

バーチャル・リアリティー再考

—20 世紀末から 10 年で“見”えてきたもの

上野 俊一

概要

20 世紀末から 10 年が経ち、バーチャルリアリティーという言葉が登場して 20 年が経過した。この間、日本語で空想・幻想・想像・虚構・仮構などと呼んでいたものが「仮想」という言葉に置き換えられてきた。「仮想」はとても曖昧な日本語のひとつとなっている。この論文では、「仮想」と「現実」とは何かについて、再考したものである。

まず、茂木健一郎の『脳と仮想』を取り上げ、茂木の「現実」と「仮想」を検討した。茂木の考え方は、流動の哲学のひとつとして位置づけることができ、その楽観主義はエマソンの超絶主義に比することができる。無限なるもの(茂木にとっては、「仮想」、「脳」、「Imagination」、エマソンにとっては、「自然」)の流動性に着目したことが両者の思想にどのように反映したかを明らかにした。

つぎに、養老孟司『バカの壁』で述べられている「情報不変論」をきっかけとして、西垣通のマルチメディア、切通理作の宮崎アニメについて、カフカの『変身』、ドゥルーズ思想との比較検討を通して、「情報」「現実」「仮想」について論じた。イタリア未来派や超絶主義、ドゥルーズ思想などに共通する流動の哲学には常にアンビバレンスな要素があることを示した。

さらに、コンピュータとシミュレーション技術そしてバーチャルリアリティーについて検討を行った。この 20 年の技術革新においても、バーチャルリアリティーはシミュレーションの域を出ていない、もしくは、出られないことを流動の哲学の立場から明らかにした。

最後に、ドゥルーズのバーチャルを中心に、「仮想」とは何かについて考え、今こそ流動の哲学が求められていると結論づけた。

はじめに

20世紀末から10年が経ち、バーチャルリアリティーという言葉が登場して20年が経過した。この間、日本語で空想・幻想・想像・虚構・仮構などと呼んでいたものが「仮想」という言葉に置き換えられてきた。英語の *imagination, fantasy, fancy, illusion, fiction, imaginary world* などを「仮想」という言葉に訳すことがしばしば行われるようになった。さらに、「バーチャル」というカタカナ言葉は、バーチャルカンパニーなどいろいろな言葉と結合し、たくさんの造語が誕生した。「仮想」とは元来、イマジネーション (*imagination*) つまり、想像や構想されたものを指す概念であったが、1960年代に物理学で素粒子間などの相互作用を表すファインマン図 (*Feynman diagram*) において、遷移の中間状態として現われ直接検出にかけられない粒子や光子を仮想粒子 (*virtual particle*) や仮想光子 (*virtual photon*) とファインマン (*Richard Phillips Feynman, 1918-88*) が呼んだり、80年代のコンピュータ時代到来で、バーチャルメモリーを仮想メモリーと呼んだりして、「仮想」という言葉が多用されるようになった。さらに、コンピュータ技術の発展と共にシミュレーション技術、人工現実感創出をバーチャルリアリティー技術として喧伝するにあたり、人間が作り出すもので実存しないものをバーチャルと呼ぶようになった。もっとも、哲学の「存在」問題も考慮せずに、人間が実際に触れることのできないものをバーチャルだとすると、天体の星などはバーチャルなものといえる。このように、「仮想」は非常に曖昧な日本語のひとつとなってしまった。20世紀末から10年、あの熱狂的なITバブルから覚め一段落した今、「仮想」と「現実」について考えてみたい。

「仮想」と「現実」と「クオリア」と「無限」

まず、茂木健一郎の『脳と仮想 *The Brain and Imagination—Immersed in the premonition of things to come*』¹を取り上げる。この本には、日本語の表題に加え英語のタイトルと副題が記されている。茂木の「仮想」とは、*imagination* であって *virtual* ではない。茂木は、目に見えるものを「現実」すなわち *reality* と呼び、目に見えないものは「仮想」とであると区別する。茂木にとって前提となる世界観は、脳がすべてであり、「現実」も「仮想」もす

べては脳の中にあるというものである。

現代人は、ひょっとしたら仮想とはCGによって表現されたハリウッド映画のことだと想っているのではないか。CGによって表されたものは、仮想ではない。それは、「今、ここ」の現実である。映画の中で橿に乗り、にっこりと微笑むサンタクロースは、もはや仮想ではない。現代の私たちは、仮想とは、本来的に目に見えないものであるということを忘れてしまっているようである。²

そして、世界とは「現実も仮想も、その全ては私たちの脳の中の神経細胞の活動が作り出した脳内現象である。」³と、現実と仮想の萌芽は、私たちの脳の中にあると茂木はいう。いわゆる哲学の存在論では、ありふれた議論ではあるが、ここで「クオリア」の登場である。

私たちは、意識の中に現れる「現実の写し」のクオリアを、「現実」と呼び、それを「現実」として扱うことで、決して現実自体は知り得ないこの世界の中を生きのびて行くのである。⁴

私たちが五感を通して理解し「現実」と呼んでいるものでさえ、私たちの意識の中にあるものに過ぎず、五感の向こう側に存在するであろう「現実」とは決してイコールではない。むしろ、茂木はひとりひとりの人間が「現実」を捉えようとする過程の「質」を問題にし、その質感を「クオリア」と呼ぶ。では、茂木は「現実—仮想」の二元論に立っているのだろうか。

私たちの意識の中にあられるのは、全て仮想である。その仮想のうち、現実を映し出すものを、私たちは現実と呼ぶ。⁵

茂木は少なくとも「現実—仮想」という二元論には立っていない。この本を読む場合、忘れてはいけないのは、茂木のいう「仮想」とはimaginationのことである。脳が生み出す「仮想—imagination」は無限であり、私たちはその一部を利用して、「現実」を理解しているのである。もしくは、理解しているつもりになっているのである。とにかく、理解しているつもりにならなければ、

人は歩き出すこともできないし、呼吸すらできない。今吸っている空気が有毒ガスでないというある程度の理解がなければ生きていけないのである。ボーム原作の『オズの魔法使い』には、ドロシーたちがエメラルドシティーへ向かう途中、たくさんのケシの花の香りを吸い込むと眠くなるということに気づかず、その花畑に倒れこみぐっすり眠ってしまう場面がある。⁶ライオンは、深い眠りに落ちたドロシーを助けようとするが、自分までもがだんだんと眠くなってしまふ。もし、ここで自分が倒れこんでしまったら重くて誰も助けられないだろうと、ライオンはひとりでその花畑から脱出を試みるのである。だが結局、あと一歩のところまで眠りに落ちてしまふ。この場面は、まさに仮想(imagination)によって理解した「現実」にくりかえし対処した様子が描かれているといえる。茂木にとっては、「現実」への対処もあくまで脳によって認識されたものなのである。

仮想だからといって、そこにリアリティや、切実さがないというわけではない。現実だからといって、確実だというわけではない。どうせ、現実自体は知り得ない。⁷

哲学の「存在論」や「認識論」の問題は、すでに茂木の中では解決済みの問題なのであろう。人は脳が導いたもの以外は所詮何も認識できないのだから、できないものを考えても無駄だというスタンスである。五感の向こう側にあるとされる「現実」は、われわれにはとてつもなく巨大で無限で計り知れないものである。この茂木の世界観を、カントの影響を受けたエマソン (Ralph Waldo Emerson, 1803-82) に代表される超絶主義と比較してみると、両者に、無限なるものに人が対峙したときに現れる楽天的な思想が共通していることがわかる。エマソンは、自分を“I”、それ以外を“Not I”と呼んだ。“Not I”は、“Nature”つまり「自然」である。無限に広がる「仮想」を目の前にした茂木は、あたかも「自然」を目の前にしたエマソンである。

仮想の世界の広がりには無限である。仮想に向き合う人間は、誰でも、無限を相手にしている。一生かかっても探求しつくすことのできない、人類の全歴史の、全ての人の体験を寄せ集めても覆い尽くすことのできない無限の仮想の広がりの中で、私たちは目を輝かせて探求を続ける。⁸

どうやら人が無限なるものを目前にした時には、その無限なるものの可能性を感じ、楽観的になるように脳が働くようである。エマソンにとって、「自然」と向き合っている自分自身もまた、同時に「自然」の一部である。だから、自己も無限である。一方、茂木も、五感の向こうにあるであろう「現実」は無限であり、五感を通して理解した「脳」の中の「仮想」も、実は無限だという。

私たちの心の中に浮かぶ仮想には、どうやら限界がない。仮想の世界の中で、私たちはそれをまともに見れば立ちくらみがするほどの無限と向き合っている。〈中略〉有限の現実世界と、無限の仮想世界の両者を生きることが人間の運命なのだとすれば、私たちは、そのダブルバインドな状況からくみ上げることのできる喜びを感謝を込めて味わうべきなのだろう。⁹

茂木のいう「クオリア」理論は、流動の哲学のひとつであるといえる。私たちは物事を考える際、どうしても物事を規定し、一時の現象を捉えることにあまりにも慣れてしまっている。流動の哲学とは、常に変化する物事の動きに重きを置くものである。茂木は、私たちが今生きている、脳によってもたらされた「仮想—imagination」の世界は無限に生成されつづけると考える。もし、私たちの想像力が果てしなく無限であるならば、それは五感の向こうの「現実」が無限であることの何よりの証しであるというのである。これは、現実と仮想という二元論に基づいた世界観をもつ「固定された」哲学とはまったく異なる考え方である。では、茂木がいう「立ちくらみがするほどの無限と向き合う」にはどのように生きればいいのか。超絶主義者エマソンは「自己信頼 (“Self-Reliance” in *Essays: First Series*, 1841)」の中で、次のように説く。

行動はたとえ千差万別でも、それぞれが行われるとき正直で自然でありさえすればそれらにある一致点があるはずである。何故なら一つの意志から来ているときは、どのように違ったものに見えても、それらの行動は調和するものである。¹⁰

行動する際に「人間がこだわる一貫性」(A Foolish Consistency) などというのは、対峙する無限なる自然の前では、とても矮小なものであり、取るに足り

ないものである。こうした超絶主義は、時に自己矛盾もしくはアンビバレントなものであると批判される。しかし、こうした批判でさえ、無限なるもの（茂木にとっては、「仮想」、「脳」、「Imagination」、エマソンにとっては、「自然」）を目前にしては、まったく問題とならない。茂木のクオリアも日々変化しているのだから、一貫性など無くてもいい。ただ一つ言えることは、無限の世界を認識した人（または脳）とそれを認識したことのない人（または脳）では、認識の質つまり質感（クオリア）のレベルが決定的に違うのではないかということである。

「情報は変わらない」論争とカフカの「変身」と宮崎アニメ

ベストセラーとなった養老孟司『バカの壁』の要点は、以下の3つの文章に集約されているだろう。

脳は社会生活を普通に営むために、〈中略〉「自己同一性」を追求するという作業が、私たちそれぞれの脳の中でも毎日行われている。¹¹

近代的個人というのは、つまり己を情報だと規定すること。「私は私」と同一性を主張したとたんに自分自身が不変の情報と化してしまう。¹²

脳化社会にいる我々とは違って、昔の人はそういうバカな思い込みをしていなかった。なぜなら、個性そのものが変化してしまうことを知っていたからです。¹³

養老の「情報は不変」というレトリックは、非常にインパクトがあったが、養老の本当の意図はあまり理解されなかった。例えば、養老との対談『宮崎駿が選んだ「最良の方法」』の中で切通理作は、いきなり次のように切り出している。

切通「養老さんの本に「あらゆる情報は止まっている」という言葉があって、ジブリ美術館に行くと「この世界にあるものは、みんな動いています」という言葉があるんですね。」

養老「(笑)。」

切通「宮崎駿さんのアニメを語るのって実は難しいと思うんです。」¹⁴

この養老の「(笑) い」はいったい何を意味するのか。切通は、この後「あらゆる情報は止まっている」でなく、ジブリの「みんな動いている」についてこだわりながら、対談を展開していく。

また、この「あらゆる情報は止まっている」について、西垣通は、『ウェブ社会をどう生きるか』の中で、この「情報不変論」にある程度の理解と配慮を示しながら、好意的な見解を述べている。

養老は、人間をふくめて生物は日々変化しているけれど、「情報は変わらない」と強調しています。¹⁵

情報学的に言えば、「情報が不変である」という命題は半分誤りで半分正しい。¹⁶

人間の思考そのものが大量の機械情報のために柔軟性を失い、過去にしばられて固定されてしまいがちになるのです。人間は変わるのに情報は変わらない、という養老の言葉は、たぶんそういう事態にたいすの危惧をあらわしているのでしょう。¹⁷

情報不変論について議論を進めるには、まず言葉の定義が必要であろう。「情報とは何か」についての共通認識が必要である。養老がいう「情報」とは、 $1 + 1 = 2$ というように、一旦確定された事実のことである。確定されるということは、この等式のように、ある論理や根拠によって理解され、その価値や評価が定まるということである。「情報」は一旦確定されたものを指す言葉なので、養老は「情報は不変」であるとしたのである。一方、人は生きていくかぎり一時もその活動を停止することがないので、「情報」には成り得ないと養老は主張する。西垣が養老の「情報不変論」を現代人と情報の関係に「危惧」の念を抱いたことによるものと解釈しているが、おそらくそうではない。養老はもっと確信を持って言い放ったのである。それでは、あの対談の「(笑) い」は何だったのだろうか。人は、常に動いている世界をほんのわずかな不変とされる情報を頼りに生きていくといえるのだから、「あらゆる情報は止まっている」のも

正しいし、ジブリ美術館の「この世界にあるものは、みんな動いている」のも正しい。養老の「(笑) い」は、切通が切り出した「情報は止まっているのに世界は動いている」というレトリックが生み出すダイナミズムこそが、世界が動いていることの証しであると確信したからではないだろうか。

この静止した情報つまり、「情報不変論」については、茂木は以下のように述べている。

鍵になるのは、生成に対する態度である。現代の私たちは、生成を見失いつつある。インターネット上を流れる膨大なデジタル情報に、生成の問題は関与して来ない。いったんデジタル情報になってしまったものは、何かトラブルが起こらない限り、それを読み出すシステムが存在している限り、そのまま、静止したままで、永遠に存在し続ける。そのような、すでにできあがってしまった情報の洪水に囲まれて、私たちの目は曇りかけている。¹⁸

茂木の指摘するように、現代人の多くはインターネット上の膨大な「変わらない情報」に囲まれ、五感は鈍くなってしまっているが、養老の目には一点の曇りもない。どんな情報やどんな会話が投げかけられようとも、柔軟な姿勢で臨もうとする。養老は、切通のレトリックはもとより、対談により生成されるダイナミズムや生き生きとした情報のやりとりを楽しもうとしているのである。「できあがってしまった情報の洪水に囲まれて」、「目が曇り」かけている私たちならば、相手が提示した情報に対して、情報をもって答えようとするであろう。しかし、養老は、切通の切り出しにこれから起こるであろう二人の間の化学作用 (chemistry) に期待を寄せ、微笑んだのである。茂木と養老には、世界が生成するダイナミズムつまり、人と人 (脳と脳) のやりとりこそが重要であるとする共通の態度がうかがえる。

さらに、養老はカフカの『変身』を引き合いに出し、情報不変論を進める。

西洋では十九世紀に既に都市化、社会の情報化が成立し、このおかしさに気が付いた人がすでにいた。カフカの小説『変身』のテーマがこれです。

主人公、グレゴール・ザムザ (原文まま) は朝、目覚めると虫になっ

ている。それでも意識は「俺はザムザだ」と言い続けている。

変わらない人間と変わっていく情報、という実態とは正反対のあり方で意識されるようになった現代社会の不条理。それこそが、あの小説のテーマなのです。¹⁹

「都市化」や「社会の情報化」が特に進んだ近代において「自我」の問題が中心となっていった。この「自我」の確立への取り組みこそ、本来は常に変化し続ける人間を「変わらない人間」に仕立て上げる作業であったということが出来る。産業革命、工業化社会のなかで、人々は変わらないことが求められてきた。オートメーションの横に並び立つ工員たちには、常に変わらぬ作業が求められた。養老の「変わらない人間と変わっていく情報」とは、「近代自我と産業革命」をそれぞれ形容したものと考えることができる。本来、人間（の体）は時々刻々と変わっていくが、情報は変わらないものであった。しかし、近代以降、人々は変わらぬことを要求される一方で、情報がどんどんアップデートされ、過去に一旦確定された情報さえも書き換えられていくのを養老は「現代社会の不条理」と呼んでいる。肉体は常に変化しているのに、依然として自分は変わっていないと思ひ込む近現代人の代表がグレーゴル・ザムザであるというのが養老のカフカ解釈である。

カフカについては、ドゥルーズ＝ガタリの研究があるが、ドゥルーズ＝ガタリは養老のように「情報」とは一旦確定された事実であるとか、規定された不変のものであるとか思ひ込む必要さえないという前提に立っている。ドゥルーズ＝ガタリはカフカ研究の中で、ねずみであろうが、犬であろうが、サル、ゴキブリであろうが、カフカにとっての変身はあらゆる境界や価値を取り去るほどのダイナミズムを体現した変容の最たるものであり、決して、今までの変身譚にあるようなものではなく、まったく新しいレベルの「脱領土化の流動性 (deterritorialized flux)」の中にあるものだと分析している。カフカがまったく手付かずの領域に踏み出したことを彼らは大いに評価するのである。²⁰ 養老と切通の対談でも、この「流動」に着目しており、対談の冒頭部に以下のようなやりとりが出てくる。

切通「小説やドラマもひとつの情報とみなすのなら、止まっているものでしかない。でも宮崎さんのアニメはなぜか、何度見ても結

果はわかっている、つまり情報としてはもう処理されているはずなのにまた見ると面白い。実はそこに、処理しきれない「動いている」体験があるからだと思うんです。」

養老「彼のモチベーションがそうだからでしょうね。優れた表現行為はみんなそう。たとえば彫刻、彫刻は止まっています。ところが見た人は動いているような印象を受ける。いかに止まったまま動いているように見せるか、それがアートなんです。」

切通の宮崎アニメ評論を貫くのは、「動き」の表現に注目する視点であり、特に宮崎作品に多く見られる空中シーンの飛翔と落下のカタルシスの指摘は卓見である。²¹ これはドゥルーズ＝ガタリの映画論²²に通じるものであるし、また、彼らのカフカ研究のアプローチと同じである。上記の養老の彫刻への言及は、20世紀初頭に起きたイタリア芸術運動の未来派の一人であるウンベルト・ボッチョーニ (Umberto Boccioni, 1882-1912) の『空間における連続性の唯一の形態 (Unique Form of Continuity in Space, 1913)』を想起させる。イタリアの20セント・ユーロ硬貨のデザインにもなっているこの彫刻作品は、まさに疾走する「動き」自体を捉えている。他ならぬ、この動きへの希求こそが生成の原動力であり、このダイナミズムこそが生成し続ける人間の生きている証しであることを表現した作品であるといえる。

では、エマソンの超絶主義 (トランセンデンタリズム)、イタリア未来派芸術運動、ドゥルーズ＝ガタリ、宮崎アニメに対する一般的な評価で共通することは何か。そのひとつは、かれらに対する評価がなかなか定まらないということである。かれらの思想は常に両面価値、双価性、アンビバレンス (ambivalence) つまり、同時に同一対象に対して二つの互いに矛盾する価値を包含する考え方であり、そのため容易には理解されず、受け入れ難く、誤解もされている。養老も茂木も同様である。人 (近現代人というべきか) には、流動しているものを「現実」に引き入れ理解したいという欲求が常にあり、もし、自分の「テリトリー (領土)」に当てはまらない場合には、人は不満を呈し理解を拒絶しようとするのである。誤解されることは、流動を「脱領土化」まで高めようとする流動の哲学の持つ運命なのであろうか。

バーチャルリアリティーとは「理想郷」か？

西垣は、著書『マルチメディア』の中で、バーチャルリアリティーとは三次元コンピュータ・グラフィック技術によって、カフカの「グレーゴル虫」のシミュレーションが可能になることだと述べている。「心はヒトで感覚は虫」という「ヒトの感覚の組みかえ」がマルチメディアによって可能になるとも述べている。

バーチャル・リアリティーはその代表で、われわれは例えば「グレゴール虫」〈原文まま〉への変身疑似体験という離れ技もできる。バーチャル・リアリティーばかりではない。およそあらゆるマルチメディアは、ヒトの身体を変容させ、われわれの前にまったく新しい世界イメージを開く可能性をひめている。²³

また、日本バーチャルリアリティー学会 VR 心理学研究委員会の『だまされる脳ーバーチャルリアリティーと知覚心理学入門』によれば、私たちの経験はすべて脳が作り出したものであり、「生き活きとした鮮明な感覚経験（つまりクオリア）こそが、実は皮肉にも脳による最大の虚構であり、「私たちが知っている日常の世界が究極のバーチャルリアリティーであるといえないこと」²⁴もないとして、バーチャルリアリティー技術が目指すバーチャルは人があたかも現実としてしか認識できない究極の現実を作り出すことが目標であるとしている。しかし、現在でもこの分野はシミュレーション技術の域を一步も出ていない。いつからシミュレーションが VR すなわち、バーチャル・リアリティーという言葉になったのだろうか。新しい技術には新しい言葉が必要なのだが、新しい技術への渴望がしばしば言葉による誇大化へと導かれることがよくある。たとえば、今話題の地上デジタル放送は双方向性が最大の特徴としてあげられているが、本当のインタラクティブというのはテレビのリモコンボタンを押して、クイズの回答やアンケートを視聴者から集計することではない。また、私たちは 90 年代、パソコンを買えば何でもできると思い込まされ、こぞって購入したものである。

西垣のバーチャル・リアリティーへの希望的で楽観的な見通しは、90 年代という時代背景からも致し方ないものであるが、2004 年の時点で日本バーチャ

ルリアリティ学会が、「人類がコンピュータに身も心も（というよりも脳を）ゆだねることにより、その精神支配と引き換えに、孤独や絶望、煩惱から解放された理想郷の精神世界が約束されるというのなら、それも悪くないかもしれませんよ。」という文章でいわばバーチャルリアリティーの入門書を締めくくっているのは、いかがなものか。はたして、何人の人がこの理想郷に賛同するのか。人類が身も心もゆだねるコンピュータは、どのようなものか。このあまりに希望的で楽観的なコンピュータ技術への過信には、「仮想」と呼ぼうが「現実」と呼ぼうが、目の前に広がる無限なる世界に対峙しようとする姿勢は微塵も見られない。ヒトの言語に比べれば、非常に単純であるプログラム言語により、予め組みこまれた命令通りに動く機械がコンピュータである。かつて、コンピュータは、人の想像をはるかに超えるすごいことができる機械として恐れられたが、現在では電話やファックスと同様に単なる便利な電気機器となった。

もはや、人々はコンピュータがあれば何でもできるとか、もしコンピュータが暴走したらなどとは考えない。コンピュータの暴走は単なる機械の故障である。また、ほとんどのシミュレーションは、ビデオゲームによって、すでに経験済みの体験となった。今後さらに、コンピュータの性能が向上し、解析速度や画像解像度が上がったとしても、それがバーチャルリアリティーの現実感を高めることにはつながらないことも、実写とアニメの比較をするまでもなく、自明のこととなった。こうしたことから、日本バーチャルリアリティ学会の本がいう「人類がコンピュータに身も心も（というよりも脳を）ゆだね、」[孤独や絶望、煩惱から解放された理想郷の精神世界]に生きるとは、ゲームの世界を一步も出ないお話といえるのではないか。もし、バーチャルリアリティー技術が本当の現実感を生み出せるとしても、その世界が「理想郷」とは限らないであろう。1994年に西垣が『マルチメディア』でバーチャルリアリティー技術を解説した時から日本バーチャルリアリティ学会の『だまされる脳』発行までの、10年で、VR技術開発が結局はシミュレーションゲームの開発と同じであったことが明らかとなった。これからも変らぬバーチャルリアリティーへの夢を持ち続けるのは難しい。

カーネギー・メロン大学のロボット工学研究者、ハンス・モラベックはテレプレゼンス（遠隔制御装置のオペレーター）装置とコンピュータシミュレーションを組み合わせることにより、バーチャルリアリティーを生み出し、人間の肉体“the ‘home’ body”の限界を超越するという夢物語を思い描いていた。²⁵

現在までのロボット工学研究を牽引してきたこの夢物語は、すでに1939年公開された映画『オズの魔法使い』で私たちが‘観’た夢と同じであった。この映画の最後で、ドロシーが何と言ったかは、ここで改めて示す必要がないくらい誰でも知っている。

There's no place like home.

まるで、モラベックの“the ‘home’ body”の超越に対し、ドロシーがすでに警告を発していたかのである。このモラベックの著書の題名と副題は、*Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*であった。『単なる機械から超越した精神（心、脳）へ』という非常に壮大な副題である。IT革命という言葉になつかしささえ感じる今日、依然としてロボットは「単なる機械」のままである。コンピュータはオドロオドロしい、厳しい「現実」を創出することもなく、「理想郷」と呼ぶにはあまりにも幼稚な世界を作り出すだけの「単なる機械」のままである。ならば、「心地よい人工空間」を楽しめばいいと茂木はいう。

テレビ・ゲームというのは仮想に過ぎない、というのは当たり前のことである。しかし、現実をこそ良く見ろ、というゲームに対する批判は、人間というものが、必然的に仮想と現実の間を行ったり来たりする存在であるという本質を忘れてしまっている。テレビ・ゲームをする時、私たちは、心地よい人工空間の親しさに守られつつ、仮想の世界の新奇性に新生児のように心を躍らせている。²⁶

もっとも、このテレビゲーム礼賛にはソニー・コンピュータサイエンス研究所シニアリサーチャーである茂木の社会的立場が反映されていると考えることもできる。

ここまで、「仮想」と「現実」について論じてきたが、これらの言葉自体の曖昧さゆえ（つまり、流動的であるがゆえに）、議論は一筋縄では行かないことが少なくとも明らかとなった。まさに、流動の哲学である。上記の引用箇所だけでも、「仮想」が3回登場し、それぞれが使い分けられている。「テレビ・ゲームというのは仮想に過ぎない」という箇所の一つ目の「仮想」は、この世界が仮想と現実の2つから成り立っていると考える二元論者の「仮想」である。例

えば、2008年3月の荒川沖通り魔事件について、“[「仮想の垣根」超越か]と報じた産経新聞のがそれである。ゲームという「仮想」にばかり熱中し、「現実」と「仮想」の区別がつかなくなるとして犯行に及んだというあの論調に用いられる「仮想」である。²⁷ つぎに、「人間というものが、必然的に仮想と現実の間を行ったり来たりする存在」という二つ目の「仮想」は、茂木が論じてきた無限なる意識に現われるすべてのものを指す。三つ目の「仮想の世界の新奇性」という三つ目の「仮想」は、再びプログラムされ、シミュレーションされたテレビゲームの世界を指している。結局、コンピュータ技術によって作られたバーチャルリアリティーあるいはシミュレーションゲームは、真新しさを楽しむことはできるが、あくまで「守られた」範囲内で展開される世界なのである。

アルゴリズムをプログラム言語で入力したものが、プログラミングなわけですから、自分で操作しているつもりでいながら、実は自分とは異なる誰かが作った演算手順の通路を歩かされているだけのことにすぎない。²⁸

このようにコンピュータ技術とは、いわば閉じた技術であり、これでドゥルーズ＝ガタリのいう「脱領土化」する無限の力をもった仮想に向かおうとすること自体、無理な話である。

森昭雄の『ゲーム脳の恐怖』は、テレビゲームと脳の働きを科学的に解明したものである。この著書では、人の脳はゲームし続けると、前頭前野の活動が低下し、やがて脳波は痴呆の人と同じになると述べられている。さらに、ゲームによる刷り込みが加わると、人は現実と空想の世界の区別がつかなくなり、キレやすく、暴力に走ると結論づけられている。²⁹ 所詮、コンピュータゲームはプログラムによってあらかじめ仕組まれた閉じた世界であり、コンピュータのこの特性ゆえに、ゲームをする人は、あまりに守られた親しみやすい人工空間に慣れてしまうのである。無限の広がりをもつ「仮想（この場合は五感の向こうに広がっているであろう無限の世界）」の世界に触れたときに、適応障害に陥り、キレてしまうのである。つまり、現実と仮想の区別がつかなくなったのではなく、ゲームによる閉じた世界に慣れてしまい、想像する力がなくなったといえる。秋葉原通り魔事件直後、すぐに献花台が設けられ、多くの人が手を合わせに来たという光景は、まるでゲームプログラマーにプログラミングさ

れた命令にみんなが従っているようにも見えた。むしろ、予想だにしないことが起きるのが現実であり、それに備えようとするのが想像力である。コンピュータによるバーチャルリアリティの中では、けっして、仕組まれた命令以外は起きようがない。学習し、自律するとされるコンピュータでさえ、学習後のことも予めプログラムされているのである。

10年前のY2K問題のとき、飛行機の航行を制御するコンピュータが暴走するかもしれないと言われながらも、超格安の割引料金で1999年12月31日に飛行機に乗りこんだ人の想像力は、賞賛に値する。しかも、彼らはその瞬間、世界の誰よりも速く“動いていた”のである。

激動の時代と流動の哲学

ここまで、いろいろな「仮想」「バーチャル」について論じてきたが、「仮想」の意味が限定されつつある今こそ、「仮想 (The Virtual)」とは何かについて改めて考えるべき時だと思われる。高度情報化社会、グローバリズムなどまさに「流動」いや「激動」する世界が目の前で展開し、一方で、バーチャルリアリティやコンピュータ技術の進歩がひと段落し、IT革命の熱狂から覚めた今日、私たちがドゥルーズの「The Virtual (潜勢態)」と「The Actual (現勢態)」の概念をようやく理解できる条件が整ったといえる。

私たちの多くは、「仮想」の反対は「現実」であると理解しているが、ドゥルーズは、「The Virtual (潜勢態)」の反対概念は「The Real (現実態)」ではなく「The Actual (現勢態)」であると説く。³⁰ 潜“勢”、現“勢”と訳されたように、両者ともそのまま止まるものではない。しかも、両者は反対概念でありながら、一心同体である。このドゥルーズの流動的な哲学は、仮想と現実といった二元論をはじめ、静的に思考することに慣れてしまっている者には理解しがたい概念である。すべての物事事象は、The Virtualであり、The PossibleやThe Impossibleの中から、その時々で一つを選び、The Actualとなる。一旦、The Actualとなっても、それはすぐさま、The Virtualとなる。ドゥルーズはバーチャル→アクチュアル→バーチャルという無限の連鎖こそが世界であるとし、世界は「差異」と「反復」によって成り立っているとした。さらにこのドゥルーズの考えを発展させ、デジタルエイジを解明したピエール・レヴィ (Pierre Levy) は著書 *Becoming Virtual* (1998) の中で、この流動性を Actualization

と Virtualization と呼んだ。³¹ この流動する世界こそが「現実」なのである。

ドゥルーズ思想の解説書である宇野邦一の『ドゥルーズ 流動の哲学』に対するカスタマーズレビューには、以下のように書かれていた。おそらく、熱心な読書家でまじめに近代哲学を考えてきた人のものであろう。

ポストモダン思想の解説書というのは、「解説書」の名に値しないものが多いが、本書も例に漏れない。解説書というのは、本来、解説されるべき思想のあいまいな点をクリアにし、その思想の文脈を知らない非専門家では理解できないような点を補足するべきものであるが、そのような努力が見られない。

ただただナルシスティックな空疎な、そして陳腐な（そういう意味では解説の対象となっている思想家たちの文は、内容的に空疎なのかどうかはわからないが、陳腐でない点で優れているとはいえるだろう）文が羅列されているだけである。たとえば本書の最後の文。

「自然はノスタルジアでも、ユートピアでもなく、たえず動きをとめないリアリティであり、人間の領域にどこまでも浸透しながら、しかも外部性を保っている。自然をめぐる情動が、あるいはパトスがドゥルーズの哲学を、いつも深みから生気づけていた。それが、ひとつの「喜びの哲学」として表出された。ドゥルーズの哲学は、そういう意味で、彼固有の自然主義のモチーフに深く根ざし、それゆえ固有名からはるか遠い場所に、波動を広げていくに違いない。けれどもその潜在性の線が、いま、あるいはこれからどこに、どのように引かれるか、確かめるのは、一人ひとりであり、あなた自身である。」

理解できますか？ もしかしたら、ポストモダン思想というのは言葉を超えたところで思考しているのだからクリアな解説など望むべきではないという意見もあるのかもしれないが、そうであるならば、そもそも解説書などというものの自体が存在するべきではないだろう。³²

これが、すべては流動しているという世界観を忘れてしまった多くの人の反応で

あろう。The Virtual についてさまざまな角度から分析したシールズでさえ、ドゥルーズの The Virtual を日本の皇室を引き合いに出し、次のように説明している。

バーチャルという概念は、歴史上、非常に重要なものであったことは、宗教儀礼や式典によって知ることができる。たとえば、王や女王の戴冠式は、一個人にその地位とともにアイデンティティーを与えるものである。歴史的に言えば、その権威は神のようなものとして理解されてきた。長年続いてきた日本の皇室はその一例である。まさに、即位式こそ一人の人間に権威を冠し、現人神を誕生させる手続きであり、「皇太子」から「天皇」へと権威というバーチャルな概念を付与するものである。³³

いわゆる「権威の正統性」が the Virtual であるという指摘には、疑問を呈さざるを得ない。確かに、「権威」はバーチャルのひとつではあるが、宗教儀礼や式典によって引き継がれてきた権威やカリスマがバーチャルであるという論は決して的を射た説明ではない。なぜならば、ドゥルーズがすべてはバーチャルであると言う場合のバーチャルは流動しているはずであるのに、この「権威」はある共同体の不変なる幻想の一つといえるからである。

先に引用したカスタマーズレビューに宇野の本からの引用があったが、その箇所をわかりやすく解説するとすれば、以下になるであろう。

すべては動いており、人間の意識も例外ではない。この動きによって、悲しみも喜びとして生成され得るのである。自然とは、目の前にあるものすべてを意味し、あるいは、人の意識にあるものすべてを指す。そこでは、すでに固有名詞が冠された事柄さえも、すべてのものが有する動きの特性により、まったく別の領土の事柄になる可能性がある。その動きを受け入れ、いろいろな可能性を選択するかしないかは本人しだいである。

宇野によるドゥルーズ哲学の解説を読んでも、やはりエマソンをはじめとする19世紀アメリカ・トランセンデンタリズムの思想を想起してしまう。たとえば、エマソンの弟子であったソロー (Henry David Thoreau, 1817-62) の『森の生

活 ウォールデン』(1854)に、すべてのものに宿る変容する力について、以下の言及がある。

しかしわたしは、あわれな人間嫌いや極めて憂鬱な人間でさえも、最もうるわしく優しく、最も無邪気で元気づける交わりを、どんな自然物のなかにも見出しうることをときどき経験した。「自然」のただなかに住み、まだ感覚をうしなっていない人間にとっては非常に暗い憂鬱症はありえない。³⁴

ソローは、すべてのものの中に、動き出そうとするシステムを見つけ、その動きを“the most sweet and tender, the most innocent and encouraging”と形容した。人はいかに憂鬱になろうとも、こうした「絶え間なく動く自然(すべてのもの)」の前に五感を持って立ち向かえば、その憂鬱は決して憂鬱のまま留まらないことに気づくというのである。最近、ネイチャーライティングがエコロジーという観点から尊重され、その代表格としてソローが取り上げられることが多いが、実は、ソローにとっての自然とは山川草木だけではなく、自分以外のすべてを指しているのである。まさに、ドゥルーズのThe Virtualである。つまり、ソローの目の前のあらゆる事物事象は、バーチャル→アクチュアル→バーチャルというように流動しているのである。『森の生活 ウォールデン』における、ソローのすべてを書きとめようとする記述への衝動は、無限に流動する世界に触発されたものであるにちがいない。Solitudeの章は「孤独」と訳されているが、内容は孤独についてではなく、時々刻々と変化する壮大な自然を記述した章であり、自然(すべての事物事象)の前に超然と立つ自分の姿を形容した言葉がSolitudeなのである。もし、ソローが現代に生きていたら、コンピュータなど工業技術についても詳細な記述を残したに違いない。

私たちは、「機械」というある命令以外は動かないように仕組まれた動かないものを扱うため、動かなくなろうとしてきた。近代では、いわゆる「自己」・「自我」の確立を強く求められた。つまり、機械文明では、人は変わらぬことを求められ、同じ作業を確実にするよう教育されてきたのである。現代は高度情報化社会となり、私たちは膨大な情報を目の当たりにし、立ちすくんでしまいそうである。こうした状況に立ち向かうには、私たちの目の前にあるもの、

もちろん自分も含めて、世界はすべて動いているとする流動の哲学が有効である。ドゥルーズの『差異と反復』が出版されて40年、ようやくその思想を各自が身をもって理解し得る時が来たといえる。グローバリズムや株価暴落などまさしく激動の時代を生きるには、その動きを受け入れて、流動の中にこそいろいろな可能性を見出し、「無限なる仮想」に対峙することが必要になってくると思われる。「仮想」をコンピュータのシミュレーションやインターネット上の空間を指す言葉だけに限定してしまうことは、「仮想」本来のもつ無限の可能性を捨ててしまうことにもつながってしまうのである。

本稿は、ポップカルチャー学会第26回大会（2008年6月21日、於昭和女子大学）にて口頭発表した論考に加筆修正を施したものである。

注

1. 茂木健一郎『脳と仮想』（東京、新潮文庫、2007年）。
2. 同上、65頁。
3. 同上、99頁。
4. 同上、120頁。
5. 同上、121頁。
6. Frank L. Baum, *The Wonderful Wizard of Oz* (New York: Dover, 1996), pp.43-9. Chapter VIII, 'The Deadly Poppy Field'. 原作は1900年発行。
7. 茂木健一郎『脳と仮想』、234頁。
8. 同上、121 - 2頁。
9. 同上、240頁。
10. ラルフ・ウォルドー・エマソン 入江勇起男訳『エマソン選集・2—精神について』（東京、日本教文社、1961年）、53頁。
11. 養老孟司『バカの壁』（東京、新潮新書、2003年）、53頁。
12. 同上、55頁。
13. 同上。
14. 切通理作『増補決定版 宮崎駿の〈世界〉』（東京、筑摩書房、2008年）、595頁。

15. 西垣通『ウェブ社会をどう生きるか』(東京、岩波新書、2007年)、19頁。
16. 同上、20頁。
17. 同上。20－1頁。
18. 茂木健一郎『脳と仮想』、222頁。
19. 養老孟司『バカの壁』、58－9頁。
20. Gilles Deleuze, Felix Guattari, tras. by Dana Polan, *Kafka: Toward a Minor Literature*. (Minneapolis: Univ. of Minnesota, 1986), p. 13.
21. 切通理作『増補決定版 宮崎駿の〈世界〉』、316頁。
22. Gilles Deleuze, tras. by Dana Polan, *Cinema 1 The Movement-Image*. (Minneapolis: Univ. of Minnesota, 1986).
23. 西垣通『マルチメディア』(東京、岩波新書、1994年)、25頁。
24. 日本バーチャルリアリティ学会 VR 心理学研究委員会『だまされる脳ーバーチャルリアリティと知覚心理学入門』(東京、講談社、2006年)、229頁。
25. Hans Moravec, *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*. (Oxford: Oxford UP, 1999), p.160.
26. 茂木健一郎『脳と仮想』、148頁。
27. <<http://sankei.jp.msn.com/affairs/crime/080324/crm0803242151031-n1.htm>>.
28. 小森陽一『心脳コントロール社会』(東京、ちくま新書、2006年)、148－9頁。
29. 森昭雄『ゲーム脳の恐怖』(東京、NHK出版、2002年)。
30. Gilles Deleuze, tras. by Paul Patton, *Difference & Repetition*. (New York: Columbia Univ, 1994), p. 207.
31. Pierre Levy. *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, (trans.) Robert Bononno. (Plenum Trade: New York, 1998)
32. これは、Amazon.co.jp に2006年12月26日に御猫大明神“信者1号”(兵庫県)という名前で投稿されたカスタマーレビューであるが、現在は削除されていて、閲覧できない。引用については、以下。
宇野邦一『ドゥルーズ 流動の哲学』(東京、講談社、2001年)、256頁。
33. Rob Shields, *The Virtual*. (London: Routledge, 2003), p.36.
34. H. D. ソーロー 神吉三郎訳『森の生活 ウォールデン』(東京、岩波文庫、1979年)、172頁。「孤独」。