

「男性が好むクリスマス・ギフトを調査しています」 — Daniel F. Galouye 「模造世界」

基
般

12

綾塚祐二 ((株) 電通国際情報サービス)

あらすじ

仮想人格ユニットを多数備えた画期的な社会シミュレータが完成しつつあった。しかし、開発チームのリーダーである研究者が完成目前で事故死した。その後を継いだ、研究仲間であり友人でもある主人公の前にある同僚が現れ、「あれは事故ではない」と告げた直後に目の前で消滅した。しかも、その同僚が存在した記録や一切の痕跡も消えており、ほかの誰に聞いても覚えていない。唯一残されたメッセージを頼りに死んだ・消えた人たちが知ってしまったらしい「重大な事実」を探ろうとするが…。

世界を、社会を、シミュレートする

計算機が開発された目的の1つはシミュレーションである。できる限り一切合財をまとめてシミュレートできれば、いろいろなことを解析・理解・発見するのに役に立つ。たとえば、地球シミュレータがあれば気候変動などを調べることができる。個々人の人格まで再現した社会シミュレータがあれば、何に使いたいだろうか？

企業の経営者に尋ねれば、こう答える人が多いであろう。「マーケティングに使いたい」と。本作「模造世界」に登場するシミュレータもそういう目的で使われている。出版されたのは1964年なのだが、現在を予見している、というよりは半世紀前も今も人の世のそういう点は変わっていない、ということであろう。

書かれた年代を反映して「シミュラクロン-3」と呼ばれる社会シミュレータを実現している技術は現在の計算機技術とはだいぶ違う(SF作品の宿命であり、逆に古い作品を読む際の楽しみの1つでもある)。たとえば、シミュレートする仮想人格一体一体がハードウェアのユニットになっており、それぞれ記憶ドラムがある、というような描写が登場する。一方で、現在作

ろうとしてもそうなるよね、という部分ももちろんある。各人格の周囲の環境をすべて再現し続けることはできないので、認識させるものをうまく端折ったり、必要なところのデータを必要になった瞬間に頑張っって作ったりなどの涙ぐましい努力が語られている。「情報処理」読者であれば、こ

ういったところは大いに楽しめるに違いない。



『模造世界』(創元 SF 文庫) 丹尼尔・F・ガロイ(著)、中村融(訳)、東京創元社
カバー写真提供:(株)ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
©Columbia Pictures Industries, Inc.

コンピュータが仕事を奪う？

主人公のダグラス・ホールはときおり「反応モニター」という人たちに煩わされる。オフィスに、自宅に、いきなり訪問されたり電話されたり、あるいは街角で通りがかりに捕まり、来シーズンのファッションのトレンドの予想から、施行されようとしている政策についての意見まで、さまざまなことに対して意見を求められるのだ(この記事のタイトルに使ったセリフもそんなシーンの1つからである)。言わば人海戦術による力技のマーケティングおよび世論調査である。彼の世界ではこれは制度化・法制化されており、答えることを拒否すると罰金を払わねばならない。「反応モニター協会」は多くの人々が所属する、一大勢力になっている。

シミュラクロン-3が完成すると、シミュレーションでその替わりができるので(煩わしさから解放される!)、これらの人々の仕事が不要になるはずであり、当然、協会とその所属員たちは猛反発し、シミュラク

ロン-3の完成を阻止しようとする。ああ、似たような懸念を昨今しきりに耳にするではないか！ もちろん、歴史的にはラダイト運動などの先例があるのだが、コンピュータの発展によってそれが起こる、というのは適切な予見と言えよう。

反応モニターの調査内容がどのように決定・依頼されるかについては直接語られてはいないが、具体的な商品名や企業名を出した質問も多く登場する。かなりの頻度で、かつ、いろいろな場面で調査は行われているので、(拡大解釈であり、作者は意図していないとは思いますが) 調査と言いつつもスパム的な広告にもなっているように思われる。現代も、いろいろな場面の隅々まで広告が散りばめられ、そしてIoT (Internet of Things) などによりそれに対する個々人の反応が収集されるようになりつつあるのではないだろうか？

仮想人格に対する扱い、 「現実」の抛りどころ

Edmond Hamiltonの「フェッセンデンの宇宙」を始めとするミニチュア世界創成系の物語では、全能性のために感覚が麻痺するのか、被造物に対して残酷な行為を平気で行うようになってしまう、という話がよく登場する。逆に、現実世界ではしばらく前に、荒地をもものともしない四足歩行ロボットの「思い切り蹴飛ばしても倒れない」というデモ動画に対して「かわいそう」という感想を抱く人が多く現れた、という話題があった。

「フェッセンデンの宇宙」やこの四足歩行ロボットはまだ物理的な実体があったが、シミュレータの中の電子的な情報パターンで作られた人格だったら？ 仮想人格を削除したり、苦しめたりするのは果たして「かわいそう」なのだろうか？ 彼らにシンパシーや愛情を感じるのは倒錯なのだろうか？ 初音ミクのようなキャラクターの場合は？ 逆に「現実の存在」に何か特殊性・優位性はあるのだろうか？

本作でもこのあたりは重要な要素であるが、あまり深く追求はされていない。今後大きな問題になり得る、しかも非常に難しい問題なのだが、追求しだす



『13F』
スペシャルプライスで今夏リリース
予定
発売元：(株)ハビネット
販売元：(株)ハビネット
©1999 COLUMBIA PICTURES
INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS
RESERVED.
©2010 LAYOUT & DESIGN
COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO.
ALL RIGHTS RESERVED.

と別の物語になってしまうであろう。そういう意味で、本作の結末の倫理的…(おっと、それ以上はネタバレになる)…、この話は紙面の都合ということにしてここまでにしておく。こういった問題をより追求したい・頭をもっと悩ませたいという方には、Greg Eganの諸作品をお薦めする。

同じようなほかの世界

1999年には本作を原作にした映画「13F」(The Thirteenth Floor)も作られている。日本でも公開されているが、同じく仮想空間世界を扱った超話題作の「マトリックス」と同時期で、比べると配役もVFX(視覚効果)も地味なせいか、大きな話題にはならなかった。とはいえ地味なVFXも内容にマッチした良い雰囲気を出しており、観た人たちからは良作であるとの評価を得ている。基本的な構成は継承しつつも原作とはまったく違うストーリーになっているので、機会があればぜひこちらもご覧いただきたい。

『模造世界』を読んでみたいと思いますか？

SF小説やSF映画に興味はありますか？

(2015年4月8日受付)

綾塚祐二 (正会員) | ayatsuka@acm.org

東京大学大学院理学系研究科情報科学専攻修士。ソニーコンピュータサイエンス研究所、トヨタIT開発センターなどを経て、現在(株)電通国際情報サービスオープンイノベーションラボ所属。