

# VR メディア評論

## 未来日記 (全 12 巻)

えすのサカエ 著

角川書店 第 1 巻 ISBN 4-04-713839-8 2006/7/26 発行 ~  
第 12 巻 ISBN 978-4-04-715679-1 2011/4/26 発行

### 未来のわたしの未来の予測

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

周囲に関わろうとせず「傍観者」であることを望む天野雪輝は、見聞きした全てを携帯電話の日記に付けていた。ある日、雪輝の空想のはずだった時空王「デウス・エクス・マキナ」により、自分がまだ体験していないはずの未来が日記に書かれるようになる。後に、同じように「未来日記」を持つ人間が自分を含め 12 人いること、その 12 人による次期時空王の座をかけた殺し合いのサバイバルゲームが開かれていることを知り、雪輝はクラスメイトの未来日記保有者、我妻由乃らとこの殺人ゲームに立ち向かっていく。

#### 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):** 従来の VR 研究そのものではないですが、次の VR を考えた時に必要な要素が含まれているのではないかと思います。

**I:** 次の VR の要素としては何に注目していますか？

**T:** 作品のテーマである未来予測の話がライフログの要素から見てすごく面白いと思いました。

**I:** 従来の VR の中のシミュレーションという考え方は少し違うということですか？

**T:** そうですね。基本的に従来の VR では現時点の状態をいかに正確にビジュアライズするかという話しが重要だったことに對し、徐々に、ライフログやビッグデータに象徴される「予測」を VR においてもビジュアライズする必要性が考えられるようになってきたと思います。

#### 2. VR 中の未来予測

**I:** VR 中の未来予測と言った時に、さきほど言っていたビッグデータと言われるような研究領域とは何が違うと思いますか？

**T:** 未来予測して見せること自体が、ビッグデータと言われる研究領域での主目的であり、予測を見せた結果、利用者の行動がどう変わるかということに関しては目的

がおかれていないように思います。結果を見せることで変わっていくユーザーの未来も含めて考えるのが VR で議論すべき未来予測研究の特長だと思います。

作品の中で、最初は未来日記を見て危機を回避する単純なやりとりだったのが、お互いに日記を見ながら相手がどう思うか、数手先をよみながら行動するようになっていきます。この描写が、ただ未来予測をみせるだけではなく、予測の結果、さらに人がどういう行動を起こすかをさらに予測し、ユーザーに見せていくという VR 的未来予測と合致していると思いました。

**I:** 作品では、当事者や関係する人間を含めた未来予測がされているのでかなり入れ子状態になっていて、複雑なことをやっています。

**T:** 初期のシステムと言われている The watcher<sup>(\*)</sup> はそんなに難しくないシステムのように思いますが、前述したように、ただ未来日記を見せるだけではなく、予測している者同士の相互作用も含め実時間でシステムが未来予測を書き換えていくところが複雑かもしれません。

**I:** 作品の中で日記を保有している人によって、閲覧できる内容が限定されていました。予測する時に利用するパラメータは本来無限だけれど、内容を限定することでシステムとして実現可能性がありそうに思いました。

**T:** システム開発の点から現実的ということもありますが、人が知りたい興味に応じて未来を見せるのは、自然なインタフェースですよ。

ライフログで仮に自分の 1 日を全て記録す

ると、それを見るのに 1 日かかるということがよく言われますが、その人の 1 日を本人の興味に応じてダイジェストにして見る事ができればそれが一番効率的な再生システムですよ。

**I:** 一方で、自分の興味というフィルターでは自分のエゴな視点でしか未来が見えないので、自分のフィルターにひっかからないからこそその発見などを見落としてしまう可能性があります。

**T:** 作品では、それも含めた予測になっていました。もし自分だけが知っている事象だけで判断すると、おそらく実際におこるものとあわないはずですよ。人は、自分の経験と見た物に基づいて判断するけれども、現実には違うことがよく起こりますし、人によっても受ける印象が様々です。

**I:** となると、未来日記では、現実世界を忠実に再現した世界というよりは、個々人がフィルターを通して見ている世界を再構成することが重要ということですか？

**T:** 私の研究室でやっているメタクッキーの研究も、物理的に正確に再現するのではなくて脳の中でその体験を



©えすのサカエ / 角川書店

したと思わせるということを重視しています。つまり、客観的に世界を再現するのではなく、未来予測も個人にあわせたエゴセントリックな予測を見せるということを考えていく必要があると思います。もちろん、未来を客観的に再現するというのは重要な課題ではありますが。

I: 少し違うかもしれませんが、個人志向という点、コンテキストウェアネスの研究などが出てきますが、その研究との違いは何ですか？

T: コンテキストウェアネスでは、情報を利用者が受動的に利用している印象があります。利用シーンの問題もありますが、例えば、食事をするならこちらがオススメですよというような、検索結果の閲覧利用の域を超えないようにみえます。予測が、積極的に利用者に関わりあうというより、結果を見せて判断を利用者にゆだねているようですよね。自分という主体を軸にし、どう行動するかも含めて未来が関わっていくという点で、コンテキストウェアネスとは違います。

### 3. 未来予測システムの実現可能性

I: 作品に出てきた日記のシステムの実現可能性についてはどう思いますか？

T: 多くの人が同じような行動をするパターンがわかってくれば、例えば、観光などで初めていった街で自分と同じようなことをやっている人がこれから周る未来の観光ルートは大体予測できそうです。これまでも、旅行会社が提供するツアーや個人で旅程をきちんと計画して、事前に下調べをしている人もいます。何時の電車に乗って、どこに行き、何を食べて何時の電車で帰るといったような詳細な予定を紙に書いておけば、それはほとんど未来日記と言えます。乗り換え案内のシステムも未来日記ですね。

それから、去年の卒業論文の研究で、未来日記のシステムを学生さんが開発しました。それは、論文とか、原稿とか未来に決まっているメ切りを入力することで、そのメ切りまでの仕事量などを他のメ切りも含め最適に時間配分して予測してくれるシステムで、仮に現在さぼり続けていると、未来で寝ずにやらないと絶対に合いませんよということをシステムが示してくれます。仕事量を時間に換算し、未来の計画として最適に配分してくれるようなものというのは現実的な未来日記の仕組みとして考えられます。

I: 与えられた予定を時間通りにこなすだけというのは、未来と言えるのかという疑問が出てきます。

T: 観光の話に戻りますが、ツアーは人が計画したものに沿って進むので与えられた未来になってしまいますが、自分で計画したスケジュールに基づいて行動するのは、自分で選択した未来なので、未来と言っているように

に思います。

自分の計画したスケジュールに沿って行動しても、自分の未来を勝手に決められたと思う人はいないでしょうし、さらに予測を高度化すると、電車で席を移動したら、未来予測が変わって、目的地に到着する時間が自動更新されるような仕組みはできそうですね。

それから、増殖日記<sup>(\*\*)</sup>のようなシステムは面白いですね。テキストベースでやるんだったら市がそういうサービスをすぐに始めても面白いのにと個人的には考えます。

I: ありがとうございました。

\* The watcher 作中に出てくる未来日記のひとつで、他者の未来日記の予知内容を覗き見る能力を持つ。未来日記の最初のプロトタイプ。

\*\* 増殖日記 作中に出てくる未来日記のひとつで、サーバ機能を持ち、他者に未来日記の力を与えることができる。与えられた未来日記は電波の届かない場所だと日記が更新されない。

#### 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・ゲーム「マンガ」

- ・ジョジョの奇妙な冒険 Part3 スターダストクルセイダース ごく近い未来を、漫画を通して予知するトト神というスタンドが描かれている。
- ・ジョジョの奇妙な冒険 Part4 ダイヤモンドは砕けない 主人公岸辺露伴は対象を本状態にして体験情報の読み書きが可能である。
- ・ジョジョの奇妙な冒険 Part5 黄金の風 登場人物の1人のディアボロのスタンド(キング・クリムゾン)として短時間の時間を消し去り未来へ干渉する能力が描かれている。
- ・BLACK CAT (全20巻) 矢吹健太郎 ジャンプ・コミックス 数秒先の未来を見ることが出来る予知眼、目に見えるすべての動きをスローモーションに見ることが出来る支配眼などが描かれている。

#### 「アニメ」

- ・ガンダムW ゼロシステム(ウイングガンダム・ゼロ、ウイングガンダム・ゼロカスタム、ガンダムエビオンに搭載された装置)で外部の状況を判断してどういう行動をパイロットがとれば最適に敵を倒せるのか予測できるシステムが登場する。
- ・コードギアス反逆のルルーシュ R2 直近の未来を読むギアス(特殊能力)が作中に描かれている。

#### 「ゲーム」

- ・Dark Souls(ダークソウル) PlayStation3用アクションRPG(2011年) オンライン接続により、他者が敵に倒された場所に血痕が残り、どのような戦いがあったかを再生できる血痕システムが実装されている。血痕が多く残っている場所では自分の未来も同じ事が起こることを容易に想像させる。