

経験機械と三つの仮想世界 ——ハリウッド映画の哲学（一）

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（以上本稿、以下続稿）

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

第五節 ドリーム・マシン

第六節 考察

※本稿及び続稿には、映画「マトリックス」（1999年）、「トゥルーマン・ショー」（1998年）、「インセプション」（2010年）の物語展開や結末などに関する情報が含まれている。

序

近年、「映画の哲学（Philosophy of Film）」と呼ばれる研究領域で、「哲学としての映画（Film as Philosophy, Cinema as Philosophy）」や「映画による哲

* 福岡大学人文学部准教授

学 (Philosophy through Film)」という言葉が使われ始めている。これらの言葉が示しているのは、映画それ自体を哲学と見なす捉え方であり、映画の表現形式や映画を観る行為などに関する従来の研究とは異なる、新しい哲学研究の可能性である。「映画は、映画にしかできないような仕方でも哲学に創造的な貢献ができる」という類の主張について議論されることもある¹。扱われる作品は古典的なヨーロッパ映画に限定されず、いわゆるハリウッド映画も数多く取り上げられ、真摯な考察の対象になっている。

ロバート・ノージックによる経験機械の思考実験は、この「哲学としての映画」に関連する論文や著書において最も頻繁に参照されるものの一つである。自分の思い通りの経験を何でも与えてくれる機械につながる、という想定は、様々なSF映画などの世界観と相性がよく、似たような機械が作品内で登場することも少なくない。しかしそれらの先行研究はしばしば、単にこの思考実験と映画作品との類似性を指摘して、既存の哲学的な議論を作品に読みこむだけに留まってしまっている²。もし「映画による哲学」が可能であり、映画それ自体を哲学と見なすことができるならば、個々の作品は、先行する哲学的な枠組みを当てはめて「解説」する対象であるのみならず、むしろその作品こそが哲学的な議論の出発点となり、その作品の提供する枠組みによって既存の諸議論が再検討され得るような、そのような機能をも持つはずである。目指されるべきは、「哲学者や哲学研究者たちの考えたこと」を映画に投影することではなく、映画の思考によって考えること、いわば「映画が考えること」を通し

¹ 「」内は、「大胆な主張 (The Bold Thesis)」と呼ばれる立場を念頭に置きつつ、その主張の一例を簡略化したものでしかない。「大胆な主張」をめぐる議論について、高田 [2017] 参照 (cf. pp. 98-107)。

² その典型は、「哲学入門」の素材として映画を用いる、というタイプの議論に見られる。このとき映画作品は、より「深く本格的な」議論へ至るための単なる手段として、つまり比較的「浅い」ものとして扱われる傾向にあるが、しかし「映画による哲学」は本来、映画それ自体の哲学的な「深さ」に依拠するはずである。哲学への導入として映画作品を扱うこと自体は有効であり得るとして、他の扱い方も可能であることには注意しておく必要があるし、さらにこの点には、そもそも哲学とは何か、という問いも関わってくる。

て考えることであり、作品を「具体例」にして結局同じ話を繰り返すだけでは十分ではない。

本稿及び続稿は、「映画による哲学」という試みの一環として、ノージックによる経験機械の思考実験と三本のハリウッド映画に注目し、経験機械と、映画作品に登場する三つの仮想世界とを双方向的に比較・検討する。つまり、経験機械をめぐる現行の諸議論を踏まえて映画作品を分析し、逆に映画作品の視点から現行の諸議論を捉え直す。経験機械の思考実験は「実験」である以上、特定の問いを前提し、その問いに答えを与えるために設計されており、当該の問いに無関係な要素は極力、削ぎ落とされるべくして削ぎ落とされている。映画作品との比較は、そのような仕方では削ぎ落とされたものに目を向け、今まで看過されていた論点から諸議論を再検討して、一体何が問われるべきだったのかを問い直す、という場を与えてくれるだろう。³

取り上げる三つの仮想世界とは、映画「マトリックス」のマトリックス、「トゥルーマン・ショー」のシーヘブン、「インセプション」のドリーム・マシン内の世界である。また、経験機械の思考実験の場合と比較しながら、それら三つの仮想世界をめぐる、物語上の様々な選択についても分析する。

本稿及び続稿の議論は、次のように進められる。まず、ノージックによる経験機械の思考実験について検討する（**第一節**）。次に、映画「マトリックス」のマトリックスと、マトリックスをめぐるネオの選択（**第二節**）、さらにサイ

³ 実験の目的である特定の問いに無関係な要素に目を向けることは、思考実験の「実験」としての有効性を失わせる。映画作品の物語などが持つ複雑さや多義性は「実験」として致命的であり、この意味で「ほとんどのフィクション作品は、できの悪い思考実験にしかかなりようがない」という指摘は正しい（cf. 高田 [2017], pp. 107-112. 傍点強調は原文のゴシック体による強調を示す）。その点を認めた上で、本稿及び続稿が意図しているのは、特定の問いに限定された「実験」としての思考実験を、いわば「できの悪いフィクション」と捉えて、より漠然とした広い文脈、より雑多な問いの中に置き直すことである。この方法は、何を問うべきかは得てして、ある物語を語り始める前ではなく、その物語を語り終わった後で、あるいは何度も繰り返し語り直した後で見えてくるだろう、という（それ自体、やはり漠然とした）見通しに基づく。

ファの選択について分析する（第三節）。続けて、「トゥルーマン・ショー」のシーヘブンと、シーヘブンをめぐるトゥルーマンの選択（第四節）、「インセプション」のドリーム・マシン内の世界と、ドリーム・マシンをめぐるコブなどの選択を扱い（第五節）、最後に、以上の議論を踏まえて改めて幾つかの問いを設定し、それらの問いについて考察する（第六節）。

以上のような全体の議論の内、本稿は第一節と第二節にあたる。

第一節 経験機械

【経験機械の思考実験】

ロバート・ノージックによる経験機械（the experience machine）の思考実験は、彼の最初の単著『アナーキー、国家、ユートピア』（*Anarchy, State, and Utopia*, 1974）の第三章「道徳的制約と国家」に出てくる。ノージックは「人々の経験が「内側から」どのように感じられるのか以外に、何が問題になるのか」という問いを掲げた上で⁴、次のように述べている。

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、と仮定してみよう。極めて優秀な神経心理学者たちがあなたの脳を刺激して、自分は偉大な小説を書いている、友人を作っている、面白い本を読んでいる、とあなたに考えさせ、感じさせることができる。その間ずっと、あなたの脳には電極がつけられ、あなたは水槽の中で浮かんでいる。自分の人生で経験すること（your life's experiences）を予めプログラムして、あなたはこの機械に一生（for life）つながれるだろうか。魅力的な経験を望み損ねてしまうのが心配ならば、複数の企業が他の大勢の人生（the lives

⁴ 引用文中の傍点強調は、原文のイタリックによる強調を示す。以下同様。

of many others) を徹底的に調査しつくしている、と仮定することもできる。あなたは、これらの企業が収集した大量の多彩な経験 (their large library or smorgasbord of such experiences) からよりすぐって、例えば次の2年間の、自分の人生の経験 (your life's experiences) を選ぶことができる。2年後、あなたは10分か10時間この水槽の外に出て、あなたの次の2年の経験を選ぶだろう。もちろん、水槽の中にいる間、あなたは自分が水槽にいるとは知らない。あなたは、すべてが実際に起こっている、と考えるだろう。他の人々も機械につながれて、彼ら自身の求める経験をすることができるので、他者への役割を果たすために機械につながれないでおく、という必要はない。(全員が機械につながれてしまったら誰が機械を操作するのか、などの問題は無視しよう。) あなたは機械につながれたいと思うだろうか。我々の人生が (our lives) 内側からどのように感じられるのか以外に、我々にとって他に何が問題であり得るのか。あなたが「機械につながれることを」決断したときから機械につながれるまでの短い時間に嫌な気分になることは (distress)、[機械につながれるのを] やめる理由にはならない。死ぬまで続く至福 (a lifetime of bliss) (それをあなたが選ぶとして) に比べれば、ちょっとの間嫌な気分になるくらい何だろう。そもそも、[機械につながれるという] あなたの決断が最善であるならば、嫌な気分になる理由なんてあるのだろうか。(Nozick [1974], pp. 42-43)⁵

ノージックは、我々がこの機械につながれない理由 (reason for not plugging in) として⁶、次の三つを挙げている。

⁵ 下線強調及び〔 〕内は引用者による。以下同様。

⁶ 「この機械につながれない理由」が、実際に我々はこの機械につながれることを望まない、という事実を前提して、なぜ望まないかの理由を意味しているのか、あるいは仮にこの機械につながれることを望むかもしれないとしても、そのように望むべきではない

- ①我々が求めるのは何かをすることであり、何かをする経験だけではない。
- ②我々は、自分が特定の在り方を持ち、特定の種類の人間であることを求める。
- ③多くの人々は、人工の現実 (a man-made reality) より深い現実に触れることを望む。(cf. Nozick [1974], pp. 43-44)

それぞれについて、幾らか説明を加えておく。

①は、「何かをすること (do certain things)」と「何かをする経験 (have the experience of doing them)」との区別に基づく。しばしば用いられる「内側から感じられる (feel from the inside)」という言葉遣いを踏まえるならば、この区別は、「実際に何かをすること」と「何かをしていると感じること」との区別として理解される。例えば、実際にある人物 P に会って握手をすることと、P に会って握手をしていると感じることとは異なる。P と握手をしていると感じてはいるが、その経験は経験機械によって与えられたもので、実際には P と握手をしていない、というケースなどが考えられるからである⁷。経験機械につながれた人の「内側」で感じられることは、ほとんどの場合⁸、「外側」で

(つまり、この機械につながれるべきではない) 理由を意味しているのか、という点は、やや判断が難しい。『アナキー、国家、ユートピア』で理由として挙げられるのは (以下の①~③)、我々が何を求めているのかであり、前者の意味で読めるが、他の著作には、実際に我々が何を望むのかを度外視しているかのような説明もあり、後者の意味でも読める。この点に関する最終的な判断は控えるとして、後者の意味で読む可能性について若干、経験機械の思考実験による快樂主義批判の有効性を検討する際に注記する (註 15 参照)。

⁷ 経験機械につながれていない状態で実際に、誰かに会って握手をし、自分ではその誰かを P であると考えて「私は P に会って握手をしている」と感じているが、その誰かは P ではない、というケースなども想定され得るが、詳述は避ける。

⁸ あくまで「ほとんどの場合」であって「すべての場合」と言うことはできない。その理由は二つある。第一に、経験機械につながれて水槽の中に浮いているという、まさにその通りの経験を機械にプログラムして経験する、という可能性が考えられる。このとき、経験機械につながれた人は「自分は水槽の中に浮いている」と感じ、そして実際に

実際に起こっていることに対応していない。経験機械が与えてくれるのは「何かをしていると感ずること」のみであり、もしそのような経験だけでは不十分で、さらに「実際に何かをすること」をも求めるとすれば、経験機械につながれようとは思わないだろう。

②で求められているのは、自分がどのような人間か、自分は何者か、という問いへの答えを持つことである。ノージックによれば、経験機械につながれて水槽の中を漂っている誰かは「正体不明の塊 (an indeterminate blob)」であり、長く水槽の中に居た人について、その人がどのような人かを述べることはできない。彼は勇敢でも親切でも知的でもなく、特定の在り方を持っていない。「この機械につながれるのは、一種の自殺である」(Nozick [1974], p. 43)。我々にとっては自分が何者であるかが重要であり、したがって、経験機械につながれることで何者でもなくなるのが、この機械につながれない理由になる。

③は、人工の現実よりも人工ならざる現実の方が「深い」、という前提に立つ。「経験機械につながれることで我々は人工の現実、すなわち、人々が構築し得る程度の深さや重要性しか持たない世界に制限される。より深い現実に触れる経験をシミュレートすることはできても、本当に触れる (*actual contact*) ことはない」(Nozick [1974], p. 43)。より深い現実に触れることを望むならば、この機械につながれるべきではない。

以上三つの理由に続けてノージックは、経験機械の欠陥を補って②の願望に応えるものとしての、思い通りの人間に我々を変える変身機械 (the transformation machine) や、思い通りの結果を世界にもたらす結果機械 (the result machine) に言及した上で、次のように結論する。

水槽の中に浮いている。第二に、実際に何かをすることと何かをしていると感ずることが、その「何か」の種類によって区別しがたくなる場合、あるいは区別できなくなる場合があり得る。この点については後述する（第三節）。

これらの機械について最も不快なのは (most disturbing)、それらが我々の代わりに我々の人生を生きていること (their living of our lives for us) である。(中略) おそらく我々が望んでいるのは、現実と触れながら我々自身で生きる (能動態の動詞) こと (to live (an active verb) ourselves, in contact with reality) である (そしてこのことを、機械が我々の代わりにすることはできない)。(Nozick [1974], pp. 44-45)

この「現実と触れながら我々自身で生きる」という表現については、直ちに二種類の問いが提起され得る。第一に、上記③ (あるいは、さらに①) とも関わるが、現実に触れるとはどのようなことか。そもそも現実とは何か。第二に、自分自身で生きるとはどのようなことか。そもそも生 (to live, life) とは何か⁹。

これらの問いについては以下、映画作品を分析する過程でも、繰り返し立ち戻ることになるだろう。その前に、経験機械をめぐる議論について二点、予め検討しておくことにする。

【快楽主義批判?】

経験機械の思考実験をめぐることは、初出からすでに40年以上が経過しているにもかかわらず、現在に至るまで様々な議論が続いている。

しばしばこの思考実験は、快楽主義 (Hedonism) と呼ばれる立場を批判するために用いられる。快楽主義の定義は様々であり、本来より詳細な検討が必要ではあるものの、当面、次の一般的な定義を参照するに留める。

快楽主義とは、我々にはできるだけ快楽を最大にし、苦痛を最小にするため

⁹ 本稿中、引用で“life”や関連する単語が登場する度、それらの訳語を下線強調しているのは、この問いについて考察する手掛かりを得るためである。

に行為すべきである、という説である。(Ludlow [2017], p. 14)¹⁰

快樂や苦痛とは何か、それらを最大・最小にするとはどのようなことか、問題になっているのはそれらの量か質か、等々の問いはともかく、快樂主義者ならばおそらく経験機械につながれることを望むだろう、とは想像できる。思い通りの経験を与えてくれる機械につながれることは一見、快樂を最大にして苦痛を最小にするための行為として最善であるように思われるからである。他方、にもかかわらず経験機械につながれようとしないならば、自称「快樂主義者」が本当に求めているもの、あるいは求めるべきものは最大の快樂などではなく（少なくとも、最大の快樂だけではなく）別の何かであり、快樂主義は間違っていることになる。¹¹

経験機械につながれることを厭う人には、上記の快樂主義批判もまた妥当であるように聞こえるかもしれない。この批判は確かに、「経験機械につながれたくない」という直観的な反応に訴える点で一定の説得力を持っているが、同時に、直観に訴えるにすぎないが故の危うさも持っている。

当該の批判は、次の二点に基づく。

- A. 誰も（あるいは、多くの人々は）経験機械につながれようとは思わない
- B. Aの理由は、人々が快樂以外の何かを求めていることにある

¹⁰ 引用したこの一文は、原文ではイタリックで強調されているが、傍点強調は省略した。

¹¹ 同様の批判は快樂主義に留まらず、さらに「経験主義」と呼ばれる立場にも向けられ得る。ノージックが問題にしているのは経験であり、経験は快樂や苦痛だけに限定されない。そのような様々な経験について、しかし人々が求めているもの（あるいは求めるべきもの）は経験だけではなく、経験以外の何かである、というのがノージックの主張である。

しかし、どちらも容易に疑われ得る。

Aについて、快樂主義の熱烈な信奉者は、むしろ嬉々として機械につながれようとするかもしれない、また、快樂主義の立場をとるか否かにかかわらず、何らかの理由で機械につながりたいと思う人もいるだろう。ノージックはこの機械につながれることを「一種の自殺」と呼んでいるが、故に誰も機械につながれようとは思わない、と断定してしまうことはできないし、つながれるのを望む人が、稀有な例外として無視できる程に少数とも限らない。

Bについて、仮にAが正しく、誰も経験機械につながれようとは思わないとしても、そのとき人々が求めているものはやはり快樂である、という可能性も残る。例えば、経験機械につながれるかどうかを選択する際に、自分がこの機械につながれることを想像して生じる不快感が、機械によって与えられるはずの快樂などを上回ると判断されるならば、少なくとも機械につながれるかどうかを選択するその時点において¹²、快樂主義者もまた機械につながれようとは思わないだろう¹³。さらに、ノージックの挙げる三つの理由(①～③)について、何かをすること、自分が特定の在り方を持つこと、より深い現実に触れることを求めるのは、それらが大きな快樂をもたらすか、それらを欠くことが大きな苦痛をもたらすからである、と考えるならば、経験機械につながれようと思わ

¹² 快樂を最大にして苦痛を最小にするために行為しようとするとき、その判断がどの時点でなされるのか、と問うことは重要であり得る。例えば、10歳の少年の感じる非常に大きな苦痛は、80歳になった同一人物の視点からは大した苦痛ではない(大した苦痛ではなかった)と判断されるかもしれないし、快樂に関しても同様である。10歳の少年が、ある行為に伴う苦痛がその行為を通して得られる快樂を上回る、と判断し、当該の行為を控えたとして、80歳になった同一人物は、10歳の時点での判断は間違っていて、実際には快樂の方が苦痛を上回っており、したがって自分は行動すべきだった、と考えるに至るかもしれない。しかしこのとき、どちらの判断の方が正しいのか、あるいはどちらの判断の方が正しいかにかかわらずどちらの判断に従って行動すべきか(あるいは行動し得るのか)という問いへの答えは、必ずしも自明ではない。いずれにせよ、10歳の少年がその時点での判断に基づいて当該の行為を控えることは、快樂主義者の行動として十分に理解可能であり、同じことが、経験機械につながれる前の判断や行動に関しても言える。

¹³ 類似した議論として、下記参照。cf. 萩原 [2018], pp. 46-47.

ないことは、快楽主義の立場からも合理的であることになる¹⁴。

以上のように、経験機械の思考実験が快楽主義批判として有効かどうかについては、未だ議論の余地がある。¹⁵

【仮想現実批判？】

快楽主義批判としてではなく、この思考実験が「仮想現実における人生 (life in virtual reality) は、仮想でない現実における人生 (life in nonvirtual reality) よりも価値が劣る」(Chalmers [2017], p. 337) と主張するものとして¹⁶、言い換えれば、一種の仮想現実批判として用いられる場合もある。

しかし、仮想現実批判としての有効性もやはり疑わしい。

仮想現実とは何か、という点がすでに大きな問題となり得るが、今その問題

¹⁴ 類似した議論として、下記参照。cf. Crisp [2006], pp. 117-125 et 佐藤 [2010], pp. 50-51.

¹⁵ ただし、ノージックは他の著作で経験機械について、人々が何を望むかを度外視する仕方で論じてもいる。「注意してほしい。私は、我々は現実性と結びつくこと (connection to actuality) を望むのだから、経験機械は我々が望むすべてを与えてくれるわけではなく、故に経験機械には欠陥がある、と単純に言っているのではない。(中略)むしろ私が言っているのは、現実性と結びつくことは、我々がそれを望むか否かにかかわらず重要であり——だからこそ我々はそれを望む——、経験機械はそれを与えてくれないが故に不十分 (inadequate) である、ということである」(Nozick [1989], pp. 106-107)。この引用文によれば、「現実性と結びつくこと」が重要なのは我々がそれを望むからではなく、もし我々がそれを望まないとしても「現実性と結びつくこと」は依然として重要であり得る。このとき問題となるのは、我々が何を望むのかにかかわらず一体何が重要か (したがって何を望むべきか) という問いであり、我々が経験機械につながるようと思うかどうか(A)や、快楽以外の何かを求めているかどうか(B)ではない。ノージックが意図しているのは、AやBに基づく快楽主義批判ではないのかもしれない。その場合、AやBへの反論はノージックへの反論にはならないことになる。その上で、やはり経験機械の思考実験を用いて、しかしAやBに基づかずに快楽主義や経験主義を批判し得るか、と考えることには、おそらく価値がある。なお、人々が何を望むかを度外視するならば、「誰も経験機械につながれようとは思わないだろうが、しかしつながるべきである」と主張することも不可能ではなくなる。

¹⁶ この主張は快楽主義と矛盾しない。この価値 (valuable) の程度が快楽や苦痛によって定まるとすれば、「経験機械につながれようとしないうのは、仮想現実よりも仮想でない現実の方がより大きな快楽をもたらすからである」などと説明することで、快楽主義が維持され得る。

には深入りせず、仮想現実の具体例として、インターネット上に存在するゲーム空間のようなものを漠然と想像しておくに留めよう。この空間は現実の世界を忠実に模倣しており、各ユーザーはパソコンなどからこの空間にアクセスして、自分の分身であるアバターを操作して移動したり、誰かと会って話したり、何かを作ったりなど、ネット外の現実と同様の行動をすることができる、とする。¹⁷

デイヴィッド・チャーマーズは、ノージックの挙げる三つの理由（①～③）について、それらが経験機械につながれない理由になるかどうかはともかく、仮想現実を使わない理由にはならない、と指摘している。

①と②について、チャーマーズによれば、仮想現実の環境下でユーザー（users）は本当に何かをしており、特定の性格を持っている。彼らの選択は本物である（users make real choices）。ユーザーは本当に小説を書いたり、友人を作ったり、本を読んだりすることができる。仮想世界のコンサートに参加するかどうか、仮想世界に家を建てるかどうかを選ぶこともできる。彼らは正直でも不正直でもあり得るし、内気でも勇敢でもあり得る。（cf. Chalmers [2017], pp. 338-339）

ノージックの最初の二つの異論〔①と②〕は、彼の考案した経験機械の持つ二つの特徴に由来する。第一に、経験機械〔の与える経験〕は幻想であり（illusory）、経験機械の中で起こっているように見えることは、本当は起こっていない。第二に、経験機械〔の与える経験〕は予めプログラムされており、ある人の人生の経験は（one's life experiences）前もって

¹⁷ チャーマーズは「セカンド・ライフ」という「ゲーム」を具体例として挙げている。「例えば、有名な仮想世界『セカンド・ライフ』は通常、ゲームとしてではなくプラットフォームとして特徴づけられる。『セカンド・ライフ』の世界に特別な目標はない。ユーザーはこの世界を、あらゆる種類の活動や交流のために使うことができる」（Chalmers [2017], p. 316）。

ログラムされたもので、その都度のその人の選択によるものではない。これらの特徴を本当に経験機械が持つかどうかはともかく、私の考えでは、仮想現実はいくつかの特徴を持たない。(Chalmers [2017], p. 339)

③についてチャーメーズは、仮想現実が人間によって造られたもの (human-made) であることを認めた上で、もし③が仮想現実の中で生きること (living in virtual reality) への異論であるならば、ニューヨークなどの近代都市で生きること (living in a modern city) への異論でもあることになる、と述べる。非常に多くの人々が、人間の造った都市などの環境で意味のある人生を送っており (lead meaningful lives)、その環境が人間によって造られたものであるかどうかで、人生に意味があるかないかが決まるわけではない。(cf. Chalmers [2017], p. 338)

したがって我々の考えでは、経験機械[につながる]に対するノージックの三つの異論 [①~③] は、仮想現実の中で生きること (living) に対しては強い異論にならない。人々は仮想現実の中で何かを行い得るし、彼らは仮想現実の中で真に特定の人々であり得るし、そして仮想の環境が人工的であるとしても、このことは、人々がそこで意味のある人生を送ること (living a meaningful life) を妨げない。(Chalmers [2017], p. 340)

以上のようなチャーメーズの議論は「仮想現実が幻想とは限らない」という主張などに基づいており¹⁸、それ自体として詳述に値するが、とりあえずは、経

¹⁸ 例えば、チャーメーズは次のように述べている。「少なくとも仮想現実の高度なユーザーにとっては、仮想現実で起こっているように見えることは概して、本当に起こっている。ある人が会話をしているように見えるならば、本当に会話をしている。ヴァーチャルな家に入るように見えるならば、本当にヴァーチャルな家に入るのであり、ヴァーチャル

験機械の思考実験が必ずしも仮想現実一般の批判として有効ではない、という点を確認しておくだけで足りる。この点を確認することで、経験機械をめぐって特に問題にすべきは何か、徐々に見えてくる。

関連して、上記のようなゲーム空間としての仮想現実と経験機械について、両者の相違点を四つ、手短かに挙げておく。

第一に、身体・肉体の状態が異なる。経験機械につながれている間、身体は水槽の中を漂っている。他方、仮想現実のユーザーの身体は、パソコン画面を前にして椅子に腰かけていたり、携帯端末を片手にルームランナーの上で走っていたり、時には何かを食べたり飲んだりして、いずれにせよ水槽の中を漂ってはいないだろう。¹⁹

第二に、経験している通りに他者に接触 (contact) しているかどうか異なる²⁰。経験機械の場合、Pに会って握手をしていると感じてはいても、この経験は、Pと実際に身体的に接触していることを意味しない。また、この対面による精神的な関わりも、Pとの実際の精神的な接触ではない。経験機械につながれている人は、他者に接触しているという経験を機械から与えられ得るが、経験している通りに他者に接触しているわけではなく²¹、常に「孤独」

ルに飛んでいるように見えるならば、本当にヴァーチャルに飛んでいる。さらに言えば、ヴァーチャルな行為はおそらく（ヴァーチャルな身体によるとはいえ）本当の行為であり、誰かがヴァーチャルな行為をするとき、その人は本当に何かをしているのである」(Chalmers [2017], p. 339)

¹⁹ ただし、この相違点はおそらく本質的なものではない。現時点で技術的に可能かどうかはともかく、経験機械と全く同じように、脳に電極をつけて水槽の中で浮かび、その状態でゲーム空間のアバターを操作する、という方法も想像できるからである。その他、アバターの操作方法としては、パソコン前でキーボードを叩いたりマウスを動かしたりする方法だけではなく、実際に自分の身体を動かし、その動作をそのままアバターに反映させる（自分が動いた通りにアバターが動く）方法もあるだろうし、逆に身体の動きとは無関係に、測定された脳波に応じてアバターが動く（自分が考えた通りにアバターが動く）、という方法も想像される。

²⁰ 「経験している通りに」という限定は煩瑣で、かつやや不適切かもしれないが、必要であるように思われる。註22参照。

²¹ このように断言できるかどうか、疑問も残る。註8で「経験機械につながれて水槽の中に浮いているという、まさにその通りの経験を機械にプログラムして経験する」とい

である²²。しかしゲーム空間で、自分のアバターがPのアバターに会って握手

う可能性に言及したが、同様のプログラムに加えて、例えば、毎朝9時にPがこの水槽の傍に立って自分に挨拶するのを聞く(Pの行為に気づく)、という経験をプログラムし、実際にPがその通りに振舞うとき、経験機械につながれた人についても「経験している通りに他者に接触している」と言えるだろう。「他者に接触している」を「他者に対して何らかの能動的な行動を起こしている」と理解するならば、やはり「経験している通りに他者に接触しているわけではない」と断言できることになるのかもしれないが、当然ながら、他者との関わりは単に能動的なものに留まるのではなく、そもそも何が能動的で何が受動的かなどについて、より慎重に考えてみる必要がある。

²² ジョナサン・グラバーは次のように述べている。「我々の多くにとって、幸福で価値ある人生 (a happy or worthwhile life) を作るために不可欠なのは、他の人々との接触 (contact) である。経験機械の中で我々は、自分だけの世界 (a private world) に住むことになるのであり、二度と他者に接触することはない。このことだけで、経験機械を拒否するには十分である」(Glover [1984], p. 95)。確かに一見、経験機械につながれるとはすなわち、他者との接触を完全に断つことのものである。しかし、このようなグラバーの主張については、二つの反論が可能である。第一に、他者に接触することがそこまで重要かどうか、疑わしい。経験機械につながれる人が、全く他者に関わらないような経験のみを望み、かつその経験が幸福をもたらす、という場合も十分に考えられる。例えば、独りで本を読んだり音楽を聴いたりすることや、独りで数学の問題について考えること、独りでピアノの前に座って作曲することは、他者への接触がなくても何らかの幸福をもたらす得るだろうし、そのような孤独な経験だけで満たされた人生が(最も幸福な人生かどうかはともかく)不幸とも限らない。また、他者に接触する経験を求めはするものの、その他者はプログラム上のヴァーチャルな存在で構わず、それ以外の他者との接触は求めない、という場合もあるだろう。第二に、経験機械につながれることで本当に他者との接触が不可能になるのか、という点も疑われ得る。経験機械の周囲に誰かが居て、機械につながれている人を眺めている、と想像してみよう。視線だけでは物足りないならば、その誰かは時々水槽に手を伸ばし、中で浮かんでいる人の額に軽く指先で触れる、と考えてみてもよい。機械につながれている人が、その誰かの視線を感じることはないし、触れられていると気づくこともない(ただし、気づくようにプログラムするならば別である。註21参照)。つまり、自分がその誰かと関わっている、と感じることはない。しかし、この二人の間には確かに、何らかの関係が成立しているように思われるし、もし内側から感じられることだけが重要ではないとすれば、この関係を軽視すべきではない。このような仕方では他者と関わることをも「接触」と呼び得るならば、経験機械につながれながら他者に接触することも不可能ではない。なお、この段落冒頭の「経験している通りに」という限定は、この第二の反論に関わる。経験機械につながれていても他者に接触することが可能であるならば、単に「他者に接触しているかどうか」と述べるだけでは、ゲーム空間との違いを示すことができないからである。ただし「経験」の意味次第では他の厄介な問題が出てくるため、経験機械とゲーム空間の違いを説明するための表現として、この限定はやや不適切かもしれない。例えば、註7で挙げたケースと同様に、あるアバターにゲーム空間で出会い、そのアバターを操作しているのはPであると考えると「私のアバターはPのアバターに会って握手をしている」と感じているが、そのアバターを操作しているのがPではなかった、としよう。「『Pの操作するアバターに会って握手をしている』と感じているが、Pの操作するアバターに会って握手をしているわけではない」というこの事態については、経験している通りに他者に接触し

をしていると感じるならば、自分のアバターがPのアバターに接触していることは事実であり、アバターを通してPに関わっていることも事実である。ネット外の物理的な身体によってではないとしても、ヴァーチャルな身体は触れ合っており、会話もできる。ユーザー同士が物理的に近くにいるかどうかにかかわらず、コミュニケーションのための空間や時間は確かに共有されており、その限りにおいて彼らは「孤独」ではない²³。

第三に、自分の置かれている状況について知っているか否か、という違いがある。経験機械につながれている人は、自分が機械につながれていることや、自分が水槽にいることを知らない²⁴。自分が「内側」で経験していることが、ほとんどの場合²⁵「外側」では実際に起こっていないことを知らない。他方、ゲーム空間のユーザーは、自分がゲームをしていると知っており、仮想現実が仮想であることを知っているだろう。²⁶

ているわけではない、とすることができると、経験機械によって与えられる経験との区別が難しくなる。おそらくこの困難は、「経験」が、自分の行動をどのようなものとして理解するのか、という解釈のレベルを含んでいることに由来している。この点については、**第四節**で「トゥルーマン・ショー」を扱う際に検討する。

²³ 仮想現実におけるコミュニケーションと、仮想でない世界におけるコミュニケーションの「質」や価値の違いなどが問題視されるかもしれないが、今は問わない。また、註22でも言及したように、そのアバターを誰が操作しているかについて誤って判断してしまう場合もあり得るし、さらに、ゲームのユーザーによってではなく、機械のプログラムによって動いているだけのキャラクターとの関わりをどのように考えるのか、などの問題もあるが、問いを挙げるに留めておく。なお、コミュニケーションのための時間が共有されている、と述べたが、ユーザー同士が同じ時間にアバターを操作することがなくても、その二人の交流は可能である。例えば、一方のユーザーが午前3時に「午前9時に、自分のアバターが相手のアバターにプレゼントを渡す」という自動操作の設定を行い、もう一方のユーザーが午前9時にアバターを操作してそのプレゼントを受けると、という場合、二人は確かに交流している、と言える。その他、手紙のやりとりなどが容易に想像されるし、同じ場所に同時に「居る」ことがコミュニケーションの必要条件でないことは、仮想でない現実においても変わらない。

²⁴ 繰り返すが、「自分は機械につながれている」、「自分は水槽にいる」という経験をプログラムするならば、別である。

²⁵ 「ほとんどの場合」という限定について、註8参照。

²⁶ この「知っている」は必ずしも、「仮想現実が仮想である」とはどのようなことかを説明できる、という意味ではなく、仮想現実と仮想でない現実とを直観的に区別できる、という意味である。ゲームに没入して夢中になるあまり、両者が区別できなくなる、と

第四に、自分の経験が予めプログラムされているかどうかが違う。経験機械によって与えられる経験は予めプログラムされたものであるが、ゲーム空間での経験はユーザーの操作次第で変わり得る。前者では何を体験するかはすでにプログラムによって決定されているが、後者では自分でその都度様々なことを選択し、体験できる。²⁷

これら四つの相違点については適宜、改めて詳述するとして、経験機械の思考実験に関する検討は以上で一旦切り上げ、次に、映画作品の分析に移る。

第二節 マトリックス①——ネオの選択

【マトリックス】

前節では、ロバート・ノージックによる経験機械の思考実験について検討し、この思考実験が快楽主義や仮想現実の批判として有効かどうか、現行の諸議論を参照して疑問を述べた。しかし、快楽主義批判や仮想現実批判として必ずしも有効でないとしても、直ちにこの思考実験の意義が失われるわけではなく、むしろこのことは、経験機械というアイデアの持つ別の射程を示しているよ

いうケースも考えられるが、その「無知」の程度は、経験機械につながれている場合とは比べものにならないだろう。経験機械につながれるのと同程度に没入することはあり得ないのかどうか、「程度」の問題にしてしまってもよいのか、等々の問題は保留しておく。そもそも仮想現実と仮想でない現実とは常に区別され得るのか、という問題については後述する（第三節）。

²⁷ もちろん、ゲーム空間それ自体は誰かによってプログラムされたものであり、ゲーム空間内での行動や選択はプログラムによって制限されている。制限の程度は様々であり得るため、行動や選択の自由度が極めて高いプログラムもあれば、全く自由に行動できず、何の選択もできない、というプログラムもあるだろう（ただし、行動や選択が制限されているのは、仮想でない現実でも同様であり、仮想現実の方が常に自由度が低い、とは限らない）。逆に、経験機械のプログラムに、その都度の自分の選択に応じて経験が変わる、という条件を加えることもできるだろうし、ノージックも「不確定性」(uncertainty)をプログラムする可能性に言及している（cf. Nozick [1989], p. 105）。単に自由の程度だけを問題にするならば、経験機械を用いてあらゆる経験を自分で予め自由に選ぶことの方が、ゲーム空間の中でその都度自由に選択することよりも自由度が高い、とも考えられる。

うに思われる。おそらくこのアイデアは、狭い意味での倫理学の学説史や、仮想現実の是非に関する限定的な議論の中に留めるべきものではない。映画作品との関連で捉え直すことは、狭量な図式からこの思考実験を解放する手段として生産的であり得るだろう。

本稿冒頭で述べたように、以下では前節の議論を踏まえながら、三本のハリウッド映画で描かれる三つの仮想世界と、それらの世界をめぐる、物語上の様々な選択について分析していく。

最初に取り上げる作品は「マトリックス」(*The Matrix*, 1999)である。前節で言及したデイヴィッド・チャーマーズをはじめとして、公開当時からのこの作品については多くの哲学者や哲学研究者たちが発言を繰り返しており、近年の「映画による哲学」関連の文献においても、この作品は主要な研究対象であり続けている。

映画「マトリックス」の物語で主軸となるのは、キアヌ・リーブス演じる主人公のネオやその仲間たちの集団と、人類を支配する機械との戦いである。物語の始まりで、ネオは20世紀末のアメリカの都市で暮らしている（と思いこんでいる）が、この街はマトリックスと呼ばれる仮想世界の一部でしかない。実際の年代は2199年頃で、マトリックスの外に広がるのは、人間と機械の戦争で破壊され、荒廃した暗黒の大地である。敗北した人類は機械のコントロール下にあり、培養液に満たされたカプセルの中で無数の管につながれ、機械にエネルギーを供給し続けているが、しかしその事実を知らず、マトリックスという「夢の世界」を「現実」と信じて生きている。モーフィアスの率いるハッカーのグループによって、ネオはマトリックスから救い出され、その後、人類を機械の支配から解放するために、マトリックスの中と外を行き来して機械と戦うことになる。

救出されて間もないネオに、モーフィアスは「現実の砂漠へようこそ (Wel-

come to the desert of the real)』と告げ (cf. *MTR.*, 41:11-41:17)²⁸、次のように説明する。²⁹

モーフィアス：マトリックスとは何か。コントロールだ。マトリックスとは、コンピュータが生み出す夢の世界のことで、我々をコントロール下に置き、人間をこれに変えるために造られた。(MTR., 43:17-43:37)³⁰

「これ」と言うモーフィアスが手にしているのは、乾電池である。同じ場面でマトリックスは「神経の相互作用のシミュレーション (a neural-interactive simulation)」とも説明されており (cf. *MTR.*, 40:40-40:47)、他の場面では「真実を見せないために君の目を覆っている世界 (the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth)」とも形容されている (cf. *MTR.*, 28:06-28:12)。

培養液に満たされたカプセルの中に居ることを自覚させずに、あたかも都市生活を送っているかのように感じさせる、というマトリックスの機能は、経験機械の持つ機能に酷似しているが、両者の違いも確認しておく必要がある。

先に、経験機械とゲーム空間としての仮想現実とに関して指摘した、四つの論点を想起しよう。第一に、身体・肉体の状態について、経験機械とマトリッ

²⁸ この“Welcome to the desert of the real”というモーフィアスの言葉は、スラヴォイ・ジジェクが2001年9月11日のテロに関連して書いたエッセイや著書のタイトルになっている。

²⁹ 以下、映画のセリフから引用する場合は、対応する英文をすべて註に記す。この英文は、引用者が作品の音声を聴きとって文字に起こしたものであり、もちろん日本語訳も引用者による。日本語訳に加えてさらに英文を引用するのは冗長ではあるものの、文献の場合と異なり、当該の英文を文字で読むことができるとは限らないため、また、聴きとりや翻訳の正確さを検証するためにも、あえて引用することにした。なお、音声を文字に起こす際に塚田 [2000] を参照し、訳文も参考にした。

³⁰ MORPHEUS : What is the Matrix? Control. The Matrix is a computer-generated dream world, built to keep us under control in order to change a human being into this.

クスはほぼ一致している。経験機械の具体的なイメージとしてそのままマトリックスのカプセルを用いても、何ら差し支えはないだろう。第二に、他者との接触については異なる。マトリックスには多くの住人（人類の大部分）がいてお互いに関わり合うことができ、この意味でマトリックスは経験機械よりもゲーム空間の方に近い。第三に、自分の置かれている状況について知らない、という点は、経験機械とマトリックスに共通している。ただし後述するように、マトリックスに違和感を持つことはあり得る³¹。第四に、自分の経験が予めプログラムされているかどうかについて、ゲーム空間と同様、マトリックスでの経験は自分の選択や行動次第で変わり得る。選択の自由などをめぐる厄介な問題はともかく³²、この点でもマトリックスはゲーム空間に似ている。

【現実とは何か、生とは何か】

これらの類似点や相違点を踏まえた上で、第一節の前半、ノージックの「現実と触れながら我々自身で生きる」という表現について提起した、二種類の問いを幾らか扱っておく。すなわち、現実とは何か、生とは何か。

前者は直接、「マトリックス」の作中でも問われている。仮想空間の椅子に手で触れて戸惑うネオに、モーフィアスが尋ねる。

ネオ：これは……これは現実じゃないのか？

モーフィアス：現実とは何だね？ 君は現実をどう定義する？ 君が感じた
り、匂いを嗅いだり、味わったり見たりできるもののことを言っている

³¹ もちろん経験機械に関しても、「自分の経験していることは『偽り』ではないか、という違和感を持つ」という経験をプログラムすることが可能であり、違和感の有無は両者の本質的な違いではない。あるいは、違和感の有無は、経験が予めプログラムされているか否かという、次の第四の論点に関わる。すなわち、当該の違和感がプログラムされたものかどうか、両者の違いとして重要であり得る。

³² この問題については註 48 で若干触れる。

なら、現実とは単に、君の脳が解釈した電気信号でしかない。(MTR., 40:09-40:27)³³

このようなモーフィアスの言葉は間接的に、現実とは「君の脳が解釈した電気信号」ではない、という捉え方を示している。マトリックスの中でも、椅子に触ってその手触りを感じたり、分厚いステーキの匂いや味を感じたり、オフィス街のビルを見たりすることはできる。しかし、手触りはあっても椅子は実在せず、匂いや味を感じていてもステーキは実在せず、見えてはいてもビルは実在しない。この「実在（現実中存在すること、現実中存在するもの）」とは、人々が感じたり認識したりすることから独立な何かであり、人々の「脳が解釈した電気信号」でしかないマトリックス内の諸々は、その意味で現実ではない。

モーフィアス：間違いなく現実だと思えるような夢を見たことはないか、ネオ。その夢から目覚めることができなかつたらどうする？ 夢の世界と現実の世界をどうやって区別する？ (MTR., 31:30-31:44)³⁴

現実と区別できないような夢、「間違いなく現実だと思えるような夢」ではあるとしても、やはりマトリックスは「夢の世界」であり、現実ではない。

ただし、夢と現実という素朴な対比には、明らかな限界がある。確かに、実在しない椅子の手触りを感じることや、実在しないステーキを食べることなどに関して、「まるで夢を見ているように」と形容することはできる。カプセル

³³ NEO : This.....this isn't real?

MORPHEUS : What is real? How do you define real? If you're talking about what you can feel, what you can smell, what you can taste and see, then real is simply electrical signals interpreted by your brain.

³⁴ MORPHEUS : Have you ever had a dream, Neo, that you were so sure was real? What if you were unable to wake from that dream? How would you know the difference between the dream world and the real world?

の中で目を閉じた身体も、夢のイメージを強める。しかし例えば、ネオとモーフィアスがマトリックス内で会話をしていることについて、「まるで夢を見ているように」と形容するのはやや不自然だろう。マトリックスという仮想世界においてではあるが、ともかく二人が会話をしている、という出来事は実在しており、二人は現実^{レアル}に会話をしているからである。二人は夢を見ているのではないか、もし夢を見ているとしても、独りで夢を見ているのではない。経験機械と異なり、マトリックスは人類の大部分によって共有されている「夢の世界」であり、この夢の中で現実^{レアル}に多くのことが起こっている。

この点は、生とは何か、という二つ目の問いにも関わる。

マトリックスの中で「あそこによく行ったよ (I used to eat there)」と飲食店を指差したネオは、次のように続ける。

ネオ：今まで生きてきた記憶があるのに。覚えていても、何も起こっていない。一体どういうことなんだ？

トリニティ：マトリックスは、あなたが誰かを教えてはくれない、ってことよ。(MTR., 1:08:34-1:08:45)³⁵

ネオは少し悲観的すぎるようでもある。ネオが慨嘆するように、彼がその店で繰り返し食事をしたにもかかわらず、その食べ物は一度も、カプセル内の身体に摂取されてはいない。その意味では「何も起こっていない」。しかし、マトリックスにおいてネオが食事をしたことは事実であり、その事実までもが消えてしまうわけではない。ネオは食事をしたことを記憶しており、そして記憶通りにネオは食事をしたのであり、記憶通りのことは確かに起こっている。

³⁵ NEO : I have these memories from my life. None of them happened. What does that mean?

TRINITY : That the Matrix cannot tell you who you are.

彼はこの世界を仮想であると認識していなかったため、過去の認識は間違っていた、認識通りのことは起こっていなかった、とは言える。モーフィアスもネオに「君は夢の世界を生きてきた (You've been living in a dream world)」と告げている (cf. *MTR.*, 40:50-40:54)。しかし夢の世界においてであれ、ネオが生きてきたことに変わりはない。ネオは自分が20世紀末のアメリカで生活してきたと思いこんでおり、その思いこみは「(仮想でない) 20世紀末のアメリカで」という部分では間違っているが、「生活してきた」という部分では間違っていない。「仮想の20世紀末のアメリカで」と言い直すならば、前半に関しても間違っていない。ネオは確かに生を営んできたのであり、マトリックスに教えられるまでもなく、ネオはそのような生に裏づけられた何者かである。

あるいは、やはり身体・肉体の状態が特に重要なのだろうか。“life”などの「生」に関わる単語は「人生」や「生活」だけではなく、「生命」とも訳され得る。重要なのは、仮想世界ですら営まれ得る人生や生活ではなく、仮想でない身体生命活動なのか。しかし、人間の生命は機械のコントロール下で維持されている。今までネオが人生を生きてきたのと同様に、ネオの生命も活動してきた³⁶。マトリックスが仮想世界であることを理由に「ネオの人生は『偽り』だった (すなわち、仮想だった)」と言うことはできるかもしれないが、同じ理由で「ネオの生命は『偽り』だった」とは言えない。ネオの過去の人生がマトリックス内に限定されていたとしても、ネオの生命はマトリックス外に厳然と実在し続けている。

以上から、ノージックを真似て、次のように問うことができる。マトリックスにはマトリックスの現実があり、その中でそれぞれの人生が営まれ、生命も

³⁶ 「ネオの生命」と述べたが、生命は特定の個体に限定されるものではない、という捉え方もあり得る。生命が個別的なものではないとすれば、「ネオの生命が活動している」という表現は不適切で、単に「生命が活動している」、「生命がある」と述べる方が良いだろう。この問題は「人生」と「生命」を区別する際に重要であるが、本稿では扱わず、暫定的に「ネオの生命」などの表現を用いておく。

維持されているとすれば、他に何が問題であり得るのか。

【ネオの選択】

上記の問いに対する答えの候補が、この映画ではとりあえず二つ、示されているように思われる。真実を知る（少なくとも知ろうとする）ことと、支配されずに自由であること、という二つである。

作品の序盤でネオは、正体不明の違和感を覚え、その正体を見極めるために行動する人物、「答え」を求める人物として描かれている。「目覚めてるのかまだ夢を見てるのかわからない、って感じたことはないか？（You ever have that feeling where you're not sure if you're awake or still dreaming?）」（*MTR.*, 8:58-9:05）と問うネオは、コンピュータ画面に映し出された「白うさぎを追え（Follow the white rabbit）」という言葉に従って辿りついたパーティ会場で、トリニティに出会う。

トリニティ：私たちをつき動かしてるのはあの問いなの、ネオ。あの問いがあなたをここへ連れてきた。あなたはあの問いを知ってるでしょ？
私もそうだった。

ネオ：「マトリックスとは何か？」（*MTR.*, 11:28-11:42）³⁷

同様のやりとりは、モーフィアスに初めて会う場面でも繰り返される³⁸。ま

³⁷ TRINITY : It's the question that drives us, Neo. It's the question that brought you here. You know the question? Just as I did.

NEO : "What is the Matrix?"

³⁸ モーフィアス：君がここにいる理由を教えよう。君がここにいるのは、何かに気づいているからだ。何に気づいているのか説明はできないが、感じている。君は今までの人生でずっと、この世界はどこかおかしいと感じ続けてきた。わけのわからない感覚があって、とげが頭の中に刺さっているみたいに君を狂わせる。この感覚が君を私のところへ連れてきた。私の言ってることがわかるか？（Let me tell you why you're here. You are here because you know something. What you know you can't explain, but you

た、その場面でネオは、コントロールされることを嫌う人間としても性格づけられている。

モーフィアス：君は運命を信じるか、ネオ。

ネオ：いや。

モーフィアス：なぜ？

ネオ：自分の人生をコントロールできない、と考えるのが嫌だから。

モーフィアス：君の言いたいことはよくわかる。(MTR., 26:46-26:59)³⁹

このネオに対してモーフィアスが迫るのは、次のような選択である。

モーフィアス：これが最後のチャンスだ。ここから後は、もう戻れない。

青いピルを飲めば、物語はここまで。ベッドで目覚めて、好きなことを信じていればいい。赤いピルを飲めば、君はこの不思議の国に残る。うさぎの穴がどんなに深いか、見せてやろう。(MTR., 28:58-29:19)⁴⁰

feel it. You felt it your entire life, that there's something wrong in the world. You don't know what it is, but it's there like a splinter in your mind driving you mad. It is this feeling that has brought you to me. Do you know what I'm talking about?)

ネオ：マトリックスのことか？ (Matrix?)

モーフィアス：その正体を知りたいかね？ (Do you want to know what it is?) (MTR., 27:03-27:43)

³⁹ MORPHEUS : Do you believe in fate, Neo?

NEO : No.

MORPHEUS : Why not?

NEO : Because I don't like the idea that I'm not in control of my life.

MORPHEUS : I know exactly what you mean.

⁴⁰ MORPHEUS : This is your last chance. After this, there is no turning back. You take the blue pill, the story ends. You wake up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill, you stay in Wonderland and I show you how deep the rabbit hole goes.

青いピルと赤いピル、どちらを選ぶのか。ネオはほんの少しの間だけ躊躇するものの、大して迷うこともなく赤いピルに手を伸ばす (cf. *MTR.*, 29:19-29:28)。

ネオの選択は一見、経験機械につながるかどうかの選択に似ているように感じられるかもしれないが、全く異なる。この点を明確に理解するために、もう一つ、別のタイプの選択を参照しておくことにしよう。

次に引用するのは、フェリペ・デ・ブリガードが行った実験で、被験者に配られた調査用紙の文章である。

土曜の朝のことである。あなたがせめて後一時間はベッドの中に居ようと思っていたところに、突然玄関のベルが鳴る。嫌々ながら、あなたはベッドから出てドアを開けに行く。ドアの向こうには、黒い背広を着てサングラスをかけた背の高い男がいて、ミスター・スミスと名乗る。彼は、あなたに直接関わる重大な情報がある、と言う。少し戸惑いながらも興味を覚えて、あなたは彼を中へ通す。「残念ながら、嫌なニュースを君に伝えなければならない」とミスター・スミスは言う。「ひどいミスがあった。君の脳は間違っ、極めて優秀な神経心理学者たちが造った経験機械につながれている。君が今まで経験したことはすべて、コンピュータ・プログラムが作り出したものでしかない。そのプログラムは、君に快楽を経験させるために (to provide you with pleasurable experiences) デザインされている。今までの人生で (during your life) 感じただろう不快さもすべて、[その後の] より大きな喜びにつながる、お膳立ての経験 (an experiential preface) でしかない (例えば、あのコンサートのチケットを手に入れるために、あの長い列に並んで待たなければならなかったときのように。覚えてるかね?)。申し訳ないが今しがたようやく、ミスを犯したことに気づいた。[この機械に] 接続されるはずだったのは、君ではなく他の人

だったのだ。謝るよ。というわけで、君に選んでほしい。君はこの機械に接続されたままでもできるし（その場合、この会話の記憶は消去しよう）、君の現実の人生（your real life）に戻ることもできる」。 (De Brigard [2010], p. 47)⁴¹

被験者には、「接続されたままでもいる（Remain connected）」と「現実に戻る（Go back to reality）」という二つの選択肢の内、どちらか一つに丸をつけ、そのように回答した理由を簡潔に説明することが求められる。⁴²

⁴¹ 同じ箇所が下記でも訳出されており、その訳文を参考にした。cf. 米原 [2016], pp. 115-116. なお、明らかに「ミスター・スミス」はその名前や外見から、映画「マトリックス」に登場する「エージェント・スミス」（ヒューゴ・ウィーヴィング演じる、ネオたちに敵対する人間型プログラムの一人）を模した人物である。

⁴² 本稿が注目するのは、この選択がどのようなタイプのものか、という点のみであり、デ・ブリガードの実験それ自体を検討することは意図していないが、参考までに、彼の実験の内容と結果について幾らか説明しておく（cf. De Brigard [2010], pp. 46-50 et 米原 [2016], pp. 115-118）。本文中で引用したのは、①中立的な小話（Neutral vignette）と呼ばれるものであり、他に三つ、別のヴァージョンがある。②否定的な小話（Negative vignette）には①に続けて、次の文章が加わる。「ところで、君の現実の人生（your real life）は〔今の〕疑似的な人生（your simulated life）と全く違う、と知っておいてほしい。現実で君は囚人で、ウェスト・ヴァージニアの、警戒体制が最高度の〔つまり、凶悪な犯罪者用の〕監獄にいる」。③肯定的な小話（Positive vignette）には①に続けて、次の文章が加わる。「ところで、君の現実の人生は〔今の〕疑似的な人生と全く違う、と知っておいてほしい。現実で君は大富豪の芸術家で、モノコに住んでいる」。④第二の中立的な小話（Second Neutral vignette）では、①の「というわけで、君に選んでほしい」に続く文章が、次のように変更されている。「君はこの機械に接続されたままでもできるし（その場合、この会話の記憶は消去しよう）、接続を切ることもできる。しかし、外での君の人生（your life outside）は、君が今まで経験してきた人生（the life you have experienced so far）に全く似ていない、と知っておいてほしい」（傍点部分が①と異なる）。①から③に関しては「接続されたままでもいる」と「現実に戻る」の二択、④に関しては「接続されたままでもいる」と「接続を切る（Disconnect）」の二択である。結果は次の通り。

- ①「接続されたままでもいる」46%、「現実に戻る」54%
- ②「接続されたままでもいる」87%、「現実に戻る」13%
- ③「接続されたままでもいる」50%、「現実に戻る」50%
- ④「接続されたままでもいる」59%、「接続を切る」41%

この結果に基づいて、デ・ブリガードは次のように述べている。「経験機械の中で人生を過ごした後では（after spending their life）、（否定的な小話〔②〕や第二の中立的な小話〔④〕でそうであるように）なぜ多くの人々が接続を切らないでいたいと思うのか、

デ・ブリガードはこの実験の結果を用いて、経験機械の思考実験によるノージックの主張などを批判しているが、このような批判が妥当かどうかは疑わしい。ノージックの思考実験もデ・ブリガードの実験も、経験機械につながることを人々が求めるかどうか、という問いでは一致している。しかし前者が、未だ経験機械につながれていない状態で今から機械につながれようと思うかどうか、と問うのに対し、後者が問うのは、すでに経験機械につながれた状態で今後も機械につながれ続けるかどうか、ということである。デ・ブリガードは、この違いを軽視しすぎているように思われる。

ノージックの思考実験の場合、経験機械につながることを選んだとしても、今まで自分が生きていた現実世界が消えるわけではない。自分ではその世界を認識できなくなるにせよ、世界は未だ存在し続ける。大切な誰かがいるとして、自分の選択とは無関係にその誰かは生き続けるだろう。他方、デ・ブリガードの実験の場合、自分の選択が、この世界や他者が存在し続けるかどうかを決める。経験機械につながり続けるのを止めた時点で、今まで自分が生きてきた世界は消え、大切な誰かも消滅する。それらは消えるのではなく、はじめから実在しなかった、と言えるのかもしれないが、しかしその実在しないはずの世界で自分は確かに人生を営んできたのであり、たとえ「幻想」にすぎないとしても、あるいは「幻想」にすぎないからこそこの世界に留まる、という選択はあり得る。いずれにせよ、未だ存在しない世界を生み出すかどうかを問う

その理由は、経験が仮想という特徴を持つことや、どれくらいの量の快楽を感じるだろうと告げられるかではなく、自分たちが知っている**人生**、つまり今まで生きてきた**人生**、お馴染みの快適な**人生** (the life they know, the life they have lived so far, the life they are familiar and comfortable with) を多くの人々は手放したとらない、という単純な事実によって、部分的に説明できる」(De Brigard [2010], p. 51)。経験機械に関する人々の選択は、経験が現実か仮想か(ノージックはこの点を重視する)や、どれくらいの量の快楽を感じるか(快楽主義はこの点を重視する)ではなく、現状維持バイアス(status quo bias)に基づく(cf. De Brigard [2010], pp. 50-53)という彼の指摘は興味深い。本文で述べるように、この実験が経験機械について何かを言い得ているかどうか、疑わしい。

前者の思考実験と、すでに存在している世界を消すかどうかを問う後者の実験には、極めて大きな違いがある。⁴³

さらに、この選択の結果についてどれくらい知っているのか、という点でも両者は異なる。ノージックの思考実験の場合、機械につながれた後で何を経験するかは予めプログラムされており、その経験は自分の思い通りに決めたものである。機械につながれることで忘れてしまうものの⁴⁴、つながれるかどうかを選ぶ時点では、未来に経験する出来事についてほとんど完全な知識がある。また、過去の経験と未来に待つ経験を比較したり、今までの人生と機械の中での人生とを比較したりすることもできる。しかしデ・ブリガードの実験の場合、選択の時点では、機械との接続を切った後で何が待っているのかについて全く無知か、限定的な知識しかなく⁴⁵、機械の外で何を経験するかを思い通りに決めることもできない。したがってもちろん、過去の経験と未来に待つ経験を比べたり、経験機械につながれていた今までの人生とつながれていない人生とを比べたりすることもできない。すでに知りつくした望ましい人生を選ぶかどうか、という前者の思考実験の選択に対して、後者の実験で突きつけられるのは、酷く厭わしいかもしれない未知の人生に進むかどうか、という選択であり、やはり両者にはかなりの隔りがある。⁴⁶

⁴³ 類似した議論として、Nadelhoffer [2011] 参照。なお、このブログ論文に関する情報は、Ludlow [2017] から得た（cf. p. 30）。

⁴⁴ 「忘れないでおく」というプログラムも考えられる。

⁴⁵ ①の場合、機械の外に待つ人生についての情報は皆無であり、他の場合でも、情報はかなり限られている。④の情報量は①と大して変わらないし、②の囚人は日々幸福を感じ続けている一方、③の芸術家は絶望感に苛まれ続けているかもしれない。

⁴⁶ ノージックの思考実験における選択は、例えば飲食店で、非常に詳細なメニューを見て料理を注文するのに似ている（ただし注文後、何を注文したかを忘れる）。他方、デ・ブリガードの実験における選択は、メニューを見ることなしに、とにかく注文することだけを定めるようなものであり、しかもその場所が飲食店とも限らない。あるいは、②や③で挙げられている「囚人」や「芸術家」など、人生に関する大まかな「メニュー」のようなものは存在していて、そのメニューを見ることはできるが、しかし自分で選ぶことはできず、注文するかどうかだけを定める、と想像してみてもよい。②や③では、自分に提供されるのがどの料理かを知っているが、①や④では、どの料理が提供される

以上のように、選択の時点で経験機械につながれているかどうか、という違いは決して軽視できるものではなく、つながれるかどうかの選択とつながれ続けるかどうかの選択、言い換えれば、機械に接続し始めるかどうかの選択とその接続を切るかどうかの選択とを同列に置くデ・ブリガードの議論には問題がある。⁴⁷

ノージックの思考実験における選択とデ・ブリガードの実験における選択とが異なるとして、さて、ネオの選択はどちらに近いのか。この二つならば、後者の選択に近い、と言えるだろう。ネオの選択は、経験機械につながれるかどうかの選択よりも、経験機械につながれ続けるかどうかの選択に似ているから

のかを知らない。わかっているのは、もし注文すれば、メニューの中のどれかを食べることになる、ということだけである。このとき、そのような未知の状態にこそ価値を見出す考え方もあるだろうし、あえて未知の人生へ跳躍することの方により大きな意義を認める立場もあるだろう。いずれにせよ、両者の選択が異なった性質を持っていることは確かである。

⁴⁷ やや議論が錯綜しているため、改めて整理し直しておく。ノージックの思考実験における二つの選択肢と、デ・ブリガードの選択肢における二つの選択肢を合わせて、計四つの選択肢がある。経験機械から独立な現実世界を“RW”、経験機械によって与えられる経験の世界を“EW”と略記する。

選択A. RW から EW へ (RW は消滅しない。EW についてほぼ完全に知っている)

選択B. RW に留まる

選択C. EW から RW へ (EW は消滅する。RW についてほとんど何も知らない)

選択D. EW に留まる

ノージックの思考実験はAかBか(機械につながれるか、つながれないか)を問うのに対し、デ・ブリガードの実験はCかDか(機械につながれ続けるのを止めるか、つながれ続けるか)を問う。BとDだけに注目するならば、どちらも現状維持であることに変わりはなく、デ・ブリガードのノージック批判も説得的に聞こえるかもしれない。しかし本文で述べたように、現状維持でないもう一方の選択肢、AとCの違いは大きい。同じ現状維持でも、Aを選ばないこととしてのBと、Cを選ばないこととしてのDは異なる。にもかかわらずデ・ブリガードはこの違いを軽視しており、その点で彼の議論には問題がある、というのが本稿の指摘である。かつこの違いは、論理的な問題としてはともかく、選択に際して心理的に重大な影響力を持つのではないかと、とも想像される。もしそのような影響力が存在するならば、現状維持バイアスに訴えるデ・ブリガードの説明には心理学的にも欠陥があることになるが、もちろん想像だけで結論を焦るべきではない。当該の影響力が存在するかどうかに関する心理学的な検証によって、AとCの違いは選択に影響しておらず、やはり現状維持バイアスが強く働いている、という知見が得られる可能性もある。ただしその場合でも、人々が実際に何を選択するかにかかわらず、何を選択すべきかを問うことはできる。

である。ネオはマトリックスの中で、マトリックスの外に出るかどうかを選ぶのであり⁴⁸、つまり機械との接続を切るかどうかを選ぶのであって、機械に接続し始めるかどうかを選ぶのではない。この点でネオの選択は、ノージックの思考実験における選択と全く異なる。

ただし、ネオの選択とデ・ブリガードの実験における選択にも、無視できない違いがある。デ・ブリガードの実験でのミスター・スミス役を、映画「マトリックス」ではモーフィアスが果たすが、しかしモーフィアスは、スミスのように多くを説明してくれるわけではない。上記のように、ネオが選ぶのは実質的に、マトリックスの外に出るかどうか、機械との接続を切るかどうかではあるが、ネオは自分がそのような選択をしようとしていることを知らない。自分の思い通りにプログラムした経験を選ぼうとしているわけでないのはもちろん、選択の時点でネオは、自分が機械につながれていることすら知らない。ネオの置かれている状況はこの点で、ノージックの思考実験ともデ・ブリガードの実験とも違う。⁴⁹

⁴⁸ デ・ブリガードの実験における選択もネオの選択も、機械につながれた状態でなされる点で共通しているが、このことは、その選択が本当に自分の意志によるものなのか、という疑いを抱かせるに十分である。一般的なゲーム空間のように、仮想世界からいつでも離脱できる「自由」が確保されている状態ならばともかく、仮想でない身体・肉体から独立に、脳への直接の刺激によってのみ存在している世界の中では、自分の選択もまた機械にプログラムされたものでしかない可能性が否定できず、実際に経験機械には、そのような仕方ですべて経験がプログラムされる。先に本文中で「ゲーム空間と同様、マトリックスでの経験は自分の選択や行動次第で変わり得る」と述べたが、この「自分の選択や行動」が本当に自分のものであるか否か、何らかのプログラムによって予め決定されていないかどうか、等々は疑問視され得るし、この点は映画「マトリックス」の続編でも主題化される。デ・ブリガードの実験の場合、機械につながれ続けるかどうかを選択する場面でのみ例外的に、当初のプログラムの機能が一旦「停止」するのかもしれないが、しかし今までこの世界で生きてきた誰かが、プログラムされた過去の経験以外の何に基づいて判断を下し得るのか、わからない。ノージックの思考実験の場合のように、機械につながれていない状態で選択がなされるのでない限り、上記の疑いは消えない。あるいは、過去の経験に基づいて判断を下す点ではどの選択も等しいため、機械につながれているかどうかは大きな問題ではなく、機械の外で選択する場合でも、その選択が自分の意志によるかどうか（そもそも意志は「自由」であり得るかどうか）の疑いは残る、とも考えられる。

⁴⁹ この違いを認めた上で、しかし未来に待つものが未知である点（あるいは、未知であ

ネオは、自分の選択がマトリックスに関わっているらしく、赤いピルを選ぶことでマトリックスの正体に近づきたい、とは考えているだろうが、しかしそれ以上ではない。彼は何も知らないまま半ば盲目的に、白うさぎを追いかけて穴に転がり落ち、そしてその穴を落ち続けようと決めたにすぎない。ネオの目の前にあるのは答えではなく謎であり⁵⁰、答えを知らないからこそネオは、答えに近づくことを求める。

赤いピルを選ぶ、というネオの決断は、したがって何よりもまず、真実を知ろうとする行為として理解される。既述のように、ネオはそのように「答え」を求める人物として描かれているため、この選択は自然に見える。

ところで、もし真実を知ることだけが重要ならば、マトリックスの正体を知った上で再びカプセルの中に戻る、という可能性も排除されない。しかしネオは、最初は「俺は信じない (I don't believe it)」と取り乱しながらも (cf. *MTR.*, 43:36-44:20)、その可能性を求めることはない。

ネオ：戻れないんだろ？

モーフィアス：ああ。でも戻れるなら、本当に戻りたいか？ (*MTR.*, 44:33-44:43)⁵¹

る程度)で、やはりデ・ブリガードの実験の方に近い、と言える。ただし、自分が今まで生きてきた世界を消すかどうか、などの問いが自覚されていない(したがって、その問いに関する心理的な重圧もない)点では異なるし、また、自覚するかどうかにかかわらず、ネオにその問いは無縁である。マトリックスはネオ独自の「夢」ではないため、ネオが機械との接続を切ってもこの世界が消えるわけではなく、ネオが関わった他者のほとんど(人間型プログラムなどを除く)は、仮想でない世界でも実在している。

⁵⁰ ネオのこの無知の感覚は、映画を観る側でも一旦は共有される。ネオが赤いピルに手を伸ばして飲んだシーンで、一体彼が何を選んだことになるのか、予備知識なしに初めてこの映画を観る人にはわからない。ネオが何も知らずに選択するというこの点は、ネオの選択について考える上で重要であるが、映画を最後まで観てしまった論者の多くは、最初に共有したはずのこの感覚を忘れがちであるように思われる。ネオの選択がその選択の時点でネオにとってどのようなものだったのか、と問うときに立つべきはネオの視点であり、モーフィアスの視点ではない。

⁵¹ NEO: I can't go back, can I?

この問いかけにネオは答えない。

モーフィアスによれば、ネオは「見たものを受け入れる男の顔をしている (You have the look of a man who accepts what he sees)」(MTR., 26:36-26:39)。せっかく辿りついた真実を忘れてしまうのが嫌ならば、記憶を残したままカプセルに戻る方法を探すこともできる⁵²。しかしネオは、戻ることを望まないだろう。彼にとっては真実だけでなく、自由もまた問題となるからである。真実を求め、かつコントロールされることを嫌う人間でもあるネオは、無知に抗うと同時に、機械による支配にも抗う。ネオにとっては、真実を知る（少なくとも知ろうとする）ことと、支配されずに自由であることがどちらも重要であり、故にマトリックスは拒否される。

他方、ネオと対照的に、サイファという登場人物にとっては、真実も自由も問題にならない。彼は、カプセルの中に戻ることを選ぶ。本節の議論を踏まえて、次に、このサイファの選択について分析する。(続く)

参考作品・参考文献

MTR. : *The Matrix* (邦題「マトリックス」、The Wachowski Brothers 監督、1999年、アメリカ)

Chalmers [2017] : David J. Chalmers, "The Virtual and the Real", in *Disputatio*, vol. IX, no. 46, 2017, pp. 309-352.

Crisp [2006] : Roger Crisp, *Reasons and the Good*, Oxford : Oxford University Press, 2006.

De Brigard [2010] : Felipe De Brigard, "If you like it, does it matter if it's real?", in *Philosophical Psychology* 23-1, 2010, pp. 43-57.

MORPHEUS : No. But if you could, would you really want to?

⁵² 次節で扱うサイファの選択を考慮するならば（かつ、エージェント・スミスがサイファをだましていないと仮定するならば）、記憶を残したままカプセルに戻ることはおそらく可能である。

- Glover [1984] : Jonathan Glover, *What Sort of People Should There Be? : Genetic Engineering, Brain Control and their Impact on Our Future World*, Middlesex : Penguin Books, 1984. [ジョナサン・グラバー『未来世界の倫理——遺伝子工学とブレイン・コントロール』、加藤尚武・飯田隆監訳、産業図書、1996年]
- Ludlow [2017] : Peter Ludlow, "Cypher's Choices : The Variety and Reality of Virtual Experiences", in Mark Silcox ed., *Experience Machines : The Philosophy of Virtual Worlds*, London and New York : Rowman & Littlefield International, 2017, pp. 13-31.
- Nadelhoffer [2011] : Thomas Nadelhoffer, "How the Experience Machine Works", in *Experimental Philosophy*, 2011. (2019年3月閲覧)
<https://philosophycommons.typepad.com/xphi/2011/02/how-the-experience-machine-works.html>
- Nozick [1974] : Robert Nozick, *Anarchy, State, and Utopia*, New York : Basic Books, 1974. [ロバート・ノージック『アナーキー・国家・ユートピア (上・下)』、嶋津格訳、木鐸社、1985年、1989年]
- Nozick [1989] : Robert Nozick, *The Examined Life : Philosophical Meditations*, New York : Simon & Schuster, 1989. [ロバート・ノージック『生のなかの螺旋——自己と人生のダイアローグ』、井上章子訳、青土社、1993年]
- 荻原 [2018] : 荻原理「浮気されれば気付かなくてもその分不幸になるか——という問いをきめこまかくする」、東北大学哲学研究会編『思索』51号所収、2018年、33-55頁。
- 佐藤 [2010] : 佐藤岳詩「気分明朗剤と快樂主義」、北海道大学大学院文学研究科応用倫理研究教育センター編『応用倫理——理論と実践の架橋』3号所収、2010年、45-62頁。
- 高田 [2017] : 高田敦史「フィクションの中の哲学」、『フィルカル——分析哲学と文化をつなぐ』2巻1号所収、2017年、92-131頁。
- 塚田 [2000] : 塚田三千代監修『マトリックス (名作映画完全セリフ集 スクリーンプレイ・シリーズ)』、スクリーンプレイ、2000年。
- 米原 [2016] : 米原優「経験機械で快樂説をやっつけられるのか」、静岡哲学会編『文化と哲学』33号所収、2016年、113-127頁。