

サイバースペースにおける身体と諸共同体

についてのマルセル的分析

トーマス・アンダーソン

出典：

Thomas C. Anderson, "The Body and Communities in Cyberspace: A Marcellian Analysis" in *Ethics and Information Technology*, vol. 2, 2000, pp.153-158.

キーワード：身体 (body)、ガブリエル・マルセル (Gabriel Marcel)、現実の諸共同体 (real communities)、ヴァーチャル諸共同体 (virtual communities)

概要

トーマス・アンダーソンは、この論文において、サイバースペース上の諸共同体を吟味する。彼の目的は、人間関係の形成や保持における身体の重要性を、ガブリエル・マルセルの見解をもとに検討することである。アンダーソンによると、マルセルは、個人が自己同一性を保つのに身体が重要であるのと同じように、共同体において間主観的な絆を保持するのにも身体が重要であることを強調した。アンダーソンは、このマルセルの見解を中心にして、サイバースペース上の共同体を以下の3点から見ていく。

- 1.人々が、サイバースペース上に「ヴァーチャル」共同体を作り上げられると期待している理由を幾つか挙げる。
- 2.ヴァーチャル共同体の特徴に対して、フランスの実存主義哲学者、ガブリエル・マルセル(Gabriel Marcel 1889-1973)の身体と共同体に関する見解を用いて、批判的に考察する。
- 3.ハイテク文化において、多くの人々が現実の共同体よりもヴァーチャルな共同体を好むという傾向に対して、アンダーソンは危惧の念を抱く理由をマルセルの見解をもとに示す。

以下、アンダーソンの論議の大筋を追ってみたい。

1 ヴァーチャル共同体の展望

アンダーソンは、インターネット上におけるヴァーチャル共同体の特徴を幾つか挙げる。第一に、ヴァーチャル共同体の最も有益な特徴は、世界中の人々と瞬時にコミュニケーションできることである。例えば、マーシャル・マクルーエン (Marshall McLuen) は、ヴァーチャル共同体を「世界村(global village)」として説明した。彼は、インターネットが人々に現実世界での身体がもつ空間的、時間的制約を超えることを可能にし、またある程度まで、偏見、社会階級などをもつ各自の文化的環境を超えることも可能にすると述べた。われわれは、現実では特定の場所や時間に具体化(embodiment)されている。このことは、ほとんど人々が均質で狭い、限られた集団の中で生活し、働いていることを意味する。反対に、インターネット上では、驚くほど多様な文化や素性をもつ人々や場所に「アクセス」できる。ある個人が一生を、もしくはそれ以上の人生をかけても体験できないような人々や集団へのアクセスが可能になってきている。さらに、現実の生活で

は、自分と同じ興味や関心を持つ人々を見つけ出すのに、長い時間を要する。しかし、インターネット上では、そのような人々を世界中から瞬時かつ簡単に見つけ出し、コミュニケーションすることもできてしまう。

第二に、ヴァーチャル共同体にはより大きな多様性と平等が生じ得る、という主張がある。その主張によると、インターネット上で人々は、肉体から離脱(disembodied)しており、特定の人種、性別、階級、文化など、われわれの現実世界において明らかに感じとれるものから解放されている。例えば、インターネット上では、メッセージが男性、女性、アメリカ人、アジアの人など、どのような人から送られたのか、その送り手が教えない限り、誰も知らない。また、メッセージの送り手が自分の性別などを明らかにしたとしても、受け手はその情報の真偽を知る手立てがない。つまり、どんな人からメッセージが届いたのか分からないので、特権的な立場や視点がなく、全てのやりとりは対等として扱われる。この理由から、地球上のどこよりも平等な世界をインターネット上に作られうる。また、ヴァーチャル共同体に参加する人々は、社会的、宗教的、性別などの制約から自由であるばかりでなく、自分自身の個別的な人格や性格、特定の間人間関係からも自由である。すなわち、ヴァーチャル共同体に参加する人々は、自分の意のままに人格を作ることができる。これらの点がヴァーチャル共同体に適した人格を作ることが可能にし、現実世界では決して口にしない、物議を醸すような意見を表現する自由と勇気を持たせるのである。

第三に、双方向プログラムを通して、実に様々なヴァーチャル共同体が作られ得る。例えば、あるインターネット上の双方向性コンピュータゲームでは、何千というプレイヤーが参加している。プレイヤーたちは、このゲームの中で冒険や仕事をしたり、また共通の敵と戦ったり恋に落ちたり、と様々に活動するキャラクターを創造する。例えば、何千というプレイヤーが週に80時間も費やして、スタートレックのような宇宙探検や宇宙戦争に参加したりしている。このような双方向性プログラムがビデオやオーディオなどを媒介してより精巧なものとなるにつれて、より現実的な社会がプレイヤー達の希望どおりにインターネット上で構築されうる。また、このようなヴァーチャル共同体には、数ある共同体の中の一つに自分が参加する・しないという選択の自由がある。ある共同体に参加するかしないかを決める前に、その共同体の中で他の人々が交わす会話を、人は隠れて見ることもできる。この点が、家族や隣人らとの関係や責任がすでに与えられている現実世界とは違うところである。この点に関して、幾人かの論者は、ヴァーチャル共同体がポストモダニズムに特徴的な観念を具現化していると言う。つまり、ヴァーチャル共同体に参加するヴァーチャルな人々は、所与の恒久的ないしは一定のアイデンティティを欠いた主体である。ヴァーチャルアイデンティティは、完全に作り上げられた、柔軟で、流動的で複数的なものであり、核となる深い現実を持たない。これがまさに、マルセルが重大な問題として見出すであろうヴァーチャル共同体がもついくつの特徴である。

2 マルセル思想をヴァーチャル共同体に応用する

アンダーソンは、マルセルの「身体性」に関する考察を中心にしてヴァーチャル共同体の問題点を指摘する。まずアンダーソンは、まだ現在のように普及していなかった時代のマルセルの見解を、サイバースペース上の共同体に応用する理由を述べる。アンダーソンは、もし現実の共同体がヴァーチャルな共同体よりも事前に存在し、かつヴァーチャルな人々の現実のアイデンティティが知られているならば、サイバースペース上にもある種の共同体が維持されうる、というこ

とをマルセルは否定しないであろうと言う。というのも、その場合には、手紙や電話といったより単純な方法や技術が交友関係を保持し、助長するのに役立つのと同じように、ヴァーチャル共同体も交友関係を保持し、助長するのに役立つからである。しかしながら、それでもなおマルセルは、ヴァーチャル社会における人間関係の、離脱され背景のない(decontextualized)特徴に懸念するだろうと、アンダーソンは考える。

アンダーソンは、マルセルの「身体性」という概念を手がかりに、ヴァーチャル共同体を吟味してゆく。マルセルは、「身体」は、私が所有するものでも私が持つものでもなく、むしろ〈私とは私の身体である (I am my body)〉と主張し、近世の心身の二元論に反論した。ここで注意が必要なのは、マルセルの「身体」は、身体の還元主義的唯物論ではなく、自由で自己意識のある主体の具現だということである。身体に関して、サイバースペース支持者は、身体には制約や限界があることを強調し、ヴァーチャルリアリティによってその制約や限界を超えられることを強調する傾向にある。しかし、マルセルは、身体の顕現的性格(revelatory character)に焦点を当てることによって、この制約を肯定的に強調した。

マルセルによれば、私の身体とは私であり、私を世界や他の肉体をもつ主体に対して顕在させる人格的存在者である。私の身体は、間主観的關係を妨害するのではなく、世間の中で他者との出会いを可能にする単独の場である。そして、この「身体」における他者との出会いは、言葉よりも把握しやすいものであり、私は他者の身振り、態度、表情や口調などのうちに彼らとの出会いを経験するのである。このようなマルセルの見解によれば、インターネット上のコミュニケーションで用いられる言葉は、向かい合って話をする時、つまり身体的、共存在的コミュニケーションが持つ豊かな特徴の一つでしかない。

確かに、私たちの身体は、「今」、「ここ」にわれわれを制限する。われわれは、インターネット上のメッセージのように何処にでもいるわけではない。たとえ、サイバースペース支持者のなかには、自分の心や精神的な生活が身体と離れてサイバースペース上に存在している、と語る人がいるとしてもである。しかしながら、まさに今、まさにここに存在することは利点でもある。実際の見地から言えば、あらゆる所から洪水のようにメッセージが送られてきて、そのひとつひとつに集中するのが難しいヴァーチャル空間とは異なって、所与の空間にあるわれわれは、眼前に現れる他者や物に対して焦点を合わせるように強要されている。われわれは、日々の存在のなかで、世界中の人々とではなく、周りにいる人々と行動し、交流しなければならない。この交流を人間的かつ効果的に為すため、われわれは、他者の目的やものの見方を理解し共感できるようにならなければならない。そういった理解や共感、私がまのあたりに(in the flesh)他者の恐れ、怒り、喜びといったものを体験しうる直接的な関係において、より簡単になされる。さらに、匿名あるいは虚構の代表人と単に言語のメッセージを交換しているのではないのだから、われわれの行為は、自分自身や現実世界で出会う人々や互いの環境に、重大な影響を与えうる。したがって、われわれの相互的な生活の質の問題として、われわれの身体が「今」、「ここ」に位置づけられていることは、〈焦点(focus)〉だけでなく〈真剣さ(seriousness)〉も伴っているのである。

ヴァーチャル共同体支持者が、われわれが身体をもつ現実の共同体では、しばしば自由が制限されていると主張するのももつともではある。事実、マルセルは、最も根源的で重要な人間関係は、私によって選ばれたのではないと書いている。私は、それらの人間関係の中に生まれ、その関係によって育てられた。私は、自分が私の家族、隣人、国家、文化などに属し、それらと結びつい

ているのを後になって見つけるのである。しかしながら、これらの私が選んだのではない関係や結びつきが今日の私を形成したのであり、人生のどの段階においても、私は自己充足的でも、孤立しているのでも、また単体でもないのである。そしてマルセルは、このような私を形成する物理的で社会的な環境を「子宮」のようだとも言っている。なぜなら、身体を持つ私は、他の存在者に対して開かれており、弱く、彼らに依存しているからである。またマルセルは、私の自己知や自己愛は、他者や他者の私に対する知識や愛に依存しているのだから、主観性とはまさに間主観的であると主張する。このようなマルセルの考えから、具体的で特定の場所に位置する人格間の関係が人々に倫理的責任を課すということになる。自由に参加・脱退できるヴァーチャルな共同体とは異なり、現実では私が選択したかどうかは関係なく、私は家族・隣人・国家などに対して責務があり、これがわれわれの身体に根づく「真剣さ」のもう一つの側面である（このアンダーソンの意見との連関で、ラングドン・ウィナー「サイバーリバタリアニズム神話と共同体の展望」（「情報倫理学研究資料集Ⅱ」 pp.125-130）も参照されたい）。

さらに、このような現実の共同体を維持し促進するため、また他の共同体を作るためには、「誠実さ(fidelity)」がマルセルにとっては核心をなす。マルセルは、他人に対する誠意という責任が自己自身や他人の内にある恒久的なものの認識を要求する、と指摘する。この私の内にある恒久的なものが、私を他者に対する責任を受容する道徳的行為の主体とし、私が未来にどのような行為者になるかを約束するものである。同様に、他者の内にある恒久的なものが、その人を私の責任を受けるに値する者とし続けるのである。これに対し、自分自身の核を持たず、完全に流動的で複数であると見なす人々は、思いのままに人格を変える自由、気ままにヴァーチャル共同体に出入りする自由を主張する。これらの人々は、共同体を持続させたり、親密で長期的な人間的結びつきを形成したりするのに必要な人格的安定性(the personal stability)を持とうとは思わないのである。例えば、今日のヴァーチャル諸共同体における人と人との交流は、短いメッセージの素早いやりとりが中心となっている。そして、そのやりとりは、現実の他者との差し向かいの出会いが駆り立てるような精神集中度、忍耐力、注意深さを要求するのでも奨励するのでもない。

確かに、現実世界での現実の人格に対する忠実さの責務は、ヴァーチャル共同体では見られない複雑さとリスクで苦勞が多い。実際、インターネット上では、自分の興味と価値観を共有できる人にだけ焦点を絞ればよい。他方、現実の世界では、性別、人種、宗教、経済力、社会的地位が異なり、意見の一致しない人々と共に生き、働かなければならない。しかしながら、そうだからといって、現実世界では、キーボードを叩いて彼らを避けたり、消したりは出来ないのである。また、現実の世界では見られないような種類の平等主義が、ヴァーチャルリアリティでは存在するというのも確かではある。しかし、このことは、具体的な相違点を述べないことによって、相異を抽象化することでしか達成されない平等である。現実の生活では、われわれは、関わりあう人々をほとんど選ぶことができず、異なる人々や気難しい人々を理解し、彼らと共に働くために、時間をかけなければならない。もし、われわれが現実の共同体において共同で何かを成し遂げようとするれば、異なる人々や意見は必要である。

ここでアンダーソンは、マルセル的見地から以下のような意見を述べる。すなわち、サイバー空間上での自我や共同体を作り上げる自由と創造性はひどく切りつめられた自我(severely reduced selves)がもつ自由や創造性であり、そんなものは空想や白昼夢でしかない。さらに、そのような創造性は、人工妊娠中絶反対者や賛成者、自由放任主義的資本主義者や生活保護支持者

などといった人々が共存する現実の共同体を發展させる為には必要性が乏しいものである。したがって、現実の共同体と比較すると、ヴァーチャル共同体はまさに身体的な主観性や間主観性の具体的な位置づけを欠いているがゆえに、抽象的で、浅薄で、実質もなくまたもろいのである。

3 結論

最後にアンダーソンは、西洋文化の技術崇拜に関するマルセルの考察が何故ヴァーチャル共同体を懸念するものとなるのかを説明する。アンダーソンは、マルセルが、ヴァーチャル技術のさらなる向上によって、多くの人々は現実の生活における交流よりもインターネット上での交流を促されうること懸念するだろう、と考える。ここでアンダーソンは、上に枚挙したヴァーチャル共同体の価値を否定するのではない。すなわち、彼は、多様な人々との容易なコミュニケーションの手段としての価値、現実の共同体を作り維持するための価値、創造性への手段であるという価値や、現実世界の真剣さからの暫時の息抜きとしての価値といった、ヴァーチャル共同体の価値を否定していない。しかし、マルセルと同じく、彼が懸念するのは、ヴァーチャル共同体が現実の共同体よりも重要になり、その結果現実からの離脱をいっそう促すことになるという点である。

アンダーソンの懸念の由来は、マルセルが西洋文化の技術崇拜に対して危惧の念を示したことに関係があると思われる。彼は、以下のような話で議論を終えている。

18世紀以降、われわれの技術の主な使い道や利益は、人間を物質的な制限や負担から解放することだった。例えば、われわれは、もはや生活用水を川などから運ぶ必要はなくなったし、食料を自給自足で確保する必要もなくなった。さらに、われわれは、自分自身を楽しませたり、自分自身に情報を与えたりする必要さえなくなった。これらのことは、すべてスイッチひとつで技術的に供給される。人々は、ますます家を出ることなく、買い物や仕事をしたり、所有物を売買したり、授業や会議に出席したりしている。また、第三世界の村や熱帯雨林などに現実に行きたいとは望まないような人々が、清潔で人工的に作られたテーマパーク、動物園や博物館を喜んで訪れている。ヴァーチャル技術の向上と共に、熱帯雨林などの感覚経験はより現実に近いものになりうるであろう。われわれは、旅行したり、天候に左右されたり、交通渋滞に悩まされたり、列に並んだり、身体的な危険や疲労なしに、このような感覚経験を体験することができるようになるだろう。これらすべてのものが「家庭エンターテイメント・センター」というわれわれのプライベートな空間で可能となりうる。そして、このような技術によって、われわれは自由やプライバシーを断念することなく、他者との交流をするようになったのである。現実の共同体での会話、コンサート、政治集会や、ハイキングなどよりも、家でテレビやコンピュータ画面の映像の前に座っていることを好む人々は、ヴァーチャル共同体の方を好む傾向にある、と言うのはこじつけであろうか。換言すると、現実との技術的に離れた接触や、他者との直接的出会いを技術的な代用物で為すことを好む人々は、複雑で、面倒で、真剣な現実の共同体よりも、抽象的で、自由に構築でき、比較的风险の小さいヴァーチャル共同体を好むのではなからうか。

多くの人々は、われわれの社会において、プライバシーを守るための選択肢が隔離にあると指摘している。例えば、われわれは、公共の交通手段よりもマイカーを好み、公共の場所にあるテレビやコンピュータよりも、隣人から隔てられた自宅にあるテレビやコンピュータを好む傾向にある。言うまでもなく、プライバシーや隔離の究極は、ひとつの家の中で各人がコンピュータ

につながれたゴーグルやヘッドフォン、手袋、ボディースーツを身につけ、自分自身の視覚、聴覚、触覚をもつヴァーチャル世界や共同体にアクセスし、それらを創造することである。

(山本 圭一郎)