

# 意味と計算可能性

## ——サイバースペース ——サイバースペース 電腦空間構築におけるいくつかの現象学的問題点について——

岡本 由起子

### § 序

チェスゲームとは違って生活世界は自己充足的な意味のシステムではない。意味は数えられるものではなく「事物」の概念の範疇に入るものではない。われわれの棲む生活世界の中で意味は生まれ、複雑に織り合わされて、それ自身一つの文化世界へと成長するのである。だから意味それ自体は可算的ではない。とはいえコンピュータで構築された「仮想世界（VR）」と呼ばれる世界はわれわれの文化世界の全体を飲み込んでしまうかのごとくだ。

いうまでもなく、どんなに華麗な色彩の3次元シーンも単なる無色デジタル的ビットから成っている。VRといったどんな高度技術も人間の欲望がその原動力だ。そうした欲望にせよ、どのように想像された世界の観念にせよ、われわれの現実的な第一義的な世界（生活世界）から生まれ出ているのである。

そのコンピュータ文化のただ中に、いくつかの哲学的な問題が生じてくる。世界とはわれわれにとって何なのか？とりわけ、われわれにとって第一義的な自然とか世界というのは何であるのか？そして人間存在にとって不可欠の要素である技術の意義とは何なのか？こうした問題はまた私と他者の存在の意味や世界の存在意味といった形而上学な問題へと帰結する。そして高度技術を人間にとって有意味にするのは何であるかという問題となるのである。

もしわれわれがこのコンピュータ文化の世界にあってなお自然で健全なものであり続けたいと思うなら、何らかの仕方であらうこうした哲学的問題に答えなければならない、というのがわたしの考えである。私はこの小論でいくつかの現象学的な概念を中・後期のフッサールから提示しようと思う。それらに導かれていけば、コンピュータ文化の光景を眼下におさめることのできるどころへと行き着けるだろうと思うからだ。それはまた意識と世界の相関や存在意味を分析するためのフッサールの方法にも新たな光を投げかけるだろう。

この考察ではフッサールの超越論主義やいわゆる基礎付け主義といった議論をよぶ問題とも遭遇するが、それについても新たな立場（高度技術）から、再考できるのではないかと私は思う。そしてフッサールの超越論的諸発言がわれわれの足かせではなく、不安や矛盾する感情を解きほぐすための道具となるのではないかと思う。

### § 1 □計算可能性、「意味」そして「仮想世界」

仮想世界についての問いは、電腦空間（cyberspace）と有意味な、つまり現実の第一義的な世界とのせめぎ合いの場を象徴的に示している。仮想世界は生活世界の

意味を考えるための格好の場であろう。

ここでいう「計算可能性」とは時間と空間そして物質的なあらゆる限界が取り除かれたとして、コード化された言語に対するアルゴリズムがあれば言語は計算可能であるということである。そして、意味とは何かということについては実に様々な考察があり、決定的な説はいまだにないが、もし意味が言語の意味であるとして、そして言語が言語記号に尽くされているとするならば、言語記号がコード化されることにより「言語」はある意味でコンピュータ可算的である。そして意味もこの点でコンピュータ可算的といえるだろう。しかし事実はそうではない。生活世界の意味は言語の意味には尽くされない。そして何が仮想世界を人間存在にとって有意味にしているのかという問題は、ハイムの言うように「全体としての世界」という概念の理解を前提にしなければ、解けない問題である。この点では、「意味」を言語の意味と一致させることに反対したフッサールにこの小論の立場は与するものであり、この問題を解くには現象学的方法がもっとも見込みのある方途であると思われるのである。

## §2 現象学と仮想世界の問い

「サイバースペース」とは、何ものかを指示する言葉ではなく、コンピュータ技術に基づく社会的なその他の種々のネットワークなどコンピュータによって切り開かれる空間のことを漠然と意味している。仮想空間は様々な現実的な方法によってHMDやシミュレーションの形で実現されている。そうした技術的問題はともかく、ここでの関心は、われわれにとって第一次的な現実世界の世界がサイバースペースというメタファーに暗示される仮想世界によってとってかわられるという不安があるということだ。M. ハイムが言うように、技術への不安と懸念は高度技術がその萌芽の時期にハイデッガーがすでに鋭く感知したところだ。現在のサイバースペースへの不安は、現実の世界と仮想現実の区別が崩れかけている脅威、フェイストゥフェイスのコミュニケーションからの退行など第一次的な世界の中の身体的実存的自己が抑圧されること、そしてそこからくるモラルの問題等々に表れている。生活世界の意味がサイバースペースに飲み込まれることはあり得ない。それは事実としては不可能である。では何が問題か。またその不安とは何か。そしてこうした問題を考察する方法は、実証的なあるいは心理学的社会的なものに収まらず、現象学的方法であると私は考える。しかし、その問題を現象学の問題と捉えること、そして現象学的方法を用いて考察することについては、M. ハイムのフッサール批判がある。そしてまた現象学的考察に近い D. ハッケンは、知のネットワーク的考察を問題にしているのが、彼もまたその考察の中でフッサールの基礎付け主義を批判する。

## §3 サイバースペースとその現象学的諸前提

サイバースペースについての哲学考察についてはハッケンの反・近代主義的考察

に現象学的な側面を見いだせる。そこで、彼の考察をそのフッサール批判を含め一見する。近代主義的考察によれば知とは確実性を実証的に追求する際の最終到達地点であり、他方で理念的な存在として内的であって（自我の心にあつて）、真理性を伴う抽象的理念的なものとして語られる。しかしハッケンの知のネットワーク的考察によれば、知とは固定的な存在でも、最終到達地点でもなく、プラグマティカルなものであり、常に用立てられていること、社会的相互行為とその流れの中にあつて初めて知であり、その確実性も社会的相互協議によって獲られる。知はそれゆえ1つの現象である。この意味でハッケンはフッサールの知の概念が確実な究極的真理をめざす近代主義の基礎付け主義であると批判している。しかし、フッサールにおいても、知は構成と志向性の問題の文脈で語られる1つの現象である。少なくともフッサールの反・心理学主義からすれば知は心理学的個人の内にはない。次に”VRML”に関連して仮想世界構築の際のキーワードを検討していくことによって、さらにサイバースペースの問題と現象学的考察及びその方法論的問題との関係を見ていく。世界の存在意味と自我（self）の存在意味が、実はVRMLによる仮想世界構築の根底的な前提となっていることが明らかとなる。そして自我は、他者とともに共同空間の中の存在的統一として表現されなければならない、このことはまた各自我の視点の統一性を前提している。これらの前提は我々における世界の理解の仕方を反映する。これらの前提を明らかにする方法は、やはりある種の現象学的な還元であるといえるだろう。

#### §4 現象学的方法を再考する

ここでは仮想世界の考察と現象学的方法の関連を明らかにする。フッサールの「中立性変様」という概念が、仮想世界構築についての込み入った問題を解きほぐす1つの手がかりを与えてくれると私は考える。仮想世界の構築には、まず現実の世界と人間行動についての諸言明の中立性変様が必要なのではないかと考える。中立性変様とはまだ仕上げられたものではないが、ある種の還元であつて、存在判断を括弧にいれる操作である。いわば意識（ノエシス）の働きである「設定立（Position）」を宙ぶらりんにすることだが、ノエシスのすべて設定立的の働きには中立性変様の可能性が伴っている。これはたとえば述語論理学の「量化」という手続きになぞらえるならば（妥当性の評価に関する規則に従うことなく）、「量化記号」をはずすことによって対象の存在へのコミットメントから自由にするやり方、というようにも考えられる。この手続きによれば、たとえば実在世界の対象指示を含む言明も言明内容に何の変化もなくその存在指定だけが中立性変様される。この概念や方法は記号論理的なシステムとは隔たりがあるにせよ、対象の指示の問題と表現の意味の問題を区別するという基本的な考えは、共通しているように思われる。この区別を基礎において、フッサールの中立性変様と設定立の対比を理解することもできるだろう。このことは仮想世界の構築に関わる人々（構築者、ユーザーなど）における現実世界に対する実存的拘束の問題と関連する。

「中立性変様」をめぐる考察は『論理学研究 V』にその萌芽が見られるが、『イ

デーモン I』で練り上げられ、その後たとえば『想像、像意識、想起』に納められた 1921/24年の草稿でも『イデーモン』の考え方が確認されている。それによれば、一般的に言う中立性変様と想像作用との区別が重要とされるが、この区別は仮想世界の構築への考察においても重要であると思われる。一般的な中立性変様は繰り返せない。想像作用は中立性変様の一様であるが繰り返すことができる。「中立性変様」の操作は何も内容的に失うことなく実世界への実存的コミットメントから言明を解放する。想像世界を天翔けることと、仮想世界への没入は違う。その仮想性は、現実性とのつながりなしにはありえないからだ。そして他者の存在を伴わなければ仮想世界は社会的空間ではなく、現実らしさを持ち得ない。このような前提が仮想世界を有意味にし、仮想現実らしくしている。この意味では、仮想世界の構築に基本的に関わるのは、存在判断を括弧いれするだけの（内容的に現実世界に定位する）「中立性変様」の作用であり、現象学的還元操作であるといえよう。

また論理学的操作と現象学的「中立性変様」の操作の比較については、表現の意味と対象の指示の区別において重要な共通の考え方があるのだが、本質的な違いがある。現象学的な操作は論理的操作を超えて、意識の問題を含めたノエシスを問う点である。行動や思考などすべての意識の志向が統一されているのはノエシスの視点においてである。それを知ることによって「われわれの世界」という問いにも答えることができる。世界を世界とするには「感じ取られた全体」という特徴が必要であり、これは、形式的言語的表現を超えた仮想世界構築の根本的前提である世界の「存在意味」を指している。したがってそれを明らかにするのがノエシスの視点を問題にする現象学的還元であるだろうといえるのである。このように、仮想世界の構築における諸問題は現象学的考察のなかでその複雑な問題性格は解きほぐされ、それが示す高度技術へのわれわれの不安もまた鎮められ得るかもしれない。

## § 結論

仮想空間という「偽装空間」は一見すると、われわれを第一義的現実世界への実存的拘束から解き放つかに見える。しかしそこには、たとえば現実世界と仮想世界との境が曖昧になるという脅威（代替世界症候群）が、忘れられた暗い側面として潜在している。未来技術への矛盾した感情もその忘却された側面からくるのだが、それは、われわれが大地へとおろされている錨のことを忘れ去っているからではなく、無意識にもその実存的な拘束を周辺的な意識の中で感じ取っていることからきているのだ。仮想世界技術は日常世界としての世界全体に関わっている。電脳空間について語ることは、つまり他人や世界の存在意味や、われわれが身体を持つことの意味、社会活動、知識といった問題を扱うことである。したがって、仮想世界構築はわれわれの哲学的問題なのである。そして（意識のすべての能作を問題にするという点で）フッサールの意味における現象学的方法が、この高度技術世界と人間の問題を含む関係について究めるためのもっとも適切な方途であるといえる。

最後にフッサールの方法における超越論主義の問題について1つのことを付け加えよう。フッサールの現象学的方法とは、いわばありのままの日常的経験を、なに

ものも指定せずに、解釈せずに「光にもたらし」見てとることである。その背後には何もなく、これこそが世界をわれわれに理解させる究極的な方法なのである。超越論的方法とはこのような現象学的な見ることを意味している。確実な究極的真理への夢は費えたのではなく、彼の現象学的な展望への純粋な表現への夢が道半ばであったということなのであろう。

\*終わりに2004年11月に東北大学で行われた拙論の発表に対して会場でも後日に示唆に富むいろいろな質問をしてくださった方々、そしてこの発表の機会を与えてくださった静岡大学の浜渦辰二先生、論文を読んで貴重なご教示を下された東京大学の石黒ひで先生に感謝を申し上げたいと思う。