

# バーチャル・リアリティと コミュニケーション

— 情報社会批判の焦点 —

高 橋 信 一

- I はじめに — 問題の所在 —
- II バーチャル・リアリティ
  - (1) 工学的な概念としてのバーチャル・リアリティ
  - (2) 社会科学的な概念としてのバーチャル・リアリティ
  - (3) サイバースペース
- III インターネット中毒
- IV 人間の自己疎外という問題
- V おわりに

## I はじめに — 問題の所在 —

今日、コンピュータを中心とする情報化、とりわけ情報ネットワーク化が急激に進んでいる。インターネットが爆発的に普及し、その技術を企業内情報ネットワークに活用した、いわゆるイントラネットの導入も大きなブームとなっている。このブームを刺激したのは、コンピュータ雑誌による盛んな宣伝であった。企業は、情報化に乗り遅れたならば競争に生き残れないという恐怖感に急ぎ立てられ、先を争って情報化に邁進している。

近年、コンピュータ・ネットワークの利用は、単なる情報の伝達的手段と

してだけでなく、人々のコミュニケーションの手段としても、コミュニケーションを発展させるものとして注目されるようになってきた。しかし本当にそうなのであろうか？ コンピュータ・ネットワークが人間同士のコミュニケーションを発展させると言えるのだろうか？

結論を先取りするなら、コンピュータ・ネットワークの利用は、人間同士のコミュニケーションを発展させるというよりは、現実のコミュニケーションで生じている否定的な問題を増幅させる可能性の方が強いということである。人間同士のコミュニケーションにおける否定的な問題は、個人的な問題ではなく、根源的には、その時代の社会の仕組みから生み出されているという意味で、社会的な問題なのである。我々は、土台となるその現実の社会関係の中で、社会の仕組みから受ける否定的な影響について自覚し、それを克服しようという意識的な努力をしながら、抑制的に、コンピュータ・ネットワークの利用を考えていくことが大事だということだ。

尾関周二も次のように述べている。「電子メディアによる情報的コミュニケーションの質的・量的飛躍は、人間主体の社会性・共同性を発展させるものであるが、それは抽象的な、しばしば疎外された仕方であり、同時に人工的な記号環境をも増殖させるため、そのままでは、むしろ人間と自然、人間と人間との生き生きとした感性的・身体的なかわりが希薄化されるのである。こういった生き生きとした人間的・自然的な発揮を土台にもたず、それを萎縮、矮小化するような情報的コミュニケーションの発展は、いかに人間の社会性・共同性をグローバルに多様な形で拡大しても、それは人間の主体性を消去するような疎外された『社会性・共同性』の拡大であって、システム化に適合的な人間類型の再生産になりかねないのである。」<sup>1)</sup>

本稿では、バーチャル・リアリティに焦点を当てながら、情報化によって人間同士のコミュニケーションがどうなるかを論じるわけであるが、その際、バーチャル・リアリティを狭い意味、すなわち工学的な概念として、技術的な問題として扱うのではなく、もっと広い意味で、人間社会とのかかわ

りで、現実の社会関係をも考慮にいたれた社会科学的概念として扱うのである。

## II バーチャル・リアリティ

### (1) 工学的な概念としての バーチャル・リアリティ

工学的な概念としてのバーチャル・リアリティは、利用者には存在しないものをあたかも現実中存在し、それを現実に体験しているかのように感じさせる特定用途の技術を指している。このバーチャル・リアリティ技術はコンピュータ技術の一つの発展的な応用形態であり、① コンピュータ・グラフィックス (CG) によって現実そっくりの画像を作成し、② 利用者の動作情報をセンサーにより感知してコンピュータに入力し、コンピュータ・グラフィックスによる画像と合成する、そして③ ディスプレイによって人間の感覚に知覚できるように出力する (時には、視覚だけでなく、他の五感をも刺激したりする)、これら三つの要素が組み合わされたものがバーチャル・リアリティ技術である。

バーチャル・リアリティ技術の中で、最も大きな役割を果たすのがコンピュータ・グラフィックス技術である。映画『ジュラシックパーク』では、物語の中心的役割を演じる恐竜のほとんどをコンピュータで描ききったように、今や、どのような映像もコンピュータにより本物そっくりに描くことができるまでになった。そのコンピュータ・グラフィックス技術の延長上に、臨場感とインタラクティブ性を演出するのがバーチャル・リアリティ技術である。臨場感の演出には、「両眼視差」や「動眼視差」の仕組みがプログラムに組み込まれ、インタラクティブ性の演出には、センサーにより感知され

た人間の動作情報を入力して、コンピュータが描く映像上の物体に実際に触ったり握ったりしているように錯覚させる仕組みが組み込まれる<sup>2)</sup>。特に、後者の場合には、人間の動作情報に従って、映像をリアルタイムに切り替えることが必要であり、きわめて処理能力の高いコンピュータが要求される。バーチャル・リアリティのアイデア自体は古くからあったが、近年においてようやく実現されつつある理由はここにある。

現在、インタラクティブ性を演出するのに必要なセンサーを搭載した道具には、HMD (Head Mounted Display) とセンサーグローブとがある。HMD は映像の立体表示を見るための道具である。この道具には、頭の位置と動きを測定する三次元センサーが組み込まれ、またゴーグル部には二つの液晶表示装置が組み込まれ、コンピュータに接続されている。センサーグローブは、手全体の空間位置をセンサーで測定するものである。

## (2) 社会科学的概念としての バーチャル・リアリティ

技術それ自体の方に焦点を当てるなら、すなわち工学的な概念としてバーチャル・リアリティを考えるなら、バーチャル・リアリティ技術の焦点は、コンピュータ・グラフィックスにより作成されたシミュレーション映像をいかに現実そっくりであると思わせるか、作られた演出を利用者にいかに現実そっくりと錯覚させるかにある。しかしながら、その技術を利用する人間の方に焦点を当てるなら (シミュレーション映像を作る人も、その映像を体験する人も)、利用者はすでに現実の社会の中で生活している社会的な存在であり、現実社会の様々な影響をすでに受けている人間なのである。バーチャル・リアリティを社会科学的概念として考えるなら、問題の焦点は、バーチャル・リアリティ技術の利用者が、現実の自然や人間社会をどのように理解しているかにあるだろう。

バーチャルなシミュレーション映像の作者と鑑賞者のそれぞれについて考えてみよう。まず、作成されたシミュレーション映像は、その作者が現実について思い描くある一定のモデルにもとづくものだというのである。西垣通は次のように的を射た指摘をしている。「念のためにつけ加えると、じつは『現実世界』そのものが一つの仮構・擬制である、とも言えるだろう。個々の人間の身体は『自分にとって意味・価値のあるもの』を環境から切り出し、『図と地』に分けて恣意的に『自分なりの世界』をつくる。……万人共通の『現実世界』という仮構・擬制は、身体どうしの社会的・権力的な関係から織り上げられていくわけだ。だがここで肝心なのは、コンピュータによるモデル化がそういう仮構・擬制の生成基盤そのものに決定的な偏向（バイアス）をかける、という点なのである。端的に言って、『モデル』化とは、環境世界をいわば強制的に〈意味〉付けしていくことだ。」<sup>3)</sup> モデル化には必ず作者の恣意性が伴うものであり、現実の自然や人間社会に対する作者の一定の理解を反映したものとなる。鑑賞者の方はどうかと言えば、鑑賞者がそのシミュレーション映像を体験してどれだけ現実そっくりであるかと判断するかは、本人が現実の自然や人間社会をどのように理解しているかによるだろう。いかに、精巧な三次元画像であり、インタラクティブ性をもつていようとも、作者のモデルで描かれた世界である。作者のモデルが示す内容が鑑賞者の理解する世界と違う場合には、“映像は本物そっくりである”と認めはしようが、内容は現実世界と違うと思うだろう。ただし、シミュレーション映像の作者と鑑賞者がどちらも現実に対して同じような幻想に囚われていたならば、その映像が現実と乖離していても、鑑賞者はその映像が本物そっくりであると判断するかもしれない。肝心な点は、作者も鑑賞者も現実をどのように理解しているかである。フィリップ・ケオーも次のように言う。「人工現実とヴァーチャル世界とが本質的に現実の問題に結びついているのは、パラドクスなどではまったくない。それゆえに私たちは、それらの制御と解釈とを高めるべく、まずは『現実』のリアリティに対して、より鋭い視

線を投げかけ、その本質について熟考しなければならないのだ。」<sup>4)</sup> バーチャル・リアリティに焦点を当てるということは、裏をかえせば現実そのものを問題にすることであり、我々が、「現実」の自然や人間社会について理解している内容の「リアリティ」、言い換えれば、それがどれだけ現実の本質を反映しているかを問題にしなければならないということである。

バーチャル・リアリティについて、次のように理解されやすいだろう。「ヴァーチャル・リアリティは、新しい経験の形ではあるが、現実と取り違えられるような感覚を与えるものではない。もともとは飛行機の運転や宇宙船の操作の訓練だとか、身体障害者に身体を動かしながら物を見る可能性を与えるために開発された技術である。博物館の展示、試作品のテスト、人間と連動させるロボット操作、スポーツやダンスの訓練など幅広い応用が考えられる。遊園地のゲームにも取り入れられるだろうが、麻薬のような危険はない。危険はむしろ映像そのものが、暴力的であったり、非人道的であったりしないかという点にあるだろう。」<sup>5)</sup>

確かに、飛行機の運転や宇宙船の操作を目的としたシミュレーション訓練の場合には、はじめから、現実の場での訓練を代替できるかぎりで追求するものであり、現実の場でのトラブルがすぐに人命にかかわることから、訓練者もそのことをわきまえて訓練に挑んでおり、現実と取り違えられる危険は少ないかもしれない。バーチャル・リアリティ技術の応用はそれこそ様々な方面に考えられており、またいろいろなゲームにも応用されている。暴力的であったり、非人道的であったりする場合だけが問題なのではない。恋愛シミュレーション・ゲームを誰も現実と取り違えないと言い切れるだろうか？ 育児シミュレーション・ソフトの内容を現実と取り違える人はいないと言い切れるであろうか？ 現実でないことを現実と取り違えることは何も特別なことではなく、日々起こることである。テレビでの「やらせ番組」を見て、現実と取り違えない人がどれだけいたであろうか？ 存在する現実と人々が理解する「現実」とはそもそも乖離しうるのであり、問題はその乖離がバー

チャル・リアリティによって拡大される危険があるということである。

「一部の者にとって、ヴァーチャル世界は革命的な表象手段であり、コミュニケーションの向上を図るための機械である。他の者にとってそれは、人間が合成された幻想の中に溺れていくことから、大規模な人間疎外へと向かう新たな一歩として映る。」<sup>6)</sup>

### (3) サイバースペース

ウィリアム・ギブスンがサイバースペースという言葉を用いたのはSF小説『ニューロマンサー』で初めて使ったのは1984年であった。コンピュータと言えば大型汎用コンピュータを指す時代であり、パソコンはまだ登場して間もない頃であった。ARPANETはあったが、INTERNETにはまだなっていなかった。ギブソンはサイバースペースを次のように描いた。

「脳空間（サイバースペース）。日々さまざまな国の、何十億という正規の技師や、数学概念を学ぶ子供たちが経験している共感覚幻想——人間のコンピュータ・システムの全バンクから引き出したデータの視覚的再現。考えられない複雑さ。光箭が精神の、データの星群や星団の、非空間をさまよう。遠ざかる街の灯に似て——」<sup>7)</sup>。主人公ケイスはデッキ（deck）と呼ばれる装置を使ってサイバースペースにジャックインし、「マトリックスと呼ばれる共感覚幻想の中に、肉体を離脱した意識を投じる」<sup>8)</sup>。

ギブソンがサイバースペースを「共感覚幻想」として描いていることは、特に注目に値するだろう。サイバースペースは、バーチャル・リアリティ技術をコンピュータ・ネットワークに応用したものである。それが、サイバースペースに応用されないバーチャル・リアリティ、言わばスタンドアロンのバーチャル・リアリティと異なるのは、同時に複数の人間が利用者であり、複数の利用者が共同でバーチャルな世界を演出していることである。バーチャル・リアリティの作者と鑑賞者との関係だけでなく、多数の鑑賞者同士

の関係もが入り込み、多数の鑑賞者が共同でバーチャルな世界を形作り、まさに「共感覚幻想」を作り出しているということである。

サイバースペースでは、参加者の誰もが鑑賞者であると同時に、演出家でもあり、役者でもある。言わば、サイバースペースは全員参加型の劇場であるとも言えるだろう。「劇場の一種としては、サイバースペースは人々の集団に、3次元世界のサイバネティックシミュレーションの中で、ある人格の役を演じることを可能にする、コンピュータによるメディアと見なすことができる。重要なのは、サイバースペースは役を演じる人たちに、彼らが演じている人格からみた仮想現実を知覚する能力を与えていることである。」<sup>9)</sup>ただ、普通の劇場と違うのは、役者が演じている場所が現実の建物の中や野外ではなく、コンピュータ・グラフィックスが描く映像の中ということだけである。

西垣は、サイバースペースには、二つの社会的なダイナミックスが働いていると指摘する<sup>10)</sup>。一方は「幻像のダイナミックス」であり、他方は「資本主義のダイナミックス」である。「幻像のダイナミックス」は、人々が分身、すなわち擬似身体同士のコミュニケーションから新たな意味を形作る「別の自己」である分身に自分の果たせぬ夢を担わせるというものである。「資本主義のダイナミックス」は、それを通じて人々の欲望を誘導し、利潤を追求するというものである。「幻像のダイナミックス」をもたらす誘因として、ユーザーがサイバースペースで演じられる「別の自己」への魅惑であることを指摘する。資本主義である近代社会は常に敗者と挫折感を生み出し続ける社会であり、自由平等が建前である以上、敗北は個人の努力・能力の不足のせいになされてしまい、人々は黙って屈辱感をかみ締めなくてはならない。「別の自己」が、こうした慢性的なフラストレーションから解放される手段となる。バーチャル・リアリティがつくる環境の中で我々が生きること、我々自身が、苦悩を乗り越える新しい価値観や世界解釈を見いだし、生の意義を体感する「聖なる悟り」に到達できるのではないか、という希望が

あらわれる。しかし、同時に、「偽の聖性」が支配しているとも指摘する。「幻像のダイナミクス」は虚しい夢であり、結局、肉体をもつ一人一人の人間に欲望の代価を払わせるよう機能し、人々は財布のヒモを緩めるが、結局は欲望ばかりが中途半端にたまっていくだけで、サイバースペースを離れると、相変わらず弱者・敗者であると痛感し、幻滅する。

西垣の議論でまず注目すべきは、人々をサイバースペースに引き込むのが「別の自己」を演じる魅惑であり、その背景に現実の人間関係におけるフラストレーションがあると指摘する点である。資本主義社会のメカニズムが現実の人間関係にもたらしている問題をもっと深く分析される必要があるとは言え、その問題を背景として、「別の自己」を演じる魅惑が人々をサイバースペースに引き付けると指摘したことは的を射ているのである。このことは、インターネット中毒の例で実際に明らかになるので、そのところで詳しく述べることにしよう。もう一つ注目すべきは、サイバースペースは人々の悩みを解決するのではなく、欲望だけを増大させ、次々と新しいソフトを買い、接続料金を支払い続ける結果しかもたらさないとすることである。資本主義社会では、サイバースペースのもつ第一義性は、サイバースペースが人々のコミュニケーションを発展させることではなく、サイバースペース関連の企業が利潤を増大させることである。

### Ⅲ インターネット中毒

今日、アメリカ社会で、「インターネット中毒」が一つの深刻な社会問題となっており、それを扱った翻訳本が日本にも紹介されるようになってきた。心理学者のキンバリー・ヤングは、インターネット中毒に関するアンケートをユースネットのグループに配信し、寄せられた回答を分析しながら、注目すべき回答について電話や面談によるインタビューで追調査している<sup>11)</sup>。

ヤングの分析によれば、中毒者はある種の逃避願望をもっているということである。回避したいことの上位10項目は、1. 孤独感、2. 結婚生活に対する不満、3. 仕事に関するストレス、4. 退屈、5. 気分の落ち込み、6. 金銭上の問題、7. 容姿に自信がないこと、8. 不安、9. ほかの中毒から立直ろうとするときの苦痛、10. 広がりのない社会生活、となっている。上位3項目にあげられているのが、孤独感、結婚生活に対する不満、そして仕事に関するストレスであり、インターネット中毒に陥ったユーザーの多くが現実社会でのコミュニケーションにかかわった問題で悩んでいることは注目すべきであろう。

孤独を感じている多くのユーザーは、チャット・ルームの中の家庭、すなわちバーチャルな家庭の中の方が現実の家庭よりも心が安まると感じている。オンライン上のバーチャルな世界の中では、ユーザーは誰もが自由であり、何にも縛られず、みんなから心配され、あるいは求められて、他人と強い絆で結びついていると錯覚する。

人々をチャット・ルームの世界に引きずり込む最大の誘因は、「別の自己」になりたいという願望である。「自分と違う人間になるという考えは多くのユーザーを魅了し、インターネットを長時間、使う原因になっている。中毒者のなかにはハンドル名をいくつも持ち、そのときの気分や願望でオンライン上の人格を変える人もいる。一つのハンドル名だけを使う人もいるが、この場合は、自分の日常の性格とは反対の理想の人や、抑圧された感情を引きだせる人物を演じている。」<sup>12)</sup> チャット・ルームへの参加者の多くは、それぞれが「別の自己」になりたいという願望をもちながら参加し、現実社会における人間関係の中では到底演じられそうにない役割を、参加者が理想とし、あるいは理想とされるような役割を、そのチャット・ルームの中で演じようとするのだ。チャット・ルームの中では、そのような参加者の相互作用の結果として、「共同で幻想的な関係」が築かれるのである。

参加者が気軽にチャット・ルームに参加し、気軽に「別の自己」を演じる

のも、その世界では、人との関係がマウス・ボタンを一つクリックすれば、いつでも容易に絶つことができると思うからである。しかしながら、共同で幻想的な関係を作り上げる中で、いつの間にか、そのチャット・ルームの中での人間関係が、本物の親友関係や本物の恋愛関係であるかのように錯覚してしまうのである。本物の関係であると思っていたのが実は錯覚であったと、相手からの通信が途絶えて初めて気づくということは中毒者の経験として多く紹介されている。

ところで、チャット・ルームの中で人間関係がいに「理想的」に築かれようが、それは現実社会の人間関係における向上に寄与はしない。現実社会の中で、家族、友人、あるいは職場の同僚との新しい関係を築こうとする努力や経験からしか、解決の糸口は見えてこないであろうし、そもそも、そのことからの逃避として、インターネット中毒にはまり込んだのだ。インターネット中毒にはまり込むことによって、かえって、現実の家族、友人、あるいは職場の同僚とのコミュニケーションの機会や時間が極端に減り、離婚したり、職場を解雇されたり、現実生活の破綻へと導いている例の方が圧倒的なのである。

子供や大学生がインターネット中毒にはまり込む例は非常に皮肉な内容を意味し、教育者として無視できない意味をもっているので、ヤングの指摘を紹介しよう。インターネットは子供や学生の教育に効果があると、社会的にも広く理解され、教育現場でも、家庭でも、利用が促進されてきた。しかし、子供や学生が実際にどのように利用し、実際にどのような影響を受けているかについては、意外と無頓着だったのである。「子供がパソコンの前で何をしていようと、テレビをだらだらと見ているよりはましだと思ひこんでいる。インターネットは学習に有効だとされているからだ。したがって、邪魔もしないし、あれこれ子供に質問することもなければ、アクセス時間を気にしたり、何をやっているかを監視したりすることもない。」<sup>13)</sup>「中毒者の数が爆発的に増えつづけるなか、大学はインターネット中毒の温床になる危

険にさらされている。たとえば、ニューヨーク州のアルフレッド大学では最近、中退者が二倍以上に増え、学務部長の W. リチャード・オットは原因をつきとめたいと思った。SAT（大学進学適正試験）で 1200 点以上を獲得して入学した学生が、どうしてこんなに早く落伍してしまうのか、彼には納得できなかった。学内調査の結果、中退者の 43% が夜遅くまでインターネットにログオンしていたことがわかった。」<sup>14)</sup>

#### IV 人間の自己疎外という問題

インターネット中毒の例では、現実社会の中で、孤独感、結婚生活に対する不満、仕事に関するストレスなどで悩んでいる人間ほど、インターネット中毒に、すなわちチャット・ルームの中の幻想的なコミュニケーション関係の中にはまり込み、そしてその結果として、皮肉にもかえって、現実社会における、現実の人間関係におけるコミュニケーションの破綻へと至ることが見られるのである。このことは、自己疎外で苦しむ人間ほどインターネット中毒にはまり、その結果、かえって自己疎外が強められることを示すものであると思われる。このことは、バーチャル・リアリティ技術を応用していない、単純なテキスト・ベースの世界でも起こるということは、バーチャル・リアリティ技術を応用したサイバースペースの世界では、いつそう、その可能性や危険性が高いということである。

コンピュータ・ネットワークを媒介としたコミュニケーションは、そのままでは人間同士のコミュニケーションを発展させるものではなく、現実社会の中での、現実の人間関係の中での、人間同士のコミュニケーションがもつ問題性がいつそう強められた形で現われる可能性の方が大きいということである。なによりも大事なことは、現実社会の人間同士におけるコミュニケーションの問題が人間の自己疎外の問題として分析されねばならないというこ

とである。我々自身が自己疎外の影響を受けていることを自覚し、その影響からの脱却を実践的に追求していかないならば、コンピュータ・ネットワークを媒介としたコミュニケーションの量的拡大は我々にますます深刻な問題を投げかけるのだ。

本稿の課題は、バーチャル・リアリティは人間の社会的な関係の問題として、社会科学的概念として扱われる必要があるということ、そしてコンピュータ・ネットワークを媒介としたコミュニケーションの意味は人間疎外の問題と関連付けて分析される必要があるということ、明らかにすることであった。人間疎外そのものの仕組みを実証的にも、理論的にも、深く解明する課題は別稿に譲るが、本稿では、それへの橋渡しの意味も込めて、マルクスの文献に依拠しながら概略的にまとめてみよう。

マルクス以前にも、自己疎外の問題を提起した人はいたが、資本主義のメカニズムから人間の自己疎外が生まれることを解明しようとしたのは、マルクスが初めてであった。

マルクスは、人間の自己疎外を疎外された労働から説明している。労働疎外の過程は三つの側面からなっている。第一の側面は、労働によって生産される対象物、すなわち労働生産物が労働者に対して疎遠な存在として、独立した力として、労働者に対立するということである。労働者は賃金で雇われ、時間ぎめで労働を売ったのだということにより、労働の成果である労働生産物はそれを生産した労働者の所有物にはならない。労働生産物は労働者を雇った者の所有物となり、市場での売買を通じて形態を変え、再び資本として労働者に相対するのである。

第二の側面は、労働者は労働生産物からだけでなく、労働過程そのものからも疎外されている、ということである。「労働していないとき、彼は家庭にるように安らぎ、労働しているとき、彼はそうした安らぎをもたない。だから彼の労働は、自発的なものではなくて強いられたものであり、強制労働である。そのため労働は、ある欲求の満足ではなく、労働以外のところで

諸欲求を満足させるための手段であるにすぎない。』<sup>15)</sup> 労働者にとっては、自分の労働の成果が自分の所有にならないと同時に、自分が行う労働そのものも自分のためにあるのではない。他人に雇われて、他人のために労働を行うのであって、他人から強制された労働となる。他人からの強制に従うのも、それと引き換えに賃金を、すなわち生活費を稼ぐためなのである。労働者にとっては、労働を行う時間は自分のための、自分自身の欲求を満たすための時間ではなく、労働時間が終わってようやく、自分の時間として、自分のために使える時間となるのである。

第三の側面は、労働者は労働過程から疎外されることによって、人間としての類的性格からも疎外される、ということである。「生産的生活は類生活である。それは生活をつくりだす生活である。生命活動の様式のうちには、一種族の全性格が、その類的性格が横たわっている。そして自由な、意識的活動が、人間の類的性格である。ところが、この生活そのものが、もっぱら生活手段としてだけ現われるのである。』<sup>16)</sup> 人間の類的性格とは、人間は本質的に共同的な存在であるということ（労働過程の発展は、同時に協業、すなわち社会的労働の過程の発展でもあり、類的性格をいっそう表現する）であり、人間同士が協力・共感しあい、深い絆で結びつきあうこと自体が欲求になるということだ。しかしながら、資本主義社会の、疎外された労働過程のもとでは、人間同士が対立的な関係として、すなわち雇う資本家あるいは経営者と、雇われる労働者との、強制 - 被強制の関係として、賃金や労働条件をめぐる対立として、労働者同士の競争的な対立として、現われるのである。労働者にとっては、資本家あるいは経営者の強制に従い、他の労働者と協力しあうのも、生活費を稼ぐという意味でしかなくなるのである。疎外された労働という関係から、人間と人間との関係は対立的なものであるという意識が一般化する。「人間の疎外、一般に人間が自分自身に対して持つ一切の関係は、人間が他の人間に対して持つ関係において、はじめて実現され、表現される。したがって、疎外された労働という関係のなかでは、どの人間も、彼自身が労働

者としておかれている尺度や関係にしたがって、他人を見るのである。』<sup>17)</sup>

次の引用箇所は、女性共有という思想に対する批判として述べられている箇所であるのだが、人間の類的性格、人間の本質、そして男女のコミュニケーションの課題を考える上で重要な箇所と思われるので、少し長くなるが引用したい。

「人間の人間にたいする直接的な、自然的な、必然的な関係は、男性の女性にたいする関係である。この自然的な類関係のなかでは、人間の自然にたいする関係は、直接に人間の人間にたいする関係であり、同様に、人間にたいする関係は、直接に人間の自然にたいする関係、すなわち人間自身の自然的規定である。したがってこの関係のなかには、人間にとってどの程度まで人間の本質が自然となったか、あるいは自然が人間の人間の本質となったかが、感性的に、すなわち直観的な事実にまで還元されて、現われる。それゆえ、この関係から、人間の全文化段階を判断することができる。この関係の性質から、どの程度まで人間が類的存在として、人間として自分となり、また自分を理解したかが結論されるのである。男性の女性にたいする関係は、人間の人間にたいするもつとも自然的な関係である。だから、どの程度まで人間の自然的態度が人間的となったか、あるいはどの程度まで人間の本質が人間にとって自然の本質となったか、どの程度まで人間の人間の自然が人間にとって自然となったかは、男性の女性にたいする関係のなかに示されている。また、どの程度まで人間の欲求が人間的欲求となったか、したがってどの程度まで他の人間が人間として欲求されるようになったか、どの程度まで人間がそのもつとも個別的な現存において同時に共同的存在であるか、ということも、この関係のなかに示されているのである。』<sup>18)</sup>

男性と女性との関係の中に、人間の類的性格を問題にしているが、単純に生殖のことを言っているのではなく、人間関係あるいはコミュニケーションのあり方を言っているのであって、男性と女性の間の中にある共同的存在

としての性格を問題にしているのである。男性と女性は、一方では、性差という自然的差異によってお互いに引き付け合いながら、他方では、同じ人間としての共感や絆によっても引き付け合うものであろう。この後者の側面がどこまで純粋に、内的な欲求として貫かれるかが大事であるということだ。現実の関係の中で、そのことを妨げる諸要因をどれだけ自覚し、どれだけ克服できるかが、おのれ自身を知ることだろう。マルクスが、男性と女性との関係の中に、「人間の全文化段階を判断する」のも、その中に、人間の自己疎外がより個別具体的に、典型的に表現されるからなのである。

ところで、自己疎外の影響に強く悩むときこそ、自己疎外を自覚し、それからの脱却への大きなきっかけとなるだろう。パッペンハイムからも引用しよう。

「個人が何事によらず自分の利益追求と関係のないものからは疎外されるという事実は、必ずしもその人の意識にのぼるとはかぎらない。また、いつも自分自身の自我からの疎外に気づいたり、それを不安な経験として感じたりするわけでもない。その冷淡な態度の結果として、疎外された人間はしばしば大いに成功を収めることがある。そうした成功が続くかぎり、それはある種の無感覚を生み出す。したがって、その人が自分自身の疎外を自覚することはなかなかむずかしい。危機の時になってはじめて、それを感じはじめるわけである。」<sup>19)</sup>

だが他方では、インターネット中毒に見られるように、逃避行動として、別の形で自己疎外が深まる危険も増大するのである。

## V おわりに

バーチャル・リアリティは、工学的な概念としては、コンピュータ・グラフィックスによるインタラクティブなシミュレーション映像として、現実に

存在しているかのような映像を人々に感覚させるための技術であるにすぎない。しかしながら、ある作者が、そのバーチャル・リアリティ技術を使って、現実社会（人間が置かれている社会関係）を映像に描くときには、それは現実社会について作者の思い描くモデルに基づくのであり、作者の解釈の「リアリティ」、すなわち現実の本質を反映しているかが問題となるのである。また、その作者のバーチャル・リアリティ作品について、鑑賞者がどのように受け取るかは、その鑑賞者が現実社会をどのように解釈しているかによって左右されるのである。新しい映像技術を使って描かれる映像が意味する中身を問題にし、作者や鑑賞者が解釈する現実社会の「リアリティ」に焦点を当てることは、社会科学の課題なのである。そのようなものとして、バーチャル・リアリティは社会科学的概念なのである。

バーチャル・リアリティ技術がコンピュータ・ネットワークに応用され、コミュニケーションの手段として利用される場合、すなわちサイバースペースとして利用される場合、作者と鑑賞者という関係だけでなく、すべての参加者がサイバースペース上に描かれる映像の演出家となり役者となるのであり、共同でバーチャルな世界を築くのである。現実社会の身近での人間関係あるいはコミュニケーションに悩んだり、不満をもっている人間ほど、すなわち自己疎外に悩んでいる人間ほど、サイバースペースで演じられるかもしれない「別の自己」という魅惑に引きつけられ、さらなる自己疎外に陥る危険が増大しているのだ。このことをインターネット中毒の例がまさに暗示しているのである。三次元映像の世界でなくても、チャット・ルームという単なるテキスト・ベースの世界でも、現実の問題が深刻化しているのだから、ましてや三次元映像が組み込まれたなら、なおいっそう深刻化することが予測されるのである。

コンピュータ・ネットワークがいくら技術的に発展し、いくら便利なものとなっても、それを利用する人間の社会性が変わらなければ、人間同士のコミュニケーションは発展しないのである。自己疎外に囚われた人間には、自

己疎外的にしか、あるいはそれを強める方向でしか、コンピュータ・ネットワークを利用できないであろう。人間の自己疎外という問題は、サイバースペースによっては解決されないものであり、あくまでも身近な現実の中で、現実の人間関係やコミュニケーションの中で、みずから自己疎外について自覚し、その否定的な影響を克服するよう、実践的に努力するしか、解決の方向は見えてこないのである。

〔注〕

- 1) 尾関周二『現代コミュニケーションと共生・共同』青木書店、1995年、101頁。
- 2) 廣瀬通孝『バーチャル・リアリティって何だろう』ダイヤモンド社、1997年、を参照。
- 3) 西垣通『聖なるヴァーチャル・リアリティ——情報システム社会論』岩波書店、1995年、92—93頁。
- 4) フィリップ・ケオー『ヴァーチャルという思想』（西垣通監修/嶋崎正樹訳）NTT出版、1997年、39頁。
- 5) 加藤尚武『技術と人間の倫理』NHK出版、1996年、276頁。
- 6) ケオー、前掲書、49頁
- 7) ウィリアム・ギブスン『ニューロマンサー』（黒丸尚訳）ハヤカワ文庫、1996年、90頁。
- 8) 同上、15頁。
- 9) ランダル・ウォルサー「サイバースペース劇場の構成要素」、サンドラ K. ヘルセル/ジュディス P. ロス編『バーチャル リアリティ』（廣瀬通孝監訳）海文堂、1992年所収、70—71頁。
- 10) 西垣、前掲書、86—168頁。
- 11) キンバリー・ヤング『インターネット中毒』（小田嶋由美子訳）毎日新聞社、1998年。
- 12) 同上、95頁。
- 13) 同上、208頁。
- 14) 同上、251—252頁。
- 15) K. マルクス『経済学・哲学草稿』（城塚登/田中吉六訳）岩波文庫、1984年、92頁。
- 16) 同上、95頁。
- 17) 同上、98頁。

18) 同上, 129 頁。

19) F. パッペンハイム『近代人の疎外』(粟田賢三訳) 岩波書店, 1995 年, 4 頁。