

# 価値論的思考実験と Virtual Reality

伊勢田哲治

Virtual Reality (以下 VR と略) 技術の近年の進歩は哲学者の関心を引きつけ、その結果 VR をあつかった哲学的論考もいくつかすでにあらわれている (ハイム 1995, 松王 2000 など)。しかし、哲学における VR 的思考実験と現実の VR の違いという点を十分に意識して書かれたものはあまり見かけない。本稿では、特に、価値論の観点から、哲学的思考実験と VR の関わりについて考察する。

本稿はかならずしも VR 論ではなく、VR を通して哲学における思考実験について考える、という趣旨の論文である。とはいえ、本稿の議論をきっかけにして VR について考察を深めることは可能であろうし、そのあたりの読み方は読者にまかせることとする。

## 1 Virtual Reality とは何か

### 1-1 工学的観点からの VR の概要

Virtual reality という言葉の指示対象に何を含めるか、またそれをどのようなものとしてとらえるかについては、VR の歴史の中でも様々な立場が存在する (野村・澤田 1997, 1-12)。本稿では、東大の館教授らの研究グループによって最近刊行された「バーチャルリアリティの基礎」と題するシリーズ (館 2000, 館ほか 2000)での記述を参考とし、以下、それに基づいて VR についての概観を行う。

VR は一般に「仮想現実」と訳されるが、館は「人工現実感」という訳語を採用する。というのも、館も指摘するように、virtual という語は必ずしも「仮想」という意味ではなく、むしろ「効果としては現実」である、というニュアンスが存在するからである (館 2000, i)。また、後で見るように、VR の最近の応用には「仮想」と呼ぶのが不適當な領域も多い。ただし、「人工現実感」と訳しては artificial reality という言葉と区別がつかなくなるという問題点は存在する。本稿では訳さずに VR で押し通すので、二つの訳の差にはこだわらない。

館は VR の定義として「現前しないが現前するのと効果としては同等の表象を生じさせたり想像表象を具現化し、行動空間を構成して、そこでの行動を可能とすること」とする (同、1)。ここで、想像表象というのは頭の中のイメージをコンピュータの助けを借りて視覚化した表象のことである。

これだけではまだ分かりにくいので、上の定義でいうところの「効果」についてももう少し説明する。館によれば、VR で特に問題となる効果は臨場感(sensation of presence)、現実感(sense of reality)、存在感(sensation of existence)である (館 2000, ix)。ここで、臨場感とは「人間が現前する環境以外の環境に臨んでいるように感ずること」、現実感とは「外界と自分を現実のものであると感ずること」、存在感とは「人間や物体、あるいは環境が存在していると感じること」と一応定義される。もう少し具体的なレベルでは、VR の特徴としては

- (1) 三次元の空間性 (視覚・聴覚・触覚などを通じて三次元の広がりを感じさせること)
- (2) 実時間の相互作用 (人間の動きによって VR 空間が変化すること)

(3) 自己投射性 (VR 空間の中に自己の身体が存在すると感じる)

などが重視される(同、5-9)。こうした効果は、感覚器が外界からえる情報に脳内で  
の処理が加わって生じ、VR においては、この過程のうち、感覚器に提示される物理量  
を操作する。

VR を実現する具体的な技術としては、視覚情報については頭部搭載型ディスプレイ (HMD)  
や全天周スクリーン方式 (CAVE など)が存在し、触覚情報については能動型環境ディスプレイ  
(AED) や形状近似デバイス(SAD) などが研究されている (同、9-22)。逆に、人間の行動のデー  
タを VR 空間内にインプットするためのセンサーとしてはデータグローブなどがよく知られてい  
る。また、VR の応用として、現実空間にコンピュータで生成されたイメージを投影して重ねあ  
わせる augmented reality や、遠隔の現実空間にいるという感覚を与える telexistence といった  
技術も研究されている。augmented reality の医療への応用では、患部についての情報を患者の  
体の上に投影することで手術の手順を助けたりといった試みがなされており、telexistence の場  
合には遠隔操作での治療なども行われはじめている (舘、伊福部 2000、16-29)。このような技  
術も広い意味での VR に含まれるが、ここで virtual を「仮想」と訳すのはミスリーディングで  
あり、「人工現実感」と訳す理由の一つはここにある。なお、いわゆる「サイバースペース」、つ  
まりインターネット上に擬似的に想定される空間は、ここでの VR の定義には含まれていない(人  
によってはそこまで含めて VR という言葉を使うようであるが)。これは、(狭義の) VR とサイ  
バースペースの性格がかなり違うことを考えれば妥当であろう。

## 1-2 哲学的観点からの補足

### 1-2-1 「効果としての同等」性

以上はもっぱら VR の研究者の観点からみた VR の性格づけであるが、哲学の対象として VR  
を分析するには、もう少し補足的な考察が必要であろう。まず、第一点として「現前するのと効  
果としては同等」という表現だが、これを(デカルトのデーモンのような)哲学的に深い意味に  
うけとるのは現実的ではない。現在の VR は、非常に限定された局面では、あたかも実物を体験  
しているかのような感覚をあたえることが可能かも知れない。しかし、たとえば触覚については  
まだようやく指先の知覚を操作できるようになった段階であり、全体として現前するかのような  
感覚を再現するのはまだまだ先のことであろう。「現前するのと効果としては同等」というのは、  
現在の VR についての記述的言明というよりは、VR のめざす努力目標だと理解した方が正確だ  
ろう。

しかし、「現前するのと効果としては同等」という条件を安易にゆるめてしまうことには問題  
がある。これは、VR の登場以前から存在する他のメディアとの区別をどう考えるか、という点  
にからんでくる。人工の現実感ということ言うならば、古典的には小説や絵画、近代において  
はテレビ、映画、CD など、臨場感、現実感を産む道具はさまざまに存在してきた。これは、「VR  
空間内での行動を可能にする」という上記の定義にははずれるわけだが、そもそも人工現実感と  
いう概念そのものの定義として行動可能性を含めることが妥当かどうかというのは問題になりう  
るだろう。たとえばジェットコースターに乗っている感覚を十分に(視覚・聴覚刺激だけでなく  
空気抵抗などの触覚情報まで含めて)再現できる装置があった場合、自分の体が固定して動けな  
くなっていたとしても(したがって行動が可能でなくても)VR 装置と呼んで差し支えないので

はないだろうか。

もうすこしやっかいなのは、家庭用ゲーム機のゲームや、一頃はやったゲームブックなど、一定の相互作用の可能なメディアとの区別をどうするか、という点であろう。初期のファミコンのRPGも熱中してプレーしている際には一種の現実感をもたらすだろうが、これをVRに含めるのは、「バーチャルリアリティ」という言葉の現実の用法からはずれすぎている。しかし他方、そうした初期のゲームから最近のVR技術を応用したゲームへの発展は連続的であり、簡単に切っ捨ててしまうわけにもいかないだろう。

思うに、VRの定義として適当なのは、「現前しないものが現前するかのような、ある程度以上のレベルの現実感をあたえる」といった特徴付けであろう。館の定義に含まれている行動可能性や三次元の空間性等々はそこから派生する（必要条件ではないけれども特徴的な条件として与えられる）ものとして考えた方が概念的にはすっきりする。ただし、ここで現実感のレベルに関して哲学的概念分析の海に乗り出すのはあまり実りある問題設定とは思えない。むしろ現実に関何がVRと呼ばれているかということにもとづいて、プラクティカルな定義を与える方が生産的だろう。もしかしたらそこでVRに要求される現実感のレベルについてなんらかの一般的なパターンが浮かびあがってくるかもしれないが、それは概念分析の問題というよりは心理学的な知見にもとづく線引きということになるだろう。現実感の生まれる心理学的メカニズムについては館らのグループによってもさまざまな角度からの研究がなされている（館2000, 第3章、第4章）。一例を挙げると、視覚刺激と触覚刺激がずれていた場合、どの程度までずれが大きくなれば違和感が生じるか、といった研究が（それ自体VR装置を使って）行われている。あるいは視野角と没入感の関わりについても研究があり、自分がその世界の中にいると感じるためには80度から100度程度の視野角が必要だとのことである（館・伊福部2000, 107）。こうした研究から例えば現実感のレベルに関する心理学的指標が開発されるならば、VRの心理学的定義の助けになるであろう。

### 1-2-2 「現前しない」ということについて

もう一点、「現前しない」とはどのようなことなのかについて簡単にコメントしておこう。館も指摘するように、「現前しない」ということは「仮想」ということではない。augmented realityやtelexistenceのある種の応用においては（上に見たように）VRで作られるイメージは現実からの情報のインプットにもとづいて作られている。かといって「本当は見えないはずのもの」が見える、というような定義にしてしまうと、赤外線スコープでみる風景もVRになってしまい具合がわるい。しかしここで「実在とは何か」とか「観察とは何か」といった哲学者好みの問題にもちこんで解決をはかろうとするのは早計であろう。VRで投射される患部の情報と赤外線スコープの差は、前者がコンピュータを使った知覚像の構成プロセスを経ているということである。そして、コンピュータを使った構成は、現実からのインプットによるVRと、全くの虚構に基づくVRの共通点でもある。コンピュータの使用がVRの必要条件かどうかというのは、概念的には微妙な問題だが、現在、VRと呼ばれているものが必ず何らかの形でコンピュータにサポートされているというのは認めてもよいだろう。こうした点をふまえて先の定義を言い換えるならば、「コンピュータを使った知覚像の構成を通して、あるものが現前するかのような、ある程度以上の現実感をあたえる」のがVRだ、ということになるだろう。

## 2 哲学的 Virtual Reality 論の犯しがちな勇み足

以上で「VR とは何か」ということに関する予備的な考察を終わる。さて、このようなものとしての VR を哲学の観点から分析する上ではどのような注意が必要だろうか？VR 的な設定は現実の VR の登場のはるか以前から哲学者の想像力を刺激し、思考実験の道具として利用されてきた。ある意味ではデカルトのデーモンも一種の VR 的な設定であるし、その現代版であるパトナムの「培養槽の中の脳」はさらに VR に近い設定となっている(Putnam 1981, ch. 1)。これらの思考実験はいずれも「外的世界は存在するか」「外的世界についてわれわれは語りうるか」という非常に根本的な哲学的な問題を考えるために導入されている。こうした行き方は、哲学の議論としては重要な洞察をもたらすことがあるが、そのような議論をそのまま VR 論として流用できるかどうかは非常に疑問が多いところである。

例えば、デカルトのデーモン型の問題設定を現実の VR に流用するならば、「今自分が見ているのは VR か現実かどうしたら分かるのか」という認識論的問いや「VR 空間上に存在するものは本当に存在するのか」という存在論的問いがたてられることになるだろう。だが、このような問いは現実の VR に関してはあまりおもしろい問いにはならない。デカルトのデーモン型の思考実験は、VR 空間の完全性（つまり、本当の現実空間なのか、現実には似せた VR 空間なのかを区別する手だてがないこと）に依拠している。しかし現在存在する VR が、はたして本当に哲学的に深刻なレベルで現実と仮想との境目・区別を曖昧にするかといえははなはだ疑問である。館が VR の定義の中で使う「現前するのと効果としては同等」という表現の意味については上でも少し触れたが、「目の前にあるこれは現実か VR か」という疑問が頭に浮かんだときに、どんな手段をもってしてもその疑問が検証できないような VR というものは今のところ考えられないし、今のまま VR が進化していったとしても当分その事情は変わらないだろう。検証の手段としては、大きく分けて VR 空間に内在的な検証手段と外在的な検証手段が考えられる。内在的な検証手段とは、VR 空間が現実空間と同じだけの豊かさをもたないことを利用して、現実との差を明らかにすることである。たとえば、目の前にある壁に穴をあけてみる、など、その空間の設計者が想定しない行動をとったとき、VR 空間と現実空間の差は明白になるだろう（この点については江口聡氏の教示に負う）。外在的な検証手段とは、VR 空間を離脱することで行う検証で、たとえば頭部搭載型ディスプレイをはずせば、それまで見ていた光景が VR 空間であったことは明らかであり、逆の混同（HMD をつけたときに見える空間の方が現実空間であるといった思いこみ）は普通はありえない。以上は非常に当たり前のことではあるのだが、理想化された VR に依拠する哲学的議論を安易に流用するときに見逃されがちなことだと思われたのであえて展開した。なお、これは VR に関して認識論的・存在論的問いをたてることの可能性そのものを否定するものでももちろんない。あるいは、もう少しプラクティカルなレベルで、VR と現実の区別や、VR 空間上の存在物が現実存在するか（現実からのインプットによって作られたものか単なる仮構物か）について問いを考察するのは十分意味があるだろう。しかしこれはあまり哲学者が答えるような問題ではなさそうである。

では、哲学における VR 的思考実験はまったく現実の VR に拡張できないのだろうか？わたしはそうも考えない。哲学において VR 的思考実験がよく用いられるもうひとつの領域は価値論の

分野であるが、こちらは実は完全性の仮定にそれほど依拠していないため現実の VR にも拡張可能なさまざまな含意をもつように思われる。もちろんすべてが拡張可能なわけではなく、仮想の VR と現実の VR との差を十分に考慮に入れた上で、そうした議論のどこが現実の VR に拡張できてどこができないかをはっきりさせながら議論をすすめる必要はある。以下の節ではこの問題についての考察をすすめる。

以下の議論に進む前に、思考実験が「拡張できる」ということで何を意味しているかについて若干説明しておこう。哲学的な思考実験の役割はいろいろあろうが、主な役割としては、極端な事例を想定することで、通常は混同されがちな概念上の違いを明らかにしたり、通常は気づかれにくい問題の存在を明らかにしたりすることであろう。例えばデカルトのデーモン型の思考実験では、われわれの知覚が本当に世界の存在についての信頼できる情報源であるかどうかという、通常は見えにくい問題を明確にするために VR 的設定が導入されているわけである。では、こうした思考実験が現実にも拡張されるということは、どういうことだろうか。概念分析の場合には、思考実験において成立した直観が、現実の事例においても成立するかどうか、という直観のテストが行われることになるだろう。見えにくい問題の明確化の場合は、その問題が現実においても（見えにくい形で）存在しているのか、それとも思考実験の極端さゆえに成立していたにすぎないのか、といったことが現実との比較で試されることになるだろう。以下の価値論での思考実験の利用法は前者に近いが、ただしここで試されるのは概念についての言語的直観ではなく、価値に関する価値論的直観ということになる。

### 3 価値論的視点の導入

#### 3-1 価値論における論争の枠組み

まず、哲学における価値論(=value theory)の基本的な問題設定や論争について簡単にまとめよう。(以下のまとめは Parfit 493-502, Griffin 1986 7-72, DeGrazia 1996 211-226 などによる。)価値論とは、大まかに言えば、「それ自体で価値があるものとはなんだろうか」という問いに対する答えを探求する分野である。

この問いそのものについて簡単な補足説明が必要だろう。ここで「価値がある」という表現は、「我々が(特に道徳的に)何をするかを決める時に考慮に入れられなくてはならない」という程度の意味にとってもらえばよい。倫理学ではこの意味での「価値」という言葉はしばしば「善」という言葉と同義的に使われる。また、倫理学では、内在的価値(つまりそれ自体としての価値、それ自体としての善)と道具的価値(何か他のものための役に立つがゆえの価値・善)の区別が重要な論争点になる。現代の文脈では、功利主義の価値論とその修正案、対案との間の論争という形で議論されることが多い。

#### 3-2 心的状態(mental state)説

価値論における一つの典型的立場が「快樂説」をはじめとする「心的状態説」である。この立場によれば、価値の最終的な源泉は快樂などある種の心的状態に存する。古典的功利主義者(ベンサム、ミル、シジウィックら)はおおむねこの立場を採用していたようである(ただしこの立場と次の選好充足説の間の差は微妙で、解釈上の問題は存在するが)。

なぜ快樂なら快樂という心的状態がそれ自体善であるといえるのだろうか？これについて古典的功利主義者たちの行う議論は概して消去法的である。つまり、それ自体望ましいとされる他のものをひとつひとつ検討していき、それらが実は快樂への道具としてのみ望ましいということを示すことで消去していくのである。ここではシジウィックのバージョンを簡単に紹介する（Sidgwick 1907, 105-115 および 391-407。シジウィックの議論については奥野 1999, 163-184 で丁寧にまとめられているので詳しくはそちらを参照）。シジウィックの議論は、究極善は「望ましい意識 *desirable consciousness*」であるということを示すことをわれわれの道徳的反省と直観に訴えながら示そうというものである。彼はまず、客観的な事物が善いといわれるのは、それがなんらかの形で人間と関わる場合のみである、という観察を行う。たとえば、誰かが鑑賞する可能性が全くないのに美を作り出そうとするのは不合理である。さらに、人間に関していっても、意識以外のものは結局意識とかかわる限りで善いか悪いかが決まる（性格の善さ、行為の意図の善さなどは結果として引き起こされる意識の状態の望ましさを判断される）。生きていることそのものも苦痛に満ちているならば善いとは判断されないだろう。望ましい意識の中でも、シジウィックは特に望ましい感情が善の究極的な源泉だと論じる。なお、シジウィックは「望ましい」という言葉を規範的な意味で使っているわけではなく、十分な情報と想像力が備わっていた場合に望むであろうもの、というような記述的意味で使っている。

快樂説をはじめとする心的状態説はさまざまな方向から批判されてきた。ここでは二点とりあげる。まず、心的状態説の一つの帰結は、二つの選択肢が内省によって知りうる違いをもたらさないならば、両者は同等ということである（これをグリフィンが「経験要件 *experience requirement*」と呼ぶ。Griffin 1986, 13）が、この点に対する反対論の一つとして、ノジックの「経験機械」を使った議論がある（Nozick 1974, 42-45）。この経験機械というのは、いわば「完全な VR マシン」で、それにつながれると、非常にリアルに望み通りの経験をすることができる。したがって、快苦に関して言えば、現実にも暮らすよりも多くの快がみこめる。しかし、われわれは経験機械につながれてこれからの一生を過ごすことを望まないであろう。もう少し日常的問題としては、周囲の人があたかも本当の友人であるかのように振る舞う場合、本人の主観的経験としては本当に友人がいるのと同じだが、それでいいのだろうか、というような状況も考えられる。もう一つ問題になるのは、そもそも「快樂」と呼びうるような単一の望ましい心的状態があるのだろうか、という問題である。この問題を回避しつつ心的状態説をいじめるような立場として、パーフィットは「選好快樂説 *preference-hedonism*」と称するバージョンを提案する（Parfit 1984, 493; ただしパーフィット自身がこれを支持するわけではない）。

### 3-3 選好（欲求）充足説

心的状態説の問題点を処理するために提案された対案が選好充足(*preference satisfaction*)説、ないし欲求充足(*desire satisfaction*)説である。選好(*preference*)という言葉は、二つ以上のものがあるときに、その一つを他方より好ましいと思う気持ちを指し、そうした序列化の含みを除けばおおむね欲求という言葉と互換的に使われる（以下でも互換的に使う）。ここでいう「充足」は主観的経験ではなく、世界における客観的事態の成立の問題である。従って、実際にその欲求・選好が充足されたことを本人が知らなくても充足は成立しうる。

心的状態説に対する選好充足説の利点はどこにあるのだろうか？まず、選好充足説は望ましい

心的状態を特定するという作業から解放されている。心的状態そのものが選好の対象であることももちろんあるが、その心的状態が望ましいかどうかはあらかじめ決まっているわけではなく、まさに選好されるかどうかによって決まるのである。つぎに経験機械型の問題についてだが、現に経験機械につながれているかどうか、現に本当の友人がいるかどうか、というのは選好充足説の観点から言えば客観的世界の側で充足されるべき条件である。したがって、経験機械につながれて一生すごすのはいやだという選好の充足も十分道徳的配慮の対象になりうるわけである。さらに言えば、自分の死後のことについての選好を考慮に入れるのは心的状態説ではむしろかしいが選好充足説では問題はおきない。

しかし選好充足説はよい所ばかりではない。まず、本人に直接関係ないことへの選好の問題がある。たとえばある人がまったくの通りすがりの相手と話をし、その人が成功してほしいという強い選好を抱き、そしてそのままそのことを忘れてしまったとしよう。この選好が道徳的な考慮に値すると考えるのは直観に反するようにみえる(Parfit 1984, 494)。この問題を回避するため、パーフィットが成功説(success theory)と呼ぶバージョンでは、考慮されるべき選好は自分自身の生活に関わるものだけとされる。ただし、自分にかかわるからといってそれが心的状態に反映される必要はない、という点で成功説は心的状態説と一線を画する。というわけで、自分のまわりの人々が本当に自分の友人であることを望む選好は自分の生活に関わることだから成功説でも考慮に入れられるが、まったくの通りすがりの人についての選好は考慮に入らなくなる。

さらに問題となるのは、考慮されるべき選好を現実の選好に限定するかどうかという点である。現実の人々は、情報の不足や想像力の欠如のために、本当は自分のためにならないものを望んでいるかもしれない。さらには、手に入らないものへの選好がだんだん薄れていってしまうという適応的選好形成(adaptive preference formation)の問題もある(Elster 1982)。その人にとって本当に価値のあるものを知るには、現実の選好ではなく、情報不足や適応的選好形成の影響を取り除く必要があるのではないかとそこで出てくるのが、「十分な情報にもとづく欲求」説(informed-desire theory)である。この立場によれば、道徳的考慮の対象となるのは、現実の欲求ではなく、その人が十分な情報と想像力を持ったときに欲求するであろうもの、ということになる(これに「経験要件」を付け加えれば先のシジウィックの立場と基本的には同じものになる)。ここまでくると、その人が現に持つ欲求・選好と考慮されるべき欲求・選好とのギャップが大きくなり、そうした欲求・選好の充足にどのような価値があるのかが問題になってくる。このあたりが心的状態説の支持者から選好充足説が批判される理由の一つになっている。(Hajdin 1990; 奥野 1999, 233-252 も参照)。

### 3-4 客観的リスト理論

上記のような立場に対し、人間の選好や経験は価値の源泉としてはむしろ二次的で、選好の対象となるべき事物こそ重要である、という考え方もある。これは価値あるもののリストとして事物を並べることになるので、客観的リスト理論(objective list theory)とよばれる。(Parfit 1984, 493。基本的には同じ立場についてほかの呼び方を提案する論者もいる。Scanlon 1993, 188-189, Brock 1993, 97-98)。実はこの立場への移行の芽は informed-desire theory 自体の中にあるという見方もある(Scanlon 1993, Griffin 1986, 26-31)。価値論という観点から見た場合、選好充足説において価値の源泉はどこにあるのか、つまり選好の側にあるのかそれとも選好される対象(事態)の

側にあるのか、解釈としては微妙なところである（価値があるから欲するのか、欲するから価値があるのか？）。選好充足説（特に **informed** であることを求めるバージョン）が主観的に欲求の満足された状態の達成を要求しない以上、後者の解釈も十分可能であり、これは一種の（非常にフレキシブルな）客観リスト説ということになる。しかし、客観的リスト説支持者の多くはもう一步踏み込み、どんなに十分な情報に基づいていても不合理な欲求というものがあり、そうしたものを排除して、合理的に欲求される「べき」ものだけが価値がある、とする。

このような客観的リスト説への移行は、特に応用倫理学の領域で顕著であるように思われる。たとえば、医療倫理において生命の質(**quality of life**)を論じる文脈では、患者の何に配慮しなくてはならないかを考える上で、ある程度具体的な項目に基づく指標が求められる (**Brock 1993**)。

「患者が望むであろうもの」というだけでは指標づくりには役に立たない。センの「機能すること **functionings**」や「能力 **capabilities**」を強調するアプローチは、客観的リスト説の代表といえるだろう(**Sen 1993** など)。

環境倫理においては、「それ自体で価値を持つもの」の範囲が拡張されるべきだという主張がなされる。たとえばエリオットは、「自然さ」（人工物でないこと）や「部分の多様性」などがそれ自体で価値を持つ可能性を示唆する(**Elliot 1991**)。彼が使う思考実験は、例えば「自然さ」に関しては、鉱山の採掘のために切り倒された林を（人間や他の動物が経験する範囲でもとの林とまったく同じ機能を果たす）人工の林で置き換える、という事例である。もしここでわれわれの直観が「道徳的に価値ある何かが失われている」と告げるならば、われわれの経験とは独立の何かに価値があると認めることになるわけである。この議論について注意すべきなのは、これは、実際の選好についての判断（もとの林が維持された状態をわれわれが選好するか）を求めているのではなく、価値そのものについての判断（われわれはそういうものを選好すべきかどうか）を求めているということである。また、エリオットは欲求充足の価値を否定するわけでもない。ただ、欲求充足とは独立に我々が価値を見いだすものもあるだろう、と言っているのである。このような環境倫理の議論は、うまくいくなれば客観的リスト説を支持することになるだろう。

ここに至って、議論はまた最初にもどることになる。たとえば美が客観的に価値あるものだとして、それをなんらかの形でわれわれが経験しないなら、そんなものの存在にどんな意味があるだろうか？

## 4 価値論的思考実験と Virtual Reality

### 4-1 VRによって得られる快樂

上のまとめの中で **VR** との連関が非常に明白なのがノジックの経験機械の議論である。以下、彼の思考実験をもう少し詳しく紹介しよう。ノジックの考えた経験機械は、脳に電極を挿された状態でタンクの中に浮かんでいる間に現実同様の経験をする、というものであった。この経験機械では、望み通りのことが経験できるという以外には現実世界で過ごすのと何ら変わりがなく、同様の快樂が得られる。選択権を失うことが問題なら、二年ごとに現実世界に戻ってきて、もう一度経験機械につながるかどうか選び直すことにしてもよい。もう少し実際的な、機械が壊れたらどうしよう、といった不安もあるだろうが、ここは思考実験なので、その心配は排除できるものとしよう。それでもなおわれわれは経験機械につながることを望まないだろう、というのが



ノジックの論点で、われわれにとって快い経験よりも大事なものがある、ということが示されたことになっている。この思考実験が心的状態説を否定して選好充足説へ移行する上での一つの重要な論点となっていることは上で見た。

さて、この思考実験と現実の VR を比べることで何が得られるだろうか？まず、この思考実験の成立に関して何が本質的で何が本質的でないかということについて、現実の VR へのわれわれの態度を考えることから見えてくるものがあるだろう。ノジックの経験機械は、われわれの経験全体をシミュレートすることになっているが、もちろん現実の VR にはそんなことはできない。前にも述べたように、視覚に関してはある程度研究が進んでいるものの、触覚に関してはまだ研究は始まったばかりであり、使用者から VR 空間への入力手段も限られている。しかし、高い現実感を伴った快い経験を産み出す装置という観点から言えば、VR を応用したゲームなどはすでにそうした要素をそなえているといえるだろう。また、デカルトのデーモン型の思考実験と違い、仮想の体験が仮想であること自体は認識されているとする点でも、ノジックの経験機械と現実の VR は共通する。ノジックの思考実験は、一見デカルトのデーモン型思考実験と似てはいるが、根本的に性質が違うものであることがここから分かる。

この共通点に基づいて、現実の VR への我々の現実の反応によって、ノジックの思考実験の「追試」を試みることもできるだろう。実は、経験機械の思考実験に関して提起されてきている疑問の一つは、はたしてわれわれは本当に経験機械より現実の方を選好するだろうか、という点であった。(グラバー1996 第7章、第8章など。ただし、グラバーは経験機械の欠点を補うために、経験機械よりさらに進んだ「ドリームワールド」を考察し、それへの反論の難しさを示す、という形の議論を行う。) ノジックはずいぶん自信たっぷりだが、本当にわれわれがその選択に直面したときにどう感じるか、彼には分かっているのだろうか？言い換えれば、ノジック(および彼に同意する読者)のこの件に関する選好は十分な情報と想像力に基づいてはいないのではないか？

ノジックがこの思考実験を提案した 1974 年には、VR に類するものはまったく実用化に至っていなかった。現在、だんだんと進歩していく VR によって、われわれは、経験機械がどのようなものでありうるかについての想像力を獲得しつつある。そして、現状で、VR の進歩へのわれわれの反応はそれほどネガティブなものではない。実際、VR の技術はアミューズメントの分野にどんどん応用を広げつつある。こうした VR のアミューズメントへの応用の広がり、われわれが VR を通して疑似体験で快楽を得ること自体にはそれほど抵抗を持っていないことの何よりの証拠になるだろう。そして、この、「疑似体験で快楽を得る」という一点に関しては、VR と経験機械は基本的に同じである。したがって、たとえわれわれが経験機械を最終的には否定するにしても、その理由は、その経験が「本物」でないからだ、というものではなさそうだ、ということとはこうした観察から言えそうである。

もちろん、このことだけから直ちに心的状態説が有利になるということはない。どんな理由であれ、最終的にわれわれがやはり経験機械につながれた生を価値あるものとみなさないなら、心的状態説には何か問題があるということになるだろう。しかし、ここで行ったような考察は、心的状態説のどこに問題があるのか、を分析する段階においては重要な役割をはたしうるだろう。また逆に、このような問題を念頭において VR と接することで、VR から得られる快楽についてわれわれはよりよく反省することができるであろうし、そうした反省は、十分な情報と想像力のもと

づく欲求（経験要件を認めるにせよ認めないにせよ）に近づく重要な足がかりとなるであろう。

#### 4-2 VR をめぐる選好

選好充足説と VR との関係ということを考えてときに、いくつかの切り口があるだろう。まず、VR という技術そのものをわれわれが（十分な情報に基づいて）望むかどうか、という問題設定が考えられるが、これは今のところそれほどおもしろい設問にはなりそうにない（経験機械に近いものが作られるようになってくれば状況は変わるであろうが、この点では経験機械と VR の違いの側面の方が強く働くようである）。また、VR の使用がわれわれの選好におよぼす影響、とか、VR 空間内でのわれわれの役割に応じて生じる VR 空間に相対的な選好、とかの問題設定も可能かもしれない。この二つについてはもしかしたらおもしろい議論が可能かもしれないが、ここではあつかわない。ここでとりあげるのは virtual な個体が持つ選好についての考察である。

これについてはグラバーが興味深い問題提起をおこなっている（グラバー1996,165-166）。グラバーはノジック流の経験機械をさらに拡張して、家族全員が経験機械内の世界に永久的に移住できるような装置を想定し、これをドリームワールドと呼ぶ。ドリームワールドの思考実験は、経験機械に対する典型的な反対のいくつか、特に他人との関わりを失ってしまうことに由来する反対を封じ込める効果があり、ドリームワールドがなぜ望ましくないかを論じるにはより洗練された議論が必要になってくる。それはともかく、ドリームワールド内では、実際には機械を介してやりとりを行っているとはいえ、やりとりする相手は外の世界でやりとりしていた相手と同一であり、当然その選好は考慮される。しかし、ここでグラバーは興味深い想定を付け加える。もし仮に、このドリームワールド内であたらしい子供ができたとしたら、その子供の選好はほかの子供たちと同様に配慮されるべきだろうか？グラバー自身は、こうした事態に直面したときにわれわれは困惑するであろうということだけ述べて、この点についてそれ以上考察を深めてはいない。

もちろん、こうした問題提起に対する典型的な反論は、virtual な個体は仮想的な存在であって選好など持ち得ない、というものであろう。しかし、それでは選好を持つと言えるための必要条件はなんなのだろうか？ここは思考実験の話であるから、実現可能性は無視して、ドリームワールド内で生まれた子供は現実の人間と区別の付かない反応をし（つまりチューリングテストに完全に合格し）、しかもその子供のドリームワールド内での解剖学的特徴（脳内の構造等々）は現実世界における人間の解剖学的特徴と正確に一致するとしよう。必要なら、さらに、その子供の反応パターンと脳内の構造のパターンの間には適切なプログラム上の因果関係も設定されているという仮定を付け足してもいいだろう。心の哲学では、そうした状況でなおクオリアを持つかどうかといった論争が行われているが、ここでの関心はクオリアにはない。道徳的な価値の源泉としての欲求ないし選好を持つための条件として何が必要か、ということを考えるための思考実験なのである。私見を言えば、ここまで条件が整った上で、なお、ドリームワールドで生まれた子供が選好を持たないと主張するのは非常にむずかしいのではないかと思う。選好を持つものと持たないものの間の線引きは、VR 空間の住人か現実空間の住人かという違いのみに基づいては引けないのではないだろうか。

さて、これと並行的な問題設定が現実の VR に関して可能だろうか？現在のところ、VR 空間はグラバーの思考実験とは比べようがないほど貧弱である。普通に考えても、VR 空間内の他人

が現実の他人と同じ価値を持つわけではないということは簡単に言えそうである（さもなければ VR ゲーム内で殺人を犯した者も通常の殺人者と同様に処罰されることになってしまうだろう）。したがって、この場合は、思考実験と現実の VR の関係は、経験機械の例よりはデカルトのデーモンの例の方に近い。しかし、どこでその重要な差が生じるのか、という理由についてははっきりしない。われわれが VR 空間内で人を殺すことにさほどの抵抗を感じないのはもしかしたらまだ VR 技術が人間の存在感・現実感に関して初歩的な段階にあるからではないのかという疑問は生じる。ある程度の対話や交流が可能になった時点で VR 空間内の人間についてのわれわれの判断が大きく変わるということは可能性としてはありうる。もしそうなっていくなれば、VR と思考実験とのギャップはそれほど大きくなかったということになるだろう。

実際には、これに類する問題は、狭い意味での VR よりも、いわゆる「バーチャルペット」、つまり実際のペットを模したロボットに関連して先に起き始めていると考えることもできる。はたしてアイボの示す選好は考慮に入れられる価値があるだろうか？もしないとすれば、それは何故なのか？今のところは、もちろん、現実のイヌに比べてもバーチャルペットのイヌの反応はまだまだ単純なものであり、両者が本質的に違うということにそれほど問題は感じられない。しかし、今の延長線上でバーチャルペットがこのまま進歩していったらどうなるだろうか？どこまでいってもロボットはロボットで選好は持ち得ないのだろうか？実のところ、この問いに対する答えはあまりはっきりしない。

問題の根は、なぜ選好なり欲求なりに価値があると考えられるのか、ということについて、われわれは自分自身の選好・欲求を大事に思う、という以上の根拠はあまり提示されていないという点にある（Hare 1981, ch 5 など参照）。選好・欲求のどういう側面がわれわれにとって大事なのか、という点にもっと踏み込んで考察をしないことには、ある対象が選好を持つとみなされるべきかどうかということについて判断は下せないだろう。こうした問題について考察を深めるためには、VR 空間内の人間の表現やバーチャルペットの今後の進歩にしたがってわれわれの反応がどう変わっていくか（変わっていかないか）を注意深く見守る必要があるだろう。

#### 4-3 VR 空間内の客観的事物

客観的リスト説と VR との関係についても多角的な分析が可能だろうが、ここでは VR 空間内の客観的事物の価値、という点に的をしばって考察する。

まず、エリオットが環境倫理の文脈で行った思考実験について考えてみよう。エリオットの思考実験は、グラバー流のドリームワールドに拡張した方が本質が明らかになるだろう。今度はドリームワールドに人間だけでなく他の有感動物（快苦・欲求などの能力をそなえた動物）もつなぐことにしよう。仮にドリームワールド内である地域の生態系が（人間や他の有感動物の経験する範囲内で）そっくり再現されたとしたら、それでその生態系の価値は維持されたといえるだろうか。今は思考実験をしているのだから、「部分の複雑さ」ないし「多様性」については、ドリームワールド内でいくらでも再現可能だと仮定しよう。はたしてわれわれはそうした生態系を現実の生態系と同じくらい価値があるものとみなすだろうか、それともまったく価値のないものとするだろうか。

おそらく、生態系の固有の価値を擁護する論者は、生態系のドリームワールド内での再現という発想を鼻で笑い、そんなものの価値を否定することであろう。しかし、もしそういう反応が返

ってくるならば、これは生態系の価値について一つの重要な洞察を与えてくれることになる。「複雑さ」や「多様性」は、それだけ取り出しても価値を持たないのであれば、実は生態系の価値は「人工でないこと」「自然さ」の中にあるということになりはしないだろうか？あるいは、「自然でありかつ多様であること」のような連言の形にならないと価値の源泉とならない、ということも考えられる。

もちろん、現実の VR は自然の豊かな多様性を再現できるようなレベルにはまったく達していない。しかもこれは VR が進歩すればどうにかなるという問題ではなさそうである。先にデカルトのデーモン型の思考実験のところ、VR かどうかを確かめるための内的検証法に触れたが、内的検証が可能であるということは、とりもなおさず現実空間の豊かさ・多様性のどこかが VR 空間の中では切り捨てられているということである。これはおそらく VR という技術に内在的な（つまりこのまま進歩していても克服不可能な）限界であろう。

以上のような考察と非常に対照的なのが、客観的価値の例としてあげられることの多い「美」と VR の関わりである。美は、もちろん芸術作品についても問題になるが、環境倫理の文脈では「自然の美」といった形で、自然の内在的価値を主張するための一つの要素としても使われる。さて、その「美」についてであるが、VR 空間内における芸術作品については、「複雑さ」の場合とは逆に、実際に現前するものとほぼ同等の価値をみとめてもよい場合が多いようにも思われる。もちろん、現実空間で描かれた絵を VR 空間内に取り込んだ場合、模造であるという点でもとの絵よりも一段低く見られるということはあるだろうが、VR 空間内のレプリカが美しくないということにはならないだろう。さらに、模造という条件を取り除くために、「VR 空間内で油絵を描く」という作業のできる VR 装置が作られたとして（これは経験機械やドリームワールドに比べればずいぶん現実的な想定である）、ある画家が VR 空間内で油絵を描いたと仮定しよう。この絵と現実空間で描いた油絵が美しさという点では遜色ないということは十分ありそうである。

このように考えると、客観的価値とみなされるものにもさまざまなものがあるということが見えてくる。シジウィックは人間の意識と関わらないものに価値を見いだすことがむずかしいことの例として美の制作をあげたわけだが、こうしたふるまいの差をみても、その議論を客観的事物の内在的価値一般に拡張したのは早計だったかもしれない。

## 5 結び

以上、価値論的思考実験と VR の関わりについて考察を行ってきた。価値論的思考実験は、心的状態説の是非など、価値論の基本的な議論の部分で大きな役割をはたしてきた。そうした思考実験について理解を深める上で VR へのわれわれの反応を見ることは有益であるし、VR についての理解を深める上でも、価値論的思考実験との比較は有益であろう。以上の考察がそうしたことを示す一例になっていれば幸いである。

## 謝辞

本稿は、安彦一恵「「バーチャル/リアル」という問題 ―現代世界の問題として―」（第8回 FINE 京都フォーラム、京都大学文学部にて、2000年9月16日）および戸田山和久「仮想と現実の哲学にむけて」（「仮想空間と現実空間の接合」シンポジウム、名古屋大学人間情報学研究科にて、

2001年3月22日)の両発表に刺激をうけて執筆された(両氏の主な論点には反対する結論になっているかもしれないが)。両氏、および両氏の発表において活発な討論を展開された聴衆のみなさんに謝意を表したい。

## 文献

### 英語

- Brock, D. (1993) "Quality of life measures in health care and medical ethics", in Nussbaum and Sen 1993, 95-132.
- DeGrazia, D. (1996) *Taking Animals Seriously*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Elliot, R. (1991) "Environmental ethics", in P. Singer (ed.), *A Companion to Ethics*, Oxford: Blackwell, 284-293.
- Elster, J. (1982) "Sour grapes---utilitarianism and the genesis of wants" in A. Sen and B. Williams (eds.), *Utilitarianism and Beyond*. Cambridge: Cambridge University Press; 219-238.
- Griffin, J. (1986) *Well-Being*. Oxford: Clarendon Press.
- Hajdin, M. (1990) "External and now-for-then preferences in Hare's theory" in *Dialogue* 29, 305-310.
- Hare, R. M. (1981) *Moral Thinking*. Oxford: Oxford University Press.
- Nozick, R. (1974) *Anarchy, State and Utopia*. New York: Basic Books.
- Nussbaum, M. and Sen, A eds. (1993) *The Quality of Life*. Oxford: Clarendon Press.
- Parfit, D. (1984) *Reasons and Persons*. Oxford: Clarendon Press.
- Putnam, H. (1981) *Reason, Truth and History*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Scanlon, T. (1993) "Value, desire and quality of life" in Nussbaum and Sen 1993, 185-200
- Sen, A. (1993) "Capability and well-being" in Nussbaum and Sen 1993, 30-53.
- Sidgwick, H. (1907) *Methods of Ethics*, 7th edition. London: Macmillan.

### 邦語

- 奥野満里子(1999)『シジウィックと現代功利主義』勁草書房
- グラバー、ジョナサン(1996)『未来世界の倫理 ---遺伝子工学とブレインコントロール---』加藤尚武、飯田隆監訳、産業図書、1996年
- 野村淳二、澤田一哉編著(1997)『バーチャルリアリティ』、朝倉書店
- ハイム、マイケル(1995)『仮想現実のメタフィジックス』田端暁生訳、岩波書店
- 松王政浩(2000)「バーチャルリアリティと身体---情報倫理的アプローチ---」『情報倫理学研究資料集 II』 pp.75-83,2000年