

「自由」と人称性 「自由」経験は一人称で十分か 青山拓央『時間と自由意志』から人格分裂問題と分岐問題を考察する。

加藤広康（立命館大学）

今回の発表では、青山の『時間と自由意志』での自由意志と時間軸上の決定の議論が、パーフィットの人格の分裂問題にも適用可能である点を論証した上で、自由意志と決定ではなく、自由経験と人称性の問題を中心に論じる。自由について決定論と自由を両立可能とする両立主義という直観的に奇妙な議論が存在するが人格還元主義や懐疑主義者も「活動(議論)の余地」という自由の信念を必要とし、そこに両立論(の様々なタイプ)という議論が成立したことは明白である。

このような自由信念(活動余地の担保)を本発表では、特に「プレイ意識」と呼ぶことにする。「プレイ意識」を出発点とすることで、多くの両立論者や青山が二人称の不可視性を持ち出して論証するそれを弱い「プレイ意識」、主体によるゲームのルール間、虚構と現実の境界線の移動可能性を支持する強い「プレイ意識」として区別することが可能となる。

青山の結論では、自由意志を主体に経験的に帰属させる為に、他者という不可視の二人称性が必要とされた。では「自由」経験を取り扱う際にも、二人称性は必要なのだろうか。

パーフィットの分裂のケースに青山の分岐の議論を対応させる利点として、第一にパーフィットの取り上げる同一人物の分裂のケースで、心理的継続性からなる利害関心が同一でもプレイ意識が二つになる為に、同一の人物(恋人)やポストを分裂前の意識を継続した二人のプレイヤーが奪い合うとケースがきちんと取り上げられない(記述不可能)という問題を提起する。

第二に同様の論点から、『理由と人格』の議論が砂山の規約の例と対比する形で、人格=ゲームのルールが分割可能な場合でも、複数のプレイ意識は R 関係に還元不可能であるという点を明確にできる。自由は権利や行為スペース、妨害排除請求権(ゲーム資源)に根差すのではなく、間主観的なゲーム空間から、個々のプレイ意識へと帰属する。

最後に、自由論にプレイ意識概念を導入する最大の利点として、能動、受動、中動という自由の働きかけと帰属層を明確にすることが可能となる。この区分を導入することで、典型として國分功一郎が『中動態の世界』で取り上げるスピノザのように神という中動的な層に自由信念を帰属するタイプの両立論を扱うことができる。また、同様の観点からホップズに代表される因果決定論にたつ両立論者の図式で、決定論の内にさらに強制の存否という層が成立するには、能動と受動という働きかけの関係だけでなく、「強制」の有無を記述する別の観察者=プレイ意識が必要と想定できる。そこで、当の「プレイ意識」から自由意志の起点として導入される層が、自足した関係性(中動態=内態)と想定されるのか、非両立論が想定するように、能動・受動としての対象への分岐的な意志的働きかけまで認める必要があるのかは、自由の議論の前提として重要な論点である。

青山のいう二人称の不可視性を再定式化すると「自由論」の背景には、自由経験そのもの(無人称のプレイ意識=中動的な内態)、自由意志の起点となる主体的プレイ意識(一人称)、非可視の他者(二人称)、プレイ意識が依拠するゲームのルール・資源(三人称)という四層が存在する点を人格同一性、分配的正義の議論と対応させつつより明確に論じたい。