

サイバー世界と霊界

-プラトンのイデア論的観点で分析-

キム・ジョンソプ / 鮮文大学校 哲学科

要 約

1. 研究目的

サイバー世界での倫理的根拠をどこに設けるか！という点で研究の必要性を感じるようになった。事実、霊界というものがその存在を信じる人にだけ該当して、哲学的研究対象としてとらえることが難しいかも知れないが哲学者のプラトンのイデア説的な見解で見れば研究対象となることができると見ている。そしてプラトンのように霊界を善の世界に規定することによって、正義の基準を設けることができ、サイバー世界を真美善の世界に規定することができるならば、倫理意識の基準とするための手段としての価値も持つ。だとしたらサイバー世界での正義の概念は瞬間的でない永遠性に触れなければならないということだ。そしてサイバー世界での倫理の主体として良心の概念を導入しようと思う。良心は個人が持つ最高の倫理的な価値の基準になりうるだけでなく、現実世界や霊界やサイバー世界で共通の倫理的基準となることができるためだ。

誰かが制裁を加えたり処罰しなくても自ら守って行くことによってサイバー世界での問題を克服することができるためだ。

2. サイバー世界と霊界の比較

人間が憧れてきた理想的な体系が霊界ならば、その霊界を実在的に体験して見ることができる空間がサイバー世界だ。便利で有益な反面守らなければならないこともある。それを条件あるいは責任ともいうが、よくこれを倫理という。倫理は守らなければならない程高い価値があるものに、それに見合った基準を持たせることを要求する。サイバー世界もそれほど高い。したがってそれに見合った倫理を要求するのは当然のことだ。したがってサイバー世界の特徴に合う実践可能な倫理として、どんなものが良いのかこの論文を通じて悩むことになるだろう。

3. 自我実現

自我を実現できるサイバー世界の仮想現実が人間と対話ができる時代を迎えて急変することになった。余裕のある時にその準備をしなくてはならない。

順序

要約

I.序論

II.本論

A.サイバー世界

- 1.概念
- 2.カテゴリー
- 3.サイバー世界の法則

B.霊界

- 1.概念
- 2.カテゴリー

C.プラトンのイデア論

- 1.ギリシャの来世観
- 2.プラトンの思想

D.サイバー世界と霊界の違い

- 1.性格
- 2.シミュレーションとモデル

E.サイバー世界と霊界の共通点

F.現実と霊界との関係

G.現実とサイバー世界との関係

H.サイバー世界と霊界

- 1.サイバー世界が時間と空間の制約を受けているとしたならば霊界は時間と空間の制約を超越した世界
- 2.接続方法
- 3.主導権行使の主体
- 4.法、秩序と正義
- 5.居住者と対象
- 6.認識方法
- 7.言語(意志伝達手段)
- 8.エネルギー供給源

I.コンピューターグラフィックやアニメーション編集技術を利用した霊界に対する描写

J.相互進化

K.空間と時間の限界がないという意味

III.結論

IV.参考文献

V.推薦文献

I.序論

コンピュータを「よく」使う人は増加しているが、コンピュータを「正しく」使う人はこれに及ばない¹。そしてサイバースペースの主人はひと言でネチズンたちである。このサイバー世界はネチズンが主人であり、消費者であり、また受患者であり、供給者でもある。したがってこのサイバー世界に生き、ここで生活を営むネチズン自身が彼らの便益と権利そして相互尊重の理念の上にサイバー倫理を確立しなければならない正当性に、異議を提起する者はいない。そのため徐々にその混濁の度を増しながら乱れるサイバースペースの秩序を回復するために、道徳の枠組みを設けなければならないという志あるネチズンたちの意見があちこちで提起されている²。ここでいうサイバースペース(Cyber-space)倫理あるいはサイバー倫理とは通信網に連結したコンピューター環境において使用者間で発生する倫理問題をいう³。コンピューターを使ったり情報処理などサイバー空間において使用する過程でいかなる点が正しく、間違っているかの基準となるのが、自分も知らないうちに他人に被害を与えているのか、問題があるならばどのように対応しなければならないのかなど、これから長い時間をかけて多くの意見を交わさなければならない宿題だ。そしてコンピューターや情報技術分野に従事する者は個人的、あるいは職業的に倫理的なジレンマに陥ることがあるので、これに賢く対処するためにコンピューター倫理あるいは情報倫理に対して学ぶ必要がある⁴。時間と空間の制約からかなり自由なサイバー世界の特性に合う倫理の根拠は霊界と比較しながら設けてみようと思う。

しかし、サイバー世界と霊界⁵を直接比較するということは筆者としては限界を感じる。そこでサイバー世界と現実との比較、霊界と現実との比較を通して、最終的にサイバー世界と霊界を比較して見ることにした。霊界の存在に対しては信ずるのだけではなく、霊界を実体世界と見なし現実世界を影と見なすという点で二つの世界を関連付けたことに着眼し、また二つの世界を連結する出発点はプラトンのイデア説を通して、サイバー世界と霊界を関連付けることができた。

そして紙面の限界により霊界とサイバー世界の全体を扱うことができないため、主に倫理的な側面を多く扱った。また霊界の存在証明や内容に対してはここでは扱わず、今後を持ち越すことにする。それだけでなく各宗教ごとに違う霊界に対する観点も扱わず、ひたすらプラトンや統一思想的な(統一思想要綱でない統一原理や文鮮明言行録の)側面からみ

1 サイバー文化と倫理、ペ・シギユ、クオン・ソンウ 共著、学文社、pp.55

2 サイバー世界の真と善、リュウ・ジョンヒョン 著、2005、21世紀社、pp.はじめに

3 サイバー文化と倫理、ペ・シギユ、クオン・ソンウ 共著、学文社、pp.56

4 サイバー文化と倫理、ペ・シギユ、クオン・ソンウ 共著、学文社、pp.58

5 霊的な世界

た霊界に対してだけ扱おうと思う。

ここで扱う霊魂に概念を置いて考えるならば、散らばった霊魂あるいは精神を結集するものが人間の肉体であり、人間の肉体は霊魂あるいは精神を浄化する「子宮」と同じと見て人間が死ねば霊魂は散らばったり、他の肉体に移ることになると見ている。しかし完熟した霊魂は肉体がなくても存在することができるので、これ以上生まれ変わる必要がなくなる。そして霊魂は誕生するのではなく、その種(核)が中心になって宇宙全体に広がる微細な微粒子で成り立った精神が、高密度の塊りに凝集してできたものと見る。それで惑星のように周囲に飛び交う小さな隕石らを吸い込むように霊魂の精神力も大きくなることができ、また凝集力を失えば宇宙に再び散らばったり他の霊魂に吸収されることになると見ている。

II.本論

A. サイバー世界

サイバー空間は科学哲学者ポパー(K.R.Popper)が提示した「第3世界」の進化した形態として理解されている。ポパーは知識の世界に対する性格を落としながら私たちの世界を物理/心理/知識という三段階の存在論的構造で把握した。そこでは第3世界は科学知識や詩的理由、芸術作品のような「事由の客観的内容」でなされる世界をいうが、それは純粋な情報の生息地という意味のサイバー空間と大きく違わない⁶。

プロメテウスが神から火を盗んだことは人類の進歩において大変重要な事件だった。しかしギリシャ神話は進歩は必ず代価を払わなければならないという事実を私たちに呼び覚ましてくれている。技術は途方もない恩恵を持たらす反面、深刻な危険を招いたりもする。インターネットも決して例外ではない。インターネットは私たちの生活および私たちが住んでいる地球の姿を充分革命的に変えている。今日、インターネットは仕事、娯楽、社会性、世界経済、世界政治を含んだ人間の暮らしに多くの領域で肯定的影響を及ぼしている。しかしインターネットはプライバシー、個人的責任、個人的アイデンティティを含んだ人間実存の多くの側面で持続的な脅威要因になりもする(Lanford, 2000)。インターネットは以前とは違う新しい、あるいは以前より程度が深刻な色々な倫理的問題を発生させている。そして今ここにだけ影響を及ぼした過去の人間の行為とは違って、コンピューターウイルス流布行為に見られるようにインターネットは地理的限界を克服するなかで全地球的な倫理的問題を発生させたりもする⁷。

インターネットの中(サイバー世界)では倫理が必要だろうか？

人間は利他性と共に利己心も備えているからだ。このような人間の二重的本性によって倫

⁶ Popper, K.R. 1968, "epistemology without a knowing subject", Object knowledge: an evolutionary approach, rev. de. Clarendon. 1979.

⁷ インターネット倫理、情報通信倫理委員会(社) KIPS IT 認証院 著 イハン出版社、pp.18~19

理は人間の生活に絶対的に必要である⁸。またサイバー世界が持続発展可能(Sustainable Development)なためにも倫理が必要だ。

ショーペンハウアーのいう慈悲のように、すべての時間、すべての国家、すべての人生の現場で、はなはだしくは無政府状態と戦争や革命の恐怖の中でさえ断固として実効性を見せる倫理⁹でなければならない。

1.概念

サイバー空間(Cyberspace)の一次的意味が、イ・ギョンオ教授は「人間の想像力がもたらした非物理的空間を意味し、これ以上仮想の空間ではなく現実の問題と葛藤がそのまま反映された場所のように見える。…仮想の姿が現実ではなくサイバー空間で作られる一種の幻想にすぎないという主張もあるが、次第にサイバー空間での経験は現実空間の経験ほど生き生きと現れている¹⁰」とした。

(1).サイバー世界のカテゴリーはどこからどこまでと見るべきか？

(a)携帯電話を用いた文字メッセージはサイバー空間といえるか？キーボード形式のボタンを押して文字化させる作業は明らかにサイバー空間だと規定出来る。コンピューターから携帯電話へ文字を送ることもできるためだ。そして携帯電話で撮影した映像をインターネットに載せることが出来る。インターネット空間は明らかにサイバー空間として見られるためデジタル信号に変えてサイバー空間で送信して、データを上げられるならその瞬間からサイバー空間となるのだ。速度が速くてほとんど進行よりは状態で瞬間的に転換されるためだ。

(b)デジタル受信形式のTVもサイバー空間といえるか？両方向が可能なTV受信機から両方向で成り立つことだけがサイバー空間だと限定できるだろう。

(2).与えられた時間

サイバー世界の特性上、時間と空間を超越するという事は途方もないパワーを意味する。順機能でも逆機能でも波及効果や影響力がすごいということになるのだ。誰でもそのような力は倫理的意識を持って自制できないときには途方もない混乱に見舞われるはずだ。同様に、霊界もある人が霊界の特性である時間と空間を超越できるならば、影響力が想像を超越した力を発揮するようになるだろう。従って簡単にその力を持たないように接近を食い止めているのかもしれない。しかしサイバー世界を通して食い止めておいたものが除去された状態から無制限的な自由を経験することが出来るようになった。それくらい人間の倫理意識が高まってこそ価値観の混乱を防げるため、世界的に統一された倫理的価値観が

⁸ インターネット倫理、情報通信倫理委員会(社) KIPS IT 認証院 著 イハン出版社、pp.20

⁹ 哲学と認知科学、A. I. ゴールドマン作、ソク・ボンレ翻訳、ソガン社、1998、pp181～182

¹⁰ 情報化社会における統一思想の倫理的役割に関する考察、統一思想研究論総 第10集 イ・ギョンオ pp.39

必要かもしれない。

霊界も良心に従って自身の位置を（決められるというよりは）探すようになっている。結局サイバー世界と違いがないということだ。

政府に代表される公的領域の役割が強調されるオフラインとは違い、オンラインでは情報利用者に代表される民間の努力とこれを中心とした自律規制体制構築が何より必要だ¹¹。

(3).与えられた空間

アイデア論の主唱者であるプラトンがアイデアを現実世界の外側に置いたようにサイバー世界ではプラトンのアイデアをコンピューターの中のサイバー空間に移した。プラトンは標準として現実を直視して判断するという見解でアイデアを唱えるため、アイデア世界は何の葛藤や紛争のない世界と見ていた。しかしサイバー世界は現実で起こる葛藤をそのまま反映しているためそれほど異常ではない。

一方仮想現実、仮想空間はすべての観客たちが同時に舞台に登場する劇場といえる。こういうバーチャルリアリティの中の体験を通して、私たちは制限を受けずに可能な多くの世界を体験でき、これを通して現実世界の障害と限界を跳び越えることができる。ところが仮想現実には反芸術的だとされることもある。それは現実の中で成就できない欲望の代替品として満足されるからだ。こうなった時には現実世界の客観性とその世界の中に存在する自我は、順次特に価値がない二次的存在に転落する可能性が大きくなる。事物と影が逆になるということだ。

情報社会での倫理は産業社会の倫理とどのように区別されるのか？まず予想できるのは普遍的規範の拡散であろう。地球上のあらゆる文化が急速に交流していく過程では、倫理規範の地域主義は影響力を発揮しにくくなるだろう。しかし一方ではバーチャルリアリティが普遍化されることによって倫理的無政府状態が到来するかもしれない。バーチャルリアリティの中の仮想的自我は破片化された多面的自我として、自我のアイデンティティを維持する必要がない自我だ。従ってこういう仮想的自我にはすべての命令と強要が無力化される。命令と強要が通じない多面的自我はリビドーが支配する原初的本能の自我になる可能性が高い¹²。

サイバースペースは決して虚構の空間ではなく、また現実と分離された空間でもない。それは電子的ネットワークで新しく構成された現実世界の一部であり、そのためにあくまでも現実の拡張であり反映である。ただし物理的空間で物質を中心に作動するのではなく、視空間を超越して、ビートを中心に作動するという点で差があるだけだ¹³。

そしてネットワークとしてのサイバースペースは視空間的制約および性別、年齢、階級、

11 情報化社会における統一思想の倫理的役割に関する考察、統一思想 研究論総 第10集、イ・ギョンオ、pp.39

12 バーチャルリアリティとサイバースペース、世宗大学出版部、1994、pp.27～29より抜粋

13 サイバースペースの社会運動、ミン・ギョンベ 作、韓国学術情報（株）、2006、pp.30

人種などの社会的条件を超越して個々の関心と理解を中心にひとつのサイバー共同体の結成を促進させる。もちろんサイバースペースを媒介に形成された共同体は地理的に分離した構成員たちで構成され、地域的共通性ではなく関心の共通性を基盤とする共同体だ(H.Rheingold,1993)¹⁴。霊界は宗教と同様に国家間の領域の制限を越えているため、サイバー世界のように国境はないが、人間の理想が実現されれば、今後は国家間の障壁も順次なくなると予想される。

(a).急速な膨張

宇宙の中心が定かでないにもかかわらず急速に膨張しているのと同様に、サイバー世界も宇宙のように膨張している。コンピューターのハードウェアの体積の縮小と速度の増加によってハードウェア的な空間が急速に増加していて、それに負けず劣らず全世界の数多くのプログラマーとウェブマスターそしてカフェやブログの運営者たちと掲示板などに文書や画像や動画を作って掲載する利用者たちによって、サイバー世界は爆発的に増えている。明らかに空間の限界がありながらも、実際にはその広さを計ることさえ難しいほど広い。また互いにクモの巣のように連結されている。ほとんど時間と空間を跳び越えて、情報と資料が移動しているという点で4次元に近い。空間を移動する時、物理的にA-B-Cに移動しないでA-Cにハイパーリンクしている。

2.カテゴリー

サイバー世界はRAM(メモリー)に含まれて処理されるすべての資料とCPU(中央処理装置)によって処理(Access)される全てのものをいう。ひとまずコンピューターのスイッチを消せば失われるものを代表する言葉でもある。しかし事実上、中断、中間、自動的に保存される状況で使用者の失敗によって削除される場合を除いては消えるとはいえない。コンピューターをつけるやいなやそのまま蘇るので使用者が消えると感じられないほどだ。

よく夢と同じように比較するが、夢はたいてい一人で見て、見たいと思うから見えるのでもなく、いちいち記憶もできなくて、客観的にその内容を証明できない。客観化できない恣意的な解釈に頼るといって正しく比較して見ることが出来ない。むしろコンピューターサイバー世界は観念論と比較出来るだろう。数学の法則のように精巧で精密で誰でも思考を共有して客観化できる。そして現実よりは観念の中だが、その概念がさらに精密だ。例をあげれば「三角形の内角の合計は180°」という規定は、現実ではピッタリ合う場合よりは実際に測ってみれば、誤差が発生するのと同様に観念の中で提示するものがより絶対的だ。このようなものは霊界との比較対象となる。我々が住んでいる現実は影にすぎず霊界が実在世界だというプラトンのイデア論が、サイバー世界により近いのだ。大概のサイバー世界は一寸の差も許されない。人間的に大目に見ることはない。とても冷ややかだ。むしろその点で信頼を得ることになる。

3.サイバー世界の法則

¹⁴ サイバースペースの社会運動、2006、ミン・ギョンベ 作、韓国学術情報(株)、pp.38

a. サイバー世界は誰が作るのか？

コンピュータープログラマーが C 言語のような言語を操り、コンピュータープログラマーの好みを念頭に置いて設計された通り組み立てていく。経済性やコンピューターの機能を基礎として攻撃と防御、建設と破壊に対するプログラムと、敵と味方あるいは同僚を区別する。そして、アバターという主人公たちと武器を持ち移動と戦争を遂行できるフィールド、建物、木、往來の道、塀、一緒に通えない所と水中、地上、空を区別することになる。

b. 誰が守るのか？

インターネットを使うすべての人々が守らなければならない。

(1) サイバー倫理を守った時の補償制度

戦うゲームでは点数を得て、その点数を集めてアバターを装うためのより良い服と武器を購入することができる。

だんだん難易度が高い段階に進むことができる。

(2) サイバー倫理を破った時に受ける処罰

点数を失い、ゲーム終了となったり最初から新しく始めなければならない。武器を失い、領域を奪われる。アバターが死を迎える。

B. 霊界

1. 概念

霊界は真・美・善の極致の世界であり愛の世界だ。これは真理の世界であり善良な心を持つ者が優先するということと、美しい世界である。絶対神が主管している世界だ。そして人間は良心を持って自身の位置を決定し訪ねて行く世界だ。ここでプラトンの思想のように人間は靈魂を持っており¹⁵、その靈魂を浄化するために現世を生きている¹⁶とする生涯の目的を霊界に置いているように、サイバー世界もやはり結局のところ人間の靈魂を浄化するための手段としての場にならなければならない。

死後の世界である霊界はすべての人間が地上生活の延長として自然に行く世界として実在する世界だ¹⁷。

そして、現実で体験できない限界を克服できるという点でサイバー世界は非常に重要だと捉えられる。言い換えれば霊界に対する自身の位置をサイバー世界を通して体験してみることもできるということだ。

霊界の実像を知らなければならない¹⁸。

a. 与えられた時間

人間の生は普通 100 年とするが平均 60～90 年が大部分だ。そして輪廻説によれば霊界か

¹⁵ 国家(Politeia)、Platon 趙宇鉉 訳、三星出版社、1982.2.20 第10巻 pp.374～377

¹⁶ 国家(Politeia)、Platon 趙宇鉉 訳、三星出版社、1982.2.20 第10巻 -11 pp.378～379

¹⁷ <http://truelove.new21.net/Malsum/20080411.htm>

¹⁸ み言選集、文鮮明、2008.4.17、天正宮、pp.17

ら時間の制約を受ける地上に送り返す場合には、やはり 60～90 年ほどのサイクルを繰り返すことになる。死後の世界に行ってすぐ新生を始める場合と、数十年から何千年ぶりに新生する場合もあって規則を見つけにくい。

時間の制約を受けない永遠の世界に送る場合、時間を超越するため時間に意味がない。

下の図 1 で見られるようにトラックを輪廻とした場合 100M トラックが全てではなく丸いトラックが事実存在するということだ。

中間世. 霊界. 4次元の世界

軌道離脱

↑ 仮死権

誕生 → 死

図 1

b. 与えられた空間

サイバー世界が先に言及したように決して虚構でもなく、現実と分離された空間でもないように、霊界も決して独自の空間ではない。現実世界と密接な関連がある。あくまでも現実の延長線上に置かれているのだ。

天国と地獄、また中間霊界は、3千階に分けられているとか、村単位のように似た者どうし集まって生きていくという。

c. 霊界との関係

霊界を人間がいかにして認識するようになるのか？プラトンによれば「知恵に対する霊魂の愛によって、そして霊魂が神的であり、不死であり、永遠の存在と同族の自身の本性に従って、何を把握してどんなものと交流することに憧れるかを私たちは注視しなければならない。しかも霊魂が自分の全てを捧げて存在を追求し、その衝動で、今もそれが沈んでいる海から引き上げて、石や貝殻などのムダを払いのけたならば、その時霊魂がどうなるかをよく考察すべきだが、その理由はそのムダが世の中で幸せな祭りと呼ばれているおかげで霊魂が土を楽しみ、もてなしを受ける場所になっているんだね。土や石で出来た多くの邪魔な塊りになって、いま霊魂の周りにくっついているからだよ。そしてその時にこそはじめて人は、霊魂の真の本性はいろいろなものが集まった姿なのか、一つの姿なのか、またはどんな性格、どんな状態にあるのかが分かるだろう¹⁹。」とした霊的体験を通して感知するようになる。

d. メモリー

平和神経によれば、地上生活の瞬間瞬間はそのまま天上に記録され、後に霊界に行くとき地上生活の審判資料になるのです。したがって、すべての人間はより大きなもののた

¹⁹ 国家(Politeia)、Platon 趙宇鉉 訳、三星出版社、1982. 2. 20 第 10 卷 -11、pp. 379

めに犠牲になることを喜ぶ、真の人の道を実践しなければなりません²⁰。ここでいうように人が死んで冥土に行けば性向分類をするようになるが、その時使う一生の間の行跡を善行と悪行で閲覧し、その結果で地獄行きや天国行きを決めることになるという。そうだとすれば、果たしてその生涯の記録はどこに保存されているのだろうか？ コンピューターからクッキー²¹や臨時インターネットファイルをハードディスクに貯蔵しておくように、人間一人一人の頭脳の中に日常生活のすべての行跡を記録していると見ることができる。稀に自閉症患者の中に天才的才能を発揮する人々が記憶を失わないケースを見れば、理解出来るだろう。

霊界は、人が一人である時や誰もいない時にも罪を犯すことに対して警告の役割をしたりもする。もしかしたらサイバー世界において霊界の出没はたくさん警告の役割をすることになるかも知れない。大部分サイバー世界のすべての内容が、サーバーコンピューターに記録として残されているという事実を知らずにいる。サーバーコンピューターのウェブマスターは接触者の行為に感づいている。同様に私たちの生活が、そのまま霊魂の中に記録されるという事実を知ることになれば、もう少し良心的に生きることになるのと同じようなものだ。

2. カテゴリー

a. 霊界は誰が作るのか？

霊界は人間の想像の所産物なのか、神による別の創造物なのか？

自然か？ 自然世界が、ビッグバン説によるとビッグバンと共に大宇宙が生じたが、その時 4 次元の世界が同時に生じ、その 4 次元のまた別の面である精神世界が生じたと見る見方もある。

b. 霊界の倫理は誰が遵守するか？

良心を持った人間だ。霊魂を持っている人間だ。

(1) 霊界の倫理を守った時の補償制度

ある実験で霊界を体験した人の証言によれば、「それほど気分が良かったことは初めてでした。この世のものとは思えない恍惚感。恐ろしいほど眩しい光。私はこの世で持っていたような身体ではなく影の身体のアストラル体となって空に浮いていました。地面も空もなく境界すらもなかったです。何でも広々と全部見えました。他の人もいましたが、考えを伝えたい時、しゃべったり聞いたりしなくても意志が通じました²²。」ということだ。

²⁰ 神様のみ旨から見た環太平洋時代の史観、文鮮明 著、世界平和統一家庭連合、2008.8.7、pp.8

²¹ インターネット倫理、情報通信倫理委員会（社）KIPSIT 認証院 著、イハン出版社、2005、pp.504

²² 死んだら何が起こるのか？ ジョエル L. フィートン、ジョウ、フィッシャー 作、イ・ジェファン 翻訳、紀元前出版社、pp.51

(2) 霊界の倫理を破った時に受ける処罰

また別の体験者の証言によれば直前の過去の失敗に対する後悔と罪意識、自責感が心底から吐露されたため、見るからに哀れなほど悩みながら悲痛の涙を流す。生きている時には否定的な行動も理由を付けて心の片隅に押し込んでしまい、弁解もいくらでも可能だ。しかし中間世界ではこのような行動により生じた感情がとても生々しくて妥協が出来ない²³。

C. プラトンのイデア論

1. ギリシャの来世観

ギリシャ人が死後の世界についてどんな考えをしていたのか？彼らが現世で生活をし、死後にその報いとして地獄でなく天国に行けると考えたのか？特にプラトンの思想に見るように、正しい人生を生きた人間が来世でどんな評価を受けることになるのか？という問題に関心が向く。そして来世の主人がどんな存在かということも関心事となる。なぜならその主人が作った法に従って階級が決まるからだ。もちろん現世と来世のすべてをその影響下で支配できる存在がいなければならない。そしてその神が、正義、善、愛の人格神として存在するかが関心事だ。最後に死後の世界を立てる理由が、現実でより正しいとか善良な生活を送らなければならないという正当性を強調するための手段と見るか、あるいはまた別の宗教的な理由があるかということが関心事だ。

2. プラトンの思想

プラトンは輪廻説を信じていただろうか？そしてプラトンは霊界に対してどう考えていただろうか？国家論(Politeia)でプラトンは永遠の時間があり、人間に靈魂があるとした²⁴。ところでここで靈魂が不死だとするのは靈魂が生じなかったと解釈することもできる。なぜなら生じたものは結局なくなるからだ。それなら人間の靈魂はどこから来たというのか。それはイデアの世界から人間の靈魂がきたと見るのだ。そしてイデアから来たので、また善のイデアの世界に戻ることになるのでもある。プラトンが洞窟の比喩を通して説明したように人間が生まれる前に経験をした実体世界が現実に瞻写されたと見た。すなわち観念的世界は真理の世界だが、現実世界は不完全な世界だということだ。現実世界の全てのもは真理の世界が反映されて現れたものとして、より重要な世界は現実世界ではなくまさに人間が死後に行くことになる世界だということだった。プラトンが見る「神々の上に、そしてその他のすべての存在と事物の背後には一人の創造者または造物主がいると考えた。」その創造者はすべての価値の中でも最上の価値の善と一致する存在だ。宇宙の初めに理想的な形状 *ideal forms* の領域を望んだのがまさに彼であり、そこでインスピレーション

²³ 死んだら何が起こるのか？ ジョエル L. フィートン. ジョウ. フィッシャー 作、イ・ジェファン 翻訳、紀元前出版社、pp.68~69

²⁴ 国家(Politeia)、Platon 趙宇鉉 訳、三星出版社、1982.2.20 第10巻 -11 p.378~379

を受けその理想的な形状の領域と対等な世界を作ろうとしたのも彼であった。そして彼は山、平野、海、神、人間、動物の身体を借りて様々な違う程度で善と美しさ、そして真実を具現した。人間の場合には自分の身体の中にある靈魂がまさに彼で、人間の靈魂は至高善を目指して成長しようとする欲求を持つ。そこに至れば靈魂はこれ以上再生(輪廻輪回)の苦痛にあう必要がなく、神と等しくすべての真美善の中で理想的な形態の位階秩序を眺めながら永遠に楽しめる状態になる²⁵と見た。

図2で示すように、またプラトンはその「アナムネーシス(想起説)」でこのような考えを付与し「簡単に習得された知識は永遠なる自分が過去の世ですでに持っていた知識であるからそれを考え出すのも簡単だ。」と語っている²⁶。

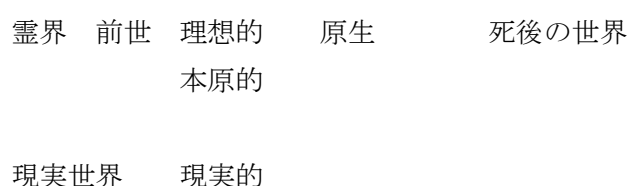


図2

D. サイバー世界と霊界の違い

1. 性格

- a. サイバー世界：キャラクターが最初に誕生するのは非常に大変だが、ひとまず出来上がれば複写がとても簡単だ。まばたきする間に途方もない数にもなる。個々の特性があるが尊厳性というのがそれほど重要ではない。アリのように全体社会での構成員のように個人の価値は全体に埋もれる。しかし主人公や使用者のキャラクターだけは重要なのだ。
- b. 霊界では個人の尊厳性が絶対的だ。どんな人間の靈魂も他人の靈魂の代わりにはなれない。同じ魂は一つもない。

2. シミュレーションとモデル

- a. サイバー世界：自動車や飛行機のような製品が実際に製作され運行する前に、あらかじめコンピューターシミュレーションをして見ることができる。そして服を製作する時も色とデザインなどを完成品の形にあらかじめコンピューターで描いてみるができる。

図3

²⁵ 世界宗教史 (Man's Religions, Macmillan)、John B. Noss, 尹以欽 訳、1986年1月10日、玄音社、pp. 122

²⁶ 死んだら何が起こるのか? ジョエルL. フィートン. ジョウ. フィッシャー 著、イ・ジェフアン 訳、紀元前出版社、pp.96

b. 霊界はより理想的でモデルと同じように描いてみるができる。

下の図より

ロボット自動車が状況に適応できるよう完璧にプログラムされているからといって、実際にトラックを何の障害もなしに走行させる間、たくさんの突発変化(シチュエーション)に出くわす。実際に道 40km を走る場合、わずか 5%だけが無事にゴールに到達するほど道路を離脱して停止してしまう場合が多い。

E. サイバー世界と霊界の共通点

サイバー世界と霊界の共通点は何だろうか？

人が死んで霊界に行った時、再び死ねばどうなるだろうか！論理積(\times \rightarrow $+$)では蘇るはずだが霊界では死という概念が事実上ない。霊界での死とは地獄に落ちることだと見れば良いだろう。

サイバー世界には死があるが復元が楽で永遠の死というのではない。再び復元できないようにプログラミングすることはあるが一般的に主人公が死ねばゲームは終わってしまう。

統一思想の観点で見れば、人間が追求した「楽しみ」、または「喜び」を追求するという点で共通点を持つ。そして人は誰でもその喜びが永遠に続くことを願うだろう²⁷。そればかりかおもしろくない世界へ戻って来たり楽しみが中断されることを願わないだろう。そのような点で霊界が極楽世界を追求して到達した世界だとするならば、サイバー世界はその喜びの世界に出向いて行って作りあげる世界だ。

もう一方、電子監視は個々人のすべての日常生活が「見えない目」により鋭く観察されているという感じを受けるようにする「パノプティコン²⁸」効果を呼び起こすが、霊界でもこのようなプライバシーを侵害することがいくらかもある。したがってある面では修行によって高度な倫理的境地に到達した人だけが享受できる世界であることを願うようになる。しかしサイバー世界は誰にでも開かれているため、より強化されたサイバー倫理が必要だと見る。

F. 現実と霊界との関係

霊界とサイバー世界の共通点は現実的な条件を超越するということだ。霊媒には学歴や能力が必要ない。むしろ疎外階級の方がより霊界とよく通じることによって疎外階層を代弁することができる。同様にサイバー世界では学歴や資格が関係ない。社会的規定か

²⁷ 地上生活と霊界(上)、世界キリスト教統一神霊協会、成和出版社、1997.2.13日、pp.72～77

²⁸ パノプティコンとは、イギリスの哲学者であるジェレミー・ベンサム(J.Bentham)が考案した円形牢獄で、中央に一つの監視所とその周辺にいくつか部屋がある建物のことだ。こういう構造では囚人が自分たちが監視されているかどうかははっきり解らないので当然監視されていると仮定せざるを得ない。(サイバースペースの社会運動、ミン・ギョンベ著、2006、pp.45 再引用)

ら自由だという側面で共通点を持っている。霊界では人格を最も大切に考える。もしかしたらサイバー世界でも人格を最も重要に考えるかも知れない。

無形世界と有形世界が二重になっている²⁹。

環境も自我の一部分だ。仏教では色(環境)も五蘊の中の一番初めと捉えている。筆者が知る限りでは、その人がどこの国の人なのか、あるいはどの地方の人なのかが特性になりもする。金持ちの家で育ったのか、あるいは貧しい家で生まれたのかなどが、自我の形成や自我を規定する重要な部分を占めているのだ。従って、文化も自我の一部分である。なので文化になじむのと、楽しんで参加するのも自我形成の重要な過程と言える。だとすれば霊界に行くときに、私たちの自我はどんな変化を被ることになるのだろうか？(Mr.I p.264)事故によって完全に色盲となったある患者の例に見るように、彼が持っていた以前の色の世界を完全に喪失した。彼の習慣、行為、そして行動は順次的に「夜行性人間」へと変わっていった。Mr.I が言うには「私は夜の時間が好きだ。…私はしばしば夜に仕事をする人々に憧れる。彼らは決して太陽の光を見ることがない。彼らはむしろそれを望む。それは別世界だ。十分な空間があり、通りで人に取り囲まれることもなく…これこそが本当に新しい世界だ。だんだん私は夜行性人間になった。一時、私は色に憧れてそれによって幸福だとみなした時期があった。だが初めから私はとても気分が悪かったし色を失ってしまった。もう私は色が存在するののかも分からない。もう色は幻想でさえない。」後天性脳色盲症(acquired cerebral achromatopsia)というこの特別なケースは色彩きらびやかな抽象芸術で広く知られたある芸術家に起こったことだ³⁰。

霊界に行けば我々の自我を形成しているこのような環境(色)が変わることで、我々の自我も変わるということは明白な事実だ。(環境に影響を受けない真の意味の自我が存在するという主張もある。)

そうなる我々が想像もつかない環境で、想像さえ出来ない靈魂の姿をもつようになるだろう。従って我々が重要に考え、習慣的に受け入れている大部分のことに興味を失うようになるだろう。

G. 現実とサイバー世界との関係

だとすればサイバー世界と現実世界との関係でどちらが実体でどちらが反映された結果として現れた世界か？どちらが重要かに関係なくどちらをより信頼するかにより分かれる。今のところはコンピューターの容量や鮮明度などの不備によってサイバー世界がどうしても現実感が落ちるが、順次その関係が逆転するだろうと見る。

現段階ではコンピューターの画像を拡大するとますます不明瞭になってチェスの目のようにモザイク化してしまう。ところが自然世界を電子顕微鏡で拡大して見ると、いくら拡大しても精巧だ。宇宙の終わりがどこか分からないように、微視的にもやはり終わらない深

²⁹ 宇宙の根本は何か、統一世界、2008.7、pp.15

³⁰ Sacks and Wasseman: The case of the colorblind Painter、pp.26~33

さを感じる。サイバー世界がまさにそうだ。サイバー世界はまず二つの点で限界が現れる。巨視的に見て、片方をずっとたどって行くと、壁にぶつかったり初めに戻ってしまう。もう一方、微視的に見ても拡大させればそれに対するプログラミングになっていない。言い換えればサイバー世界は時間と空間の制約を受けている。

霊界が現実を度外視して霊的現象を起こすことになれば既存の体系が混乱を起こす。時間と空間の制約を受けている現実を十分に踏まえて起こる霊的現象というのは探せない。

H. サイバー世界と霊界

1. サイバー世界が時間と空間の制約を受けるなら霊界は時間と空間の制約を超越した世界

人類が夢見てきた理想世界の全てのものが写實的に描写された世界が、まさにサイバー世界だと捉える。サイバー世界が出来る以前は霊界がその代わりをしたが、サイバー世界が出来てからは想像される全てのものがサイバー世界を通して表現が可能になったと言っても過言ではないだろう。サイバー世界が突然現れたと見るよりは、その間、人類が夢見た世界がコンピュータープログラムを通して実感でき、具体的に描写されるようになったものと捉える。

2. 接続方法

サイバー世界に接近するためにはコンピューター入出力(Input,Output)装置を利用する。

3. 主導権行使の主体

a. サイバー世界

サイバー空間の主体はネチズンだ。ネチズンはサイバー空間で表現の自由と権利を持っており、同時に義務と責任も持っている。このような権利が尊重されず、義務が履行されない時には、サイバー空間は無秩序と墮落で崩壊されてしまうだろう³¹。

そしてサイバー空間には中心がない。またサイバー世界では階級もない。年齢、性別、学歴にともなうインセンティブがない。しかし問題は階級社会において、上層階級であるほど重要な情報に接近できる反面、下層階級であるほど劣等な種類の情報にだけ接することになる。こうして、情報金持ちと情報貧乏が分けられる。

情報金持ちと情報貧乏の論理は国家間にもそのまま適用されるはずだ。世界の富が集中する先進国が情報革命の主要受患者だ。貧しい国家は先進国が生産する情報の消費者に転落する。先進国は衛星のような先端情報技術を独占し、世界の隅々を監察し、食糧栽培、鉱物埋蔵量、漁獲量、日常的な諜報など重要な情報を独占する。そして情報革命の主な受患者は企業資本主義(corporate capitalism)だ。企業の活動領域が広くなり規模が大きくなることによって、企業は地域的に分散している組織体を調整して統合し、管理するために最先端情報技術を必要とする。多国籍企業は最先端通信網を

³¹ サイバー文化と倫理、ペ・シギョ クォン・ソンウ 共著、学文社、pp.71

利用して主権国家の監視まで避けることができる。情報産業は事業の中でも最も少数独占的で膨大で国際的なものの一つだ³²。

b. 霊界

霊界において秩序の主体は神だ。神の支配を受ける。普通は善の神が天国を、悪の天使が地獄を支配するとされている。

4. 法、秩序と正義

a. サイバー世界

http,html など国際的に通じる言語規約がある。

正義：コンピューター運用能力と戦略戦術使用能力に優れた者が優先する。等級があり、たいてい準会員-正会員-優秀会員-特別会員-運営者-管理者などの段階がある。

b. 霊界

法の内容は真理、善、愛だ。

神様の絶対的真の愛の主流属性は絶対、唯一、不変、永遠であり、誰でもこの真の愛を実践実行する時、神様と同居同樂し、同参権、相続権まで享受されるようになる。このように天国に入る絶対必要条件が「ために生きる」、すなわち真の愛の生涯とは、すべての創造、平和理想的モデルとしての神様を中心とした平和に生きる新しい家庭の営みというものです³³。

正義：生涯を通してより善良な人生を生きた人間がより高い階級に到達する。

地獄-中間霊界-天国で成り立っているが、その段階が 3 千階に達すると主張する人もいる。

祈祷すれば霊人の世界も全部同じじゃありませんか。山頂まで 1 部稜線、2 部稜線、8 分稜線、9 部稜線、12 稜線があるとすれば全部住む所が違います。魚も獣も。人が死ねば埋葬しにどこへ行くの？自分の体はなくなるでしょう？元素分解されます。水！二ヶ月で皮膚がみな腐ってしまうのです。七十過ぎれば、その次は肉が溶けて、骨が溶けて、骨髄が溶けます。なくなるんですよ。還元です。では国という存在はどうなりますか？どこからきたかということです。空から来たら空に行くんです。還元、環太平洋というものとは‘還’という字が違うんです。帰ってくるということです。帰ってきたんです。…赤は霊界では良くないのに着るんです³⁴。

5. 居住者と対象

a. サイバー世界

コンピューターを見るとハードウェア、ソフトウェア、インプット、アウトプット、CPU、メモリーなどで形成されていて、その中の何か一つが欠けても正しく機能しないように、私たちの自我も五蘊全体で自我を形成している。最も核心的な自我はその

³² 情報社会の哲学的診断、哲学研究会 編、哲学と現実社、pp.22～23 より抜粋

³³ <http://truelove.new21.net/Malsum/20080411.htm> 平和メッセージXIII、文鮮明、2008.4.11

³⁴ <http://truelove.new21.net/Malsum/20070927.htm>

中で何か！コンピューターで最も重要な核心は CPU であるように、人間の自我で最も重要なのは意識だ。

コンピューターで他のコンピューターと区別するものは CPU ではなく、メモリーの中にある情報であるように、人間の自我から個々人の違いを経験によって積み重ねた記憶だ。また経験によってできたクセや傷などが違いを表すことになる。コンピューターからオプションに従って性能を区別するように、自我も五蘊によって大きな影響を受けることになる。このように見ると自我も五蘊の統合である。だとすれば死後に残る靈魂とは何か！それは生きている人の中に残っている記憶と生涯を通じて残された足跡と業績だと見られる。コンピューターが故障してアップグレードすれば、残るのはデータや出力した物などだ。この時バックアップして重要なデータを別に保管したなら、復元と再生が可能でより良い性能のコンピューターにアップグレードされる。コンピューターと比較してみれば私たちの自我もこれと同じだと見る。ひいては人間の靈魂も宇宙のどこかで変わらず生きていくよりは子孫によって新しく忘れ去られたりもするのだ。でなければ新しく誕生する靈魂の付属品の一部になるかもしれない。

b. 霊界

肉体を離れた人間の靈魂が居住者で、現実世界のような大地があり植物や動物、そして他の人間と天使と絶対者が居住する。

オリバー・サックス(Oliver Sacks)とロバート・ワッサーマン(Robert Wasserman)は最近論文で、事故によって完全に色盲になったある患者の例を扱った³⁵。いわゆる**後天性脳色盲症(acquired cerebral achromatopsia)**というこの特異なケースは、色彩きらびやかな抽象芸術で広く知られたある芸術家に起こったことで非常に驚くべきことだ。自動車事故により「Mr.I」と呼ばれるこの人は色を全く認識出来なくなった。彼は白黒テレビの画面と同じ視覚世界に住むようになったのだ。

経験の他の状態に繋がった色の視覚の参与は事故数週間後に行なわれた彼の陳述で明きらかになった。色が存在しないことで彼の経験に対する全体的な性格は劇的に変化した。彼が見る全てのものは「おぞましく『汚く』見えたし、白色はまぶしかったが脱色された灰色であり、黒は洞窟のように暗く重苦しかった。全てが間違った、非常識な、アカがついた、不潔なものに見える。」結果的に彼は食欲を失い性生活も不可能となった。彼はこれ以上視覚的に色を想像することが出来ず、色がついた夢を見ることも出来なかった。これ以上音色の経験を色の調和で人為的に変形させることが出来ず、彼の音楽鑑賞能力も損傷を受けた。結果的に Mr.I は以前の色の世界を完全に喪失した。彼の習慣、行為、そして行動は順次的に「夜行性人間」へと変わっていった。彼が言うには「私は夜の時間が好きだ。…私はしばしば夜に仕事をする人々に憧れる。彼らは決して太陽の光を見ることがない。彼らはむしろそれを望む。それは別世界だ。十分な空間があり、通りで人に取り囲まれることもなく…これこそが本当に新しい世

³⁵ Sacks and Wasserman: The case of the colorblind Painter, pp.26, 33

界だ。だんだん私は夜行性人間になった。一時、私は色に憧れてそれによって幸福だとみなした時期があった。だが初めから私はとても気分が悪かったし色を失ってしまった。もう私は色が存在するのかわからない。もう色は幻想でさえない³⁶。」
Mr.I のように、死後、霊界に行くことになれば私たちの自我を形成しているこのような環境(色)が全く変わるので、我々の自我も変わるというのは明白な事実だ。

我々が想像もつかない環境に置かれ、想像すら出来ない靈魂の姿を持つことになるだろう。我々が重要に考えて習慣的に受け入れている大部分のことに対して興味を失うだろう。もしかしたら反対に色盲症の人が天然色を見れるようになるのと同様に、我々の五感が霊的五感を通して、4次元的な新しい経験を通して、新しい自我が形成されることだろう。それにもかかわらず人間が霊界を準備することが何の意味を持つだろうか！逆に我々の自我がこのような環境によって左右されない性質のものなのかわからない。

そしてサイバー世界がコンピューターの発達により性能のアップグレードをして発展しているように、霊界も発展していると思わすべきだ。数千年前にプログラムされ作られたまま変化せずに存在するならば、サイバー世界がなかった時とサイバー世界が出来た後の霊界に変化がないということは想像がつかない。

6. 認識方法

a. サイバー世界

モニター、スピーカーに依存する。

コンピューター自体に情報を探して整理して出力する機能が順次形成されているが、未だキーボードを通して、スキャナーやデジタルカメラ等を通して情報を入力する。これは結局、入力者によって意図や目的が介入する余地が残っているということであり、客観的というよりは歪曲される可能性も排除できない。そして情報の海と呼ばれるインターネットからあふれ出る情報を整理して選別する作業は、コンピューター使用者(User)の持分で、またそれを根拠に判断するのと実際に試してみることは全面的に人間の持分として残っている。

b. 霊界

霊的五感(六感や靈感)で見聞きし味わって感じる。また霊媒を通して伝達されたりもする。本当かどうかは別として、霊界に関する本がたくさん発刊され、研究書も参考に出来るが、明確な基準や事実を証明することが難しいので研究の対象にするには不足な点が残る研究課題と言えよう。ところがグラフィックとアニメーション技術の発達により霊界に対する個々人の考えを**写実的**(バーチャル)に表現することは可能なので、霊界に対しリアリティーに鑑賞できる時代を迎えることになった。相変わらず実体の存在有無は個人の体験や信心に依存するほかはないかもしれない。

³⁶ 認知科学の哲学的理解、バレラ トムソン ロッシ共著 ソク・ボンレ翻訳、オクト出版社、pp.264～265

7. 言語(意志伝達手段)

a. サイバー世界

機関や国家同士、約束をして互いに通じる共通言語が使われている。

今まで人間の考えや想像の世界をサイバー世界で具現してみることによって、より一層明確に出来るだけでなく、自分の考えを他人と効果的に共有することが出来るようになった。頭の中だけで存在したものをそのままシミュレーション化してみることによって、落としたもの 矛盾した部分を選び出すこともできるようになった。ただ深い考えをする人とコンピューター熟練者が一致しない場合はまだ限界がある。しかしモンタージュのように対話を通して順次精巧に発展して来られたのはサイバー世界の成果と言えるだろう。特に霊界に対してはそうだ。例をあげれば、人間が音声を使わずテレパシーを通して意思伝達をして来たとすれば、人間の文化はどうなっただろうか！実際にサイバー世界でその過程を具体的に適用して見る事が出来るだろう。電話機が必要ないとか、外国映画で字幕が必要ないというようにシミュレーション化して見る事が出来る。

そして現在では、人間の音声を正しく聞き分けるコンピューターはないが、間もなく高水準に発達するだろう。もしそうなると入力容易さのゆえに基礎知識がない人にもコンピューターは便利な道具となるだろう。そうするとコンピューターが自ら思考する日も遠くないと見る。対話が可能で、人間の対話相手になるということは人間が持っている自我もある程度入力が可能になるだろう。何よりも今よりはるかになじんだ相手になるだろう。そうすると人間が霊界に行く時にもコンピューターを持って行かなければならないかもしれない。

b. 霊界

思っただけで自動的に相手に伝わると知られている。

共鳴や黙示を通して相手方に対する情報と相手方の考えを認識し、直感を通して意志疎通すると知られている³⁷。

共感に対する類例では、デニス・クレプス(Dennis Krebs 1975)は、直ちに電気衝撃を受けるかのように思われる人を観察する時、被験者らは比較的悪い気分を報告し、これから賞を受けると思われる人を観察する時、被験者らは比較的楽しい気持ちを報告するという事実を発見した³⁸。

8. エネルギー供給源

a. サイバー世界

電気エネルギーがエネルギーの主要供給源だ。この他にも使用者の関心やデータの重要度、そして各種プログラムの価値によってサイバー世界の比重が高まる。それだけでなく先端技術によってアップグレードされたハードウェアやソフトウェアの使用自体がサイバー世界の活力素となって動く力になる。

³⁷ 地上生活と霊界(上)、世界キリスト教統一神霊協会、1997.2.13日、成和出版社、pp.237

³⁸ 哲学と認知科学、A. I. ゴールドマン著、ソク・ボンレ翻訳 ソガン社、1998、pp.237

b. 霊界

愛がエネルギーの主要供給源だ³⁹。そして霊界に対して信じる人が多くなるほど、霊界も基盤を広めていこう。それよりは霊界を感知できる能力者の増加や感知能力の向上で霊界をもう少し精密に表わし、人々が霊界をもう少し近く感じる事が活力素になるだろう。

I. コンピュータグラフィックやアニメーション編集技術を利用した霊界に対する描写

ハリポッターや指輪の帝王などに見られるように、これまで想像だけだった世界が現実感のある表現が可能になってきた。したがって霊界に対するものもサイバー世界のように実感できる表現が可能になった。それだけサイバー世界と霊界はいくつかの面で似ていると見ることができる。特に天使、精霊、妖精、悪魔などが登場する映画が溢れ出ている。はなはだしきは外界、恐竜時代、昆虫の世界、おもちゃの世界、魔法世界など人間が一度も経験していないものまで、あたかも近くに存在するように描写されている。4次元世界に対するものを理解できる一助を担っているのだ。したがって霊界に対するものまでも可能だろうと見るのだ。ただ実在霊界に対する資料や情報不足で歪曲されるという見解もある。

J. 相互進化

突然変異(異形化、homeotic mutant)によると、何が先か？世界(紫外線反射)か地殻(紫外線に敏感な視覚)か？大部分の人はためらいなく答えるだろう。世界(紫外線反射)だと。それで花の色が紫外線に敏感な視覚者、すなわち三種の基本色要素を持ったハチと相互進化したという意見を考察してみるのは興味あることだ(Lythgoe, *The Ecology of Vision*, pp.188~193)。

それなら、なぜそういう相互進化が発生するか？一方で花は、花粉を撒き昆虫を彼らの餌で引き込まねばならず、Eonas に他の種類の花とは違いながらも、著しい特徴を持たなければならない。もう一方でハチは花から餌を得るために遠方からでも花を見つけられなければならない。この二つの広範囲下で、相互的な制約が花の特徴とハチの感覚運動能力を相互進化させ結合の歴史を構成したように見える。結局この結合はハチの紫外線視覚と相互進化では環境の規則性があらかじめ付与されたのではなく、結合の歴史によって生成され規定されたのだ⁴⁰。

そうなるとサイバー世界と霊界は相互進化をすることになるが、サイバー世界で中毒になり一生を終えた人間が霊界に行けば、そのような人間を収容するために霊界では新しい空間が用意されなければならないだろう。インターネットとオンラインゲーム

³⁹ 地上生活と霊界(上)、世界キリスト教統一神霊協会、1997.2.13日、成和出版社、p 243

⁴⁰ 認知科学の哲学的理解、バレラ トムソン ロッシ共著 ソク・ボンレ翻訳、オクト出版社、pp.320~321

が可能な霊界が立てられなければならない。その世界を構築するのに中毒者が同参してかっこよく作ることになるだろう。そして反対にサイバー世界でインターネットとオンラインゲームなどが可能だという知らせが伝えられれば上記で言及したアニメーションとゲームなどがそれに合わせて新しく改編されて発売されるだろう。

Sh.トクルが証明したように、コンピューターと電子玩具が密接な関係を維持しながら、遊ぶ子供たちは心理学的で、道徳的-精神的、そして世界観的な次元で、コンピューターを知らない同年の子供たちやそれ以前の世代の子供たちと本質的に区別されるということだ。重要なのは計算技術だけでなく根本的な精神-文化的な構造、概念、そして観念が変わるということだ(Sh.トクル、第2の自我、コンピューターと人間の精神、ニューヨーク、1984)。

また日本の教授マルヤマが知能コンピューターに比喻して第5世代と呼んだ、コンピューター会員世代の子供たちは生と死、人間と動物の霊的な側面、コンピューターの霊的な側面に対する特異な観念を持っていて、自分たちだけの時間、自分たちだけの内面世界を別のやり方で組織しながら、自分たちだけの知的な能力を他の社会-時間的な尺度を持ってより早く多次元的に発展させる⁴¹。

K. 空間と時間の限界がないという意味

1. 「普通の人々の悲劇⁴²」と呼ばれるぐう話に、共同の草地に家畜の群れを放牧する羊飼いが処した状況を記述する。各羊飼いは彼らの家畜数を増やすことが自分の利益になると知っている。それは増える家畜の数は、ある羊飼いは利益をもたらす反面、家畜を放牧する費用と草地にかかる損失はすべての羊飼いが共同で負担するためだ。結果的に各羊飼いは共同の草地が破壊されるまで、その草地に放牧される家畜全てが被害をこうむる時まで合理的に家畜の数を増加させる⁴³。

サイバー世界と霊界ではこのような悲劇が起こらない。個人がいくら利己的な考えで空間を広げても他の誰かの空間が減るわけではない。それはソフトウェアをコピーしても原本に変化がないのと同じで、空間の制約を受けない空間がサイバー空間だ。このように譲歩と犠牲などの利他主義がサイバー世界では美德となりえない。むしろ個人の欲望によって限りない領域の拡張が皆にとっても得になるのだ。あるひとりがサイバースペースを最新機種コンピューターとプログラムで構築したなら他の人に分譲できる。分譲するからといって決して自分の空間が狭くなりたくない。また欲求から始まった快樂の終わりはいつも虚無で現れた。限りなく新しく刺激的な快樂を追求するようになるが、サイバー世界ではさらにおもしろいゲームが継続的にあふれ出ており、その終わりは計りえない。もしか

⁴¹ コンピューター革命の哲学 A.H. ラキ トフ、イ・ドゥクジェ 訳、文芸出版社、pp.283 再引用

⁴² hardin,、The tragedy of the commons.

⁴³ 認知科学の哲学的理解、バレラ トムソン ロッシ共著 ソク・ボンレ翻訳、オクト出版社、pp.320~321

したら永遠に継続されるかも知れない。利点は霊界でも同じことであろう。そして我々の欲望はいつも放物線を描くことになる。我々の人生のように上昇してある頂点に至れば出発点まで再び降りてくることになる。しかしサイバー世界と霊界では放物線が終わりなしに永遠に上昇することもありうる。

III. 結論

霊界の存在の有無を問わず、もし霊界が実存するとするならば、その霊界はあくまでもこの世界の生き方を評価される立場で結論づけられるということに対しては異論がないと思う。すなわち平素の生き方がどれくらい倫理的だったかにより、霊界での位置が少しの誤差もなくそのまま評価されるという信頼を大半が持っているだろうと思う。人は大部分、霊界が不変不当だったり公正でないとは思っていないということだ。何よりも強力な統制と厳格な基準によって決められた場所で、正当な評価基準によって、永遠に待遇を受ける場所に確定されるという信頼があるのだ。これは良い霊界に行くために、この世の人生をもう少し倫理的に生きなければならないという倫理的根拠になることさえある。すなわちこの世の生活は刹那に過ぎず、あの世の生活は永遠なので、しばらく立ち寄って行く人生で、人格的で道徳的な生活を送らなければならないということを教えているためだ。しかも自分自身が犯した罪や、自身が施した善行に対する評価の結果に繋がるということだ。賄賂が効かず、他人の妨害やバックなどが通じないだろうという信頼があると見れる。そして透明なのでだますことができないということだ。自身の表現力不足で正しく弁解する機会がなくても 100%透明に(完璧に)意思伝達が出来るという確信があるのだ。筆者が主張する霊界のこのような特徴は倫理や法が追求する理想でもある。ひいては霊界のこのような特徴はサイバー世界の理想であるかも知れない。

このようにサイバー世界が人類全体の理想が詰められた世界であるだけに美しく装い、最大多数の最大幸福を享受できる空間になることを願い、具体的な実践方案の一つであるネチズンの基本精神四つを書き留めて結論の代わりとする。

サイバー空間の主体は人間だ。

サイバー空間は共同体の空間だ。

サイバー空間は誰にでも平等で開かれた空間だ。

サイバー空間はネチズン自ら健全に作っていく⁴⁴。

IV. 参考文献

認知科学の哲学的理解、バレラ、トムソン、ロシイ共著、ソク・ボンレ翻訳、オクト出版社

コンピューター革命の哲学 A.H.ラキ トプ、イ・ドゥクジェ翻訳、文芸出版社

情報社会の哲学的診断、哲学研究会 編、哲学と現実社

44 サイバースペースの社会運動、ミン・ギョンベ作、韓国学術情報(株)、2006、pp.71~72.80

サイバース世界の真と善、リュ・ジョンヒョン作、2005、21世紀社、pp.はじめに
サイバー文化と倫理、ペ・シギョク、クォン・ソンウ共著、学文社、pp.56～58、71
サイバースペースの社会運動、ミン・ギョンベ作、韓国学術情報(株)、2006、pp.30
世界宗教史(Man's Religions,Macmillan)、John B.Noss、尹以欽訳、1986年1月10日、
玄音社
地上生活と霊界(上)、世界キリスト教統一神霊協会、1997.2.13日、成和出版社
国家(Politeia)、Platon、趙宇鉉 訳、三星出版社、1982.2.20
統一世界、437号、2007.10、世界キリスト教統一神霊協会、pp.50

V.推薦図書

サイバー倫理：サイバー空間における法と道徳 リチャード・スピネロ 著/イ・テゴン、
ノ・ビョン Chol 共訳 | 人間愛 | 2001年02月
インターネット倫理：ユービークオータース時代のインターネット法律常識 ペク・ユン
 Chol 著 | 三宝 | 2008年03月
ユービークオータース コンピューターインターネット倫理 ジョン・チャンドク 著 | 既
前(MJメディア) | 2007年10月