

S F 作品と未来ビジョンにつ  
いて——未来ビジョンの作り  
方の一例

長谷敏司

# 『BEATLESS』ってどんな話？

社会のほとんどをhIEと呼ばれる人型ロボットに任せた世界。  
17歳の少年・遠藤アラトはある日一体のアンドロイド・レイシアに出会い、  
オーナー契約を交わす。一見人間とそっくりなそれは、  
世界を驚かすほどの性能を備えた超高性能AIが生み出した、  
人智を越えるアンドロイド<人類未到産物>5体のひとつだった――。

5つの機体はそれぞれ意味を持ち、互いの性能を求め戦いはじめる。  
その戦いを傍観することしかできない大人たちと、  
その存在に近づき新しい関係を試みる少年たち。  
未来への選択と、人間とモノとの関係の答えを求められる――。

進化しすぎた機械と、人間世界を繋ぐのは何か？  
便利になりすぎた時代で何が大事で何が必要なのか、  
アラトは人間よりはるかに優れたアンドロイド・レイシアと出会ったことで  
未来への選択と、人間とモノとの関係の答えを求められる――。  
(アニメ公式サイトから)



# 要約すると？

- 月刊『NewType』というアニメ誌の依頼で執筆した、フィギュア連動企画のSF小説。（キャラクター小説）
- 22世紀初頭の、人間と人間型ロボットが共存している未来シナリオ。
- 技術的特異点は起こり、破滅は起こらず、順当に人類が発展している未来シナリオ。
- 物語テーマは「人とモノのボーイミーツガール」。

# BEATLESSでは、どんなビジョンを提示したか？

人間型ロボットが一般的に普及して、人類労働を代替している。  
**(h I E)**

AIが進歩して、人間よりも賢くなっている（技術的特異点後）、知的労働も人間よりAIのほうが優秀（**シンギュラリティ=超高度AI**）

人間と人間型ロボットが共存するため、視覚によって人間の感情や行動を誘導している。人間型を利用して、人間を誘導することで摩擦を減らす、マン・マシン・インタフェース（**アナログハック**）

# SF作家はどのように未来ビジョンを作っているのか？ 拙著「BEALESS」を題材に。

1. 人間型ロボットをたくさん出したかった。（商業的理由）
  - 現在の日本のストーリービジネスは、キャラクター駆動なので、キャラクターが必要。
  - デザイン先行企画だったが、「ボーイミーツガールをわかりやすくする」ため、メインになるヒロインキャラクター達が、ロボットであることを理由に風景の中で浮かない設定にしたかった。
  - ロボットであること自体が特殊である設定にすると、テーマ的に先行作品と差別化しづらい。先行作に対する風景の更新。
2. アニメ誌で連載するならではのテーマを設定したかった（品質評価的理由）
  - アニメキャラのような「人間型をしている」だけのものに、人間が心が動かされることをテーマに組み込みたい。

# 先のBEATLESSのビジョンに戻ってみる。

人間型ロボットが一般的に普及して、人類労働を代替している。  
(h I E)

AIが進歩して、人間よりも賢くなっている（技術的特異点後）、知的労働も人間よりAIのほうが優秀（**シンギュラリティ=超高度AI**）

人間と人間型ロボットが共存するため、視覚によって人間の感情や行動を誘導している。人間型を利用して、人間を誘導することで摩擦を減らす、マン・マシン・インタフェース（**アナログハック**）

# 二つの理由が、ビジョンにどう影響したか？

人間型ロボットをたくさん出す。  
(**h I E = ロボットと名称を  
わけた**)

未来世界であることを強調 (**シ  
ンギュラリティ = 超高度 A  
I**)

アニメキャラのような人間型を  
しているだけのものに心が動か  
される。(アナログハック)

# BEATLESSのビジョンは、「明確な目的」があって、この**目的のためにデザイン**した。

## デザイン【design】

[名] (スル)

- 1 建築・工業製品・服飾・商業美術などの分野で、実用面などを考慮して造形作品を意匠すること。「都市をデザインする」「制服をデザインする」「インテリアデザイン」
- 2 図案や模様を考案すること。また、そのもの。「家具にデザインを施す」「商標をデザインする」
- 3 目的をもって具体的に立案・設計すること。「快適な生活をデザインする」

出典：デジタル大辞泉（小学館）



# 具体的に、どうやって未来ビジョンを作ったか？

## 【作業行程】

1. 風景決定（テーマを見せるための風景ビジョンの企画）
2. ギミック作成（柱となるメインギミック決定）
3. 現実のテクノロジー状況を利用して肉付け
4. キャラクター配置
5. 小説（ユーザーの手元に届くエンドプロダクト）作成と並行してのビジョン穴埋め

# 作業工程を実作業にあてはめると。

1. ロボットがたくさんいる風景にメインイメージ決定（ロボットの普及。シンギュラリティ。：テーマのための風景設定。技術レベルが決まらなるとロボットに何ができるかが決まらないため。SFは背景のイメージボードがないと、作品の全体イメージも弱くなりがち。）
2. アナログハックの設定（テーマをSFとしてどう落とし込むかのデザイン。）
3. 1, 2 の設定的裏付け
4. ドラマとストーリーのためにキャラクターを配置（すでにあったキャラクターデザイン画像を、どうストーリーに配置するか決定。）
5. 小説執筆しながら細部を穴埋め

## 【実作業スケジュール】

2011年2月上旬 『円環少女』最終刊作業終了。この時点で、すでに1だけは決めていた。（企画INは2010年10月）



2011年5月中旬 第一話納品締切。ここまで上記3～5の作業期間。連載準備期間。（**作業期間3か月**）



2011年6月10日発売号（7月号）で第一話掲載。

未来シナリオ的なものは、一直線の行程ではなく、行きつ戻りつしつつ作るものだが、BEATLESSはほぼ一直線にこの通り作った。

純粹に、工期の問題で、一発で決めないと時間がなかったため。

そのぶん、行程5「小説執筆しながら細部を穴埋め」の比重が大きくなった。

# BEATLESSで作ったものの実例

超高度AI  
(工程1)

AASC  
(工程5)

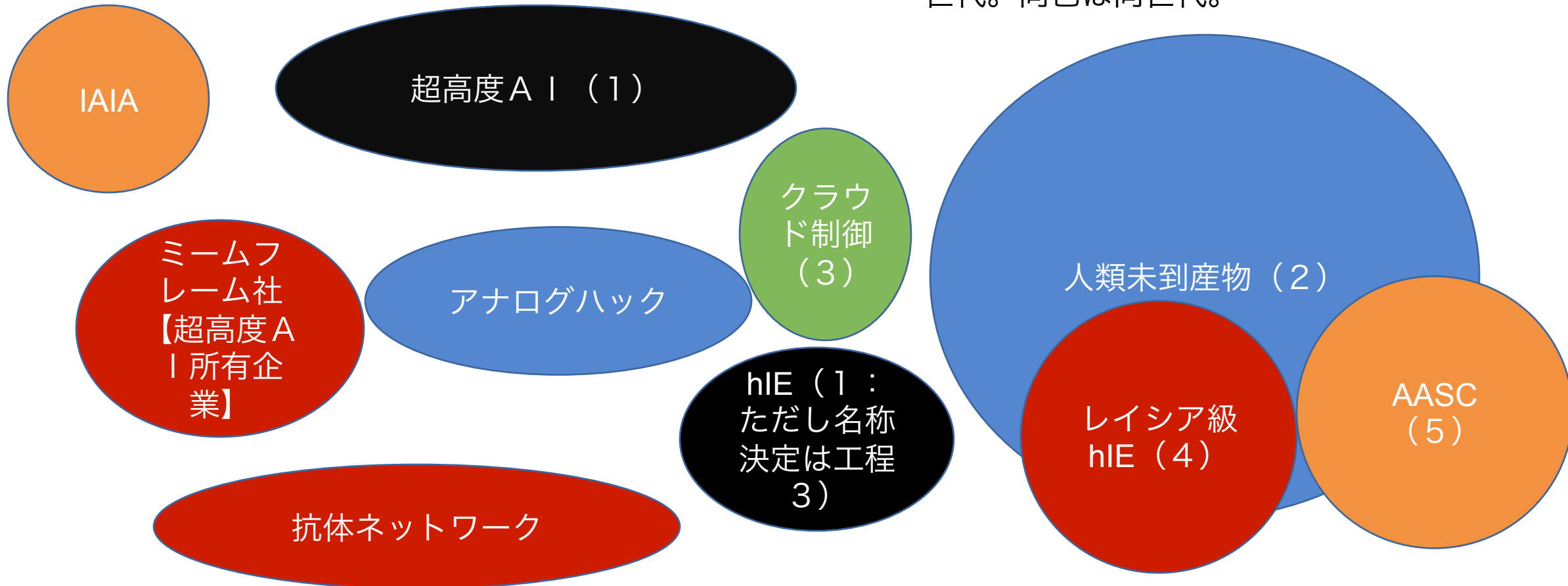
hIE (工程1)

「hIEはどうやって制御されているのか？」を物語上、書く必要ができて（誘拐展開）、そのために執筆中に設定を組んだ。AIとhIEを繋ぐ穴埋め。

「超高度AIが作ったAASCの制御言語」という設定。（ビジョンのためのパーツは、工程の世代がバラバラ）

ギミックは、相互に繋がりがあがるほうがいい  
(全体として大きなビジョンが浮かび上がって、  
結論への繋ぎにできるため)

※括弧書きの数字がそれぞれの作成  
世代。同色は同世代。



## 確度が高い未来予測を軸線として利用する（工程3）

- 労働人口の減少。
  - 政府予測は、人口予測などは、否定する根拠が思いつかない。否定する根拠が思いつかないものは積極的に利用する。ただし、「否定する根拠が思いつかない=正しい」ではないので、情報は取り入れ続ける必要がある。
  - h | Eによる労働代替の前提条件に利用。ただし、労働力の減少から、h | Eに代替されるまでの間は、設定では空白にしてある。（本来、「後の技術に投資するためには、前の技術で儲けて投資余力を確保している必要がある」が、ここには触れていない。）
- 都市のシュリンク
  - 都市の縮小でできた空白を、物語の舞台として使う。

# どちらもありえるシナリオの選択

- エネルギーリッチにして、h I Eのコストを下げる設定にした。
- 作中舞台となる22世紀まで、世界大戦のような規模の大戦争は起こっていない設定にした。
- 日本の衰退は、現在から、あまり落差をつけないよいうにした。

これらについては「**未来世界を明るいものにする**」ため。逆に言うと、ここを突っ込み始めると、未来世界が灰色になりすぎるため、どちらもあり得るシナリオは、明るいビジョンを接ぎ木してジャンプが起こったことにした。

# 実作業の経験から学んだこと

1. 「時間をかけて丹念に穴を潰して、橋をかけてゆくのが、結局一番きちんとかたちになる」のではないか。
  - BEATLESのビジョンの大部分は細部でできていて、これだいたい執筆しながら作って調整したもの。
  - この「工程5（つくりながら穴埋め）」は、前の工程でしっかりコンセプトを立てて、穴埋め開始前に飛躍を作っておかないと迷走する。  
(工程5は、ひたすらバックキャストしたり、前進したりの繰り返しであるため。どこに向けて橋をかけるのかは、明確でないと迷いやすい。飛躍は可能な限り早い工程で、方向性だけでも決めておかないと、後から飛べなくなる。)
2. 目の覚めるアイデアよりも、凡庸なアイデアをひたすら更新し続けてゆくほうが、現実感のあるものが作れる。アシモフのロボットも中期以降はこちらが多いのでは？
  - 「未来世界」は、カバー範囲が広すぎる。
  - 問題が難しすぎて、修正なしで正着を引くことがきわめて難しい。
  - 他の頭のいい人のアイデアを取り入れやすい。



SFとしての構築はこうだった。  
が、SF講座ではなくAI社会論なので、問題を「未来ビジョン」一般に広げてみる

- この順序は、「未来ビジョン作り」一般として考えると、SF制作にしか適用できない特殊例だったのか？



SFにとって、「どういう世界を見せるか」は大きな柱であり、この世界ビジョンが新しい作品は力がある。  
ただし、**SFの世界ビジョンは「ドラマ的ビジョン」や「感情的ビジョン」でもよく、かならずしも「未来ビジョン」である必要はなかった。**また、こうしたビジョンそれぞれが相補的で、合わせ技一本で問題ない。（企業などが作る、未来予測や、未来模索のための未来ビジョンとは、性質が違う。）

# 未来ビジョンにかかるバイアス

- BEATLESSの提示したビジョンは、ドラマ的ビジョン、感情的ビジョンなどのバイアスがかかっている、純粹に未来ビジョンとして提示したものではない。
- 古来からすべてのSF作品には、こうしたバイアスがかかっている。作家は未来ビジョンではなく作品を作っているため、バイアスがないことは考えにくい。
- 「デザインという行為がバイアスを含んでいる」と考えると、有限の時間で未来ビジョンを作るためには、デザインに伴うバイアスと付き合うのが現実的。

ただし、ビジョンが見せる「価値」は、こうしたバイアスの力に底上げされている。

- デザインによって要点を見やすくする。デザインによって価値を提示する。
- 現在、未来ビジョンとして作られるものも、提示するときには、こうしたバイアスの力を積極的に借りに行っている。  
( Microsoft: Productivity Future Vision

など)

# ビジョンとバイアス

- ビジョン作成には、バイアスがつきまとうので、何のためのビジョンであるかを把握しておく必要がある。
- 『BEATLESS』は、人間の読者のため（読者対象）の物語。
- 一般的なビジョン作成も、たいていは要件があり、つまり依頼者となる人間のためにしている。
- **ただし、人間のために作ったビジョンはたぶん “当たらない、”**  
（多数のパワーの総体として未来があるので、統一した意志によってデザインされたビジョンの通りにはまずならない。性質が遠ざかっている。）

未来のビジョンを要求される時、「本当に当たる予想」を要求されることは少ない。

- なぜなら、まず不可能だから。
- 必要とされている（要求されている）未来ビジョンは何かというと、「**このような技術が成立した未来**」だったり「**ある分野の未来**」だったりする。目指す方向性を絞る意味はある。
- このタイプなら、未来シナリオは、「ビジョンを先に投げて（工程1、2を作って）、空いている部分を穴埋めして繋いでゆく」ことが可能。
- 個人的には、20年を超える未来のビジョンは、まず飛躍してビジョンを先に投げてから、そこに繋がるものを、線分を結ぶように置いてゆく手法で作られているのではないかと思っている。

# 作りたい未来ビジョンは、何を企図しているのか？

- バイアスを組み込むこと前提のビジョンか？（イメージ提示。企業広告など）
- バイアスを組み込まない前提のビジョンか？（資料性重視。予測資料など）