

「仮想現実」は、どのような現実か

河本 英夫

現実性の範囲があらかじめ確定していた時代がある。フーコが現代と区別して「古典期」と呼んだ時期で、世界地図で世界の輪郭はほぼ決まり、次々と未知の世界に出会う局面が終わった時期である。自然神学は、あらかじめ確定された「力学世界」を基調としていたので、世界はひとたび作られてしまえば、必然性が支配する。神学的な創造と創られたのちの必然的世界というかたちで、神学と力学(科学)は、役割分担しながら無理なく両立する。この仕組みのもとでは、宗教と科学は相互補完として両立している。そして古典力学には、新たな現実性を生み出す仕組みがないのだから、現実性の範囲は確定している。この段階では、現実と虚構、現実と想像性は、明確に区別できる。虚構はあくまで、現実性の向こう、あるいは現実とは区別されるエクストラである。それらは娯楽ともなり余興ともなるが、むしろそれに留まっている。

18世紀末から19世紀初頭に起きた知の再編によって、「現実性」の範囲が変わってしまう。これ以降、新たな現実は無際限なく生み出される。フーコの『言葉と物』では、生物学と経済学と言語学に生じた同型の変換によって新たな知の前線が形成された。そこで起きたことの内実を網羅的に取り出すことは容易ではない。たとえば生物学という語そのものは、この時期に生まれる。しかもほぼ同時期に、複数の科学者がこの語を使い始める。それ以前には、自然界は、鉱物界、植物界、動物界に区分されており、これはアリストテレスが提起した後、2300年引き継がれてきたものだ。そのとき生物体は、器官の関係であれ、機能性の維持であれ、個体がそれとして成立する仕組みが、個体に固有化される。機能性を代表する関係性そのものが普遍化されれば、それが種を決定するものとなる。各個体は、外から割り当てられた基準に照らして規定されるのではなく、みずから自己規定するのである。こうなれば自己規定するシステムは、由来の上からも、向かうべき目標という点でも、あらかじめ外から決められるようなものはなにもない。

ちなみに経済学では、物(財)についての記述から、価値への探求が前面に出る。物についての網羅的で特徴をひとつずつ書き表していく段階から、価値がどのようにして成立し、しかも価値がどのようにして生み出されるのかの考察に進む。また言語学では、名詞が主要な考察の対象であったものが、むしろ動詞と活用形に力点が置かれるようになる。ここには18世紀的な博物学から19世紀以降の知の仕組みへの変化がはっきりと描かれ、知は外的な支えを失い、それじたいで生成していくものとなる。

自己規定するシステムは、こうして分散的になり、新たな個体が出現する可能性はつねに開かれており、しかも自己規定するシステムはみずから変わり続けることもできるのだから、現実性の範囲は更新され続けるものとなる。こうした変貌し続ける現実性のなかで、「人間」という語が別の意味をもち始め、あらゆる場面で、この「人間」という語が、現実性の限界にも、現実性の可能性の幅にもかかわってくるようになる。「人間」とは、神がたんなる外在なり、出発点も到達点もない時代に作り出され、ある種の虚構としてセットアップされた最後の「現実性の拠点」だったのである。

こうした時代の推移のなかに、大幅で多面性をもつ「仮想現実」が作り出されるようになった。その最大のものが「進化論」である。キュビエは、骨を一本見ることができれば、その動物の全体的輪郭を描くことができると豪語し、どうみても存在しそうな生物の絵を描いてもいる。

進化論の理論的な枠組みは、進化の機構と総体的な図式である「系統樹」からなる。進化の機構は、「用不用説」「自然淘汰」「遺伝子の突然変異」のような進化をもたらしうる機構にかかわっている。もう一つの系統樹は、生物の系列的な配置を行うもので、ラマルクやヘッケルが詳細に描いているが、いずれも頂点に「ホモ・サピエンス」が置かれている。「人間」は進化史の延長上で、一切の生物系統の頂点に配置されることになった。

それによって「人間」は系統樹の頂点で、ひとしきり安定を得ることができた。この安定は、構造的に確保されている。たとえば生態学では、ユクスキュルに見られるように、各生物は固有の環境世界をもつことが明らかになっている。ダニにはダニの固有世界があり、ハエにはハエの固有世界がある。だからと言って、ダニやハエの固有世界がそれとして多平衡分散的な多数世界となるわけではない。そうした固有世界は、実は人間の捉えている世界から引き算をするように捉えられている。ダニやハエの固有世界も、人間の世界から引き算され、多くの現実性が欠落したかたちで配置された世界なのである。これが「人間」がどこまでも「現実性の拠点」である理由であり、そしてそれは同時に構造的な保証でもある。

「人間」は「現実性の拠点」である、というおのずと成立してしまう議論の枠には、実はこっそりと「利益相反」が含まれてしまっている。その主張を採用することが、おのずと人間の利益にもなっているという利益相反である。人間が現実性の認定を行う以上、その現実性には人間性の利害が含まれるのはやむをえないという主張がただちに聞こえそうである。これが認識論的利益相反である。各種カント主義の末裔には、この主張がある。

また人間から見た世界以外に何が捉えられるのかという主張も聞こえそうである。これは「人間的ローカリズム」という人間境界主義が裏側で張り付いた「論理的居直り」である。人間は、現実性の一つの境界である。この境界は、構造的に保証されていて、それ以外の可能性が閉ざされているという論理が理由となっている。だがいずれもごくわずかのきっかけで崩れそうな危うさをかかえている。AIがまったく別様な計算を行い、人間には見えていなかった現実性を描き出す可能性は高く、そのとき現実、人間が捉えて

いるものとは大幅に異なっている可能性は高い。

AIをはじめとする技術的な進化を通じて、この頂点に置かれた「人間」そのものが、ひょっとして一つの「仮想現実」ではなかったのかという思いが広範に広がり始めている。それは生身で生活する人間が、AIに仕事を奪われ、AIに頂点の位置を奪われるという何度もSFで語られた内容に留まるものではない。

仕事の役割分担の上で、人間がみずからの作り出したAIに仕事を委譲していくことは、技術の進化に照らしてみたととき、不自然なところはまったくない。たとえば稲の作付けで、代掻きも田植えも稲刈りも、現在ではすでに機械が行っている。やがて街中のタクシーも無人タクシーに置き換わっていくと予想される。外科的な手術のかかなりの部分はロボットが行っている。こうした場面では、仕事の役割分担の配分が変わるだけのことである。多くの仕事は、AIやロボットが担うようになる。だがこの場合には、現実性の範囲は同じままで、仕事の分担がかわっているだけである。

さらにAIの記憶力と映像分析力とデータ処理力を活用して、業務の細かさが変わっていくことにも、不自然さはない。仕事をより詳細な技能で実行できるのであれば、それを止める理由もない。ただしこのことの延長上で、人間には直接見えない現実が明るみに出て、人間とは異なる計算式で物事が捉えられるようになれば、人間の経験にはそれまでなかった要素が入ってくる。

現実性のなかの仕事の配分の変化によって、「人間」そのものに変化が及ぶことはほとんどないと思われる。仕事を失くすかもしれないという日常生活にともなう人間側の心配は、当然ながら残る。ただしその心配の大半は、たとえば2、3年に一度すべての既得の知識を捨てて学ぶ直すことになるかもしれないという敷居の高さと、それにとまなう不安に由来している。人間は生物的存在として、毎日食べ、眠り、糞をして、ともかく生きていく。だがそれに留まるのではない。むしろ人間は、自分自身のイメージをもちながら、自分を律して生きていく。人間自身もつ自分のイメージが、「人間」である。この「人間」に対応する現実性の範囲がある。

むしろ問わなければならないのは、現実性そのものの輪郭が変わり、現実性そのものの範囲が変容してしまう可能性である。そのとき「現実性の拠点」であった「人間」は、少なくとも位置価を変え、場合によってはなくても済む存在になるのかもしれないのである。一般に仮想現実と呼ばれるもののなかに、なにか現実性の範囲を変えてしまうような動向が見られる。そのいくつかの兆しと見通しを考えておきたい。

1 仮想現実のモードについて

仮想現実には、いくつかの典型的なモードがあると考えられる。第一には、虚構世界で作られたものが現実世界に接続され、現実世界のなかにそれ単独では意味不明な事態が起きるようになったモードである。名作『あしたのジョー』のなかでジョーの好敵手であ

った立石は、ジョーとの試合後亡くなってしまふ。そこでジョーの感動の思い出を新たに、立石の死を覚悟した魂を追悼して、現実世界で法要が営まれたことがある。マルチプレーヤーだった寺山修司が発案し、実際に法要が行われた。この場合虚構世界と現実世界を接続しているのは、『あしたのジョー』があたえた、何かをしなければ収まりをつけれないほどの「感動」であり、それを現実世界の行為として実行することである。

虚構がなにかの回路で現実世界に接続点をもつと、それじたいは現実世界にたとえ一時的でローカルなものであっても、いくらかの変化をもたらす。これは集団行動にまで至ると相当に目立ったものになる。「ポケモン・ゴー」で出現する虚構キャラを探して、多くの人が団体で場所移動を行う。スマホに出現するキャラを追跡して現実世界に集団的な動きがでる。虚構世界と現実を接続しているのは、おそらく衛星から発信されている特定の位置をもつキャラのデータである。この場合には、キャラを発見し、それがいくつか収集されれば、プレミアム(おまけ)が付くという程度の現実性の変化にはなっている。

架空歌手初音ミクと婚姻関係をむすび、初音ミクを現実の社会と接続しようとする試みは、歌手初音ミクの物語を形成するところまでは進む。だが初音ミクの戸籍や住民票がない以上、有印公文書偽造という公法が待ち構えている。架空の人間の社会的存在を公的に承認すれば、架空の社会的人間は、ただちに爆発的に増えると予想される。無国籍で戸籍のない存在が現実性のなかに配置されるためには、新たな社会を形成することになる。

架空の社会的存在は、おそらく新たな法をもつ社会を形成するところまで進むと予想される。初音ミクは、別枠の社会的存在となり、初音ミクと婚姻を結ぼうとするものは、複数の社会とのつながりを作ることになる。この場合、通常の社会では、ごく普通のOLと婚姻関係を結び、別枠社会では初音ミクと婚姻関係を結ぶということも起こりうるが、これじたいは重婚ではない。現実の生活は二重生活となると思われるが、それでも成立する。

初音ミクには、像はあるが身体はない。身体が必要な場合には、身体をもつ現実社会の誰かに寄託するよりない。初音ミクに寄託された女性は、現実社会と仮想社会を行き来することになる。初音ミクの記憶の形成の仕方は、本人の履歴にかかわる以上、経験の内実を創り出す。キャラクターの記憶をどのようにして形成するかは、すべて今後委ねられている。

こうした事態をたんなるフェイクニュースと混同してはいけない。ワシントン DCで、あるハンバーガー屋が奇妙なハンバーガーを売っているというフェイクニュースが流れ、そのハンバーガー屋がやがて襲撃されたことがある。ピザレストラン「コメット・ピンポン」が武装集団に襲われるという事件が、実際 2016 年 12 月 4 日に起きた。このピザレストランは、人肉を食べる新興宗教のたまり場であるとか、ピザに人肉を使っているとか、起こりうる想定できるほどのことは流された。そしてついに事件が起きたのである。こうしたことは実は日常茶飯事のように起きている。どこかうまい切り口を設定しなければ、現実性の範囲を抑えることが難しい局面である。

「仮想現実」は、どのような現実か

虚構である作品や虚構のキャラは、それじたいは多くの人に受容された事実である。こうした多くの人や可能的に見れば任意の人に受容される「事実」があるかどうかは、デマや流言飛語を区別していくさいのメルクマールとなる。あるいはその程度の区別の指標しかない。仮想現実と、ただのフェイクニュースを区別する実質的な物差しは無いに等しいのである。スマホを片手に「天使が巣鴨駅の裏手に出現した」と叫びながら叫んでいる男がいる場面を想定してみる。任意の他者が、同じ事実を追跡できなければ、この男だけの一時的な奇矯な振る舞いに留まってしまう。そして公共化可能性を判別する以前に、なんらかの事件や騒動が起きてしまうというのが実情である。「証拠」は多くの場合、直接測定による。身体は直接測定できる。巣鴨駅裏の天使は、たんなる像であり、一時的な光の屈折現象なのかもしれない。だが光学的情報だけで成立している現実、太陽系の外の星雲群では自明のことである。

第二の仮想現実、各種ユートピアですでに作られていた。反実仮想というかたちのあってもおかしくないが現実にはないという事例を組み立てることで、現状の現実に対して「別様でもありうる」という選択肢を個々の現実のさなかで提示し続けることで成立している。そこでは現実、たまたま現状のようであり、いくつかの理由で現状のようになっているだけである。そこにむけて別様のありかたを提示し続け、最低限個人毎の日常の思いのなかの選択肢を広げていくのである。「ユートピア」はいつの時代も、「ない場所」として描き続けられることになる。

ユートピア論と SF は、小さなところで異なっている。SF はある時代から外挿された未来を描くことから、未来についての歴史小説である。これに対して、ユートピアはあらゆる時代に普遍的に共有されるべき価値を含んでおり、どのように刺激的なものであっても「哲学小説」なのである。それを教育的な教えや説教として伝えるのではなく、むしろ「ない場所」の経験として、メッセージを送るのである。

『ブレードランナー2049』は、人造人間(レプリカント)が、反乱を繰り返し、警察の役割を担うレプリカントが、反乱レプリカントと戦う設定である。ある時期に起きた「大停電」によって、レプリカントの多くの制御能力が失われている。そのときレプリカント同士で子供を作るプログラムが実行される。人間はレプリカントから生まれた子供を捕まえて、解剖を行い詳細なデータを得ようとする。子供を産んだレプリカントは、人間と人間化されたレプリカントからその子供を隠そうとする。この子供探しが、作品の縦糸であり、レプリカントの記憶の形成をどう扱うかが、繰り返し問われる横糸である。レプリカントの場合、記憶は当初埋め込まれている。ところが経験を積むものは、履歴を抱えてしまう。この記憶をどうするかが大問題となる。作品は、逃げること、追跡することで満たされており、ハラハラ・ドキドキの連続だが、作品でテーマとしたものは相当に重い難題である。

他方『ユートピア』はどんな世界を描くのだろう。たとえばトマス・モアの『ユートピ

ア』は、故国の島に築かれた最善の国家についてのラファエルアラエル・ヒスロデイの語りとして叙述されている。この島は比較的小さく海岸の地形が入り組んでいるために島民の誘導がなければ、簡単には近づくこともできない。疑似閉域であることは、ユートピアの必要条件である。島内には54の都市があり、いずれも似通った作りである。都市と田舎に分かれており、一定期間ごとに住民は入れ替わっていく。島民はすべて農業生産の技術をもち、それ以外に毛織業、亜麻織業、石工職、鍛冶職、大工職で、ほとんどこれで尽きている。ユートピアのベースになるのは、基本的には農民と職人である。

島民、すなわちユートピア人はだれであれ、職人的な技能のどれかは身に付けていなければならない。労働時間は、一日平均6時間であり、全員で働けば、これでも必要な物資を作るには多すぎる。ということはほとんどの国では遊んでいるものが多く、それに対応する無駄な仕事が多いために、生産労働時間が長くなっているのである。個々人が自分に必要とされる仕事をこなしていれば、労働時間は6時間で足りる。そして空き時間を精神の自由な活動と教養に当てる。

衣類は質素で丈夫で長持ちし、快適でもある。食事は、昼食、夕食とも全区民がそれぞれの会館に集まり、そこで食べる。ここには居酒屋も女郎屋もない。そもそも悪徳に触れる機会も実行する仕組みもない。輸出するものの種類は、穀物、蜂蜜、羊毛、亜麻、木材、茜草、紫色に染めた獣皮、蠟、獣脂、皮革、家畜類等であり、一定のたくわえをもち、非常時のために備えられている。このあたりでは各地方の村落共同体では類似した生活形態があってもおかしくない。どこにあってもおかしくない程度のこと描かれている。つまり毎日の生活の延長上に、ごくわずかの工夫をすれば実現できそうな内容なのである。

しかし金や銀をどこで使うか。これはおよそ予想外のところで活用される。便器や雑用器具であり、奴隷を縛るための手枷、足枷である。また罪人の記として使う耳飾りである。これらは教育的配慮を込めた仕様である。たとえばよそ者が豪華絢爛たる装いで現れば、それはユートピアでは奴隷の衣装であったり、子供向けの玩具であったりする。そこで来訪者やよそ者は驚いてしまい、自分たちの習慣を恥じることになる。

ユートピア人がこうした日常の作法をもつようになったのは、日常の習慣だけではなく、学問と教養にも依存する。ユートピア人は、幸福を「善良で健全な快樂」のなかにあると考えている。厳しく、苦しい徳など、どこか無理が来ている。何の利益にもならないのに苦痛を求めることなど、ユートピア人からすれば、どこか「変態」である。快も健康も、無理のない自然性と無理のない自分自身において実現する。着飾ってなにか自分が立派だと感じているものは筋違いであり、愚にもつかない尊敬を周囲から受けてまんざらでもない快に浸るのも筋違いである。一般にそれらは「虚妄の虜」と呼ばれている。むしろ幸福とは、健康であることであり、苦痛がないことである。

しかしユートピアにも、病人は存在し、また身分上の奴隷は存在する。これらは視点や観点を切り替えても、何か別のものになるということがない。奴隷は犯罪者に対する更生のための身分という設定になっている。犯罪者はずるずると悪の誘惑に引き込まれたも

「仮想現実」は、どのような現実か

のであり、こうしたものは一定頻度で出現してしまうのである。

また阿呆を大切に、阿呆の阿呆ぶりを楽しむことは、別段禁じられてはいない。発達上のなんらかの偶然で知恵遅れや発達障害児は出現してしまうのだから、共存していくことが、生活上の知恵のように獲得されている。奇形や障害をもったものを、笑ったり嘲ったりすることは、不名誉で恥ずかしいことでもある。

ユートピアでは法律の数は多くはない。というのも人間への信頼が損なわれている場合に限りで法律が必要とされ、またそこには法を捏ね回すような「弁舌さわやかな者」たちが出現するのである。レトリックやトリックを弄するものは、不要の存在として追放されている。おそらくここでは思想を語るものは、不必要な筋違いを行うものである。

ユートピア人は、戦争を行うさいには、傭兵を雇い、戦いに相応しいものを選んで雇用する。善人はあくまで善用し、悪人は徹底的に悪用する。戦争をおこなうためには戦争にふさわしいものがおり、そうした人たちを高額の報酬で雇う、だが多くは戦場で死ぬので、それほど多くの経費がかかわるわけでもない。またユートピアの宗教も理性的で理にかなったものである。

これほど条件を整えたとしても、ユートピアの社会でも容易に改善できないことが二つあるように思われる。一つは犯罪であり、争いである。詐欺・窃盗・強盗・口論・喧嘩・激論・軋轢・譴責・抗争・殺人・暴虐・毒殺等々であり、これらは容易には消滅しない。モアの場合、富の偏在や不平等から生じる事案だと考えているので、結局のところ、極めつけの極端なところに行く。

それこそ貨幣が死滅すればそれと同時に死滅するところのものであることを誰が知らないであろうか。同じように、恐怖・悲哀・心痛・労役・苦闘といったものも貨幣が消滅したその瞬間に、消滅するのではないであろうか。そうだ、貧乏ということ自体が、要するに貨幣をもたないことのように思えるが、これも貨幣がなくなるならば、次第に消えてなくなってゆくであろう。(220 頁)

貨幣は、交換可能性(支払い可能性)の媒体であるため、かりに消滅させれば、別のものがその貨幣にとって変わる仕組みで、延々と続いてきた。人間にとって言語を消滅させることが何を意味しているのか不明な程度に、貨幣を消滅させることが何を引き起こすことなのか良くわからない。だが貨幣そのものが諸悪の根源というようなものではない。むしろモアが考えているのは、ある人間の付き纏って離れない固有性が、貨幣においてもさまざまな社会悪をもたらすという点である。貨幣には、たしかに自然的な無駄のなさがそもそも欠けている。貨幣は交換可能性の媒体以上の多くの事柄を派生させてしまう。貨幣の活用の仕方を歪めるのは、さらに別の人間の傾向である。モアから見れば、それが「プライド」である。プライドこそ、みずからが優れていることを望むだけではなく、周囲のものが悲惨と不利益にあえぐことを暗に望んでいる、というのである。

トマス・モアにもエラスムスにも基本的なベースとなる人間類型がある。いずれも社会の中では目につかないが、実質的に社会の成り立ちを支えるものたちである。エラスムスの場合が、「無垢なもの」であり、無垢であることによって一つの価値として成立する人間である。トマス・モアの場合、それに相当するのが、おそらく「職人」である。「無垢なもの」は、無理をせず、背伸びをせず、名誉ある人間であろうとせず、モアの職人の場合には、みずからの仕事をコトコツとやり続けるものである。

一般にただちに思い浮かぶ疑問がある。別の国で排除されあるいは逃亡者になって、移住や亡命を企ててユートピアにやってきたものは、この国をどのように感じるのだろうか。3か月や半年の安定し安全なユートピアでの生活はとても好ましいものに思える。だが実際に生活してみると、おそらく何かが足りていないということになるのではないか。

安定し、堅実で、満ち足りている生活である。それでも何かが足りていないという感じが残る。当時の社会状況から見て、問題があると感じられる箇所をことごとく引き抜き、それを別様な仕組みへと転換していくという「ユートピアという構想」そのものの作りにも、部分的に関連している問題である。

農民や職人をベースにした社会が魅力がないわけではない。むしろこうした手続き的行為を主に生きて行くものたちの経験の仕方は、優れたものだと思われる。言葉で経験を形成し、言葉を振り回すような高等な知識人に比べても、もとより優れた資質を備えている。にもかかわらずこの社会では何かが足りていない、という印象なのである。

正直に言えば、良い生活なのだが、持続的で継続的であるためには、どこか退屈である。この退屈さの隙間に、ギャンブルや女郎屋を作り出したのでは、元の木阿弥である。空き時間を活用して、学問や素養や教養を身に着ける程度では、それでもなにかが欠落している。このユートピアにはファンタジーがなくドラマがなく、わくわくするような経験の場所がない。直観的な印象では、生活の幅がかなり狭いという感じなのである。

たとえば職人の技術の延長上に、陶芸や芸芸で新たな手法が開発されたり、新たな作品が生み出されるような経験の前進はどこに配置されるのだろうか。農作物の改良や、新種の作物の形成は、どこに配置されるのだろうか。これだけ安定して平穏な生活が保障されれば、学問や教養形成の延長上で、新たな書き手は生まれたりするのだろうか。それともそうした新たな世界を描くものたちは、やはり「危険思想」の持ち主だということになるのだろうか。

反実仮想は、一般に経験を広げていかなければならない。別様な選択肢もあるというかたちで試みられるのは、経験の可能性を広げることであり、経験の範囲を縮小することではない。21世紀の現実のなかで、「ユートピア」という設定は、何を時代的な課題とすることができるのかと思う。

第三の仮想現実、虚構を現実へと接続したり、現実のなかに虚構のかたちで選択肢を増やすような動向ではない。現実のなかに新たな別建ての選択肢が出現し、それが一貫し

「仮想現実」は、どのような現実か

た現実性を獲得するような場面で起きるような事態である。それが「仮想通貨」であり「仮想国家」であり「仮想社会」である。場合によっては、ここに「仮想言語」が追加される。こうした仮想現実が出現する場合には、現在の現実性のなかに、途方もない不透明さが含まれている。「通貨」も「国家」も「言語」も、毎日自明なかたちでかかわっているように見えながら、実は内実が決まらないような事象である。現に成立している現実性が、根拠と言えるほどのものがなく、どうしてそのようなになっているのかを「歴史的偶然」以外には求めようがない。こうした事象の場合、仮想現実はときとして現実性の主要な要素となり、現実そのものにとって代わる可能性さえある。そして仮想現実の代表的なものが、実は「人間」だったのである。フーコによれば、この仮想現実が、まったく別様なかたちで再編され、そのとき「人間」は跡形もなく消えていくということになる。

たとえば「通貨」とは、機能的に見れば、次の支払いのために一時的に保有され、しかも任意の支払いに使うことのできるものである。物々交換では交換して入手したいものがなければ、交換は成立しない。物々交換からみたとき、通貨は一時的な中継点であり、タイムラグを置いて次の任意の支払いに使えるもののことである。通貨は、交換の可能性を物品の種類と時間的な任意性へと拡大している。だが通貨の内実は、まったく決まっていない。次の支払い可能性に活用できるものはすべて通貨になりうる。

通貨を支えるものは、原則存在しない。相手が受け取りを拒否すれば、もはや通貨ではなくなる。逆に相手が受け取りさえすればなんでも通貨になりうる。牛や馬のような家畜を一時的にもらい受け、それを次の交換に使うことができれば、牛や馬も一種の通貨である。通貨は、次の支払いに活用できるという予期の連鎖によってのみ成立する。デパートで発行される各種「商品券」は、デパートの商品に対してだけ支払いが保証されている。活用範囲は狭いが、支払いの可能性が保証される以上、一種の通貨である。それは江戸時代の藩札が、その藩でしか使えないことと同じである。

また交通機関で使われる「スイカ」の残高も、支払い可能性がある以上「通貨」である。交通機関での支払いは、電子決済の場合、1円単位での支払いになるため一度「スイカ」に入金して支払った方が有利である。現金決済は、自動販売機での購入のかたちを取るが、鉄道各社の値上げの場面では、1円単位の値上げを行っているにもかかわらず、自動販売機は10円単位の切り上げた値段での販売が行われている。

通貨の条件は、可能な限り多くの場面で支払いに活用できること、できるだけ長期間支払い可能性があることである。永久に使える通貨などあったためしがなく、これからもありそうにない。

長期間活用できる通貨には、価値の安定性が必要である。通貨そのものが急激な価値変動に見舞われることがある。同じ商品を購入する場合、たとえば昨日は4単位通貨の支払いで賄うことができたいたものが、明日は6単位通貨がなければ購入できなくなれば、通貨の暴落である。こんな通貨は誰ももとうとはしないので、この通貨での支払い可能性の範囲は、一挙に縮小する。通貨の安定性は、通貨が通貨であり続けるための条件で

ある。特定の国の通貨が暴落する局面にすれば、ただちに安定した通貨に交換しておくことは、自然な経済行為である。安定通貨としては、米ドル、日本円、ヨーロッパ・ユーロ等がある。いずれも国際的な通貨である。

このとき通貨間の交換が起きている。お金をお金で買うという状態である。この交換が法定通貨どうしで行われる場合、交換比率がきまるが、それが「為替」である。為替は、先進国通貨では、ディーリングルームでの為替取引で日々変動している。

また支払いを猶予したり、支払いの権利を他者に委ねると、「金利」が発生する。通貨はタンス預金に典型的に見られるように、時間軸に対して自動的に金利を発生させることはない。時間が一つの価値となる場面(タイム・イズ・マネー)が出現すると、それが「金融」である。通貨のもつ任意の支払い可能性を、他者に譲渡したり、他者から借り受ければ、当該期間に金利が発生する。そのため通貨が支払い可能性だけではなく、支払い可能性の一時的譲渡によって、「金融」が出現してくる。

通貨が何であるかは、論理的には決まらない。ということはいつでも任意に偽札が出現する可能性をもっている。それが「通貨」である。そのため発行元を管理し、偽札を摘発する権限をもつ発行主体を定めると、そこで保障されたものが「法定通貨」となる。多くの場合、国家がその機能を担うので、「通貨」の保証は国家単位となる。通貨には通常国境がある。支払い可能性は国境によって限定される。

ところが経済活動は、どのような国境も超えて行く。経済の現状に、通貨が対応していない。だがマクロ経済運営は、国家単位で営まれている。国内経済のファンダメンタルが悪化すれば、通貨安に誘導し、貿易での利益を多くし、観光客を呼び込むことができるようになる。マクロ経済政策の単位は、どこまでも国家である。ギリシャの国家債務が膨大な量に膨らみ、財政破綻しかかったときがある。ギリシャはEUに加盟し、ユーロを通貨としていた。そのため一国内で行うことのできる「為替政策」を採ることができず、EU(基本的にはドイツ)と中国から多額の援助を受け、「財政政策」(緊縮財政と増税)だけを採用することになった。中国はいつものように多額のギリシャ国債を買い取り、それが返済されなければ、港湾の一つを長期独占貸借するというやり方であろうと推測されている。一時的な危機を乗り切ったギリシャには、今後膨大な謝金の返済がまっている。EU加盟国の中でも、ユーロ圏からの離脱を選択肢とする政策提言は、南ヨーロッパで断続的に出続けている。共通通貨のもとでは、政策範囲が狭くなる。

通貨には、国境を越えて一般的な支払い可能性をささえる部分と、各国の経済政策を支える二重の課題が課されている。そしてそれは一挙に両立させることが難しい課題でもある。この難しさを抱えたままの法定通貨に対して、新たなタイプの通貨が出現することになった。それが「仮想通貨」である。この場合、仮想通貨は法定通貨に取って代わる可能性さえ含んでいる。すべての条件を満たす通貨は存在しない以上、通貨はいつでも「挑戦」の可能性が残る。そこに新たな通貨が投入されれば、通貨の現実は大幅に変容する。

2 仮想通貨狂騒

「ビットコイン」は、一切の法的支えのない通貨であり、支払い可能性の予期だけに支えられた通貨である。印刷された紙幣はない。PC上に登録されただけの通貨であるため、PC通信が可能な範囲がこの通貨の範囲である。そのため通貨発行にともなう経費はほとんどなく、銀行のように多くの維持運用のための人手を必要としない。当然のことが国境はない。そのため各国で次々と仮想通貨が発行され、21世紀の「ゴールドラッシュ」とも呼ばれるような事態になった。既存の通貨が、多くの不備をかかえたままの通貨であることは通貨の構造的な欠陥によって避けようがなく、また通貨が何であるかが決まらない以上、仮想通貨のかたちで新たな仮想現実が出現することになった。そしてそれはいつでも仮想を超えて現実の中心を占める可能性を持ち続けるのである。

現実性の出現の仕組みは、仮想通貨での取引が次の仮想通貨の取引につながるだけで、そこに固有の領域が形成されれば、通貨の新たな位相領域が出現するというものである。

一般に通貨には個人名はない。所有者の名前がなく、それを実際にもつものがその所有者である。だから国会議員はときとして、銀行送金ではなく、段ボールに入れて通貨を運んでいる。銀行送金には、個人の履歴が残るが、現金には一切の名前はない。通貨は一般に誰から支払われたものであるか、誰に支払われるかはまったく任意である。通貨には、いつも一時的な所有者しかいない。これは骨董品や珍しい切手、絵画や彫刻のようなものと、通貨の違いである。

ビットコインが、支払いに活用できるようになれば、誰から支払われたものであるかを確認しなければならない。所有者は、匿名化されており、だからこそ通貨の所有者でありうる。かりに仮想通貨の所有者が判明していれば、所有者に相当するコードを書き換えて、他人名義の通貨にしてしまうことは、かなり容易に起こりうる。そのため仮想通貨の所有者は、匿名化されていなければならない。ところが支払いの場面では、支払い行為を行ったものが所有するコインであることが確認できなければ、偽装支払いが横行してしまう。他人のコードで支払いを行っても、それが偽装であることはただちに判明する仕組みがなければならない。少なくとも支払ったものが所有者であることを確認できなければならない。この所有者は法人でもよいのだから、人間である必要もない。

通貨の所有者は、簡単には明らかにされてはならず、だが必要な場面に応じて、所有者の確認ができなければならない。これは「仮想通貨のパラドクス」とでも呼ぶべきことである。ここに暗号が関与するので、「暗号通貨」とも呼ばれる。この暗号通貨の仕組みは、「サトシ・ナカモト」と呼ばれる日系アメリカ人が考案したとされており、複雑な素因数分解を行うことで、所有者のコードから所有者を特定できるようにしてある。

ところでスーパーのレジで支払いを行うさいに、いちいちこの素因数分解のコード解析を行っていたのでは、レジ台の前で10分程度待たなければならない。これでは支払いの実務を行うことはできない。そこでコインの所有を保証する管理署を設定し、間接的に

コイン残額の保証を行っているのが、実情である。この保管所の当初の最大規模のものが、渋谷に本店が置かれていた、「マウントゴックス」である。ビットコインを現実の社会につなぐための接続点が、「保管所」であり、そこでのPCの管理台帳である。この保管所は、金融庁からの業務割り当てでは、「通貨交換業」になっている。各国の国際空港の窓口で、通貨を交換する窓口と同じ業態である。

仮想通貨での支払の仕組みは、クレジットカードでの支払いとは、少し仕組みが異なる。クレジットカードによる支払いは、カードを発行するクレジット会社が、それが活用される各店舗に代行支払いを行うことで成立している。少なくとも代行支払いの保証をあたえることで成立している。各店舗への直接の支払いを行うのは、クレジット会社である。クレジット会社は、代行支払いのさいに各店舗から「顧客紹介料名目」の数パーセントの手数料を徴収し、また顧客の銀行口座からの引き落としにさいして、代行支払いクレジット名目の数パーセントの利子を徴収していると思われる。「顧客紹介料」は各クレジット会社により、比率が異なり、おそらく「ダイナース・クラブ」が最も高利率である。サンフランシスコのホテルは、ダイナース・クラブのクレジットカードを敬遠していた。

クレジット会社には、顧客の銀行口座から引き落としが可能かどうかのリスクがつねに付き纏う。顧客の側で、引き落とし口座に必要な残額が残っていなければ、ローン破産である。多くのクレジットカードでそれを行えば、その顧客は多重債務者となり、多くは自己破産する。そのためクレジット会社は、年間に相当数のクレジット破産に直面し、民事での債権確保が行われている。クレジットカードでの支払いは、代行支払いが含まれる以上、それによって支払いの可能性は保証され、かつクレジットが発生する以上、ここで起きていることは「金融」である。

各種仮想通貨には、このクレジットの仕組みがなく、直接支払いと採掘と呼ばれる新規仮想通貨の追加発行が備わっているだけである。当面仮想通貨は、通貨であるが「金融」の仕組みがない。通貨発行当初は、発行通貨量も少なく、需要と供給の関係で、仮想通貨には値上がり見通しが生じた。そうなれば行き場を求めている資金が殺到し、ある種のバブル状態が引き起こされることになった。このバブルは相当に極端なもので、たとえば仮想通貨の一つである「コインチェック」は、2017年5月から急激に取引が拡大し、同年12月の取引額は、3.2兆円に膨らんだ。売買のたびに10%程度の手数料を上乗せしていたので、月間収益が300億程度に膨らんだ月もあったようである。PCの数値が動くだけでこれだけの収益が出て、必要経費がほとんどかからないのだから、まさに仮想通貨が現実化している。

現時点では、仮想通貨では、国債、証券をはじめとする各種金融商品を購入することはできない。ということは通貨を金融につなぐ仕組みがない。最大の理由は、取引を行っている人物の本人確認できないことである。金融には税が発生する。この税は取り引きごとに発生するが、税はいつも誰かが払う税であるが、本人確認ができなければ脱税の温床となる。

「仮想現実」は、どのような現実か

通貨のままでは、この通貨を保有することの利用可能性は、相当に狭い。そして金融につながるためには、「通貨交換業」とは別の業態に移らなければならないが、そのときには多くの人員が必要となり、PC だけあれば賄える業態ではない。つまり仮想通貨の可能性を拡大しようとするれば、仮想通貨のメリットであるコスト低下と国際性の多くを犠牲にせざるを得ない。これは「仮想通貨の金融パラドクス」と呼ぶべきものである。

金融では、その資金が誰のものであるかがつねに確認されていなければならない。所有者の不明な金融資金は、トラブルが起きたときの交渉相手が決まらず、損害賠償を訴える先も決まらない。犯罪がらみの資金は、内実を把握できないことになる。仮想通貨にも個人口座が開発されており、その個人口座に通貨を移すことができる。ウォレットと呼ばれる電子財布である。だがその個人口座が、実際誰のものであるかが確認できない。ウォレットは、ソフトをダウンロードして開設すれば、誰にでもできる。そこに記された名前は、たとえ固有名であっても本人確認ができないのである。

現時点で、もっとも考え得る選択は、既存の各種証券会社が「仮想通貨交換業」の会社を買収し、子会社の一つとして位置付けることである。すでに金融庁への登録済みの交換業者を買取り、同時に仮想通貨ビジネスのノウハウをすべて囲い込むのである。通貨はそれ単独では、展開可能性が極めて狭い。支払いに使えるだけの巨額資金は、ある意味で「通貨」という語の語義矛盾である。

仮想通貨には、この通貨に典型的な事件がいくつかあった。事件(イヴェント、アクシデント)もこの通貨の現実性の重要な要素である。第一の大規模な事件は、仮想通貨の走りに起きた渋谷に本社を置く「マウントゴックス」の破綻である。2014年2月26日に、ウェブ上の仮想通貨(暗号通貨)「ビットコイン」の当時世界最大級の取引所である「マウントゴックス」(渋谷)が、突如取引の全面停止を表明した。これは暗号通貨の残額を保証する取引所である。海外を中心に数十万人の会員がいるというこの取引所の閉鎖は、ただちに大きな波紋を生じさせた。これによって暗号通貨という事実をはじめて知ることになった人も多い。

報道では、暗号通貨の危険性を訴える論調のものがほとんどで、ビットコインは「通貨」ではないとする意見も多かった。取引所は、金融庁の監督下にある銀行のようなものではない。またビットコインには法的規制もかかっていない。だがこれによって暗号通貨が衰退するという事態は起こらず、事実その後アメリカや中国では、さらに利用の範囲が広がっていった。

この事件の内実は実はかなり簡単であった。この保管所が、コンピュータ上のデータの喪失というかたちで破綻した。顧客分 75 万ビットコインと自社保有分 10 万ビットコインが消失したと発表され、同時に利用者からの預かり金 28 億円分が消えていることがわかった。会社そのものはただちに破綻した。

この管理者は、ビットコインデータを自分個人のコンピュータに横流ししたという横領の罪で、警視庁に逮捕され、すでに 2017 年 7 月 11 日に東京地裁で公判が始まった。

こうしたことから仮想通貨は危険な商品である、という社会心理的な思いは広まったが、それとほぼ同時期に世界の多くの場所で、雨後の竹の子のように保管所は開設されている。これほど単純な仕組みで事件が起きるほどのセキュリティで、これほどの資金が集まったという事実は、逆に多くの可能性を感じさせるのである。

この事件での被害総額は、概算で 470 億円である。管理データを勝手に個人 PC に移せば、いずれにしろ履歴は残る。こうした簡単に判明するほどのオペレーションをやったとしたら、この管理者は、犯罪者としては素人の犯罪者である。こんな素人でも 470 億円もの資金を集めていたのである。ここにシステムの本性がよく表れている。売買がひとたび起きてそれが反復されれば、そのことによって現実性が形成される以上、それを留めるものはそのシステム内には存在しないという鉄則である。

もう一つの事件が、2018 年 1 月 26 日に起きた。渋谷に本社を置くビットチェックの PC 上の通貨残高のうち 570 億円分が、外部アクセスをつうじて別の PC 口座に移されてしまったという事件である。管理口座は、何段階にもアクセスチェックは行われているが、それでもインターネット上につながれていれば、外部アクセスによって通貨残高データに働きかけることはできる。そのため通常は、オペレーションとは独立に残高データは、PC の外の USB や外付けハードディスクに移し、PC 本体から切り離して、インターネットの流れから隔離しておくことが普通である。ビットチェックは、この処理を怠っただけである。

もちろんネット上のデータの移動は、間違いなく追跡できる。問題はコインデータの移された先が、闇サイト上の国外にあるサイトの場合には、そのデータ移動を行った人物を特定することはできず、かつそのサイトの運営者あるいは所有者に対して捜査を行うことはできない。闇サイトのなかでは、発信元は特定できず、そこから先の追跡は難しい。

移動されたデータはどこにあるかの特定は、履歴を追跡することによってしか行うことができず、しかもそれはどこであるかはおよそのことしかわからない。しかもそれはネット上の位置でしかない。実際にこの移動されたデータは少なくとも 1 万 3 千を超える第三者の口座に送金され、これらの仮想通貨ネムは、別の仮想通貨交換所で別の通貨に交換する手続きが踏まれたようである。交換所に持ち込まれ、別通貨に変換されると、もはや履歴で追跡することは困難である。しかもこの変換は、誰が行ったのかはネット外の事実なので、ネットの向こう側にいる「実行犯」にまで到達することはできない。

セキュリティの不適合を追及されたビットチェックは、公式の会見を開き、ビットチェックで通貨(ネム)を保有していた顧客に対して、現金(エン)での払い戻しを決定した。この会見当時、返済される金額は当初の保有残高に対して 2 割もしくは多くて 5 割だろうと言われていた。民事的な返済の相場がその程度だからである。ところがビットチェックは、460 億円の資金の返済が可能だと発表したのである。実際にその額を顧客への返済に充てることができるほどの「内部留保金」があったことになる。むしろ多くの人が驚いたのは、この数字の方であった。

「仮想現実」は、どのような現実か

ネット上では、どのようにセキュリティを整備しようと、オペレーションの仕組みでロックをかけたものは、なんらかの仕方ですぐに開けることはできる。テクニカルな制御は、テクニカルに突破することができる。ただしそれが途方もない時間とコストがかかり、横領した資金の総額と釣り合わなければ、こうした横領の頻度は極端に減る。たとえば贋金で、1万円札を100枚摺りあげるのに、100万円相当以上の時間とコストがかかるのであれば、経済犯罪にもならず、なにか冗談に近い犯罪となる。ただしネット上でそれに相当するロックのかけ方をすると、ロックを解除して実際の取引に戻すまでの手続きは、相当に入り組んだものになる。ネットのなかだけでは、セキュリティの確保というごく初歩的な事柄でさえ、限界のある事象なのである。

おわりに

「人間」が「現実性の拠点」であるという19世紀初頭から続いた議論は、「人間」そのものの進化論的な変化によってではなく、むしろ「現実性」そのものが予想外の変化をみせはじめたことによって、どうやら転換の局面に至っているように見える。このときフーコが予言したように、「人間」そのものが消滅するのではなく、むしろ新たな「人間」像の開発が必要とされるのかもしれない。それがどのようなものなるのかはわからないが、人間の知覚や計算能力やデータ処理能力については、すでにAIの方が優れていることは分かっている。また人間の作り上げてきた通貨や国家や言語は、ホモ・サピエンスの歴史性を背負っているが、内実は決めようがない。そこに新たな仮想現実が膨大な量として導入されてもおかしくはない。仮想現実が一定量増え続けると、ある段階でたんなるアイデアではなく、独自の規則と現実性を持ち始めることになる。この独自の規則性が何であるのかは、それぞれの仮想現実でしか決まらないが、このとき従来の「人間」は「人間的、あまりに人間的な一つの粗い要約」だったことが判明することになると思われる。

参考資料

池上高志＋石黒浩『人間と機械のあいだ』（講談社、2016年）

井上智洋『人工知能と経済の未来』（文春文庫、2016年）

エラスムス『エラスムス＝トマス・モア往復書簡』（岩波文庫、沓掛良彦・高田康成訳、2015年）

柏木亮二『フィンテック』（日経新聞社、2016年）

春日淳一『貨幣論のルーマン』（勁草書房、2003年）

トマス・モア『ユートピア』（平井正穂訳、岩波書店、2001年）

西垣通『AI原論』（講談社、2018年）

日本経済新聞社編『AI2045』(日経プレミアシリーズ、2018 年)

日本経済新聞社編『仮想通貨バブル』(日経プレミアムシリーズ、2018 年)

フーコ『言葉と物』(渡辺一民・佐々木明訳、新潮社、新装版 2000 年)

三菱総合研究所『IoT まるわかり』(日経新聞社、2016 年)

リドリー・スコット(製作総指揮)『ブレードランナー』(2017 年)