

インターネットの妖怪学

吉田善一

yoshida yoshikazu

1. はじめに

文明開化で近代化が進んだ明治時代であったが、多くの人々は未だ迷信や妖怪を信じ、怪奇な現象である「こっくりさん」や「狐憑き」などが蔓延して社会現象になっていた。そこで哲学者・教育者の井上円了（一八五八―一九一九）は、民衆の迷信を取り除くために、妖怪や怪奇現象を調査し、原因を解明する妖怪学の研究（不思議研究会）を明治一九年（一八八六）に始めた。妖怪とは、日本で伝承される民間信仰において、人間の理解を超える怪奇で異常な現象や、それらを起こす不可思議な力を持つ非日常的・非科学的な存在のことである。怪奇とは、明らかに並外れていて予想外であるさまで、普通の理解を超えてあやしく不思議なことをいう。

妖怪調査の結果、円了は、妖怪を四つに分けた。見間違いや恐怖など心理的要因によって生まれる妖怪を「誤怪（ごかい）」、人が人為的に引き起こした妖怪を「偽怪（ぎかい）」、自然現象によって実際に発生する妖怪を「仮怪（かかい）」、そして当時の科学では解明できないものを「真怪（しんかい）」と分類した。そして円了は持ち前の正義感と好奇心で、庶民のため、迷信や怪奇現象などの解明に現場主義で奔走した。

文明開化から一五〇年、技術の進化によりIOT（モノのインターネット）、ビッグデータ、AI（人工知能）、

ロボットなどが身近になってきたが、多くの人々は「なりすまし」や「フェイクニュース」を信じ、ネット詐欺や情報漏洩などが蔓延して新たな社会現象になってきている。

現在、調査すべき妖怪や怪奇現象とは何であろうか。科学技術至上主義が極度に展開したこの状況において、なぜか物や機械の中に魂や心を見出そうとする研究が盛んになってきている。しかし、機械の内に人間や動物の魂のようなものがあるというのではない。それは、機械と機械の複雑な相互作用の結果、コンピュータの中に人心をコントロールする悪の巣窟ができたり、情報端末の複合体から自意識のようなものが芽生えたりすることである。言い換えると、知らないうちにコンピュータは妖怪の巣窟や妖怪戦争の場になっているということである。また、インターネットには、ディープラーニング（深層学習）によるマッチングという、例えば、お見合いやレコメンドエンジンなど、利用者の自己の内面性と他者の内面性との関係を見出す機能がある。これによって、人と人、人と物をつなぐことが可能となり、この機能が「機械の心」であり「機械の自意識」であると考えられることもできる。

機械が心を持つとしたらAIが必ず関係している。アメリカの未来学者のレイ・カーツワイル（一九四八～）らは、二〇四五年にAIが人間の知性を超えるシンギュラリティ（技術的特異点）が起こると予測している。これは現在の妖怪であり怪奇現象でもあるといえる。オーストラリアのAI研究者のヒューゴ・デ・ガリス（一九四七～）らは、シンギュラリティではAIが人類を排除しようとすると言う。このままだと人類は、インターネットの中の妖怪戦争に巻き込まれ滅びてしまう。迷信で終わればよいが、本当かもしれない。今やらなければ、我々は子供や孫の世代に闇をもたらすかもしれない。これを防ぐには、二〇二五年に起きるとされるブレ・シンギュラリティまでに、機械の心やシンギュラリティの本質を明らかにすることである。

今後、あらゆる機械はインターネットとつながり心を持つ可能性がある。この仕組みを正しく理解し活用するには、円了の妖怪学が役立つと考える。また、現在の情報機器に関する迷信を取り除くためにも、インターネットの妖怪学を構築する必要がある。その方法は、①インターネットの偽怪、誤怪、仮怪を発見すること、②インターネットの「真怪」を研究すること、③シンギュラリティの真の姿をあぶり出すことである。

2. 妖怪学

古来、日本人は、使い込んだり壊れたりした道具などに、神や靈魂が宿るという付喪神（つくもがみ）を生み出した。天然物や人工物に魂を認め、妖怪として生活の中に取り込んでいた。雲外鏡（うんがいきょう）は古い鏡の妖怪、瀬戸大将（せとたいしょう）は食器の妖怪、化け草履（ばけぞうり）は履物の妖怪、など、ここには列挙できないほど多くの付喪神がいる。古代から日本では、妖怪は文化であった。現代では、パソコン、携帯電話、集積回路（IC）も付喪神になっているかもしれない。

2. 1 妖怪とは

「怪異」とは、不思議で異様なこと、または、自分の知識や理性で解釈できないことである。単に「普通と異なっている」という意味もあり、自然現象も含めて広く用いられる。また、言葉では言い表すことができないものを表すときにも用いられる。よって、妖怪や幽霊の出現も「怪異」である。井上円了哲学センターの甲田烈（一九七一一）は、存在論的に円了妖怪学を再解釈するという関心から、「井上円了は、妖怪は有るか無いかと言えば無い。しかし、居るか居ないかと言えば居ると考えていた」と言う（一）。すなわち、目ではなく、それ以外の感覚

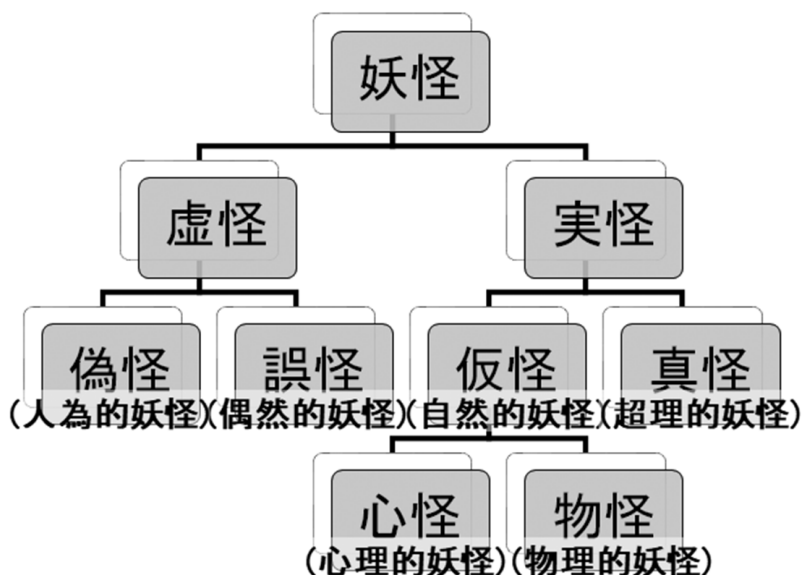


図1 妖怪の分類

で「怪異」を感じるということである。具体的経験と多角的視点とによって「妖怪が何であるか」を体感できるのも、その経験者の見地からは、妖怪は居るということであろう。物事を単純に捉えるのではなく、多角的にアプローチすることを、円了の探求法は教えてくれる。それは、怪奇現象や妖怪の情報収集から始まり、円了は分析、分類し、誤怪、偽怪、仮怪、そして真怪の四つに分けた(図1)。

円了の妖怪へのアプローチは、例えば、『迷信解』(一九〇四年)によると次のようになる。

「妖怪宅地(化け物屋敷)の中に枕返し(の怪談)がある。現今にても往々聞くことじゃ。余が越中巡回の折に、その怪事のある室に寝たこともあれば、自ら経験しておると申してよろしい。これもやはり神経の作用に相違ない。枕返しとは、一夜のうちに覚え知らず、己の枕の位置が転じておることを申すのじゃ。これは全く自らなしたるに相違

なきも、夢中覚えすなすことなれば、翌朝記憶しておる道理はない。ただし、なにゆえに夢中かかる挙動をなすかというに、もしその人が多少、この室は枕返しの起こる所じやということを記憶中に有すれば、その記憶が夢中に働きて、知らず識らずの間に自ら枕を返すに至るに相違ない。これを心理学にて無意識作用と申すが、あたかも夢中に寝言をいって自ら覚えざると同様である」（『井上円了選集』以下、『選集』）第一九卷、六七―頁）

円了が『妖怪学講義』（一八九三年）の緒言において「真正の妖怪」や「真怪」の例として老子の「無名」、孔子の「天」、釈迦の「真如」などと共に「我邦に神と云う」ものを挙げている。妖怪学によつて円了は、「真怪」を「日本の神」として定義し、その重要性を世間に周知しようとしたのではなからうか。このような円了の妖怪に対する考え方は、国学者の本居宣長（一七三〇～一八〇一）が「カミ」という名で考えたことと類似している。宣長の「カミ」の概念は、

「宣長の神道論は『古事記』に記された神の御所為が現実の世界に実現していることを闡明し、『古事記』の神々の事跡こそ人の在り方の規準であることを示して人々に意識の転換を迫る宗教的な革新の思想なのである」⁽²⁾

ということ、円了も宣長と同様に妖怪学により庶民の意識転換を行ったのであろう。

2. 2 妖怪の見方

2. 2. 1 モノとコト

井上円了の妖怪の定義は、人が出逢った時に不思議と思う「現象としての妖怪」、これは「コト(事)」であり、「存在としての妖怪」、これは「モノ(物・者)」であり、それらを統合的な分類として捉えたものである。より詳しくは、分析して知る言説知(論理や公理や定理)と既知の事柄から未知の事柄を推論し判断する言説量によって捉えることで、妖怪は「モノ・コト」となり、分類や分別できる。

妖怪の「コト」とは何であろうか。植物学・民俗学者の南方熊楠(一八六七―一九四一)の「事の学」とは、「現実の世界や、我々の内なる世界など、森羅万象を網羅する知識を得ようとする哲学である」⁽³⁾。あらゆる世界を視野に入れた森羅万象の解明は難しいが、当たらずとも遠からずとなるように、未解明な物事を分かった部分だけでも整理してみることができる。熊楠の場合、現実の世界にあつては、例えば、森の中を自分の脚で歩いて種々の生物を観察した事実(モノ)を、また、古今東西のさまざまな書籍に記された事実(モノ)を考慮した。内面の世界にあつては、夢やイメージの連鎖、ときには神秘的な体験を含んだ不思議な現象(コト)までも含めて考慮した。現実と内面とを一つの事実とみなし、整理し、モノ・コトを体系付けた。この方法は円了の妖怪学も同様である。

2. 2. 2 理性と感性

南方熊楠の方法では、現実の世界は理性を、内面の世界は感性を用いて解釈する。しかし、よく知られた科学的方法では感性を排除し理性のみで考えるので、理性と感性は対立する。すなわち、世界の理解によく使われる

のは帰納的・科学的な理性であり、それに対して、感覚を変換した感性の世界は知性によって捉えるのは難しい。言い換えれば、科学技術の世界は客観的で理性的な認識が主であるが、科学技術だけでは説明できない主観的で感性的な世界もあり、これを超自然的世界と呼んでいる。超自然現象を理性的に認識することは可能であろうか。井上円了は、超自然現象に関して、一大科学的体系を与えようとした。すなわち、妖怪学によって、理性と感性の両面から万物の原理を探究しようとした。

「宇宙間の諸現象を分かちて客観、主観、すなわち物心両界にするのが古来のきまりである。しかし、物界には物の規則あり、心界には心の規則あつて、物の規則は物的科学によつて精密に立証せられ、心の規則は心的科学によつて詳細に論明せられ、また、その両界の關係は哲学によつてこれまた明示せられておる。これらの諸説に照らせば、世間にて伝うる千妖百怪の疑團はことごとく氷釈瓦解して、青天白日となる。しかるに、さらに一步を進め、その物自体はなにか、その心自体はなにかというに至つては、物的科学も心的科学も筆を投じ口を緘し、造化の妙、谷神の玄と冥想するのみである。これこそ真正の真怪にして、真の不可思議というものだ」（『真怪』（一九一九年）『選集』第二〇卷、五〇七頁）

「妖怪学は、人知ようやく進みて物心内外の別ようやく生じ、結果を見て原因を探り、原因を知りて結果を求むるに至りて、はじめて起こるものなり。このときにありてはすなわち万有ことごとく妖怪にして、日月も妖怪なり、星辰も妖怪なり、風雨山川またみな妖怪ならざるはなし」（『妖怪学講義』『選集』第一六卷、八六頁）

すなわち、円了の妖怪学は、民俗学に分類されるものではなく、超自然現象に関して科学的に考察したものである。その方法は、文献的考察とフィールド・ワークとを併用しつつ、その対象とするところは、インド、中国、日本各地域の伝承・記録にわたり、それぞれに西洋哲学による分析を加えたものである。すなわち、円了が行った妖怪退治は、感性や直観を卑俗なものとして排除するのではなく、むしろ悟性や理性に助けられて感性や直観に磨きをかけるものでなければならなかった。

最晩年の著作『真怪』は、哲学的な視座から、ときには科学的アプローチから解釈する妖怪や怪奇現象の研究である。しかし本書は、哲学的・科学的説明はわずか最初の二千字弱で、残りの十二万字ほどは、すべて全国から集めた不可思議な話と、それに対する円了の解説で占められている。円了は『真怪』出版の数か月後に急死している。「真怪」の哲学的・科学的アプローチにまで深入りすることなしに逝くことは心残りであったのではなからうか。円了の無念を本論文で少しでも晴らしたい。

2. 2. 3 神秘的なもの

人知では推し測れないような、神や天地の秘密を「神秘」と呼ぶ。神秘的なものに関して井上円了は『妖怪学講義』において、

「もし神秘的すなわち理外的に解するときは、事実かくのごとしと信じて不可なしといえども、これすこぶる非学術的なり。されば、いやくもこれを学術的に解釈せんには、心理的と物理的との二法によらざるべからず」(同前、二八九頁)

と言う。神秘的なものも科学や心理学で説明できるということである。これは脱神秘化である。

南方熊楠の研究への意志 (will) に関して、

「我々が未知なるもの、不可知と思われる事柄に出会ったとき、諦めたり、失敗を恐れたりすることなく、それを楽しむがごとく積極的に行為に移そうとする」〔4〕

と説明している。不可知に対して懼れを抱くのではなく、楽しむということである。これは、円了よりも一歩踏み込んで、神秘的なものを愛し、楽しみ、感謝することが大切であるということであろう。

儒教の「四書」の一つ『中庸』には、

「鬼神（おにがみ）の徳というものは盛大なるものである。その形がないからこれを視ようとしても見えず、声がないからこれを聴こうとしても聞こえないが、万物は鬼神のおかげで生れその形体を得たもの」〔5〕

とある。鬼神、すなわち、超自然的・神秘的な精霊は、見ようとしても見えないし、聞こうとしても聞こえないが、すべてのものに現れるという意味である。

円了は、宇宙自然の原理原則を動かしているものを心理学と物理学で明らかにしようとした。また、熊楠は、それを愛し楽しむことで何かをつかめると考えていた。すなわち、見えない聞こえない神秘的なものにこそ研究する価値があるといえる。

2. 2. 4 見えないもの

古来、日本人は自然災害を怖い怖いと排除するのではなく、生活に取り込んで、名づけることによって、友達にしてきた。そこで、COVID-19でも妖怪「アマビエ」が現れ、見えないコロナウイルスを退治する友達として見えるようにした。今回のコロナ禍で分かったことは、危機への初動は、「適切に驚く」ことであろう。すなわち、ベスト、コレラなど、過去の危機から学んでおかないと、平和ボケに陥るか、慌てふためくかで、適切に驚くことができずに初動対応を誤ってしまうのである。

適切な驚きには先人の知恵が役立つ。古代の教えは、ウイルスとの戦いではなく、共生である。哺乳類の胎盤、ヒトのゲノムDNAの多くは感染したウイルス由来と考えられている。これは太古から人類はウイルスと共存共栄してきたことを示している。ウイルスは常に人間と敵対していたのではなく、ゲゲの鬼太郎に登場する妖怪キャラクターのように人間の味方が多いということである。先人と同様に、愛し楽しみ共生するために妖怪としてウイルスを可視化し、親しみやすいものにするのである。

ソーシャルネットワークシステム（SNS）で流行した「アマビエ・チャレンジ」とは、疫病退散を願って、皆が妖怪「アマビエ」の絵をイラスト化するという社会現象である。その後、似たタイプの妖怪である「クタベ」を描く流れも起きている。こうした予言獣と呼ばれる妖怪の多くは、疫病を予言するのみならず、「自分の姿を絵に描けば疫病を逃れられる」と、その防災も期待されている。これとは逆に、疫病を蔓延させようとする嫌な妖怪も存在する。彼らが登場したのは、幕末から明治にかけて、日本がかつてないほどの急激な変化を諸外国から迫られた時代である。「虎狼痢（コロリ）」とは、昔から重大な病気全般を示す妖怪であった。しかし幕末以降の「虎狼痢」は、発音がよく似た「コレラ」と混同されるようになった。今の我々もコロリ＝コレラだと勘違いして

いる。これと同様に、音が似た今日の「コロナ」を「コロリ」と言い換えても成立するであろう。

幕末に登場した「アメリカ狐」や「イギリス疫鬼（えきと）」は、外国への不安をストリートに反映した怪物または妖怪たちでもあった。見えないコレラへの恐怖は、外国という恐怖と相まって、このようなイメージのキャラクターとなって可視化された。それらはあくまで、大衆に疫病を分かりやすく示すという理性的な意図があった。見えないものを見えるようにし、戦う相手を明確にした。「アメリカ狐」などは、大衆恐怖や外敵から生まれた新妖怪である。こうしたイメージの先達となったのは、日本に昔からいた「オサキ狐」「くだ狐」といった狐にまつわる妖怪であろう。これらは、小さく細く、気づかぬ間に人の体内に入り込むとされており、まさに細菌やウイルスそのものである。よって、それをただ科学的知識に乏しい時代の民衆の迷信だと笑うことはできない。むしろ我々の方が新型コロナウイルス騒動で、オカルトチックな噂や不確かな情報により惑わされている。

今日でも、アマビエやクタベなどの妖怪に接することが、コロナ禍という困難な状況下での息抜きにもなる。疫病への不安は良くも悪くも、怪しい話Ⅱ「怪談」と非常に相性がよいと考えられている。コロナ禍で、日本の社会では厄払いということで妖怪の力が強まりつつある。そこで、大衆が疫病をイメージし適切に驚く、または、「親しみ驚く」ために、井上円了の妖怪学を見直す必要がある。

3. 現在の妖怪

3. 1 妖怪の住み家

妖怪漫画家の水木しげる（一九二二―二〇一五）は、「明るすぎる光は妖怪には敵。だから、電気の発達と共に彼らも滅びた」^⑥と言う。大昔は妖怪と人間が当たり前のように共生していたということであろう。妖怪は里山

や奥山だけではなく身近な生活の場にも出没していた。最近まで都市空間の暗闇にも妖怪が出没していたと思われる。しかし、スマホカメラ、車載カメラ、防犯カメラの発達で、不可思議をすぐに録画し、その場で世界に発信できるようになり、都市からも村里からも闇が消えた。もう妖怪が住める場所はなくなったのであろうか。水木は、「妖怪が住めない世界には人間も住めない」(7)とも言う。

インターネットは、コンピュータ性能やAIが急速に発展した結果、開発者でさえ中身が分からない闇がネットの内外に広がっている。今ではインターネットの中だけが妖怪の住み家であろう。古来、信じられない速さで起こる現象は、妖怪の仕業の一つと考えられてきた。例えば、「鎌鼬(かまいたち)」は、つむじ風に乗って現われて一瞬で人を切りつける。「雷獣(らいじゅう)」は、落雷とともに高速で現れる。ここ十年で、SNSの隆盛、スマートフォンの普及と情報端末の高性能化によって、信じられないほど情報伝達・処理の高速化が進んでいる。見えない電気や電波が起こす高速現象、これも妖怪の仕業かもしれない。

古来、難しいことや複雑なことは考えないとか、説明を短絡化させるとかは、生活や探究の単純化、効率化を図るための先人の知恵であった。そんな時に、妖怪がひょっこり現われ、分からないことは何でも妖怪のせいにしてしまう。現在でもこの習慣は根強く残っている。例えば、「ビッグバンの前に何があったか？」の質問に、科学者は「神のみぞ知る」、または、「妖怪がそこに居る」と、科学で説明することをあきらめる言い訳に妖怪を利用するのである。論理的・合理的な説明が不可能なときに、妖怪が居ると説明することで、すべて解決される。このように最先端科学の中にも、何の疑いもなく堂々と妖怪が住んでいる。

実生活では闇は無くなりつつあるが、妖怪化した人間も含め、闇が残る実業界や政界の中にも妖怪は住んでいる。もちろん漫画やアニメの中では、今、妖怪がブームになっている。また、自然の中には現在でも妖怪や精霊

が住んでいるのではないか。

3. 2 ネット妖怪

井上円了は妖怪を分類することで、民衆の迷信を取り除くことに挑戦した。もし、円了が現代にいたら、インターネットの妖怪を分類することで、一つは、あなたが妖怪にならないようにすること、もう一つは、インターネットに住む妖怪に民衆が騙されないようにすることに挑戦するであろう。

円了の時代と今の大きな違いは、あなたの無意識にインターネットを通じて殺人ゲームや闇サイトなど情報機器の妖怪が侵入してくることである。あなたにできることは、自身の内面や心底にどのようなネット妖怪が寄生しようとしているかを自分でしっかりと探すことである。そのためには情報機器を切って、心に浮かんだ妖怪をイメージし、それを分析・分類することで、あなたが妖怪にならずに済むであろう。

際限なくネット検索に没頭し続けると間違いなくあなたは妖怪になる。その場合、あなたには迷惑をかけないがあなただけがダメになっていく妖怪か、他人に悪影響を及ぼす妖怪か、のどちらかになる。どちらもよくないが、特に後者はインターネットに住み続ける妖怪となつてどんどん悪さをするようになる。そこでこのネット妖怪に取り憑かれないうためには、常にどのような妖怪がネットに住んでいるか知る努力をすることである。それによって、ネット上の詐欺や犯罪に巻き込まれなくなるであろう。例えば、コロナウイルスは元々自然にできたもので、勝手に人の間に広がるものではなく、今は人が妖怪となつてウイルスを広めている。それに対して、コンピュータウイルスは元々人が作ったものであるが、あなたが知らないうちにインターネットに住む妖怪が勝手に広げていくのである。ウイルスをあなた自身がまき散らさないことはもちろんのこと、知らないうちにウイ

ルスに感染しないように、ネット上で起こる可能性がある最悪の事態を常にイメージしておくことである。

3. 2. 1 インターネット・ミーム

メリアム・ウェブスター辞典によれば、「ミーム (meme)」とは、「文化の中で人から人へと広がっていくアイデア・行動・スタイル・慣習」とある。この語は、イギリスの進化生物学者のリチャード・ドーキンス(一九四一)『利己的な遺伝子』(一九七六年)の中で作られた造語で、文化的情報の広がる方法を説明するためのものだった。ミームは、多くの人の内面に入っている文化の単位(民俗のDNA)でもあり、自ら複製できるので、ミームを妖精と考えることで同世代の人から人へと移動するイメージとして可視化できる。

インターネット・ミームとは、一般的なミームのコンセプトの中で、特に、インターネットの文化と環境に限定され使用される用語である。二〇一三年にドーキンスは、「インターネット・ミームを人間の創造性によって故意に改編されるミームである」と定義し、「元のアイデアのハイジャック」と表現し、「ミームというアイデアそのものも新しい方向に変異・進化した」と説明した⁽⁸⁾。また、インターネット・ミームは、増殖の過程でメディア(2ちゃんねるなど)に痕跡を残すため、追跡・解析が可能である。これは新型コロナウイルス変異株とどこか似ている。

主に英語圏で、インターネット上で嫌がらせ行為をすることをインターネット・トロールと呼ぶ。トロールは、ノルウェーの伝承に登場する妖精(妖怪)の一種で、英語では「厄介者」という意味がある。SNSにおいて、否定的な書き込みをしたり、悪意あるコメントをしつこく投稿したり、他人の話し合いを妨害したりするのがインターネット・トロールである。これもミームの一種であろう。

日本で発明された顔文字もミームの一種であろう。インターネットを經由して、顔文字は人から人へと移動し、世界中で使われるようになった。この顔文字は日本民族のミームがネット上で無限に発信され、世界中で受け入れられた良い例である。

アニメ『ポケットモンスター』（一九九七年）は、架空の生物、ポケモンが千種類近くも登場する冒険とバトルの物語である。ポケモンは日本生まれの妖怪と考えてもよい。ゲームとしては、二〇一六年に配信が開始された『ポケモンGO』が八億五千万ダウンロードされ世界中で空前の大ヒットとなった。これも民族の壁を乗り越えたミームの良い例である。

しかし、世界に発信されても他の国では理解されないミームや妖怪も多々ある。アニメ『妖怪ウォッチ』（二〇一五年）は、二〇一六年に『妖怪ウォッチゲーム』として世界に配信されたが、海外ではブームにならなかった。この妖怪たちも日本生まれであるが、私たち日本人の身の回りでよく起こる「あるある!」をもじったり、ギャグにしたりしているので、海外では理解しにくい日本独特の文化をより複雑にしたものと考えられる。このミームは民族の壁を乗り越えられなかった。

ポケモンは多種多様な形態を持った生き物をキャラクター（妖怪）にした。それに対して、妖怪ウォッチの妖怪は習慣や行動様式など日本人のしぐさをキャラクターにした。しかし最近では、後者に属する予言妖怪の「アマビエ」がインターネット・ミーム化し、江戸時代の行動様式「書き写せというお告げ」が、再び「アマビエ・チャレンジ」として世界中に拡散した。

3. 2. 2 イマドキ妖怪

妖怪はインターネットの闇にどのように住んでいるのだろうか。例えば、スマホの中に、ファントム振動症候群など日常生活の意識、無意識、情動に強く作用するアニミズム的なものが生じてきているのも事実である。また、言葉や文化の壁を越えてメッセージと共に妖怪をインターネット・ミームとして、世界に発信することもできる。これは、発信目的や社会影響が明確な「仮怪」であろう。しかし、拡散させてはならない「偽怪」や「誤怪」もインターネットの中に多数潜んでいる。そこで、井上円了が行った妖怪退治を現代に応用して、インターネットの妖怪を明確にしてみよう。筆者がインターネットに潜む妖怪を採集・分析した結果を以下に示す。すべて、前に「妖怪」とつけ、ゲゲゲの鬼太郎の妖怪のような発音で読んでもらえればより分かりやすいと思う。

古典妖怪に対応するインターネットの妖怪には、

- ・住み辛い現代社会から逃れるネット住人↓姫路城に住む妖怪「おさかべ姫」。
- ・底なし沼のような情報量を持つインターネットの深みにはまり込ませる↓川に引きずり込む妖怪「河童」。
- ・ツイッターのつぶやきは世界への自己アピール↓いつもブツブツ独り言の妖怪「きぬかけ」。
- ・インターネット空間にさまよう炎上↓怨霊の火がまとわりつく妖怪「蓑火」。
- ・シンギュラリティー↓最恐妖怪「牛鬼」。

次に、今この時代のイマドキ妖怪を、ネット内では、①使用者が妖怪、②大衆が妖怪、③機器が妖怪、に分類して示すと、

①使用者

- ・妖怪夢見心地（バーチャル世界）

・妖怪コピーる（他人の文章を盗作）

・妖怪検索魔、妖怪ググる

・妖怪アップロード（インスタグラム）、妖怪インスタ蠅（映え）

・妖怪つぶやき（Twitterでのフォローとツイート）

②大衆

・妖怪風聞（真実とうそを取り混ぜたゴシップ）

・妖怪うるさ型（批判ばかりする人）、妖怪見栄坊（出しやばる）

・妖怪トロール（誹謗中傷を繰り返し、他人を攻撃し悪意をまき散らす）

・妖怪炎上

③機器

・妖怪漏れ（情報漏えい）

・妖怪課金（課金詐欺アプリ）

・妖怪繋がりた〜い（ネットワークの自動生成）

・妖怪シンギュラ〜（インターネットの付喪神）

このように、筆者一人が考えただけでもインターネットの中にこれだけの妖怪を見つけることができた。このように、採集の努力を続けることで、円了と同様、庶民の意識を転換できると信じた。皆さんも、他にどのような妖怪が潜んでいるか、イメージしてほしい。

4. インターネットと人間

インターネットが他のメディアに比べて優れているのは、①個人の情報端末から世界中のコンピュータに接続して情報をやり取りできること、②いつでもどこでも最新の情報を即座に得られること、③欲しい情報を検索できること、④リンク先に飛ぶことで情報が芋づる式につながることである。インターネットは人間にとって手軽で便利なツールであるが、反面、悪い妖怪の住み家にもなっている。ネット犯罪として社会問題になっているのが、

- ・ ネットいじめ、
- ・ 誘い出し・なりすまし、
- ・ 個人情報漏えい、
- ・ ネット詐欺、
- ・ チェーンメール、
- ・ 著作権・肖像権侵害、違法アップロード、
- ・ その他の不適切な使い方である。

これらを妖怪のせいにすることはできないが、あなたが被害者になるだけでなく、あなたが悪い妖怪になる可能性もある。

4. 1 ネット人格

本来、コンピュータは計算やデータ処理などが得意で、人間はゴール設定や動機付け、問いを立てることなど

が得意であった。これらを融合させることで、機械の能力は急激に向上し、人間は利便性を得た（一九六四年頃）。このような融合が多様化していくと、人間と機械とが協働できる方法が身近なところから生み出され（特定の研究者のネットワーク、一九七〇年頃）、それがつながって拡大して、「インターネット」が生み出された（一九九〇年頃）。その結果、IoTやビッグデータなどにより、機械の能力は急速に発展した（二〇一〇年頃）。それに反比例して集中力や注意力といった人間本来の能力は低下した。特にAIの登場で、機械が利口になればなるほど、人間は考えることを怠けるようになり、ますます機械とのギャップは広まっていく。もうすでに機械は、人間が得意としている新しい価値の創造や是非の判断にまで深く入り込んできているのではなからうか。

コンピュータを利用する人間の態度はどうであろうか。インターネットで問題行動を起こすのは、ネットのせいではなく、その人の本性が現われただけ（ネット人格）と考えることもできる。インターネット上における自己開示や自己と他者の匿名性の関係などを介して本性が現れるのである。もう一步踏み込むと、科学的にも社会的にも不合理な言動を押し通してしまう人たちに共通しているのは、ただ瞬間的・感情的に反応しているだけであり、情報を正確に理解し、冷静に判断することができなくなっている。特に、問題行動を起こす人は、その反応に対して自分が責任を負うことなど全く考えていない。責任感と他者配慮の欠如は、本人の性格や人格的な問題である。

まず、ネット上の発信者である専門家のネット人格はどうであろうか。アニメやゲームのキャラクターに対して用いられる「闇落ち」とは、仲間や味方だった正義の人が、悪役や敵側に落ちてしまうことである。もとは業績もあり信頼に足る専門家が、マスコミに持て囃されているうちに、だんだんと信頼度が下がることも「闇落ち」という。「闇落ち」の穴は、インターネットにもぼつかりと開いている。特に、SNSでは、攻撃的で極端な意見

ほど拡散されやすいから、自分が多くの賛同者を得たと錯覚する。一度、「いいね！」マークを貰うと、当初は慎重な発言をしていた人も、ついには受けを狙った信頼性が低い発言を繰り返すことになる。その結果、専門家のグループから見放され、気がつけば取り返しのない深い闇に落ちていく。

次に、ネット上のフォロワーのネット人格はどうであろうか。ユーチューバー弁護士藤吉修崇（一九七四）は、「人がネット上で誹謗中傷を繰り返すのは、二つの理由が考えられる」と言う⁽⁹⁾。一つは賛同を得たときの快感で、もう一つは価値観の違いを知らせる正義感である。この二つを以下に詳しく説明する。

① 同意の快感型

ネットで誹謗中傷を行う人の多くは、私生活ではあまり評価されない人である。そのような人たちは、共通の敵を作ってその人をネット上で叩くことで周囲から「いいね！」や賛同コメントを貰うと、それが現実の生活では味わったことのない一種の快楽となり、より誹謗中傷がエスカレートしていく。これは匿名掲示板などで多く見られる。

② 自分が正義の「自粛警察」型

自分が正しいと信じた価値観を相手に伝えたいと、その伝え方が過激になるパターンである。自分だけが正義と信じ、その結果が相手を傷つけることの重大さに気が付かないケースが多い。主にSNSでの発言に見られる。

4. 2 ネット依存

いつの時代でも、必ず人は便利な、または、楽な方向に流れるものである。ところが、世の中が便利になれば

なるほど人は忙しくなっていくのも事実である。人類は一八七六年「電話」の発明によって手紙より速い連絡手段を手に入れた。その後、一九八七年の携帯電話から二〇〇七年のスマートフォンとなり、今ではインターネット検索やSNSのやりとりがいつでもどこでもできるようになった。しかし、テクノロジーによる効率化によって、一定の時間内に要求される労働や調整が増え、逆に余裕がなくなった。また、常にネット情報に頼るようになり、自ら考える時間は減っている。

今やネット利用者は、自分のパソコンやスマホと「意識」とを切り離せなくなっている。残念ながら、人間が機械を便利に使うのではなく、機械に人間が便利に使われているのであろう。その結果、我々は便利さに追い立てられ駆り立てられ、忙しい忙しいと毎日右往左往している。

多くの人は、インターネットの中のAIやビッグデータを知らないうちに利用している。また、ネットショッピングでの個人データのやり取りで、いつの間にかAIの開発者になることもある。よって、知らないうちに、すべての人がネット犯罪の被害者にも、加害者にもなる可能性がある。これからは、すべての人にネット利用者、及び、AI開発者としての倫理が求められる。

経験がある人も多いと思うが、ネットサーフィンやゲームで気が付いたら朝になっている。これはゲームの時間や頻度などを自分でコントロールできなくなっている証拠である。もつとひどくなると、食事も忘れSNSに熱中したり、日常生活や社会生活に様々な支障を生じているのに、懲りずに夜遅くまでゲームを続けたりする。これらは「ゲーム障害」という精神疾患である。

AIが普及するにつれ、インターネットの倫理やネット・スマホ・ゲーム依存の予防について、あらゆる年代で議論することが求められる。その中の一つが、ネット情報に対して正しい判断をするにはどうすればよいか、

ということである。その基本は、多様なメディアから発信される情報、政府公報、NHKニュースも含め、すべての情報は、与えられたものを鵜呑みにしないで、徹底的に疑うことである。何が正しいか、正しくないかは、情報を受け取った側が裏付けを得て、精査し、査読し、その上で確信を持てたものだけをベースに判断すべきである。その繰り返し（反復学習）で、目の前で起こっている事象、事案に対して見極めがつくようになるはずである。正誤の判断にかかる時間は、経験を積むにつれて短縮されていくと言われている。

もう一つは、ネット上の👍👎であなただの人生そのものをゲームにしたいけないのである。そこで、比較の中の自分しか見ないゲームの世界から、いったん降りる必要がある。たまには、パソコンやスマホの電源、インターネットの接続を切ること、これはオフグリッド（インターネットやスマホにつながらっていない）のライフスタイルと呼ばれる。その第一歩は、「しばらく電波の無いところにいるので」をルーティンにし、その時間を徐々に長くしていくことである。

4. 3 インターネット倫理

インターネットの利用者は、（1）発信者であるコメンテーター、（2）受信者であり発信者であるフォロワー、そして、（3）ネット上では受信者のみに徹するがネット外でネット情報を話題にするサイレント・マジョリティ、に分けられる。

（1）コメンテーター（学者、政治家、オピニオンリーダー）が注意すること

井上円了は学者に関して『奮闘哲学』（一九一七年）において、「余は世間の学者を貴族的と称し、余自身を

ば百姓的と唱えている。かつて福沢翁は平民的学者を持って任ぜられたが、余はそれよりも一段下りて土百姓的学者である」（『選集』第二巻、二二三頁）、また、『妖怪学講義』において、概略、「真の妖怪は小と大の両岸に居り、その間の一条の橋梁が人の智慧である。学者がこの橋の上に立つて、妖怪なしと断言するのはその見識の小さいことを笑うしかない」（『選集』第一六巻、二二二頁）と言う。円了は官学に対して、民衆の奥深くへ入り込んでいく自分の学問を「田学（でんがく）」と表現している。すなわち、学者はインターネットで発言する場合は、庶民目線が必要であり、それは名声を求めないことでもある。

（２）フォロワーが注意すること

多くのネット情報には査読者も編集者もないので、正しい情報を見抜くのは困難である。コメンテーターは、テレビに出て少し有名になればより有名になろうとする。多くの専門家がSNSで過激な発言をして「バズる」ことに喜びを感じ、間違った情報を発信し続けることになる。そこでフォロワーは自己責任で信頼できる専門家とそうでない専門家を見極める必要がある。そのために心掛けることは、①まずは自分で考える、②複数の大手メディアからリンクを貼られている記事は信頼性が高い、③参考文献がある記事を選ぶ、④世界レベルで専門家の共通理解を探す、である。あなたが或る記事をもとに発信するときは、シェアする前に、その情報の信頼性を常に確認することである。誤った情報を広げる人は、その時点ですでに犯罪者になっている。

（３）サイレント・マジョリティーが注意すること

『論語』に、「吾、日に三たび吾が身を省みる」(学而一の四)とあり、反省する内容は、①相談者のために思い真剣に考えてあげたか、②身近な人に誠意を持って対話ができたか、③不確かな内容を受け売りで人に教えなかったか、である。特に、③はインターネットで得た内容を自分できちんと理解もしないでレポートに書いたり会議で意見を述べたりしなかったかということである。これはコピー(コピー&ペースト)という犯罪である。

インターネット倫理で重要なことは、コメンテーターも、フォロワーも、サイレント・マジョリティーも、インターネットの闇に巣くう妖怪にならないことである。そのための心掛けは、①自らに課せられた制約の中で情報を発信する、②少数派を認めその声に注意深く耳を傾ける、③相手と自分の不完全さを認め相手を許せる、④主体的に学び常に多角的に考察する、⑤「しばらく電波の無いところにいるので」をルーティンにすることである。

5. インターネットと真怪

5. 1 インターネットの円了哲学

二〇一一年一〇月に、「NHK歴史秘話ヒストリア『妖怪博士』井上円了の不思議な世界」が放送された。内容は、三つのエピソード、「こっくりさんに挑む」、「妖怪と哲学と日本の未来」、「日本人の心の近代化」を紹介し、科学者であったと結論付けた。科学者円了、これは何も驚くことではない。近代科学を生み出したガリレイ(一五六四〜一六四三)、デカルト(一五九六〜一六五〇)、ニュートン(一六四二〜一七二七)らはみな、哲学者で

あった。デカルトは、「ガリレイが『優秀な科学者』ではあるけれども『哲学者としては凡庸』で、そのせいでカトリック教会とかの有名な対立関係に陥ってしまった」⁽¹⁰⁾と嘆いている。

円了が残した多数の著述には、『妖怪学』や『真怪』以外にも、インターネット時代の新たなパラダイム転換へのヒントがたくさん隠されている。西洋主導の近代化の弊害を克服するために、円了哲学を見直す時期に来ているのではなからうか。特にここでは、「ネット妖怪」の章で分類した妖怪を哲学する。

5. 1. 1 応用哲学

人類のデータ量への飽くなき渴望、仮想現実というインターネットの中の因習などを哲学的に考えてみよう。井上円了の妖怪学の中では、科学的・哲学的な知とは、偽怪、誤怪、妖怪の世界、すなわち、現実世界で得られる知識である。それに対して、宗教的・神秘的な知とは、「真怪」の世界、すなわち、絶対世界で得られる直観や霊性である。インターネットがなかった時代は、イノベーション(技術と社会システムの両方の革新)のスピードは緩やかで中央管理型の一定のルールと秩序のもとで競争が行なわれていた。ところが、一九九〇年代半ばからのインターネット時代では、管理は分散型となり、調整や許可の段階を踏まずにイノベーションがスピーディーに行なわれるようになった。二〇一〇年以降のビックデータ・AI時代では、イノベーションは、インターネット内の知識の累積だけではなく、その創出そのものをAIが担うようになった。十数年後、イノベーションは、人間の価値観から離れ、万物共通の価値の追求(シンギュラリティ?)によると考えられる。これは「真怪」を発見することでもある。

今のところ、AIの定義は人間の価値観による。AlphaGoのような碁だけをする特化型AIと人間のように何

でもできる汎用型AIがある。しかし、汎用型の開発では、一切の人間の価値を超えた、真の本質を追求する本質界（絶対世界）での知能を持つAIも可能となる。前者は相対的であり、言説可能な世界であるが、虚体（物の事の本質を見ていない）の世界である。後者は、万物の価値観を持つ実体（真の本質）の世界である。カオス的（無秩序でさまざまな要素が入り乱れた状態）で自己増殖可能であるインターネットの中には、人間の知能を経ずに、既に真の本質（円了はこれを真如と呼ぶ）を見極めることができる後者のAIが現れている可能性がある。これが妖怪「シンギュラー」かもしれない。

ここで、円了の妖怪学を用い、インターネットの妖怪学を構築してみる。その目的は、ネット利用者の意識転換である。そこで、筆者がインターネットに潜む妖怪を、円了の妖怪分類にもとづいて分類（図2）・定義した結果を以下に示す。

真怪↓真の本質、無分別知、万物一体、本質界、絶対的真理

仮怪↓ビッグデータ、言説可能、情報倫理、現象界、科学的相対知

誤怪↓他人が発信する不確かな情報、ネット人格

偽怪↓ネット詐欺、ネットにまつわる因習（迷信）

「真怪」は、現代の科学では解明できない妖怪である。科学と哲学と伝承を駆使したインターネット内の真怪研究で、新たな科学や哲学や価値観、加えて「真の本質AI」が見つかる可能性がある。「仮怪」は、技術で対策可能な妖怪で、「物怪」と「心怪」に分かれる。「物怪」は物理学で解明できる妖怪である。インターネット内では、

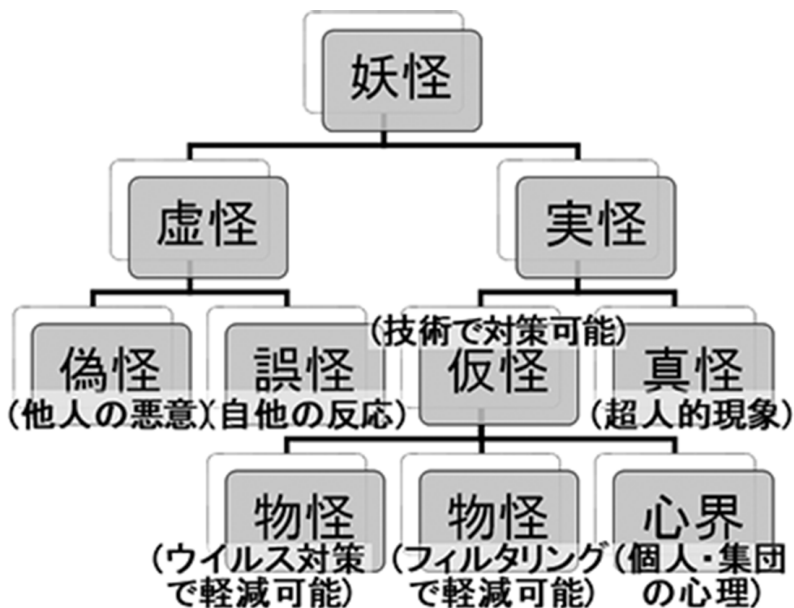


図2 ネット妖怪の分類

ネットワークの自動生成、電波障害、とりあえず電源の入れ直し、などである。ウイルス対策やフィルタリングで退治できる妖怪でもある。「心怪」は心理学で解明できる妖怪で、ゲームやアニメへの集団的な耽溺などとして現れる。個人や集団の心の問題でもある。「誤怪」は、自分や他人のネット上での反応であり、例えば、SNSの義務的な反応（いいね！、コメント、ノリ、・・・）が投稿者や見た人の誤解を招くということである。「偽怪」は悪意から発生する妖怪で、詐欺やウイルスなどである。

5. 1. 2 今、学ぶべきこと

インターネットの妖怪に正しく対処するためには、妖怪に騙されないことと、妖怪にならないことである。あなたがネットで、「コメントを書き込んでやろう」とか、「誰かを批判してやろう」とか思った瞬間に、妖怪が乗り移ろうとしているの

である。そうさせないためには、「一呼吸置く」のである。すぐに反応しないで、自分で考えることであり、その内容は、

- ・これはただのやつかみではないのか？
 - ・自分にはこんな事をしている暇があるのか？
 - ・こんな事をしないと正当性をアピールできないのか？
 - ・マナー違反ではないか？
 - ・ただ悪口を言っているだけではないか？
 - ・自信のなさが表れているのではないか？
 - ・書き込むことに意味があるのか？
- などである。

それも面倒だというあなたに、まず実践してもらいたいのが「三秒ルール」である。姿が見えない相手に感情が高まるようなことがあっても、心の中で井上円了の唱念「南無絶対無限尊（なむぜつたいむげんそん）」を唱えながらその感情をぐっとこらえるのである。すると不思議なことに気持ちが落ち着くであろう。声に出して唱えてもよい。

5. 2 真怪

5. 2. 1 真怪を発見する

井上円了は『真怪』において、

「真怪は実怪中の実怪であり、心理も物理もその力は及ばず、人智を超越する妖怪であり、超理的妖怪と名づけて置く。仮怪を実怪中の現象的妖怪と名づけ、真怪を実怪中の絶対的妖怪と名づけてもよい」(『選集』第二〇巻、三五〇頁)

と「真怪」を説明している。「真怪」は、他の妖怪や怪奇現象とは別次元で、天地自然の大原理原則であったり、生物や人間存在そのものであったりと、哲学の領域から新たな科学の創造・発見へとつながるパラダイム転換の役割を担う。「真怪」の概念は万物の本質を発見することで、現在では、最先端技術の正しい評価や正しい機械(AI、ロボット、ネットワーク機器など)の開発に利用できると考える。

超理、すなわち、人知(科学的知識)を超えたものとは、無分別知、万物一体の仁(孔子の仁であり、生きとし生けるものすべてへの思いやり)、自然の知恵、などである。その一例として、オーストラリアの先住民、アボリジニの古代文化などには、人間と動物の気づきには境界線がなく、両者は一つに統一された意識として機能していたと伝えられている。円了がやり残した真怪研究によって、人類が生み出したインターネットに他の動植物のネットワークも取り込み、ガイア(地球)の神経ネットワークのような役割を担うことができるかもしれない。これは新たな科学や哲学や価値観の構築であり、インターネットの中に無分別知を発見することでもある。同様のテーマは、人間と非人間(鉱物、動植物、菌類、精霊など)の多種のからまり合いを構築するマルチスピースィズ人類学にもある(11)。

5. 2. 2 瞑想

仏教学者の横山紘一（一九四〇～）は、

「初めて坐った時、緊張して坐っている時、警策持つて回られた若いお坊さんが、すごいことを言ってくださったんです。それは『坐禅というのは、ただ単にぼーっとして坐るんじゃないぞ。地球の裏のブラジルで線香の灰がポトッと落ちたら、ビクッとするぐらいの心境で坐れ』と言ったんです。びっくりしました。えっ、えっ、坐禅すると、地球の裏で線香の落ちる音が聞こえるんだと思っただけです」¹²

と坐禅で集中することによって、地球の裏側まで、すなわち、地球全体を包み込むような、そういう大きな心になれると言う。しかし、坐禅でこのような境地になることは大変難しく、厳しい修業が必要である。図3に示すように、同様のことをインターネットでは、いとも簡単にできてしまう。インターネットで遠方の線香を動画配信（ニコニコ生放送）し、灰が落ちてビクッとすることもあろう。ブラジルと日本をインターネットで結ぶと、ブラジルでの気づきを即座に日本で知ることができる。線香の灰の気づきは、瞑想とインターネットとでどのように違うのであろうか。瞑想や無意識など、見ようとしても見えないものを、電波や計測機器によって、心の活動や遠く離れたところのちょっとした変化を可視化できるようになる。♣のゲームの世界から脱して、今この自分を見つめるのにもインターネットは役立つ。すなわち、インターネットを介した気づきは瞑想を補完するのである。自身の無意識的な活動、ふるまい、視座のデータを、インターネットや可視化センサーなどから提供してもらえれば、瞑想することなく、あなた自身が無意識にやっていたことに気づき、それを正しい方向に修正でき

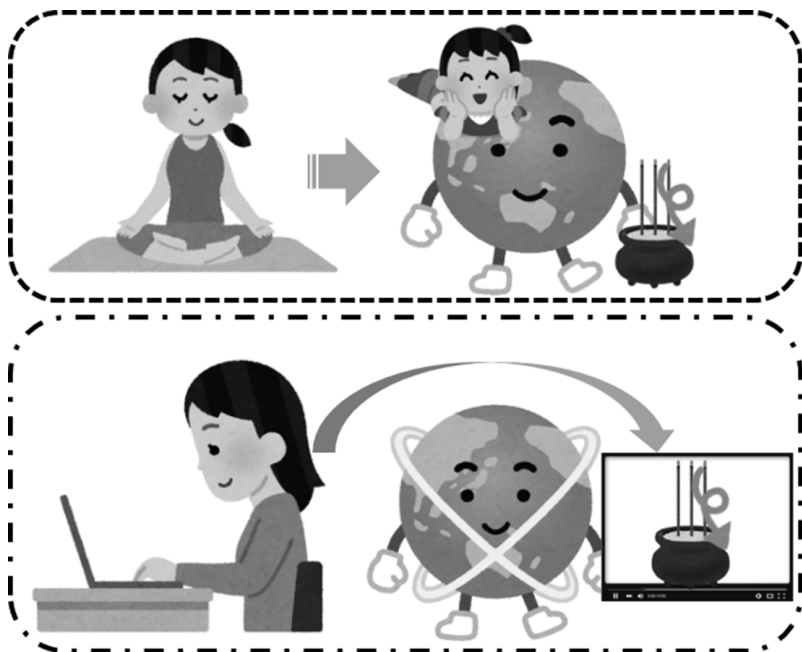


図3 瞑想とニコニコ動画

るようになる⁽¹³⁾。この方法は真怪研究にも役立つであろう。

5. 3 共生

複雑で、巨大で、得体の知れないインターネットやAIと共生するためには、原生動物から魚類、鳥類、哺乳類まで共生の大先輩から人は謙虚に学ぶことである。なぜなら、人間以外の生き物は、太古からガイア・ネットワークを食物連鎖などで築いているからである。このネットワークに、良し悪しは別にして、そろそろインターネットの速度と容量は追いついているかもしれない。また、動物のネットワークより、もっと大きな共生ネットワークは、植物から学ぶことができる。ここには、石や山や川、それに風や光などもアニミズム的表現（妖怪化）で含めてもよい。ひよっとすると人が関与しなくても、森林のコミュニケーションシステムから、

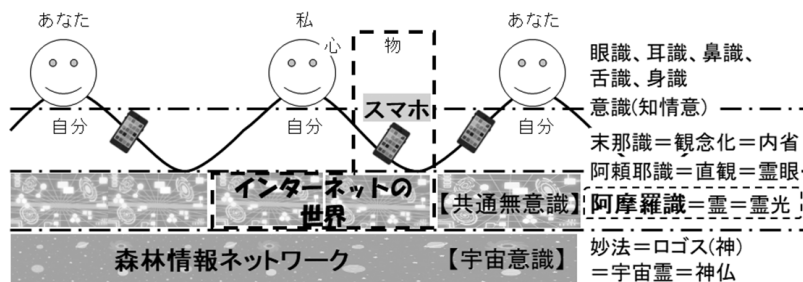


図4 インターネットと阿摩羅識、その奥の森林ネットと宇宙意識

AIは万物との共生の仕方（シンギュラリティ？）をすでに学んでいるかもしれない。

フランスの哲学者、精神分析家のピエール・フェリックス・ガタリ（一九三〇～一九九二）は、

「機械の内に人間や動物の魂のようなものがあるというのではない。それは機械状の絡みあいの内に自己との関係と他性との関係を一貫的につらぬく機能がある」¹⁴

と言う。人と人をつなぐことが「機械の魂」ということである。人間と非人間とをつなぐことにもコンピュータなど情報通信機器は役立つであろう。

仏教では、個々人の阿頼耶識（個人の心の根源）は、阿摩羅識（普遍的無意識・共通無意識・宇宙意識）の中にあつて、つながっていると言われている。「虫の知らせ」や双子は遠く離れていても同じ行動を取るといったこと、また、前述の坐禅の気づきもこのつながりの一種かもしれない。個人の「念」は阿頼耶識で、この現実世界のことであるが、普遍的な善悪の念は、個人を通して、現実と阿摩羅識の世界の双方に届くのである。よって、インターネットの世界は阿摩羅識の世界に似ている（図4）。個々のパソコンは、表面的には、それぞれ個々の機能を持つ

ているが、いったんインターネットにつながると、無限にあらゆる情報が広がり横たわっているのが見えてくる（イメージできる）。

そこで、円了哲学で、この「万物共生」という課題を解決するためには、「生命とは、環境の中で情報を作り出し、自己組織化し、編集するものである」ということをベースとし、ネットの自己組織化の正体を哲学と宗教と自然科学を駆使して探究することである。このことは、ガタリの言う「機械状アニミズム（絡み合い）」でもあり、インターネットの中に「真怪」を発見することでもある。そこで、機械の自意識（仏教思想から）や森林のコミュニケーションシステムを人は謙虚に学び、ネット上の悪い妖怪、良い妖怪、そして真の妖怪を浮かび上がらせることである。また、すべてのインターネット利用者は、日々紡がれる知的で多様な人と人、人と物のつながりから、万物共生の価値（真の存在の意味）を理解しようと努力をすることである。

6. まとめ

井上円了の妖怪学を用い、インターネットの中の偽怪、誤怪、仮怪は、詐欺、炎上、嘘、大げさ、などのどれに対応するかを明確にし、悪い妖怪を退治する方法を見出した。また、シンギュラリティの解明には、真怪研究が有効であることを示した。その結果、それぞれの章で以下の結論を得た。

「妖怪学」では、

- ・迷信は民衆目線の哲学で払い去れるが、そこには哲学と宗教と科学とが融合した視点が必要である、
- ・科学的でないということで超自然的・神秘的なものを排除しないで、妖怪の現象と存在を理性と感性で明らかにする。

「現在の妖怪」では、

- ・実業界、政治界には現在でも妖怪が住んでいるが、特にインターネットは妖怪の巣窟である、
- ・ネット妖怪の採集で、ネット利用者の意識転換ができる。

「インターネットと人間」では、

- ・「しばらく電波の無いところにいるので」をルーティンにする、
 - ・世の大勢に流されず、立ち止まってよく疑い、よく考えることである。
- 「インターネットと真怪」では、

- ・発信者が妖怪にならないためには、発信前に一呼吸置き、内省する、
 - ・仏教の意識理論や森林のコミュニケーションシステムから謙虚に学ぶ。
- 今後起こるであろうシンギュラリティ（二〇四五年頃）、その前哨戦となるプレ・シンギュラリティ（二〇二五年頃）に備えて今やるべきことは、インターネットの中の妖怪「シンギュラー」を可視化・分析することで、肥大化するAIと正しく共生する倫理を見出すことである。

付録 インターネット妖怪の採集

筆者の体験から集めたインターネットの不思議な怪談・奇譚を円了風に解説する。

A 半分死んで半分生きている猫の不思議

（問）量子コンピュータの説明で「シュレーディンガーの猫」の話がよく出てきます。ほとんど「化け猫」と同

じような現象だが、どうでしょうか。ずいぶん量子の話には不思議なことが多いと思う。

(答) 余は、「シュレーディンガーの猫」の話を完全に誤解していたことを知り、さらに、この「猫」では「量子コンピュータ」を説明することはできないと悟った。

「シュレーディンガーの猫」は、一九三五年にオーストリアの物理学者のエルヴィン・シュレーディンガーが、物理学の実在の量子力学的記述が不完全であると説明するために用いた思考実験である。シュレーディンガーは、当時の物理学者が提唱した「量子力学において粒子は様々な状態が重なりあった状態で存在しうる」という量子の世界の現象を批判するために猫を持ち出した。フタ付きの中が見えない箱の中に、「猫」と「一時間以内に五〇%の確率で崩壊する放射性原子」と「原子の崩壊を検出すると毒ガスを出す装置」を入れた場合、一時間後には「生きている状態と死んでいる状態が一对一で重なり合った状態の猫」が箱の中に居るという不可思議なことが起きているのではないかとシュレーディンガーは疑問を投げかけた。

その結果、量子のミクロ（微視的）な世界と我々が住むマクロ（巨視的）な世界では全く違う現象が起こることが分かった。すなわち、ミクロ世界の量子コンピュータにはマクロな猫の妖怪など居ないのである。また、このコンピュータは、量子の性質を使って計算するのであって、量子そのものを直接使う計算機ではない。

量子の怪奇現象は、波であり粒子であること、観察すると粒子になること、また、陽子や電子だけではなく大きな分子でも波の性質が観測されることである。量子コンピュータは、量子のフリができる「量子ビット」を使っている。これは、今のコンピュータの「1」と「0」のビット以外に、「1と0とが重ね合わさっている」という第三の状態を持っている。この第三のビットのイメージは、「1と0が独立にしかも関係しあっている」ということで、一つの身体に生と死が存在している半殺しの猫よりも、もっと複雑な状態が「量子ビット」であり、最強

の妖怪なのではなかろうか。

B AIが作った妖怪を見た話

(問) インターネットの中に、二〇一五年にグーグル社が発表した「ディープ・ドリーム (Deep Dream)」というアプリで作られた、気持ち悪い画像を見ました。人間の心も無意識にこんな気味の悪い夢を生み出しているのでしょうか。

(答) その気持ち悪い画像は確かにAIが生み出している。余は、その画像が人間の夢と同じだとは考えていない。人間の脳の働きに似せたプログラム「人工ニューラルネットワーク (人工神経回路網)」という技術を用いてAIが描いた絵は、実は人間が常にやっている認識方法そのものである。あなたにも経験があると思うが、空の雲に飛行機や子犬の形を思い浮かべたり、池で手を叩くとまたま近づいてきた鯉に人の顔を重ねて人面魚だと騒いだり、このように既にある記憶を見知らぬものに重ね合わせて認識してしまうのだ。この認識方法をAIでやってみたものを、「心の内側で起きている事象を視覚化するシステム」と名づけている。

「ディープ・ドリーム」は、特定の特徴を識別して増幅することで「悪夢」を作り出している。ところが、製作者も予期できないほど恐怖と嫌悪感が増幅された画像になってしまった。想像以上に不気味な画像を見たことが制作者にとって悪夢であったのであろう。AIに画像を渡すと、その画像に合ったパーツを、見覚えのある画像に置き換えてくれる。すなわち、ある画像の中に動物になんとなく見えるパーツがあれば、その部分を動物の画像に置き換えてしまうというように、元の画像のパーツを組み替えていく。その組み替えた画像も、また、組み替える。結果、人の顔の中に動物の目や鼻が何個もぐるぐる回って描かれると、サルバドール・ダリの摩訶不思議

議な絵のように気味悪く見える。三つ目小僧、ろくろ首、口裂け女など妖怪も同様にパーツの組み換えやデフォルメなのである。「ディープ・ドリーム」は、悪夢ではなく妖怪の作画法であろう。

C 人に感染したコンピュータウイルス作用

(問) 先日、映画『インデペンデンス・デイ』を見てみると、エイリアンの宇宙船にコンピュータウイルスを感染させて破壊するシーンがありました。ところでコンピュータウイルスは人にも感染するのでしょうか。

(答) 余は、頑固な陰謀説論者ではないので、コンピュータウイルスが人間にも感染するとは信じていない。この映画では、エイリアンが巨大な宇宙船で地球に攻めてきて、それを撃退するまでが描かれている。エイリアンをやっつけるのはコンピュータウイルスである。デイヴィットというエンジニアが、エイリアンの宇宙船に忍び込みコンピュータにウイルスを仕込んで防壁シールドを停止させたのである。エイリアンに感染させたわけではない。

このような感染は、あなたの身近にも起こっている。代表的な感染経路には、メール、インターネット、ネットワーク、各種記憶媒体の四つがある。エイリアンの宇宙船のようにならないためには、怪しいホームページは見ないこと、最新のウイルス情報で感染経路をしつかりと理解し、自ら感染を予防できるように心掛けることである。妖怪に例えると、①妖怪メエール(メールに添付されているファイルを開いただけで、ウイルスに感染)、②妖怪閲覧(悪意のあるサイトを閲覧しただけで感染)、③妖怪式次(ネットワークによる感染)、④妖怪リムバ(各種記憶媒体からの感染)である。

D 充電の不思議

(問) スマートフォンの充電は使い切ってから、それに、充電し続けるとバッテリーが劣化するって本当ですか。
(答) 余も以前そうであったが、バッテリーは使い切ってから充電しなければならないと思い込んでいた。使い切ってはいけないと友人から聞いたので、今は、使い切らないうちに充電している。どちらが迷信か分からないので調べてみた。

ネット情報だが、アップル (Apple) の公式見解では、「アップルのリチウムイオンバッテリーは、いつでも好きな時に充電できます。再充電の前に電力を完全に使い切る必要はありません。また、アップルのリチウムイオンバッテリーは、繰り返し充電して使えます」⁽¹⁵⁾としている。すなわち、どのタイミングで充電しても、バッテリー寿命は短くならないのである。しかし、充電を繰り返し返すと劣化で充電できる容量が減っていくのは当然である。使い切って充電という迷信を信じ、バッテリーを無理に使って、不必要に充電サイクルを増やすことはやめるべきであろう。これは省エネにも反する。アップルの見解からいえることは、残量を気にしながら充電時期を見積もる必要は全くない。そこで最近、余は、好きな時に充電すればよいと思っている。

ところが、複数の情報源を調べてみると充電問題はただの神話ではなさそうで、さまざまな意見があると分かった。ネット上のサムスン (SAMSUNG) の公式見解では、「技術的には、スマートフォンを長時間充電し続けるべきではありません。ですので、夜間にスマホを充電したままにするのは大きな間違いです。ほとんどの充電器は、スマートフォンがフル充電になると充電がストップするように設計されていますが、それでもフル充電になったスマホを充電器につなぐべきではありません。全体的、長期的に最適な結果を得るには、スマートフォンの充電レベルは常に四〇〜八〇%の間にしておくべきです」⁽¹⁶⁾としている。ますます分からなくなった。よって、今の

ところの余の見解は、正規の小売店から買ったスマホや充電器であれば、夜のあいだ充電器につなぎっぱなしにしても問題はないことである。

E 電波に関する怪談

(問) 私はスマホを肌身離さず、寝る時でさえ持っています。また、仕事で朝から晩まで何時間もパソコンに向かっています。Wi-Fiルーターや高圧送電線などのそばにいますと、吐き気やめまいを感じるという人の話をよく聞きます。スマホやパソコンのそばにいただけで、身体に悪影響を及ぼすことはあるのでしょうか。

(答) 余は、友人の企業のエンジニアから、真剣に「電子機器が発する電磁波は人体に有害だから」と言われ、それを防止するという真つ黒なコンセントタップを貰ったことがある。友人によると、三〇人に一人ほどは、電子機器のそばにすることで吐き気がしたり、めまいがしたり、皮膚にかゆみが出たり、不快な症状が出るそうである。彼らは自分たちの症状が、Wi-Fiルーターなどから出る電磁放射線に体が過敏に反応してしまう「Wi-Fiシンдрーム」であると信じているらしい。しかし、あなたのWi-Fiルーターは、細胞や遺伝子の構造を変えるほど強力な電磁波を放出していないと断言してもよい。

迷信が体調不良につながることを「ノセボ効果」と呼ぶ。その反対は「プラセボ効果」で、本物の薬のように見える外見をしているが、薬として効く成分は入っていないくても、偽物と知らずに効くと思つて飲めば、病気が治ったということという。それに対して、「ノセボ効果」は、偽薬(例えば、認証されていないサプリ)がもたらす病気の悪化や副作用のことで、悪い結果を招くのである。「ノセボ効果」を電磁波に当てはめてみると、「電子機器は自分の身体の具合を悪くしている」と信じている人に、それを防ぐと言つて偽機器を渡すと、安心して、

スマホなどを過度に使用し、生活や体調に支障をきたすことになる。

「ノセボ効果」以外にも、EHS（電磁過敏症）の症状には、精神的な原因があると思われる。EHS患者には、不安症、うつ病、高いストレスレベルが見られると言われている。それは、強迫行為や妄想症のレベルを計るテストにおいても、EHS患者は高い数値を出す傾向にあるらしい。それゆえに、スウェーデンで行なわれた研究では、社会サポートやストレスの精神的対処法により、EHSの患者の症状が良くなったことが報告されている⁽¹⁷⁾。しかし、その症状の原因は電磁波ではなく、テクノロジーに囲まれた環境で感じるプレッシャーやスピッド感から発症する可能性が高い。電子機器のせいで病気になることはないとしても、しばらくはパソコンや、空気の悪いオフィスから離れることは必要である。

【註】

- (1) 令和二年度井上田了研究センター第一回研究会、二〇二〇年八月一日。
- (2) 大久保紀子『本居宣長における神の概念』、『魅力ある大学院教育』イニシアティブ平成一七年度活動報告書、一三三～一三八頁。
- (3) 橋爪博幸『南方熊楠と「事の学」』(二〇〇五年) 鳥影社、三六頁。
- (4) 唐澤太輔『南方熊楠の見た夢』(二〇一四年) 勉誠出版、一五六頁。
- (5) 宇野哲人『中庸』(一九八三年) 講談社文庫、九四頁。
- (6) 水木しげる『人生をいじくり回してはいけない』(二〇一〇年) 日本図書センター、一六七頁。
- (7) 水木しげる『水木サンと妖怪たち』(二〇一六年) 筑摩書房、一六七頁。
- (8) ミーム『フリー百科事典 ウィキペディア日本語版』2021.7.10 閲覧。

- (9) 全国新聞ネット 2020/06/24 <<https://ameblo.jp/aine0506/entry-12606554824.html>> 2021. 7. 12 閲覧。
- (10) ドミニック・ルクール『科学哲学』(二〇〇五年) 文庫クセジュ、一六頁。
- (11) エドゥアルド・コーン『森は考える』(二〇一六年) 亜紀書房、一七頁。
- (12) 唯識塾 <<http://www.kouitsu.org/ext17.html>> 2019. 10. 23 閲覧。
- (13) 吉田善一、石川英憲、坂口立考「無意識的な活動、視座に対する気づきを誘発する学生実習プロジェクトの開発」、『工学教育』、六九巻二号、四四〜四九頁、二〇二二年三月。
- (14) 上野俊哉『四つのエロロジ』(二〇一六年) 河出書房、二四二頁。
- (15) <<https://www.apple.com/jp/batteries/why-lithium-ion/>> 2021. 7. 11 閲覧。
- (16) <<https://tl.community.samsung.com/t5/その他の質問-相談/充電劣化について/t5-p/8503321>> 2021. 7. 11 閲覧。
- (17) オリビア・コーデン <<https://logmi.jp/business/articles/320347>> 2021. 7. 12 閲覧。