

|      |                                                                        |
|------|------------------------------------------------------------------------|
| タイトル | インタビュー 解説シリーズ - 今、何が起きているのか？ 第一回「メタバース」の著者に聞く メタバースと現実世界の関係性 - 現在地と方向性 |
| 著者   | 柴田，崇；森川，慎也；SHIBATA, Takashi；MORIKAWA, Shinya                           |
| 引用   | 年報新入文学(19)：142-165                                                     |
| 発行日  | 2022-12-25                                                             |



[インタビュー] 解説シリーズ——今、何が起きているのか？

## 第一回 「メタバース」の著者に聞く

# メタバースと現実世界の関係性

—現在地と方向性

柴田 崇      聞き手      森川 慎也

『新人文学』では今回より、より開かれた学術誌を目指し、文学研究科の教員・研究者が最新の研究動向やある特定のトピックについてコンパクトに解説する「解説シリーズ——今、何が起きているのか？」を開始した。さらに、この「解説シリーズ」を掘り下げ、幅広い読者にわかりやすく伝えるため、著者へのインタビューを企画した。素朴な質問から内容に踏み込んだ質問まで、なるべく多様な質問をすることで、解説記事の背景やその事象について、多くの読者の方々に関心を持つてほしいと考えている。初回である今回は、現代の社会事象として関心が高い「メタバース」について、本学で「メディア史」や「現代メディア論」を担当する柴田崇教授に論じていただいた。

森川 文学研究科の森川と申します。今回、「解説シリーズ——今、何が起きているのか？」という企画を新たに作りまして、シリーズを通してより広い読者の皆様に『新人文文学』という学術誌を楽しんでもらえれば、という趣旨で企画をしました。

本学研究科の場合、新人文文学という言葉を使って新たな人文文学を生み出すという試みをしています。もちろん学術的な貢献もできますが、より多くの人たちの関心を生むような現代の社会事象、文化事象を取り上げ、文学研究科所属の教員、関連分野の先生方に特定のトピックについてコンパクトに解説していただく記事のシリーズ化です。より開かれた新人文文学を、社会に発信していければと考えています。

解説シリーズの第一回としてメタバースというトピックを選んだのは、現代の社会事象とし

て話題になっているトピックでありながら、その実態がよくつかめないという印象を持っていたからです。そこで、このメタバースというテーマが最初に浮かび、その執筆者の候補としてまず頭に浮かんだのが、今回の著者である柴田崇先生です。

柴田先生のご専門を簡単に紹介しますと、マーシャル・マクルーハンとジェームズ・ギブソンのメディア概念について2008年に博士論文を書かれ、2013年に勁草書房から『マクルーハンとメディア論——身体論の集合』というご著書を上梓されています。本学でも、「メディア史」や「現代メディア論」などの科目を担当され、精力的に研究活動をされている方です。近著として、東京大学出版会から出版された『サイボーグ——人工物を理解するための鍵』というご著書があります。同書は、『知の生態学の冒険J・J・ギブソンの継承』シリーズの一

冊で、2022年4月に公刊されたばかりの新著です。ここではプラトンの『パイドロス』を起点に、現代のサイボーグ論の根幹とも言える extension という概念を、拡張から延長への転回という文脈の中で、非常に緻密に整理されておられます。果たして人間は人工物が及ぼす影響を「判別」できるのか、古くはプラトンにまで遡る恒久的な問題を正面から論じられている、大変読み応えのある本です。

今回の解説記事でも、同著の議論を敷衍しておられ、サイボーグ論の拡張と延長を援用しながら、メタバースにまつわる言説を批判的に考察されておられます。

柴田先生、ご紹介が長くなりましたが、今日はどうぞよろしくお願いします。

## 昨今のメディア―SNS時代に

### 何が変わったのか

森川 さて、メタバースの話に入る前に、枕とし

て昨今のメディア状況に関する質問から始めたいと思います。学生と話をしても、最近ではテレビや新聞などを見て情報を受信するのではなく、SNSへと情報受信の媒体が変わりつつあると聞きます。SNSで上がってきた新聞の記事には目を通すが、それにはフィルターがかかっていて、自分が普段から関心を持っている記事しか入ってこないというメディアの受信の仕方をしている。つまり、新聞を読んでいる一般の人たちなら知っているような情報が、SNSを通して入ってこないといった状況があったり、一方で自分と同じ関心を持つ人との交流が広がっていったりという現象が起きているようです。

メディア史という長いスパンで見ると、こういったメディアの受信媒体の変容は一時的なものなのでしょうか、今後もどんどん変わっていくものなのでしょうか。

柴田 まずは現在、史上最も一番大きく、強力な

共同体とされている「国民国家」があります。これはベネディクト・アンダーソンが指摘する通り、基本的には新聞や小説によって形成されたものです。新聞や小説はいずれも印刷技術の賜物です。大量に複製された同一の内容のものが、人々に同時期に共有されることである種の仲間意識が形成され、この意識が想像の共同体である国民国家のベースとなったというわけです。

今や多くの人が印刷された新聞を読まなくなっていることを考えると、当然ながら想像される共同体の形も変わっていくはずです。実は

このようなダイナミックな変化はいつの時代にもあるもので、今に限ったものではありません。つまり、当代最先端のメディアによって共同体の感覚は常に変わっているのです。ただし、国民国家が想像されたものとしても、これを補強し、統治する政府が確固としてあり、治安、福祉、防衛などの面で共同体のメンバーの生活を支えているわけですから、最新のメディアが変化しようとも、現在の国民国家が全く別のものに容易に取って代わられるとは思えません。

人は入れ子状のアイデンティティを持つ、とよく言われます。一番大きな枠組みが仮に地球市民のイメージで語られる地球規模のものだとすると、その内側に国民という非常に強いアイデンティティがあり、そのさらに内側に、北海道民や札幌市民、場合によっては地域のボランティア団体のメンバーなどのアイデンティティがあったりします。最新のメディアを使うとい

うことは、新しい共同体意識を加えることにつながります。新しい共同体意識が、国民国家や国境の枠にとらわれない、より大規模なものになる可能性も否定できません。要は、新しいメディアが登場すること、極めてダイナミックな動きが始まるということです。

**森川** そうすると、SNSを中心に若い人が情報受信をしていくからといって、自動的にこれまでの主要な媒体である新聞やテレビが駆逐されていくというわけではないのでしょうか。

**柴田** 主要な媒体はどんどん入れ替わっていくでしょう。例えば新聞についても、印刷物の発行部数は全般的に減っています。会員限定のコンテンツをインターネットで配信することで購読者数を世界規模で伸ばしている新聞社もあります。そして、紙の新聞という媒体に依存しな

い形で新聞社が生き残ろうとするとき、印刷技術に基づく範囲で形成された共同体意識、つまり同じ紙面の新聞を頒布できる範囲に重なる共同体の意識は、必然的に衰退していくものと予想できます。

**森川** ベネディクト・アンダーソンの言う「想像された共同体」である国民国家があり、さらにアイデンティティにも複数の入れ子式でさまざまなものがあるということですね。先生の解説記事にも、メタバースの世界ではアバターを使ったアイデンティティというものが成り立つと書かれています。

先ほど仰った地球市民的な発想というのは、最近の一つの流行としてあるようです。例えばアメリカの哲学者で著名なクウエイム・アントニー・アピアは、まず自分は地球市民、コスモポリタンであり、同時にアメリカを愛する国民

であり、あるいはニューヨーク市民としてのアイデンティティを持つが、ベースに世界市民的な発想があると言っています。

**柴田** 要するに、想像の範囲はメディアが決めている、というのがメディア論の発想です。世界全体を想像させるようなコンテンツがあつたり、それを頒布するためのメディアがあつたりすれば、アイデンティティの外側の枠は自ずと地球となるというわけです。ところで、先ほど出てきた話で、SNSだとフィルターがかかっていると仰いましたが、新聞にもフィルターがかかっていますよね。日本の新聞は日本人にとって「重要な」記事で構成されています。アメリカやカナダの新聞とは紙面の構成が全然違います。そうすると、コスモポリタニズムと言った場合、仮にコスモポリタンが想像する範囲が地球という単位であつたとしても、記事にどのよ

うな優先順位を付け、紙面をどのように構成しているかが非常に重要になります。地球規模で考えたとしても、いわゆる底辺にいる人たちに関心が向かなければ、彼らを隣人や仲間として扱えるか、保証の限りではありません。

## メタバースとは何か―

### 仮想空間でのアイデンティティ

森川 それでは、いよいよメタバースの話に入っていきます。先生の見聞記事には、Facebook, Inc. が Meta Platforms, Inc. に社名変更したり、東京大学が「メタバース工学部」を開設し、中高生や学内外の大学生向けのプログラムを用意したと書かれています。私のような門外漢の人間からしたら、メタバースというのは今一つ捉えにくいものです。メタバースについて、どのような言説が言論世界を駆け巡っ

ているのか、その大きな文脈を教えてください。と思います。

## 柴田

まず、メタバースの専門家はいない、と思っていた方がよいのではないのでしょうか。もちろん、メタバースを工学的技術に基づいてつくっている人たちはいますが、メタバースにどのような社会的意義があるのかとか、メタバースをどのようにに社会実装していくべきかは、工学者だけでなく、哲学や認知科学を含む広い分野の人びとが関心を持ち、望ましい設計について思案している段階です。

メタバースの定義としては、インターネット上のVR空間、と見做せば、ひとまず問題ないと思います。インターネット上にあることで、単に個人がパソコンでゲームをやるという類のVRと違い、他者との社交ができるという点が新しく、可能性を感じさせるところです。

森川 *Oxford English Dictionary* の *metaverse*

を調べてみると、繰り返し出てくるのは「interaction」、交流するとか相互作用するといふ言葉です。柴田先生の定義でも、「アバターを使いVR技術で作成された空間内を能動的に動き回れること、そのようなVR空間が他の利用者と共有されていること」、また「相互にコミュニケーションを図れること」による社会性を実現」と書かれています。

本によつては、必ずしも交流が前提とならないような書き方をしているものもあり、岡嶋裕史氏の『メタバースとは何か——ネット上の「もう一つの世界」』(光文社)によると、「現実とは少し異なる理<sup>ことわり</sup>で作られ、自分にとって都合のいい快適な空間」、つまりVRも出てこなければ仮想という言葉も出てこない、利用者にとって都合の良い空間だという定義になります。「バー

チャル美少女ねむ」という人の例も挙げられています。この人はアバターですか？

柴田 そうです。実は先日、この方をお招きした

zoomのシンポジウムを聴講しました。後で聞いたところによると、主催者もこの方の現実世界での正体を知らないそうです。

森川 「バーチャル美少女ねむ」はメタバースに

空間性、自己同一性、大規模同時接続性、創造性、経済性、アクセシビリティ、没入性という7つの要件を設定していますが、メタバースの黎明期のような時期にあつて、先生が仰るVR空間で交流ができるといふのが重要な要件であるといふのを、共通理解として持つておけば良いのでしょうか？

柴田 岡嶋さんの定義でも、「バーチャル美少女ね

む」さんの定義でも、まずは、現実世界以外の社交の形があることを前提にしているはずですよ。その上で、現実世界でコンプレックスを持つている人でも、新しい自分として役割を得る機会があることを強調しているわけです。岡嶋さんの考えで特筆すべきなのは、メタバースでもうまくいかなかった場合のことも考えていることでしょう。岡嶋さんによれば、「お一人様フィルターバブル」のようなものも用意できる、というのです。

岡嶋さんの提案からも分かるように、メタバースが登場したからといって、完全な平準化や分断の解消、格差の解消が起こるわけではありません。メタバース内にはメタバースなりの格差や社会的な害悪が当然あるはずですよ。岡嶋さんの提案は、メタバースでは現実世界ではあり得ないようなケアが可能である、ということなのです。

森川 「お一人様フィルターバブル」では、人間

を介在させずにAIとだけ交流し、「自分にとって都合のいい快適な空間」がつくられるようですね。岡嶋さんはともかく、柴田先生は、メタバースの悪用例として「お一人様フィルターバブル」を挙げておられます。SNSがフィルターバブルにかかっている、それをもっと究極的にした孤立化が「お一人様フィルターバブル」であるということでしょうか。しかし、interactionというものがメタバースの中核にあるなら、「お一人様フィルターバブル」はメタバースの範疇から外れるような気がします。

柴田 メタバースの技術としての可能性を積極的に

に放棄することを選択し、メタバース上にあって閉鎖的な空間をつくりだすのが「お一人様フィルターバブル」です。岡嶋さんは、メタバー

スという技術の用途を考える際に、そのような選択をしたものと解釈できます。よい表現ではありませんが、実際、どのコミュニティでも「カースト」の下の方にいるような人たちがでる。そのような人たちにも癒やしを与えられる。「お一人様」の利点を強調されています。

**森川** 岡嶋さんは著書の前半では、メタバースは最初から持てるものだけが勝つことを約束された現実世界のゲームから降りて、仮想現実で生きていくということを可能にするとしています。仮想現実で理想の外見、アバターを手に入れる、これも固定化された格差のリセットである。リセットする欲望が現在起きているさまざまな社会事象にも見て取れると言っています。著書の後半では、メタバースにより解消されたはずの格差は、本当に実現できるかということと必ずしもそうではなくて、平等に見える世界は実

は「フィルターバブル」に包まれた人が見る幻想としての平等であるという言い方をしています。

一方で、岡嶋さんの著書には繰り返し、現実世界に適応できない、現実世界では満足できない人のための別の選択肢としてメタバースが存在していて、最近の言葉で言うならばそういう人も受け入れるのが本当の多様性ではないかというようなことを言っています。メタバースの中で孤立化したアイデンティティ、それも一つの多様性として認められるのでしょうか。

**柴田** まず、孤立化したアイデンティティについて考えてみましょう。確かに、外見にコンプレックスがある人であれば、メタバースで望ましいアバターをデザインすることでそれを解消できます。しかしこれは、現実世界において会社の窓際に追いやられている人が、地域の野球

チームに入って活躍し、結果、自分なりの幸福感を得られるというのと変わりません。さまざまな役割のヴァリエーションが得られる点にこそ、メタバースを利用するメリットがあります。その際、他者との社交を前提に、新たなコミュニティに飛び込むという点が重要です。その結果として、メタバースの中で、現実世界で変えられなかったような属性、例えば性別を変えられることができるという順序です。他方、孤立化したアイデンティティの獲得を目的として、社交を放棄してしまった場合、その人の関心は一体どこに向かうのでしょうか。もはや他人との間で新しいアイデンティティを作ろうという意識はありません。その人の関心は自分にしか向いていないのです。

「解説」の一番の肝は、メタバースで生きること、社会的な役割のヴァリエーションを増やすことと同義であり、この限りで、現実世界

で新たなコミュニティに属するのと一緒、ということです。ただし、メタバースが人工的なものであることは忘れてはなりません。メタバースを支えるために必要なインフラは現実世界にあります。言い方を変えれば、メタバースは現実世界に依存し、その逆はありません。メタバースを支える現実世界のことに何ら関心がないというのはナンセンスです。メタバースにだけ閉じこもっているのは、自分が「生きている」と実感できるメタバースを維持できません。メタバースを維持・管理する義務まで放棄し、メタバースの中で人生が完結するかのように謳ったり、そのような生を肯定する主張が多いのが気になります。現実世界にも、現実世界にあつてアバターを支えている身体にも関心がない人が蔓延る未来が来るとすれば、それこそデイストピアです。

## メタバースの技術的脆弱性と、

### 生きる力の減退

森川 先生自身が「お一人様フィルターバブル」の問題点として、他者との交流によって得られる成長の機会を失ったり、現実世界で生きていくための力が減退していくことを挙げられています。衰退というサイボーグ論とも関わってくる概念だと思うのですが、まだメタバースには技術的脆弱性が残っている。それで、最後にあたかも身体が現実世界から解放されるような、あまりにも樂觀的な見立てに対してそこを問題にされています。

とは言え、恐らくメタバース擁護派からすると、そうした問題点に対してこのような反論もあり得るだろうと思います。柴田先生が書かれているような成長機会の欠如を克服していくようなAIが活用されればその問題は解消される

かもしれないし、技術的脆弱性が問題になっていたとしても、それが克服されればそこもクリアされるかもしれません。私が解説記事を読みながら気になったのは、生存能力の減退と身体解放論に関してメタバース擁護派が樂觀主義的であることを問題にされていますが、それに対するメタバース擁護派の反論は、特に想定されていないように思うのですが。

柴田 まず、有効な反論はない、と私は考えます。

仰る意味でのメタバース擁護派の問題点は、現実世界とメタバースをあまりにパラレルに考え過ぎていることに尽きます。先ほど言ったように、メタバースは現実世界にあるインフラに支えられているのであって、インフラを維持・管理するのは直接には業者でしょうが、究極的にはメタバースを利用する個々人です。そのような仕組みを念頭に置かず、まるでメタバースが

完結した世界であるかのように語る言説には、  
非常な違和感を持たざるを得ません。

メタバースはテクノロジーズです。だとすれば、  
ブレイクダウンした時にどうするか、というこ  
とを常に考えなければならぬ。メタバースは  
ブレイクダウンし得る、ということを大前提に  
議論しなければなりません。

**森川** そこは私も気になっていて、今回の解説記  
事ではプラトンの『パイドロス』の理論を援用  
されていきました。そこにサイボーグ論の起源の  
ようなものがあつて、その例でいうと、文字を  
発見し、それを使えるようになったのが道具と  
しての文字との融合である。それを獲得して  
融合することで、本来文字を持たなかった時に  
持っていた能力、ここでは記憶力が減退してい  
くという問題がある。減退していく記憶力が露  
呈するのは道具との乖離、分離が生じた時だと

いうことですよ。

確かにともと持っていた能力が別の力に依  
存することによって減退し、その技術が使えな  
くなった時に露呈するというのは納得できます。  
一方でメタバースにしても、あるいはインター  
ネットにしても、使うことによって減退してい  
く能力があり、使えなくなった時に能力の低下  
が露呈するとしても、インターネットを使わな  
いという選択肢はないように思います。

**柴田** ええ、使わない選択肢はないと思います。  
だから問題は、積極的に使うならそれを保守し、  
維持する工夫を考えなければならぬというこ  
とです。ただし大前提としてはテクノロジーズ  
である以上、ブレイクダウンし得るという事実で  
す。

例えば文字の使い方は一旦覚えれば忘れない  
としても、備忘のために文字で書き留めていた



メモやノートをなくしたら、もはや書き留めた類の「記憶」は想起できない。おそらく文字を使っていなかった時代の人たちは、メモやノートのような外部装置に頼らず記憶し、想起する能力があったと推定できます。まさに今ウクライナで起きていることはこういうことではないでしょうか。社会インフラが破壊されたとき、これまで通りの生活ができなくなるわけですね。インフラが破壊されることで、インフラに頼らずに生活できていた時代よりも、それなしに生き延びる力が落ちていることに気付かされたのではないのでしょうか。この事実に向面した上で、まずはインフラが回復するまでの間、衰退した能力を補う努力をしているものと想像します。

現代社会を見渡しても、発明者や、新しい技術を導入しようとする者は常に「ブレイクダウンが起きるのではないか」との批判を受けます。

彼らは、「ブレイクダウンが起きない工夫をする」と宣言するでしょう。しかし、かつてタモ

ス王が発明神のテウトをたしなめたときのように、「絶対にブレイクダウンが起きない技術はあるのか」との声が上がるでしょう。技術に脆弱性が伴うことの指摘は、技術を推進する人びとにとって何時の時代にも鬼門であり続けてきたのです。このことは、メタバースにも当然当てはまります。メタバースのように極めて複雑な機構を必要とする世界は、何かあれば一瞬にして消滅する危険と背中合わせです。電力が落ちただけでおしまいですし。

**森川** 方向性としては、そういう可能性があるからそうならないようにしっかり保守をしようという議論になるのか、先生の extension の概念というと、本来持っていた能力を減退させてそれが露呈するくらいであれば、もともと持って

いた技術を維持する方に力を注ぐべきだという意見か、二つの考え方があると思いますが。

**柴田** 「ずっと使い続けられる状態にすればいいでしょう」か、「いや、続けられる保証はないでしょう」か、の二つの立場ですね。技術論の論点はほとんどそこに収束しているように思えます。「すごい技術」であればこそ、失われたときの影響についてもきちんと議論しておかなければなりません。AIの議論もそうです。

どちらが正しいか、というよりは、両方考えなければならぬのです。大筋としては、新しい技術が発明され、社会に投入されれば、人類はそれを使う方向を選択するでしょう。しかし、そのときに、拡張の効果、あるいは明るい面ばかりを謳う声が大きければ、重大な視点を見落としていることに思いを馳せなければなりません。どちらが正しいというのではなくて、プラ

トンが『パイドロス』で展開した技術論は、十全でバランスの良い形をしていたにも関わらず、それが受容される過程で、拡張の効果を強調した部分、つまりテウト的な発想が一人歩きしているのは由々しき事態です。

### 誰がメタバースを「判別」するのか

森川 もう一つプラトンの話でいうと、私も先生の『サイボーグ——人工物を理解するための鍵』を読んだ時にものすごく気になったワードで「判別」という議論がありました。もちろんその骨格は extension という言葉を、日本語では「拡張」であったり「延長」であったり「外化」という言葉で説明されるわけですが、それを判断する、つまりこの技術が持つ意味は何か、それをどの範囲まで適用すべきなのかということを判別する必要があるということです

よね。それは道具を使う人とイコールでもないし、道具を発明する人とイコールでもない。別の判別者がいるということでしたね。

### 柴田 判別する力の審級の問題ですね。道具を発

明した人であれば、自分こそがその発明の意味を一番よくわかっている、と言いたくなるが、それは間違いであり、発明者よりも使っている人の方がよくわかる、さらにうまく使う人の方がわかるはずだ、という審級です。

ただしプラトンの場合には、うまく使う人がその道具について一番よく分かっているかというところではなく、道具のアイデアについて考えられる哲学者をその上に置きます。轡くつわやハンマーが一体どのようなものか、そのよさを判別できる人はそのアイデアを知っている人であり、これが哲学者だと言うんですね。

私はこの意味での哲学者を判別の最上位に位

置付けるのはちよつと違うのではないかと考えています。使用者の認知にことばを与えるメタ認知の理論を持つものが、哲学者と同等以上の判別の力を持つのではないかと思うのです。研究の領域でいうと認知科学的な理論が、判別に至る近道なのではないかと。『サイボーグ』の第二章以下では候補となる理論の紹介に紙面を割きました。ただし、もちろん如何なる精緻な理論に基づくことも、道具の類が社会に及ぼす影響を完全に理解することは困難です。そして、未来の予測は原理的に不可能です。翻つて、未来の世界を予測しきることではなくて、例えば「これを使うと当面こういう効果がある、将来どう使われるかはわからないけれど、この人工物にはこのような効果がありますよ」というのを明らかにするための言語を探したとき、認知科学の領域には、十分ではないにしても最も適当なものがある、というのが今の結論です。

メタバースについても同様に考えます。メタバースの制作者が、それにどのような効果があるかを一番よく知っているかは疑わしい。今日、「バーチャル美少女ねむ」さんなどの、いわゆる使用のトップランナーの話を聞く気運が強いのは、つくった人が全部わかっているわけでもない、とりあえず一番うまく使いこなしている人の話を聞きましょうというフェーズだからだと思ふんです。だからこうした傾向は間違つてはいないと思うのですが、将来的にはトップランナーの認知を言語化するためのメタ認知の理論が必要だと考えています。

**森川** メタバースという現象がまだ新しいからそのような状態なのか、未来永劫そういうものなのか。どちらでしょうか。

**柴田** 未来予測の不可能性を前提にすれば、未来

永劫そうでしょう。さらに、使用者の中で誰がうまく使っているのかを見極めるのも大変でしょう。トップランナーらしいけれど、話を聞いたら大したことないな、ということもあり得ますし、逆にそのような見立てが間違っていることもある。だからこそ、理論的な研究が必要なのですが、まだこれといったものはないようです。

ちなみに、ヨハネス・グーテンベルクは、自分が発明した印刷技術が、一斉授業のモデルになるとか、国民国家を創設するなどとは想像さえしなかったはずです。発明から50年後くらいにルターなる人物が印刷技術を使ってドイツ語訳聖書を出版し、カトリックの一元的な支配を崩させることなど、夢にさえ見なかったでしょう。メディア史を勉強する限り、制作者が判別者としてはほとんど力がないというのは、公理とも言つてよい事実です。

効果を測定するための理論探しに焦点があたり、議論が成熟していけば、当然、判別と予測が違うことがクローズアップされるでしょう。もしかしたらシミュレーションが、今後、人工物の判別に加え、予測のために使われるかもしれませんね。

別のところ（AIに関する近著）で書いた話ですが、予測が難しいのは、用途の確定には、非常にたくさんの方が使う状況の中で選択されていく状況を再現しなければならいからです。そう考えると、メタバースというのは、シミュレーションの空間として非常に興味深い。メタバースとは、の話とちよつとずれるかもしれませんが、メタバースの中に現実世界で発明された新しい道具を投入し、使われ方を観察することで、現実世界での用途の予測につながるのではないかと考えています。

## 「お一人様フィルターバブル」と

### 現実世界の生き方

森川 私が先生の解説で面白いと思ったのは、仮にお一人様フィルターバブルが成立した世界で、生まれた時から完全に隔離されてお一人様フィルターバブルの中で育ったような人であれば、つまり現実世界を一切知らない、もし現実世界で生きていた経験があったとしてもその現実世界の記憶を忘却することができるとすれば、完全な孤立化というのが成立し得る。けれども、現実世界の記憶がある限りは自ずと「外から眺める客観的な視点を不可避的に持つ」という箇所です。つまり現実世界からフィルターバブルの世界を見てしまう客観的な視点を不可避的に持つということですよ。私もそう思います。これとうまく議論を結び付けられないかもしれないけれど、先生の解説の最初の方で、メタ

バースそのものは現実世界の知覚と認識を相対化する可能性を秘めていると述べられています。ここでいう知覚や認識を相対化するというのは、「お一人様フィルターバブル」は想定されていなくて、人同士の交流が普通にメタバースの世界でもあるとするならば、現実世界をもう一度別の目で見るということでしょうか。

柴田 技術的な話を言うと、現実世界では自分の視点はここ（自分の目線）に固定されていますが、メタバースだと俯瞰もできるし、森川先生の視点から私を見ることもできる。

そうすると、固定されているが故の自己の感覚や自己知覚を相対化して、平たく言うと、他者の視点で自分を見ることもできる。そうすると自己の観念も変わってくるのではないでしょう。メタバースでしかできないような可能性も、もつと追究していくべきでしょう。

森川 知覚と認識を相対化するというのはそう

いった技術的な話で、仮に「お一人様フィルターバブル」が成立したとしても完全に現実世界を忘却したようなことはできず、客観的な現実世界の視点を持ち込まざるを得なくなるとすると、自ら選んで「お一人様フィルターバブル」空間にいるとしても、そのニヒリズムを忘れたり、意識化しないでいることは不可能であるという御指摘と関連するでしょうか。

「お一人様フィルターバブル」のような世界ではいかなる連帯とも無縁のアイデンティティを指そうとするけれど、そもそも完全に現実世界を忘却したような世界はあり得ないのだから、いかなる連帯とも無縁なアイデンティティなどそもそも存在しないと言えるのか。あるいはそういう不可避的な視点を持つが故に、完全な「お一人様フィルターバブル」というものの

存在し得ないと言えるのか、そういうところはどうですか。

柴田 「お一人様フィルターバブル」とニヒリズム

の話をしてしましょう。「お一人様フィルターバブル」でもAIがいろいろな障害をつくってくれて、しかし最後はそれらを乗り越えてスターやヒーローになるというストーリーを経験したとします。とても快適かもしれませんが、しかし、「俺はこのバブルに入る前はこうじゃなかった、今経験したのはつくられた世界なんだ」という意識、あるいは自覚が消えることはないはずです。メタバース内の自分を俯瞰する、いわば第三者的な視点を自らに内在化しているのです。いくらメタバース内で栄光に満ちた経験をしようにとも、本当にその栄光に浸ることができるかどうかが、「お一人様フィルターバブル」での経験が、現実世界、あるいは社交の要素を残した

メタバース内のコミュニティでの経験と同等に感じられるかは、かなり疑わしいのです。

メタバースが社会的なものだとすれば、他者からの承認に基づく栄光は、現実世界のものと同等です。しかし、「お一人様フィルターバブル」の場合、他者との軋轢もAIによってつくられたもので、すべての障害が最初から越えられる程度のものに設えられています。一旦くじけたとしても、2回目にチャレンジしたらクリアできるようにプログラミングされていたり。そのような世界で成功を収めたとしても、心の底から楽しむことができるでしょうか。

私たちが子どものころからあるビデオゲームは基本的に「お一人様フィルターバブル」と同じ構図です。完全にクリアできるようにつくられています。ただ、ゲームを通じた社交の機会は保持されていました。「かけっこは遅いけれどゲームができるからあいっすごいな」と。そう

いう風に役割のヴァリエーションの一つとしてゲームが使われていました。ゲームにしても、それだけで完結している世界はかつてはありませんでした。

話を戻すと、第三者の視点を内在化してしまっている以上、完全なお一人様のアイデンティティなどというものは、ありません。「お一人様フィルターバブル」には、メタバースでの栄光や成功を無化する「目」が常につきまとうが故に、そこでの経験の価値を疑うニヒリズムから逃れることはできないのです。

不完全な「お一人様フィルターバブル」にこもっている人の関心が、自分にしか向いていないことは既に述べました。ニヒリズムが襲ってくるたびに、その人の関心は、ニヒリズムを振り払うかのように内に内に向き、現実世界からますます遠ざかっていくことでしょう。自分に関心がなく、自分が快感を得ることに執心

する人に連帯とか公共性の心が芽生えることも期待できません。そのような人々をつくりだすことに資源を投入するということに、非常に不健全な感じを受けるわけです。

森川 いよいよ最後の問に行きたいと思います。先ほどのアイデンティティと関わるかもしれないし、予測できないという先生の言葉からすると今から聞くことは愚問かもしれませんが、「お一人様フィルターバブル」のような使い方をするのがメタバースの標準的な世界になるようなディストピア的な予測をすると、そこで生きている人間というのはこれまでの人間とどう違うのでしょうか。

柴田 岡嶋さんの考えを好意的に取れば、基本的には、メタバースは現実世界におけるのと同じく新しい役割を得る機会を与えてくれる発明だ

が、そのような機会を活かせず、メタバースでもこぼれ落ちてしまう人もいる、そういう人には「お一人様フィルターバブル」のような使い方もありますよ、ということなのでしょう。「お一人様フィルターバブル」がメタバースの究極形とはお考えでないと思いますが、もし考えているとすれば、あるいは考える人がいるとすれば、メタバースの使い方を間違えており、悪用と言わざるを得ない、と申し上げたい。

商売上、こうした悪用で一儲けしようとする人は出てくるでしょう。この可能性は否定できません。繰り返しになりますが、「お一人様フィルターバブル」なるものはAIの使い方としてもメタバースの使い方としても健全ではなく、そのような用途でメタバースに籠るのは人間の生き方として肯定できません。学校に行きたくない状況は誰にでもあったことでしょう。正解や見えない手による保護のない中、蛮勇を振

るったり、一旦逃げたりしながら生きてきて今が誰にもあるのではないでしょうか。厳しい現実世界には、こうした試行錯誤を通じて徐々に大人になり、他者のことを思いやれるようになるという肯定的な面があります。すべての障害をAIで管理してあげましょう、という世界に生きる意味などあるのでしょうか。

**森川** メタバースの大きな問題点としてはそういうことが残っていると。先生の解説記事でもこういうものが出てきていて、こういう問題点があるというのを指摘してもらったのですが、もう一方で必ずしも現実世界とメタバースを対立軸でとらえる必要はなくて、お互い相互補完的に成立するポジティブな未来予想図を想像するのはいかがでしょうか。

**柴田** メタバースの善用の例として考えられるの



は、メタバースでしか経験できないことを通して、メタバースで得た経験をもとに現実世界でより良く生きる、要するに現実世界への帰還を前提にしたものです。アメリカでは、いわゆる精神疾患の治療にメタバースを利用する事例があります。メタバースで生きるためではなく、現実世界でより良く生きるためにメタバースを利用しようという話です。現段階では健全で真つ当な利用法だと思っています。

それ以外にもメタバースの用例で面白そうなのは、物理的な法則から自由に世界をつくれる点でしょうか。宙に浮いている建物や、現実世界では不可能な構造の建物もつくれます。アバター の行為にも自由があります。空を飛ぶ夢も叶います。良い映画を観たり、良い小説を読んだ後のように、メタバースでの経験が現実世界をより良く生きる糧になればよいですね。

森川 現実世界とメタバースの間を行き来しながら、現実世界でより良い生き方をしていくということですね。それでは、ここで終わりたいと思います。本日はありがとうございました。

構成・文 細川 美香

## プロフィール

柴田 崇（しばた たかし）。博士（教育学）。現在、北海学園大学人文学部英米文化学科教授。専門は、メディア論、技術思想史。主な著書・論文に、『サイボーグ…人工物を理解するための鍵』東京大学出版会（2022年）、T・インゴルド『生きていること…動く、知る、記述する』（共訳）左右社（2021年）、『マクルーハンとメディア論…身体論の集合』勁草書房（2013年）、『サイボーグの『原型』…"extension"の系譜学に基づくJ・D・バナールの読解』『新人文科学』第12号（2015年）などがある。