

現実世界と仮想空間

村 上 則 夫

目 次

1. 序 言
2. 現実・仮想・世界
——ヴァーチャルリアリティの可能性——
3. 仮想空間における「コミュニティ」の拡大
——ヴァーチャル・コミュニティを中心に——
 - (1) ヴァーチャル・コミュニティの形成
 - (2) ヴァーチャル・コミュニティの問題
4. 「仮想」という空間を巡る諸問題
5. 結 語

1. 序 言

つい最近に至って、〈サイバースペース〉(cyberspace : 電脳空間) という言葉が、急速に神秘的な輝きをもって我々を包み始めている。サイバースペースとは、仮想空間(ヴァーチャルスペース)が展開される広大な電子の網である¹⁾。メディアとしてのサイバースペースは、人間が仮想空間に集うことを可能にし、現象としてのサイバースペースは特別な種類の仮想空間、即ち、仮想の肉体を持った人々が住居できるような仮想空間であ

る²⁾。

このようなサイバースペース（電腦空間）という空間については、最近になって発見された「新大陸」，「新世界」ないし「新しい宇宙」という表現を用いる者もいるほど³⁾，サイバースペースは通常のこれまでの体験や感覚では取り込めない自由でボーダレスな空間であり，人間はこの空間の中を旅券なしに自由自在に旅することができるのである。そして，それにより触発される思考や想像力（イマジネーション）を積極的に喚起し増幅し，現実には到底不可能と思われる事柄や表現をつくり出し，また現実には体験不可能なことも体験できる可能性をもっている。それは，現実世界に生きる人間に対して強力なインパクトを持ち，かつ又未曾有の可能性を秘めた前代未聞の電子的空間であると考えることができよう。ベネディクトは，「これまで地球上に決して出現したことの無い光景，音，存在の現前が今や広大な電子の夜のなかに花開きつつある⁴⁾」と魅力豊かな表現で説明している。

今日では，あらゆる国境を飛び超えて地球というシステムをおおっているサイバースペースというヴァーチャルな場を積極的に利用して，個人，団体（サークル），学校，企業，或いは政府が新しい試みを次々と行い，この仮想の情報空間，即ち，仮想空間の中にヴァーチャル・コミュニティも急速に形成されつつある。それは，限りなく開かれた空間であり，いまもって拡大を続け膨張を続けている。そして，このような飛躍的な高度情報化の進展を遂げている人間社会を読み解き，21世紀高度情報社会を捉える上で，もはや欠くことできないキーワードの一つに数えられるのが「ヴァーチャル」（仮想）である。この「ヴァーチャル」にかかわる技術に秘められた魅力的な特性と開発可能性は極めて大きく，次々にその新しい可能性が開花している。社会生活や経済活動等に与えるインパクトは短期間にして絶大であり，従来とは異なった一種の“魔力”にも似た不可思議で魅力的な世界が登場し展開されている。それは，実に驚異的と表現してもよいだろう。

しかしながら、このような華やかさを巻き散らしている反面、これは何か危ういという人間のもつ直感にも似た危険な匂いも濃厚に感じられるのである。それは、人間社会や「人間」そのものを脅かす眼に見えない不快感であり、一種の恐怖感でもある。では一体、「ヴァーチャル」とは何か、どんな“顔”なのだろうか。短絡的な批判や非難などではない。「ヴァーチャル」にかかわる技術に内在している危険因子の存在を慎重に見極め、様々な角度から考察することは、逆に、未来の重要な技術発展の健全な進展に貢献することにつながることになる。

そこで、本稿では、コンピュータによって生成された「ヴァーチャル」（仮想）に焦点を絞り、仮想の情報空間、即ち、仮想空間に関する基本的な理解を図るとともに、「仮想」という空間の秘めた問題について若干の検討を試み、併せて、この問題を検討するさいに今後考慮すべき幾つかの課題を現代的な視点から述べてみることにしたい。

2. 現実・仮想・世界

——ヴァーチャルリアリティの可能性——

我々が「生」を営んでいる日常の世界は、本当に不思議であり奇妙な世界である。

ハイデガーは、著作『存在と時間』(*Sein und Zeit*⁵⁾)において、人間が現存在(Dasein)であり、世界・内・存在と捉えたが、彼のいう世界とは我々がそこで生活している生き生きとした現実世界である。現実世界とは人間がそれになれ親しみ、その中に住み人間と一体となっているような世界とみなしたのである。人間は世界を構築し、世界のなかで生活し、常に他者の存在を求め必要とし、そしておのれ自身と向きあい語り合っている。換言すれば、「私たちは世界—構築をおこないながら、自分自身の人間形成をおこなっている。人間は、世界のプロデューサーであるばかりか、自分自身のプロデューサーでもあるのだ。私たちは、全体的な

間としてみずからを積極的に世界に関与させていかなければならない⁶⁾」。人間が「存在するとは、行為することであり、世界と自分自身のいずれにも自分を深く関与させていくことである⁷⁾」とも表現し得よう。

現実世界というのは、我々が身体を通してリアルな「生」を営む日常生活の場であるが、このような現実世界にあるとともに、仮想世界（Virtual World）でも生きている。例えば、睡眠中に体験する“夢”は、現実世界の時間・空間とは異なる非現実的で仮想上の世界であると考えられる。一般的にいわれる幻想、空想及び夢想の世界、ないしは感性の世界もまた仮想世界といえ、時として、人間が仮想世界の中に存在することは、むしろ日常生活を正常に営む上で重要であるともいえよう。

ただし、「現実世界」という用語を用いる場合、厳密には「現実」（リアリティ）とは何か、という哲学的な議論が必要となるかもしれない。過去において、どれだけの論争が起こったかを考えれば、「現実」という言葉は到底安易に用いられるべき用語ではないだろう。現実という言葉は、生き生きとした感覚を持つことができる、現実感がある、豊かな経験が成り立つ、抽象的・理想主義的ではないという“手応えがある”という意味で受けとめたり、また主観的な判断、夢想や夢ではない客観的な実在性をもつものという意味で解釈する姿勢もみられる⁸⁾。

しかしながら、クラップが指摘したように、現代の「世界は記号の海⁹⁾」である。我々は、人間を幾重にも取り巻く情報環境との相互関係の中で日々の生活を送っている。そして、我々は、日常生活において様々なメディアを媒介として提供されている多量かつ多様性に富んだ情報と現実とをいつも取り違えているのである。新聞や雑誌に掲載されている記事を、テレビによって放映される精密な映像を、またラジオアナウンサーが語るニュースを現実そのものと思って疑わない。しかし、よく考えてみれば、それはやはり一種の錯覚といえるだろう。つまり、「我々の日常の生活を支えるリアリティーは、人間の作り出したメディアの伝える情報をもとに作られた、人工的な体験に裏づけられた幻想でしかないのかもしれない¹⁰⁾」の

である。このような事柄を突き詰めていけば、人間は殆どの場合、仮想世界で生きているのだといわれても否定できないのである。このように、「現実」という用語の意味に悩まされるようであれば、「ヴァーチャル」ないし「仮想世界」という用語の意味についても困惑せざるを得ないが、ここでは、お叱りを受けるのをあえて承知のうえで、コンピュータによって生成された空間を「仮想空間」、そしてそこに展開される世界を「仮想世界」とし、これに対面する用語として「現実世界」という用語を用いることにしたい。

さて、「ヴァーチャル」(virtual)という用語から、最近すぐ連想されるのは、「ヴァーチャルリアリティ」(virtual reality ; 仮想現実感)である。このヴァーチャルリアリティという用語の他に、一部で使用されている「アーティフィシャルリアリティ」(artificial reality ; 人工現実感)という用語——これは、1970年代の半ばにビデオアーティストのクルーガーが提唱した用語である¹¹⁾——もほぼ意図する意味は同様と考えられる¹²⁾。このヴァーチャルリアリティ (VR) とは、「実際には存在しないが、本質において存在するような事実、あるいは実際の出来事」と言い換えることができる¹³⁾。また、人によっては、ヴァーチャルリアリティを「コンピュータによって現実をシミュレートして、その結果をリアリティの高いかたちで感覚として人間に伝えていく技術」と定義したり、「人工現実感を得るための技術」であると表現し、この場合の人工現実感とは「コンピュータの中につくられた世界に、肉体的、心理的に入り込むことによって得られる新しい体験・感覚」というほどの意味をもっている¹⁴⁾。

具体的に、ヴァーチャルリアリティとはコンピュータが生成した仮想空間を、人間の五感を通じてあたかもその空間にいるかのような感覚での疑似体験を可能とするシステムの総称である。本来は、アメリカにおいて軍事・宇宙関連分野で研究され開発・利用されたのが始まりといわれているが、ヴァーチャルリアリティ・システムにおいて、人間(実験者)が仮想空間を体験するためには、概ね、人間の身体動作そのものをコンピュータ

に直接入力する技術、入力された動作を解釈・処理する技術及び現実感を与えるための出力技術が必要であり、これらの技術を結合することでコンピュータ内につくり出された仮想空間に臨場感が創成され、この仮想空間において現実感あふれる体験が可能となる。入力システムのうち代表的なものはデータ・グローブと呼ばれる入力機器であり、より大きなスケールの身体運動を入力するシステムとして、データ・グローブの測定原理を身体全体に拡大し、より大きな身振りの入力を可能としたデータ・スーツと呼ばれる特殊な衣服も開発されている。この装置を着用すれば、人間の全身が仮想空間の中に現われる。ただし、データ・グローブやデータ・スーツは、入力機器であると同時に、仮想空間の中で様々な動作を行い感触を味わうという意味からすれば出力機器でもある。また、現実感を生成する出力方法の代表的な例が立体視であり、頻繁に使用される立体視の装置には、ヴァーチャルリアリティの技術を特徴づけるシステムともいわれるHMD (Head Mounted Display)、即ち、人間の頭部に装着するヘルメットタイプのディスプレイ装置がある。この装置は、磁気センサーによって頭部の運動が常時計測され、頭部方向の映像が常に表示されるようにプログラムされているものである。

通常のヴァーチャルリアリティ・システムにおいては、HMD等の入出力装置を着用して仮想空間を体験できるのは、一度に一人だけとされている。しかし、将来的にヴァーチャルリアリティにかかわる技術が高度化し、かつ又情報ネットワークとも結び付ついて複数の人間が同時に体験できるようになれば、仮想空間の中で空間的な制約を超えた複数の人間による様々な行動が可能となる。例えば、遠隔地にいる複数の人間が仮想空間の中で野球やサッカーゲームに興じたり、演劇や社交ダンスパーティを行うことも可能となりそうである。

このようなヴァーチャルリアリティは、「現実の生活世界での体験に匹敵するような、あるいはそれ以上に魅力的な体験を人間にさせてくれるような、新しい世界を創造する技術であり、また、それによって生みだされ

る新しい世界そのものだといえよう¹⁵⁾」。確かに、仮想空間は現実世界では到底得ることのできない五感の刺激や快感をもたらし、不思議な体験によって我々を魅了する。西垣氏は次のように指摘している。「特筆に値するのは、コンピュータ宇宙のなかでつくられる仮想世界が、現実世界と時空間を共有しはじめることだ。まるで仮想世界のなかにもう一人の自分がいるような気がしてくる。『仮想自己』と言ってもよい。この仮想自己の身体が、現実世界のなかの自分の身体と感覚的に融合一体化していくのだ¹⁶⁾」と。つまり、キーボードとディスプレイという従来型のシステムに比べて、コンピュータとのインターアクションの密度が遥かに高く、この高い対話性に裏付けられた没入 (immersion) 感こそ、ヴァーチャルリアリティの最大の特徴であると述べている。

今日では、現実感や臨場感の乏しいものにまでヴァーチャルリアリティというネーミングが冠されるケースも多少見受けられるが、それだけ、ヴァーチャルやヴァーチャルリアリティに対する各方面からの注目度も非常に高く、興味や関心を沸き立たせる新しい技術であるという証左ともいえよう。

このようなヴァーチャルリアリティにかかわる技術の応用は、宇宙体験やレーシング体験といったゲームなどのアミューズメント分野において顕著であるが、つい最近に至っては、経済分野、教育分野、建築分野、医療分野及び物理学・工学分野など広範囲な領域でその利用方法が模索され、取り分け、情報ネットワークとも結び付けた積極的な応用が期待されている。例えば、三次元コンピュータ・グラフィックス (Computer Graphics ; CG) で構成された「仮想美術館」では、見学者がパソコンを操作して、大画面に映し出された美術館内を自由に歩き回り、見たい好みの絵画をハイビジョン画面で鑑賞することができる。また、経済分野においては、法人としての単一の企業ではなく、情報ネットワーク上で個人、様々な分野のグループないし企業が競争力の高い商品やサービスをつくり出し販売するという「ヴァーチャル・コーポーション」(仮想企業体) ——ひ

と頃は、ヴァーチャル・コーポレーションを未来型企业ないしは未来型経営と称していたが、今日の現状からすれば、もはや“未来型”ではなくなっている——、或いはあたかも自分が街の中を歩くようにパソコン画面の中に入り込んで商店やショーウィンドーを探索し、商店の棚のある商品を眺めながら買物ができる「ヴァーチャル・モール」(仮想商店街)や「ヴァーチャル・ショップ」という言葉も聞かれる。現実には、大規模な商業施設をオープンする場合、法律で明確に規制されているが、情報ネットワーク上の店舗開設はこの規制の対象とはならない。かくして、経済分野における、いわゆる“仮想の経済活動化”とも“企業の仮想化”とも称し得るような現代の仮想現象は、これまでの産業構造ないし経済活動の仕組みを根本から破壊すらしそうである。情報ネットワーク上で出会った者同士での「電子商取引(エレクトロニック・コマース)」(Electronic Commerce ; EC)が本格的に成立し成功するようになれば、市場の動きが急激に変化し、企業経営のあり方も大きな変革を迫られるとともに、新たな産業が創出され巨大産業に発展する可能性が大きいことは議論の余地を残していない。このことは、今日におけるマルチメディア市場の急速な拡大傾向をみても一目瞭然である¹⁷⁾。

将来的には、従来みられたように大量の人員が時間を費やして空間を移動し集合せずとも、必要に応じて、複数人間がそれぞれ離れた場所において同時に参加し協同作業ができる「仮想工場」や「仮想研究室」等といった仮想空間を構築したり、「仮想図書館」や「仮想美術館」など既存の様々な知的都市機能を疑似体験できる空間を形成することに一層拍車がかかり、人々の日常生活にも「仮想」という意識が徐々に浸透して拡大することには異論がないだろう。いずれは、一定の条件を満たせば、「ヴァーチャル・カレッジ」ないし「ヴァーチャル・ユニバーシティ」による“在宅聴講生”たちが、自宅から講義を聴講するだけでなく、大学の担当教員との間で電子メールを活用して質疑応答を行うという講義形態も実現するかもしれない。このような「ヴァーチャル・スクール」(仮想学校)は、高

度情報化の進展に伴う教育分野の仮想化といえるが、もし本格的に実現すれば、現在の学校教育のあり方や指導方法等に対する影響も非常に大きいであろう。また、社会で働きながら必要な複数の専門知識を身につける機会も増えることから、生徒・学生だけでなく、広く一般社会人（主婦層も含めて）からもヴァーチャル・スクール開設への要請が高まる可能性がある。

ハイムは、ヴァーチャルリアリティが我々に約束するものは、コントロールや逃避、娯楽やコミュニケーションよりは、我々の現実意識を変容させ自由にする事ではなかろうか。これは、最高の芸術が試みてきたことであり、ヴァーチャルリアリティという名称にもそのことが何ほどこ暗示されているように、と述べている¹⁸⁾。また、広瀬氏によれば、「バーチャルリアリティの技術について考えをめぐらすことは、これから21世紀に向けて次々と現れてくるであろう新しい技術体系を考える上で、大いに参考になるはずである¹⁹⁾」と指摘しており、今日の高度情報社会に生きている我々もまた、このような新しい技術システムを巡る論議を重視し、その真偽を見極める必要があるとともに、引き起こされる新たな発展・展開に適応する必要性も迫られているといえよう。

3. 仮想空間における「コミュニティ」の拡大

——ヴァーチャル・コミュニティを中心に——

(1) ヴァーチャル・コミュニティの形成

従来、「コミュニティ」(community)という言葉は、どこかのどこかで平和で豊かな人間関係から成り立っている地域の共同体、というイメージを伴って語られる場合が多いように思われる。

コミュニティとは、「人びとが相互の共同的な基盤にもとづき、ある程度の公共的で包括的な生活の拠点として、持続的な結合の場を形成している集合体²⁰⁾」を意味している。このような意味としてコミュニティを規

定した場合、特に、一定の地理的範囲の上に生活上の社会的諸関係が集積している場所、即ち、一定のまとまりのある地表空間という意味あいには薄い、コミュニティを「地域社会」と置き換えた場合には、特定の地理的範囲に定住している住居者同士（地域住民同士）が、多様な相互関係のうちに、日常的に地域生活上の共同体的な秩序形成・維持の努力の上に成り立つ動的なシステムとして理解できよう。古典的名著として知られる『コミュニティ』（*Community*）を著したマッキーバーが、「生きるということは、本質的に、そして常に共同生活のことである。人はすべてコミュニティに生を享け、己れの生活をコミュニティに負っているのである。生命のあるところにはどこにでも、たとえ初歩的なものであろうと、コミュニティが存在する²¹⁾」と示唆しているように、人間はすべてその本質と存在性においてコミュニティにかかわりを持ち、コミュニティは人間存在の共同生活の一定領域であると考えられる。従って、コミュニティという場合は単なる生活形態を意味するだけではなくて、コミュニティを構成している複数の「他者」への明確な義務と責任をも伴った内容をもつ言葉として捉えることが必要であろう。

なお、以下の考察においては、混乱を避けるために、一定の地理的範囲の上に生活上の社会的諸関係が集積している場所としての、いわゆる従来型のコミュニティを「地域社会」として、情報ネットワークを通じて形成された新しいコミュニティと区別することにしたい。

我々は以前に、我が国における地域社会が急速に変化・変容する姿を捉えた²²⁾。つまり、伝統的な地域社会の特性ともいえる地域内の人と人との濃密な共同性、共同体的な諸関係及び連帯性（ないし社会的連帯感）が急速に弱体化、解体化ないし喪失し、地域社会の実態が失われ、地域社会そのものの存在の意義や意味が希薄化しつつある、という姿を浮き彫りにしたのである。そして、このような地域社会の変化・変容、即ち、地域社会解体（community disorganization）ないし崩壊の要因として、地域の過疎化、核家族化や少子化、混住化、都市化及び高度情報化という五つ

の要因を挙げてその概要を説明した。このうち、高度情報化の進展は地域経済の活性化や地域生活の利便性を高める有効な手段となり、生活の質の向上とも大きく関連するが、別の側面として伝統的な地域社会解体ないし崩壊の要因ともなることを指摘した。しかし、それは、あくまでも従来型のコミュニティの解体ないし崩壊という側面である。

現代においては、高度情報化の進展という激流の中で、地域社会もまた大きく変化・変容している。もちろん、地域社会というのはその地域内に住居する一個人ないし一家族が構成単位であり、町内会、自治会といった地域組織にもその地域内に住居している人だけしか加入できないことは、現在もまったく変化していない。しかし、現代において、地域社会が生命をもった共同体として、即ち、地域社会そのものが生きているシステムとして正常に機能するためには、少なくとも近隣大都市や複数の他のシステムとしての地域社会に広く開かれ多様な相互関係が不可避となっている。そして、近年における交通体系の整備・発達と情報機能の高次化・多様化は、人々の生活空間と活動領域をより広範囲に広げ、益々多様な広がりを呈し、「他者」との出会いの機会が急速に増大し「他者」との相互関係が格段に拡大している。このような意味でも、もはや、少なくとも先進国において局所的小宇宙としての自己完結的で、封鎖的、閉鎖的なシステムとしての地域社会というものは存在しないのである。

取り分け、今日ではコミュニケーションの手段を高度化・多様化させるマルチメディアや情報ネットワークの発展、普及に伴って、複数（二人以上）の人間が同一時間に同一場所において、直接対面的に情報をやりとりするという旧来のコミュニケーションに関する必要条件を限りなく撤廃し、従来の地域社会の成立基盤ともいえる“特定の地理的範疇”に制約されることなく、人と人とが結びつき、コミュニケーションの範囲を拡大し分散化しつつある。つまり、情報ネットワークを利用することによって、従来の時間的・空間的な制約から開放され、共通の目標や関心をもった人間同士が出会って一つないしそれ以上の集団を形成し、望む相手との社会的な

相互交流及び情報の交換・情報の共有が可能となった。基本的には、誰でも自由に平等の立場で、しかも自分のペースで——ある時（こと）には積極的に、ある時（こと）には消極的に——付き合うことができる。それは、日々の自明の反復的な相互関係だけではなく、新たな相互関係を開拓し育てあげる可能性が高まり、個々人にとっては新たな世界の構築をも意味するのである。

偶然に同じ地域に住み、住居が近いという理由だけで、相互に緊密な関係が生まれ良好な交流がいつも成立するわけではない。逆に、住居が近いが故に、意図しない同じ行動を余儀なくさせられ窮屈な思いをしたり、人間関係が悪化して日常生活にさえ支障をきたすという事例は幾らでも現実にあろうることである。ましてや、大都会において社会的に孤独化、孤立化した個人の単なる乾燥した集まりは、コミュニティという名に値する関係を形成していない。このような点からすれば、情報ネットワークは地縁・血縁や学校や職場など社会的な縁で結ばれている人間関係を飛び超えて、軽やかな「純粋に『情報の縁』だけで結びついた人間関係を可能にし」、「個人にとってどんな『新世界』、どんな『生きがい』、どんな『同好の仲間』を作り出すかというクォリティ・オブ・ライフの向上²³⁾」という側面においては一つの役割を果たしていると考えられる。それは、純粋に「情報の縁」だけで結びついた人間関係には別の問題が潜んでいるとしてもである。

そして、今日では新しいコミュニティ、即ち、情報ネットワークを媒介として、現実の地理的範域ではなく仮想空間を共有する形で形成された「ヴァーチャル・コミュニティ」と称する新しいコミュニティが形成され、まさしく一連の「地図にないコミュニティ」(“non-place” communities²⁴⁾)の一員となる人々が急激に増えつつある。「ヴァーチャル・コミュニティ」を日本語に訳すとすれば、“仮想上の地域社会”、或いは“仮想共同体”ともいえようが、現在のところ「ヴァーチャル・コミュニティ」という言葉が一般的に使用されている。ヴァーチャル・コミュニティという

用語を最初に使用したとされるラインゴールドは、その著書『ヴァーチャル・コミュニティ』(*The Virtual Community*)において、「私がこの本を書こうとしたのは、サイバースペースが政治的自由に対して有している潜在的な重要性和ヴァーチャル・コミュニティが個人に対してもコミュニティに対しても、我々の現実世界の経験を変えるものだということを、少しでも多くの人間に知ってもらいたかったからである²⁵⁾」と述べているように、ヴァーチャル・コミュニティというのは、これまでの形態とはまったく異なった特徴や意義を有する新しいコミュニティであると考えるべきであろう。

むろん、電話や手紙といった旧来型のメディアによって、社会的な相互交流及び情報の交換・情報の共有は行われ、すでにかなり以前から「地図にないコミュニティ」が形成されており、取り立てて“新しいコミュニティの形成”を強調する必要がないという主張もあり得よう。極端に言えば、のろしや楽器の利用によっても、ある程度特定の地理的範域を越えて情報を伝達することは可能である。しかしながら、今日の情報ネットワークを流れる情報の流れ方、流通する情報の範囲や量、情報の形態、情報の流通時間及びコミュニケーション形態などこれらいずれの側面において、かつ又人間の思考や感情的、感性的及び感覚的な側面において、更には広く文化的、社会的及び経済的な側面等への影響やインパクトにおいても、今日の情報技術によって構築された情報ネットワークは旧来型のメディアとは顕著な格差があることは周知のとおりであろう。それでも十分とは言えない。目に見えない深層世界への影響など奥深い問題、そして又、まだ見出だされていない事柄や課題も種々存在していると思われる。

なお、ヴァーチャル・コミュニティにしる、或いはそれ以前から使用されていた「電子コミュニティ」、「メディア・コミュニティ」にしる、“コミュニティ”という以上、コミュニティとしての概念規定や要件を満たしている必要がある、という議論があるかもしれない。ここでは、この点についての基本的かつ理論的な詮索は行わないが、コミュニティそのものの

意味も徐々に変化の波にあらわれているように考えられる——このような考え方は、社会学分野のコミュニティに関する専門研究者からお叱りを受けるかもしれないが——。従来、よく言われてきたコミュニティが「地域」という概念と緊密な関係を有していることから、コミュニティ＝地域共同体という表現はこれまでもよく見受けられる。しかしながら、例えば、情報縁によって形成された「情縁共同体」、環境問題や政治問題を積極的に論じたり、歴史や考古学的な興味や関心の高まり、かつ又共通の趣味など知的な目的意識から形成された「知縁共同体」と称し得るような集まり、更には家庭内の悩み事や人間関係の問題を交互にわかち合うことを通して形成された「共感共同体」ないし「共鳴共同体」、といった集まりをコミュニティというものの一形態と考えると、あながち大きな過ちとはならないと考えている。

いずれも、意識的な共通の目標・関心事等の絆が存在し、自らの意思での自由参加・交流と活動が可能なきまりであるだけに、むしろ現実の人間関係を円滑にし、従来の地域社会を活性化させ、地域住民の意識的な協力・参加による新たな取り組みに駆り立てる可能性をも秘めているといえるのである。

(2) ヴァーチャル・コミュニティの問題

あまり適切な説明とはいえないかもしれないが、巨大な「ネットワークのネットワーク」(network of networks)と呼ばれ、“地球というシステムを完全に取り巻いている”と表現することもできるインターネットを利用することは、現実の地球の中にもう一つの“仮想地球”がつくられ、この仮想地球の中にヴァーチャル・コミュニティが多層・多重化して存在しているとも表現できよう。今日では、「第四の権力であるマスメディアを中心とする一対多型の情報システムは、過去の遺物となってきている。このような中で、人類は、今まで生成することができなかった社会を取り扱う道具を手に入れたと考えられる²⁶⁾」のである。

情報ネットワークを介してのヴァーチャル・コミュニティの意義や素晴らしい側面、即ち、ヴァーチャル・コミュニティの〈光〉の側面に関しては、もはや語るに遅きという言い方が的を得ているといえるほど膨大な数の文献が公表されている。そこで、ここでは、むしろヴァーチャル・コミュニティの〈影〉の側面について、即ち、ヴァーチャル・コミュニティのもつ問題と考えられる主要な事柄について、若干の検討を加えることにしたい。

先ず第一に、ヴァーチャル・コミュニティのメンバー(参加者)のコミュニケーションが身近な直接的接触を介したり直接対面(フェース・ツー・フェース)ではないことから生ずる、思わぬ意味の混乱、誤解や勘違いなどのトラブルにかかわる問題である。

谷氏はいう。「世代を超え、個体を超えて、まさに身体を介してなされるこれまでの社会的伝達の形式からの乖離が、いま急速に進行しているということもできるだろう。社会はこうして、伝達のネットワークの地球的規模での拡大と裏腹に、液晶板とわたしとの関係世界へと分断されていく²⁷⁾」と。確かに、ヴァーチャル・コミュニティでは、画面上で言葉(文字)を用いてコミュニケーションを行う。文字で挨拶し、知的な会話に加わり、知識や情報を交換したり、お互いの仕事内容や日常生活の状況・状態について報告し合ったりする。それはすべて小さな画面上であり、その限りにおいて直接の身体的接触はまったくない。しかし、逆に、文字表現だけによるコミュニケーションの方が人種、身体的な容姿や服装にとらわれず、或いは明確に公表しない限りは年齢、学歴、職種、身体障害の有無といった自己の社会的属性や社会的役割を消し去り、また社会的属性や社会的役割からもたらされる種々の制約及び葛藤等から開放されて、それぞれの「仮想人格」を認めて、平等の立場で独特な交流や関係が実現できるという可能性も否定し得ない魅力である²⁸⁾。その方が、かえって現実世界の可視的な視点からの評価に関係なく、その解放感と平等感ゆえに感性や想像力が豊かに解き放たれ、社会的、経済的な側面でのプラスの影響力も軽視し得ないことは、既に実際のコミュニティ・メンバーによって指摘

されている。人間は、どこかで日常の自己の姿を忘れて「仮想人格」ないし「仮想自己」に変身したいとする希望（欲求）をもっている者も数多いのではないだろうか。

しかしながら、「仮想人格」ないし「仮想自己」の存在を認めるとしても、それが悪魔の化身ではコミュニティが混乱するばかりである。やはりそこには、暗黙のうちに最低限度の社会的な常識が必要であり、かつ又コミュニティのメンバーとしてコミュニケーションを行う以上は、相手に対して正確に自分の主張内容や真意を伝え、相互理解を図る必要がある。一方的な自己主張はコミュニケーションとはいえない。直接対面の形でのコミュニケーションであれば、相手の顔の表情、視線の方向（配り方）、身振り及びジェスチャーなど「非言語」によって、言いあらわすべきことを補足し強化して、全体的に有効で適切なコミュニケーションの実現を図ることができる。「非言語」は、ヴァーガスの言うように「ことばならざることば」(nonverbal languages)であり、場合によっては、「言葉よりも強く」(louder than words)語りかけてくるものである²⁹⁾。そして又、その場の雰囲気といった要素もまた、コミュニケーションに影響を与える。だが、画面上での文字という情報のやりとりだけでは、このような「非言語」的要素は伝わらず、その場の雰囲気といった感覚的に肌で感じる要素は読み取れない。従って、言語以外の要素による微妙な感情を伝えたり読み取ったりすることができずに、いきおい誤解が発生し、摩擦が激化しやすくなるという。また、対話の相手が生身の人間であることを忘れ、つつい感情や表現がエスカレートして冷静さを欠き、実際の社会で行われる以上に激しいやり取りが交わされることも珍しくない³⁰⁾。

かくして、ヴァーチャル・コミュニティであるとはいえ、いやむしろ、仮想空間を唯一の対話の場とし、必ずしも安定した対人関係ではなく、顔と顔とを突き合わせ、手と手を取り合い膝を交えての対話でないヴァーチャル・コミュニティだからこそ、実際の社会よりも成熟した“大人の社会”でなければならないだろう。コミュニケーションを行う相手の顔を含

む身体がまったく視覚的に見えないということは、複雑化する社会において、実は非常に恐ろしいことであると思う。相手の身体が見えないという恐さを、我々はどれだけ気づいているだろうか。そして又、ローザックが指摘したように、メディアを単なる「電子落書きに墮落³¹⁾」させたり、巨大な独り言の集積装置にしないように、適切に伝達内容を吟味し、コミュニケーションの表現形態においても暖かさや温もりが伝わるような工夫を凝らし、コミュニティのメンバーとして相手の感情や立場に関しても敬意と配慮を怠らない姿勢が求められよう。メンバー同士の攻撃的な悪口合戦、或いは非難や中傷など言葉の暴力は是非とも慎みたいものである。情報ネットワークを媒介とするコミュニケーションにはおのずと制約が生ずるし、そのような制約があることを、一人ひとりがしっかりと認識し了解しておくことが大切である。

更に又、インターネットなど国境をまたいでいる世界的規模の情報ネットワークを利用する場合は、当然、好むと好まざるとにかかわらず、異なる民族との対話や交流も生まれる。この場合、歴史的な背景等が起因して常にお互いが有効的な感情のもとに対話ができるとは限らない。時には、お互いのある深く暗い溝を前提として、一言ひとこと相互理解に向けて言葉を発せざるを得ないこともありうる。従って、異文化との衝突による無用な摩擦を発生させたり、異文化に翻弄されることのないように、異文化を理解し受入れる能力を養うこともまた喫緊の課題といえるだろう。なお、この点は、ヴァーチャル・コミュニティのメンバーだけに妥当する事柄ではなく、高度情報社会を生きる多くの人間にとっても不可避な事柄であるといえよう。

第二に、ヴァーチャル・コミュニティの“住人”としての自己が、人間の意識の中で大きな位置を占め、現実世界の方がリアリティを失って、仮想空間にリアリティを感じる事等によって、現実の日常生活における人間関係や社会的諸関係を歪めたり、現実の日常生活に対する社会的不適応症状を呈するという問題である。

最近、ヴァーチャル・コミュニティの住人が増えつつあるが、特にインターネットが若者たちの出会い探しの場に利用される傾向も増えつつある。これは、ある意味で窮屈な既存の人間関係や共同体の秩序から開放されて、現実の日常生活では困難な新しい出会いを求め、平等な立場で理解し合えたり共感を得れる新たな「他者」を求めているという側面は否定し得ないであろう。つまり、現在の激化する競争や利害関係、煩わしい様々な人間関係を避けながらも、人間に親しみを求め付き合いを広げたいという、現代社会に生きる人間の複雑な思いが見え隠れしているのである。従って、ヴァーチャル・コミュニティが、討論・議論や情報交換など知的な活動の場としての機能だけではなくて、一種の精神的安定を回復する空間であり、現実のしがらみから開放されて精神的にやすらげる場としての機能も有しているのではないだろうか。「幻影の隣人や架空の共同体の夢を人々が追い求めていくのは、それでも、現代文明の不安の影の中で失われた〈帰る場所〉をどこかに見つけたいからなのだろうか³²⁾」と清水氏も指摘しているとおりである。

それだけに、一旦、自分（参加者）が考えている理想的な条件が満たされたコミュニティであればあるほど満足感や充足感が高まり、現実の日常生活よりも居心地が良くなることは十分に予想される。ラインゴールド自身、ヴァーチャル・コミュニティに引き込まれた何百万人もの人々にとって、コンピュータによって結ばれた文化の豊かさやバイタリティというものが魅力的であるために、そこにのめり込んで中毒になる危険すらある、と指摘している³³⁾。むしろ、仮想空間が居心地良くなるということ自体は、まったく悪いこととして排除されるべきではない。「他者」との相互理解が困難となり、生活の断片化や個人の社会的孤独化・孤立化が現出し、人間の精神的な崩壊ないし破壊が徐々に進んでいるといわれる現代社会において、一時的にしる精神的にくつろげ、やすらげる空間があり、自己の存在を確認する場があることは、そして、そういう空間に我が身を安心してゆだねることのできる「居場所」を見出させることはむしろ好ましいと

いえよう。

しかしながら、ガンパートが指摘したように、「たとえグローバルなコミュニイが得られても、真に身近なコミュニケーションが失われるとしたら、これは深刻な問題³⁴⁾」なのである。つまり、現実の日常生活で出会う隣人が遠くの存在となり、身体と身体とを触れ合う人間関係がうまくいかず、かえって情報ネットワークを媒介とした画面上の相手が身近な存在になってしまうという、一種の混乱や倒錯が発生して、結果的に、現実の日常生活に対する社会的不適応症状を呈したり、実際の人間関係や社会的諸関係を歪めたり、奇妙な問題行動としてあらわれてしまうという問題である。これは、新しい形態の精神障害の顕在化とも称し得るかもしれない。実際に、現代社会の中に「自分の居場所が見出だせないため、現実でなく非現実のなかに自分の居場所を見出だそうとして、虚構の世界へと逃避する若者たち」が増え、「虚構の世界を居場所とする彼らは、目の前にいる他人のリアリティをきちんと把握することができないばかりか、現実と非現実とははっきりと区別することができなくなってしまうことさえある³⁵⁾」といわれている。人間が、一旦、仮想の中に自閉してしまうと、イングリスの言葉を借用すれば、現実生活に帰る道筋は手探りで、苦痛で、足どもも極めて重いものとなり³⁶⁾、もはや仮想空間から外へ出る必然性も感じなくなるだろう。

このように、もし、人間が現実の日常生活の足場が不安定なままにヴァーチャル・コミュニティの住人として生きようとしたり、仮想空間が現実世界からの極端な逃避の場、或いは人間として当然果たすべき社会的役割や責任を回避したり拒否できる世界と化してしまうとすれば、コミュニティの住人が増加することは決して喜べるのではなく、逆に深刻な社会的問題として考えざるを得ないだろう。いわゆる、コンピュータ依存症も増加傾向にあり、自動車台数の増加が自動車事故件数と相対的に関連があるように、コンピュータ利用者の増加はコンピュータ依存症の人間をも相対的に増やすことになりかねない。かくして、我々は、改めて現代社会の〈影〉

の部分を見つめ直し、悩める人間社会と人間の動きに絶えず敏感であり、その在り方を問い直す必要性があると思われる。

そして第三に、自らが意図的にコンピュータの不正行為を行って、他のヴァーチャル・コミュニティのメンバーを不安や危機に陥れたり、或いは逆に、無意識のうちに他のコミュニティのメンバーによるコンピュータの不正使用によって引き起こされる、いわゆる一種の「情報犯罪」に巻き込まれる危険性が高まるという問題である。

ヴァーチャル・コミュニティが拡大すると、例えば、「何が起こるかといえば、ラスコーの洞窟のように大気汚染が取り返しのつかぬほど建物を損ないはしないかという不安³⁷⁾」に似た問題が起きる。つまり、ヴァーチャル・コミュニティが拡大していくと、大気汚染よりもひどい、コミュニティのメンバーの生活を脅かす意図しない事態が引き起こされたり、嫌悪すべき人たちをもメンバーに加わり、ヴァーチャル・コミュニティが、それこそ取り返しのつかぬほど混乱させられる危険性が高まるのではないだろうか。実際的に、情報ネットワークを利用すれば、自らの利益や社会的混乱を目的に、意図的に虚情報や誤情報を世界中にばらまくという芸当が可能である。これが、「匿名性」の下で成り立つ情報ネットワークのコミュニケーションの恐ろしさでもある。犯罪とはいえないまでも、悪質な「情報操作」の可能性も飛躍的に高まり、不特定多数のコミュニティのメンバーが被害を被らないとも限らない。特に、情報ネットワークに連結され、その中に身を置くということは、自分がまったく気づかぬうちに、他のコミュニティのメンバーの情報犯罪につらなっていたり、ネットワークを悪用した犯罪に巻き込まれるという事態があり得るのである³⁸⁾。いまや、ネットワーク犯罪の専門家によれば、犯罪を目的にコンピュータ・システムに侵入してくる犯罪者（クラッカー；cracker）にとっては、全世界が犯罪の場であり、インターネットにかかわる犯罪は世界的規模の問題であると指摘するに至っている。このような意図的で悪質な犯罪行為を防止するためには、しっかりした制度的、法制上の対応や技術的対策が必要

となるであろう。

現代社会を生きる上で、ましてやヴァーチャル・コミュニティのメンバーであればなおさら、情報意識や倫理観が問われ、他者の尊厳を重視し、その人間としての存在を尊重することが最低の前提とならなければならない。興味本位からメンバーの生活をのぞき見たり、陥れることは是非とも避けなければならない。コミュニティに加わることは、コミュニティのメンバーに対する義務と自己責任が伴う。参加することが自由なコミュニティであればなおさらそうであろう。「自己責任なしの自由は単なる放縦でしかない³⁹⁾」という意識を、如何に高めるかが今後の教育的課題でもあり必要でもあると考える。

上述のように、ここでは、その“住人”が増加しつつあるヴァーチャル・コミュニティについて、主要な幾つかの問題を検討し課題についても併せて考えてみたが、今後、ヴァーチャル・コミュニティの可能性や将来性を巡る考察は、ますます重要でありその必要性を帯びてくるだろう。何故なら、ヴァーチャル・コミュニティの“住人”が実際に増加しつつあり、将来的にもこの傾向が加速度的なことは容易に予想し得るからである。それだけ、これまでの共同体にはなかった人々を魅了する数々の特徴を有していることは確かである。

しかしながら、他方では情報ネットワーク上の仮想空間において、軽やかな、純粹に「情報の縁」だけで結びついた人間と人間との関係が、本当の意味での人を育て、孤独から救い、心を豊かにするののかという重要な問題について、今日直面している人間本来の人格的な人間関係の崩壊、自我の解体・断片化及びアイデンティティの喪失等といった事象との関連での深い議論が是非とも必要であると考えられる。

4. 「仮想」という空間を巡る諸問題

今後において、〈サイバースペース〉そのものがいま以上に精緻で緻密

につくり上げられ、そしてそれが急速に膨張し、ヴァーチャルリアリティという新しい技術もより一層高度化して再現性が高まり、現実感や臨場感あふれる疑似体験等が可能となることは容易に予想し得よう。しかし、技術的に「ヴァーチャル」の再現性が飛躍的に高まり、現実世界と仮想世界との境界線が取り払われつつあるかにみえるにしても、やはり仮想はあくまでも仮想であり、それはどこまでも変わらない。たとえ、英語の「ヴァーチャル」という言葉の本来の意味が「限りなく現実に近い」、或いは「現実と等価の機能をもつ」という意味で使われることが多く、決して単なる「空想=フィクション」の世界や現実離れた世界をさす言葉ではない、と説明したとしてもである⁴⁰⁾。仮想世界がどんなに暴力をふるって現実世界を埋め尽くそうとしても、やはり仮想世界は仮想世界であって、仮想世界が現実世界とイコールにはなり得ない。この点については、どのような概念や理論的展開を試みても否定し得ないだろう。

しかしながら、いま、人間はヴァーチャルという別世界の疑似的なリアリティに惑わされ、現実世界の生活において様々な問題が発生しはじめ、また生起するのではないかという危惧や懸念が少しずつ高まりつつある。そこで、ここでは、ヴァーチャルリアリティという技術なども考え合わせながら、より広い観点から「仮想」という空間を巡っていま生起し始め、かつ又危惧や懸念が高まりつつある問題を大きく三つの点に集約して、簡潔にその内容を考えてみたい。

先ず第一に、最近では、人間が自分自身の身体を通して知覚したり認識した現実世界の方が生き生きとしたリアリティを失い、コンピュータの中につくられた〈仮想上の像〉の方に実在感をもってしまうという危惧や懸念が高まりつつある。つまり、真の“リアリティの喪失”という現象の問題である。

録音された声は、もはや肉声ではない。画像・映像は、技術的にどんなに評価できるものでも、オリジナルとしての現実に対しては、やはりコピーに過ぎず、現実を再現的に表示しているものであり、現実そのものではな

い。決して、リアリティに触れたことにはならない。そこには、本質的な限界があるのである。

「仮想世界は現実世界を一つの平面に写像し、粗くモデル化した仮構にすぎない。そこでは、かぎりない細部をふくむ現実世界の豊饒さは失われている⁴¹⁾」はずである。現実世界に存在する物体は、人間の想像を超えた複雑性と多様性をもって構成され、取り分け、生命体はあくまでも人間には完全に理解の視野の中におさめきれない性質や無限に微妙な感触をもつ実在として存在しており、これをパソコンの画面で代替することはできない。やはり、野山に実際に出かけて四季折々の自然に触れ、そのような体験を通してその秘密を感じる以外に方法はないだろう。二次元、三次元の映像キャラクターを本物の生身をもった人間や動植物の代用とすることはできないのである。従って、パソコンの画面に展開される仮想上の像に振り回されて、現実世界のリアリティを見極める力を失うことのないようにしなければならぬ、という考え方が主張されることはむしろ当然のことであろう。

特に問題視すべきことは、〈生〉と〈死〉の实在感をなくしそのリアリティを喪失する、つまり、生と死のリアリティを喪失することの恐さである。例えば、実際の熱帯魚の水槽の代わりにディスプレイ上に水槽をつくり、そこに魚を泳がせるといった記号熱帯魚飼育プログラムでは、水槽画面の中にポンプやヒーター、温度計、岩などがおかれ、そこへ一匹一匹、年齢や性格の違う魚を入れ、餌を与えたりして飼育する。そして、キーボードから餌を与えないと魚が死んでしまったり、水面を叩くと魚が反応したりして、実際の生物の飼育ほど手間がかからず、しかも飼育の気分が味わえるというものである⁴²⁾。このように、今日の技術的発展は、現実ではないが、あたかも現実であるかのような世界を次々につくり出し、新しい感覚を我々に提供している。しかし、ディスプレイ上の水槽を泳いでいる魚は、あくまで本物の〈生〉をもっていない。餌を与えないと死んでしまったとしても、それは、やはり本当の〈死〉ではないのだ。偽りの生命であ

り、偽りの死亡であることには変わりがない。キーボードから餌を与える人間は、魚が死んでもディスプレイ上の、偽りの生命の偽りの死であることを知っている。だから、やや残念とは思っても、到底涙を流すとは思われない。人間であれ動物であれ、心臓の鼓動がなく、呼吸が停止し冷たい存在となった本物の死には言い知れぬ深い悲しみが伴う。現実の「われわれの生と死者の死を重ね合わせることによってこそ、死というものを初めてリアルに体得する⁴³⁾」ことができるのである。

残念ながら、現実の日常生活において、しかも大都会での生活のなかでは、野山に出かける機会はそう多くはないだろう。そして又、人間の死や動物の死といった生命あるものの死という現場に間近に立ち合うことは殆どないといってよい。人間がその生涯のうちで、何度、そういう場面に出くわすだろうか。しかしながら、生と死のリアリティを喪失する事態だけは何としても避けなければならない。何故なら、今日増加傾向を見せている青少年の非行や登校拒否、家庭内暴力、かつ又子どもの心身症や自殺なども、その問題の背景には生と死の真のリアリティの喪失が指摘されているからである⁴⁴⁾。むろん、このような問題の背景には種々の事柄が考えられるが、生と死のリアリティ、特に死のリアリティに触れることが少ない子どもの場合は、死というものの本当の実態を、そしてその真の意味を知ることがない。このことから生ずると予想される子どもの心にかかわる問題は、もはや軽視し得ないように考える。

第二に、この点もよく指摘されているが、仮想空間に長く滞在し浸り続けている（のめりこんでいる）うちに、「現実」と「仮想」との倒錯が起き、仮想世界を現実世界と、仮想上の像を実像と錯覚する危険性が大きくなり得るという問題である。

現実と仮想とが本当に“反転”するのだろうか。現実世界と仮想世界と、仮想上の像と実像とをはっきりと区別できないといったことが本当に起きるのであろうか。この点については、まだ本格的で実証的な研究の成果が積み上げられていないように思われる。従って、ここで問題として提示す

るにはやや軽率かもしれない。

しかしながら、この点について、あくまでも参考の域を出ないかもしれないが⁴⁵⁾、神経生理学者によると「夢日記」を毎日丹念につけている場合、一ヶ月程度すると夢はかなりきれいに思い出せるようになり、いつも夢を見るようになる。慣れてくると、夢を見ていること自体を意識しながら夢を見て眠っている、という状態になり、もっと進むとこの夢はこれ以上見たくない、やめようかといった無意識のプロセスが実感されてくる。このあたりの無意識の世界は、記録していくと色々と面白い探究ができるという。しかし、これを余りやり過ぎると夢の世界の方がよりリアルになり、本当にシュール・リアルになってしまうと、現実世界より夢の世界が本物のようになり、現実感が狂うということになる。シュール・リアルの世界に入って、また覚醒し現実に戻るということが自由にできるのが健康な精神能力であるが、ある種の精神病的な状態の人は夢を見た精神状態が一日続いてしまう。本当の精神病では夢かうつつかわからなくなって、むしろ夢の方が本当のように感じられてきて、現実の方がうそに感じられてくるという状態に入っていくという。また、イングリシによれば精神病の幻想は円環的であり、幻想の物語から外の現実生活に出る脱出口がない。この円環にとらわれるのは、例えば、強迫的なビデオ・マニアであると指摘しており⁴⁶⁾、このような指摘から、精神病的な状態の者のみならず、健康な人間においても——特に、未成熟な青少年や子ども——現実と仮想との倒錯という事態が引き起こされることを予感しないわけにはいかないのである。

ただし、加藤氏によれば、ヴァーチャルリアリティという新しい技術を前にして、映像中毒の危険を指摘することはたやすいが、ヴァーチャルリアリティには、映像中毒の危険は殆どなく、映像と現実を混同する恐れは現在の技術水準では考え難いと述べている⁴⁷⁾。加藤氏の指摘が本当であれば、またヴァーチャルリアリティが電子の「麻薬」にならなければ、むしろ喜ぶべきことといえる。なお、少し問題の内容が異なるかもしれない

が、人気の高い戦争ゲームや格闘ゲームに熱中する子どもたちの中で、常に勝者となる者がいる。このような子どもが実際の戦争を理想化して戦争そのものを肯定したり——むろん、悲惨で残忍極まりない本当の戦争を体験していないのだから止むを得ないといわれるかもしれないが——、或いは心のどこかで実際の格闘においても必ず自分が勝者になり得ると確信していたとしたら、これもまた非常に恐ろしい事態であると憂慮せざるを得ない。このことは、勝者となるか敗者となるかという意味の問題ではなく、そこに「他者」への暴力、人格の破壊を容認しはしないかという危険性が読み取れるからである。

そして第三に、「仮想」という空間の魅力に惹かれて、知らず知らずのうちに、「仮想」という空間を過大評価してしまい、現実世界との様々な関係を忘れ、仮想世界が一人歩きしてしまう危険性が大きくなり得るという問題である。

今日では、国籍や既存の境界を超えて、ヴァーチャル・コミュニティといった仮想上の共同体ないし仮想上の物事が、一人ひとりの現実の日常生活、延いては現実の社会システムを変化・変容させ、大きく動かす時代となる予感が随所でみられ、既にその様相が徐々に見えはじめている。それは、経済分野において徐々に拡大しつつあるヴァーチャル・コーポレーションやヴァーチャル・ショップといったものが、現実の企業行動や市場取引に与えつつある影響力の大きさとその範囲の広さを想定しても同じことがいえよう。確かに、仮想空間には様々な領域及び側面において数多くの可能性を秘め、まだ見ぬ可能性の方が遥かに多いかもしれない。仮想という空間は実に魅力的である。ハイムの言葉を借用すれば、「純粋な情報として提示された世界は、われわれの目や精神だけでなく、心までも魅惑してしまう。自分が強くなったとを感じる。機械の中で心が脈動する⁴⁸⁾」とでもいえようか。しかしながら、「仮想世界のリアリティは、現実の世界もしくは実世界の正しい解釈によってのみ保証される」のであり、「たとえ、われわれに超表現力の技術があったとしても、現実世界の確かな理

解力がなければ、豊かな仮想世界を運営していくことはできない⁴⁹⁾」のである。

このような視点のもとに、21世紀高度情報社会との関係でヴァーチャル・コミュニティの存在を考えてみると、ヴァーチャル・コミュニティの可能性や将来性だけを必要以上に過大評価して、21世紀における、いわゆる「理想郷」のような存在として主張したり、それ故に従来の地域社会の存在意義を希薄化することには大きな疑念をもっている。何故なら、ヴァーチャル・コミュニティがより現実性を帯びてくるにつれ、現実の地域社会で生起している複雑で深刻な問題がヴァーチャル・コミュニティにもそのまま持ち込まれ、結局、ヴァーチャル・コミュニティの住人も現実世界と同様の悩みと混乱を抱えるという状況を呈するという危険性は否定できないからである。従って、ヴァーチャル・コミュニティの可能性や将来性を巡る考察においては、「同時にまた、われわれの足下の、現在の『共同体』の深刻な問題性をもつねに念頭においておく必要⁵⁰⁾」があるのである。より具体的には、人間の具体的な生活基盤である地域社会が解体し崩壊しているともいわれる今日的現象に対して注目し、その背後の要因を、その深部にいたるまで明確に探る必要性があると考ええる。

かくして、仮想空間を過大評価して、現実世界を忘却してしまったり、もはや、「現実」の姿やあり様に関心（興味）を持たずそれに考慮しなかったり、まったく考慮しなくなったとしたら、やはり大きな問題であるといえよう。

本稿の冒頭で述べたように、「ヴァーチャル」にかかわる技術に秘められた魅力的な特性と開発可能性は極めて大きい。だが同時に、21世紀社会を迎えるにあたっての問題も多く、その分だけ課題も大きいように思える。もちろん、我々は度を越した不安感や危機感を与えようとは少しも意図していない。むしろ、既述したような幾つかの問題の検討がまったくの徒労に終わることを願っているが、やはり、意図しない障害、作用及びインパクトが引き起こされたり、「人間」の存在を脅かす危険、或いは恐るべき

脅威としての匂いを感じずにはいられない。現代という時代は、「人々を取り巻く日常の空間の中から現実感や遠近感を奪い、自己と他人の境界や実像と虚像の世界の違いもあいまいにし、さらに差異の意味も消し去りながら疾走し続けているように見える。この速度の中で、人々が軽いめまいと興奮に襲われているのが現代という文明の姿だとも言ったらいいのだろうか⁵¹⁾」と考えこんでしまうのである。

5. 結 語

本稿では、仮想空間に関する基本的な理解を図るとともに、どちらかといえば、「ヴァーチャル・リアリティ」といったヴァーチャルにかかわる技術的な可能性やその社会的、経済的なプラスの影響やインパクトよりも、「仮想」という空間の秘めた色々な問題を「人間」との関わりにおいて検討してみた。

現在のところ、ヴァーチャルにかかわる技術の発展に関しては、技術の偉大な進歩であり、その新しい時代を切り開く無限の可能性や将来性と計り知れない影響力を有していると考えられること等から、この新しい技術を積極的に肯定的な評価をする見解がある一方で、多くの危険性や社会的混乱を包蔵する技術でもあるとして批判的な見解も存在している。むろん、ある事柄について、肯定的な見解と否定的な見解が存在するのは当然のことであるが、我々が検討を終えた現段階では、肯定的な評価をする見解が多く、「仮想」という空間のもつ魅力的な特性がふんだんに語られているように思われた。だが、もしかすると、現段階では知られていない仮想空間に秘められた問題は、現実世界において、これから徐々に顕在化してくるかもしれない。“秘められた問題”が、いつまで“秘められ”ているかは、時間の問題かもしれないのである。

また、「仮想」という空間を巡る様々な問題の捉え方や議論を行う上で、是非導入すべき差異的要素がある。それは、「年齢差」ないし「世代差」

である。例えば、往々にして、現代の大人にとっては、自分の部屋でファミコンに代表されるビデオゲーム（コンピュータ・ゲーム）に熱中する子どもたちやゲームセンターで我を忘れんばかりに様々なゲームに興じている青少年たちの気持ちが理解し難い。熱中するあり様は異様で、一種の気味の悪ささえ感じてしまう。つまり、何故、彼らがあればほどゲームに熱中できるのか、大人には理解できないのである。最近になってようやくワープロやパソコンといったメディアに触れた世代の情報行動と、生まれた時からコンピュータによって作り出された空間で日常生活を過ごし育ってきた世代の情報行動とが、殆ど同一と考えることの方がむしろ不自然というものであろう。仮想の情報空間、即ち、仮想空間に対する感覚、考え方及び利用の仕方等において年齢ないし世代によって大きな格差が生じているが、このような観点については「マルチメディア」そのものについても同じことがいえそうである。この点において、「仮想」という空間を巡る諸問題は他に生起している諸問題、例えば、環境問題やエネルギー問題などとは質的に大きく異なる特徴を呈しているように思われる。従って、仮想空間に秘められた問題やいま顕在化している問題を取り扱う場合は、「年齢差」ないし「世代差」という要素を十分勘案した把握の仕方と検討が必要であり、このような問題を取り扱う者にとっての一つの課題ともなり得るであろう。

これからは、「サイバースペース社会」の到来とか「インターネット・リテラシー」といった言葉が、急速に我々の社会に広まり、学校教育においてもパソコンをはじめとするコンピュータや情報ネットワーク利用等を重視した情報リテラシー教育の必要性が格段と高まるであろうことは異論がないだろう。特に、日本人は情報に関わる道徳観や倫理観、職業上の情報への倫理観が曖昧であるといわれている点から考えれば、慎重な熟慮を重ねた上で、ゆがみのない正しい情報リテラシー教育の拡充・充実が望まれると同時に、これらを可能とするための制度の確立や社会システムの確立が急務であるといえる。

今日では、コンピュータによって生成された「仮想」という空間の魅力に取りつかれ、地球上に構築されつつある〈サイバースペース〉という別天地⁵²⁾の住人として登録し、この新たな開拓地に入り込んで生活しようと試みる人間が増大している。一体、いま拡大しつつある〈サイバースペース〉は、21世紀高度情報社会にどのような影響やインパクトを及ぼし、また人間の生き方に、人間一人ひとりの人生にどのような影響を及ぼし、後世に何を伝えもたらすのか、そして、どのような未来がおとずれるのか、最終的な我々の関心はそこにあるのである。

注1) Heim, M., *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York : Oxford University Press, 1993 (田畑訳『仮想現実のメタフィジックス』, 岩波書店, 1995年, 207頁)。なお、〈サイバースペース〉という用語は、SF作家・ギブソン (Gibson, W.) の小説から生まれたとする紹介が多くの専門家によってなされている。

2) Helsel, S. K., & Roth, J. P.(eds.), *Virtual Reality : Theory, Practice, and Promise*, Meckler, 1991 (廣瀬監訳『バーチャルリアリティ』, 海文堂, 1992年, 69頁)。

3) 松尾氏は、「人々がコンピュータネットワークの中で手に入れた広大な新世界の規模とその社会的影響は、かつてヨーロッパの人々が『新大陸発見時代』に経験したような規模と社会的影響に匹敵するほどのものであると考えられる」と述べている。この見解に関しては下記を参照されたい。松尾和洋「コンピュータ上の社会現象——人工社会——」高木他『マルチメディア時代の人間と社会——ポリエージェントソサエティ——』, 日科技連, 1995年, 125-126頁。

4) Benedikt, M., "Introduction", in M. Benedikt (ed.), *Cyberspace : First Steps*, Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 1991 (NTTヒューマンインタフェース研究会他訳『サイバースペース』, NTT出版, 1994年, 2頁)。

5) Heidegger, M., *Sein und Zeit*, 1927 (桑木訳『存在と時間 [上]』, 岩波書店, 1960年)。

6) 山岸健『社会学の文脈と位相——人間・生活・都市・芸術・服装・身体——』, 慶應通信, 1982年, 324頁。

7) 同上書, 325頁。

8) 加藤尚武『技術と人間の論理』, 日本放送出版協会, 1996年, 268頁。

- 9) Klapp, O. E., *Opening and Closing : Strategies of Information Adaption in Society*, Cambridge : Cambridge University Press, 1978 (小林・川浦訳『情報エントロピー——開放化と閉鎖化の適応戦略——』, 新評論, 1983年, 10頁).
- 10) 服部桂『人工現実感の世界』, 工業調査会, 1991年, 76頁。なお, 本書はヴァーチャルリアリティという新しい技術を理解する上で大いに役立つことから, 一読をお薦めしたい。
- 11) Cf. Krueger, M. W., *Artificial Reality II*, Reading, Massachusetts : Addison-Wesley, 1991. なお, ハイムによれば, 現在の用法での「バーチャル」という言葉は, ソフトウェア・エンジニアリングから来ているが, この言葉の起源は中世ヨーロッパにさかのぼり, 中世の論理学者ヨハネス・ドゥンス・スコトゥスがもとの意味を与えた, と説明している。Cf. Heim, M., *op. cit.* (同訳書, 204-205頁)。
- 12) 科学技術庁「資源調査会知的技術部会」では, 今後特に注目すべき「知的技術」(intellectual technology)の一つとして, 「人工現実感」を紹介している。この点に関する詳細については, 本部会の調査報告書(科学技術庁資源調査会編『“知的技術”その現状と展望』, 大蔵省印刷局, 1992年として刊行)を参照されたい。なお, 本稿の検討においても, 必要に応じて, 本調査報告書の記述も参考としている。
- 13) Helsel, S. K., & Roth, J. P.(eds.), *op. cit.* (同訳書, 8頁)。
- 14) 下田博次『超メディアと時空革命——メディアコンピュータが開く仮想経済空間——』, 第三文明社, 1994年, 90頁。
- 15) 公文俊平『情報文明論』, NTT出版, 1994年, 406頁。
- 16) 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, 56頁。
- 17) この点については, 村上則夫「高度情報社会における情報過剰の問題 (I)」『長崎県立大学論集』, 第29巻第1・2号, 長崎県立大学学術研究会, 1995年, 55-73頁も参照されたい。
- 18) Heim, M., *op. cit.* (同訳書, 190頁)。
- 19) 廣瀬通孝『バーチャルリアリティ』, オーム社, 1995年, 「まえがき」より。
- 20) 新睦人『現代社会の理論構造——ポストモダンへの傾斜——』, 恒星社厚生閣, 1995年, 116頁。
- 21) Maclver, R. M., *Community : A Sociological Study*, 3rd ed., Macmillan, 1924 (中・松本監訳『コミュニティ』, ミネルヴァ書房, 1975年, 231頁)。
- 22) 村上則夫「地域社会と地域生活——地域社会の新たな形成に関する一考察——」『調査と研究』, 第25巻第1号, 長崎県立大学国際文化経済研究所,

- 1994年, 83-106頁及び村上則夫『システムと情報』, 松籟社, 第6章等を参照されたい。
- 23) 池田謙一「情報環境のメタモルフォーゼとコンピュータ・コミュニケーション」川上善郎他『電子ネットワーキングの社会心理——コンピュータ・コミュニケーションへのパスポート——』, 誠信書房, 1993年, 23頁。
 - 24) Gumpert, G., *Talking Tombstones and Other Tales of the Media Age*, Oxford : Oxford University Press, 1987, p. 178.
 - 25) Rheingold, H., *The Virtual Community*, New York : John Blockman, 1993, p. 4.
 - 26) 山本匡「2100年への社会情報システム——社会複合体モデルと人工実現社会——」社会情報システム学コロキウム編『社会情報システム学・序説』, 富士通経営研修所, 1996年, 70頁。
 - 27) 谷泰「現代文明と聖なるもの」河合他編集『新しいコスモロジー』(岩波講座 宗教と科学9), 岩波書店, 1993年, 27頁。
 - 28) 確かに, このように説明すると, 「ヴァーチャル・コミュニティ」は, 遠藤氏のいう「仮装共同体」ということになろう。ただし, 氏によれば, 「仮装」による人格の多重化は, メタ人格形成の強い意志がない場合には単なる人格分裂に陥る危険を内蔵している, と指摘している。この氏の見解に関しては下記を参照されたい。遠藤薫「旅人たちのヴァーチャル・コミュニティ」今田編『ハイパー・リアリティの世界』, 有斐閣, 1994年, 124-173頁。
 - 29) Vargas, M. F., *Louder Than Words : An Introduction to Nonverbal Communication*, Ames : The Iowa State University Press, 1986.
 - 30) 会津泉『進化するネットワーク』, NTT出版, 1994年, 35頁。また, 西垣氏によれば, 「21世紀サイバースペースにおける困った問題は, 人々の歯止めを失った小さな権力欲や攻撃性が, 教団の内部で結びつき, 組織化され, 巨大な攻撃の権力にあぐらあがっていくのではないか, という点にある」と危惧している。この氏の見解に関しては下記を参照されたい。西垣通『聖なるヴァーチャル・リアリティ』, 前掲書, 173-177頁。
 - 31) Roszak, T., *The Cult of Information : The Folklore of Computers and the True Art of Thinking*, New York : Pantheon Books, 1986 (成定・荒井訳『コンピュータの神話学』, 朝日新聞社, 1989年, 233頁)。
 - 32) 清水克雄『文化の変容——脅かされる知と人間——』, 人文書院, 1987年, 63頁。
 - 33) Rheingold, H., *op. cit.*, p. 3.
 - 34) Gumpert, G., *op. cit.*, p. 189.

- 35) 星野勉「社会と個人」城塚・片山・星野『現代哲学への招待』, 有斐閣, 1995年, 235頁。
- 36) Inglis, F., *Media Theory : An Introduction*, Oxford : Basil Blackwell, 1990, p. 152.
- 37) Baudrillard, J., *Simulacres et simulation*, Editions Galilée, Paris, 1981 (竹原訳『シミュラクルとシミュレーション』, 法政大学出版局, 1984年, 122頁)。
- 38) なお, 実際的な情報ネットワーク犯罪の恐ろしさを理解するには, 次の文献が大いにその役割を果たしてくれる。Cf. Bequai, A., *Tech-nocrimes*, Massachusetts : D. C. Heath & Company, 1987. また, 最近の国内外におけるコンピュータ犯罪・事故等の具体的事例を知るためには, 公共政策調査会が警察庁等の協力を得て取り纏めた研究報告書(公共政策調査会編『コンピュータ犯罪事例集』, 公共政策調査会, 1996年)等も参照されたい。
- 39) 経済企画庁国民生活局編『個の実現を支える新たな絆を求めて』(第14次国民生活審議会総合政策部会21世紀の社会構造委員会報告), 大蔵省印刷局, 1994年, 17頁。
- 40) 会津泉『進化するネットワーク』, 前掲書, 44頁。なお, 「ヴァーチャル」という単語には, 光学の術語としての「虚(像)の」, 又は「屈折した光線の見せかけ上の焦点」という意味もある。
- 41) 西垣通『聖なるヴァーチャル・リアリティ』, 前掲書, 92頁。
- 42) 下田博次『超メディアと時空革命』, 前掲書, 200頁。
- 43) 池田善昭『システム科学の哲学——自己組織能の世界——』, 世界思想社, 1991年, 200頁。
- 44) 同上書, 125頁。
- 45) 伊藤正男「夢の生理学」木村編『夢とビジョン』, 東京大学出版会, 1985年, 32-33頁。
- 46) Inglis, F., *op. cit.*, p. 152.
- 47) 加藤尚武『技術と人間の論理』, 日本放送出版協会, 1996年, 279頁。氏によれば, 「危険はむしろ映像そのものが, 暴力的であったり, 非道徳的であったりしないかという点にあるだろう」(同書, 276頁)と指摘している。
- 48) Heim, M., *op. cit.* (同訳書, 131頁)。
- 49) 下田博次『超メディアと時空革命』, 前掲書, 226頁。宮田氏は, 「直接体験は, その印象が鮮やかで, その後の間接体験を限りなく本物化したり, 実態化させるのに役に立つ」。また, 「共感性を支える想像力は, 現実の経験や知識がある場合の方がよりリアルに発揮しやすい。そして, 経験も想像によって豊かになるという相互依存関係があり, 間接体験を想像力を

持って解釈するためにも直接体験は必要不可欠である」と説明している。
この氏の見解に関しては下記を参照されたい。宮田加久子「コンピュータネットワークにおける人間心理と社会行動」増田他編『情報仮想空間と日本の選択』、富士通経営研修所、1995年、237-239頁。

- 50) 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、102-103頁。
- 51) 清水克雄『文化の変容』、前掲書、90頁。
- 52) 西垣通『聖なるヴァーチャル・リアリティ』、前掲書、80頁。