世界とは区別できない、ということになる。SFの設定だが、現実世界からヴァーチャル世界に接続し、現実世界での出来事を全て忘れてしまった場合、ヴァーチャル世界が現実世界に他ならなくなる。そういった設定を持つSFは数多い。そのようなSFの多くは現実や真実をテーマとし、問題としている。

「SFもファンタジーも言うまでもなく虚構だ。でも完璧な虚構の中にも真実は潜んでいるのであり、それはありとあらゆる事象が入り乱れる現実世界よりも見つけやすいと言えよう」⁵⁾

極論すれば、パターン・データによって成立するヴァーチャル世界の方が単純な観念にたどり着きやすい、と言える。それが真実・真理であるかどうかは、論理的、存在論的問題として残されているが、少なくとも、明確な観念としての単純な観念は確かにヴァーチャル世界の方が現実よりも手に入れやすいだろう。ランダム発生させたパターンの組み合わせであっても、解析すれば、元の単純なデータ（観念）にたどり着ける⁶⁾。これに対し、現実世界では、世界の究極は何であるのか、という問題になり、科学的にも思想的にも、西洋では古代ギリシアにまで遡る問題である。

単純なものほど理解しやすい、ということは、単純な概念と真理に関わることである。それがたとえ経験則とみなされても、現実的に生きている人間にとって、これほどわかりやすく、明確なものはない。ヴァーチャル世界が現実世界を抽象化し、単純化し、再び具現化するのであれば、現実世界とヴァーチャル世界とでは、ヴァーチャル世界の方が理解しやすい。そして、先に述べたように、両者は既に相補的な関係にある。ヴァーチャル世界にのめり込む、というのは、ヴァーチャル世界が現実世界よりも理解しやすいことによるかもしれない。しかし、それは単なる現実逃避ではなく、ヴァーチャル世界を通して現実世界を再認識することも可能であることを示している。

かくして、虚構の観念は現在、真理論・存在論に対して単純に適用されえないだろう。存在しないものが存在する、ということが単純な観念によって可能だからである。そこに真理論を持ち込むと、単純であっても真理価が決定されないことがある。たとえば、それはパターン・データである。アバターの服装の選択肢に「水色の服」があったとしても、それは現実存在しうるし、もし存在しなくても、後述するように、何

らかの理由によって現実化される場合もある。そうすると、ヴァーチャル世界のパターン・データから現実世界の存在が発生することになる。それが真か偽かと問われるならば、何かしらの論理を持ち出さなければならないだろう。しかし、本論はそこには立ち入らない。本論は、本節で明らかにした現実世界とヴァーチャル世界の類似性と相補性をさらに論じる。

4 現実世界とヴァーチャル世界の境界

ヴァーチャル世界が現実世界に影響を与え、たとえば、犯罪につながることもある。だが、それは全てヴァーチャル世界からの影響なのではなく、その元となる現実世界からの影響も確実にある。ヴァーチャル世界、ネットが犯罪の温床になるといっても、それは現実世界からヴァーチャル世界に移行した現実であって、本質的な部分は何も変わっていない。ヴァーチャル世界のみから影響が発生すれば、それは多くの場合、ヴァーチャル世界の中だけに反映されるものである。それはたとえば、「ブログの炎上」と呼ばれる現象である。ブログに書き込まれた記事に対して、批判的なコメントが膨大になり、書き手が対処できなくなった時、「炎上」と呼ばれる、一種の混乱が生じる。掲示板（BBS）やチャット、ブログのコメントではテキストの応酬合戦になるために、感情的な発言（書き込み）によって、事態が収拾つかないことになる場合がしばしばある。それが現実世界に反映される場合、大抵は名誉毀損問題に至るが、それを訴訟に持ち込むことは難しい。それはテキストの応酬合戦をしているもの同士が、多くの場合、互いに現実世界で知り合いではないからである。そのため、ヴァーチャル世界で問題が生じた場合、現実世界において対処するために、IPアドレスや利用者の情報の公開がプロバイダーやサーバー管理者に求められ、個人の特정이図られるのである。

本節では、このような現実世界からヴァーチャル世界への移行、あるいはその逆について考察する。第2節で既にこの問題に触れたが、前節を承けて、さらに検討していく。

前節で論じたように、現実世界とヴァーチャル世界とは、いわば地続きである。この意味において、両者の世界の間を移行するということはどのようなことなのだろうか。たとえば、両者の間に何か確定した国境線があり、そこでパスポートなどを提示して移動する、というようなことが、そこで起っているのではない。いつの間にか、どちらかの世界に身を置いている、ということが起っているのである。これはインターネット社会と呼ばれるここ10年ほどで明確になったが、それ以前にも生じていたことである。吉本隆明はCMについて考察した論文で次のように論じている。

「画像のほうが、ほんとよりも、もっとほんとであり、ほんとの方が虚像みたいに比重が転倒される。そんなことにしばしば出あっている」⁷⁾

現実世界とヴァーチャル世界との関係もこれに類する。つまり、どちらが本当のことであるのか、その比重がいつの間にか転倒していることはしばしばである。このことはCMのような商業活動に関係することでは、より明確である。いわゆるロコミが、ネット上のBBSやブログなどの書き込みとして現在行われている。この書き込みは従来のロコミよりも早く広まり、そして影響もより大きい。先のブログの炎上は一般に批判的記事に対する圧力であり、その記事は瞬く間に集中砲火を浴び、炎上する。それはネット上でのロコミと同様に、情報伝達速度とその伝播範囲があまりに広いため、情報伝達先が多様だからである。そして、その結果、ブログ上で謝罪したり、ブログの閉鎖に追い込まれたりする事態も少なくない。ネット上での事実が、現実の事実よりも真実として受け止められることがある。それを言論封殺とは言わないまでも、ネット上での発言には、現実での発言以上の注意が払われなければならない。

この発言の注意は文章を機械的にし、個性を失わせることがあるが、それだけを捉えて、ネット上のテキストだけのコミュニケーションが人間性を失わせている、という見解はあまりに一面的である。現実世界でのコミュニケーションは確かに、相手の表情、口調、仕草などから言外のことを知ることが出来る。そこからその場に応じた対処が行われる。他方、ネット上では、まだネット・カメラが普及していないため、主に顔文字を含めたテキストによってのみ、コミュニケーションが図られる。その場合、書き手は自分の予想外の反応にさらされることになる。テキストだけから判断した読者（ネット利用者）から想定外の反応を得る。そのため、書き手は、字体や装飾を含め、テキストの表現方法に細心の注意を払わなければならない。これを回避するためには、無難なことだけを書くか、暗号的とまで言われる若い世代で使用されるネット文字によって閉鎖的なコミュニティーを形成するか、おなじ閉鎖的ネットワークであってもSNSを介したコミュニ

ティーを構築するか、あるいは敢えて思うところを書くか、といった選択を迫られる。少し前まではネチケット（ネット上でのエチケット）が叫ばれていたが、最近のブログの炎上やBBS（特に巨大掲示板群）での非難応酬は、すでにネチケットの欠如を示している。この倫理的問題は後に述べるように、ヴァーチャル世界が既に現実世界の模造ではなく、モデルとなる規範がない世界になっているために新たに生じた問題であると思われる。

確かに、このように現実世界とヴァーチャル世界との間には、コミュニケーションに関して大きな相違があるように思われる。そして、そのようなテキスト（発言）への攻撃性が非人間的である、と言われるのかもしれない。しかし、そこに関わる人間の数の対応関係が十分に考慮されていないのではないだろうか。ブログの場合は、書き手一人に対して、場合によっては百をゆうに超える人間が反論する（擁護者も同様に存在する）。しかし、現実の場合、大きな反発を買ったとしても、マス・メディアを通じないかぎり、そのような数に及ぶことはまずない。問題は「マス・メディア」である。新聞やテレビなどが、その役目を担ってきたが、今ではブログなどのCGM（Consumer Generated Media：消費者が作り出すメディア）が大きな力を持っている。その力は上述したように、情報の伝播速度と範囲の広さ、反応速度である。CGMの場合、相手は企業ではなく、一個人（小集団）である。また、新聞やテレビなどでは、電話やメールといった手段を媒介にする。しかし、ネット上では、テキストを見たら即座に他の媒介を必要とせずに、レスを返すこと（反応すること）ができる。つまり、感情の赴くままにレスを返すことが読み手はできるのである。

これが、現実世界がヴァーチャル世界へと移行する瞬間であり、かつ、ヴァーチャル世界から現実世界へと再び帰ってくる行為でもある。現実世界に帰るとは、レスに対する反応が別の読み手、あるいは書き手自身に現れることである。これはブログやBBSといったテキストだけの問題ではない。データもまたこの移行運動に置かれている。たとえば、2006年初頭を中心に大きな問題になったファイル共有ソフトWinnyによる情報漏洩問題である。紙などに書かれたり、印刷されたりしたものであれば、それが盗まれるなどしないかぎりは、まず漏洩することはない。しかし、ネットにつながったパソコン上にデータが置かれた場合、Winnyなどのファイル共有ソフトやウイルスなどによって容易に漏洩し、それはヴァーチャル世界に漂いつづけ、現実世界に大きな問題として影響を与える⁸⁾。

現実世界やヴァーチャル世界との境は、このようにして曖昧になる。ヴァーチャル世界にデータがあるからといって、二つの世界が区別されるのではない。データは両世界で共有されている。そのデータが使用される場面で二つの世界が区別される。逆に言えば、使用されないかぎり、データの存在場所は特定できないのである。このことが明確に現れるのは、シミュレーションの領域である。ここでは、仮想実験という意味としてシミュレーションを捉えるだけでなく、ボードリヤールのいうハイパー現実（超現実）としてのシミュレーションも視野に入れる。というのも、仮想実験ということ自体がボードリヤールのいうシミュレーションに含まれるからである。

さて、シミュレーションは現在コンピューター上で行われることが多いが、昔は机上で駒を動かすなどを行っていた。それは戦争の模擬戦の意味合いが強かった。ポルツが述べているように、このシミュレーションは言語ではなく、「グラフとダイアグラムとモデル」を用いた「アルゴリズムを基礎にしたデータ処理」によって行われている⁹⁾。一定のルール、処理規則にしたがって、シミュレーションは行われる。これを娯楽化したものがボードゲームやテーブルトークRPGなどである。特に後者は、ヴァーチャル世界と主観という本論の主題にとっては重要な観点を与えてくれるが、それは後述する。

話をシミュレーションに戻す。シミュレーションは確かに現実を模倣したものであるが、しかし、そのシミュレーション結果が現実反映される。そして、さらに、その結果による現実に基づいて、更なるシミュレーションが行われ、再び現実反映される。コンピューターが発達することによって、現実存在しないものであっても、シミュレーション可能であり、それに基づく現実が発生することも少なくない。たとえば、自動車や飛行機の風洞実験（シミュレーション）による設計図の作成である。これは先に述べたことを合わせて、現実世界とヴァーチャル世界との境界問題を浮き彫りにする。その問題はどちらが先行するものであるのか、ということである。

ボードリヤールは、「シミュレーションはモデルの先行によって特徴づけられる」¹⁰⁾と述べる。では、モデルはどこにあるのか。風洞実験の例を出したが、この場合、モデルは現実世界にもあり、ヴァーチャル世界にもある。何故ならば、空気の流れをデータ化、数式化することによって現実世界はヴァーチャル世界へ移行したのであるが、そのデータ、数式によって現実世界にはありえないような状況をヴァーチャル世界

で実現することができるからである。これがシミュレーションの特徴である。そして、そのシミュレーションのためのモデルは、現実世界にあるともヴァーチャル世界にあるとも言え、両者がないとも言える。というのも、どちらにあるのかわからないが、一方になければ他方にある、という消去法的方法によって判明するものでもないからである。

「シミュレーションの超現実性は実在のものを吸収し、真か偽かの問い、現実か仮象かの問いを無意味なものにする」¹¹⁾

ボルツはこう述べている。これに対して、ボードリヤールはさらに議論を進め、シミュレーションが現実を無化するような事態を述べている。

「世界、あるいは現実がヴァーチャルな領域で人工的な等価物を見つけたとき、その世界、あるいは現実は無くなる」¹²⁾

そして、一旦、現実がヴァーチャル世界と等価交換されると、ヴァーチャル世界では「無限な流通」が生じ、現実では無との交換が生じる¹³⁾。現実世界がヴァーチャル世界に移行されてしまうと、両者の境目は不確かなものになる。そのため、ヴァーチャル世界だけで現実的な出来事が進んでしまう事態も多々ある。それはたとえば、ネット取引といった経済活動である。ネット取引によって、ウィルス対策ソフトのようなパソコン（ヴァーチャル世界）のサービスを提供し、金銭をネットバンクを介してやりとりするならば、現実的なものはどこにも存在しない。が同時に、パソコンという現実のものの中にそのようなソフトが実際に存在する。

この事態に対する、実在はどこへいったのか、という単純な質問への回答は、どこにでもある、ということになるだろう。確かに、これは従来の実在論や観念論、存在論を無視した乱暴な回答である。だが、従来の枠組みで捉えきれぬのか、となると、それは個々の議論を検討するという膨大な作業に追われることになる。ボードリヤールは経済学と記号学から、現実と仮想（ハイパー現実）との境の曖昧さ、不確かさを論じた。ドゥルーズは西洋哲学批判を展開し、西洋哲学を支えてきた現実性や同一性といったものに懐疑を示した。そのような思考・思想が現在の世界像を表していると私は考える。そのためには、ボードリヤールやドゥルーズの諸議論を検討する必要があるが、紙幅の関係上、他日を期して論じる。

但し、このような問題に対して、ヴァーチャル・リアリティを、「実質的に現実的なもの」という意味として解釈するならば、現実世界とヴァーチャル世界との境界の曖昧さは明確になるかもしれないだろう。ヴァーチャル世界が「実質的に」現実であるならば、それは「現実世界」と等価交換されたものである。そのため、ヴァーチャル世界は現実に影響を十分に及ぼしうるのである。その時に、交換行為を人がはっきりと認識しないならば、両世界の区別はできなくなる。前節で述べたように、これはスピノザの認識論・真理論に通じるだろう。だが、この交換行為をはっきりと認識しつつも、現実世界とヴァーチャル世界との境界が曖昧になることがある。

5 ヴァーチャル世界と視点

前節で、テーブルトーク RPG というものを挙げた。これは1970年代半ば、アメリカで開発されたゲームである。このゲームはマスター（1名）とプレイヤー（1名以上）とに分かれて、ルールにしたがって、ファンタジー世界などを舞台にした冒険を主として行われるロールプレイのゲームである。その時、マスターはルールを仕切るものであると同時に、プレイヤー以外の登場人物（敵・味方・一般人など）全て演じる。プレイヤーは自分のキャラクターを演じるだけでよい。マスターの役割を全てコンピューターに任せただけ、いわゆる RPG である。さて、テーブルトーク RPG を行う時、完全な対人関係の中で、テーブルを囲んで行われるが、参加者全員は現実世界にはいない。ゲーム世界の中で、各自の役割を演じていることを認識しつつ、それを忘れて、ゲームに没頭する。テーブルトーク RPG では、行為・判断の成否をサイコロの目によって決定するため、その場面では、現実に戻される。しかし、プレイヤーは自分の行為・判断が成功するかどうかを、「キャラクターとして祈り」、サイコロを振るのである。これはその後の RPG やシミュレーションゲームにおいても同じである。ここで何が起きているかといえば、ヴァーチャル世界に参与している主体・

主観の世界の捉え方である。

ゲーム画面やパソコンに向かっている時、画面の中はヴァーチャル世界である。機械を操作し、画面やモニターを見ている存在は主体・主観である。問題は主観がヴァーチャル世界にどう関わるか、ということである。このことはこれまで論じてきた、現実世界とヴァーチャル世界との境界に関する問題である。そして、その問題に対して、本論では両世界の境界は曖昧である、と述べてきた。では、実際の場面である、人がパソコンに向かっている、といった時にも同じことが起きているのだろうか。第2節以降において、それが生じている場について検討したが、本節では、その場における事態の進行を検討する。

このことを論じるにあたり解りやすい例としては、上述のテーブルトーク RPG の他に、コンピューター・ゲームが挙げられるだろう。特に、ゲームの視点がプレイヤーに固定されているノヴェル系と呼ばれるようなゲームだろう。この系統のゲームでは、ゲームの視点は主人公＝プレイヤーであり、滅多にその姿がゲーム上で表現されることはない。したがって、非常に日常的な視点を再現（シミュレーション）したゲームといえる。そのため、ゲームに没頭してしまうと、ゲームの世界を非常にリアルに感じるようになる。小説や映画とはことなり、視点がプレイヤー自身であるため、感情移入の度合いが強くなる。その結果、ゲームのシナリオで泣くことが生じた場合、小説や映画よりも強い悲哀の感情が生じる。なぜならば、世界を外から捉える視点ではなく、内から捉える視点を、その種のゲームは持っているためである。

ゲーム以外でも同じである。ヴァーチャル世界の視点がパソコンの前に居る本人であっても、ネット世界（ヴァーチャル世界）は内からの視点で捉えられる世界である。現実世界からヴァーチャル世界への移行は視点の移動を伴う。ヴァーチャル世界はその世界に参加するならば、現実世界と区別がつきにくくなる。しかし、いわば冷めた目でヴァーチャル世界を見るならば、現実世界と峻別される。この冷めた視点による現実と仮想との区別をつけるよう求められるのだろう。しかし、仮想（虚構）を虚構と割り切りつつも、ヴァーチャル世界に現実性を感じる人が多くなっていることは確かなことであろう。というのは、ヴァーチャル世界の娯楽性の発達（進化）は、明らかにこの仮想を仮想として、現実を現実として割り切ったところで成り立っているからである。シミュレーション要素だけであれば、たとえば、遊園地などでいわゆる絶叫マシンに乗って恐怖体験を味わうことができる。つまり、落ちそうで落ちない、ぶつかりそうでぶつからない、という現実的な安全性を知りつつ、仮想的な恐怖体験を世界の内部から楽しむのである。絶叫マシンに乗らずに、その施設を見ても、恐怖心を感じるかもしれないが、それは外部から見ており、体験していない。このように現実世界では全身を使ってそれが行われるが、ヴァーチャル世界の場合、現在の技術では多くの場合、視覚に頼る面が大きい。その視覚・視点によって仮想であると知っているヴァーチャル世界やゲーム世界などに直接関わり、その世界を内部から捉える。そして、仮想を楽しむのである。

「視覚の飼育とは、騙される眼の喜びに飼いならされることである。眼の前で行われ見られていることは、人間の手によって人工的に操作されているのだということを知りつつ、つまり『役割距離』を取りながら騙されることを進んで享受しそれを楽しむ。それは、視覚を、虚偽性それ自体に喜びを見出し楽しむように飼育し、自らそれを望み楽しめるように自己形成する」¹⁴⁾

飼育された視覚をヴァーチャル世界は促進している。そして、仮想を仮想と割り切ることによって、人はヴァーチャル世界上での自己の役割を形成する。それはテーブルトーク RPG においてプレイヤーが自己のキャラクターを演じることに類似する。あるいは、BBS や SNS において、或るキャラクターあるいは人格を演じる。そうすることによって、ヴァーチャル世界と現実世界とを自己自身において区別する。しかし、この演じることはどこで行われているのか。それはヴァーチャル世界内であると同時に現実世界においてである。このことはヴァーチャル世界と現実世界の相補性・相互性から考えれば、明白なことであろう。

相補性は主観の視点の位置に大きく左右される。主観は両者の間に存在することが可能であり、一方の世界だけに存在することも可能である。だが、情報化社会と呼ばれる社会においては、既に両者の間に存在することを余儀なくされているのが現状であろう。そこで、飼育された視覚のまま、世界を見るのか、それとも、飼育されないよう自己を変えていくのか、あるいは、飼育されていることを前提に娯楽以外の世界全てについて自己の視覚を肯定するのか、といった態度を取らなければならないだろう。しかし、既に飼育されてしまった視覚は娯楽以外の出来事に対しても機能し、ヴァーチャル世界に関わる者に程度の差はあるにしても、一定の役割を演じることを強いられている。

その役割は世界にどのように関係していくか、という態度によって決定されるが、その際の判断材料がヴァーチャル世界上では、(現在の技術では) 視覚中心に行われる。その時に、現実世界の自己とヴァーチャル世界の自己は、同時に一つの自己として機能しなければならない。そのため、一方の世界だけでヴァーチャル世界上での役割を演じることはできない。両世界があいまって、一つの世界を作り出している。その世界が現実世界の場合もあれば、ヴァーチャル世界の場合もある。一方の世界の成立のためには他方の世界が必要となっている。そして、そのような両世界の相補性は、視覚を媒介として成立していると考えられる。

6 シミュラクルの支配—結語に代えて—

相互性について具体的な例として、ゲームやシミュレーションをこれまで取り上げてきたが、他に、「オシャレ魔女ラブ and ベリー」が挙げられる¹⁵⁾。この作品は着せ替え遊びと音楽、カードコレクション(カードトレーディング)を組み合わせたゲームである。そして、着せ替え遊びの要素を含んでいるため、ゲーム中の服飾品が注目された。結果、ゲーム中にしかなかった服飾品が実際に既製服として販売されるようになった。ヴァーチャル世界のみから発信されたデータが現実のものとして現れたのである(無論、ゲーム用のカードに書かれた元の服飾品のイラストもヴァーチャル世界に属する)。だが、この服飾のデータは現実世界の服飾のデータに基づいて作られている。しかし、服飾デザイナーのデザインが実際の作製されることとは若干異なる。「ラブ and ベリー」の場合、デザイン画が流通し、その中で服が現実化された、という経緯を経ている。しかも、「ラブ and ベリー」は上着や靴といったパーツに分かれて、つまり、単純なパーツのデータが一枚一枚のカードとして作成されている。この意味でトータルなデザイン画が流通しているのではない。現実化しやすく、人気があるパーツを組み合わせて実際の服に仕立てている。データの諸集合が現実化する一つの例である。

単純にそうであるならば、データの諸集合によって現実世界が組み立てられるということである。これは相補性の性格上、当然のことである。しかし、そのデータは現実を抽象したものであった。このようなデータの移行が相互性であった。だが、データはさらに抽象化されたり、単純化されたり、コピーされたりし、ヴァーチャル上で大きく変化することがある。更なる抽象化、単純化は要素の分解であるから、元のデータに復元可能である。しかし、コピーは同じものができることであり、コピーのコピーは既に現実から完全に切り離されている。なぜならば、コピーのコピーがそのようなものであることを示す材料がないからである。つまり、現実との相互性を失ったヴァーチャル上だけに存在するデータなのである。このようなオリジナルが不明となったコピーのコピーをボードリヤールはシミュラクルと呼ぶ。ボードリヤールはシミュラクルによる「全体的なコントロール」(contôle total)が生じると論じる¹⁶⁾。つまり、オリジナルを欠いたシミュラクルが世界をコントロールするのである。それは単にこれまで述べてきたような娯楽や経済活動のみならず、あらゆる分野においてそうなるのである。

シミュラクルの支配は現実世界にも及ぶ。なぜならば、現実世界とヴァーチャル世界とが相補性・相互性を持つ以上、シミュラクルは現実世界と相互関係にあるからである。そして、シミュラクルの支配によって、現実世界はオリジナルという特権を失うことによって、無に帰してしまう。これがヴァーチャル世界と現実世界をめぐって生じる倫理問題の根底にある。現実世界での行為規則がヴァーチャル世界に等価交換されたとしても、ヴァーチャル世界の中でその規則がシミュラクル化してしまい、現実に対応することができなくなる。それ故、オリジナルを欠いてしまったヴァーチャル上の行為規則は、現実世界のそれから変質したのではない。変質していないが、オリジナルを欠いているために、行為規範のモデルもなく、ただ主観の視点に応じた、いわば利己的な規範にすりかわってしまっているのである。というのは、現実世界は外からの視点が有効だが、ヴァーチャル世界では内部からの視点、つまり主観の視点を中心軸だからである。したがって、ブログの炎上などに見られるヴァーチャル世界独特の行為規範の乱れは、情報倫理が叫ばれている中であっても、ヴァーチャル世界内部における外からの有効な視点が十分に機能していないことを明確にしている。それは単にヴァーチャル世界が匿名性を帯びているからではない。ヴァーチャル世界では、ヴァーチャル世界の自己が存在しており、それは現実世界の自己の反映である。匿名性はあくまで外部(現実世界)からの視点であって、内部からの視点ではない。そして、ヴァーチャル世界ではハンドルネームなどのような匿名を元々利用し、それによってコミュニケーションが図られている。さらには、ヴァーチャル世界を現実世界へと引き出すオフ会(ヴァーチャル世界でコミュニケーションを行っている人たちが実際に顔を合わせる会合)においてもなお、本名では互いを呼ばず、ハンドルネームで呼び合うことが多い。ヴァー

チャル世界は現実世界と地続きである。

そして、ブログなど CGM の現実への影響力が大きくなっている現在、ヴァーチャル世界が現実世界の完全なるシミュラクルになることは十分考えられる。その時に、現実がシミュラクルに転換されるかどうかは、考察の余地が残されている。

しかし、少なくとも、本論文の目的であるヴァーチャル世界と主観との関係についていえば、既に主観はヴァーチャル世界へ十分に移行している。身体的には現実世界に属しているものの、視点や思考はヴァーチャル世界へ移行し、場合によっては、それがシミュラクル化している。これはヴァーチャル世界内の行為モデルを模倣した結果であるが、その行為モデルはシミュラクルなデータである。簡単に言えば、テキストだけで判断される場合、文体や修飾方法を真似て、他人になりすまして BBS やブログへのレス（コメント）を行うことが、ヴァーチャル世界内の行為モデルに基づいた行動である。主観はそのような世界と行動の中で、自己を喪失するのである。主観はシミュラクルの支配下に置かれ、シミュラクルに基づいて、自身では気づかぬまに自己の行動規範を決定しているのである。そして、そのままヴァーチャル世界から現実世界へと移行した場合に、現実世界で問題が生じると考えられるだろう。現実世界とヴァーチャル世界は相補性・相互性を持っているが、ヴァーチャル世界内の現実のシミュラクル化が現実世界に大きな影響を与えている、ということについて十分留意されるべきであろう。

註

- 1) スピノザ著 島中尚志訳『知性改善論』(岩波文庫) 岩波書店:1968年(改版)。『知性改善論』よりの引用は全てこれに拠った。なお、『知性改善論』の虚構の観念などについては、次の論文を参考にした。中野重伸「スピノザの真理論—『知性改善論』をめぐって」『宇都宮大学教養部研究報告』第1部第17号、宇都宮大学教養部編、1984年 pp.1-31。
- 2) 以下の論考において、虚構・仮想・仮象は同義的概念として扱う。判断形式の問題において、これら3つの述語は細かい議論を省けば、大枠では類似している概念と考えられるからである。
- 3) 以上の議論と結論はフレーゲやクワインなどの議論の本筋からずれているとは思われるが、ここでは論理的命題を扱っているのではないため、『知性改善論』との細かな対比は割愛する。
- 4) 神学・信仰の問題が絡んでいることが、ここでの議論の割愛の最大の理由である。とはいえ、極端な例になるが、1997年のアメリカでのヘブンズ・ゲート集団自殺事件を考えると、ネット上での宗教(的)活動が現実にも与える影響は小さくない。宗教とヴァーチャル世界との関係については、土佐昌樹『インターネットと宗教』(叢書インターネット社会) 岩波書店、1998年を参考にした。
- 5) パトリック・オリアリー著 中原尚哉訳『不在の鳥は霧の彼方へ飛ぶ』(ハヤカワ SF 文庫) 早川書店、2003年、p.518 (神林長平による解説)。神林長平の作品にも現実と虚構との関係についての作品がある。
- 6) ここでは、公開鍵などのネットを中心とした暗号理論は無視する。
- 7) 吉本隆明「画像論」(『マス・イメージ論』(福武文庫) 福武書店、1988年所収) p.250。
- 8) 漏洩元を追跡したり、漏洩した情報を消去したりする活動が行われているが、ネットに接続していないパソコンや CD-ROM などに情報が移された場合、漏洩した情報は永遠に回収不可能である。
- 9) ボルツ著 山本尤訳『仮象小史』(叢書ユニベルシタス) 法政大学出版局、1999年、p.143f。
- 10) Baudrillard, J., "Simulacres et simulation.", Galiée, 1981, p.31f. (ボードリヤール著 竹原あき子訳『シミュラクルとシミュレーション』(叢書ユニベルシタス) 法政大学出版局、1984年 p.23)。但し、訳は村下。
 - 1) ボルツ『仮象小史』p.143。
 - 2) ボードリヤール著 塚原史訳『不可能な交換』紀伊国屋書店、2002年、p.62。
 - 3) ボードリヤール『不可能な交換』p.14。
 - 4) 北澤裕『視覚とヴァーチャルな世界』世界思想社、2005年、p.282。
 - 5) copyright, SEGA. <http://osharemajo.com/> (2006年9月現在)。小学校低学年以下の女兒を中心に人気を博しているゲームである。しかし、彼女らは直接、経済活動を行うことができない。主に親がゲーム費用を負担しているのだが、母親にも人気がある。
 - 6) Baudrillard, J., "Simulacres et simulation.", p.177、訳本 p.155。但し、訳は村下。

The virtual space and the subjectivity

Satoshi NAKASHIMA and Kuniaki MURASHITA*

*Department of Socio-Information,
Faculty of Infomatics,
Okayama University of Science*

** Okayama University of Science, Docent
1-1 Ridaicho, Okayama, 700-005, Japan*

(Received October 2, 2006; accepted November 6, 2006)

So far, the problem of the distinction between reality and appearance(fiction; Schein) is the philosophical problem. But now, we have concretely this problem by development of computer technology. When we deal with this problem, we must think how to distinguish them and what is subject that does them.

For example, Spinoza argued the idea(conception) of the appearance and the simple idea. The idea of appearance occur when we understand the relation of these simple ideas by the unclear knowledge. However, in virtual space, we recognize this relation by the clear knowledge. The virtual space is a set of the simple ideas(data). These data are the abstracted reality. And such a constituted virtual space affects the real world. The virtual space and the real world have a reciprocal relation. By this reciprocity, the basis of truth is shifting from the real world to the virtual space. It is connected with the viewpoint of subjectivity which shifts to the inside of the virtual space.

Although the virtual space is an abstracted real world, it has the influence on the real world. For example, it is simulation. The real world was made a simulation by the virtual space(e.g. computer). And the simulation is a reflexion of the real world. So it also has the influence on the real world.

A simulation technology improved certainly by development of a computer, but it has converted the real world into the virtual world. Then, the subjectivity exists rather in the virtual space than in the real world, and recognizes the real world there. Although the viewpoint of subjectivity is important in the case of such world grasp, it must be cautious of the viewpoint that is under the control of the virtual world.