

1 プロローグ

これは、私だ。私のアバターだ。私は今コンピューターを操作している。これは、すべてこのコンピューターの中で起きる出来事だ。歴史をさかのぼると、最初期のコンピューターにまつわる話の中に、一匹のネズミが出てくる。

1946年に開発されたENIACは最初期のコンピューターのひとつとして知られている。17000本もの真空管によって構成され、総重量が27トンにもなる巨大な電子計算機だった。

2. 電子計算機とネズミ

ENIACの開発中、安定した動作を実現するためにある実験が行われた。

その実験とは、1つの箱の中に、いくつかの異なるメーカーのケーブルと、数日間食べ物を与えなかったネズミを入れるというものだった。

当時、お腹を空かせたネズミがケーブルをかじる事故が頻発しており、開発者はネズミにとって美味しくないケーブルを知る必要があったのだ。

ネズミにとって美味しくない計算機として完成したENIACは、この後砲弾の弾道計算や原子爆弾の開発に用いられたといわれている。

3 マウス

再び、コンピューターの歴史の中にネズミが登場する。今度はケーブルをかじるネズミではなく、尻尾がケーブルで出来た、コンピューターと私たちの世界を繋ぐネズミだ。

1960年代、ダグラス・エンゲルバードはコンピューターでリアルタイムに共同作業を行うためのシステム「NLS」を開発する。この時、NLSの操作を行うために開発された入力装置の一つが、ネズミに似ていることから「マウス」と呼ばれるようになった。

マウスは、コンピューターの世界の中を、まるで手で直接掴むように操作できる画期的なデバイスだった。そのため、広く今日にいたるまでコンピューターの代表的な入力デバイスとして使われている。

しかし、近年普及している、スマートフォンやタブレットなどの新しいコンピューターからは、マウスは消え去ってしまっている。私たちの指が、静電容量式のタッチスクリーンを通じて直接コンピューターの中に触れるようになったからだ。

ケーブルを齧ったねずみと、尻尾がケーブルで出来たネズミ。
いま私たちが日常的に触れている薄い、ガラスの板のようなコンピューターからはそうしたネズミたちが消え去ってしまっている。さて、このネズミたちはどこへ行ったのだろうか？

4 ハーメルンの笛吹き男

1284年、ハーメルンの街に一人の男が現れた。この男は様々な色の混じった奇妙な服を着ていた。そして、自らを「ネズミ捕り男」であると称し、街に巣食うネズミを退治することを市民と約束した。

男が笛を吹くと、すべての建物からネズミが飛び出し、男の周りに群がった。そのまま男はネズミを連れ、ヴェーセル河へと向かった。

男に連れられたネズミはみな河で溺れ死んだ。ネズミから解放された市民たちは、何かと理由をつけて男への報酬の支払いを拒否してしまった。

これに激怒した男は6月26日の朝、ふたたび街に現れた。笛を吹くと今度は街中の少年少女たちが男の周りに集まった。そのまま男は山へ行き、姿を消してしまった。

こうして、ネズミと130人の子供達が街から姿を消してしまったのだ。

5 子供

2018年7月 文太が産まれた。

これは3Dスキャンされた文太なので、好きなだけ複製できるが、文太は一人だけ産まれた。たくさんのあり得た可能性の中の一つが文太だし、まだ小さい文太にはたくさんの可能性がある。

データのように複製ができないから、子供はかけがえないのだと言いたいわけではなくて、子供は信じられない速度で成長していくから、数週間で別人のように変わってってしまう、その同一性のなさにこそ子供が存在していて、だから親はたくさんの写真や映像で記録に残そうとする。

そうした写真や映像を見ながら、子供のどの部分が親に似たのかを探し、親のどの部分が子供に似たのかを探す。子供は親に似るし、親は子供に似る。妻と私は似ていないが、文太は部分的に妻と私に似ていて、部分的に私と妻に似ていない。

そうこうしているうちに文太はすくすく育ち、3Dデータになって、そのいくつかの複製がどこかへ行ってしまった。3Dデータになって複製されたいくつかの私もまた、その文太を探す旅に出て行ってしまった。

6 ソフトプレイ

子供を探しているうちに、ショッピングモールによくある、屋内の子供の遊び場にたどり着いた。

入り口にいるライオンの着ぐるみが、この場所について説明をしてくれた。

「ここは、安全な子供の遊び場です。すべてがやわらかい素材で出来ているので、怪我をすることがありません。」

「このような安全な環境だからこそ、子供は自由に遊ぶことができます。高いところから飛ぶ降ったり、物を投げたりしても、絶対にだれも怪我をしません。」

「子供たちはこうした自由な遊びを通じて現実の世界の仕組みを理解していきます。様々な事物が、物理法則にしたがって動作することを身をもって知り、現実の世界で怪我をすることを防ぐのです。つまり、ここは現実のシミュレーションを行う実験場でもあるのです。」

だいぶ大げさな説明だなと思いながら、私はこの遊び場で起きる出来事をずっと眺めていた。たしかにここは、様々な出来事がシミュレーションされる場などだということが、うっすらと理解できたような気がした。

7 ラグドール

この世界では、様々なシミュレーションが標準機能として実装されていた。ラグドールと呼ばれる機能もそうした標準機能のひとつだ。

ラグドールはぬいぐるみを意味する言葉だ。ビデオゲームの中のキャラクターがぬいぐるみのように脱力し、崩れ落ちる姿を表現することができる物理シミュレーションの手法だ。

つまりこれは、ゲームのようにシミュレーションされた世界における死の表現だ。キャラクターが脱力することと、プレイヤーが操作不能になることが直接繋がるため、ゲームオーバーの表現として広く用いられている。

現実の世界における死は取り返しのつかない悲劇だが、ここでは標準的な物理シミュレーションとして実装されていて、それは再現可能な「機能」になっている。物理シミュレーションは現実を模倣するものだが、私たちが住む世界は物理シミュレーションと似ているだろうか。

というか、それが似てしまうときに悲劇なのだろう。ずっとこの場所を眺めていると、このシミュレーションされた世界は現実起きる悲劇を肩代わりして、それを繰り返し何度も実行しているように見える。何かが過剰に空転しているような、悲しさがある。

8 銃

(台詞なし)

9 雨が降り始めていた

雨が降り始めていた

10 サイコロ

何度もくり返し、サイコロが振られ続けていた。

サイコロは乱数を発生させる道具だ。正六面体のサイコロの場合、それぞれの面には1から

6までの数が刻印されている。サイコロを転がし、静止したときに上を向いている面の数が乱数として採用される。

サイコロが正六面体であれば、。結果として生成される数の範囲はかならず1から6のあいだに収まる。しかし静止するまでのサイコロ自体の転がり方のバリエーションは無限で、二度と同じ転がり方をすることはない。

そう考えるとサイコロは、世界のほぼ無限の複雑さを、たった6つの有限な可能性に収束させる装置として見えてくる。それはまた、現実の世界が持つ複雑さを覆い隠すものでもある。

きっと、私たちは現実に起きる出来事の無限の複雑さや、その意味の希薄さに耐えられない。

11 日用品

(台詞なし)

12 アバターたち

ここには、様々なアバターが集まっていた。けれど、どのアバターもほとんど動かずに、ただただまっすぐと立っていた。

2018年に「VRChat」という、ヘッドマウントディスプレイを用いてプレイするソーシャルVRサービスで起きた、ある出来事のことを思い出す。

VRChatでは、ヘッドマウントディスプレイとセンサーデバイスによってプレイヤーの身体の動作はヴァーチャルなアバターの動作へと反映される。そして、しおのアバターを通して、仮想空間上の「ワールド」の中でコミュニケーションを楽しむことができる。

あるとき、一人のアバターが突然床に倒れ、もがき苦しむような動きををはじめた。彼はVRChatをプレイしている最中にてんかんの発作を起こして倒れてしまったのだ。

ほかのプレイヤーたちは、その倒れたプレイヤーを必死に助けようとしたが、何もできなかった、現実のほうの彼がいまどこにいるのかを誰も知ることができないし、アバターに触れようとしてもその身体は互いにすりぬけるだけだった。

幸い、その倒れたプレイヤーはその後回復し、大事には至らなかった。

自分の身体と同期したアバターで、同じ場所にいた、同じ時間を共有していたと思っていたものが、触れることすらできないくらいに本当はバラバラなんだということ、この出来事は明らかにした。

13 エピローグ

結局、文太は日曜日に妻と一緒に実家から帰ってくる。それが本当の事実で、私が探していた文太はただのデータだ。私もまた、ただのデータだ。

ここは現実とは全く関係のない場所だ。部分的に現実に似ていて、部分的に現実に似ていない。

みんなバラバラで、無関係だ。それがたまたまある瞬間、同じ場所に寄せ集められ、時々、意味をまとう。

みんなバラバラで、無関係だ。これは、ただのあそびだ。

そう思わなければ、この世界はあまりにも悲しく、つらすぎる。