



VR, その過去から未来へ

■ 樹林 伸



私がバーチャル・リアリティという言葉をはじめて作品内で用いたのは、1996年に著した『電腦山莊殺人事件』という小説でのことだった。漫画『金田一少年の事件簿』シリーズの小説版で、テキストによるチャットのみでのパソコン通信(インターネットではなく)で繋がったミステリ同人サークルのメンバが、今でいうオフラインで雪の山莊に集まるのだが、『ハンドルネーム』だけを名乗っている彼らには各々秘密があり、それを動機に連続殺人が起きていく、というストーリーだった。今となっては現実に似たような事件も起きていて、物珍しい設定ではないが、まだインターネットが一般社会に普及していなかった時代の作品としては、相当に新しくまた『予言的』でもあったと思う。その小説の中では私は、テキストのみで繋がっている小さなコミュニティを、^{バーチャル・リアリティ}仮想現実と呼んだのだった。

1990年代に入った頃だったろうか。とある漫画作品の取材で、最新のVRシステムを体験したことがある。液晶ゴーグルをつけてセンサ付きのグローブをはめて、コンピュータが描き出す映像の中で動きまわる程度だったが、それでも衝撃は大きかった。インターネットの黎明期にあった90年代の半ば、あの小説を書いた頃の私は、いずれ人間はネットワークの中に無数のコミュニティ、いや『世界』を生み出していくに違いないと確信したのだった。

■ 樹林 伸
漫画原作者, 小説家, 脚本家

早稲田大学政経学部卒業。多くの筆名で『金田一少年の事件簿』『神の雫』等多数の漫画原作, ドラマ『HERO』の企画のほか, 『ビット・トレーダー』(幻冬舎)等の小説も著し, ゲーム『ファイアーエムブレム if』のストーリーも手がける。



そして現在, コンピュータ・テクノロジーは現実と見紛うばかりの映像世界を描きだし, その中に人間の視覚や聴覚を受け入れることができるようになった。あとは, それがもう一つの『世界』となっていけるか否かだろう。すでに2Dのモニタ画面では, ネットワークゲームは全世界に普及し, はまり込んで出られないユーザが社会問題となっている。そこにVRの圧倒的なリアリティと没入感が加わったら, 何が起きるのか。ただ, 今のままのゴーグルやヘッドホンと, 手や指で操作するだけのインタフェースでは, どうも凝ったゲームの域を出られない気がする。

しかし私はVRのこの先に, 次の大きな革命を『予言』したい。それは新たなITインタフェース革命だ。パソコンにGUIによる革命がもたらされてから半世紀が過ぎていこうとしている中, その先のイノベーションの『気配』を, 私は感じている。すなわち, 人間の脳とコンピュータ, その先にあるネットワークが直接繋がるシステムだ。仮に私はそれを『BDI』, ブレイン・ダイレクト・インタフェースと名付けたい。ベッドに横になり簡単な装置を身につけて目を閉じれば, まったく違う世界に没入していけるのだ。それが現実となった時, 人間, そして社会, 世界のあり方はどう変質していくのだろう。恐ろしくもあり, 楽しみでもある。

実はすでに, そんな物語を, 漫画として連載しようと考えている。乞うご期待。