

James P. Hogan 著 大島豊 訳

仮想空間計画 (Realtime Interrupt)

創元SF文庫

ISBN 4-488-66321-4

東京創元社

評者：(株)ATR知能映像通信研究所 野間春生



VR、特に仮想世界での活劇をストーリーの軸としているSFと言えば、誰もが読み砕くのに苦勞するWilliam Gibsonの“NEUROMANCER”、本学会のキーパーソンである廣瀬先生が解説を寄稿している柗悟郎の“ビーナスシティ”、最近公開された映画“Matrix”など、枚挙にいとまがない。

“仮想空間計画”というタイトルの本書は、全感覚直接結合インタフェース、Direct Neural Coupling、拡張仮想相互作用環境、深層選択起動法、結合神経共鳴、など、本学会員ならば誰もが引き寄せられるようなキーワードが網羅される、仮想世界を舞台としたハードSF小説である。

未読の方のために、ストーリーを簡単に紹介する。主人公のジョー コリガンは自分が進めるVRシステムの開発中の事故で記憶を失い、以来12年間、その後遺症に悩まされながら、よく知っているはずなのに何故かいつまでも馴染みのない世界で生活をしていた。そこに突然現れた女性は彼にここが仮想世界であり、彼らは接続されたまま12年間が過ぎたのだと告げた。ストーリーは彼らがそこをいかに脱出するか……と展開するわけだが、この点では他のVR物SFと大差はない。本書の読みどころは、そのストーリーにHogan流のハードSFのエッセンスがたっぷりと盛り込まれている点にある。

著者J.P.Hoganは現代ハードSF界の代表作家の一人である。ハードSFとは、既存の科学的事実に出来る限り即し、そこに作家のアイデアをフィクションとして外挿して、細部を最も詳しく描いているSFと定義される。Hoganはこの外挿作業にかけては超一流の腕を有しており、本書でも、神経直接接続型のVRシステムのアイデアや夢を利用したリアルな仮想世界の圧縮再現手法、AIの進化のための仮想世界の利用など、自称プロのVR研究者でさえも可能性をつい検討してしまうようなアイデアが満載されている。

これらのエッセンスの現実味を支えるために技術的な現状と限界についてもしっかりと押さえられており、サザランド、ミンスキー、PARC、AMES、CMU、SRI、MITそして、京都の先進テレコム研究所（本書95ページ参照）と、おなじみの現実が“物語のリアリティ”を高めるのに一役買っている。

もう一つの彼の魅力は、科学技術に対して心から明るい未来を抱いている点である。彼の作品の主人公はほとんどの場合、研究者か技術者であり、その成果を悪用する政府や会社幹部、軍人が悪役として登場する。決まって、最後には（やや楽天主義のきらいもあるが）科学技術への希望を携えたハッピーエンドで終結する、いい意味で単純明快なストーリーである。

もし本書を読まれて、さらに彼の作品を読んでみようと思われた方には、まずデビュー作の“星を継ぐもの”をおすすめする。ここでは月で発見された異星人の遺体を巡って、人類発祥の謎までを追求していくストーリーが展開される。また“未来の二つの顔”ではAIの進化について、“造物主の掟”では人工生命について、“創世記機械”では重力理論と、いずれもホットな話題を材料に独特のストーリーを展開している。

最後に、彼の翻訳作品を愛読している経験から一つだけ注意させていただく。彼の作品はいずれも500ページを超える長編揃いである。しかもプロットは複雑なうえに登場人物も多く、中盤までに読み至るに数日を要する。しかし、中盤以降はジェットコースターのごとく一気に読み進めざるを得なくなり、毎度のことながら夜を明かしてしまうのが常である。くれぐれも、終盤が休日となるようスケジュールを調整しながら読み進められたい。