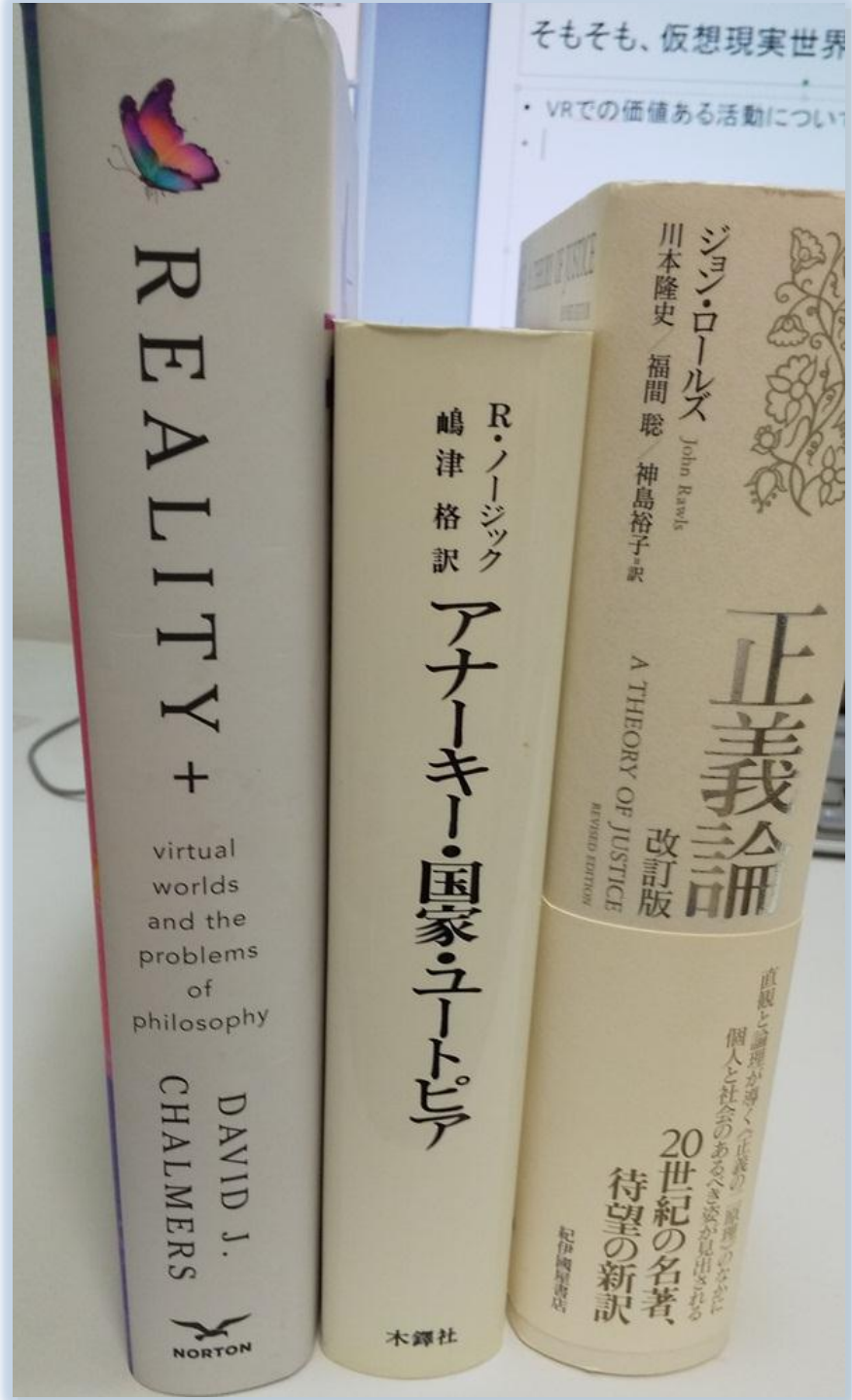


220917
産業セミナー

仮想現実世界と 価値ある活動

植原亮
関西大学
総合情報学部



目次

1. 準備
 - 用語解説
 - 今日のお話の目標、など
2. そもそも仮想現実で過ごしたいか？
 - 前提となる問いとその検討
 - 導かれる帰結、など
3. 検討しておくべき重要論点
 - (1) ユーザ／参加者の倫理
 - (2) 仮想現実世界の統治(ガバナンス)
 - (3) 平等と正義

目次

1. 準備

- 用語解説
- 今日のお話の目標、など

2. そもそも仮想現実で過ごしたいか？

- 前提となる問いとその検討
- 導かれる帰結、など

3. 検討しておくべき重要論点

- (1) ユーザ／参加者の倫理
- (2) 仮想現実世界の統治(ガバナンス)
- (3) 平等と正義

【仮想現実 Virtual Reality; VR】

- 現実・実物(オリジナル)ではないが、機能としての本質は同じであるような環境を、ユーザの五感を含む感覚を刺激することにより理工学的に作り出す技術およびその体系
- そうして作られた環境＝仮想現実空間のことを指すようにもなりつつある

(Wikipediaの記述にもとづく)

「理工学的に」

→ もっぱらコンピュータによる(後述)

【メタバース Metaverse】

- コンピュータやそのネットワークの中に構築された、3次元の仮想空間やそのサービスを指す
- 日本にあっては主に仮想空間の一種で、企業および2021年以降に参入した商業空間をそう呼んでいる
- ユーザは、アバター (avatar) として参加する
- ただし、決まった定義はない

(Wikipediaの記述にもとづく)

- 大阪梅田での音楽イベント
- バーチャル大阪：自治体も熱心
- ヘッドマウントディスプレイ(HMD)
⇒ 没入的(immersive)

双方向的
(interactive)



アニメなどとの
相違点

メタバースに代表されるVR

- インターネット内の仮想空間に多くの人が集まる
- 技術進歩で没入感や双方向性の向上の可能性



- 職場、商業・イベント施設などとして、今後の普及が見込まれる(Cf. コロナ禍)

⇒ 現実社会で生じるような問題も起こってくる
.....本日のテーマへ

念のための注意

決まった定義はない

- 元facebook(現meta)が有名ではある
- さまざまなものが「メタバース」と呼ばれている
- そして無数に構築されつつある



投資話には注意されたい

- 順調に普及しても残るのはほんの一握り
- 単純に、メタバース **投資詐欺** のようなものも増えると見込まれる

今日のお話の目標

【検討したい問い】

仮想現実世界での活動が、
人間にとって価値あるものになるには？

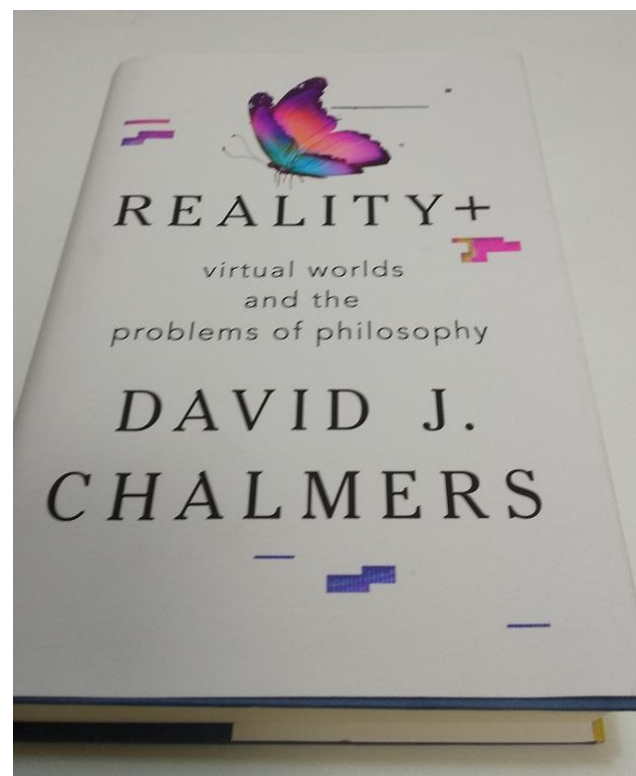
- 仮想現実世界の普及や受容に先立って、何を検討しておくべきかを明らかにしたい
- とくに現代哲学や倫理学の観点から重要な論点を概観する
- 前提：メタバースのような仮想世界の普及や受容に懐疑的な見方もあるが、棚上げにしておく

主に参照する重要文献

デイヴィッド・チャルマーズ(2022)

『現実プラス: 仮想世界と哲学の諸問題』

- 仮想世界
- 知識
- 実在
- 真の仮想現実性
- 心
- 価値
- 根源



目次

1. 準備
 - 用語解説
 - 今日のお話の目標、など
2. そもそも仮想現実で過ごしたいか？
 - 前提となる問いとその検討
 - 導かれる帰結、など
3. 検討しておくべき重要論点
 - (1) ユーザ／参加者の倫理
 - (2) 仮想現実世界の統治(ガバナンス)
 - (3) 平等と正義

そもそも仮想現実世界で過ごしたいか？

仮想現実での価値ある活動について問うための前提となる問い

⇒ 「経験機械」で明確化

ロバート・ノージック(1974)
『アナーキー・国家・ユートピア：
国家の正当性とその限界』
に登場する思考実験



経験機械の思考実験

あなたが望むどんな経験でも与えてくれるような、経験機械があるとしてみよう。・・・神経心理学者たちがあなたの脳を刺戟して、偉大な小説を書いている、友人をつくっている、興味深い本を読んでいるなどとあなたが考えたり感じたりするようにさせることができるでしょう。その間中ずっとあなたは、脳に電極を取りつけられたまま、タンクの中で漂っている。あなたの人生の様々な経験を予めプログラムした上で、あなたはこの機械に一生繋がれているだろうか。
(『アナーキー・国家・ユートピア』邦訳、67-8ページ)

要するに、VRの中で(どれほど楽しくても)一生を送りたいと思うか？

ノージック

No! 経験だけでは不十分

- ・ 実際に行きたいから
- ・ 特定の人物でありたいから
- ・ 実在(現実)と深く接触したいから
(人工の現実には深さや重要性を欠く)

現在・今後のVRへの異論にはならない

- ・ 実際の活動はすでに行われている
- ・ プログラム済みではなく双方向的
- ・ 実在(現実)のひとつと言ってよい
- ・ いまの現実世界もかなり人工的

チャルマーズ

【補足1】人工性の悪に関する追加論点

- 「作られた世界・宇宙」は悪いのか？
- 人工的だから？
- しかし「神工的」だったらどうか？
- 伝統的に、神が創造した天地は悪いものとはされてこなかった（異端思想を除く）
- 人工的に作られた世界や宇宙だからといって、それだけでは悪いということはない（人の手になるものは常に悪い、とも言えない）

ここまでの話から導かれる帰結

- 一定期間を仮想現実世界で過ごすことへの忌避感
は弱まっていくと考えられる
- VRに慣れるほど、物理的な現実世界のみが実在
という見方も後退していく



いっそう多くの人々が長時間をVRで過ごす未来

- 現実世界と同様の社会的・政治的問題が発生
- 不平等、プライバシー、自律性、暴力、操作、搾取
抑圧、資源や富の集中・・・

目次

1. 準備
 - 用語解説
 - 今日のお話の目標、など
2. そもそも仮想現実で過ごしたいか？
 - 前提となる問いとその検討
 - 導かれる帰結、など
3. 検討しておくべき重要論点
 - (1) ユーザ／参加者の倫理
 - (2) 仮想現実世界の統治(ガバナンス)
 - (3) 平等と正義

検討しておくべき重要論点

- (1) ユーザ／参加者の倫理
- (2) 仮想現実世界の統治(ガバナンス)
- (3) 平等と正義

※他にも考えられるが3つに絞る

【補足1・2】は時間があれば扱う

(1) ユーザ／参加者の倫理

バーチャル窃盗？

- 2012年、オランダの最高裁は、2人の10代を有罪に
- オンラインゲーム「ルーンスケープ」で、別のユーザから、アミュレット（護符）を盗んだため
- 獲得に時間と労力を費やしたので、本物の価値があると見なされた

⇒ 所有（物）やそれに対する危害は、物理的世界と同様にVR内でも倫理的な悪になりうる

(1) ユーザ／参加者の倫理

問題：仮想現実世界での悪にどう対処するか？

- VR内での刑罰の効果は限定的
- 投獄や出入り禁止、死刑？
→ 新しい身体／アバターを入手し直せばよいだけ
- 罰金には効果はあるか？



刑罰、制裁に実効性をともなわせるには？

⇒ どんな統治機構をもつかとも関わる・・・(2)へ

【補足2】 対人的なケース以外での (1) ユーザ／参加者の倫理

相手が人間でなければ、VR内では何をしてしても許されるのか？（1人用ゲームの場合など）

- VR内での殺人は珍しくなく、道徳的にも問題視されにくい
- では、VR内での幼児性愛との重要な道徳的相違は何か？
- 他に、性的暴力、拷問、人種差別なども
- チャルマーズ：徳倫理学で論じるのがひとつの手
- しかし、なぜ仮想殺人はOKか？ かなり微妙な問題

(2) 仮想現実世界の統治(ガバナンス)

【政治哲学の中心問題】

一般に(VRに限らず)社会はどのように運営されるべきか？

最もシンプルな答え：無政府主義(何もしない)

• 墨子：世の最初、万人が自分の規則に従うのみ

• トマス・ホッブズ：自然状態は万人闘争

⇒ 「社会契約」へ：共通の権威に従うと

決定し、政府と法を制定する

(2) 仮想現実世界の統治(ガバナンス)

社会契約論の解釈

- 歴史的な事実の記述ではない
- 国家の正当性を明らかにするための合理的再構成

仮想現実世界の場合

- 国家が存在するわけではないため、むしろ社会契約論がマッチするかもしれない
- とはいえ、現状は完全な無政府状態ではない
 - 多くはオーナー企業による企業支配
 - ⇒ ユーザは将来的に、何を求めるべきか？

(2) 仮想現実世界の統治(ガバナンス)

企業支配の問題点: 自律性が低い

- ディズニーランドの客のようなもの
- ユーザの行動を操作したり監視したりする可能性



自律性・政治権力・市民

- 社会性の高いVR → 一定の自律性を要求
- やがて統治形態の決定に関与できる政治的権力を求めるかもしれない

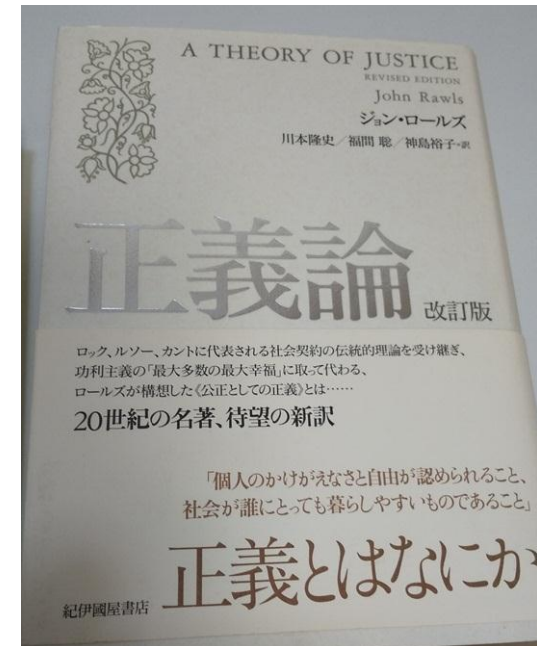
⇒ 単なる消費者から「市民」へ?

(なお 参入と離脱が容易 → 複数のVR間での移動も)

(3) 平等と正義

『正義論』

- ジョン・ロールズ(1971/1999)
 - 20世紀政治哲学の古典中の古典
 - 焦点のひとつ: 分配的正義
- 人々の間で資源・財を**正しく**分配する方法をめぐる議論
- ロールズの答え
- 社会の中で最も不遇な立場に置かれた人々の状況が改善されるような分配なら正しい



(3) 平等と正義

仮想現実世界の場合

- コンピュータ上では財が豊富なので、VR内での分配的不正義の多くは取り除かれるかもしれない
- 雇用されていない人々がVRの料金をどう支払うか、は問題になりうる → ベーシックインカム？
- では、ユートピアになるのか？

理想社会には欠乏ではなく
余剰が必要である

マルクス

(3) 平等と正義

財やサービスの余剰



平等なユートピア

① 地位財の存在

- 名声など → 本質的に欠乏する

② 平等は分配的正義の実現に尽きない

→ とりわけ、抑圧の問題

- 性別や人種などにもとづく抑圧
- 現実世界での抑圧はVRに持ち越される可能性も

⇒ 克服できれば平等な社会をVRで実現？

まとめ

- メタバースに代表される仮想現実世界での活動が今後、広く普及する可能性がある
- 前もって検討しておくべき論点として以下の3つを概観し、それぞれの課題を示した

(1) ユーザ／参加者の倫理

⇒ 処罰や制裁の実効性の確保

(2) 統治機構（ガバナンス）

⇒ ユーザの自律性や政治権力、市民性

(3) 平等と正義

⇒ 分配的正義につぎない平等の実現

（抑圧からの解放など）