

アフターコロナの仮想空間 Vol.2

Vol.1 では、VRで今できること、そしてVRのこれからの展望に着目した2つのインタビューをお届けしてきた。ところで、コロナをきっかけとしてVRと人間の距離が近づいたとしたら、私たち人間は、どのように変化するのだろうか。VR上で過ごす時間が今よりも長くなったなら、VRが今で言うSNSのように身近な存在になったなら、人間の生活や思考に何か変化は生じるのだろうか。

このような疑問を持った私たちは、2020年、数誌の新聞で『本心』という小説を連載していた小説家・平野啓一郎さんに話を伺った。

『本心』は、仮想空間が人間の生活と密接に結びつくようになった世界の物語である。物語は、主人公・朔也が、亡くなった母のバーチャルフィギュア（VF）の製作を依頼する場面から始まる。そして、朔也は仮想空間の中で、母そっくりの姿と語り口を持つVFとの会話を重ねてゆくこととなる。また、生前の母親の職場の女性・三好との仮想空間での出会いや、車いすのアバタークリエイターの青年・イフィーの登場など、『本心』の中で登場人物と仮想空間は常に隣り合わせの状態にある。このような世界設定の中で人間の交流を描いた平野啓一郎さんが、今後仮想空間が人間に与えるかもしれない変化について語ってくれた。



小説家・平野啓一郎

「現実中心主義」から仮想空間への転換

—まず私たちが注目したのが、イーの「仮想空間の方が面白いですよ、断然。いろんな国の友達に会えるし、鳥になって空を飛んだりできるし。外は今はインフルエンザも流行ってるから。」という言葉です。まさに今ウイルスを避けて、人々がオンライン上で交流する機会が増えています。アフターコロナの時代に VR を含めた XR 技術 (*1) が生活に浸透するスピードは速まると考えていらっしゃいますか。

そうですね。実際、コロナによってリモートワークがすごく進んで、東京からの脱出がかなり進みつつありますよね。その理由の一つには、企業自体が苦しくなっていることが関係しています。要するに家賃がすごく高いでしょう。社員が家から出られないというのもあるけど、大きなオフィスを維持し続けるのはコストの観点からとても大変です。オフィスの縮小はコストダウンに繋がるから、その意味でも、リモートワークはすごく推奨されていますよね。僕の周りでも知人が 5 人、たったこの半年の間に、東京から鎌倉だとか軽井沢だとか環境の良いところに引っ越しました。

それで、コロナが猛威を振るう前は、物理的な接触が人間の本来のコミュニケーションの在り方で、バーチャルなものは下位に位置づけられるというイメージを僕たちは強く持っていましたけど、実際はオンライン上のコミュニケーションだって、物理的な接触とはあまり変わらないんじゃないかというふうの流れが変わってきましたよね。恋愛や、友達とお酒を飲むとなると、やっぱり身体を伴ったコミュニケーションがより重視されると思いますけど、ボディコンタクトがないような仕事上のコミュニケーションであれば、実際こういった形での Zoom でのコミュニケーションと、実際に今日お目にかかってお話することと遜色ありません。そうなっていった時に、フィジカルな現実中心主義というか、偏重主義というものを見直すと同時に、仮想空間の見直しも、根底から立ち上がってくると思うんですね。e スポーツなんか、ものすごい規模で成長していますよね。マーケットができる、みんながそれをもう非現実的なものとして無視できなくなります。

ちょっと話が横道に逸れますけど、LGBTQ の人たちの権利を社会的にどういうふうに擁護していくかという議論が、ここ数年急激に広まってきました。もちろん僕はそれに賛同していますし、人類がいい方向に進んでいることの一例だと思います。初期においては、本当にこれが一定方向まで進んでいくのか、むしろ反動が起こって結局前の通りになってしまうのか、ポジションが揺れているようなメディアもありましたけど、僕は絶対にこのムーブメントは後戻りしないと思いました。なぜかという、やっぱりマーケットがあるんですよ。実は、かなり多くの LGBTQ の人たちが社会に存在しているということが分かって、彼らに向けてのビジネスが同時に始まった。そうなる社会はもう絶対に後戻りしないですよ。

コロナ後を考えると、やっぱり理想的にこう進むだろうということもありますが、もう一方では、社会がなんだかんだ実利を求めて動いているということがあります。e スポーツなんか典型的ですけど、ネット上で起こっていることでお金がグーッと動き出すと、やっぱりそれを現実だとする認識も広まっていきます。だから僕は、物理空間とネット上の空間というのは、かなり価値観的に拮抗するようなものになっていくと思いますね。

*1: 「VR (仮想現実)」、「AR (拡張現実)」、「MR (複合現実)」、「SR (代替現実)」などの総称。

—今マーケットという観点からコロナ後の仮想空間についてお話をいただきましたが、平野啓一郎さんは2009年に『ドーン』(*2)という作品を発表しています。『ドーン』ではAR(拡張現実)を中心的なモチーフとして使ってらっしゃいましたが、『ドーン』を書かれた時と比べて、『本心』執筆時から今日まで、AIやXRの技術に対する印象や考えに変化はありましたか。

これはやや複雑で、ARももちろん進展していくと思いますけど、コロナ以前は、ARでも、「物理空間偏重な世界におけるARの発展」がイメージされていたと思いますよね。たとえば、買い物に行くという行為は、人が歩いて物理空間を移動するのが基本だろうという考え方のもとに、街を歩いていたら次々にAR情報がバーチャルに出現して、というのを「これが未来像だ」という風に見せられていた。ある程度はそういう風になるのかもしれないけど、それでもやっぱりこれも「物理空間中心主義」みたいなものに基づいた世界観ですよ。だけど、コロナ後はUber EatsとかAmazonの発展を含めて、家から出ないことがもっと現実的になってきました。ネット空間上に住むことも増えています。そういう意味で言うと、VRもARも発展していくとは思いますが、ARよりもVR寄りの方に、若干思い描かれるイメージが変わってくるんじゃないかなって気はしています。

あとこれは小説上の問題でもあるんですが、『ドーン』を書いたときに、ネット空間のことを色々書いていたのですが、そうすると、小説としてはですけど、主人公がずーっと家において済んじゃうんですよ(笑)。人と会うのもバーチャルでできるし、何もかもバーチャルで済んでしまう。『ドーン』を書くとき、いつまでも物理的な移動が必要なものは何なのかってことと、デジタルで済んでしまうことは何なのかということの振り分けから始めたんですよ。そうすると、食べ物とかはやっぱりフィジカルなものですけど、かなりの程度がデジタルで済んでしまうってことが分かって、ほとんど場面展開の無い話になりそうだったんですね。それで、ちょっと無理矢理フィジカルな、主人公が体を張って探していかなきゃならないような物理的な道具を付け加えたんです。

その時に、古典的には、車が空を飛ぶってイメージがありましたけど、やっぱり車は空を飛ばないんじゃないかということも思ったんですよ。事故もありますから、どこをめちゃくちゃに飛んでもいいってわけにはいかないし、仮に飛べるようになったとしても、インフラ整備に物凄くお金がかかるというのは、物理的なやり取り自体が減少していく中で、そこまで空飛ぶ車のためにコストかけるかということ、結局車はやっぱり地面を走った方がコスト的に見合うんじゃないかってことを考えました。だから、車を飛ばせなかったんです。ドローンがこれだけ普及するのはその後だったので、僕はちょっとそこまでイメージしきれなかったわけです。だから、やっぱり根本的に、人間はいかに面倒くさいことを減らしていくかっていう方向に社会を発展させていってるんですよ。もう過剰なくらいに面倒くさいことを、まあそれはパラノイアだと思いますけど、減らしていっています。VRとかも面倒くさくなると絶対使われないと思うんですよ。面倒くさくない方向であれば可能性があると思います。だから、『ドラえもん』って漫画が一番SF的だったのは未来の道具とかじゃなくて、のび太の怠け者っていうキャラクター設定が一番未来的だったんですよ。だから、昭和時代に見ると、そんなの自分でやれば？って他人には思われることを、彼が面倒くさがるがために道具が次々に出てくるわけです。あれがけっこう現代人的で、のび太は天井の電気を消すのが面倒くさいからと言って、紐を付けたりとかいろいろするんですよ。それは、昔はすごくおかしいことだったけど、今僕たちはやっぱり別にスイッチ押せばいいのに音声認識でどうしてもスイッ

*2: 宇宙飛行士の佐野明日人が参加した火星探索プロジェクトで発生したスキャンダルを巡り、人間の多層性を描き出す平野啓一郎の長編作品。物語には、AR(拡張現実)や顔認証システム、可塑整形などの技術が登場する。

チを消したいという風になっているでしょう。だからテクノロジーの発展の可能性はいくらでもありますけど、より面倒くさくなる方には発展しないと思います。より面倒くさくなくなるものの方じゃないと、ちょっと可能性がないんじゃないかと思ったりします。

ルッキズム批判から読み解く、アバターの可能性

ーそれでは次に、コミュニケーションに関連付けてお話を伺いたいと思います。

また『本心』からの引用になるのですが、朔也と三好がアバターを介して初対面するシーンがありますよね。そこで、朔也は三好が猫のアバターを使っているからこそ、心理的な負担が軽減されたりだとか、猫のアバターだからこそ「きっと相手は真実しか語らないはずだ」という思い込みが芽生えた」という描写があります。また三好のほうも、あえて初対面は直接身体的に会うという形ではなくて、アバターを介して会いたいという希望を持っていましたが、平野さんはアバター同士のコミュニケーションについてはどんな可能性を見出しているのでしょうか。

僕はかなり進むんじゃないかなと思っていますね。ルッキズムに対する批判がこのところ強くなっています。人間が外観でジャッジされていいのかっていう問題があって、それはもっともな意見だと思います。そうになっていくと、現実的にはもう Twitter などの SNS のアイコンも猫とかアニメとかにしている人がたくさんいますし、本当に自分の顔を晒すべきなのかどうなのか、それが必要なかってことはありますよね。それと同時に、顔は最後まで変えられないアイデンティティの一部でもあるので、これも『ドーン』で書いたことですけど、アイデンティティをみんな最終的に顔に統合していこうとするわけですよ。だから顔認証がセキュリティの中でもすごく大きな位置を占めていっていますし、犯罪捜査にしても、空港のセキュリティチェックにしても、全部顔なんですよね。ということは、顔のデータをどう扱うかってことに意識的にならないといけません。いいことも悪いこともすべて顔に統合されていくと、人生の中で大きなダメージを受けたりする可能性があるでしょうし、あるいは個人情報をごこの段階でどの程度までその人に明け渡していいのかってことを慎重にコミュニケーションの中で判断していかなきゃならないときに、いきなり顔を晒してその人に会ってしまうと、家から何からその人に丸見えになってしまう可能性っていうのもありますよね。今、『ドーン』で描いたような顔検査を、GAFA は一応できないようにしているわけですけど、そういう意味では、いきなり素顔でコミュニケーションを交わしていいのかっていうのはセキュリティの問題です。もう一つは、物理的に変えられない条件として与えられた外観と共に生きていく必要があるのかどうか、という観点です。

それで僕は「分人主義」(*3)を提唱していますが、その分人ごとに異なるいくつかのパーソナリティを生きているなかで、顔だけが変われないということについて考えています。アバターを使って世にも美しい人間としてネット空間に生きていくと、相手の態度が変わる、という経験をやっぱり楽しみたいというような気持ちが出てくるんじゃないかなって気がしますし、人間以外のものになりたいとか、まあ変身願望がありますから。いろいろな事情で、この姿じゃなくていいんだっていうのは考えられるし、イフィー

*3：個人の中には複数の人格が存在するという考え方。平野さんは、「日常を生きている複数の人格とは別に、どこかに 中心となる『自我』が存在している」といった考えを否定している。そして、「本当の自分」という幻想を否定する代わりに、いくつもの「分人」と共に生きることを提唱している。

という登場人物の職業もそうですけど、もう GUCCI がネット上の服を販売し始めています。ネット上のアバターとかアイコンをビジネスにし始めていて、やっぱりそこにマーケットができていくと、生まれ持った姿ではないものでコミュニケーションを取るってことも、けっこう広がっていくんじゃないかなって気がします。

仮想空間の「分人」と生きる未来

—今、平野さんご自身で「分人主義」について言及していただいたのですが、仮想空間で出かける場所や自分のアバターの選択ができるような生活が一般的になってくると「分人主義」はますます有効な考え方になってくるのではないかと思っています。

先ほど、まさに「顔」についてもお話していただきましたが、姿も選択可能なコミュニケーション空間が誕生したとして、そのような環境にもし人間が身を置いたとき、分人のバリエーションというものは今よりもどんどん増えていったり豊かになったりするものだと考えていらっしゃいますか。

寿命とか 1 日の時間っていう限界はありますから、無限には増えていきませんが、バリエーションはやっぱり増えると思います。だから逆算的に考えて、自分が死ぬってなったときに、どういう分人を生きた時間が長かったかをイメージすると、親といるときの分人や、妻といるときの分人と並ぶものの一つとして、バーチャル空間にいる分人がいます。特に、現実で非常につらい状況を生きている人の場合、もしバーチャル空間では自由になれて全然違った喜びを得られているってなると、そこに入り浸るかもしれない。そのことを「外に出てリアルな人間と交わってこそ、人間のコミュニケーションだ」とはやっぱり言えないと思うんです。

イフィーっていう登場人物の造形のためもあるって脊髄損傷で下半身不随になって車いすで生活されている方に何か取材をさせていただいたんですけど、彼らはコロナになって、自分たちがアクセスできるお店がすごく増えたって言っているんですね。今までは車いすだと入れないとか、注文しても Uber eats みたいなお店が限定されているっていうことで、自分たちが食べられる料理が限られていたけれど、みんなが外から出られない状況になって一気にアクセスできるお店が増えた。だから、自分たちにとっては生活しやすい状況に来たかもしれないと言って。もちろん、コロナで困っているお店は多いし、実際病気になる方もいるし、手放しに喜んでいるわけじゃなくて、そういうことに対する配慮をしつつ、一方の現実ということで話してくれました。それを聞いたときに、繰り返しになりますけど、生の対面こそが本当の人間のコミュニケーションだっていうのはね、健康な人間のちょっと傲慢な考え方なんじゃないかなっていうふうに僕も思ったんですね。現実では、いろんな条件の中でみんなどうにかこうにか生きていくけれど、バーチャル空間だと好きな自分になれる。その時間があるからこそ人生を持続できるっていう人がでてきたときに、それは決して否定できない。

僕自身も、ゼロ年代の初めくらいに、仮想空間の女性と恋愛するバーチャル恋愛ゲームがでてきたとき

に、正直言うとちょっとシニカルな、ネガティブな印象を持っていました。やっている人たちを否定したり攻撃したりすることはないですが、やっぱり心のどこかでは、リアルな恋愛をせずに、ゲームの恋愛を楽しんでるっていうのはどうなのかなと思ってました。思ってたけど、やっぱりそういうこと全てを否定してはいけないんだっていうふうになっていくと思います。リアルな女性あるいは男性との恋愛よりもバーチャルな恋愛の方が好きだっていう人もきっと出てくると思いますし、そうなったとき世の中どうなるのか考えるのは小説家の一つの仕事っていう気がしています。

それで、僕なんかは、これからどんどん老いていってしょう。中年になると、白髪がちょっと増えてくるとか、自分のフィジカルな変化をけっこう体感するんですね。若いような気持でもね、どんどんこれからシワシワになって、中年太りして、髪も白髪になっていくと、大学生の間に入ってもちょっとおじさんって感じじゃないですか（笑）。だけど、高齢化社会です。エクササイズとか整形手術とか物理的努力によって、みんないつまでも若さを保とうとしていますが、バーチャル空間でいつまでも20代の外観のAvatarを使って、ネット空間では若者として生き続けるみたいなことがあり得ると思うんですね。物理的には、年寄り然として、年寄りとしかコミュニケーションが取れなくても、ネット空間で若者の外観を纏ってれば、いつも若い人と接することができる。何のテレビ見てるかなんて話をすると、ばれちゃうかもしれないけど…（笑）。そういう可能性もありますよね。

年齢の考え方が、やっぱり変わってくるんじゃないかと僕は思っています。これも若干わき道にそれるような話ですけど、僕たちは日々鏡で見ている自分の物理的な姿に、どうしても合わせていくようなところがある。年齢相応なしゃべり方とか、いい年してこんなこと言っちゃいけないとか。自分が毎日見ている鏡の姿っていうのが大きい。なぜそのことを思ったかっていうと、20代で失明してしまった女性の人と、まあ僕の保育園の保育さんなんですけど、付き合いがありました。僕が卒園した後、その先生は失明していて、卒園した後は全然やり取りがなかったんですけど、芥川賞取った時にお祝いを下さいました。それからなんとなくメールで連絡をとるようになって、僕のサイン会があったら来てくれていました。その先生は、いい意味で、20代の頃と言動があまり変わっていないんですよ。しゃべり方とか。それは自己イメージが若い時のままなんだと思うんですね。今でもすごくきれいにされていますけど、そのイメージのままの自分のアイデンティティが保たれている気がするんです。だけど、見えている人はね、日々自分がそれなりに年取っていくのを見ながら、言動も変化していつている。だから、バーチャル空間ですごく若い自分の姿を自分の外観の一つとして所有することができれば、若い分人っていうのもね、ナチュラルに意識できるかもしれないっていう気はちょっとします。

一では今度は逆の視点からお聞きします。三好と朔也の初対面のシーンでは「表情や仕草」が対面のときより読み取りにくいというような描写がありました。仮想空間で見落とされる価値やものについて、平野さんは何か考えていらっしゃいますか。

僕は、ゼロ年代に流行ったケータイ小説の『恋空』についてまじめに論じたことがあるんです。これは、僕たちのコミュニケーションが、大体五感で得られる情報をどの程度やり取りするかっていうことによっ

で、その親密度のグラデーションが決まっているということをすごくうまく表現した小説なんですね。メールのテキストでやり取りをしながらだんだん親しくなって、電話とかをするようになって、会うようになって、身体の関係をもつようになって、だけど喧嘩して別れて、会わなくなって、電話とかもしくくなって、最後にメールだけやりとりして、もうブロックする、みたいな話なんですけど。それは、まあよくある若者の恋愛ですけど、メディアの変化と二人の関係性の変化がすごくうまく描かれているんですよ。つまり、最初はず五感に関わる情報をやりとりしなくて、言葉だけなんですよ、メッセージのやり取りで。それがちょっと親しくなったら電話して、聴覚情報の音声をやり取りするようになる。それから、まだ当時はこんなビデオチャットがなかったから、会うようになるんですよ。それで初めて視覚的な情報を公開する。それでもっと仲良くなると触れたりして、触覚情報とか匂いとかを共有する。最終的には身体の関係を持つようになって、ボディコンタクトで五感全体が相手とシェアされる。そこから仲が悪くなってくると、まずセックスをしなくなって、触覚とか味覚とかの交換が無くなって、会うのをやめて、視覚情報の交換を止める。それから電話まではしてたけど、電話もやめて聴覚情報もなくなって、最後にメールでやっていた言葉のやり取りもなくなって、音信不通になる。それがすごく上手く描かれています。でもよく考えたら、恋愛の時も、相手の情報にどこまでアクセスできるかってことが、相手とどれだけプライベートな次元で親しいかってことと関わっていると思います。仕事の場合は、触覚とか味覚とか、そういうようなところまで踏み込もうとするとハラスメントの次元です。そう考えると、仕事は、バーチャルなコミュニケーションでも OK ですよ。ただそれ以上の、やっぱり、恋人同士とかになると、どうでしょう。恋愛さえバーチャルで可能になるというテクノロジーもすでに開発されているし、それも進展していくかもしれないけど、そうはいってもね、ハグやキスはどうしたって出来ない。

そんな恋愛関係だけでなく友人同士でも、やっぱり会って微妙にこう…なんていうのかな。バーチャルだとどうしても断片ですよ。相手の存在全体と一緒にいた時に、コミュニケーションという目的に限れば必ずしも必要じゃないノイズみたいな情報はいっぱいありますよね。なんかこう、背中が丸くなってとか、なんとなく姿勢が疲れている感じがして最近調子が悪いのかなって思ったりとか。そういうようなことも含めて相手とやり取りしたいと思った時には、やっぱり会った方がより多くの情報を相手と共有できるっていうことはあると思います。

仮想空間が加速させるマスメディアの弱体化

一次にもう少し話を広げて、社会と仮想空間の関係についてお話をお聞きします。

『本心』の中で、私にとって想定外の言葉がありました。それは朔也の語りなのですが、「実際、人々がお気に入りの仮想空間に入り浸るようになって以来、僕たちはこの世界を共有しているという感覚を喪失しつつある。現実で起きた出来事でさえ、僕が今いるここと連続したどこかという気がしない。たとえ日本が無くなったとしても、それぞれに生きている仮想空間は持続するのだから。」(『本心』112話より) という文章で。

この「共有する社会の感覚」について、朔也ではなく平野さんご自身は、仮想空間で過ごす時間が長くなっていくと、無くなると考えていらっしゃいますか。

物理的に日本って国で生きていることが生活の中心であれば、日本で起きている情報を常にマスメディアを使って得ていなければならないですね。ただ、仮想空間で過ごす時間が大半という風になっていくと、それを支えているのは現実の空間だから、本当は現実の日本で起きている物理的なニュースに触れていかなければならないはずですけど、現実への関心はやっぱり薄れて行っちゃうんじゃないかなって予想はしています。現にマスメディアの力が弱くなっていて、ベネディクト・アンダーソンが言っている「想像の共同体」を維持する力が格段に低下してきています。テレビも、共通の話題を提供する機能が弱まっていますよね。なんだかんだいってまだ影響力はありますけど、それでももう僕の周りでテレビを見ない人はすごく多いですし、情報がすごく断片化されているっていう気はします。特にバーチャルな空間になると、情報量自体は以前に比べて圧倒的に増えているので、網羅的にすべてを知ることはできないですし、僕も海外のニュースはもう日本の新聞やテレビの国際報道ではほとんど見ないですね。AFPとかCNNは日本語訳のサイトを作っていますし、アフリカの話などはフランスの通信社の情報の方がはるかに詳しいです。情報を多く得ようとすると、どうしても時間的な限界があるから、テレビでワイドショー的なネタをぼーっと見ている時間はありません。僕は中東で何が起きているかすごく興味がありますし、僕の界限で関心を持っている人はいるけど、一方では芸能人の不倫ネタとかに興味があって、圧倒的にそういう情報に触れている人たちもいる。それが極端な形でどんどん進んでいくと、この情報だけに詳しいみたいな、一種の情報の分断が起きてくる。やっぱりマスメディアの機能の低下っていうのが、現実に対する無関心を引き起こしている気はします。ネット上でだって、ほとんどは新聞などの二次情報が駆け巡っているから、まだ新聞が一定の力を持っている限りは、日本で何が起きているかは共有されますけど。世界的には、ニューヨークタイムズみたいに新しい方法で発展しているメディアもありますが、日本の新聞やテレビを見ていると、なかなか状況が好転しないような中で、購読者数も減っていくとなると、現実で起きている情報をどうやって共有していくかってことに関して、ちょっと難しくなっていくんじゃないかなっていう懸念はありますね。

AIを通して「人間とは何か」を考える

—それでは、『本心』で中心的に登場していたバーチャルフィギュア（VF）と仮想現実についてお伺いしたいと思います。

『本心』では、人間の思考や感情がAIによって組み立て可能な状況になっています。また人間もVFに、人間に対するのと同じように感情を読み取っていく描写がたくさん登場しています。このような描写は、近年の、「人間の願望や考えが、脳の電気信号の積み重ねである」だとか、「本当は人間に自由意志はない」という脳科学の研究結果などに影響を受けて作っていった物語なのではないでしょうか。

僕は神経科学や脳科学の成果をあまり過大評価していないんですよ。やっぱり東大などでちゃんと研究している人と話せば話すほど、彼らは分かっていることについては非常に慎重です。「まだこれだけのことがわかかっていない」という言い方を必ずしますね。シンギュラリティ仮説みたいなものに対しても僕はちょっと否定的です。この前東大の松尾さん(*4)と対談しましたが、今のAIも人間の仕組みを原理的に模倣して作るというよりも、原理は違うけどコミュニケーションの上ではかなり似た何かのように作動するというような方向で、実際にはコミュニケーション型のAIなんていうのはできていません。僕が『本心』の中で書いたのもそういうものです。つまり、接している限りは外観的には類似して見えるけど、物質的には同じような脳の仕組みで動いてはいない。ただ他方で、人間も物理的な現実であって、ユヴァル・ノア・ハラリは人間も一つのアルゴリズムに過ぎないと言っています。それは100年先なのか何十年先なのかは分かりませんが、最終的には解明されることで、ある種の物理的な仕組みによって生きていることは間違いはないと思います。ただ、実態としては全然違うんだけど、Siriや『her/世界でひとつの彼女』という映画もそうでしたけど、あまりリアルに受け答えされると、まるで心を持っているかのように感じてしまうっていうのはあると思うんですよ。

小説家としては、今AIで疑似的に作られた人格を考えることで、人間とは何なのかっていうことを相対化して考えやすくなる**ところがあります**。例えば、僕の母親を小説みたいにバーチャルフィギュアとして作ろうとしたときに、母の口癖とか考え方とか基本的なことは、ある程度あるから、それをプログラミングして、ある種の言葉に対して言葉を反応するような疑似的な母を作るってことはそんなに難しくないと**思います**。だけどハッとするような思いがけないことを言われるとか、相談するとか、パターン化されていないことを言うてくれるようにするのは、非常に難しい**と思います**。だけど、**現実の母と、そんなにパターン化してないような、いつも驚くような話をしてるかっていうとそうでもないんですよ**。大体思いつき出話とか…普段の話のやり取りも、割と受動的に進んでいるようなコミュニケーションが多くて。そう考えると、AIにどの程度**のことが可能なのか**を考えることによって、そもそも生きている人同士がどの程度のことをしゃべっているのか**ということ**を考え直すこともできますし、人間とは何かを考えるうえで、AIについて考えることの意味は**すごく大きい**と思います。

一では、小説家としての平野さんの**これからの創作の姿勢**についても伺います。

もし今後、バーチャルフィギュアやAIで自律性を持ったハイレベルな人格や表現の仕方の技術を持ったものが生まれたとして、**そうなったときに、平野さんの文学で人間の存在を探究するという姿勢に変化はある**でしょうか。

もう僕はそれをやらないとしょうがないですから。人間とは何かを考える意味は、そういう時代になればこそ、**余計にある**と思います。ただ、こういうことを言うと音楽家には怒られるかもしれないけど、音楽では、人を感動させちゃう曲をAIが作る可能性**ってある**と思うんです。こういうビートで、こういうメロディで、**っていうことをある意味機械的にプログラミングできる**世界ですから。本当に新しいものができるかって言ったら分かりませんが、既存のものを組み立てることで、**すごく感動する音楽**ができる

*4：松尾豊氏。東京大学大学院工学系研究科教授。人工知能研究の第一人者である。

可能性はあると思います。すごく手前味噌ですけど、文学は、やっぱり言語だからなかなかその次元にならないんじゃないかっていう気がします。こうなったら必ず感動する、という定石的なものがあるわけではないです。音楽は、今はどんどん短くなってますけど、長くても、大体5分ぐらいでしょう。5分の中で、音とリズムを今のコンピューターで機械的にパーツと組み合わせていくと、いろんなことができるはず。文学では、原稿用紙で大体300枚とか400枚ぐらいのスケールです。その中で、どういうふう言語が組み合わさっていると人が感動するかっていうのはちょっと完成のレベルまで作っていくのはまだ難しいんじゃないかなって思います。奇想天外な作品はできると思うんですよ。何が起こるかさっぱりわからないけど、なんか成り立っている、みたいな作品はあり得ると思いますけど、読者が感動するっていうのは、すごく難しい。本当のところ、何が起きているのかということは、なかなか簡単に言えない難しい問題なんですよ。どこで感動するかっていうのも読者によってバラバラです。思いもよらないところにすごい読者が心を打たれていることもあります。だからそういう意味では、僕は今45歳だから、大体75歳くらいまではけっこう一生懸命小説を書いているんじゃないかっていう風に仮定しています。そうするとあと30年くらいはまだ大丈夫なんじゃないかな。ただ、その間に機械との共存とか、あるいは次なる感染症とか気候変動とか色々これから起こることはあるし、日本はもう少子高齢化で、皆さんの世代なんて相当大変ですよ。だからそういう中で人間が生きていくことを、やっぱり小説家が書いていかないといけないし、それを書けなければ、読まれなくなりますよね。ネットで時間を費やすより、1冊本を読むと違うなあっていうことを人が実感できなくなってしまうと、わざわざ本を読まなくなりますから。その期待には応えていかないといけないと思います。

—それでは、AIなどが小説家として市場に参入してきたとしても、平野さんは人間という存在について探求し続けていかれるということでしょうか。

そうですね。それで、なんだかんだ、人がやっているからいいってところもたぶんあると思うんですよ。ただ、AIがキャラクター化して、それこそバーチャルな外観を纏っていて、いろいろネット上で面白いことして…って、AI自体がある固有名詞を持って存在として人から愛されたとき、さらにそのAIが小説を書くとね、みんな感動しちゃうかもしれません。でもそういうふうにもなっていくと思います。だからそうなる、書き手としてはライバルじゃないでしょうか。

平野啓一郎さんが指摘する「現実中心主義」の見直し、それに伴う仮想空間への注目の高まりは、2020年現在、確かに進行中の現象である。VRサービスを提供するHIKKYや、Advalay (Vol.1の記事を参照)への問い合わせはコロナ禍で急増した。また、平野啓一郎さんが言及していたGUCCIによるアバター用の洋服販売も、新宿伊勢丹によって既に日本においても開始されているビジネスである。このような流れを見れば、コロナ後の時代、やはり、VRは私たちにとって身近なものになるように思われる。そして、そうなるのであれば、VRでのコミュニケーションの在り方は今後の課題となっていくだろう。VRは容姿や年齢、性別や障害の有無を越えた対話を可能にする。では、果たして私たちは、ルッキズムやエイジズム、ジ

エンダーバイアスや障害者差別を、VRによって本当に乗り越えていけるのだろうか。これらの問題は克服されなければならない。しかし、例えば、現実が男性優位の社会であり、それを認識している女性のユーザーが、あえて、男性のアバターを選択したならばどうだろうか。もちろん、変身願望として違う性別になってみたいという人もいると思う。しかし、VRでのコミュニケーションを、男性として効率よく進めたいという意図で女性はそのアバターを選んだとするならばいかがだろうか。それは、現実社会の構造や価値観の歪みを、VR上に持ち込むことにしかならないのではないか。

また、VR上では、現実では車いすに乗っている人物でも、自分の足で歩くアバターを選択することで、自由に走り回ることが可能になる。それはある人にとっては、現実社会のハンディキャップを精神的に克服する選択肢の一つになるだろう。しかし、「車いす」が自分のアイデンティティの一つになっている人にとってはどうなのだろう。これは私の想像でしかないが、その選択はその人にとって、現実の自分を否定するものになりかねないのではないだろうか。人の理想は個人によってさまざまであり、必ずしも「健常者」の容貌がその人の理想である場合ばかりではないと想像する。現実社会の一部の人間が想像した「理想」のみがアバターの選択肢になるのであれば、VRは現実社会の固定化した価値観の写しにしかかなり得ない。さらに言えば、皆がコンプレックスを全て解決した完璧なアバターになりたいかという、そうではないのではないだろうか、とも考える。

もちろん、VRにはいくつもの可能性が存在していることに変わりはない。精神的に対面の会話が難しい人が仮想空間であれば対話を行うことへの負荷が軽減されるかもしれない。また、VRでは、人々が住む場所を超えて、同じ場を共有することもできる。Advalayの試みのように、仮想空間で建築物を保存するなど、記録の役割を担うことも可能だ。さらに、『本心』の朔也が亡き母親をバーチャルフィギュアとしてVRに再現したように、VRは人間の記憶を新しい形で補完することも可能にするだろう。平野啓一郎さんが指摘したとおり、ここには人間の在り方にとっての新たな可能性があると同時に、ビジネスとしての可能性もあるのだから、仮想空間は今後、現実と並行して存在することになるのだろう。そして、差別や偏見の克服のチャンスがそこにはある。VR上の姿が現実世界とは異なると理解したうえで、人々が様々なアバターと会話を重ねることは、もしかすると現実世界における性別や年齢、容姿や障害の重視の度合いを下げるかもしれない。その一方で、アバターの選択肢によって、現実の改善すべき社会構造や価値観がVR上に持ち込まれる可能性も残されている。この後者の課題解決には、現実社会の状況改善に努めるという自明の方法を除けば、アバタークリエイターの多様性を確保することが有効なのではないか。多様な性質を持った人間が想像する「理想像」がアバターに反映されることで、アバターの有り様の選択肢が広がる。それによって、VRのユーザーが、現実社会の固定化した価値観から離脱した、個人それぞれが望む形により近いアバターの姿を選択できる可能性がある。

VRはまさに発展途上の空間である。今後、VRの発展と浸透が現実社会の問題解決の転換点となることを望む。また、VRの空間自体が、これからどのような新しい光景を見せてくれるのか、私自身、引き続き期待を膨らませていきたい。

(取材、文：森萌乃香)