

## VRメディア評論

### ルサンチマン (全4巻)

花沢 健吾 著

小学館 第1巻 ISBN 4-09-1873014 2004年  
 第2巻 ISBN 4-09-1873022 2004年  
 第3巻 ISBN 4-09-1873030 2004年  
 第4巻 ISBN 4-09-1873049 2005年

VRは、現実世界の実質的で本質的な部分をユーザーに提示する技術である。

推薦者：谷川智洋（東京大学）  
 インタビュアー：上岡玲子（九州大学）

#### ・新企画「VRメディア評論」について

今号の学会誌から新企画としてVRメディア評論をはじめます。ここでは、VR研究のヒントになるようなマンガ、ライトノベルなどこれまで学会ではあまり取り上げられてこなかった領域の作品をそれに熟知した先生方に推薦して頂き、インタビュー形式で作品を紹介する。初回の推薦者として登場して頂くのが東京大学の谷川智洋先生である。インタビュアーがマンガについてご指導頂いたというご縁で、谷川先生にしばらくの間お世話になり企画を進めていく予定である。谷川先生は、インタビュアーが以前、敬意を表し、「タニコレ」と命名した1万冊に及ぶマンガのコレクションを有するマンガ愛にあふれるVR研究者である。ジャンルについてはSF、ファンタジー系が主たるコレクションとのことだが、本屋に行って書籍を一瞥し、この作者は変だ、面白いと思ったら迷わず購入しながら自らの審美眼を鍛えてきたとのこと。最近ではこれまでの修練の成果から、自分のゴースト<sup>(1)</sup>を信じて作品を選択するようになったとのことである。ここ数回にわたり、タニコレの中から選りすぐりの作品を紹介して頂き、会員の皆様とVR研究のヒントを探っていきたい。尚、VRメディア評論では、会員の皆様がすぐに手に取って読めるよう、すでに連載が終了している作品で、単行本の巻数がそれほど多くない作品を選び紹介する。第1回目の作品はビッグコミックスピリッツに2004年3号から2005年12号まで連載された「ルサンチマン」である。

#### ・あらすじ

2015年東京で小さな印刷工場に勤める坂本拓郎は現実世界で完全なる負け組と自虐的になりながら

生活をしている。自分と同類と思う友人の越後から、そんな生活から抜け出すために勧められた現実以上にリアルな体験が楽しめるオンラインゲームの中で繰り広げられる純愛と現実世界をも巻き込む争いを描くバーチャルリアリティ、オンラインゲームなどを題材とする近未来SF作品。

#### 1. 選書理由

インタビュアー（以下I）：この本を推薦した理由を聞かせてください

谷川先生（以下T）：ルサンチマンは、バーチャルとリアルの関係が哲学的な話ではなくて人間の泥臭さをふまえて議論している作品だと思います。VR関係の映画やマンガなど見渡して、こういう描き方をしている作品はありそうでなかった珍しい作品だと思います。

I：泥臭いと言っているのは具体的には？

T：誰もが持っているだろう、でも隠したいような感情とか欲などのことです。この作品では主に性欲に焦点をあてていますが、この辺りをタブーとせずに描けるのは日本独特なのかなと思います。あくまでも純愛をめざす萌えの中でも避けては通れない性欲の話がきちんと描かれています。

また、これから読まれる方のためにストーリーはあえて控えますが、そういう純愛という流れがある一方で、ルサンチマンの意味そのもの、自分自身が弱者であることを自覚した時に持つ様々な感情とその行き着く先の描かれ方に、この作品のアイロニーを感じます。

#### 2. 技術的課題

I：ルサンチマンで表現されている色々なVR技術をどう評価されますか？

T：理想の到達点と言えます。アンリアルの世界<sup>(2)</sup>は、研究者として作ってみたい世界です。リアルな視聴覚や触覚、空間性があり、自然な移動ができて、NPC (Non player character) もすごくリアルにできていて、会話もごく普通に成立しています。嗅覚、味覚はなかったようなので、その辺りは技術的課題となりそうです。

I：味覚・嗅覚に関わるシーンとしては、NPCとアンリアルで一緒におにぎりを食べる時、主人公はリアルの世界で同時におにぎりを食べて感覚を同期させてましたね。

T:リアルでラーメンを食べながら、アンリアルでワインを飲むシーンもありました。この場合、ラーメンの味はするけどワインの味はしないですよね。でも、視覚に引き込まれて、ラーメンがワイン風の味になっているかもしれませんね。

I:このソフトを動かすのに必要なスペックが書かれていましたが、スペックは、リーズナブルでしょうか？

T:あれだけのモデルを実時間で動かすには、スペックはもう少し必要な気がします。

### 3. 理想的社会を目指して

I:作品の中では脚色的な意味もあってアンリアルにのめり込んでしまっただけで現実世界では廃人のようになった越後<sup>(3)</sup>とそのアンリアルの中の人格であるラインハルト<sup>(3)</sup>が対照的に描かれています。

T:現実問題として肉体を捨てられない限りこのアンリアルな世界はほとぼりのエンタテイメントとして存在するしかないですよね。やっぱり、肉体と魂というのは人間の中では切り離せないものだから、アンリアルの中である種の経済価値が生み出される仕組みがないと結局肉体の方が先に逝ってしまいます。

I:それでは理想のアンリアルとは？

T:社会としてフラットなリアルとアンリアルの二つのコミュニティがあっ

て、共存できる世界が理想です。例えるなら、越後とラインハルトは別々ではなくてそこがもっと融合して、アンリアルで何らかの社会的成功が治められれば、現実社会にもフィードバックできる仕組みが、月並みな回答ですが必要かと思います。物語上の越後がそれを望んでるかどうかはわかりませんが、しづらみがなかったからこそ、ラインハルトはアンリアルで幸せになれていたのかもしれないです。

I:主人公がNPCの月子に対して、これまでの人生よりもアンリアルで一緒に過ごした二ヶ月の方に価値があったと告白するシーンがあります。それくらい思い込める人生上の価値をつくりあげたのはどういう技術だと思いますか？リアルな肉体感覚を伴う五感生成技術でしょうか？

T:ボディースーツをつかって発散できる単純な

欲ではなく、人間関係を構築する「時間」だけが生成できる共有する記憶を伴った性欲の実現が臨場感をもって生成できたというところではないでしょうか。

出会いから多々な困難に対処しながら少しずつ仲良くなって.. という人間関係を構築するプロセスの臨場感がすごく高いのだと思います。

I:困難を乗り越えてこそアンリアルが現実になるとラインハルトも作品の中で言っていますね。

T:この辺りのコンテキストの作り方は様々なサウンドノベル系の文化を持っている我々が持つ独特の世界観です。

I:インスタントに理想を手に入れるというのではなくて時間をかけて獲得する文脈が重要なんですね。

T:現実世界でも他者とのやりとりを通して自己を認識して人格を形成していくように、世界を認識する時に、感覚器から受容する感覚も重要ですが、他者や社会との関係性も世界を感じる重要な要素だと思います。

アンリアルの中で主人公の行動にあわせてリアルタイムにNPCや環境が変化していく中で、フィジカルには存在していませんが、主人公は現実と同等の、価値としてはそれ以上の体験をしています。VRで目指すべきは全ての人にとって実質的価値が得られる世界を実現することかもしれません。



©花沢健吾 / 小学館

### 4. さらにこの世界を深めたい人のための推薦図書

「萌える男」ちくま新書（導入本として）

「電波男」三オブックス（「わかっている人」向け）

「超人計画」角川書店（上級者向け）

付録（放映中のお勧めアニメ）

「アクセル・ワールド」（2012年5月現在TVアニメ放映中）／「ソードアート・オンライン」（2012年7月よりTVアニメ放映開始）

### 脚注

(1)「攻殻機動隊」参照

(2) 作品中のゲームの世界の名称

(3) 作品中の登場人物で同一人物であるが、リアルとアンリアルで別名を使い分けている。