

経験機械と三つの仮想世界 ——ハリウッド映画の哲学（三）

小笠原 史 樹*

目次

序

第一節 経験機械

第二節 マトリックス①——ネオの選択

第三節 マトリックス②——サイファの選択

第四節 シーヘブン（以上前々稿及び前稿、以下本稿）

第五節 ドリーム・マシン

第六節 考察

第五節 ドリーム・マシン

【ドリーム・マシン】

機械につながれることによって構築される仮想世界（マトリックス）と、機械につながれることなしに構築される仮想世界（シーヘブン）に関する考察を経て、以下、第三の仮想世界として、映画「インセプション」(*Inception*, 2010) のドリーム・マシン内の世界を扱う。

* 福岡大学人文学部准教授

この作品の主人公であるドム・コブは、一種の産業スパイとして、違法な活動に従事している。彼とその仲間たちが機密情報を盗み出そうとするのは、企業の建物内で厳重に管理されている金庫やコンピュータからではなく、企業の重要人物の深層意識からであり、その手段として夢の世界が用いられる。作中、アタッシュケース内に収まった機械（ドリーム・マシン）が登場するが、この機械につながれた人々は、誰か一人の夢の世界に全員で入り、その世界の時間と空間を共有することになる。コブたちは、標的となる人物と共にドリーム・マシンにつながれ、いわば「同じ夢を見る」状態となりながら、その夢の中で、相手の意識内に隠された情報やアイデアを盗み出そうとする。夢の中で夢を見ること、「夢の中の夢」でさらに夢を見ることも可能であり、そのような手段によってコブたちは意識の深層へ潜入していく。

ドリーム・マシン内の世界は、現実世界では機械でつながれて眠っている点や、複数の人々と同じ世界を共有している点で、「マトリックス」に近い。一人の人物をターゲットとし、他の人々がその一人を騙す、という点では「シーヘブン」に似ているが、この類似性は物語の展開に由来するものであり、ドリーム・マシンの特性に由来するものではない。

経験機械の場合と異なり、夢の中で経験される出来事すべてが予めプログラムされているわけではない。夢の世界の景色や建物、細部の様々な調度品などを設計することはできるが、設計された世界でどのように行動するかは個々の人間次第である。設計できるのはあくまでも「舞台」でしかなく、当該の舞台での振舞いは各人に委ねられており、少なくともこの点において、夢の世界と現実世界との間に本質的な違いはない。

もちろん、夢の世界における行動が、現実世界における行動と同様に自由であり得るのか、という点は、二つの意味で問題になり得る。第一に、設計された夢の世界における行動は、設計者の意図した通りの行動となるか否かはともかく、特定の舞台を与えられるが故の制約を被っており、その限りにおいて、

より不自由であるかのように思われる。しかし第二に、現実世界とは異なる環境が与えられている、という同じ理由で、現実世界という特定の舞台から解放されているが故に、より自由である、とも言えるだろう。ただし、「インセプション」の登場人物たちが、「マトリックス」で頻繁に描かれるような、超人的な跳躍などを見せることはない。「インセプション」におけるドリーム・マシン内の仮想世界は、幾つかの例外を除き、必ずしも現実離れしたものではない。¹

現実的な夢の世界における人々の行動もまた、同様に現実的ではあるものの、今自分が現実世界ではなく仮想世界にいる、という認識に基づいて「非現実的な」行動が実行される場合もある。例えば、殺人である。夢の世界には、ドリーム・マシンにつながれて夢を共有している人々の他に、潜在意識の投影でしかない多くの人々が登場する。これらの人々と戦闘になった際、コブたちは躊躇なく「敵」を殺害しているが、おそらくこの行為は、当該の人々が「実在しない」という認識に基づいている。あるいは、多くのハリウッド映画において、戦闘における「敵」の殺害は現実世界においても何ら特異なことではないのかもしれないにせよ、物語の冒頭、コブが仲間のアーサーを殺害するのは明らかに、今自分が夢の世界にいると認識しているが故である (cf. *ICP.*, 09:04-09:10)。物語の設定上、夢の世界での死は通常、現実世界での覚醒を意

¹ 物語の設定上、コブたちは、ターゲットに夢の世界を現実世界と誤認させる、という手段で彼らの目的を達成しようとするため、極度に現実離れした仮想世界が登場しないのは当然と言える。作中に登場する、最も現実離れした例外の一つは、コブの夢の中でアリアドネが即興的に構築する町である。大学生のアリアドネはコブから、夢の世界の設計士として仲間に加わるように勧誘され、ドリーム・マシンにつながれてコブの夢の中に入る。彼女は「私、夢の世界って結局、視覚的なものでしかなくて思ってたの。でも、もっと感覚的なものなのね。気になるのは、この世界の物理法則を全く無視していじり出したら、何が起こるかってことよ (I guess I thought that the dream space would be all about the visual. But it's more about the feel of it. My question is what happens when you start messing with the physics of it all)」と話して、町をゆっくりと二つに折り畳んでみせる (cf. *ICP.*, 29:36-30:36)。その他、「夢の中の夢」の世界が、元の夢の世界からの影響で水浸しになったり (10:55 以降参照)、無重力になったりする場合もある (1:45:17 以降参照)。

味しており²、コブはアーサーを、夢の世界での苦痛から救出するために殺害する。夢の世界から脱出するために、コブと妻が自殺する場面など (cf. *ICP.*, 2:04:01-2:04:43)、自ら死を選ぶ、という行動も見られる。³

【コブの選択】

以上のような設定の下で展開される物語において、最も重要な問いは、一見、現実か夢か、という二者択一の問題であるかのように思われる。このような問題設定の妥当性については後に検討するとして、当面、この問いに即して作品を分析していく。

現実か夢か、という問いは、物語のクライマックスにおいて「現実世界に戻るのか、夢の世界に留まるのか」という選択の問題として、コブに突きつけられる。

コブの妻モルは現実世界で自殺し、もはや生きていない。しかし、コブの見る夢の中には頻繁に、モルが登場してコブの邪魔をする。物語の後半、一緒に夢の世界に留まるようにモルから迫られたコブは、その要求を拒否する。

コブ：〔モルを見つめながら、アリアドネに向かって〕俺はもう彼女と一緒にはいられない。彼女は実在しないんだから。

² 作中、夢の世界を脱出して現実世界に戻る方法は二つあり、一つ目は、夢の世界で死ぬこと、もう一つは、現実世界で覚醒することである。ただし、夢の世界で死んだにもかかわらず、現実世界での鎮静が深すぎて目覚めない場合があり、そのときは「リンボ (limbo)」と呼ばれる「形のない夢の世界 (Unconstructed dream space)」に落ちる、とされる (cf. *ICP.*, 1:08:13-1:09:06)。

³ 経験機械に関しても同様に、機械につながれて今から自分の経験する出来事が、現実世界ではなく仮想世界におけるものである、と認識しているが故に、現実世界では実行しない類の行動を行うようにプログラムする、というケースは十分に想像される。このとき、求められているのはその経験が現実であることではなく、その経験が現実でないことである。実際に当該の行為を実行することではなく、当該の行為を実行するという経験のみが望ましく、実際に行うことは望ましくない、という場合が、確かに存在し得る。

モル：あなたが信じられるのは、もう私だけなのよ。

コブ：違う……そうならよかった……本当にそうならよかったのに。でも……君は複雑で完全で不完全で、そんなところを全部含めて君を思い描くなんて、俺にはできないよ。自分を見てみろ。君は影でしかない。俺の本当の妻の影でしかないんだ。君は俺の最高傑作だよ。でも……ごめんよ、君じゃ駄目なんだ。（*ICP.*, 2:07:42-2:08:22）⁴

モルと一緒に夢の世界に留まる、という選択肢が否定される理由は、モルが実在しないこと、目の前の彼女が「本当の妻の影」でしかないことに求められる。コブが対面しているモルは、コブの意識によって作り出されたものでしかない。自分がモルを「思い描く（*imagine*）」ことの限界についてコブは語っているが、具体的にどの部分が生前のモルと異なっているのか、作中では明確に示されていない。おそらく具体的な相違点は重要ではないのだろう。モルの生前にコブがモルを認識していた、その通りのモルが目の前にいるとしても、コブの上記の発言は未だ有効であり得る。重要なのは、コブの認識の正確さではなく、コブの認識から独立にモルが実在することであり⁵、故に何よりもまずコブは「彼女は実在しないんだから」と話す。「君は影でしかない」というコブの発言が示しているのは、彼の想像力の限界ではなく、妻の死という単純な事

⁴ COBB : I can't stay with her anymore, because she doesn't exist.

MAL : I'm the only thing you do believe in anymore.

COBB : No…… I wish…… I wish more than anything. But…… I can't imagine you with all your complexity, all your perfection, all your imperfection. Look at you. You're just a shade. You're just a shade of my real wife. And you were the best that I could do. But…… I'm sorry, you're just not good enough.

⁵ 以下、モルなどについて「本物」という表現を用いるが、この「コブの認識から独立にモルが実在する」という規定が、とりあえず「本物」の素朴な定義となる。文脈上、この定義には「コブが認識しているモルの『対応物』が、コブの認識から独立に現実世界（＝夢の世界の外部で）存在する」という含意があり、現実世界と仮想世界の単純な区別に基づいている点で問題があるが、第六節で経験について「本物」や「偽物」と述べる際には、他の暫定的な定義を導入する。

実に他ならない。

現実世界における「本物」のモルと、夢の世界における「影」のモルとを対比して後者を否定することは、現実世界のモルが死んでいる以上、前者を選んで手に入れることではなく、前者の喪失を受け入れることを意味し、かつ、もはやその喪失を後者によって埋め合わせようとしなないことを意味する。コブは、夢の世界に留まって妻の影と過ごすことではなく、現実世界に戻って妻の死に直面することを選ぶ。⁶

作品の前半、コブはこの同じ選択に、逆の答えを出す人物として描かれている。

鎮静剤の調合師であるヨセフに誘われて、コブたちが、約 10 名程度の人々がドリーム・マシンにつながれている場所を訪れる、という場面がある。その人々は毎晩この場所に来て、三時間か四時間、夢を共有する。彼らはもはや独力で夢を見ることができなくなっており、コブもまた同様の状態であることが示唆される。(cf. *ICP.*, 42:30-43:15)

コブの仲間であるイームスの言葉に、その場所の管理人らしき老人が答える。イームスの言葉に応じつつ、老人は特に、コブに話しかけているようでもある。

イームス：こいつらはここに毎日、寝にくるのか？

老人：違う。彼らは目覚めにくるのだ。夢が彼らの現実になった。あなた様は、そうではないとおっしゃるのでしょうか？ (*ICP.*, 43:15-43:31)⁷

⁶ 本稿では詳述しないが、この選択は、夢の世界の妻ではなく、現実世界の子供たちを選ぶ、という選択でもある。

⁷ **EAMUS** : They come here every day to sleep?

OLD MAN : No. They come to be woken up. The dream has become their reality. Who are you to say otherwise, sir?

「夢が彼らの現実になった」という老人の発言を否定すること (to say otherwise) は、このときのコブにはできない。ある夜、アリアドネは、ドリーム・マシンにつながれて眠るコブを見つけ、無断でその夢に入りこみ、コブが毎晩、夢の中でモルと過ごし続けていることを知る (cf. *ICP.*, 54:10-55:51)。ヨセフに誘われた場所で見た約 10 名と同じく、コブにとってもまた、夢を見ることは目覚めることであり、夢こそが「現実」となっているかのようでもある。

加えて、妻が死ぬ以前から、コブは夢の世界に魅了され続けている。モルの父である義父のマイルスは大学の教授で、コブの恩師でもあるが、そのマイルスにコブは、夢の世界の設計士として、優秀な学生を紹介してくれるように依頼する。

マイルス：お前がここに来たのは、優秀で最高な私の学生を一人、墮落させるためなのか。

コブ：俺が何を申し出るつもりか、わかるだろう。彼らに自分で決めさせればいい。

マイルス：金か。

コブ：金だけじゃない。忘れてないだろう。チャンスなんだよ。教会を造ったり、街全体を造ったり、今まで存在しなかったもの、現実世界では存在できないものを造ったりできるんだ。(ICP., 23:26-23:45)⁸

マイルスからコブに紹介されたアリアドネも、やはり夢の世界に魅了される。彼女は夢の世界を経験した後、コブたちの仲間になることを拒否して立ち

⁸ MILES : You're here to corrupt one of my brightest and best.

COBB : You know what I'm offering. Let them decide for themselves.

MILES : Money.

COBB : Not just money. You remember. It's the chance to build cathedrals, entire cities, things that never existed, things that couldn't exist in the real world.

去るが、再び戻ってくる。一旦立ち去ったアリアドネに関して「戻ってくるさ (She'll be back)」と断言したコブは、続けて言う。「もう彼女は、現実じゃ満足できない (Reality is not gonna be enough for her now)」(cf. *ICP.*, 34:35-34:48)。このようなコブの確信は、おそらく彼自身が「もう現実じゃ満足できない」ことに由来している。上記の会話に続けてマイルスは「現実に戻ってくれ、ドム、お願いだ (Come back to reality, Dom..... Please)」と嘆願するが (cf. *ICP.*, 24:02-24:13)、この嘆願には、違法な活動を止めて更生することや、妻の死を受け入れることの他に、夢の世界の魅力から逃れることも含意されているのだろう。

現実か夢か、という二者択一の問題について、作品の前半で夢を選び続けていたコブが、クライマックスにおいて現実を選択する。このような物語の展開に注目するならば、「インセプション」は、仮想ならざる現実が無条件で価値を持つことを認めている、とも考えられるが、この点に関する検討に先立って、次に、コブの妻であるモルの選択について見ていく。

【モルの選択】

コブの妻であるモルは、物語の中で少なくとも二つ、重大な選択をしている。

コブとモルの二人は、夢の世界の深層に至り、その領域に自分たちの世界を構築して、二人だけで長い時間を過ごす。作品の終盤、再び同じ領域に至ったコブは、モルとアリアドネに、自分の犯した罪を告白する。

コブ：俺たちはこの場所にとらわれてしまった。抜け出さなければとわかってはいたけれど、彼女は従おうとしなかった。彼女は何かをしまいこんでしまったんだ、何かを……何かを自分の奥深くに。それは一つの真実で、かつて彼女が知っていて、でも忘れることに決めた真実だ。そし

て、彼女は逃げられなくなった。(ICP., 2:03:06-2:03:31)⁹

コブの述懐に、回想シーンとして、モルが金庫の中にコマを入れる場面が重なる。このコマは、現在はコブが携帯しているもので、「トーテム」と呼ばれている。トーテムとは、所有者だけが細部や重さを知っている小さな物体のことで、このトーテムを観察することで、自分が現実世界にいるのか、夢の世界にいるのかが判断できる、とされる(cf. ICP., 33:37-34:16)¹⁰。モルは夢の世界から脱出することを拒み、自分のトーテムを隠すことで、「この世界が夢の世界である」という真実を忘れることを選んだ。つまりモルが選んだのは、夢の世界に留まることと、その夢の世界を現実世界として誤認し続けることである。モルは単に、現実世界よりも夢の世界を選んだだけではなく、現実世界としての夢の世界に留まることを選んだのであり、現実であることの価値が全否定されているわけではない。

以上のようなモルの選択は、コブによって妨げられる。

コブ：だから、俺はそれを探すことにした。彼女の心の奥に潜って、秘密の場所を見つけ出した。俺は押し入って、一つのアイデアを植えつけたんだ。すべてを変えてしまうような、単純で小さなアイデアを。「彼

⁹ COBB : We were lost in here. I knew we needed to escape, but she wouldn't accept it. She had locked something away, something…… something deep inside. A truth that she had once known, but chose to forget. And she couldn't break free.

¹⁰ 厳密には、トーテムによって判断できるのは、自分が夢の世界にいるかどうかではなく、自分が他人の夢の世界にいるかどうか、という点のみである。確かに、自分のトーテムについて詳細を知っているのが自分だけであるとすれば、他人の夢の中でトーテムが再現されることはないか、再現される可能性は極めて低い、と言えるだろう。「自分のトーテムを観察すれば、自分が誰かの夢の中にいないことがはっきりとわかる(When you look at your totem, you know beyond a doubt that you're not in someone else's dream)」(cf. ICP., 34:09-34:15)。しかし、このようなトーテムの特性は、自分が自分の夢の中にいる可能性までも否定するものではない(cf. McGowan [2012], p. 168)。この可能性を考慮することで、「インセプション」の物語はさらに多様な解釈に開かれることになるが、本稿では当該の可能性を無視して、議論を単純化しておく。

女のいる世界は現実じゃない」。

モル：「死ななければ抜け出せない」。(ICP., 2:03:32-2:04:14)¹¹

この作品のタイトルとなっている「インセプション」とは、ターゲットの頭の中から機密情報などを盗み出すのではなく、逆に新しくアイデアを植えつけることを意味しており、上記の会話で、コブは自分の妻に、かつてインセプションを行っていたことが明かされる。モルは現実世界に戻ることを拒み、今自分のいる世界が現実ではないことを忘れる、という選択をしたが、コブは「この世界は現実ではない」というアイデアをモルの深層意識に植えつけることで、その選択を妨げる。

二人は夢の世界で自殺し、現実世界へ戻るが、モルに植えつけられたアイデアが消えることはなかった。コブの述懐は次のように続く。

コブ：でも、俺が浅はかだった。そのアイデアは癌のように彼女の心の中に広がっていったんだ、彼女が目覚めた後でさえ。〔モルに向かって〕君は現実に戻ってきた後でも、この世界は現実じゃないって信じ続けた。死ななければ抜け出せないって。(ICP., 2:04:45-2:05:10)¹²

結局、第二の重大な選択として、モルは死を選ぶ。

先に見たコブの選択とやや異なり、モルの二つの選択には、幾らかの複雑さがある。第一の選択は、夢の世界を現実世界と誤認することで、夢の世界に留

¹¹ COBB : So I decided to search for it. I went deep into the recess of her mind and found that secret place. I broke in and I planted an idea. A simple little idea that would change everything. That her world wasn't real.

MAL : That death was the only escape.

¹² COBB : But I never knew that that idea would grow in her mind like a cancer, that even after she woke. That even after you came back to reality that you'd continue to believe your world wasn't real. That death was the only escape.

まろうとする、という選択だった。対照的に第二の選択は、現実世界を夢の世界と誤認して、現実世界に戻ろうとする、という選択である。どちらの選択も誤った認識に基づいているが、後者が単純に、夢ではなく現実であることに価値を見出しているのに対し、前者は、現実よりも夢の方に価値を見出しながら、にもかかわらず、夢があたかも現実であるかのように偽装させている点で、未だ現実、あるいは現実であると認識することに価値を見出してもいる。

映画の中では、モルがコブの目の前でビルから飛び降りる、という場面の衝撃も伴って、より劇的に描かれているのは第二の選択の方ではあるものの、モルは一体何を選んだのか、という疑問を惹起する点では、第一の選択の方が重要であり得る。第一の選択において、モルは確かに夢の世界を選んではいるが、同時に、その夢の世界を現実世界として誤認することも選んでいる。モルの第一の選択が持つ複雑さは、現実か夢か、という二者択一の問題設定だけでは捉えきれず、したがって今や、この問題設定の妥当性が検討されなければならない。

【誰と共に経験するのか】

映画の結末、コブは「現実世界」に戻り、子供たちの待つ家に帰る。コブはトーテムを取り出し、机の上で回す。回り続けるコマから目を離し、子供たちへ駆け寄ったコブの背後で、幾らかよるめきつつ回転するコマを映して、作品は終わる。(cf. *ICP.*, 2:19:48-2:20:46)

トーテムであるコマが倒れて止まることは、この世界が現実世界であることを意味し、コマが止まることなく回り続けることは、この世界が夢の世界であることを意味する。コマの回る場面によって、現実か夢か、という問いを提起し、その答えを出さないままに終わる、というこの結末は、やはり作品全体のテーマがこの問いに集約されるかのような印象を与えるだろう。

しかし、異論もある。トッド・マガウアの「インセプション」論は、映画の結末によって監督が観客をミスリードしようとしている、という理解で貫かれている。

映画の結末の世界が現実か夢か、ということは、ノーランが提示する中心的な問題であるかのように見えるが、しかしこの問いは全くの誤りであり、観客としての我々を惑わす役割を果たすにすぎない。「マトリックス」は、観客が最初に見る世界の現実性に関して彼らを欺くが、「インセプション」は、世界の現実性に関する問いそのものによって観客を欺く。(McGowan [2012], p. 168)

マガウアの議論は、ジャック・ラカンなどの欲望論に依拠したものであり、彼の議論を直接扱うことは避けるが¹³、現実か夢か、という問題設定の妥当性を疑わせる点で、彼の指摘は有益である。すでに本稿でも、モルの第一の選択に関連して、この問題設定の限界が明らかになり始めている。

再び、コブの選択について考え直してみる。コブは夢の世界に留まらず、現実世界に戻ることを選ぶ。このときコブは、一体何を選んだのか。夢ではなく現実を、妻の影ではなく妻の死を選んだ、と言えるが、コブは決して、夢の世界それ自体を全面的に否定しているわけではない。

物語のクライマックスにおけるコブとモルの対話は、モルがナイフでコブを

¹³ マガウアはラカンに即して、欲望する対象と、そのような欲望を引き起こす対象とを区別し、後者と向き合うことを求める。次の引用中の「対象」は「欲望を引き起こす対象」を指す。「この作品が示唆しているのはむしろ、自分の対象や障害を優先して、現実性に関する問いを度外視すること (marginalization) であり、対象が前面に浮び上がってくるのは、夢やフィクションにおいてである。現実世界で新しい答えを探す代わりに、現実性にこだわるのを止めることで、問いを変えなければならない。重要なのは、現実世界にいるかどうかではなく、自分の対象を裏切っているのか、自分の対象に忠実であり続けているのか、という点である」(McGowan [2012], p. 170)。

刺し、アリアドネがモルを銃で撃つ、という形で終わりを迎える。コブの腕の中でモルが息を引きとるときの会話は、次の通りである。

モル：私に結婚を申しこんだときのこと、覚えてる？

コブ：ああ。

モル：一緒に年をとりたいて、あなたは言ったのよ。

コブ：でも、そうだったよ。そうだったじゃないか、忘れたのか？ 君が恋しくて耐えられないよ、でも……俺たちは一緒に過ごしたんだ。だから、君を行かせてあげなくちゃ。行かせてあげなくちゃね。(ICP., 2:12:38-2:13:45)¹⁴

コブが話しかけているモルは、コブの意識が作り出した影でしかなく、したがってこの場面は、実質的にはコブの独り言でしかない。コブの「君を行かせてあげなくちゃ」という言葉と共にモルが死んでいく場面は、ついにコブが妻の死を受け入れたことを示している。

注目すべきは、「俺たちは一緒に過ごしたんだ」というコブの言葉である。コブのプロポーズの言葉に反し、現実世界でモルは若くして死んでおり、二人と一緒に年老いていくことはなかった。しかし、夢の世界において二人は長い時間を共に過ごし、一緒に年老いたのであり、その限りにおいて、コブのプロポーズの言葉は実現している。つまり、「でも、そうだったよ」とモルに語りかけるコブは、二人と一緒に年老いることに関して、その出来事が現実世界で起こるのか、夢の世界で起こるのかを全く区別していない。夢の世界において

¹⁴ MAL : You remember when you asked me to marry you?

COBB : Yes.

MAL : You said you dreamt that we'd grow old together.

COBB : But we did. We did, you don't remember? I miss you more than I can bear, but…… we had our time together. And I have to let you go. I have to let you go.

であれ、二人が共に長い時間を過ごし得た、という事実を「慰め」として、ようやくコブは妻の死を受け入れるに至る。

コブが夢の世界に留まることを拒否したのは、夢の世界のモルが「本当の妻の影」でしかないが故であり、モルが本物か否か、という点は、未だコブにとって重要であり得る。他方、「俺たちは一緒に過ごしたんだ」というコブの言葉から明らかなように、もしモルが本物でありさえすれば、二人の過ごす場所が現実世界か夢の世界かは、コブにとって必ずしも重要ではない¹⁵。仮にモルが生きており、夢の世界がモルと一緒に過ごすための唯一の場所であるならば、コブが夢の世界に留まることを選ぶ、という可能性も十分に考えられる。

映画の結末に関しても同様である。問われるべきは、コブが再会した子供たちが本物か否かであり、この世界が現実世界か否かではない。現実世界か夢の世界か、という問いが関心の対象となるのは、本物の子供たちに再会し得るのが現実世界においてのみである、という前提によるものでしかない。再会した子供たちが本物であるならば、この再会がドリーム・マシン内の出来事であるとしても、コブは歓喜を覚えるだろう。したがって、机の上で回転するコマが倒れるのか、あるいは止まらずに回転し続けるのか、という点はコブにとって最大の関心事ではない。¹⁶

ある経験が仮想世界を舞台にしていることだけを理由に、当該の経験の価値を否定するような発想は、コブには見られない。むしろコブは、現実世界を超えた仮想世界の可能性に魅了されている。コブが否定するのは単に、仮想世界におけるモルや子供たちが本物でないことのみであり、仮想世界それ自体では

¹⁵ にもかかわらず、なぜ以前、コブは妻に「インセプション」を行ってまで現実世界に戻ろうとしたのか、という点が問題となり得るが、この問題は、夢の世界における二人の老いや、現実世界で待つ子供たちを考慮することで解決されるように思われる。

¹⁶ 実際、コブはコマを観察し続けることなく、子供たちの方に立ち去る。しかし映画の観客は、コブと子供たちの再会の場面ではなく、机の上で回転するコマを注視するように強いられる。本稿の解釈とマガウアの解釈とが一致するかどうかはともかく、この結末に監督によるミスリードを読みとるマガウアの指摘には、一定の説得力がある。

ない。コブの選択にとって重要なのは、どの世界で何を経験するか、その経験が現実か夢か、ということではなく、誰と共に経験するか、その誰かが本物か否か、ということであり、現実と夢の区別は間接的に重要であり得るにすぎない。¹⁷

第六節 考察

【経験機械再考①】

三つの仮想世界に関する以上の議論を踏まえて、最後に、改めて幾つかの問題を設定して考察する。

前節の最後で得られた知見を確認することから始めよう。映画「インセプション」のコブの選択においては一見、現実か夢か、という二者択一が問題になっているようでありながら、実際に問われているのは、妻であるモルが本物か否か、本物でないモルと一緒に過ごし続けるのか否か、ということだった。コブは現実世界に戻ることを選ぶが、彼は必ずしも夢の世界を否定したわけではなく、「本当の妻の影」でしかないモルと共に過ごすことを否定したにすぎない。

経験機械の思考実験についても、同様の事態が生じ得る。すなわち、ある人が経験機械につながれることや、つながれ続けることを拒否するとしても、その理由が、機械によって与えられる経験よりも現実の方に価値を見出すからである、とは限らない。

この点をより明確にするために、次のような、やや漠然とした問題を設定してみる。ノージックの意図にかかわらず、経験機械の思考実験は結局、何を問

¹⁷ 他方、モルは第二の選択において、コブと共に過ごすことだけでは満足し得ず、現実世界へ戻ろうとする。しかし、その際でもモルは、コブも同時に現実世界へ戻ることを切望しており、コブと共に過ごすことよりも現実世界へ戻ることを優先している、というわけではない。

うものとして機能しているのか。

現実世界と仮想世界に関して、どちらの方が無条件で望ましいのか、という問いが問われている、とは限らない。実際、経験機械につながれるか否かの判断を、経験機械によって与えられる経験が仮想である、という情報だけから下すことは、不可能ではないとしても困難である。もし現実世界の方が常に無条件で望ましいならば、この情報だけから直ちに、経験機械につながれることを拒否する、という結論が得られるはずであり、もし仮想世界の方が常に無条件で望ましいならば、やはりこの情報だけで、経験機械につながれることを選ぶ、と結論されるはずであるが、そのような速断は、皆無ではないとしても例外的だろう。映画「マトリックス」のネオならば、赤いピルを選んでマトリックスから脱出したときと同様に、真実のみを求めて現実世界に留まるのかもしれないが、このような彼の行動が英雄的に感じられるのは、選択の具体的な結果を度外視した速断が例外的だからである、とも考えられる。

経験機械につながれるか否かを慎重に判断するためには、経験機械によって与えられる経験が具体的にどのようなものか、という情報が必要であり、さらに、現実到现在のような経験をしているのか、今後どのような経験をするか予想されるのか、等々の情報も必要となる。現実世界か仮想世界か、という二択ではなく、現実世界における特定の経験か、仮想世界における特定の経験か、という二択が示されることで初めて、経験機械に関する実質的な検討が可能になる。ノージックの提示する思考実験においても、現実世界の経験に関してはともかく、経験機械につながれた場合にどのような経験が得られるのか、という情報は与えられる。この思考実験を真摯に試みる者は、現実世界における自分の状況などを考慮した上で、経験機械につながれることで得られる理想的な経験を想像し、今後の現実世界で待っているだろう経験と、仮想世界における経験を比較するはずである。その結果、選択者が、想像し得るどのような仮想世界の経験よりも現実世界の方に価値を認め、経験機械につながれないこと

を選んだとしても、この選択が、現実世界の方が常に無条件で望ましい、という結論を意味しているとは限らない。選択者が仮想世界よりも優先したのは、現実世界それ自体ではなく、現実世界における特定の経験でしかないのかもしれない、現実世界で自分の置かれている状況などが異なる場合に、真逆の判断が下される可能性も十分に考えられるからである。

例えば、サイファが現実世界ではなくマトリックスを選ぶのは、荒廃した現実世界の惨状と、マトリックスで経験し得る優雅な生活とを比較した上でのことである。現実世界における優雅な生活と、仮想世界での惨めな生活とのどちらかを選ぶ、という選択ならば、サイファは躊躇わずに前者を選ぶだろう。コブがドリーム・マシン内の世界に魅了されるのも、その世界においてのみ現実では不可能なことを為し得るからであり、このとき彼が重視しているのは、現実か仮想かではなく、経験の具体的な内容である。映画「トゥルーマン・ショー」においてトゥルーマンは、シーヘブンが仮想世界であることに気づき、現実世界を求めて脱出するが、この選択は、長年自分が騙され続けていた、という事実が大きく依拠している。誰かが、騙されるのではなく自ら希望して、シーヘブンと同様のセットの中で、テレビ中継されていることを知りながら生活し続ける、というケースは想定し得るし、また、シーヘブンが持つと同様の仮想性が、現実世界にも見られる点については既述の通りである(第四節参照)。

経験機械によって与えられる経験と現実世界における経験とが全く同一であるとしても、その経験の内容次第で、機械につながれるか否かに関する判断は変わり得る(第三節参照)。ある経験については、その経験が仮想世界ではなく現実世界におけるものであることが望ましいが、別の経験については、その経験が現実世界ではなく仮想世界におけるものであることが望ましい、と考えられる場合、当該の判断を下すために重要なのが、現実と仮想の区別だけではないことは明らかである。

【経験機械再考②】

現実世界と仮想世界のどちらが無条件で望ましいのか、と問われているとは限らないとすれば、何が問われているのか。

「インセプション」におけるコブの選択に関連して、現実世界を **R**、ドリーム・マシン内の夢の世界を **D** と略記して、次の五つの場合を想定してみる。

- ① **R** でモルと共に過ごす
- ② **R** でモルなしで過ごす
- ③ **D** でモルと共に過ごす
- ④ **D** でモルの影と共に過ごす
- ⑤ **D** でモルやモルの影なしで過ごす

現実か夢かだけが問題であるならば、コブは①か②のみを選び、③・④・⑤は選ばないはずである。作中で示されるのは②か④かの選択であり、コブは②を選ぶが、しかし③と⑤を選ぶ可能性が排除されているわけではない。「俺たちは一緒に過ごしたんだ」と語るコブは確かに、③という選択肢を肯定している。物語の展開上、モルは死んでいるため①と③は不可能であり、故に②と④の間での選択が迫られるが、現実世界で待つ子供たちの存在を考慮しなければ、コブが⑤を選ぶ、という結末も特に不自然なものではない。要するに、これら五つの選択肢の中で、コブが否定するのは④のみであり、コブにとって問題となるのは現実か夢かではなく、モルが本物か否か、という点だけである。

さて、コブは経験機械につながれることを選ぶだろうか。コブにとってモルが本物か否かが重要である、とはすなわち、モルと共に過ごすという経験について、「共に過ごしている」と感じるだけでは不十分であり、実際に共に過ごすのでなければならぬ、ということである。したがって、④を拒否すると同様に、経験機械によって与えられるのが「モルと共に過ごしている」と感じるのみならば、コブは経験機械につながれることを拒否するに違いない。実際にモルと共に過ごすことができない以上、コブはもはや「共に過ごしてい

る」と感じることも求めず、妻の死を受け入れようとする。他方、モルが未だ生きており、彼女もまた経験機械につながれてコブと同じ経験を共有できると仮定するならば、その場合、③を肯定するコブは、経験機械につながれることを厭わないだろう。モルと共に過ごす舞台がRかDかが問題でないのと同じく、実際にモルと共に過ごし得るならば、経験機械につながれているか否かは、コブにとって重要ではない。

他方、教会を建てる、という経験に関して、コブが求めるのは「教会を建てる」と感じるのみであり、現実世界において実際に教会を建てるのが求められているわけではない。コブが夢の世界に魅了されているのは、現実世界では為し得ないことを為し得る、と経験できるからでもある。

以上の議論は、次の二つのことを示している。

A：あらゆる経験が「本物」であることが求められる、とは限らない

B：仮想世界におけるあらゆる経験が「偽物」である、とは限らない

本稿の暫定的な理解として、以下、ある経験について、「何かを行っている」と経験することと、実際に行うこととが区別できる場合に、経験しており、かつ実際に行ってもいるとき、そのような経験を「本物」と呼び、経験しているが実際に行っていないとき、そのような経験を「偽物」と呼んでおく。また、「何かを行っている」と経験することと、実際に行うこととが区別できない場合には、そのような経験を「本物」と呼んでおくことにする。¹⁸

Aの具体例として挙げられるのは、モルと共に過ごす、という経験が本物であることを求めるコブが、教会を建てる、という経験が本物であることは求め

¹⁸ 経験していないが実際に行っている、という場合も想定できる。今問題にしているのは経験が「本物」か「偽物」かであるため、当面、経験していない場合については考慮しないでおくが、註34で幾らか扱う。

ていないことである。「マトリックス」のサイファも、マトリックスにつな
がれ直すことで経験される優雅な生活について、その経験が本物であることは求
めていない。あらゆる経験が本物であることを求める人は、経験の内容にかか
わらず、経験機械につながれることを直ちに拒否するだろうが¹⁹、すべての人が
そのように判断するとは考え難い。

Bは、換言すれば、仮想世界における経験の中には偽物でないものもある、
ということである。生前のモルと一緒にドリーム・マシンにつながれ、夢の世
界の深層で長い年月を共に過ごしたコブは、「モルと共に過ごしている」と経
験し、かつ実際にモルと共に過ごしたのであり、この経験は本物である。他
方、モルの死後、コブが夢の世界でモルと共に過ごすという経験は、「モルと
共に過ごしている」と経験してはいるが、実際にモルと共に過ごしてはいない
ため²⁰、この経験は偽物と見なされる。夢の世界で教会を建てる、という経験
も、現実世界で実際に教会を建てるわけではないが故に、偽物と呼ばれ得る。²¹

¹⁹ ただし、あらゆる経験が本物であることを求める人も、「何かを行っている」と経験
することと実際に行くことが区別できない場合、経験は本物であるため、その類の経
験で、かつ経験機械につながれることでのみ経験できるような、そのような経験だけを
経験する、という条件で経験機械につながれる可能性は残る。

²⁰ 少なくともコブは、自分の意識が作り出したにすぎないモルと過ごすことが「実際に
モルと過ごしている」ことである、とは認めないだろう。ただし、先の註5で示したような、
モルが「本物」であることに関する定義を採用しておくとして、確かに「実際に『本物
のモル』と過ごしている」わけではないが、「実際に『本物でないモル』と過ごしている」
と言うことはできる。しかも、コブはモルの死を知っているため、ドリーム・マシン内
で彼が経験するのは「『本物でないモル』と過ごしている」ということでしかないの
かもしれない。このとき、本文での定義上、この経験は本物であることになる。コブは「『本
物でないモル』と過ごしている」と経験し、かつ「実際に『本物でないモル』と過ご
している」からである。このような分析は、モルが本物であることを重視するコブにと
っては無意味であるとしても、同様の仕方では分析するならば、通常は偽物と見なされるよ
うな多くの経験が本物と見なされ得る、という点は指摘しておく必要がある。このこと
は、本文での定義が有効でないことを示しているか、あるいは、「本物／偽物」に関す
る通常理解が偏っていることを示している。

²¹ この点、モルの場合と教会の場合には、重大な違いがある。コブは、夢の世界でモル
と過ごしている、という経験は偽物と見なすだろうが、夢の世界で教会を建てる、と
いう経験を偽物と見なすとは限らないからである。ドリーム・マシン内の世界で教会を
建てる場合、現実世界において実際に教会を建てるわけではないが、夢の世界において実

現実世界か仮想世界か、という単純な二者択一の問いは、この二点を見失わせる。経験機械の思考実験において、得られる経験が現実世界におけるものか仮想世界におけるものか、ということは、判断を下すための材料の一部ではあるとしても、決して全部ではない。

【経験機械再考③】

何よりもまず、現実世界か仮想世界か、という問いと、ある経験が本物か偽物か、という問いとを明確に区別しておく必要がある。あらゆる経験が本物であることが求められる、とは限らず（A）、仮想世界におけるあらゆる経験が偽物である、とも限らない（B）。

本物であることが求められる経験があれば、本物であることが求められない経験もある。偽物の経験が特に求められる、という場合もあり、誰が求めるのか次第で、これらは変わり得る。コブにとって、モルと共に過ごすという経験は、現実世界においてであれ仮想世界においてであれ、本物であることが求められる。しかし、教会を建てるという経験については、単に仮想世界で経験するだけで十分であり、当該の経験が本物であることは必ずしも求められない。逆に、コブ以外の誰かが、他者と共に過ごす経験については本物であることを求めないが、教会を建てるという経験については本物であることを求める、という場合も考えられる。

際に教会を建てる、と言うことはできる。コブが、自分が夢の世界にいることを自覚しながら「夢の世界で教会を建てる」と経験し、かつ「実際に夢の世界で教会を建てる」場合、定義上、「夢の世界で教会を建てる」というコブの経験は本物である。おそらくコブ自身も「自分は実際に夢の世界で、素晴らしい教会を建てた」と自負し、満足するだろう。他方、「夢の世界でモルと過ごしている」という経験に関しては、モルが現実世界で実在することが求められるため、この経験は偽物と見なされる。つまり、現実世界で実在することが求められるか否か、という点で、コブにとってモルと教会は異なっている。現実世界で実在することが求められない対象に関する経験の多くは、その経験が仮想世界におけるものとしても本物と見なされ得るのであり、例えば、実在しない仮想のキャラクターなどと共に過ごす経験はすべて、本物と見なされ得る。関連して、註 20 参照。

そして、ある経験は、現実世界においてのみ本物であり得るが、他のある経験は、仮想世界でも本物であり得る。

したがって、経験機械の思考実験において、単に一時的ではなく、一生機械につながれ続けるか否かを判断しようとする者は、どのような経験を求めてどのような経験を厭うのか、等々の問いの他に、少なくとも次の二つの問いについて考え、答えを出しておかなければならない。すなわち、自分はどの経験が本物であることを求め、どの経験は本物であることを求めないのか。自分が本物であることを求める経験は、経験機械による仮想世界においても本物であり得るのか。

この二つの問いは、先のAとBに対応している。

A'：自分はどのような経験が本物であることを求めるのか

B'：自分が本物であることを求める経験が、仮想世界において本物であり得るのか

自分が本物であることを求める経験が、仮想世界においても本物であり得る場合、その人は経験機械につながれることを選ぶかもしれないが、当該の経験が仮想世界においては本物であり得ない場合、その人は経験機械につながれないことを選ぶだろう。自分が本物であることを求める経験が、現実世界においては経験し得ず、かつ仮想世界においても本物であり得る場合、その人が経験機械につながれることを選ぶ蓋然性は高まる、とも想像される。²²

²² ある経験が本物であることを求め、かつ、その経験は仮想世界においてのみ本物であるため、経験機械につながれることを選ぶ、という場合も想像され得るが、この点に関する検討は避ける。また、経験が本物であることではなく、むしろ偽物であることを求める、という場合についても検討が必要であるが、本稿では扱わない。A'のような問い方は、経験することの積極的な側面のみを強調しすぎて、ある経験が偽物であることや、ある経験をしないことを求めるという、消極的な側面を看過してしまっており、この点で本節の議論は偏っている。

経験機械の思考実験は確かに、特定の経験に関して、自分がその経験をする
ことだけではなく、実際に行うことを求めている場合がある、と気づかせる。
しかし、故に経験機械につながれることを選ばない、と結論するのは飛躍して
いる。繰り返し指摘しているように、あらゆる経験が常に本物でなければなら
ない、とは限らず、また、経験機械につながれても本物であり得るような経験
もある。経験機械の思考実験を行う者が迫られるのは、現実世界か仮想世界
か、という単純な二者択一ではなく、むしろB'によって、そのような二者択
一の限界を確認することであり、さらにA'によって自分の根本的な価値観を
問い直すことである。²³

もちろん、A'とB'の問いへの答えだけから直ちに、経験機械につながれる
か否かの判断が下される、とは限らない。自分が本物であることを求める経験
が、仮想世界においても本物であり得る場合に、にもかかわらず経験機械につ
ながれない、という選択も当然、考えられる。このとき選択者は、経験が本物
か否かではなく、その経験が仮想世界ではなく現実世界におけるものであるこ
とを最優先しているのかもしれない、このようなケースにおいて漸く、現実世界
か仮想世界か、という単純な二者択一の問いが機能することになる。

しかし注意すべきは、この選択者は、自分の経験が本物であることを重視し
ているのではなく、自分の経験が本物であるか否かにかかわらず、現実世界に
留まること自体を選んでいる、ということである。

この点に関連して、次の第三の問いを設定することができる。

²³ 「自分の根本的な価値観を問い直す」という表現は大仰すぎるかもしれないが、単に
経験するだけではなく実際に行うことが求められるような、そのような経験は、自分
にとって「大切」なものである、とは言えるだろう。換言すれば、偽物ではなく本物であ
ることが求められる経験が「大切」なのであり、経験機械の思考実験は、どの経験が自
分にとって大切なのか、何が自分にとって大切なのか、という問いを提起するものとし
て機能し得る。ただし、この整理に対しては、偽物の経験が大切でないとは限らない、
という反論も想定される。

C：自分が本物であることを求める経験が、仮想世界において本物であり得るにもかかわらず、現実世界に留まる理由があるのか

Cへの答え次第で、何を考慮すべきか、何を問うべきかが変わる。経験機械の思考実験において、もし**C**の問いに「そのような理由はない」と答えるならば、現実世界と仮想世界の区別は、**B'**を問う限りにおいて重要となるにすぎない。その場合、現実か仮想かが問題となるのは、現実世界においてのみ本物であり得るような経験に関してのみであり、現実世界でも仮想世界でも本物であり得るような経験について、もはやこの区別を考慮する必要はない。反対に、もし**C**の問いに「そのような理由がある」と答えるならば、経験機械につながれるか否かを判断するために、**A'**や**B'**について問う過程は不要になるだろう。²⁴

したがって、経験機械の思考実験は結局、何を問うものとして機能しているのか、という問題への本稿の暫定的な解答は、幾らか曖昧なものとならざるを得ない。以上の考察から示されたように、経験機械の思考実験は、現実世界か仮想世界か、という単純な二者択一を問うものではなく、**A'**と**B'**の問いを提起する。ただし、この思考実験は**C**の問いを提起するものとしても機能しており、**C**への答え次第では、現実か仮想かを問うものとしても理解される。しかしその場合でも、特定の価値観を持つ人にとって、経験機械の思考実験がそのような二者択一として受けとられ得る、というだけのことでしかなく、この思考実験の機能がその問いのみに限定されてしまうわけではない。²⁵

²⁴ ただし、**A'**や**B'**について問い、自分が本物であることを求める経験が、仮想世界において本物であり得ることを確認した上で、現実世界における当該の経験と仮想世界における当該の経験との内、現実世界に何らかの価値を認めて、経験機械につながれないことを選ぶ、というケースも想定される。このとき、「**A'**や**B'**について問う過程は不要になる」とまで言いきることはできない。

²⁵ **C**は、**A'**の問いや**A'**への答えが自分の価値観に占める位置を問うものである、とも考えられる。「自分が本物であることを求める経験が、仮想世界において本物であり得

【現実とは何か】

本稿を締めくくる考察として、さらに二つ、現実とは何か、生とは何か、という問いを扱うことにする。

これらの問いについてはすでに**第一節**と**第二節**でも扱っており、また、本稿全体の議論は何らかの仕方での二つの問いに関わっている。これらの問いに明確な答えを与えることは本稿の課題を超えており、そもそもこの問い方が妥当かどうか、という問題も残るが、以下、今までの議論を踏まえて若干の検討を試みる。

現実とは何か。

上記ではこの問いを、生とは何か、という問いと並べつつ区別したが、人間たちの登場する物語に基づく本稿の議論において、この問いは常に、人間の生の現実性を問うものとして、人間の生とは何かという問いと不可分な仕方では提起され続けてきたように思われる。すなわち、人間が現実を生きる、あるいは人間が現実に生きる、とはどのようなことか。

この問いを、人間が現実世界で生きる、とはどのようなことか、と言い換えるならば、幾らか見通しがよくなる。

本稿で扱った映画作品における三つの仮想世界は、それらの仮想世界の外部として、いわば裏面から現実世界を示しているように見える。現実世界とは、マトリックスの外部であり、ドリーム・マシン内の世界の外部であり、シーヘブンの外部である、と、まずは素朴に考えておくと、このとき、現実世界で生きるとは、マトリックスやドリーム・マシンにつながれずに生きることであり、シーヘブンの外の世界で生きることである。

しかし、現実世界をこのような仕方では捉えることには限界がある。

るにもかかわらず、現実世界に留まる理由があるのか」とは、つまり、自分が本物であることを求める経験について、そのような経験が本物であることだけでは「何か足りない」のか否か、という問いでもある。

当該の捉え方は、現実世界で生きることにに関して、何を重視しているのか。マトリックスやドリーム・マシンにつながれて生きることも、シーヘブンで生きることも、生きることではある。にもかかわらず、そのような生き方は現実世界で生きることではない、と見なすとして、その理由は何か。

重視されているものの第一の候補として挙げられ得るのは、自分の現状について正しく認識する、ということである。マトリックスにつながれているが、マトリックスにつながれていると認識していなかったり、マトリックスにつながれていないと認識していたりする場合、また、ドリーム・マシンにつながれて夢を見ているが、夢を見ていると知らなかったり、夢を見ているのではないと勘違いしたりしている場合、あるいは、シーヘブンで自分以外の全員から騙されているが、騙されていることに気づかなかったり、騙されていないと信じたりしている場合、自分の現状について正しく認識していない、と言える。そのような誤った認識のままに生きることに、認識が誤っていることを理由に、そのような生き方は現実世界で生きることではない、と見なすことは可能である。²⁶

ただし、自分の現状について正しく認識する、という条件が満たされていても、現実世界で生きていない、と見なせるようなケースもある。マトリックスにつながれていると認識しながらマトリックスにつながれて生きる場合や、夢を見ていると知りながらドリーム・マシンにつながれて生きる場合、自分以外の全員が脚本やディレクターの指示に従って行動していると気づきながらシーヘブンで生きる場合などが、その具体例となる。これらの生き方が、認識の正しさにもかかわらず「誤っている」かのように感じられるとき、重視されているのは現実世界と仮想世界の区別である。自分の現状について正しく認識して

²⁶ 自分の現状について正しく認識する、というこの点は、先のCへの答えの一例となり得るように見えるが、しかし後述する通り、自分の現状について正しく認識しつつ、かつ仮想世界で生きることも可能である。したがって、現状に関する正しい認識だけでは、現実世界に留まる理由として不十分であり、さらに他の理由が問われる。

いるとしても、未だマトリックスやドリーム・マシン内の世界、シーヘブンなどの仮想世界で生きていることを理由に、そのような生き方は現実世界で生きることではない、と見なすことができる。

ならば、①自分の現状について正しく認識し、かつ、②仮想世界で生きていることが、現実世界で生きることの条件なのか。しかし、どちらの条件についても多くの疑問が生じる。

②について、仮想世界で生きている、とはどのようなことか。現実世界と仮想世界を明確に区別することができるのか。マトリックスやドリーム・マシンにつながれているか否か、という点から現実世界と仮想世界を区別するのは容易いが、シーヘブンもまた仮想世界であり得るならば、他の判断基準が必要となり、そしてそのような判断基準を確定することは簡単ではない²⁷。シーヘブンと現実世界との区別が、当初の印象に反して案外困難であることは、既述の通りである(第四節参照)。また、シーヘブンで見られるような人々の演技が、現実世界においても見られるのと同様に、マトリックスやドリーム・マシンのように高度ではないにせよ、現実世界においても多くの人工的な機械が用いられている。大掛かりで精巧なシュミレータの座席に座り、列車の運転を練習しているとき、あるいはパソコンのモニターに映し出された遠隔地の知人の顔に向かって、マイクを通して話しかけると、これらの行為を行っている人が未だ現実世界を生きている、と見なすことは全く不自然ではない。結局、問題は「程度」にあり、境界事例については判断が曖昧にならざるを得ないのかもしれないが、将来、人工的な機械を用いることがさらに日常化した結果、マトリックスにつながれる「程度」のことは現実世界で生きることを妨げない、という判断が広く共有される可能性もある。

²⁷ もちろん、仮想世界の定義次第で、シーヘブンは仮想世界ではない、と判断する可能性も残されているが、この点は、マトリックスやドリーム・マシン内の世界についても同様である。つまり、やはり仮想世界の定義次第で、マトリックスなどは仮想世界ではない、と判断することもできる。

①について、自分の現状について正しく認識していない場合、現実世界を生きていないことになるのか。シュミレータの座席で列車を運転している人が、自分が実際に列車を運転しているかのように錯覚したとき、あるいは、パソコンを通して会話しているはずの相手が、あたかも目の前にいるかのように錯覚したとき、彼らは現実世界を生きることを一時的に止める、と言えるのか。現実世界で誰かに騙され、誤った情報を信じこまされている場合や、非現実的な夢の実現を目指して、何かに没頭している場合はどうだろうか。それらの場合、彼らは現実世界を生きていない、と言うこともできるが、この点にもやはり「程度」の問題が関わり、また、何を重視するのか、という価値観も関わるだろう。²⁸

転じて、改めて注目し直すべきは、認識上の誤りや仮想性の持つ、より積極的な側面である。現実世界で生きることについて、①の条件を過度に強調することは、錯覚などによって成立する経験・体験の軽視につながるかもしれない、②の条件を過度に強調することは、演技や人工物で溢れている「現実」から乖離してしまう、ということでもあり得る。日々の生において、人間は自分の現状のすべてについて正しく認識しているわけではなく、あらゆる仮想性を免れているわけでもない。しかし、そのことを否定的にのみ捉える必然性はなく、

²⁸ もはや詳述することはできないが、以上の議論は、現実世界か仮想世界かの区別が、特定の価値観から独立に為され得るのか、あるいは当該の区別は常に、何らかの価値観に依拠するのか、という問題を提起するように思われる。仮に①が、やはり現実世界を生きる条件であり得るとして、どの認識については正しいことが求められ、どの認識については正しいことが必ずしも求められないのか。人工的な機械につながれているか否か、という点に関する認識が重視される場合もあれば、誰かに騙されていないことが重視される場合もあるだろう。ある事柄について騙されて生きることは、現実世界で生きることを妨げるが、別のある事柄について騙されることは構わない、という場合も考えられる。②に関連して、人工的な機械などを用いることについても同様に、現実世界で生きることを妨げるのはどの部分が人工的であることなのか、という問いに、特定の価値観に依拠せず答えることができるかどうか、疑わしい。現実世界で生きる、と言えるために何が本質的で、何が本質的でないのか、という判断が、個々の価値観に即してのみ下され得るならば、そのような価値観から独立に現実世界と仮想世界を区別しようとする試みは、挫折せざるを得ない。

むしろ錯覚や誤認、演技や人工物などは、人間が生きることの重要な部分を担っている、と考える方が説得的であるように思われる。

要するに、人間が生きる場所としての現実世界は、①や②によっては適切に捉えられ得ないか、少なくとも①や②のみによっては適切に捉えられ得ない。人間の生は①や②と真逆の特徴で満ちており、したがって、仮想世界の外部として現実世界を位置づけることは、人間の生の「現実」と巧く整合しない。本稿の今までの言葉遣いにも、この問題が含まれている。自分の現状について正しく認識していないことや、仮想世界で生きていることを許容するような仕方、より広く「現実世界」を捉え直すか²⁹、あるいは「人間は現実^レに、現実世界^レにおいてのみ生きているわけではない」という点を確認しておく必要がある。

【生とは何か】

ならば、そもそも人間の生とは何か。

現実とは何か、という問いを、人間が現実世界で生きるとはどのようなことか、という問いとして限定したのと同様に、生とは何か、という問いも、人間が生きるとはどのようなことか、という問いとして限定してみるができる。

先に「マトリックスやドリーム・マシンにつながれて生きることも、シーヘブンで生きることも、生きることではある」と述べた。現実世界で生きることも仮想世界で生きることも、「生きる」という点で等しいはずではあるものの、

²⁹「より広く」という表現は便宜的なものであり、やや正確さを欠く。本稿で試みているのは、現実世界における「仮想性」、あるいは仮想世界における「現実性」などに注目して、現実世界と仮想世界の単純な区別を疑うことであるが、「より広く」という表現は、現実世界と仮想世界が単純に区別されることを前提した上で、仮想世界の領域にも及ぶ仕方^レで現実世界の範囲を拡大する、という印象を与えるだろう。以下の本稿の議論でも「拡大」などの表現を用いるため、同様の印象をさらに強めることになるかもしれないが、本来の意図が単純な区別の再検討にあることは、改めて注記しておく。この点、本稿の議論の各所で、当該の区別が前提されてしまっていることにも問題がある。

しかし、両者を同一視することへの反論もあるだろう。例えば、現実世界で生きることが^レ本^レ当^レに生きることであるのに対し、仮想世界で生きることは本当に生きることではない、という類の主張が想定される。この主張は単に、現実世界を重視して仮想世界を軽視する、という価値観を示すにすぎず、「本当に」という副詞も「価値のある仕方」や「理想的な仕方」などの意味を持つにすぎないのかもしれないが、人間の生と現実世界との結びつきに関する理解の一例として、この主張は検討に値する。

現実とは何か、という問いに関する上記の議論で、人間の生きる場所としての現実世界について、「自分の現状について正しく認識していないことや、仮想世界で生きていることを許容するような仕方現実世界を捉え直す」という方向性を示した。「人間の生きる場所」が現実世界と仮想世界の両方に跨るならば、人間の生きる場所としての「現実世界」も、現実世界と仮想世界の両方に跨るような仕方拡大され得る³⁰。人間の生の「現実」に訴えて現実世界を拡大する、というこの方向性に対しては、しかし上記と同様、仮想世界で生きることは本当に生きることではないため、人間が^レ本^レ当^レに生きる場所としての現実世界はそのような仕方拡大されない、という反論が想定される。

現実世界で生きることが本当に生きることであり、かつ人間が本当に生きる場所こそが現実世界なのか。あるいは、現実世界で生きることも仮想世界で生きることも本当に生きることであり、人間が本当に生きる場所は現実世界と仮想世界の両方に跨るのであって、故に人間が本当に生きる場所としての「現実世界」も、現実世界と仮想世界の両方に跨るのか。

上記で示されているのは、換言すれば、人間の本当の生や現実世界を、あくまでも仮想世界ならざる現実世界の範囲内で捉えるのか、あるいはその範囲を

³⁰ 註 29 でも述べたように、「拡大」という表現は誤解を招く。「単純に区別される場合の現実世界と仮想世界について、それらの両方に跨るような仕方『現実世界』を再構成する」などの言い方も考えられるが、さらに議論が錯綜することを避けるべく、本文での表現を採用しておく。

超えて、仮想世界にも及ぶものとして捉え直すのか、という二つの選択肢である。

人間の生に関して、本稿では三つの映画作品を分析する過程で、様々な生の在り方を検討してきた。マトリックスの中でのネオの生活や人生について、救出されるまでネオが生きていた場所が「夢の世界」にすぎないとしても、その世界で確かにネオが生きていた、という生の事実までが否定されてしまうわけではない。トゥルーマンは長年騙され続けていたにせよ、彼がシーヘブンで生きたこと自体は偽りではない。深い夢の世界におけるコブとモルの生活や人生に関しても同様である。ネオやトゥルーマンは自分たちの過去の生を否定的に評価するかもしれないが、コブは、プロポーズのときの願い通り、モルと共に老いるまで一緒に過ごし得たことなどを理由に、夢の世界での生を肯定的に評価するだろう。

人間の本当の生を、仮想世界ならざる現実世界の範囲内でのみ捉えるならば、以上のような三つの生はすべて、本当の生ではないことになる。

さて、本当の生とは何か。

本節前半で、仮想世界におけるあらゆる経験が偽物であるとは限らず、現実世界と仮想世界の区別と、ある経験が本物か偽物かの区別とは必ずしも一致しないことを示した。その際、本稿での暫定的な理解として、ある経験について、経験することと実際に行うことが区別できる場合に、経験しておりかつ実際に行ってもいるとき、その経験は本物であり、あるいは、経験することと実際に行うことが区別できない場合には、その経験は本物である、という定義を採用した。

仮に、本当の生とは、「生きる」という経験が本物であるような仕方であることである、と考えてみよう。もし現実世界と仮想世界の区別と、ある経験が本物か偽物かの区別が完全に一致し、かつ「生きる」という経験について、経験することと実際に行うことが区別できるならば、現実世界における「生

きる」という経験が本物であるのに対し、仮想世界における「生きる」という経験は偽物であるため、現実世界で生きることのみが本当の生である、と言えることになる。しかし、この前提の前半は成り立たず、仮想世界での生の経験が偽物とは限らない。また、「生きる」という経験について、「生きている」と経験することと、実際に生きることが常に区別できるか否か、という点も疑わしい。³¹

「生きる」という一つの経験として生を捉えることが不適切ならば³²、本当の生とは、その生において本物であることが求められる諸経験について、それらの経験が本物であるような仕方であることである、と考えてみることもできる。しかし、このような仕方であるための場所が、仮想世界ならざる現実世界だけに限られないことは、本稿の議論によって示されている。ある経験が本物であることは仮想世界においても可能であり、したがってこのとき、人間の本当の生は、仮想世界にも及ぶものとして捉え直されることになる。

本当の生に関する以上二つの考え方のどちらを採用するとしても、先に提示した二つの選択肢の内では有力なのは、「人間の本当の生や現実世界を、仮想世界ならざる現実世界の範囲を超えて、仮想世界にも及ぶものとして捉え直す」という第二の選択肢の方であるように思われる。本当の生を現実世界の範囲内に留めようとする理解に抗して、仮想世界にも及ぶものとして本当の生が拡大

³¹ 「生きている」と経験することと、実際に生きることが明確に区別できる極端な例として、映画的な想像力を膨らませて、いわゆる「幽霊」が「自分は生きている」と錯覚している場合などを挙げることができる。このとき、実際に生きることの根拠となるのは身体的な生命活動であり、そのような活動を欠くが故に幽霊は実際に生きていない、と言えるだろうが、ともかく幽霊が現実存在し、かつ「自分は生きている」という幽霊の錯覚が現実世界において生じるならば、経験が本物か偽物かの区別は、やはり現実世界と仮想世界の区別とは一致しないことになる。

³² 生を、「食事をする」や「数学の問題を解く」などの経験と同様に、「生きる」という一つの経験として捉えるのは不適切だろうか。生きることは一つの経験ではなく、多くの経験の集合を指すにすぎない、とも考えられるが、しかし、食事をすることや数学の問題を解くことも、やはり多くの経験の集合と見なすことができる。この論点に関連して求められるのは、「経験」という概念それ自体についての詳細な検討である。

され、現実世界と仮想世界の単純な区別に抗して、人間が本当に生きる場所としての「現実世界」が、同じく仮想世界にも及ぶものとして拡大される。このとき、マトリックスもシーヘブンも、ドリーム・マシン内の世界も「現実世界」であり得ることになり、それらの世界で生きることも本当の生であり得ることになる。経験機械につながれて生きることにしても同様である。³³

「人間の本当の生や現実世界を、あくまでも仮想世界ならざる現実世界の範囲内で捉える」という第一の選択肢が全く間違っている、とは限らない。ただし、このような仕方では捉えられた本当の生は、仮想で満ちた生の「現実」から遠く隔たっており、その限りにおいて「現実的」ではない。第一の選択肢は、生の「現実」が仮想で満ちていることに対する批判としても機能し得るが、この批判が仮想世界に留まらず、現実世界の相当部分にも及ぶことには注意が必要である。経験機械につながれて生きることや、本稿で扱った三つの仮想世界で生きることが「本当の生」ではない、と感じるとき、この感覚によって一体何が否定されているのか、という点が改めて問われなければならない。

第二の選択肢は、第一の選択肢によっては看過されてしまう「現実」の側面を捉え得るに留まらず、さらにその延長線上で、偽物の経験も含めて生や現実を捉える、という可能性をも示唆している。ノージックによる経験機械の思考実験は確かに、経験することだけが重要でないことを明らかにしているが、しかし、経験することが重要でないわけではない。³⁴

³³ その上で、人間の生について「本当」と「本当でない」とを区別することができるのか、区別する必要があるのか、とも問われ得る。さらに、世界について「現実世界」と「仮想世界」とを区別することができるのか、区別する必要があるのか、という問題もある。人間が本当に生きる場所が現実世界であるとして、本当か否か、現実か否かにかかわらず、「人間が生きる」という単純な事実を照準し、その場所としての単なる「世界」に注目する、という仕方では、人間の生や世界について論じることも可能である。

³⁴ 註 32 で、生を「生きる」という一つの経験として捉えるのは不適切だろうか、という問題を提起したが、生に関しては、経験していないが実際に行っている、という場合も想定され得る。すなわち、「生きている」と感じたり意識したりすることはないが実際に「生きている」、という場合であり、例えば、夢を見ることなしに深く眠っている状態や、完全に意識を失っている状態などが、その具体例となる。本文で言及している

経験機械の思考実験や三つの仮想世界に関する映画作品が、偽物の経験や仮想世界を否定することによって本当の生や現実世界の在り方を示している、とは限らない。本稿によって確認されたのは、当該の思考実験や映画作品が、むしろ偽物の経験や仮想世界をも包含する仕方で、生や現実を捉え直す視点を提供する、ということであり、このとき優先的に問われるべきは、「どのような生が本当でないのか、何が現実でないのか」という問いではなく、「どのような生もまた本当であり得るのか、何が現実であり得るのか」という問いであるように思われる。〔了〕

参考作品・参考文献

ICP.: *Inception* (邦題「インセプション」、Christopher Nolan 監督、2010年、アメリカ・イギリス)

McGowan [2012]: Todd McGowan, *The Fictional Christopher Nolan*, Austin: University of Texas Press, 2012. [『クリストファー・ノーランの嘘 思想で読む映画論』、井原慶一郎訳、フィルムアート社、2017年]

ような、偽物の経験も含めて生を捉える、という可能性に加えて、経験しないことも含めて生を捉える、という可能性も考えられる。