

さらなる事実とシミュレーション

山名 諒
藤山 拓夢

序

何が哲学であるかは議論の余地があるが、従来哲学のテーマとみなされてきたものにはある程度の重なりがある。心や時間や自由や価値や言語は哲学的に不思議なものと扱われがちであるのに対して、目の前の机や「雨が降っていること」は不思議ではない、あるいは少なくともそうみなされることが多い。こうした不思議なものを巡る考察は、それらがより不思議でない何かへ帰着できる、という結論へと回収されることがある。

この種の主張の是非を巡る議論は、「さらなる事実 (further fact)」が存在するかどうか、という形をしばしばとる。たとえば、D・パーフィットやD・チャーマーズが、それぞれ人の同一性 (personal identity) やクオリアといった領域でこの用語を用いている ([Parfit, 1984; Chalmers, 1996, 2010])。前

者の領域では、各時点における物理的・心理的な事実が与えられたとき、人の同一性がそれにさらに付け加わる何かであるのかが問題とされる。後者の領域では、物理的な事実がすべて与えられたときに、心的な事実がそれに付け加わる何かとして存在するのが問題とされる。同型の構図が、事実に対する規範、無時制的事実に対する時制的事実、個別的事実に対する法則的事実、規則性に対する因果的力にも見出され、これらもまた「さらなる事実」を巡る議論として扱われうる。「さらなる事実」が論じられるとき、一定の範囲の事実が前提として念頭に置かれる。これを「前提的事実」と呼ぶことにしよう。すると、本稿で扱う〈さらなる事実がある〉という主張は、ある主題に関する前提的事実がすべて与えられたとき、その主題についてなお決まらない事実がある、という主張に当たる。たとえば心身二元論、つまり心は物理的なものとは異なる種類の存在であるという立場の場合、物理的

事実が前提的事実に当たり、心に関する事実はその前提的事実に対してさらなる事実だとされる。

「さらなる事実」それ自体を主題として取り扱う文献はそう多くはない。本稿では、そうした文献の一つとして、V・コニツァーの「さらなる事実についてのパズル」という論文〔Conitzer, 2018〕を取り上げる。この論文は、次の二点において注目に値する。第一に、「さらなる事実」について、コンピュータ・シミュレーションという設定を導入して考察する点。第二に、さらなる事実の有無それ自体ではなく、その存在を結論づけるに至る推論の妥当性に焦点を当てる点である。この二点はいずれも、さらなる事実についての議論の射程を広げるものである。

本稿は以下のように進む。第1節で、この論文の議論について概観し、コニツァー自身の主張を確かめる。第2節で、コニツァーの議論をどう評価すべきかを検討する。第1節から第2節までは、特定の種類の「さらなる事実」のみに絞って議論を進める。第3節では、他の種類の「さらなる事実」に射程を拡張し、コンピュータ・シミュレーションの設定が「さらなる事実」を巡る議論にどのような変化をもたらすかを考察する。

1

本節では、コニツァーの論文全体での議論を紹介する。ここではコニツァー自身の記述とは少し異なる形で、まずは心の哲学に関わる色の例に焦点を絞り、議論の基本的な流れを

示す。後段で、他の例に議論を拡張する。

コニツァーの議論はユニークなもので、ケースAとCという段階的なケースを提示する。ケースAではさらなる事実の存在を信じるのが説得的であるが、そこからB・Cと進むにつれてその説得力は次第に薄れるように見える。さらなる事実があると信じるのが正当化されるのは、どのケースまでと考えるべきか。コニツァーはこうした問いを提起し、AとBのあいだで線を引くべきだと主張する。

以下では、コニツァーが提示する三つのケースを順に紹介する。いずれのケースでも、フォンダという登場人物がさらなる事実があると推論する点は変わらない。

ケースAは次のように設定される。フォンダは偶然迷い込んだあるコンピュータ・ラボで、一台のコンピュータがシミュレーションを実行しているのに気づく。モニターには、アルファと呼ばれる行為者の視点から見たシミュレーション内の仮想宇宙が映し出されている。フォンダはそれを観察するうちに、仮想宇宙を支配する物理法則を理解するに至る。フォンダはもともとコンピュータ・サイエンスを専攻していたため、こうした法則に従ってシミュレーションを実施するコードの書きかたがわかる。そしてフォンダは、ある推論を行う。

「……」彼女は次のような考えを抱く。物理法則を実行するコード（および初期条件を与えるコード）とは別に、何らかの追加のコードが存在しなければならぬ。それは、アルファの視点を画面に表示することを制御する

コードである。この追加のコードは、原理的には物理法則や初期条件を制御するいかなるコードにも変更を加えることなく変更可能である。たとえば、表示に関するコードだけを変更することで、現在モニター上で赤として表示されているものを青として表示することが可能である。「……」したがってフォンダは、この宇宙には「さらなる事実」が存在すると結論づける。というのも、物理法則および初期条件を制御するコードのほかに、追加のコードが存在しているからである。この追加のコードは、ある意味で、他のコードに対して偶然的である。[Conitzer, 2018, p. 728]

このケースにおいて、シミュレーションの内部で成り立つ物理的事実を前提的事実としたとき、赤色のものがフォンダにどのように見えるかはさらなる事実だ、と言える。郵便ポストや熟れたトマトの色を赤として表示すると決めているコードは、シミュレーションそのものを計算しているコードに対して偶然的——すなわち、シミュレーションそのものの計算に対していかなる影響も及ぼさずに変更できるからだ。赤色のものが青ではなく赤で画面に映し出されていることは、シミュレーションの外の私たちから見れば、ならぬ物理的に不思議なことではない。しかしそれは、シミュレーション宇宙の内部の物理的事実を前提的事実とする限り、さらなる事実だと言える^①。

ケースBでは、モニターの代わりに、VRヘッドセットが

ラボに設置されている。フォンダはそれを装着し、アルファの視点を映し出すVRシミュレーションの世界に入る。フォンダは没頭のあまり、自分がフォンダという人であることはおろか、このシミュレーションの外部の世界についての一切を忘れてしまう（したがって、フォンダは自身をアルファだと考える）。ケースAと同様に、フォンダは仮想宇宙の物理法則を理解する。そのうえでフォンダは、そうした物理法則とは別に、郵便ポストや熟れたトマトを見るときに経験される色が、まさにこのように（たとえば青ではなく赤で）見えるというさらなる事実があるはずだ、と推論する。

ケースCでは、フォンダがコンピュータ・ラボに迷い込む設定が除かれる。したがって、フォンダのいる状況は、通常私たちがいる状況と変わらない。フォンダはこの宇宙の物理法則について十分な知識をもっている。そのうえでフォンダは、そうした物理法則とは別に、郵便ポストや熟れたトマトを見るときに経験される色が、まさにこのように見えるというというさらなる事実があるはずだ、と推論する。

以上が、コンピュータの提示する三つのケースである。さらなる事実があるというフォンダの推論が正当化されるのは、どのケースまでだろうか。この問いに対して、次の四つの可能性が考えられる。

可能性① ケースAにおいても妥当でない。

可能性② ケースAでは妥当だが、ケースBでは妥当でない。

可能性③ ケースBでは妥当だが、ケースCでは妥当でない。

可能性④ ケースCにおいても妥当である。

上記の四つの可能性のうち、両端に当たる①と④の可能性は、コニツアーの議論の焦点とはならない。ケースAでは、シミュレートされた物理に関する事実だけでは決定されないという意味でのさらなる事実が存在するのは明らかである。そして実際に、あるシミュレーションをプログラムする際に、表示を担うコードだけを書き忘れ、計算自体はされていても画面に何も表示されないことは珍しくない。そのため、ケースAにおいてもフォンダの推論が妥当でないと考える可能性①は説得力を欠く。

他方、ケースCでもさらなる事実があると結論することが正当化されるとする可能性④については、コニツアーは自分がそれ以上付け加えることはないと述べるに留まっている。

コニツアーはケースBとCの間で線引きをする③の可能性ではなく、ケースAとBの間で線引きする②の可能性が最も魅力的だと主張する。というのも、ケースBとCの間でフォンダの認識的狀況に実質的な違いがないか、仮にあるとしてもそれを取り除くようにケースを修正できるからだ。以下、この点を具体的に確認する。

第一に、ケースBではシミュレーションの仮想宇宙を経験している点でケースCと異なるため、不具合の存在や経験の幅の乏しさから認識的狀況は異なるはずだ、と考えられる。

しかし、シミュレーションに不具合がなく、非常に豊かな経験を提供するように構成されることも、原理的には斥けられない。

第二に、ケースBではフォンダは仮想宇宙をただ観察するに留まり、その内部で行為することができない点がケースCとの違いをもたらす、と考えられる。しかし、この点もフォンダがアルファの行動を制御できるようにケースBの設定を修正できる（さらに、他の人々が仮想世界内の別の行為者の行動を制御していると想定することもできる）。

第三に、ケースBでは、思考を生み出す物理的メカニズムがシミュレーションの内部にないため、その所在をシミュレーションの外部に求めることが正当化される、と考えられる。しかし、シミュレートされた世界の内部に脳があり、実験室におけるフォンダの脳状態がその脳に反映されるようにケースBの設定を修正できる。

第四に、ケースBでは、さらなる事実についての信念は外の宇宙と因果的な繋がりをもっており、そのことがさらなる事実の存在についてのフォンダの信念を正当化すると考えられる。しかし、フォンダの脳はシミュレーションに入る際に再配線されるように作り替えられたと想定することができ。

コニツアーは以上のことから、線引きはケースAとBにあると考える立場、すなわち、さらなる事実があるというフォンダの推論はケースAでは正当化されるがケースBでは正当化されないと考える立場が最も魅力的だと述べる。しかし、いっぽうで、ケースBにおいてさらなる事実が存在する（赤

色のものがたとえ青く見えることもありえた」ことは明らかだ。すると、私たち自身の置かれているケースCにおいても、認識的狀況に関してケースBと変わらない以上、赤色のものが青く見えることがありえたという可能性を排除できないことになる。そのため、こうした状況を考えることは、赤色のものが赤く見えることは物理的事実によって決まる——より厳密には、クオリアが物理的事実にスーパーヴィンする——と主張することの直観的魅力を減じる。かくしてコンツァーは以下のように論じる。私たちは、心的事実が物理的事実によって決まらない（それゆえ、さらなる事実が存在しない）ということを確実に知ることはできない。せいぜい主張しうるのは、それらが物理的事実によって決まらなないと信じる良い理由はない、ということだけだ、と。

この論文を通じてコンツァーが提示しているのは、私たちが今あるような認識的狀況において（さらなる事実とは形而上学的にはありうるが、それがあと結論づけることは認識的に正当化されない）という可能性だ。この主張は一方で、私たちが物理的構造についての事実を離れた「さらなる事実」について知りうるという見解、すなわち（さらなる事実がありえ、しかもさらなる事実があると結論づけることが正当化される）という見解と対立する。他方で、さらなる事実の可能性を否定する見解、すなわち（さらなる事実はありません、それゆえそれがあると結論づけることも正当化されない）という見解とも対立する。

以上、色の例に絞ってコンツァーの議論を紹介した。彼の

議論は、上記とは異なる種類の「さらなる事実」にも適用できる射程を持つており、コンツァー自身は他に（自己と人の同一性）および（時間）についての「さらなる事実」を取り上げている。次節では引き続き色の例に焦点を絞り、第3節で他の例への拡張を改めて検討する。

2

第1節で見たように、コンツァーの議論は物理主義者がしばしば擁護する特定の主張への批判を含んでいる。その物理主義者の主張は、赤色のものが赤く見えることは物理的事実によって決まる、という主張であった。本節では、この物理主義の主張のもつ説得力を弱めようとするコンツァーの議論をどのように評価すべきかを検討する。初めに、背景的議論を補いながら、コンツァーの議論を辿りなおす。

色の例において、物理的事実を超えた「さらなる事実」があるとそもそも主張されるのは、次のような理路による。物理的事実が変わらないまま、色の見えかただけが異なっていたことは想像可能であるように思われる。よく知られている例が「逆転スペクトル（inverted spectrum）」の思考実験だ。二人の主体がいて、行動や言語使用、機能的状態は一致しているとする。どちらも赤色のトマトを見ると「赤い」と言い、緑色のトマトよりも赤色のトマトを選ぶ。神経過程の機能的な状態も変わらないにもかかわらず、一方が赤色を見たときの見えかたは、他方が緑色を見たときの見えかたと同じである、という状態を私たちは想像できる。想像可能であること

は形而上学的に可能なことであるから、物理的事実が変わらないまま心的事実が異なることはありえる——すなわち、〈赤色が赤く見える〉という心的事実が物理的事実に対してさらなる事実だ、ということになる。

上記の議論に対して、物理主義者は次のように応じることができる。たしかに物理的事実が同じでありながら心的事実が逆転していることは想像可能かもしれない。だが、想像可能性は実現可能性を含意しない。ここで物理主義者はよく知られたクリプキの成果 ([Kripke, 1980]) に訴えることができる②。水が H_2O と同一であることはアプリアリに知られるものではなく、経験的に発見されるものだ。水が H_2O ではないと想像することができても、経験的探究の結果、水と H_2O の同一性が判明したのであれば、水が H_2O であることは必然的真理なのである。色の経験についても同様に、物理的事実を固定したまま体験される色が異なるようなシナリオを想像できたとしても、色の経験の本性が物理的存在者であるならば、そのシナリオは実際には不可能なのである。現実の宇宙に備わる真正な物理法則に従う限り、赤色のものが赤以外の見えかたで見えることはじつはありえず、それゆえ赤いものを見るときに赤く見える」というさらなる事実はないのだ、と③。

こうした物理主義者の主張に対して、コニツァーは次のように主張する。

いずれにせよ、フォンダのケースBにおける状況が私た

ちの状況(ケースC)と認識的に見て十分に似ており、そのためさらなる事実に対して利用できる議論はケースBにおけるフォンダも利用できるということにもし同意するならば、非自明な結論が得られる。それは、私たちはクオリアが物理的事実にスーパervainすることを確認にすることはできない、という結論である。というのは、結局のところ(たとえば)逆転スペクトルはケースBにおいて本当に可能であるからだ。論じられるのはせいぜい、クオリアが物理的事実にスーパervainしないと思える良い理由はなく、それゆえさらなる事実が存在すると結論づけることは正当化されない、というくらいである。[Conitzer, 2018, pp. 737-8]

ケースBとケースCを対照したときに得られる洞察は、へさるなる事実が存在する」と述べるのが真であるような状況が実際に可能であるということである。ケースBはシミュレーションの事例であるため、赤色のものが青く見えるような状況を作ることでもできた。このケースでは、通常の逆転スペクトルの事例と異なり、それがありえた可能性を否定することが困難である。そして私たちが置かれた認識的状況はケースBと区別がつかない以上、心的事実が物理的事実によって決まらない(ひいては、さらなる事実がある)ケースが不可能だと論じることができない。

こうしたコニツァーの議論を、どのように評価すべきだろうか。たしかに、心的事実が物理的事実によって決まらない

ケースが実際に成立しうること、それゆえさらなる事実がありうるということは否定しがたい。しかしながら、コンニツァーの「非自明な結論」が物理主義の成否に対してどの程度の帰結をもつのかはなお検討の余地がある。以下では、この点に關して二つの疑義を提示する。

第一の点は、私たちがシミュレーションのなかにいるという認識の可能性をどこまで真剣に受け止めるべきか、という問題である。私たちがちやうどケースBのフォンダと同じような状況にいるという想定は懷疑論的なものとして捉えることができる。いまだ気づいておらず手がかりも与えられていないが、じつは自分のいる世界がシミュレートされたもので、この世界をシミュレートしているコンピュータのある世界が「外側に」ある、という想定はたしかに排除できないかもしれない。しかし、こうした想定は、この世界は夢かもしれないという夢の懷疑の想定とパラレルなものだ。あらゆる証拠と整合的ではあるものの、夢の懷疑の想定は真剣に受け止めるべき可能性ではない、と私たちは言いうる。そうであれば、ケースBの可能性をもとに（赤色のものが青く見えるような状況が実際に可能だ）と論じるコンニツァーに対しても同様に、そうした想定はたしかに整合的だが、真剣に受け止めるべきではない、と言いうるだろう。

第二の点は、シミュレーションの事例におけるさらなる事実が、初発に問題となっていた「さらなる事実」と同じなのかという問題である。もしこの宇宙がシミュレーション宇宙である場合、それをシミュレートするコンピュータの外部に

広がるおよそあらゆる事柄が、シミュレーション内部の事実に対してさらなる事実であることになる。そうした事実のなかには私の心だけではなく、身体やコンピュータのハードウェア、VR機器、それらが設置されている施設などに関する事実も含まれる。しかし、心に関してさらなる事実が存在すると主張する者、すなわち二元論者が問題にしてきたのは、こうした一般的な外部性ではない。問題とされてきたのは、心が物理的存在者とは異なる独自の存在論的身分をもつか否かである。彼らは、たとえこの宇宙の外にある物理的な身体やシミュレーションのための装置と並んで心がある意味では「さらなる事実」であるとしても、そのなかで心はやはり特別な存在論的身分をもつのだと考えたいだろう。そうである限り、心に関する事実が身体や装置と同様の意味でさらなる事実であるか否かは、物理主義と二元論の間で争われている主題とはすれ違っていると言わざるをえない。心的事実がシミュレーション内部の事実を前提的事実としたときにさらなる事実であると認めたとしても、そのことは心的事実が存在論的に特別であることを必ずしも意味しないのである。

上記の指摘が正しければ、〈心的事実が物理的事実によって決まらないということ>を私たちは確実に知ることはできない〉というコンニツァーの結論はそれ自体興味深いものではあるが、物理主義者と二元論者の間の論争をいずれかに寄せるわけではない。その結論の含意は、物理主義の成否とは異なる層に位置づけるべきものだろう。

本節では、コンニツァー自身の狙いに反して、彼の議論は物

理主義の魅力を減ずるものではなく、心の哲学における論争とすれ違っていることを確認した。とはいえ、コニツァーの議論が当初すれ違っているように見えなかったのは、シミュレーションの事例で計算に関する事実に対して表示に関する事実が持つ役割が、物理的なものに対して心が持つと考えられてきた特別さと共通するところがあるからだろう。次節ではこの点を改めて掘り下げたうえで、色以外のさらなる事実について射程を広げて論じる。

3

色に関わる「さらなる事実」とシミュレーションの間には共通の構造を見取ることができる。シミュレーションの計算と表示の対比は、前提的事実と「さらなる事実」の対比と同型だ、と言えるだろう。ここでの前提的事実とは宇宙の物理的な構造やダイナミクスのことであり、コニツァーの例においてはそれらがコンピュータによってシミュレーションされている。シミュレーションの計算はそれ自体で完結しているが、計算がなされただけでは私たちはその結果を見ることができない。計算結果を「見る／可視化」するためには、それがディスプレイに表示されていることが必要だが、ディスプレイに関わる事実は計算結果そのものに影響を与えない。さらなる事実が存在すると考えるに至る一つの理路は、シミュレーションの例と同様に、それ自体は閉じた体系である前提的事実（典型的には物理的事実）に加えて、それを見るための「ディスプレイ」（典型的には意識、あるいは一人称

視点）が存在する、と捉えることにある。

VRゴーグルを介して仮想世界を「見る」ケースBはケースCと認識的狀況に関して本質的違いはないのだった。するとケースCの場合にもディスプレイに相当するものがあると想定することで、さらなる事実があるという立場の発想を捉える一つの観点が得られるだろう。もちろん、ケースBの形で「さらなる事実」は、さらなる事実を肯定する論者が通常主張するもの、つまりケースCにおいても「さらなる事実」があるという主張とは性格を異にする。前節で述べたように、さらなる事実の存在を認める立場は、そうした事実が他の事実と異なる存在論的身分をもつことを主張しようとしているこれに対して、シミュレーションの事例において「さらなる事実」であることが意味するのは、単にその事実がシミュレーションの外部にあるというだけの、たんなる外部性にすぎないからだ⁽⁴⁾。

逆に、さらなる事実を否定する論者は、ケースBにおいて「さらなる事実」があると認めても、ケースCにそれを適用することは避ける。そうした論者にとっては、ディスプレイがなければ「見え」ないという前提自体が疑わしい。もし物理的なシミュレーションが十全であれば、外側のディスプレイなど必要ない、と。

このように見てくると、シミュレーションの事例は、さらなる事実の肯定・否定のいずれかの立場に与するものではなく、あくまでさらなる事実を支える直観の構造を理解するための比喩として捉えるのが適切であるように思われる。この

事例は一方で、私たちのいる状況（ケースC）においてさらなる事実があるという主張と共通した構造を持っている。他方で、比喩である以上、看過できない相違も含んでいる。いずれの立場に与するにせよ、この比喩のどの点に賛同しないかを示すことで、議論を精緻化することができるだろう。たとえば、「さらなる事実」を否定する者は、私たちがなぜ「さらなる事実」があるという誤った直観に導かれやすいのかをこの比喩は説明すると論じることができるかもしれない。

そして、シミュレーションの事例がさらなる事実を支持する直観を与えるのは、色の例だけではない。コニツァー自身も述べているように、ケースA・Cに基づく考察は「異なるタイプのさらなる事実を、より統一的な方法で扱うことを可能にしてくれる」[Conitzer, 2018, p. 738]。以下では、この示唆を拡張し、まずは「さらなる事実」として考えられるものをコニツァー自身の言及しているものとそうでないものの双方を含めて五点、列挙する(5)。

第一に、色の例について言えたことは、他の見え方（クオリア）についても言える。シミュレーションのケースを考えることで、色以外のものについても他の見えかたをしていたことが実際にありえると言える。他の感覚様相は当然のことながら、たとえば空間の向きについても同じことが言えるだろう。フォンダが迷い込んだコンピュータ・ラボで、宇宙のなかのあらゆる物理的事実がシミュレートされていたとする。このとき、シミュレーションがどのような向きで表示されているかは仮想宇宙の物理的事実にとって、さらなる事実であ

る。追加のコードを変更することで、ディスプレイへの表示は鏡像反転したものでありえただろう。同様に、物理的事実を前提的事実とすれば、事物が視覚風景においてどのような向きで「見える」かは「さらなる事実」だ、と考えることができる。極端に言えば、経験へのあらゆる呈示のされかたについて、色の場合と同様に「さらなる事実」が作れてしまう。シミュレーションの道具立てでは、物理的事実と表示のされかたの間で実際に成り立っている関係が変わったケースをいくらでも作れてしまうからだ。ただし、想像の容易さによって個別のケースがどこまで説得力をもつかは変わってくる。

第二に、自己（私であること）に関わるものが挙げられる。フォンダが迷い込んだコンピュータ・ラボで、ある宇宙のあらゆる物理的および心的事実（そこに含まれるすべての人の心についての事実を含む）の全体がシミュレートされていたとする。このとき、誰の視点がディスプレイに映し出されているかは、仮想宇宙の内部の物理的・心的事実にとってさらなる事実である。コニツァーの提示したケースではアルファの視点が表示されていたが、シミュレーション内部の物理的・心的事実が変わらないまま、他の人の視点が表示されていることもありえた。

同様に、物理的・心的事実を前提的事実とするとき、誰の視点が「見える」かはさらなる事実だ、と考えることができる。言い換えれば、この世界の物理的・心的事実が変わらないまま、この人ではなく別の人が私であったことがありえた、

ということである(6)。

自己については、さらに、存続について問うことができる。このとき、物理的・心的事実だけでなく、現在の自分が特定の人物であることが前提的事実に含まれる。シミュレーションの事例で、現在はアルファの視点が画面に映し出されているとしても、未来において誰の視点が画面に映し出されるかは、シミュレーション内部の物理的・心的事実に対してさらなる事実だ、と言える。同様に、私たちの今いる状況においても、未来のある時点で誰の視点が「見える」かはさらなる事実だ、と考えることができる(7)。

第三に、現在(今であること)に関わるものが挙げられる。フォンダが迷い込んだコンピュータ・ラボで、宇宙のなかの全時点のあらゆる状態がシミュレートされていたとする。ただし、各時点の状態が計算され次第表示されていくのではなく、すべての時点についての状態が最初から最後まで計算された後でデイスプレイに映し出されると考えよう。このとき、どの時点がデイスプレイに映し出されているかは、各時点で宇宙がどのような状態にあるかという無時制的事実にとってさらなる事実である。すなわち、今表示されているのとは別の時点がデイスプレイに映し出されていることもありえた。同様に、宇宙のなかのあらゆる時点のあらゆる無時制的事実を前提的事実とすれば、どの時点が現在であるかは「さらなる事実」だ、と考えることができる(8)。

第四に、時間のはやさと向きに関わるものが挙げられる。フォンダが迷い込んだコンピュータ・ラボで、宇宙のなかの

全時点のあらゆる事実がシミュレートされていたとする。このとき、シミュレーションがどのような速度で、あるいはどちらの順序で再生されているかは、シミュレーション宇宙の内部の事実にとってさらなる事実である。シミュレーションは、今の速度ではなく、たとえば二倍の速度で再生されることもありえたし、今の向きではなく逆の向きで再生されることもありえた。同様に、宇宙のなかのあらゆる時点のあらゆる無時制的事実を前提的事実とすれば、時間がどのようなやさで、あるいはどちらの向きで流れるのかは「さらなる事実」だ、と考えることができる。

第五に、現実性に関わるものが挙げられる。フォンダが迷い込んだコンピュータ・ラボで、初期条件や法則性の異なるような複数の世界がシミュレートされていたとする。このとき、どの世界が画面に映し出されているかはシミュレーション内部の事実にとって、さらなる事実である。同様に、複数の宇宙における事実を前提的事実とするとき、どの世界が現実であるかは「さらなる事実」だ、と考えることができる。

本節の冒頭で、「さらなる事実」があるという考えに至る理路の一つは、それ自体は閉じた体系である前提的事実に対して、それを「見る」ためのデイスプレイが存在する、と捉えることにあると述べた。こうした捉えかたをするために必要なのは、シミュレーション内のある視点からの風景がデイスプレイに映し出されていることを、仮想世界の外部の事実ではなく、仮想世界の内部の事実だと「読み込む」ことにある。通常、仮想世界をどの視点から表示するかということは、

当の仮想世界の内部の事実ではない。映画の例で考えよう。映画においてはどこかある視点、たとえば主人公の三メートル背後からの風景が映し出されているが、そのこと自体はその映画の物語世界内部の事実ではないだろう。その物語世界においては主人公の三メートル後ろにカメラも存在していないし、そこから物語世界が表示されているという事実も成り立っていない。シミュレーションにおいても、通常、計算結果を可視化する仕方は任意であり、どの視点から、さらにはどのような色で表示するかはその都度の目的によって決めればよい。だが、「さらなる事実」を表すものとしてシミュレーションの事例をみなすとき、表示に関わる事実は仮想世界の内部の事実として捉えられる必要がある。

たとえば、あるシミュレーション内部の人物であるアルファの視点からの風景が二十秒、その後ベータの視点からの風景が二十秒ディスプレイに映し出されたとき、〈アルファからベータに表示の視点が切り替わった〉と捉えてしまうと存続に関して重要な「さらなる事実」とは無関係なものになってしまう。単に仮想世界の外部の事実が変化しただけで、仮想世界そのものに重要な変化はないからだ。それを存続に関する「さらなる事実」へと重ねるためには、〈世界がそこから開かれる一人称視点がアルファからベータに移った〉と読み込まなければならない。

ここでの読み込みは、ある特定の身体を中心にして世界が一人称的に開かれているという事実と関わっている。それが、私であることの例の場合にディスプレイの比喩で捉えようと

しているものであり、その一人称視点に映る内容がクオリアに対応する。そして、このような読み込みをすることで、シミュレーションの表示についての事実は単なる外部性ではなく、独自の存在論的身分に関わるような「さらなる事実」として解釈されるようになる。こうした観点のもので、ケースBのフォンダのようにVRを通してシミュレーションと接続するケースを考えることは一層興味深いものとなる。というのも、このケースにおいては、ディスプレイに対して外側から「読み込む」代わりに仮想世界に「入り込む」ことによって、仮想世界を映し出す視点へと自身の一人称視点を重ね合わせていると言えるからだ。

これに対して、現実性や現在性、時間の向きやはやさの例の場合、同様の仕方でディスプレイの比喩を捉えることは難しいかもしれない。現実性や現在性の場合、ディスプレイの比喩で捉えようとしているのは特定の人物には紐づかない実在のありかたである。特定の人物から世界が一人称的に開かれていることと、現実／現在であることとの間には乖離がある。したがって、現実／現在であることの場合は、私であることやクオリアの場合とは別の仕方での読み込みを必要とするだろう。ディスプレイに特定の時点／世界が表示されているという事実に読み込むべき事実は、当の時点／世界だけではなく、現実の世界的な特権性に関わる事実である。現在の時点／現実の世界がもつ特権性は、その時点／世界においては他の時点／世界と比べて特殊な種類の出来事が成り立っているということにあるのではなく、その時点／世界における出来事

だけが実際に成り立っているということにある。現在や現実であることが時点や世界の内容から独立であるという点は、計算と表示という区分をもつシミュレーションによって上手く捉えられている。心や私に関する事実と現在や現実に関する事実を直接結びつけることはできないものの、両者が無関係であるとは限らない。たとえば、ある時点を特権的な現在であるときみなす根拠はまさにその時点から、そしてその時点だけから世界が一人称的に開かれていることと結びついているはずだ。そのような発想はコニツァー自身の論文[Conitzer, 2020]でも表現されている。

まとめよう。シミュレーションのケースでは、デイスプレイの表示に関する事実が「さらなる事実」に相当する役割を果たしている。デイスプレイは、計算そのもの（前提的事実）に含まれず、計算の内容に影響を与えることはないが、それを可視化するために不可欠なものだ。表示に関する事実を「さらなる事実」に相当するものとしてみなすためには、デイスプレイは仮想世界をその外側から映し出すものではなく、それ自身仮想世界内部の事柄であると捉える「読み込み」をする必要があった。すなわち、仮想世界にある特定の身体の視点からの領域がデイスプレイに表示されているという事実を、特定の身体を中心にして世界が一人称的に開かれているという事実として読み込むのである。クオリアや私の例は、このような捉えかたと結びついている、と考えることができる。ケースAとBにおいてデイスプレイの色に関する「さらなる事実」が心の特別さと無関係なものに思われなかったのは、

まさに上記のような特性をもつものとして心を捉えることによってであろう。そして、同じようにシミュレーションと類比可能な他の例（現実性や現在や時間の向き・はやさ）は、心や私のこうした捉えかたと直接結びつくわけではないが、両者は少なくとも同型的なものである。このような形で、シミュレーションの事例は、心、時間、現実といった様々な「さらなる事実」に共通の構造を映し出している。

結

論文「さらなる事実についてのパズル」において、コニツァーはコンピュータ・シミュレーションの事例をもとに、心的事実が物理的事実によって決まらないケースが実際に成立しうる可能性を示唆し、それによって物理主義の説得力が減じると考えた。

本稿は以下のことを主張した。コニツァーのシミュレーションの事例は物理主義を脅かすものではない。その一方で、シミュレーションの事例は、様々な「さらなる事実」に共通の構造を描き出す役割を持ち、この点でコニツァーの議論は「さらなる事実」を考えるうえで意義を持つ。

参考文献

- Chalmers, David. (1996). *The Conscious Mind: In the Search of a Fundamental Theory*. Oxford University Press. (林一(訳)『意識する心: 脳と精神の根本理論を求めて』、白揚社、2001年。)
- (2010). "The singularity: A philosophical analysis". *Journal of*

- Consciousness Studies*, 17 (9-10), pp. 7-65.
- Conitzer, V. (2019). "A Puzzle about Further Facts". *Erkenntnis*, 84 (3), pp. 727-39.
- (2020). "The Personalized A-Theory of Time and Perspective". *Dialectica*, 74 (1), pp. 3-31.
- Kripke, S. (1980). *Naming and Necessity*. Harvard University Press.
- (八木沢敬・野家啓一 (訳)『名指しと必然性：様相の形而上学と心身問題』産業図書 1985年)
- Levine, J. (1983). "Materialism and Qualia: The Explanatory Gap". *Pacific Philosophical Quarterly*, 64 (4), pp. 354-61.
- Makosian, N. (2004). "A Defense of Presentism". in D. Zimmerman (ed.), *Oxford Studies in Metaphysics* Vol.1, Oxford University Press, pp. 47-82.
- Nagel, T. (1986). *The View from Nowhere*. Oxford University Press.
- (中村昇他 (訳)『さうしてさうから眺め』春秋社 2009年)
- Papineau, D. (2002). *Thinking About Consciousness*. Oxford University Press.
- Parfit, D. (1984). *Reasons and Persons*. Clarendon Press. (森村進 (訳)『理由と人格』勁草書房 1998年)
- Zimmerman, D. (2008). "The Privileged Present: Defending an "A-Theory" of Time". in T. Sider, J. Hawthorne & D. Zimmerman (eds.), *Contemporary Debates in Metaphysics*. Blackwell, pp. 211-25.

【註】

(一) 前提的事実を狭く取れば、ある事実がさらなる事実だと言

うことがトリヴィアルに成立する。たとえば、私の家の中で成立している物理的事実だけを前提的事実とすれば、家の外で子どもたちが遊んでいることはさらなる事実である。なお、「コニツァー自身によるさらなる事実の形式化は本稿のそれとは異なっており、彼はさらなる事実を「宇宙の物理的構造に対して偶然的であるような事実」(Conitzer, 2018, p. 727)と特徴づけている。本稿の用語でいえば、「コニツァーは「前提的事実」のクラスを物理的事実へと制限しているわけである。

(二) ただし、「クリプキ自身は」で示されている物理主義の主張に賛同しているわけではない。

(三) 物理的事実から心的事実が必然的に導かれることを認めつつ、前者から後者がアブリアオリに推論されることを否定するタイプの物理主義はアポステリオリ物理主義、あるいはタイプB物理主義と呼ばれる。代表的な文献の例として [Levine, 1983] や [Papineau, 2007] がある。

(四) 加えて言えば、ケースAおよびBでは「シミュレーションを構成するもののなかに、計算結果を表示するコードという赤く見える「ことを決めている」事実があり、このことが「さらなる事実」があるという主張を理解しやすいものになっている。いっぽう、ケースCにおいてさらなる事実があるという主張は単に赤く見える「という」事実があれば良く、それを決めている別の事実の存在にまでコミットする必要はない。

(五) 後述する例のうち、「コニツァー自身が触れているのは自己」現在、はやさの例である(主に [Conitzer 2018, p. 729])。ただし、以下の例では本稿の用語法に沿って一部表現を調整

している。

(6) 前提的事実の違いに留意せよ。色の例と違い、ここでの前提的事実は物理的事実に限らない。他者に成り立つことを認めることができるあらゆる心的事実を前提的事実に入れてもこの考えは成り立つ。関連する問題を扱っている文献として [Nagel, 1986, ch. 4] を見よ。

(7) 過去においても基本的には同様の形で問題を定式化できるが、未来にはない要素が一つ増える。すなわち、過去については経験記憶という要素があり、通常そうした記憶は（過去に誰の視点が「見え」たか）と一致するものとみなされる。序論で触れたように、「さらなる事実」が哲学上の鍵概念として用いられるようになったのは、こうした領域におけるパーフィットの著作からである。

(8) こうした考えに関連する立場は時間のA理論である。この理論を擁護する文献として [Zimmerman, 2008]^{*} [Markosian, 2004] がある。