

[翻訳]

誰かがそこに現われているという感覚 他者の心、死者、アニメイトド・ペルソナの哲学的探究

森岡正博*

この翻訳は、英語論文 Masahiro Morioka. “The Sense of Someone Appearing There: A Philosophical Investigation into Other Minds, Deceased People, and Animated Persona.” *Human Studies* 46, (2023):565-582. <https://doi.org/10.1007/s10746-023-09682-6> の筆者自身による暫定的な日本語訳である。*Human Studies* は Springer Nature 社が発行する現象学の専門学術誌である。原著のイタリックは、太字にするか「 」でくくった。翻訳をするときに言葉を補った箇所がある。誤訳や不適切な翻訳も含まれているであろうからこの翻訳は決定版ではない。英語版が原著なので、論文等への引用は英語版とこの日本語訳を相互参照してから行なっていただけると幸いである。

要旨

我々はときおり人間に似たなものかの現われを非生物的な対象、たとえば亡くなった家族の遺品や巧妙に作られた人型ロボットなどに感じる。この、誰かがそこに現われているという感覚は、哲学者たちによって詳細に研究されてきたとは言い難い。本論文では、多様な先行研究や、私自身の経験や、思考実験を例にとりながら、アニメイトド・ペルソナ概念を用いて、この人間に似た何ものかが現われるメカニズムを哲学的に分析する。この活性化のプロセス (animation process) は死者や非生物的な対象だけでなく、生きていて意識ある人間存在においても働く。これは次のことを示唆する。すなわち、人体の上に現われた他人の心は、必ずしもその人間の内的な自己意識が反映されたものではなく、人間を取り巻く多様なファクターによって活性化されて (animated) 現われた人格性として考えることができるということである。私はまた「表面性の背後性よりの優越」という概念を提唱する。最後に私は、人体や物体へのアニメイトド・ペルソナの現われを8つのパターンにカテゴリー化し、それらの性質を比較する。

キーワード：他人の心の現象学、悲嘆研究、人格概念、死者

* 早稲田大学人間科学部教授

電子メール：<http://www.lifestudies.org/jp> の送信フォームより

イントロダクション

亡くなった家族の現われを、居室や遺品や自然環境に感じる人たちはたくさんいる。多くの人たちは、これらの経験を、愛する人々への彼らの強烈な愛情が生み出した錯覚 (illusion) であると考えている。しかし、その経験はあまりにも生き生きとしており圧倒的なので、彼らを感じるものは単なる錯覚ではないと信じる者もいる*。

また、犬や猫や鳥に、そして室内の観葉植物にすら話しかける人たちがたくさんいる。哲学者たちは通常はこれらの動物や植物が人格 (persons) であるとは考えていない。このようなケースで、これらの人たちはいったい何に話しかけているのだろうか？ 私の直観としては、彼らはその動物や植物に何ものかの現われを感じており、彼らはその何ものかに向かって話しかけている。もちろんそれは人間の人格 (human person) ではない。ではそれは何なのだろうか？

本論文で、私はこのトピックに関する先行研究を慎重に吟味したうえで、物体や人体や環境中に誰かが現われているのを我々が認識する (perceive) ときに実際に何が起きているのかを哲学的に探究していきたい**。この議論は、自己意識・理性・自由意志を必須の本質とすると考えられている西洋の「人格 person」概念の根本的な再考へと我々を導いていくことだろう。人格性の典型例は、これまでのような自己意識のある理性的な人間から、死者や眠る子どもやマネキンやロボットといったもっと周縁的な諸存在へとシフトしていくのである。

この議論は二つの段階から成る。最初の段階は、何ものかが物体や人体の上に現われるのを私が認識する経験についての現象学的記述である。我々が特別の注意を払いたいのは、人間に似た何ものか (a person-like something) が物体やロボットや死者の身体の上に現われるケースである。これらの現象を注意深く分析することによって、これらの現われが物体や人間の「表面 (surface)」に現われるというのがそのもっとも重要な特徴であることに我々は気づく。第二の段階は、方法論的な探求である。私はアニメイテド・ペルソナ (animated persona)

* [訳注] 本翻訳では、illusion は錯覚・幻想と訳し、hallucination は幻覚と訳すことにする。違いは、後者は「まばゆい光」のように五感にその対象の存在が直接感覚されるものであるが、前者はそのような対象は五感に直接には感覚されない。

** [訳注] 基本的に「認識する」と訳すが、本論文の文脈では「知覚する」「感じる」と訳してもかまわないと思う。本翻訳ではこれらの厳密な区別は行っていない。

の概念を拡張して上記の諸ケースに適用し、一連の哲学的分析を行なう。その結果、「表面性の背面性よりの優越 the supremacy of surface-ness over behind-ness」という概念が提唱される。最後の章では、この概念が提起するいくつかの重要な含意を議論する。

私は「表面性 (surface-ness)」の概念を真剣に受け止める。なぜなら、この概念を用いることによってのみ、我々は多様な物体や人体に対する「人間に似た何ものか」の現われを平等に扱うことができるからである。そしてこのような平等な扱いは、伝統的な心身二元論という常識的な枠組みによっては不可能なのである。以下の議論で、人間に似た何ものかが物体や人体の「上 (on)」に現われるとは正確に何を意味するのかを、私は可能な限り明確にしていきたい。

死者との邂逅

まず最初に、死者と邂逅するいくつかの経験を見ておこう。

亡くなった家族と日常の環境で出会う経験をした人たちのストーリーはたくさんある。2022年に刊行された雑誌記事で、ある女性は、亡くなった父親と両親の家で出会ったような感覚を思い出している。彼女は言う。「葬儀が終わり、……自宅で髪の毛を洗い、自分でタオルで髪をくしゃくしゃと乾かしていると、不意に、父がすぐ前に立っているような感覚になり、涙が出そうになりました。大切な人を失った心の状態が見せる錯覚かもしれませんが、それは怖いものではなく、自分の心がふと立ち止まるような、心の休まる瞬間でした」¹。これは身の回りの環境で死者と出会う典型的な例である。

私自身も、父親が病院で亡くなったときに奇妙な経験をした。医師が父親の死を宣告したあとで、私は父親の額と身体に触れてみた。暖かく、少し湿っていた。[宣告以前と]何も変わっていなかった。私は、父親がまだそこにいて、すぐにでも目を開き、私を見て「なぜ俺はここに寝てるんだ、息子よ」といまにも言いそうな気がした。私は父親の現われをその死んだ身体の上を感じる事ができた。もちろんそのとき私は、父親がすでに内的な自己意識を失っていること

¹ 「「幽霊でもいいから会いたい」残された遺族の心を救う“死者との再会”」『デイリー新潮』2022年03月10日。 <https://www.dailyshincho.jp/article/2022/03100615/> (2022年3月10日閲覧)

を明瞭に知っていたのである。葬式が終わったある日のこと、私はきびしい精神的ストレスに苛まれながら自室の椅子に座っていた。そのとき私は父親が私の背後から近づいてきて私の全身を優しく包み込むのを感じた。それはあたかも父親が温かい液体となって私を外敵から守ろうとしているかのようであった。私は不可知論者 (agnostic) であり、実体としての魂は信じていないが、しかしこの感覚は強烈でありまた心を温めるものであった。私は父親の腕時計を持っている。それは彼が最期の瞬間まではめていたものだ。私が腕時計を見るとき、私は父親のかすかな痕跡がその上にあるのを感じる。このことは、私が人間に似た何ものかの現われを単なる物体の表面に感じることを示している²。

さらにもうひとつの例を示しておきたい。それは死の研究に関する私の論文で議論されている例である。ジャーナリストの柳田邦男は次男を脳死を経て亡くした。柳田は病院で脳死状態の次男と音声言語を使わずに「会話」することができたと言っている。彼は書く。「私と賢一郎 [長男] がそれぞれに洋二郎にあれこれ言葉をかけると、洋二郎は脳死状態に入っているのに、いままでと同じように体で答えてくれる。それは、まったく不思議な経験だった。おそらく喜びや悲しみを共有してきた家族でなければわからない感覚だろう」 (Morioka, 2021: 116f.)。柳田がここで二つの言葉、すなわち洋二郎が彼らに話しかけるときに使用した彼の「体」と、彼らに答えてくれた「洋二郎」の二つを区別していることに特別の注意が払われなくてはならない。これは、柳田が、脳死状態の息子の体の上に現われた何ものかに出会ったと信じていること、そしてこの何ものかと会話をすることができたと信じていることを示唆している。この何ものかとは誰なのか？ そしてどのようにして彼らのそのような会話は可能となったのか？*

ここで先行研究に目を転じてみよう。

² DuBose (1997:373)はこれと同じようなことが死者の「[持ち主のいなくなった] 空の靴、空の服、時計、指輪、空の椅子」などで起きると報告している。

* [訳注] この日本語引用文は、柳田邦男『犠牲』(文藝春秋、1995年、129頁)から直接に引用した。元の英語論文で、私は柳田からの引用を「Even though Yōjirō was brain dead, when Ken'ichirō [elder brother] and I talked to his body, he “talked back” to us」(p. 567)と英訳しているが、これは誤訳である。彼らが言葉をかけたのは洋二郎その人であり、彼の身体ではない。この点、お詫びをして訂正したい。引用部分に続く私の地の文も、この和訳の文章のほうが正確である。なお、この訂正にもかかわらず、この段落の私の主張内容それ自体は元論文と同一である。

Gillian and Kate Bennet は、人々が死者の現われを実際に経験した多様な実例が文献に見いだされると指摘する。もっとも緩いものとしては「[死者によって]何となく見られている」というものから、強烈なものとしては「まったく疑いよのない感覚経験、たとえば嗅覚的な経験、聴覚的経験、視覚的経験、そしてときには触覚的経験」までであるという (Bennett & Bennet, 2000: 140)。彼らは「このような種類の経験はありふれたものである」と言っている (同上)。Matthew Ratcliffe は「ある特定の人と一緒にいる感覚」と、「何かの感覚経験」によって構成される「幻覚 hallucination」を区別し、彼の議論を前者の経験に絞っている (Ratcliffe, 2021:605)³。Ratcliffe の「ある特定の人と一緒にいる感覚」の概念こそ、私が探求したいものである。幻覚は本論文のテーマではない。

Thomas Fuchs は言う。死者との出会いにおいて、「遺族は、彼らの愛する亡くなった人は**あたかも**まだ生きているかのように感じ続けるし、認識し続けるし、ふるまい続ける。もちろん亡くなった人は現実には死んでいることを彼らは知的に理解しているのではあるが」 (Fuchs, 2018: 52)。Fuchs はこれらの現象を幻肢のアナロジーで説明する。「切断された手脚がもはやどこにもないにもかかわらず疑いなく感覚されるのと同じように、死者はその身体がもはやどこにも見えないにもかかわらず現われるのである」 (Fuchs, 2018:54)。Ratcliffe はメルロ＝ポンティに言及しながら、異なった角度から似たような説明を行なっている (Ratcliffe, 2021:606)。

私はこのタイプの説明を「幻肢モデル the phantom limb model」と呼びたい。これは死者の現われを現象学の視点からクリアかつ的確に説明するものである。これは死者の現われのほとんどを説明できる優れた理論であるが、しかしながら、客観的には存在しないような、人間に似た何ものかの現われには、他のタイプもあるのである。次項では、これらのケースを吟味する。

「そこに存在しない人間」との出会い

有名な書物『夜と霧』において、ヴィクトール・フランクルは、強制収容所でいまにも死にそうになっている若い女性について書いている。「この若い女性は、

³ このトピックは悲嘆研究の分野で議論されてきた。Cholbi (2019), Cholbi (2021), Millar and Lopez-Cantero (2022)を見よ。

自分が数日のうちに死ぬことを悟っていた。・・・「あの木が、ひとりぼっちのわたしの、たったひとりのお友だちなんです」。彼女はそう言って、病院の窓を指さした。・・・「あの木とよくおしゃべりをするんです」。・・・それでわたしは、木もなにかいうんですか、とたずねた。そうだという。ではなんと？ それにたいして、彼女はこう答えたのだ。「木はこういうんです。わたしはここにいますよ。わたしは、ここに、いますよ、わたしは命、永遠の命だって・・・」(Frankl, 2011:56) *

この印象的なシーンにおいて、この女性は木に向かって話しかけている。しかし彼女の言葉を詳しく見てみると彼女が話しかけているのは木ではなく、その木の表面に（あるいは表面を貫いて）現われる何ものかである「永遠の命」に向かって話しかけていることが分かるのである。

ここで仮想的な状況を考えてみよう。あなたの子どもの夜にベッドで音を立てずにぐっすりと眠っている。あなたはその子を遠くから見ている。あなたは、ベッドの子どもの身体がある場所に何ものかが存在するという強い感覚を持つ。このとき、あなたとあなたの子どものあいだには何のやり取りもないし、あなたの子どもの内的な自己意識や理性を持っている証拠はどこにもないし、あなたの子どもは実際には何かの理由ですでに死んでいるかもしれないにもかかわらず、そのような感覚を持つのである。このケースにおいて、ベッドの子どもの身体がある場所に生きた人間が存在するとあなたに非常に強く信じさせているものは、いったい何なのだろうか？ 私の直観的な答えを言うと、親は子どもの身体の表面に人間に似た何ものかが現われているのを感じることができ、それが親に、潜在的な内的自己意識と理性をもった生きた人間がそこにいると信じさせているのである。ここにおいて、「人間に似た何ものかの現われ」と「潜在的な内的自己意識と理性をもった生きた人間」を区別することが、この状況を理解するための鍵になるのである。

次に見る例は、インスタレーション・アートである。私は何年前に美術館で Ugo Rondinone の『Vocabulary of Solitude』という作品を見た⁴。大きな展示室

* [訳注] 『夜と霧』の英訳では「I am here – I am here – I am life, eternal life」(Rider, p.56)。ここでは池田香代子による日本語訳（みすず書房、2002年、116-117頁）を用いた。ちなみにドイツ語原著では「Ich bin da – ich – bin – da ich bin das Leben, das ewige Leben」(Kösel, S.107)。

⁴ 同じインスタレーションのいくつかの異なるバージョンの写真をインターネットで見ることができる。たとえば、https://www.sadiccoles.com/exhibitions/630-ugo-rondinone-vocabulary-of-solitude/installation_shots/（2022年6月17日閲覧）。

に、20体くらいの道化師の格好をした人間のフィギュアがあり、彼らの顔は白く塗られていた。彼らの多くは床に座っており、他の者たちはあたかも眠っているかのように床に横たわっていた。最初に見たときには、道化師の格好をした人間の役者のように見えたが、部屋を歩きながら見ているうちに、彼らはアーチストによって巧妙に設置されたマネキンであるということを経験し理解し始めた。しかしながら、彼らの見え姿と姿勢はあまりにもリアルであったため、少なくとも彼らのうちのひとつは本物の人間であって突然立ち上がって歩き去っていくかもしれないというふうに私は感じざるを得なかった。この感覚は非常に強く、私はすべてのマネキンに人間に似た何ものかの現われを感じた。そして私は、本物の人間が彼らのなかに混ざっていないという証拠がどこにもないことに気づいた。私は少し怖くなった。見知らぬ人間の影が私の目の前のマネキンに現われ、消え去り、そしてまた現われた（これは Marguerite Sechehaye の書物で雄弁に描写された、マネキンのように現れる人間の姿の、正反対の例であると言える）⁵。

最後の例はロボットのケースである。私の友人のひとりがカフェに行ったときに、カップと皿を客に運ぶ配膳ロボットを見た。それは子どもくらいのサイズの円筒形のロボットで、底に車輪がついており、液晶画面にはマンガの猫に似た顔があった。忙しく働いているそのロボットを見て、私の友人はロボットに人間に似た何ものかの現われを認識し、それを愛おしく思った。ここでのポイントは、そのロボットは人間の姿かたちをしていなかったこと—それはぎこちない機械のように見えた—、しかしそれでもなお、私の友人はそのロボットに人間に似た何ものかの現われを認識したという点である⁶。

以上の現象は、学術的にどのように説明できるのだろうか？

四肢モデルは適用できない。というのも、死や、愛する人の消滅といったファクターが含まれているわけではないからである。したがって、異なった種類の説明が必要となる。

Elizabeth V. C. Friedrich らは、コンピュータスクリーンを用いた心理学実験を行なった。観察者はスクリーンの右半分には、複数のドットで作成された人間の姿

⁵ 「しかし彼女はこれまで以上に法規則のように、メカニズムによって動くマネキンのように、オートマトンのごとく話すように見えた。それは恐ろしく、非人間的で、グロテスク」 (Sechehaye, 1970: 38)。この本を教えてくれた匿名レフェリーに感謝したい。

⁶ この事例の使用を許可してくれた永田喜嗣博士に深く感謝したい。

を見ることができ、左半分にはランダムに動く複数のドットを見ることができ、そして、スクリーンの右側のドット人間が、左側でランダムに動くドットに向けて何かコミュニケーションを取ろうとするようなアクションをしたときに、観察者は、本当は存在していない人間の姿をスクリーンの左側に「見やすく」なる、ということを経験した。彼らは結論する。「我々の期待がはたらくおかげで、[ドット人間の] コミュニケーションを取ろうとするジェスチャー *communicative gestures* が我々の認識に影響を与え、我々は本当は存在していない人間を[画面左側に] 見るようになるのである」(Friedrich et al., 2022: 5)。これは、スクリーン上のドット人間によるコミュニケーションを取ろうとするジェスチャーが、観察者にドット人間のカウンターパートが存在するという期待を抱かせ、この期待が、本当は存在していないエージェントを錯覚として観察者に知覚しやすくさせる、ということを示している。論文著者たちは、感覚運動皮質と運動観察脳領野ネットワークにあるいくつかの脳機能がこの種の錯覚的経験 (illusionary experience) に貢献しているかもしれないと示唆する (Friedrich et al., 2022: 7) ⁷。

私はこのタイプの説明を「期待モデル *expectation model*」と呼びたい。この実験に見られるような、コミュニケーションを取ろうとするジェスチャーの機能は、たとえば物体の外観や、物体や人間に対する観察者の愛着や、観察者の宗教的信念などのファクターへとさらに拡張することが可能である。この「拡張期待モデル *extended expectation model*」は、フランクルの女性のケース (宗教的信念)、眠っている子どものケース (愛情)、マネキンのケース (リアルな人間の姿)、配膳ロボットのケース (コミュニケーションを取ろうとするふるまい) をうまく説明することができる。

アニメイテド・ペルソナの存在論的地位

幻肢モデルと拡張期待モデルを組み合わせることで、これまで議論してきた周縁的な諸ケースが生起するメカニズムを説明することが可能になると思われる。しかしながら、いくつかの重要な問題が未解答のまま残されている。そのひ

⁷ 彼らはこの種の錯覚的経験を「ベイジアン幽霊 *a Bayesian ghost*」と呼ぶ。Manera et al. (2011) も参照せよ。

とつが、人間に似た何ものかの**存在論的**地位に関する問題である。

私が人間に似た何ものかの現われをマネキンの身体の上に認識したとき、私は何かがマネキンの上に実際に現われていたという強い感覚を持った。このケースにおいて、私はいったい何を認識したのであろうか？ それはマネキンの「表面上に *on the surface*」存在した何かであったにちがいない。というのも、マネキンの身体の内には何ものも存在していないはずだからである。マネキンの身体は合成樹脂の内容物によって埋め尽くされた単なる物体であり、その内部には中枢神経系はまったく存在しないからである。

私は近年の論文で、「アニメイテド・ペルソナ *animated persona*」の概念を導入し、脳死の身体や役者の顔に付けられた木製の能面でさえ、いったん様々なファクターによって活性化されればそれは人格性の現われる場所となり得ると主張した。それらのファクターとは、たとえば、患者と家族のあいだの人間関係の堆積、役者の舞台上での身体運動、そして彼らが置かれたダイナミックな文脈などである。私はアニメイテド・ペルソナを以下のように定義した：「アニメイテド・ペルソナとは、何かあるいは誰かの表面上に現われて発せられた「私はここにいる」という音波のない声である *a soundless voice saying, 'I AM HERE' that appears on the surface of something or someone*」 (Morioka, 2021: 124) ⁸。ここで、「音波のない声」という言葉は、アニメイテド・ペルソナは五感を通して認識される幻覚ではない（つまり音声幻覚ではない）のであり、身体全体を通してのみ認識可能なものであるということの意味している (Morioka, 2021: 120)。

私は上記の論文ではこの理論をさらに発展させることは行なわなかった。しかしながら、アニメイテド・ペルソナのアイデアは、人間に似た何ものかが現われるメカニズムを明らかにできるポテンシャルを持っている。以降の議論で、私はこのアイデアを発展させ、これまで考えてきた問題を解いてみたいと思う。

まず、アニメイテド・ペルソナの概念を以下のように再解釈しておきたい。アニメイテド・ペルソナは何かあるいは誰かの表面上に現われる。アニメイテド・ペルソナとは、私の前の人間の身体や物体の上に誰かが現われていると私に強く信じさせるところの、音波のない声である。それが周りの環境のなかにおぼ

⁸ 私はこのラテン語である「ペルソナ」という言葉を、和辻哲郎のエッセイ「面とペルソナ」(1935)から借りた。この「I AM HERE」という言葉は、フランクルのケースで死にゆく女性が発した言葉でもある。人格概念についての一般的な議論については、Spemann (2012) および Singer (2011)を参照せよ。

ろげに現われることもある。アニメイテド・ペルソナは、物体のもつ人間のよう
な姿かたち、堆積した人間関係の歴史、物体に対する愛着、愛する人間への愛情、
物体がコミュニケーションを取ろうとするふるまい、などの様々なファクター
によって活性化されて現われる。アニメイテド・ペルソナは、眠っている子ども、
亡くなった人間の身体、人間ではない物体の上にも現われ得る。

以上が、私の理解するアニメイテド・ペルソナの本質である。第二節と第三
節で議論した、人間に似た何ものかの現われのメカニズムについて、このアニメ
イテド・ペルソナの概念を用いて考えてみよう。

第一は、最近父親を亡くした女性のケースである。彼女は、髪を乾かしてい
るときに父親に出会った。彼女は父親があたかも彼女の前に立っているかのよ
うに感じた。このケースでは、彼女の父親のアニメイテド・ペルソナは彼女の前
に現われていて、彼女はその現われを感じたが、彼女は父親の姿を目では見てい
なかった。このアニメイテド・ペルソナは、彼女の亡くなった父親に対する強い
愛情と悲しみの気持ち、そして彼女が両親の家で感じた安心感によって活性化
されて現われたと考えられる。

第二はマネキンのケースである。それぞれの道化師のマネキンの姿かたちと
姿勢は非常にリアルであり、私は自分の前のそれぞれのマネキンの上にアニメ
イテド・ペルソナの現われを感じた。このケースでは、アニメイテド・ペルソナ
は、リアルな人間の身体を思い起こさせる姿かたちと姿勢、そして私がマネキン
に対して感じた怖れの感覚によって活性化されることによって、マネキンの身
体の上に現われたと考えられる。

第三はロボットのケースである。私の友人は、配膳ロボットの上にアニメ
イテド・ペルソナの現われを認識した。このケースでは、アニメイテド・ペルソナ
は、主にロボットのコミュニケーションを取ろうとするふるまいによって、そし
て副次的に液晶画面の猫のマンガのような顔によって活性化されることによっ
て現われたと考えられる。もちろんこのロボットは配膳を難なくこなすことが
できるのだが、ロボットが行なっているのは環境からの容易に予想できる入力
に対して適切に応答することでしかない。それは、最先端の人工知能を搭載した
洗練された人型ロボットからはかけ離れている。面白い点は、このようなシンプ
ルに作られた円筒形ロボットに対してですら、私の友人はアニメイテド・ペルソ
ナを認識することができたことである。

第四は私の父親の遺品の腕時計である。このケースでは、アニメイテド・ペルソナは、私の亡き父親への愛情と悲しみの気持ち、そして父親が腕時計を付けていたという思い出によって活性化されて現われた。面白い点は、この腕時計は人間の姿かたちをしていないことである。

第五は、私の父親が死を宣告されたあとの身体のケースである。これはマネキンの人間バージョンの一例である。アニメイテド・ペルソナは、私の父親の身体の姿かたちと温かさ—それは死の宣告の前とまったく同じに見えたと感じられた—によって活性化されて現われた。

第六はフランクルの書物における木のケースである。この例は、これまでの諸ケースとは少しだけ異なる。若い女性は木に話しかけ、木は彼女に「私はここにいる」と答えた。彼女は、自分と木のあいだに会話があったと主張している。会話の存在が、このケースをユニークなものにしている。彼女の言い分を信じることにしよう。女性のパースペクティブからすれば、木と女性のあいだには、双方向的で対称的なやりとりがあった。彼女は木と言葉のやりとりをしたと明白に信じているけれども、彼女が実際に音声を聴いたのか、それともそれは音波のない声だったのかは、はっきりとしない。しかしながら、傍観者のパースペクティブからすれば、そこにあったのは女性から木への一方向的な一連の発声であり、それに対して木のほうからは客観的に観察可能な返答はなかったに違いない。このような種類の会話のことを、「主観的会話 subjective conversation」と呼ぶことにしよう⁹。このケースを詳細に見てみれば、我々は二つの出来事が同時に生起していることに気がつく。ひとつは、木の表面へのアニメイテド・ペルソナの現われである。女性はそれに気づいて、誰かが木の表面にいると感じる。もうひとつは、彼女の会話のカウンターパートの現われである。彼女はこのカウンターパート（永遠の命）に話しかけ、カウンターパートは彼女に答える。私はこの二つ、すなわちアニメイテド・ペルソナの現われと会話のカウンターパートの現われは、明確に区別されなければならないと考える。以前の例、たとえばマネキンのケースを振り返ってみよう。マネキンの場合、アニメイテド・ペルソナのレイヤー（層）は存在したが、会話のカウンターパートのレイヤーは存在しなかつ

⁹ これに関連して、Millar and Lopez-Cantero (2022)は、生者と死者のあいだのやりとりには「まったく完全な双方向性」は欠いているものの「単に一方向的」とまでは言えないものがあり得ると主張する（論文に頁表記なし）。

った。なぜなら、私はマネキンに向かっては一言もしゃべらなかつたし、マネキンも私に一言も言葉を返さなかつたからだ。

木のケースではこの二つのレイヤーの違いはほんの少しだけけれども、次のケースでは、その違いはもっとはっきりしたものになる。

第七は脳死の息子のケースである。これもまた、上で議論した主観的会話の好例である。これを亡くなった私の父親のケースと比べてみよう。脳死の息子のケースでは、アニメイテド・ペルソナのレイヤーと会話のカウンターパートのレイヤーの両方がある。しかし、亡くなった私の父親のケースでは、アニメイテド・ペルソナのレイヤーがあるだけである。私は亡くなった父親の身体の上にアニメイテド・ペルソナを感じることはできたが、私は父親と会話をすることはできなかった。

第八番目として、生きていて意識のある人間のケースについて考えてみたい。生きていて意識のある人間の身体の上に現われるアニメイテド・ペルソナについて語るのはいささか奇妙に響くかもしれない。しかしこれこそが私のセオリーのもっとも面白いパートのひとつなのである。私の議論は次のようなものだ。私が人間に会うときに、私は二つのレイヤーを同時に認識している。つまり人間の身体の表面上のアニメイテド・ペルソナのレイヤーと、その人間の身体の上あるいは内部のどこかに存在していると漠然と認識されるころの、会話のカウンターパートのレイヤーである。

たとえば、私が友人と会う約束をしていて、その友人を道で待っていると仮定しよう。数分後、私は友人が私のほうに歩いてくるのを見る。私はその友人の身体から「私はここにいる」という音波のない声が発せられているのに気づく。私は「こんにちは」と言って、友人に笑みを送る。この瞬間、私は、私が見ているのは人間であり、単なる人間の姿をした生物的機械ではないという抗いような感覚を持つ。このことは、友人の人間的な姿かたち、友人の自然なふるまい、そして友人はまもなくやってくるという私の期待によって活性化されたアニメイテド・ペルソナが友人の身体の表面上に現われているということを示している。

私は友人と話し始める。このとき、もうひとつのレイヤーが出現する。それは友人の身体という場所に現われた会話のカウンターパートのレイヤーである。カウンターパートと私は楽しく会話をする。その様子は周りの人々から客観的

に観察可能なものである。この客観的な会話は、木のケースや脳死の息子のケースに見られる主観的な会話とは完全に異なるものである。大事なポイントは、私が話しかけているカウンターパートと、友人の身体の上に現われているアニメイトド・ペルソナは、異なったレイヤーに存在する異なったものであるということだ。というのも、アニメイトド・ペルソナは私によって**主観的に**のみ認識され得るのに対し、私の会話のカウンターパートは多くの人々によって**客観的に**観察され得るからである。友人と会話しているあいだ、アニメイトド・ペルソナのレイヤーにおいて私はアニメイトド・ペルソナの現われを感じ続け、そこから発せられる「私はここにいる」という音波のない声を聴き続けているのであるが、同時に会話のカウンターパートのレイヤーでは、私は双方向的で対称的で客観的に観察可能な言語のやりとりを目の前のカウンターパートと行なっているのである¹⁰。この二つのプロセスは我々の会話において同時に成立する。もちろん前者は主観的であり、後者は客観的である。

もちろんアニメイトド・ペルソナとカウンターパートは存在論的に異なった存在者であるのだが、この二つが現われる物理的な場所は、通常ほとんど同一である。アニメイトド・ペルソナは友人の身体の上表面に現われ、私のカウンターパートもまた友人の身体の上あるいは内部に漠然と存在するように認識される。したがって、私が友人に話しかけるときには、私は自分の目の前にたったひとりのパートナーだけがいるかのように感じるのだが、それは正確ではない。私には二人のパートナーがいるのである：ひとり友人の身体の上に私が感じるアニメイトド・ペルソナであり、もうひとは私が双方向的な会話をしているところの、私の会話のカウンターパートである。

ここで私は会話の概念を定義しておきたい。本論文で「会話」は、音声的あるいは非音声的言語を用いた、双方向的で対称的なやりとりのことを指す。もし周りの人たちがこのような双方向的なやりとりを客観的に観察することが可能ならば、それは**客観的な**会話である。もし周りの人たちがこれらのやりとりを観察不可能であれば、それは**主観的な**会話である。後者においては、私は私の発声と私のカウンターパートの返答を私の主観的な世界のなかで認識することができるという意味においてのみ、会話は双方向的であると言える。

¹⁰ このことは、前者のレイヤーにおいて私はアニメイトド・ペルソナの現われに対して何の反応もしない、ということをも必ずしも意味しない。

第九は眠っている子どものケースである。このケースでは、アニメイトド・ペルソナは、子どもに対する親の愛情や、人間の姿かたちをした子どもの身体と顔や、その夜に親と子どもが共有したコンテキストや、習慣からもたらされる期待や、その他のファクターによって活性化されて現われると考えられる。では、会話のカウンターパートについてはどうであろうか？ 一見すると、そのようなカウンターパートは現われていないように見える。しかしながら、我々は通常、もし子どもを眠りから起こせば、その子は音声的な会話を自分たちとすることができるだろうと信じている。したがって、この意味で、会話の「潜在的な potential」カウンターパートが子どもの身体の上に現われているとすることができる。この子どものケースは、マネキンのケースとは異なる。マネキンのケースでは、もしマネキンを目覚めさせれば私はマネキンと会話をする事ができたであろうなどとは考えていなかった。したがって、この種の潜在性は、眠っている子どものケースに本質的な性質であると言える。

同様のことは、生きていて意識のある人間についても当てはまる。私が道で友人と会うというケースをふたたび想像してみよう。友人が歩いてくるのを見て、私は「こんにちは」と声をかけるが、しかしこのときには、会話のカウンターパートは友人の身体の上にはまだ現われていない。というのも、友人は話したり考えたりする能力を、何かの理由によって失ってしまっているかもしれないし、その結果として私のあいさつに返答できないかもしれない¹¹。しかしながら、友人と私が面と向かい合ったときには我々は言葉を交わしていつも通り会話を始めることができるだろう、という強い確信を私は持っている。したがって、会話の潜在的なカウンターパートは、友人が私のほうに向かって歩いてきているそのときに、友人の身体の上にすでに現われていたのだと言える。これは次のように言い直すこともできる。すなわち、会話の潜在的なカウンターパートは、友人と私が面と向かい会うときに現実的なカウンターパートになる

¹¹ 読者はこの議論をまじめに受け取るのは難しいと感じるかもしれない。しかしこれはアニメイトド・ペルソナの現われの本質を検討するための方法論的懐疑であり、私の議論にとって必要不可欠であると考えられる。大事なことは、我々は二つのレベルに同時に住むことができるということだ。それはつまり、我々の家族の内的な自己意識の存在を疑うことすらできる方法論的懐疑のレベルと、我々がけっしてその存在を疑うことのない日常世界の生きられた経験のレベルの二つだ。我々が真に解かなくてはならない問いというのは、いかにしてこれら二つの両立不可能なレベルが我々の中で成功裏に和解し得るのかという問いである。これはたいへん興味深い方法論上の問いであるが、紙幅の制約のためにこれ以上議論をすることは控える。

だろうという確信を、私は持っているのである。

育てている植物に水をやりながら、その植物に朝の挨拶をする人はたくさんいる。このケースでは、彼らは植物の上にアニメイテド・ペルソナを認識していると考えられる。しかし彼らは、植物が会話の潜在的なカウンターパートであり、もし植物を目覚めさせれば双方向的で客観的な会話をする事ができるなどとはけっして信じていない。したがって、このケースでは、潜在的で双方向的で客観的な会話のレイヤーは成立していないのである。もちろん、フランクルの木の事例のような特別な状況下では、主観的な会話のレイヤーは木の上に現われ得る。しかしそのようなケースであってもなお、会話は主観的あるいは潜在的に主観的なものにとどまるのであり、客観的に双方向的あるいは潜在的に客観的に双方向的ではないのである。ペットの犬や鳥はどうだろうか？ 近年の科学的観察によって、ペットとその飼い主のあいだで音声的あるいは準音声的なやりとりが起り得ると言うことが分かっている。これは、そこに、アニメイテド・ペルソナのレイヤーと、音声的あるいは準音声的な会話のレイヤーの両方が出現し得るかもしれないということを示唆している。人々はペットに向かって直に話しかける。アニメイテド・ペルソナ理論の観点からすれば、人々はペットの表面上に現われたアニメイテド・ペルソナに向かって直に話しかけているのであって、ペットの身体に向かってそうしているのではない。

表面性、投影、道徳性についての考察

ここで、私は他人の心についての常識的見解と我々のアニメイテド・ペルソナ理論の違いを検討してみたい。

他人の心についての常識的見解は次のような主張をする：（１）他人の心は他人の身体の内**部**にある。（２）多くの場合我々は他人の心の中にある感情や思考をその人間の身体の内**部**のふるまいや表出をとおして認識できる。

アニメイテド・ペルソナ理論は、これに対して、他人の心が実際に他人の身体の内**部**にあるとは主張しない。後に議論するように、他人の身体の内**部**にある他人の心の実在の存在については、アニメイテド・ペルソナ理論はなにも断定しない（不可知論 *agnostic* にとどまる）。そのかわり、アニメイテド・ペルソナ理論は、我々が目の前の他人を見るときに自然に抱いてしまう「確信 *conviction*」、

すなわち他人の身体の内部に他人の心があるという「確信」に、特別の関心を寄せる。そして、この「確信」がアニメイテド・ペルソナを浮上させることのできる強力な活性化の力のひとつとして機能すると主張する。

ここでふたたび、私が道で友人に会うケースを考えてみよう。アニメイテド・ペルソナ理論によれば、アニメイテド・ペルソナは、私が友人を見たときにその友人の身体の上に現われる。そして私は、私の目の前でしゃべっている友人の身体の内部に、内的な自己意識が存在するという「確信」を持つ。ここで私は内的な自己意識というものを、たとえば、意識の反事実的な流れとして、すなわちもし私の心が友人の身体の内部に存在したとしたら私が直接経験していたであろう意識の流れとして考えている（これは一種のシミュレーション説の解釈である）。

このケースでは、友人の身体の上のアニメイテド・ペルソナは、友人の身体の姿かたち、我々のあいだの生き生きとした会話、友人のダイナミックなふるまいと顔の表情、そして友人の内部に内的な自己意識が存在しているはずだという「私の確信」によって活性化されて、現れたのだと考えられる。私の確信は、友人の身体の上のアニメイテド・ペルソナの現われを強力に活性化させるひとつのファクターとして働くのである。

友人の身体の内部に内的な自己意識が存在するという私の確信は、上に述べた他の多様なファクターと一緒にあって、アニメイテド・ペルソナが友人の身体の上に現われるのを可能にするのである。このことは、「アニメイテド・ペルソナの現われが、他人の身体の内部に内的な自己意識が実際に存在するということを導く」と考えなくてはならない必然的な理由はそもそもない、ということを示している。実際、そのような仮定をまったく用いなくても、我々はアニメイテド・ペルソナの現われのメカニズムを説明することはできるのである。そして現象学は総じて上記のような他人の心についての常識的な見解を批判してきたことも思い起こされるべきだろう¹²。

¹² 現象学者たちは総じて、我々の目の前の人間の身体の内部に、文字通り独立した他人の心が存在するという常識的な見解に批判的であることに注意を向けるべきである。現象学者たちは、我々は他人の感情を直接的に認識できると主張する。というのも、私自身の場合がそうであるように、他人の身体と心は互いに溶け合っており、したがって我々が他人とやりとりをするとき我々は直接的に他人の身体と心を同時に認識しているからである。Christian Skirkeはこれを次のように要約している。「[そもそも]他人の心の問題は生じていないのである。なぜなら諸主体たちはひとつの世界に位置づいている *situated* のであり、したがって互いの[心身

以下で、私はアニメイトド・ペルソナの現われの三つの重要な側面についてさらに考察を深めていきたい。

第一は表面性である。ほとんどの場合、人間に似た何ものか、すなわちアニメイトド・ペルソナは、何かあるいは誰かの表面上に現われる。前に言及したマネキンのケースでは、人間に似た何ものかは、文字通りマネキンの物質的な表面に現われている。私がマネキンを合成樹脂でできた単なる物体として認識しているかぎり、人間に似た何ものかの現われは存在していないのであり、したがって、重要な哲学的問題は生じない。しかしながら、いったん私がマネキンの上に人間に似た何ものかを認識するがいなや、状況はまったく異なったものになってしまう。

この点を最初から考察してみよう。我々の目の前に立方体の箱があると想像してほしい。このケースでは、この箱は見ることのできる前面と見ることのできない裏面から成っており、箱が成立するためにはこの両側面が必要であると我々は理解している。次に、我々の目の前にいる人間を想像してほしい。このケースでは、**常識的な見解に従えば**、この人間は、見ることのできる身体と、その背後に隠れた見ることのできない心から成っており、この人間が人格として成立するためには見ることのできる身体と見ることのできない心の両側面が必要であると我々は理解している。そしてこのケースでは、見ることのできる身体は箱の前面に対応し、見ることのできない心は箱の裏面に対応する。

次に、私が人間に似た何ものかを認識したマネキンのケースを想像してほしい。私は人間に似た**姿かたち**を目の前に見ているのだから、ちょうど私が生きている人間を見るときのように、私がマネキンを前面—裏面構造 (**the front and back structure**) というレンズを通してみるのはとても自然なことである。

しかしながら、私がマネキンの身体の見ることのできない内部に何かの種類
の心があるかもしれないと想像するのはとても自然であるにもかかわらず、マネキンの内部は単なる合成樹脂が充満したものでしかないというのは確立した事実であるから、人間に似た実体がマネキンの内部に存在することはあり得ないということを、私は明瞭に知っているのである。大事なポイントは、私は前面—裏面構造にとらわれているので、人間に似た何ものかがマネキンの内部に潜

の構造]をよく知っている familiar からである」 (Skirke, 2014: 228)。以下も参照のこと。
Zahavi (2019: 91-94), Gallagher & Zahavi (2021), Overgaard (2010), Avramides (2001)。

んでいると想像するのはとても簡単であるのだが、しかし実際には私が認識できるものはマネキンの合成樹脂の身体の**表面側**に現われた人間に似た何ものかなのであり、そしてそれがそこにあるすべてだということである¹³。

美術館で私を怖れさせた人間に似た何ものかは**表面**の側に存在したのであり、**背後**の領域に存在したのではない、と我々は言うことができる。もし私が人間に似た何ものかが背後の領域に存在していると認識していたのだとしたら、私はマネキンの表面の背後の領域に現実の生きている人間が**閉じこめられている**かもしれないと想像して、怖ろしくなっていたはずである。しかし私はそんなふうな怖ろしさは感じなかった。私の感じた怖ろしさの理由は、私が目の前で見たマネキンは実は単なる合成樹脂の塊ではなく、それ以上の何ものか、つまり現実の生きている人間かもしれないと私が想像したことである。この想像は、マネキンのリアルな姿かたちと展示室の雰囲気とをトリガーとして湧き起こった。人間に似た何ものかが住みついていたのは、マネキンの表面であり、その背後の領域ではない。私は、アニメイテド・ペルソナの現われの多くのケースに共通のこの特徴を、「表面性の背後性よりの優越 *the supremacy of surface-ness over behind-ness*」と呼びたい。

もう一度強調しておく。私がマネキンを見たとき、私は人間に似た何ものかがマネキンの合成樹脂の身体の内部に閉じこめられているとは考えなかった。そのかわりに、私は自分の目の前のマネキンは単なる合成樹脂の塊であると明瞭に理解していたにもかかわらず、人間に似た何ものかが実際にマネキンの表面上に現われているとありありと感じたのであった。現在の現象学の枠組みは、この種の状況を十分に説明しない。新しい種類の説明枠組みが必要である。これが、私が「表面性の背後性よりの優越」という概念を提唱する理由である。

観察者が表面の背後に隠れた領域を想像するのは自然なことであるのだが、人間に似た何ものかが表面へと現われるという事態の成立は、原則として、背後の領域についての想像力からのいかなる構造的サポートをも必要としない。このことは、マネキンの内部は合成樹脂で充満しているだけだと私が信じていたし、マネキンの表面の背後にはいかなる心的実体も存在しないと私が信じてい

¹³ 以降、私は「前面—裏面 (front-back)」のかわりに「表面—背後 (surface-behind)」という言葉がこの文脈では使用する。後者のほうがアニメイテド・ペルソナのケースではより適切であるからだ。

たという事実によって証明される。以上のことは、現象学の議論に新しい領野を切り開くものであると私は考えている。

では、髪を乾かしていたときに父親に出会った女性のケースや、人々が「[持ち主のいなくなった] 空の靴、空の服、時計、指輪、空の椅子」に人間に似た何ものかを感じるというケースについてはどうだろうか？¹⁴ これらのケースにおいては、我々は、そのアニメイテド・ペルソナの背後や、死者の持ち物の内部に、認識不可能な領域があるかもしれないなどと普通は仮定したりはしない。したがって、背後の認識不可能な領域などというものは普通は措定されていないのであり、「表面性の背後性よりの優越」もまた生じていないのである。

それでは、私が生きていて意識のある人間と道で会うケースについてはどうだろうか？ 常識的な見解は、私の目の前の人間は、目に見える身体と、その奥に潜む目に見えない心によって成り立っているということ、そしてその人間の身体の内部には人間の心のような実体が存在するということを主張する。これは伝統的な心身二元論の明瞭な実例である。これに対して、アニメイテド・ペルソナ理論は、私は自分の目の前の人間を前面―背面構造のレンズを通して見ているにもかかわらず、私が実際に認識しているのはその人間の身体の表面上に現われたアニメイテド・ペルソナなのだと主張する。すなわち、身体の内部の隠れた領域というものは、その人間と私のあいだのやりとりにおいて必ずしも重要な役割を果たさないとするのである。もちろんいくつかの通常ではない状況はあるわけであるが（たとえば治療的状況で、私がある人に、隠れた心の中の気持ちを探ねるといようなケース）。言い換えれば、アニメイテド・ペルソナ理論は、私の目の前の人間の身体の内部に潜む人間の心のような実体の存在については、不可知論のスタンスを取るのである。アニメイテド・ペルソナ理論は、アニメイテド・ペルソナ（心）も、知覚された他人の身体（身）も、双方ともに「表面」側に存在するし、これら二つは表面において互いに密接に関連し合う、と主張するようなタイプの心身二元論であると考えられる¹⁵。これは西洋の心身二元論とは異なった枠組みである。生きていて意識のある人間のケースでは、常識的な見解とアニメイテド・ペルソナ理論のあいだに鋭い対立がある。

¹⁴ DuBose, 1997: 373.

¹⁵ 残された重要な問題の一つは、どのような心身二元論が私自身のケースで起きているのかという問題である。私はこれについて将来の論文で議論する予定である。

常識的な見解の問題点は、それが、マネキンやその他のケースにおいて現われる人間に似た何ものかを私が認識するときの、その生き生きとした経験 (lived experience) を説明する説得的な語り方を提供できないところにある。

アニメイテド・ペルソナの現われの第二の重要な側面は、投影 (projection) である。私の同僚たちはしばしば私に、アニメイテド・ペルソナを観察者による投影として解釈することはできないかと尋ねる。この質問は、非常に多くのバリエーションを持つ。たとえば、「あなたがマネキンや遺品に人間に似た何ものかを感じるとき、あなたはあなたの内面の感情、たとえば恐れとか、悲しみの気持ちとか、期待などを、それらの物体に投影しているのであり、あなたはあなた自身から投影された感情をそれらの物体の上と感じ取っているのである。実際には何ものもそれらの上には現われていない」。

私はこの種のリアクションを理解できる。アニメイテド・ペルソナは主観的な形式でしか認識され得ないのであるから、もし上記の最後の文章が、「実際には客観的な何ものもそれらの上には現われていない」というものだったとしたら、私はいっさい反論を持たない。私のポイントというのは、たとえ仮にすべてが観察者からの投影の結果だったとしても、アニメイテド・ペルソナ理論は崩壊しないということである。なぜなら、そのような投影それ自体が、アニメイテド・ペルソナの出現を現実化する活性化メカニズムの一部であると考えられるからである。我々はアニメイテド・ペルソナの出現の時と場所を簡単にコントロールすることはできない、ということに注意を払う必要がある。投影というのは、歩いたり読んだりするような、意図して行なえるような行為ではない。投影は、すべての環境的条件が満たされたときにのみ起きることができるのである。したがって、投影は「受動的な passive」イベントだとみなされなくてはならない。言い換えれば、この種の投影は、「コントロールすることが不可能な投影 uncontrollable projection」なのである。コントロール不可能性と受動性がアニメイテド・ペルソナの現われの重要な特徴である¹⁶。日常的な世界において、我々はこの種の投影に囲まれて生を送っている。私の友人の幾人かはすでにこの世を去った。しかしそれでも私はある場所に行くと、ときおりそれらの友人のアニメ

¹⁶ このことは、アニメイテド・ペルソナが現われた (あるいは現われない) 人間を私が扱うべきその方法がコントロール不可能だということを意味しない。アニメイテド・ペルソナが人間 (a human person) に現われようが現われまいが、我々はその人間を基本的人権を持った存在として扱わなくてはならないという独立した道徳的責任を負っている。

アニメド・ペルソナを周りの風景に感じることができる。これは投影かもしれないが、しかしこの経験は私にとってリアルなものだ。長く生きた人々の多くにとって、世界は亡くなった人たちのアニメド・ペルソナで満ちているのである。

擬人化はそのような投影のひとつのバージョンである。少なくとも二つの種類の擬人化がある。ひとつは、我々がある物体をあたかもそれが人間であるかのように語るときに使う擬人化である。もうひとつは、我々が物体に誰かが現われていると感じるときに使う擬人化である。後者はアニメド・ペルソナの現われの良い例であると言える。

アニメド・ペルソナの現われの第三の重要な側面は、道徳性である。会話のカウンターパートが誰かあるいは何かの上に現われるのだけれども、アニメド・ペルソナがその同じ場所に現われないようなケースはあるだろうか？ それはある。

第一に、巨大なコンピュータの上で走っているよく出来た人工知能のソフトウェアを想像してみよう。私はこの人工知能とスムーズで理性的な会話を行うことができ、目の前のコンピュータの上に会話のカウンターパートが存在すると強く感じることができる。しかしながらこれは、私がコンピュータ画面の上にアニメド・ペルソナを認識するということを保証しない。どれだけスムーズで理性的に私とコンピュータが互いにコミュニケーションしたとしても、ほとんどのケースでは、この種の人工知能は私にとって機械にすぎないのであり、そこにアニメド・ペルソナは見つけられないであろう。

会話のカウンターパートの存在はかならずしもアニメド・ペルソナの現われを保証しないということを、このケースは示している。これは、マネキンや腕時計のような、アニメド・ペルソナは現われても会話のカウンターパートは現われないケースの鏡像である。

では、人間はどうだろうか？ たとえば、何世紀か前の奴隷とその主人を想像してみよう。奴隷は彼の主人によって所有されている。したがって、主人は奴隷に対して何をしても許される。主人は、奴隷を、あたかも牛や馬であるかのようにして、重い荷物を運ばせる。主人は奴隷を疲労の極限まで使い尽くし、そしてもし奴隷がもうそれ以上働けなくなったら、主人は奴隷を捨てておく。このケースでは、奴隷は主人に会話のカウンターパートとして現われている（彼らは言語的な会話ができる）。しかしアニメド・ペルソナは奴隷の上には現われな

い。主人にとっては、奴隷は単なる有感生物あるいは人間の姿かたちをした生物学的機械にすぎない。

それでは、奴隷を自分の楽しみのためにひんばんに鞭打つ主人のことを想像してみよう。奴隷がどれほど激しく叫ぼうとも、主人は奴隷を鞭打つのをやめない。このケースでは、奴隷は明らかに、人間の姿かたちをした単なる有感生物を超えるような存在として主人には現われている。主人が奴隷の身体の上にアニメイトド・ペルソナの現われを認識しているのは明瞭である。アニメイトド・ペルソナが奴隷の身体の上に現われているからこそ、奴隷を鞭打って泣き叫ぶことは、主人にとってこのうえない楽しみとなるのである。

このケースを異なった角度から考えてみよう。

外国からの難民たちが拘留所で暴力的に扱われているのを、あなたが見ているというケースを想像してみよう。もし、アニメイトド・ペルソナが彼らの上に現われていなければ、すなわち、もしあなたがこの状況を単なる人間の姿かたちをした物体の群れが雑に扱われているだけというふうに見るとするならば、あなたはとくにその扱いをやめさせようとはしないだろう。しかしながら、もしあなたが（奴隷を鞭打つ主人のような）サディストではなく、アニメイトド・ペルソナの現われを彼らの上に認識するとしたら、そしてあなたが「私はここにいる」という音波のない声が難民たちから発しているのを感じるとしたら、あなたは動揺して、そのひどい扱いをやめさせる方法を見つけようとするだろう。このことは、アニメイトド・ペルソナの現われは、それが現われている人間たちに押し付けられる暴力や軽蔑をやめさせるパワーというものを通常持っているということの意味している。言い換えれば、「私はここにいる」というメッセージに加えて、アニメイトド・ペルソナは周りの観察者たちに向かって「私を殺さないで、私を傷つけないで、私を見捨てないで DO NOT KILL ME, DO NOT INJURE ME, DO NOT ABANDON ME」というもうひとつの重要なメッセージを発しているのである。したがって、アニメイトド・ペルソナを人体や物体の上に認識することは、その人体や物体から発せられるところの「私はここにいる、だから私を殺さないで、私を傷つけないで、私を見捨てないで」というメッセージを聴くことなのである。このことは、アニメイトド・ペルソナのレイヤーは、他人を殺すこと、傷つけること、見捨てることという問題群の周りを回る道徳性のレイヤーであるということを示している。これがアニメイトド・ペルソナの倫理学の

中心的課題である。

主人が奴隷を鞭打つのを楽しめる理由がいまや明らかになった。すなわち、奴隷の身体の上のアニメイテド・ペルソナから発せられる「私はここにいる、だから私を殺さないで、私を傷つけないで、私を見捨てないで」というメッセージを無視することが、サディスティックな主人の心にとってこれ以上なく快感だからである。もし奴隷の上にアニメイテド・ペルソナが現われていなかったとするならば、奴隷を鞭打つことは単に人間の姿かたちをしたメカニカルな機械を破壊することにすぎないのだから、主人にとってはぜんぜん楽しくないはずなのである。近い将来に、新しいタイプのエンタテインメントショーが演じられるかもしれない。そこでは、多くの人々の目から見てアニメイテド・ペルソナが現われているとしか思えないような洗練された人型ロボットがステージ上に置かれ、ショーのホストが泣きむせぶロボットを残酷に扱ったり破壊したりして観客を楽しませるのである。この思考実験は、音波のない道徳的な声がアニメイテド・ペルソナから発せられていること、そして通常は内的な感覚や経験を持っているとは考えられていないロボットや人形の上にすらアニメイテド・ペルソナが現われ得ることを、雄弁に証明している。アニメイテド・ペルソナの概念は、ロボット倫理学における有益な概念的道具として働くことができる。我々の道徳性の領域の基盤を守るために、この種のエンタテインメントは基本的には制限されるか禁止されるべきだと私は信じている。

私は、生きていて自己意識のある人間が享受している基本的人権をアニメイテド・ペルソナが持つべきだと主張してはいないことを、ここで付け加えておかねばならない。アニメイテド・ペルソナが現われたマネキンはそのような基本的人権を持っていない。もちろん、我々は、アニメイテド・ペルソナをマネキンの上に認識した人たちの感情や、彼らが認識した音波のない声に対して、何かの「尊敬 respect」を払わなければならないとは言えるかもしれない¹⁷。しかしながら、やはり単なるアニメイテド・ペルソナの現われだけでは、マネキンに基本的人権を与えるには不十分である。逆の推論は成立しない。たとえば、上で述べた奴隷は、たとえ周りの人たちが奴隷にアニメイテド・ペルソナを認識せず、奴隷を虐待するのを楽しめるとしても、それでも奴隷は基本的人権を持っている

¹⁷ 残された問題のひとつは、「音波のない声に対する尊敬」という言葉が何を意味するのかを明確化することである。

のであり、人格を持った人間として扱われなくてはならないのである。たとえ我々が他人のアニメイテド・ペルソナから発せられる「私を見捨てないで」という音波のない声を明瞭に聴いていたとしても、もし我々が危機的な状況ならばそれらの他人をひどいやり方で扱うかもしれないし、その他人が歴史的な理由や他の理由で我々が長いあいだ嫌ってきた集団のメンバーであったとしたら、我々はその他人を無視するかもしれない。しかし当然、それらの行為は、基本的人権の視点からは正当化されない。

結論

	人間	非人間
1. アニメイテド・ペルソナと客観的会話	生きていて意識ある人間	将来のよく作られた人型ロボット／ある種の動物
2. アニメイテド・ペルソナと主観的会話	脳死の息子	フランクルの木
3. アニメイテド・ペルソナと潜在的な主観的会話	眠っている子ども	将来のよく作られた人型ロボットが沈黙しているとき
4. アニメイテド・ペルソナと会話の不在	病室で亡くなった私の父親	マネキン／配膳ロボット／遺品／周りの環境中に現われた死者
5. アニメイテド・ペルソナの不在と（潜在的な）客観的会話	奴隷	コンピュータの人工知能ソフトウェア
6. アニメイテド・ペルソナの不在と会話の不在	医師の目から見た、見知らぬ脳死の人間の患者	たとえばゴミのような物体

図 1

図 1 は、アニメイテド・ペルソナと会話のコンビネーションのバリエーション、そして人間と非人間へのそれらの対応を示したものである。私がこれまで議論してきた例に加えて、議論されなかった例も示されている。

上部の 4 つの行はアニメイテド・ペルソナの世界を示している。伝統的な西洋哲学において、多くの哲学者たちは人間と非人間のあいだにラインを引いてきた。アニメイテド・ペルソナ理論の視点からすれば、ラインは 4 行目と 5 行目

のあいだに引き直されるべきである。アニメイテド・ペルソナの世界においては、何かが人間であるかどうかというのはたいした重要性を持たない。重要なのは、人間に似た何ものかが現われるのか否かという点である。

このことはさらに、すべてのアニメイテド・ペルソナは同一のカテゴリーに属するというを示唆する。すなわち、生きていて意識ある人体の上に現われるアニメイテド・ペルソナ、亡くなった人体の上に現われるアニメイテド・ペルソナ、そしてマネキンのような単なる物体の上に現われるアニメイテド・ペルソナは、同一の存在論的地位を共有しているのである。生きていて意識ある人間のカテゴリーにのみ属するアニメイテド・ペルソナというものはないし、単なる物体のカテゴリーにのみ属するアニメイテド・ペルソナというものもない。もちろん、前者のカテゴリーに属するアニメイテド・ペルソナと、後者のカテゴリーに属するアニメイテド・ペルソナのあいだには、質の違いがある。これを別のたとえで説明すれば、美術館にあるすべての絵画はその質において違いがあるが、しかしそれらはすべて同一のカテゴリー、すなわち絵画というカテゴリーに属している。これと同じことである。生きていて意識ある人間の身体の上に現われるアニメイテド・ペルソナは、単なる木やプラスチックでできた物体の上に現われるアニメイテド・ペルソナとはまったく無条件的に (categorically) 異なっていなければならないと多くの人々は考えがちであるが、我々の視点からすればこれは間違っている。

私はここまで、アニメイテド・ペルソナが現われるのをサポートするような条件のリストを明記しようと試みてきた。しかし、それらの諸条件がアニメイテド・ペルソナの現われるプロセスにおいて実際にどのように関連し合っているのかはいまだ不明瞭である。心理学や他の認知科学からの学際的な貢献がまさに求められている。

この論文で私はアニメイテド・ペルソナの概念を拡張し、ロボット、日常的な物体、生きている人間、等々の多様なケースに適用した。アニメイテド・ペルソナの現われを哲学的に分析するために、私は「表面性の背後性よりの優越」という概念を提唱した。そして私はアニメイテド・ペルソナが現われる多様なケースをカテゴリー化した。このカテゴリー化は、西洋の人格概念を再考する鍵として機能するかもしれない。

多くのことがらが十分に明確化されないまま残ったが、私はこの論文の議論

が他人の心と人格性の哲学についての将来の研究へときっと貢献するであろうと信じている。

謝辞

鈴木崇志氏と Thomas Spiegel 氏から貴重なコメントをいただいた。心より感謝したい。

助成

日本学術振興会科学研究費（20H01175, 20K00042, 23K00039）の助成を受けた。

利益相反

著者はこの原稿に関していかなる利益相反もない。

文献一覧

- Avramides, A. (2001). *Other Minds*. London and New York: Routledge.
- Bennett, G. & Bennett, K. M. (2000). “The presence of the dead: An empirical study.” *Mortality* 5(2):139–157. DOI: 10.1080/713686002.
- Cholbi, M. (2019). “Regret, resilience, and the nature of grief.” *Journal of Moral Philosophy* 16(4):486–508. DOI: 10.1163/17455243-20180015.
- Cholbi, M. (2021). *Grief: A Philosophical Guide*. Princeton University Press.
- DuBose, J. T. (1997). “The phenomenology of bereavement, grief, and mourning.” *Journal of Religion and Health* 36(4):367–374. DOI:10.1023/A:1027489327202.
- Frankl, V. E. (2011). *Man’s Search for Meaning*. London: Rider.
- Friedrich, E. V. C. (2022). “Seeing a bayesian ghost: Sensorimotor activation leads to an illusionary social perception.” *iScience* 25:1–16. DOI: 10.1016/j.isci.2022.104068.
- Fuchs, T. (2018). “Presence in absence: The ambiguous phenomenology of grief.” *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 17:43–63. DOI: 10.1007/s11097-017-9506-2.
- Gallagher, S., & Zahavi, D. (2021). *The Phenomenological Mind (3rd ed.)*. London and New York: Routledge.

- Manera, V. et al. (2011). “The second-agent effect: Communicative gestures increase the likelihood of perceiving a second agent.” *PLoS ONE* 6(7): e22650. DOI: 10.1371/journal.pone.0022650.
- Millar, B., & Lopez-Cantero, P. (2022). “Grief, continuing bonds, and unreciprocated love.” *The Southern Journal of Philosophy*. DOI: 10.1111/sjp.12462
- Morioka, M. (2021). “Animated persona: The ontological status of a deceased person who continues to appear in this world.” *European Journal of Japanese Philosophy* 6:115–131.
- Overgaard, S. (2010). “The problem of other minds,” in Gallagher S. & Schmicking D. (eds.), *Handbook of Phenomenology and Cognitive Science*, Springer, pp. 255–268.
- Overgaard, S. (2012). “Other people,” in Zahavi, Dan. (ed.). *The Oxford Handbook of Contemporary Phenomenology*, Oxford: Oxford University Press, pp. 460–479.
- Ratcliffe, M. (2021). “Sensed presence without sensory qualities: A phenomenological study of bereavement hallucinations.” *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 20:601–616. DOI: 10.1007/s11097-020-09666-2.
- Sechehaye, M. (1970). *Autobiography of a Schizophrenic Girl*. New York: Signet.
- Singer, P. (2011). *Practical Ethics Third Edition*. New York: Cambridge University Press.
- Skirke, C. (2014). “Existential phenomenology and the conceptual problem of other minds.” *The Southern Journal of Philosophy* 52(2):227–249. DOI: 10.1111/sjp.12058.
- Spaemann, R. (2012). *Persons: The Difference Between ‘Someone’ and ‘Something.’* New York: Oxford University Press.
- Zahavi, D. (2019). *Phenomenology the Basics*. London & New York: Routledge.