

VR メディア評論

BLAME! (全 10 巻)

式瓶 勉 著

講談社 第 1 巻 ISBN 4-06-314182-9 1998 年～
第 10 巻 ISBN 4-06-314328-7 2003 年

バーチャルとリアルの逆転する世界

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)

・はじめに～インタビュアーより～

VR メディア評論 2 回目にして、「タニコレ」の中でもかなりハードルの高い作品を推薦して頂いた。まず、この作品を読む前に読んでおかなければいけない作品⁽¹⁾があり、それを読んでからであっても、全貌を理解するのが非常に困難である。困難ではあるが、何度か読み返している内にだんだんと作品世界に入り込めてくるのが面白い。これは、作品の空間性や様々な視点から物語を楽しむ多様性によるものであると考える。今回の評論についても、作品の中に明確な答えがあるわけではないので、会員の皆さんが実際に本書を読みそれぞれの BLAME! の世界を自分の脳内に創造して頂くよう意図的に物語の詳細部分には触れていない。是非、騙されたと思って一度本書を手にとって頂きたい。

・あらすじ

ネットワークの暴走により無限に連なる巨大な階層都市の中を、主人公霧亥 (キリイ) は社会を正常に戻すための核である、正常な「ネット端末遺伝子」を持つ人間を探すための果てなき旅を続ける。

1. 選書理由

インタビュアー(以下 I): この作品を推薦した理由を聞かせて下さい。

谷川先生 (以下 T): 我々が普段生活する世界では、現実を便利にするためにネットワークや情報システムが存在します。非常に矮小な例ですが、自動車の ETC は走行しながら料金所を通ることができる仕組みであり、利用者である人間にとって便利であるという点で、人間主体のエゴがシステムとして具現化されていると言うこともできます。この作品では、その主体がネットスフィアというネットワーク上に構成された巨大システムであり、人間がその周辺で細々と生きている状態が背景として描かれています。常識的に考えて、現実の世界や人を便利にするために存在するシステムが、ある時暴走し、逆転世界ができてしまうという世界観が面白い作品だと

思い推薦しました。

I: この作品では人間の能力も進化していて、人間の記憶の保存や利用により、身体を自由に替えることで生命を維持できます。そのような機能には魅力を感じましたか？

T: はい。特に時間感覚の考え方は魅力的です。作品の中の好きな台詞で、あなたの基底現実⁽²⁾にある脳はあと数ナノ秒で機能が停止するが、電子界では主観時間が変化し、そこでは生きることができるというのがあります⁽³⁾。こうした、自身の身体の時空間感覚と意識の時空間感覚が完全に分離することができる世界に憧れます。

人間を記録するという考え方は、ニューロマンサー⁽⁴⁾にも、ROM 構造物で人格を記録して利用する話はありませんでしたが、この作品はそれを超えて、その人間の記憶を記録しそれをネットワークの中で展開すれば、人間が現実で生きる時間よりも相当早く生きる事ができるということを示していてそこがすごいアイデアだと思いました。

I: その他にこの作品の魅力は？

T: 空間のスケール感ですね。ネットスフィアはシステム暴走を繰り返しながら、自分の能力を向上させるために現実の世界を作りかえています。領域は 2^乗で広がって行って、すでに地球規模ではなく、太陽系外周辺りまでかなり広い都市構造が出来上がっているように見えます。主人公の霧亥はその空間を旅していますが、ちょっとエレベーターで上へ移動するのも 800 時間かかるという空間のスケール感が魅力です。

2. 世界観を楽しむためのマンガ

I: VR 学会の会員の方を想定してどのような読み方をすればよいかアドバイスはありますか？

T: 何回も読んで下さいとしか言いようがありませんね。私も数十回は読み返しています。それでも読む度に新しい発見があります。作品の wiki⁽⁵⁾ はありますが、そこから入ると自分で発見する楽しみが半減します。wiki は何度か読んだ後に見る事をお勧めします。

I: 参考図書としての NOiSE はどのタイミングで読めばよいですか？

T: NOiSE を最初に読んでからこの作品を読むことを薦めます。ネットスフィアは本来理想的なシステムとして出来上がりつつあったのだけれど、暴走してしまったということや、珪素生物⁽⁶⁾ というのはこういう背景から出来上がったということを前提条件として知っておくと物語全体の構造がある程度理解し易いです。

1 回で理解しようと思わずに、噛めば噛むほど味が出ると言いますか、そういった読み方をした方が良いと思います。あと、最近のマンガだと台詞だけ追って読む作

品も多いですが、そういう読み方をすると全く理解できないと思います。

I: 画集を楽しむ感覚で何度も読んで楽しむ作品ということですね。

T: 最初のうちは、内容を追っていくのにせいっぱいですが、読み続けていると、この線画はこういう意味で書かれているのかとか、こんなところにこんな書き込みが.. など気づくところがたくさん出てきます。

I: 読む度にそういう発見を楽しめるようになるんですね。

3. 身体と自我の関係

I: 始めに自身の身体の時間感覚と意識の時間感覚が完全に分離するという話をしましたが、その時の自我がどこに宿るのかというのが疑問です。本来自我みたいなものは自身の固有の身体から知覚される情報の積み重ねから形成されていくのかと考えているのですが、この物語のように身体と意識が分離されていると、自我の作られ方も変わってくるのではないかと思います。

T: 例えば、VR の世界やネットワークゲームの世界のアバターは簡単にのりかえられます。

アバターが変わると会話内容が少し変わるかもしれませんが、アバターが変わっても、ユーザーが受ける情報は変わらないですよ。

I: でもネットワークゲームの中のアバターって知覚しないですよ？

T: アバター自体が、3D のアバターになったとしてもそんなに変わらないのではと考えています。ネットスフィアから見たところの代理構成体⁽⁷⁾は基底現実へ出るためのアバターです。その後ろが AI であるか、人がベースになっているかの違いだけです。シボ⁽⁸⁾が身体をのりかえて珪素生物にのりうつった時も我々がもうちょっと進んだ 3D のネットワークゲームでアバターをのりかえるのと近いものがあるのではないかと思います。そういう世界で作られる自我というのは、多分、身体をのりかえたことも含め自我になるのかなと思います。

I: 私には、霧亥は人間と思えませんでした。作品に出てくる、人間と形状が全く違う小さな羽の生えた生物や USB メモリースティックに似た生物の方が思いやりや欲望など人間特有の感情があるので人間らしく思えました。人間特有の感情を保持しているかという意味で、霧亥が人間である証明がどこにあるのか、はっきりとはわかりませんでした。

T: それらの生物は霧亥が現れて初めてそういう感情が出てきたのではないかと思います。コミュニケーションによってそういった感情を起こさせたということは、まさに人間的行為であり、霧亥が人間であることを表していると言えます。

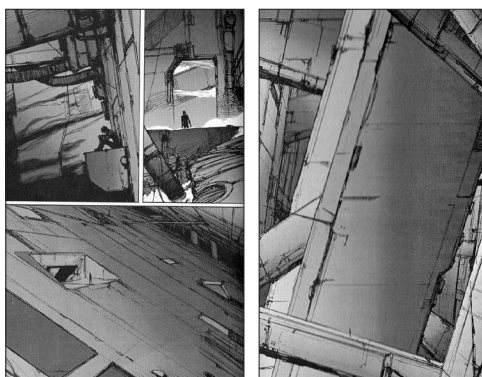
ただ、霧亥を含め、この作品に出てくる人間の脳の構造が実際どうなっているのかもはや想像もつきませんが..

I: 不思議な物語ということで、後は、読者の皆さんにそれぞれ判断をおまかせしましょう。

4. さらにこの世界を深めたい人のための推薦アニメ

「serial experiments lain」(DVD 全 5 巻)(ネットの世界と現実の世界が深いレベルでリンクしているという意味で近い。)

「涼宮ハルヒの憂鬱」(DVD 全 8 巻)(物語の中で描かれる、情報統合思念体と長門有希が、BLAME! の中のネットスフィアと代理構成体の関係に近い。)



© 式瓶 勉 / 講談社

脚注

- (1) NOiSE (全 1 巻) 式瓶勉著 講談社 ISBN-4063142787
- (2) いわゆる、現実世界のことを示す。
- (3) BLAME! 4 巻 p.12
- (4) 1984 年カナダで出版された、ウィリアムギブソンによる長編 SF 小説。日本では早川書房より 1986 年に出版される。80 年代流行したサイバーパンクの代表的作品と称される。

- (5) BLAME! Wikipedia [http:// ja.wikipedia.org/wiki/BLAME!](http://ja.wikipedia.org/wiki/BLAME!)
- (6) ネットスフィアを防衛するシステム「セーフガード」より流出した技術で人間とは異なる珪素基系の物質で構築した生物。NOiSE ではカルト集団の儀式として珪素生物が生まれたことが示唆される。
- (7) 「ソフトウェア」が基底現実干渉する時に用いる身体
- (8) 主人公と共に旅をする人物。生電社と呼ばれる生体、電腦に関する研究を行う会社の元主任科学者