

VR メディア評論

未知次元 (全2巻)

菅原そうた 著

双葉社 第1巻 ISBN 13-978-4575835786 2009/2/12 発行
第2巻 ISBN 13-978-4575836660 2009/9/12 発行

ループ世界の果ての5千年後の自身のあり方

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)

・あらすじ

ありふれた日常生活の中、突然のデジャブに襲われるショウ。その原因は、年老いた科学者が永年の研究の末作り上げた「ループマシン」による5千年間の同じ1日の繰り返しにあった。普通の生活に戻りたいと願うショウが、5千年間続いたループを終わらせた瞬間、空から謎の生命体である意識情報生命体が現れ、ループの中にいた街の住民たちが次々に襲われていく。意識情報生命体は人類の敵か味方か...

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): SF (サイエンスフィクション) としては古典的なテーマである、時間のループとひとまとまりの意識という話を作者のオリジナリティで表現した面白い作品だと思い推薦しました。

I: オリジナリティと思った点はどのようなところにありますか?

T: 一般的に SF 系の小説だと、学者や、どちらかという知識レベルの高い人が主人公のことが多いですが、この作品は SF 系の内容でありながら、普通のどこにでもいる若者が主人公です。倦怠感のある日常から物語が始まっていて、そこからの変化量がかなり大きく印象的でした。古典的テーマではありますが、VR 学会の会員の方にも楽しんでもらえる作品だと思います。

2. 「幸せ曲線」ドリーム

I: 物語のはじめにループマシンを作った博士が出てきます。

T: はい。博士がこれを発明する際に定義した「幸せ曲線」の仮説は気に入っています。

I: 人間は相対的な変化から幸せを感じるという仮説ですね。同じことを繰り返していると最初は幸せに感じていても徐々に慣れてしまっていて変化がなくなり幸せを感じな

くなるので永遠に人生最高に幸せだった時を繰り返すためにループマシンを博士は開発しました。

T: 楽しかった時の動画や写真を見返して思い出を追体験しているような状況を現実空間で実現してしまったのがこの博士の発明です。

I: リコール社 * のシステムを使って、常に自分の幸せだった記憶を繰り返しているようなイメージですね。

T: 幸せ曲線に似たような考え方ですが、以前に「幸せ VR」のようなことを考えていたことがあります。ウェバー・フェヒナーの法則にあるように、人間が知覚する感覚量と物理量は比例関係にはありません。その法則を感覚量ではなく、「幸せ」のような人間の高次な認知レベルでも実現できないかと考えました。MixedReality の技術で現実世界の情報のフィルタリングや入出力情報を制御することで、現実では少しのプラスであっても主観的には大きな幸せを常に感じるようになるようなシステムができないかと考えました。

3. 達成感 = 幸福?

I: 少し本の主題からはずれてしまうかもしれませんが、「幸せ」はどういう時に感じる感覚なんでしょうか。

T: 単純ですが、自分の行動に対してのわかりやすいリターンや、わかりやすいレベルアップなど、達成感があることが幸せにつながるのではないのでしょうか。こうした達成感が VR の没入感の指標としても重要なのではと最近考えています。

I: 達成感はそれを得るためにある程度時間が伴うものですよ?

T: はい。時間やお金をある程度使っているということで、人間の側がリターンとして、これだけコストをかけているのだからこれはすばらしい物だと思いつけ、その結果が没入感覚につながるのではないかと思います。

I: 時間を費やし能動的に人間が動いた結果、没入感を自ら創り出すということですね。

T: VR のシステムでも、インタラクティブ性を重視するのは、能動的に人が動いて達成感を創り出す要素が入っているからではないかと思います。

4. 欲望のカタチ

I: 意識情報生命体の中に取り込まれたショウの友人が、我々のような旧人類の果てなき欲望を環境破壊や戦争などで例えて、そういう欲望がない世界がここにあると話していました。意識が肉体を離れ共有されることでそのような世界が実現するのでしょうか?

T: いわゆる今あるような戦争はなくなるけれど、それに



© 菅原そうた / 双葉社

類するフォーマットが向こうの世界にもあるのかなと思います。意識情報生命体の中でも共有できる情報がレベルにより違うように思いますし、より優れた意識に成長するためのレベルアップの争いなどはありません。

I: 肉体があっても意識だけになっても人間の本質は根本的に変わらないということですね。

T: はい。人間の脳の仕組みをそのまま意識情報生命体のシステムにコピーしているのであれば同じことがおこるだろうと思います。主人公のショウが、肉体が存在しなくなるとおいしいものが食べられなくなると言っていました。あれは肉体が存在している前提での食欲という欲望の話であって、意識情報生命体では、違う質の欲望が生まれると考えられます。

I: 肉体を離れた意識に近い話題として、現在でもネットの中の人格問題がありますね。個人の匿名性があるネットの掲示板などは、極端に意地悪な書き込みをする人がいます。あれは、肉体をもった個人が隠蔽されているがゆえに露呈する新しい性格なのでしょうか。

T: 私たちが生身の肉体で社会と接点を持っている時は社会という枠組みに摺り合わせている部分があるように思います。肉体の接点がない分、単純だけれども、テキスト情報だけで自分の存在感を表出させるため、言葉の使い方が普段と違ってくるのかもしれませんが。

I: 作品の中で5千年後の未来人でも肉体を保持している人たちがいましたね。外見は全く違っていましたが、少数派ではありますが、どうしてあの人達は身体を保持することを選択したのでしょうか。意識情報生命体に入ってもよかったのではないかと思います。

T: 5千年の間に何が起こっていたのかは定かではありませんが、賛否両論の議論があったのだと思います。肉体を捨てて意識の世界に入り究極の知恵を求める人たちがいて、それに反して、やはり自分の身体が大事だという人もいて、そして肉体があったとしても頑丈な身体が欲しいから遺伝子レベルで肉体改造をしてサイボーグ化していったのでしょう。

I: どちらがいいというよりも、価値観の問題だということですね。

T: この作品では、肉体を選んだほうが少数派で、淘汰されていましたが実際どうなるかはわかりませんね。また、意識生命体についても、究極の知恵を求めらるれば、地球の人たちだけの意識ではなく、地球以外に住む生物の意識もどんどん取り込まないともったいないですね。

5. 意識情報生命体～ネットの中の個性

I: 意識情報生命体は、旧人類のあらゆるデータ情報を蓄積することで完全なる知をめざしています。情報を共有することで全てを知ることができる意識情報生命体の中で生きている個人には個性は出るのでしょうか？また、

その個性はどのように保たれるのでしょうか？

T: 現在でも、皆が等しく膨大な情報を得て、平均化していくという話は、言語の壁はあるものの、ネットで情報を検索したり、テレビで同じようなニュースを見ることで、入力される情報は等しくなりつつあり、その情報量が多い程、情報の質は平均化してくるようになります。

I: 平均化することで、同じ情報を共有できるようになり、例えば、「大きな木」と言った時に同じものが思い浮かぶようになると、人間同士の理解は深まるのでしょうか。

T: 理解は深まるけれど、何も生み出さないかもしれませんね。

I: 組織の中で同じような人たちが集まると何も生み出さないのと同じでしょうか。

T: 完全に均質になることは多分ないと思いますが、情報のフローは差異が大きければ大きい程流れる量が多くなるはずなので、ぶれの幅が狭くなってしまうとフローがおきなくなるのではないのでしょうか。

I: 情報がフローすることによって何が生まれるんですか？

T: その辺りは諸説あるとは思いますが、私は情報フロー自体が目的だと考えています。そして、たまたま結果として文明ができて、発明が起きたりしているのではないのでしょうか。人が生きている限り、流れ続けるものではないかと思っています。そういう意味では生きている間泳ぎ続けるマグロと似ていて、人は外部から情報を取り込むために情報をフローさせ続けたいといけなんでしょう。

T: 意識生命体という用語があるかもしれませんが、現在のネットでの状況は大分近いところにきているように思います。膨大な情報や情報の均質化、その中で個性をどう創造するのかというところが、この作品では結論は何も出ていませんが、考えるきっかけになるのではないのでしょうか。

I: ありがとうございます。

6. さらにこの世界を深めたい人のための推薦マンガ・アニメ

・時間のループ関係

「涼宮ハルヒの憂鬱」『エンドレスエイト』(アニメ)

「時をかける少女」(アニメ映画)(2006年角川ヘラルド映画)

・意識の集合体関係

EDEN(全18巻) 遠藤浩輝 講談社(マンガ)

エヴァンゲリオン(アニメ映画)

交響詩篇エウレカセブン(アニメ)

脚注

* リコール社(Rekall): フィリップ・K・ディックの1966年に発表した短編小説「追憶売ります」の中に出てくる記憶を売る会社。この小説は映画「トータルリコール」の原作。