

サイバースペースと現実世界

吉田寛

0 はじめに

- ・ 「サイバースペース」の諸問題について哲学的な観点からの議論の可能性を探る。
 - ・ 哲学における可能世界の問題、現実とは何か、主体とは何か、という問題をここで論じることが目的ではない。
 - ・ むしろそのような問題意識をもって、日常的な観点だけでは捉えがたい奇妙な側面を持っている「サイバースペース」を分析し、われわれが生活している現実世界との関係を考える。

1 サイバースペースに関連する社会的な問題

- ・ 『インターネット中毒』の問題（資料1）。
 - ・ かつて私には現実の生活があったが、電子の世界に乘っ取られてしまった。」
『ニューヨーカー』誌で引用されたインターネットユーザの言葉
 - ・ 最近の、「空虚な自己」（影山）「サイバーな心」（西垣）による、従来なかった犯罪との関連。バス乗っ取り容疑少年の例（資料）
- ・ ヴァーチャル・リアリティの発達による揺らぐ現実感覚
 - ・ 3Dゲーム、3Dチャット（資料3）
- ・ オンラインショッピングの拡大とカード破産

これらの問題の要因は、

- ・ サイバースペースに現実世界以上のリアリティ・価値を見いだす。
- ・ サイバースペースを現実世界とまったく乖離したものと見なす。
あるいはサイバースペースと現実世界を混同してしまう。

そこで、

- ・ サイバースペースは現実世界に対してどう位置づけられるのか。
- ・ サイバースペースと現実世界を、どのように我々は識別できるのか。

などを問題にする。

2 可能世界

- ・ 現実世界
＝われわれが現実には生きていて、時間空間的に連続して広がっている、リアルでアクチュアルな世界。
- ・ サイバースペース
＝インターネット上の仮想の空間（コンピュータを通して入ることができて、そこで話したり動いたりできるような場所）

現実世界もサイバースペースも言語的表現（言語、画像、音声）によって表現される。しかし、とくにサイバースペースは人間のプログラムによって構成される、すぐれて言語的な虚構の世界。

この言語表現を一種の記述と考えれば、サイバースペースとはある特定の記述に対応する特定の可能世界（の集合）と考えられる。もちろん空間を規定する記述だけでなく、その空間における行動を規定する命令も「 $t x$ において p 」のような一種の記述と見なせる。

- 可能世界

＝さまざまな記述に対応する思考可能なさまざまな世界

（「言語」と「実在」の二元論＝「記述」と「記述される世界」が前提）。

ある記述は一定の状況を表現し、すべての可能な記述の肯定と否定のある特定の組み合わせ（「状況記述 **state-description**」カルナップ）が、ある特定の可能な世界を表現する。

現実世界も他の可能世界と同様に、可能世界の一つでもある。現実世界を表現している状況記述は、真である記述の肯定否定の組み合わせの総体である。現実ではない可能世界（以後こちらをとくに「可能世界」と呼ぶ）を表現する記述の集合には、偽の記述が存在する（この偽の記述がその世界を現実世界から区別している）。

- 可能世界のごく簡単なモデル（カルナップ流の「状況記述」を利用する）

たとえば、{「私」、「・・・は京都にいる」、「・・・は正義の騎士である」} の3つの言葉に我々の言語を限定してみると、要素的な記述としては

「私は京都にいる」

「私は正義の騎士である」

の2つのだけが可能であり、たとえば、

「私私」

「は京都にいるは正義の騎士である」

などはナンセンスである。そこで、

状況記述 1：「私は京都にいる、かつ、私は正義の騎士である」

状況記述 2：「私は京都にいる、かつ、私は正義の騎士ではない」

状況記述 3：「私は京都にいない、かつ、私は正義の騎士である」

状況記述 4：「私は京都にいない、かつ、私は正義の騎士ではない」

の4つの状況記述だけが可能である。これに対して

可能世界 1：私は京都にいる、かつ、私は正義の騎士である

可能世界 2：私は京都にいる、かつ、私は正義の騎士ではない

可能世界 3：私は京都にいない、かつ、私は正義の騎士である

可能世界 4：私は京都にいない、かつ、私は正義の騎士ではない

の4つの可能世界がナンセンスでない世界として思考可能である。

- 上の例では、状況記述 2 だけが真であり、これに対応した可能な世界 2 が現実の世界である。一方、たとえば可能世界 3 のような世界をフィクションの世界とみなすことができる（D.Lewis,1983,p266）。
- 私が、この可能世界 3 あるいは可能世界 1 を現実の世界であると信じるようになったら、私はかなり危険な状況にあると言えるだろう。
- サイバースペースも同様に可能世界とみなすことができそうである。とくに、いままで

は単に想像されていたに過ぎない可能世界が、そこにアクセスして、そこで行為、コミュニケーションが可能な空間として、マルチメディア技術によって、インターネット上に「実現」された（されつつある）、といえるのではないか。だとしたら、それはかなり驚くべきことであろう。問題は可能世界の实在性や接近可能性。

- 可能世界論のヴァージョン（可能世界の实在性について）：可能主義と現実主義
 - ◇ 可能主義（ルイス）：可能世界も現実世界と同様にリアリティをもつ。
 - 「現実世界」とは多くの可能世界の中でも特に「私のいる世界」である。
 - キャラクターは、その可能世界で命名される、その世界での存在者。
 - ◇ 現実主義（クリプキ）：現実世界だけがリアリティをもつ。
 - 可能世界とは、われわれが現実において思考のなかで構成した想像上の世界。
 - キャラクターは、現実世界で命名され、固定指示子として全ての可能世界を貫く（指示の因果説）。
- 各可能世界のあいだには因果関係は存在しえない。（可能世界は物理的にはアクセス不可能）
 - 現実世界＝われわれのいる時間空間的に連続している世界
 - ある可能世界で起こったことが現実世界の出来事に「影響」を及ぼすことはない。また逆に現実世界で起こったことがいずれかの可能世界に「影響」することもない。
 - 現実世界の人やものも、可能世界に「移動」することは出来ない。また、可能世界上の人やものが現実世界に侵入してくることも不可能。

3 サイバースペースの分析

「サイバースペース」といっても、さまざまである。とくに問題が生じているのは、だれでもアクセスできるインターネット上のウェブサイトであろう。とくに現実世界との関係が問題になるのは「没入感」「対話性」（西垣 1995、p.55）のあるものだろう。これらを現実世界と可能世界という観点から概観する。ホームページ、電子ニュース、電子掲示板、フォーラム、電子メール、チャット、オンラインショッピング、ゲーム、などなどについて順次考察する。

- ホームページ・電子メール・電子ニュース・電子掲示板。

ウェブ上の手紙、ニュース、掲示板。現実世界におけるパンフレット、手紙、ニュース、掲示板などの情報と同様。現実世界の発信者の意図、現実世界の状況などを記述する。現実世界を記述しているかどうかで、真か偽かが決まる。→信頼のおけない情報も多く真か偽かを見極める能力が必要。没入感、対話性は低い。しかし、オンラインであるため、対話は比較的容易である。電子掲示板においては対話的な展開は普通に見られる。

- ゲーム。

3Dによる疑似空間でキャラクターを操作することで、ほかのキャラクターに出会ったり、戦ったり、交友を結んだりしつつ、目的を達成する（もちろんそうでないゲームもある）。ヴァーチャル・リアリティ、疑似的な現実感が得られる（ゲーム開発企業はこれを競って開発する）。現実世界とは因果関係のない虚構の世界であり、可能世界と見なせる。たとえば、

サイバースペースで「私」は「正義の騎士」として「負傷した」としても、現実世界の私には影響はない。このいみではサイバースペースの「私」は現実の私ではない。しかし、没入感と対話性はきわめて高く（といっても現段階ではまだまだ心配するほどのものではないと言うべきかもしれないが）、そこで「私」と私は重なり合う。

- ・ オンラインショッピング。

サイバースペース上の商店街（ex.サイバーモール）で買い物ができる。食料品から各種サービスそして家まで。自宅でいながら、マウス画面をみながらゲーム感覚で、商品を手取ることもお金を手渡すこともなく、買い物ができる。電子マネーやマルチメディアの発達によって今後ますますゲーム化すると思われる。しかし当然ながら現実世界と因果関係があり売買は現実世界で実際に成立している。サイバーモールでの「私」の買い物は現実の私の買い物である。ヴァーチャルなようだが現実。

- ・ チャット。

雑談。参加者はハンドルネームによって匿名化され（知っている者同士のチャットサイトもよく見られるが）、ある空間を「訪れ」、雑談を楽しむ。この場合、サイバースペースのチャットでの「私」の発言は、現実の私の発言とは特定されない。多くの発言は信頼がおけず、その会話は現実世界を記述していないことがしばしばである。チャット空間は、とくに大きな空間では往々にして会話が極めて混乱していて、もしこれらの発言もその空間の記述ととるなら、その空間は複数の可能世界の集合（現実世界も含まれるだろう）を形成している。3D空間、キャラクターなどによって仮想現実世界を成しているものもある（資料5）。このような空間では没入感、対話性は非常に高い。また一方で、現実世界での自分を名乗り、電話のように雑談する場合もある。この場合は、現実世界での通常の会話とみなせる。チャットの参加者達の意識しだいであろう。参加者同士が多数であればあるほど、またお互いに対する知識が少なければ少ないほど、内容的には混乱してとりとめがない会話となる。

サイバースペースといっても様々であり、現実世界、現実世界とは因果的に隔絶した可能世界とみなせる空間、現実世界と因果的に影響関係にある空間、現実／虚構の境界が混乱している世界、などが混在している空間である。

もちろんサイバースペースの空間はすべて現実世界に依存しており、その空間内での出来事が可能世界的に分析された空間であっても、その空間そのものは現実世界によって支えられている。例えば、可能世界で平和に休息を楽しんだとしても、現実世界の私の目は疲れ、通信費はかさむのである。

しかし、もしサイバースペースの「私」が現実の私であることを忘れるなら（これがまさに「没入感」であろう）、意識のうえでは「私」は現実世界をはなれて、サイバースペースの中にいる。そしてこれはしばしば起きることであり、最初に指摘した問題もこうして生じるのである。

現実世界をひとたびはなれた「私」は、現実世界と可能世界が入り乱れるサイバースペースの中で、自分のいる空間に対して、それが現実の世界か可能世界かをただしく判断しなければならない。各世界、各空間の位置づけについて完全に相対主義的になることは危険である。

4 現実世界と可能世界の識別

サイバースペースは、あたかも実在し、かつアクセス可能な可能世界のような側面を持っている。理論的には、「物理的にアクセス可能な可能世界」はおかしいので、サイバースペースは物理的にアクセス不可能であるか、あるいは可能世界ではない。しかし、われわれが物理的にアクセス不可能であっても、心理的にサイバースペースに没入できる。このとき、サイバースペースと現実世界の間をしっかりとっておき、そこで「行為」する必要がある。サイバースペースを、ともかく実現した可能世界を含んでいる、と仮にみなして、サイバースペースのなかで可能世界的なのはどの部分であるか、またそこで現実世界と可能世界はいかに区別できるか考えてみる。

- ・ 現実世界であるための規準
 - ・ そこにいる人にとっては、その人がその一部であるような世界が現実世界（ルイス）
→サイバースペースはすべて現実的な世界？
 - ・ 我々がそこからすべての可能世界を構成する自明な世界が現実世界（クリプキ）→
サイバースペースはすべて可能世界？
 - ・ すべての可能世界での「私」を支えている私にとって、時空的に連続し、因果的に
影響のある世界。すると、
 - ゲームの世界・・・・・・・・・・現実と因果関係なし→可能世界。
 - オンラインショッピングの世界・・現実と因果関係あり→現実世界。
 - チャットの世界・・・・・・・・・・混合
- ・ 「私」と私
ゲームにおけるその世界の中の駒としての「私」と、世界の条件として世界の中におさまりきれない超越論的な主体（と不可分の存在）としての私
- ・ サイバースペースの本質的な限界＝原理的な粗さ
＝ある視点からある粗さで表現されたもの＝モデル化の恣意性（西垣 1995）
- ・ 実在論をとるか
世界に対して実在論、つまり実在と言語の対応説をとらず、現実世界を我々によって（「任意に」かどうかは微妙な問題だが）創出、構成されたものと見る立場も可能。生命体の行動の適合性（あるいはそれをもたらす「抵抗感」）によって、リアリティを考える、オートポエシス理論（自らの作動を通じて一貫して自己を維持する単位体 p248）。
例えば一貫性、歴史性、慣習などによって相対的に現実性は順序づけられるという、ネルソン・グッドマンの根本的相対主義。この立場では、
 - ゲームの世界・・・・・・・・・・その空間内での行動に必要な抵抗感あり→現実世界
 - オンラインショッピング・・・・・・・・その空間内での行動に必要な抵抗感なし→虚構世界
 - チャットの世界・・・・・・・・・・その空間内での行動に必要な抵抗感あり→現実世界
- ・ 各可能世界間の識別の問題
 - ・ 矛盾：複数の可能世界をあるいはある可能世界と現実世界と混同した場合には、必然的に矛盾が生じる。
(たとえば可能世界2と現実世界3の混同)
「私は京都にいる、かつ、私は正義の騎士ではない、かつ、私は京都にはいない、かつ、私は正義の騎士である」

そこで、矛盾に注意深くなることで、世界間の混合を避けることができる。

- ・ また、虚構名に注目：指示対象の知られないキャラクターについては、可能主義においても、現実主義においても、それは現実世界の存在者ではないのではないかと疑うべきであることになる。

おわりに

映画「マトリックス」のような世界、あるいは「邯鄲の夢」のようなことは、現在のサイバースペースで実現されるわけではなく、このような想像は現段階では SF の領域である。現段階では、ゲームやチャットに没入してしまう、とかオンラインショッピングでついつい買い物をしてしまう、とかインターネット上ではなんとなく自由な気がしたり、攻撃的な発言を試みたり、いわゆる有害情報を流してしまったりする、というようなレベルである。それらは、個別的にひとつひとつ対策が考えられなければならない問題である。しかし、SF 的なお話も現代社会で話題となっているインターネット関連の諸問題も、問題としては「サイバースペースの存在の仕方」が関わっているという点では重なり、ここでまた「現実世界」そして「可能世界」「虚構世界」をどう捉えるべきか、という哲学的な関心とも重なってくると思われる。

参考文献

『インターネット中毒』キンバリーヤング、毎日新聞社、1998。

『インターネット中毒者の告白』J. C. ハーツ、草思社、1996。

『「空虚な自己」』影山任佐、NHKブックス、日本放送出版協会、1999。

『聖なるヴァーチャル・リアリティ』西垣通、岩波、21世紀問題ブックス、1995。

『こころの情報学』西垣通、ちくま新書、1999。

『意味と必然性』*Meaning and Necessity*, R. Carnap, Chicago UP, 1947.

『虚構世界の存在論』三浦俊彦、勁草書房、1995。

『可能世界の哲学』三浦俊彦、NHKブックス、日本放送出版協会、1997。

Truth in Fiction, in *Philosophical Papers*, Oxford, 1983.

On the Plurality of the Worlds, D. Lewis, Blackwell, 1986.

『名指しと必然性』*Naming and Necessity*, S. Kripke, Harvard UP, 1972.

(京都大学大学院文学研究科)