

仮想現実世界で善く生きるための 倫理的・政治哲学的な問題についての覚書

— チャルマーズ『リアリティ+』
における論点の概観を中心に —

植 原 亮

- 1 はじめに
- 2 そもそも仮想現実世界で過ごしたいだろうか？——経験機械と世界の真正性
- 3 VR 世界で問われる倫理的・政治哲学的な問題
- 4 結論

1 はじめに

2022 年は「メタバース元年」と呼ばれる年であった。その一端は、2022 年に先立つわずか 1・2 年の間に、自治体や企業、あるいは有志の団体が、さまざまな目的でメタバースを急速に利用するようになったことである。大阪府内に限っても、大阪府・大阪市が提供するバーチャル大阪、阪急阪神百貨店によるバーチャルマーケットの出展、近鉄系列のバーチャルあべのハルカスといった商業空間などの例が挙げられる。こうした動きは、新型コロナウイルスによる Covid-19 の感染拡大に少なからず影響を受けてのものであり、たとえば、2020 年 12 月に開催が見送られたさっぽろ雪まつりに代えて、メタバース上では有志ボランティアがバーチャル雪祭り 2021 年というイベントを開催した、というものその流れにあるものとして位置づけられるだろう。もちろん、Facebook 社が 2021 年に社名を「Meta」に変更したことも、翌年にメタバース

ス元年を控えてのきわめて象徴的な出来事のひとつであった。こうした趨勢のもと、2022年にはメタバースはいわばメディアの寵児となり、本稿でも一部を取り上げるようなメタバースを主題的に扱った書籍や研究論文も数多く刊行されることになる。

だが、いささか加熱気味だったともいえるこのメタバースブームは、2023年に入るといったん鎮静化を見せる。それに最も貢献したと思われるのが、ChatGPTをはじめとする生成系 AI の性能向上にほかならない。その威力は、これまでのビジネスや教育、学術的な研究、芸術表現などのありようを根本から変容させかねないものとして、大きな期待や不安や困惑の入り混じった状況を社会にもたらしている。2022年はメタバース元年であったが、実際のところその年は「画像生成 AI 元年」でもあったのであり、強力な文章生成 AI の利用可能性が一般に開かれたことと合わせて、今年（2023年）に対しては生成系 AI にちなんだ呼び名が与えられるであろう。

もっとも、このことは、メタバースないしは仮想現実世界をめぐる議論や検討が無価値になったことを意味しない。一時的な熱狂が過ぎ去ったとはいえ、長期的に見れば、その普及は——どの程度の規模になるかについては見解が分かれるにせよ——着実に進むと想定される。したがって、将来的にはそれに伴うさまざまな懸念や課題が生じることが予想されるため、そうした事態を見越して議論や検討を行うことには十分な意義が認められるのである。

そこで本稿では、メタバースないしは仮想現実世界の広範な普及や受容に先立って検討しておくべき課題は何であるかを明らかにすることを目指したい。そのため、哲学者のデイヴィッド・J・チャルマーズが2022年に刊行し、また2023年に邦訳も出版された『リアリティ+』（Chalmers 2022）で価値を扱った箇所での議論を参照しながら、とくに現代の倫理学や政治哲学の観点から見て重要な論点を概観したいと思う¹⁾。だがその前に、そうした概観が有意義

1) 本稿では『リアリティ+』を参照する際には、原著と邦訳書の双方のページを記す。ただし、語や表記に関しては必ずしも邦訳書には従っていない。

なものであるための前提——そもそも多くの人が仮想現実世界で過ごしたいと思うようになるということ——についての懸念を、次節ではある程度の紙幅を割いて払拭しておくことになる。

以下での準備として用語の確認を簡単に済ませておこう。まず、「バーチャルリアリティ（仮想現実、VR）」について、日本国内の第一人者である廣瀬通孝はおおよそ次のように簡潔に説明している。バーチャルは「現実には存在しないけれども、機能や効果として存在するも同等の」という意味であり、リアリティとは「現実」とか「現実感」という意味である。バーチャルリアリティ（VR）とはコンピュータによって創られた世界に入り込み、そこでいろいろな体験をしようという技術のことである。さまざまなインターフェース技術を紹介して人工的に作られたシミュレーション世界を体験することが、このVRという技術の基本的特徴ということになる（廣瀬2019）。そうしたインターフェース技術として、現在ではヘッドマウントディスプレイ（HMD）やスマートグラスが開発・市販されているが、触覚スーツもすでに一部では利用されているし、今後は仮想現実世界への没入感や双方向性をいっそう高めるために、脳や神経系とコンピュータなどの機械を接続する技術であるブレインマシン・インターフェース（BMI）などを使った「フルダイブVR」も可能になるかもしれない²⁾。

次に、「メタバース」という言葉は、論者によってさまざまな対象を指し、決まった定義は存在しないものの（cf. 岡嶋2022）、多くのユーザーがアバターを使って同時に存在し交流することのできる、VRによって実現された空間的な広がりのある世界、という点はおおむね共通している。「アバター」とはそうした世界でユーザーの分身として活動するキャラクターのことを指し、人間型のみならず、動物や植物やロボットなどの形態を選択することも自由である。ユーザーはアバターの姿を借りて、メタバース内のイベントに参加した

2) バーチャル美少女ねむ（2022）の第7章では、物理的な身体からの解放を目指すものとしてこうした技術の発展の方向を捉えている。

り、提供されているコンテンツを利用したり、新たなコンテンツを自分自身で創造したり、それを別のユーザーと経済的な対価と引き換えに交換したり……といったさまざまな活動を楽しむことができる。なお、本稿では直接的な議論の範疇に含まれないが、先に言及した廣瀬によれば、今後はメタバース内で対話的に反応する自律的な AI アバターも必要となるため、AI 技術と VR 技術の融合が不可欠になると考えられている（廣瀬 2019）。

このように、VR とメタバースとの用語上の相違は、VR が技術の名称であるのに対し、メタバースはそれによって実現される仮想的・疑似的な世界や空間を指すことにある。本稿では、「VR」や「仮想現実」の語は引き続き用いるが、定義と用法に揺らぎや偏りが見られる「メタバース」の使用は避けて、以下ではそれよりも中立的に響くと期待される「VR 世界」もしくは「仮想現実世界」という言葉に代えることにしよう。

2 そもそも仮想現実世界で過ごしたいだろうか？

——経験機械と世界の真正性

仮想現実の技術が発展し、ユーザビリティが高まれば、VR 世界の中で多くの人が過ごすようになり、その分だけ物理的な現実世界での社会における倫理的・政治哲学的な問題と同様の問題が生じると考えられる。本稿の目標は、もとよりそうした問題にまつわる重要な論点を予備的に概観しておくことであるが、その前に考察しておかねばならない問いがひとつある。すなわち、仮想現実世界の広範な普及や受容に対して懐疑的な主張の一種として、「そもそも VR 世界で（長時間にわたって）過ごしたいだろうか？」という問いが発せられることが十分に考えられるのである。この問いにある程度まで肯定的に答えられるのでなければ、本稿の目標に取り組むにあたっての前提が成り立っていないことになる。

仮想現実世界の中で、いわば「善き生」を送れるという見込みがなければ、

人々はそこではごく限られた時間しか過ごさないだろうから、物理的な現実世界の社会と同じような問題が生じるのに足る活動がなされないかもしれない。本稿の課題設定にも関わるこうした懸念については、政治哲学者のロバート・ノージックによるリバタリアニズムの古典的著作『アナーキー・国家・ユートピア』に登場する「経験機械」の思考実験が手がかりとなる。それに対してチャルマーズが『リアリティ+』の中で批判的に検討を加えているからである（Chalmers 2022: ch.17）。

経験機械の思考実験についての説明をノージック著から引いてみよう。

“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。（中略）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としよう。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。”（Nozick 1974、邦訳：67～68頁）

要するに、VR世界の中であなたは——それがどれほど楽しくて成功に満ちたものであるとしても——その一生涯を過ごしたいと思うか、とノージックは問いかけている。

ノージック自身の答えは「ノー」だ。その根拠を一言でいえば「経験だけでは不十分」だからである。われわれは、たとえ偉大な小説を書いたり友人をつくったりする経験をしているにしても、その経験だけを機械によって提供してもらえさえすればよいというものではなく、実際に偉大な小説を執筆したいし、実際に友人をもちたいのである。それはまた、経験機械の中でそうした経験をするという記述を満たすだけの匿名的なキャラクターとしてではなく、実際に行為する特定の具体的な個人でありたいということでもある。結局のと

ころ経験機械がもたらすものは表層的な見せかけの生にすぎない。われわれは、実在（現実）と深く接触していきたいのだが、人工の現実には深さや重要性を欠いてしまっている——ノージックの思考がたどるのはおおよそのような道筋である。

チャルマーズの議論には登場しないものの、認識論の研究者であるダンカン・プリチャードもまた、経験機械に類した「水槽の中の脳」の思考実験（通常は外界についての懐疑論の文脈で持ち出される）について、ノージックに似た評価を下している。水槽の中の脳として人生を送るのは、より楽しいとしても、水槽の外で「実の」人生を生きることの方を選択するだろう。というのは、その人生は完全な偽物であって、真正性がないからだ、と。

“水槽の中の世界であなたが他の人と築く関係性は、結局のところ本物ではなく偽物であり、あなたの功績だと思われるものはどれも本物ではない。（中略）ここで示唆されているのは、私たちが送りたい種類の人生は、真正の人生——私たちが築く関係性が本物であり、私たちが求める功績が本物である世界に触れる人生だという点である。もちろん、真正の人生を送るならば、私たちはうまくいかない関係性のつらさに直面しなければならないし、自分の目標が実現されないままで終わることもある。しかし、真正の人生は、つらさで満ちているものでさえも、それは空虚な喜びしかない偽物の人生よりも高い価値を依然として持つ。”（Pritchard 2018、邦訳：289頁）

だが、チャルマーズによると、VR世界の現状および今後遂げるだろう発展を考えれば、ノージックやプリチャードのように主張することで、VR世界内で善き生を送ることはできないとの異論を唱えるのは難しくなっている。その理由のあらましを示せば以下のようなになる。

VR世界では、もはや偽物とは呼べないようなさまざまな活動が現に行われ

ている。現実の貨幣経済と連動した商業的な活動や、多数の人が喜びを享受している音楽イベントなどは、真正の人生に関わらないと独断的に述べることなど、もはやできなくなっている。しかも、VR 世界での経験は、あらかじめプログラム済みの固定的なシナリオをユーザーが個人的かつ受動的に味わうようなものに限られないため、その点で経験機械の思考実験で想定される状況とは大きく異なっている。むしろ物理的な現実世界においては実施が困難なほど、膨大な数のユーザーが同時かつ双方向的（インタラクティブ）に参加するイベントが開催されることも珍しくない。今後ますます VR 関連技術が発展していけば、VR 世界は真正の人生を形づくる経験を与えてくれる場としての重要性をいっそう増していくだろう³⁾。

こうして、一定期間を VR 世界で過ごすことへのやがて忌避感は弱まっていき、その世界に慣れるにつれて、物理的な現実世界のみが真の実在ないし現実であるという見方も後退していくはずだ。そのため、いっそう多くの人々が長時間を VR 世界で過ごす未来が訪れると予想される——というのがチャルマーズの見立てである。

実のところチャルマーズは、こうした議論とは別に、形而上学的な根拠から、VR 世界も物理的な現実世界も、まったく同じ意味での現実・実在であることを『リアリティ+』の第3部などでは主張している。つまり、端的に VR 世界は実在（現実）のひとつである、というのだが、ここではその議論の妥当性を検討する必要はないだろう。

私見では、もし形而上学的な方向以外の哲学的な議論によってノージックやプリチャードに異を唱えようとするなら、認識論的・方法論的なアプローチが有効だと考えられる。経験機械や水槽の中の脳の思考実験によって、「ほら、こんな世界で一生を送りたくはないでしょう」と直観に訴えかける戦略が論証

3) バーチャル美少女ねむ（2022）で述べられているように、VR 世界で恋愛関係を結ぶユーザーも稀ではない。そうした恋愛が偽物であって真正の人生を構成する要素にはならないと主張する理由は、さしあたって存在しないように思われる。

として力を発揮しているかのように思えてしまうのは、単にわれわれが現実とまったく同じような人工の VR 世界なるものをうまく想像できない——つい書割のような皮相的な世界に自分がいるという状況を思い浮かべてしまう——だけだからかもしれない。「人工」の世界という設定は、それだけで当然その世界は真正のものではない、という予断を裏口から招き入れる働きをしてしまっている可能性があるのだ。けれども、自分のイマジネーションの限界（それは現状の VR 技術の水準を反映している）を事物そのものの必然的な瑕疵や限界だと捉えてしまうのは、しばしば陥りがちな哲学的錯誤の一種にすぎない。

さらに、かりに VR 世界が人工的だという点に何らかの問題を見出したくなるにしても、それに対してはチャルマーズが指摘する次の点が異論になりうる（Chalmers 2022: 315、邦訳：下巻 90 頁）。すなわち、われわれを取り巻く現在の物理的な現実世界もまたかなり人工的だ、という点である。もちろん、物理的な現実世界もすでに悪しき人工性に汚染された偽物の世界だと主張して、現代における真正性の広範な喪失を嘆く余地は依然として残されてはいる。その検討は、本稿の目標そのものとはやや距離があることから、本節末尾の【補足 1】に譲りたいと思う。

本節での整理から次のようにいえそうだ。VR 世界で長期間にわたって過ごすことへの忌避感減じ、善き生を（少なくとも「まがいもの」ではない真正の人生を）そこで送れるとの期待のもと、いっそう多くの人々が VR 世界で過ごす未来の到来を——ノージックやプリチャードに反してチャルマーズのように——見込むことは、その規模についてはさまざまな見解があるにせよ、全体としてはあながち非現実的な想定ではなくなっている。そうだとすれば、VR 世界ではやがて、物理的な現実世界における社会と同様の社会が形づくられていくだろうし、それだけに、同様の倫理的・政治哲学的な問題もまたその中では発生することが懸念される。たとえば、不平等、プライバシーや自律性の侵害、暴力、操作、搾取、抑圧、資源や富の集中、といった問題がその例

である。次節では、とくに重要と思われる問題を、(1) ユーザーの倫理、(2) VR 世界の統治（ガバナンス）、(3) 平等と正義、という三つの論点という形で取り上げて、本稿の目的を果たすことにしよう。

【補足 1：世界の人工性の悪に関する追加論点】

本文中で述べたように、VR 世界に対する忌避感の根のひとつは、その人工性に求められる。極端な見解においては、人工の世界はまさにそれが人工的であるがゆえに、真正性を毀損する悪しきものである、との主張が開陳されるだろう。その検討のために一般化して問いを立てるならばこうだ——誰かに作られた世界は、果たしてそのことだけで悪いものなのか？

この問いの「誰か」が人間ではなく、神であったとしてみよう。要するに、「人工的」ではなく、いわば「神工的」な世界はどうかについて考えてみるのだ。伝統的な宗教においては、天地はしばしば神による創造の御業の産物であるが、世界がその意味で神工的であることは、世界の価値を貶めるものではまったくない。なるほどグノーシス主義のように、この世界を墮落した世界だと見なす異端思想もある。けれどもそれは、この世界が真の神ではなく劣った神によって創造されたと考えるからであって、神工的であることが理由なのではない。

したがって、概していえば、何者かによって作られたこと自体は、必ずしも世界の悪の根拠になるわけではないのである。そうだとすれば、神ならぬ人によって人工的に生み出された世界だからといって、それだけで悪しきものになると断じるには十分ではないことになる。そしてチャルマーズがいうように（Chalmers 2022: 328、邦訳：下巻 109 頁）、人の手で作られた世界が、神が創造した世界や宇宙よりも常に悪くなると主張するのも容易ではない。

ただ、ノージックやプリチャードのような主張に向かう傾向の由来を突き止めておくのは有益かもしれない。私の見るところ、思考実験にまつわるすでに指摘済みの点以外で大きなポイントになっているのが真正性の捉え方であり、

それをめぐる対立が鮮明に表れるエンハンスメント論争を参照することで、混乱しがちな議論が多少は理解しやすくなる。エンハンスメントとは、生物学的・医学的な措置を用いて人間のもつ能力を人為的・技術的に増強することである。典型的にはスポーツにおけるドーピングがエンハンスメントの例だが、薬物を用いた認知能力の強化なども含まれ、その是非についての倫理学上の論争が継続している。

エンハンスメントに反対する論者のうち、真正性の概念を中心に据えた論陣を張ったのが、政治哲学者のマイケル・サンデルである (Sandel 2007)。それはおおよそ次のような主張である。人間にとって、自らの生命を贈与されたものとして、感謝とともに受け取ることが、真正の生には不可欠の条件である。しかしながら、人体に人為的に介入し、能力に改変を加えるエンハンスメントは、そうした被贈与性を損なってしまう。そのため、サンデルによれば、エンハンスメントは真正性を毀損する技術にほかならず、われわれはそれを受け入れることはできない、というのである。

こうした立場からは、VR 世界での生の真正性もまた疑わしいものとなりそう。自らの生命と同じように、物理的な現実世界も贈与されたものとして感謝とともに受け取るべきものであるが、新たな世界を作り出したり、その中で生きようとしたりするのには、そうした姿勢を拒否することにほかならない。まさに、それこそは VR 世界での生から真正性を剥奪するであろう、と。ここには、サンデル的なメンタリティにもとづく真正性の捉え方からノージックやプリチャードの立場へと接近していく道筋が見てとれるはずだ。

ところが、真正性の概念にはサンデルの主張とは異なる捉え方があり、エンハンスメント擁護派もそれに立脚してサンデル批判を展開している。人間の創造性こそが真正性の核心をなしている、というのがその捉え方である。技術を生み出し、世界を作り替え、ときに人体にも医学的に介入してきた——人類史に一貫して見られるそうした創造性が、人間を他の動物から決定的に隔てる特徴にほかならない。

こうした真正性の概念に照らすなら、エンハンスメントは人間の新たな創造性の発露という意味で、むしろ真正性に積極的に寄与してくれるものになるはずだ。このように、エンハンスメント擁護派は、真正性の捉え方も、その帰結としてのエンハンスメントの評価についても、サンデルとは真っ向から対立する見解を示すのである⁴⁾。そして、創造性としての真正性という概念に賛同する者であれば、VR世界を生み出し、その中で生活することもまた、われわれの人生を真正なものにしてくれると見なすであろう。ここでは、前段落で示したエンハンスメントの擁護論と同型の議論が提出できるからである。

真正性についていずれの捉え方が正しいかを決定することは原理的には不可能かもしれない。だが、創造性として真正性を捉える立場に同意する者が決して少なくないのだとすれば、VR世界の中で生きることを真正の人生を送ることだと見なす者も一定以上にのぼることになるだろう。ここでも、いっそう多くの人々がVR世界で過ごす未来の到来という前提が維持され、したがって、その中で形成される社会において生じる倫理的・政治哲学的な問題を予備的に整理・確認しておくという課題に意義が認められるのである。

3 VR世界で問われる倫理的・政治哲学的な問題

それでは本稿の目標に向かうことにしよう。仮想現実世界で長期間にわたって過ごすユーザーが増加してくると、ユーザー間での衝突や紛争の発生もまた懸念されるようになる。そこで、VR世界においてユーザー（参加者）はいかにふるまうべきか——そしてVR世界での倫理的な悪にいかに対処すべきか——が何よりもまず問われねばならない。本節でもチャルマーズの『リアリテ

4) エンハンスメント論争における真正性の捉え方について、サンデル的な反対派に見られる「感謝と被贈与性」の枠組みと、賛成派・擁護派が依拠する「創造性」の枠組みとの対立という図式で整理する文献としては、Parens (2006)などを参照。この論争をめぐる私自身の検討は、植原 (2012)などで示した。

イ+』に依拠しながら、最初に (1) 仮想現実世界におけるユーザーの倫理について手短かに述べ、次に倫理的な悪の社会的な制御という観点から、(2) VR世界の統治（ガバナンス）を扱いたい。そのうえで、そもそもいかなる社会をVR世界の中で構想するかを問うために、最後に (3) 平等と正義に関して考察しよう⁵⁾。

(1) 仮想現実世界におけるユーザーの倫理

はじめに VR 世界における倫理的な悪の実際の例として、「バーチャル窃盗」を取り上げよう（Chalmers 2022: 353-4、邦訳：下巻 141～2 頁）。それは、2012 年にオランダの最高裁が 10 代の 2 人を有罪にしたというケースである。彼らは、多人数同時参加型のオンライン・ロールプレイングゲーム「ルーンスケープ」で、別のユーザーからアミュレット（護符）を盗んだ。ゲーム内のアイテムは物理的な実体ではなくあくまでもデータにすぎないから、一見したところ、それを奪ったところで窃盗と見なされるのは奇妙に思うかもしれない。しかし裁判所の判決は、所有（物）やそれに対する危害は、物理的な現実世界と同様に、VR 世界内でも倫理的な悪になりうることを述べている⁶⁾。

チャルマーズもいうように、ここでの判決の根拠は、アイテムの獲得にユーザーは時間と労力を費やしたので、それには本物の価値があると見なせる、というものだ。倫理学説上の観点から補足するなら、これはジョン・ロックの『統治二論』における所有論に由来する古典的な私有財産の理論と適合的な発想である。後篇の第 5 章「所有権について」の第 27 節を引用しておこう。

5) チャルマーズは他に、VR 世界内でシミュレートされた人工的な知性体の道徳的身分や、VR 世界の創造者にとっての倫理なども論じているが、本稿ではもっぱら（物理的な現実世界に身体をもつ）ユーザーにとっての倫理的・政治哲学的な問題に議論を絞っている。

6) バーチャル窃盗そのものが常に物理的な現実世界の社会において犯罪と認定されるか、またされるべきかについてはさらに論じる余地があるが、本稿ではこれ以上立ち入らない。バーチャル窃盗を含む、VR 世界における道徳的な悪とされうる行為に関して、刑法的な観点から考察した解説として、西貝（2023）を参照。

“たとえ、大地と、すべての下級の被造物とが万人の共有物であるとしても、人は誰でも、自分自身の身体に対する固有権をもつ。これについては、本人以外の誰もいかなる権利をももたない。彼の身体の労働と手の働きとは、彼に固有のものであると言ってよい。従って、自然が供給し、自然が残しておいたものから、彼が取りだすものは何であれ、彼はそれに自分の労働を混合し。それに彼自身のものである何ものかを加えたのであって、そのことにより、それを彼自身の所有物とするのである。それは自然が設定した状態から彼によって取りだされたものであるから。それには、彼の労働によって、他人の共有権を排除する何かが賦与されたことになる。というのは、この労働は労働した人間の疑いえない所有物であって、少なくとも、共有物として他人にも充分な善きものが残されている場合には、ひとたび労働が付け加えたものに対する権利を、彼以外の誰ももつことはできないからである。”（Locke 1690、邦訳：326頁）

ロックの見方によれば、人間が自らの身体を不可侵のものとして所有することを前提として認めたいとすれば、その身体により何らかの対象に労働を投下したならば、労働を通じて当該の対象もまた身体の延長として、身体と同じように当人の不可侵の所有物となる。この見方のもとでは、ロールプレイングゲーム内でもわれわれは自分の身体を所有し、それを用いた労働（時間と労力の投下）が行えるものと理解できるならば、苦勞して獲得したバーチャルなアイテムにも所有権が認められるし、それを奪うことは所有権の侵害となるわけだ。なお、「バーチャル窃盗」に対する判決を下す際にオランダの最高裁がこうした方向で考えていたのだとすれば、労働を通じた所有権の前提となる身体が存在を VR 空間内でも暗黙裡に認めていたことになるだろう。

いずれにせよ、少なくとも以上の事例からは、VR 世界におけるある種の行為、つまり他のユーザーに対する危害が、物理的な現実世界の場合と同様の悪と見なされる可能性がある、ということが確認できる。実は、VR 世界におい

ては、バーチャルなキャラクターに対する暴力のように、他の人間のユーザーに対する加害行為ではないが倫理的には問題があると見なされるかもしれないタイプの行為も存在しており、それもまたユーザーの倫理として重要な論点となりうるのだが、これについては【補足2】に譲ることにしたい。ここでは対人的な行為により生じる悪に限定したうえで、次のように問うことにしよう——VR 世界での悪にどのように対処すればよいのか？

チャルマーズが指摘するように (Chalmers 2022: 354、邦訳：下巻 143 頁)、VR 世界内での刑罰の効果は限定的であるように思われる。他のユーザーに危害を加えたユーザーに対して、たとえば、出入り禁止や投獄、あるいは死刑に相当するような何らかの措置をとること自体は、VR 世界においても可能ではあるだろう。しかし、ユーザーの自由を奪うこの種の刑罰は、当該のユーザーが新しいアカウントを取得し、それまでとは別のアバターを入手し直して使用するようになれば、すり抜けることができってしまう措置でしかない。もちろん、物理的な現実世界におけるそのユーザーが誰であるかを特定し、そうした回避策が講じられないようにすることもできるかもしれない。だが、それには VR 世界を運営する側のユーザーの個人情報の取り扱いをはじめとする別の懸念が生じてしまうだろう。自由刑以外には罰金刑の採用が考えられるけれども、個人情報の保護にまつわる同様の危惧に加えて、そもそも罰金の徴収を現実にもどのようにして実行するのが課題となる。

そもそも、このような措置を通じて VR 世界の中での悪の制御を試みるのは、いったいいかなる主体なのだろうか。刑罰や制裁に実効性や実行可能性を伴わせるという課題は、VR 世界において、われわれがどんな統治機構をもつ(べきなの)かという問いとも密接に関わっているのである。こうして、VR 世界におけるユーザーの倫理と次の重要論点である VR 世界のガバナンスとの関連が明らかになる。

【補足 2：対人的なケース以外でのユーザーの倫理】

相手が人間でなければ、仮想現実世界内では何をしても許されるのだろうか。VR 世界はしばしば 1 人用のゲームの舞台として提供されるが、その中にはバーチャルなキャラクターを対象とした殺人は珍しくないどころか、ゲームによってはプレイの本質的な要素となる行為でもありうる。けれども、それが道徳的に問題視されることはあまりない。

では、そうした仮想殺人行為と VR 世界での幼児性愛行為との重要な道徳的相違は何だろうか。VR 世界の中でも、幼児性愛行為は、たとえ相手が人格なきバーチャルなキャラクターであっても倫理的に許されることではない、との直観は広く共有されているように思われる。他にも、VR 世界内での対人的ではない、仮想的な性暴力や拷問、人種差別なども、通常の意味での被害者は存在しないものの、倫理的に見て疑わしい行為の例であると考えられる。

チャルマーズによれば、こうした行為については、徳倫理学で論じるのがひとつの手立てとなる（Chalmers 2022: 352-3、邦訳：下巻 141 頁）。徳倫理学に関しては、比較的新しい解説を引いておくのがよいだろう。

“[徳倫理学において] 関心の中心は行為よりもむしろ行為者の性格、およびそれが紡ぎだす生き方である。私たちの人生にとって、道徳的に正しく行為することだけが問題なのではない。勇気や誠実さといった性格の良さ、愛する家族や友人といった人間関係もまた、人生の重要な要素である。どのような性格の人となり、どのように生きることが善い人生なのか。これこそが人生の最大の関心事であり。道徳的に正しい行為をすることは、そうした関心の一部である。そうした善い生き方を実現するものが徳であり、それゆえ徳倫理学の立場では、徳ある人のあり方を考察し、徳ある人になることこそが重要とされる。”（立花 2019、186～7 頁、括弧内引用者）

なるほど、功利主義的な見方を取り、その大枠として最大多数の最大幸福を掲げるならば、VR 世界内での仮想的な幼児性愛行為などは、どこにも害を生み出すことなくユーザーに充足感を与えてくれるのだとしたら、倫理的にはむしろ望ましい行為であるとすら考えられるのかもしれない。しかし、徳倫理学の視点に立てば、そうした行為は避けられねばならない、と主張できるようになるだろう。それは、有徳で立派な人物になって善く生きることとは逆行するように思われるからである。

だとすると、なぜ仮想殺人は問題なしとされているのだろうか。ゲームとはいえ、背後から敵に近づいて短刀でひと突きする、首を掻き切る、あるいは正面から銃で頭を撃ち抜く……といったプレイすることが、有徳者として善き生を送るという目標にどう関わるかは明らかではない。チャルマーズも示唆するように、VR 世界内での仮想殺人は倫理的に微妙な問題であり、それもまた徳倫理学の観点からのさらなる検討を必要としているといえるだろう⁷⁾。

(2) 仮想現実世界の統治 (ガバナンス)

政治哲学の中心にあるのは、一般に（仮想現実世界内に限らず）社会はどのように運営されるべきか、という問いである。それに対する最もシンプルな答えは、一語で「無政府主義」、つまり何もしないことだ。チャルマーズも墨子を引いて述べているように、この世の最初は万人が自分の規則に従うのみであった、という法も政府もないアナーキーな状態がそれである (Chalmers 2022: 356-7、邦訳：下巻 146～7 頁)。西洋でも、トマス・ホッブズは、いわゆる自然状態を万人闘争の無政府状態として想定するが、それは社会契約論の出発点

7) なお、VR 世界での生死にまつわる倫理的問題として、以下に引用するような、故人のデジタル情報をもとにその人を蘇らせる「デジタル蘇生」に関連する問題が挙げられることもある。“他人のデータを勝手に使って、バーチャルのキャラクターをつくったら、それは単なる著作権侵害なのか。そのキャラクターが社会的に不適切な発言や行動をしたら、それはただの誹謗中傷なのか。有害な誤解を生じさせたら、あるいは犯罪を犯したら誰が責任を取るのか” (Lee and Quifan 2021、邦訳：273 頁)。

として置かれている。

重田園江によれば、社会契約論とは、第一に社会の起源、第二に社会が作られ維持されるために必要なルール、第三に人工物としての社会を形成する主体とそれを維持するメカニズム、の大きく三つを問う思想である（重田 2013、9～12 頁）。そして、こうした問いに対する社会契約論の答えを、

“短いフレーズで表すと、「約束だけが社会」を作るというものだ。まず、社会が作られる以前の状態、つまり「自然状態が」出発点になる。ここには自由で独立した人たち、つまり共通の社会を持たない人達がたくさん出てくる。この人たちが互いに約束を交わす。そうすると彼らは、ばらばらの状態（自然状態）から抜け出て、他の人との持続的な絆のもとに置かれるようになる。この約束が社会契約で、それを通じて秩序が生まれる。人が生きる場面は孤立した自然状態から、他者との継続的な絆が結ばれる社会状態へと移行する。”（重田 2013、12 頁）

そしてホッブズの見方では、万人闘争の状態から人々は共通の権威に従うと決定し、政府と法を制定する、という具合に社会契約が成立する。

いうまでもなく社会契約論は、人類史において現実に行った歴史的事実の記述を目指したものではない。それはあくまでも国家の正当性を明らかにするための合理的再構成である、とするのが一般的な解釈である。けれども、こと VR 世界における統治という論点に関しては、社会契約論がなじみやすく思われるかもしれない。少くとも現状ではその中に国家が存在するわけではないからである。そのため、VR 世界では、物理的な現実世界に比べて、社会の形成と維持の方法についての構想を根本の部分からスタートさせることができるのではないかと考えたくなる。チャルマーズのいうように、それは VR 世界における統治や政府について考察するための悪くない出発点にはなるだろう（Chalmers 2022: 358、邦訳：下巻 148 頁）

ところが、現実の VR 世界が完全な無政府状態であるというのもまた正しくない。多くの場合、各 VR 世界を運営・保有する企業による「企業支配 (corporatocracies)」が敷かれている、というのが実態であろう。そこで、ユーザーは将来的にそうした企業に何を求めていくべきなのか、という問いが立てられることになる。

企業支配の問題点として、何よりもまず、ユーザーの自律性が低いままに留められてしまいかねない、という懸念が挙げられる。ユーザーは、VR 世界の中で、あたかもアミューズメントパークの客のような扱いしか受けられない可能性がある。企業が用意した VR 世界に入るのは自由だとしても、その中で経験は一方的で受動性が高く、与えられた範囲内での限定的な活動しか許されない。ひょっとすると、企業の側は、ユーザーの行動を操作したり、監視したりするかもしれない。

もちろんそうした VR 世界にも娯楽としてそれなりのニーズは見込まれるが、公共性が高く、物理的な現実世界と同じような社会が形成されるような VR 世界においては、ユーザーは企業に一定の自律性を求めてしかるべきだ、というのがチャルマーズの考えである (Chalmers 2022: 360、邦訳：下巻 151 頁)。それはやがて、統治形態の決定に関与できる政治的権力の要求という運動にまで発展する可能性もあるだろう。この過程において、VR 世界のユーザーは、単なる消費者から市民へと変貌を遂げていくのかもしれない。

(3) 平等と正義

仮想現実世界における統治の重要性について確認したところで、本稿では最後に、その中で平等と正義の問題を考えることにしよう。この問題を考えるうえで、チャルマーズが出発点に置いているのは、ジョン・ロールズの『正義論』である (Rawls 1971、Chalmers 2022: 361、邦訳：下巻 152 頁)。ロールズの『正義論』は、20 世紀の政治哲学 (とりわけ政治的リベラリズム) における最大の古典であり、ノージックの『アナキー・国家・ユートピア』もそ

れへの応答という性格を帯びているが、社会契約論の伝統に連なり、この著作もまたいかなる原理が社会の基本ルールとして人々の合意のもとに選択されるかという関心に強く彩られている。そこで焦点になっているのが、分配的正義の問題——社会を構成する人々の間で資源・財を正しく分配する方法をめぐる議論——である。

社会契約が成立するまでの思考実験的なプロセス（無知のヴェールといった有名な想定がなされる）については省略して、分配的正義に関するロールズの答えだけをごくおおざっぱに述べればこうなる。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、と。たとえば、政府が豊かな人々から税金を多めに徴収するというような偏りは、ある種の不平等ではあるけれども、その税金が教育などに用いられて不遇な人々の境遇の改善に役立てられるならば、正義にかなった財の分配ということになる。

VR世界は、電子データから構成されているというその本性上、資源がきわめて豊富であり、一定の財やサービスについては、むしろ供給余剰の状態が実現可能であるように思われる。もはや懐旧の情に堪えない思い出というべきかもしれないが、かつてのビデオゲームは、各ユーザーが個別の物理的な媒体を入手しなければ楽しめなかったため、「ドラゴンクエスト」のような人気のタイトルは（場合によっては徹夜して）店頭での行列に並ばねば購入できないといった事態が生じた。しかし、ダウンロードコンテンツでもゲームが販売されるようになってからは、そうした懸念はほとんど消滅している。あるいは会議室も、物理的な制約から、希望者が多ければ全員が使用することはできない状況になるけれども、COVID-19の感染拡大以降に普及した zoom をはじめとするオンライン会議での開催にすれば、満室を危惧する必要はない。VR世界では、これがいっそう広範な財やサービスについて成り立つのである。したがって、そこでは、資源の有限性に起因する分配的不正義の多くは取り除かれるようになると思われる。

なお、VR世界の利用料金を自弁できない無雇用者について問題が生じるか

もしれないが、これはどちらかといえば物理的な現実世界の社会における問題であり、ベーシックインカムなどが対応策として論じられるだろう。また、VR 世界そのものを成立させるための外部の電力エネルギーの恒久的な供給の方法についても、核融合技術の発展を待つのかダイソン球を築くのか、といった具合に、超長期的には物理的な現実世界の社会では大いに問題となりうるが、ここではスキップしてしまおう。

さてそれでは、潤沢な財やサービスの存在により分配的正義の問題がおおむね解消されるのだとしたら、仮想現実世界は誰もが平等に暮らせるユートピアになるのだろうか。チャルマーズによると、“理想社会に関するカール・マルクスのビジョンが欠乏よりも余剰を必要とする、というのは何ら偶然ではない” (Chalmers 2022: 363, 邦訳：下巻 155 頁)。あるいは、『アナーキー・国家・ユートピア』におけるノージックの目標は、リバタリアン的なユートピアのための枠を示すことにあるが、それに対する以下のような批判を考えてみればよい。

“ユートピアのための枠という図式の問題性の重要な源は、この混雑した地球上に、誰もが他人の邪魔をせず——少なくとも他人の所有権を侵害することなく——自分のしたいことができるような十分なスペースはあるかどうか、という点である。(中略) [ノージック] のモデルが適切なのは、スペースが潤沢にあり、人があまりいない場合に限られるように思われる。(中略) 現在ある姿を前提とすれば、ノージックの枠は、他の多くのユートピアの夢想と比べ、非現実的だという点で遜色ない。” (Wolff 1991, 邦訳：224 頁、括弧内引用者)

ここでは、物理的な現実世界におけるスペースの欠乏がノージックの構想を挫く重大な障壁であると指摘されており、ユートピアの実現可能性に疑念が呈されている。しかし、VR 世界であれば、まさにスペースの余剰が達成できるの

ではないか。

とはいえ、溢れんばかりの財やサービスがあれば、それにより直ちに平等なユートピアが実現するわけでもない。チャルマーズはその理由をふたつ挙げている（Chalmers 2022: 363-4、邦訳：下巻 155～7頁）。ひとつは、地位財のように本質的に欠乏しがちな財が存在することである。物質的な財は仮想的にいくらでも増やせるかもしれないが、そうした非地位財とは異なり、名声や権力などの地位財は VR 世界においても、特定のユーザーのみに偏る可能性がある（ただし、物質的な財の仮想バージョンについても、ブロックチェーン技術にもとづく非代替トークンつまり NFT などによって、財の人工的な欠乏を引き起こすことはできる）。

もうひとつはいっそう深刻な、平等は分配的正義に尽きない、という理由である。財やサービスが正しく分配されてもなお、VR 世界内では特定の人々に対する抑圧や差別が存在し、平等な社会の実現には至らないかもしれない。また、性別や人種などにもとづく物理的な現実世界における抑圧が、VR 世界に持ち越される可能性も懸念される。財やサービスの余剰だけでなく、こうした抑圧が克服できてはじめて、真に平等な社会が VR 世界の中で実現されるだろうが、それが困難な道であることも間違いない。

——最後に、以上に関連する倫理的・政治学的な論点として、チャルマーズ自身は論じていないが、仮想現実世界の中での能力の不平等にまつわる問題の存在を指摘しておこう。この点については、情報学研究者である岡嶋裕史の次の主張が示唆に富んでいる。

“もう一つの世界は、リアルとは違う理で動いている。だから、リアルでの格差は一旦リセットされる。そこまではいい。でも、世界である以上、平等ではない。（中略）もう一つの世界にアクセスするとき、リアルの格差やしがらみはリセットされるし、そこで求められる能力はリアルのそれとは違うが、その世界に適した能力を発揮する者が得をするのはどんな世

界も同じであり、厳然たる事実である。それは最終的には、その世界に対する満足度の、利用者ごとの大きな隔たりになるだろう。(中略) もう一つの世界に移住すれば必ず幸せになれるわけではない。むしろ、自然状態では、もう一つの世界でも発揮すべき能力がなく、なじめず、敗北感と疎外感に打ちひしがれる人を、大量に生むことになるだろう。(中略) 私たちはメタバースでの新たな平等のあり方を模索しなければならないだろう。”(岡嶋 2022、115～7 頁)

能力と平等をめぐる問題は複雑で文化依存性も高く、それを十分に検討する余裕は本稿にはない。しかし、能力主義、すなわち、たとえ生来の才能が遺伝子的な運の問題だとしても、能力は自らの努力と勤勉のおかげで獲得可能であり、能力なき者はそうした努力が足らなかった報いを受けるのが当然だという捉え方の——事実としては高い能力もまた当人が置かれた環境にたまたま恵まれたかどうかにかかっていると考える余地は大きいにもかかわらず——もたらず弊害は決して無視できるものではない。サンデルが『実力も運のうち』で述べていることが正しいなら、こうした能力主義は物理的な現実世界において大きな社会的分断をも引き起こしており、トランプ政権が誕生する土壌をも用意したと考えることも可能なほどである (Sandel 2020)。

能力主義にまつわるこうした問題は、VR 世界の中で財やサービスの平等が達成されれば軽減ないし解消されるのだろうか。それとも、VR 世界の中でも形を変えて反復され、能力の不平等はユーザーにとっての所与の条件として甘受するほかないものになるのだろうか。あるいは、VR 世界ならではの解決が可能なのだろうか。この問題にどのように対処すればよいかの見通しをつけるのは、まったく容易なことではない。ここではひとまず、VR 世界における能力と平等というこの論点の存在を指摘するにとどめて、本節を終えることにしよう。

4 結論

本稿では、チャルマーズの『リアリティ+』に依拠しながら、仮想現実世界での善き生を考察するうえで検討しなければならない倫理的・哲学的な問題の概観とそれに対する補足や手短な検討を行った。そうした問題を考察するにあたっての前提として、VR世界の中で長期にわたって多くの人々が過ごすようになるという条件が満たされねばならない。ノージックやブリチャードがそれに対して突き付ける懐疑は、十分な根拠がないとして退けることができるし、また補足として、VR世界の人工性の悪という懸念についても、サンデルらが参入したエンハンスメント論争を参照することで、決定的にはならないことを示すことができる。VR世界の中で問われる倫理的・政治哲学的な問題の1つが、ユーザーの加害行為にまつわる倫理的問題であり、物理的な現実世界と同様の捉え方が成り立つことがロク的な観点から理解できるようになる。補足として、人間の被害者はいない（つまり对人的ではない）が倫理的に疑わしいVR世界内での行為については、徳倫理学の観点からの検討がさらに求められているといえる。2つめ・3つめの問題はそれぞれVR世界の統治（ガバナンス）および自由と平等についてである。統治をめぐる問題については、社会契約論を手がかりに、将来的にユーザーがVR世界内での自律性への希求から市民へと変貌を遂げていく可能性を論じた。自由と平等については、VR世界における財とサービスの余剰が分配的正義の実現を通じてユートピアをもたらすわけでは必ずしもなく、抑圧や差別、あるいは能力の不平等といった問題の解決が課題として残される、ということを描いた⁸⁾。

8) 長門（2022）は、本稿脱稿後に確認したため十分に参照することはかなわなかったが、本稿で取り上げたチャルマーズの議論とは独立に、VR世界における加害行為の道徳的性質など、本稿での概観に部分的に対応する論点が扱われていることを記しておきたい。なお本稿は、関西大学経済・政治研究所「コンピュータ化によるパラダイム変化とその対応」研究班での研究ならびに科学研究費補助金・挑戦的研究（萌芽）

参考文献

- David J. Chalmers, *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, 高橋 則明, 『リアリティ+——バーチャル世界をめぐる哲学の挑戦 (上下)』, NHK 出版, 2023 年。
- Kai-Fu Lee and Chen Quifan, *AI 2041: Ten Visions for Our Future*, 2021, 中原 尚哉, 『AI 2041——人工知能が変わる 20 年後の未来』, 文藝春秋, 2022 年。
- John Locke, *Two Treatises of Government*, 1690, 加藤 節, 『統治二論』, 岩波書店, 2010 年。
- Robert Nozick, *Anarchy, State, and Utopia*, 1974, 嶋津格, 『アナーキー・国家・ユートピア——国家の正当性とその限界』, 木鐸社, 2004 年。
- Eric Parens, *Creativity, Gratitude, and the Enhancement Debate*, Judy Illes ed. *Neuroethics: Defining the Issues in Theory, Practice, and Policy*, Oxford University Press, 2006 年。
- Duncan Pritchard, *What is This Thing Called Knowledge? 4th edition*, 2018, 笠木雅史, 『知識とは何だろうか——認識論入門』, 勁草書房, 2022 年。
- John Rawls, *A Theory of Justice, revised edition*, 1999, 川本隆史・福岡聡・神島裕子, 『正義論 改訂版』, 紀伊國屋書店, 2010 年。
- Michael J. Sandel, *The Case against Perfection: Ethics in the Age of Genetic Engineering*, 2007, 林芳紀・伊吹友秀, 『完全な人間を目指さなくてよい理由——遺伝子操作とエンハンスメントの倫理』, ナカニシヤ出版, 2010 年。
- Michael J. Sandel, *The Tyranny of Merit: What's Become of the Common Good?*, 2020, 鬼澤忍, 『実力も運のうち——能力主義は正義か?』, 早川書房, 2021 年。
- Jonathan Wolff, *Robert Nozick: Property, Justice, and the Minimal State*, 1991, 森村進・森村たまき, 『ノージック——所有・正義・最小国家』, 勁草書房, 1994 年。
- 植原亮, 「ニューロエンハンスメントの倫理」, 学阪直行編『道徳の神経哲学——神経倫理からみた社会意識の形成』, 新曜社, 2012 年。
- 岡嶋裕史, 『メタバースとは何か——ネット上の「もう一つの世界」』, 光文社, 2022 年。
- 重田園江, 『社会契約論——ホッブズ、ヒューム、ルソー、ロールズ』, 筑摩書房, 2013 年。
- 立花幸司, 「徳倫理学」, 納富信留・檜垣立哉・柏端達也編『よくわかる哲学・思想』, ミネルヴァ書房, 2019 年。

、(21K18351) による研究の成果の一部である。また、本研究は、JST ムーンショット型研究開発事業、JPMJMS2215 の支援を受けたものである。

仮想現実世界で善く生きるための倫理的・政治哲学的な問題についての覚書（植原）

長門裕介、「メタバースでアバターはいかにして充実した生を送りうるか」、『現代思想』第 50 卷 11 号、2022 年。

西貝吉見、「『メタバース刑法』の可能性」、『法学セミナー』第 817 号、2023 年。

バーチャル美少女ねむ、『メタバース進化論——仮想現実の荒野に芽吹く「解放」と「創造」の新世界』、技術評論社、2022 年。

廣瀬通孝、「AR, VR」、中島秀之他編『AI 事典 第 3 版』、近代科学社、2019 年。