

VR メディア評論

クロスロオド(1～11巻)

倉田英之(原作) okama(漫画)

集英社 第1巻 ISBN-10: 4088766695 2004/8/19 発行～
第11巻 ISBN-10: 4088791657 2011/6/17 発行

究極のナノテクノロジーによる衣服戦争

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

発達したナノテクノロジーによりコンピュータの小型化が進み、服とコンピュータが融合した時代の物語。服飾ブランドが国家としての勢力を持ち、服を仕立てるデザイナーとその機能を最大限に引き出すモデルが時代の主役に踊り出る。生まれてすぐに捨てられた主人公のファーガスは貧民街で仕立て屋をしているが、双子のジュニアとの再会をきっかけに外の世界へ自分たちの出生の秘密を探す旅に出発する。

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):

個人的にとっても好きな作品という理由が大きいです。またこの作品の中心にある「服」が先入観も手伝って、デザイナーの感性や見え方などが重視される製品で、VRやデジタル技術とは遠いところにあるものだと思っていたのですが、この作品ではまさに服を中心に、VRに最も近いテーマで物語が構成されているのが面白いと思いました。

技術的な面からみてとても面白い作品ですし、エディプスコンプレックスなどを取り混ぜたオーソドックスな物語展開などもとても楽しめる作品だと思います。

I: 服だからこそその表現が随所にみられ、この作品のオリジナリティを高めていますね。

T: はい。ビジュアル的にはロボットを題材にしたSFマンガ以上に自由な表現ができていると思います。作品では服のデザインコンセプトが違う7つの国⁽¹⁾が存在していて、国ごとの服がセンスよく描き分けられています。また、各国の服の機能に応じた戦い方も存在し、その服を着たモデル同士が戦うので、戦い方もバラエティーにとんでいるし、ビジュアル的にもインパクトがあり楽しめます(図1)。ロボット同士の戦いだと、機能の違いはもちろんです。あくまでもロボットという構造からは自由になれないので、この作品ほどの戦いの面白

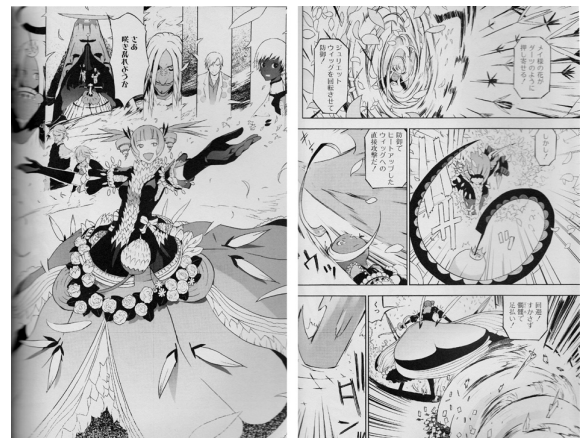


図1 クロスロオドより(ロイヤルカストラートの戦闘服と戦闘の様子)
© okama / 集英社

さは表現できないのではないかと思います。

I: この作品には様々なガジェットが出てきます。

T: ガントレット⁽²⁾というウェアラブルなミシンが出てきたり、自律歩行が可能な機能的なクローゼット⁽³⁾なども出てきます。これらはガジェットとして面白い機能を持っていて、実現可能性を考えるだけでも楽しめそうですね。

I: フィジカルゲーメスト⁽⁴⁾という繊維もかなり先進的な考え方ですね。

T: はい。デバイスを組み合わせてなんとかやっていこうという者からすると、フィジカルゲーメストは発想が全く違うものでとても面白いと思います。またこれを使って、環境問題を解決するために惑星に服を着せる⁽⁵⁾という考え方も斬新で素晴らしいと思います(図2)。例えばgoogleは地球をデジタル化しようとしています。それはセンシングとアーカイブにすぎません。VRでは、デジタル化した先にそれを制御、もしくは活用するというインタラクティブ性が欲しくなります。



図2 クロスロストより（地球の服とシステムのコア部の身体服飾化生命体）
© okama / 集英社

I: つまり、地球の気象をコントロールするとか？

T: はい。現実には難しいですけど、面白いと思います。衛星などいまは環境データを取得するための機能しかありませんが、環境データを変更する機能が搭載されることで、ちょっとした変化をある場所に与えるだけで台風の経路を変えるなどできないのかな、という期待はあります。

I: フィジカルゲーメストについては生体そのものを繊維にするというところから、記憶の話として作品の中では展開していました。

T: フィジカルゲーメストの繊維の量と記憶や思考の量の相関が高いのが興味深かったです。物理量と心理量の相関が高いということですね。フィジカルゲーメストとして多くの生体情報を糸に織り込むことで、その人個人の記憶や意識が半永久的に残せるというのはサイボーグの進化版とも考えられます。

I: 意思を持つ布というコンセプトはぐっとくるものがありますね。

T: はい。そもそもフィジカルゲーメストのアイディア

は日本をモチーフにした世楽の、素材を活かす服作りの発想を原点にしています。そこに西洋的な物作りの方法論が融合して開発されたものです。日本独特の発想を活かしたVR研究を目指す意味でもこの作品にある各国の思想の対比は興味深いですね。

脚注

- (1) ロイヤルカストラート、世楽、グラウンドダーク、ニケ、チャリオット、ユニイズム、モノリスの7つの国を示す。ロイヤルカストラートは華美な装飾的服、世楽は着物をモチーフにした服で、多くの機能が織り込まれていながらも着心地が良いのが特徴。ちなみに、ユニイズムの服は無駄をすべて削ぎ落としたコンパクトなフォルムが特徴でありユニクロをモチーフにし、ニケは運動機能を拡張するための服を特徴としていることからナイキをモチーフとした名称であると推測される。
- (2) デザイナーが使用する腕装着型マシン。腕や指を動かすことで小型から大型のマシンを操作できる。
- (3) 自律歩行型のクローゼット。衣服を圧縮して収めることで、最新型のモデルでは3000着の衣服を収めることも可能。洗濯や衣服の管理、検索や素材の最新情報をアップロードしたりできる。音声引出しとよばれる機能で音声認識により所望の衣服を取り出す。
- (4) 身体服飾化生命を示し、布の繊維と人間の神経回路を一体化させた存在。
- (5) この時代に人々の生活を脅かしていた有害な光線や気象から人を護るために考えられた仕組み。地球を大きな服で包み、有害な光線が入り込むのを防ぎ、気象のコントロール等も行える。ドレス・スカイは、フィジカルゲーメスト化した主人公の母親が基盤となっている。