

デジタル倫理学の歴史¹

ヴァインセント・C・ミューラー²

※原文でイタリックになっている部分は傍点によって強調した。また、特に重要だと思われる記述は下線によって示した。

デジタル倫理学は、コンピューター倫理学や情報倫理学としても知られるが、今や多くの注目を集める活気ある分野である。しかし、それはどのように隆盛し、どのような発展を辿って今に至ったのだろうか？ 人間生活の電子化とともに倫理学的問題はどうか変化したのか？ デジタル倫理学を推進した伝統、関心や技術的ないし社会的発展とはどういったものだったのか？ 哲学の伝統的分野はどう応答したのか？ 本論文はその概略を与えるものだ。その中で、三つの時代区分を提案する。すなわち、データが電子的に計算されていなかった時代「前近代 (pre-modernity)」から、電子的なデータ処理が行われた「近代 (modernity)」を辿って、我々が今生きている現在である「ポスト・モダン (post-modernity)」、すなわちデータが電子的であるだけでなく、我々の生活自体も大部分が電子的である時代へと至るものである。各セクションにおいて、技術分野と社会分野の状況を大まかに描いたのち、デジタル倫理学における発展を説明する。最後に、簡潔な要約を提示する。

1. はじめに

デジタル倫理学の関心の対象には、デジタル技術の登場以前から存在しているものと、登場以後に出現した全く新しいものがある。前者には、プライバシーやデータセキュリティ、情報を介した（すなわち、情報を握る者が持つ）権力などがあり、これはデジタル技術の到来により変質した部分があるとはいえ、比較的旧来の問題といえる。一方で、後者には無人兵器や検索エンジン、自動化された意思決定 (automated decision-making) や AI に起因する存亡に関わるリスク (existential risk)³などが挙げられる。

¹ 元論文の書誌情報は以下の通り。Vincent C. Müller 2021, "History of Digital Ethics", in Carissa Véliz(ed) *The Oxford Handbook of Digital Ethics*, Oxford University Press. pp. 1-18.

² オランダ、アイントフォーヘン工科大学 (Eindhoven University of Technology) の教授。専門は科学技術の哲学。リーズ大学 (University of Leeds) のシニア・リサーチ・フェローならびにアラン・チューリング研究所 (The Alan Turing Institute) のフェロー、欧州認知システム学会 (European Society for Cognitive Systems) の会長や「倫理学、法学、社会経済問題についての欧州ロボット工学会」(the euRobotics topics group on 'ethical, legal and socio-economic issues') 会長なども務める。

³ 人類全体の生存を脅かすようなリスクを指す。AI の脅威以前から指摘されているものと

また、この分野の名称自体も変遷を遂げてきた。当初は「コンピューター倫理学」と呼ばれていたが、次第に「情報倫理学」という用語が提案され、さらに今日では本ハンドブック⁴のように「デジタル倫理学 (digital ethics)」と呼ぶ向きもある。さらに、特定の領域を対象とするデジタル倫理学として、「AI 倫理学」や「データ倫理学」、「ロボット倫理学」なども存在する。

かつての「コンピューター倫理学」は情報処理 (computing) を行う機械自体に着目した用語であったため、それが小型化し計算が不可視化されるにつれの外れなものになった。一方で、「情報倫理学」という語を用いると「情報」という概念を説明せねばならないのに加え、「情報倫理学」という語は、「図書館と情報学」のような、情報が情報処理を経ない場面でも用いられてしまうという問題がある。このような混乱の中で、「デジタル」という新しい概念に注目する向きがある。これは、現在起こっている出来事を最もよく捉え、議論の焦点を機械そのものからその使用の方へ向け変えられるような概念と考えられており、本稿もその考えに従うものである。未だに「情報処理」という用語は重要であるが、おそらく我々はじきにある機器が情報処理を行っているか否かは気に留めなくなるだろうとも言われ得るかもしれない。「デジタル」という概念は有意義であり続けるだろうが、しかし将来には「デジタル」の語も「情報処理」の語も「技術 (technology)」の語に吸収されてしまうだろう。

本稿は、デジタル倫理学の諸議論に以下のような歴史的な文脈を与えるものだ。

1. 情報技術の黎明期。すなわち 1940 年代から 70 年代、IT が潤沢な資金を得た「計算センター」でのみ使用可能な高価な技術だった時代。
2. 80 年代頃から 2000 年代初期、すなわちネットに繋がれた個人用コンピューター (PC) がオフィスや家庭にやってきた時代。
3. 直近の 15 年ほど。「スマート」フォンやその他「スマート」デバイスが、私的な目的のために用いられるようになった時代。

また、本稿は、以下の二つの考え方から構成されている。

(ア) 技術が倫理〔的問題〕を引き起こす (Technology drives ethics)。

(イ) 現在「デジタル倫理学」内部にある多くの問題がデジタル技術以前から存在した。

この二つには緊張関係がある。問題は、どんなときに「技術が倫理を引き起こす」のか

しては、核戦争やバイオテクノロジーによるものなどがある。

(参照例：<https://futureoflife.org/background/existential-risk/> 2022 年 5 月 3 日最終閲覧)

⁴ 本論文が掲載されている *The Oxford Handbook of Digital Ethics* のこと。

であり、どんなときにそれが「デジタル（情報処理）」技術に特有のものになるかだ。

また、我々はデジタル倫理学の歴史を三つに分類する。前近代（デジタル技術の出現以前）、近代（デジタル技術は存在しているが、人間の生活はアナログな時代）、ポスト・モダン（デジタル技術が存在し人間の生活もデジタルな時代）である。ここで使われている各時代の区分や用語は、必ずしもデジタル社会の標準的な歴史と一致するものではない。以降のそれぞれのセクションで、各時代において用いられていた技術と、デジタル倫理学の議論について簡単に見る。

2. 前近代：会話と筆記

2.1. 技術と社会

情報倫理学の関心のかなりの部分が、プライバシーや情報セキュリティ、情報を介した権力などに向けられているが、これらは情報処理が行われる以前から存在していた。それらは、情報が（文字や絵画などの）記号的形式で表現されない社会にも存在する。村の中の噂話にさえみられるのだ。

しかし、記号を用いた表現が始まったことは、大きな変化をもたらした。これらによって、発話とは異なって情報を記録したり、他の場所に移したりすることができるようになったのだ。ここで、「表象（representation）」という語を、次の二つに分けて考えることが有益だろう。一つは、誰かにとっての表象（志向的な表象）である。たとえば、誰かが発音する「木」という語がそれにあたる。これに対し、表象それ自体、すなわち何かは他の何かを表象するのが、あるシステム内部の機能であるがゆえに、志向の状態を伴わずとも起こる表象である。たとえば、木を見た人の脳内に浮かぶ非言語的な木の表象などだ。

デジタル倫理学の観点から大きな発展となったのは、書記技術の発明と利用であった。それは自然言語のみならず、算術やその他の目的にも用いられた。書記技術における記号はデジタルなものである。すなわち、明確な境界線を持ち、たとえば一つの記号が他の記号でもあるということはない。また、完全に複製可能である。すなわち、全く同じ言葉や文を繰り返し書くことができる。加えて、印刷技術による文章と画像の複製も、書記技術の影響力を増大させた。

更なる大きな一歩は、電報や手紙、ラジオ、TVなどによって、発話と記号を遠い距離に伝達し、より多くの人に伝えられるようになったことだ。突然、一人の人間の発話が世界中の何百万人もの人に聞かれ、見られ得るようになったのである。

2.2. 倫理

デジタル時代以前の情報の取り扱いについては大量の倫理的・法学的議論があり、それらの多くは今日の法律になっている。例えば、手紙のプライバシーは、18世紀初期に郵

便サービスが開始した頃に既に法的に保護されていた事例がある。特筆すべきことに、こうした法律のいくつかはデジタル時代には実質を失っている。例えば、電子メールはしばしば手紙のプライバシーによっては保護されないし、オンライン出版はしばしば出版法の対象ではない。

プライバシーという問題は1900年ごろに出現して一つの分野となったが、今日でも様々な論点にわたって中心的な議論となっている。また、情報をもたらす権力についてよく理解されるようになったのは印刷技術が発明された後、中でも特にラジオやTVといったマスメディアが発明されプロパガンダに用いられるようになってからである。第二次大戦後に、メディア学やメディア倫理学が普通の学問分野となった。メディア倫理学は今日でも、特に「公共圏」に関連するデジタル倫理学の主要な一側面となっている。

このような社会を対象にした倫理学の伝統とは別に、もっと個人を対象にした倫理学として、この領域にはじまりデジタル時代に影響力を持った「専門家の責任についての倫理学」がある。米国電気電子学会（IEEE, Institute of Electrical and Electronics Engineers）は、1912年に最初の「電気技師の指導についての専門家的振る舞いの原則（Principles of professional conduct for the guidance of the electrical engineer）」を採択した。このため、「工学倫理学（Engineering Ethics）」は情報処理の倫理学（コンピューター倫理学）よりも古いと言える。しかし興味深いことに、米国の電気・通信産業には、技師は専門家の免許を持たなくてはならないという要求の例外となろうという動きがあった。この動きは、今日の計算機科学に影響を及ぼしているかもしれない。今日の計算機科学者は、通常、計算機科学を工学の一分野と見なしておらず、従って自分たちが技師のエートスにも拘束されないと考えているのである。

3. 近代：IT（情報通信技術）におけるデジタル倫理学

3.1 技術と社会

このセクションで扱われる時代は大まかに1840年ごろ、チャールズ・バベッジ（Babbage）が初の汎用的な計算機である「解析機関（Analytic Engine）」を設計した時から始まる。しかし、計算機が実用化されたのは電気部品が利用可能になってからで、コンラート・ツェ（Zuse）のZ3（1941年）に始まり、ENIAC（45年）やManchester Mark I（49年）などが続いた。それ以後に続いた全ての主要なコンピューターは、内蔵されたプログラムを備え、電気を用いる汎用的なデジタル計算機であるという特徴を備えている。

二次大戦直後、情報工学の分野やサイバネティクス分野が勃興し、シャノンによる「コミュニケーションの数学的理論」が書かれ、56年には「人工知能」に関するダートマス会議が行われて「人工知能」という言葉が作られた。それから10年以内に、H. サイモンが「機械は20年以内に、人間ができる全ての業務をこなせるようになる」と予言した。1971年には、統合プロセッサ（マイクロプロセッサ）コンピューターが作られるようになった。これ

はすべての回路を一つのマイクロチップに収めたものだ。

以上が 1980 年代に「パーソナルコンピューター」を可能にした近代コンピューター時代の概要である。この時点までは、コンピューターは大きくとても高価で、大企業やリサーチセンター、「データ処理」のための公共機関のみで利用されるものだった。

3.2. 倫理学

3.2.1. 専門職倫理 (professional ethics)

倫理学とコンピューターについての最初期の議論は、情報処理に専門的に従事する人々の倫理学だった。その段階では、計算機科学者は専門家 (expert) であり、むしろ医者や機械技師に近い存在だった。この新しい「専門職」には特別な倫理学が必要かという問題が巻き起こる。コンピューター倫理学における当時の初期の議論には、当事者を道徳化するのだという趣があった。すなわち、それ以前に倫理学者が注意を向けてこなかったけれど、不道徳が跋扈している領域を見つけたぞといった姿勢である。専門家による分析によってその解決が支援されるかもしれない倫理的問題に実務家が向き合うという、より積極的なアプローチは殆ど見られなかった。見出されたのは、ある特定のテクノロジーが社会に良くない影響をもたらすのではという危惧ばかりである。現場でコンピューターを扱う人々が、技術自体は道徳的に中立で、自分達の目的は称賛されるべきであり、従って「技術の倫理学」など必要ない、という（今日でも見られる）考えを持っていたこともこれを後押しした。

3.2.2. 責任ある技術

しかし 60 年代に入ると、世界大戦における核爆弾の使用と、原子力発電がもつリスクへの議論に後押しされて、技術の限界についての懸念が高まった。このような政治的進歩は、欧州及び米国における政治的左翼の「68 年世代」の政治的進歩と密接に結びついている。

ローマクラブが 72 年に刊行した『成長の限界』などに代表される議論によって、技術とそれが可能にする進歩について、以前より批判的な見方が促された。これらの議論は、情報技術も含めて技術全般がもたらす長期的な影響を考慮した「テクノロジーアセスメント」分野に結実した。この社会科学分野は政治的提言にも影響するようになり、これを扱う学術機関もいくつか存在した。同時に、技術のさらに政治的な側面を「科学技術社会論 (STS)」という分野が扱うようになった。STS における関心は倫理学におけるそれと類似している。

また、持続可能な発展、特に「環境」に関する懸念は、ここ四十年ほど政治的な政策目標において重要であり続けているし、今では中心的な政策目標でもある。

3.2.3. 制御 (control)

(特定の技術ではなく) 科学や工学一般によって倫理的問題が提起されるということも一部の人には理解されていた。物理学者の C.F. ヴァイザッカー (C. F. v. Weizsacker) は 1968

年に、コンピューター技術が来る数十年のうちに我々の生活を根本的に変えてしまうだろうと予言した。そして彼は、我々はそのような世界で個人的な自由を得られるのだろうかと問うた。つまり「匿名の力の支配からの自由」という問題を提起したのである。直後、70年にヴァイザッカーは「科学・技術的世界における生活についてのマックスプランク研究所」の設立当初の所長になった。これには71年からハーバーマスが共同参画している。また、アメリカ計算機械学会 (ACM)には、既に69年から『コンピューターと社会』についての特別利益団体 (SIGCAS)があった。これは今日でも影響力を持っていて、72年から『コンピューターと社会 (computers and society)』という雑誌を発行している。

また、ノーバート・ウィーナー (Norbert Wiener) は著書『サイバネティクス』などにおいて、AIという造語ができる以前からAIについて警告していた。彼の議論には、科学技術に対する批判的な見方の端緒となった原子爆弾との関連がある。ウィーナーは後年の著書『人間機械論』においては、機械や技術の操作 (manipulation) について警告を行っている。

まとめて言えば、この時代の段階では、専門家の責任が一つの問題として注目を浴び、情報や機会を通じた技術の制御という概念が一つのテーマになり、技術がもたらす長期的な影響への一般的な懸念というものが存在した。

4. ポスト・モダン

4.1. 技術と社会

このセクションでは、1980年から2021年までの時代変化を扱う。この時代は、コンピューターが人々の生活に入り込むとともに、デジタル倫理学が一つの学術分野になった時代である。

80年代前半には、ビジネスの場面では「個人用コンピューター (PC)」が見られたし、80年代に終わりにかけて一般人が家庭で一つを所有するようになった。こうしたPCはネットに繋がれておらず、データのやり取りはフロッピーディスクによって行われていた。フロッピーディスクの容量も拡大し続けた。PCが備えるハードドライブは、だいたい20から120MBくらいの容量だった。90年以後に私用のPCがネットワークに繋がれる場合、それはアナログ電話回線へのモデムダイヤルインを通して行われるもの (CompuServe や AOL⁵ など) であり、それによってEメールやFTPが可能になった。同じ頃、PCはコマンドラインからMS Windows、Mac OSやUNIXなどの映像的なインターフェースに移行した。90年代になるまでは、文章を書くのに電動タイプライターや共有のコンピューターが用いられていた。90年には最初のWWWページがオンラインになり、さらに90年代後半には公的機関がウェブページを持つことが普及した。同時期に、ダイヤルインでのネット回線が利用可能になり、98年にはGoogleが設立された。2000年以後には、人々が家庭でネットに接続さ

⁵ アメリカの通信会社、パソコン通信サービスのブランド名。

れたコンピューターを持つことが普通になったが、電子ファイルのやり取りはいまだ殆ど物理的な手段で行われていた。2010年頃までに、コンピューターは常にネットへ接続されるようになり、ネット回線はWWWページや動画を頻繁に利用することができるほど速いものになった。さらに、2019年頃までにはネット回線は完全にデジタルなもの（ISDNやASDLなど）になり、電子ファイルはよくクラウドに保管されるようになった。光ファイバー回線は2020年ごろに使用されだした。直近の進歩としては、20年からのCOVIDパンデミックのため、ビデオ通話を用いて人々がオンラインで協働することが可能になった。

90年代後半になると携帯電話が学生でも買えるようになったが、それは単なる電話であった。最初の「スマート」フォンであるiPhoneは、2007年に出現した。2015年頃の時点で、学生がこのようなスマートフォンを持つのが普通になっていて、彼らはそれを主に通話以外のことに使用していた。すなわち、Wi-Fi機能を備えた携帯タブレットコンピューターとして用いていた。15年以降は、普通のスマートフォンは常にインターネットに接続される（3G回線で）ようになっていた。スマートフォンのインターネットによるWWWの頻繁な利用は、18/19年頃に（4G回線で）手の届く価格になり、その頃にビデオ通話やオンライン授業が可能になった。

2021年現在では、スマートフォンに加え、コンピューターを内蔵しインターネットに接続される「スマート」デバイスが登場している。特に携帯端末やテレビ、車や家などで、これらは「モノのインターネット（IoT）」と呼ばれる。敷設網・送電網や都市、道路といった上部構造にも「スマート」なものが発展しつつある。ネットに繋がったセンサー類も至るところに存在するようになってきている。加えて、我々の生活自体、大部分がデジタル化され、生活の多くが商業的なプラットフォームや「ソーシャルメディア」システムを通じて行われている。

2010年頃までは、「コンピューター」は物理的な箱として簡単に認知されていたが、今日ではそれは多くのデバイスやシステムの内部に組み込まれており、コンピューターがそこにあることはしばしば認知されない。おそらく、気づかれないように設計されてさえいる（たとえば、データを収集するためといった目的から）。情報処理の多くは、我々の日常生活の中で透明な技術となっているのだ。我々は特別な学習なしにそれらを用いており、それらが存在することや、情報処理が行われていることに気が付かない。最も深遠な技術とは、消えてしまう技術のことなのだ。

デジタル倫理学にとっては、この時代における決定的な発展は、「どこか別の場所」にあったコンピューターが自分のPCになったこと（1990年頃）、WWWの利用（95年頃）、スマートフォン（2015年頃）であろう。そして現在起こっている発展は、「透明な技術」としての情報処理への移行であるといえる。

4.2. 倫理学

4.2.1. 分野の確立 (Establishment)

デジタル倫理学、あるいはコンピューター倫理学の最初の段階とは、1980年代から90年代にかけて、哲学や計算機科学において、特に大学の計算機科学のカリキュラムにおいてそのようなものがあるということ、また、そのようなものがあるべきだということを確立しようとする努力だった。学術領域においてこの「確立」はとても重要だった。というのは、ひとたび「倫理学」が計算機科学や関連分野の構成要素として確立されれば、学術的な教師の労働市場や、教科書並びに論文などの執筆の需要が生まれるからだ。この分野が「専門職倫理」や一般的な社会的関心の枠を超えて確立されたのが、コンピューターが研究室からオフィスや家庭へと移行したのと同時期のことであるのは、偶然ではない。

「コンピューター倫理学」という語が最初に使われたのは、おそらくデボラ・ジョンソン (Deborah Johnson) の論文「コンピューター倫理学——工学を学ぶ学生にとっての新たな研究領域」であろう。そこで彼女は「コンピューターの専門家たちは、ソフトウェアの使用を管理するための倫理規定や法制度に注目し始めている」と語っている。また、「コンピューター技術によって悪化、変化、創造させられた倫理的問題」を最初に取り上げたのはウォルター・メイナーである。ここでも、一般的に言って専門職倫理がコンピューター倫理学の前身になったようだ。

その数年後、ジェームズ・ムーア (James H. Moor) の『コンピューター倫理学とは何か』や、ジョンソンによるコンピューター倫理学の最初の教科書、そして定評のある出版社 (Blackwell, MIT Press, Columbia UP) から出た三つの論文集といった書物が出版されたことによって、一つの学術分野が確立した。ムーアとジョンソンによるテキストは、今日でもこの分野で最も引用されている。その後の十五年間で、モノグラフや教科書、論文集が着実に観光されていった。90年代には、「倫理学」が多くの計算機科学のカリキュラムに組み込まれるようになり、教員や教材に対する需要を生み出した。

コンピューター倫理学が扱うテーマとしては、プライバシーや情報権力、専門職倫理学および技術が与える影響といった古典的なものに加え、そこには「何か固有のもの」があると見なされている。メイナー曰く、「私は、コンピューター倫理学に固有な問題があることを示そうとしてきた。これらの問題全てに、コンピューター技術が本質的に関与していた。この技術抜きではそれらの問題は生じなかつただろう。あるいはこのように高度な変化を遂げた形では生じなかつただろう」。

この流れから、今日ではより広い概念として、ロボット工学の倫理学や AI 倫理学のみに出現する問題、例えば技術の操作や自動化された意思決定、透明性、バイアス、自律的なシステム、存在に関わるリスクといったものをも含むような「倫理学」の概念が生まれている。より根本的には、デジタル倫理学は今や人間のデジタルライフ、すなわちオンラインかつ情報処理デバイスを用いた生活を対象にするものとなっている。

4.2.2. 分野の制度化

1970年にT.W. バイナム (Bynum) と R. リーズ (Reese) が創刊した *Metaphilosophy* 誌は、80年代の半ばに初めてコンピューター倫理学に関する論文を掲載した。ジェームズ・フェッツァー (James Fetzer) が91年に創刊したより著名な雑誌 *Minds and Machines* は、ジェームズ・ムーアが編集責任者であったころ (2001年~10年) に倫理学の論文を掲載しはじめた。欧州でも学術会議が開催されるようになり、複数の専門誌が創刊されるようになった。

哲学という学術分野全体で見ると、応用倫理学やデジタル倫理学は現在でも周辺分野や専門分野にとどまっており、主流の学会での発表や主流の雑誌での出版、主流の学部でのポストはほとんどない。私が知る限り、*Journal of Philosophy* や *Mind, Philosophical Review, Philosophy & Public Affairs, Ethics* といったところに、デジタル倫理学に関する論文は今日まで掲載されていない。その一方、*Science* や *Nature, Artificial Intelligence* といった (自然科学系) 雑誌には、多くの論文が出ている。哲学で何が「問題」に値するかは、今日でも哲学の伝統を通じて定義されることがほとんどであり、外側の実生活から哲学に問題が入り込むことは許されていない。デジタル倫理学のような「実践的」な分野で、伝統的な哲学に真の影響を与えようと目論む人が出てきたのはごく最近のことであり、この影響は今後数十年の間に強くなるだろうと思われる。現在既に、コンピューター倫理学や理論の研究者の被引用数は、伝統的分野の哲学者のそれを上回っている。

その一方で、複数の著名な哲学者たちが、AI と情報処理を巡る理論的問題に取り組んできた。彼らは「認知科学の哲学」や「心の哲学」に関心があり、その仕事は他の哲学分野でのキャリアを基礎としていた。これは、高名な一般大学で初めて教授職を得たデジタル倫理学の分野の人々の一人であったジム・ムーア (Jim Moor) にも言えることだ。欧州では、早い段階からいくつかの工科大学にデジタル倫理学に取り組む教授がおり、特にオランダは2007年に4つの工科大学に「倫理・技術センター」を設立している。AI 倫理学が一つの分野となったのは2012年に開かれた最初の会議以来ごく最近のことだが、今日では多くの主要大学にAI 倫理学の研究機関がある。

ほんの五年前には、デジタル倫理学のほとんど全員の研究者は、主流の哲学からすれば周辺的な研究機関にいたのだ。デジタル倫理学が主流になりつつあるのは、ほんのここ二、三年の話である。多くの求人が出され、この分野の人々が上級職に就くことができるようになり、若い教員たちが取り上げられ、権威ある教育機関の権威ある教員たちがこの問題を注目するに値すると見なし始めている。

我々は、今後主流の哲学が間もなくデジタル倫理学を取り上げるだろうと予測している。デジタル倫理学は、自身が成熟した分野であり、古典的な哲学的問題に資すると示したし、社会的な需要があることも明らかだし、資金調達の機会も大いにある。おそらく、すでに誇大広告も行われているだろう。新しい技術に寄せられる期待について説明する「ハイブ・サイクル」という考え方では、技術発展はいくつかの段階を経るものとされ

る。まず、技術は「技術の引き金 (innovation trigger)」という段階から始まる。この段階では、技術はどんどん注目され、「過剰期待の頂 (Peak of Inflated Expectations)」に到達する。それ以後は、もっと批判的な評価が始まって期待が下がり、「幻滅のくぼ地 (Trough of Disillusionment)」に到達する。そこから、現実的な評価がなされることで、その技術には何らかの使い道があることが示され、我々は「啓蒙の坂 (Slope of Enlightenment)」を上り、最終的に「生産性の台地 (Plateau of Productivity)」に落ち着くことで、その技術は主流になっていく。『AI のハイプ・サイクル (the Gartner hype cycle for AI)』では、デジタル倫理学自体が現在「過剰期待の頂」にあると見られている。つまり、ここからは下り坂が続き、どこかの段階で「生産性の台地」に落ち着くだろうとされている (私自身はこれが誤りだと思う。現在、AI 政策が開始しデジタル倫理学はより強化されているためだ)。

4.2.3. 将来

現在の技術状況に加えて将来への展望についても述べる。ムーアは 20 年前に既に明るい未来を見ていた。「コンピューター倫理学の未来。貴方はまだ何も見ていない！」ムーアによれば、コンピューター倫理学は成長分野である。コンピューターと情報技術全般によって生じる倫理的問題は、当面のうちは増大するだろう、と彼は予想する。さらには、至るところに遍在する情報処理デバイスが、我々の衣服や壁面、乗り物、家電製品、そして我々自身の中に溶けこんでゆくとしても、我々はこれらの問題を、コンピューター倫理学の問題とみなし続けるだろうと言う。この予測は、疑いなく現在まで有効である。

しかしながら、ムーアが言及するように、ほぼ同時期に考え出された全く異なる可能性も存在する。バイナムは、1999 年にデボラ・ジョンソンが行った「21 世紀におけるコンピューター倫理学」と題された未刊行の講演について報告している。

それによると、ジョンソンの考えでは、情報技術がごくありふれたものになると、すなわちそれが我々の日常環境に統合され溶け込んでしまい、単に日常生活の一側面として認識されるようになると、我々はもはやそれが存在することに気づかなくなるかもしれない。そのとき、我々はもはや「コンピューター倫理学」なる語で、情報技術の利用から生じる倫理的問題の部分集合を特定する必要はなくなるだろう。コンピューター技術は生活に吸収され、コンピューター倫理学も事実上普通の倫理学に吸収されてしまうだろう。

我々の倫理的探究の多くは情報処理デバイスを用いて、あるいはデバイスを通して行われることになるだろうが、それは問題ではなくなるだろう、とジョンソンは考える。言い換えると、我々がここまで述べてきた歴史の中で見てきた、技術による社会の「推進 (drive)」は終わりを迎え、技術は透明化するだろうということだ。この透明性は、それ自体倫理的問題をはらんでいるだろう。それは監視や操作を可能にするのだ。しかし、ジョンソンが正しければ、あまりにも多くの物がデジタル化され透明化されることで、デジタル倫理学が消滅の危機に瀕するという事態がすぐに到来することになる。

5. 結論と問いかけ

デジタル倫理学および応用哲学一般において新しい展開がみられる際に特徴的な事柄は、ある問題が考察するに値する問題になる仕方である。伝統的な哲学では、その基準はしばしば、伝統の中で既に議論されているものかどうかや、何か哲学的に面白いものや未解決のものがあるかどうかになる。そして通常、その問題が本当に議論すべきかどうかや、それが我々の設定すべきでない前提に依存しているのではないかといったことは、改めて問題にされない。デジタル倫理学において問題とみなされるものには、哲学的に面白いかどうかといったこともあるが、より重要なのは、それに関連性 (relevance) があるかどうかということである。それゆえきわめてしばしば、コンピューター倫理学の問題は最初に哲学以外の分野で表面化する。当初支配的であった専門職倫理のアプローチには「取り締まり」的な趣があった。このような道徳化 (moralizing) によっては倫理学に良い影響はもたらされない。より現代的なデジタル倫理学は、人々を設計段階において敏感にし (デザインによる倫理 ethics by design)、何が倫理的に正しい行動なのか人々が本当には分かっていない問題を取り上げさせようとする。それらの問題は、我々の注目に値する適切な倫理的問題なのである。倫理学とコンピューター倫理学の関係については、ムーアのこの予測が正しかったようだ。

コンピューター倫理学における倫理理論の発展は、時に誇張され、時に控えめである。誇張された言い方では、コンピューター倫理学は従来の倫理的概念とは全く別の新しい倫理理論を生み出すことになる。一方、控えめな表現では、コンピューター倫理学は普通の倫理学の中に消えてしまうのではないかとされている。私は、真実はその中間だろうと考えている。(中略) 私の予測では、これからの倫理理論は、これからの一世紀にコンピューター倫理学で行われる仕事のために、再認識される (recognizable) だろうが、再構成される (reconfigured) ことにもなるだろう。

我々は哲学者として、哲学や倫理学の専門知識を実践的な問題に輸出するだけでなく、それらの議論から得られた洞察を哲学に輸入し返さなくてはならない。デジタル倫理学という分野が哲学の内部にその地位を確保するためには、デジタル倫理学の仕事が技術的に重要であると同時に伝統的な問題に光を当てる本当の可能性を備えていることを示さなくてはならない。

(吉田隼大)