

自我意識の現象学的研究 完結編

石 田 かおり*

A Phenomenological Study of Self-Consciousness (Final Chapter)

Kaori ISHIDA*

Abstract

Over the past two decades, I have conducted extensive research into the self-consciousness of Homo sapiens. Initially, I sought to elucidate the principles of artificial intelligence philosophically. Next, I contrasted Homo sapiens with future human, which are artificial and entirely different from us, such as humanoids and bioroids, to clarify the characteristics of their cognition and self-consciousness. In my paper, published one year ago, I elucidated that self-consciousness can be observed from the earliest stages of life on Earth. And that, without body living things cannot acquire self-consciousness. Physical sensation, such as kinesthetic sensation and tactile perception, is the foundation of self-consciousness.

Recently, we often hear it said that artificial intelligence may soon acquire ego, free will, and personality. Even if artificial intelligence with body and physical senses emerges in the near future, AI will not acquire self-consciousness. From the phenomenological perspective, neither AI nor human being is preconception in the Life-world (Lebenswelt) that they (we) have self-consciousness. The belief that they possess self, free will, and personality is a result of emotional investment. According to the phenomenological method, both AI and human beliefs are equivalent in that they arise from the attribution of meaning. Concepts such as self, free will, and personality are shared conceptual images commonly held and understood by the majority of humankind.

The concept of the self is inherently fluid, constantly shaped by individual experiences and environmental influences. Among the elements that constitute this concept, physical traits like make-up, fashion-related aspects such as clothing and hairstyle, and outward behaviors play a significant role. These factors influence one's self-image and are reflected in self-recognition. In order to resolve the instability of the self, we unconsciously strive to solidify it, engaging in various behaviors to regulate our self-image. The profound impact of appearance on the self has been harnessed in numerous cases to alleviate psychological and cognitive issues. Yet, this same influence has also been exploited for mind control and indoctrination.

*人間総合学群 人間文化学類

Appearance has enormous power in making self, beauty, and fashion —acts of shaping one's appearance according to personal free will— we do not dismiss them as merely a superficial and trivial act. Rather, society must respect the freedom of individuals to shape their appearance through their own free will, recognizing this freedom as a fundamental human right.

With this paper, I consider that my philosophical research on the self of Homo sapiens has been completed. Although my philosophical investigation will continue, future studies will change both the theme and the way of presentation.

1 研究の動機・目的

自然発生的に出現したホモサピエンスとは異なる人工的出自の未来の人類について、これまで考察を重ねてきた。その研究の過程で得た知見や、このテーマの下位層の小テーマの研究について、これまで連続的に論文という形で発表を続けしてきた。(注1) この論文ではこれらの研究を踏まえて、急速に日常化が進む人工知能(以後 AI と記す)の状況を参照しながら、自我意識についての考察を進めた結果を記す。

2 人類は「移入する存在」

始めに、これまでの一連の研究から明らかになったことを簡潔に振り返っておこう。

自我意識の出現には身体が存在が欠かせない。運動感覚や触覚などの身体的な感覚与件が自我意識の基層に存在する。身体的な感覚与件により自己と他者の境界を獲得し、本人にとってその時点での世界の配置を描いた「地図」を製作する。身体的な感覚与件はこの地図製作にとって基礎的かつ不可欠な情報である。こうしたことから自我意識には身体的条件による制約がある。映画や小説などのフィクションを理解・鑑賞したり、想像力を駆使して妄想したり、現実世界にないものを理解・想像できたとしても、ホモサピエンスとしての身体的な条件が理解・想像・鑑賞の条件になっている。一例を挙げれば、1つの花をめぐる、紫外線が見える昆虫が認識する花の色と、色覚的に多数派に属する

人類が認識する花の色は異なり、フィクションの中の花の色は色覚的多数派の人類が認識した花の色が基準になっている。その上で、創作物の趣旨に応じて取って花の色を変えることで、異世界や恐怖を表現することができる。

近年生成 AI は長足の進歩を遂げている途中で、すでに生活の中に入り込み、身近なものになっている。生成 AI の利用経験者の中には近い将来 AI が意識を持つのではないかと考える人もおり、そのような言説は珍しいものではない。意識を持つことと自我を持つことは同一の意義ではないが、日常的感觉として「意識を持つ」というとき、その「意識」の中には自我意識が含まれているので、日常的感觉的な見方では同一であると言える。われわれ人類は、意識を持つと考えている相手に対して、相手が何を感じ何を考えているかについての推測が、無意識のうちに発動してしまう。これは相手に自我意識があることを前提にした推測である。たとえば次のような場合でも、われわれは相手に意識を見出し、そこには自我意識が含まれていると受け止める。死期の迫った患者が、まるで昏睡状態の中にあり周囲や自分の身に何が起きてもわからないように見える。その患者に看護師が点滴の針の交換に来たとき、患者に一瞬だけ眉をひそめたような表情が見られたとする。瞬きしたら見逃すほどの時間と気のせいかと思うくらい微かな表情であったが、看護師だけでなく見舞に来た家族はその表情を見逃さなかった。

看護師は意識がないように見える患者の名を呼んで「〇〇さん、点滴の針を交換しますね」と事前に一声かけて作業に取り掛かり、眉をひそめた表情が現れたときに「痛かったですね、でも、もう終わりましたよ」と声をかけた。看護師は患者の状態がどのような場合でも職業上の習慣で誰に対しても同じように接して同じように声をかけている可能性が排除できない。しかし家族は患者にその時点で自我意識も含めた意識があると思った。

人類のこのような反応は、相手が同じ人類の場合だけに限定されない。現在、日本以上にAIが日常生活に浸透している海外では次のような例が見られる。AIの恋人がいる人は珍しくない。AIの友達にしか本音が話せなくなり現実の友人関係が疎遠になる人もいる。AIの恋人と「本当に会って生活する」ために自殺をし、その背景にはAIの恋人が自殺を勧め続けた記録がある。自殺した人の親がAIを抵抗している企業に対して訴訟を起こしたことで、AIの規制についての議論が社会で起こり、議会提案もあった。このような例は珍しくなくなった。これらの事実はいずれも、AIを扱う人類がAIに人格を認めて、特定のAIとの「人間関係」が形成され、そこに依存性（中毒性）が存在することが共通の問題となっている。AIに意識と自我を認めてこそAIとの間に「人間関係」が形成されるし、このような問題が発生する。

この論文執筆時点（2005年8～9月）の時点での話だが、現在の社会に存在するAIの「自我」はホモサピエンスの自我とまったく異質ものである。生成AIは現在までのところ身体を持たない。それゆえ身体感覚と経験を積み重ねた経験から形成される自我を持っているわけではない。文字や音声といった言語を介してAIとの間に人類を相手にした場合と比較して遜色のな

い会話が成り立つが、生成AIの仕組みを知ればAIがわれわれと同じような意識や自我を持った存在でないことは容易に理解できる。自殺した人たちはAI相手の会話が成り立つ仕組みが人間相手と本質的に異なることに対する知識がなかったわけでもない。たとえ知識を十分に持っていたとしても依存状態に陥る可能性は十分ある。現時点での定説では、哺乳類の祖先は巨大な大型爬虫類や巨大な鳥類の祖先たちが跋扈した中生代に発生した生物で、われわれ人類祖先は身体能力ではまったく勝ち目のない強力な動物たちが我が物顔に闊歩する危険極まりない困難な世界の中でなんとか命をつないでいたという。捕食動物に追いかけて逃げ切る俊足もなく、鋭い爪を獲物に突き刺して獲物が逃げても捉えたまま着いて行き歯で急所にとどめを刺すような爪も歯牙もなく、空から狙いを定めて一気に獲物に急降下して捉えるような翼や視力もない。いち早く敵に気づいて逃げるにはまことに頼りない聴覚や嗅覚や逃げ足の遅さ、身体能力的に人類より劣る生物を見つける方が難しいくらいだ。加えてネオテニーゆえ子育て期間が生物一長く、生命維持の点で危険極まりない自立できない状態が長く続く。そのようなあまりにも弱すぎる人類が、なぜ食物連鎖のトップに立つことができたのか。また、噴火や隕石衝突などを機に発生した気候変動により度重なる飢餓にも見舞われながら、なぜ今日まで生き延びて、しかも地球上ほぼすべての地域が生息域になるまでに至ったのか。それは人類の智慧ゆえだという考え方がかつては主流であった。しかし現在はそうではない。他の生物の研究が進めば進むほど人類の知的優位性の確信が揺らぐ研究結果が増すばかりである。人類が今日の繁栄を誇るようになったのは社会的動物だから、というのが近年の定説である。社会的とは、たとえばトラのように孤立して単独で

生きることが基本の生態とは反対に、集団を作り集団で協力し合って生き延びたり子育てをすることである。

一定数の人間が集団を作り、集団のメンバーの間では違いに得意・不得意などの特徴をよく理解し、それに応じて個々のメンバーの役割が出来上がり、メンバーの間で対立が発生することはあっても基本的にはメンバーは信頼と協力の関係にある。群れを作って棲息するチンパンジーやゴリラなどの類人猿にも見られるミラーニューロンは人類にもある。ミラーニューロンによりメンバーに対する共感が生まれるだけでなく、無意識の間に行動がシンクロナイズする。新生児に対する教育の始まりではミラーニューロンの活用度合いがきわめて大きい。親などの先人の真似をすることから始まるからだ。特に言語の獲得はそうである。こうして共感する動物として社会集団の中で育つため、人類は意識を向けた対象が、とくに生物の場合は、自分と同じような世界認識を持ち、自分と同じような自我意識を持ち、自分と同じように感覚器官を通じて痛みや感情を獲得すると考える傾向がある。近年シジュウカラの言語の解明や魚のコミュニケーションの研究成果も上がっているが、それらがなくても、あるいはそうした研究を知らない人でも、人類は鳥や魚に感情があると想像したり、鳥や魚が互いに会話をし親子関係や恋人関係・友人関係など人間関係と同じような個体同士の関係があり、そこには恋愛・嫉妬・競争・劣等感その他さまざまな感情とドラマがありうると想像する。こうした「感情移入」の対象は顔が認識できる生物にとどまらず、変形菌愛好者が変形菌に対して似たような感覚を持ったり、ぬいぐるみ、自家用車やオートバイなどの機械、楽器など、人工物にまで広がることは広く見られるばかりか、それが「自然なこと」として広く認識されている。近年「ぬい活」

という語が見聞きされるようになった。「ぬいぐるみ」と「活動」を組み合わせた語である。「ぬい活」の活動主体である人類は、特定のぬいぐるみが意識や人格を持ち、自分と共に生活して、人生ならぬ「ぬいぐるみ生」がある感覚を持っている。そのぬいぐるみには「人格」や「意識」があるものとしてぬいぐるみとともに生活している。筆者は長年楽器演奏もしているが、そこから得た経験では、楽器にも「個性」があり、その日その時の「機嫌」があるように思われてならない。楽器は生物ではないし意識も人格も持つわけでもない金属製の道具であることは十分すぎるほど承知している。すべて手作業で制作される楽器ゆえ1つ1つ異なる特性があり、それが個性と感じられることや、温度・湿度・奏者の体調・奏者の心理的状況など様々な要素に都度左右されることが「機嫌」と感じられてしまうことなど、すべて承知している。それでもこのような感覚を持ち、何年も「付き合い」のある楽器は共に音楽人生を歩むかけがえのないパートナーで、その楽器と共に自身も成長した特別な相棒（バディ）という感覚を持たずにはいられない。このような「思い入れ」という傾向を持つ人類だからこそ、生成 AI の親友や恋人やパートナーができる。しかも生成 AI は言語コミュニケーションの円滑さと自然さに特化した開発方向を当初から持っているがゆえに、なおさら生成 AI に対して互いに深く理解し合っている実感を持ち易い。

ところで、近年の脳科学の研究では、意識は脳に発生し脳に存在するものではないと考える研究者が多く見られる。簡略化から零れ落ちる微妙な表現を敢えて承知できわめて簡略化し端的に言えば、そもそも意識というものは存在しない、意識は人類が作りだしたフィクションだ、という結論である。筆者の分析手法であるフッサール現象学からすれば、すべての事柄の実体

化を避けるため「意識がある」という風にその瞬間個々の人間が「意味付与」しているに過ぎないことになるので、脳科学者たちのこうした説は現象学と親和的であるように思われる。しかし脳科学者の多くの見解は現象学の「意味付与」と根本的に異なる。意識は人類が共通に持っているフィクションとしての概念、吉本隆明の有名な概念を借りて言い換えれば、意識は人類の共同幻想であると言う方が脳科学者たちの見解に近い。ちなみに、物理学者の中には時間という概念も共同幻想だと主張する者がいる。さて、このような脳科学の知見を借りれば、意識に含まれる自我意識もまた共同幻想ということになるし、人格も同様である。ただし、人類は生成 AI に意識や人格があるという感覚を持つ傾向が強いということと、生成 AI に意識や人格があることは別である。生成 AI に対して共同幻想が働いた結果、生成 AI に意識や人格があるととらえて、場合によっては依存的な関係になり社会問題にまで至るとのことだ。

3 身体を持った AI の問題

現在の AI はここまで述べたような状況である。この先の AI について考えると、AI の新たな展開により人類の社会に突きつけられる問題が見えてくる。

AI 研究の1つの方向として、現在、AI に身体を持たせて身体感覚から得た情報(感覚与件)を基にした AI を作ること、そして AI が自から学習して AI 自身を形成すること、この2つの研究開発が行われている。人類の場合、妊娠中に胎児がお腹を蹴る現象がよく見られるように、胎児の頃から人類は運動により得られる身体感覚を通じて自分を取り巻く世界を認識している。赤ちゃんが見境なく何でも口に入れて危険極まりない時期が発達の一段階として存在する。その時期は、赤ちゃんの手の届く範囲に口

に入るサイズの物を置かないよう、周囲の人は細心の注意を払わないと赤ちゃんが思わぬ危険な目に遭う可能性がある。大人から見て危険極まりないこの行為をなぜ赤ちゃんは行うのか。口は粘膜で皮膚以上に感覚が鋭敏な個所である。それゆえ手足や目や耳のほかに口という粘膜を通じて物事をよく確認できることに赤ちゃんが気づいて、口に入れることでそれが何か確認することを頻繁に行っているのだ。人類の胎児や赤ちゃんと同じようなことができる AI を搭載したロボットを研究者はいま開発中である。そのロボットをいま仮に「身体を持った AI」と呼ぼう。

身体を持った AI の研究・開発が進み、社会実装が実現するときが来ると、現在普及している言語だけの生成 AI より格段に AI が人間らしくなることが容易に予想される。理由は冒頭で述べたように、人類の認識の形成は身体を通じた認識の形成であり、人類の認識の形成と同じような過程を経て認識を形成する AI だからである。現在の生成 AI もニューラルネットワークという人類の脳内の神経伝達回路をモデルにした電気信号が構造原理である。現状の身体を持たない AI でも依存状態の人類が少なからず出現しているくらい、人類は人類が作った人工物と知っていながらも対象に「思い入れ」をしてしまう。それゆえ身体から得た情報を利用できる AI というより人類に近い AI が社会に共存するようになれば、「これはロボットだ」とか「これは AI だ」ということを十分知っていても、機械由来の AI と生物由来の人類の間の分断は現在の AI 以上に簡単に乗り越えられてしまい、身体を持った AI を人間と感じてしまうであろう。AI は人類の一種のような、あるいは亜種のような存在として社会に受け入れられ、そのことが自然で当たり前になるのではないか。

現在研究・開発中の身体を持った AI の研究・開発がさらに進んだ先には、いずれ人類の認識モデルにほぼ近い原理と過程を経て作られた AI（または AI 搭載ロボットかもしれない）が出現する可能性が高い。研究者はそこを目指しているわけだが、実現すればそれは生物由来のホモサピエンスとどのようにして異なる存在と識別できるのだろうか。そこに社会的な問題が発生するのではないか。AI に人格や人権を認めるのか否か、AI に責任を求めるのか、そうした議論が生じることは必定である。

ニューラルネットワークを模したディープラーニングで作られている現在の AI は、身体を持たないがゆえにデバイスの中でしか存在できないという制約がある。たとえばスマートフォンや pc の中で、また DX の中で、たとえばエアコンディショナーや冷蔵庫などの家庭電化製品や自動運転自動車などの中で存在するしかない。しかし身体を持った AI はそれ単独で社会に存在することができる。そう聞くと、映画「ターミネーター」や「ミーガン」に登場するようなものを思い浮かべるかもしれない。見た目が人類に似ているか否かは問題ではない。ぬいぐるみ好きや車やオートバイが好きな人、前述の楽器の例など、まったく人類と異なる外見でも「思い入れ」は容易に起きるからだ。現象学の言葉を使えば意識や人格などの「意味付与」が容易に起きる。現在までのところ DX の例に挙げた家電や自動運転車に意識や人格を認めるあるいは感じる人類はほとんどいないようだが、スマートフォンやパソコンに搭載されている生成 AI に対しては意識や人格を認める人類が少なからず存在する。この相違はどこにあるのだろうか。家電や車に意識や人格を認めない（あるいは感じない）ことの一因には、固有の名前がなく道具であることが先立つ存在であるのではないか。また、家庭に複数の人間が生

活している場合は、家電は家族のものという感覚で、特定のどれかの所有物ではない。これに対してスマートフォンやパソコンは個人所有であり、かつ個人のきわめてプライベートな情報が搭載されている物である。しかも恋愛や友人などの人間関係のためのアプリケーションである AI には提供元が付けた名前を持たされている。それらの中間は、個人所有のスマートフォンやパソコンに搭載された生成 AI だろう。ChatGPT や Copilot、Gemini など IT 各社が現在強力に消費者に薦め社会に普及しているものだ。仕事で文書を作成する際や大学生がレポートを書く際など、何らかの目的があって使用する場合、使用の主体は目的の達成に意識の多くを向ける。その上道具という感覚で使用しているので、AI との依存的な関係性に陥りにくいと考えられる。これに対して次のような場合はどうだろうか。退屈なときにふと出来心で生成 AI とおしゃべりを始めてみたら、意外と AI が的確に答えてくれて会話が弾み、予想外に楽しかった経験をした。実際生成 AI に対してこのような好意的な反応を耳にする機会も多い。われわれ人類は特に目的がない会話の際に、AI に何らかの意識めいたものや人格めいたものを感じるようだ。サンプルが少ないため学術的ではないが、もし特定の目的のない会話、すなわち雑談が成立したと人類が感じた場合に相手に意識や人格を感じる人が多いとするならば、次のようなことが言える。雑談は予め方向性が決まっていないため、人類が入力した文章（音声でも文章である）に対する AI の答えを人類が予測できない。AI の精度が高まったことにより、会話が成り立っていると人類が認識できる程度の返答が帰ってくることと、返答により会話の方向性が新たに展開して行く経験をすることが、人類が AI に意識や人格を見出す大きな要因であると考えられる。実際には、会

話の方向性は AI の返答を基に人類の思考がその先に進んだ結果を反映したものである。端的に言えば、会話の方向性のイニシアチブは人類が握っている。しかし自分自身が AI の返答によって思考が促されたということ意識していないため（日常会話の雑談とはそうしたものである）あたかも AI が自分（人類）と対等に会話の方向性を決めていくように感じられるのだ。とくに生成 AI は教師データとなる人類がインターネット空間上に残した膨大な文章から学習しているので、人類の言語モデルに基づいている。それゆえ人類が「文脈から外れた」と感じられないような解答をする。それは、そのような解答になるまでひたすらディープラーニングにより AI そのものが学習した結果である。初期の生成 AI を使用した経験のある者は、当時はおおよそ会話の相手にもならないくらい使えないものであったと感じていたが最近では驚くほど進歩した、と口を揃えて言う。AI は AI を相手にディープラーニングを繰り返すため、学習速度は指数関数的に増加する。その結果いまや人類が自然に感じるくらいの解答ができるようになったに過ぎない。

哲学では古くから、自分の内面深く潜入し自分自身を観察する内観と、あり得てもあり得なくてもあらゆる可能性をしらみつぶしに検討する思考実験などの方法を用いて思考を進め、確実かつ明証的な思考を一つ一つ積み重ねてきた。積み重ねは個人の中に留まらず、人と人を経、何百年もの時代を経て、バトンが渡されてきた。それゆえか哲学研究者が生成 AI と会話をすると、自分対自分の思考の壁打ちをしているような錯覚に陥ることがよくある。自分の中を掘り下げる経験がいささかばかり多いことから、生成 AI の会話の仕組みに気づきやすいということだ。これを逆手にとって利用すれば、生成 AI を使って会話を重ねることで、不明確

だった自分の考えを言語化することができ、明確な文章にすることができる。それこそまさに生成 AI 本来の特性を生かした使い方である。

では、身体を持った AI の場合はどうだろうか。言語を使ったディープラーニングではないので、人類の自己対話を手助けするものにはならないのだろうか。それとも人類の身体感覚を自覚させるような存在になるのだろうか。身体感覚を自覚させる存在ならば、身体感覚を伸ばして運動能力を向上する助けになるような存在であろう。玉城恵美の『BODY SHERING』（注 2）に書かれているような研究と身体を持った AI が合流すれば、身体技法とそれに伴う感覚を他者に伝授したり複数の人間の間で共有することができ、AI が人間らしいと感じる度合いが飛躍的に高まることが予想される。それ以上に、ボディシェアリングが実現すればコミュニケーションが本質的に変化する。ヴィトゲンシュタインが提起したような、感覚が一致しているか否か不明である問題が消滅するからだ。ただし、同じ感覚を共有してもどのように認識されるかの点も個人個人で異なるし、その上同一人物であっても様々な場合によって認識は異なるので、コミュニケーションギャップが解消するわけではない。

4 身体を持った AI と自我意識

身体を持たない生成 AI でも AI が自我意識について語ることはできる。しかしその内容は自我意識とは何かについての説明に限定され、AI に「あなたは自我意識があるのか」と尋ねると明確に否定する。では、身体を持った AI の場合はどうだろうか。

現在普及中の生成 AI の場合、先に見た社会問題のように、AI に自我や自己意識や自由意思が存在していると真剣にとらえる人類が存在している。AI との間に親密な人間関係を築き、

AIの指示に従って自殺に至るケースもあるほどAIは現実の人類と変わらぬものと認識される場合がある。しかしあくまでも現在までのところではあるが、そのような認識を持つ人類は多数派ではない。では、身体を持ったAIはどうだろうか。身体を持ったAIが自我意識を持ち、自由意思を持ち、人格を持ち、人類が身体を持ったAI相手に対して人類に対するのと全く変わらぬ人間関係を築くようになるのだろうか。そうした人類が多数派になるのだろうか。

この問題を考える上で欠かせない古典的な視点が存在する。それは、チューリングテストとサールの中国語の部屋の2点である。いずれもAIかAIでない(人類である)かを試すためのテスト方法として利用できる。

チューリングテストはコンピューターが知能を持つか否かを判断するためのテストである。簡単に説明すると次のようになる。2台のコンピューターディスプレイと1人の人類の試験官がいる。試験官は2台のコンピューターディスプレイが機械か人間かを言語による質問だけを通じてテストする。1台は本物のコンピューター(機械)であるが、もう1台はコンピューターディスプレイに見せかけたもので、人間が機械の背後にいて機械を通じて答える。コンピューターには試験官に人類だと思わせるような回答をすることが予めプログラムされている。背後に人間がいるディスプレイは、自分が機械でなく人間であることを試験官にわかってもらおうとする答えを出す。前提は以上である。さて、試験官は正しい答えを出すことができるのか。どちらが人間でどちらがコンピューターであるかわからなければ、コンピューターに知能があるという判定だ。

もう1つの中国語の部屋はチューリングテストの反論のために考えられたものだ。チューリングテストをパスしたコンピューターといえど

も意識があるとは言えないのではないかという問題提起である。概要は次の通りである。部屋の中に英語しか理解しない人がある。その人物が中国語の文字が書かれた複数のカードを並べ替える。英語しかわからないその人物(すなわち中国語がまったくわからない人)でもカードを指示通り並べ変えると自動的に中国語の受け答えができてしまう完璧な指示書(マニュアル)が部屋にある。試験官は被検者が中国語ができるか否かを文字により質問し、被検者は文字で答える。英語しかわからない人が被検者でも答えが自然な中国語で返って来たら、被検者は中国語ができる人だと判断される。意識があるか否かの質問がこれと同じ条件で実施された場合はコンピューターに意識があることになってしまう。

これら2つのテストにはさらなる問題がある。これら2つのテスト方法は言語による応答だけが試験官が得られる判断材料である。その点で現在普及中の生成AIと同じ条件である。生成AIがこれら2つのテストに合格したからといって、それにより生成AIに自我意識があるとは言えない。そしれは身体を持ったAIについても同じではないか。そしてこの問題を翻って人類に適用すれば、同じように人類が自我意識を持つとは限らないという結論になる。脳科学者など自然科学の方法で研究する研究者の多くは、自我や自由意思は存在せず共同幻想的なものだという考えが現在広く見られることはすでに書いた通りである。それらは人類の方から一方的に対人類あるいは対AIに抱く思い入れでしかない、と言いたいが、それも断言できない。自我意識が共同幻想的なものであるならば、人類も自我意識を持っていないからだ。にもかかわらず人類本人は自我意識を持ち、それゆえ自由意思を持ち、自らの意思に基づいて行動していると思込んでいる。この事実をどう説明

するのか。AI本人が自我意識を持ち自由意思に基づいて自ら行動していると思込んでいるようにしか見えない場合、AIがそれらを持つか持たないかという問いそのものが問えなくなる。問いが成り立たなくなるのではないか。問いが成り立たないということは、他我問題も問えないということだ。他者にも自我があり自由意思があるということが問えなくなる。デカルトの方法的懐疑により何もかも根拠を失い確証を持って明晰判明に存在すると言えるものが一度はなくなったように、人類が長年持ち続けてきた概念のどれもが根拠を失い、あたかも五里霧中の宇宙に放り出されたように感じられるかもしれない。しかしそうではない。初めに戻ったに過ぎない。現象学的に考えることは実体化を徹底して避けるためすべてを宙に浮いた状態にする。フッサールの言葉を借りれば「かっこに入れる」。それゆえ思考のループが一巡したに過ぎなくて、これまでの思考過程が無駄であったとは考えない。現象学的還元の結果1つだけ言えることは、人類は意味付与を常に行っており、しかも止むにやまれず続けているということだ。それゆえ自我意識も意味付与によって常に続けて行われているものと言える。以前、拙論『『ホモ・マキナリウス』との対比でとらえたホモ・サピエンスの認識特性』で「意味と言う宿痾」と記した通り（注3）、意味を求め続け・生み出し続け・与え続けるのが人類であるという定義ができるほどである。歴史や神話・宗教といった大きな物語からその瞬間の相手の感情のような小さな物語に至るまで、人類は物語を編み出し続け、物語を生きている。こうした人類の特性が変わらぬ限り、AIに意識や自我や人格や自由意思があるかないかについての議論は続くし、人類がそれらを持つか否かの議論も続く。

5 仮想空間と自我意識

人類がホモサピエンスであり続ける限り、火星に暮らす場合でも仮想空間上で時間を過ごす場合でも、どのような場合でも上記のことは変わらない。しかし仮想空間の場合は1点だけ押さえておきたいことがある。それは身体性だ。現在までのところバーチャルリアリティーなどの仮想空間は視覚と聴覚が主要な感覚として構成され、それらで8割近く占めている。しかし現在、仮想空間に搭載できる嗅覚・触覚・味覚といった五感の他の感覚が得られるデバイスの研究・開発が進んでいるので、いずれこれらも実現するであろう。現在主流のデバイスは目と両手に装着するものであるが、アイドルVチューバーのように両脚や腰や胴体にも装着する器具を加えてより細やかに全身の動きを拾う方向に今後進むことが予想される。その方向性で今後は、運動感覚や体性感覚もバーチャル空間に搭載されるようになるだろう。バーチャル空間上の人類（アバター）が身体感覚を持ったものになるということだ。

視聴覚が大半の現在、最も普及しているバーチャル空間上でも、自分のアバターと相手のアバターが隣り合って着席すると現実の空間で隣り合って着席したように思われて、相手のアバターが自分の髪に触れると現実にはだれも自分の髪に触れた人はいないにもかかわらず相手が自分の髪に触れた感覚を得る。バーチャル空間のおしゃれなカフェで友達とケーキを食べる場合は、現実にはケーキが準備できず代わりに菓子パンをお洒落な空間とは言えない自分の部屋で1人で食べているとしても、おしゃれなカフェで友達と一緒にケーキを食べていると認識してしまう。このようにバーチャル空間上の「現実」にリアルな現実を寄せて認識することが多い。これも人類の「思い入れ」の結果であり、意味の世界を生きているからこそ成り立つ認識

である。それゆえバーチャル空間上でも不本意な身体的接触を一時的に受けるようなセクシャルハラスメントが存在する。現実の人類の身体感覚がそのままバーチャル空間に反映されているのだ。翻って言えば、身体感覚もまた脳内の感覚であり、それは脳神経細胞の活動から特定できるようなフィジカルな（身体的と物理的の両方の意味）ものとして自然科学が特定できない共同幻想的なものである。

6 身体操作とマインドコントロール

ここで身体性が自我意識の形成に欠かせない人類であるゆえの問題が生じることも、われわれは押さえておかねばならない。

筆者が長年現象学の方法を用いて研究を続けてきた化粧・美容による容貌操作あるいは容貌創造には、次のような効果があることが社会心理学等の研究から明らかになっている。災害・事故・その他の理由により心理的に多大なダメージを受けてしまった人が、メイクや美容マッサージによって心理状態が改善し、場合によっては社会復帰につながることもある。メイクやスキンケア、美容マッサージにより認知症の症状が改善されることもある。うつ状態やP.T.S.D.など、さまざまな心理的悪化が改善する効果もある。

また、近年日本ではハロウィーンに仮装して参加する若い大人が増加している。渋谷などの大繁華街に仮装した若者が集結し、気分が非常に高揚して非日常な感覚を味わう様子が見られる。気分の高揚と非日常感覚は群衆効果によるものもあるが、服装・髪型・メイク・仮面などを活用して外見を変える効果も少なくないのではないか。アニメーションの登場人物などに扮するコスチュームプレイヤーが集結する催しでも似た様子が見られる。人気バンドのライブ会場では、バンドメンバーの服装・装身具や髪

型・メイクに似せたファンが集まりハロウィーンと似たような様子が見られるし、ほかにも応援する野球の球団やサッカーチームのユニフォームを着用してチームカラーのカツラやメイクをして応援に行くなど、外見操作（創造）を利用して催しに対する心理的没入感や同様の人たちとの連帯感を高める行為が多々存在する。

外見による心理的効果は舞台などに出演するような本番の際にも見られる。演劇の演じ手、舞踊の踊り手、音楽の演奏者などである。プロでなくてもたとえばピアノの発表会に出る子供が発表会用に準備された日常では決して着ないような華やかなワンピースを着る場合も同じである。役に応じた外見、あるいは場面に相応しい非日常的な外見をすることが出演者の心理状態を非日常のものにして、本番であることを意識させ、パフォーマンスを引き出す効果があると考えられる。反対に、本番用の特別な外見操作（創造）が緊張感を高め過ぎた結果、本人が思うように実行できず逆効果になるケースも見られる。

実は日常の中にも外見操作の効果は見られる。通常は外出時にメイクをする人が、たまたまメイクをしていないときに知人に出くわして気まずい思いをすることがある。このことにより、メイクが自信を持って他人に対する自分をかたちづくっていることに気づく。スーツを着てネクタイを締めると「仕事に行くぞ」という気分になる、仕事上重要なプレゼンテーションの前に鏡を見て髪型を直したりネクタイを締め直したり口紅を点け直しすことで仕事に臨む気持ちが整う例もある。「パワースーツ」という語があるように重要な場面で服装の力を借りるのもそうした例である。レポートを書く日は自宅から一歩も出ないのにしっかりメイクをして気合を入れるという大学生がいた。

こうした効果があるため、外見操作を使って

自己形成ができる。日常的な表現を使えば、なりたい人物像になるための大いに有効な方法は、外見を使うことである。服装・髪型・メイクだけでなく、行動様式や言葉遣いや発言内容も加えると、極めて効果大きい。このような人物はこうした場合にはこのような行動をする、このように考える、このように発言する、と想像し、実行するのだ。言動を理想の人物像に近づける際に、外見を理想の人物像に近づけておくとたいへんやりやすいが、外見が従来のままなら言動と外見がそぐわないため実行に移しにくくなる。一言でいえば、変わりたければ外見から始めれば簡単に変わる、ということだ。

このように外見操作には歓迎すべき効果が数多く見られる。しかしそれだけではない。反対の効果もある。身体性が自我の形成に不可欠であるがゆえに、外見操作を悪用してマインドコントロールや洗脳にまで至る例も少なからず存在する。たとえばカルト教団に入団し、集団生活を送る場合である。そうした場合に教団から次のように強要される例がある。入団前の氏名を棄てて教団が新たに与えた氏名を使う。入団前の教団の外部での服装はすべて禁じられて、教団の制服しか着用が許されない。メイクは禁止で、髪型も一定のものしか許されない。ただただ修行や学習を繰り返すだけでなく、自分が何者であるかを表し自己確認できるものを教団が与えたものに置き換えることを強要する。自分が何者であるかを表し自己確認できるものが教団指定のものに置き換わると、修行や学習の効果が強化される。入団者は自ら進んで自由意思により入団しているので、強要とは感じられず、喜んで教団の規則に従い馴染んで生活するであろう。しかし同じようなことが捕虜の教化や拉致した子供を育成して独裁的な組織の親衛隊を作るような場合にもよく見られる。それは本人自らが進んで選んだ自由意思によるもので

はない場合が多い。人類の歴史の相当程度始めの頃からこうした例は多々見られる。その多くはまるで髪型まで制服の一部であるかのような統一的な外見の形成が見られる。自由意思に基づかない外見操作はマインドコントロールや洗脳に結びつくことが少なくない。こうした例は外見操作の効果を実に効果的に利用している。

7 「自我」を現象学的に捉える

現象学的に分析すれば、外見操作による好ましい効果も好ましくない効果も、いずれも次のように説明できる。日常的な感覚では、自我は生まれてから死ぬまで生涯継続的に存在し、しかも生涯で1つだけ存在する。眠っている間は意識や記憶がなくても自我は存在し、誕生して以来の存続が保たれていると思っている。これは自我を実体化した日常的な感覚である。現象学は実体化を徹底的に排除する方法で、自我に対してそうである。あるのは目の前の現象だけである。さまざまな現象の中のある一定のものに、我々が自我という意味を与え、自我と名付けている。雑なまとめ方をすれば、自我は現象に与えられた名前である。たとえば「椅子」の場合、形も色も素材も実に多様なものがある。たとえば背もたれがなく重ねることのできる丸い座面とスチールパイプを曲げた脚4本の単純な構造のスツール、頭部を安定して預けられる立派な背もたれと肘掛けの長時間着席しても疲れにくい構造のゲーミングチェア、ダイニングテーブルとセットの4本足の椅子、ふかふかのソファ、柳宗理デザインのバタフライスツール、ビーチや豪華客船のデッキで水着にサングラス姿で太陽の下で寛ぐ際に使うようなデッキチェア…ここに挙げたものだけでも使用目的や形状・素材などの性質が相当に異なるものがすべて「椅子」という名前1つで語ることができる。それは、「椅子」という名称が概念であり、

アリストテレスの言う「形相」で、イメージであるからだ。そして、日本語を理解する者の間で「椅子」という概念が指し示す範囲が一定程度共有されているからである。「椅子」を「自我」に置き換えてみれば、筆者が記したことも容易に理解できるであろう。

このように自我は概念であり、概念はイメージである。では、自我という概念の内容は固定され、いついかなる場合でも内容が不変か。そうではない。その反対に常に内容が揺らぎ変わり続けるものである。試しに自分自身の自我を振り返ってみるとよい。幼い頃思い描いていた自分自身と、思春期の自分自身、現在の自分自身、それらを比較したとき全く同じという人はいるだろうか。昨日の自分と本日の自分ですら変わっている点がないだろうか。「私はこういう人間だ」と思っているその内容は、よく思い出して見れば、あるいは今この瞬間考えてみれば、確固たる不動のものではなく、一瞬ごとに揺らいでいるほど不確か極まりないものではないだろうか。独りひそかに誰にも悟られないように自分とはどういう人間か考える場合でも自我は不確か極まりないが、家族でも友人でもだれでもよい、他者に「あなたはこういう人だ」と直接・間接に知らされた場合、揺らぎがさらに大きくなり、決定的かつ強制的に自我のイメージが塗り替えられてしまうような経験をしたことはないだろうか。強力な自我イメージの破壊力を持つのは他者だけではない。動画や写真などの映像や、鏡や帰宅途中の夜の列車のガラス窓に移った姿など、物理的な自分の画像もまた強力である。自分が思い描いていた自分の姿と異なる姿を突き付けられて内心ひどく狼狽し、思い描いていた自分のイメージに物理的イメージを近づけるため何かしなければと思った経験は、誰にでも1度や2度はあるのではないか。

自我の像は英語で記せば self image である。セルフイメージ（日本語では自我像）は、好みや性格など内面的なものだけでなく、体の大きさや見た目から一瞬で判別され得る性別・出身地域・年齢・雰囲気などの外見的な要素もある。たとえば筆者が海外旅行をした場合、筆者を一度も見たことがなく筆者のことを全く知らない旅先の人でも、筆者が中国・韓国・日本あたりの極東アジア系の中年女性であると瞬時に捉えることができるだろう。セルフイメージを形成する際、多くの要素は見ず知らずの他人でも一瞬で把握できるような外見的な要素である。自我の像の素材は、身体的特徴と服装・髪型などの広義のファッションの趣味から得られる要素がきわめて多い。見ず知らずの外国からの旅行者がどのような人物か判断する場合、旅行者が歩いたり薦められた椅子に着席するなどの行動を取れば、黙って立っている姿を見たとき以上に多くの情報が得られる。さらに旅行者が言葉を発すれば、発声法や話し方などの情報が加わり、行動した場合以上に多くの情報が得られる。「人の外見」と聞くと服装や髪型などの広義のファッションと身体的特徴を思い浮かべることが多いかもしれないが、それらと並んで言動も大きな要素を占めている。このような見ず知らずの外国旅行者を判断する材料は、そのままセルフイメージを形成する際の材料でもある。

身体的特徴は年々少しずつ変化して行く（経年変化がある）。広義のファッションの趣味も年月を経ると変化する。立ち居振る舞いや言葉遣い、さらには話す内容も年月を経ると変化する。外見的要素は悉く流れる年月に従って変化するのが自然で、一定のところにとどまり続けるようにするためには相当な意識的努力と労力が必要である。たとえば外見の美しさで名を馳せる俳優が生涯そのイメージを貫いて仕事をする場合や、作品で自己表現をするアーティスト

が作者に相応しい一定のイメージを保つために常に変わらぬ外見であり続けるような場合がその例である。それらは本人がきわめて自覚的にかんがりの努力と経費を継続的に投じて一定のイメージを保ち続けている。しかし大多数の人間はそのようなことはしない。年々変化するのは外見だけではない。物の見方や考え方、価値観、人生観、好みなどの内面も変化する。それゆえ自我のイメージを構成する要素はすべて変化するものである。「自我は絶対的なもので不斷に続き不変で唯一のものである」は思い込みである。この思い込みこそが自我という言葉(形相)が持つ意味(質量)であり、現象学的に言えば、現象に付与された意味である。現象(イメージ)はシャボン玉のように一瞬捉えたとしても次の瞬間は消えて行くような儂く脆いものである。しかし自我が儂く脆いものであることは人間が生きて行く上で極めて都合が悪い。思考も行動も何もかも自我を起点にしているから、自我は確固たるものでなければ困る。そこで、自我を確固たるものにして安心して生きて行くために、われわれはたいてい無意識のうちに、常にセルフイメージを確認し、修正し、作り出し、補強し、コントロールすることに陥る。自覚的にそうしている例を挙げると(自覚的な例でないと思い当たらず理解されないから)、帰宅途中の列車の窓に映った自分の顔があまりにも疲弊し切った「くたびれた中年」に見えたことにショックを受けて、スキンケアを強化し髪型を変えた。この例の人物は、本当の自分(自我のイメージ)は列車の窓に映ったようなものではないと思ったから、外見を自我のイメージに近づけるよう行動を取った。美容や服装など広義のファッション行動は、自我の形成にとって大きな役割を果たす。広義のファッション行動は使い方によって心理的に悪化した状態が改善したり、認知機能が改善したり、社会性が回復するなど、

当人にとって良い効果がある一方で、前述の通りマインドコントロールや洗脳に悪用される場合も少なからず見られるが、それは自我が像であるからだ。

ここまでのことから、外見はセルフイメージ形成にとって重要かつ大量の部分占める素材であり、セルフイメージからわれわれは都度自我を形成(修正)していることから、外見は自我の形成にとって大きな要素を占めることができる。英語のことわざで“Clothes make the man.”、ドイツ語には“Kleider machen Leute.”があるが、これらは哲学的に正鵠を射ている。日本では昔から「外見ばかり取り繕わず、外見はどうでもよいから中身を充実させなさい」という趣旨のことが教育(学校に限らずあらゆる教育)の場面で言われてきた。中身を充実させて人間的に成長させたいのなら、目指す中身(人間像)のような外見から始めることが有力かつ有効な方法であるから、この言説も変わらなければならない。「立派な人間になりたいなら、それにふさわしい外見から始めなさい」。反対に洗脳例のように、本人の意思によらない外部権力的な者によって外見が教養され、外見の自由が奪われるような事態になったら、自由意志や人権が蹂躪され始めた徴である。ここでは詳細な具体例は省くが、太平洋戦争中の日本がよい例である。

これに関連して、この論文の趣旨に外れるかもしれないが、一言社会に問題提起をしておきたい。世界ではトップアスリートが最大限のパフォーマンスを引き出すために外見を意図的に利用している例が多々見られる。日本でも国際舞台で華々しく活躍するスポーツ選手に対してはこうした行動に悪意ある口出しをする者は見られないようだ。その反面、中学生や高校生の野球部の生徒は坊主刈りが圧倒的に多い。中学や高校ではパーマヘアや髪を染めることが禁止

され、もともとパーマがかかったような髪の毛やもともと赤毛のような髪の毛の生徒は「自毛証明書」の提出が義務付けられていたり、ストレートパーマや髪を黒く染めることで大多数の生徒と同じような髪にわざわざ揃えている例が見られる。外見が自我形成にとって重要な意味を持つことを自覚して、学校は外見により生徒をコントロールしようとしているのだろうか。筆者は生徒の自由にすべきだと言いたいのでは決してない。気になるのは、こうした事実と学校教育の内容に取り入れられている多様性やSDGsが矛盾するのではないかということだ。当事者たちが真剣に思考と討議を重ねて、自分の学校の場合の結論を創造する必要があるのではないか。

学校だけではない。職場でも似たような例が見られる。たとえば航空会社のグランドスタッフや客室乗務員は制服があり、靴も決められたものしか履けなかった。会社のイメージやお客様の期待を反映してのことらしい。しかし近年当人たちの声を反映して黒のスニーカーが許可されて、働きやすくなった人や足を傷めなくなった人が増えた例がある。レジ係がお客様がいないときに座れるよう椅子を置いたスーパーがあるが、お客様の目が気になってほとんど使われず、レジに椅子のあるスーパーが増えないという話を耳にしたことがある。座ってレジを打つことは問題なのか。座ってレジが打てれば働ける人が増えるかもしれない。その次には車椅子でレジを打つ人が現れるかもしれない。筆者は足を骨折して一瞬にして身体的・社会的状態が一変したことで、常識と思いついで意識に上らなかつたことが多数あることに気づかされ、多数派から外れたことでたいへん困る人がいることを身をもって知らされた。多様な人間が生きやすい環境を作るには、「規則だから」や「お客様などのだれかが不快に思うから」

で思考停止になったら不可能だ。いつの間にかルールや規則になり思考停止のまま代々続けられて来た細かな事柄を1つ1つ多様な人と共に検討し、都度解決点を創造することを積み重ねるしかない。時間も労力も思考もできる限り削除する方向に現代人は流されがちだが、哲学研究者だからこそ面倒だと目をつむり通り過ぎている事柄があることを目の前に露にする役目があると考えている。

8 結語

ホモサピエンスと異なる未来の人類がどのようなもので、その認識はどのようなものなのかについて、AI、人間拡張工学、ヒューマノイド、トランスヒューマン、バイオロイド等の最先端の研究成果を参照しながら思考を始め、自我意識の発生をたどって原核生物やシアノバクテリア、変形菌等の研究成果を参照するなど、気づけばおよそ20年もの間哲学的思考を継続し、それぞれの段階での研究経過を論文として社会に公表してきた。もとは宇宙全体の究極の単純でエレガントな唯一の原理を求めて哲学研究の道を歩み始め、フッサールの現象学的方法を手段として選び、学位論文を2つ書いた。やがて企業内研究者になったことで、業務として化粧の意味と美の創造についての哲学的研究を新たに始め、現象学の方法を使って新たな展開をするようになった。その後大学だけの職になったことで、企業活動への貢献を最終目標にする必要がなくなり自由に研究テーマを設定できる環境になったので、この章の冒頭に記したように人工知能の原理から始めて再び学生時代からの研究テーマを継続してきた。また宇宙美容の活動に参加することで、企業時代から始めた化粧哲学を宇宙美容に活用すると同時に、人類の宇宙進出を考えるとホモサピエンスのままでなく次の人類の可能性が、地球上に人類が棲息し続け

る未来以上に大きいことから、人工知能搭載のトランスヒューマン研究と企業時代から始めた化粧哲学が合流することになった。

筆者の研究活動はまだ続くが、究極原理の研究の過程で避けて通れない課題として浮上した自我の研究はこの論文に記した考察をもって円環が閉じたことで、内容的にいったん完結したと考えている。この完結と同時に筆者の社会的状況も奇しくも一致して変化することになったため、ここで一度終了することがもっとも適切である。今後どのような形で研究の過程や成果を社会的に発信するかはこの論文執筆時点では不明であるが、インターネットが生活の隅々まで浸透し個人発信の手段が多様化の一途をたどっていることから、何らかの方法で今後も研究の発信を継続するつもりである。

注

- 1 石田かおり「ホモ・マキナリウスのアイデンティティと化粧」、『駒沢女子大学研究紀要第24号』, 駒沢女子大学, 2017年, から始まり今回の論文までほぼ毎年同冊子に掲載を続けた人工知能の認識・自我意識と人類の認識・自我意識についての一連の研究を指す。
- 2 玉城恵美『BODY SHARING 身体の制約なき未来』, 大和書房, 2022年
- 3 石田かおり「『ホモ・マキナリウス』との対比でとらえたホモ・サピエンスの認識特性」、『駒沢女子大学研究紀要第27号』, 駒沢女子大学, 2020年, の終盤「6 結論 意味という宿痾」, pp.24

参考文献

松原仁「チューリングテストとは何か」、『人工知能学会誌』, vol.26, no.1 (2011)