



VR メディア評論

蟲師 (1～11巻)

漆原友紀 著

講談社 第1巻 ISBN 4-06-314255-8 2000/11/22 発行～
第10巻 ISBN 978-4-06-31537-3 2008/11/21 発行

生命の原生体というメディア

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

見慣れた動植物とは形が全く異なる生命の元として存在する「^{むし}蟲」を起因とする、人々や彼らが暮らす山里などでおこる事象に対峙する「蟲師」のギンコを主人公とする物語。時代背景は「鎖国を続けた日本」もしくは「江戸期と明治期の間にある架空の時代」で、ギンコ以外の登場人物は全て和装で、伝承された昔話を想像させるノスタルジックな展開のオムニバス形式の物語。

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だということが第一ですが(笑)、この作品で扱っている「蟲」という、生物ともなんともつかないものや、人間との関わり合い方など、我々がコンピュータやネットワークとの関わり合う中で感じている事と近いのかもしれないなというところがあったので推薦しました。

I: 様々な特性を持つ蟲が毎話出てきます。VRの研究にもヒントになりそうなアイデアが多くの話に盛り込まれていますね。

T: はい。物語の根底にあるテーマに、^{ことわり}蟲の理と人の理の相容れなさがあります。これは、コンピュータの理と我々の感覚との違い、例えばコンピュータはメモリーに書き込まれたことは忘れませんが人間の記憶は時間経過により変容するなどそういう理の違いから生まれる「ずれ」の存在を意識させます。

I: 普通の人には見えない蟲であるが故に、その「ずれ」を普段意識するのは難しいといったところも、コンピュータを当たり前にするようになった現代人の有様に通じるものがあります。

T: コンピュータを我々は利用しているつもりになっているけど、コンピュータの登場の前と後で人の生活も変



図1 蟲師「臉の光」より(1巻 P.153)
© 漆原友紀 / 講談社

わってきていると考えると、コンピュータの理にあわせて人の理が変わってきているとも考えられます。

I: いくつかのエピソードから蟲師の世界観を紹介したいと思います。「^{また ひかり}臉の光」(1巻第4話)は目を閉じることで見える光の残像を物語の中にうまくとけ込ませ、表と裏の臉を閉じることで到達する世界を描いています(図1)。

T: 作中の裏の臉を閉じるという言い方も直感的に理解できますよね。カメラに例えて考えると、レンズのカバーで閉じるのが表の臉を閉じることで、裏の臉はCCDに到達する光をシャットアウトする、つまりは電源を切ることなのかと思います。外界からの情報をシャットアウトするのが表の役割だとすると、本当に見ようとする機能をシャットアウトするのが裏の臉と解釈できます。裏の臉に関しては見ようとする意思の目になりますから魂と肉体との間を遮断するようなことかと思っています。それを閉じて自身の肉体や魂から完

全に自由になった状態で到達できる世界を蟲と関連づけて描いています。

I: 魂と肉体に関連する話は蟲師にはたくさんでてきますね。

T: はい。「棘のみち」(7巻第4話, 5話)のエピソードでは、光酒⁽¹⁾からつくった人工の魂を肉体に入れることで記憶を代々受け継ぐ話が出てきます(図2)。仮に、人間の知的活動やそれに相応し蓄積される記憶が魂に相当するものだと定義するとその魂の元になる原子核のようなものが光酒で、最終的に0か1かの情報しかもたない単純なものと理解できます。それを多様に組み合わせてできたのが様々な蟲であると考えられます。我々の記憶や考え方が電子化されるということは、もしかすると組み合わせでできた蟲に相当することなのかもしれません。電腦化されるというのは人工の魂が入るような話かもしれないですね。

I: 「常の樹」(10巻第2話)では、村の守り木だった木の記憶をうけついで話があります。ビジュアル的にも人の足が木のようになっていますが、木の記憶を受け継ぐことで長い歴史の中で起こった災害を予知することができるなど、どこか地球シミュレータ⁽²⁾が一人の人間の中に存在するかのように見えました。

T: ウィキペディアなども100年データを蓄積していったら似たようなものになりそうですね。

T: 臨場感について考えさせる話として、「露を吸う群」(2巻第3話)があります。これは、1日ごとに生まれ変わる蟲に寄生された人間が蟲の時間に同調して生死を毎日繰り返しています。作品では、生死を繰り返すことで毎日が新鮮で余計なことを考える暇がないくらい充実していることを寄生された人が告白していますが、蟲の主観時間の立場で考えれば、たった1日であっても人間の一生分の生を生きた密度が体感できるということです。

臨場感を感じさせる時に必要な要素として、時間の密度や主観時間が関係しそうなことをこの作品から考えさせられます。逆に、映画やテレビなど3倍速や5倍速で見続けていると普通に再生するとひどくゆっくり感じるようになるように、主観時間を意図的に制御することで、人の行動特性を変えることができる可能性もあるかもしれません。

I: 「虚繭取り」(4巻第1話)で蟲師の連絡手段とし

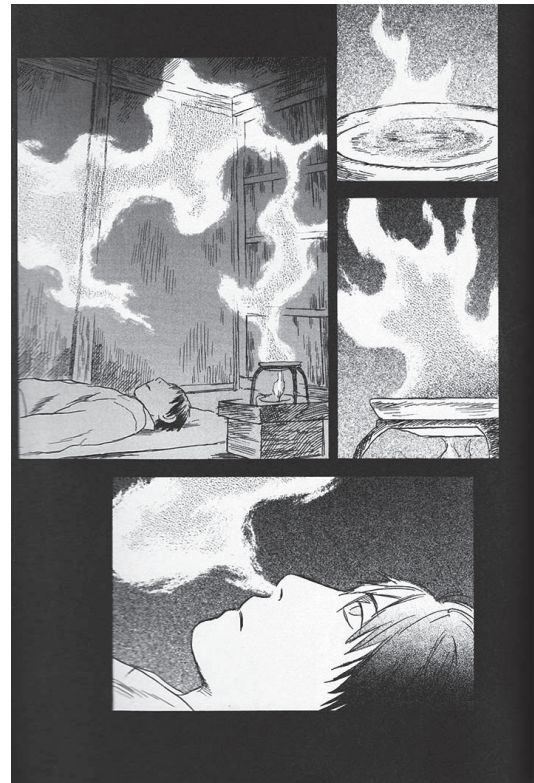


図2 蟲師「棘のみち」より(7巻 P.171)
© 漆原友紀 / 講談社

て使っている蟲の宿る繭を使った通信網はインターネットを彷彿させる興味深い通信手段です。

T: はい。その他にも「枕小路」(1巻第3話)は夢が現実になってしまう物語ですが、夢が現実に投影される様はMRの世界と近似していますね。

* TVアニメ「蟲師 続章」が2014年4月よりTOKYO MX・群馬テレビ・とちぎテレビ・ABC朝日放送・BS11にて放送中です。ネット配信もありますので、興味のある方はご覧下さい。<http://www.mushishi-anime.com/onair/>

脚注

(1) 普段は真の闇の底で泳ぎ回っている蟲。光酒が近づいた土地は草木が豊かに育ち、枯渇すると土地が枯れて行く。命の水と称される。

(2) 地球シミュレータ 海洋研究開発機構(JAMSTEC)に設置されている、地球温暖化予測や地球内部変動研究など地球規模のシミュレーションのためのシステム <http://www.jamstec.go.jp/es/jp/system/index.html>