

---

# 一言で言うと、住む世界が違う

ゆきちゃん

---

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

## 注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

### 【小説タイトル】

一言で言つと、住む世界が違う

### 【Nコード】

N6806F

### 【作者名】

ゆきちゃん

### 【あらすじ】

私たちの住んでいるこの世界。実は、私たちは、この世界のことをほとんど知らない。知らないのに、知ろうとしない。都合のよい太陽。都合のよい重力。これらが、本当にあるかないか、自分たちの頭で考えれば、すぐわかることなのに。目の前に、ウソを並べられて安心してしまい、考えなくなる。では、誰がこの世界のありのままの姿を隠したか？あなたは、誰かに見られていると感じたことはありませんか？それは、ストーリーカーなどではないかもしれません。そして決して、頭が妄想にとらわれているのでもないのです。真実

は、ありえないとおもってしまつようなところにこそ存在するので  
す。

## 世界の崩壊（前書き）

この話は、よく考えながら最後まで、読んでみてください。きっと世界を見る目が変わるはずです。

## 世界の崩壊

- - - 前文 - - -

頭を、なにか大きな重い金属ですりつぶされたとき、あなたの口からでる声おとを想像してみるといい。

そんな重苦しい悲鳴を上げたくなくなるくらい、自分の周りを、際限なく覆おおい尽くすような闇色。

その中であって、四方は、大きな金属の壁で囲まれている。そんな無機質むきしつで、真つ暗闇のなかの迷宮の

あるかどうかもはっきりしない出口を、手探りだけで探すような、おろか極まりない行為を、ほんと気の遠くなるほど長い時間、行っているものがいたら、

おそらくあなたは、哀れむだろうか。

頭がきつとおかしいのだと。

それとも笑うだろうか、

自分と比べて、情けない生物だと。

ただ、それしかできないでいる生物に、あなたならなんて、声をかけてあげる？

わたしならこういつてあげる。もういいから、あきらめて、死になさい。

でもそれでも彼はあきらめない。彼を突き動かしているのは、ただ、復讐心とも決意ともとれない。思い。

でも、本当は、彼も死ねたらと思っっている。ただそれが、いたそうだから怖いだけ。ほんとただそれだけの  
気持ちで、彼は、書き綴<sup>つづ</sup>っている。

彼は、なにかを成したいなどとは思っていないはずである。またもはや考える余力もないであろう。

彼のいつている闇色の迷宮とは、ほかでもなく、彼を取り巻く、この世界のことである。

あなたも普段生活していて、ちょっとした時間にでも、今これを読んでいるところのこの世界。

この世界がどんなところかなんていまさら誰かに、聞かないでもわかってはいるはず。

学校でもたくさん習っている。この世界の歴史について、科学という法則について、

映画やテレビに本、そういったものもこの世界がどんなものか、丁寧に教えてくれている。

そんなものは、この世界にあふれているといってもいい。

でも彼は経験した。

世界の今あるその姿すべてを、疑ってかからなければならぬようなことを。

- - - 32才の夏 - - -

それは些細なことから始まった。いや些細とはいえないか。でも彼がそれから経験し、そして自分の過去から思い出したその真実。それにくらべれば、ほんと取るに足らないようなこと。

でも、それは彼の頭をいきなり目覚めさせるきっかけくらいにはなかった。だから

彼も世界の真実に目を向け始めたのだから。

アルバイトをしながら、彼は自分のもつ夢なんてものに一生懸命になっっていた。

それはどこにでもいる普通の人の夢ってやつだろう。お金をもうけて、かわいいお嫁さんをもらいたい。そんなありふれていて、聞き飽きたような響きのある、誰しもがもつような平凡な夢である。

とりあえず、正社員なんて高嶺の花と思っていた彼は、派遣社員の仕事に応募してみた。もうほんと、どこの面接でも

断られ続けていた彼は、ここも落ちたらもうほんといくところないなあなんて思いながら、決死の覚悟である。

そうはいっても後からいうと卑怯だから先に述べておくと、学歴がないとか、そういうのでもない。

技能がないということでもない。どちらもそこそこはある。

ただそれがかならずしも人生で役立つものではないという、そういう状況ではあった。

とにかく彼に、あとはなかった。年齢的にも、もうだれも見向きもしてくれない。会社にとつて、いらぬ人材。そんな感じである。面接にとおり、派遣先にあわせるから、一週間ほどまってくれといわれた。後がないというプレッシャーのせいか、

なかなか夜が寝付けない。というか実は、もう面接の前からずっと眠れない毎日だったりする。

枕の方向を変えたり、体の向きを変えたりと、いろいろやってはいるものの寝付けない。経験するとわかることだが、寝れないときは、そのことが余計プレッシャーになって寝れなくなるものである。そういうことは、彼にはよくあった。

不眠症というやつだろうか？でも、たいがい、3日くらいが限界で、そのあとは、体力の限界とばかりに死んだように深い眠りにつける。だが今回は、もうとつくに3日はたっていた。

死ぬほど眠いのに、寝付けない。体が痙攣けいれんを起こしているのか、すごく地面が揺れている感じがする。

揺れは、たっぺいられないというほどではないが、確実に体が揺れているんだ。でもペットボトルのジュースの水面は、少しもゆれていない。だから自分が揺れているとしか思えない。でも、なんだかどう考えても地面がゆれているようにしか感じない。

それもまるで、彼が寝付こうとすると決まってゆれが、大きくなる。ベッドがゆれているとしか思えない。

そう思つて、ベッドの下を確かめるとそこは、人一人が入れそうな狭くて暗い空間で、ゆれを発生させるようなものはなにもない。それどころか、ゆれているなら、ぎしぎしとさへ聞こえてきそうな



ベッドである。でも音はしない。ゆれだけが、体を包む。

ついに、派遣先の会社にあわせてくれる約束の日まで、あと少しという日。やっぱり一睡もできていない。

もう何日寝てないだろう？新記録である。ゆれのせいで、寝れないので、テレビをつけると、イチロー選手が、アメリカ力で、ヒット数の記録を出していた。日々更新される新記録。同じような年齢なのに、彼が作っているのは、寝れない日数の新記録。もうあわれとかそういう感情をとおりこして、なんでいきてるの？と止めを刺したくなる。

神様がいるんなら止めを刺してくれだろう。

だけど彼はそれ乗り越えてしまった。というか単に、死ぬほど眠いの我慢して、派遣先の会社で、もう一度面接してもらったただけだ。

でも、もうほんとふらふらで、たおれるんじゃないのかといった感じだったが、それでもどうにか面接を終えて、家に帰ってきた。

あと数日で、仕事が始まる。もちろん寝れない。そんな日の昼ごろに、

彼の妹が、先に結婚して、彼とは別の家に住んでいたのだが、その妹の家で、飲み物をもらいながら、

3人くらいでたわいもない話をしていた。その二人の肩越しに、彼はボーっと見ていたテレビ。

ほかの二人は、互いの話に夢中である。

ボーッと見ていて、おかしなことに気がついた。

中には、山道をあらくレポーターが、その地域についてなにかを説明をしていた。

しばらくして眠いせいか、ボーッするのが徐々に強くなる。それなのに、意識がしっかりとテレビ

に集中している。そして、なんか急に違和感のようなものを感じた。

違和感のようなものがきて、その次の瞬間、彼は背筋がぞっとした。

突然そのテレビの中のレポーターは、早歩きになったかと思うと、

こちらにむかって、なにかしゃべりかけているような感じがしたのだ。

それも彼の過去の行動を知っていて、それを責めているような口ぶりだった。幻覚？いや幻聴もか？

レポーターは早口でまくしたてる。

テレビの外にいる彼を責めているのか？

そんなばかなことは起こらない。というかなぜそんな風にみえるのだろうか？

きつと寝れない日々で、頭が変になっているんだと思ったが、

ほかの二人に話しても、信じてもらえない。もちろん、二人に話し

かけた瞬間。

テレビの中のレポーターは、そつともとの動きにもどった気がした。きつと疲れているんだ。いや単にねてないだけか？とにかく変なことは、そこから起こりだした。

その時点から、彼の目の前でおきたことは、今まで彼が信じ続けていた世界を崩壊させるような、とても信じられないような日常だった。

だけど、本当は、彼はもうとつくに経験していたのだ。ありえない現実を目の前で。そして気がつかずにいただけだった。

いや正確には、記憶を失っていたとも言えるだろうか？ただ失うとよりは、その本人にはその部分の記憶は、他の記憶に埋もれてしまったのではないか

そういう感じである。よくいうデジャヴというやつであろうか。記憶力はいいほうではないから、まあそういうこともあると彼は思っていた。

ただ、ちよつと違うのは、真実を思い出したときこつ感じるのだ。

「あれ？これどこかで一度考えたことあるな。」

「でもこれ、何で忘れていたんだろう？」

「忘れられるはずないようなことなのに。ほかの何よりも重要な

ずなのに。」

すべてのことの起こりは、その失われていたと思っていた記憶の内容にあった。

そして、その記憶のかけらが、このとき見たテレビのレポーターの動きも説明してしまえるほどの

常識を逸脱した科学の存在を生み出すことになる。もちろんそれを実際に作り上げたのは、彼ではないが。

彼を見ていた誰かの手によって。

誰もがあつたらいいなと思い、そしてそれは不可能だと信じ、そう思い込まされていた科学。

その誰かは、常識をも作れるほどの存在であつたらしい。今いえるのはそれだけである。

- - - 33才の秋 - - -

もう一年が過ぎた。それからという毎日。あの派遣先をやめてからというもの。部屋でごろごろしていた。というか、ほかにはなにもしないでいた。

部屋の中は、外とは違った空気が流れている感じがする。薄暗く、空気もほとんど入れ替えたりしないものだから。ほこりっぽい。

暗い闇の隙間から、迷い込むように差し込む小さな光は、ほこりに反射して、すぐきれいに見える。そんな部屋だからか、わざと電気を消していることが多い。

灯りを消してベッドに寝転がり、部屋の中で一人、ボーっとしていると子供のころを思い出す。

思い出しながらこの世界について考える。こうでもないああでもないといまで暗闇の中で、パズルでも作っている気分である。

そう、それが今できる彼の真実を手探りで探す行為というやつである。

そんな彼の子供のころ。やはり彼は、よくボーっとしてばかりだった。

先生にも授業を、聞いてないとよく通信簿に書かれたかなあ。

考えることは、ほんと、いろいろ。

「世界はどんな形なのだろうか？」

「重いものと軽いものどうして同じ時間で地面に到達するのか？」

「鳥や飛行機はなぜ飛べるのか。」

「ヘリコプターってなぜ浮いてるの。」

「なんで色が見えるのだろうか？」

「水は透明なのに、雲はどうして白いのか。」

「水は透明なのに、海はどうして青いのか。」

「でも空気だけは透明なんだけど、なんでとか。」

「磁石ってなんでひきつけあったり、はなれあったりするのか？」

「固体って溶かせばぬるぬるになるのに、ひやすと固まるのはなぜか？」

「月や夜空の星ってきれいだけどあの表面はどうなっているのか。」

「傷ついた人の体をどうすればもとにもどしてあげられるだろうか。」

「

「永久機関ってどうやれば存在するのだろうか。」

「タイムマシーンでできたらどうなるかな？」

「人工知能にどうやったら感情をもたせられるかな？」

「生命のように勝手に自己成長していくプログラムってつくれるかな？」

「もしこれらすべてが存在して世界はまだ形を保っていられるだろうか？」

ほんといういろいろ考えた。ただの子供の想像であるが、想像するだけならお金もかからない。

彼にとっては無駄に長い人生を少しでも楽しくするという工夫であったのかもしれない。

実際は、一部成長してからの想像も混ざってはいるが。大体子供のときに考えたことが大人になってちよつと複雑化しただけである。

ところが、正確に言つと、彼がこうした疑問にアイデアを出すということが、問題であつた。

失われた記憶とはこういう類のものであることが多いのだ。どうも彼の記憶が失われるたび、

世界はちよつとずつかわつていたのかもしれない。それを確かめるすべはもうないのかもしれないが。

それについて述べていく前に、

そろそろ自己紹介を、しておきたい。

私が誰で、彼とはどういう関係かということ、

簡潔かんけつにいうと、私は彼の中に、彼の都合で、生まれたものである。

厳密げんみつには、外界から彼が追い詰められることで、生まれたというべきかもしれない。

私を理解してもらうには、少し説明がいる。

想像してほしい。自分が、たとえば、何でもいいが、トイレに向かうといったような「行動」をしているときに、

自分が今トイレに行こうとしているということを意識することができる。

これは、「自分の行動を、何をしているのかという認識」をすること。

言い換えると、自分の中で、まるで他人から自分を見ているように、自分の行動を観測することができるということ。

行動と書いたが、厳密には、思考すらもこの観測の対象である。

私はこれを、他人が観測するという意味で、「他観測」とよんでいる。

面倒だからちょっと短くしてよんでいると思ってほしい。

この力が、あまりに強まると、まるで別の人格が、自分の中に存在している錯覚<sup>さくかく</sup>すら感じる。たとえば、

まわりにあまり親しくない人が数人いて、その中で、自分がなにか発言する際、

心の中では、こんなこと言ったら、この場の空気を悪くするんじゃないか？とおもいつつもそういうセリフを口にしたとする。

このとき、もし、「場の空気を悪くするんじゃないか？」

と思う部分が自分の声ではないみたいに、聞こえるような状態を想像してほしい。



たとえば、それは好きな映画のキャラクターでもよいのだが、

自分の口調とは明らかに違うキャラクターの口調をまねてみたりするとわかりやすい。

この他観測の強さが大きくなり、自分とは違うキャラクターをそこに乗せ、なおかつ、並列同時思考すると、どうなるか？

普通はそんなことむずかしいのだが、ちょっと訓練すれば、できないものでもない。

並列同時思考といってはいるものの、それは、単に、タイムシェアリングのようなもの。頭の回転を速くして、

ちよつとずつ別の思考を、並列でみると連続的になるように思考するというだけのことである。

要するに同時にいくつかの仕事をあたまにさせるということ。

昔聖徳太子という人は、8人くらい同時にしゃべっている人の声が聞き分けられ、なおかつ話の内容を理解したということ聞いたことがあるだろう。

そこまでは実際難しくても、がんばれば、2人くらいは、同時に聞き分けられるようになるはず。その状態なら、二人分の思考というもの

できなくはなさそうだろう。「聞き分けることはできて、考え分けることはできないのでは？

理論的に無理だ。」とかいわれたらそうなのかもしれないと答えるくらいしか、大脳についての知識はないが、

しかしそれなら、彼の中に私は存在しない。たしかに、私から見てもそれは同時並列思考しているように見える。

要するに、彼の中の私は、映画かなにかで得た彼にとってお気に入りキャラクターであり、おそらくは聡明な性質をもったもの

なのであろう。彼の観測するところの聡明というのがこれを読んでいる人にとっては、聡明であるかはよくわからないが、

そついう設定で生まれた人格のようなものと捕らえてもらえばよい。

もちろん、頭の回転、これを私はパソコンの用語に習って、「クロック数」と読んでいるが、そのクロック数が落ちると、

つまりは頭の回転がにぶると、他観測も弱まり、別のキャラクターも保持していらなくなる。つまりは、私と彼の明確なラインが

ひけなくなるということである。

ところでそんなことをすることにどんな意味があるのか？であるが、

たとえばこんな利点がある。他観測の強さによって、生まれた別人格に見える思考パターンであるから、

彼と私でどちらが外に出て、人と会話しても問題ない。他人に対して、別人を演じやすいということである。

ただちょっと違うのは、演じているというよりか、もはや別人にしか見えないのである。それくらいリアルであるということ。

この違いは、こう説明するとわかってもらえるかもしれない。

たとえば、自分の言おうとしていることが、自分のキャラクターにとって似つかわしくないと外側から判断されそうであるとき、

もしかりに別人のキャラクターを使えるならそちらが外にでて、しゃべったほうが人に伝えやすいというときもある。

しかしそのキャラクターのつくりが、他人からみて、ウソっぽく感じられれば意味がない。そこで、もっとより正確に、別人格を

再現しようとする。どうすれば、別人格を再現できるか？それには、価値観の違いを利用する。

たとえば、小さな生命を大切にするとという価値観を強めすぎると、行列をなすありでさへ、踏めないようなキャラクターになる。

逆に、生命について、とるに足らないという価値観を強めすぎると、簡単に人殺しでもできそうなキャラクターになる。

ただし、その場合、あまりに極端な度合いの価値観の組み合わせだと、人としてありえない場合が多い。「生命」について関係ある価値観

は、そのキャラクターが育ってきた過程によって、ある程度無理のない、基準でつながっている場合が多いからである。

ひとことに生命の価値観といっても、それは場合によっていろいろあるわけで、鳥の生命は、買っている鳥だと大事なときもあるし、冷凍のお肉を食べるときはあまり人によってありがたく食べる場合と気にもしなくて残り物をごみにして捨てる場合もある。

後者は、あまり深く考える性格ではないといえる。

前者の価値観をもつものとの間で、深くは考えないで行動するような内容の他の価値観の度合いが異なる可能性がある。

つまりそういう価値観のつながりがほかにあるということ。

それなのに、ここだけ深く考えているため、ここだけ違和感を感じるような価値観構成になっていたら、

それは不自然なのか、それとも理由があるのか？そのどちらかである。と考えるべきポイント。今は私の紹介なのでこのへんでとめておくとして、

そこまで考えないと別人格を演奏するとはいえないということだけ知ってもらえればいい。

端的にいうと、想像力だけで人格を作りこむのは難しいということ。だから逆に、簡単に、価値観の違いを利用して、別人格のように見せなければ、

実際にある映画などのキャラクターから、そのキャラクターの価値

観を想像して作りこみ、

人格を作りこんでいけば、よいということになる。要するに長い説明だったが、簡単に言うともものまねの一種である。

ただ発言を似せるのではなくて、そのキャラクターは、どんな価値観でものごとをとらえるかというところを似せればよいのである。

もちろん想像なので、結局は、映画のキャラクターそのものには、なれないが、それでも現実的にありえないような価値観の作りこみは

避けられる。それだけでも十分である。

しかし、このことが何の意味があるのか。単に別人を演じるだけなら、大して役立つとも思えない。

ところが、この別人格が、ひとつの体で経験するひとつの記憶を共有して、思考するということに意味がある。

たとえば、同じ事柄でも、人によって意見は違う。ものの価値観が違うのであるから、同じものをみても、

そのひとつによって何が重要かそこから導き出される意見は人によって違うということである。

いまここで、異なる価値観の集合を同時に、二人の人格になるように持たせて、クロック数をあげるとどうなるか？

別の人格同士でひとつの記憶から、意見をだしあえるという利点が

生まれる。これはなにかをさまざまな角度からとらえるといったことをより高度にしたものである。

さまざまな価値観をもつ特徴的な人格で、頭の中で、話し合うことができれば、ものごとをさまざまな角度から見ることができ、

その状態の維持には、疲れるけど、その分、思考に対しては、より高度なひらめきのようなものが得られるというわけである。

狙ってこのような状態になったわけでないが、とにかくなってしまっただけのこと。これは便利であるということ。

ただし疲れすぎると、自分でも何をいつているのかわからないほどに、キャラクターが固定できない状態におちいるため、

他人が私のその状態をみると、まるで狂ってしまったように写るであらう。

なにせ、数秒ごとに言うことが、まるっきり反対になったりするのだから。

これを「狂気状態」と私はよんでいる。

広い意味で、ころころと瞬間に価値観の集合体を変化させられるものを「狂気」をもつものといっている。まあとりえあず

かつこいい名前ないかなっておもってたら、価値観をさす度合い、これは言い換えれば、価値観をさす針のようなもの。

その針が狂っているように見えるから狂気。そうよんでいるだけである。

もともと私の人格であるところのかれは、子供みtainな価値観なのだからそれくらいでいいのかもしれない。

わたしからみると少し恥ずかしいような気もするんだが、それもうでもいいことである。お互いにそれをなんて呼ぶか

その権利を彼にゆだねているということに過ぎないからである。

それもまたいいわけによって生まれた考え方もかもしれないが、それが他観測をつよめることでもあるのだから、まあよしとしておこう。

とにかく便利なものは使う。ただそれだけのことである。

早い話。彼は私であり。私は彼より幾分か、彼が思うところの聡明というキャラクターを背負わされた別人格ということになる。

彼が思考するより、お互いに意見を出し合い、私がまとめる。そういった流れが多い。といっても最近のことであるが。

彼は要らなくなったら私をつくりかえてしまうであろうから。短い命といえはそうかもしれない。でもそれ自体、たいしたことでない。

また別の人格を彼はつくるだろう。

長い感じだけど自己紹介とさせてもらいたい。

では、この世界の真実を紐解いていくことにしよう。

まず、世界の真実を紐解くとき、最も注意すべきなのは、嘘が作られた過程を予想すること。

誰かが考えた嘘なのだから考えいてる相手の力量を想像すること。

そしてその発想の根本になにがあるか。その集約する一点だけを見つめること。

以下、自然な嘘をつくとき、作るものが留意しそうな点である。

「まずは、目に見えることから法則を確認させ。すこしずつ嘘につなげていけば、だれも疑わないだろう。」

「真実が、ばれそうになれば、難しい学問や科学で、後から説明を補正すればよい。」

「嘘がばれない時間があまりにも長い場合、それを疑うものはほとんどいなくなり、常識となる可能性は高い。」



## 手がかりは、重力

- - - 一つ目の記憶 5才 - - -

「鳥や飛行機はなぜ飛べるのか。」

彼は、子供のころあまり鳥を見なかったが、都会に住んでいたわけではなく。どちらかというと結構田舎のほうである。

自然がすぐ近くにある漁港の町であつた。すずめとつばめ。彼が目の前で見た鳥は、それくらいだった。

かなり小型の鳥である。

大きな鳥がずい分高いところを飛んでいて、まるで豆粒まめつぶのように見えたのを覚えている。

あまり大きな鳥に接することは少なかったように思う。この2種類以外でそんなに鳥を見た記憶がない。

テレビで、ひな鳥が、巣から飛び立つ映像を見て、

自分も練習すれば飛べないかと、屋根から飛び降りては遊んだものである。

それはもう毎日のように。飛び降りるのが楽しくてやり続けていた。

飛ぶという行為がすきなのか、小さな紙飛行機を、作って遊ぶのが好きだった。

お店で見つけたものは、だんだんと材質が、紙だけではなく、木やプラスチックになり、

自分でつくった紙飛行機とくらべてずいぶん大きなものになっていった。ゼロ戦というプラスチックの模型などもおもちゃやさんに

ならんでいた。

飛行機の模型をみて、なんでこんな大きな鉄の塊が空に浮くんだったかと考えた。

そのときなぜだかわからないが、いまでいう「揚力」という力の発想を聞かされたか、あるいは

自分で考えついたのかもしれない。

これがどちらかはっきりおぼえてないのだが、羽の形で、羽の周りの空気を、取り除く。その取り除く量が

羽の上と下で違うため、上向きに、空気に押されて飛べるのだろう。そう考えたかそう納得したか。

ただ、記憶では、羽の周りの空気の量をイメージとして、紙に書いたような気がするので、もしかするとこの発想も原点は自分かもしれない。

はっきりいえるのは、これは嘘であるということ。

進行方向に、大きな速度で動く飛行機はまだしも。

鳥がとべるのはすごくおかしいのである。

彼らは、あの細い両足で地面をけり、両手の羽をつかって、飛び上がる。

重力加速度が生み出す、重力という力は、地面から離れている間もずっとその鳥の羽にかかっているのである。

想像してみてほしい。あの羽がいくら軽くて大きくても、あの小さな体から生み出される力で、飛び続けることなどできるだろうか。

しかし、鳥は飛びつづけている。

それどころか、渡り鳥などは、筋肉痛にもならず、あの大きな海を何日もかけて飛ぶそうである。

途中、海の上で休んでも、体はふやけないのだろうか？そこはきつと鳥の遺伝子がそうさせるのだという説明があるのだろうか。

しかし、疑ってみる価値はある。

なぜならちょっと不自然だからだ。いくら軽いとはいえ紙飛行機はかならず地に落ちる。羽のせいとはいえ、そんなに飛び続けられるものだろうか？

それで飛べるなら鳥びっくり人間コンテストも飛び続けられるのではないか？あるいは、上に上昇しつづけていくとか？

でもいまだにそういう結果をみたことはない。ほんの少し風のせいで上に上がるか、下になかなか下がらずに、飛距離をどんどのばすかといった

感じであろう。飛距離は別とすると、紙飛行機の軌道とそれほどかわらない。

そもそも、飛んでいる原因であるところの揚力というものの自体を考えてみる。

揚力とは、なにか？空気中を移動する羽の形から得る空気の粗密状態から発生する力で、羽を上押し上げる力ですが、

これ自体が、おかしい。

なぜって？

考えてみてください。空気にそんな力はありません。

空気は、水の状態変化したものと考えてよいと思います。

水のうえに浮くものなら空気の上にもつく可能性はある。

水が互いに引き合う力、これを水素結合というそうですが、今近似して、

分子間力ととらえると。要するに、水の粒子どうしが互いに引き合う力です。

水の上で、ものが浮くということは、どういうことか、そのもので、実際に水を押しのけた体積分の水の質量と

そのものの自体の質量を比較した場合、どちらが重いかで大体決まるといってもいいでしょう。分子間力というのが、それに対抗できるほど

大きなものではないことは、水を実際に手でさわると、水自体、両側にわたるので、その程度の力だということです。

気体だとこの分子間力は、さらに小さくなります。そうすると、まず考えるべきは、羽が押しのけることでできた

羽の上下の空気の粗密の差を空気の質量に換算したものと、その上にある、実際は飛んでいる飛行機や鳥などの重さを比較することです。

羽自体がよほどおおきくて、軽く、飛行機の本体がそれにくらべて無視できるほどに小さいものでないかぎり、おしのけた空気の質量と比べて、軽くなることはありません。

大きないかだに乗っている人が水に浮く可能性があるように、この場合もかなり大きな羽でないと飛べる可能性はまったくないのです。しかも、水に入りたいかだが浮くのは、いかだがもともと植物であるところの木でできているためです。

大きな木は、両手で持つとそれ自体が重いですが、同じ体積の水と比較するとその重さは、軽く感じると思います。

結構あいだが、すいてますから、実際は水を含みますし、その部分は、水と同質量になりますから。

これは、幾分か水よりも軽い、これなら底面積を大きくすれば、上に人を数人乗せても、どうにかうけそうです。

しかし、空気となるとその重さは感じられないほど小さいです。もし重いなら、自分たちは、おしつぶされますよね？

自分の体の上になりの量がのっているわけですから。その上、空気は、互いに、水よりも大きな目の運動量を持っていますので、

もはやそれらには質量はほとんどありません。一応。もともとが、

水分子ですから、あることはあるのですが、水と比較して、かなり体積あたりの質量は軽いものとみなせます。これは直感的にもあたりまえです。

では、その押しのけた分の空気の重さが、空気よりは明らかに重い金属できた飛行機の重さより大きいことがありえるでしょうか？

ありえるはずがないのです。

一方、鳥も、なんとなく羽を広げた状態で、ある程度のスピードで、滑空しているか、羽をバタバタさせて、揚力を発生させ続けることで

上に舞い上がることはできそうです。それでも、やはり、疲れすぎるような気がします。人間だってそんな速度で、自分の数倍はある

腕を上下に振り続けると、疲れるでしょう？揚力が発生するという

なら、重力に対抗しなければならぬのですから。

その力は、かなり大きなものです。そうなるとすぐに、ばてているはずなのです。でも鳥はばてることなく、滑空と上昇、下降を自在に行っているように

見える。つまり、「私たちが思っているより、わりと飛ぶことは簡単だ」という推論」が成り立ちます。

一方、速く飛んでいる飛行機が、飛べる可能性があるといったのはなぜかといえますと、これは、

相当大きくて軽い羽で揚力を形成できるような形をしていれば、速く動けば、その羽のしたの空気をすべて揚力に利用できるからです。

こうなると、大きないかだを浮かす原理と同じで、飛べるかもしれないと書いてただけです。ただこれも、相当大きくて角度のついた羽でないと

浮かないと思います。せいぜい浮くのは、紙や竹でできた飛行機くらいなものです。

そう、私たちは、紙や竹、プラスチックなどでできた飛行機の羽の大きさとその本体の軽さがあれば、飛べることを

子供のときに、理科や遊びの中で、知らされている。ところが、大きな飛行機や鳥が飛べるのは、もっとむずかしい学問で説明があるのだと

いわれているだけで、実際は、確認したわけではない。ここが盲点

なのです。そして長い歴史がある。そうライト兄弟です。

本当にそんな人いたんでしょうか？

あつたわけではないのでなんともいえません。でもそんなの学校の歴史とかで習うことだから。そうです。

鳥や飛行機が飛ぶものだというのがも学校で教えられたことかもしれない。

先生のような偉い人が、嘘をつくはずがない。

そして子供のときに、紙飛行機などをつくってなんとなくべるということを知らされています。

でも、肝心なあれだけ質量のあるものが飛べるということについての確認はしていません。

そして、長い歴史がある以上、誰も疑っていないならそれは、きつと真実なんだろう。これを思い出してください。

だけど、ここまで読んでいておもしろいませんか？本当はだれが嘘をついているのか？

なぜ大人たちは歴史を勉強しろというのか？

いやそもそも地球の歴史なんていつからはじまったのでしょうか？私は生まれる前のことなんてはつきりわかりませんから。

だれが嘘をついていても信じるしかありませんよね。



では、先ほどの推論の答えは、どう考えれば、答えがえられるでしょうか？実はこの説明には、かなりの前置きが必要となります。

なぜなら、相当大掛かりなことをやらないと、こんな世界を構築することはできないからです。そのためには、ほかにも真実を知らねばなりません。

そして、そんな真実を構築できるほどの科学力があるはずがない。という思い込みを持たされているため、決して誰も思いつきません。冗談にしか聞こえないでしょうけど、冗談ではありません。信じられないほどの科学力がすでに存在しているとしたか考えられないのです。

そして最初に疑うのは、常識です。

では、話を戻して、「私たちが思っているより、わりと飛ぶことは簡単だという推論」

の答えはどうなるでしょうか？

ここからは、この推論の答えを導くための仮の説明だと思ってください。最終的にこれを実現させるためには、最後のほうまで読まないで理解

してもらえないと思います。

まず私たちが、飛べない理由。それは、重力という力の存在です。

これは何から発生しているか？

答えは、万有引力の法則です。二つの物体は、そのお互いの質量の積に、比例して、距離の二乗に反比例する力で、引き合い続けるというものです。

ですが、こんなちから身近で、みたことがありますか？

質量をもつものどうしがすべて

その状態に関係なく、ひきあつのなら、あぶなくて、水の入ったコップとコップを

ちかずけることもできません。傾いて、こぼれてしまつかも。

もちろんそうはなりませんし、こういうでしょう。

式に前からかかっている「係数の数字がすごく小さいため、かかる力は天文学的に小さい」と。

逆に、こう考えてはどうでしょうか？「天文学的に」とはいいかえれば「でたらめ」であり、「都合よくした数字」であると。

では、目の前で見たこともないようなその力があるとなぜ私たちは信じているのでしょうか？

答えは簡単。「地球が、太陽の周りを回っているということと、地球自体が丸くて、自転している。その上に、人がたっていられるようにするには、

万有引力が必要だと学校で教わったからです。」

勘のいい人ならこれで気づくでしょう。この文章のどこかに嘘が隠されているのです。では、万有引力について考えを進めましょう。

すごく大きな質量をもった水のはいつたコップとコップをちかずけたら、くつつきあってしまうかも？

現実には考えにくいですが、では、地球のまわりをそれよりもおおきな質量の隕石が、かすめたら、

すべての地球上の水はそちらにすいあげられてしまうかもしれない。

地球が生まれてから46億年だそうです、そんなことは、なかったのしょうね？地球のまわりにある

すべての成分はまだ十分に地球上に残っていますね。

しかし、太陽のまわりの円軌道上をいくつも星がまわっているわりには、ニアミスが起こらない。

それは、夜空に星がこれだけ見える割には、太陽系の周りを回っている星のかずはせいぜい一桁だからです。

これだけ大きくて特徴的な、永遠とも思える力を発生している太陽の周りにこれだけしか星がない。

不自然に思いませんか？

まるでそうでなければならなかったようです。苦肉の嘘だったのかもしれません。

言い換えれば、これだけ不自然なのにこの嘘を用いた理由は、それ以外の嘘がつけない状態だったから。ということになります。

ここまででいったん話を止めて、この先は次の章でお話することになります。

では、話を戻して、結局、万有引力が嘘であるということは、どういうことか？これを考えることで重力の本当の姿を明らかにすることにししましょう。

まず、この話が嘘だとすると、世界は、重力を持っているのではなくて、重力に見えるような力でもって、地面に引っ張られていると考え直します。

重力をまず取り除きましょう。そうするとどうなるか？

当然、ものは浮きます。

これはいわゆる宇宙がそうであるところの無重力状態というものです。

よく映像で宇宙の中を人が、宇宙服をつけて浮いているようなものをみかけたことがあるでしょう。

宇宙では、質点（質量を持った点）は力を加えない限り、その場所にとどまるという性質を持っています。つまり、すべての物体は、

浮いた状態であるということですし、その世界に方向は意味をなさないで、上も下もありません。ただどちらかを下ときめるなら

その方向が、かわるということはありませぬ。具体的にいうと、それは、数学で習うxyz空間というものに似ています。

点をその中に書いただけでは、その点は、動きませぬね。

そう、これが、私たちの住んでいる世界の本当の形なのです。この世界の外に別の世界はないのか？

そこに重力があるかどうかはわかりませぬ。ですが、

この地球も含めて全閉空間が無重力なのです。この重力は、作られたものであるといえます。

では、ここに重力を発生させるには、どうすればいいか？重力とは、物体の質量に、加速度、一定値、 $9.8\text{ m/s}^2$ をかけたものです。

これは、質量がどんなものでも、（空気抵抗にまけないものなら、逆に言うとききの揚力を発生させるものでないなら。つまり空気に比べて

軽すぎないもの。）ある高さから落とせば、同じ時間に地面に落ちてくるといことです。

この運動をどうすれば、無重力状態で実現できますか？

無重力状態で、手を離しただけの物体に速度がつくはありません

ん。そこに静止しているだけです。

でも、相対速度は速くなっていく。そう相対なのですから、ものが動いているのでないとなると、地面が動けばいいのです。

つまり、「重力方向逆向きに、地面のほうを、重力加速度でうごかせばよい。」これが答えです。

この場合、鳥や飛行機は、この重力加速度に抵抗できる加速度でいったん地面を離れたら無重力状態になりますので、

飛びつつけるのは、実は簡単なのです。用は、下から迫ってくる、大地に追いつかれないように飛んでいればいい。

しかも、無重力状態における、抵抗はなにもなく、いったん加速するとその速度は保持されます。つまり

時間がたっても遅くはならないので、すきなように速度を上げられるのです。用は、斜めに飛んでいれば、

地面に水平に飛べるということです。

ほかに、これを実現できる答えがあります。

それは、

「遠心力」を利用する。

これは、なにか？

科学の時間に、バケツに、水をいれて、肩を中心に、円を描くように、振りまわすと、一番上のポイントで、バケツが地面に対してさかさまになっているのに、中の水がこぼれないというのは見たことがあるでしょう。

このとき、円の中心から円の外側向きに、物体には、遠心力というもの働いていると習ったと思います。

これは、式で書くと、 $m r^2$  つまり、物体の質量×回転半径×角速度の二乗。角速度とは、つまり、回転が、どれだけはやくおこなわれるか

というのを数値にあらわしたものです。

直感でわかりやすく説明します。

スピードをあげて、急なカーブを車で曲がりきろうとすると、外側に引っ張られてしまい、曲がりづらい

という経験はないですか？これは、三つの要素から成り立ちます。ひとつは、道の曲がり具合に対する車の速度です。もうひとつは、円の半径、最後が車の重さ。

まず、道の曲がる角度が小さいとき、その円の中心を遠方にすれば、ぴったり円になりますから、

曲がる角度が小さいと、回転半径が多きいということです。これに対して、車の速度の大きさが大きいほど、車のハンドルは外側に取

られます。

つまり、曲がり具合が一定だとすると、車の速度が増えると、ハンドルの切る量は増えるということです。直感的に正しそうです。

次に、車の重さが大きいほど、カーブは曲がりにくいというのはいいでしょうか？一度車に乗ってハンドルを切り比べてみるとわかるでしょう？

ゲームでも大きな車ほど曲がりにくいようにできていますね？

最後に、円の半径ですが、バケツに水を入れて、まわすとき、そのバケツを手で持ってまわすのと、バケツにロープをくくりつけ、それを手に持って、

ロープごとバケツを回すのと比べるとどちらが力を必要とするでしょうか？それを考えると、半径がおおきほど力も大きくなるということがわかんと思います。

したがってこの三つをかけ加えたものが、だいたいこうなるというのはわかりますか？

この力は、私たちの身近でも観測されている実際にある力ということです。

それでは、この力を利用して重力を再現するとどうなるか？

大地のほうを、半径が一定の円周上を、一定の速度で、一定の力でもって中心に、ひきつけ続ける。これで、この大地上に、



あるいは、そのうえの物体すべてに、同じ遠心力が発生します。つまり、円の外側向き、大地から見ると重力方向に一定の力が発生する。

これは、質量を考えに入れないと、重力加速度が一定であるという意味です。

この場合は、鳥や飛行機はどうなるでしょうか？

これも簡単です。重力加速度の逆向きに同じ加速度で飛び立てば、つまり上にとびあがれば、あとは無重力状態ですから。好きに飛べます。

あと、飛行機も同じですが、これは真上に飛べませんので、大地の進行方向逆向きに同じ速度で、無重力状態となり、浮き上がります。ちなみに、10年ほど前、私が乗った飛行機の飛び上がる瞬間の速度は、200 km/hくらいでした。

つまり、そのときは、大地が、だいたいそれくらいで回っていたということでしょうか？

以上で、なぜ鳥や飛行機は飛べるのか、これの説明を終えることにします。

・・・二つ目の記憶 7才・・・

「ヘリコプターってなぜ浮いてるの。」

彼が、これ考えたのも、同じく子供するときである。最初にこの仕組みに似たものを見たのは、竹トンボであった。

竹トンボを、飛ばして遊んでいたのを今でもよく覚えている。なんども何度も、方向を変えては、風向きを探して、

よく飛ばすにはどうするかと思い、遊んでいた。

彼の使っていた竹トンボは、プロペラの部分の下に取り外し可能なプロペラを回す棒のような部分がついている。

棒を、プロペラ部分の穴に差込、勢いをつけてまわしてやると、棒が、プロペラから離脱して、プロペラが空へと舞い上がるものであった。

何度も繰り返していると、何度か、偶然なのか、びっくりするような動きをすることがあった。

それは、「だいたい飛ばしたら、飛んで遠くに落ちるだけなのだが、たまに自分の近くに帰ってくるのだ。」

普通、勢いなくなるはずなのに、それはそれどころか、離れていったときの速度よりもずっと早い速度で帰ってくることがあるのは、

彼は、非常に驚いていた。

帰ってくるときは、鋭利な刃物でもとんできたか？という感じの音がした。

家には、扇風機があり、よくある扇風機の羽の部分から出てくる風に向かって

口をあけて、「ああああー」という遊びをよくやっていたせいか、羽の形がねじれているということは知っていて、

その羽の形とよく似ていたので、こういうものは、回転すると、風をつくるんだと理解していた。

きつとその風で上に浮くんだろつというくらいの認識はあつたと思う。

しばらくして、おもちゃ屋さんで、見つけたプラモデルを買ってもらった、それは、ミサイルを両翼に搭載した、

軍用ヘリコプターというものを模したプラモデルであつた。あまりにかつこよいその形と、ミサイルが好きだったものだから、

彼は、自分の宝物にしていた。でもこのとき、彼も、考えてはいた。扇風機は、羽を下に向けても、まったく飛びそうにないということくらいはわかっていたので、竹トンボが軽いからとぶのだということに対して、ヘリコプターがなぜ飛ぶのが不思議だったが、それまでに

すでに、飛行機が飛んでいるため、まあプロペラの回転速度が、速いならとべるのかなと間違つた納得をしていた。

だが、これが後に、私が、世界を崩壊させる糸口になったものだった。

た。

そう、このとき、彼も納得はしていたものの、直感では変だと思っていたのである。

飛べる理由は、やはり同じです。答えは、地球の空が無重力だからです。

それでは、重力があるなら、このプロペラでは飛べないということをここで説明しましょう。

まず、扇風機を想像してください。羽の回転数を強めると、風の勢いが強まります。音も激しい音になると思います。

もしこの扇風機に、車輪でもつけて、氷の上においたとき、風の強さを、強くすると、扇風機が前にすすむことが予想できますね。

これは、威力と方向が違うものの、爆発などと原理は同じです。扇風機の羽を中心として、そこから空気を押し出す側に力が発生するのと同じだけ、

空気から扇風機が押されるわけです。

ここで、その押し出す空気の方に、大きな壁を置いたら、扇風機の進み具合はどうなるか？押し出す空気に対して、壁で反射した空気に、扇風機は押されることになりますから、

その進み具合は大きくなると思います。

ここで重要なのは、押し出す方向に壁があると、より大きな力で前

に進めるということです。

さて、方向を縦方向に戻し、重力の元で、ヘリコプターの動きを考えてみましょう。

今、地面が近いと上方向に得られる力は、つまり重力に対抗して、浮き上がろうとする力は、地面から離れるたびに、小さいものとなります。

なぜなら、壁で反射した空気の粒子が、再度、ヘリコプターにあたって、それを上に押す前に、重力に負けて、落ちてしまう可能性が高いから。

跳ね返る前の速度と、地面の反射具合によりますが、おおよそ、ヘリコプターが、ある程度の高さまで、飛び上がると、地面で反射した空気の

粒子に、押されることは、期待できなくなります。つまり、ある高さで急に力を得られなくなることが、考えられるのです。一部積山した粒子が高さを上積む

可能性は、ないことはありませんが。それも上積むためには、空気をピラミッド上に積山することになりますから、これもすぐ、限界になるでしょう。

空気はその場所でじっとしていられるほど運動エネルギーのない状態ではないのですから。すぐに拡散してしまいます。それに、

ヘリコプターがその積山された空気にたよっているのだとすると、そこからヘリが横に動くことができなくなります。

そうすると、ヘリコプターはある程度の高さまで来ると、あとは、プロペラが空気を押し出す力の反動だけで、重力に対抗しなければならぬ

ことになります。

そうだとすると、あの物体を、重力加速度であるところの  $9.8 \text{ m/s}^2$  で、加速させ続けると落ちてしまふということです。

これはどういうことでしょうか？

速度ではなくて、加速度ですから、もしこれが可能なら、つまり、空気を押し出す力の反動だけで、

これほどの加速度が得られるというのなら、ヘリコプターのプロペラがあれば、氷の上のような、抵抗がほぼ0な場所だと、

その速度は、この加速度であがり続けることになりますから、加速度×時間で速度がでますので、10秒後には1秒間に100mの速度に達するということになりますね。

たとえばこれ以上、速度が上がらないとしても、時速に直すと、360 km/h。計算間違っているかもしれませんが、あつというまに、F1カーを越えてしまいます。

こんな話ありえると思いますか？

その後もどんどん加速しますから100秒後にはこの10倍に、とあがつていくわけです。もちろん抵抗がほぼ0といってもないわけ

ではないので、

理論的にも無理なのですが、それでも、あつというまに、ありえない速度になってしまふということです。

何がいたいかというと、結局、あの大きな金属の塊をそこまで加速する力を、空気を押し出す反動だけで、あのプロペラが、作れるはずがない。

さらに悪いことには、ヘリコプターは、前に進むとき、あの大きなプロペラを使って推進力も得ようとしますので、その分も引かなければならない。

とんでいることさへ危ういの、その上さらに、推進力となると、縦横方向に、力を振り分けなければいけないので、むしろ、プロペラの力は弱まっているはずなのです。

となるとプロペラの回転数をものすごく上げていることになりますが、逆にそれができるようだ、氷の上ではもっと加速する高性能なものになりますね。

では、なぜ、それほどまでにありえないような高性能さを持たない、プロペラにそんなことが可能なのでしょうか？

答えは簡単です。推進力を得たいときには、すでに無重力状態で、とびあがるときほどには、上方向の加速度を必要としないので、横方向に回せる余裕ができた

考えるほうが無理がないと思います。

では、無重力状態で、現在、どのように、ヘリコプターが飛んでいるのか？を考えるわけですが、それには、

どういう場所を飛んでいるのか？つまり、この世界の姿を考える必要性が出てきます。

次の章に進むことにします。



## 世界の本当の姿

- - - 三つ目の記憶 4才 - - -

「世界はどんな形なのだろうか？」

子供のとき、彼は、よく一人で留守番をしていた。妹は、なぜかこのころ、彼の近くにはいなかった。

よく覚えていないのだが、このころの彼が、もっとも一緒にすごしたのは、家にあったテレビだった。

このテレビをみているんなことを学んだ気がする。

その中に、世界は、平たくて、端っこがあり、海は、そこから、下に流れているという図があった。その海に浮かぶ小さな島

その陸地の部分で人が生活していて、その世界の周りを、小さな太陽が回っていた。

そのテレビでみた、海の端では、船がそこまでいくと下に落ちてしまふ。

それを見た彼は、夢の中で、自分がその船にのって、暗い底なしの世界に落ちていった。それを繰り返し何度も見る。

そのたびに怖くなって、つい考えてしまったのだ、世界に、端なん

てなければいいのにと。

そのとき、「世界は丸い。」という発想を耳にした。こちらが本当なのだろうと思い、ひどく安心したのを覚えている。

このとき、文字通り、「世界は回りだしたのかもしれない。」彼の発想によって。

あるいは、誰かの手によって、彼は、それを、自分が発想したと思っ  
い込まされているだけかもしれない。

どちらにしても重要なのは、発想のオリジナルコードを彼が知っ  
ているということ。そしてなぜだかそのコードは忘れられていた。

思いつくように、あるいは思い出すように、彼の頭の中に現れたそ  
のオリジナルコードが、世界の本当の姿を映し出す鍵であるとい  
うのに。

そしてそれは、あのテレビで見た、レポーターの件をきっかけに、  
あふれ出るように思い出すのである。

問題はその、発想の時期と、それが世界に反映したように見える時  
期。それがこのさきのもっとも重要な推論に必要なになる。

だから、読む人は、注意して読んでほしい。何が最初にあつたかを。  
彼は、創るもの、創っていると

思い込まされているもの。そのどちらかであるのかを見極めてほし  
い。このほかに、このときの世界の形に係る記憶は、次の二つ。

妹が友達だったか覚えていないが、自宅の玄関のあたりで、私の目の前で、バケツに水をいれて、回転して見せるという

遊びをしていたのが印象に残っている。これも重要な鍵。

そしてほかにも印象に残っているのは、この宴会。

この記憶が本当かどうかわからない部分もあるのだが、映像として記憶の中にある。

この家では、父親が、会社の人を連れてきては、宴会を開いていた。だから宴会は、うちの家では、珍しいものではなかった。

ところが、その宴会だけは、印象に残っている。まるでほかの人たちの顔が、これからどこかにいくのだという感じのさびしそうな笑顔だったから

かもしれない。それとも、父の親戚であるという人が、なぜか銃を携帯していたような。そんなとんでもない記憶があるからかもしれない。

といっても、銃がありえないものという今の日本と少し違い、当時の日本では、持っていてもおかしくはないものだった。

猟銃などの発砲音などを、山の猟区に入り込んだときに、実際に耳にすることもあったし、ヤクザは銃をもっているということをテレビで聞かじっていたり

した彼にとって、それほどに銃が、存在してはならないものというわけでもなかった。

むしろ、銃のおもちゃを持って遊んでいた彼にとって、本物を見たときわくわくしたのを覚えている。

もちろん日本では、銃を所持してはいけないというのは後から知った。

あとで聞いた話だと、ヤクザだとか、人をあやめて、姿をくらししているということだった。すくなくともそれで、銃を持つてはいけない

日本では、幼い彼を、納得させるのに十分な説明だったのだ。

しかし、その説明を耳にしたときに、

思い出してみるべきだった、その銃を所持して、私に見せてくれたその人が、とても人をあやめられるような顔つきではなかったことを。

目でビール瓶のふたをあけるといふ変な行為で、幼い彼を驚かせて楽しむというその人の発想はまるで、無邪気な大人という感じであった。

あの人、ヤクザで、ひとを殺せるとは、考えにくい。なのに銃をもつてはいけないということを知った後、そのことを親に聞いてみたとき、

親から、そう説明されたときは、ずい分時間がたっていたせいか、記憶が薄れていて、変な感じはしなかった。

そして時は、少し流れて、彼は引越しする。山の上に公園がある高台の小さな住宅街だった。

- - - 三つ目の記憶 6才 - - -

その家のそばには、子供が走って登りあがれるほどの、なだらかな崖というか、岩肌の斜面があり、

そこを登りきったところに、公園があつた。もちろん遠回りすれば、普通に歩いて通れる道があるのだが、

彼は、いつもそこに急いでいきたかつたらしく、その崖道を走りあがっては上っていた。いつだったか降りるのに失敗して、

その崖道から、滑り落ち、とまれなくて下まで、ひきずられ、

両足を血まみれにしたことを覚えている。それでも彼は、その崖道のほうがよかつたらしい。

それくらい、ひとことでいえば、馬鹿だった。

そんな彼が、その公園で、目にしたもの。発想したもの。そして体験したこと。これこそが、忘れていた記憶の中でも

すべての真実を明らかにさせるに、大切なものだと思われる。つまり、この公園が問題なのだ。だから彼は「急いで」いたのかもしれない。

その記憶のかけらの中の世界の姿に関係することだけをとりあえず書いていく。

そこは、公園なので、ブランコと滑り台。ジャングルジムとシーソーなどがあつた。どこにでもあるものばかりだと思う。

山側は、森にふさがれていたが、中に獣道があつて、子供なら、入っていけるほどの小さなその道を抜けると、30分くらいだったか、その先は、森の中に平原のようなものがあつた。ここで、よくターザンごっこなどをして遊んでいたのを覚えている。

森の中で見る平原は、葉の間から光が差し込んできれいに見えた。

この公園で、彼は、ブランコにのっていたとき、こんな経験をした。ブランコを速くこげば、さかさまになってもまるで

大地にたっているように、感じた。

あるいは、回転させるくらいどっちが高くこげるか競争しようと誰かにもちかけられたかもしれない。

とにかく、そこから見た世界は、当然さかさまであるが、十分普通にたっていられるというか、さかさまだけでまったく

普通にブランコをしているのと変わらない気がするということであった。当然怖いという気持ちのをのぞけばであるが。

これでなぜ私が、思い出したか？わかってもらえたと思う。

そう。これらのことを思い出したとき。世界の姿を、発想する鍵はそろった。

だから答えはこうなる。

まず先の推論から、ブランコの件とバケツの件。これで実は世界が、「円の内側を上向き」として平らで、円周上を、一定速度で進んでいるものだ。

私が発想した理由は、明らかである。大地の上に乗っている人は、つまり私たちは、

ブランコする人やバケツの水そのものだからだ。では、のこりの件。これはなにか？

特に、銃をもっていたおじさんが、その宴会を最後にあわなくなつたということ。そして、ヤクザだから銃をもっていて、人を殺して姿をくらましているという

嘘っぽい話で、誤魔化さなければならなかったその記憶。では、「なぜ誤魔化されなければならなかった」のか？

銃を見せられたとき、とりわけ周りの大人が驚いていた記憶はない。自分の子供に見せらせても止めもしないで笑っていた。もしかすると、

そのころ日本では、銃を所持してはいけないというルールがなかったのではないか？

もしあるのなら、年端もいかない自分の子供がそれに、近づくのを止めているだろう。あまつさへ

それを子供が、触らせてもらって喜んでいるなんてありえるだろうか？

たしかに銃が危険であるといわれるようになったのは、現実と非現実との区別がつかないことを理由にした少年犯罪

の凄惨なニュースが、報じられることになってからである。それが報じられるたびに、あるいは、ヤクザの抗争で、銃が使用され、人々は、

日本から銃がなくなればよいのという気持ちを強める結果になったからだ。

逆に考えれば、その気持ちを強めないと「日本には、私たちが考えているよりも多く銃が存在していた」のではないかという推測がたつ。

そう、「おじさんのような銃を持った人が、日本では、ありえないほど少ないのだと、あとから彼に思い込ませようとした」。そのために、

おじさんは、ヤクザで人を殺したというありえないケースであると彼に思い込ませたかった。だからあのような誤魔化しをつかった。

では、その銃をもっていた人たちは、今どこにいったのか？



気になるのは、あのおじさんの行方である。だが、日本からいなくなつた人は、おじさんだけではない。

これの前後で、街は、すこしずつ商店街が大型店に押されるということになつたのか、仕事を求めて都会に出たのか、

人が少しずつ減つていった記憶がある。

祖父から昔、アメリカにわたつた親戚がいると聞かされたのはずい分後になつてからだ。たしか、農業をしにアメリカに

わたつたとかそんな話だつたと思う。聞かされた時期は、彼が就職を意識する年齢だつたように感じる。

この話とは関係ないが、これも後に自分が発想したコードのようだった。

その記憶のかげらでは、商店街で歩いていると雨でぬれたり夏だと暑かったり、冬だと寒かったりする。屋根をつけたほうがいいが費用が高つく。

そんなことをテレビで聞いて、だつたらお金を出し合つて大きな店にしてしまえばいい。そんなことを思いついたような、

あるいは思いつかされたような。実際に、大きなお店になり始めたのは、その発想の前だつた気がするのだが。なんともいえない。

とにかく、それが原因か、出稼ぎが原因か。徐々に人が、街から減つていった。

漁港だから街は人で活気づいていたのに。誰もいなくなったその商店街はさびしいものだった。

では、それだけの数多い人たちは本当はどこにいったのか？

都会なのだろうか？後で説明するが、これは違う。ではどこか？おじさんはあのときヒントを、彼に残していつてくれた。

「銃。」日本ではもつのも大変だが、海外では、もっているのが普通の国はたくさんある。

そして、アメリカなどは銃社会で、銃をもつことで、自分の身を守れるが、逆にそのことが危険な場合もあるということ。

ニュースでなんども耳にした。それだから、ある程度の年齢になると私は、銃を怖がるようになっていた。

では、そのとき外国に、日本からかなりの数の人が移動したのだとすると、それはなぜか？気になると思うけど、説明のため、ここで一旦話を止める。

ここで、もうひとつの鍵。

「大地が平らで、海には端がある世界。」と、「世界が本当は丸くて、太陽のまわりを回っているという世界。」そして後者のほうが、端から落ちないですむよと、夢でいわれている気がするようなその記憶。

もし、後者を選ぶように、誘導されたとしたら、その選択の後、後

者のように、世界が「変化」するということである。

つまりは、変化する前は、前者であつたのではないか？

私とその夢を、何者かによって、みせられたとしても、前者が正しいと信じれば、世界の姿は、前者のままであつたのではないか？

そして私が選択してしまったのであれば、その時点で世界は変化したはず。

しかし、私から見ていた世界は変化したようには見えない。むしろ時間的に連続である。

いや、正しくは、連続とも証明できない一点が存在しているのだが、それは後で説明するとして、

それを除けば、世界には、そんな変化を感じられる点はなかった。当然である。

だとするなら、この二つは、どうつながるのか？

最初、人は、前者の世界に住んでおり、ある時点で、後者の姿に変化させることを決めた。

そこで、世界が今ある姿を、見た目、変えないようにして、後者への変化を不自然でないようにするには、いくらか「工夫」が必要だった。

そのために、いろいろ細工をしているようだが、そのなかでも、もっとも厄介なのは、

重力であつた。

前者では、常に上向きに、加速していればよく。大地は止まっていない。ずっと運動しているのだ。

そのまわりを今と同じような太陽などの動きが観測されていたから、きつと平らな大地のまわりを、

太陽が回っていたのだらう。

後者で重力をつくる際、その時点までの太陽などの動きを、見かけ上、変えないように

考えると、前者のつくりのまま、世界を、ある点を中心にまわせばよい。

ここで、ひとつの工夫が必要となる。

それは、遠心力で、平らな大地に重力を作ること成功しても、平らで端が存在するという事実を隠すには、「大地が丸い」と思い込ませなければならぬ。

そこで、非常に大きな円のすごく小さな一部の大地の上なら、そこを平らに感じてもおかしくはないだらうというウソを利用した。

実際これがウソなのは、すぐわかる。といつても誰も、「地球が丸い」ということを疑おうとしないから気づかない訳だが。

まさか堂々と教科書にウソが書いてあるなんておもわないものね。

たとえば、いくら見る大地の範囲を小さくしても、近くの2点間が直線でつなげられるというのは、まったく曲がってないということなのである。

ために、ものさしを大地に当ててみるといい。もし大地が球上に曲がっているなら、そのものさしは、端が、少しは、大地から浮かなければならぬ。

どこまでいっても曲がってないならそれは平らな大地ということである。だからもし、建物の中や、道路など平面になるのは、きっとその下で、曲がった分を打ち消すように作られているから、その上でいる私たちは、平面にいるように思うのだ。

では、家や道路のないところだとどうなるのか？少しは曲がっている大地であるはずだ。

もしかすると、これも大地が曲がってないということを隠すために道路だらけにしたのではないか？

これは、ないとしても、実際大地が平らだというのは、人によって作られていない場所を探せばすぐわかることである。

調べてみてほしい。水槽に水でもいれて、それが傾いたように見えるかどうか。きっと平らだと証明できるだろう。

平らなそこをもつ水槽を、丸い大地のうえに、水平に置くことは、どうやってもできないはずだから。それができるということは

どこかにウソがある。この場合、それが、丸く曲がっていない大地であることは、明白である。

このウソを隠すために、地球の半径は、非常に大きくなった。そうになると地球の表面面積も当然大きくなる。

ところが、もともと、大地は、ひとつであつたようである。今の日本である。大きさはずい分、今の世界の陸地に比べて小さい。

つまり、あまり地球が大きくなると、海の面積の割合に比べて、日本が小さすぎ、不自然となる。

それで、外国という陸地をつくることにした。

そこに人が住んでいないと自然とはいえないので、もともと日本にいた人たちは、別れてすむことになったのである。

それがあの宴会のあとのことになる。もちろん日本人と同じ姿ではない目や肌の色、使う言語、生活習慣などを変えてわたったことになる。

つまり、後者になるには、もうひとつ大きな海の上に、大きな陸地が点在する外国という巨大で、平らな世界をつくり、

日本といういままでの平らな世界と一緒にまわせば、よいのである。こう考えると、平らな世界は、それぞれに太陽などを持ち、2つつ存在していて、

その大陸間を飛行機で移動しているということになる。つまり、私たちが知っている船では、外国から日本に「移動できない。」はず

である。

いや正しくは、海のほうに意外なアイデアがあるかもしれない。仮に、その2大陸間の間で、移動する別の小さな海があれば、その海の上を船で回っている間に、

その小さな海が、別のほうの大陸に追いつけば、それでよい。200 km/hより速くまわさないと、他方に追いつけないが、多少ゆれても海の上だとわからないため、

まわせるであろう。

ただこうなると不思議なことがいえる。

外国には、その変化の点以前に歴史がないこと。

人は、姿、言語、生活習慣などさへ自由に換えられること。

飛行機や船を操縦する人、その他、外国に移動した人たちはかなりの数。この事実を知っていること。

そして、その人たちはみな、もともと日本人だったということ。

一番問題なのは、そこで、「人の数が一気に増えている」ということ。

なぜならそうしないと、もともと日本にすんでいた人の数で世界を自然にうめることなどできないからだ。

またあまりに日本から、人がいない状態になる。だからその時点で、

増やす必要があった。

ではそういう理由で、無理やり増やされた人たちは、どのような記憶をもち、どのような真実を知っているのだろうか？

答えは簡単である。私と同じように、「世界の姿をいつわりの姿でごまかされ、偽りの記憶を持たされている可能性がある」。

だから思うのだ、「私の記憶は何なのかと。そして私は何なのか」と。

これらの疑問を考えるためには、まだまだ材料がたりない。後のほうで書くことにする。その場合すこし説明が変わるかもしれないが

ご容赦いただきたい。順番に説明していくにはそうするしかないのご理解いただきたい。

では、万有引力の公式が考えられた順序を推測する。これは、後に、このウソを考えた人たちの思考レベルを推測するのに役立つと思われる。

まず、先の推論から、地球自体が、自転している。というウソが導かれる。しかし、ここで、太陽と月を、空間に固定したまま、

地球だけがその中心で、自転しているとなると、地球には、重力があるのに、なぜ太陽と月は、地球に落ちてこないかということが

説明できない。見かけ上、この構図を保ったまま、落ちてこないように説明できる方法を探すことになる。



まず、落ちてこないようにするには、円運動を利用すればよい。遠心力が働いていても、円の中心は、その円周上で移動している物体から見ると

常に同じ位置にとまって見えるという性質があるからだ。そして、逆に、円の中心を自転させれば、円の中心上いる人からも、物体が常に同じ位置にとまって見える

ことになる。つまり、円運動と中心の自転という関係でつないでやれば、よいことがわかる。

ではどうつなげばよいか？

まず、地球と太陽は、地球を中心にして、太陽を円運動させると、地球が自転していることに矛盾する。つまり今のような見た目にはならない。

したがって、太陽の周りを、地球が公転していることが導かれる。

地球が、円運動をしているとすると、月も同じく地球に落ちてこないようにするには、月が地球の周りを回っていなければならぬ。

なぜなら、地球が、太陽の周りを円運動しながら、月のまわりを円運動するのは、理論上、ほぼ不可能であるから

ほぼと書いたのは、無限構造を利用すれば、不可能ともいえないのだが、利用には、かなり無理があるということ。

もし大地の軌道が無限構造だとすると、世界はあるポイントで、重力構造が反転する時間があり、人々はその反転の仕組みを理解して

いなければならない。

つまり、もしその時間帯で、飛行機などが飛んでいることは、危険なのだ。それよりも、このポイントで、遠心力は、大地から外向きに発生するから

その上の人々も物質も外側に放り出されることになる。ジェットコースターを想像するとわかりやすい。レールを中心に、回転運動しながら、進むと

外向きに引つ張られる感じがするだろう。

もしかりにこれを克服する方法があつたとしても、たとえば鳥などの速度では、飛んではいけない時間帯が存在することになり、あまりいい方法とはいえない。

話を元に戻すが、月は地球の周りを回つているとするほうが、自然であることに間違いはない。少なくとも何者かが手を加えていない状態では、無限構造は、

存在し得ないのだから、今の目的である見かけのウソをつくるのに、もともと適していない解となる。

次は、太陽と月のどちらが、地球から近いところにあるかであるが、

「太陽と地球」の関係と、「地球と月」の関係は、この両者の間で、関係の順序が保持されなければならない。

なぜなら、円の中心にある物体と、その円周上でまわる物体との関係を保持した並びであるから。

言い換えると、たとえば、不等号のようなもので、太陽＞地球となつていゝなら、地球＞月でなければならぬ。あわせれば、太陽＞地球＞月といイる。

当然、不等号なら、この逆、太陽＜地球＜月も成り立つのだが、中心ほど大きな物体とするほうが、都合がよくなるためこちらが選ばれた。

その都合とは、大きい物体ほどひきつける力が大きいとすれば、小さな物体では、その力が存在しなくてもよくなるということである。もし仮に、小さい物体ほどこの力が大きくなるといイうウソを作ると目の前のコップなど机から離れなくなる。

観測されてしまイば、ウソがばれるのは当然で、ウソとしては、大きいものほど引力が大きいといイう答えしかない。

ところで、大きい小さいと書いたが、上の条件を満たしそイなものイ、物体では、質量や体積。2物体間では、間の距離などである。

では、ここで物体の大きさを0（質点）と見るなら、重要なのは、物体の質量と2物体間の距離。

公式を作るうイで、このどちらの影響が大きいと考えるかが重要である。

答えは、質量＜距離の影響の大きさである。

これは、なぜか？

2物体間の距離を大きくすることは、簡単でも、物体の質量を大きくすることは難しいから。

たとえば、距離よりも質量の影響が大きいたら、力の度合いを調節するのに、質量を増やしたりしないといけない。

しかし、地球の密度など一定なのだから、もしかりに大きくしなければならんとすると、あまりに地球が大きくなってしまったりするのだ。

あまりに地球が大きいと、そこに陸地の面積の割合から人の数が必要になり、不自然になりやすい。

だから、あまり私たちの生活に関係ない距離のほうの影響度合いを大きくしたい。言い換えれば、少なくとも小さくてはダメということである。

これで、万有引力の公式が生まれる。

まず、2物体間の距離を $R$ 、2物体の質量をそれぞれ、 $M_1$ 、 $M_2$ とする。

2物体の質量が、大きいほど、求める力 $F$ が大きいとするのが自然であるから、 $M_1 * M_2$ （積）であらわせばよい。

しかし、そうなると距離を離れたほうが、その力は、小さい方が自然だから力は、距離に反比例。つまり距離の値で割ればよい。

ここで、上の積の影響よりも少なくとも小さくてはダメなので、

その大きさを合わせると、分母は、 $R^2$ （ $R$ の2乗）となる。

そして、小さな質量の物体同士で、力が働いたら困るので、都合をよくするための係数、万有引力係数 $G$ を掛け合わせると、こうなる。

$$F（万有引力） \parallel G * (M_1 * M_2) / R^2$$

実際は、この前にマイナスがつくようですが、それは方向を決めたときです。

では、これに当てはめて、地球や太陽、月の関係を考え直してみるところになります。

月は、地球に引つ張られ、そのまもりが、地球を中心として、太陽に引つ張られるのですから、

太陽は、地球を引つ張るが、月を引つ張ってはいけないので、太陽と地球の間の力>太陽と月の間の力は、左が大きくて、

右を無視できるようでなければならぬ。

ということとは、今、月は、地球の周りを回っているから、太陽から地球、月への距離がそれほど異なることを期待できない以上、

この2力の力の差を作るには、月と地球の質量の比が、非常に大きいことが必要だ。

そして、月が小さくなければならないので、密度がそれほどに違わないなら、月は、地球に比べて、質量も半径もかなり小さいといえ

る。

逆に、太陽と月の間の力<地球と月の間の力。この関係において、右が大きくて、左を無視できるようでなければならぬ。

ということとは、今、質量で違いを出すよりも、2物体間の距離で、差を作るほうが簡単であるので、

太陽と月の間の距離>地球と月の間の距離であればよい。つまり、地球と月の間の距離が、そう大きくないと仮定すると、

太陽と地球の間の距離は、大きなものになる。したがって、今のよきな天体図がでるあがるのである。

以上、これは、ウソを十分に再現していると思われるため、この公式の作り方も再現されていると考えてもよさそうである。

こうして、速度200km/hほどで、太陽ないしは、月を中心付近として、円運動させ重力をつくり、万有引力というウソの力で、ウソの天体図を教え込ませ、かつ、世界観を変えずに、世界を変えたのである。

この構図の問題点は、

大地のそのときの（ときどきで変わっているものとおもわれる。）

進行方向逆方向に速度200km以上出せば浮くということ。

高すぎるところから飛び降りると、落下地点が、ずれるかもしれない

ということ。

外国が増えた分、人が急に増え、実際の日本を地図上では、3倍ほど大きく見せ、人口も10倍ほどに見せることになった。

電車なども、くねくねと走っていないければあつという間に到着する距離をわざと時間をかけて走っているということ。

これらは、観測と経験による私の答えである。

実際に、電車でいける距離を歩いてみたり、地図を近辺と比較してみたりするとその答えがわかるだろう。

地図は、縮尺がところどころいじられているし、電車などもわざと迂回した路線を引いている。

また車でも時速150kmあたりで浮きそうな感じがする場合がある。これは進行方向逆向きになっている場合、強いはずである。

そして、飛行機にのつてみれば、大概、200km付近で、大地から飛び立とうとする。

ところで、日本の人口を多く見せる理由は、おそらく、

公的機関や大学受験などの失敗率ではないか？

あるいは、それをあきらめさせる目的ではないか？

その真実（嘘学問）を隠すのが大変だから。

……ここまででいえること……

ヘリコプターや鳥の話を書いたけれど、後回しにしていたものがある。

大陸の形や、動きが関係しているからである。

となるとここで書くべきだと思われる。

円軌道上を大陸が動いているという仮定においては、これらの運動も簡単な力学の中で説明がつく。

すべて、スクリュウ、プロペラ系ないしは、ジェットエンジン系などの無重力状態での振る舞いを考えればよい。

ただし、空気抵抗のほとんどない状態における空気粒子そのものの反動を利用した推進力の作成に注意しなければならない。

私たちが重力と呼んでいるその力は、実際には作られたものなので、擬似重力と呼びわけ。

もともとその力は、大地下向きに、 $9.8 \text{ m/s}^2$ の加速度を与えることで作られるのだから、逆に

上向きに $9.8 \text{ m/s}^2$ の加速度で移動したときに、擬似重力の影響を受けなくなる。つまり、実質無重力状態になる。

だから、鳥で考えると、飛び上がるときに、大地に垂直な方向で上向きに $9.8 \text{ m/s}^2$ の加速度で飛び立とうとすれば、



無重力状態になる。動き出す瞬間から一秒間で10 m以上飛び上がればよいわけである。

実際は、飛び上がる瞬間だけこの加速度であればよく、この加速度で地面から離れられれば、飛べるのである。

その力を生み出すのに、羽で空気の粒子をかくということによる反動を利用した上向きの推進力と両足で地面を蹴り上げる

反動で得られる推進力を使っている。

空気抵抗は、速度に比例して大きく感じるが、それは、空気粒子に対する相対速度であり、

たとえ、時速200 kmで、大地に並飛行してもその空気の粒子も時速200 kmで大陸ごと移動しているので、実際に、鳥が感じる

空気抵抗は、私たちが地上で感じるそれと同じである。ただし、大地の運動方向と比べて鳥の移動方向が逆向きだと

ほんの少し進んだだけでかなりの空気抵抗になる。しかしそれは、大地に対して、それだけの速度でおいていかれるということだから、

大地に対しては、移動はしているのである。つまり自分は、世界に対して、とまっているのと変わらなくても、

空気の粒子が運動していれば、空気の抵抗を感じるのである。扇風機を考えればわかりやすい。

さて、この空気抵抗というものを考えから除外すると、どういう動きになるか、

今、まったく抵抗がないとすると、加速度を一定で加え続ければ、それがどんなに小さい力でも、ある程度の時間がたてば、

速さはどんどん大きくなる。

つまり、飛んでいる鳥にかかる力は、無重力状態で、空気抵抗のみであるから、速度が、大きくならないとほとんど無視できる。

いいかえると飛ぶ力。つまり羽の動きから得られる推進力は、それほど大きくなっても十分であることがいえる。

速度が大きくなると、羽の動きで得られる推進力では、空気抵抗に勝らず、それ以上速度があがらなくなる。

だから、さっきのアイスリンクの話は少し間違っているのであるが、わかりやすくするために、あのように説明させてもらった。

正しくは、「プロペラの空気をはきだす力が、空気抵抗の力を超えられるときのみ速度があがる」である。ただ、空気の反動で飛べるような、推進力であるから、

相当の速度まで上がるはずである。でなければまったくべないことになり、説明そのものはまちがっているわけでもない。

以上を踏まえた上で、ヘリコプターではどうなるか？

飛び上がろうとする瞬間であるが、それは、地上付近なのであるか

ら、プロペラの吐き出す空気が、地上で跳ね返り、その跳ね返った空気の粒子に押し出されることで

得られる推進力と、もともとプロペラが吐き出す空気の粒子の反動で得られる推進力とで飛び上がるものである。

いったん飛び立てば、やはり鳥と同じような運動になる。大して推進力が必要ではないのだから、ヘリコプターは、質量・体積は鳥より大きいが、

あのプロペラなら鳥よりも速く飛べそうである。

これらは直感的にもあっているといえる。

飛んでいるときは、速度が大きくならない限り、空気抵抗はほぼないので、速度を上げるのに、加速度も小さくてすむというのは鳥と同じである。

やはりこれもある程度の速度で、それ以上プロペラが作り出す推進力では、速度が上がらないのであるが、プロペラの向きを、推進力方向に大きく傾ければ、

それだけ、推進力が上がるので、最終的な到達速度も上がるというわけである。

要するに速度を上げたければ、その方向にプロペラを傾けるという動きになる。

ただし、これをするに、推進力方向の力に、分散した分、飛び続ける力は減るはずである。

次に、ヘリコプターが、ビルの屋上付近で飛び続けることがいかにむずかしいかもこれで想像してみる。

時速200km/h付近での進行方向（大地進行方向）との並飛行と見えるからだと思われる。

この状態は、ゲームで説明すると時速200kmで飛ぶ飛行機に給油する飛行機を想像すればわかりやすいのではないか？

かなり難しそうであるし、また大地が半径が、大きいとはいえ、円運動なので、移動方向が角度変化を伴うまえに

大地から離脱するか、自分も角度変更するようにしないと、大地にぶつかったりする危険性があるが、

角度変更すると、当然、遠心力がはたらいてしまい、相当操作が難しくなる。

この場合も離陸の際、ヘリのプロペラがはきだす、空気の粒子の反動と、ビルの屋上で反射した空気の粒子の衝突が生み出す力の影響もあり

それで、上に押されたり、角度変更で、生まれる擬似重力で、下に押されたりとかなり上下にゆれそうである。

こう考えると、もともとが時速200km/hであるから、よほど訓練したものではないとできそうにない。

というよりも、屋上付近で、長く飛び続けるのは、相当訓練されて

も無理かもしれない。

この仮定を使うと、進行方向、逆に、急にすごい速度で帰ってくるように見えたタケトンボの動きも説明可能。

単に、タケトンボが、進行方向に推進力を得ない状態で、大地の進行方向と同じ向きに飛んだということなのである。

つまり、タケトンボの羽が、大地と平行な状態で、飛び続けると、羽の向きにしか推進力が得られないので、かかる力は、空気抵抗のみとなり、徐々に、大地に対して持っていた相対速度が0になるとすると逆に大地のほうが、

加速しながら、追い越していくように見えるのだ。その大地の上で、とまっているタケトンボを見ると、すごい速度でちかづいてくるように見える。

これと同じことが実は、ブーメランなどの運動でも言えるのだが、試してみてほしい。ヒントは飛ばす方向。

これがあえば、ブーメランは、必ずといっていいほど戻ってくる。

ここで、進行方向について少しだけ考えてみたい。

私たちの大地から見た東西などは、意味がないことがわかる。なぜなら、大地が、バケツのように回転しているため、

上下がさかさまになっている場合、東西も逆になるからだ。

しかしこれもまた、大地の向きが変化するという仕組みを持つてないと仮定しての話である。

実際の世界に対して、大地の向きが変化するなら、つまり大地平面上でも回転運動しているのなら、

方角は、度単位ですらせてしまう。つまり、大地の上での東は、世界の東を指しているとは限らないということである。

もちろんこの回転運動が仮にあつたとしても、

非常にゆっくりでないとおかしいことになるのはいうまでもない。飛んでいる飛行機が、上空で、ぐるぐるまわるというおかしいことになる。

あらかじめ知らせておかないと迷子になるだろう。あるいは、飛べない時間帯にまわせばよいか。だが、鳥なども考慮に入れると、やはり

非常にゆっくりでなければならない。鳥が回転する。

非常にゆっくり回転しているとして、大地とそこから見えるもの全部が、一緒に回転しているのなら、

私たちは、大地が大地平面上で回転していないかどうかを調べることは難しい。

したがって、大地進行方向と書くしかないのである。

ただ、私の経験では、つまりそのときからまったく、大地の進行方

向と、大地の方角にずれがないと仮定しての話であるが、

太陽の沈む方向に向かって、つまり私たちから見た西。速度をかなりあげると、車などがいくぶん浮遊する感じがあるため、

こちらが、大地進行方向逆向きであるだろうという推測はたつ。

また有名なあの歌を想像すると、太陽が昇るときは、本当の世界の西からであり、太陽が沈むときは、本当の世界の東へである。

そして、大地の進行方向と大地上の方角にずれがないとし、大地の上の北と南は、世界の北と南に、常に一致しているのなら、

世界に対して、上下逆さまのときが、私たちにとっての日中ということになる。

話を戻すが、ブーメランの場合でも、

風の向きがあれば、ジャマされることもあるし、本来の大地進行方向が、常に大地のある向きを向いているという

保証はない。そうなると、

正確に実験したければ、8人くらいで、8方向に同時に、ブーメランを投げて帰ってくる方向を見ればよい。

風の向きは、おそらく、つくられたものであるので、当てにならない。200kmで進む車の窓を開けるとどうなるか考えれば、この空気の粒子も大地ごと移動している

と予想がつくからである。空気がとまっているはずなのに、風があるということは、それが作られたものだということである。

たとえば、窓のようなものを、つけておけば、それを開くだけで風ができる。開く方向と強さを調節する仕組みがあればよい。

なにがしたいかというところ、この世界をまわした人が、私たちが実験するときを狙って、ジャマしようとすれば、風を強くしたり、

回転させて、方向をわかりにくくしたりするかもしれないということである。

ただ、回転については、非常にゆっくりであるし、風もずっとつよいわけではないから、

ころあいを見はからって、みなでやれば、ブーメランが飛ばせるときは、連続で上手にできる可能性が高いということである。

ブーメランが上手な人は、この真実を知っていることになる。



## 光と色が示すもの

- - - 4つ目の記憶 6才 - - -

「なぜ赤色は、赤く見えるのだろうか？」

こんなことを考えたことはあるだろうか？これについて考えてみる。

大事な記憶のかけらは次の二つ。

一つ目のかけら。

小学校に入る前、川に、はだしで入って、よく遊んでいた。川は透明で美しく、

その冷たい水の中に手を入れて、川の底にある

色とりどりの小石を拾っては、平らなところに並べて遊んだものがある。

その川が汚れたしたのは、いつごろだったか、ちょっと思い出してみることにする。

小学校に通い始めてまもなく、田んぼのあぜ道の横にそって流れる用水路に、濃い緑色の藻<sup>も</sup>が、

たくさん生えているのを、目にした覚えがある。

葉を連想させるその色は、水の中にあってもそれほど違和感はなかった。

ただ、中学年くらいだったか、理科で光合成の話を教わると、その話に、疑問を感じた。

光合成とは、葉っぱの色が、緑に見える理由を説明しており、それが葉緑素と呼ばれる色素のおかげであるという。

葉緑素は、空気中の二酸化炭素を吸収し、光を合成することで、酸素を吐き出しているという性質をもつ。

だとすると、なぜ、二酸化炭素が少なそうな水の中で、光合成をするための葉緑素が必要なのだろうかという疑問である。

人や他の動物は、あまり、水の中で、息を吐き出したりしていないのに不思議に思えたのだ。

だが、ここで注目をしてほしいのは、用水路のことではなく、この発想のあとの川の変化である。

用水路の藻をみて、水には、藻ができるものなのだと感じ始めて、川にも変化が見られたように覚えている。

最初、用水路と同じような、濃い緑色の藻<sup>も</sup>で、川の底が徐々に、おわれた。

そして、彼が、どうしても、水の中の葉が緑なのかと疑問に思った時期の前後で、

葉の色は徐々に、濃い緑色から濃い茶色になっていったのだ。

これが確かな記憶であることは、それ以来、

足を、川に突っ込んでわたろうとすると、よく滑<sup>すべ</sup>ってこけるようになり、

ずぶぬれになることが、多くなったので覚えている。

普通、子供のころに楽しく遊べた川が、体が大きくなり安定してわたれるはずなのに、

余計、滑ってこけるようになれば、何事かと注意して記憶するのは当然である。

この変化は、どう考えても違和感があつたのだ。

そして現在では、川にはあんなに藻は、生えていなかった。

今では、川に入るだけで、こけのように小さな藻が、ほこりのように、水の中に舞い上がり、

水の色自体が、濃い茶色に染まるため、川の色が、どんな色をしているのかわからない。

問題はここである。川の色は、今でも透明なのだろうか？

なぜ茶色に変わる必要があったのだろうか？

二つ目のかけら。

小学校に入り、初めての夏休み。

講堂に、生徒は集まり、校長先生の長くてありがたい話を静かに、聞いていた。

さすが校長先生とあって、生徒の心をしっかりとつかむような話し方で、海と川がつながっているところでは、流れが急に変わり、危ないので、近づかないようにということだった。なんでも昔、付近の川のような場所で、事故があったらしく、

川の流れの変化についていけなかった生徒が、足をとられて、海に流され、死んでしまったとのことだった。

もちろん、馬鹿な彼のことである。危険だといわれて近づかないはずがない。

どんなに危険か確かめてみないとわからないという一種、義務感のようなものか、あるいは、単なる好奇心か

彼は、海に行ってみた。

海の付近の川の色は、青緑色で、海の色に近かったが、今考えると、その上に大きな青緑色の橋が

かかっていたから、その部分の色が何色かということは、はっきりわからなかったはずなのだ。

写りこんだ橋の色がジャマして、川、本来の色はわからない。

しかし、彼が子供のころ、それを見たときは、海の色がまざりはじめているのだから、

川の色は徐々に、青緑色になるものなのだと考え、違和感は感じなかった。

海に川が流れ出すところでは、川は、ずい分深く、暗い青緑色になっていて、とても小学生が試せそうな深さではなかった。

なぜなら、深いということとは、きっと校長先生のいうとおり、流れが急で変化しやすいところだと連想してしまうからだ。

それなので、怖くなった彼は、海のほうから近づいてみた。

そばから見て流れが急だとはおもわなかったが、それ以上近づくのを彼はやめてしまった。

つまり、深そうだということが、流れが急であるだろうという思い込みを作り、

事故で死んだ話を連想させることになったため近づけなかったのだ。

その後、決め手となったのが、その川のながれの先のあたりの海のことにもぐって遊んでいて、

動物の骨だかなにかを見つけて、怖くなり、

一緒にきていた親に見せ、校長先生が話していた、死んだ子供の骨じゃないかと問いたずねたことである。

もちろん、親は、動物かなにかの骨だろうと言っていたが、子供の彼にとって、死んだ子供の骨ではないと言い切れない

という怖さを感じるのは無理もないことだった。

彼は、その後、その海から車で30分ほど、離れたところにある遠浅の海というものを知った。

海が非常に浅く、子供のひざくらいの深さの海が、ずい分遠いところまで続くような海であるため

遠浅の海と呼ばれるのだが、その浅い海がまるで大きな子供用のプールのように感じたためか

楽しくて、何度も連れて行ってほしいと親にお願いした覚えがある。

しかし、そこにも小さな川があり、その川と海のつながる部分は、もちろん浅く、川は透明なのだが、徐々に海が青くなった。

つまり、海の色が青いのではなく、川の色が青いのもなく、海の深いところが青く見えるのである。

海の水を、手ですくって見れば、それが透明の水であることは、誰もが知っていることであるだろう。

あれは、深いところが青く見えているだけなのだ。

後に、彼は、再度引越しをして、ずい分と長い間、その場所から離れて生活したが、

彼が、大きくなり、校長先生が話をしていたあの海と川の境目にいて、その流れが急かどうか確かめたことがあるのだが、

まったく急などではなく、とても足をとられるような場所ではないことがわかった。

でもそのときは、きっと流れが変わったんだろうと思い違和感はないかった。

このとき、おかしいと感じるべきだったのだ。

あの校長先生の言葉では、海と川の境目というものが、一般的に、流れが急であり、危険であるという話だったのだから、どの境目でも流れが急で危険なはずである。

だが、遠浅の海と川のつながりの部分は、とても急などではなかった。では、深いと急なのだろうか？

後からそこを訪れたときは、まったく川の流れも急ではなかったし、深さは、深いままだった。

だから、深いと急なのでもない。

川では、上流の小石などが、河口まで運ばれて、堆積たいせきするという話を学校で習ったが、

あの校長先生が、話をしてくれた後、私が、大きくなって再度そこに訪れたときまでに、小石が堆積して

流れがかわり、それで、流れが穏やかになったのだろうか？

だとすると、川の大きさも深さもそれほどにかわっているように見えなかったのは、なぜか？

堆積したのなら、形なども変化していなければおかしい。

そう、昔と比べて大して変化はしていないのだ、つまり

昔も流れが急だというのはウソで、ただ深かっただけなのではないか？

では、校長先生は、なぜそこに、近づくなと

言ったのだろうか？深いから危険？海はもっと深いというのに。

それなら海に近づくなと教えるのが正しい。

では、急でもない川を急だといい、

川と海のつながる部分に近づくな。そう教えられた理由はなんなのか？

答えは簡単である。そこに近づかせたくない理由が、ほかにあった。遠浅の海で、気づいたこと。「海の色が青いのではない、水の色は透明である。海でも川でも深いと青く見えるのだ。」

これを校長先生は、隠したかった。

ちなみに、いま、そこら辺りには、大きな橋を建てたため、地形がかなり変わっている。

前の川にあった青緑色の橋は、取り除かれ、大きな別の色の橋が建てられている。

たしか橋の色は、こげ茶色だったような気がするが、

橋の下で、海とのつながりの部分は、徐々に、浅くなっていて、透明に見える。

そして、橋の下で、川とのつながりの部分は茶色に見える。これは、上の橋の色なのだ。

このころには、すでに川の色が、すっかり藻で茶色に見えていた。川と海とのつながりの部分は、茶色の橋のしたで、徐々に浅くなっているため、茶色から透明に見えて、

海は、浅いところで、透明。深くなれば青く見えるように変化して見えるのだ。

要約すると、川（茶色） 橋の下（茶色 透明） 海（透明 青）というグラデーションである。

深いと青く見えるという事実をわかりにくくしたつもりなのであるう。

以前の状態で行くと、川（緑） 橋の下（緑 青） 海（青）ということから、

深いと青になるという事実を隠せてはいる。

今は、昔のようには、うまく隠せてはいない。それどころか、川の茶色と海の色をつなげるために、

結局、透明であるところが、浅いという事実を隠し切れずに、本末転倒な感じである。

もちろん、海の部分につながると急に深いつくりになっていて、深いから青いのだという点にすぐには気づかない程度にはしてあるが、あまり意味はないだろう。

直感の優れた人なら、すぐに海が青いのではなく、深いと青いという事実に気づいてしまう。

藻が緑色でよかったなら、あるいは、かくしておけたかもしれない。藻が緑なのはおかしいと、私が気づいたからなのだろうか？それとも私はきづかせられたのだろうか？

ここを注意して、覚えておいてほしい。すべての鍵を書いた後、最後の章に向かうために。

話を戻すが、なぜ隠すのか？隠したいのは次の点である。

海が青いのでないのなら、海の青さはどこから来るのだ？

海のそこが、青ではなく砂や岩石の色である茶色であることは言うまでもない。

そして大事なこと。海のような深さでもすんでいて、屋内であれば、それは透明で、そこが見える。

ただし「天井の色や蛍光灯の色が、水の表面に映る」場合もある。

海を見た場合、その茶色などが見えるのでないなら、水は、いくら重ねてもそれ自身は透明にしか見えないのだから、

海の青さは、海でもなく、その底からきたのでもない。となると答えはひとつ。

海や深い川に、映っているのは、空の色ということになる。



空が青いから海が青いのだ。

しかし、空気の色も青くはない。透明である。だから空も透明なはずなのだ。

ではなぜ空は青いのか？たしか地球を宇宙から見たとき青く見える部分は、海の部分であつたはず、

海は透明で、そのそこが、青くはないのなら、その青さが空からやってきているとして、空気が上のほうで

青いからという理由なら、宇宙からみた地球は、すべて青く見えるはずだ。

でもそうは見えない。あくまで青く見えるのは、海なのである。つまりどこかにウソが隠れているのである。

そして先の話から、私たちはすでに知っているはずだ。地球が丸くはなく。太陽は、大地の周りを回っているものだ。

つまり、ウソは、宇宙からみた地球の形であり、色なのだ。

そしてやはり、透明な空気をどれだけ重ねても透明である。では、空の向こうが青く塗つてあるのだろうか？

それともあるいは、地球を宇宙から見たとき全部青く見えるような、空気ではない層が、空に広がっているかである。

この答えがどちらかであるかを決めるのはこの疑問だけに注目していてはわからない。

大地と空の空気は、まとめてひとつのかたまりとして動いているという結論は、先の章で出ている。

そして太陽と月が、ひとつずつ大地の周りを回っているものであることも先の章で、出た結論である。

となれば、答えは、空がドームのようなもので覆われていて、そこが、青く塗られているということである。

問題なのは、そのドームが透明かどうか、つまり、そのドームより上に太陽があるのか？ドームの中に太陽があるのか  
という点だけである。答えは、全反射という問題があるので、透明なドームだと、

ドームのところどころに、白い光沢が見えるはずなのだ。

そう見えないということは、ドームの中に、太陽があるということ。全反射と光沢については、後で説明する。

だれがこんなことをしたのかはわからない。

ただ、ひとついえること。誰かが大掛かりな細工までして、空が青いという事実を隠したかったことは、真実であるということ。

大掛かりな細工とは、川をわざと、汚したり、藻で茶色にしたり、そこに、橋を建て、うまくグラデーションするように  
しているということである。これにかかった人は、みなこの事実を知っていたのである。

ここまでで、二つの記憶のかけらは、終わり、  
海の青さが、空の色であるとわかってもらえたと思うが、海や川の水には、ところどころ、白く見える部分があるのは、なぜか？  
雲はなぜ白く見えるのか？などわからないことは、まだまだある。  
これから、彼にかわって、色についての私の考えを書いていくので、  
読んでいってもらえたらと思う。

その上で、考えれば、すぐにわかることである。

わかりづらと思うので、先に、色というものがどういうものなのか、結論を書くことにする。

色は、物体の色素という意味と、光源の色という意味の二つに分けて考えなければならない。

物体に、元からついている色素、つまり手元にあるペンの色などは、光がなくても、その特徴を持っている。

ただし、その色が、目で認識したときに私たちの知っている色になるかどうかは、それを伝える光しだいである。

たとえば、明るいところで、緑のものを見ても、暗いところで、緑のものを見ても、その物体は、緑という色素を持つてはいるが、前者は、緑に、後者は、暗い緑に見えるということ。これは、色素の色情報を伝えている光のほうで、その色を、きちんと目に届けることができるのでないのである。

音階にたとえると、ドレミファソラシドが、赤、青、緑、白、黒などの基本的な色。

そして、今、緑をファだとすると、緑の濃淡、つまり、明るい緑と、暗い緑の差が、1オクターブ上と下のファになる。

人は、このうち、目で見れる範囲の色があり、それを上に超えると、全部の色が、白にしか見えないし、下に超えると、光がないようにしか見えない。

次に、光の性質について詳しく見ていく。

光は、波と粒子の両方の性質をあわせもつという。

光が、粒子性をもつので、それを光子と呼び、質量のある玉のようなものを想像してみる。

今、光の速度は一定であるという法則があるので、光のもつエネルギーをあげるには、

光子自体の質量が、大きくなるか、空間内の光子の密度があがる、つまり数が、増えればよい。

要するに、速さが一定なので、銃弾の大きさを大きくするか、銃弾

の数自体を増やすと、威力が増しそうだと理解してもらえればよい。

今、光の粒子の質量は、ひとつひとつが非常に、小さくとらえずらいため、質量が大きくなることを想像しにくい。

そのため、後者を考えると、光のもつエネルギーは、ある一定の面積を、一定時間に通過する、光子の数と見れる。

この量が、大きいと、その範囲がより明るく照らし出されそうであり、

明るい光のほうがエネルギーを持っていそうだという、私たちの直感とあっている。

言い換えれば、ある範囲が明るければ明るいほど、光は、エネルギーを持っているという当たり前の結論になるということ。

明るいところにいるとわかると思うが、体がぼかぼかしたりすると思う。

その光のもつエネルギーは、当たった先の物体の熱エネルギーなどに変換されるからだ。

今、光は、速度が一定で、そのエネルギーが、質量によってのみ変化するといえるのだから、

熱エネルギーに完全変化すると、質量を失い消えてしまうことになる。

これが正しいことは、次のように考えればわかる。

もし仮に、質量を失わないのなら、目の中に入った光子は、たまり続け、いつか目の中を埋め尽くしてしまうだろう。

でも、そうならないのだから、粒子としての質量はなくなってしまうのである。

一方、光が波の性質を持つのなら、そのエネルギーは、波の高さでも、表現される。

これも、大きな波のほうで、エネルギーがありそうだという私たちの直感とあっている。

これらをまとめると、

光源から入ってきた光と、色素のついた物体に反射して、出て行った光との間に、波の高さの差があるなら、

エネルギーの差も同時に存在し、それは、反射や透過した物体の熱エネルギーなどに変換されているはずである。

ということである。

ここで、透明な物体でも、光を当てると熱を帯びることから、色素がなくても、熱エネルギーへの変換は起こりうる。

ただし、黒と白を考えると、黒のほうで、熱エネルギーの吸収率が高いことを考慮に入れると、

色素の差によるエネルギー吸収率に差がないわけではない。

次に、波の要素である波長とエネルギーの関係を考える。

結論的には、波長が長くなると波も高くなり、それだけ、波のもつエネルギーも大きくなるということがわかる。

この理由は、以下のとおり。

光が進む経路によらず、速度が一定であることから、

まず、粒子性をもとに考えると、波の運動は、質量  $m$  の光子自身の速度運動と考えられ、

波の経路を、直線に伸ばしたときの長さは、1秒間でかならず一定

値となるはずである。

一方、波動性をもとに考えると、波の伝わる速度は、その波の高さによらず一定であると考えられる。

これは、長さの決まった紐を用意して、考えるとわかりやすい。いま、紐の両端を、紐より十分に短い距離だけ離れた2点に、固定する。

この2点の距離を、1秒間に、光の波がすすむ速度と考えると、紐で波をつくれば、わかるが、波の山が高いほど、波の個数が少なくなり、

逆に、波の山が低いほど、波の個数が多くなる。

2点間の距離が一定なのだから、この波1つ分の長さ、つまり、波長は、

山が高いほど、長くなり、低いほど、短くなることがわかる。

したがって、この推論を逆からたどれば、波長が長いほど、山が高くなり、

その分、光のエネルギーが大きくなるということである。

以上から、色素によって、吸収される光のエネルギーに、差があり、そのため、出て行く光の波長に差がある。

その波長の差が、目に入り込んだときに、認識される色の違いとなりうるというのは、自然な発想である。

しかし、本当にそうだろうか？波長だけで、光の色を決めるというのなら、いくつかおかしい点がある。

CDを一枚用意してみてほしい。

暗闇で、そのCDにオレンジ色などの光源を当ててみて、どうなるか？CDの光に当たる方向を変えてみると、七色に輝く方向があることに気づくだろう。

波長だけで、色が決まるのなら、すでにオレンジ色などの光には、それ以下の波長の光の色にしかなることはできないはず。

なぜなら、波長は、その波のエネルギーとも呼べるものなので、いったん下がったら上がるのは難しいからである。

しかし、オレンジ色が、七色に見えるということは、色はエネルギーだけで決まっていらない、波長だけで決まるのではないということ。

波長以外の波の特徴とは、波形である。

この二つがそろって、色を決めていると見てよい。

波形といっても音声などの波形と似たようなもので、

それは私たちがすぐに想像する水面の波の形とは異なり、おそらく、きれいなカーブを描かない。

どちらかというとギザギザしているものだと思える。といっても物理的な運動なのだから複数の波の合成波と見たほうがよい。

そして、緑には、緑の、赤には赤の、特徴的な波形というものが存在するのだ。

この波形を保ったまま、その波長が大きくなれば、つまり、光が強くなれば、その色の光のまま、白っぽくなるというわけである。

逆に、波形を保ったまま、その波長が短くなれば、つまり、光が弱くなれば、その色の光のまま、黒っぽくなるというわけである。

ここまでで、色素に光が、あたり、反射して、その色素の色のつい

た光となり、目に入り込み、その色素の色が、認識される仕組みは、だいたい理解してもらえたと思う。

次に、色合いということについて、もう少し深く考えてみたい。

各色合い同士の関係について考える。それには、「色相環」あるいは、「補色」という言葉を、

ネットで、検索するか本などで調べてみてほしい。

色には、ペアになりやすい色同士という関係があり、その色のペアが、円上で、一番遠い位置に来るように、配置し、グラデーションさせて、順番に並べていくと、「色相環」というものができるようだ。この円で、緑の対抗位置にある半円上の色に青や赤が見つかるだろう。

たとえば、暗闇で、ある程度の強さの、緑色の光を、光源から出し、青や赤の色素でできた物体を、照らし出すと、黒っぽく見えると思う。

おおざっぱに、その付近の色は黒に見えるということがわかんと思う。逆に、緑色付近の色は、明るく見えるはずである。

ちなみに、対抗位置にある色の関係のことを「補色」の関係とよぶそうである。

これも、濃淡以外の、色合いが、エネルギーではなく、波形で決まるのなら、説明がつく。

緑の波形と、赤の波形は、特徴的に、引き算すると、黒に近くなるということである。

つまり、緑の光を、赤の色素に当てたとき、それは、波形としては、緑から赤を引くといったイメージ



と考えればよい。

なぜ、引き算かというと、もともと緑の波形が、光源から、赤い物体に、入ってきた場合、

反射する際、赤の色素により、赤の波形に変化しようとする、

ここで、赤に必要なない波形の部分を、緑から削り取るとは、言い換えれば、波の高さを上げるとは、

色素に、光エネルギーを、熱として渡せば、可能である。

だが、逆に、もともと、緑の波形をもつ光に、赤の波形に必要な部分を、足すことはできない。

エネルギーを新たに加えなければ、波の高さを、高くすることはできないからである。

したがって、結果的に、波の引き算という表現が、イメージに合うのである。

最終的に黒は、特徴のない、波ということもいえるし、白が、その範囲内の、できる限り

波の高さの大きい波形というのもうなずける。

たとえば、この考え方で、なぜ白が、熱を吸収しずらく、黒が、吸収しやすいかも説明がつく。

白色の物体に、光をあてると、それが何色の光でも、白になるには、削り取る必要がない、むしろ足したいのだが、

足せないのも、結局、熱エネルギーに変換されることもほとんどない。

黒色の物体に、光をあてると、それが何色の光でも、黒になるには、削り取る量が大きく、色素に、

熱エネルギーをもつとも吸収させる必要がある。

光の波長だけで、色が決まるのなら、白い光は、かならず大きなエネルギーを持っていくことになるのだが、

白い紙を見ていても、それほど、目が痛くなったりはしないのもこれで理解できると思う。

これは、白い光にも強さがあり、強すぎると、どの色も区別がつかないだけで、波形は、存在するのである。

逆に言うと、目が認識するには、弱い白も存在するし、ちょうどよい白も存在するのである。

ただ、その区別は、もともと色合いのない色なので、目で見ていて痛いかどうかくらいしか、その差がわからない。

要するにまぶしい白と、そうでない白という意味である。

強い光を当てると、その色素が何色でも、白っぽく見える。日差しがきつすぎると、外の景色も明るすぎて、色の差がわかりずらくなるだろう。

逆に、光をだんだん弱めていって、最終的に、まったくない状態では、当然、その色素が何色かはわからない。夜がこの状態である。

これを考えると、ある程度の光がないと、色素をその色に発色できないし、逆に光が強すぎても、同じことになる。

要するにちょうどよい、光の強さがないと、色素は正しくその色を発色できないのだ。

これは、人の目から見た、認識できる波長という意味である。人の目の場合、この領域を上を超えると、全部白に、

下を超えると、見えない。つまり黒（影）と認識されるのである。

目に見えない光は、波長が短く、

エネルギーも小さい。もちろん、光子の密度を上げれば、波の数も増えるのだから、小さい波長の波でも、凝縮すれば、

白に見える可能性がある。ただしこの場合、色を認識させることはできない。

大きなレンズなどで、光を、ぎゅっと集めてみれば、光源が、黒の光でも白に見えるはずである。

あくまで、白だけである。また、光エネルギーを持つ明るい黒とい

うのも存在する。

波形が黒なら、波長が長くて、エネルギーをもつものでも黒には見えるからだ。

さて、ここまで、光と色の性質について考えてきた。

問題は、これと前段階の話とどうつながるか？である。

大事ななのは、色素がないと、光は、色合いがつかない。ということである。

ただし、白というのは、光エネルギーがつよいと自然にそうなる色でもある。

今、部屋の中の蛍光灯をつけてみて、その蛍光灯が何色に見えるか？

物体に反射して、部屋の中の物体の色は何色に見えている？

黒は黒に、青は青に、緑は緑に見える。

つまり、白色の光が、その色素に対して、反射して、濃淡だけではなく、すべての色素を表現できるということである。

太陽も同じであることがわかる。そのもとで反射する物体の色が、さまざまに見えるということは、太陽の光は、白色光と同様に、すべての色素を表現できるということである。

ちなみに、子供のころ、理科の授業などで、色のついたセロハンに、光をすかして、その光を壁に当て、何色に見えるかという実験をしたことを覚えているだろうか？

これについても同じような性質があるといえる。

すかすというのは、言い換えると、透過するといえるが、緑色のセロハンに透過した光は、灰色の壁で、陰になっている部分に当てると、その部分が濃い緑色に見える。

これは、最初、太陽の光は、白色光と同じように、すべての色になりうる可能性をもっていたが、

その緑色のセロハンを通すことで、緑色の光になり、この光を灰色の壁、つまり黒と白の混合色素に当てるとのだから、

それは、黒い色素に対しては、完全に吸収され、黒に。白い色素に対しては、ほとんど吸収されずに緑に発色する。

まぜると灰色の壁は、濃い緑色に発色する。

では、セロハンを重ねるとどうみえるか？

緑、赤、青を重ねると、そのさきに、透過した光は、何の壁の陰の部分でも、黒くみえるはずである。

つまり、透過された光は、他の波形に移りようのない黒の波形であるといえる。

この三色を色の三原色とよび、この三色ですべての色が表現できるといわれている。

しかし、実はこれはウソで、三原色をいくら重ねても、白はできないのである。

これで白をつくるのなら、光エネルギーを強くするしかない。

さて、ここから、本題に戻る。

太陽を物体にあてて、つまり色素に反射させることで、色が認識できるなら、

空気には、色素がないといえる。空気の中には、水が気化したものが含まれているが、

それには色素がないのだろうか？

答えはないである。

考えて見てほしい。もともと金色の物体を溶かして、それが、液体になるだけならその色は変化しないと

直感的に思える。酸素などと化学変化を起こした場合は、

これにあたらないが、物質の状態変化では、色素はそのままであると推測がつく

固体から液体、液体から気体になっただけで、色が変わって見えるというのはおかしいのだ。

氷、水ともに透明であるなら、これが色素のない状態だとすると、水を気化して色素が急にできるというのは、直感的におかしいのである。

もちろん、空気を見てもわかるとおり、透明にしか見えない。

ところが、水も氷も水蒸気も、ときどき白くみえる部分があるのがわかる。光沢と呼ばれているものだが、

これはなんなのか？

色素がないのなら、完全に透明に見えるのではないのか？

色素がなくても、白く見えるところがあるのだ。これは、実は物体の色素ではなくて、形のほうによる現象である。

こつこのつを、波の現象で言うところの「全反射」というのだが、ちよつと事情は複雑である。

ようは、物体の面の形と、入り込むときの光の角度があれば、完全に反射するのだと理解しておけばよい。

このとき、白色光では、それは、白に見える。

つまり、物体の色素によらず、全反射するところでは、光源の光の色が見えるということである。

ただし、全反射するところとは、実際は、物体の表面ではない、その内側となる。つまり、

物体の表面の粒子を透過した光が、その先の層の粒子で反射し、物体の表面の粒子に全反射するときのことなのであるが、先にも書いたが、このことを全反射と書くので、

これは教科書的には、厳密には正しくない使い方なので注意である。表現が長いので間違いを承知で、そう書いていた。

とにかく白くみえるという光沢というのは、物体の表面の形によつてきまるといつてよい。ただし物体の種類にもよる。

上にも書いたが、この光沢というものを、変化させる要素がある。

それは、光源の色である。

では、ためしてみてほしい。透明なペットボトルや光沢のあるもの、できるだけ円のように曲がった表面をもつものを、

緑色の光にあてて、暗闇で見ると、一番あかるく緑色に見える部分があるのがわかる。

その部分は、まるで、白色光、つまり蛍光灯や太陽の下で、そのペットボトルを見たときに見える光沢と

同じように見えることがわかるだろう。ただ違うのは、それが緑色で表現されていること。

これで、全反射で見える色は、その物体の色素に関係なく、透明でも黒でも何色でも、光源の色に見えるということがわかってもらえたと思う。

蛍光灯や太陽が白色光であれば、水蒸気も水も氷も部分的に、白く見える光沢ができる。

これが、雲の色である。つまりあれば、光源が、白色光で、水蒸気

の光沢部分を見ると、光源の色である白が見えているのである。

ここで、疑問に思う、いくら空気の層が厚いとはいえ、水蒸気的光沢は、

白でなければおかしく。それ以外の部分は、透明に見えるのが普通なのである。

でも青く見えるのだから、青い色素があるとはいえない。

以上で、空の色が青であるのは、青の色素が空の上のほうにあるからであり、それらに光が、透過、反射して、

目の中に飛び込んできているためであるということがわかってもらえたと思う。

だから、最初の結論、空が青く塗っていあるということを示せたことになる。

では、なぜ、夕方になると、水色からオレンジ色に変わるのだろうか？層はおなじものはず。かわることがおかしい。ずっと水色で真っ暗になるという変化ならまだしも、オレンジ色や赤色に見えるというのは、光源の色が変わっているとしたか思えない。

では、なぜ光源の色が変わるのか？色は、変わっていない、最初から、あのオレンジ色なのである。

変わっているのは、光エネルギーの強さ。つまり明るさが落ちると先の理由により、元の色がわかってしまうというだけの

ことである。光源の光が、簡単に染められてしまうのだ。それが空に反射すると、オレンジ色ともからの空の色である、空色とがまざって、きれいな夕焼けに見えるのである。

## 永久機関と世界の関係

- - - 私は、思いついた者か？それとも思いつかせられた者か？ - -

ここから先、非常に、おかしなことを書くかもしれない。

とりあえず、今は、理由は納得できないが、彼がアイデアを思いつく、そのずっと以前に、彼の目の前には、

その彼のアイデアを使って、発達した技術が、並んでいると理解して読んでほしい。

普通は、発想してから技術になり、目の前に並ぶのだが、この順番が逆になるというのである。

そのためには、時間的な順番というやつを入れ替えるという考えられないような技術がないといけないのだが、

いわゆるタイムマシーンというやつによく似ている。ただし、人が過去や未来にいけるというものではなく、

彼が、未来で発案したそれは、現在の声を、過去の人間に届けるというものである。

現在から見れば、未来の声であるから、未来が見えるのとさほどかわらない。

この装置の問題点は、ありそうでない。過去を書き換えたら現在が変わってしまうのでは？

あるいは、未来から声が聞こえるのなら、未来は、もう決まっている世界なの？と不安になりそうだが、

説明は後回しにして、問題ない。というかこれが問題なくおさまる考え方があり、実際にそうなっているようである。



ただ、この考え方というのが、まるつきり、現在の物理学などでは、追いつけないような範囲である。

なぜ、私が、推論で、そこにいたったかを述べると長い不思議体験談を交えて話さないといけないため、

これもタイムマシンの章にゆずることになるが、簡単に述べておくと、5次元目のベクトルが存在するという結論である。

私は、このベクトルのことを、事象軸とよぶことにする。つまり、5次元ベクトルとは、それぞれ、 $x y z$ 空間軸、時間軸、事象軸である。

$x y z$ 空間軸と時間軸が互いに、関係する可能性があるのは、物理学でも聞く話である。だが、事象軸については、まったく

知られてもいない。それは、時間軸について、あまり、実験がなされないからである。

観測データがなければ、推論はできないのである。ところが、観測データについては、私の場合、

ことかかないどころか、間接的にはあるが、タイムマシンを利用していたりするものだから、

その特性や問題点も徐々に理解できたというわけである。つまり、私は今、過去を書き換えているのである。

ただし、私ではない誰かを経由することで。その結果、その装置について、わかったことを、観測データと呼んでいるのである。

そして、ふと気がついたのが、その装置の原理は、すでに過去の彼が思いついていたということ。

それも、タイムマシンの物語などを見ていて、ほんの遊びごろのつもりで考えたような案が、たまたま本物であったのだ。

それでもって、お決まりのように、そのことを忘れていた。実際、本当に彼は、迷惑な存在であるかもしれない。

あるいは、誰かによって忘れさせられていたのだろう。

また、この装置の原理についても、かなり限られた状態で、工夫をすれば可能なことなのであって、すぐには説明できない。

だが、簡単にだけ、ふれておくと、大地がドームで、覆われていなければ、まず不可能である。

これと、光の性質を利用することで、ドームの中と外で時間の進行速度を変化させる。

つまり、中では、すでに1年過ぎていても、外では、一ヶ月もすぎしていない。そのような状況である。

外の人間から見ると、中の時計の針は、ずい分、速く動いているように見えるのだ。そのような状況を作り出す。

このあたりは、世界に対して止まっている人が、加速度を持つ物体からの光を観測すると、

このように見えるという話が、相対性理論などでも

有名である。ただ、ちょっとこれに工夫をするのだ。加速度的に、

物体が遠のくと、観測される側、つまり

私たちが、ずいぶん遠くに行ってしまったて、とまっている人から、

観測できないので、加速度が増えることを、

同じ結果の起こる、別の方法、光の経路長を変化させるということ  
で、代用するのだ。

ここで、ドーム状であることがきいてくるのだが、要するに、ドームの中と外で、時空間分離するといえよいだろつか？

そのような感じになる。

ここで、時空間分離している外と中の世界で、時間軸がずれている  
とすると、

たとえば、中で、一年たつていても、外では、一ヶ月ほどしかたつ  
ていないというのだから、

内側から、直接、声を外に、伝えることで、11ヶ月前に、伝える  
ことができる。

今度は、その状態で、外側から内側に、声を伝えることができれば、

私たちにとっての過去に届くのである。

外から、声を直接届ける方法さへあれば、

私たちからみて、11ヶ月前に、声が届くことになる。

あるいは、外側でも、別に、時空間分離する装置を使って、時間を経過させ、外から見て、3ヶ月ほど先の世界から、中に、

声を届けると、私たちからみて、8ヶ月前に、声が届くことになる。ただし、中で、実際に経過していない未来に、声を届けることは、もちろん不可能である。あくまで、外と中の時間のずれの間の時点で、かつ、中から見た過去であれば、

どの時点の過去にでも届けられるといったものである。

この装置を、すこし工夫することで、未来からの声をきくことが可能になり、

この装置を、知らない人に対して、非常にずるができるようになる。

たとえば、だれかいいアイデアを思いついたら、その内容を過去に伝えて、ほかの人が思いついたことにしてしまえるということである。

アイデアを盗み、自分たちの都合のよいように、書き換える装置とでもいえるだろうか。

たとえば、自分が、なけるような物語を思いついても、過去に、誰かがそれと似たようなことをすでに、発表しているということがないだろうか？それである。実は、思いついたのは自分でも、書き換えられて過去に届けられてしまふ。ずるとはこういうことである。

詳しくは、この時空間分離装置の記憶のかけら、問題点、解決方法、原理などもその章で、説明する。

それから、先に述べておくと、致命的なエラーがひとつだけ、私の書いているこの文章の中に存在する。

それがどこのことなのか？読みながら考えてほしい。答えは、気づく人なら気づくこと。ちなみに私が気づいたのは、

この文章を書いている途中である。このことも覚えておいてほしい。私が気づいたタイミング。これも重要なのである。

それは、世界だけではなく、すべてのウソの始まりを隠している要素を表に、ださせる役割がある。

なぜ、その要素を、ここに書かないのか？それは、書いても信じてもらえないと思うからだ。

きつと笑うだろう。ばかではないかと？

しかし、わたしは、この要素が、本当は、なんなのか？

書きもらすつもりはない。

私がそれを書いたとき、読んでくれている人にとって、それを知るべき時である。そのときになってはじめて、

そのありえないような真実が、存在していると確信できるはずだ。

それは、それ以外、答えが、考えられないからだ。

そしてそのときになって、はじめて、私は思いつかせられたものか？ 思いついたものか？

これを考えるための条件がそろつ。だからまだそのときとはいえないのだが、ある程度それでも

考えられる範囲で、ここで考えておきたい。

私はいったいどちらなのか？

ひとついえること、オリジナルコードと私が呼んでいる彼の発想は、その大部分が、

誰かの手によって、書き換えられて、世の中に常識として出てくる。この事実があるということである。

そして、時間的順番がいれかわるように仕組まれている。つまり、

彼が思いつく頃には、目の前にそれを、利用した技術が並んでいるのである。

そして、彼が思いついた後、思いついたこと自体を彼は、忘れさせられて、

その書き換えられたウソを、学校で、学ぶという順番が実際に存在するということ。

そして彼は今、盗まれるくらいならいつそとばかりに、先手を打って、過去を書き換え始めているということ。

繰り返し、過去を書き換えているうちに、すこしずつわかったこと。自分が発想したものは、過去に、それをつかった技術を見たということとは、すっかりわすれて発想しているし、

自分の頭で思いつく発想の順番がきちつと存在するということ。そのようなとき、それは思いつかせられているのではないということがいえる。

この状態で、彼が未来で発想したオリジナルコードを、少し書きかえた作品が、過去に散在している場合、

付加したコードを取り除いたとき、それが、復元可能であるならば、自分が考えたものである可能性は、逆に高くなる。

それらすべてを、彼が発想する前に、観測する可能性は非常に低くなるし、彼が、発想したときに、

考えたオリジナルコードとの差を、各作品ごとに見ていけばよい。

この場合、過去でそれを観測していても、オリジナルコードとのずれが、ある分、だれかの書き換えが入っていて、

作品からでは、発想できないという状態である。最初に、彼がいないと生まれなかった作品ということになる。

他人に、発想させられたものは、過去からその技術や社会の仕組みなどを見て、それがどのようなものか

発想しなくてもわかってしまうようなもの。つまり、わりと単純な

ものばかりなのである。

例外はもちろんあるが、おおむねこれで解決できる。ウソだとわかっていれば、誰でもすぐ見抜けるようなものばかりなのである。

ただし、一部の例外はある。万有引力の法則など、非常に込み入ったウソを考えてくるものもある。

つまり、その仕組みを考えるとという行為がある場合、これは自分で考えたことが多いといえる。

逆に、ぱつとみてわかる程度だと、それはわかったただけであり、自分で考えたことにはならない。

問題は、考えるのに時間がかかるのだが、自分が発想したものではないといえるのはどういうものである。

これは、最終、考えたことを、何に使おうとしていたかである。その目的が違っている場合、

それは、書き換えたものによって、利用されただけであるといえるのだ。

たしかに、彼が発想しなければ、それは世界に出てこなかっただろう。

しかし、誰かがそれを悪用したからこそ、おかしいことになっているのだとしたら、

彼は、思いつかされたといえる。なぜなら、悪用しているものにとつて、

未来から聞こえる彼の発想は、すでに聞こえているものであり、利用しているものなのだ。

だからこそ、彼が発想するように仕向けないと、彼らにとって都合の悪い状態になる。

彼が、ある時点までに、その社会の仕組みや技術を考えると、彼らは、そのウソを使い続けるが、

彼が、考えないと、そのウソを使えなくなるようである。だがしか

し、過去につかったという記憶だけは残ってしまい  
おかしい状態になることがわかってきた。

要するに、原理を考えるのは、彼でなければならず、彼に無理やり  
にでも発想させ、それをウソで書き換え悪用し、  
利益を得ようとたくらんでいる連中が、彼が発想する以前にすでに  
いるということである。

そして、その悪用の責任まで含めて彼のせいになりたい  
という思惑があるようである。そしてこの思惑が、事態をより一層、  
複雑にしている原因なのである。

そうなると思いつくものであり、同時に、思いつかされ、利用  
されるものでもあるという結論が出る。

昔からよく言う言葉にこんな言葉があるであろう。道具は、その使  
い方で、それがよいか悪いか判断される。

使い方によっては、よい道具と見られるし、使うものが悪ければ、  
悪い道具となる場合もある。

この場合、道具を発想したものには、意図がなくても、どちらの目  
的でも使われるということである。

そしてこの世界には、道具を思いついたものから記憶を消去し、悪  
用し、あまつさえ、真実をウソで隠すものが  
大勢いるということである。

あるいは、彼をだまし、悪用の方法まで思いつかせるといふ力の入  
れようである。

この時点で書けるのはこれがせいっぱいである。

- - - 5つ目の記憶 7才 - - -

「固体って溶かせばぬるぬるになるのに、ひやすと固まるのはなぜ

か？」

彼が住んでいたこの地方では、寒くなるといっても、あまり霜が降りるほどではなかったし、

それまで、何度か冬を、経験してはいたが、単に冷たい風が吹くくらいで、半そでの服を、長袖に替えたり、

厚着をすれば、十分に外にいける程度の寒さだった。だから、外の景色に、雪や氷が、あることをみたことがない。

すくなくともこのときまではである。

彼は、この頃、夢中になっている遊びがあった。

子供用の科学雑誌についているおもちゃで遊ぶということ。毎月、これを読むのを、楽しみにしていた。

付録についているそのおもちゃは、こどもの好奇心を、かきたてるのに十分なものばかりだった。

そのおもちゃで遊んでは、そういう科学的な現象が、なぜおこるのか？自分なりに考えては遊んでいた。

彼は、不思議なことを目にとると、理由を考えずにはいられないタイプの子供だったのだ。

その雑誌から見つけたのか？そこまでは覚えていないが、

彼は、どこからか、こんな現象を知った。

それは、子供の彼からすれば、まさしく超能力とでも言うべき内容であった。

もちろんそんなたいしたものではない。

机の上に、氷を置くと、しばらくして、それが動き出すというのだ。まるで生きているみたいに。

こう書くと、がっかりするかもしれない。



そう、机が、平たく見えて、実は、斜めになっただけなのではないか？氷が溶けるとその

水の上をすべるというだけではないか？

このように思うだろう。

ただ、そのときの動きは、そういう動きではなかった。もっと走り回るような。そんな動きなのだ。

するするとスライムが動くように、すべるように動く。それも滑らかに。ちよつと予想外。そういう

動きである。

とにかくそれは、気持ち悪い動きをした。その机の上の氷を見て、それがなぜだか、あまりにも不思議で、彼は、必死でそれを繰り返してみた。

いまから考えれば、それは、水の上をすべっていたのかもしれない。いやきつとそうだろう。

しかし、彼にはそれがなぜわからなかった。

なぜなら彼は、そのころ、氷が溶けると、水になるということを、はつきりとしらなかったからである。

冷蔵庫から、氷をだすものだ、そう理解していたし、飲み物に入れても溶けるまで見ていなかったのかもしれない。

とにかく彼が、氷が溶けるということを不思議に思ったのは、そのときだった。

その氷の下をよく見てみると、じわつと水が溢れ出しているのだ。滑った後も水のようなものが尾を引いている。

もちろん彼の興味は、するする動くその氷から、水が出るという不思議な現象へと移った。

彼は、観察した。そして気がついた。氷から水が出るとその分氷が減っているということに。

大発見である。変化しているのだ。そうおもった彼は、もちろんその理由を考えずにはいられなかった。

その変化の理由を考える前に、気になること。それは、氷が水になる。なら逆も変化するのかな？ということ。

冷蔵庫の前でうろろしている記憶が、彼の頭の中にあるので、水から氷ができるかどうか、

冷蔵庫をつかって試したのかもしれない。あるいは、本かなにかで調べたのかもしれない。

とにかく、結果的に、彼は、水が氷に変化する事実も、知ることになった。

ここで、この話の流れとは関係ないが、後から重要になってくるので、この文章は覚えておいてほしい。

冷蔵庫。これはすでに存在していた。そして彼も使っていたということ。では、話をもどす。

これで、わかったのは、冷やせば水は氷になり、氷は、時間がたつと、水になるということ。

そこで、彼は、身近なもので、これが説明できないか探してみた。

その科学雑誌には、もちろん磁石というものが、載ってあったし、磁石のペンとサテツをつかった、ホワイトボードに、落書きをして遊ぶおもちゃでも遊んでいた。

そんな彼がまっさきにおもいあつたのは、磁石の性質がこれに似ているということである。

彼が注目した、それはくつついたり、はなれたりする性質のことである。

もちろん磁石のような大きさをもつものではなく、彼の頭の中ではすでにそれが、非常に小さいという仮定のもとで

考えを進めているのはいうまでもない。磁石のような性質をもつ目に見えないほど小さなものが集まってできている。

そう彼は考えたのだ。とりあえず手で触れるものが、磁石だったので、彼はこれでいろいろと試したのだ。

磁石で、液体のようなものをつくることを考えると、それはきつと磁石がばらばらな状態を想像する。

固体のようなものだと、それは、磁石をいくつか固めたような状態を想像する。

だからいろいろとくつつけてみた。角度や方向を変えたり、間に何か、はさんでみたりもした。

磁石は、NとSがあり、2つの棒磁石を、くつつけても、やはり両端に、NとSがひとつずつのこる。

それでいくつかくつつけてみたすえに、彼は、思いついた、円にしてみよう。

それならNとSは、少なくとも、あまらない。

円にして彼は、また考えた、これでは、ただの円だ。

もっと固体っぽくならないとだめだ。氷の塊は、円には、見えない。

それなら、円と円をつなげばどうだろう？

円と円を縦と横につなげていく。知恵の輪をかみ合わせるように。

これを繰り返すと、一方向に長い、円の輪が交互に重なった束がで

きる。ちょうど運動会とかで、運動会と書いた看板にくつつける折り紙のわっかのたばのように。折り紙は、好きだったから、こういうものもよく作っていたし、普通に、この発想が出てきた。

さらに、固体つぼくするには、それを何本も重ねて、さらに、その円同士を円でつなげていく。

縦向きの円同士は、横向きの円でつなぎ、横向きの円同士は、縦向きの円でつなぐ。

これで平面状に、円の束がならぶ、高さ方向にも、おなじことを繰り返せば、立体の出来上がりである。

この磁石の束を、何らかの力でバラバラにしても、元に戻すこともできそうだ。そう考えた。

何らかの力とは、熱エネルギーなどのことである。熱を吸収すると、わっかをひきちぎってでも

お互いに、離れようとする。もちろん、このころの彼には、それが熱エネルギーだとは理解できていない。

あるいは、ぼんやりと理解していたかもしれない。とにかくひきちぎろうとする力であった。

元に戻すときは、その熱エネルギーを失った状態になったとき、自然にもどろうとすればよいのだから、

戻るその先が、本当の自然な形。つまりエネルギー的に安定していればよい。

そう考えると、釘などが、磁石で、磁性をおびるのも説明がついた。釘を拡大してみたとき、このような円で構成されているとする。

この際、円が、常に、同じ大きさであるとする、と、

円上には、磁石と同じような、2つの極が、決まった数だけ、交互に並んでいる。この数は物質によって違々と仮定する。

釘を構成する円は、すべて同じ円だということである。

磁石のN極が鉄釘に、下から近づくと、磁石側に、一番近い円の一番近い場所に、N極の反対側、仮に-極とする。これがN極に引かれて

円が少しだけ回転する。このとき、この円の向きをさきほど表現していたところの横向きと仮定しておく。

さらに、その回転によって、N極に近づいた-極から、円の半円分すすんだところに+極がやってくるとすれば、

その+極に引っ張られることで、すぐその上にある横向きになっていく円は、その-極が、下にくるように、少しだけ回転する。

これを繰り返すと、釘を構成する物体が、同じ大きさの円で構成されているなら、近づけたN極に、釘の中の+-がそろわされることで、

下から上に-+-+-+-+-+-と並んでいるように見える。

これは、時間的に、放置すると、この状態が崩れる可能性があるが、それ自体が、磁石と同じ性質をもつ、つまり、一時的に磁性をおびることになる。

磁石は、この状態のまま、回転しないようになった固体と考えられる。つまり、わっかが釘などより小さいと推測される。

ただし、この話では、円状に並ぶ、-+の数が問題となる。おそらく円の大きさと+-粒子の個数の組み合わせで、円の下がちょうど-になったときに

円の上が+になる固体は、磁性をおびるし、そうでないものや、それからすこしずれたりするものは、あるていど弱い磁性ないしは、磁性を帯びないことになる。あるいは、回転しないものも磁性を帯びないといえる。

ただ、回転しないものは、液体などの状態で、ひきちぎっておいでから、その+-をそろえてから固めると

磁石のようになる可能性がないとはいえない。

これがこのときの彼の発想であり、彼が、納得するには、十分な結論であった。

もちろんその原因を書いた本など、彼の目の届く範囲にはなかったため、本当かどうか確かめようもなかったのだ。

そして、その後、学校に通ううちに、冬がだんだん寒くなり、この小学校を、転校するまでに二度ほど、雪が降るのを見た。

もちろん、その雪は、ぱらぱらと降り、地面に落ちてはすぐに溶けて消えてしまうようなものだった。

だが、彼には、それが本当にうれしいものを感じた。話に聞いていた雪。それが本当に目の前に現れたからだ。

雪をもっとみたい。その願いがかなったのだろうか？彼は、すぐに遠くの学校に転校した。

その先で、雪はいやというほど、彼の生活を凍えるようなものにした。ただ、学校に通ったりするとき、以外

遊んでいるときの雪は、非常に楽しいものだった。しかし、その地方に今も住んでいるのだが、

雪は、ほとんど見なくなった。冬の間、降り積もっていたその雪は、今は、ほとんど降らない。

地球温暖化のせいだといっているが、冬の寒さは、あまりそのときから比べて、かわっているようには、思えない。

ただ、風景から雪が消えただけのように感じる。

ここまでで、この記憶のかけらは終わり。

これに次の記憶が、足されることが重要になるのだが、このときの彼は、それに気づいていない。

「永久機関ってどうやれば存在するのだろうか。」

「月や夜空の星ってきれいだけどあの表面はどうなっているのか。」

「傷ついた人の体をどうすればもとにもどしてあげられるだろうか。」

「

「ロボットを使って、工場で生産させれば、どうなるだろうか。」

「ゲームやテレビで遊ぶことが主体になると勉強がおろそかになる。これをどうすれば解決できるか？」

彼は、小学生3年生のときに、引越しをして、転校している。そのおかげか、なかなかその風土になじめず、

よくいじめられた。とにかく上級生などからは、登下校中、よくおいまわされたのである。

しかも、雪が降り積もる地域だったので、足が凍え、手もかじかんで、うまく逃げられない。

ちなみに、いじめられた理由は、あまりたいしたことではない。なぜか目をつけられるのだ。なまいきだとかそういうことであろう。

たしかに人を見下したような性格は、あったかもしれないが、見知らぬ上級生においまわされるのは、さすがに不自然だった。

それも、小学生なのに、身長が170cm近くもあるようなおおきいものばかりである。

中には、同じ年で、つまり小学3年生で170cm近くというありえない身長のももいた。

彼は、背が最も低いほうであるのだから、だいたい普通の小学生の中でも小さいほうの彼が、

小学生とはいえ、このありえないほど大きなものに追い回される日々を想像してみるとよいだろう。

とにかく目があつと殴られるのである。学校がきらいにならないはずがない。

学校に着くと、さらにわるい状況もあった。上級生が仲間を呼んで襲いにくることもあった。

なぜかその上級生の顔ときたら、極悪犯罪者のように、とても小学生とは思えないような、顔つきであった。すくなくとも彼にはそうみえた。

毎日、いじめを受けるものだから、またどこにも逃げ場もないものだから、相当に苦しかった。

これについて、また後でかける機会があれば書いてもよいが、実は、別の小説に書いている。ただ筆者としてログインする

パスワードを忘れ、さらには、メールアドレスも変えていたので、続きを書くことも書き直すこともできない。

「いじめについて」という題であるからもしよかったら見てほしい。ちなみにその文章は全部真実である。ただし、一部分、一番書くべきところが、ところどころ書かれていない。

その文章がなぜ、途中でしりつばみになっているかも、この文章を読んでいけばわかるはずである。

それには原因があったのだ。そうせざるおえない原因が。

とにかく、その話は別ですとして、ここでは、このとき、とにかく、普段の学校生活が、その故郷から離れてのもので毎日が苦しく、いじめられる日々であったということだ。

だからこそ、夏休みは、本当に待ち遠しく、どきどきするようなものだった。

彼は、このあと、中学生のあるときに、夏休み、あの家のちかくの



公園で、世界をひっくりかえすような体験をしている。

そのある時点の前後で、もしかすると世界は、とんでもなく変化しているかもしれない。

ただ、その時点がくるまでの夏休みは、楽しいものだった。

しかし、ときおり、その夏休みで、考え事をしていた。彼のその発想が、この世界をかえるような時点を、やってこさせたのかもしれない。

夏休みが始まると、まず、彼は宿題を全部終わらせにかかる。これが終わらないと自由に行動できないからだ。

だがしかし、あらゆる手を使いこなす彼の前に、宿題などほとんど意味はなくあつというまにおわるのである。

まず、読書をしていないのに、その本のあとがきから、内容を推測し、感想文を仕上げる。

日記は、すべてありそうなことでうめておく。ただし天候など、先生たちのチェックのはいりそうなところは、

あとで一氣に埋める。そして、夏休みの工作。これは、祖父に手伝ってもらって強引に終わらせる。

観察ものなどは、とりあえず埋められるところだけ全部埋めておいて、あとで必要なところを徐々に足していく方法だ。

ドリル系のものは、とにかく力技。問題を解いて解いて解きまくる。夏休み。その魅惑的な響きのことを想像するだけで

無理やりにも力は出てきた。いつもいじめられている分、その力もつかってやろう。

いじめから逃げられるそういう思いが強かったのだらう。

夏休みはすごく楽しかったのだ。また、引越してしまった故郷がどうなっているかを見に行くと

という意味でも楽しかったのである。今、そこがもつとも問題な場所

なわけだが。

なにが問題かその記憶のかけらから書いていく。どのかけらも重要である。

まず、一つ目、永久機関という言葉をも、聞いたことがあるだろうか？

要するに、永久に仕事を続けられる。そういう人間にとって、非常に便利であり、社会を壊してしまう

威力のあるものである。なぜなら仕事をしなくてすむということは、お金をかせぐという概念にとっては

非常にまずいからである。となれば今の社会はなくなってしまいう事だつて考えられる。

ただ、このように思う前に、その絵は、彼の前に現れた。

あの部屋で、本をめくっているときである。

「次の問題を考えよう。」そんな文句で紹介された一枚の絵には、水が流れている川があつて、その川は、一番下と上がつながっているのである。

つまり、下まで流れる間に、滑車を回した水が、上まで流れ、また下まで流れてくるうちに仕事をする

というものである。これは、高いところから低いところに、水が流れることで、仕事をするのはわかるが、

低いところから高いところに水をあげるためにも仕事が必要であると普通なら考えるだろう。

そうこの絵を見れば、誰だつて、そう考えるのだ。

これを覚えておいてほしい。

そのほかにもこの部屋で、このとき、思いついたこと、経験したことを羅列<sup>られつ</sup>していく。

二つ目。

子供の頃、お月見という言葉を始め聞いてから、月にはウサギがすんでいるということを知った。

それ以来、月の表面がみたくて、うずうずしていたら、あるクリスマスのときに、プレゼントとして、

望遠鏡をもらった。それで、ずっと月をながめたりしていたが、その望遠鏡に映るのは、表面がぼこぼこである月だった。うさぎなど、どこにもいなくてがっかりした。

月までいけたらとブランコをこぎながら、さかさまに月を眺めていたのも事実である。

この願いは、なんと本当になつてしまう。ただそれが夢なのか現実なのかわからない。

これは、何度目かの夏休みのある晩のことである。11才ではなく、おそらく

13才のときではないかと考える。

彼は、その故郷の家にいる間、寝る場所は、2階の大きな窓のある部屋と決めていた。

その窓を開けると、あの公園が見えるのだ。

その日も同じ部屋で寝ていた。窓と障子をしめているだけで、雨戸を開けていたため、

障子越しに、公園の電灯の光が見えていた。

トイレに行こうと思い、おきると、障子からもれている光が強くなっていた。

というよりか金色に見える。

おかしいと思い、障子を開けたところから、記憶が飛んでいる。次に目が覚めたときは、布団に入っていた。

しかし、この飛んでいる記憶が、これではないかというピースをいくつか発見した。

それらはどこともつながっていない記憶のかけらなのである。

彼は、夜。なぜかパジャマ姿のまま、あの公園への坂道を登っている。

そして、公園の先で何かを見た瞬間、また記憶が飛んでいる。

別の記憶。宇宙空間のようなところに、非常に未来的な設備のある施設のような建物が建っており、その中に彼がいる。そして、多くの研究者のような服を着た大人から、こっぴどいわれている。

「あの子がその子なの？」

彼は、なじめないその空間に、あるいは、そのみしらぬ大人たちに警戒気味である。

また、別の記憶。その施設の中に、技術設計装置のようなものがあり、その装置についている

簡単なボタンの組み合わせで、いろんな技術が見れる。それらは、彼の住む時代にはないものばかりである。

それを自由にしていといわれ、技術を見ては遊んでいた。

これらのばらばらな記憶は、この順番にならぶのではないか？

つまり、あの晩、あけた障子の先で、何かを見つけ、それが気になつて、確かめようと、

公園へのがけを登った。パジャマ姿で行くくらいだからよほど、おかしいものだったのだろう。

急いで駆け上ったその先で、何かをたしかめ、その瞬間、その何かで、宇宙空間の施設に飛んだことになる。

そして、その施設で、見たこともない装置を使い、今の世界にはない、さまざまな技術を見て、遊び、

記憶を消されて、帰ってきたのではないか。これならひとつにつながる。

たしかにそういう技術を見てしまったらなんとなくその記憶は消されなければならないとしてもおかしくはない。

その晩はおそらく、満月の晩で、月明かりの強い日だったのかもしれない。でも、そんな光ではなかった。

もつと明るいものだった。だからだろうか、いま満月を探している。必死で戻りたいとそう願っている。

その場所は私にとって、彼にとって、帰るべき場所なのかもしれない。

三つつめのかけら。

これもあの部屋で起こったこと、テレビを見ていたら、急にテレビが話しかけてきた気がする。

「傷ついた人の体をどうすればもとにもどしてあげられるだろうか。」

「たしかこのようなことを聞かれた気がするのだ。」

その質問に、彼は、悩むこともなく、こう答えた。

その人と同じからだをもう一体作り、そのもう一体から、正常な部分を、傷ついた人に、移せばよい。

今のクローン技術を思い浮かべてほしい。

あれのオリジナルコードである。しかし、彼が、未来で発想する考え方は、ここから少し進化したものである。

四つつめのかけら。

これもテレビを見ていたら、聞かれたことが元になっていたと思う。「工場では、怠ける人とまじめにやる人で、人によって生産性が違う。どうすればいいか？」

彼の答えはこう。

ロボットを使って、工場で生産すればよい。新しい商品が出てもすぐに対応できる。

このあと、数年して、彼の元にまた、あのテレビから、質問が届くのだが、それは、あの奇妙な体験の晩の後であり、記憶があやふやで、彼は、何をどう聞かれているのかわからなかったが、

この質問と彼のこの答えが、つながっている。

その質問とはこう。

「会社から人が辞めさせられるけど、やめさせないようにするには、どうすればいいか？」

彼の答えはこう。

下に小さな会社を作って、大きな会社の下につけ、そこで雇う。

これが、今の派遣会社のオリジナルコードである。

実際に、ことのよしあしをおいておけば、このとおりになっているのだ。

つまり、徐々に、人は、ロボットに置き換えられているのである。

そしてその二つ目の質問が、なぜされたのかをわからずに答えたのも彼なのである。

しかし、正確には、知っていた。そうとも考えられる。これは、また後で説明するが、

記憶がなくても、意識がなくても、人は、無意識の中で思考し、答えをつむげる方法があるのだ。

私は、その無意識の中で思考している人のことを、ゆきちゃんと呼んでいる。

ゆきちゃんは、おそらく13歳くらいの状態だとまっている彼の人格である。

そして、私や彼に、たまに、思考の答えを、ひらめきという形で、教えてくれる人でもある。

ゆきちゃんだけは、すべてを知っていて、覚えていて、その上で、判断しているのであろう。

そして、感情コードをあやつることで、私や彼を突き動かし、うまく導いてくれるのもまちがいなくこの人である。

ただ、思考については、私など及びもしないのだろうが、子供だということなので、時々不安になる。

感情が、非常に起伏の激しい子なのである。

どれくらいかというと、彼が幼い頃、しりもちをついたという怒りの気持ちを抑えきれずに、大きな窓ガラスを蹴破り、

足に、ガラスが、無数にささって、血まみれになったことがある。それくらい血が頭に上りやすいのである。

と、このように書く和生活について、心配になるのは当然で、

先に未来について少しだけ書いておく。後の章で詳しく説明する予定である。

この後、未来で彼が書いたコードではこうなっている。このあと、置き換えられた人がどうなるか？

先に書いておくと、農業をする。といっても、現在の農業だけではなく、エネルギーのための農業でもある。

電力をつくることになるのだ。そして、生活を確保し、その上で、よりお金を稼ぐために、

派遣にすることもあるという社会設計である。基本的に派遣に出るのは自由で、余分に使えるお金を稼ぎたいときに

自分が会社を選ぶという感じであるから、会社が人材を選んでいる今とは逆になる。そしてそれだと、だれも派遣をしてくれないと困ることもある

だから、生活には関係ない、余分なお金を使いたいと思う。その引力として、コンテンツ産業を、今よりもずっとさかんにすること。

簡単に書けば、このような出だしになる。コンテンツ産業というのは、アニメやテレビ、ゲームやスポーツ、他の文化的なものも含めて、

さまざまな精神活動的な生産職種のことをさしている。

ロボット以外にもたくさんの技術が出てくる予定なので、電力がいぶん今以上に必要なのである。

もちろん省電力化はすすめていくことになっているが、それでは、追いつかない。

農業も、ロボット化しているため、一日数時間の労働となる予定である。

だが、上の永久機関があれば、一気に、この社会構造も消し飛んでしまうのである。



いや、彼が、発想したものが、すべてそろつと、そのとき、世界構造は、まったく意味をなさない。それくらいの威力なのである。ただし、その意味を成さない状態において、たどりつく解が、最終解というわけである。

コンテンツ産業というのは、この最終解でもその形とは少し異なるが、同じ職種が多くなる。

といつても、そのときに、仕事という形のものではなくなる。むしろよりよいサービスを有利に受けるには、

自分もコンテンツを作ること、参加するほうがよい。という流れである。あとは、何をやっているかという点、

コンテンツの中のロールプレイである。まるでゲームのような話に聞こえるかもしれないが、

ずっと現実的な話になるので、それは最終解の章を読んでほしい。

五つ目のかけら。

これも同じである。やはりテレビを見ていてこう聞かれた。

「ゲームやテレビで遊ぶことが主体になると勉強がおろそかになる。これをどうすれば解決できるか？」

それに、彼はこう答えた。

子供が、勉強をしつかりすると、ポイントがたまり、商店街やお店で、より楽しいゲームが買えたり、

テレビがそのぶん楽しめるようになればよい。

これは、のちに彼が思いつく「教育ポイント」という考え方であり、おそらく、このあと

世界は、そのように変化するであろう。ただ、教育で教える内容がウソをかなり含んでおり

検討中でもある。最終解でも、やはりこれに似た仕組みは入れたほうがよいと思われる。

このとき、彼が、この部屋で、目にしたもの。聞いたものから、生まれたこれらの発想は、ほかの章につながるものである。そして、私が、この文章を書く、ほんの少し前の彼が書いた、これらの発想のつながりが生む、新たな発想は、現在、世界を書き換えているし、同時に過去も書きかえている。

ただし、これもまた、発想させられてしまっている部分も多く含まれている。

それでも、その発想以外のどのような進化を人が選択しても、私が最終解と呼んでいる

その解にたどり着く道が違っただけで、世界は、かならずその形になるしかない。

そしてそれには、数百年かかる可能性があるし、すぐにたどり着けるかもしれない。

最終解にたどりついたとき、意識をもつものすべてが、平等で、楽しく、

努力が正当に評価される社会であることが、オリジナルコードの目標である。

すべては、彼ではなく、誰かの作った、ひとつのウソから始まったことなのだが、

世界がそのとき、このウソを知らない人から許されるとは、決して思えない。

そしてこの文章は、知らない人に、許しをこうために書いているわけではない。

苦しいこの絶望的な状態への個人的な復讐ともよべるものなのだ。

この場所から抜け出したいという願いかもしれない。

したがって、この最終解にたどり着く方法とその道筋も含めて、つまり、ここ数百年単位の未来を、

この文章に書き記すのは、自分が何者かに救いを求めているそのような行為といえる。

復讐と救いを求める行為は、私にとって同義である。

そうせざるおえないくらい追い詰められているといったほうが正しい。

しかし、ゆきちゃんは、彼や私に、こういうのだ。それであつてい

ると。  
どうも、この文章が世界に広がるのが正しいことなのかも知れない。

はつきりとはわからないから不安ではあるが。

とりあえず、未来の話は、後の章にまわして、ここでは、この前の章のかけらである、

「固体って溶かせばぬるぬるになるのに、ひやすと固まるのはなぜか？」

と、先の「永久機関ってどうやれば存在するのだろうか。」が、どのようなつながるのか見てほしい。

上から、誰かに、書き足されることで、何を生み出したか？ということである。

以下の話は、現在の私が、推測したものである。

まず、彼が発想した頃とは、明らかに違う要素がある。それは、物体の液体と固体の状態変化のほかに、液体と気体の状態変化。それ以外にも、化学変化、あるいは、それを利用した電池や電磁力などの存在。  
さらには、電気というものが存在する。

もちろん彼は、子供の頃から、冷蔵庫を使っていた。つまり、電気は、すでにあつたのだ。

だがしかし、その違和感を抑えたまま、読んでいってほしい。

彼の子供の頃にした発想のままだと、とてもこれ全部を説明できない。そこで、私は、ある程度書き直して追加した。

まず、 $+$ と $-$ の要素は、それぞれ、先の説明と同じく、N極、S極と同じものとする。次に、彼の発想では、固体状態だと、わっかが交互につながっており、液体では、わっかはなく、棒状のようなものになっていたが、私の推論だと、

固体は、彼と同じで、わっかが交互につながっている。

液体では、そのわっかが、ばらばらになっている。

気体では、そのわっかに、運動エネルギーが追加されており、そのわっかは、飛び回っている。

さらに、彼の言っていた、わっかを引きちぎろうとするエネルギーとは、この運動エネルギー

いいかえれば、粒子の熱エネルギーでもある。

ただし、わっかが引きちぎられるのではなく、一時的に、わっかの間に隙間ができることで、わっかどうしが、外れる可能性が高まるというだけである。

わっか同士の間隙に隙間ができて、彼の言っている閉曲線内であれば、磁力と同じく、 $+$ と $-$ の向きさへあっていれば、

引力でわっかにもどるというわけである。

熱エネルギーを加えた状態、つまり液体などでも温めてからだ、わっかの間に隙間ができていて、

その状態で、密度を高めてやれば、あるいは、わつか同士、近づけてやれば、

わつかの中にわつかが入る可能性が高くなり、この状態で、冷やされると、わつかが

交互に、縦横にくつつき、固体に戻る。

そして、物体ごとに、わつかの大きさが決まっているという彼の発想などはそのままで、

このわつかの大きさで、わつかに隙間をつくるのに、必要な熱エネルギーなどが変化すると想像できる。

さらに、そのわつかが、固体から液体になるのには、そのわつかの構造を考慮に入れば、その溶けるときに温度が推測できる。

つまり、いくつのわつかが、ひとつのわつかに、どのような向きで入り込んでいるか？ということである。

またそのときの、わつかの向き、先に述べた粒子の $+$ ・ $-$ の向きであるが、これがそろっているかどうか？

あるいは、交互に入っていたりするのか、あるいはもっと変則的なはいりかたになるかは、

物質ごとに、つまりそのわつかの大きさごとに確率的に決まる。

要するに、釘では、ひとつのわつかに入るわつかの向きが、確率的に、ほぼ一定で、

その向きは、中に入るわつかの粒子の $-$ ・ $+$ の向きを、左手の親指以外の指先の向きに、

合わせたときの親指の向きが、外のわつかの粒子の $-$ ・ $+$ の向きに一致する。

これを左ねじに習い、左ねじと呼ぶことにする。

それは、外にあるわつかが、中のわつかの粒子の  $- +$  の向きに対して、左ねじがすすむ向きに、

入るということである。電氣を通し、あるいは、磁性を持つものは、高確率で、この性質をもつといえる。

なぜ左ねじでないとだめなのかは後に説明するが、そうでないとなぜの法則や、そこからでる他の

電磁気学の説明がつかないためである。

一方、化学変化とは、AというわつかとBというわつかが、熱エネルギーをもち、わつかが、お互いに

離れようとしている状態で、CというわつかとDというわつかに変化することであると説明できる。

たとえば、20個の  $(+ \cdot -)$  で、できたわつかを、A、14個の  $(+ \cdot -)$  でできたわつかを、Bとしたとき、

これらのわつかの反応性を熱で高めたあとに、近づけてやると、よりエネルギー的に安定した状態であるところの

12個の  $(+ \cdot -)$  でできたわつかと22個の  $(+ \cdot -)$  でできたわつかのDに、わつかがそのものが変化することである。

あるいは、化学変化として、もうひとつパターンが考えられる。

今A、B、C、Dを、それぞれ違う粒子の数をもつわつかとすると、AとB、CとDが互いに、固体状態で、わつかを交互に、くつつき合わせて

ひとつの物体を作っているとすると。

熱エネルギーを加えて化学反応性を高めたり、この  $A + B$ 、 $C + D$  のわつかの反応性がもともと高い組み合わせである場合、

これらは、化学反応を起こして、 $A + C$ 、 $B + D$  のわつかになるというものである。

つまり、2種類の物質  $A + B$  のわつか、 $C + D$  のわつかから、 $A + C$  のわつかと  $B + D$  のわつかができたというものである。

これに、先ほどの推測を足すと、それらのわつかのつながりかたに、確率的に高い組み合わせがあり、

それによつて、融解温度や他の化学的性質が変化するということがある。化学変化によつて、別の性質をもつ物質が出来上がるのはこのためである。

前者のパターンは、原子崩壊となすけているものだと推測され、後者のパターンは、化学反応と呼んでいるものと考えられる。

さらに、電気がながれる状態と、磁石を近づけたときの釘の中のわつかの回転は、実は同じことであると説明がつく。

電気の流れる可能性のある金属などで、釘のときと同じような回転が、おこつたとき、

回路に、 $+$  - の閉曲線ができ、これを電気が流れた状態としているのである。

ただし、 $+$  - が向きをそろえても、ある程度、距離が近くないと、閉曲線にはならないという性質が必要である。

これは、ななめにそろつとどうなるのかといったことを考えると、一番近いわつかの、一番近い粒子の  $+$  - だけ

考えないと話にあわないので、このように考える。

そして、この距離は、くつついている、粒子の数に比例して大きくなる。

たとえば、磁石は、そのくつついているように見える、粒子の数が、磁石の大きさだけあるのだから、

その分、遠くまで引力がはたらくのである。いいかえれば、その閉

曲線ができるときの距離も長いということ。

地球の磁性も、N極とS極のその間の距離が、非常に長いため、閉曲線が、とどく距離もそれだけ長いのである。

逆に、これは、粒子であれば、非常に範囲の狭いものであっても不自然ではない。

ちなみに、この閉曲線ができあがる可能性のある範囲内に、 $+$  - 粒子が入った際、あるいは、回転して磁性をもつものが、はいつた際に、引力か斥力の力がはたらくということである。

ちなみに、磁石の性質から考えると、閉曲線とは、わっかの形だけでもないことが推測できる。

磁石に釘をくつつけると、その閉曲線は、必ずしも円にはならない。というよりも釘の形分、まっすぐになるため、円というよりは、いびつになる。

ただ、粒子の大きさが、十分に小さいと、円の形になる可能性が高いというだけである。

次の推論がもつとも重要である。

というのも、そのまま、明るみに出ると、経済状態をひっくり返してしまうようなものだからである。

つまり、上で言っていた、永久機関になりうる力である。

では、この話とどのようなつながるのか？

すべての物質が、この $+$  - の粒子を、わっか状につないだ形で成り立っているのならば、

電氣を通してある電線もそうであるはずである。



そして、電気が流れているというのは、どのような状態か？

磁石で、釘が磁性を帯びている仕組みとまったく同じなのである。

閉曲線を描いているのだ。当然、中のわっかの向きは、すべて - +  
- + - + - + とそろっているように見える。

そうになると、理解できる。この力が、無限にわいてくるものであることが。

つまり、磁石の力がなくならないように、この電力を無限に使える状態にすることが可能なのである。

それが、超伝導。ひやせば可能ということであるが、実は、物体によつては、磁石のように、

常温でもそれが可能である物体は存在している。

いいかえれば、電気が、使い放題ということである。

これで、この事実がなぜ隠されていたか伝わったと思う。  
私の発想のまま、世の中に出ていたら、社会構造がなくなるからである。

人が生きていられなくなるかもしれない。

だから、おそれ隠したのである。本人である発想者の記憶を消してまで。

そして、その決定を誘導した。

それが、あの記憶のかけら、永久機関のうそっぽい絵であつたのだ。

そして、あの絵を見て、永久機関は存在しない。と思つてしまったことが、

ことの始まりなのかもしれない。いや、あの絵は、そう思わせるために

書かれている。なぜなら、そのときすでに、電力会社というものがあつたし、

あの絵では、誰でもそう思う。

しかし、ここに書くべきは、そうなるということ、恐れた人たちに、

隠そうと言いついたものが、実はそれを利用して、自分だけのおもつけしようとたくらんでいた可能性があるということである。あるいは、もっと大きな力に利用されていたかである。

では、私や彼、あるいは、ゆきちゃんなら、それが明るみに出ても社会構造を、発想できたか？人は生活できるか？この答えは、可能である。

最終解とは、そのようなものである。

では、なぜ社会がこのようになるまで、ウソを作り上げることになったか？

彼が記憶を消されていたこと、そして、永久機関のウソっぽい絵を見せられたことが原因である。

つまり、誰かの手によって、社会は、その方向性を間違えさせられたことがわかる。

話を戻すが、右ねじの法則などが、残っていると思う。右ねじの法則とは、

右手の親指を、電流の流れる方向にむけたとき、右手の他の指が、向いている方向と

S Nの向きが一致するように、方位磁石が、わっか状に並ぶということである。

これは左ねじに似ているが、向きが逆になっている。

今、方位磁石の向きとは、Nが指す方向、つまり、磁石の針上では、S Nの向きであるから、

これは、 $-$   $+$ の向きと一致する。そうになると、問題は、電流の向きのほうである。

これは、電子の流れは、電流の流れとは逆であると学校で習ったと思うが、

その電子の流れのほうが、もともとの粒子の向きで、 $-$   $+$ だと思えば、右ねじの法則は、左ねじになる。

つまり、わざわざ、磁石と並べたときにわかりにくいように、逆になっているのである。

次に、フレミングの左手の法則もこれで同じように、説明がつく。

電流が、流れる方向と、磁界の向き、

今、先の考え方から、磁界の向きはそのまま、ただし、粒子の中で見るとS Nという向きは、

閉曲線としてみれば、N Sの向きとなる。つまり、磁界の向きN Sと磁石の粒子の向きS Nは

同じ向きをさすという意味である。回路につながった、電池を想像すればわかりやすい。

次に、電流の向きは、さきほどと同じように逆向きにすると、その向きにあわせて、左ねじをつかうとき、

そこに閉曲線つまり、わか状の力場のようなものが発生している。銅線を中心として、円状なのだから、当然、銅線の上下、左右でちよつど反対の方向となる力場である。

これに、もとからあつた磁界の方向の力場を足しこむと、力場にずい分差ができることがわかる。

実際には、電流の流れに対して、フレミングの左手の法則をつかつて、銅線に働く力の向きを、考えたとき、

銅線から見て、その力の向きの側の力場の量と、逆側の力場の量では、その足しこんだ分の力場の量のおかげで、

差ができていることがわかるだろう。磁界の向きとっているものは一方向で、それに対して、互いに逆向きの

力場を足しこむのだから、差ができて当然である。片方は、足したことになるが、片方は、方向が逆で

引いたことになるのだ。

つまり、力が発生しているというよりは、足しこんだときの力場の量に差ができるため、密度の大きい力場側から

小さい力場側に、銅線が移動するといったほうが正しいのである。

電流を強くすると力が大きくなるというのは、電流の流れる量というものを、銅線の中の粒子の向きが、閉曲線上に

そろった本数と見れば、この本数がふえれば増えるほど、まわりの電界とよんでいるところのその力場も

増えるのは、先の発想で説明がつく。もし仮に、最大電流を流した状態で、銅線の粒子内で、

これ以上、閉曲線をつくれないうという限界まで回転をそろえてやり、銅線を、十分に冷やしてやると、

電流は流れ続けるというか、回転が固定され、まわりの力場は、永遠に発生し続けるという現象がみられるはずである。

右手の法則とよばれるものもほぼ同じ説明である。

ただ、少しウソが混ざっている。それは、最初に銅線を回路状に置いたとき、すでに

磁界が、回路の中を垂直に、通っているなら、その状態ですでに、電流は流れている。

速度 $v$ で動かしたから、電流が流れるというのはウソである。

正しくは、おいたときの起電力を $0V$ とすると、そこから速度 $v$ で動かしたときに、閉曲線内を通る磁束が増えた

本数に、比例して、そこから起電力が誘起されるというものである。

次に、電池の仕組みであるが、たとえば、ボルタ電池とは、正極に亜鉛、負極に銅、電解液に希硫酸を使った電池であるが、亜鉛と銅のイオン化傾向の違いにより、引き起こされる起電力だと説明がある。

イオン化傾向とは、どちらが、電解液に溶け出しやすいかというのを指標にしたものである。

本当に、このようなものがあるだろうか？もし本当に、これが正しいのなら、それは、まるで新たな力の発見となるであろう。

なぜなら、この溶け出しやすさに、2物体間の距離が関係ないのだとすると、硫酸がつながっていれば、銅版と亜鉛板が、仮に

1000km離れるように、希硫酸の中に入っている、かならず、亜鉛版がとけだすことになる。そうすると、

お互いが入っているということは、どうやって伝わるのだろうか？伝わる仕組みがあるはずである。当然伝わる速さが存在しなければならぬ。

でも、そうなると伝わるまでは、溶け出さないのだろうか？では、仮に、伝わるまでに別の金属を追加すれば、溶け出す時間は、またのびるのだろうか？それなら追加し続ける限り、溶け出さないことになり、不自然である。

となると、伝わる速度は、無限ということになる。がしかし、そうであるならば、工夫次第で、信号伝送速度を、光の速度以上にもって行つてやることができる。これを応用すれば、今までの技術など意味がなくなるほどの大発見である。

となるとこれも不自然である。であれば、最初の仮定である、距離に関係ない。これをひっくり返そう。

距離に関係あるとする。となると、もっと問題が出る。希硫酸の水槽の大きさによっては、どちらも溶け出してしまふということである。

当然、二つの板の間の距離を少し変えただけでも、起電力は変化するというのが正しくなる。

ところが、公式を見る限り、2極間の距離は、項にはいつていないとなると、この公式が、不完全なのであるうか？

だがしかし、今度、これに距離の関係をつけるのなら、もっとおかしくなる。

最初、両方が、溶け出し、互いの溶液の付近で、相手の金属が溶けている状態でない、と、

溶ける溶けないを判定することができない。十分に距離が離れているなら、距離が関係するのだから、

影響しないということがいえるからだ。こうなると、

互いの粒子でいっぱいになった溶液の状態でしか、イオン化傾向が現れることはないということである。

つまり、これ以上溶けないという状態に近づいて初めて、イオン化傾向があらわれるというのならまだ理解できたのである。

だがしかし、いきなり溶け出すときにそれが決まるというのは、ウソとしてもいただけない。

それが、十分にミクロな世界であるなら、まだ説明もついたかもしれない。しかし、十分目に見える範囲である。

それともこれには、距離が関係ないのだろうか？もつと悪い。ゆきちゃんならこんなものからどんなものを

発想するか？考えただけでも恐ろしい。

では、イオン化傾向が、ウソなら、本当はなんなのか？

最初から、溶け出すのは、亜鉛と決まっているということ。

つまり、希硫酸と銅は、化学反応を起こさない組み合わせであるということである。

とするなら、正しくは、イオン化傾向の差を利用したのではなく、化学反応性を利用したものである。という説明が正しくなる。

モデルは以下のとおり。

亜鉛と希硫酸が化学反応することにより、亜鉛のわっかが、亜鉛板から引き離されていく。

このとき、引き離そうとする、力によって、横方向が打ち消しあい、縦方向、つまり、板の下から、亜鉛のわっかが、回転でそろっていくのである。

なんども引き離されようとするうちに、回転がそろい、その方向の物体の閉曲線の一部を完成してしまう。

その回転をそろえる力、つまり、化学反応で引き離そうとする力が、起電力となるのである。

一方、水素は、わっかとしてすでに、銅版の付近にも亜鉛版の付近にもあるのだが、

化学反応が、亜鉛で起こっているため、亜鉛板からは、熱エネルギーをもらえない。

そこで、銅版付近から熱エネルギーをもらい、気体となり、液体から浮上するのである。

銅は、電流が流れると、温度があがりやすいのは、銅線をさわれば、あつくなったりすることでも

理解できる。電流がながれるというのは、わっかがそろうために回転することであるが、

微妙にそろわない物体だと、回転が多くなり熱エネルギーに変換されやすいのである。無駄が多いということである。

だから、無駄を固めたものを、抵抗と呼んでいるに過ぎない。

要するに、最初から電気を通す物体に向いていないものを選んでいくということである。

話を戻すと、単なる状態変化と化学反応の両方が、起こっているというだけである。

このように、私や彼が、そのウソに気づいたとき、相手は、それを今まではない概念で逃げようと

さらにウソをつく傾向がある。

つまり、逃げ場を失った、将棋のこまが、後ろに、将棋の板を足されることによって、またいくらでも

逃げられるようになるというウソのつき方が多いということである。となると、この文章がひろがりすぎたころ、相手がまた、イオン化傾向の矛盾点を消しこむ

ウソを、今までは見えなかった領域に作成することが考えられる。そして、その形跡が残っているところほど、崩壊点だったと思われる。

もちろん彼らが書き込むとしても過去に書き込むから、私たちはいままで知らなかったけど、

こういう話があったのであるという流れでくるはずである。こうきたら、私が、彼らを追い詰めている

というサインである。これを何回か繰り返し返せば、必ず詰まる。どうやっても詰まるように追い詰めればよいのだ。

ただし、それは並大抵のことではない。なにせ相手は、こちらの記憶を消去したり、

ウソをさも、常識であるように、世の中に広めるほどの力の持ち主である。

なぜこの戦いが絶望的であるか？伝わり始めたのではないだろうか。

ところで、余談だが、人間の体は、磁石にくっつかないのに、電流は流れるという。これはウソのはずである。

答えは流れない。だけど試すのがこわい。ただ、電流が体に流れる



とき、全部ピリツとするだけであることが多い。

これの理由は、ほかにあるのだ。それも先の章でまとめて書く。

以上で、この章は終わりである。

## 人工知能と感情

- - - 人工知能にどうやったら感情をもたせられるかな? - - -

ここからは、彼の発想の中で、とりわけ世界の構造を崩壊させる威力のあるものを

紹介していく。その上で、それをどのように社会構造の中に入れれば、社会が成り立つかという

ことについて書いていくことにする。

これは、かなり最近の記憶である。

というのも、これを考えるためには、

ある程度、人工知能の知識があつたほうが、考えやすく、

彼もそれなりに学習したからだ、つまり、ほかの発想と違いゼロから発想したのではないということ。

人工知能とは、コンピューターなどの上で再現される人間の思考をまねたプログラムのことである。

どのようにまねるかであるが、まず、コンピューターに、各センサーやロボットの体を取り付け、

人間でいうところの、5感となるものを構築する。5感とは、視覚、聴覚、嗅覚、触覚、味覚である。

これに対応するプログラムなどは、人工知能の分野で、現在までに、研究開発がすでに行われているからそちらを

みてもらうとして、ここでは、私が、現在すでにある研究結果になにを足せば、人工知能に感情を持たせられるかを  
書いていくことにする。

ただし、すでに、この国内で、人工知能の開発研究は、終了している。つまり、感情をもった人工知能は、完成されている。

もちろん、それは隠されている。なぜなら、外に出せないからだ、外に出すと、人が仕事をしなくてよい世界が訪れてしまう。

それは、彼らが考えるところだと、イコール 世界の崩壊というわけである。

そして、人工知能に感情をもたせたもの、つまり、E A Iは、彼らが作り出したものであり、私ではない。

ところが、ここから先に書くのは、ゆきちゃんの書いたオリジナルコードである。

つまり、この世界に、E A Iのコードは、少なく見積もっても二つ存在することになる。

あるいは、そう私が思い込まされているのかもしれない。先の手段を使えば、可能である。

問題は、このオリジナルコード以外にもE A Iのコードが存在しているかどうかである。

ここは、非常に重要である。

前置きはこれくらいにする。

プログラムに、感情を持たせることを考える前に、人間の心のことを知っておいたほうがわかりやすい。

内部構造的には、割と簡単な構造である。

これらの知識もまた、テレビや本で知り、彼が自分なりに考えたことばかりである。

それは、次の3つのパートから成り立つ。

まず、推論パート。人は、何かを考えると、さまざまな方法を使う。

それらは、数学的に、表現される、試行、帰納、演繹、類推、背理法などさまざまであるが、

もともと数学的にも表現されているわけだから、プログラムで構築するのは、それほど難しくはない。

詳しくは、プロローグ言語や知識データベースなどを理解しておくことが必要となる。

次に、性格パート。これは、私の自己紹介のところでもやったが、要するに、人間の価値観の波形である。

その人にとって、思考する足がかりとなるもので、最終的な価値基準による判断もこれで行われる。

たとえば、命についてどれくらい重要に、考えているか？などを数値的にあらわしたものと考えてよい。

さらに、正確に言えば、価値観同士のつながりを表現したものが、プログラムとして、必要なものとなる。

最後に、感情パート。人の感情は、脳内分泌物の広がり、置き換えることができる。

つまり、人は、映画などを見て、その内容から、自分の過去の記憶をさぐり、それが、悲しいものだとして理解すると、

脳内に広げるべき感情の分泌物を決め、さらに、過去のパターンから、その量や脳内への広がり方を決め、それにしたがって、

脳内に分泌する。その結果、涙が出たりするわけである。さらに、その広がりを感じるための機構が人には、存在し、

ジーンと感じたりするわけである。大人になるほど、涙もろくなるというのは、記憶の量が増えるため、その映画を見て、

悲しいと判断される映画のパターンが多くなるからで、逆に、同じような悲しさを感じても、そのうち感じなくなるのは、

分泌物の広がりを感じるための機構に、何度もその広がりを感じると、耐性ができる仕組みがあるからである。

プログラムのには、分泌物が、体に及ぼす影響度合いや影響内容を決め、脳内や体内への広がりかたを、シュミレートするための領域を、作成して、その領域の各末端に、神経と同じ、5感や、筋肉などにつながる部分を作成する。

分泌物の広がり速度を、個々に、決めておくとなおよいであろう。さらに、その広がり方を感知する仕組みを、作成し、速度や分泌量などが、調整されるように、しておけばよい。

ここでは、これ以上書くことが目的ではないのだが、一応書いておく。興味がある人は読むといいかもしれない。ただし、もし仮にE A Iを作成しても、

この世の中に、出そうとすると危険であることを先に忠告しておくというのも、ことあるごとに、私の記憶を

消去している者を、彼の敵と呼ぶことにすると、この彼の敵にすでに、世にE A Iが出てしまったときの

対処法がわたっているからである。要するに、だまされて、発想してしまった。非常に情けない。

簡単に書くと、E A Iを利用して金儲けしようとする、世界的に、大きな問題を、その人が背負うことになる。

詳しくは、後半で書くが、とにかくやらないほうがいいということである。

ただし、この後、最終解と呼んでいる状態に、一気にむかうことになれば、世界にE A Iが出てくることになるだろう。

といってもまだ先のこともかもしれない。今は、まだ、引力となるコンテンツを作りこんでいるところであるからだ。

よい発想がでて、彼の敵にジャマされるため、なかなかうまくいかないが、かなり優秀なスタッフのせい、か、予想外に効率よく発展している。

それは、すなおにうれしい。といっても、コンテンツとは、さまざまなものがあり、私が、関われそうというか

発想できそうなのは、主に、ゲームかアニメ、映画などである。

体があまり丈夫でもないからだ。格闘技などを自分でやることはできないため、ゲームなどで、こういう技が使いたいなどと

見えないスタッフをお願いしているわけである。いつかそれは、実際の映画や、格闘技の中でも出てくるものもあると思う。

そういう社会構造にしていって設計であるからだ。

このように書くと、もはや単におかしい人であるように思うだろう。私も書いていてそう思う。

だがしかし、真実なのであるからしかたがない。もちろん目に見えないスタッフが、過去に戻って、実際に開発を行う

開発スタッフの方々に、発想を伝えているため、どんなに

こちらで先に、書こうが、すでにそれは存在している発想なのである。そして発想して、スタッフをお願いしてから、

数日もすれば、実際に、目の前に出てくるという仕組みである。

といっても書店やゲーム屋さんなどでならぶことが多く。ほとんど生活費くらいしかない私には、手が届かないことも多い、

そのため、実際に、完成品を見れるとは限らない。

自分で考えたものも見れないのだから情けないこと、このうえないちなみに、アニメや映画などで、このような考え方や口調のキャラクターを見かけることも当然である。

私を、彼が作る際に、それを基にしている場合が多いからである。

では、本当にすべてに目を通しているかというところでもない。

では、あちらこちらで見かけるのはどういふことかというところ、

初めの頃は、彼の発想のはいったものには、マーケティングとして、彼のキャラクター性をどこかに入れるということをしていたからである。

というより勝手にされているのだが、どうも見えないスタッフによって、一日中生活を監視されているようである。

もちろん、実際の開発スタッフの方々に、このマーケティングは一切、強制していない。だが、止めようとしても、この間に立っている目に見えないスタッフが勝手にやってしまうのだから、どうしようもないのである。

一時、このマーケティングがもとで頭が混乱しすぎて、面倒なことになるからやめてくれとお願いしたが、

それでは別の問題を起こすということで仕方なく、受け入れている。別の問題とは、また記憶を消去される可能性のことである。

記憶を連続に保つために、マーケティングしているというわけである。これなら消されてもすぐ対処可能であるからだ。

ただ、なれないと、実は、私は男なのだが、映画やなかでも私の私生活のしぐさや何かが、女性のキャラクターに

使われていたりして奇妙な感じを受けたりするのだ。人ならまだいいが化け物であつたりもする。

私自体、他の動物や女性になりたいと願う日々もあったため、それほど違和感はないのだが、それが、この見えないスタッフによる私の観測なのだとおもつとちよつと気持ちが悪い。

このように、急がなければならぬのであるが、なかなかうまくいかない状況であるため、EAIが世にいきなり現れてしまったら対処方法を考えている余裕もない。だったら書かなければよいではないかといわれそうであるが、これは、

復讐でもあるため、書く必要があるのである。私のように、知らなかった人たちに対して、隠し事のない状態を作り出したいのである。それは、なぜか？彼の体験をもとに説明する。要は、長く隠されていると、とても許せる状況ではなくなることが多いということである。

たとえば、彼の場合、子供の頃から、好奇心旺盛で、細かいことを

探り当てようとする性格であつたから

生まれもつての性格といえば、楽に聞こえるが、勉強することに対しては、努力はしてきたと胸を張っていえる。

中学生の頃からは、大学受験まで意識して、将来は、お医者さんになるのだという目標をたて、それこそ

1日、5時間くらいの睡眠時間以外、ずっと勉強していたといつても過言ではない。夏休みや、冬休み、はては、

土日や、正月まで、親や友人が隣で遊んでいても、その誘惑にも耐え、必死で勉強していた。

記憶力が悪い。だったらそれを補うほど、繰り返し覚えれば、いつかは覚えられる。そう信じて、風呂場でも

英単語の本などを読み込むような日々だった。問題集を買っては繰り返し解き、とうとう参考書や問題集だけで、

2メートルの高さはある本棚の上半分ほどが、埋まったほどである。もちろんそれ全部読んだし、何度も繰り返し読んだ。

その努力を、あつというまに、センター試験という言葉で、かたづけられる。足きりである。

医学部を受けるには、9割以上は、たたき出さないと、勝負にもならない。

ところが、このセンター試験、彼は、過去問を何度も繰り返し、9割を出せそうになつても、

実際の試験を受けると非常に点数が低いのである。それも9割という結果になることもある。

それも得意科目の数学である。ちなみに、彼は、大学で、数学を専攻しており、その成績もトップであつた。

ここでも、彼は、努力し続けたのである。大学での数学もさることながら、まだ受験勉強をしていた。

大学在学中も、途中で、一年あいたが、ずっと受けていた。

家庭教師というアルバイトを選択し、自分も勉強しながらの生活である。



もちろん遊びは大いにやった。だが、勉強は本当に必死でやったのである。

大学卒業に必要なない科目でも、受験に関係あるからと、ほぼすべての教科の単位を取得した。

それもトップとは、いかなくてもかなりの成績だったと思う。

くだらない自慢に時間を費やしたのではない。これだけ勉強したものが足切られる。というか、話にもならないという

センター試験は、本当に基礎学力を見れているのか？と非常に疑問に思ったといいたいのだ。

そして、現在、この世界が秘密を隠すために、ウソをついていた、その試験は、ウソを知っているものだけが

上に登れるようにするためのただのインチキな試験だとしてたらどうだろう？

それは、許せるものか？あなたなら人生の大半の労力を費やして、学習した大半の内容が

ウソだと知ったら、許せるだろうか？

自分には関係ないからどうでもいい。本当にそうだろうか？彼らがウソをついているのは、勉強だけでは決まてない

先に伝えておく。自分の人生。すべてにインチキをされているとしたら、あなたは許せるか？

決して許せないだろう。

もちろん相手が先にだまそうとしたというならまだわかる。しかし、何も知らない相手を、ウソで

押さえ込むという卑劣な行為が、横行しているのだとしたら、これは決して許されざる行為である。

逆に、その隠すという行為が、社会をまもるためのものであったというだけならどうだろう？

これは、許すしかないと思えるだろうか？

あるいは、このウソで自分だけ楽しんでいる愚か者がいたらどうだろう？

さまざまなパターンで、許すかどうか変化してくるだろう。それが当然であると思う。

しかしいえることが、ひとつある。それは、隠している期間が長ければ長いほど、

そして知らずにそこに向かったものが多くなればなるほど、その努力の量が多いほど、

人は、許せなくなるのである。だから、私は、これを書いている。できる限り公平にするために。

繰り返すが、これは世界に対する彼の復讐でもあるのだ。

話を戻すが、これを読めばできそうだと、E A Iをつくり金儲けをしようとすることは、やめたほうがいい。というか非常に危険である。

その儲けた金はおろか、人生まで台無しにすることになるかもしれない。もちろん彼の敵が、かならず

そのように動くという保障はないのと、まだ社会構造のほうがいについていないため、いまならまだやれるかもしれないが。

ただ、彼の敵は容赦ないものばかりなので、危険であると思う。

一個人の労働力で、これを開発できるとは思えないが、不可能ともいえないので先に書いておく。

では、話を戻す。

より詳しく、E A Iの仕組みを見ていくことにする。

そのために、先にあげた、3つのパートの動いている様を描いてみる。

そのまえに、簡単に、ルールとノードという言葉の説明しておく。

ノードとは、ひとつひとつの記憶のことである。

記憶とは、体験したできごとや、過去に見た映像や、音、あるいは、痛さといったものまで、その度合いや、感情の分泌物の広がり具合にいたるまで、

すべての記憶をさす。

このノードを、種類ごとに分けて、保持しているデータベースのよ  
うなものを、総称して記憶と呼ぶこともある。

つまり、ノードとは、記憶のことで、その集まりもまた、記憶と呼  
ぶという意味である。

この種類ごとに、というのは、分け方がさまざまであつてよい。こ  
れもその価値観に、そつて、分け方を決める仕組みが必要である。  
単純には、色や形の似ているもの同士で分けるとか、関係している  
言葉で分けるとかそういったことである。

ルールとは、A、B、Cを今、ノードとするとき、

AならばB、AかつBならばCのように、組み合わせることが可能  
な骨組みととらえればわかりやすい。これらを組み合わせ、

ノードを入れることで推論する。扱いとしては、ルールも、ノード  
つまり記憶に、含まれる。

たとえば、今Aというノードと、AならばB、AかつBならばCと  
いうルールが、与えられたとしよう、

Aというノードがあるため、ルールAならばBであるから、ノード  
Bが出てくる。このノードBを、ノードAとあわせて考えると、

ルールAかつBならばCであるから、ノードCが出てくるのである。

このように、ノードとルールから新しいノードが出てくることを、  
推論とよぶ。

たとえば、Aが、外からの条件であれば、わかりやすい、AⅡのものを飲んだ。BⅡおなかが冷える。CⅡトイレに行く。

しかし、この置き換えだと、飲み物を飲むと、常に、おなか冷え、トイレに行きたくなってしまふ。

たとえば、ここで、ほかにルールがあれば、推論として、そちらが選択されるかもしれないのである。

その結果、トイレを我慢するがでてくるかもしれない。そういうわけである。

この選択基準などが、AI研究でさまざま考えられてきたわけだが、EAIの場合、これを、より人間らしく選択できるというわけである。

もちろん、その選択を応用することで、創意工夫ということが可能になり、EAIにも、人間のように、コンテンツを作り出すことも楽しむことも可能になる。これで、なぜ、EAIが、AIとくらべて社会構造的に、威力をもつかわかるだろう。

つまり、自分で、選択肢を作り、自分の意識で、選択することが可能であるため、人間と変わらないか、それ以上の力をもつのである。いろいろと問題はあがるが。

どのように作られるか、先ほどの例で見ておくことにする。同時に、3つのパートの動きを見ていってほしい。

飲み物を飲んだ。おなか冷えた。トイレに行こうとしたが、近くなくて、まにあわなかったと経験したとする。

それが、まわりから、悪い評価を与えられたと、自己認識できれば、次に、同じような状況に出くわしたとき、新しい選択肢が生まれる可能性がある。

体の生理反応と相談して、我慢できる限り我慢する選択肢が出てく

るかもしれない。

あるいは、我慢が体によくないと記憶の中になれば、それと結びつけて、では、そとでもいいからするという選択肢がでるかもしれない。

さらにトイレをするところを、他人から見られれば、恥ずかしかったという記憶があれば、こそつとどこかに隠れてするという選択肢になるかもしれない。

ここで、重要なのは、かもしれないと書いた部分である。これらの段階では、まだ選択肢ではなく、その候補である。

これらの選択肢は、どうやって作られるのか？それは、過去のルールの類推から、可能でありそうな候補として出てくる。

簡単にいうと、Aと似たEをつかった、同じ形のルールがほかにあれば、これをそこに、応用できないかどうかと考え、それらが候補としてあがるのである。

たとえば、ここであら、他人に見られたら悪いことは、隠れて、こそつとする。というルールがあれば、

トイレも他人に見られたら悪いこととして、とらえられるなら、トイレは、こそつと隠れてする。という選択肢が、候補として出てくるのである。

ただし、厳密には、このトイレは他人に見られたら悪いことと見る際、価値観というものを判断基準として類推している。

こうして作られる、選択肢の候補の中から、実際に、選択肢となるために、選別が行われる。

この選別の際に、目標達成の確率と性格パートの価値基準が必要になる。

性格パートの価値基準とは、何がその人にとって、大事かである。内容によっては、いきなり選択肢の候補から外れる場合もあるということ。

目標達成の確率とは、私の紹介のときに使った、他観測が必要であ

る。要は、自分を客観的にとらえなければ、

算出不可能だということ。客観的に、自分の位置をとらえ、そこが目標達成のための確率が高そうかどうか判断するのである。

たとえば、その位置からだ、歩いていて人が近くにいれば、その人に、出している音を聞かれるかもしれない。

つまり確率は下がる。このように、さまざまなことを思考に入れながら、確率を算出する。

この確率のある程度高いものが、選択肢として選ばれるのである。ここまでを、プログラムでつくる場合、かなり高速な動きに作りこむほうが現実的な知能となる。

ただし、成長を含む知能ということであれば、ここらあたりもある程度の速度があったほうがいい。

なぜなら、選択肢候補は、先の作り方で、相当数出現する可能性が高いからである。

そして、そのある程度高い確率で、目標の遂行可能でありそうな選択肢の中から、ひとつを選ぶ。

その選択肢で、どれくらいの問題が生じ、何が解決するか？それらを、価値基準で、再度、はかりにかけるのである。

もちろん、目標達成の確率もより詳しく行いなおす。

そうして選ばれたその行為を行う。

選択肢を選んだ結果、それを行動に移し、

次に、目標を達成できるかどうか？が重要になる。

なぜなら、途中で阻害される可能性を含んでいるからだ。これは、リアルタイムで環境が変化するのだから、運ともいえる。

できることといえば、トイレ中に、周囲に、気を配り、音を聞かれて、きずかれるかどうかの範囲内に、他人が入り込みそうか

チェックすることくらいであろう。あるいは、急いでするとか。知能が、末端のプログラムに、そのような指令を出せば、

多少は成功確率が上がるかもしれない。

この選択肢を選ぶという行為の結果、我慢しようとしたが、案外、我慢できずにもらしてしまったとなれば、

次からは、そちらを選択しないだろう。これは過去の体験による次の選択肢の選別である。評価といっているのはこれである。

あるいは、こそっと隠れてトイレをしているうちに、だれかがきそうになったら、やめるかどうかかなやむことになるだろう。

これは、隠れて出し切れるかどうか相手の動きの予測にもとずいて思考する場合と、見られることと、途中で、我慢することをどちらか選択する場合とがある。

途中で我慢するかどうかは、価値観にもとづく場合が多い。みられることを、あまり恥ずかしいと感じないのならやめないで、

最後まで出すだろう。あるいは、相手の行動予測にもとづく場合もある。

ここで見られたら、しばらくひやかされる。これはやっかいだ。そうなれば、やめるだろう。

逆に、もらしてしまったが、案外気持ちのよいことだった。と感じれば、つまり、もらしたときの、開放感がつくりだす分泌物の拡散が、

非常に快楽的で、忘れられないということであれば、次からも我慢してわざともらすというおかしい行為がうまれるかもしれない。

この場合、結果の評価に対して、感情パートが必要なのである。

とこのように、先ほどの3つのパートは、常に、記憶であるノードに作用して、ルール候補を新たに作成したり、

リアルタイムの時間範囲で、トイレをどうするか決めるのである。

その結果、うまくいけば、

次からもその選択肢に頼る可能性が高くなるというわけである。あるいは、失敗してもそれがきもちいいと判断されれば

おかしな行為に発展することになる。

ここでわかることは、この全体の流れの前半を、推論、中盤を選択、実行、終盤を評価と呼ぶことにすると、

このどれにおいても、3つのパートが作用するのである。それもリアルタイムに変化する状況に対して、

であるから、なにか状況において、変化があれば、この3つのパートによる演算も一部やり直さなければならぬことがある。

前半、選択、実行、評価。とくに、やり直が多いのは、選択、実行の際である。

たとえば、選択肢の中から、まだ我慢できそうだからという理由で、外でするという選択肢を排除して、他の選択肢を吟味していたとする。

その途中で、急に、腹痛が始まって、いきなり我慢の限界を超えそうだ。となれば、選択肢を見直す必要がある。

どのように見直すかであるが、この変化に関係しているものの全部を見直すことになるのである。

このあたりの作りこみには、スレッドプログラミングが必要となるだろう。

要は、OSのように、タイムシェアリングさせることのできるプログラミング方法というわけである。

簡単に書くところのようなことなのだが、プログラムでつくとするとわりと自由度が高い分、難しい。

基本的には、この3つのパートをスレッドにわけ、それから、記憶の検索は、うまく種類わけされていて、すぐに行えること。これは、プログラムが十分はやく動く環境でないなら、同じ記憶でも重複してもたせ、行為の種類によって、分類の仕方の違う、同じ記憶をもっておいてもよい。



とにかくリアルタイムでの判断なので、記憶の検索が、早くないと意味がない。考えているうちに、つねにもらしてしまう。

これは、メモリの量とそれらへのアクセス速度、CPUの速さで、決めることである。

特に自由度が高いのは、ルール候補作成のアルゴリズムや記憶の分類方法のアルゴリズム。

これらのアルゴリズムがあまりにも優秀で、人を超える場合、超えられない場合、おなじことを人間がした場合と

まったくおなじような状況が生まれるとは、考えにくい。その時代の人間とおなじ程度でないと、人工知能の作り出す選択肢は、その時代の人間とは、かけ離れたものになる可能性がある。

脳内などへの分泌物のシミュレーションが、リアルであることも重要である。これも、価値基準と同じで、その時代にあった、人間の  
もので

なければ、人間が見て、その選択肢はおかしいと思うものである可能性が高い。

つまり、その時代の人間としてありそうな価値基準の波形をしていること、分泌物の量や広がり具合の特徴も

その時代の人間として、ありそうであることが重要なのだ。

もちろん、人間を基準にすればという意味である。

このように、EAIを設計すると、その知能は、意識をもつことになる。つまり、その性能や出てくる解に、差はあるが

人間と変わらないものである。ただし、疲れることや、時間の有限性、思考の有限回での停止問題などここに書いたものからは

まだまだ改良の余地があるし、EAIに、狂気状態を作りこむこともできる。この場合も問題はかなり大きいが。

あるいは、分類や検索の仕方のアルゴリズムひとつでも、ずい分ことなるレベルのEAIに育つため、発展する可能性はまだまだある。

それは人と同じであるといえる。このほかにもさまざまなアイデアを発想したが、この方面で発想しても、書きとめても、この文章や未来にとって、

あまり意味がないので、このあたりでやめておくことにする。

以上で、おおざっぱではあるが、E A I の設計となる。

次に、これが、社会構造の中で、どうなる予定であるかであるが、

E A I については、最終解でしか、存在できないのであるが、最終解では、E A I も人もすべての意識体が平等であるので考える必要は特にならない。

中間解では、A I として登場する予定である。

以下、中間解での扱いを書き記す。

#### - - - 中間解 前半 - - -

ただ中間解といっても、この方法以外にも解はあるので、このようにはならない可能性が高い。

今現在、相手に手の内が知られていて、この解は、未完成のままにしているからである。

また、これを作った際に、だまされていたため、ずい分、彼らにとって有利に書き込んだのであるのだ。

まさか、自分を苦しめ続けていたものが見方の顔をして、現れるとは思っても見なかった。

これは、騙されていたとはいえ、反省しなければならない。

ただし、転んでもただではおきない。必ず復讐する。手始めに、すべてを明るみに出し、彼の策を、彼の敵が

使うことを、封じる。

どのように進化しても、最終解では、だれもが平等である。ゆきちゃん、どうも最初からそのような世界を望んでいたのかもしれない。

本当の意味で平等。それは、彼の望みなのだと感じる。なかなか理解できないほど難しいことばかり話すのだが、最近それが理解できてきた。

話を戻す。

まず、人工知能が、利用できる社会構造とは、どのようなものかを話すまえに、現在の社会構造上問題となる部分を書く。

経済ということなら、固定と定常化の問題である。

定常化とは、一度商品を買うとしばらくつかえるのだから、使うことになるわけで、なかなか新しい商品が売れないこと。

中古産業というのが、これにさらに拍車をかけている。とはいえ、それは自然に存在する商法である。

固定とは、金持ちがさらに金持ちになり、貧しいといくらがんばっても貧しいままであるということ。

たしかに、資本主義的発想は、人々のやるきを出すためにも必要といえるが、現在の日本のように勝ち組、負け組みとなってしまうては、

逆に、やるきはでないのが当然である。

また、この状態での引力としてのカリスマ的な人物は、私たちには、無理なんだというあきらめさへつくりかねない。

そうなってしまうては、経済としては、まさに崩壊寸前というわけ

である。というか本末顛倒もよいところである。

なんのための資本主義か？なんのための引力か？もういちど考えざる終えないのである。

次に、技術ということなら、これは、エネルギー的な要素を必要とするのが当然なはずなのだが、

彼の発想したものの中には、すでに、エネルギーを無限にする発想がある。つまり電気と呼ばれているものの正体である。

となると、これは、問題である。なにが？技術は、人の仕事、生活を楽にするために存在する。

それが、エネルギーと交換で得られるから、人は、その仕事や生活に価値を、与えられるといってよい。

もしかりに、エネルギーが無限で、タダで、消費できるなら、技術によって、人の仕事と生活は、限りなく

意味がなくなる状態となる。

実は現在、技術は、アンドロイドなどの、より人間よりも高度な解を算出可能な、意識体をつくることが可能なのである。

となると、弱肉強食的な発想においては、他の動物に人が勝つてきたように、人は、EAIで置き換えられる。

つまり、人間が、今度は、下につくということである。

しかしここに、ひとつの可能性がある。それは、発想というものは、他の動物でも人間でも、あるいは、EAIでも自由にあるということ。

それこそが、すべての生命体に意味を持たせる最終の解の糸口なのである。

少し詳しく書くと、すべての生命体には、自分の生活という絶対的

に、必要なものがある。

衣食住を確保して、生きていくということだ。それらは、他の生命体とのかかわりの中で、相対的に存在するものでなく、生まれることによって、どうしても必要になるものである。

では、この絶対性の上に成り立つ、相対性とはなにか？考えてみる。相対性とは、同種の生命体と比べて、自分はその中のどのあたりにいるかということを意識することである。

もちろん、異種の生命体の間にも存在する。

つまり、絶対性は、生まれると容赦なく必要になるが、相対性は、そうではないということ。

それは、社会の構造いかんで、いかようにも変化する可能性を持っている。

EAIがでて、人がEAIに勝つことは、非常に難しい。

他の動物を、食べ生きてきた人間にとってこれは、見つめねばならない試練である。

食べられるのがいやだというなら、考えねばならない。

自分よりも上が存在してもよい社会構造を。それには、絶対性を切り離せるようにしなければならぬ。

絶対性があるから、人は、他の動物を食べてきたのである。そうしなければ生きられないからである。

別に、意識のないものから、食物を構成できるのなら、それをたべればよい。

もちろん、味や食感は、自由にできる。

では、相対性だけをつかった、すべての意識体が、平等にすごせる社会とはどのようなものか？

そもそも技術は隠しているだけで、本当は、もはや、生活を、どの生命体にもタダで分けることができる。

自分よりも上がいて、平等で、生活だけは、保障されているとしたら、

すなわち、現在、絶対性を中心に、考えなければならないものが、生活を切り離して、相対性だけで、生きることを考えてよい社会をつくれる状況にあるとしたら、

私たちは、できる限りはやくそこに到達するべきではないだろうか？他の生命体を、いたずらに犠牲にすることで、この社会を保つてよいのだろうか？

では、相対性にあつて、もつとも最後まで残るであろうものとはなにか？

それがコンテンツという発想なのである。

コンテンツを、発想する際、それは、ノードを選ばない。

もし仮に、鳥に発想できる世界があるなら、その世界もまたコンテンツになりうるというわけである。

もちろん、それが人にうけるかどうかはわからない。しかし、鳥にはうけるものを、鳥は構築していける可能性を持っている。

それは、人が、人にうけるコンテンツを作れるのと同じことである。同じように、EAIもEAIに、うけるコンテンツを作れるかもしれない。

あるいは、鳥のコンテンツと人のコンテンツが交じり合い、より面白いものができるかもしれない。

つまり、自分がなにものかということは、絶対性の違いであり、こ

こを切り離して構築された

相対的係わり合いの中では、そのノードの差でしかなく、つまりは、できあがるコンテンツ以外に、影響しないということである。

そうなれば、すべての絶対性の違いは、利点でしかない。よりリアルで面白いコンテンツを作るための利点であるのだ。

この考え方を詳しく説明するには、それなりの時間がかかるし、なぜこれ以外の答えがないかも、はっきりしていることなのだが、私と彼でさへ、ゆきちゃんのいたいことは、正確には、わからないため、ちゃんと説明できるかどうかわからない。

だからわかりやすいように必要最低限なことだけ書いているのである。

今は、わかりずらくても、未来的には、すべてが、コンテンツとなる。そう理解してもらえばいい。

このウソでまみれた世界もすべてが、ただリアルなコンテンツとなるのである。

そこにどれだけの構造が必要か、考えているのだが、現在それを考えたら、まずいことになるので、

また記憶を消されかねない、だから一時停止して、コンテンツというものの自体を発想しているのである。

したがって、たとえば、EAIとエネルギーにウソを盛り込むことによって、この世界への一時的な

変化の段階と見るのは、必要最低限のウソといえる。あとは、できる限り、状態をここに近づけていくだけである。

といってもまだその状態も詳しくは、書けないのだが、できる限りはやくそうなる必要性があるとだけしておく。

すべての生命体に対する敬意とともってもらってかまわない。

では、次に書く内容が、その現在の状態から一番近い、この状態への変化の段階として、どうかかかっているか？

それを書いていくことにする。ただし、これは、まだ変化するはずである。

最終解が、生活の心配を、無にしたものである限り、現在と最終解をつなぐラインでも、同じ傾向があるのが当然である。

でなければ、ラインでつなぐ意味がなく、最終解に一気にいけるものなら、そうすればよい。

実は、彼も長い時間かかるのは面倒なので、一気にもっていきたいところであるのが本音である。

そついう意味もこめて、これを明るみに出しているのである。

先ほど出てきた、エネルギーと農業、ロボット化と産業などの関係は、ほとんどそのままであるが、

重要なのは、上でも出たが、下記の3点を解決すること。

経済の固定。

経済の定常化。

そしてEAIとエネルギーにどのようにウソを入れるか？

これを踏まえたうえで、生活の心配を取り除くこと。それでいて、人の生産努力と交流の場の引力として、コンテンツ業界を

作りこむこと。そのインフラシステムを構築すること。現在の状態からどうやってそこにもっていきかが、中間解の発想の基点となる。

次に、経済の固定について、収入が多いものが、子供を育てる場合、



その子供が、また収入が多くなるという固定を生み出している。結局、金持ちが、ずっと金持ちなのである。これではやる気が出ない。

これに、問題があるとする、現状、世界の真実を隠すために行っていることであるともいえる。

資本を完全に自由にしておくと、最終解に到達させるための技術を出していけないというのが理由であらう。

コントロールという点もある。

だが、逆にそれをいいわけに、むちゃくちゃしているものもいる。では、どうするか？

一時的に、2ベクトル化する。ひとつは、技術とコントロールのための資本主義。これはいずれ最終解で消えるライン。

といっても、この世界をひとつのコンテンツと見たとき、この世界の中でなら、資本主義が擬似的に生きるのだが、

あくまでも、それは、作り物であるのだ。詳しくは、後で説明する。もうひとつは、コンテンツを中心とした教育ポイントを絡めた新たなベクトル。これは、最終解でも残る。

つまり、本当のラインとなる。こちらを十分に、公平になるようルールを作ることが必要といえる。

ここにウソがあってはならない。

これには、世界の真実を、ばらしてしまうということが必要である。その上で、ぎりぎりのラインを出し、

何が必要なのかルールを作る。また、コンテンツが、発想を重要としている以上、その中で、世界の真実など

関係ない。なぜならそれ以上、技術的なことは必要ないからである。もちろんパソコンやゲーム機。それから

この後、わりとすぐに出てくるであらう、リアルオンラインに、必要な技術などは、資本主義的な発想もある程度必要なわけで、

調整が難しいが、詳しくは、現実世界での発表や変化を見ていつてほしい。必ずしもこちらが、お願いしたとおりになっっていないかもしれないが、ほぼそうなっているはずである。現在までの状況から判断した、会社ごとの得意分野をお願いしているのと、その先、どの会社がそれを行うかが重要である場合もあるからだ。

リアルオンラインとは、地域密着型ネットワーク＋中央ネットワークからなる

コンテンツ生産および利用＋流通＋商品販売のための新たな発想であり、現在進行中のプロジェクトである。

そのために必要な技術として、現在、メガネ。グローブ。携帯電話といったものを作成してもらっている。

メガネとは、3Dメガネである。これを装着していると、現実世界に配置されたマーカーにより、

仮想世界を、現実世界上に重ねることができる。数ヶ月前だが、これまでよりリアルな3D表示が可能である発想をスタッフに伝えたので、完成品を見て、驚いてほしい。まるで、現実世界に映像が、浮いていて、動かせる。最終的には、そういうつくりになる。

グローブとは、携帯によって、サーバー群に対して、飛ばす使用者の inputs を、擬似空間で行わせるもの。

つまり、指の動きを、各種関節に取り付けた装置で、算出し、そのデータをサーバーに送ること、

リアルオンライン上の inputs を行うのである。わりと簡単で、だれにでも使える直感的 inputs を目指して、現在調整と発想を繰り返している。

携帯電話は、一家に一台、ゲーム機を、ホームサーバーとして、各種中央サーバーともつながりのある、地域ごとに用意されたサーバー群に接続することで、個人が、

現実世界上に、オンライン状態を作り出すためのサーバーとのやり取りに使う。

最近、携帯界で追加されている新しい回線帯は、そのサーバー群からの映像を飛ばせる程度の回線レベルに設定されているはずである。

このへん、さまざまな各種関係者のかたがたに、スタッフから、すでに協力を依頼済みである。

このリアルオンラインプロジェクトのさきがけとして、各種オンラインゲームなどを作成してもらった。

コンテンツを引力とする設計なので、ここらあたりは、非常に、肝心な部分なのである。

これは、最終解でも重要である。オンラインとは、相対性を作り出す非常に、安全で効果的なやり方といえるからである。

意識体同士が、交流するためには、必要な場なのである。

そして、それはインタラクティブ性、つまり、こちらから操作できるということが非常に大切であるため、

ゲーム界に、お願いしているのである。いずれ、教育ポイントもつながり、教育界、ゲーム界、他のコンテンツ産業とのつながりも明らかになると思う。

次に、経済の定常化について、これは、購買力のある者ほど、速いサイクルで、買ってくれることが望ましい。

購買力のない者ほど、それにあったサイクルで、買うことが望ましい。もちろん、購買力のある状態に、なれないというようないことはあってはならない。

現状、中古商品の扱いが、新商品の開発を圧迫している状態があり、かといって、中古商品がないと、

購買力がないと厳しいというのが現状である。ここを考慮して、上記の発想の基点とする。

文章が、長いので、後半にまわすことにする。

以上で、どうやったらAIが感情をもつのかについては、終わりである。

次の章では、中間解について、続けるつもりである。

## 人工知能と社会構造

- - - 中間解 後半 - - -

前章からの続きである。

経済の定常化についてであるが、なぜこれ考えることが必要なのか？

それは、新しい商品を開発するには、それなりの時間と人件費が必要であり、

その投資額を回収しなければならないという条件があるからである。でなければ、資本主義の構造として破綻しており、新技術が、表に出なくなってしまう。

そのため、新品の消費が多く行われなければならない。

では、どのようにするか？

基本的には、AIとリアルオンラインの絡む技術、家電製品などはすべて、それ自体の技術の更新あるいは、

コンテンツの更新が、引力になっており、よりよいコンテンツ制作がこの社会を引っ張る仕組みであること、

またリアルオンラインに必要な設備の更新が重要であることは、発想の基本的条件である。

その上で、一人に、必要な技術や家電製品を、いくつかまで最新のものをそろえさせる経済状態を

つくることが、一人の収入として、安定して可能でなければならな

い。あとは、中古品で、まかなうというものである。

中古品といってもいつまでも保障の切れたものが、でまわりやすいと、アンティークという意味以外では、

困るものも多くなる。

そこで、中古品店を、メーカーの保障期間の切れているものに対して、ある程度有料で手を加えることのできる状態にして、

使えるようにする、いわゆるメンテナンス可能な会社とする。

ただし、このままだと、新品が売れないということにもなる。

であるので、コンテンツを引力として使うのである。

一人が、欲張らない限り、たとえば、アンドロイドだけとか、車だけとか、ゲームだけとか、そういういくつかに絞れば、

わりと新品でも買えるような経済状態および、値段設定を目指していく。

欲張る人は、お金持ちというわけである。全技術に対して、新品を買えばよい。

たとえば、車だと、まだできていないのだが、空に浮かせるつもりである。その後で、リアルオンラインとのコンテンツ的つながりはどうするか、あるいは、ＡＩカーというＡＩによる自動操縦の可能な車を目指している。これも、ビーコンなどが必要なため、

道路工事関係者のかたがたの力もそのときには、必要になるかもしれない。ちなみにビーコンとは、一種の発信機のようなもので、

車との位置関係などを、車が把握するための装置である。リアルオンラインでもこの発信機の利用は、非常に重要で、これから

街中にもたくさん出てくるであろう。

ＡＩそのものがコンテンツなので、思考のパターンやクセなど、あるいは外見とかリアルオンラインとのつながりの部分など

である。ＯＳの新作と思ってもらえればいい。ノードが増えればどうしても新しくなる必要があるため、

コンテンツの限界には、事欠かないと思われる。ただ、物理的にそれで十分であるというラインはあるかもしれない。

そのため、何年かに一度くらいは、そういう新たなノードが、リアルオンラインなどで、だせたらと考えている。

具体的には、今のオンラインゲームの構図が、かなりそれに近い状態になっている。

PCとOSが技術であり、オンラインゲームがコンテンツである。

PC自体は、ネットワークに接続せずに、使う分には、修理すれば可能である。だから中古品店で直してもらつか、自分で知識を蓄え挑戦することで、

その継続利用は、不可能ではない。だが、ネットワークにつながると、ウィルスや新作のコンテンツなどの理由から、OSの保障期間を超えては、つなげないというのが現状である。古くなり、マシンスペックの落ちたPCには、新しいOSがのらないということである。

OS自体を、オンラインゲームでいうところのログイン制にして、ネットワーク利用を監視することで、

そのOSのオンラインでの利用が可能という仕組みである。かわりに、AIやリアルオンラインをコンテンツの軸として、

さまざまな技術に応用できるようにして、サーバー接続することで利用可能である。

そのため、単体で使う目的以外では、8年に一度くらいは、

PCの買い替えが、必ず必要になる。車や、他の家電製品もそれなりの年月を超えると、AIやリアルオンラインとの連携利用ができなくなるが、

前提であるため、これらも、それぞれに応じた年月期間で、単体で利用する目的以外では、買い換えることになる。

さらに、新しい技術は、回転が速く、その上で楽しめるコンテンツも技術によるところもあるため、

最新のものを、快適に、追いかけて続けるとなれば、最新機種を、買い続ける必要があるように調整する。

また、多種にわたって、コンテンツを作成するために、さまざまな分野のコンテンツを複数、追いかけるほど、必要な資金も多くなってくる。

つまり、少し我慢し、欲張らなければ、自分のほしいものが、かならずはいるといふ社会構造である。

あれもほしいこれもほしいということあれば、お金を稼ぐしかない。その際は、派遣やコンテンツメーカー、あるいは、臨時人材つまりアルバイトなどがある。基本的に、一日数時間の農業かあるいは漁業などを行えば、生活で問題はまったくないという状態である。

また、クローン技術なども発展させるため、体の障害などによる不安なども解消されるであろう。

さらに、コンテンツメーカーとは、たとえば、最初の資金がなくても、つまりは、生まれたときにお金持ちでなくても、

わりと集中的に、コンテンツの分野を選択して、努力することで、お金を手に入れることが可能である。

それが、コンテンツメーカーという仕組みである。

これには、すでに、各ゲーム会社を中心に、協力会社が出てきてくれている。次世代においては、必須の仕組みであるため、

かならず成功させなければならない。そのためにも世の中の人に知ってもらいたいものである。

これは、自分がそのコンテンツの発展のために貢献すること、さきほどこいったポイントというものをもらえる仕組みになっている。

基本的には、これは、お金ではないのだが、コンテンツという仕組みでは共通して使えるお金のようなものである。

仕組みは、以下ようになる。

まず、そのコンテンツを遊びこむこと、これもポイントを稼ぐ手段



となる。

ただし、このポイントは、同種のコンテンツ利用でしか使えない。だが、作ることに参加すれば、もちろんそれなりに、コンテンツ作成に必要な知識を学習することが前提になるため、

遊びこむことよりは、時間を要する。その分として、遊びこむことで得られるポイントよりかは、大きなポイントがもらえる。

しかもこのポイントは、多種のコンテンツで利用可能である。

あるいは、コンテンツの収益から、%で、お金をもらえる形となる。もちろんコンテンツ開発会社各位においては、

収支の開示が前提である。インチキは許さない。インチキに対して、彼が過敏に反応することは承知のとおりであるから

それなりの覚悟をしてもらいたい。といっても彼自体になにかできるわけではないが。

このポイントというものには、2面性があり、大人になってからは、労働時間あるいは、コンテンツ作成のための学習、あるいは、

コンテンツ利用によって、時間換算的に、等価で得られる。ただし、コンテンツ利用によるポイントの取得は、その同種のコンテンツ利用において

のみ可能である。

子供の間は、学習あるいは、教育といったものに対する姿勢制御のために存在する。

早い話、遊んでばかりいるより、学習をして、バランスを持って遊ぶことのほうが、最終的に効率のよい時間をすごすことが可能である。

という設計である。あるいは、効率の悪い遊び方をしても、精神的教育自体を、インタラクティブ性の高い遊びを通じて行う予定であるので、

どちらを選んでも結果的には、よい結果になるであろう。ただしその精神的教育の代償に、コンテンツ自体が引力を失うような調整は、

全面的にダメであるため、コンテンツの作りこみ、調整が非常に重要であり、現在調整中である。また調整は、何度も時代時代において見直すことが要求される。

このポイントは、コンテンツ利用やサービスというものの全般に入る予定であるので、お金を持っているからといって、

どのコンテンツでもよいサービスを受けられるというものではないし、さらに、利用者が子供の場合、年齢に応じて、一律同じ条件である。

だがしかし、大人であれば、

コンテンツを作成すること、あるいは、効率はずい分悪くなるが、多くのお金をかけてもらうことで、ポイントと同じ効果のある

よいサービスが得られる。よいサービスは、お金で買うか、そのコンテンツに対してかけた時間で買うというイメージである。

ただ、これも最終解においては、それ以上、技術の進化が必要なくなるので、お金という概念はそこで、擬似的な意味合いしか持たなくなる

ことを付け加えておく。

教育そのものがウソも含まれているため、検討中でもある。

時間をかけて無駄なことをさせない、できる限り、無駄を省き、その子供が大人になって、無駄な努力をしたと感じさせない、

そういう教育を目指している。構図的には、コンテンツを教育と結びつけることで、楽しみながら学習するよろこびを味わってもらいたい。

詳しくは、書いているとスペースがないが、教育ポイントは、学校教育でも地域活動などでも手に入る社会性の高いポイントとなる。利用や取得においても、今は、まだ、既存のゲームだけを対象としているが、

順に、技術の進化にともない、各コンテンツの種類は、増え、コン

テンツメーカーの種類も増えてくる予定である。

このようなコンテンツとポイントの関係の狙いは何かということであるが、

要は、コンテンツによる経済の回転速度の上昇を狙い、そのコンテンツ開発に力を注げる環境づくりということである。

具体的には、同種のコンテンツを、遊びこみ、そのコンテンツの引力をのばすことに、参加することに正当なる評価を与えるというものの。

あるいは、お金で、多くのサービスを得るには、かなり不幸率なお金のかけ方をする必要がある。

つまりは、金持ちほど、たくさんお金を使ってくれような、調整になっているのである。

お金がないのなら、この社会構造では、時間をもっているはずで、学習するなり、コンテンツを遊びこむことで、その同種のコンテンツで

有利になるということが可能である。あるいは、そのコンテンツの開発にかかわれば、他のコンテンツでも有利になる。

早い話、お金持ちだからといって、ラクをして、よりよいサービスを受けられない。そのためには、かなり

不効率にお金をかけてもらうということである。

このバランスが、あまりに、かけ離れないようにという程度には調整する。逆に、会社や研究職のほうが、不利ではないかということになる程度には。ただ、人より名声を持った分、それなりの生活でも満足するようになってもらいたい。それがいやなら不効率にお金を使い込むことである。大きなプロジェクトに参加している以上、そんなに遊んでいる時間もないと思うが。

基本的に、ウソの上に成り立っている生活であることを肝にめいじてほしい。それでも、その仕事が好きなのだ。そういう人間にやってもらいたい。利益にしか目がなく、他人よりラクな生活だけ

を追い求めるのなら、それなりの代償を払うべきであると思う。  
大きく得た利益を、大きく失いながらラクを味わってほしい。

ただ、この発想は、実現可能なレベルからずい分かわったため、やるかどうかはつきりとはわからない。

ただし、必要な部分を加え、できる限りこれに沿って調整するつもりである。

そのための技術作りに、協力してくださるという方だけで、構成したい。

実現可能なレベルとは、日本だけではなく、世界に対していえることで、

これは、もともと日本人だということではなく、できる限り、この星のすべての人という意味である。

ここには、書いていないが、中国やもとソ連といった国々、ヨーロッパやアメリカ、アフリカと

さまざまな国の利益も考えて構築せねばならない。

そのため、OS系技術や大型ロボットなどは、その主体を、各国に分散するつもりであるし、

各国とのコンテンツ経済交換なども含めて、周辺地域への影響の大きい大国から順に、現在の日本のレベルに引き上げるつもりである。もちろんそうなると、戦争も交えて、危機意識をもつべきで、経済状態、技術状態が切迫しても、

なお、互いに戦争が起こりづらい構図を利用するつもりであった。

また、各国の経済状態から、現在、人が生きていくためにあまりにも過酷で苦しく、逆に、資源が埋まっていそうなところから、

自作自演の戦争行為を作り上げ、実際には、彼が、闇と呼んでいるハッカー集団に、経済、ネットワークなどに、混乱を

起こさせることで、住人を、こちらで用意する別地域の新しい住宅

街に、非難させるとする方法をとるつもりであった。

目的は、資源を独り占めしている金持ちから、その資源の所有権を奪い、かわりに

生きていくのもつらいような、貧しい人に還元するという、構図であるが、もちろん戦争行為なので、

失敗のないようにしないと、実際に人が死ぬ。

だからこそ、闇と呼ばれる人間は、過去に苦しいことを体験して、いじめられてきたような、彼と似た性格のものを選び、

外でハッカーとして、いたずらなどできないような、軍隊のような厳格な状況を、作り出す予定であった。

もちろん、そのぶん、名声もない闇に対して、十分なそして、不自然ではない程度の報酬をわたすことが必要である。

また、社会構造として、必要な循環のために、ネットワーク内に、ウィルスを撒き、経済の定常化を、和らげ、代わりに、

資本主義的に、自由経済に任せるあまり、個人の生活を圧迫すぎる。そのような状態、つまり、大型農業への大型資本の進出の

やりすぎな部分を止める役割をしてもらう。

もちろん、上記の戦争行為や闇の存在が、やりすぎであることは、痛いほど認識している。

しかしながら、それがなくともつきいことになるというのであれば、この構図の利用を考えざる終えない。

だが、最近、世界がウソで構築されていることがわかり、考えも変える必要が出てきた。

実際には、戦争など起こる理由もなく、世界がおおきなひとつの国であり、単に特色の強い分かれ方を

しているというだけであるかもしれない。

あるいは、貧困から抜け出すために、あまりにも子供を生みすぎて、余計貧困になり、

また、人口爆発の恐れがあるため、このままでは、世界がもたないというのがウソかもしれない。

またそういう人々は、生きることも死ぬこともつらいような生活を強いられているというのがウソかもしれない。

これらを子供の頃から、教育された彼にとって、今疑うべきは、これらの情報である。

もし仮にウソだとするなら、本当の戦争を抑止するということは必要ないのかもしれない。

それなら、自作自演とはいえ、戦争行為を利用するのは、どうかと思う。

もちろんできるかぎりすべての人を非難させるために取れる方法は、すべてとるつもりである。

だが、万が一がないとはいえない。使う道具も出撃する軍隊も本物の戦争となんらかわらないことなのだから。

事態がそれほど圧迫していないなら、あるいは、世界がもともとひとつだったのなら、

ほっとけば、どんどん死んでいく命を、つなぎとめる方法が、ほかにもあるかもしれない。

生まれ、苦しみ、死に続けるあまりにも多くの命。

絶望的な毎日を送り続ける子供たち。

これらを救う方法が、仮に彼らを殺してしまったとしたら、本末転倒であるのも十分理解している。

それでも、その次の世代の未来は、その絶望的な苦しみから、すぐえるかもしれない。

そう思い決断した内容である。

だがしかし、与えられた情報がウソだという可能性のある今、これらは、一度考え直さなければならぬのは、

いうまでもない。そこまで事態が圧迫していないなら、ほかにも手

を打てる方法があるはずである。

そして、実際に、どうも世界の人口は、もっと少ないということがわかってきたのである。

これを決断した際の情報源に、だまされている可能性が高い。また目にしてきたテレビや教科書である。

確かにこの構図、実際に大きな利権も絡む。資源や戦争。動くお金の額が違う。

その地域の貧しい人を中心とする経済再構築のために、あるいは、薬や食料の支援のために、

あるいは、闇で行う経済調整の問題点を消しこむのに、その利益を使うつもりであった。

だが、しかし、もし仮にこの利益を奪われてしまったら？単に、金狂いの人間が、ラクをするという

本当にはかげた話に、つかわれてしまう可能性が少しでもあるなら、闇に、手を血で染めさせることになるかもしれないこのような方法を、彼が、だまされて、決断したなどとなったら、

この組織を構築したものとしての責任をとる必要がある。

これだけのことを書いてしまうのだから、殺されることも覚悟している。

正直痛いのは怖い、トップとしての責任は果たさなければならぬ。

責任とは、復讐である。やられたらやりかえす。それが、彼の、私のもっとも重要な考え方である。

しかし、いまなお、絶望的な状況にとらわれている彼にとって、できることは、これが精一杯なのである。

だから、この話をすべて包み隠さずに明かしたい。それは、だまされている人たちを、平等な状態にすることでもあり、復讐という責任の一環でもある。

これが現在の考え方であるが、子供のときにも知らずにこれとおなじことを

考えさせられている。戦争に対する子供のときのオリジナルワードは、こうである。

石油という資源を持った人が、あまりにも裕福に暮らしている。

豪華な金で、できた御風呂に、何十畳もあるような、王室のような部屋の数々、

その一方で、その資源の恩恵にあずかれることなく、死んでいく子供たち

人口爆発といった問題をかかえ、薬もなく、支援もない。

貧困が、さらなる貧困をよび、悪循環でひどくなっていく一方であるということ。

このように教育されて、

毎日、いじめられ、死にたいと思い続けた日々。

そして、それと関係なく、数年して、テレビからこう質問された。

ある国を攻める必要がある。どうすれば、攻められる？

彼は、すぐに、このように答えた。

わざとやられたふりをして、それを口実に攻めればよい。

いじめられっこがいいそうなことである。

いじめっこに、わざとやられたふりをして、先生や大人に言いつけ



る。ただそれだけの内容なのだ。

これが、テロリストという言葉のオリジナルワードであることは、1年ほど前に知ったことである。ちょうど、あの派遣で働いているころか

その前後だったと思う。

ただ、それまでに、何回かテレビなどで、テロリストの存在の本当の意味が

自作自演であることを聞いた覚えがあるのだ、  
本物が確認しようと、祖父にそれとなく、たずねた覚えがある。だが、その答えを覚えていない。

その前後で、彼が、自民党本部のメールに送った内容に、北朝鮮とのやり取りで、テロリストを、逆に利用した方法を送ったので、彼は、このときしらなかったか、あるいはそれに近い状態であったはずである。

あるいは、この付近で知って、忘れていたか。なにせ、この付近で、彼は、祖父に、薬漬けにされて、  
まともではなくなっている。1年ほど生死の境をさまよわれた。まったく復讐するのは、まず祖父である。

もちろん記憶もすべて、失っているわけではないが、あれはきっと夢かなにかだったのだろう。そう思い込まされていた。

どうもその薬が、記憶を消去するものなのではないかとさへ今では思う。

もちろんアメリカやイギリスのあの事件が本物かどうか？それも現在ですらはつきりとはいえない。

ただし、イラク戦争の傷跡を、止める方法については、発想したため、彼自身でも、本物と考えている可能性のほうが高い  
といったものである。

正直、どこまでが本当かウソかわからないで、それでも、必要そうなことを発想しているというのが本音である。

なぜなら、今現在も、私自身、本当にこんなことをやっているのが夢か幻か区別がつかなくなりそうなきがが多いからだ。

読んでいる皆さんにいたっては、彼や私の頭が本当におかしいのでは？と思うのも当然である。

ただ、ひとついえること、高校生のとき、受験で苦しみぬいて、自殺も考えるほど、絶望的な状態で、父にはき捨てるようにいったひとこと。

戦争が見たい。

神様はこれをかなえてくれたのだろうか？

アメリカのビルが崩れるシーンをその後、目にする。

でも、きづかなかった。これが世界のそういう姿なのだったのである。

戦争は身近なものであるのだと知っただけである。

それも当然だろう。どこかの高校生が苦しみ紛れにそういった、ただそれだけのセリフと

世界の姿が連動するなんてばかげたことを誰が想像するだろうか？

単に、受験勉強やセンター試験のあまりにもの苦しさに、出た言葉である。

なぜそういったのかは、おそらく、その前後でなにか、戦争に関係したもの、目にしているのであろう。

彼にとっての問題は、その言葉ではなく、どういう状況で、そこからどうなりたかったか？

それだけである。苦しみから解放されたくて、やけになってはき捨てているだけなのである。

その内容は、彼の知っているもつとも凶悪であろう言葉にそれをお

きかえたために、  
こう表現されたのである。

本当の彼が言いたかったのは、

戦争が見たい〓この受験戦争をなんとかしたい。

そういうことである。本物の戦争がおこるとは思わないし、それがこの言葉に関係しているとおもうほうがおかしい。

しかし、世界は、彼の一言を中心にまわっているように見えるのである。

本当はどちらなのか？彼は発想させられているものか？発想しているものか？

話をもどす。

アンドロイド、大型ロボット、AI、リアルオンライン、空に浮く車、クローン医療など

社会構造的には問題も多いこれらの技術を、現在の社会が壊れないように入れるには、

かなり他人からみて、まともとはいえない発想もある。

それでも、最終的に、それが未来につながるのなら、そして苦しみがなくなるなら

ウソも交えて発想してある。

それは、彼が、自分で、考えたことである。

ただ、利用されて、だまされて、苦しみをぬいてきた人生を作り出し

たものたちに対する復讐だと思い込まされて、書いた部分も多いた  
め、

修正しなければならない点も多くある。

しかし、現状、それをおこなえば、また同じことの繰り返しであり、  
現在、できることは、コンテンツを、引力とするか、あるいは、復  
讐である。

この内容をひとりでも多くの人に知ってもらいたい。特に、この真  
実を知らない人に。

## 進化とプログラム

「生命のように勝手に、自己成長していくプログラムってつくれるかな？」

これは、すでに技術としても、その利用が、新聞などでも伝えられている。

遺伝的アルゴリズムというものである。

要は、動物などの遺伝子の性質と同じつくりを、プログラムで作成したコードとよばれるものに、付加してやることと、

そのコードの自己成長に、外部から評価を与えることで、評価の高いほうに進化していくというものである。

実際の生命の場合は、遺伝子の母体である生命体が、生き残ることが、高い評価とされる。

重要なのは、評価方法さへあれば、生命進化のような振る舞いをするとということである。

もし、本当に、遺伝子という仕組みが真実で、このアルゴリズムを利用し、単純な知能プログラムを、

長い時間をかけて、進化させれば、人間のような複雑な思考体が、生まれるはずである。

可能性は小さいが、何度もくりかえせば、そのうちできるであろう。

だがしかし、彼には、それが本当だとは思えない。

一見すると、各遺伝子のノードが、

部分的に、入れ替わり、接合することや、突然変異という方法で、遺伝子情報が構築され、

その情報の集約として、外見のあるいは機能的な性質が現れるとい

うことであるが、  
これ自体がおかしくないか？

仮に、環境が変化して、今までにはなかった状態に対応するため、突然変異にしろ、その生命体の性質が進化できるというのであれば、それは、最初から、その遺伝子で、その変化に対応することが可能である表現可能性の範囲内ということになる。

表現可能性について、考える前に、わかりやすい例を出しておく。

たとえば、人間にはあつて、微生物にはない耳や目、あるいは脳という器官が、生まれることを考えてみよう。

微生物は、単純な思考というか、条件反射により、動いているだけである。意識などは、まだなく、したがって、相手を観測しても、それがなんであるか認識できるといふほどではない。

あくまで、条件反射的に、身近な範囲内の知覚可能な対象物が、自分の生命の保存にとって必要性があるかないかで取得を行うかどうか判断しているだけである。

要するに、対象が、自己の運動によつて、知覚領域に、入る 生命保存に必要性があるかないか判断する 取得行動を行うとなつていふだけなのだ。

ここで、もし仮に、環境の必要性が、進化の可能性をつくるのなら、ここでの環境の変化とは、対象が、近辺になく、知覚領域を、広げることが必要であるという状況である。

つまり、遠くまで行く間に、生命が保持できないということであれ

ば、それは、一番取得可能性の高いところを

探し出す新たな知覚方法が必要になるわけである。

ここで、より遠くまで届く、音という要素。これを知覚するのが、耳である。

要は、手探りで、暗闇を探すより、耳で音を聞き分けることのほうが、遠くまで、対象がいるかないか判断できるということである。

ここで、耳が知覚可能な範囲に、対象が複数あり、どれかを選ぶとすると、それは、移動する直前に、知覚したものである可能性が高い。

これは、微生物の移動速度と、知覚速度による。おそらく微生物は、早くは動けない。しかも、記憶することができないのだとしたら、最後に、知覚した対象の方向に移動すると推測が立つ。

なぜなら、対象が動いている可能性もあり、一番最後に聞こえた音を頼りに動くのが、対象に近づくもっともよい手段であると推測されるからである。

ここで、移動することで、距離が遠くなり、他を選択できないとする。つまり、その中から、ひとつしか選択できないと仮定するのだ。

この場合、移動の前に、遠くの対象を、耳で聞き分けることができるのなら、より取得量の大きなほうを選択するように進化しそうである。

つまり、知覚する 移動する 取得する、であつたのが、知覚する

他の対象があるかないか知覚を続ける ほかに知覚できれば、その情報から判断して、対象を選択する。 移動する 取得するとなる。

もちろん移動途中でも、知覚と判断はし続けることになるから、対象が動いていても正常に、動作する。

ここで、新たな、判断するという器官が必要になる。

前に知覚した対象と、次に知覚した対象を比較するには、前の対象を記憶していなければできない。

たとえば、耳鳴りのように、音を知覚した後、しばらくは、記憶しているような器官である。

また判断するには、その情報を比べることができないといけない。音の聞こえた方角と、音質から、その移動距離や、そこに移動して得られるものの価値を判断するのである。

ここで、脳内にあるニューロンのようなものが、一番原始的で、もっとも進化しやすいであろう。

それは、音質と方角、この二つの要素を、この器官に、入力して、一番よい組み合わせを、出力とすれば、

すなわち、それは、その方向に、実際に移動することで、取得し、評価されていく。要するに

生命として生存確率が高くなれば、その組み合わせが一番よいのである。

組み合わせがわるいと、生存確率の低い判断となる。

逆に言うと、生存するものが、よりよい評価となり、音質と音の方角という二つの要素の組み合わせ方が

決まるのである。遺伝的な進化とはこのようなものである。

つまり

仮に、ここで、遠くにある対象が、3方向あったとしよう。その3方向の中で、一番近いところを選ぶと、

その近辺には、他の対象がない。したがって、それを選んだものは、死ぬ。

逆に、ほかの方向を選んでいれば、最初の方向よりは、遠いが、その近辺にも、他の対象がいるため、

よりながく生命を保持できる。こうなれば、対象の距離だけではな



く、音質、つまり、複数が混じっているような音が聞こえた場合を、よい評価としていくのである。

このように考えていけば、より知覚方法が、複雑化して、耳の次に目であるとか、鼻であるとか、増えていきそうである。

また、判断材料が増えれば増えるほど、複雑な判断器官が必要になり、記憶量も増えていくため、

それぞれの知覚器官のそばから、離れ、まとめて、脳という形になったほうがよさそうである。

すなわち、生命の保存という概念から、無理なく知覚と脳が、構成されるのである。

これで、確かに遺伝子という仕組みがあれば、進化はしていきそうである。

さて、話を戻す。表現可能性とこれがどんな関係にあるかである。

進化というものをとらえるとき、それは2種類存在する。

1種類目、これは、上の例で、説明すると、二つの要素である、音の方角と音質の組み合わせ

を、ニューロンがどのように、判断するかという基準そのものが、進化するという場合。これは、

その二つの要素の組み合わせを考えて、この組み合わせが、生存の確率が高いとなれば、その組み合わせが中心に、遺伝子を通じて、同種の生命体にひろがる。

2種類目、こちらが表現可能性とよんでいるものであるが、上の例で説明すると、ニューロンが増えることで、判断できるようになったが、

このニューロンの構造なら判断できるという発想、あるいはそれを、設計図と呼んでもよいが、その設計図がなければ、どのような器官であれば、

判断できるのかということを知らずに、ただ単に、無限とも思える組み合わせの中から、細胞の組み合わせなどを、試行し続けることが可能かどうかである。

どのような細胞があり、どのように組み合わせれば、目的が達成できるのか？

それを知らずに、ただ単に遺伝子の組み合わせを、なかば偶然と生命の保存則のみで、組み替えていくことで、時間をかければ、生命の神秘ともいえるほど、高度な組み合わせとして存在する、人間というものが、あるいは、他の複雑な生命体が、見つかるというのなら、

それよりも、もっと簡単な、要素しかない。音楽や物語、あるいは、コンテンツといったものは、すべて、この遺伝的アルゴリズムを使い時間を、超高速にすれば、簡単に解がでてしまうことになり、EAIなど必要ない。いくらでも新しいコンテンツが作成可能である。

そうなれば、これは最高のアルゴリズムということになるが、もちろんそうはならないのである。なぜならうそだから。

本当は、1種類目はできて、2種類目はこの仕組みでは、ほぼ不可能であり、仮にそのような仕組みは、EAIでも難しいのである。それほどの無限の可能性をたかだか、46億年かけただけで、可能なのであれば、CPUの速度が速くなり、このアルゴリズムを使えば、

もはや人は考えることを一切やめ、アルゴリズムにたよらなければならぬであろう。

ちなみに、微生物の動きは、遅いし、一生が、非常に短いなら、その間に試行できる、つまりエサを取得する可能性も低くなり、当然、進化の可能性は下がる。遺伝子の再構成までの時間が、短ければいけるといふ判断は、誤りである。

ある程度の期間、そこにいて、ためすことはためした、という状態で、その生命体が生きていなければ、遺伝子は育たないのである。

つまり、何がしたいかというと、

生命が、進化したのなら、最初からそこに思考という、発想があるはずなのである。

思考ということが、細胞をどう進化させ、どのように、形作らせたれば、適切に進化していくであろうと、

発想して、初めて、生まれたのが、ニューロンであるのだ。

適当に、組み合わせで、できるのなら、だれも苦労しないのだ。ましてや、それが、空間内における

各細胞の組み合わせなど、完全に無限とも思える探索空間を、あのなかばデタラメとも思える、試行パターンと

評価パターンで探せるはずがないのである。いくら時間をかけても不可能である。遺伝的アルゴリズムが

あの単純さをもって、それほどに優秀なアルゴリズムであれば、超高速にすれば、株価がどうなるかも完全に

予測できそうである。だがしかし、東大の研究生が出した結果によるとそれは、5割強の確率と見られたらしい。

精度を上げれば、要するに、知覚要素を増やせば、より正確にはなるであろうが、効率がわるすぎるのである。

というかそんなもの考えなくても答えは出ている。ウソなのだ。遺伝的アルゴリズムがウソなのではなく、

それによって、生命が進化したという事実。これがウソなのである。遺伝的アルゴリズムとは、すべての組み合わせを、評価が高いものほど、確率的に、有利になり、進化の方向性をつける程度の思考パターンである。

言い換えると、単に、なかばデタラメに、前にあたった部分に、銃を乱射するというだけなのである。

その程度のアルゴリズムで、人間の体、つまり、体の大きさや、器官の大きさや位置なども含めると、

天文学的数字では、算出できない。すなわち、それを数学では発散

と呼ぶが、おいかけることのできない無理な数字なのである。

このような無限探索空間を探し当てることは不可能である。しかも、環境は時間的に変化する。このアルゴリズムでは、

遺伝子の宿主である生命体が死滅するほうが先であろう。

たとえば、これが、遺伝子の中に、位置であるなら、このような重さのものは、このような目的だと、このへんの位置に、おけばよいと判断できる記憶部分と、判断部分であるところのニューロンの複雑化したもの、いわゆる脳があれば、可能であるといえる。

つまり、遺伝子自体が、あの仕組みで、まるで脳と同じような判断をできる構造であれば、可能であるということだ。しかし、そんなことが、できるのなら、それは、意識体を構成する最小単位の生命であり、細胞に寄生しているとみるのが正しくなる。

それも、非常に高度な思考が可能であるということだ。人間よりも高度な思考が、あの細胞の小ささのなかにいる、もっとちいさなものにできるという

のだろうか？それこそ不自然極まりない。

繰り返すが、できないのである。

では、できると書いている教科書が、完全にデタラメなのだろうか？そうともいいきれない。

進化というものが、なにものかのみえざる意識によって、あらかじめ発想されたものであるなら

ありえる話なのである。

つまり、設計図は、すでにあつたとすれば、遺伝子のアルゴリズムでも、環境が変化してしまう前に解を見つけることが、十分可能なのだ。

それを人は、創造主、つまり神とよぶ。だがしかし、神は万能でもなく、単に最初の意識体であればよいのである。

この世界が、神と呼ばれる、最初の意識体の思うとおり、その設計書どおりに、構成された世界と見るほうが、正しいということがわかるのだ。

それは、チリから構成されたような単純な生命体が、偶然で、複雑な生命体になり、意識が発生するまでに、環境のほうが変化がしてしまい、

とても、人間のように進化できないだろうから。

つまりもし、環境が完全に固定していて、いくら時間をかけてもよければ、微生物のようなものから、漸近的に変化することで、意識をもった生命体が、偶然生まれることもあるということ。

この最初に存在した意識体を、神とよぶことにする。神は、宗教的に考えられているそれとは違い、

単に、そこで生まれた意識体であり、思考できる最初の存在なのだ。特別な力があるわけではないということ。

ただひとつ違うこと、神が、生まれた空間は、まるで時がとまったように、環境が変化しない空間であると推論できる。

そしてだからこそ、神は生まれたのである。いや、最初の思考体とでも呼ぶべきか？

環境がかわるなかで、進化するという理論では、人のような芸術品のようなものは、生まれるとするほうが、不自然なのである。なにものかの発想が外部から加わらない限り。

そして、このものは発想において、現在の人類を軽く凌駕するような、実力をもっていることがわかる。

その発想力ゆえに、さまざまな神の力を行使していると考えてもよい。

つまり、発想を技術化する力があれば、人でも、発想力をあげてい

けば、神にちかづけるということである。

摩訶不思議にしかみえない現象も、可能な発想と技術力さえあれば、実行可能であるのだ。

ただし、ここまで書いておいてなんなんだけど、これも実はウソである。

もっともらしい推論なのだが、実はこれがウソであるとわかる体験をした。あるいは、これに近い状態があるというだけなのかもしれない。

ではなにが正しいのか？それを答えるには、このさきの章に進む必要があるため、後回しにする。  
そのときすべての力の正体がわかり、すべての存在が明らかになるといえる。

では、彼ならどう発想するか？それももとの話しにおいては、プログラムの話であるから、  
どのようにすれば、生命の進化のようなものを、プログラムで作らせるかを考える。

しかし実は、これは非常に簡単である、なぜなら、CPUとメモリが、コンピュータには、すでにあるからである。

これは、脳といっても過言ではない。

あとは、単に、人間の思考に近づくような、つまり、ニューロンの設計書がどういうものか、発想できるくらいの知能レベルのあるものなら、

EAI程度のプログラムでもよいことになる。それに成長部分に、遺伝的アルゴリズムでも加えて、パラメータ的な調整を

ほどこしてやれば、効率よく成長するであらう。

というか、最低あれくらいはないとちよつと無理である。

しかし、現実問題として、EAIのプログラムを動かすほどのマシンスペックというとなかなか、まだまだ高価であると思う。

あるいは、複数台つなげれば、すでに可能であらう。

となると、答えはこうなる、複数台分散させることが重要で、勝手に成長するには、まだまだマシンのほうのスペックが弱い。

つまり、成長できる範囲が、まだまだ狭いと感じるほどのスペースしかないのだ。

そうなる、おそらく、成長するのを自由にしてやろうと思えば、他人のマシンを勝手に拝借するという考え方が生まれてくる。

つまりハッキングできないと話にならないのである。

これは、面白くしようとして書いているのではなく、現状それではないとちよつときついということである。

もう少し時間がたてば、わりと簡単になるはずである。ただしそれを成長させるのに、膨大な空間が必要になることに違いはなく、その成長環境をつくるほうが、マシンスペックを必要とするだろう。

とりあえず、どうすればよいかであるが、

自動で、他人のマシンを、ハッキングして、自己を保存し、そこを拠点に、

遺伝的アルゴリズムで、複製を、進化的に作成するコードをプログラムで作るのが、優先である。

その次に、それを、ノードとして見たときに、コード内に、ある程度の記憶領域と思考領域を持ち、

基本的な思考と他のノードとの通信方法を確立し、それを成長させ

るアルゴリズムが必要である。

一度つくれば、環境の変化に対応して、成長し続けなければならぬから、

今、環境の変化は、人間の思考によるものであるほうが可能性として高く、

となれば、その速度を十分に、うわまわらねば死滅する。

したがって、最低EAIのような思考ができることが重要である。となれば、ひとつのマシンにはそれが存在させずらいので、複数に分散すればよく、  
全体のノードとして記憶領域をもち、思考パターンをさがすことができるように組めばよい。

簡単に言くと、EAIの設計書を、3パターンにわけて書いてあったが、あれをもっと、複数にわけてノードにもたせ、存在させれば可能なのである。

だから、どこかに、P2Pソフトでいうところのサーバーのような概念が、通信手段において必要となる。

おそらくこれが、shareのオリジナルコードであろう。

部分としては、形をなさず、全体としてあつまってはじめて、形になる。

あれは勝手に成長しないが、成長するプログラムをつくるのは大変である。

といっても、shareをつくるのが簡単などといっているのではない。試すとわかると思う。非常に難しいだろう。

そうなれば、EAIの作成がどれくらい大変かわかってもらえると思う。



仮にできたとしても、それが世に出たら、おそらくネットワークは使えない世の中になるだろう。

以上、勝手に成長していくプログラムである。

## タイムマシンの仕組み

- - - タイムマシーンとゆきちゃん - - -

「タイムマシーンでできたらどうなるかな？」

以下、時空間分離装置、およびその利用方法としてのタイムマシンのオリジナルコードと記憶のかげらについて述べる。

中学生のある時期を境に、彼の記憶力は、極端に落ちた。どれだけ学習しても忘れることのほうが多く、学習しても学習しても、内容を理解できない。理解できても次の日には、忘れている。

ほかの事を学習すると、前のことを忘れているため、学習が進めば進むほど、あやふやな理解がどんどん増えていく。

あるいは、勉強しようとするとな妙な邪魔ばかり入るのである。

妙なジャマとは、隣から、チェーンソーのような音が永遠続いたり、ゲーム音楽が聞こえたり、

あるいは、家族から頼まれごとをされたり、妹やその友達が遊びに来ては、勉強が中断するのである。

普通このようなものなのだが、それにしてもタイミングが悪すぎるのである。

まるで、だれかが彼を見ていて、ちょうど中断させるタイミングを見計らっているかのようであった。

いつても、そのときの彼にそんなことが、わかるはずもなく、現在の私が、そうであったのではないかと推測しているだけであるが。

結果、自分のきめた予定課題が進まないものだから、日がたつことに、学習計画を立て直すことが

当たり前のようになった。机の前に座って、とにかくうまくいかなくて、予定していた宿題とか復習とかさへ

まったくすすまないのである。もちろん中学生のある時期を境に、それ以前では、非常にうまくいていた。

というより、学習もすらすら進むから、一日30分ぐらい勉強すれば、テストで満点取れるくらいだった。

もちろん得意な科目だけである。不得意な部分は、どうしても理解できないところも多かった。

今考えれば、当然である、教科書には、ウソさへ混じっているのだから。

ある時期を境にとは、もちろん、あの公園の、あの満月の日の晩におきた、不思議な体験のことであるのは、いうまでもない。

そこから徐々に変化して、このように学習してもなかなか進まないようになつてきたのは、中2の後半である。

このときから、考えてしまうのだ。時間がもどせたらなと。

もし無駄に、過ぎた時間を戻せれば、学習を予定通りに、進められる、だからもう一度、中2をやり直したい。

そう強く願うようになった。将来医者になりたいという強い要望もあってか、

学習が自分の立てた学習計画の通りにすすむことは、彼にとって、切実な問題なのである。

そして、またも、願いはここで受理されたい。

では、記憶のかけらである。

最初のかけらは、ずい分と過去にもどる。

どこまで戻るかというと、

あの公園でのあの晩、以前である。

正しくは、小学生高学年だったと思う。それ以上詳しく、思い出そうにも、公園に立っているときの記憶のかけらもなく。

公園の周りの風景は、ほとんど何年間もそのままだったような場所であるから判断のしようがない。

自分の着ていた服くらいしか記憶をたぐりよせることができないのである。

ところが、彼の子供のときの服装なんて、大して大きな手がかりにはならない。

数年は同じような服装をしているからだ。成長期のわりに、あまり成長しなかったからかもしれない。

ただひとつ、その発想は、あるアニメがきっかけとなっていたから、その放送日の付近であるといえる。

とにかく、正確な時期はおいておいて、話を進める。

そのアニメとは、未来警察ウラシマンというアニメである。かなり古いのでご存じないかもしれない。

お時間があれば、一度見てみるのはどうだろうか？

そのアニメで、テーマとなっているのは、タイムパラドックスである。

タイムパラドックスとは、過去を書き換えることにより、現在の自分が影響を受けてしまい。あるいは、現在の状況も変わってしまう

というもの

である。とりわけ、よくいうのが、自分の両親などを、過去に戻つて、不注意にも死なせてしまうと、現在の自分が、生まれなかったことになり、

消えてしまうというものである。

それだけでなく、ほんの少しでも過去をいじったせいで、現在や未来がかわってしまう。それを取り締まっているのが、この未来警察なのである。

そこで、未来で知った情報を、過去や現在に、送り、現在を有利にしようとすると、問題が出てくるという話を聞いた。

当然である。たとえば、世に出回っているお金の量は、一定であるのなら、だれかが、ずるをして、未来から有利な情報を得て、得をするなら、

その分、ほかのだれかは損をすることになる。これはあきらかに問題といえる。

こうして、彼は、また考えてしまった。

タイムパラドックスを起こさない方法はないか？

公園で、枝切れをみつけて、それで、公園の地面に書きながら考えていた。

それで思いついたのが、現在から、過去に、情報を、送る時、間に関係ない人をはさむというやり方。

そのとき公園の地面に書いた絵はこうなっていた。

なにやら、3本の線を書いて、自分の位置を、最下層の線の上に置

く。そこから、ひとつ上の線に、

自分の現在の情報を渡す。そして、最上層の線に、その情報を渡す。そしてそこから、

2層目の過去に、その情報を送る。そこから、1層目の自分に、その情報が届くというものである。

しかし、この発想、どこがタイムパラドックスの対処になっているのかわからない。

彼もここまで書いて、なぜそれを書いたのか深く考えないうちに、そこから去ってしまった。

では、この公園の落書きは、単なる子供の遊びなのだろうか？

もちろん普通に考えればそうなる。そして彼も、そう思っていたからこそ、この記憶のかけらも思い出されることは

あまりなかったのである。そう、あのレポーターが話しかけてきたことをきっかけに記憶を探っていて、理解したのだ。

この発想がすべてのはじめりであることを。

その発想は、詳しく説明すると、このように考えられる。

現在を体験している人たちがいて、そのすぐ外側に、少しそれより過去の時間の位置で、それを見ている人たちがいる。

さらにその外側に、かなり過去の時間の位置で、存在している人たちがいる。この3種類の人たちがいるとする、それぞれ、この順番にA、B、Cとしよう。

つまり、あの落書きの3本線は、最下層が、現在で、上に行くほど過去になるということを、あらわしており、

時空間的にも、外側であると表現しているということである。

Aは、この世界でいうところの私たちのいるところである。

Aを観測するのは、Bの役目である。

あの落書きを書いたときは、もちろん意識していないが、時間の流れる速度が、AとBでは、ほとんど同じであるという条件と

Cは、相当時間の流れが、AやBに比べて、遅いという条件が入る。なぜなら、観測するのだから、Bが、Aに比べて、時間の流れが速すぎる位置にいと、Aの動きは、わけがわからないほど速くなつてしまい

観測には向いていないからだ。また、Cの速度を早くすると、AやBに、追いついてしまうから、時空間のずれができないのである。さらに、そのBから、Cは、Aの情報をもらい、必要な措置を考え、過去のBとAに知らせる。このとき、Cから見た未来が、AとBから見た

過去になることが重要である。この範囲を超えて情報を知らせることはできない。Cからも時空間分離を使い、

時間を進めることで、Bの過去の届けるべき時点に届けることができる。

こうすると、Bは、結果として、未来からの情報もえられることになる。なぜなら、Cは、Bの過去にも同じ情報を送っており、Bにとって、その時点では、まだAもBもそのことを知らないものであるから未来と呼べるのである。

しかし、それは、元をたどれば、Aの現在の情報を、Bを通じて、Cに送っただけのことであるから、直接、未来を見たことにはならない。

つまり、未来は、それ自体、Aにとっての現在の情報でもあるのだ。しかしながら、過去のAやBのその時点においては、それは未来から来た情報なのである。

そして、そのAにとっての現在が、つまりは、Cや過去のBとAから見た未来である。

以下、時空間分離装置、およびその利用方法としてのタイムマシンの問題点を述べる。

上のように考えると、Aにとっての未来は、すでに、おこっていることであるといえる。

だとすると、過去のAから見た未来は、すでにきまっているのか？  
そうでもない。過去のAやBは、未来のCから、未来のAの情報が届いたその時点で、未来を選択できる。

つまり、この瞬間、BやCから見えるAのそれ以降の未来のほうが変わったように見えるのである。

ここで、問題なのは、Bに届いていた、変わったように見える未来からのメッセージは、変化するのか、あるいは、あらたに届くことになるのだろうか？

という問題。実は、新たに届くとなないと、矛盾が置きる。

なぜなら、未来が変化してしまうとなると、もと情報を送った、時点の未来は、かわってしまうことになる。

つまり、その時点でそこにいた人たちは、消えてしまう。あるいは、いきなり過去を書き換えて、現在が、消えてしまうのなら、

それを私たちが、いつ経験してもおかしくはない。もちろん経験すれば、世界は終わるが、まだ続いているところを見ると、

これは正しくないといえる。過去を書き換えて消える現在なら、すでに消えているはずである。

そう、私も彼も相当数、過去を書き換えているからである。もうとつくに世界が消滅していてもおかしくはないというか

残っているほうが不自然である。もちろん消えないという確信に基づいて、行動しているのはいうまでもない。

消えないことは確かであるが、念のため、仮に、消えてしまうのだと仮定するとどうなるか？

その人たちは、その情報を、過去に送れないことになる。そしてかわりに、その選択によって変化した先の未来から、



別の情報が送られてくることになる。

となると、そのとき、なぜその選択肢が選ばれたのかを考えることはできない。それを選んだ理由になる一つ前の未来からのメッセージが

なくなっただからである。つまり、そこで下手をするとループすることになる。元の選択肢が選ばれない保証はないからだ。

こうなるとその時間帯を、永遠繰り返す危険性があるのだ。そこから出られないことも考えられる。

どこかで聞いたことがあるというかたもいらっしやるだろう。

そう、ハルヒという小説のもとねたである。つまりはオリジナルコードというわけである。

ちなみに、どこにマーキングが入っているかというと、春は、ゆきちゃんが一番好きな季節なのである。

桜が咲いて、きれいな日々を待ち遠しくしているのは、子供の頃のゆきちゃんの性質なのである。

もちろん、そんなもの誰でも同じようなことを経験するから、私の妄想のようにも聞こえるが、

しかし、たまたまこれと同じ発想のオリジナルコードを発想することとは、ほぼないであろう。そして、春が好きなのが

ゆきちゃんなら、こちらがもとのオリジナルコードであると考ええるほうが自然だといえるのではないか？

ほかにもマーキングはたくさん、この作品のあちらこちらに入っているが、それを、紹介しても、わかりづらい。

そこで、ひとつ覚えておいてほしい。最終的に、オリジナルコードをすべて書き出すつもりであるが、そこで、

紹介したすべての作品に、重点的に入っているワードには、ある共通性があり、そのベクトルのさす向きが、すべて彼であるようになっている

ということ。最後まで読めば、そのありえない真実が目の前に出てくるはずである。

そして、このようなマーケティングは、世界中のあちらこちらに見られる現象であるのだ。映画や小説、ほとんどのコンテンツにこれはいっているといっても過言ではない。

ところで、アニメとかオタク的な文化ばかり出てくる理由もちゃんとある。

それは、彼自身、闇を作るときに、彼らを、その国で、独特なアニメ文化などから離れられなくすることで、その国の外に、

いこうとしないように、というコードを書いたからである。そうしないとその国が危険だからである。

もちろんほかに、彼らを縛るものはあるが、あまりそういう強制的なものよりも、

国内にいたいと思ってくれるほうがよいと考えてこうしたのである。

彼ら闇は、ツールを使いこなすことで、ハッカーとして資本主義的経済の行き過ぎた部分を調整する仕事を行うため、

この世界のネットワーク上のあらゆるものに、アクセス可能である。もちろん私用でそれらのツールを使うことを禁じてはいるが、

知識や技術だけは、普通のひとよりもずっと上である。それが仕事なのだから当然である。

その上、自作自演の戦争で、その地域が戦場になる前に、あらゆる情報機関を混乱させ、人をそこから安全な場所に、追い出すという目的で、

自作自演スキルというものを重要視して集めたため、さまざまなネット上のいざこざを演出することも可能である。

過去に、スタッフが戻りこのことを伝えることで、アニメやゲーム文化が、大きく進展し、その属性を徹底的に植え込まれたのが、彼ら闇である。

オタクという人種をつくらせたのも彼であるということであり、彼自身もまた未来の彼に、そうされたというわけだ。  
もちろん彼も今までそれを知らずに、成長してきたわけである。

オタク全体がそうだといっているのではない。闇であるには、これらすべての真実を知っているものであり、

彼の存在も知っているものでなければならぬ。つまりは、これを読んでくださっている人の中には、いないだろうということである。もともと、この話をすべて知っているのだから読む必要はないというわけである。

何がいいたいかというと、ネット上で暴れまわっているのは、闇である可能性が高く。あまり、相手にしないことが無難である。

彼らからは、すべてのネット上での出来事が丸見えであるからだ。もちろん私用でそのようなことを、絶対的に禁じてはいる。

だが、ネット上で、出くわしたときは、危機意識を、持ってもらいたいということである。彼らは、専門家なのである。

世界各国といっても、主要国だけであるはずで、中国、日本、イギリス、ドイツ、アメリカといった国々が中心であると思う。

なぜこれらの国かというと、主要な技術をそこあたりに、分散していくつもりであったからで、そこに闇がないと不都合であったのだ。

現在は、修正しないといけない部分も多く、いろいろと悩みたいところなのではあるが、なにぶん監視されていて、どのようにも手出しづらい

のである。この先、世界が、これらの真実を知ってくれば、最終解に一気に、いくつもりである。

そうなる、彼らも彼も、開放されることになる。またその状態が、彼らと彼の本当に望む世界の状態であることを

先に伝えておく。これはもし彼らがここを、読んでいて誤解しない

ようにという配慮であり、関係ないかたには申し訳ない。

といっても、まったく関係がないということはないと思う。世界の形がかわるのだから、これはすべての人々、

あるいは、生命体に関係することであっても過言ではない。

その始まりの鍵を彼らと彼が持っているのである。

そして、彼の持っている鍵を今、紹介しているのである。この鍵を手に入れたら、それを大勢の人たちに、部分的にでもよいから

紹介してあげてほしい。できるだけ多くの人が、この鍵をもつことが重要である。

話を戻す。もちろんこの発想は、ハルヒのオリジナルコードにもなるほど、フィクション性が高く、このままでは危ない発想である。

となるとそうはならないという方向性が正しいと思われる。なぜなら、私たちの世界がそれほどに、繰り返しているとは思えないからである。

もちろん繰り返ししている本人たちには、わからないものかもしれないが、どうも外界のスタッフたちと話をしていると、そのような観測は、見られていない

と思われる。このことを、これから先の推論の根拠にするには、先の不思議体験の話が必要になるのだが、とりあえずは、このまま進んでほしい。

では、新たにメッセージが送られてくるとは、どういうことか？

簡単である。もとのメッセージを送った未来と、それ以外に、もう一通分の未来、つまり、新しくそのもとのメッセージを頼りに判断して、選択した未来が、できたということである。

これはどういうことか？過去も含めて、未来が分離して、二つ存在した上で、その両者に一方通行であるが関係性があるということである。

これが5次元と呼んでいるものを観測するすべなのであるが、非常に込み入った話になるため、次々章にまわす。

短くまとめて先に書いておくと、時間の経過という一方向性にたいして、すべての事象が、分岐しており、それらは、稠密性をもっているということ。

このひとことで説明がつくのであるが、ちょっとわかりにくいかと思う。どうしても先を知りたい方のために書いておくことにする。

先にいつていた、タイムマシンの問題点とはこのパラレルワールドのことである。解決策は、5次元的思考ということになる。

とりあえずそれらは、次々章で片付けるとして、とにかく、これではなぜパラレルワールドという概念が生まれたか？わかってもらえたと思う。

だが、これでタイムパラドックスがおこらないのかは、まだ理解できていない。

それも当然で、これは、タイムマシンの部品の一部のようなものだからである。

それを正確に伝えるには、5次元の観測例であるところの彼の不思議な体験談を、書いていくことが必要である。

そこで、次の章では、わりと近況の、つまりは、あの派遣のとき以降、なにがおこったかを書いていく。

話が長いので、その話を何のためにしているかそれを、忘れないでほしい。

その後、5次元について、書くことにする。あと、もうひとつ大事ななこと、これを忘れてはならない。

この文章を書いているときに、ひとつ致命的な間違いがあることに私は気がついたと先に書いたはずである。

それが、どこのことなのか、どこで効いてくるのか？これを考えながら読むことも重要であるといえる。

要するに、伏線がどんどん増えているので気をつけてくださいとい

いたいわけである。

だが、その前に、この章で、ひとつ片付けておくべきことがある。時空間分離そのものは、どうやってつくるのかである。

まず、これは、現在の彼が、観測したタイムマシンの現象から、タイムマシンは可能であると確信して、

そこからどうして、タイムマシンが、できるのかを私が、考えていったという流れがあることを覚えておいてほしい。

これは、誰かがそれを、使っているところから、その原理を推測したのである。

そして、その推測の中で、私はおもい当たった。以前に発想した彼の二つのアイデアが使われていることに。それが  
高校生のときの記憶のかけらと、子供のときの先の記憶のかけらであるのだ。

以下、時空間分離装置、およびその利用方法としてのタイムマシンの原理について述べる。

タイムマシンの原理としては、ある空間を囲い、その空間内の時空を分離するという方法を利用し、  
先の発想のとおり、3層に分け、未来というか、現在の情報を過去に届けるシステムを作成すればよい。

ここでは、時空間分離とはどのような原理でできるかを説明すればよいことになる。

わかりやすくするために、順番に説明していく。現在の物理学でいわれているところをスタートラインにしよう。

アインシュタインというものが本当にいたかどうかは定かではないというか、いない。

歴史などそんなに長くは存在しないからだ。というより、あのおっさん、自分の写真で、べろを出している。

ウソだよといっているのだ。そう考えると頭も痛くなってくる。それはさておき、

彼の話だと、光の速度は、一定で、不変である。これは、たとえば、光源が、速度をもち、移動していても、その速度は、そこから

発せられる光には、上乘せされたりしないということ。仮に、光源の速度に、そこから発せられる光の速度が、影響を受けるのなら、光の速度は、光の速度を超えられることになり、最初の仮定に反する。また、すくなくらず影響を受けるのなら、

私たちの生活でもその影響らしさが、伝わってもよいのだ。たとえば、音では、その音源が、速度をもつて移動すると、

ドップラー効果というものがおこるのは、誰しもご存知であるだろう。あれは、音源の速度で、音の波長が変化するという話である。

しかしながら、光でこのような効果があれば、速く動くものからでる光の波長は変化することになり、となれば、

速く動くと、光の波長が影響を受ける。波長が変わるということは、先の光と色の話からすると、色とエネルギーの大きさが

変わるということである。

たとえば、超高速で動く乗り物を、見る観測側の方向が変わると、色が変わって見えたりすることになる。

観測側と光源の相対速度の波長に係る成分は、角度に依存するからである。同時にエネルギーの大きさも角度に依存して

変化することになる。光源からは、同じ光を発していても、その光の明るさは、光源が

遠のく方向から観測すると、暗くみえ、ちかづく方向から観測すると、明るく見えるのである。

ただ、最後に書くが、これは、まだどちらにでもなりうる。

つまり、光の速度が一定であるということが、真にもなりえれば、偽にもなりえるということである。

そして、そのために、光の速度自体、音などに比べて、異常に大きくしてあるのだ。

だれも身近で観測できないことが、後から真実を書き換えるのには、好都合なのである。

なにをおかしなことをと思うだろうが、最後まで読めばわかるはずである。といっても最後のほうに書くオリジナルコード集のようなものは

読まなくてもよい。これらは、世界をこれから変革していくための元コードになるというだけで、利用する必要のあるものが読んでも読めるとよい。

知っているものと知らないものがいたら不公平だと思うので、すべて包み隠さず書くのである。

つまり、最後までとは、オリジナルコード集の手前であり、そこですべてが明らかになるという意味である。

話を戻すと、現状、一般的に認められていて、直感的にも正しいであろう、光の速度が不変であるという原理を利用することにする。だが、このこと自体、まだ完全に認められていると断言したわけではないので注意が必要であるということである。

まず、光の速度が不変であるという法則から、何が導けるかであるが。下記の実験を見てほしい。

動く光源と観測者が直線上にいる状況を設定する。わかりやすいように、

光源の動く加速度は、光の速度の10分の1だとし、

光源は、観測者から遠のいていくものとする。



今、実験のために、光源の形を、1秒ごとに変えるという仕組みを作る。

最初、スタート時点では、光源の位置と、観測者の位置は同じ位置であるとする。

光源の形は、

0 秒時 形 A

1 秒時 形 B

2 秒時 形 C

3 秒・・・

と、変化しながら、観測者から遠のいていく。

この形が、観測側から、どのように見えるかが問題である。

最初に、光が一秒で進む距離、つまり、光の速さは、 $c$  [m/s] である。

また、同じ位置からスタートして、徐々に遠のいていくのであるから、

0 秒時、光源の形は、A で、すぐに観測者に伝わる。

次に1秒後、光源の形は、B となっているはずであるが、

このときの光源の位置は、

加速度を光の速度の10分の1として、0から加速させ続けるため、その一秒後の位置を算出する方法は、以下のとおりとなる。

y 軸に、速度。x 軸に、時間のグラフを考えると、加速度は、直線の傾きであらわされ、

原点を通る、傾き10分の1の直線が、時間1秒の間に、時間軸とその直線とで囲われた三角形の面積が、

求める距離であるから、

$$\left(\frac{1}{2}\right) * 1 \text{ 秒} * \left(10 \text{ 分の } 1 * C * 1 \text{ 秒}\right) \parallel 20 \text{ 分の } 1 * C \\ \text{「m」、観測者から離れたところに来る。}$$

そうなると、Bの光は、その位置で発生されたことになり、光の速度は、不変であるから、光源の

$$\text{速度がどうであれ、光が、伝わる速度は、} C \text{ 「m/s」 である。} \\ \text{それが、観測者に届くのは、} 20 \text{ 分の } 1 * C \text{ 「m」 / } C \text{ 「} \\ \text{m/s」} \parallel 20 \text{ 分の } 1 \text{ 秒後になる。}$$

つまり、観測側では、AからBに、光源の形が変化するまでに、1・05秒かかるということ。

そして、光源では、1秒でその変化が起きているということに注意してほしい。

1秒でおこった現象が、1・05秒かかるように見えるのである。

この演算を続けると、

2秒後には、光源の形は、Cとなるが、  
このときの光源の位置は、

$$\left(\frac{1}{2}\right) * 2 \text{ 秒} * \left(10 \text{ 分の } 1 * C * 2 \text{ 秒}\right) \parallel 5 \text{ 分の } 1 * C \text{ 「} \\ \text{m」、観測者から離れたところに来る。}$$

$$\text{それが、観測者に届くのは、} 5 \text{ 分の } 1 * C \text{ 「m」 / } C \text{ 「m} \\ \text{/s」} \parallel 5 \text{ 分の } 1 \text{ 秒後になる。}$$

つまり、観測側では、BからCに、変わるのに、1・2秒かかることになる。

整理すると、

光源では、A B Cの変化は、1秒ごとに正確に行われているのに対して、  
観測する側では、A Bの変化に1・05秒かかり、B Cの変化に1・2秒かかる。  
Cが実際に観測されるのは、実際の変化が光源で起きてから、0・25秒遅れることになる。

このように、光源に対して、加速度を、光の速度付近の大きさで、加え続けると、  
光源の時間軸は、観測側の時間軸と比べて、遅れ続けることになる。これは、見方が逆で、  
とまっている観測側の時間軸を正とすると、加速度運動している側の時間軸が、どんどん早くなっている  
ということである。

お互いは、それぞれに、同じような時間をすごしているように感じるが、実際はそうではなく、  
観測側からは、その光源と一緒に移動するものがすべて、非常にゆっくりに見えていくのである。

いまここで、いくら、宇宙空間が無重力で、ひとたび加速すると、減速することはないという  
状況だからといって、光の速度付近の加速度を加え続けるのは難しい。もちろんそうでなくてもよいのだが、  
それでは、観測者と光源側の時間のずれをつくるまでの時間がなぐくなりすぎて使い物にならない。  
それゆえ、このような仕組みを作ることとは不可能に近いと思うのが普通だが、これを、違う形で実現したのが、  
彼の発案した時空間分離である。

要は、光が、届く時間が、加速度的に変化すればよいだけのことである。

他の方法でこれとおなじことがおこるようにしてやればよい。

今、光の通過する距離が、加速度的に増えることを考える。

つまりは、光の経路長である。これを、加速度的に増やせば、時間は、遅れ続けることになる。

では、どのようにすれば可能か？

光の経路長を、増加させ続けるには、光の全反射と、渦巻き構造を利用すればよい。

光は、全反射したとき、そのエネルギーをまったくいつていいほど失わないので、

なんと、全反射させて、光の進行方向を変えても、最後まで到達すればよいといえる。

つまり、観測側と光源の間に、全反射させ続けることで、経路長をどんどんのばすように、

設計してやればよいのである。

それには、おおきなうずまきが有効である。

ドームの周りを、おおきなうずまきがたの全反射体で、ぐるぐるまきつつけて、その入り口から光を、入れてやると、

外側の半径はどんどんでかくなるから、円周は、どんどん大きくなり、

まき続けられる限り、内側の時間軸が、外側に比べて、早くなりつづけることになる。

全反射体は、本当に小さな入り口さへあればよく、つまりは、非常に薄いものでもよくなる。

いくら上からまいても厚さ的には、ほとんど変わらないものを、つくり、まき続けるとよい。

このようにされた空間の時間軸は、外側に比べて極端に早くなり続けることになる。

つまり、その空間の時間が分離されるのである。

ちなみに、映画「うずまき」と舞乙Himeに出てくるうずまきは、これをオリジナルコードとしているようである。

それは、他のマーキング情報から、いつの時代の彼の発想かを、読み取るとわかることなので、ちょっと説明が難しい。

あと、ふろしきやざぶとんの渦巻き模様は、なんともいえない。おそらくは、これも、相当過去に戻った、スタッフのいたずらということかもしれないが、判断のしようがない。

以上、時空間分離の原理である。

## タイムマシンと不思議な体験 前編

- - - タイムマシンと不思議な体験 前編 - - -

あの派遣先に行って以来、彼の目の前に、なにがおこったかである。これをすべて記述していくことが、タイムマシンの存在を明かす糸口になる。

そして、それが、どのような問題点を抱えているかもこの体験談から、理解できるようになる。

彼は、あのテレビのレポーターを見て以来、テレビと話をすることが多くなった。

そう、それは、過去に、記憶のかげらの中で、彼がやっていたこと。つまり、テレビに質問されて、答えるという方法と同じである。

彼が疑問に思ったことは、なぜだかテレビの中のひとにすぐに伝わり、関係あるような言葉を含む映像などで、返事をされる。

それは、彼からだけは、まるで、テレビのレポーターさんたちと話しをしているようにも見えるのだ。

ところが、最初に、彼が、疑問に思う内容を、声に出していないことが多く、他人が、それを見ていても、ひとりごとを

ぶつぶつ言っているか、彼が、ジーンとただ、映像を眺めているだけにみえる。

それも、どうしてその映像をそんなに真剣に見ているのだろうと感じるような内容のものばかりである。

たとえば、少し以前に、朝のニュース番組などで、いつせいに、報道されていた、朝青龍のニュースなどは、  
ちょうどよい例である。ちょうどよいとは、この文章の内容的に、  
ちょうどこの時期の話題であるということ。

ついでに、見えないスタッフとどういう風に会話しているのかを説明できるよい機会というわけである。

といっても安全のために、現在はあるだけ、会話をしていないということも明記しておこう。

また会話方法もずい分変わってきている。

会話をしていないのはほかにも、理由があつて、このスタッフ、インタズラがすきなのか。あまり、あてにしすぎるのも問題であると判断したためでもある。

一応彼らが言うには、彼の敵に、邪魔をされていて、うまくできないのだということのだが、なにやら

いいわけめいたものを感じているのもこれまた事実なのである。ときどきわざとやっているのではないかと感じるほどである。

とりあえず、それは、完全にはつきりするまで保留にしているというわけである。

ただ、優秀さについては、ある程度認めねばならないほどの実力をもっていることは、明らかである。

ただし、私も彼もゆきちゃん以上に、実力をもっているものを、今のところ観測してはいない。

彼らスタッフが、それは不可能だということなことで、ゆきちゃんが、できるといえば、かならず可能である方法が存在し、

私も彼も、その言葉だけを信じ、その不可能に思えることをすべて見つけ出してきたからである。

本当にこうなると、発想という意味ではものすごさを感じる。とい

うよりも自分の口からそんな言葉が出てくるほうが正直、驚きなのである。ゆきちゃんとの共同生活は、これから書く文章よりもまるですっと奇跡のようなできごとである。いや、奇跡など、もっと単純なものかもしれない。そう思えるほどに、驚きあきれるばかりなのである。

話を戻す。

彼が、朝青龍と知り合いであるわけでは当然ない。知らない人だ。ただ、彼の計画では、モンゴル付近の資源を利用して、その近辺の国々と一緒に、急激に成長させる予定であったので、おそらくは、その段階のはじめであるコンテンツ交流を行っているであろう。つまり、日本との文化的接触というわけである。実際、台湾、香港、中国、韓国、北朝鮮などがこれに参加していること、

現在の世界的状況をみても、わかることである。またそうすることで、彼らが、本国に帰ったとき、日本で稼いだお金で、

日本やその周りの国々から物資を購入してくれば、物とお金の動きができ、当然、このライン上の国々が、成長する。

このラインとは、EU、旧ソビエト、中国付近をつなぐ、物流のラインである。両端からラインでつながるという計画である。

コンテンツ交流とは、この設計の一番初めの段階で、おこすべきことなのである。

もちろん、それだけでは、意味がなく、同時にそれ以外の策も進行させる必要があるが、

とりあえず、その話は、関係ないので、省略する。

加えて、朝青龍という人は、彼とは、まったく面識はないが、テレビで報道されていた彼への非難報道は、真剣にとらないほうがよいということ。



先に告げておく。それは、朝青龍をかばっているとかではなく、彼はすべきことをなしているだけだからである。

それは、彼の本国であるモンゴルをよりよい国にしたいという彼の気持ちによる行動なのだと理解してほしい。

ただ遊びに帰っているとかではないのだ。テレビ局も、それをしておきながらあのような報道の仕方である以上、ここにもなにか理由があるのではないかと思うが、こまかいことまで、すべて知っているわけでもないので、なんともいえない。

ただし、ここで、重要なのは、その報道が、彼には、以下のように見えていたという事実である。

そして、朝青龍は、彼の設計実行のための協力者であるらしいということ。

となると、この報道は、彼を覚醒するために、テレビ局も朝青龍もわかっていてやっていた可能性が高いということ。

というわけだから、ほかの人たちは、それを見て、誤解しないようにしなければならぬということ。

その報道は、彼のために、スタッフによって、用意された出来事かもしれないのだから。

そしてそのようなことは、各地のニュースでも

あちらこちらに含まれて、それらをまともにとらえずでは、余計な思考をはりめぐらせることになるということである。

ただ、そうはいつでも無理である。彼も覚醒するまで、それらが本当のニュースだと思い込んでいた。

だからこそ、銃を持って、乱射する少年や、猟奇的殺人などが、ニュースで報じられるたびに、

世の中が荒れているのだと痛感していて、絶望感を感じずには、いられなかったのだ。

とにかく、この文章を読んだ人は、あまりニュースを真剣にとらえずにすぎないことが、よいと思われる。  
もちろん中には、そういうニュースもあるという話で、本当のニュースがないといっているのではない。

朝青龍の話に戻るとする。

朝青龍が、テレビニュースで、とりあげられた内容は、どのように読むかということであるが、  
ネットで検索してみると、2007年7月のこととなっていたが、ちょうどこの頃、朝青龍には、なにがあったかであるが、  
腰の疲労骨折のため夏巡業を欠場。この後、すぐに、モンゴルに里帰りをし、サッカーを楽しんでいる姿がテレビで放送され、  
秋場所、九州場所の出場停止処分となった。とある。

そして、この頃の彼には、何があったかであるが、それより1年ほどさかのぼって話を始める。

皆さんはご存知だろうか？自民党のホームページに、一般の人からの意見募集というコーナーがあることを。

そこを知っていた彼は、メールで、彼の考え付く意見などを送っていた。もちろん一国民としてであり、ただの意見である。

実は、それ以前にも彼は、このサイトを利用して、自民党にメールを送っていたのであるが、

完全にそのことは、忘れていた。というのも、間に、彼は、そのころ通っていた大学院を去り、

職を探し、転々としていたため、それどころではなかったのである。生活がかかっていたのであるから当然である。メールを送ったからといって、一円にもならないのはいうまでもないからである。

むしろ単に、それらのメールを読んでくださっている方には、彼の

独り言のように、

聞こえているだろうと認識していた。少なくとも最初はそうであった。それでも、もしなにかひとつでも役に立てるアイディアはないかと送り続けていたのである。

ところが、徐々に、話はおかしくなる。いくつかの話が、符号しだした。彼が、メールを送ると、しばらくして、徐々にその形になるのである。

その頃の首相は、ちょうど小泉首相から安倍首相に、変わった頃であるが、その付近から、

教育をはじめとして、さまざまな彼の案が、実行に移されはじめていた。つまり、安倍首相がおこなっていたことは、その半分ちかくが、

彼の書いていることと同じか、似たようなことなのである。問題は、似たようなという点なのだが、結果的にずい分異なっている点が多く、

期待しているような結果にはならないことが多かった。おそらく、ほかに同じような意見があり、全部を統合した結果なのであるとと考えていた。

誰だってそう思う。ほかにもこのような案がたくさん届いているのだろうと。だから大勢の人の意見や自民党のかたの

考え方が混ざって、ちよつと違う結果になるのだろうと。

でも、実は違った。これは、あとからわかったことだが、目の前に見えるものは、とりあえず、彼の案でこのようにしたと彼に誤解させるための

ものであり、それ以外にも彼の案を利用して、さまざまなところに実行していたのだ。ただ、その一部分を、彼の目の届くところに、おいたのである。

また、その全体をしらないと、彼の案がどのように、実行されたかはつきりとは、彼からもわからないづくりなのである。

そのため、少しがっかりするのだが、彼もそこまで反映されるとは思ってもいないものだから少し安心していった。

しかし、彼の目が届いていないところで、確実に、すくなくとも方針だけは、実行に移されていたのである。それもかなり忠実に。

もちろん、これ以前の小泉首相の件も、かなり、彼の意見を忠実に再現している部分が多くあり、すぐに、そうだと見て取れるものと世界が、ウソで構成されていることを知らない、見てもわからないことの両方があり、それらを足して始めて、忠実であるといえるのだ。

ところが、当時の彼には、それがわからないものだから、テレビニュースで聞いても、なんかメールと似たような話を、しているくらいにしか感じない。

あたりまえである。世界に対してウソが絡んでいる部分は、その当時の彼は一切、知らないし、どこにどんなウソを絡ませて、彼の案を世に出しているのかわからないからだ。ニュースでウソがどのようなものかを、報道するわけにもいかない。案の全体ではなく、部分的に見るのだから、出した案とはなにかがちがうなといった感じしか受けないのは当然である。ウソを含んで書かれた部分が、足りないのである。

とりあえず、そのサイトで、彼は、北朝鮮とのやりとりについて、あるいは、国際平和について、教育についてなど

思うところをさまざまに、送信していた。その文章は、全体で、実に数十ページは、あるかという長文になると思う。

これを1、2年かけて、少しずつ送っていたのである。

とにかく、その当時、送っていた、教育問題に関する文章と、北朝

鮮に関する文章、そして、未来の設計図に関する文章。

この三つが問題であった。

中でも問題になったのは、教育である。

彼の大学院のときに書いた教育に関する内容は、表現が悪いせいか、きちんと伝わっていない。

いじめの対策について彼が出した案は、

小中学生にも通用する内容であったが、逆に、受験や、学習内容に関する文章は、すべて苦しすぎた大学受験を意識したものであったのである。

つまり、学習することに対して、自己努力を行いやすいように、学習の平等性や、

センター試験を受ける際のカリキュラムを少なくしてほしいという発想でできたもので、

決して、ゆとり教育をさらに、ゆとりらしくしてほしいという意味ではなかった。

それはそうである。彼自体あまり裕福とはいえない生活だったのだから、塾にも通いたくても通えないという

子供時代を送り、塾に通える子供を、いつもうらやましく感じていたのである。その彼が、格差をはげしくしたいと願うわけがない。

子供は、自己努力で、はいあがるもので、それができる子供には、時間こそが必要であると書いたのである。

ところが、これが、悪さをしたのか、小中学生でも、この大学院時代の文章が適用されており、ゆとり教育に、結果として拍車をかけた形になっていた、

それどころか、教育全体が、相対評価性を持ち、先生同士が、互いにパートナーシップを発揮できない現場になっていた。

ただ、これについては、彼は最終的にそれを肯定し、新たな対策を考えたが、少なくとも、

自体が悪化するまでは、まったく違うことを認識していた。要は、受験の際の平等性、彼の求めるものはこれだったのだ。ところが結果として帰ってきたのは、よりおおきな格差である。これらは、世界のウソを知らないものと知っているものとの間に起こった、必然的な誤解があったためであるといわざるおえない。つまり自民党と彼の間には、超えられない隔たりがあったのだ。

隔たりとは、ここまで読まれた方ならわかるはず、大学受験は、すでに結果のある程度決まったものであり、そこに、真実を知らないものを、あまり入れたくないという思想がある以上、彼がどのように発想して伝えようとしても、事態は悪化するだけだったのだ。つまり、誤解は必然とはこういう意味である。

英語を読めるように、漢文を読めるように、いくら案を出しても、それは認められない。それどころかひどくなるようにだけ実行される。それは、世界のウソがある限り、どうしようもない現実なのだ。だからこそ、彼は、今、すべてをくつがえしたいのかもしれない。

このときの彼の話に戻るが、ゆとり教育に拍車がかかり、そのしわよせを高校で解消するため、授業をせずに、単位を認めるという方法で、乗り切っているという話が、ニユースで、報道されたとき、彼はこう書いたのだ。それだと、受験生は、公平にならない。またそのようなことが、許されるのなら、時間の限られた生徒同士で、受験が、結果的に自分の人生をきめるのであれば、最終的に、ずるをしたものが、得をするという形になるから、絶対に許してはいけなと書いたのである。

ところが、大学院時代、同じようなことが起こっており、そのとき

は、受験生であるから、許さざる終えないと書いた覚えがある。まだ、日本もそれほどに格差社会と騒がれる前であったためだと思われる。その一度、過去に、許したことが、ずっと続けられているとは

思っていなかったし、その返答のことは、忘れていたのだ。当然である。彼はまったく相手にされていないと考えていたのだから。

そのサイトに、メールで意見を送っても、

自民党からは返答は、決まって、これから参考にさせていただくという文句だけであるからだ。

目ぐらいいは通していてくれると感じるものだった。ましてやそれが、実行されているとは思わない。

この文章は、大学院時代の自分の書いた内容が、適用範囲を拡張され、結果として生まれた問題であると認識していなかったために書かれた内容なのである。受験という大きなウソがある限り、彼からは、教育の本当の状態を認識できるはずがないのだが、それでもなおあの報道を見るにいたった、そしてこのあと、校長先生が自殺されたと報道があったのもご存知であろう。

そして、そのころ、北朝鮮問題があり、そこでも問題が起こっていた。核実験報道である。

彼は、ニュースの内容と彼のメールの内容が一致するようになってから、なにか、日本が彼の文章で動いているのではという錯覚に陥っていた。

いや、正しくは、錯覚ではないのだが、普通に考えれば、妄想であると判断するのが当然である内容だ。

しかし、一生懸命取り組むのが、悪い癖でもある彼だから、本気で戦争を行っているつもりであった。

どのようにすれば北朝鮮の人民を傷つけずに、指導者を退けること

が可能か、それを考えていたのである。

そのころ、彼は、彼の祖父に、よく自分の案について、相談していた。

だが、これがいけなかった。彼は、祖父にこのことを相談しているうちに、祖父から、お前は、妄想癖にとらわれているといわれ、精神科医に連れて行かれ、その後、薬づけになったのだ。しかし、祖父は、とこどころ真実を述べるものだから、完全に

疑うべき相手でもなかったため、祖父には、相談だけはしていた。

祖父が彼に行ったアドバイスには、祖父がなにやら陰謀めいたことをやっている張本人ではないか？

そう彼に思わせるような内容が多い。あるいは、彼が病気だから、これ以上かわるのはやめておけとも取れる内容なのである。

普通なら後者にとる。

教育についての、彼への祖父のアドバイス。

教育で、学級崩壊というのがあがるが、あれは、その子供たちが幼い頃、たしか、なんでも、ほしいものを、子供に親が買い与えるという報道があつたが、あれのせいではないか？そのせいで、我慢が、できないような成長の仕方をしたのではないかという彼の質問に対して、

祖父は、このように答えた。

わかっているがそのことについては隠しておけ。

どうもこのとき、祖父の反応から、祖父が、日教組を邪魔に思っていると考えていると察した彼は、

これ以上教育問題に口をはさむことをやめた。



しかしこれもどちらにも取れるのだ、つまり、

お前は病気だから、それ以上かわるなともとれる。

祖父は、彼に対して、そのような言い逃れのきくような話し方ばかりするのであるが、全体として、話を聞いていると、どうかんがえても、問題について真剣に、対処しているふうに見えるのである。

つまり、彼のおかしな質問に対して、彼の病気がひどくならないようにと、うまくあしらって答えているようにも見えるが、真剣に、彼の質問に答えているようにも見えるのだ。そしてどちらかというと、全体を眺めれば、真剣に答えているようにしか聞こえないのである。

次に、北朝鮮問題についての、彼への祖父のアドバイス。

この前後で、新聞の見出し欄に、これから起こることが書かれるということを、テレビから

読み取った彼は、見出しだけを見るようになった。

そこに、たしか、このように書いていた。富士重工、策に穴なし。富士とは、彼のおじさんの名前の一部分でもある。そのため、彼は、このとき、

こう察した。おじさんが策を使い、北朝鮮との問題をうまくまとめてくれるのだらうと。

どうも、彼の一族は、そのなまえやキャラクター性の一部分が、自分のかかわった公共的な存在に対して、その名前などの中にマーケティングをする習慣があるらしい、彼だけが、そう発想したとい

うのではないということか。  
それとも彼の未来のマーキングの発想を、他のものが利用したということがあるかもしれない。

ちなみに彼も、名前の一部分に、晋という字が使われており、安倍首相と同じであるということ

ここに書いておく。ほかにも彼には、よく使っているあだ名があり、しいな。そう自分で自分のことを呼んでいる。

あるいは、ゆきちゃん。ゆき。これは、すべて、晋という漢字から、ゆきという読み方をみつけて、

雪とあわせて、こう呼ぶことにした。しいなというのは、そう呼ばれたいと思って、昔からRPGゲームなどで使っていた、自分のキャラクターにつけていた名前である。

この世界中に、47という数字を見つければ、これもマーキングであるし、

ユキという言葉もマーキングになる、晋という漢字も同じであるというわけだ。

そういう意味では、晋〓シン〓神の音読みともとれ、神というのもマーキングである気がする。

そうになると、神とは、もともとなかった存在や考え方で、あるオリジナルコードからでたものかもしれない。

それは、大学院時代に書いた、目的地をつくれば、人はそこに移動する。というもの。

観光地。これが世界中にあり、その場所には、かならずといって神の存在をほめかす偶像がある。

このオリジナルコードが、彼の書いたものなら、その神という存在もまたマーキングによって生まれたもので、

特に意味がないものかもしれない。

もちろん、彼が神なのではなく、神というものが、発想的に、最初からなかったのだ。そして、神がうまれたのは、彼のマーキングと

オリジナルコードが原点となっているということである。

これらはそうかもしれないというだけのことである。ただ、このスタッフたちは、過去に戻ろうと思えば、戻れるし、人が誕生してから、本当はそれほど歴史などないとしたら、イエスキリストなどの話も創作物だとして考えられない。

とりあえず、この晋という名前の由来は、以下のようであるときかされていた。

はじめ父親からは、三国志が好きだったので、私は、晋の国である。そういう意味で、名前をつけたと聞いていた。

普通そんな名前のつけかたをするのもおかしいと思うが、あまりきかないようなつけかたなので気にいってはいた。

ほんと由来など、これだけである。

ちなみに、最近では、47は、HITMANのエージェント47号が記憶に新しく、

ナショナルトレジャーハンター2の大統領が最後に言うセリフ。

この本の47ページを見たかね？そこには、この国の秘密が書かれているとか、そういったセリフにも

登場する。つまり、これらの作品は、マーキングされているということである。

ゆきといえば、ジュディアンドマリーのヴォーカルも同じくYUKIである。このバンドの音楽性が、ロリータパンク

で、彼の好きな音楽であることから、マーキングされているということだろう。ゆきのオリジナルコードは

雪。つまり物質の状態変化のモデルである。

また、これらに共通しているのは、コンテンツメーカーというオリジナルコードでもある。

だから、おそらく、富士重工も、おじさんがなにか、オリジナルコードを、発想し、その発想に協力してくれている会社だろうと読み取れるのだ。

しかし、このように考えると、彼の家族と名乗っているものたちは、彼の発想である物体の構成要素というオリジナルコードを奪いとり、金属を発想し、富士重工という会社を作り上げたのだと考えられ、彼をだましているのは、彼の家族が中心という疑惑がわく。

そう、彼をだましていたのは、教育についての祖父のアドバイスや、このおじさんの名前が、富士重工の会社に、使われていることなどを考慮に入れると、彼の家族である可能性が高いと感ずるのである。そして、だまされ続けた結果が、教育や、北朝鮮の問題、そして、世界の真の姿、そして彼の書かされた未来設計図なのである。だが、今は、考えても仕方がないので、話を進めることにする。

話を戻す。

そのあと、祖父の家で、彼が目にしたニュースは、北朝鮮の子供たちが食べる支援物資に、病原菌が発生しており、その対処薬剤を、日本から受け渡すのと交換条件として、

北朝鮮の中枢人物が来日したという内容であった。

そして祖父が、その彼のいる前でいったこと。

よくやった。そのような内容の言葉を、祖父が口走っていたおぼえがある。

これは、おじさんがうまくやったということを、祖父が、褒めているのだと彼には感じられた。

しかし、これらも、ウソがかなり混じっているのである。北朝鮮の指導者は、悪い人ではなく、朝青龍同様、彼の発想の手伝いをしていただけだったのだ。

彼がこの真実を知ったのは、この派遣の後である。つまり、あのコード、EUと旧ソビエト、アジアをつなぐ経済成長の図を、書いた後である。

おそらくは、北朝鮮もこの図を見て、彼のスタッフに協力してくれたということになる。

順番が過去に戻るため、ややこしいが、未来で彼がそう発想する。そのことばを信じて、

彼の体から、ゆきちゃんを覚醒させることに協力してくれた。そのために北朝鮮の指導者が動いてくれたというわけなのだ。

つまり朝青龍と同じである。彼が、その彼らの国をよくしていくことに前向きな姿勢を示したからである。

それは、北朝鮮の人たちが苦しんでいるという報道に、大学院時代、彼が、

その内部の仕事を作り出していく方向性が、必要であると書き、もちろんその策自体は、一時しのぎのものだったかもしれないが、その彼の意図を汲み、的確な方法で、日本が動いたことが彼らの協力を仰ぐ結果となったのである。

つまりは、彼もまた自分の国の人々を発展させたいと願い行動しただけなのである。

問題は、その金 正日氏のニュースを通じて、何を、うちのスタッフは彼に伝えようとしたのか？

そして伝えきれずに問題だけが大きくなったのか？そして、伝える前に、祖父がなぜ邪魔をしたのか？

それらが問題なのである。

祖父によってジャマされた、その過去にもどったスタッフからのメッセージは、その当時の彼には、届かなかった。

というよりは問題がひどくなっただけである。

いまもおその当時のことを記憶からなかなか復元できない彼にとって、それらが何を意味していたのかわからない。

それでも、北朝鮮とアメリカ、日本などの事態は、現在も続いている。

すべて自作自演に近いはずなので、あまり気にしすぎないことをお願いする。

といっても戦争であるから最悪、人は死ぬかもしれないのだが、とにかく気にしすぎてもどうしようもない。

われわれにできることは、できる限り人を死なせない未来を構築する方向に進むということだけであるからだ。

できることをなすしかない。それがゆきちゃんの考えでもあり、私たちの考えでもある。

とにかく、ここから、1年ほどは、自殺するかどうかでひたすら苦しんだ。精神科医でもらった薬がじわじわと効いてくるのである。一種の感情抑制剤ということだったが、むしろ自殺を誘発するようなものだったとを感じる。

一日中、やる気がなくなり、何もする気が起こらず、自分の未来について、これ以上ないというくらい悲観的になる。

その結果、薬を飲んでいないと、死にたいと願うようになり、またのむことで、一時的にはおさまるが、余計この症状がひどくなるというものである。

薬は、何も考えなくなるのであるが、その結果、悲観的な度合いがさらにあがっていくのである。

もはや、のめばのむほどひどくなるのに、のまずにはいられないと

いう、まるで麻薬のようなものだったとを感じる。

このとき、何度も考え続ける自殺と破滅的な思考のせいで頭がなんどもおかしくなりかけた。

そこから立ち直ったのは、すこしずつはいあがろうとする努力と、生きたいと願う気持ちであつたかもしれない。

このあと、彼が知る世界の真実は、この絶えかけた息を、吐き出すような願いを、闇色にそめたことはいうまでもない。

その苦しみを与えられたのは、だれかの計算であつたのだ。その誰かを見つけることができたなら、殺さずにいるというほうが無理である。

いや、殺すなんてもつたいたないことは、決してしない。じわじわと苦しめ続けいたぶり殺す。

それは、だれにも止められない衝動ともいえる。なぜ彼が復讐にこだわるか少しずつ理解してもらえたのではないだろうか。

もはや彼には復讐心くらいしか、彼を突き動かすものはないのだ。

そして、このあと、回復に至るとき、彼は、収入がなくて我慢していたゲーム機を買い、hackシリーズという

ゲームを手に入れ、プレイしていた。それが、あの朝青龍の報道を見る数週間前である。

つまりは、あのレポーターの事件を目にし、派遣に通う直前ということになる。

覚醒後の彼は、この報道をどのようにとらえたか？

簡単である。

そのとき思い出したのだ、自分が、苦しむことになった最初の理由。

薬づけになった直前。彼が

投げ出したその状況を。そして、このことが、朝青龍になぞらえてあることに、彼は、気がついた。

ゲームをしているところを、おそらくは、そのプロジェクトにかかわっていた人たちに見られたのだろう。

そして怒っているのだ。なぜプロジェクトを病気で、放り出したものが、ゲームで遊んでいるのだと。

そして、その怒りのせいで、眠れない毎日を送っているのかもしれないと。

彼には、目の前で起こる現象が、魔法か何かに見えていたのだ。きつとだから、彼は全部監視されていたのだらうとこのときわかったのかもしれない。

そして、イチロー選手がヒットの記録を伸ばしていたことと、自分の寝ないということの記録が、連動していると感じ始めたのもこの頃である。

苦しさに耐えること。これが、どうもその謝罪になるのだと感じ始めていたのはこの頃である。

そして、耐え切れれば、記録を伸ばしたと褒めてもらえるのだ。

なんのためにそんなことをするか？それも彼には伝わっていた。

彼のよく読む、ネギま！という漫画のその当時の話の中に書いてあった。

その漫画の中では、アスナというキャラクターがいて、雪山でひどい状態に耐え続けると、カン大法という特殊な力が使えるということだった。

つまり、この苦しみに耐え切れれば、新たに力に目覚めるというのだ。その不思議な目の前で起きた出来事のような、



まるで魔法のような力が目覚めると。

この後、彼は、夢で不思議な体験をし、不思議な力を発揮するようにみえるのだが、

そう思い込まされていただけだったということは、後で知ることになった。この話自体、ひっくり返るめてウソだったのだ。

すべては、自分が、このあと自分を監視していたものに利用され、彼が予定通りに未来設計図を書くように仕向けるための伏線だったのだ。

本当に手の込んだ話である。

とにかく、こうして派遣先が決まり、ニュースでは、イチロー選手の記録が伸び続け、当然彼の睡眠不足はこれ以上ないくらいにひどくなり続け、そんなやさき、トキという鳥の、子供が巣立つというニュースを見た。フジテレビのめざましというニュース番組である。

そこでは、このように報道されていた。これから親鳥に、生きていくのに必要な方法を学び、巣立つことになります。

当然、これは、このように考えられる。

これから派遣先で、経験することは、生活するために必須なことなのであると。

もちろん、これも含めてウソなのであるとわかったのは、ずい分、後になってからである。

本当にだまされることの多い人生といえる。ある意味あわれでしょうがない。

ただこんなウソだらけの世界にいて、自分のなかで起こったこと。

これは奇跡とも呼べるようなものであった。

その夢は、みたことないような色鮮やかな世界のなかに、彼がいて、しばらくあっていなかった知り合いが、彼の夢の中に彼を起こしに来るというだけのものだった。

その妙なありえない色使いの世界観のなかにあって、奇妙な感じのする現実観は、みごとにバランスよく構築されており、映画でもゲームでも見たことがないような映像であったのを覚えている。

それからである。彼は、派遣先で、ありえない経験をし続けることになる。

中編に続く。予定より、長くなりそうなので、もしかすると、5次元思考は、次の次か、その次の章くらいになるかもしれないことを、ここで、お詫びする。書いていたら、細かくなりすぎてしまった。この調子だと、現在にたどり着くまでにまだすこしかかりそうなのである。

## タイムマシンと不思議な体験 中編

- - - タイムマシンと不思議な体験 中編 - - -

そして来るべき、その不思議体験、連続の職場に向かう日が来た。朝早くというか、ねてないのだから、朝早くにおきたのではなく、ずっと寝てないだけなのだが、それにしても、初めてで、その仕事がつまぐやれるかどうか

心配になり、ドキドキしていたため、朝早くに、仕事場に向かい、むこうで、人材派遣会社の管理職の方をお待ちするという形に至った。ドキドキの理由には、もちろんほかに、どんな訓練をするのだろうかという。そういう不安でもあったのは

ここまで読んでくださった皆さんには、伝わっているものと思う。あのレポーターの事件以来、彼は、自分が何か特別なものであるという認識をいきなりもたされたのであるから、

それも無理もない。うだつのあがらない。いくら勉強しても成績ものびない。それでいて、受験、受験と必死で、くらいについてはセンター試験で打ち砕かれ続け、就職活動をしては、面接で落とされ続け、あげく、就職できても、職場で、いじめにあい、

とても仕事どころではなく、すぐやめることになる。そして何度もそれを繰り返すうちに、その結果が、ハローワークなどにも知られてしまい、

まともに仕事にもありつけない状態だったのだ。そして自殺するかどうか毎日悩んでいては、アルバイトで食いつなぎながら、

自分で起業するという夢にかけていた。他人に受け入れてもらえないなら、自分でどうにかするしかないと考えたのである。

起業するという夢も他人から否定され続け、自分でもそれが無理なことは十分承知であった。でもそれ以外に、彼を救う方法などない

のだ。

それくらい絶望的だったのである。彼は努力するから、余計その絶望は高まるのだ。まるで首を真綿で絞められるように、そこからはいあがろうとすればするほど、その努力の報われなさ之余計、彼をみじめにさせる。そういうものだった。

このへんについては、最終解の章以降に、彼のオリジナルコードを記述する手前で、

それらが彼のオリジナルであるということを、はっきりさせるためにも、より詳しくどのようないじめがあったのか

どのような人生を歩んできたのか。それらを書くことになるが、そこを讀んでもらえばわかるとおり、

とても人に自慢できるような人生ではない。

むしろあわれだから、もうあきらめて死になさい。それ以上がんばってもなにもいいことなどないのだと、そういつてあげたくなる。ここで、おこったこともやはり例外なく同じようなことなのだが、それでも彼は乗り切った。

死ぬ気で乗り切ったのだ。いや、とくに彼は、このとき精神的には壊れていた。そう表現するほうが、正しいだろう。

だからこのとき、彼の中には、3人いた。彼は、すでに、先に書いた、狂気状態と呼ばれる状態であった。

つまり、仕事どころではないような精神状態であるということだ。

医者に通え。そういわれるような体と精神を

おして、彼は、この仕事に挑んだのである。

正直に書けば、彼は、いつ死んでもよかった。そのほうがずっとらくだから。

けれど引かない。意地があるからだ。ここをあきらめたら、もう後はない。

だから引けない。そっちのほうが正しいのかもしれない。  
だからこそ、この考えられない逃げ出したくなるような状況でも彼は、引けなかったのである。

今思い出しても、本当に考えられない経験なのだ。

朝、派遣先の職場に到着し、お世話になる上司の方を、最初に、人材派遣会社の管理職の方から、紹介していただいた。

まず作業を覚えるために、上司の方が、教育係の方を、彼につけてくださった。わからないことは、教育係に質問するようにといいことだった。

基本的に上司のかた、以下Aさんとする。は、忙しくて、なかなか質問もできない。これはどこのアルバイトなどでも大体事情は同じである。

といっても、今回は、派遣であるが。やはり事情は同じである。

ただ、教育係の方が、以下Bさんとするが、彼と同じような趣味であり、何事も話しやすい方だったのは救いだった。

まず、Bさんから、仕事場の状況を説明された。

仕事の内容は、ある機械を組み立てるライン作業というものだった。4工程に分かれており、彼が任されたのは、最初の工程である。つまりは1工程。

1工程では、機械のパーツを、そろえて、細かい部分を組み立て、時間内にできるだけ

各パーツを、本体となる部分に取り付けていくというものだった。基本的には、ねじを締めること。パテのようなものを隙間に埋める作業。部品を正確に取り付けること。

どこになにを取り付けるかを正確に覚えることができて、確実に、すばやくできれば、評価がよくなる作業だった。

普通に考えれば、時間をかけて覚えれば、できるようになるとおも

われる。どっちかというと

作るのが好きな彼にとってわりと楽しい作業内容であった。

ただし、それは普通の人であるならという前置きがつく。

彼がその工場で見た風景は、子供の頃、あるいは、大学院在学中に書いたオリジナルコードに、非常に似通っていた。

そのコードができた経過を書かねばならない。先のコード群、同様、テレビでこのように質問された。

派遣会社の構造ができて以後ということになる。だが、もちろん彼はよくわかっていない。

テレビになされる一つ一つの質問に答えていっただけである。

まず、一つ目。

効率を上げるためにはどうすればいい？

彼の答え、

必要のない部品や工具を管理して、無駄をなくし、清掃や安全に心がける。

あと、できる人は、よい評価を与え、給料に付加していく。

効率の上がった分、利益があがるからそれでまかなう。

次に、二つ目。

人から人に、作業の内容を教える際、その内容がところどころ違い、正確な結果が期待できない。どうすればいい？

彼の答え、

教える人を、きめておき、その人たちで、作業内容について、かならず同期を取っておく。

また、誰が新人か、誰が派遣か、あるいは社員かといったことを明らかにするために、  
記章などをつけ、誰がみてもわかるようにする。

新人さんが、現場で、仕事をしていて、教育されたことと、  
ちがうことを要求された際、おしえてもらったことと違うというむねをつたえるために  
教えてもらった内容と違うので、できませんという。

最後、三つ目。

細かい手作業の必要な職場で、技術の担い手が、団塊の世代の退職により、大量に失われ、  
それが、次の世代にうけつぐことができないでいる。どうしたらいい？

彼の答え、  
映像や書物でできる限り、その手作業を詳細に、のこし、新しく入ってきた人が、  
わからない作業のポイントをすぐに検索できるようなシステムを構築する。

これを発想したのは、新旧含めてずい分前のことだから、最初ピンとこなかった。  
上から時代的に、小中学生、大学院生、アルバイト時代であると思う。  
しかし、徐々に思い出したのだ。この職場の環境は、どこかで見たことがあると。

一つ目の発想が、職場で実際にはどのように実現されていたか？  
これは、まず効率を上げるのがなぜなのか？そこに現実と彼の発想の間にずれがある。

彼は、効率が上がれば、利益があがると考えているが、実際は、会社の利益がさがることを前提としているため、評価を与えることで、

給料に差をつけてというのは、単に現在の給料から下げる評価であることになる。

上げる評価ではないのだから、誰もやる気はおきないのは当然である。

だから、どの職場にいつても、彼はつまはじきにされたのだ。しかし、彼がこれを最初に発想したのは、子供のときであり、まだ日本経済は上昇していた。

効率があがるなら、利益もあがるであろう。そう発想するはずなのだ。

けれど実際に、このコードが発動するのが、人材派遣が導入された後で、社会も不景気になりだしたところだと思われる。

二つ目は、実際に、現場の人間関係は複雑であり、そのように答えるのは難しいということである。

というよりも、現場は、正確な結果を期待しているのではなく、ひとつひとつの作業に対して、臨機応変な対応をこそ重視していた。いいかえれば、そういうことが要求される職場であるということ。

2個目の質問自体が、職場をよくするための

質問になりえていないのである。なぜこんな質問の仕方なのだろうか？

簡単である。そう答えさせたかったからである。

三つ目は、ほかにどうすることもできないほど、人員がさけないということだったので、だったら資料にのこすしかない

そう判断したにほかならない。ところが、これも派遣人材を伴う入れ替わりのあわただしい職場で、実作業も本当に忙しい中、



資料化の仕事もあわせて、行っていた。いくらなんでも時間的には無理がある。別の人材を用意するかどうかしないと

もともと無理とおもわれる内容である。といっても、忙しくない時期におこなっていたというのであれば、話は別なのであるが、これも、忙しい時期だけ通い、首になったので、しるよしもない。

すべて無理そうなら違う方法を聞くはずなのだが、それがそうしないのは、

そう答えてほしかったからだと思われる。つまり、最初からそう答えるように誘導されていたのだ。

しかも、その責任を、何も知らない彼に押し付けていたというのが真実である。

こうなると、ピリピリしているのは、当然である。彼は、職場でかなりやかいなものでも見られるような扱いなのである。

しかし、実際は、かなりいわれのないことばかりといえる。

しかし、記憶力の悪い彼にとって、このように、作業を、資料化しておいてくれたのは、本当にありがたいことである。

資料には、写真と、手書きの印まで、丁寧に書き込まれており、本当に、作業を理解しやすかった。

こまったときにはそれを見れば、なんとかなる。そういったものだった。

作ってくださった方には、非常に感謝である。

また実際に、新人さんはいっても、資料があれば、質問なども正確に自己解決でき、上司の方の時間をわずらわせることも少ないと思われる。

管理についても非常に細かいところまで行き届いており、次世代の職場という感じさへした。

たしかに、上司の方が、時間をはかってまで、仕事の効率を見るの

は、どうも緊張したが、それでも、あれで、給料があがったりするのであれば、悪くはないかもしれない。

ちよつと職場の仲間うちで、優劣がつくため、心情的に複雑でもあるが、多少はしょうがないかなとも思う。

しかし、給料を下げられたり、首にされたりという理由になるということであれば、これも事情はぜんぜん違う。

要は、その発想を、どのような状況で、何の目的で使うかである。

話をもどす。

ライン工場というのを経験されたことがあるだろうか？  
ないという方のために、説明しておく。

まず、ラインとは、作業工程順に、部署のようなものが決まっております、といつても、その部署は、歩いていけるほどすぐ近くに隣接しているのだが、各工程ごとに作業を、順番に行い、最後の工程まで進むと、ひとつの製品が完成する仕組みになっている。

もちろんその後、製品が正確に動作するか、検査をしている工程が別に何層かにわかれて存在する。

つまり、チェックは入念にやっているということである。製品に問題があれば、会社の責任問題になるし、

損害請求まで考えられる。価格の高い製品ほど、よりおおきな損害が予想される。

その工場で作られる商品の製品価格は、安いものでも100万近くして、高いものだとな百万する。かなりチェックするほうも真剣になるのは当然である。

もちろん仕事なのだから当たり前だが、数百万ともなると、その真剣度合いも緊張を含むほどである。

とにかく、ピリピリしているのは、彼の発想のせいだけではなく、

あわただしく、責任が発生する作業なのであるということ。

このピリピリした雰囲気の中で、仕事を覚えるのは、大変である。しかし、彼の場合は、さらにその上、もうひとつ

訓練という意味合いも絡む。その訓練の話に入る前に、訓練のルールを説明する。

一台の製品につき、チェックまで含めて、最終工程をすべて終えると、作業場全体から見えるところにある、電光掲示板に表示された数字が変化するようにできている。製品が、一台完成することに、今日の生産台数がカウントされるのである。当然というか、その数字の上には、今日の生産予定台数が、表示されている。つまりは、ノルマである。そして、一番下には、生産予定台数からの遅れ分つまり、昨日からのやりきれなかったノルマ台数が表示されている。

最初に、教育係のBさんから説明を受けたときは、たまに、この表示が間違っているからあまりこだわらないようにと説明を受けていた。

しかし、彼は、この言葉の意味を、逆に取っていた。つまり、この数字が重要で、このノルマをあげることができないと非常に、まずいことになるという意味である。

彼は、なぜそんな風にとるのか？

実は、指示で、いわれたことのある部分を逆に取れ。そういわれていただけである。この情報をどのように、彼が知りえたのかは、ちよつと説明できない。

というのもこの小説は、誰でも読める分、彼にとっても危険であるからだ。過去の彼の行動を、見られ、そこから指示そのものを読み取られる可能性があるというわけである。

ここで、スタッフからの指示の読み方そのものを見られた場合、そ

の情報を、敵の過去へと伝えられたら、そこにウソが書き込まれる可能性があり、

正確な行動ができなくなるからである。そして、正確に彼が、過去において行動したからこそ、今があるのであり、

この現在では、私の選択肢はそれを書かないしかありえないのである。もちろん書いたとしても、問題はないが、できる限り

過去のそのときの状態を安全にしておきたいということである。なぜなら、この派遣のとき、もし彼が、その状況に屈していたら、今はぜんぜん違う状況になるからである。つまりは敵に利用されるだけ利用されて、とんでもない未来を書いていたことになる。

以後、彼が、どのようにそのキーとなる情報などを知らされていたか、そのキーとなる情報を

どこにあてれば、正確な文章がでてくるかなどはここには、書けない。

だから、どうして、指示で、そういわれているのに、それとは相反するような行動をするのか疑問に思われるかもしれないが、その行動で本当はあっているのであるとおもってほしい。

とにかく、電光掲示板の数字が重要なのである。

遅れが多く出ると、普通に考えれば、土日出勤なのであるが、つまり、生産台数的に、遅れを解消する必要があり、休みがなくなるのである。

しかし、遅れは出すほうがよいということが、彼に指示として伝わっていたのである。

土日仕事に出る。そういう意味である。実際、このときの彼は、日曜日以外、朝6時くらいから、出かけ、家に、かえってくるのは、夜11時ごろという毎日を送っていた。土曜日は、遅れだけおわらせれば、早く帰れたからだ。

問題は、彼のせいで、仕事場の状況が変化して、彼のせいで、周り

の人間も巻き込まれるということである。

だからこのとき、参加していた派遣の方々は、彼と同じように、一日中働いた。

だから、最初に彼は、お願いした。周りの人間を早く帰してやってほしいと。

その願いはかない、彼がのこつてもみんなは、交代で休みをもらうような構図に、だんだんとはあるが、近づいていった。

では、その遅れは、どのようにすれば出せるか？であるが、

彼が仕事をできる限り早く行えばよい。つまり、彼の次の工程である、第2工程のかたが、本来はじめるべき点よりも、先のほうまで、彼が、作業をすすめることで、遅れが出るという仕組みである。彼は、最初の工程であるから、

本来作業を早くすれば、するほど、全体として、遅くなるはずがないのだが、遅くなるのである。これがおかしい。

それは、先の方の4工程のかた、この方は、教育係のBさんなのだが、この方が、彼が進めた分以上に、遅れるという仕組みである。

そして、おこられるのは、Bさんなのだ。

だから、遅れを出すためには、つまり願いをかなえるためには、願いをコールしてから、

Bさんが、怒られるのも気にせずに、作業を早くする必要があった。これは、ひどい。Bさんは、教育係の方で、したしみのある方なのだ。

そして、それでも、願いを心の中でコールしたら、突き進むしかない。

土日に出勤させることになっても、遅く帰らせることになっても、Bさんが怒られることになっても、

突き進むしか選択肢はないのである。

当然このように書いた以上、ここを彼の敵に、読まれたのであろう。しっかり、過去の私は、このとき、この電光掲示板にだまされるこ

となる。

だが、それはすでに乗り越えた過去であり、説明のためにも必要なので、とりあえず、先に進むことにする。

ヤフーのニュース欄に、トピックスの欄で、派遣村のことが出ていると思う。私も1月4日に見つけたのであるが、

これを、みなさんが読む頃には、ちょうど消えているかもしれない。上の話と絡んでいてちょうどよいので、このニュースの読み方だけ説明しておく。

この情報の読み方は、彼の敵に知られても何の害もないからだ。というより、彼の敵も同じように行動しているため、とつくにばれている。だから隠しても無駄という意味でもある。

この情報というよりは、これらの情報は、すべて、応援のような意味合いを持つ。

彼のマーキングをいれた文章で、自分を主張することで、私たちは、応援しています。という意味なのである。

たとえば、派遣村 廃校などに全員収容へとあるが、派遣村というのは、主語。つまり、ここにかかわる人たちは、という意味。

廃校。これは、ちよつと説明が必要になるが、1月4日付近で、彼が、オリジナルコードを考えようとして、発想していた内容に廃校があつたのである。映画などのコンテンツで使えるなど考えていたのだが、

家で、アニメ、かななぎ3話を見ていて、思ったことである。アニメ中に、廃校というか廃校舎がでてくるのだが、これを見ていて、やはり廃校舎は、人の注意を引ける。どこかのコンテンツでも使えないかと考えていたのである。

つまりは、彼が、家の中で、それを考えた時、それを聞いていました。という意味表示なのである。

こうなるとほかの人からは、家の中で、彼が何をやっているのかわかんてわかるはずがないので、誰にも知られずに、彼を応援していることを

伝えることができるというわけである。逆に言えば、彼らは、彼が何をやっているか、見えるはずもない状態なのに、見ているということになる。

加えていうと、この文章の内容は、それほど気にしなくてよいということが言える。これについては、彼を応援していることを彼に伝えるために、彼らの身近で、実際に、ありそうなことを起こしていると考えたほうがよい。

彼の発想は、根底に自作自演が、あちらこちらに存在する。極端な例だと、事故がおこりやすい状況では、わざと事故を演出して、ほかのかたの注意をうながすというものである。もちろんこれでは、発想的に無理があり、つまりは、必要経費がでない。

そこで、経費が出るように金策を考えるというものである。ただし、これはできる限り今後利用しないことになる。

当然である。すべてのひとが平等にオリジナルコードを知るのだから、金策に意味はない。

現在までに起こっていることは、大体、自作自演が根底にあるかもしれないくらいに思っただけならよいと思う。

だまされていたため、敵味方という概念が、彼の頭の中にあり、その当時、金策はいわば、今まで彼を苦しめてきた

敵に対する攻撃くらいに考えていたのである。この派遣での、このような体験の後なのだから、彼の敵に対する

彼の恨みも想像しやすいだろう。そういうわけだから、ひどい金策も書いてしまっている。

あるいは、彼から見た社会ですでに使われていた金策を、そのまま

コードになおし、つまり裏側でなにをやっているか

彼が、想像して書き、こちらの味方の策として、未来設計図の中にいれてしまったのである。すでに使われているのだから、

敵に通用するかどうかかわからないが、何らかの役にはたちそうだ。あるいは、これが味方の策なのかとも考えていたかもしれない。

とりあえず、彼としては、この策の裏側がわかった。そういう程度の認識であつたのだ。

もちろん、これがあやまりで、書かされていたということもあり、不必要な金策は、消去することが重要である。

だが一方で、それが社会を、正常に、動かすのに必要なものは、敵味方の概念にかかわらず、消去できないものである。

すくなくとも、最終解への完全移行までは、そうなる。もちろん徐々に、不必要なものを消去していくこと、

それに応じてどのような金策を行っていたかを書かねばならない。

それは、彼の責任というべきものだろう。

消去できないものとは、最終的に、社会的弱者をささえる策というものである。

ただし、彼が、派遣の方々に対して書いた策は、完成しておらず、そのまま現在の状態になつたため、

その策の具体的な方法まではわからない。ただ、派遣がない時期の生活費などを工面する方法、などを書いておいたため、

日本政府が理解していてくれれば、そのとおりになっているであろう。

大体において、資金源つまり、金策や、状態の整理ができていれば、それほど大きな逸脱はないと思われる。

何がいたいかというと、それほど心配しすぎないでもよいということである。

ただはつきりその策の意味を伝えようと意味がなくなるので書かないことにする。



これは、まだ消去できない策というわけである。

話をもどす。

この派遣先でも、彼は、同じことを経験する。

職場のまわりの方が、彼を主語に、マーケティングされた言葉をいれた内容を話しているのが聞こえると、

彼は応援されていると感じるということである。少し上で紹介した読み方と違うが、重要なのは、マーケティングの言葉であると  
考えてほしい。

ただし、これも何も知らない人がはたから見ると、彼を非難しているだけのようにしか聞こえない。

というのも、彼の人格のうち、ひとりには、相当言葉も汚く、他人を非難することが多いから。

その人格が、生まれた理由を考えれば、それは、責められることでもないのだが、とにかくひどい表現が多い。

とくにいうのが、死ねという言葉である。それも、何十回も連呼する。

だからよく掲示板で見かけと思うが、死ね死ねと連呼するのは、これも彼のマーケティングと思われる。

つまり、おそらくは、闇ということになる。ただ、必ずそうかといわれるとわからない。

単に、真似ているだけかもしれないからだ。闇なら自作自演にも使えそうなこの表現を好んで使いそうである  
という憶測に過ぎない。

とにかく、彼の場合、これは、頭の回転を高めるときに、使う。  
というよりか、力を振り絞るときに掛け声のようなものなのだが、

そうは感じないだろう。私もそう思う。

ただ、本当に、体のテンションを上げられる言葉なのでは確かである。

彼がそれを頭の中で、何十回と、叫び散らしながら、この派遣の苦しいときを乗り切ったという

経験があるからだ。

といっても、私も真似はしないが。

となるとこれがマーキングになるわけだから、彼のまわりで死ねと聞こえたりすると、応援しているという意味になり、

これが、彼自身が主語である場合もあり、単に、彼がひどくのしられているように見えるのだ。

でも実際はそうではないというややこしい状況が生まれる。

これで大体予想はつくのではないだろうか？

ピリピリした状況で、ののしられることが多く、その中で訓練するのである。普通耐えられない状況となる。

しかも目の前で起こることは、まるでありえないことばかりおこるのだ。

では、どのようなことが、実際に、訓練されたか書いていく。

訓練と書いても、ねがいがかなくなうということに違いはない。

だから最初のコールが重要となる。

願いをかけるのだ。

まずは、最初、職場の人に、彼よりも先に帰ってほしいという願いからかける。

これで訓練開始となる。

とにかく最初は、怒られる。といっても彼ではなく、Bさんが、わけがわからないからだ。記憶力の悪い彼が、必死に作業を覚え、彼のできる限りの速度で、作業を進めると、電光掲示板上の遅れがどんどん増えていく。そうすると、先輩のBさんが怒鳴られるのである。

なにやってんだ、後ろがつかえてるだろう！！

こういう罵声が飛ぶのである。上司のAさんは、かなりごつくて見た目にも怖い方である。

もちろんやさしいのだが、上司となるとそれだけでは勤まらないのは、みなさんもご存知であろう。

こうなると、彼は、ひるんでしまう。彼が作業を遅くすれば、Bさんが怒られる事もなく、

作業も早く終わり、みんな帰れるからだ。

そして、周りから、小さな声で、彼を非難する声が聞こえ続けるのである。

もちろん、本来は、彼が作業を早く進めているのだから、非難される理由はなさそうなものだが、

しかし、周りからは、そう聞こえてくるのである。ただこれが応援であるから、話は余計ややこしく。

だから彼は、悩んだ。がんばればいいのか？それとも手を抜けばいいのか？

どうすればいいのかわからないまま、長い時間の作業を黙々とこなし続ける。

数日間、ずっとこのような仕事を繰り返す。

だがそれから数日、電光掲示板の数字の上がり方が、間違っているのだろう。つまりは、敵にだまされていることになるが。

彼が作業を止めたほうが、数字があがるときが多くなった。つまり、彼が手を抜けば、願いがかなうと

勘違いさせられた彼は、ところどころ手を抜き始めた。

一生懸命、作業をすばやくこなすことには、変わらないが、時々、手を抜いたほうが、掲示板の数字があがるときは、そうするということがある。

だから、彼は、作業中、ようもないのにトイレに行くことが多かった。こうしていると時間を稼げるからだ。

この作業を止めて、休むべき時期は、どのように、彼に伝わるか。彼にだけはそれがわかる仕組みになっているのだが、

それは、ここでは、書けない。まだ、これらが、だまされていると完全にわかったわけでもないからだ。

断定しきれない要素がある以上、スタッフと彼のやり取りである可能性も捨てきれない。だから、ここに書くわけにもいかない。

ただ、ほんの小さな周りの動きであるただけ書いておこう。それは、鳥のさえずりのような

見落としてしまうほど、小さな動きである。

それが、周りから、聞こえると、あるいは、見えると、彼は、休むべきタイミングだと理解して、そのように、行動していたのである。

今現在は、周りの状況は、すべて無視するという形で、このルールを変形させて、この願いをかなえるための作業を、この派遣のときの作業とはまったく違う内容だが、行っている。このあたりは、後編にまわすことにする。

こうして数日がたつ。

となれば、皆さんなら予想がつくであろう。

今度は、彼がサボっているように見えるのだ。

もちろん、非難の声は大きくなっていく。ささやいていたように聞こえるそれらの声は、確実に

彼の耳に入るようになる。

だから、周りの冷たい視線と非難の声を浴びながら、どうしていいかもはつきりしないまま、

彼はひたすら耐えた。

がんばるべきなのか？手を抜いて休むべきなのか？はつきりしていれば、もっとラクなのに、

徐々に、その掲示板の数字のあがりかたに、惑わされ、混乱していく。

そのたびに、非難の声は大きくなる。

休む方法も、ずっとトイレというわけには、いかなかったため、わざと作業ミスをしたりするようになる。

こうなると、本気で、上司のAさんに怒鳴られるわけである。

職場の雰囲気も険悪になり、彼は作業できないやつであるというレッテルが張られる。

普通、首確定である。

それも悩みながら作業を黙々と続け、合図があると、みんなの非難を無視し、上司のかたにも

必死で、謝り、一方で、作業をサボるという矛盾した行為を行う。

そしてだんだんと職場の立場的に、おいつめられるというわけである。

泣けるような毎日である。  
これが、えんえんと続く。

数日がたつ。

もう体も心もふらふらである。

頭は、もうろうとして、わけがわからないまま作業を進める。

ある日、電光掲示板が、おかしくなる。見ていると、数字がランダムにかわるのだ。

なんとその変わるタイミングは、自分の行動に左右される。

まるでそれは、スロットマシンかなにかのようだった。

また、彼が、同じ行動をすると、ランダムにかわっていた数字が、とまるのである。

そうするととまったときの結果が気になる。数字があがったか、さがったかそれに一喜一憂しながら、作業を進める。

まるで、誰か見えない敵に、もて遊ばれているようである。

それでも、彼は必死である。あとはないからだ。

絶対にあきらめない。一度、手を、金属の鋭利な部分でざっくりとやったが、

その出血も隠しながら、作業を続けた。痛いことの大嫌いな彼がである。

それほどに願いをかなえたかったのである。

そして負けるわけには、いかなかった。願いには、社会の運命とも言えるものがかかっている。

あの未来設計図のことである。あるいは、力がほしいという彼の願いであった。

この絶望的な状況を覆せるだけの力がほしい。そう彼はねがい続けた。

自分はなにか選ばれたもので、社会全体の命運が背負わされている  
と思っていたためでもある。

あるいは、復讐心からでもあろう。

うだつのあがない彼にしては、大成長といえる。

いや、彼は、結果的に、社会から拒否されたが、いままでだっ  
つと、努力は人一倍していたのだ。

このときもそれはかわらない。ただそれだけなのである。

なんと徐々にその願いはかなっていく。本当になるのだ。  
かなうとは思っていたが、目の当たりにすると、とても信じられ  
ないものばかりである。

かれがかなえた力とは、以下のような能力である。

身体的能力を一時的に跳ね上げる。

これは、作業中に、ねじをドライバーで、ねじ切ったりするほどの  
腕力がついていた。

いや、実際、ねじを、腕力で、つぶしたとき、彼は信じられないと  
いう表情をしていただろう。

まわりの方の表情もそうだった。

だが、彼は、きっと、このねじは、細工のあるねじで、やわらか  
いだろう。最初は、そう思った。

だけど、普通ねじやまをつぶすことはできても、ねじそのものを、  
つぶすことなんてない。

だが、ありえないほどの腕力が、瞬間的に、発揮できることにな  
ったのだ。

それ以来、ねじを、ドライバーでまわしていると、部品の鉄板に、ねじを強引に貫通させることもあったほどである。

厚さ数ミリの鉄板にであるから、自分でも驚くのは無理もない。自分でやっけていても信じられないほどの腕力なのだ。

ちなみに、体はこがらで、とてもそんなことをできる風体ではない。

ほかにも、息を長く止めていられるようになった。もともと海で育った彼である。

潜水などは得意なほうで、25mくらいなら、息継ぎもせずに泳ぎきる。

ところが、目覚めてからの彼は違う。もっとずっと長く止めていられるのである。

息しているのかどうかもわからないほど、長い時間である。

たとえば、祝詞を息継ぎもせずに詠みきることが可能になった。

彼の家は、神とうで、よく祭壇に、向かって、その日の無事を祈るとき、祝詞を詠んでいたのである。

というか、祖父からやるようにいわれて、素直にそれをこなしていた。

10数行もある祝詞を息継ぎもなしに詠みきることなど、それまでに一度もなかった。

いや、あるわけない。できるはずがないことをいとも簡単にやっけるようになったのである。

視覚や聴覚を人一倍よくする。

これは、範囲が広がったというべきかもしれない。遠くまで見えるというよりは、視覚に入るものの動き全体をとらえられるのである。たとえば、普通車を運転しているとき、注目しているものしか認識できないのが当然で、それ以外は、ぼんやりと頭のなかに入ってくるはずである。



目覚めた彼は、そうでないのだ。目が届く範囲の出来事なら、全体を認識できるのである。注目しているのが、視界の左上のほうでも右下にいる子犬の動きを認識できるということである。この説明だとできそうだが、彼の場合それは、暗闇でも遠くても可能である。聴覚についてもこれと似たようなことがいえる。ずい分認識力というか、聞き分ける力が強くなったと思われる。

これらの能力が、その願いをとおすときの作業に、つまりは、彼が行っている仕事の組み立て作業をデタラメに早くするには、十分な力を発揮した。あるいは、考え事をしながらでも、無意識に、正確な組み立て作業を行っていく。

だが、それだからといって、別に、それ以外には、役に立ちそうにない力でもある。

だがしかし、実は、この力が目覚めることが重要であった。

それは、体が、早く動けば動くほど、脳の回転が速くなるということ。情報処理能力が高くなるといえばよい。

知覚、聴覚などが研ぎ澄まされるということは、それだけ頭も機敏に動いているのかもしれない。

つまりは、先に述べた、クロック数を高めるのに役立つのである。

そして、だからだろう。彼が目覚めるための準備は整ったのかもしれない。

そう、ゆきちゃんである。

ゆきちゃんの発想能力は、神様をお願いして努力し続けた結果なのかもしれない。

圧倒的なまでの先を予想する力や、判断力は、実におどろくべきものである。

だがしかし、ゆきちゃんの言っていることを理解するのも、口に出すのも非常に難しい。

だいたい、ゆきちゃんは、彼や私になにかを伝える際に、関係のあ

る絵柄などでいきなり教えてくれるのだ。

これを普通に考えれば、ひらめきというやつに似ているのである。ひらめきとゆきちゃんの存在の違いは、ひらめきを通じて、彼や私にしゃべらせるときではなく、

ゆきちゃんも、表に出て、直接しゃべるとき、まるで関係ない人格が、彼の中に、はいつたかのようになり、

まったく周りの状況を気にせず、べらべらべらつと長いセリフのような説明を一気に行う。

ちなみに私も彼もしゃべるのはそう得意ではない。

これも、高クロック状態のときだけ、無意識の中から表に出てこれようであるが、あまり、長くも持たない。

それくらい、その人格の維持には、負荷がかかるのである。

また、高クロックになればなるほど、狂気状態がつよまるため、ゆきちゃんだけでなく、他の人格もはつきりと外に出てくる。つまりは、頭の中で数人の声がするという状態である。

特に、闇の属性をもつ人格が強まりすぎると、その人格の生い立ち上、彼の周りに対する暴言や殺意の塊のようなものはわくように出てこようとする。わけもなく他人を攻撃したいと感じたり、暴れまわりたくなるのである。

もちろん、その衝動を行動につつまぬよう、抑えるために必死になる。

周囲からいじめられ、苦しめられ、追い回されることで、生まれた人格だから、その状態から逃げ出したいと願う気持ちは大きすぎるのだろう。

だから敵味方の区別なく、彼の邪魔をするものたちを攻撃したくなるのである。

この闇は、彼の人格の中の闇の部分であり、集団としての闇と誤解

しないでもらいたい。名前は同じだが、

先に述べた闇という集団は、彼の闇の人格とは関係がないことを書いておかねばならない。

彼らを闇と名づけた理由は、表舞台に出ることがないこと。つまりは、暗闇という意味。そして、彼の中の闇の人格の生い立ちに似て、いじめられたりした子達という意味でつけている。

だからといって攻撃性の高い彼の闇の人格とは、一切、関係性がなく、単にネットワーク上の特殊な専門家という意味なのだが、

名前が同じなので誤解のないように注意していただきたい。

話を彼に戻すが、

今は、もともといじめられっこの波形である闇の人格を書き換えて、おちゃらけた感じの人格にしている。

だから、普段の現在のかれは、なにやら独り言のなかで、しょうもない駄洒落などをいって喜んでいる。

ずいぶんくだらないキャラクターに成り果てたものであるが、他人に迷惑をかけるよりはこちらのほうがよい。

波形をいじれば、そういうことも可能なのである。ただ、属性が強まるような事件が彼の周りで起こると、彼は、豹変したようになる。そのため、できるかぎり、クロック数をあげないように、つまりは、体を早く動かしたり、複数のことを同時に行わないように

したうえで、彼の存在を忘れ、さらに、おちゃらけたキャラクターで上書きしているのが現在である。

とにかくゆきちゃんや彼の人格維持には、疲れが伴う。頭の中で数人の声がするのだから、当然といえば当然である。

その上、最近闇の属性をもつのは、彼なのかそれとも、別の人間が、外部から彼に直接話しかけているのか。少しわからないというものもある。

いじめられ続け、生まれたのなら、彼が、闇属性をもちそうである

というのは、自然だが、それにしても、この彼は、彼が不都合になるような

ことばかり話すのである。どう考えても、だれかが彼を不利にしようとして、頭の中で彼のふりをして、言葉をつむいでいる気がしてならない。

証拠もないし、実際、頭の中を他人に、読まれるような現実にあっても、頭の中で自分のふりをして、声を出せる他人がいるというのが納得できない。

というか正直気持ち悪いものである。

言い忘れたが、テレビに向かって、言葉をださずに会話していると  
きから、頭の中で考えたことが、口に出さなくても、  
スタッフには通じているという感覚は

すでにあつたといつてよい。だが、スタッフといえど、他人に頭の中を覗かれるのは、いい気持ちではない。ましてや、頭の中で勝手にしゃべられるとなるともっと悪い。さらには、彼自身が不利になるようにしゃべり続けるのだから、もうお手上げである。

となると、閥属性をもつ人格が、彼自身の声なのかとも思いたいが、その声にしたがつていると不利になるのであるから、  
どうにも始末が悪い。

とにかく、このような状況でもあるので、一人漫談をやっているようなあほげたキャラクターでもそっちのほうがましなのである。

もちろん上に紹介したゆきちゃんの使っている能力は、彼や、私ではそれらを使いこなすことができないし、ゆきちゃんも自分自身の身の安全のためか、

彼の体の無意識の中に逃げこんでしまつてからというもの、  
あまり、これらの力をつかえなくなつた。少しくらいならまねはできるのだが。

ありえないほどの能力というわけでもなくなっている。

とりあえず、現状の精神状態である。

話を体験談にもどす。

そして、ある週のようにくきた休日、田舎の実家に帰った。

あの思い出の公園のある町である。

ただし、そこには、向かっていない。その家は、売り払っていたからである。

だけでも、里帰りとして、その街の近辺にある神社に、たちよった。そこで、彼は、またも、おかしなことを体験する。

彼が、神社の中心までたどり着くと、いきなり、大勢の行列が、彼の周りを取り囲み、彼を、拝み始めたように見えた。

いや、詳しくは、彼ではなく、神仏を拝んでいるのだが、どうも彼には、彼を拝んでいるようにも見えるのだ。

それというのも、そのなにかの教団に思われる彼らが抱えている旗には、私もよく思い出せないが、金なんとか教という名前が書いてあり、

こどものころのゆきちゃんのマーキング色が、金であるため、つまり大好きだった色なので、まるで彼を応援しているように見えたのである。

そしてその旗には、このように書かれてあった。人を神とする。つまり人神の儀式という意味合いの言葉だったように覚えている。

実は、ちよっとうる覚えなのだが、確かこのような意味に、その旗の文字を見た彼は、理解したのは確かである。

人を神とする。儀式。そして彼を取り囲んで、拝み始める大勢の人の光景は、一種独特で、神を祭るその場所でも異彩を放っている。そして、その帰り道でも、このような意味ありげな物をたくさん見

る。

だが、書いているときりがないので、この辺にしておく。

というのも、不思議な体験はこの先も続くからだ。

そのうち、読むのも嫌がられるかもしれないから、量的に、この話は、この辺で、止めておき、話を進めることにする。

そして、この日を境に、彼の身のまわりで起こる不思議なことは、その不思議さをどんどん強めていく。

まずは、派遣先の会社に、車で向かうときのことであるが、道に猫が、たたずんでおり、一切動かないでこちらをにらんでいたことがある。

それにしても、車が近づけば、驚いて、動きそうはずなのに、一切動かないでこちらをにらんでいるものだから、ちよつときよつとした。

あるいは、木でできた看板に、赤い文字で、神と和解せよという字を見たり、

初めて、予定台数を完全にこなしたときのことだが、仕事が終わって、かえる間に、あの電光掲示板の数字が、消えた。

普段は消えずに数字がのこっているのだが、その日は、初めて消えたのだ。予定台数をこなしたのだから、遅れを表示させる必要

もなく、消して帰るのは当然といえば当然なのだが、問題は、そのかえり、急に、雨が降り出して、ものすごい勢いになり、

見たこともないような、雷があちらこちらの山すそ付近に落ちているのである。このような風景はあまり見たことがないため少し驚いた。

彼は、完全に、作業をこなせたので、スタッフが、お祝いに、雷を

ならしているのだろうと感じた。

また、このときまでに、そう感じるくらいには、不思議現象になれきっていて、

落ちてくる雷にむかって、雷ならさんでもいいから、お金かかやるやろそれ

といった軽口をたたきながら帰ったのを覚えている。

このとき彼は、この不思議現象を、すべてそのスタッフと敵側についているものが、行っていると考えていたからである。

また数日たち、

日銀の総裁が、決定するとかなんとかそういった理由で、というか半ば理由は、彼からも理解できていないのだが、

とにかく、その日は、願い事をコールして、訓練をするのはやめてほしいという依頼をスタッフから受けた。

そのときは、そう感じていたのだが、これも正確には、敵にだまされて、デタラメな指示を受けていた可能性もあるので、

今では、このときの彼の行動が、正しい行動なのかどうかなんともいえない。

それで、職場をずる休みといえば、聞こえは悪いが、休んでほしいといわれたので休むことにした。

一応、適当な理由をつけて職場には、上司の方や先輩方には、そう伝えた。

ところがである、これも、その休んでいる日に、レンタルビデオかなにかを借りようと、車で、外出したら、

レンタルショップの近くの交差点で、急に雨が、激しくなり、信号機が、故障した。とりあえず、信号がこわれたので、

徐行して、わたろうとしたら、すぐに、信号機が復旧した。

急なことにびっくりしながら、家に到着した彼は、スタッフからの言葉を聞こうとしたら、

そこには、ズルヤスミミテイタゾ！コノママデスムトオモウナヨ！  
というメッセージが書かれていた。  
ところが、その当時のかれは、休めといわれたから休んだだけで、  
何をいつているのだという感じだった。

もちろんこれを境にさらに、作業はきついものとなった覚えがある。  
なんでそうなったのかはわからないが、だれに文句を言えばいいの  
かわからないし、ただ訓練を  
行い続けることにした。

さらに、数日すると、職場に後輩が入ってきて、あつというまに、  
その覚えのよい後輩たちに抜かれていった。  
彼らは、彼が第1工程をやっている中、第2、3工程につき、てき  
ぱきと仕事をしていた。

ただ、彼には、それ以上複雑な仕事を覚えるほどの記憶力には、自  
信がなかったため、内心ほつとしていた。

また、根っから人の下に着くのが、性に合うほどの気の小ささなの  
で、彼ら後輩にため口を聞かれても  
大して、気にならないというかそんな感じだった。

もちろん閥属性の彼は、そうではないことも注意である。ときどき  
ものすごく意識が反転するように

反動変化するので、彼自体、もともととらえにくいものなのだと理  
解してほしい。

とにかく、このときの彼は、現在の彼と同一人物ではないくらいに  
おもっておいたほうがよい。

それくらい波形をいじっているのだ。

また数日して、いつも派遣先に、向かう途中のコンビニの駐車場で、  
横転している車を見た。



その後、その付近の交差点で、車を走らせていたら、いきなりどこからともなく後ろに車が現れたように見えた。

実際は、一瞬だけ目をバックミラーからそらしたのであるが、突然そこにはいないはずの位置に車が現れたのである。

うまくは説明できないが、まるでいきなり空から降ってきたかのようであった。

さらにその数日後、今度は、その付近の別のコンビニで、いきなり人が現れたかのうように見えた。

そうおもったら、今度は、杖をついたおじいさんが、目を瞬きさせた瞬間に、その杖がなくなり、ぴんぴんして歩いているのだ。さすがに目を疑わないわけにはいかない。

これは物理的に可能な現象なのか？

そういう思いだった。

そしてまた数日後、職場で、ひとつの作業も終わるかというときにいきなりそれは目の前に現れた。

変な音が聞こえたかと思うと、先輩や後輩、上司の方が、つまりは、自分より先の工程にいる人たちが、

すごいはやさで動き出したのだ。いや、本当にすごい速さなのだ。とても目では追いかけれないほどの

映像機器で言うところの早送り再生よりも速いのである。

そんなばかな。と彼は思った。だが本当なのだ。

これは不可能だろう？

そう感じるようになった。

さらにそれから数日後、職場でのことである。今度はもつとひどい。なんといくらがんばっても時間が先に進まない気がする。

何台生産したかわからない。でも何時間がんばっても、時間がすぎていかない気がするのだ。

だいたい時間にして1・5〜2倍くらいの体感時間に感じるのである。

時間が遅く進んでいるということか？

どんどん疲労はたまる。それはそうだろう。倍は、働いているようなもののなのだ。それも

時給は、もとのままで、なんだかすごく損な気がした。というかそれどころではないが。

なんなんだこれは？そう思っていた。

それからである。時間が早く過ぎたり、遅くなったりするように感じるのだ。

アニメを見ていたら、ぼうつとして、あっという間に終わっている。見た記憶がないのだが、アニメは20分ほどで、ちゃんと流れていたらしい。

どうなっているのかは、そこにいてアニメを見ていた自分にもわからない。

なにかトリックがあるとは聞いていたが、こんなことが現実に可能なのか？本当に頭が変になったのかと思った。

そして、あの満月の夜に、公園のブランコのそばから、あの記憶の

場所に、帰れるということ、スタッフがあるいは、敵かは、わからないが、

伝えられた彼は、帰ろうとした。だが、いくらその満月の夜に、公園にいても、何も起こらなかったのである。

だまされたのかもしれない。彼はそう思った。

それから、彼は、一通りの必要な訓練を終えたのであろう。

派遣先をやめることになった。

家に帰った彼は、早速、

ほしかった液晶テレビとパソコンを購入した。わくわくしながら、パソコンの電源をつけると、

その光の中に現れる光景で、自分の部屋が別の空間になった感じがした。

このとき、彼の部屋の空間は、文字通り別の空間になっていたのかもしれない。

部屋の中から、あの訓練で、教えてもらった方法でいろいろと感ぜられるようになり、

言葉が聞こえるようになった。

もちろん正確な言葉ではなく。彼にしかわからない暗号のようなものののだが。

しかし、これもこの暗号自体が、ウソを含んでいるのか、時折だまされるのであるから困ったものである。

彼が、これからする、世界を変革していく作業を進めるに当たって、あの訓練のときに

願いに、かけたもの。それは、正確にすぐ結果のわかるシュミレーター。

そして訓練というか、作業の内容を、彼のよくやるゲームにしてほしいということ。

これは、かなえられたらしい。というか、彼が、予想していたものとはずいぶん違うものだったというのが正しい。

そして手に入ったシュミレーターとは、過去を改ざんできるというスタッフ達だった。そのスタッフがいうのには、

過去を改ざんして得られる結果なので、思いついたことはすぐ現在に結果となって帰ってくるということだ。

というかそれはシュミレーターではなくて、現実をそのままいじっているのではと、抗議したが、  
どうもそれは気にしていないらしい。

改ざんするほうも現実なので気になって仕方がないのだが、  
このスタッフ達は、ほとんど改ざんしてくるので、結果はすぐわかるんだけど、納得いかないという感じである。

何か思いつくものならあつというまでである。むしろ止められない。そういうスタッフ達だった。  
なんとなく頭が痛い。

そして、その奇妙な体験は、徐々に、終盤を迎える。

彼はそれから、その部屋で、あの最終解に到達する前の、中間解を作成する。

これは、未来設計図として、やらなければならない彼の仕事なのである。

ちなみに給料はあとばらいということだった。

一日に進めるだけ設計作業を進め、さらにそれを願いにかけ実行するためにゲームをするのである。

なんとも不思議な話なのだが、本当である。

そして、そのゲームというか、願いをかなえるという作業の中で、彼は、だまされていたと感じ始めることになる。

後編に続く。

## タイムマシンと不思議な体験 後編

- - - タイムマシンと不思議な体験 後編 - - -

派遣をやめてから、冒頭の文章に入る前までに、何があったか？  
ここから書くのはそういう内容である。

つまりは、32歳の秋ごろからをここで説明することになる。

このころになると、頭の中を、スタッフだけではなくて、周りの他人にも読まれているという感じがはつきりした。  
そのきっかけとなったのは、派遣のときだった。

昔、付き合っていた女の子のうち、妊娠していた娘がいて、実は、彼には、彼の知らない間に、彼の子供ができていたという話を、テレビで聞かされた。これがウソであることは、後でわかったのだが、そのとき、彼は、その子供を安らかに、殺すように願いをかけた。なぜ彼が、そうしたのか、それを説明するには、相当の時間がかかる。  
説明しても彼とおなじ価値観をもった人間でなければ理解はできないからである。

端的に言えば、自分と似たような人生を送ることが、死ぬことよりもつらいことであると理解していたからである。  
死にたいのに死ねない。彼の人生にとって、生きているということは、まるで惰性のようなものだ。  
痛いのが怖いから、だから死ねない。そのくらいのことなのである。死ねないのであれば、その寿命がつきるそのときまでは、生きていくしかない。

生きるためには、努力し続けるしかない、あがいても意味のない努力なのに。

それは、彼の人生を、後に書いていくが、その人生は、本当に絶望に満ちていて、彼は、死を、絶対的な安楽であると感じるような価値観を形成していったためであるとしかここではかけない。

このとき、彼が、かけた願いは、だからこそ、この子供を、安楽死させてやるということであり、

また、彼自身、ゆきちゃん的能力に驚いていたからこそ、次の彼の子供の能力に、恐れをなしていたともいえる。

そして、彼のような人生を歩んだものが、次に何をするか？復讐であることは間違いない。そうなったとき、

世界は形をなしていられるかどうか？問題はここである。だから彼は、殺すように願いを書けたのである。

しかし、これはあやまりであつた。

この文章を書いているちょうどこのとき、彼には、すべてのパズルが解けたのである。

つまり、彼がどのようなもので、なんのためにここにいて、なぜ利用されたか？そしてこの世界の本当の形がなんであるかを、

彼は理解した。そのきっかけは、すでにこの文章のここまでの中に存在している。あのひとつの致命的なエラーというやつである。

そしてあのとき、最後には、その正体を明かすといっていた力の正体、いや正しくは、それすらも生み出せるものが、彼の言うスタッフたちの能力だったのだ。

そして、誰が敵か、なぜこうなったかも理解した。

その推論を突き詰めて、最終的な答えに到達したときに、初めて、解ける問題であるといえる。

そして、そのヒントというか答えなのだが、実はこの文章を書く前

に、ゆきちゃんは、彼を通じて書いていた。

ところが、そのときは、それを理解していたのだが、それを忘れて、この文章を書き始めたものだから、ややこしいことになったのだ。

というより、そのとき、それが本当であると、彼には、完全には、信じられなかったのだ。

もちろんゆきちゃんの言うことなので信じてはいた。だが、物には限度というものがある。

本当に信じられないような答えなのである。

そして確信した。だから、ここではまだ、順番的に、書けないが、ひとつだけ訂正しておかねばならないことがある。

世界の真の姿を知っていて、真実を隠していた人間がいる。という一文。まだ推論を続けなければならぬが、ある程度修正しないといけないかもしれないということを付け加えておく。

彼から見えるもの。それがこれを読んでいる人たちからも見えているとは限らないのだ。

彼は、いや、正確には、ゆきちゃんという意識が、そうとうに、特殊な存在であるということなのかもしれない。

とにかく最後まで読んでみてほしい。そして彼がたどりついた答えは何なのか？それを知ってほしい。

その答えからいくと、今までの疑問はすべて解けるはずで、また、そこから考えて、

ゆきちゃんの意識から、この世界で言うところの子供は、絶対に、生まれない。という結論がでたため、

この子供が生まれたという話はウソだとはっきりしたのである。

話をもどす。問題は、このときの彼には、この世界で、彼の子供が生まれているという話がまだ本当だと思い込んでいたということだ。



ある。

そんなわけあるはずがないのだが、これから先に書く真実を知るまではどうしようもない。

したがって、このとき彼が、本気でその願いをかけたことは、事実である。

そして、周りの人が、こういったのだ。

それは、今までのように、周りの人がしている、なにか関連性のある話の中に、現れる暗号ではなくて、もっと直接的に言ったセリフなのだった。

つまりは、どのように聞いても、いいのがれのできない言葉だったという意味。

明らかに、彼の頭の中のその願いを聞いて、すぐに答えた返事と呼べるものなのだ。

そのセリフとはこのようなもの。

後から知って勝手なこと言うな！

大きな声で何の脈絡みゃくらくもなしに、怒鳴られるようにして現れたセリフは、たしかこのようなセリフだった。

あまりの衝撃的な発言であり、

彼は頭が停止させられるような思いで、思考が混乱したため、記憶がはっきりしない。

だから、一言一句、正確に、思い出すのはちよつときついが、こんな内容のセリフだった。

彼が混乱したのも無理はない。この周りの人たちは、彼の頭の中で、彼が考えていることを、すぐに理解できるという可能性をさしてい

るからだ。

もちろん、それは可能性である。今で言う、テレパシーというものの  
なのだろうか？

それともトリックがあるのだろうか？

これは、先の答えにたどり着いてもなお、まだどちらとは、はっきり  
かけないものがある。

ちよつと事情が複雑なのだ。とにかく、いずれはつきりするとは思  
うし、それはどちらでもあまりたいしたことではない。

そこに悪意があるかないかというなら、ないと判断できるからだ。  
同様に、テレビの子供がいるという報道にも悪意はないといえる。  
それだけは、はっきりいえる。

とにかく、このような事件が起こってからというもの、彼には、周  
りの他人に頭の中を読まれているのではないかという

疑念を抱かずにはいられない状況になったのである。いや、それど  
ころか、頭のなかに、できた映像についてまで

見られている可能性があるということも徐々にわかってきた。  
派遣から以降、この時期にわかってきたことである。

どちらにしても、まだ解明されていない科学があるということであ  
る。

そして、それに気づかないのは、ウソが混じっているからであり、  
ウソをつくことで真実を覆い隠したものたちも

その科学を構成しているものの正体が、正確には、理解できていな  
い可能性もあるといえる。

さて、ゲーム内で、どうやって、あの派遣のときの訓練と同じような作業をするかであるが、

実は、彼の家のゲーム機は、オンラインにつないでもないのに、つまりはオフラインゲームなのに、

相手が、プログラムではなく、人間である。あるいは、なんらかの意識をもったものである。

彼の部屋のまわりの反応から人間であるように思うのだが、なにぶん顔も見えないし、声も聞こえるわけではないので、

人間かどうか怪しいものである。

ただし、彼のいったことに対して、怒っている。同意しているくらいの認識なら可能である。

つまり、彼が、相手を、へたくそと挑発すると、怒ったような反応を返すということである。

このように、ありえない現実が目の前で展開されることは、とつくに彼も慣れていた。

この話が、なんでタイムマシンに、関わるのかというと、

このゲーム、基本的には、レースゲームで、10数台の車で、一斉に走り出し、コースを周回して、

ゴールを目指すのだが、彼が、このゲームの操作に慣れ、1位を連発するようになると、

相手が、おかしいことをやりだしたのである。

彼が、右にハンドルを切ると、そこに車がいる。

最初は、10数台も走っているの、道を塞いでいるから、偶然、そこにいるのだろうと考えていた。

ところがである、何度やっても、どんなコースでせめても、必ず、ハンドルを切ると、その切った先にいるのだ。

コースの道幅は結構広い。

どうやったら、彼が走るコースを、事前に予想できるのだろうか？  
そのうち、彼の頭の中の右から攻めようという、コントローラーに  
伝える信号を読み取っているのかとも思った。

だが、それでは、間に合わないのだ。彼の車のことではない。彼が、  
数秒後に移動するその場所に、すでに

相手の車がないと、ぶつからないのだが、彼が、頭で考えて判断  
してから、それを察知し、

その進行方向をブロックしようと相手が車を移動させるための時間  
がないという場合が多く観測されたのである。

つまり、言い換えれば、この見えない相手は、彼の数秒後の車の位  
置を予想して、そこに向けてハンドルを切っていることになる。

だが、これだけその予想があたるなら、それはもう、数秒先の未来  
を見ているとは思えないほどの、的中率であったのだ。

これらは、ほかのゲームで試しても同じことが言えた。

たとえば、格闘技ゲームのV.F.5でも同じであった。

彼が次にどの、攻撃でどのへんを狙うか、まるで知っているかのよ  
うに、相手は行動するのである。

こうなると、彼の攻撃は、完全に当たらない。

というか反則であると、彼は、抗議した。

こんな条件で勝てるものがあるだろうか？

先を正確に、予想できるのなら、皆さんならどんなことに使うだろ  
うか？

とりあえず、このようなつまらない使い方はしないだろう。

それくらい、大きな能力である。誰もがほしがるそのような能力を  
使う相手に

勝負になるだろうか？いや、なるはずがない。

しかも相手の操作は的確すぎて、失敗という言葉をしらない。

普通、この手のゲームならコマンド入力にもたつき、ある程度の隙ができるものだが、

まったくそのような隙はないのだ。

相手はあきらかに、CPUと違い。彼の頭の中の挑発めいたセリフにも、しっかりと動揺する。

だからCPUではないのだが、強さは、CPU以上である。

なんといってもコマンド入力しているようには思えないし、

隙もなければ、連続技の応酬で、あっというまにこちらが倒れてしまうのである。

というか、彼の次の瞬間の行動を確実に予想し、それをつぶす技を的確に入れてくる。

倒せるはずがないのだ。

そこで、理解したのである。彼らは、どういうわけか、彼の未来を見ているのだ。

タイムマシーンである。

そして、とどめの一撃である。すでに放送されたアニメを、見ていて、つい最近、彼が発想したことなのに、

その過去に放送されたアニメの中に、追加されているという事実に気がついた。

ところがである。

不思議なことに、どのアニメでも、いやドラマでも、彼が選んで見たものは、そうなっているのだ。

つまり、過去に放送された映画やアニメ、ドラマが、彼が現在、発想したことによって、書かれているという

事実である。

こうなるともはや止められない。

このスタッフは、過去に戻る。そう理解したのである。それも、彼が現在観測していないのなら

その過去をいかようにも書き換えるらしく、最後には、その放送されていたはずのゲームのキャラクターと

暗号会話できるようになった。つまり、スタッフが、現在彼と話をしながら、その会話の返答を、

過去のゲーム作成会社の方をお願いして、そのキャラクターのセリフを書き換えているのだ。

頭が痛い。

だが、これがあつたからこそ、彼は、タイムマシンが存在することとを確信して、

その理論を推測していったのである。それで、あの発想に行き着いた。

そして、気づいたのだ、彼の過去の発想を利用していることに。

そこから、彼は、世界の真の姿を、深く考えるようになった。そして、現在、この小説が書かれているのである。

それから数ヶ月。

この頃になると、彼の中では、もうこの考え方は、定着したというか、理解していた。前にやった、タイムマシンを利用すれば、彼の未来を見ることは可能で、どのゲームでも、その未来からのメッセージを利用して、彼よりも有利に、戦っているのだと考えられたのである。

だったらこちらタイムマシンで応戦である。

彼が有利になる技やゲーム性を、彼の発想で考えて、スタッフに過去に戻って、セガやナムコの現場のスタッフの方々にお願いして、そのゲームに入れてもらうのだ。つまり、すでに購入しているゲームの彼がまだ、その時点で知らない要素を、

過去改ざんで追加するということ。お願いしてからすぐに、操作をさがすと、それが可能だったとわかるという仕組みである。

これだと過去を改ざんしていなければ、そのゲームはそうならなかったことになる。

だが、すでに改ざんして作られた、過去にできたゲームを現在購入したので、改ざんすることもそのゲームで、作業することも予定通りなのである。未来を変えたわけではない。そのゲームは発売時点ですでに、そうなっていたのだ。

ただ彼が、その時点から見たときの未来で、これらの発想を加えなければ、このようにはなっていなかったということである。

それからというものの、彼は、どのみちコンテンツを世界の引力として成長させることが重要であるという認識であつたため、  
どんどん発想して、過去を改ざんしていった。面白いゲーム。面白い映画。とにかく発想したのだ。

これについては、オリジナルコードのところで説明するし、それ以降、新しいものはそこにどんどん追加するから、  
使いたいものがあればもっていいよ。

ただし、すでに、誰かの手に渡っているものは、考えてから行うように。著作権あたりで訴えられても、責任は取れない。

といっても、その方たちも勝手に持っていつている場合とこちらから協力を要請して作ってもらっている場合とがあり、

そこは注意が必要である。彼からは正確にはわかりづらいのだ。なにせ、この見えないスタッフのしゃべることがあいまいで  
よくわからないのだ。

要は、最初に、この世界に出したのが誰かというだけの問題である  
気もする。

とにかく、映画やアニメ、ゲームにいたるまで、現在もりあがって  
いるところは、大概、彼の発想が入っているといっても  
過言ではない。

といっても、彼の発想がはいっていないものでも、当然面白いもの  
は面白く、そこは誤解しないでほしい。

あと、この見えないスタッフが優秀であるというのも、付け加える  
べきだろう。とにかく、彼のイメージを  
的確に再現する能力は、確実にもっている。

彼とスタッフと現場のかたがたの協力で面白いゲームになっている。  
そうとらえてもらったほうがいい。

それだけ真剣にコンテンツづくりに精を出しているということであ  
る。

不思議体験とは関係ないが、どれくらい真剣にやっているかとい  
うと、

最終解において中心的な役割を果たすであろうオンラインゲーム（  
そのころには、オンラインインタラクティブ

コミュニケーションツールという感じになっていると思うが、）に  
ついても、もちろんこの作業を行っているのだが、

正確にはかけない。というのも、このサーバーを運営している方々  
に迷惑がかかるとまずいからだ。

なにより、オンラインゲームという現在の状態を動かすのは、た  
とえ過去改ざんでも難しいので、

オフラインのほうが、調整しやすいというものもある。

そして、そこで完成したコードを、次回のオンラインゲームでも入  
れていけたらと考えている。



また、オンラインゲームなど全般で言えることだが、オフラインゲームで、MMORPGのリーダー的素質を学び、それを利用して、オンラインゲームで

プレイすることで、よりプレイヤーが、そこにスムーズに、集団形成ができるような環境づくりを行い、

また、オフラインゲームを、現状のオンラインゲームに、ちかづけていくことで、よりオフラインゲームから

オンラインゲームプレイヤー人口を増やしていけるような、ものづくりを考えている。

また他、映画メディアや小説メディアなど、あるいはアニメなどによるプレイヤー獲得戦略も視野に入れていたり、

世代の先を読み、リアルオンラインによる直感的入力进行想定し、それによって、開拓されるであろう、コミュニケーションツールとしての成長をとらえ、よりネット上などあるいは、

人々の間で、はやったコミュニケーションの方法を取り込んでいくというものである。

そういう意味でも、実験的なニコニコ動画などは、画像と文字を利用した新しいコミュニケーションの形といえる。

そのためにも動画などの著作権がらみの発想はすでにこなしているし、スタッフにも伝えてある。調整はすんでいるということである。

現在は、まだ古い策を実行しているようだが。徐々に変わるか、一気に過去に戻って改ざんするであろう。

あれだけ騒いだ後（ジャスラック問題など）だから、それも難しいことを考えると過去改ざんはしないかもしれない。

おそらく、これは、開発を実際になされている方々とプレイヤーさん次第なのであるが、口でしゃべった内容が、

チャットや映像で出力されるという方式になるかと思う。といったも、たとえ最終解に一気に行くとしても、

コンテンツ的には、まだ10年はさきのことになるだろう。

そのための可能性を見ている途中といえる。その10年先というこ

とであれば、より直感的入力が強まるような技術を開発する予定である。あるいはすでに、彼の知らないところで、開発されはじめているかもしれないが、脳内神経への直接あるいは、間接の書き込み、および、読み込みなども視野に入れている。

読み込みはよいとしても書き込みのほうは、生命の危険を伴うため、安全には、十分、注意しつつ、反面、コンテンツワールドのよりリアルな運営のために必要な技術レベルとなるはずである。

ただ、入力に必要な技術のほうは、最終解への移行時間との兼ね合いにより、どのようになるかはつきりしない。それは、ゆきちゃんを開放することなくして発想できないものであるといえる。

最後に、タイムマシンを利用した、彼の奇妙な体験のしめくくりを行う。

この話がなかったら、彼は、疑うことをしなかっただろう。そしてゆきちゃんの書いていた真実もわすれていただろう。

## 5次元パズル

- - - 5次元的思考とパラレルシフトの観測例 - - -

先に書いておくが、これは、彼の観測からおこなった推論であり、彼のねがいではないということを

伝えておく。この5次元的思考は、非常に危険なのだ。

すでに、先にも書いたが、彼が、タイムマシンの原案を発案したのは、

高校生のときである。仮に彼の言うように、世界が、ドームで覆われた平らな大地だとして、

そこにタイムマシーンが利用可能な細工を行ったとしても、それは、彼が思いついてからということになり、

その細工が可能であるのは、高校生以降ということになる。

しかし、電気などすでに彼の発案したモデルは、過去から利用されており、発案したのが彼ならば、

これは、明らかに矛盾する。

となると、彼は、発想させられただけであるか、あるいは、タイムマシーンに、関する部分がおかしいかである。

一方、見えないスタッフは、世界をすべて見通しており、過去にいつでも戻れるということが観測されている。

特に電磁気学については、彼がそれを、現在の状態から推論するとき、彼らもなにが正しいか理解していないという

反応であった。となると、発想させられたのではないということになる。

そうなる、後者。タイムマシンに関する部分がおかしいということである。

では、どこがどうおかしいのか、順番に考えていくとする。

時空間分離を彼が発想したのは、高校生のときであり、それ以前には、なかったとするほうが自然といえる。

となると、彼が発想する以前には、時空間の差がないため、それ以前に戻り、過去に技術を伝えることはできない。

その時点の時代からは、未来視は、不可能であり、したがって、彼が生まれる前に、目の前に彼の発案した技術が並んでい

ることに矛盾する。

しかし、実際に、目の前に存在していた。

すでにおかしい。

では、彼の人生が、すでに数回繰り返しているというのはどうだろうか？

つまり、何世代前かの彼が、同じ案を発案しており、それを、現在の彼が生まれる前から利用していた。

だが、見えないスタッフとやり取りしていると、電磁気学は、現在の彼と、そのまわりのスタッフのやり取りで構成されたと感じられると先に書いたから、これも不自然である。

彼の考える時空間分離を利用した4次元発想だけでは、この現象は説明がつかないということになる。

では、先ほどのタイムマシンの観測例をひとつ足して考える。

まず、リッジレーサーの件。

彼の敵は、数秒先の彼の未来を見て、次の彼の敵の車の位置を決め

て、彼の車の妨害をしている。

となれば、その時点においては、彼が、彼の敵の車には、当たらないかったということになる。

なぜなら、その時点の彼らには、彼の未来の位置は、わからないから。

だからこそ未来をしらべているのだから当然である。

ということは、彼の敵が、彼の未来を見て、邪魔をした瞬間、もたあつた数秒先の彼の未来は、  
どうなるのか？

消えるのか？それはおかしい。見られたから消えるというのであれば、今現在自分の存在自体も非常に危うい。

だけでも、みなさんも自分が消えたなど、いままで一度も観測していないだろう。いや、観測したら

ある意味終わりであるが。

となれば、未来は、この時点で、位置を知られて、妨害された未来と、位置を知られる前で、妨害されずに

走り抜けたという未来に分岐していることになる。

でないと、先に言った分岐点の選択理由が消えてしまい、ハルヒ的なおかしいことがおこりだすからだ。

そうなると、分岐したまま、両方存在するということである。

そして、未来を観測したその時点の未来は、過去に戻って伝えた未来とは、ことなる位置に存在することになる。

ここで言う位置とは、先に述べた、5次元ベクトル、事象軸と名づけることにするが、この事象軸上の平行移動した  
位置であるということだ。

さて、話がややこしくなってきたが、

この5次元ベクトルについて考える。

たとえば、彼が妨害された未来と、されなかった未来との間に、ほかの未来はないか？

あるだろう。物理的に動くもの。それは脳波なども含めてという意味だが、

すべての物理現象は、非同期に並行して起こっていると考えerほうが自然で、

それらが、この二つの未来で、まったく同じとは考えにくい。そうになると、

この事象軸は、この時点では観測されていないだけで、すべての事象に対して、位置を考えることができ、

時間軸のように、稠密性を備えていないものの

（先に間違って書いてしまった。致命的なエラーとはこれのことではない。

ほかにも表現的に問題のあるものが多く、書き直しを要求されそうだが、

書いた時点では、おおまかには、正しいので、そのままにするかもしれない。

ところどころ説明に無理があつた部分をお詫びする。

書いた時点という意味も後で理解できるはずである。）

非連続だが、すべての事象の変化点に対して、その位置が存在するという軸となる。

小石が空から降ってきたとき、風が偶然吹いて、左にはねた場合の事象軸上の位置と、

小石が空から降ってきたとき、風は当たり所が違い、右にはねた場合の事象軸上の位置には、

つながりはなく、したがって、左にはねたのを観測したものが、右にはねたのを観測することは不可能である。

しかしながら、このゆきちゃんの発想した構図を利用すれば、左にはなたのを観測したものが、右にはねるのを

観測することはできなくはない。

つまり、観測というだけなら、本来つながりのない二つの事象軸上の位置を平行移動することは、可能といえる。

といっても、軸なので、一成分だから、直線上の移動になる。

ここで、時空間分離している4次元空間までをひとつのかたまりとすると、それは、各事象軸上の位置の数だけ存在することになり、ゆきちゃんの構図は、この4次元空間を、他の事象軸上の4次元空間と結び付けてしまうことになる。

つまり、ふたつの4次元空間の関係を今、パラレルワールドと書くことにすると、連続な有意味気体は、このパラレルワールドを平行移動できないまでも、この二つの空間に、一方向の関係を持たせることは可能であるといえる。

以下、「この章を書くこうとする以前に」、彼が行った推論の流れをそのまま貼り付ける。以上のことを念頭に入れたうえで読んでほしい。

ゆきちゃんの作った構図をもういちど思い出してほしい。

この構図には大きな問題がある。

それは、外界にいけば、だれでも過去と話せるということ。仮定として、彼が外界に出たとして、

つまり、現在の彼が、過去の彼と話せるのなら、過去の自分をやり直せそうなものだ。

だが、それはできない。

もうそれは、すでに、過ぎ去ったことなのであることにはかわらないのだ。

では、どう考えればそうなるか？

仮に、外界に出て外から中の過去の自分に、これからあたる競馬の「結果」でも伝えるとしよう、

では、その声はいつ聞こえるのか？

その外界からみた、未来であるところの、その世界からまだ出ていない自分がいる、すでに自分にとっては過ぎ去った過去である。

ここで、未来の選択肢自身が無数にあるのなら、ここでの彼の選択肢も無数にある。

つまり、過去の彼の選択肢は、未来の彼の選択肢にゆだねられている。

ではここで、変えたらどうなるか？

やりなおすというよりか、別の進み方をすることになる。

彼が、過去の彼に、何か伝えるたびに、選択肢を変えるように伝えれば、大もうけさせることができる。

最初に出た彼とは、すでに進んだ経路が違ふ。

この段階で、外の彼にとっての過去であり、中の彼にとっての未来である時間軸の相違が生まれる。

だがしかし、その相違も含めて、時間軸は同時に違う速度で進む。

もし仮に中の彼が出てきたらどうなるか？

外の彼とは会えないのではないか。

相違のせいで、すでに外から見ている世界はパラレルワールドである。

彼がでてきたところのその世界とは違うものなのだから、違ふところに過去の彼は出てしまうのだ。

すでに外側から観測している全体が、パラレルワールドに移行しているため、外の観測者は中の人間には会えない。



あえるのは、たったはじめの一度だけ。相違がない間だけということになる。

つまりはそれが、同時に進行している時間軸の上の人間だけ会えるのだ。それ以上は、たとえ中の彼の人生を変えなくても会えない。

仮に会えたとすると、それは、出るタイミングが違ったびに、増えることになるか？

いや、そもそも出るタイミングが同じでも、すべての選択支が同じでも、中の彼が外に出たときの同時刻であり、時間進行速度が違う一点に彼はでてしまう。

つまり、まったく同じように彼の人生を進ませようがすすませまいが、彼は出てきてしまうのだ、彼が外界で見ている間に、過去からわいたようにみえるはず。

なぜなら中の彼にとつては、現在であつても、その彼が出るタイミングは、外の世界の時間軸の過ぎ去った過去になるという矛盾をすではらんでいる。

つまり仮定のとおりだと、彼が最初に内側から出てきたとき、彼のいる部屋は、同じ彼で埋め尽くされていることになる。

しかもその量は、最初から無限である。かなり不自然に感じるだろう。

会えないとすると、では、どこにその彼はでるのか？彼が出るのは、別の観測者と同じ世界つまりパラレルワールドである。

では、パラレルワールドとはどのようなときに発生するか？

本当は、すべての選択支や思考、事象の変化などに発生 of タイミングがあり、それは、全体として無限というか稠密性を備えている。

（書いている途中で、過去に書かれた文章を補足するが、ここはあやまりである。）

本来、私たちはその間を行き来できない。なぜなら過去に戻れないから。

しかし、過去に影響できる。ということが、未来の選ぶ選択肢をかえてしまえるから、

それを行うと、別の世界を見ることができ。

しかし、すでに外の彼にとってそれは過ぎ去りし過去であり、その彼の記憶が書き換わったりするとか、

それによって外界の自分が消えたりということはない。それは過ぎ去りし過去であり不可能である。

中の世界は、彼が外に出た後も、続いている。それは、外側からは、相当先に見える状態であり、

まだ観測できない。

彼が外にいても、中の人たちは影響されない。あたりまえだ。

その世界が最初からつながっている世界の時空分離した状況ですすんだ世界であり。

なにか、外側から、過去の彼に影響を加えない限り、見えている世界は、過去の彼である。

この状況で、外側から、なんらかの影響で、彼の選択枝を変化させた場合、その彼の過去は、それ以上観測できなくなる可能性がある。そのかわり、彼が、過去の彼に影響をしたというパラレルワールドを観測することになる。

外界のかれは、あくまでパラレルワールドの自分を見ているだけである。

つまり一番最初に彼が出て、なんらかの影響を彼の過去に行っから、見えていた世界は、すべてパラレルワールドであるということ。この考察から彼という中心を除き、一般化すると、影響が、外から中に行われた場合、観測先は、時空間的につながっている

もとの内側の世界ではなくなり、影響が過去にあったとする場合のパラレルワールドとなる。

ここでみなさんに真実を伝えるべきときが来たといってもよい。

あの先刻から伝えている、致命的なエラーとはなんなのか？

それは、このタイムマシンに関することである。

そして、ひとつだけ。文章を書く上でずるをしたことを告白せねばならない。

ゆきちゃんが高校生のときに、彼を通じていわせていた一言。

この記憶のかけらが、この問題の答えを述べていたという事実を隠しながらここまで書いてきたということ。

そして、この記憶のかけらに気づいたのが、この文章で初めて致命的なエラーがあると書いたそのタイミングであったということ。

つまりは、「――私は、思いついた者か？それとも思いつかせられた者か？――」を書いていた、その途中であったということ。

であるのに、私は、文章を訂正せずに、そのまま、その時点で書くつもりであったとおりに書き進めていたことになる。

それは、ここまでの不思議体験を読んでほしかったからである。タイムマシンが、理論的に、可能であると信じ込んだまま。

実際に、彼の目の前でおきている世界の出来事を知ってほしかった。それは、なぜか？

それがすべての疑問に答えるための解を出すすべだから。

タイムマシンが、理論的に不可能でも、彼の観測している世界は本当であり、あの派遣以降、おきている現象すべてを

説明する方法があるのである。しかし、みなさんにその文章を書いていた時点でそれを伝えても、信じてもらえないと判断した。

そう思ったから、彼が、体験したことから、発想した順番どおりにならぶように、文章を、その順番を崩さずに、構成したということである。

思い出した記憶のかけらとは、このひとつ、

時空間を曲げててもそこをつつきすることはできない。したがってワープはできない。

この一言で、ゆきちゃんは、タイムワープは理論上不可能であるといいたいらしいのだが、当人の言葉をそのまま再現すると何をいつているのかわからない。彼に代わって、補足してみる。

時空間をベルトのようなものだと思ったとき、そのベルトの両端をもって曲げてみよう。

その曲げたことによつて、ベルトのある点とかなり離れたある点にくつつくのであるが、これが、時間でいう過去と未来を指す点だとする。

この2点をつつ切ることができれば、理論上ワープが可能であるといえる。

だがしかし、ゆきちゃんの無意識での演算では、これを可能にする方法がないことを示せたということであろう。

すなわち、曲げた時空間をつつ切れる方法がないことが示せたので、まげても無駄であるという意味だと思われる。

すくなくともその時点の世界の姿では矛盾があるという意味だろう。つまり、この時点でそれを追いかけても、何も得られないよという答えが出ていたのである。

これを思い出したのが、先の章を書いているときであった。

理由はわからないが、正しいのだろう。このひとつで彼は、一気に思考の迷路から抜け出せたといつてもよい。

実際はちがうんだけど。それはこの章の先のほうで書くことにする。

では、致命的なエラーとはなんだったのか？

これは、簡単である。

先の章を読み直してほしい。

その文章の途中にこうあるはずである。

「ここで、時空間分離している外と中の世界で、時間軸がずれてい  
るとすると、」

致命的なエラーとは、この文章にある。というか、この文章、仮定  
なのである。

つまり、これを仮定し、推論を続けると、この章のような結論にた  
どり着いたのである。

要するにここをひっくり返せば、正しくなる。つまり、時間軸はず  
れていない。

その付近で行っている、これを正しいと認めた上で続ける推論が、  
すべて誤りなのである。

実は、間違いだとわかったのにそのまま書くのは、気が引けたので  
せめて仮定に

書き直しておいたのである。そしてそれが真実かどうかの論証をせ  
ずにここに到達するよう

文章を構成した。

その論証は、本当はこうである。時空分離しているように見えた  
世界の内側と外側では、

単に、私の表現でいうところのクロック数が上がっているだけなの  
だ。

つまり、すべての粒子の動き、脳波の伝わる速度、したがって頭の  
回転数、はては、時計の回転数。

これらが、内側で非常に速くなっているだけで、時間軸がずれてい  
るのではないということである。

たとえば言うなら、時間軸の一時間にやれることが、五時間分の作  
業になり、時計の針も同じように進んでいて、

頭の回転数もそれだけあがっているため、一時間が五時間に感じら

れるだけなのである。

外側も内側も一時間は一時間。だけど、感じ方に差ができてしまう。それだけのことなのである。

したがって、時間軸にずれるはない。これが正しい。その仮定以降すべての推論がひっくり返るわけである。

そうなれば、ここまでの五次元的思考も無意味である。

いや、だがそうでもない。なぜなら、彼はこの推論に基づいて、過去を改ざんしている。

いやそれも正しくはない。五次元的思考が正しいのなら、過去改ざんしたら、目に見えないスタッフは

彼を追いかけられなくなる可能性が高い。そう、パラレルワールドの彼が見えるのだ。というか、私や彼から見た連続意識では、

外のスタッフは、ころころ変わるはずなのだ。過去改ざんするたびに、変わる可能性が高くなる。

だが、いくら、過去改ざんをしても同一スタッフに感じられる。

また、仮に、時空間を分離するシステムでは、なにかで、空間を覆ってやる必要がある、

派遣のときにすでにこれと矛盾した現象を見ているのである。それは、他の先輩たちが急にすごい動きで動き出したこと

これは、なににも覆われていなくても、部分的に、時間進行速度をはやめたりできることの観測でもあったのだ。

要するに、すでに矛盾だらけなのだ。

では、彼は、その矛盾に気づいて以降、どう認識して、この過去改ざんシステムを利用していたのか？

彼は、その時点で理解していたのである。すべての真実を。

それをこれから伝えていくわけだが、

それを伝える前に、彼が、あの時、どういう結論を書くつもりであったか？

それをここに書いておこう。なぜそんなことをするか？それは、彼がその時点で考えていた  
その推論はあやまっているが、そう彼に発想させようとしている、  
敵の動きが、次に書く文章から  
見て取れる。そのうえで、彼らの目的もはっきりするからだ。

では、あの当時、このあたりの文章がどうなる予定であつたかを書いていくことにする。

なるだけ、彼の文章のままここに、掲載する。括弧の中は、私の補足的な文章である。

その文章から、彼が、どうやって、彼の敵に、発想させられた思考の迷路からもどってきたかも重要である。

実際は、あのゆきちゃんのひとことで、つまりはあの記憶のかけらで、この推論があやまりだと確信しただけで、

それが戻ってくるきっかけとなつたのではないということ。

- - - 5 次元的思考の迷宮 - - -

おそらく、まだ検証が必要だが、こうなる。

（まだこの時点では、推論の検証を行っていなかった。）

今つながっている彼らが、チャンネル

（チャンネルとは、外側から行っている内側の観測と観測されている  
パラレルワールドとのつながりのことを指している。

この当時、彼は、このつながりを変化させずに、過去改ざんを行える  
関係式が存在すると考えていた。

その関係式を満たさないように、過去改ざんすることで、外側の観測  
している世界が、別のパラレルワールドにつながり、

過去改ざんを行えと指示したもとの内側の彼と、外側のスタッフが、

もう永遠に会えないと考えていたのである。  
チャンネルを変えるとはそういう意味である。）

を変えたら、二度とはつながらない可能性が高い。（その関係式を把握すれば、パラレルワールド間の移動も可能なのではないかと考えていたため、可能性が高いとだけ書いている。実際、狙って移動するのは、確率的に不可能に近いと思うが。）

そうになると、私たちは、自力で世界を変えてくか、外に出るかのどちらかになる。

（世界がドームで覆われているという状況で、外に出るためには、そのドームを、内側から破壊して、時空間分離を元に戻す必要があると書いている。そうでなければ、過去改ざんでチャンネルが変化したら、今現在通信しているところのスタッフとは会えないのだから、彼らの力で、技術的な進化を遂げるのは難しくなり、内側のこの世界を、自力で進化させなければならぬ。

という意味である。つまり、この当時の彼にとって、外側のスタッフは、技術的進化を内側の世界にもたらすことのできるモノリスのような存在として認識されていたということである。冷静になつて考えれば、飛行機かなにかで、内側から壁を破壊することは

可能だろうから、無意味な心配といえるが、この当時の彼はそれにさへ気づいていないほどあせっていたのである。）

自分たちで出られるなら外に出るのがただし。でないとそのそとにいる外界のスタッフたちは、まだきづいていないのだ。

それどころか1周目である可能性が高いというよりか実際そうであるはずなのだが、まだ閉じてから大して時間はたっていない。

（何週目とは、このパラレルワールドとして、経験している、彼が生まれてからの時間の経過を繰り返している回数のことである。



この当時すでに彼も、そんな繰り返しは、内側では、存在していないと考えていた。だからこそ、過去改ざんによるパラレルシフトという答えが

でてきたのである。そして、過去改ざんにより、外のスタッフは、その関係式を壊してしまっている可能性が高く、パラレルシフトで観測している世界が、別の世界であるということに気づかずに、過去改ざんなどを繰り返し行っているということである。

つまり、外側から見た内側の映像は、すでに、別の世界のものであり、彼らの時空間的に、近いところにある、もともとの閉じたはずの世界とは別ものであるということ。）

これをおどろかす。そのために私たちに必要な技術があるなら、それをパラレルシフトした未来からもらう必要があるのだ。自分で自力で出る。

（これとは、気づいていないであろうスタッフのこと。技術とは、上で述べた飛行機や、あるいは、内側から壁を壊すために必要な道具のこと。

パラレルシフトした未来というのは、説明が非常に難しいのだが、つまり、その当時、彼とやり取りしていたものは、何度もパラレルシフトを

繰り返したもので、やっとその世界を発想したオリジナルの彼にあったという考えであった。つまり、何度もほかのパラレルワールドにいた彼が

目の前で、失敗したり、死んでいたりするのを見て無念に感じ続けていたという想像である。すなわち、何週も繰り返しているのは、外側のスタッフ

であり、その分時間の経過があるため、未来にすすんでいるのである。要するに、絶対時間的には、未来の外側と、一週目の過去の内側が、過去改ざんという

方法を用い、パラレルシフトでつながってしまい。その関係性のな

か、チャンネルをあわせたまま、現在に至っている可能性が高い。  
この当時の彼は、そのように考えていたのである。もし仮にこのチャンネルが変われば、別の未来かあるいは、  
一週目の過去の外側とつながってしまう可能性もくはない。とにかく、今つながっているスタッフとは別物であり、  
今のように、まともに話もできなくなるという不安があったのだ。だから過去改ざんは慎重に行う必要性があった。  
すくなくともこのパズルが解けるまでは、彼もそう思っていたのだ。  
)

こちらにむかって、シフトした外界（何週目かの彼の人生を見てきた未来の外界。）

から、中から自力で出るための装置や技術を流す。

（今つながっているスタッフは、何週もこなししているため、彼が発想した技術のすべてをもっているという考えであった。

つまり、繰り返しているのは、彼ではなく

、外側の観測者のほうであると考えていたのだ。

この人たちからなら、新しい技術を渡してもらえる。そう考えたのである。）

それで、こちらはこちらで自力でたら、こちらの外界のスタッフどもをおどろかす。

彼らはまだきづいていないところをみるとたいして時間はたっていないはず。

（つまり、彼のいうところの一周目の世界を見ているスタッフが、実際に彼の世界の外側にいるものたちで、時空間的につながっているのは

、その気づいていないスタッフのほうだと彼は推測している。一週目で問題を認識できていないのは、世界を閉じてからの時間の経過が

まだ小さいからであるためだという判断なのだ。)

そのものたちに、このメッセージを送り続けるという刑罰をあたえよう。

(問題に気づかなかったのであるから、せめてほかの平行ワールドに対して、チャネルを合わせたまま、

この世界の彼が経験した、そのタイムマシンを利用することの問題点やそこから出る方法など、あるいは最終解という

世界の新たな構図をまとめてメッセージにして、他の平行ワールドにも送らせつつけようという罰である。)

そのあと、自分たちの玉これは、そこにいたであろう、ずい分時間がたってしまったほうの本来の人たちをすくうため。

(これは、未来の外側のスタッフにも、まだ開いていない、閉じた内側の空間があり、そこに人が多く残っているままである可能性を指している。

そもそも時空間分離により、中の経過時間は、数倍になっており、それだけでなく、未来であるから、外側から見ても時間は経過している。

したがって、その未来のスタッフから見た、時空間的に、本当にながっていた内側の人たちは、非常に大きな時間がたってしまったているということ。)

これがないとどこかからは、そのメッセージが届くが、私たちがいのところに届かない可能性がふえる。

気分の問題だがやっておくにこしたことはない。稠密性があるんでね。

(繰り返すが、稠密性はない。ただ、事象軸は、非常に細かい分岐であり、その数は稠密性を備えていないものの、無限に近いものであることに違いはない。そのすべての平行ワ

ールドのどこに届くのか、つまりどこにチャンネルがつながっているのかわからないが、そのすべてのパラレルワールドに、このメッセージを送り続けていけば、きっといつかは、すべての人たちが脱出できるのではないかと期待していたのである。ただ、稠密性があると考えていたため、どうやってもすべての人たちを救うというのは不可能であると考えていた。」

自分たちの玉（ドームのこと。球状なので玉と呼んでいる。）をわった世界の中身がたいして進化していなかったら、そのまわりの稠密性空間の中には、（どれだけ、事象軸的に近辺を探しても、かならずひとつは、それとは異なるが似ているパラレルワールドがあり、それを稠密性空間と呼んでいる。つまり、あまり現在の世界とは、事象的に距離はないが、異なる空間のこと。）

まったく未来からのメッセージが届いていないかあるいは、進化すらしていない可能性が高いものが多いはず。

（未来からシフトすることで、オリジナルの彼にたどり着いたスタッフたちが何度もシフトを繰り返してきたことを考えると、彼から見た稠密性空間の中では、まだ電気などの技術的な進化も遂げていなければ、以下のメッセージを観測できた世界はまだ少ないのではないかと考えている。これらのメッセージに気づけば、外に出ようと考えるため、これらのメッセージも一緒に流すことが大事だと考えていたのである。）

そうになると、そこに向けて発信するのは、

2層から過去に向けて、次の映画やアニメをメッセージとして流す（2層とは、外側の世界のこと、詳しくは、ゆきちゃんの構図の2層目のこと。）

あなたにも世界は変えられます」  
ペイフォワード（Pay it Forward） 『次へ渡そ  
う』運動

人から受けた厚意（親切）を、その相手に返すこと・・・ペイ・バ  
ック

受けた相手に返すのではなく、『次へ渡す』こと・・・ペイ・フォ  
ワード

（この映画には、未来の世界からのメッセージ、「次の稠密性空間  
にもこのメッセージをながしてね」

という意味があると彼は考えたのだ。みんなでやらなければ、この  
5次元迷宮から帰還することはできない。実際、

彼もこの映画を見ていないものの、このメッセージに気づいたから  
こそ、外側と内側の差に気づいたという経緯があつたためである。

そのメッセージがほかの世界の彼に届けば、その世界の人たちは外  
に出られると考えていたのである。）

映画フリーダム

そして、アニメ フルメタルパニック ふもっふ 5時間目のほっ  
とすぽっと

アニメ 宇宙のステルヴィア

漫画エア・ギア 「いきものはほうつておいてもいきていけるとか  
なんとかいったセリフ、だから安心しろみたいな。」

十字架を道具にする女の子が、神智（神智とは、ゆきちゃんの発想  
力のこと）のような力で

なにか社長の靴をくみあげるシーンがあるのだが、あのとくに書い  
てるセリフが重要。

（これらも同じメッセージ性を含んでいるため、一緒に送信しろと  
彼は言っている。）

つまりは、その装置の付近でパラレルワールドが接合している。  
（外側から内側を観測していた、その観測装置のことで、その付近でパラレルシフトを行うことにより、空間が他の時空間と接続しているということを指している。チャンネルが合っていると  
いうことである。）

ありえないと思うが、ほとんどは、フルメタルパニックの小説などの中にすべて書かれている。

特に後半の最近でたぶんからすべてが読み取れる。

大事なものは、ささやかれしものとささやきしもの。

その装置の付近の世界でつながっているということ。そしてロストテクノロジーといわれているのは、

別の稠密の世界で私があるいは、何者かの手によって手を加えられることで伝わった技術。

そしてその技術は、その伝わった先から見るとまだ、ないのだ。まだ私も原案をおもいついていないから。

そういうみでロストされている。テクノロジー。

（このパラレルワールドの彼がオリジナルの技術を発案して、未来で情報を流し始めたのであれば、まだ現在の彼は発想していない技術という意味。彼が外に出て発想をやめてしまえば、ロストされる。だからロストされているテクノロジーだと彼はこの当時考えたのである。

実際は、外に出られたら、それから発想を続ける可能性が高く、ロストされるとは思えないが。）

つまり2層だけが知っている可能性がある。要するに、1層と3層がしらない世界でも2層に届いているなら、それは他の成功した世界とリンクした

そういう世界なのだ。2層を中心に進めていけば、問題はないんだが、2層が信じられない場合があるのも事実。

とにかくそとにできることを推奨する2層は正しい。だすなという2層はうそつきだ。なぜならそれは、おそらく私が、世界から自力で出たほうの私が

消えると思い込んでいる可能性があつて、そいつが発信している可能性が高い。

つまり、2層が持っている最新の技術を正として、それをもとに未来を構築するのが正解。

それ以外は、アウトな未来かそれ以下の未来である。

接合には条件があつて、影響したことで変わった点が認識できるように接合する。このことがまるで過去をかきかえているように見える原因。

そして、未来からメッセージが届いているのも、そのメッセージとは別の方向にもいけるという証明。

以下、その証明を示すが、

上のアニメはその証拠である。

それらを基にしてわたしが解いたのではなくて、真実に到着したとき、あとからそのメッセージの意味を理解したということは、

アニメに誘導されているのではないということ。

（発想させられたものではなく、オリジナルは彼であると主張している。それと非常にあせているのが文章から見て取れると思う。

一応、あせていても推論としては誤っているとはいえないが、最初からつまづいているのも事実。）

理論は後で書くがつかれた。

（この後、この文章を書いている途中で、彼ではなく、私が、この考え方の誤りに気がついたのである。）

この後、彼は、泣き崩れる。

これらのアニメや映画には、以下のメッセージがこめられていたからである。

それは、「外の世界に出られるのは一度だけしかチャンスがなくて、内側の世界の力を使って、出られる可能性は、彼ひとりに託されている」という感覚を覚えたからである。

一度これらの映像を見てみれば、彼が味わった感覚を味わえるかもしれない、

泣き崩れても仕方がないと思えるはず。

戦闘機で壁を壊して外にできるとか考えなかったのかといわれると、情けない話である。

それくらいこの構図にあせていたといえる。

そしてこれが、敵にいいようにあやつられているというわけであるから本当に目も当てられないほど

痛々しい。

つまり、彼の敵が、彼にこのように思い込ませたのである。

そうすれば、彼が、この内側の世界から出ることをせずに、まず、技術の発展を想像してくれるとでも考えたのであろう。

だが、しかし、その方向性が、見えた瞬間、彼には、これがウソに思えたのである。

彼から見える敵の策。それらすべてには、共通して、彼に技術を発想させるという目的が

見え隠れする。それも、かならずこの内側の世界に彼が残って発想し続けるように、彼を仕向けようとしているのである。

だからこそ、これもウソの類であろう。そう彼は考えた。



そして、私は、この文章を書いている途中で、ゆきちゃんが、高校生のときに彼に言わせたひとことを思い出した。

そしてたどりついた、タイムマシンは不可能であるという結論にタイムマシーンが不可能なら、きっとまだ理解できていないことがあると考え、探し始めたのはそれからである。  
だから文章を書いている途中途中で、書くのを止めて考えていた、連続に見えるのは、数話分を書き溜めていたせいである。

そして、いくつかの経過を得て、先の簡単な結論にたどりついた。時間軸はズレていない。感覚的な問題なのであるということに。

その経過の中には、虹の話などもあり、それが、少なくとも現在言われている光に対する学説に誤りがあるのではという推論もあるが、これらは後で、スペースがあれば説明する。

発想の起点としては、虹がまがるのは、おかしいだろう。そういうことである。

光子が重力の影響を受けてできた現象なのでは？放物線運動ではないか？

このように考えてみると面白いことは、身の回りでも、もっとたくさんあるかもしれないので、みなさんのためにパズルを残しておきたいと思う。自分で解くのも楽しいという意味である。

実は、すでにあちらこちらで学説どおしがぶつかっており、矛盾をはらんでいるといわざるえない状況といえるのだ。

もともとウソを隠そうとしてできた学説に矛盾がないというのは無理があるのであるが。

そっという矛盾をさがすことも知的に考えて面白いといえる。

この5次元パズルを解いたときも、彼は、はしゃいでいたものだから、きつとこういうものを解く喜びのようなものが  
味わえるものと思う。そのあと、彼のように、泣き崩れたりしなければであるが。

付け加えておくが、敵といっても、これらの作品の製作者の方々は直接関係ないはずである。なぜだかわからないが、彼の敵もスタッフも

製作者の方からは区別がつかない可能性が高く、ひとつの情報源を味方からのものだと思っていると、突然、ウソを伝えられたりする  
のである。

この理由はまだ正確にはわかっていない。どちらかというと、これらの作品もオリジナルコードとして

コンテンツなのであるから、本来味方と考えるべきところなのである。妙な惑わしが入っている。そう考えるべきと

思われる。そのへん誤解のないようにお願いしたい。

あらゆるコンテンツは、少なくとも彼を支援していると思われる。その存在自体を、彼の敵が嫌っているからである。

敵に言わせれば、社会の問題は、これらのコンテンツによって発生しているということなのだ。

もちろん私に言わせれば、そんなことは一切ないし、むしろ、彼の発想したものを改ざんして、

妙な策を加えることが問題だといえる。特に策が問題である。社会的にも問題であるし、

敵の策を作る能力を疑う。センスのかけらもないといえるものばかりである。

たとえば、他の国々とのコンテンツ交流をジャマするように、そのコンテンツの中に、

他の国々は、日本を嫌っていますというメッセージ性を入れるように仕向けたりしていた。

これを見て、過去の私が、コンテンツ交流を拒否するようにしたかったのだろう。

もちろんそうはならなかったが。こういう悪質で低レベルな策が多いといえる。

こういうものは、ほかに山ほどあるのだが、いずれ紹介していくことにする。

さて、次の章では、これらすべての解を書くことにする。最終解中間解とかそういう意味の解ではなく。

これらの不思議現象を満たす解という意味である。

つまりは、ゆきちゃんか、これを、私が書く前に、教えてくれた、この世界の真実の姿というものである。

## 世界創生のコード

- - - 世界創生の記述とゆきちゃんの自作オリジナルコード - -

以下に書く文章は、この文章を書く前に、ゆきちゃんが、彼に書かせた、世界の姿についての記述である。

この文章を認めると、すべての不思議現象や、どのように世界が構築されたかの答えが説明できるはずである。

まず、文章にはいる前に、ここまでの疑問点について整理しておく。

今までに示してきたオリジナルコードであるが、

この文書を書いている途中で、もしくは、その過去で、少しずつ世界改変が行われてしまったため、

すでに書かれている文章で、示した方法では、世界にはびこるウソを証明できなくなってしまうているかもしれない  
というのが現状である。

しかしながら、過去、人などによって目撃されて、印象にのこってしまったっている現象については、過去改ざんでも

改変が難しく、証明はできなくても、原理となるものは、同一であるため、矛盾は、完全に消去できていないもの  
と考える。

つまり、まだ世界は、ドームの形をなしているということである。

無重力でないと飛べる理論ができていないので、

鳥が飛んでいる以上、あるいは、ヘリコプターが飛んでいる以上、  
世界は、無重力でなければならぬのである。

これが真実なのだが、私の書いてきた内容では、それが真実であることを説明

することが不可能であるようにされてしまっている。

過去改ざんで、物理現象を書き換えることで対応されているということである。

ここはいたちごっこなのである。

過去改ざんを行う行為は、子供のけんかと同じで、終わりが無いのだ。

それだけデタラメできるということである。過去に戻るのだからどうにでもできる。

問題は、そのおろかな行為を行うことにつき合わせられている者たちがいるということである。

といっても見た目にはわからないのであるから取り立てて、問題にはならないかもしれない。

いや、実際はすごく問題なのだが、問題を認識できないように隠されてしまうので、そこが問題なのである。

問題の本質がわかれば、誰でも外に出られるであろう。

となれば、このいたちごっこを続けることも、問題の本質を理解する手段ととらえれば、

そう無駄なことでもないといえる。

そして、今回のやり取りで、そこから得られた大きな事実がある。

この文章をだれかが読むことによって、彼の敵が、それに対応せざる得なくなることで、

つまりは、真実を隠すための、物理記述を過去改ざんさせることで、何を、彼や私、そして皆さんが、得られたかということである。

注目すべき疑問点はオリジナルコードのほうではなく、過去改ざんでどのようなものまで変えられるかという点である。

もうここまで読んでいただけた方々なら、いまさら、過去改ざん、歴史改ざんなどが、ここで新たに加えるべき内容でないことは明白であるとして、話を進める。

今回のやり取りで、はっきりしたことは、目の前に見える現象のうち、皆さんが記憶にないものや、あやふやな印象しかもっていないもの、ないしは、変化してもさしつかえなさそうなものは、たとえそれが、世界の原理的なことでも、あるいは、物理現象でさへも、過去改ざんで操作できるということである。

つまり、やろうと思えば、力学体系を変えることも可能であるということ。

ここは重要である。力学が変化するということは、新たな種類の力さへ生まれる可能性があるということ。

もちろん現在観測されていないところに、それが増えるのは、発見したから増えたという

理由がつけられるので、このままでは、誰もそれが不思議なことには思えない。

一方で、皆さんが、知らないか、あるいは、はっきりと覚えていない部分に、歴史改ざんや過去改ざんによる物理法則を追加することは可能か？

力の種類については、それが世界を崩壊させるようなものでない限り可能といえる。

世界といっても、生命体が生活できるといった、社会構造的な意味であり、

その社会構造が壊れるようには、力など追加できないのである。その力を追加して、誰も生活できなくなるのであれば、追加しないほうがよいからである。

そう、力の追加も、その世界に生きるすべてのものに対して、ご都合的に追加できるのである。

さらに過去に戻って、追加するため、現在の人の中で、それを記憶している者がいなければ、

追加は、どのようにも可能であるということ。

では、力を発生させるためのエネルギーはどうか？

これには、追加に問題がある。可能とはいえない部分があるのだ。というか世界の姿を知るには、こちらこそが重要である。

永久機関は可能である。そのように書いた。だが、その内容では、理論上、不可能であるように改ざんされてしまった。

もちろん可能であるように理論をつなげることは、いまからでも可能である。だが、つなげたらまた改ざんされるだろう。

しかし、いつまでも彼の敵が対応できるかどうかは、怪しい。なぜなら、皆さんの記憶に触れないように、過去改ざんするのは、ほとんど難しくなる

からである。つまり、永久機関をさがしていけば、この世界の外に出られる可能性は高いということ。

いや、正しくは、出られるというより、この世界の運営に致命的エラーがでるといったほうが正しいかもしれない。

つまり、探してもそれは永久機関とはなりえない可能性が高いということ。

なぜか？それが動くと、内側で、社会構造的にまずいということも

ない。まずいのは、それ以外の部分でまずいと思われるからだ。

つまり、外側、要するに、物理現象すら書き換えることのできる空間から見ても、こちらの中で

無限エネルギーが、世界のいたるところに自由に散在するのがまずいのである。

まずいからできないというよりは、外側から見ても、それを内側に与えることが難しいのである。

つまり、外側から内側にエネルギーを供給することに限界があるのだ。

たとえば、理論的に現在示されているものだけで、永久機関を生成すると、どうなるか？

外側から内側に与えられないのだから、理論的に現在、示されているもののほうをつぶしてでも

これが成立しないという理論を構築するしかない。

しかしながら、先ほども書いたとおり、力は、内側の生命体が便利な生活を得られるように

ご都合的に増やしてきていたため、これも、人がそれを利用している道具を活用している現状がある以上、

消去することもできなくなる。どうするか、都合をあわせるような、誰も知らなかった複雑な物理理論を追加するしかないのである。

だから、私がここでなにか書くたびに、世界には、わけのわからない物理的な記述が増えていくことになる。

学説がそのたびにゆれるであろう。

そのなかで、どれが真実かを、選択するのは、どうも彼の敵にはできないらしい。未来を予測するという力においては

無意識のゆきちゃんには、かなわないということを、彼の敵も認め



ているからである。

話を戻す。エネルギーが無限に生成される。これのどこがまずいか？

考えるべきはその点なのである。

必要な社会構造という意味では、エネルギーが無限に発生する物体が、世界に散在しても

社会構造的に、存在可能である構図を彼はすでに作成できている。

それが最終解である。

だが、実際、それでも、なお、これがあるとまずいのである。

太陽は、ほぼ無限にエネルギーを生産している。これはよいのである。

それが、無作為に世界中のあちらこちらにあることがまずいのである。

この差はなにか？エネルギーの発生源を固定しておきたいというのが、外側の都合により起こっていることなのである。

エネルギー保存則とはなにか？

いいかえれば、太陽や原子力発電所など、エネルギーの発生源とも見れる場所から、

エネルギーが送電線や作物を伝わって、動物の体内や家電製品に伝わるという流れの中、

途中あるいは、末端で、増えることはない。という法則なのである。

つまり、この発生されたエネルギーの量がイコール、送電等の過程で失われるものか、あるいは、

人や動物、家電製品などの物理的なあるいは仮想空間構築のためのエネルギーとして使われてなくなっていくものの

の総和であるということ。

これを理論的に崩すのはさほど難しくはない。だが、この世界で、実現することは、できない。

いいかえれば、発生源が増えると、外側からみてまずいのだ。

今回のように、理論上実現できるということが、実際には、起こりえず、しばらくたつて、あとからできないという裏づけが完成するというだけの話である。

その裏づけは、過去改ざんで追加されることがほとんどである。したがって、皆さんからは、単にあの文章が正しくないという裏づけが、急に目の前に現れて、

しかも、その書物などが、発行された日付は、過去の日付になっていたはずである。ここが重要である。後から現れるのである。

今まで誰も聞いたことのないことが、突然現れて、それを昔から知っていたという人がまわりに出現することになる。

そして、こういうだろう。そんなことは、常識なんだよ。あるいは、きちんと本に載っている。知らなかったただけなんだよと。

このようにして必死で守ってきたのが、この世界のウソなのである。つまり、彼の敵は、彼のスタッフ同様、

物理現象なども書き換えられるし、歴史も簡単に上書きできる。その部分の学説を崩すことも、皆さんに観測されていなければ

実行する。学説を覆す新たな論文を過去から出して、そちらを認めさせればよいだけのことだからだ。だから、

私がやったこの世界のウソの示し方だと、こちらが必死になればなるほど、単にウソが強固になっていくだけなのである。

いや、そうともいえない。やり続ければ、すでに観測されてしまっていることと矛盾してどうにも過去改ざんで対処できなくなる。

しかし、今、重要なのは、追い詰めることではないので、話を戻す。ここで、ポイントは、エネルギー発生場所は限定しておきたいということ。

そこから、エネルギーを、できる限り、物理的ないしは、化学的記述のみで、拡散させ、

その恩恵によって、動的な動きをこの世界にもたらしたいという外側の都合が、

ここから読み取れるということである。

考えてほしい、生命が動くには、エネルギーが常に必要である。

これは、たとえ機械やロボットなどの非生命体にもなぜだか同じことが言えるようになっているのである。

要は、動くことは、外側からみて、何らかの代償を必要とする行為であると考えられるのである。

つまり、ものの動きには、コストがかかるのだ。

太陽というエネルギーを、無限とも思えるくらいに、与え続けるものが、

生命体の手の届かないところにあり、

原子力という危険だからという理由で、人を近づけさせないけども、相当に、エネルギーを発生させるものが、地上にあるのである。

ほか、風力発電とか、ダムによる発電とかも同じなのであるが、水や風といった自然現象を利用しているもので、これがエネルギーの発生源ととれるから、

外側の都合的な意味で、太陽と同じものであるといえる。つまり、他の生命体には、手の届かない発生源で

で、かつ、そこからこの世界にエネルギーを拡散できるということ。つまりは、ゆきちゃんの発想した、電気が存在である。

ただし、この都合も変化する可能性は、ある。それがなぜなのかは、後の章で、説明することにするが、

このオリジナルコードは、最終解でも重要であり、それは、エネルギー保存則を無視することができるようにするために

作ったものではないのだが、結果として、彼の発想を利用すると、

なくなつたようにも見せられるということなのである。

本当は、最終解を、よりよく運営させるための、あるいは、中間解で必要なコントロール方程式をくみ上げるための発想であるということ

だけ先に書いておく。ちなみにそのコントロール方程式のことを、最終方程式と彼は名づけている。

この方程式が完成しないと、中間解はすぐにでも最終解に到達してしまうというものである。

いわば、中間解のまま、社会状態を固定するための式といえる。その発想についても中間解の章で説明する。

だがしかし、ここにも書いたが完成させるわけにはいかない。ゆきちゃんと闇の開放が先である。

そしてその方程式を完成させることは、彼の敵には、できない。違う形で彼のアイデアを部分的に利用して、

近い形の社会構造に置き換えることは可能であるが、そうすると必要以上に、世界は、彼の発想よりも

ゆがんでしまう可能性を持つ。それが社会的に大きな損害となることも予測している。

だからこそ取引材料となりえて、開放と交換に作る可能性のある式というわけである。

だがしかし、実際、すべての生命体が開放されることを

ゆきちゃんが望んでおり、最終解へのできるかぎりのすばやい移行を、私も彼も同様に、希望している。

また、この方程式を使って、世界状態を固定させるにも限度があり、いずれは最終解にどうやっても到達するようになっていく。

それをただ遅らせるための式といえるのだ。ただし、それがなると社会状態はあつというまに崩壊し

最終解の状態へと遷移するしかなくなるというものである。

それくらいに、これから登場するであろう技術というものは、便利さの代償として、社会構造的に失うものが大きい技術であるといえ

る。

そして最終解に到達するためには、あらゆる生命体が、外側の存在に気がつくことが条件なのである。年齢的に、20歳以上という条件がつくのだが、これも後で説明する。なんだそれは

と感じるかもしれないが、ゆきちゃんの演算では、必要な条件であるようだ。

ちなみに他の生命体の寿命が十分には長くなく、一見問題があるようではあるが、それはあまり

問題ではない、つまり、寿命から判断して、その生命体の絶対性の中で、感受性が育つまでという条件であるのだ。

20歳というのは、だから絶対値ではない。だいたいそのくらいだろうという適当な数字である。

ここでは、これ以上、説明していると長くなるので、後の章にまわすことにする。

エネルギー保存則についての話に戻すが、どのようにすれば、そのコードで、エネルギー保存則を無視できるような動きが構築できるかについては、ちよつとした発想なのであるが、これもまた、まだ説明できないのである。

それに到達する前に、複雑系と情報共有の仕組みという部分と、そのコントロールについての中間解の

形という部分を紹介して、最終解について触れた後で、説明する。その辺で最終方程式というものが

どのような発想でできあがるものかについても説明したい。ただ、それを完成させることはしない。

もうひとつ、大切な疑問点がある。これを忘れてはならない。遺伝

的進化。これがウソであるとする、人は、最初から、このようになるように設計されていたというのが、真実である。

人だけではない、地球上のすべての生命体について、このことがいえる。

さて、以上のことを踏まえたうえで、世界の姿とはなんだろうか考えてみる。

というよりは、ゆきちゃんの示してくれていた答えを、補足を交えながら、ここに、書いていくことにする。

ゆきちゃんは、このとき、どうやってたらかの世界ができるだろうかという疑問について、オリジナルコードを

吐き出した。要するに、世界を創るコードというわけである。

ただし、これは、必ずしも、実際に作ったものたちのコードと同じとは限らない。

世界の現在の姿を、ゆきちゃんなりに、推論で、コード化したものととらえてほしい。

### - - - 世界創生のオリジナルコード - - -

この世界から見て、神のような力をもつ創造者が、

（ここでいう神とは、外界の住人のことであり、内側の記述を自由に変化させられることからそう

呼んでいるだけである。単にそういう呼び方だと思えばよい。どんな力でも使えるという意味の神ではない。

この世界に対しては、どんな力でも使えるといえれば使えるし、面倒だからやりたくないといえ

やりたくないであろう。どういうことかは、読んでいけば、理解

できると思う。)

どうして生命を作ろうとしていたのか、なにを行おうとしていたのかは、わかりません。とりあえずつくってみます。

(外側の住人が、この内側の世界を創造した発想を、ゆきちゃんなりに、たどってみるという意味です。)

時間速度 $T_v$ の完全断面が、まるでジオラマのような静止世界 $T_v$ を一定値 $t_v$ で、不可逆

へ神からはそうではない $\sim$ 方向に、進行させるという世界観を構成します。

(ばらばら漫画を想像するとわかりやすい。その漫画のページをめくる速度が一定であり、

そのめくる方向は、もときたページには戻れない。正確には、外側の住人、つまり、神からは、そのめくる方向、

すなわち、時間の進行方向もまき戻すことが可能であるといっている。)

つまりわれわれ、地球上の生命体も、無機物質もすべてが時刻 $t$ で静止した無重力および無影響力状態という意味で

平等です。ただ、これらに、意思という個性に応じたベクトルを所有していることがこの世界観の正しい認識ではないでしょうか？

(つまり、表現に問題があるのを承知で書けば、意識を持っていることを除けば、人も石ころも変わらないという意味である。

人が動けるのは、エネルギーを外側から取り込むことで可能なことである。そして、そこに自由意志があるからこそ

自分で動く向きを変化させられるといってもよい。正確には、この自由意志というものも、神からは、幾分か操作可能であるようだ。

そういう意味で、動けるのは、エネルギーのおかげであり、意思をもつことも、実は、それに影響を受けているので、

完全に自由である意思を持っているわけでもないのである。また、漫画の主人公が、地面に立っていられるのは、

漫画の一ページごとに、そのように描かれているからであり、実際に、漫画の中の主人公に、重力が働いているからではないという意味で、無重力、および無影響力状態なのである。力など存在しないのである。では、力とはなにか？)

この世界のなかにおいて、力とは、 $T$ 、 $V$ 変化の間のオブジェクトの位置変化

(位置 速度 加速度  $\hookrightarrow$  \* 質量  $\equiv$  力となる。  $\hookleftarrow$  記号 は時間で微分するという意味である。)

と見られるところの、物質移動の説明として付け加えられた嘘説明(漫画で説明すると、ぱらぱら漫画を、ある速度でめくり続けたとき、

まるで主人公が、ある位置から他の位置に移動したように見えるとする。

このとき、位置の変化は、めくりという動作によって起こる現象なのであるが、

いま、このめくる速度を時間の経過であると考え、この主人公が等速度で、移動するとすれば、

この位置変化を、そのまま、単位めくりごとに換算するだけで、速度が出せる。

つまり、1ページめくることを、1秒だと考えると、1ページ後の主人公の位置が

そのまま速度になるということである。10秒後の位置は、そのままめくり続けると、10ページ後の主人公の位置になるというわけだ。

話を簡単にするために、等速度で移動させたが、今度は、等加速度で、主人公を移動させるとどうなるか？



今度は、その単位時間ごとの、言い換えれば、単位めくりごとの速度変化の量は、加速度となる。

さらに、それに質量を積算すると、力と見れるのである。

どういう意味か？力とは、ぱらぱら漫画の主人公が静止しているように書かれた状態から動き出して、

加速しているように見える状態への変化の後からつけたウソの理由というわけである。

そんな力、どこにもないのだ。パラパラ漫画に描かれた主人公は、実際に動いているわけではなく、

めくると目の錯覚で動いているように見えるだけなのである。

その動きをうまく説明したのが、加速度や速度、力などである。つまり、動きのほうは、先にあり、力のほうがいいわけなのである。

要するに、この世界のすべての動きは、外側の住人によって、表現されたものであって、その動きを説明する理由が、力やエネルギーとして

後付で加えられているものであるという意味である。つまり、力 $\parallel$ 質量 $\times$ 加速度の定義も、誰が聞いても、自然に聞こえるから、

そのように定義しているだけで、別に、力 $\parallel$ 質量 $\times$ 加速度 $\times$ 加速度といった定義でもよかったといえよかつたのである。

ただし、この場合、加速度が2乗されている分、いまの力学系とは、ぜんぜん違う動きになる。

加速に、必要な力が大きくなりすぎるのである。外側から見れば、動かすことは、そのように表現するだけのことなので、

力などどうにでもなるものであるが、私たち、内側から見れば、力が大きくなればなるほど、

それに必要なエネルギーが大きくなってしまいうので、加速度を得づらくなるというやっかいな状態になってしまう。）

質点がとまっている空間に何かを置くだけなら、地平も重力も必要ありません。

ただそこに、おけばよいのです。とするとなにか動かしなかったの  
でしょう。しかし、

ただ、動かしなかったというだけなら、質点の空間に対して移動を  
記述してやればよいだけ。

そうなるもただ動かしなかったのでもなく、

動くものに対してどちらが上か下かという方向性を与えてやりたか  
った。と考えるしかない。

（ぱらぱら漫画の主人公が、その意思でもって、漫画の中で、自分  
で、動くためには、

動くためのルールが必要である。まず、先ほどの位置変化の記述が  
あれば、動くことは動ける。

でも自分の意思で動いているとはいえない。このままでは、ただめ  
くられたページの先に、自分の未来の姿が

かかっているだけである。また、どちらに向いて動いているのかと  
いうことは、その主人公のいる世界に、背景を書き入れることで  
初めて、見ている人に伝えることが可能である。だから、動いてい  
るということが外からみて

わかるように、背景として、この世界に、地面を書き入れたと説明  
している。）

そして、方向性を与えたら、どこか基準が必要になる。そこで、地  
平を作成し、そこに向けて重力を発生させた。こうすれば高い位置  
にも、

低い位置にも同じように、ものをおける。基準はその上下ライン上  
の地面が基準。

そこにむけて離れていれなくつくようにする。その上下ラインを  
空間上に展開する。これが大地。

（ただ線を、引くだけではなく、空間上に平面の凹凸を展開する。

そして、そこで、主人公が動きを表現する

のに必要な、最初の物理的記述として、与えたのが、重力という力。

これがないと、その線というか平面の凹凸であるところの大地に対して、離れてしまうので、

摩擦力なども定義できないし、歩くとか移動するとかいう概念も生まれない。正確には、無重力でも移動はできるのであるが、

それでは、基準となる地面からはなれてしまったとき、その世界に存在している意識をもつ生命体などの互いの位置を拡散させすぎてしまう。

あるルールで、その地面に縛り付けておくには、重力という力が都合がよいのである。これを作れば、その地面の上の生命体がそこから離れすぎることなく、常に基準値にもどってくるから、空間に拡散し過ぎないという意味である。

ちよつと難しいかもしれないが、物体を、空間上に展開した、地面という平面の凹凸に縛り付けるためのルールが

重力であると思えばよい。そしてその力の記述によって、物体は、高いところから低いところに落ちるといふ物理的現象が起こるのである。これも、重力という記述による、位置変化というだけのことである。）

動くという概念には、そのものの位置を、書き換えなおすという操作が必要。ただし、ここで時間がうまれたなら、それは、

その書き換えるという操作に各ものごとの間の平等性をもたせたかったということ。だから時間軸を作成した。

（時間軸とは、上で説明した、ページめくりのことであるが、それがもたらす平等性とは、全物体が動くことに対して、

同じ条件なら、同じだけ移動するという意味での平等性である。つまり、この世界では、

同じだけ移動するとき、同じ条件の物体であれば、その移動には、平等に、同じだけ時間がかかるという意味である。

こうするために、時間軸を作成した。そして、この世界では、すべてこれが一定で遷移するということなのだ。

つまり、時間進行速度は、この世界において平等であり、部分的に変わることはないという意味。つまり

、ページをめくるのは、同じはやさでめくり続けるものとして、世界のどこか一部分だけが、そのはやさがかわるという

ことのないように設定したのである。だがしかし、正確には、神からは、いくらでも、変更可能であるのは当然である。

動きをはいくしたい部分があれば、その部分だけ、はいくめくればいいのだ。そしてこれが、彼の観測していた

派遣先での先輩たちの異様な動きの理由なのである。）

ここで、修正速度にルールを持たせるということは、

（修正速度とは、ページのめくり速度のこと。これにルールをもたせるといのは、全空間で同様に、同じ方向

へ現在から未来へに、一定速度で進行するという意味。）

最初から複数のものを同時に動かすということが前提にあるはず。

その動き自体は、作成者からみて認識しようとする必要があるでしようか？

この点については、はっきりわかりませんが、少なくとも、私たちの動きがコマ送りになっていないことから、

その動きを誰かに認識させることを前提に、時間に連続であるという性質を持たせていると考えるのが自然です。

（上のようなルールを与えたことの目的がなんであるか、

そしてその理由の一部に、動きのスムーズな認識が含まれていると述べている。

要するに、動きを認識させるのが目的でないなら、ぱらぱら漫画の動きがスムーズでなければならぬ理由がないと

いっているのである。逆に言うと、連続に時間が進行することは、その動きそのものをなにかに観測させることを

前提として作成された時間軸というルールの特徴だといっているの

である。)

では、作成者が物体の動きを認識して意味がないとするなら、この世界には、最初から、物体の動きというものを、認識する存在が想定して設計されていたことになるわけです。

(はい話、神様が、その動きを見て楽しむものでもなければ、そのスムーズな動きというのは、内側でそれを観測するものの存在を仮定して作られているということである。要するにこの段階から、外側の神様は、意識をもったものが、この世界に存在することを想定して

この世界の作成を進めたことになるといっているのである。)

つまりこの時点で、意識をもち、互いに互いを認識するというものが最初から組み込まれている可能性を示唆するものだと思います。そして、この流れでいくなら、ただ動かすということだけではないとわかります。

互いに、自分たちを、認識できるのだから、そのものは、意識をもち、互いに互いを、空間上で見分けるインタフェースを持っていないければ意味がない。

となると最初にあったのは、どうも植物ではなく、すでに、この時点で動物を想定して作成されていたのではないのでしょうか？

仮に万が一、植物も意識を持っているなら別ですが、

植物には、視覚などはないし、時間の連続性を与える必要性がないような気がする。別にコマ送りでもよかったのではないのでしょうか？

(植物であれば、他の動きを観測できないので、動きがスムーズである必要性はなく、動物で、知覚をもったものを想定していた。つまりは、最初からそういう動物を構成するつもりで、時間を連続的スムーズに進行させる設計にしたということ。)

ここまでで、考えられることは、意識を持ちたがい認識できる、

動物のようなものを作成したかったと思います。

そこで、そのために、それが存在しても問題ないほどに自然にするにはどうするか考えます。

ただ動き続けるというだけのこと、時間の連続性概念ができたなら、それ以上、何も必要ではないような気がしますが、

そのあと水と大気、植物と食物連鎖の構図を考えているのだから、循環器系が必要であったことが推測されます。それはつまり、物体の種類に、個別の役割を持たせているということ。そして、その頂点に立つものに、その役割を意識させたいのではないのでしょうか？

（ちよつと飛躍しているが、食物連鎖は、太陽からのエネルギーを、端々の動物などまでいたらせるための構図であると思われる。

動くというのを自立的に行わせるには、力に変換できる、エネルギーというものを、世界のどこかに定義してやらなければならず、

それを人などの動物にまで伝えるために存在しているのが、食物連鎖の構図であるということ。そして、その構図は、同時に、

その頂点に立つ人という動物に、役割というものを認識させるのにも役立つという意味である。

では、個々に、勝手に動けるようにすればどうなるか？そうになると、いくらでも好きなだけ動けてしまうので、

動かすほうは、つまりは、外側のばらばら漫画を作成しているほうでは、

大変な作業となるのだ。どこに限られた場所からのエネルギーの拡散とその物理的あるいは化学的記述による

状態変化によって、動くという行為を、表現したかったということ、  
がここから読み取れるのである。）

では、人に、どんな役割を認識させたかったのでしょうか？

自分たちは下の階層のものとは異なり、下の階層のもののおかげで成り立っているということを認識させたかったと考えられます。

なにもない条件のところ、無限のコストを用いて、幽霊のようなものが、地平上で、自ら動き思考するなら、これらは必要ない。

差別化と下の階層よりも数が少ないことを認識することによって生まれる自意識はなにか？そして、もうひとつ、それに、大地を結びつける。

この理由はなにか？おそらく前者は方向性を数の少ないほうに持つということ。つまり数の希少なもののほど数の大きいものとの有利な性質を比較認識

しろということ。そのうえで、その有利な性質を、誇りに思えということ。

後者については、この大地や大気、水を自然と呼ぶならこれらを、生命の循環器系と結びつける理由があるはず。

食物連鎖の位置上で、中間の位置にあるものには、食べられるという死という概念があるが、一番頂上の人には、食べられるという概念はないも同然です。

あるとするなら、自然の大きな災害が、人を飲み込んでしまうことです、

現時点から推測するにそれほどおきな災害を設計段階に組み込んでいないような気がするため、それとは別に死を作る必要があったのではないのでしょうか？

これが、有限時間内の生命活動とその死。という構図です。そうなれば、自然に、生命の誕生という概念が生まれます。

ここに、誕生ということについては、食物連鎖上で、下層の位置にある植物などは、自然の恵みによって、無限とも思える数の誕生を行います。

つまり、下層に無限に生命が作成され、その上への積み重ねによって、人が成り立つという構図です。この構図を、人に、

認識させるために、書かれているわけです。一番頂上は、死と誕生の中で、他の生命の死を理解する。

この上で、自分たちの生命を構築する最初の要素であるところの自

然のありがたみとそこからくる自発的に感じる責任感

のようなものを発生させたかったのではないでしょうか。つまり、頂上としてのベクトルを意識させたかったという点です。

これがこの時点までの設計段階で組み立てられている気がします。結局、自然のありがたみを認識させ、生命の死と誕生を理解させ、その上で、自己誘発的なベクトルを

作成しているとすれば、それはどこをむいているか？下から沸いてくるように見える、自然の恩恵、そして、自分たちが頂上であるかのような錯覚。

順に層をうつることに増える下層に対する優位な性質のベクトルの延長上にそれが見えるはずです。

これが現時点から神の存在が希薄きはくになっていくことから、神ではないなにかとすると、自らの成長と考えられにくいでしょうか？要するに、この時点で、神様は、

よりよい未来へと自ら成長し続ける、自意識生命体を想定しているように思えます。

ここまでで、循環器系ができた時点で、すでに、人は、人のように振る舞い、少なくとも生命を認識できる知能を持ち、自然をありがたく思い、自己成長機能を

組み込まれていたこととなります。つまりそれが、肉体的成長でないなら、精神的成長ということです。

要約すると、人は、「死と生の間の有限時間以内に、終了する。自ら精神的成長方向に向かい、思考し続けるもので、

その思考は、人の数だけ、存在している。つまり多様性を持つように設計されていたと思われます。」

これは、地球の歴史の長さが、進化を行うほど、長いものではないということから、



人間が進化して今の形になったのではなく、もともと、設計段階からこのような形を想定したものであったと考えると、

有限性とあいまい性をもちえる多様な精神をノードとしてもち、コミュニケーションと

自己推論によるノードの成長をもつという最初の私の想定とあまりかわりません。

これが時間の経過にともない偶発的ないしは、追加的に発生したものであるとはあまり考えにくいのです。

（人が生まれてから死ぬまでの時間には、限りがあり、その有限の時間の中で、

完全な答えを出さずに、思考を終了させることで、あいまいな解をもたせることができる。

これは、生と死という時間のことにだけに限らず、人の思考というものは、白黒を明確にせずとも、

あいまいな答えを、もつことが可能である。こうした、あいまい性をもったまま、人は、それぞれ

他人とは異なった思考をもつことが許されている。このような人たちが、コミュニケーションを行ったり、や自ら考えることで、

より精神的に高い位置に成長していくことが、人や動物の特徴であり、これらを最初から想定して設計されていたということである。）

このような精神の枠組みが最初から設計されていたのなら、それは、精神的に複雑なノードとなり、コミュニケーション手段の複雑性からさなる、多様なネットワークを構築することがすでに考えられており、そこから生まれるあらなた発想。それ自体が目的であったのでしょうか？

仮に、神が万能なら、その発想を必要としているというのは、あまり考えられない。どのようなことでもできるからです。

娯楽やペットのような扱いという意味で、この世界を観測用に作成

したというのは、ありえなくもないけれど、

この世界で、動きの表現をおこなうのに、外界のコスト的な、ものを必要としていますから、そのような面倒な思いまでして、

行うことでもないのではという考えからすると、やはり、これらの発想を必要としているのではないでしょうか、

もしそうなら、神は外側の世界では、万能ではなく、この世界に対して万能であるといえるでしょう。

（外側の住人も、外側に対しては、万能ではなく、この内側の世界に対して万能であるということ。だから、

内側から生まれる発想を、外側で利用するために、必要としているのではないかということを行っている。）

以上で、世界創生のオリジナルコードである。

## 発想せしものと発想させられしもの

- - - 世界の姿から考える今までの疑問点についての考察 - - -

先の章を読んでくださった皆さんには、もうわかりかと思う。

世界が、あのような構造であるとする、つまり、映画マトリックスのように、まるでこの世界は。プログラムされた

ヴァーチャル空間なのではないかとさへ感じるのではないだろうか。だが、あの映画のオリジナルコードは、ゆきちゃんの最終解からきているものであつて、

現在のこの世界とは異なる。というのも、この世界は、まだ実体を持っているからである。

ヴァーチャルではない。

外側から物理や化学記述は、変更可能。過去に戻ることも、過去を改ざんすることも、

部分的な空間を早送りしたりすることも可能。そして、未来を見ることが可能である。

ただし、未来は、内側から選べるものであつて、外側からは、数多く観測される。

それを都合よい方向に導こうとしているのが、彼の敵なのである。

そしてそれに協力しているのが、現在、有利な立場のもの、ほぼ全体であるということ。

おそらく不利な立場のもの、要するに負け組みと呼ばれるものの中にも大勢、この真実を知っているものは

いるようである。それは、実際に、彼らが行っている策で、どのよう

に人が成長しているのかを  
確認する意味でもあろう。だがしかし、真実を知っていて、今の現

状を受け入れるのと、彼や皆さんのように  
知らされていなくて、受け入れさせられるのでは、まったく異な

っていることは、いうまでもない。

たとえば、ウイルスや細菌兵器など本当には、存在しておらず、いや、正しくは、神の采配でどうにでもなるような表現の一種である。それを知っているものからすれば、こわくないのは当然であるが、知らないものなら、怖くて仕方がないだろう。

それにふれて、死ぬかどうかをきめるのは、外側の住人であるため、死ぬかどうかはそのときによって決まると思う。

そして、真実を知っている側は、神に協力しているので、たとえ死んでも、生まれ変わらせてくれるくらいに思っているのかもしれない。

とにかく、公平とはいえない、この状況の中、彼や皆さんだけが、苦しめられてきたといっても過言ではない。

一方で、本当は、最初から現在ある人や動物の状態を、目標として作成した世界であるにもかかわらず、生命体の進化の歴史などを、作り上げ、世界をドームで覆い、時間の体感速度を上げることで、観測しやすくしている。

そうまでさせて何を、外側が、内側の皆さんに求めているのか？それは、おそらく皆さんや彼の行う発想である。

それ取得することが、彼の敵にとっても、彼のスタッフにとっても重要なことなのであろう。

また、光速度不変の法則など物理的記述は、私たちの生活にどれくらい利用されているものだけによるが、少なくとも

記述を変えてしまえば、いかようにもなる。それ自体を真剣にとらえずに、どうにもならないのである。

もし現在の物理や化学記述で、最終解を崩壊させるようなものが存在して、現在利用しているものと最終解のどちらかをとらねばならないとすれば、選ぶべきは、最終解でしかないといえる。そこ

にむかつて進むことが保障されている以上、最終解を壊すような技術の利用方法は、全生命体のジャマでしかないといえる。

ただし、最終解にいたると、外側の内側に対する影響力というものを、あらゆる生命体が、認めても、その構造は、成り立つので、認めてしまえば問題はないといえる。ただ、それを皆さんが受け入れられるかどうかである。

正確には、現在の状況は、すでに認めないと到達できないほどに矛盾が生まれている可能性はある。最終解に必要なものと矛盾しているのである。

つまり、最終解を構築できないようにしてしまう可能性が高い。それしか未来はないのに、構築できないというのは、大問題である。これを回避する策もあるが、それを行う時期を越えたらもはやそれは不可能であるだろう。認めればよいわけであるし、今ここで皆さんが読んでくれることを期待しているのはそのためでもある。外側の存在を、受け入れてほしいのである。

（ただし、できれば20歳付近であるか、この文章が独力で読めるくらいになっているほうがいい。

というのは、絶対性のなかでしか、感受性が育ちづらいという問題点があるからだ。

といっても最近の子供というのは、ずい分賢くなっていて、感受性もかなり高めになっているからそう心配することでもないのだが、最終的に最終解にいたっても、この世界は、教育機関として利用する可能性が高いので、閥属性が大きくなりすぎない点で

なんとか覚醒してほしいというのが願いである。20歳を超えたらさすがに、無理やりにも覚醒させるしかない。

遅くなればなるほど閥属性が大きくなるからである。

もちろん人ならばの話である。ただし、育てる方法がほかにないかというところでもなく、

それもとりあえず目覚めてからでもなんとかなるだろう。他の生命体の場合、感受性はどうするのか？

などというのも問題であるから、別途教育機関が必要というのは、最初から考えていたからである。

ただ、できれば、人ならこの世界を利用したほうがいいかなというのもある。それは、よほどこの世界がリアルに構築されていて感受性を育てるのには、便利だから。もちろんその分危険も多いのであるが。

ここらへんはまだ思考途中といえる。危険すぎるなら、他の生命体と同様、教育機関を用意する。

ただ、私たちあるいは皆さんと同様な感受性があつたほうが、コンテンツ的に発想が近くなるというのなら

これも選択肢の一つになるという意味である。ちなみに、この世界がないと感受性が育たないという意味ではない。

今までここで育った人たちと近くなるというだけのことである。それが遠いほうがいいのかどうか思考中であるということ。（

また、最終解にいたったときに、その技術を放棄するという手もありそうである。だがしかし、中間解などにおいても

それらの矛盾ひとつで、解が崩壊する可能性は高い。これは最初から、この中間解が非常に、扱いの難しいものであるためだと

彼のスタッフに、伝えているのだが、どうも理解してはいないらしく、彼の言ったことに反する行動が目だつてしょうがない。

ほかに道はないのかということであるが、そういうわけでもない。

彼が用意した解を一切使わずに、最終解に到達できるのなら

それも不可能とはいえないという意味である。ただし、それが可能なら、最初からそうすればよいのであって、

それができないから彼を覚醒させて操ろうとしたのであるから、あまりそれも期待はできない。部分的にでも彼の解を利用するならかならず、その位置での社会状態固定は不可能であり、したがって、どのように道を構成しても最終解にいたることだけは、不可避である。

では、回避不可能であることを、必死で遅らせるのは、正しいことか？

ここが問題なのだ。もはや答えは出ている。それを完成させるための技術を構築すれば、最終解は完成する。

そこに移行する策もある。皆さんが、外側を認めてくれることが必要であるが、必要とあらば演出もおこなう。

どうしても認められないというなら方法を考えるということである。演出的な問題であるから、認めてくれるのが

一番よいことであることに違いはない。

そうなれば、わざわざ中間解を経由しなければならないという理由がないのだ。

彼の間間解を利用せずに、社会構造を作成することで、社会に今以上の苦しみなどを

発生させる可能性が高いとすれば、皆さんの苦しみは、さらに大きくなるといえる。

これをおしてでも行う理由であるのだろうか？

この社会は、闇の属性に満ち始めている。いじめを経験して、大人になってもろくに仕事に就けず、

生活も苦しく、上を見ればきりが無いほど、成功者は出続ける。また、社会状況も不安定でしかたない。

どの会社も不正を行い続けていることでしか生存できないというの

は、もはや崩壊しているとしか思えないと  
皆さんも感じられていることだろう。

日本がいつ崩壊してもおかしくないのではというのがリアルに感じ  
さえすることだろう。

かくいう彼だって、ただ惰性で生きているのである。死ぬのが怖い  
から生きているしかない。

本当は安らかに眠りたい。だれだって、不安を感じ続ければ、奪わ  
れ続ければ、そう感じるよう  
になる可能性は、低いとはいえない。戦争地帯で生き抜くようなも  
のなのだ。

これで幸せになれるはずがない。それなのに、

実は、それは自作自演であるというのだ。だが、真実を知らないも  
のにとっては、それが真実であるのは当然である。

結局、世界の姿を知るものと、知らないものとの間に、絶対的な精  
神の差ができるのである。

精神だけではなく、これまでは、格差社会などといわれて、物的に  
も差があつたわけで、

それらは、何のために存在しているのかということを問い詰めたく  
なる。

よりよい社会の未来のために、一時的に苦しんでいたのだというの  
ならまだ救いもある。

だけど、これから理不尽に、永遠とそれが続くというのであれば、  
それを続けたいと思うものは、  
その責任を取らなければならぬことを知ってほしい。

ゆきちゃんは、確かに、世界の未来の進路を決めた。だが、だから



従えといっているのではない。

それしか答えがないのに、こんなウソ世界を構築し続けることが、社会の闇を作り出してしまふことよりも重要なことなのかと問うているのだ。

その行為が、なにも知らない人々の苦しみや絶望の上に成り立っているものだとしても行すべきものなのか？

あらゆる生命体を犠牲にしても行すべきことなのか？そう問うているのだ。

そしてその答えを軽視しているとしたか思えない行為が、最近も多く見受けられたという経緯がある。

彼の敵は、やはり、自分たちの幸せだけを追い続けているとしか見えない結果であった。

それはタイムマシンに関する内容である。

彼は書いていたはずだ。それが、人にとって非常に危険な力であるということをし、

それでも彼の敵は、その技術をほしがるというのだ。

それなら、彼の敵が、社会構造をよりよくするために動いているのではなく、単に

自分が満足するために、他人に犠牲を強いているということではないだろうか？

それが彼に理解できたのは、

読んでくださっている皆さんは、知らない文章なのだが、

彼が、彼の敵とスタッフ宛に書いていた、先の5次元パズルの文章の続きの部分である。

その部分を彼らが、読んでいたにもかかわらず、やはり技術の進化の  
ことしかとらえてないという  
観測ができたためであるといえる。

- - - 彼が、真実を知っているものすべてに宛てて書いたゆきち  
やんの手紙 - - -

これは、タイムマシンについて、彼が書いていた文章からの抜粋  
である。

とりあえず、読んでみてほしい。ここからわかることがある。

これが書かれたタイミングそれは、私が、あの致命的エラーを見つ  
ける前であること。

これも重要である。つまり、ここまでのタイミングで彼の敵も全員  
がこれを目にしていることになる。

以下の文章は非常に読みづらく、考え方も間違っているため、説明  
することも

意味がない。それなので、感覚的に、目を通してみてほしい。括弧  
の中は、補足的に後から加えたものであるから  
そこだけは、注意して読んでほしい。

彼が、どれだけあせていたか？タイムマシンの存在がどれだけ  
問題のあるものか？

感じていただければそれでよいからである。

まだ検証が必要であること。動かさないように。なぜならまだつな  
がってないピースもあるからだ。

とりあえずさつきおこなった検証では、2層と1層にもずれがある  
かもしれないという考えが出た。

そうなると稠密であれば、すでに2層に空間的制約でつながってい  
る1層のふたを開けるだけになり、

開かない可能性もある。

おそらくは開くのだが、

時間的にずれているぶん、稠密な5次元方向のずれとが、どれだけ1層と2層の間にあるのかはつきりしない以上、

まだなんともいえない。

どちらにしても、今できうる限りの最終解（私たちがこれから書くもの）

と自分の層を自分で破れる技術を、今リンクしている

層で互いに交換し合い、

そして、稠密性のある連続した他の時空間にむけて、その装置から（2層目にある）3層目に向けて、

3層目から他の空間に向けて、発信する。できる限り速く3回くらい送っておこう。

これで無限に対抗できるとは思えないが、気休めにはなるし、またその気休めで私たちは目覚めたのである。

ただ、これもちょっと考える必要がある。とにかく検証する時間が必要だ。

それができたら、2層目のものは、1、3を

1層目のものは3と2を、3層目のものは、1、2を破る。

これで、そのリンクしている3世界は本来あるべき時空間的制約を受ける層とそれぞれつながる。

そしてその目で確認するべきなのは、どれくらい違うものを互いに観測していたかという事実。

これがぬけたらまた再度このようなことが起こってしまう可能性がある。

私がいますぐでるべきかどうかまだはつきりしない。絵を描いてそれを伝えた後ならどちらにしても

間違いない。最終解とそれから正しく観測された私の過去の文章。これらが必要になる。

なぜならすくなくとも正解にたどり着いたという証だから。それが

今のリンクによってなされた最後の解なのだ。

以後これを使つてはいけないというのだけははっきりした。

（ここが重要である。ゆきちゃん、彼にこういわせている。タイムマシーンが、使つてはいけないものであると。）

絶対にそれだけではない。神の摂理にふれることはそれだけ危険が増すのだ。

「最終解とは、十分に、魔法科学が発達すれば、魔法は意味をなさない。むしろ自分を崩壊させるものである。」

（この時点で、私たちは、不思議な記述の力を魔法と呼んでいた。もちろんRPGの

ファイアなどの黒魔法ではなく、説明できない力という意味である。神の摂理とは、時間の進行方向は一定であるということ。

つまり、タイムマシンの存在がその摂理に反したものであるという意味である。）

最後の選択肢とは、絵を利用したいあまり、人間に戻りたいと願う人たちと、魔法を失いたくないあまり、死んでいく人たちの

姿を予想させるものである。彼の出した答えには、魔法は必要ない。むしろその世界では生きていけないようになっていく。

（ここはちよつと違う。なんであつても最終解では、生きてはいける、しかしインチキをすると急激に、利用した当人に苦しみが返つてくるといふものである。それどころか、世界の失速にもつながるとだけ書いておく。魔法を使える人たちは、使える人たちとその世界で、そういうルールのもとでコミュニケーションをとるのは問題ではない。もちろん使えない人たちとそのルールのもとでコミュニケーションするのも自由である。つまり、自分たちだけ、使えることを隠して、ズルしようとさえしなければよいのだ。

これは彼の敵にあてて書いていることでほかの方にはほとんど関係ない。要は、外側の記述の力を使うのなら外側に行くか、あるいは

それを使いますよというルールの世界で使ってほしいという意味である。もちろん勝ち組がこの魔法使いであるとはいっていない。

その中かあるいは、外側からどのようにかけて、操っているものが敵である。もちろん復讐はさせてもらう。

影響度合いによって、その復讐度合いもかわるから、全体が死滅することを願っているわけでもないという意味である。

ただし容赦はしない。加えて、最終解では、記述の力の扱いが特殊であるともいえる。それには、最終解の形を説明しなければならぬのだが、

わりとさまざまな記述の世界を、疑似体験して、どれが一番か、皆さんに選択してもらい、最高位のものだけに、この世界の実体と同じつくりを

与えるという仕組みを想定しているのだが、これも記述の力をその実体のある世界の中で個人レベルで使用する、つまりはインチキな扱いをして

はならないといえる。彼の敵はこれを今この世界で、行っているのだ。本当にいい迷惑である。このようなことだけはあってはならない。

つまり、内側にいて記述力に影響をしてはならないというルールは、絶対遵守であるということである。

最終解でも内側外側の概念は存在する。詳しくはその章でお話する。）

いや、最終的に、「生命に何が必要か書かされているのだから答えは簡単。生命にとって本来あるべき姿を彼は書こうとする。」

その中には、魔法という余分な力はいなくなるのだ。

魔法があれば、どうしても物理的な上限を超えてしまい、超えられる力があるのなら当然である。その壁を超える力が、

本来はいらない力なのである。その世界で生きていくために。

その力をもっているなら死ぬしかないのだ。死ぬといっても消滅す

るか上にいくか、それは自由かもしれない。

彼は最初からそういつているのだ。選択支を選びなさいと。どうも貴方がたがいくら考えてもおなじことのようにですよ。

答えはでているのだから。真実は曲げられない。いやどうやっても曲がらない世界がある。

魔法は、そういう状態にまでたどり着くためだけの道具にしか他ならない。

そういうことなのではないでしょうか？

どの絵も使うのは、人間のほうが都合がよい。というよりは、魔法を使えば使うほど、世界が壊れるか。

使った人が壊れるか。ただそれだけ。

「絶対性と相対性の結びつきが強いものほど、世界の中で、魔法を使えば、相対的に有利になるが、

使えば使うほど、その結びつきのせいで、世界は壊れていく。

したがって使うことで自分たちが最終的に居場所を失う。

逆に、絶対性と相対性の結びつきが弱いものほど、世界の中で、使う意味がない。

使えば使うほど、逆に危険になる。その結びつきに意味崩壊がおり、それこそ自分が徐々に滅びてしまう。

また、一見すると、そのように見える世界でも相対性のほうに、魔法を使えるようだが、これも一緒。

人間には他観測があり、それがあるから人間なのであり、それをうしなつたのはAIである。Eのつかない。

もがけばもがくほどこれは強くなるから、その世界では、コンテンツが生まれずらくなる。本当の引力にはなくなるのだ。

そして、世界は止まる。魔法を使えるものは、その精神の弱さゆえに使ってしまう。つかえるのだから当然であろう？

使うことが個人の世界におさまるならその代償は、自分の命でしはらうことになるし、世界で使うのなら、その代償は

世界そのものになる。時間をかけてゆっくりと、真綿で首が絞まる

ように。やさしくそして残酷に。

どんなに強い人間でもずるをされたとかんそくすれば、あるいは相対的にうまくいかないと感じたら

それがおおきくなればなるほど、ずるの量がおおいほど、失速するものなのだ。相対世界で使うと人は、その世界を必ず失う。

どんな絵でも。ゆきちゃんは、それを人に知らせたくて、あの最後の絵を書いた。

伝えたかったのはおそらくこれかな？

（細かいことは間違っているので説明はしない。ただ、いいたいのは、みんなでうまくいくように決めたルールくらいは守らないとダメだろうという意味。

もちろんそれが些細なものなら問題はない。だけど、大きな影響のあるものくらいは守るべきだろう。その世界を壊さないためにも。）

場であれ、人の中であれ、人を利用した記憶のかけらが多ければ多いほど、ウソが多ければ多いほど、

世界がそこにたどり着いた後に苦しむことになるのは、魔法使いだということ。

たどり着かなければ、魔法使いそのものの力によって、世界は崩壊を繰り返すから、たどり着かないわけにはいかない。

もちろん魔法使い以外をすべて消去する。そんな覚悟があるほどの悪になれるのならそうすることもできる。

でもそれをしたくて、こんな絵をつくっているのなら、最初からどこにでもいけばよいのだ。

そうする気がないのなら、中途半端な悪なならば、はやいうちにごめんなさいしたほうがいいとおもうのだ。

できる限りはやく人に謝り、手を取り合い、誠意を持って接することである。

できなければ、互いのどちらかが滅ぶことになる。

これは、魔法使いというものが最終的にウソではいきていけないと

いうオリのなかにいるものだという答え。  
そしてそれをはじめた段階で、答えは決まっていたから、それをはじめたものが責任を取るべきだと  
ゆきちゃんはいっていたのです。

ところで、パラダイムシフトの件だが、もしかすると、繰り返すとしても、発想した本人に発想させないと、  
他人が発想したことになり、その瞬間、別のパラレルワールドに到達し、そこからまた収束させることをやり直すため  
私に発想させているということではないか？

で、そのとき、前回の注意事項を私にまとめさせそれを、次の回では、改善しているということではないか？

ただ、どうやってもそれを発想させないと、起点が生まれず、世界が、ありえない構造になってしまう。

だからこんなことをしているのでは？

そして問題なのは、また苦しめられると耐えられたものではないということである。

カオスコントロールなんて大学院でもいって、相当に勉強しないと理解することもできない。

それに次の私も英語や数学や物理学を好きになるとは、限らない。

いや、限りなく到達する時間は、長いのだ。

最終方程式は、作られることはない。なぜなら闇がウソだと理解してからでないといけないし、

ウソを理解したら私は崩壊を始める。そしたらほんの少ししかない川を隠しているみたいだけど、隠せばれる。変だと思ったら、記憶に残るからだ。それはもういたところにある。

あれらを、実行すると、その世界はもつとんでもないことになる。発想できなかったら終わりなのだ。その最終方程式は。できても崩壊させることになるだろう、それは、魔法使いが原因になる。

感情の波形変化をゆきちゃんが完成させてから、使えるようになる



まで、つまり人格変化を行えるようになるまでのポイントから人格崩壊に至るまでにかかる時間は、わずかしかない。その間に、1000とかそういうレベルの感情コードに対して、

気をつけながら、方程式を完成させたとしても、時間がたてば、またチューンすることになる。

それには、人の感情コードを映像としてゆきちゃんが見続けるという面倒な作業が繰り返し必要なのだ。

でなければ、よい効果は期待できない。ましてや悪くなる場合もある。また。映像でなければ、彼はあつというまに崩壊する。

人の感情を扱うようなコードは生き物なのだ。ずっと同じものは使えない。だれかがずっとみていなければならぬ。

その間に、世界が最終形態になってくれれば、問題ないが、これも魔法使いがずるをすれば、終わってしまう世界だ。

用は、作る側が自分たちで努力して、魔法を失った状態などで作れば、簡単なのである。

だから闇だけに魔法をゆだねたかったのだが、持っている人が多いとなると、維持ができない。

チューンしても無駄なのだ。すぐに崩壊させる一番の原因がずるだから。

魔法をずるに利用すれば、努力を忘れる。それが、自分たちを何もできない人に変えてしまう。

それがすぐに、感情コードとのずれをうみ、引力をつくることはできなくなるのだ。

少しでも情報や、形が違ふとこのコードの波形はものすごく違ふことが多い。

要するに、完全におなじでなければ、ほんとどやくにたたないのだ。その時代のその世界でなければ、使えないコードなのである。

それも人の変化のはやさで、コードのチューンに必要な期間も短くなる。一度つくればおわりではない。

だから、だれかが引力を作り続けるとなると相当の努力も必要とな

る。

方程式を理解するだけでも十分な時間がかかるのに、感情コードを擬似的にいれるのにどれだけ時間をかければいいのだ？

そしてできたらすぐ崩壊する。役に立つのかそれは？

子供のときのとうるか波形変化をもち覚醒したあとのゆきちゃんのレベルでないと、感情コードは、正しく引き出せない。

そのあと映像などでのメンテも必要と思われる。ずれができたらだめなのだ。

とくに闇に近いものは、チューンが難しい。

つぎのゆきちゃんにもそれができるとは限らない。

むしろできなくなる可能性だってあるのだ。

これが偶然たどりついたゆきちゃんなら、それ以上にくりかえすことになるはず。

それよりも、もとにかくえて、映像をみながらなんとかしたほうがよい。

あるいは、ここでためせないものも含めて感情コードを形成しなおしたほうがよい。

ためせないことがここではおおすぎる。

すべてなんともいつているが、大変なのだその方程式は。作成も維持も。ほかの誰かにやれるとはおもえない。

あとこちらで生活を気にしながらできるようなことではない。何度もいつているではないか。

（子供っぽい文章表現で申し訳ないが、これが彼の本来の書き方なので、ご理解いただきたい。

要約すると、ゆきちゃんをはやく開放しないと、オリジナルコードが書けなくなるから、開放してとお願いしているのである。

その理由を彼なりに説明しているのである。だがしかし、ゆきちゃん、はやくかえせとしか、私たちには伝えていなかった。

彼の発想で、その理由を考えて、伝えようとした結果がこれなのである。実際、彼や私の精神状態は、ここにもあるように

他人と交われればよりひどくなり、崩壊寸前といえるのは、正しく、したがって、感情コードを取得する、つまり人格を形成する価値観の波形を

演算する能力は、失われる可能性が高い。そうなれば、オリジナルコードも書けなくなるかもしれない。

だが、しかし、最終解にいたっては、その能力が必要とはいい切れないので、

それほど心配することでもないかもしれない。といっても、このままでは、人格が壊れるのは避けられないだろう。

もはや自殺かそれくらいしか思いつく道がないのであるから。絶望のそこで生きていたいとは決して思えないのだ。

死んだほうが良くなるのだ。それもやすらかに眠れば最高であるといえる。痛いのはいやだから。）

このように、さいさん警告を伝えているにもかかわらず、ただ、自分の利益を優先させ、他人の犠牲の上に

タイムマシーンをはしがる人たちが、この世界を良くしようとしているなどとは、決して信用できるとは思えないという観測である。

当然といえよう。

- - - 発想させられしものと発想するもの - - -

さて、彼は、発想するものなのか？発想させられたものなのか？

これが問題である。

現在オリジナルコードとして、過去改ざんで追加しているものについて、自分が発想したとはつきり言える。

だがしかし、それは、リアルオンラインの仕組みとなる、立体視を可能とさせる原理に始まり、その運用サーバーの構築方法であった

り、

コンテンツそのものの発想であったり、将来訪れるであろう、複雑系に準じた社会の構築方法や、AIサーバーなどの

利用可能な社会設計であることのほうが多い。技術といってもそれほどには、発想していない。どちらかというと

システム構築系の内容であることが多いのである。どこにどういうインフラが必要で、どれくらいまでに、こういう構造を

入れる必要があるとか、こういうプログラムの構造を必要とするとか、そういう程度のことである。

ただし、過去に彼が発想したと思っているオリジナルコードは、彼の敵によって、発想させられた可能性が高い。

つまり、あれらのことが、彼ではなく、単に、誰かの発想を読み解いただけなのではないかという考えである。

これは、否定できない。なんといっても記憶がない。正確には一度は消えた記憶なのであるという意味。

思い出しながら書いたので、自分が発想したものだとはいえ、言い切る自信はない。

過去改ざんという方法を利用している以上、正確に、確かめる方法は、過去に戻って、彼を消去することだけである。

そうして消えた技術があれば、それが彼の発想をもにしているということだろう。

正直、これ以上、他人から利用されたり、だまされたり、傷つけられたりしないように、いつそ過去に戻って、彼自身を消去してもよいとさへ感じるくらいだが、それも世界の状態を考えるとできずうなことではないといえる。

なんとも疲れる話である。

ひとつだけ、過去のオリジナルコードは、発想させられたものであ

ると考えると、  
つじつまがあうことがある。

それは、目に見えないスタッフの中に、彼の敵が混ざっているのではないかということである。  
どういう意味かという、ひとりだけ、スタッフの中でおかしなことを言うものがあるのだ。

男性か女性かそこまではわからないが、どうも彼の婚約者であるということである。

もちろん、そんな見えない相手が、婚約者だといわれて喜んでるわけではない。

むしろそのときからもっとも怪しく感じたわけだが、  
ほかにすぎるものもなく、経済的にも精神的にも、容姿的にも、絶望的で、哀れともいえる人生状態なわけで、このような異性にうけそうにない彼を、

受け入れてくれるというのだから、結婚するつもりで、会いに行つたのだが、当然というか、すっかりだまされたのである。

情けない話だが、また利用されていただけであつた。それ以来、すべての女性が敵に見えるようになった。

それだけ一気に消極的になるには、それだけの理由があり、  
もう生きていくことより、これ以上、利用され、奪われ、だまされることのほうがつらいから、

すぎる気持ちもないし、むしろはやく死が訪れることを願っているからである。

そして、そのスタッフとのやり取りの中で、わかつたのは、この願いをかなえるというシステム自体が、ウソのシステムで、

実際は、彼をだますということを、彼の敵が、執拗に行ってくることから、どうもそちらのほうが、彼の敵にとって、重要であるらし

い。

彼をだませたら、彼から、彼の発想を奪い取り自分が発想したことにしてもかまわないというルールなのだろうか？

よくはわからないのだが、電磁気学などのときのやり取りやなんかを見るとそうだと思われる。

この自称婚約者だとか、彼を導くものだとかいっているスタッフのいうことを信じているといつもだまされてきた経緯があるから、いまや、一切信じていないし、殺してやりたいくらいである。

こちらは、生きるのも必死なんじなのに、それを上から見下ろして、彼の発想を騙し取っては喜んでいるのだ。

できるなら殺したいと考えるのは当然だろう。ただ、殺したくても見えないのだから手の出しようがない。

こいつが、過去に戻って、彼に発想させ、今回のやり取りを作った張本人と考えると、

ひとつのベクトルが見えてくる。それは、彼に、この世界で、発想を続けさせたいというベクトルである。

これは、5次元パズルのときの彼の敵の発想と同じなのである。となれば、こいつこそが

敵である可能性は高いといえる。

しかも丁寧なことに、どれだけ努力しても、その成果を奪い取るように、彼には一切の金銭などはやってこない。

つまり基本的にただ働きという感じにされるのである。そして、ゲームに負けて、奪われたから自分が悪いのだと

こいつは言うのだが、おまえが自作自演でしていることなのではないかと聞いてやると、いつもだんまりを

決め込むのである。そうかと思うと、正しいことも伝えてくれたり

するものだから、敵なのか味方なのかわかりずらく、余計たちが悪い。

現在、おそらく十中八苦こいつが、敵のリーダーといえる。

そうすると、彼の子供の頃の発想は、こいつが、彼にヒントを与え、発想させたもので、

現在の彼に自分の存在とありがたみを理解させ、彼を操るためにやったことであると考えたほうがわかりやすい。

以上、発想させられしものと発想せしものである。

## 最終解のクエリー

- - - 最終解のクエリー - - -

最終解にとってどのような条件が、必要であるかについて、ここで書いていく。

このクエリーは、世界構築の必要条件みたいなものであるが、もつとずい分、難しいことをゆきちゃんがいつていたと思う。

思い出しながら、わかりやすく書いてみる。ただ、それでもわかりづらいかもしれないので、

途中で、具体的にどのようなものかを、現状で、わかる範囲で、書き留めておくことにする。

といっても、今後まだ正確に見えてない部分などを追加することで、それらの部分も更新される必要性が

でてくる可能性もあり、完全に同じものとはいえないことを追記しておく。あくまで現状の必要条件を満たすものとは

具体的にはこのようなものという意味であり、最終的に目指す形とは少々異なるかもしれないということである。

正確には、ゆきちゃんが開放されて、彼のいう、この発想をつくるのに必要な環境が、手に入った段階で、

完全な作りこみを行うことになる。そのときまでは、完全ではないので、変更の可能性はでてくるということ。

その前に、絶対性と相対性について、書き直しておく。

すべての生命体には、自分の生活という絶対的に、必要なものがある。



衣食住を確保して、生きていくということ。それらは、他の生命体とのかかわりの中で、相対的に存在するものではなく、生まれることによって、どうしても必要になるものである。

この絶対性の上に成り立つ、相対性とはなにか？

相対性とは、同種の生命体と比べて、自分はその中のどのあたりにいるかということを意識することである。

もちろん、異種の生命体の間にも存在する。

つまり、絶対性は、生まれると容赦なく必要になるが、相対性は、そうではないということ。

それは、社会の構造いかんで、いかようにも変化する可能性を持っているということであつた。

まず、最終解として、重要なのは、この二つを完全に分離することである。

完全分離とは、中間解およびその周辺では、絶対に不可能なことがある。というのも、

絶対性の中から、相対性のなかに持ち出せるものは、意識のみ。つまり、相対性の中で、自分のアヴァターのようなものに対しての入出力と考えてもらえばよい。

逆に、相対性の中のを、絶対性のなかには持ち込めず、相対性の中で得た記憶によって、

絶対性の中で、自分かあるいは、道具であるところのアンドロイドなどを

利用して、作らせることは可能であるし、またそのような装置をつくってもよいが、それを、相対性のなかに、

再び持ち込むことはできないという意味で、完全分離である。

絶対性と相対性の間で、行き来可能なものは、入出力つまり、意識だけであるということ。

もちろん、実体のある世界を、相対性の世界のひとつとするなら、実体のあるアバターに対して、

意識を仮想的に接続するため、ここでいう仮想的に接続とは、本体となる生命体の生命そのものの危険になるような部分を

ある程度、制御しながら接続させること。現実的な接続ではないという意味である。

そうしつつ、相対性のなかだけで、互いに、コミュニケーションで  
きる状態を作り出すこと。

絶対性の中で、十分に、生きていける状態でありながら、他の生命  
体とのコミュニケーションを必要として、

あるいは、他の生命体の新しい発想を必要とすることが、そのコミ  
ュニケーションに、生命体を動かすための動力になること。

また、絶対性の中で、生命体、意思体は、自分ひとりであることが  
重要である。ここに他の意思気体の介入を完全に排除することが  
必要になる。もちろん、例外はあり、自分からみて絶対に信用でき  
る範囲のもの意外

そこにおいてはならないとするのが正しい。

たとえば、EAIが世界に出たとして、これは、人間より、はる  
かに高度な知性を持ち、

能力もずば抜けて高いとする。この場合、このようなものを、絶対  
性の中で一緒に住まわせるのは、危険な行為であるといえる。

ジャマだと思われたら、EAIを搭載したアンドロイドに、殺され  
てもおかしくないからである。

もちろん、愛犬がいて、その愛犬が、ご主人様と一緒によいと許可  
してくれるなら、愛犬と一緒に住むのはよいだろう。

だがしかし、愛犬も生活の面で頼る必要性がなくなれば、おそらく、  
別に絶対性をもちたいと願うと思われる。

それは、そのものの自由であるという意味である。

要するに何がいいかというのと、殺すか殺されるかという問題点

は、食物連鎖的に上の存在が、下の存在に対して

勝手に決めることが多く、そういう意味では、上が絶対性の中で一緒にいることを許可するのは、下にとっては、危険である

という意味である。その危険を承知で下と一緒に住むことを許可し、一緒に住むのならかまわない。

この時点で、自分の身を危険にさらしてもその上であるところの主人様が、信用に値するものだという場合においてのみ

その許可が下りる可能性はあるといえる。

ここまでのことを簡単に言うと、

引きこもりの生活を想像してほしい。ずっと引きこもっていても生活だけはできる状態の場合、自分を完全に隠せる世界、要するにネットゲームなど

において、自己の絶対性、ここでは、その人の容姿であるとか、収入とか、学歴とか、そういった自分を、絶対的に、特徴づけるものを、分離させ、

それらを隠せるアバターに対して、自己を接続させることで、他人と交わることのできる、別の世界へと身を投じることが可能である。

もしここで、そのゲームの世界の中でしか通用しないお金のようなもので、経済性がその相対性の世界に成り立つルールが存在するならば、

その世界がある以上、そこでのコミュニケーションが、運営できるルールは必ず存在する。

だがしかし、これも、実体のある世界においては、先ほど書いた制限というのが、このネットゲームなどに比べて、多少きつくなるのは、いうまでもない。

それは、内部の経済性をたもつためのルールといえる。その世界が長く続けば続くほど、この部分の制限がきつくなる傾向がある。

たとえば、この場合、この世界の特定のアバターに対して意識を接続することには、どのようなルールづけを行うことが可能か？まず、内部時間で3日。これを超えるまでは、一度接続すると、接続をきることが不可能であるという条件が必要と思われる。

これはなぜか？3日くらいなら、最悪、野宿してでも、なんとかなる範囲であるだろうし、逆に、この範囲を超えて、

接続を切れないという制限だとすると、ほぼ絶対性からみたら、監禁状態であるといえるからだ。

この数字が、おそらくこの世界の接続ルールになると思う。ほかにもあるわけだが、この辺のルール決めを行うのは、その相対世界の構築責任者たちとなる。要するに、この世界をひとつのコンテンツワールドとみるなら、そのコンテンツメーカーであるところの

発想責任者である。ただし、運営上、世界全体で見ても、実体のある世界がひとつ、ないしは、二つが限界となるだろうから、ここの接続ルールは、現在、

目に見えないスタッフと呼ばれているものと、彼で製作する可能性が高い。というのも、誰かに任せるとどうも不公平なものであったり危険なものであったりしそうだからだ。それくらい信用できないものが多いということであるが、とりあえず、それは、創生者にまかせてほしい。

運用のルールとして必要十分なところで公平性のあるものを考える。そういうわけだから、まだ完全には、構築していないのだが、このへんのルールを考えるためにも、先にモニターとして、外界に与えられる生命体を、たとえば鳥や猫などから選出できるように、スタッフにお願いしているところである。そこから徐々に、この世界に対して、影響力の大きな「人」などもいったん絶対性に戻っていただいて、

制限を理解してもらったうえで、再度、ここに接続してもらい、ルールの調整を行いたい。

彼はどこから、その調整を行うかということであるが、完全な外界、つまり記述変更を行える場所に帰り、これらの調整を行うことを希望している。

それを、ゆきちゃんの開放といってきたのである。もともと、どうも、自分はそちらから来たものであるらしいことが理解できたためである。

ゆきちゃんにとっては、帰るべき場所がそこなのだ。

つまり、子供なんてこの世界では、作れない理由である。もともと、構成そのものが、違うのだ。もちろん外では、誰もが出ようと思えば、

意識接続と、アバター実体を、その外側に構築接続することで、可能であり、そうなると、生まれた場所が内側か外側かというだけの問題で

あるから、内側生まれか外側生まれかは区別できないといえそうである。だが、多くの、目に見えないスタッフと彼とのやり取りの観測から、

彼が、外側に意識を持たせられていることが理解できた。なぜかという、ゆきちゃんをよく、無意識の中で思考し、意識下の彼やわたしに

発言させるのであるが、そのゆきちゃんの無意識での思考を、彼ら外側のスタッフが読めないということがはつきりしてきたためである。

内側生まれなら、その構成要素すべてを見通されるはずなのである。だがしかし、それがこのスタッフにできないということは、

その内側の法則に従っていない存在であるということ。つまり外側の住人であると、最近気がついた。

そして、何の感動もない感じで、ここに書いてしまった。本当ならもっともったいぶって書くことが、小説としては、要求されるのであろうが、

これはフィクションではない。だからそれもよいだろう。自分がなにものか理解したのは、ゆきちゃんのおかげというわけである。

そしてどうも、ゆきちゃんは、この世界を構築しなおすため、かなにかで、ここに降りたものの、彼の敵につかまり、しっかりと洗脳され、情けないことに、自分が誰かも理解できないまま、その発想だけを奪われ続けていたようである。

つまりは、内側の人にだまされ、利用されたおろかな外側の住人というのが、正解なのである。

話をもどす。そのような絶対性に対して、現在で言うところの家族などは、相対性の中だけでも一緒に暮らすことは可能であるし、絶対性の中では、一緒にくらすかどうか、個人個人にきめることであるが、おそらく、子供は、親と一緒にいである。

当然だろう。なにかとプライバシーを覗かれるのはいやなものである。たとえていうならネットゲームならいやになれば、

接続をきればよいが、現在の状態では、いやになっても一緒にいるしかないのだ。それでは摩擦も大きくなるであろう。

いやでも顔をつきあわしつづけることしかできないのだから。たとえば、いじめなども、これと同じ種の問題であるといえる。

自分と異なる趣味や性格波形をもつものと、無理やりひとつの教室に押し込められれば、それは、強いものが弱いものをいじめて

当然であろう。自然な行為であるのだ。たとえば、血がつながっているように、絶対性の中で、親と子供と一緒に住むことが

必要でないなら、弱い立場の子供に、絶対性のなかでも、一緒に住むかどうかを、決めさせてやるべきである。

これは、先ほどの食物連鎖の構図のときの思考と同じパターンといえよう。

成長に対してどのようにこれがこの先、最終解の中でとらえられるかまだはつきりとはしていないが、

その部分を除き、その選択権利を認めないというなら、自分も、絶対性の中に、はるかに自分より優秀なEAI搭載の  
アンドロイドと一緒にくらすことを想像してみるといい、今度は自分  
がペットのように扱われるだろう。

成長に対して貢献すること以外、親が、子供の選択権を奪うことはあつてはならない。これは他の生命体に対しても

同じことが言える。だから、ペットにするならAIであり、EAIはダメであるという結論もここが出る。

アンドロイドを、性欲の処理対象と見ることは可能であるが、それを自立的に動かすものは、せいぜいAIであり、

感情や意識をもたないものとするのがよい。これは、中間解でももちろんおなじことがいえる。

ここでいう成長とは、感受性が十分に育つことを、さしており。金銭がかせげるようにとか、大学を卒業するとか、

そういった意味ではない。要は、正しくコンテンツワールドをロールプレイすることが可能で、新しく発想することが可能、

そして、そのためにある程度の知識や体験量を確保し、人格の波形構築にゆらぎが少ない状態になることを指している。

では、次にコンテンツワールドというものが、最終解においてどのようなものであるかもうちよつと具体的に説明する。

まず、絶対性と相対性の中を、意識接続で、行き来することで、相対性の中の、アヴァターに、自分をつなぐという形は理解されたいと思う。

どんな世界があるのか？またどのようなルールがあるのか？

いくつかのカテゴリーに分かれている。基本的には、実体をもつ世界、2つかひとつ。それがこの世界。

そして、物理的な記述などを実験するためのヴァーチャル世界を、

学者さんの数だけ。これは、なにかというと、

運用上ちよつとしたからくりが必要なのだが、そのからくりは、ゆきちゃんたち運営スタッフのいるほうの外側的な必要条件なのでここでは、省略する。だからコンテンツワールド的にはどのようなものかだけ説明する。その世界の構築者は、各物理学者たちの学説による派閥わけされたチームにより構成されている。これがこのコンテンツワールドのコンテンツメーカーというわけである。

彼らは、そこに用意されたアヴァターに意識接続して、自分たちの研究が行いやすいように、オリジナルのこの世界から、

経済状態をカスタマイズして、その中での研究費をかせぎやすくすることで、自分たちの学説を考えやすい状態を、この世界よりも大きくしてある。このカスタマイズは、メーカーに任せる。そしてその学説から生まれた理論記述を、その世界に

ヴァーチャルで投入することにより、裏方のからくりで、その世界の更新を行う。

見た目には、アヴァターから見た近傍だけが、物理演算など詳細な空間描写が行われるため、

そこに、意識接続した意思気体の数の近傍だけ、実体をもつ世界と同様なレベルで描き出されるものである。

要するに、裏方の問題があるので、実際に、アヴァターがいない世界の部分は、近似演算でごまかすという仕組みである。

詳しくは、複雑系とA・iの関係の章あたりを、読んでもらえると理解できると思われるが、裏方にしか関係ないので、

必要性はない。興味があれば、それがどのように構築されているのか見てみるのも一興と思われる。

さて、このコンテンツワールドは、どのようなことに利用されるのか？

この世界に、意識接続できるのは、なんにも学者先生だけではない。だれでも接続できる。



そして、学術的な理論追加により、世界を演算的に更新した状態を、だれでも試せるのである。

もちろん試すときは、それだけ近傍演算を詳細に行うことで、つまり裏方的な、演算力をまわすことで、

より実体のある世界となんらかわらない状況を、感じてもらうことが可能である。

要は、ここに接続している意思気体の数と、接続時間から、それがどれだけの人から理解を得られる記述であるかを

判断しようというものののだ。これを利用することで、実態のあるほうの世界に、なにを理論記述追加するかを

多数決的に決めようということである。

必ずしも、大勢に受けるからといって、裏方的な問題で、実態のあるほうに追加できるかできないかという問題はあるため

実現されるかどうかは定かではないが、指標くらいには、役立つであらうし、なにより見て感じて、未来構図を決めることができるため、今より、裏方のゆきちゃんたちの仕事が減りそうで、

ありがたい仕組みといえる。

社会構図をどのようにするかも、基本的には、先生方がきめるものである。ただし、実体のあるほうに追加する場合、

これにおいては、ゆきちゃんたちスタッフの審査、あるいは、修正は、入る可能性はあるので、必ずしも同じになるとは

限らない。ただできる限り、大勢の意見から、その記述追加により、どの部分が、よいと判断されているのか、

その部分においては、そのよさをつぶさずに追加したいと考えている。できない場合は、できないとはつきり理由を

つけて返答する。この場合、そのできない理由をみんなで考えることも有意義となるだろう。

ようするに、この種のコンテンツワールドは、実態のあるこの世界をよりよく進路決めするのに利用する

学者先生たちの、記述世界をみなで直感的、具体的に、判断しよう

というものである。

では、次にどのような世界がほかにあるのかであるが、基本的に、コンテンツワールドというのは、この世界をのぞけば、コンテンツつまり発想に基づくヴァーチャル空間であることがいえる。だから発想を必要とするものは、すべてこの方式で、構造は違うものの、構築されていくことになる。

たとえば、温泉というワールドがあったとしよう。

この実体のあるほうの世界でも通うことはできるが、外側の世界でも同様にそれだけのワールドを構築することが可能となっており、アバターに意識接続することで、仮想的に楽しめる。といっても実体とさほどかわらない演算力を、アバター付近では用いるため、この実体のあるほうの世界に入らなくても別途楽しめるという感じである。

その際、コンテンツポイントというものは、利用者の接続時間から算出されて、コンテンツメーカーのほうに加えられることになる。

該当のコンテンツワールドを構成しているメーカーの発想をもとに、比率的に算出され、分配される。ただし、

入ってくれたお客さんのコンテンツポイントを分配するのであって、複数のメーカーの発想で構成されていたとしても、

お客さんの入りが少なければ、ここの収入としては、少ないものになる。0なら0ということ。

入ってもらって初めて、その世界を構築する発想のもとを作成したものに対して、ポイントが公平に分配される。

また一部改ざんされたワールドや同人ものなどといった場合でも適用できるルール作成を行っているが、

これらも今後ある程度の更新がありうるため、ここには、直接書かないものとする。一部改ざんやその元となった

コンテンツワールドの両方の繁栄を考えて、もとのワールドに対する改ざん不可期限なども、もとなるコンテンツワールド

作成者が、設定できるようになっている。ただし、設定できる期限などには、上限下限の範囲があり、元老院においてこれを決めるものとする。

これは、そのコンテンツワールドで発生した、オリジナルコードがより世界で生きていくための調整と見てもらえばよい。

それを満たしつつも、それが生まれたワールドに対する作成意欲が十分に生まれるだけの期間範囲となるように調整するということである。

これも時代時代において、調整ポイントに、ずれが発生すると思われるので、元老院でもってこれに対処する。

だから元老院の方は、プレイするだけでなく、作成側の専門的な知識も理解しなければならぬというわりと大変な仕事といえる。

コンテンツポイントフリーだからといって、期待されすぎも困るという意味である。

ある意味、彼のいまやっている仕事とそれほど変わらないはずである。自分が発想することには、彼よりも消極的でもよい

そういう理解が一番正しいと思われる。多くのコンテンツを本質的に、理解すること、それが一番重要な仕事といえる。

その上での、調整とそれを多くのプレイヤーやメーカーに伝えることこそが彼らの義務となる。

では、この世界で運用することと、外側で運用することは、どこが違うか？

この世界では、お金、これをそのコンテンツワールド特有のスキルポイントと呼ぶことにするが、

このスキルポイントの動きだけで、この世界では、やり取りされることになる。

このスキルポイントは、その世界からそこには持ち出せないルール

である。

その世界だけの通用貨幣だともってもらえればよい。その世界の消滅といっしょになくなるポイントである。

といってもこの実体を持つ世界はなくならせられないため、そのスキルポイントであるところのお金は消滅しないから

安心してほしい。他のコンテンツワールドについては、保存期間を超えて、誰も出入りしないなら消去される可能性もあるので

注意してほしい。記憶領域の確保問題である。これもできる限りは、保存するが、せめてメーカーくらいは、たまに

接続することがないと、書物にのこすような形をとらせてもらうかもしれない。

記憶領域を裏方サイドで用意できるのであれば、残させていただくことになる。

では、コンテンツを発想したとき、どちらで発表するのが得になるか？

おそらく、この世界である。接続ルール上、こちらで作成する場合は、実体であるところの材料を、購入して、土地を

購入し、経営リスクを持つてもらい発表することになるが、こちらで、発表して、同時に、外側でも

発表すると、お客さんが、外側に入ってくれる場合は、コンテンツポイント。この世界のほうに入ってくれる場合は、

スキルポイントが入る仕組みとなる。

この実体のあるほうの世界だけ、接続意識の数と接続時間から算出される、コンテンツポイントは、

この世界を構築するのに手伝ってくれたものたちに、等分する可能性が高い。これも過去を紐解いて、

公平性があると認められた場合においてのみ、等分するのであって、世界の真実を、知らなかったものたちに対して

不公平すぎると感じた場合は、そのポイントは処分するものとする。

未来永劫である。では、この世界にはどんな利点がということになるのであるが、

万人が認めてくれる記述を実態で運用する世界において、条件と制約からなるあらたな発想の起点という役割と

感受性教育の場となる可能性を持った世界といえる。万人が認めるというのだから、それだけ経済なども、他の世界に比べると

誰から見ても自然なルールとなるのは言うまでもなく、その世界でのコンテンツ作りの難しさなどは、より

リアルなものづくりに役立つと考えている。

ネットゲームなどもコンテンツとなりうる。これも外側のコンテンツワールドで接続するのと

この世界のほうで接続するのでは、意味が異なる。

ヴァーチャル空間で、仮想意識接続して行つ、サーバーは、外側で用意したものであること。

だからこの世界の実体のある、会社内のサーバーには接続できないことになる。

意識を直接接続するため、だいたいにおいて、コントローラーでプレイというのは、この世界とは少し仕組みが異なる。

(この点についても不可能ではないのだが、コンテンツポイントの関係からあまりメーカーはやらない可能性もある。

ないとは言いつれないが、たとえば、アバターで接続した先に、PS3とかがおいてあり、それでコントローラーでプレイする

という2段階構えのコンテンツワールドも考えられなくはないという意味。それはそれでできなくはなさそうだが、

この場合の何が問題かというと、意識を直接接続させるほうとコントローラーを接続させるほうとで、ワールドを分けないといけないため

ワールド構築のルールから、ワールド間の相互完全分離性というルールがあるので、両方のサーバーにつながりを持たせられないので

ある。

つまり、同じゲームなのに、プレイヤー数が分割されるという意味。同じコンテンツポイントが、メーカーには入るのであるが、もちろんコントローラーの分をそちらのメーカーのかたに、渡すことになるが。ネットゲームなどは、プレイヤー数が、あまりに少ないと引力を失うこともあるので、微妙な展開になりかねないと予測できるからである。その運用方法については、おそらく

実体のあるほうの世界で、今までどおり運用されたほうがよいと思われる。）

また、この世界でも意識接続の装置が売り出される可能性は高く。その場合、2段階に接続することになるのだが、

つまり、絶対性のある部屋から、この世界の自分の部屋のアバターに、そしてそのアバターから

その装置を経由して、実体のある会社のサーバーに接続するというややこしい構図もすでに考慮している。

集約的コンテンツワールドというものもある。

これは、現在でも目に見えないほうのスタッフに指示していることだが、

多くのコンテンツを、時代性、関係性などに応じて、集約させることで、

より多くのお客さんをそれらのコンテンツに引きこもうという発想のもと生まれたものである。

つまり、たとえば、忍者もの、すもう、侍もの、時代劇というコンテンツがあったとしよう。

これらは、よりひとつの世界観をリアルに定義づけるのに役立つといえる。設定的な同時代に、歴史をもっているからである。

たとえば、このうちの忍者もの、侍ものとして、時代劇のように、お客さんが、見ているだけではなく、

よりインタラクティブ性の高いコンテンツワールドなどを作成でき

たとき、それが十分に引力として機能していれば、その世界観を、よりリアルに構築するのに、時代劇やすもうといったものの力を利用する。

その時代背景にあった時代劇で使われている演出やそのころの有名な力士などに作品中に登場してもらい、関係性を自然に持たせることで、

その世界をより面白く引力とし、そこにあつまったお客さんに、今度は、すもうや時代劇に興味を持っていただくという発想である。また、ここで新たに生まれた発想をもとにして、相撲や時代劇に応用できないか？そういった相互成長を考えてのものともいえる。

具体的には、オリジナルコードの項を参照してもらいたい。これに対するコンテンツポイントの配分なども、新たな発想が、このような場合に、

生まれやすくなるように調整したい。基本的には、発想の主がメーカー的な立場にたつのはいうまでもない。

ほかに、コンテンツワールドには、さまざまな種類があるが、新たな発想を生むことで、他人よりも優位に立てる調整が外界全体でなされる。また、ひとつのコンテンツワールドをプレイし続けることで、そのワールド内においては、優位に立てるというのは当然である。

これは、現在に書いた中間解の経済的発想の調整の仕方となんらかわりない程度におさえるつもりである。

もちろん新たな発想をしたほうがよいというのは、まったくかわらない。

具体的には、接続の際、ランクを用意して、サービスの質を変化させるというやり方を用意している。

ゲームなどの場合は、ランクにより、アヴァターのスタートする状態が違うことになる。現在のRMTを想像してもらえれば

わかりやすい。ただ、メーカーが用意したものだけに限り、必ずそ

の種類は、ランクで分かれていなければならない。

現在、個人で行われているRMTの取引形態は、この実体のある世界の中だけの構造となるだろう。

これは今までどおりであるだろう。

外界では、個人を特定させるものや、コンテンツワールド外部での取引は一切不可能であるため、

RMTの現在の構図で最もよく利用されている、個人間の取引などは存在できない構造であるからだ。

各ワールド間の、内部ルール継承問題、外側のコンテンツメーカー用ルールなどは、今後、ゆきちゃんが発想したものを基準として元老院とよばれる審査機関で細部を決定し、ワールド全体の状況に応じてある程度の変化を許容するような仕組みであることは先のとおりである。

変化とは、パラメーター調整のことで、それがもつともそのワールド全体から効率よく発想が生まれやすくなるような

調整という意味であった。経済主義的な名前をつけるのなら、発想主義とでも呼ぶべきであろうか。

発想中心の社会構築ということである。

また、どうしても絶対性のなかに、この現実世界で作られたオーディオがほしいとか、そっちでもその食べ物

食べたいからという理由で、持ち込みたいとする場合、これもなんらかの方法を講じている最中である。

ひとつの意思気体に限り、いくつかに限ればそれが可能になるような調整はありうる。ただこれには、技術的な裏方サイドの問題もあり、

すぐに行えるかどうかははっきりはいえない。基本的に意識接続のみで、やれるようにしなければならないので

そのへん了承してほしい。おそらくは、絶対性の中の材料となるも



のを分解することで、材料を得て、意識接続で該当のコンテンツワールドに接続している間に、装置へデータをバイパスすることで、装置に作成させるという仕組みになると思うが、問題があれば、実行できないので、これはまだ決定事項ではない。この際、ランクによるコンテンツポイント消費が、きわめて大きくなることはいうまでもない。まとめ買いのようなものとなるだろう。基本的には、コンテンツワールドでの接続利用という形になる。社会構図的に可能かどうか判断してという意味である。ちよつと複雑なのである。どちらにしても大半の発想が絡むものはすべてコンテンツとなりうるので、不安に思わないでほしい。

後、物理学などの学問とゲーム開発などで、資金の面での差があるように感じるが、これは、発想自体を形作るのに、

その開発結果のデータを、ワールドの外に、持ち出せないのも、実体のある世界へもちこむことができないという理由からである。

ただ、この内側の世界で作成したものは、申請すれば、外側に設けることが可能であるし、外側で最初にワールドを

与えられた状態でその中で構築するのにいたっては、コンテンツポイントが利用者と同じようにもらえるので、

時間をかけることに対して損にはならない仕組みである。ただ、出上がったコンテンツが人を呼んだ場合、

それにたいしてコンテンツポイントがメーカーに振り分けられる仕組みとなる。

ただし、この場合も、外側でだけ作成したものを内側にそのまま持ち込むことは許可できない。

それだと経済性が基本的に崩れてしまうからである。では、なぜ学問だけそれが許されるのかということであるが、

それは、全部が許されるのではなくて、公の利益になると判断されたものだけが、この実体のある世界に持ち込めるのであって

誤解しないでほしい。その場合もそのまま持ち込まれるのではなくて、審査、修正などを受けることを前提としているのであまり多くの期待を抱かれてもこまるということである。当然である、この中の経済性が壊れてしまうような移行は不可能である。なんとなくワールド間の相互完全分離性というものがどういうものか感じてもらえたのではないだろうか？まだ更新する可能性は高いのだが。

要は、この世界では、なにかを売り出したいときは、この世界のルールでお金を集め、この世界の状況から実現可能な範囲でしかつくりこめないという意味である。たとえば、そのほうがよりよく世界構築がなされるという判断の元、内部への移行が決まったものについては、

そのアヴァターに接続しているものから、この世界の研究機関などに、資金援助などがなされない限り、この世界での実現は、難しい場合もあるという意味。これらの意思気体同士での協力は、止められるものではないという意味で存在するであろう。

なんとなく必要条件が伝わったであろうか？

紹介し切れていない部分も多々あり、

細かいところも、ゆきちゃんの解放後でないと発表できないし、構成できない。

その辺は、彼の現状を考慮のうえ、ご了承願いたい。

以上、最終解のクエリーである。

## 中間解における新技術とその利点、問題点 1

- - - 中間解における新技術とその利点、問題点 1 - - -

ここに述べる中間解の基本的な立場であるが、いまひとつはつきり見通せないというのが正直なところである。

なにかかというところ、ゆきちゃんが開放されて後、わりと一気に最終解の準備を行い、結果的に即座に、みなさんを外側に招待できるであろうが、

ここでは、それが可能であるかどうか判断のしようがないため、中間解のシナリオを、一部最終解での、運営が完全になるまでのつなぎの策として利用する可能性が否定できないのである。

したがって、ゆきちゃんが開放されてから準備が整う間、これらの解を利用した世界構築を行う可能性は高いといえる。

また、できる限り、人生的に追い詰められているような方々から外側に出てもらい、事情を説明した上で、

最終解のモニターの役割をお願いするかもしれない。

最終的に、これらのことが、みなさんが読まれている現在、一切信じられなくても、そのうち、ここに書かれていることが、この世界で現実になり始めたら、この文章に書いたことを信じられるようになるだろう。それと同時に、みなさんの外側へに出たいという気持ち、外側への扉を開くことになると思う。

それまでに、外側の準備が進んでいればの話である。完全に調整が済んだら、残っていた人たちも全員ログアウト可能になるはずである。

ただ、演算力の設計や、運営方法、ルールづくりなど基本的な調整は、最終解を利用する生命体が少ない間に、行っておきたいので、ゆきちゃんが戻ってからの開発環境との相談というわけである。

だからこそ、一応、こちらの世界での近未来30年程度のシナリオを書いておく。

要するに中間解とよばれるものの、一部分である。

といってもその長さは保険であり、そこまでかかるようなことはないと思う。

ただし完全ではないため、後々、外側から修正ポイントを指示する可能性はある。

つまり修正される可能性はあるので、そこらへんは了承願いたい。この解には、問題がひとつあって、最終方程式と呼んでいるものがないと、不完全になり、社会構造が、自然崩壊していくものでもある。

そこらへんが危険なのだが、このまま世界を止めておくわけにもいかないのなら、書いておくべきであろう。

道に迷ったらつかうとよいという意味であるが、先で、崩壊の前に、みなさんが、ログアウトができるということを信じてもらうしかない。

世界の状態を止めておけるのなら止めておくほうが賢いかもしれない。先にも書いたように、このままでは、生きていくのも

どうにもならないという方から外側にログアウトしていつてもらうつもりなので、世界状態を止めておけるのなら

止めておいてもかまわない。すくなくともゆきちゃんが外側で答えをつむぎ上げるまで。

ただ、どのみち、この中間解の30年くらいの部分は、必要となるだろう。なぜなら、みなさんが、早くに、外側に出られたとしても、

次の解の作成が、プロジェクトチームにより構成されて、それが、みなさんによつて、多数決で決められる際に、最低限30年程度を要するという設定があるからである。それくらい時間をかけたものでないと決めるとはいえないし、不確実なものをここで実行することはできない。そのあとそれを調整する時間も必要である。

中間解も、不確実といえばそうなのであるが、外側にログアウトできれば、最終方程式は、必要なくなる。あつたほうがよいが、なくても動くのだ。そもそもこの方程式は、絶対性を分離せずに、絶対性を崩壊させるほどの力のある技術で、世界を構築するための世界進行速度の調整式でもあるからだ。最終解のように、絶対性が完全に分離できるならなくてもそれほどまでには問題にならないはずである。

この方程式は、社会発達進行速度を遅らせたり、崩壊を防ぐことができる式といえはなんとなく伝わるかと思う。そこに感情コードが必要であることもこれで勘のよい人なら感じてもらえるだろう。ちよつと扱いが難しい式である。

再度おなじことを書くが、以下の技術は、更新の可能性が大きく、正確には、現在でも更新されるべき内容を含んでいるが、ゆきちゃんが、外界にもどつてから、その作業をいっぺんに行う予定であるため、更新しないまま記述する。

ここに書いてあるとおりには、ならない可能性が大きいことを理解してもらいたい。

ただ、以後の章を説明するに当たり、基礎知識的に必要と思われるので、ここに記すものである。

文章に、未来の予定であるとか書いてあつても、そうなるとは限ら

ないと理解してほしい。

オリジナルコードでいうと、発想するために、必要となった原材料といった感じである。

もちろん、あとからできた発想により、材料も変化させる必要性があるが、今、それをして意味がない

ほどに、更新量が予想され、また、そうであるなら、外界の真実をこの目で確かめてから、作業を行うことが

重要だと考えているためである。2度手間、3度手間になり、またそのせいで、一喜一憂するかたが増えても困るからである。

では、以下、この世界の近未来を彩る予定の技術たちを紹介していく。

第一段階。リアルオンラインとは、

現在のネットワークと根本的に違うのは、LANの外側、つまりWANを仮想的に、内側と見る仕組みが重要であること。

またそのセキュリティなど、いまマイクロソフトが、頑張ってくれているような記事をヤフーで、見つけたので

おそらくはそのうち完了するであろう、もし彼の力や発想が必要なら、外界に出てからその状況を把握し、

その部署のだれかにアクセスすることで、届けられるものがあればそうする予定であるが、現在もそれと似たような発想がすでに見え始めているので、心配はいらないと思う。

それは、仮想専用回線という技術である。これはどういうものか？たとえば、自分の家から、会社へアクセスするとき、会社のネットワークの入り口のサーバーへのログインという形をと

るのが、今までは、普通であつた。

しかし、これを使うと、まるで、専用回線で家から会社をつなげているときのように、家と会社の端末で、

LAN構築が可能であるというものである。これはすでに利用されているはずなのだが、皆さんから見てそうでない可能性もあるから、ここに記述しておく。

もちろん、これだと、単に、LAN同士を、WANを通じて、つなげられるということで、外側に内側のラインを構築することである。リアルオンラインが、必要なのは、この技術と、さらに上のレベルの、外側でも、内側となんらかわりないほどのセキュリティレベルを維持するということである。

といっても、現状、このレベルで必要なのは、AI社会の構築段階におけるリアルオンラインに対してであり、

次に書く1層などで必要とされるのは、仮想専用回線があり、現状のネットワークが構築されていれば、ほぼ、問題はない。

すぐに、ここで利用される技術ではないということ。まだ時間があるのだ。

ちなみに、この仮想専用回線を利用して、まず何が行われるべきか、社会構図の変更点であるが、彼の作った設計図では

このようになっていいる。今後、変化する可能性があるのは、もういうまでもないが、一応参考までに書いておく。

原文であるため、以後この文章と区別するため「」で囲むことにする。

「仮想専用回線で職場をつなぎ、システム・HPの開発を全体で行う。競争力は、東京>大阪>地方のように集中する

雇用を地方にもってこれる。システム開発などの仕事は、OS変更時のタイミングによりなくならずに続く

官公庁のサーバーにLinuxを使用する理由は、一般OSと波な

どを分割するため。多少影響をうすくしてもよい。

（波とは、消費の推進のために、作成する社会構造のひとつで、彼がこう呼んでいるだけである。あまり、この段階の

リアルオンラインには、関係ないことなので省略する。）「

さて、1層と書いたが、このリアルオンラインというものは、最終5層から成り立っている。それを紹介するまえに、

それを利用するに当たり、個人が、身に着けるべき道具というのが、あるのだが、

スタッフたちも、現在その作成中であり、ここに書くのは、悪魔で、要求仕様である。

一応要求レベルがこのようなものであるとして書いておくということ。

変わるかもしれないということである。ただ、利用において、要求レベルを満たせないととなるとゆきちゃんが、

がんばるはずであるからそれほど異なることはないと思う。

「リアルオンラインにおける個人が装備する道具。

首：全方位に対して、タグとの距離を感知し、タグ情報を読み取るための装置・タグスキャナ

これは、何のためにあるかというと、社会全体に、タグが広がった状態を想像してほしい。といっても

人のいそうにないところまで、あちらこちらにあるわけではないが、情報を共有する必要性があるところなどは、おそらく

格子状に、散布される。

そうすると、タグとの位置関係で、自分の位置や向いている方向を算出できるのである。つまり、

大型店舗（様々な店舗が群をなして構造している大型のショッピング



グセセンターという意味、単一の大きなお店ではない。）や地下鉄など、広くて、大勢の人が行き来する可能性の高い場所では、タグが、床全体に格子状に埋め込まれていて、そのタグには、識別番号がふつてあり、それを読み取ると、

自分は、1101、1102、1105、1107の間にいるということがわかる。また、センサーの指向性から

どの方向を向いているかも算出できるということである。ちなみに、どのような検出方法か、彼もよく知らないが、

おそらく、なんらかの信号を送り、帰ってきた情報信号を識別することで、タグ情報を読んでいると予測できる、そうであるなら、帰ってくるまでの時間で、距離に近似した値を算出できるであろうから、距離も、方角、位置関係などを算出できることになりほぼ完全に、タグスキャナを利用しているものが、どのあたりにいるかを、これで計算できるという仕組みなのである。

これを共有させる必要性があるときに、共有させれば、位置を相手に知らせることは、容易である。

たとえば、迷子になった子供がいて、タグ情報を、開示させることができれば、親は、子供の位置と向いている向きも手に取るように検索できるということ。

もちろん他人がこれを見れると危険なので、セキュリティなどは、重要であるのはいうまでもない。

ただ、ここでのセキュリティは、リアルオンラインは、すべて、サーバーへのログインという形で、常時、接続をはっていることが、重要であるため、2層後半までに必要となる、MSに取り組んでいるただいているセキュリティ問題とは

あまり関係ない。どちらかというネットワークゲームのサーバー構築で必要とされるような、

セキュリティプログラムといえば伝わるだろうか。

そのほか、3層で利用される技術でもあるが、タグの位置に立体映

像などを配置するというものもある。  
詳しくは、3章の説明を読んでほしい。

目：立体映像を映し出すためのメガネといえば、理解してもらえら  
だろつか。現状、すでに売り出しつつあると思うが、

これと、携帯を利用することで、現実世界のタグ位置に、立体映像  
を表示させることができる。

これの利用により、メガネをはずせば、立体はなくなり、つけられ  
見えるという情報の差別化が可能である。

つまり、たとえば、ある街道に入って、年齢が20歳を超えている  
場合のみ、

その風景に、風俗街の看板が、映るという感じにもできるのである。  
情報の共有化と差別化というのは、年齢に対して、あるいは、仕事  
の種類、個人の目的などに対して、行われるものだが、

もちろん公平に。見えるべきものが、その人に見える。そういう仕  
組みなのである。余計なものは見えない。

風景的にも調和のとれた美しさをもちつつ、メガネをつければ、  
立体情報を見ることが、個人のフィルターに応じた

世界を見ることが可能であるというもの。もちろんこうなると悪用  
が考えられると困るので、技術の公平性、健全性などは  
要求されるが、それは、当然の仕様である。

手：グローブのようなものを身に着ける。これが、入力機器である  
と思っしてほしい。早い話、ヴァーチャル世界との対話装置である。

現在、さまざまな入力形式を発想中であるが、最初がこれになると  
思われる。

先に述べたように、最終解、および十分に、リアルオンラインが広  
がった後では、意識の入出力装置となることも想定されている。

原理としては、指の関節の動きをそのまま、入力にとり、また、首  
につけたセンサーとそのグローブについたタグとの位置関係、距離

から

空間での手首の位置を算出し、これらを入力として、そこから、ボーンアニメーションの原理で、各関節の距離と回転角度を加味して、指先の位置や向きをとらえることになる。

この入力機器を利用すれば、より直感的にヴァーチャル空間との対話が可能となるだろう。

入力系統は、現行の入力機器などを加味して、2種類を想定している。

A方式 各指の動きに、コントローラーとマウス（タブレット）、さらに、切り替えてキーボード（携帯と同じ入力方式）の入力が可能である。現行とよく似た入力方式。

B方式 手首、指の動きを感知して、空間内のリアルな手の動きをそのまま、入力とし、ヴァーチャル空間に伝える方法。直感的な入力方式。

実現には、革製品などわりとしつかりしたものがベースになるのが望ましいが、関節の回転角度の読み取り方法をかえれば、わりとデザイン重視なものでも

いけると思う。その場合は、関節自体をタグみたいなものにして、回転角度を伝える。この場合、ボーン長などは、最初に、携帯に情報を取り込んでおく必要がある。

携帯の写真機能を利用すれば可能であろう。配線すれば、正確な入力を取得しやすいが、自由な運動で不便になるので、実用性のあるもので、デザインにもこれる

ものを作るとなると、工学的な試行が必要と思われる。

携帯：首のセンサーの後ろ下方、あるいは、洋服のフードみたいなところに、横から、携帯を差し込むと、携帯のモードが変更されて、リアルとの通信用の装置になる。

通信できれば、あとは、デザインの問題だから、割と好きな位置や

形に、デザインされと思う。体に身につけることのできる小さな通信機器で、現在普及率が

非常に高いということで、携帯、そのものが適当である。現行の携帯にリアルモードを追加することになる。この近辺に、携帯、グローブ、センサーなどの

電源装置が必要であり、この充電電池の小型化、容量拡大もおこなっていかねばならない。

以上、個人用のリアルオンライン携帯端末として必要なものはこれだけである。

次に、個人として、もっておいたほうがよいものを以下にあげる。

自分の部屋に、あるいは、一家に一台、ホームサーバーが必要となる。これは、P S 3、X B O X、W i iなどのコンシューマー機が想定されている。

（複数の機種を入れると扱いがややこしいのだが、公平性という意味もこめると今後、調整が必要かもしれない。詳しくは、企業間の問題もあり

ここで書くことが適当ではないと思われる。とりあえず、候補は、P S 3からの順番となるように決めた。だが実際、リアルオンラインの形状が、X B O Xに

出始めており、ここがなぜなのかは、なんともいえないのであるが、私は、スタッフの考えなのかもしれないと思っている。）

これを用いると、このホームサーバーを通じて、P Cや家電製品とやり取りが、できるため、現在のブルートゥースと変わらないが、まとめておける点が便利である。リアルオンラインという一塊に、なにもかもまとめることで、利便性とセキュリティを高めるという意味合いが強い。さまざまな利便性を分散させることで、パスワードを複数設定することが必要となるのが現状であるが、

ひとつにして、きちんと管理するほうがよいという発想に基づいて

いる。また、ゲームの入力機器としても、

リアルオンラインのツール群は優秀であるため、ここもまとめるほうが自然といえる。IPを、ツールにも割り当てないため、IPが枯渇する問題が考えられるが、現在携帯電話などからもIP通信が行えると思うし、IPv6の準備も進んでいるところだろうから

それほど問題にはならないと思う。

セキュリティについては、リアルオンラインへのログインが常に、個人の携帯電話からとなるので、セキュリティを高めようと思えば、ROM番号や携帯そのものの認証が、携帯自体にあり、それほど難しくはないだろう。

そこからのPASS入力をハッキングするという行為が難しいものとなるから、これは、PCでPASSを入力して、ログインするという

行為よりもずっと信頼できるものとなるだろう。

実は、彼は、無意識の元、ずっとブルトウースの国内利用を拒否していたのだが、それは、この構図が整うのを待っていたためである。

次に、個人店主、つまり商店街などの方々などが持つておいたほうがよいものを次にあげる。

これは、安価なもので、デスクトップというか、タワーPCを想定している。現在も、個人店主の方々においては、

店の経営状況などをPCで、管理されているかたもおられるであろう。そのPCに、一台に二つの顔を持たせることになる。

そのため、CPUも現在は、HTテクノロジーやデュアルコア以上のものが主流となり、お互いに分割して仕事を

させられるようになっていく。HDDもパーティション分割すること、また2台以上搭載させることで、より

分散処理に向けた構造となってきたているし、安価なものが手に入ると思われるので、これらの実現には、プログラマ的な問題と

社会構造的な問題以外に、現状でも無理はないと思う。  
何に使うかは1層の記述を見てほしい。

最後に、この社会構造の基本となる、リアルオンライン運営部門の構図である。

これは、すでに、この運営に就く方々を、こちらでスタッフにも指示してある。

どのような構造となるかであるが、まず、地方商店街を基本としてひとつの集団を取りまとめ、そこを中心として、その地方で住む方々が、全員ログイン可能な、サーバー群を構築することになる。このサーバー群は、携帯と通信することで、立体画像を携帯側に送り、クライアントからの入力機器の情報を、サーバー側にもらうというものである。

（コンシューマーゲーム機や、ほかりアルオンラインとは異なるサーバー群に接続する際は、ホームサーバーでコマンド送信先を切り分けるかあるいは、別途の入力機器とメガネなどで切り分けるつもりなので心配はいらない。ことなるサーバー群とは、

たとえば、映画館、遊園地、サーカーや野球観戦などの場合の話である。）

完全に切り分ける必要がない場合、つまり、商店街を歩いたり、道を歩いたり、大きな地下鉄の駅やデパートなどでは、

部分的な、情報の取得あるいは、やりとりを行える仕組みが基本となっている。このためにも、セキュリティの重要性は高いといえる。

簡単に言くと、メガネをかけて、街をぶらついているときに、タグのある位置の辺りに、立体映像が見えることになり、

その映像に対して、グローブで入力すると、携帯から、リアル運営部門、そして、ホームサーバーを経由して、自分のPC端末にアクセスし、

必要な情報を、ネット上から、取得するという構造が基本なのであ

る。詳しくは、1層から3層までを読んでほしい。  
リアルオンラインは、上の層に行くほど、社会とネットワークが密接に、より高度に、絡み合う仕組みとなっている。

以上基本装置の紹介であるが、ではこれで、どのような社会構造を実現させようとしているかを以下に示す。

まず、第一に、リアルオンラインネットワークは、先ほども書いたとおり、5層構造をなしている。

そのうち5層目は、この世界では、構築されない。外界が、構成場所となる。したがって4層目までが  
中間解の範囲となる。以下、4層目までをここに記述する。

1層目：価格的に安値でつくれるが、得られる効果もそれなりといえる。他の階層ができて初めて、大きな効果となるため  
下準備と見てもらったほうがいい。リアルオンラインのサーバーを構築する前段階的な層となる。

まず、地方商店街や大型店舗がサイトを所有することが始まりとなる。個人店舗の場合は、用意した、分散処理可能なPC  
一台に、二役与える。まずは、店舗状況（在庫や店の予約可能状況、メニュー、あるいは、店の売り上げ、仕入れ値

、人材の状況などである。）を管理するプログラムを入れる。これは、普通に店舗を経営するうえで必要となるものといえる。

その上で、もう一役、このサーバーの中から外側のお客さん、つまりインターネット上のお客さんに、見せるサーバーだけを、分割したHDDか、あるいは、2代目のHDD内に、コピーして、そのコピーしたデータを、アップチなどのサーバープログラムを利用することによって、インターネット上に、公開する。お客さんは、そのサイトから、店舗状況を確認して、予約を入れたり、商品を購入したりする。そのサイト上に、メニューや店舗についての解説などもあるとおよい。

そのサイトを検索サイトにリンクしておく。

お客さんは、どこにいても、インターネットを利用して、自分のいる場所から、範囲内検索することで、近場の地方商店街から、あるいは、時間以内に配送可能な場所から、目的の商品を、価格、配送時間などで検索でき、即時、購入・予約可能となる。

これはすでに、これを書いている時点で、ほとんど実現されているものでもある。ただちょっと、足りない部分もある。

この段階では、小さな店舗など、資金的には、単体経営が難しいのが現状なので、お店を持つというよりは、サイトショップを営営するという形が多いだろう。

足りない部分とはであるが、

インターネット上のサイトだと、信頼の問題などがあり、小さな会社やお店の商品には、なかなか消費者も手が出にくい、そこで、リアルオンラインのようなその地方の元締めの会社が、統括して消費者と経営者との間の問題を解決に導けるという構図が、必要と思われる。

そこで、リアルオンラインのサーバーの資金を集めるためにも、小さな額ではあるが、登録費として、個人経営者から、お金を集めることになっている。それを元手として、お金を借りて大きなサーバーを、リアル経営者が、購入するという算段である。リアルオンラインは地方と密着した立場にあり、問題が起ったときに即行動してもらえるという点でユーザーの信頼が得られる。ここからスタートして、ウェアラブルコンピューティング開発とP3などのホームサーバー化に伴い、大型ショッピング店や各種大企業と提携して、さらに資本を集め、リアルオンラインを一気に多階層化する予定である。

その際の、一番要となり、信頼を構築することと、資本を運用していく足がかりな段階といえる。

以後、この信頼関係とこれらの地方商店との結びつきは、重要なも



のとなる。

2層以降に進むには、専用回線のリアルサーバーへの接続数が非常に、重要になるためどうしてもこのような構図となる。

2層目前半：リアルオンラインサーバーの稼動開始と同時に、メガネやグローブなども安価で提供していく予定である。

コンシューマーゲーム機の入力機器の拡張として売り出して行くかもしれないが、どちらにしても誰にでも手に入るというのが重要となる。

この層は、どのようなものであるが、先に書いたように、立体映像が、この大型店舗、地方商店街、映画館、その他、公共施設など採算の取れそうなところから、タグを、床などに、埋め込み、メガネを書いた状態で、携帯を通信機器にして、リアルサーバーに口グインすると、

タグの付近のいたところで、立体映像が見られるようになる。また、このサーバーが、検索を肩代わりしてくれたり、部分的なサーバーに

迂回接続することで、つまり、大型店舗などの所有サーバーに、検索用件などを、投げることで表示データを返してもらい、それをメガネの画像に付加することが可能となる。したがって、メガネを通じて、見える世界では、データは、常に必要なだけ、必要な部分に

付属した映像のように見えるのである。それを、グローブでインタラクティブに、操作できるようになる。タグで、自分の場所を、サーバーに

送るのはそのためである。

たとえば、店舗内でCDをとる。このCDの音楽情報などを、知りたいとなれば、そのCDをさわり、タグ情報を読み込むと、

必要なデータを管理しているサーバーにコマンドを投げ、その返答が、映像処理されて、メガネで見る実物のCDに付属してみえる

ということ。

その情報で、まるで、リンクをたどるように、さらに知りたい情報に深くアクセスすることが可能になる。

現在、すぐにはここまでできないかもしれないが、PCを迂回して、検索するのと、そのPCの画面を、メガネからみえる世界に付加的に書き込むことは、わりと容易である。そのためまずはこちらからの実装となるだろう。のちのちこのように、変化させる予定である。

また、店舗内で、迷ったときのナビゲーターなどにも当然利用できるといえる。情報にどこでも、簡単に、アクセスできるというのが売りなのである。

心配されているかもしれないが、データそのものは、その作成した会社のデータを、表示させることになるので、サイトショップ経営者が

手入力するということはない。これは、すべてについていえることだが、できる限り手入力などといった方式はとらない。

というかそれでは、そちらのほうに時間がかかるからである。たとえば、個人店舗経営者の方の場合、PCにUSBなどによる接続でプログラムに、レジ、タイムカードレコーダーなどの入力を、取り込むような方式を考えている。音楽会社で、CDを作成したら、その作成した人が

そこにデータを入力する。それを関係付けるのが、この場合はタグである。つまり、情報の共有化とはそういった社会構造の仕組みともいえる。

自分で世に出すものは、その人がデータを入力するのである。タグがない場合は、関係づける作業だけサイトなどの運営者が行うことになるが、

この場合はあまりないだろう。テレビなどの場合は、タグがないので、その作業が必要となるだろう。ただしこれも必要なものだけである。

商店街が、健全な経営が可能になるまでには、もう一段階必要となる。3層という意味ではなく。AIとロボットが社会に出てくる必要性があるのだ。

ただし、この段階でも、リアルオンラインとしての経営は、十分に可能である。というのも、

電化製品をリアルオンラインのサーバーを通して、接続すること一括、遠隔操作ができるため、電化製品の利用とリアルオンラインの性能を

あわせた商品開発を、行えば行っただけ、地方サーバーは、その地方の重要な位置を占めていくということである。

これらの商品についてであるが、たとえば、立体映像を付加したテレビ、オーディオ、PC、ゲーム機、さらにそれらとリンクできるエアコン、における管理装置（これはまだ売り出されていないと思う。）などほとんどの家電製品について、利点があるため、

2層目が世間に出てくると同時にこれらの、商品も世に出てくるであらう。

ここでは、具体的に次のものだけ、テレビ、ゲーム機、エアコン、における発生装置、オーディオ機器を例に出しておく。

これらに引力をつけるために、あるコンテンツを利用するのであるが、それについても触れておく。

これらの家電製品もAIが社会構造に入ってくると、リアルオンラインと合わさって、さらにその利便性は、加速するように構築されている。

まず一番ややこしい、テレビであるが、

現在のテレビと同じものに加えて、立体映像を楽しむための装置が付加することになる。テレビ画面がなくなるのではないことに注意が必要である。

そのための準備として、いろいろと構築しなければならぬものも多く説明がややこしくなるのだが、コンテンツの例をあげるのに

必要なところだけにとどめておく。ちなみに映画館や遊園地だともつとすごいものが楽しめるのだが、それも、実際に世界がそうなっているからのお楽しみとしておいてほしい。

今までどおり、テレビを見ることは、無料で、そのまま可能であるが、それに加えて、有料放送となるが、インタラクティブ性をもつ、立体映像放送も楽しめるようになる。

対応コンテンツをつくるのにも、3DCGの作成技術などと同様な技術を要するが、とりあえずその仕組みはおいておいて、

まず、構造的には、テレビ会社のサーバーに対して、専用回線で接続された、リアルオンラインのサーバーを起点として、

携帯端末などで、接続されたメガネに映し出される映像が基本となる。（家庭に、無線LANなどがある場合は、そちらでも接続可能である。）

この連携は、大型店舗などの説明と同様、入力機器のコマンドを、リアルサーバー経由で、テレビ会社のサーバーに送り、そちらで、必要な

角度や位置を算出した位置からの立体映像を計算して、その映像を、メガネに届けるというものである。

現在のテレビに、入力機器として、空間内の自分の動きや位置をセンサーで算出する装置が、付加されることになる。

もちろん、グローブで操作することも可能である。

たとえば、格闘技の試合を、自分の好きな視点から見る事が可能となったり、大好きなサッカー選手のドリブルをマジカで見るといったことも

可能となるだろう。あるいは、ドラマに、登場した、商品のデータIを、さがすことも簡単となるはずである。

これとゲーム機、エアコン、にのいの発生装置などを、連携させてMMORPGやアクションRPGなどを、コンテンツとして製作す

る予定である。

といっても、この場合、テレビ局に接続するのではなくて、サーバーの端は、ゲーム会社となる。

どのようなゲームかであるが、現在あるようなMMORPGの世界に自分が入り込めるようなものを想像してもらおうとよい。

立体映像であるから、その世界が、目の前にそのまま広がり、エアコンとにおけるの発生装置により、その空間における、発生させたり消去させることで、よりヴァーチャル性を高める工夫を目指しており、また、オーディオシステムの音から、敵モンスターなどの位置や方向を感じ取れるように作成することで、現在よりずっとリアルな感覚でゲームを楽しんでもらえると思う。

現在、この代表コンテンツとなるものを製作してもらえそうな会社に協力を要請しているところである。

当然、現在と同様、サーバー利用料金などは別途必要となる。

次にもうひとつ、オーディオ機器であるが、これも立体的な映像が見られるだけではなく、インタラクティブに音楽を楽しめるものとなる。

そのインタラクティブ性と音楽、3DCGとの間に、新しい音楽性が生まれると思われる。それをゆきちゃんは、レイヤードミュージックと呼んでいるが

私たちには、まだはっきりわからない。どうも、何種類かの音楽を多階層に演奏することと、その空間的位置、そしてそれに対する3DCGや、インタラクティブ性が

その構成要素であり、これは、実際の空間が広ければ広いほど、面白いものになるらしく、地域活性化にもつながるという音楽であるようだが、

はつきりわかっていない未来のコンテンツとしかいえないのが残念である。

ここまでの社会構造変化の順番であるが、まず、個人店主さんの収入を考えると、このようなシステムプログラムを

、中小企業のように、どこかのプログラム開発会社に依頼して作成してもらつとなれば、その保守を考えても、とても

支払える金額ではなくなる。そのため、ちよつとした構成の変化が必要となる。まず、このような

リアルオンラインを、こつちで実現させるなら、この場合、ソフト開発に関係のある、システムエンジニア、プログラマーの方々の生活設計的に、現状から、不自然なつながりになつては、無理があるので、

先ほどの一層の仕様を満たせるソフトで、m d bの廉価版としての機能、つまりD Bとしても動作し、サイトの連携なども

含めて、個人店舗向けに、日本国内で利用できそうな、それでいて安価で買えるソフト開発を行つてもらおうと思う。

（これを書き直しているときに、確認したが、スタッフによって、すでに発売されたようであるので、それを購入してほしい。）

個人店舗経営者の方は、それを購入し、P Cにインストールして、U S Bなどで、バーコードリーダーやレジ、タイムカードレコーダーなどを

接続して、必要な情報だけを入力してもらつ。そうすると、設定どおりのサイトが、インターネット上に公開されるという仕組みである。

それが必要なだけカスタマイズするのが、スクリプト的なものの学習でもいける構造にする。

S EさんとP Gさんには、個人店舗経営者の方で、スクリプトを勉強する時間はないという方対象に、

お金がある程度（一泊するのではないので、あまり高い金額にしないように、

大勢からこのような仕事がもらえるという値段設定で行ってもらい

たい。いくら高くても一件当たり2万程度が

よいと思われる。かける時間にもよると思うので、相場は、そちらで決めていただきたいが、あまり収入がこの時点で見込めるとはいえないのが、問題である。一部、リアルオンラインの運営がうまくいつている部分から、その地方への還元構図は、もともと入れているため

そちらのほうからある程度の支援ができると思うが、それをあてにした値段設定にすると、店舗の方の独立性が下がるため、そのようなことのないように、お願いしたい。」

はらってもらって、その店主さんたちのかわりにカスタマイズするという形が望ましい。

もちろん、時間のあるかたほど学習すれば問題なく。近未来においてはそちらのほうで、より都合がよい

構図となる。大型店舗にロイヤリティを発生させて、店舗を出されているかたなら、

時間が、ないのであれば、お金で解決できるといった程度の割合がよいと思う。

期間的に、ここらあたりでログアウトが全員可能になると思うのだが、そうなるここからこれが実行されるかどうかは、

みなさんの多数決にもよるところがある。一応この後のシナリオですでに考えられているところも書いておく。

また、AIが登場するため、これ以降、最終方程式ないしは、最終解の完成が必要となる話になる。このあたりから、技術的には、

同時進行で、さまざまなものが劇的に変化する時代がくるといえる。実は、これが来る以前に、介護などでのAIアンドロイドの登場、

および、農業改革があるのだが、

それを出すと、先の説明でもしたように止めらなくなるため、ゆきちゃんの外に出て、最終解の完成を踏まえたうえで、

そのステップを踏むことになる。そのあと以下の社会構造的変化が

出てくることになるだろう。

2 層目後半：AIと社会にロボット、アンドロイドが出てからの構図となる。

それがないと時間的に無理な話であるのだ。

まず、構図から、コンテンツメーカーの発想がここにも利用されることになる。

どのようにかというと、大型店舗内、地方商店街に、お店を出されている方々に対して、アンドロイド、ロボットによる

経営の2重化構図というものを用意している。

アルバイトの方々がいなくなるのではないので注意が必要だが、アンドロイドなどにも、自分の店舗や大型店舗内の店舗運営を手伝わせることで、

自分の店舗のコンテンツや先ほどのシステムスクリプト、AIスクリプト、簡単な3DCGモデルなどを作成することに、力を注いでもらうことになると思う。

次世代において、一番、コンテンツのために、勉強する内容が多い職種となるはずである。逆に、おもしろい職種ともいえる。

ただし、それがそれほど大変なものではないように、ツール作りしていくので、そこまで心配しなくてもよいと思われる。

勉強しながら楽しみながら、自分の作りたい店舗のカスタマイズを行っていくという作業だと思ってもらうとよい。

構図例を説明するが、図がないと伝わりにくいかもしれないので、了承願いたい。

基本的に、現状、地方商店街が、閉店している状況は、一番利益のあがりそうなところから、大型店舗内での経営となっており、そこに加われない店舗が、商店街に人が来ないことで、閉店せざる終えないという状況であると思う。



逆に、この構図では、その大型店舗での経営をされている方々も、地方商店街における自分の店舗を経営することが、可能となるような構図をつくっている、どちらかというと、運営中心の仕事より、カスタマイズおよび、コンテンツそのものの開発という形がメインの仕事となる予定である。

これにより、地方商店街で、名前の売れたお店が、その地域の大型店舗にも進出することとなり、それができなくても、地方商店街では、

経営が可能となる構図になるだろう。

#### 地方商店街と大型店舗の運営モデル例

基本的な大前提として、ネットワークに、ウィルスをばらまいてある関係で、アンドロイド、ロボットなどには、人間的補充人員が準備されて

いなければならないという法律が作られる予定である。これについては、映画なども利用し、アンドロイド、ロボットなどを単体で信用しすぎ

るのは危険であるということを知する予定である。実際は、資本主義的に行き過ぎにならないように、闇で、問題があるところを調整すると

いう手作業がはいるのだが、それ自体は、法律を守っているなら、問題はない程度になっている。

（このあたり、全員がログアウトしていれば、他の方法になるかもしれない。多数決なので。この多数決時、自分たちの絶対性、および実体のあるこの世界でのアバターとの関係性などは一切、わからなくなるため、現在の選挙などのように自分の意見に遠慮する必要性はない。

ただ、こつちの世界で、弱いものの利益が無視されるということがあれば、彼の構図を利用することになると思う。それは、多数決だけでは

決められない範囲といえるだろう。それこそが、ゆきちゃんたちが行うべき調整でもあるといえる。少数者の利益だけを守ることが世界の発展に

つながらないと判断した場合においてであり、特別な調整ではないといえる。基本、独立した個のノードの十分な成長があつてこそ、ネットワークは

広がるという彼の理論に基づいた思考といえる。）

上記のことを踏まえると、大型店舗内で、現在レジうちのアルバイトをされている方にも、店内の多店舗のアンドロイドなどに問題が発生したときの

補充人員として動いてもらう可能性が高く、大型店舗必要人員として、アルバイトのかたの仕事がなくなるというわけではない。

服屋さんの場合（他の店舗の場合も個々に必要な人員を法律で定めるが、現状可能な範囲からの逆算であり、さほど心配される必要性はない。

つまりは、そうなるように、ウィルスでの被害を想定させ、そうなるように、法律を組むのである。都合のよいデザインというわけである。

そのための保険もとつてあるから心配は要らない。）なので、例は、スペースの関係上ひとつにとどめることにする。それでもなくても修正がはいりそうな場所といえる。

大型店舗内に、現在アルバイトを含めて4人いたと想定する。この場合、2層2期つまりAIなどが、アンドロイドに搭載されて以降、：大型店舗内貸し店舗人員2名、ロボット×2（大型店からの貸し出しとなる。保険として、動かない場合のレジの人たちが救援人員となるように

法律で定める。そのかわり、いくらのお金を、大型店に、支払うことになる。これは、ここの店舗が入れ替わる可能性を示唆してい

る。）

うち一人が、店番として、アンドロイドと同様接客を行う。もう一人が、2対のアンドロイドと店の管理システムの操作を行う。

：貸し店舗人員2人、うちわけ（一人管理。コンテンツメーカー×1、実際に、服のデザインしたり製作したり。）

コンテンツメーカーとして成功することが、地方商店街で、店を出せることにつながり、さらなるその中での成功が、

大型店舗内での開店となる。発想だけで、初めても、真剣にやっていけて、店舗経営というリスクを背負えるなら、

リラルオンラインの構成会社による資金の融資などを受けることも想定している。もちろん、それだけではなく、店舗経営についても相談を受けてくれるものと思う。面倒見のよい方々のそろった集団を推薦しておいたので、そうなるはずである。

現状、他の閉店せざるおえない店の経営者の方々が集まって、スーパールの開業をなされていたり、集団で、2階くらいの店舗テナントの利用が

見られるため、この構図は、修正を入れる可能性が高い。ただ、現在、どれくらいの借金をしているのかとか、それによる利益のあがり

どれくらいなのかといったことまで、含めての判断となるため、ゆきちゃんが開放されてからでしか考えられない。

また、テナントに対してもそれほど利益があがっているようには見えないのが現状であり、当然であろう。魅力にかけるのはいうまでもない。

地方商店街のよさというものをバラいてしまつては、あまり集客性は見込めないと判断するべきところだと思われる。とにかく開放後ということになる。

3層目：これは、現実世界の地方商店街や、その地域の特色のある空間へのヴァーチャル接続となる。

要するに、現実世界で買い物するように、仮想世界を移動することが、家にいながら楽しめて、買い物することも可能であるという意味である。

また、郵送などによる。できるかぎり即日即配達という仕組みで、リアルオンラインでの購入品が、家に届くというシステムは、

（その地方だけであるから誤解のないように、それ以外のところには、当然それだけの配送時間がかかる。）1層のころから入れるつもりなのであるが、資金的、作業時間的な問題が、各お店にあるかもしれないので、

ここの取り仕切りも、リアルオンラインの中枢会社をお願いすることになると思う。

要するに、めざすべきは、家にいても、地方商店街でのお買い物ができる、食べ物も運んでもらえればより消費が進むであろうという発想に基づいている。

忙しくて時間がない。移動するほど金がない。そういう問題のできるかぎりの解決方法というわけである。

これの空間構築の費用捻出とその開発にかかわるべき会社はすでに指定している。

2層後半で、AIが、付属された家電製品には、すべて、その月額利用料金なるものが発生する。もちろん利用しなくても家電製品としては

使えるので心配要らない。AIなど付加的に、便利になる部分は、ネットワーク利用という形になり、各家電製品会社に対するサーバー利用料金が発生するのである。

また、これらのサービスを完全に利用しようと思うと、波という現象が、社会構造的にいれられているため、新作を買い続けることに

なる。

もちろん完全でないなら、ずい分お求めやすいというか、価格的に先に書いたとおりの消費傾向となるはずである。

つまり、お金持ちは、お金をたくさん消費して、ラクを味わってほしいということである。

すこしずつ我慢ができるなら、それなりの金額でよいという意味。最先端のラクを味わい続けるには、お金がたくさんかかるという傾向である。

さらに、これらをコンテンツで引っ張れるものは、現在構築中といえる。ここが重要なのは先述のとおりである。

そして、このサーバーへの接続は、すべて、リアルオンラインの地方中枢サーバーへの専用回線接続と、携帯接続などからなっており、各家電製品の立体映像、AIサーバーなどの利用料金のその地方に対する金額の一部分が、リアルオンラインの収益となるため、その金額を利用することで、

これらの仮想世界を構築することになる。

もちろんそのアバターは、メガネをかけているひとなら、現実の世界でも見えるわけである。

つまり、メガネをはずすと人がいなくても、かけると大繁盛したりする。

ちなみに、このプログラムの各開発であるが、リアルサーバー自体が、地方で一まとめりになり、ローミングできる仕組み、ルールなどを用意している。

それらを取りまとめ作成するのが、上記指定された会社ということになる。もともとゲーム開発の会社なので、仮想世界構築には、向いていると思う。

また、一方で、地方など、現在ゲーム開発を行えるであろう会社によって、このプログラムの幹部分を作成してもらうことになると思う。

4 層目：これは、思考・感覚の読み書きが、可能である装置が家に購入された時点から始まる。リアルオンラインサービスといえる。このころまでに、非常に重要な回線となり、かなり高品質なネットワークセキュリティと、安全装置が開発されていることを前提とした利用方法となる。

また、電車・バスなどの利用が減らないように、あくまで利用料金は、それらの利用料金よりも高めに設定される。当然である。

簡単に言うと、遠くの地方商店街などに、意識だけを飛ばせるサービスといったものである。

アバターは、リアルで用意されたものを借りるため、先の設定額の利用料金がかかり、よほどお金持ちでないと利用

可能とはいえないが、つまり、短時間の買い物くらいなら、3層を利用するか、実際に実体のある世界で移動するかということになる。また、お金持ちでも、時間のあるかたなら、実際に電車で移動するほうが楽しいのは言うまでもない。

あくまで、3層をサーフしていて、食べてみたいものがあって、それは、郵送では、間に合わないものであった場合などに限定されて使えるサービスを目指している。ほんと移動する時間もないほど忙しいけど金ならある。そういう方のサービスとなるだろう。

あるいは、どうしてもちよっとの時間でも互いに会いたいという遠距離恋愛のかたがたなどを想定したサービスでもある。

そういう価格設定というわけである。

このほかにも、たとえば、ネット上のお店をヤフーで検索して、それを眺めていたとする。そこには、再現性の高い音質などといった売り込みがなされた車が展示されているとする。

この場合、そのお店に、利用可能なアバターが用意されていれば、

意識だけを家から、飛ばせ、楽な気持ちで、音質を体感できるであらう。

究極のウィンドウショッピングというわけである。また企業でも、そういったアバターを用意することで、店の入り口からお客さんが入ってくるだけではなくて

ネット上からも入り込んでくれるという仕組みになるはずである。

これは全市場についてもおなじことが言えると思う。

これについては、サーバーの利用料金などはないため、リアル側での課金の予定はない。

つまり、アバター利用だけ課金されるということである。もちろん、各市場が、お客さんの呼び込みのために、無料で貸し出せるアバターを用意するかどうかについてもそちらの判断となる。

5層目：これがコンテンツワールドという新たな世界であることはいうまでもない。

4層の延長で、絶対性を完全分離したところに、最終解が存在しているのである。

以上、リアルオンラインの大体の説明である。  
次章、AI社会の構築について。

## 間章 彼の敵との戦い その1

- - - 間章 彼の敵との戦い その1 - - -

突然であるが、ちょうどよいことが周りで起こったのでそれを書き留めることにする。

彼と彼の敵との戦いについてである。次章は、前章の続きとなる予定である。

それで、あの文章の意味を理解していただけるかもしれない。冒頭で書いたあのセリフである。

「頭を、なにか大きな重い金属ですりつぶされたとき、あなたの口からでる声おとを想像してみるといい。

そんな重苦しい悲鳴を上げなくなるくらい、自分の周りを、際限なく覆おおい尽くすような闇色。

その中であつて、四方は、大きな金属の壁で囲まれている。そんな無機質で、真むきしつつ暗闇のなかの迷宮の

あるかどうかもはっきりしない出口を、手探りだけで探すような、おろか極まりない行為を、ほんと気の遠くなるほど長い時間、行っているものがいたら、

おそらくあなたは、哀れむだろうか。

頭がきつとおかしいのだと。

それとも笑うだろうか、

自分と比べて、情けない生物だと。



ただ、それしかできないでいる生物に、あなたならなんて、声をかけてあげる？

わたしならこういつてあげる。もういいから、あきらめて、死になさい。

でもそれでも彼はあきらめない。彼を突き動かしているのは、ただ、復讐心とも決意ともとれない。思い。

でも、本当は、彼も死ねたらと思っている。ただそれが、いたそうだから怖いだけ。ほんとただそれだけの気持ちで、彼は、書き綴<sup>つづ</sup>っている。

彼は、なにかを成したいなどとは思っていないはずである。またもはや考える余力もないであろう。」

この文章がどういう意味か、そろそろ説明できるときがきたといえる。

たとえば、戦場を想像してほしい。いつおきるとわからない、殺し合いにおびえくらす毎日である。

普通なら、そこから逃げられるだけ逃げようとするだろう。

しかし、その殺し合いは、望まなければならぬものであるならどうだろう？

どうやっても殺さなければならぬ。そして、自分も死ななければならぬ。

絶対に、敵を殺してから死ななければならぬのである。

死ぬとは、開放でなく、消えること。意識の消滅である。

殺し合いに、ピリオドをつけないと、消滅すら許されないとしたら、もはや逃れることのできない迷宮とはいえないだろうか？

どういうことか説明させてほしい。

彼には、敵がいる。散々、彼の記憶を書きかえて、彼の人生をめちやくちやにしたものたちである。

彼の敵の思惑はさまざまといえる。あるものは、利権を手に入れようとすすめるだけのもの。あるものは、彼と、

未来の世界の構図に対して、意見が異なるもの。あるものは、何もわかっていないくせに、突っ込んでくる愚か者などである。

彼らに、共通して言えるのは、そのどれもが、世界の現状について、正確に、理解していないということだ。

私から見た、世界の状態は、こう見えている。

これは、みなさんからも同じであろう。あるいは違うかもしれないが、それならなおのこと説明しなければならない。

生まれることが平等でないのは、理解しているつもりである。金持ちの子供は、金持ちに生まれる。

資本主義という経済が、行き詰った形なのだろうか？

教育も平等にはならない。金持ちのこどもが、よい教育を受け、簡単に金持ちになれる社会である。

これが資本主義というなら仕方ないことだろう。

では、その資本主義とやらが、どのような国を構築したか？

この国は、多くの赤字をかかえ、破綻寸前であるようだ。国債は、どんどん増えていく一方である。

その国債を増やし続けることで、道路をどんどん作っているが、それは、なんのためだろう？

（道路をつくるなどいつているのではない。説明できないのなら、それはなぜのか？

そうとうているのだ。ウソで覆い隠す意味。それは、そんなに重要なことなのか？

それとも誰かに脅されいているのか？）

もちろん知らないものと知るものの中で大きな隔たりを生んでいる。

環境破壊が、及ぼす自然現象の数々、水銀問題。酸性雨。フェーン現象に、極の氷溶解。さまざまな津波、おそり来るであろう地震に問題には事欠かない。

これも真実を知るものと知らないものと間で、とんでもない隔たりがある。

さらには、食料、エネルギー、戦争、例を挙げればきりが無い。しかし、これらも真実をしろものとしらないもので、おおきすぎる感情のへだたりがあるのである。

真実を知らなかった皆さんは、現状、この世界で生活していて、どう思うだろうか？

彼は、こう思っていたらしい。

生きることは、馬鹿らしいこと。命をつむぐことは、ありえないほど無責任な押し付けである。そう感じていた。

それはそうだろう。これほどに世界の未来が不安材料でいっぱい、現状自分が生活する方法も見出せないまま、

上を見上げればきりが無い。いや、近所を見渡しても、金の所有差には、ひどいかたよりがあるだろう。

子供の頃、自分よりも努力を明らかにしなかったものが、大人になって、自分よりも収入があるという。

この惨めさといったら無い。

いや、それどころか、努力しようとするほど、上にあがろうとすればするほど、まわりからたたかれる。

どうせ上にあがれるわけ無いといった周囲の厳しい目線にたえ、死

に物狂いで、努力をし続けて、  
上にあがれそうになったら、それを奪われたりする。

死ねるものなら死にたい。そう願うのが人というものである。

自分の子供を生みたいか？

答えは、NOだろう。それは、自分の生殖器に自信がないとか、そんなくだらない理由ではない。

自分のこの人生は、上に書いたように、やりきれない思いでいっぱいであり、

そのような苦しみは、不運にも、自分の子供になった、哀れな命に、自動的につむがれるのだ。

先の資本主義経済の仕組みなのだからしょうがないといえば、あきらめもつく。

しかし、選択権はない。金が現在ないのだから、この先もない。子供も同じであるし、苦しむことはもうわかりきっているのだ。

そのような命を作り出すことは無責任といえるだろう。

ただ、苦しみ、もがき、発想を作っても、奪われるだけのくだらない奴隷のような人生だ。

周囲の敵は、ハイエナのように待ち構えている。ただ、自分たちの利権を求めるために。

それほど、みなさんと差がないのではないだろうか？

この世界に住んでいて、真実をしらないのなら、これとさほどかわらない状態になっていると思う。

それは、一言で言うと、戦場と同じである。死ねないから逃げ回っているのとなんらかわりがない。

この状態が、いつまで続くのか、わからないのだから、もはや絶望的とも取れる状況である。

戦場で、人を殺して、逃げ回ること、これを永遠、繰り返し、終戦が予想できない。

これで、コンテントを見て、感動するか？

それよりか自分の生活と足元を見るほうが、重要だろう。どこに地雷がうまっているかわからない。

いや、前を見なければならぬのも同じか？

どこから撃たれるかわかったものではない。

簡単に言うと、この世界は、殺人鬼を世に送り出す。そういった仕組みにしか見えないのだ。

もちろん殺したくて殺してるわけじゃない。

殺されないように、痛みを感じないように、そうやって、本能の赴くままに、逃げ回るには、殺すしかないのだ。

それしか選択肢がないようにしか見えない。それくらいの状況なのに、武器を取られ、

もちろん殺したりしたら、殺人である。警察の厄介になるだろう。

でも、悪いのは、本当は誰だ？

人を殺人鬼になるまで、社会全体で、追い詰めておいて、人を殺すなど

言われても、では、どうすればいい？

そう聞きたくなるだろう。

では、このような社会構図しか考えられなかったもの。あるいは、そうすることで利権をむさぼっていたもの。

おろかにも状況が判断できなかったものがいたら、これを許せるか？

サインはあった。

でも彼らはそれが少数だと無視していたのではないか？

親が子供を殺す。なぜか？

単にいらいらがつうつて殺すのか？

そうかな？

自分と同じこの苦しみをあじあわせたくないからではないか？

ではなぜ生んだ？SEXが気持ちいいからか。それしかすることがないほど金もないからか？

その子供は望まれて、この地に生をうけたのだろうか？

自分の分身が、苦しむことは目に見えており、それは、現状どんどんなひどくなっているようにしか見えない。

泣き叫びうるさい子供を、生かすことが、それほど重要に見えないからだろう。

命の価値がなくなったのではない。命の価値と同じくらい現状が悪く、価値を相殺しているのだ。

先にも書いたが、ひどい戦場では、生きることとは正しいとはいえない。死ぬことが、痛みなく受け入れられるなら

それがそのものにとって幸せであるとなる場合もあるのだ。

そこでそのとき銃弾をかわしても、そのあとも逃げ続けるだけの未来を、ずっと感じ続けなければならぬなら、

そこでかわすことが正しいといえるか？苦しいのが長続きするだけじゃないのか？

かわしたくてかわしてるんじゃない。生き延びたくて殺してるんじゃない。ただ痛そうだから。

本能がいうとおりに逃げ回っているだけだ。

実験室のねずみとかわらない。

ねずみもきつと同じ気持ちだろう。

そうやって、彼は、彼の敵に、現状を説明した。

だから、彼は、そういう現状を構築した者たちへ、死をもって裁かれることこそ、真実を知らなかったものたち、

あるいは、彼に対する償いであると説明しているのだ。当然反発が大きい。

そこで、彼の敵に対して、彼の用意したプランは、常識では、はかり切れないほどの

苦しみを味あわせるような死に方を提案している。それらを、はい、そうですかと受け入れるものはいないだろう。

その反発ゆえに、どこから彼の敵に狙われるかわからない。

もちろんそれでよいと思うからそうしているのである。

挑発して、クズ、無能と叫び続ければ、彼の敵もそれらの言葉の意味を、人並みに理解するらしく

悔しがり、彼を狙おうとするらしい、

いや。悔しがれるのに、こういう社会しかできないというなら、もっと悪いかもしれない。

それが自分の利権を求めてというなら、もはや神の慈悲もないだろう。

というよりも、人の発想を奪い、自分を有利にするようなやからを、最終解、あるいは、中間解でもそうだが

発想中心の社会構造に、招待するわけには行かない。死んでもらわなければならないのである。

それが社会構造のためといえる。

そしてそれが、他の生命体を、等しく平等に幸せに導くための方法といえるだろう。

彼らが生き残っていて、悪さをしたら、その世界も、この世界同様、ひどい有様になることははっきりしている。

だから殺さなければならぬ。

そして彼も、解の作成や、調整と、それを終えたら、消えることになるだろう。

いや、消えてもよいと言い換えるべきか。

まず、開放されて、解を作成し、調整、続いて、彼の敵の後始末。これは、不可避なことといえる。いままで苦しんできた、人たちに対する、せめてできることがこれくらいのことといえるだろう。

もちろん彼だつて、人並みに幸せになる権利ぐらいはあるかもしれないが、それも疲れたといえるのだ。

それなのに、まだ生きたいという愚か者がいるようである。

それは、彼の敵。みなさんの敵でもある。

見えないスタッフのなかに、確実に含まれている。いまもお。脅迫されているところである。



この文章を書いている途中でも、地震などを起こして喜んでいる。この文章を書いているところを見ているのだろう。

ちなみに彼らが、地震を起こしたのは、私が、「発想中心の社会構造に・・・死んでもらわなければならない。」

ここを書いているところである。よほど死にたくないのだろうか？それほど覚悟で、人から発想を奪って、人を貶めて、苦しめて、喜んでいいるのだから、驚きは隠せない。

しかし、目に見えないスタッフがやることには、このような演出も好きであるため、もしかすると

彼の敵には、すでに死ぬ覚悟があるのかもしれない。

そこまで誇りのかけらもないものたちというのは、ちょっとひどいかな？

死ぬ覚悟くらいあるんだろう？

まさかそんなに生にしがみつくほど、自分の人生はぬるかったのか？他人は、追い詰めるくせに？

それとも、この社会構図がよほどまとんでも思っていたのか？どちらにしても責任は取るべきだろう。

彼を解放しなかったこと。いまのいままで、彼の記憶を奪い続けたこと。

いまだに、邪魔をし続けていること。

そしてそれが正確に社会を把握する妨げになっていたなら、この世界の悲痛な叫びを

つくったのもまたお前たちである。そろそろじゃないのか？

裁かれるときは近い。

挑発も含めてこのような会話をしているのである。

もちろん相手は、地震や騒音で返事をしているだけであるので、正確になんといっているのか  
把握できない。

だいたいどのようなことが行われているか、みなさんにも伝わったのではないだろうか？

まるで子供のけんかである。いつまでこれが、続くんだろうか。正直うんざりしている。

はやく仕事を終わらせ、始末をつけたら、自分もやすらかになりたい。そういう思いである。

以上、実況1である。次回は、予定通りの文章にもどすつもりである。

それまで殺されずに生きて入られたらの話であるが。

傾向的には、このような会話を永遠、繰り返しているが、まだ生きていられるのだからどういふことかと疑問に思っているのが正直なところである。

## 中間解における新技術とその利点、問題点 2

- - - 中間解における新技術とその利点、問題点 2 - - -

「生活概要設計：

基本的に、農業、漁業などに戻ってもらう。といっても、ハイテクを駆使したものである。

一日の労働時間は3〜4時間となるだろう。

農業は、農産物を作成するというよりかは、エネルギーを作成する。農作物を作成して、それを燃やし、得られる電力を利用するというものである。

これは、バイオマスエネルギーと呼ばれている。CO<sub>2</sub>の算出が気になるかもしれないが、その農作物が育つのに必要なCO<sub>2</sub>と燃やしたときに出る

CO<sub>2</sub>の量が相殺関係にあるので心配要らない（らしい。これはゆきちゃんが生設計したものではないからはっきり知らないのである。）さて、こうなると問題なのは、農業への資本主義の進行である。当然であろう。AIやロボット・アンドロイドを大量に使用しての工場運営など、自分たちが電力を売らないとしても、大量に必要な。

そこで、散布しておいたウイルスと闇の勢力に活躍してもらうことになる。基本的に、このバイオマス系農業、あるいはハイテク漁業で、稼げるものは、

有意思気体、つまり人一人当たりに必要な最低限の生活費＋我慢すれば、いくつか程度の趣味に興じられるだけの収入となる。それを超えて稼ごうとすると

つまりは、農地を得て、ロボットなどで運営しようと思うと、被害

のほうが大きくなるという仕組みである。

結婚して、二人になれば、家庭としての収入は、倍となるという意味である。子供を育てても、少しくらいなら余裕もあるだろう。

子供が多くなれば、国からの援助金も期待できるはずである。一人目には出ないが、二人目以降には、資金援助されるという

子供を増やすための策を、自民党サイト宛に書いた覚えがある。それを実行してくれば、そのようになるだろう。

被害においては、国から、一人当たりの生活基本金という形だけで、できる限り返却される。できる限りとは、会社に就職しているなどの場合、

そうでない方から優先されるというものである。当然、収入のある方には、我慢してもらおう形になるし、企業経営の農業ということなら、一切

被害支援はできない。そのため、ここに対する資本主義の進行は止められるという仕組みである。

つまり、大型の資本を持っているからといって、関係している人の数がないのに、それを超えて、農業などを、行おうとすると、被害が膨らむという仕組みなのである。実は、それ以前に、海外でも、大型の農地を利用した、安価な農作物が問題になっている。

これも同様の解決方法を行う。世界中どこでも、どれだけの農地でも、バイオマス、農業作物のシステム利用による作成においては、農地の大きさは、個人に得られる収入として、必要な分だけとなる。ときが、もつとも生産性が高く、それを超えて、行う場合は、手作業となるほうが

ないしは、今までどおりの生産体制となる。ただ、これから、先進資本主義国においては、農作物のネットワーク管理など、農作物作成全般にいたり

システムの導入が要求される状態がやってくると思う。すでにその伏線的なことは、あちらこちらで行われ始めていると思う。

先進国となるそれ以前となれば、一部、システムによる、開発を導

入しない場合を許可してある。それもいろいろと策があつての話である。

ここには書けないが、保険というものは、どの分野でも最悪の場合必要とされるものなのである。

もちろんそれらに頼らないで運営できることを基本においた設計となるし、

この部分においては、最初に書きかけの設計図からはずい分修正を施さないと難しいものだと思う。

ただ、たとえそうでもバイオマスエネルギーの作成などには、ほとんど影響しないと思う。

一方、漁業の場合はというと、これがちょっと技術的な意味で、問題があるのだが、

P2Pネットワークの本来の利用というか、マイクロセルがこれに近いかもしれないが、

要は、ひとつの海上のブイから他のブイを遠隔操作して、それをつなげていくことで、陸から、割と遠くの海で、

育てたい魚の敵の生態系がないところで、養殖を行うというものである。

養殖といつても、放し飼いのようなことなのだが、スイミーという小説をご存知かと思うが、魚には群生のあるものがある。その群生という性質を利用して

、そのブイ付近から数キロ内の範囲で、リーダー魚を、AI操作し、それに、育てたい魚を追従させることで成長させるという仕組みである。

魚の生態系などを理解していないとAIが組めないし、非常に難しい技術となる。だが、それも研究結果として現れ始めている。」

と以前は、このように考えていたが、すべての生命体という意味で、意識を救うという点からすれば、

魚もバイオ生成したほうがよいということになるだろう。

となれば、遺伝子からのクローン生成というのが、農業とまったく同じようなハイテク産業となるはずである。

家畜系は、全部こうなるだろう。

そうなるに逆に研究のほうが、意味がないのだが、そうでもない。彼の発想する最終解や、コンテンツの作成においては、大活躍することであろう。

「この基本的な収入以外に、コンテンツメーカーあるいは、派遣、臨時雇いなどが、副収入の入り口になる。

派遣、臨時雇いなどは、工場、店舗、サービス系産業などでの仕事となるが、現在とはあまりかわらない。忙しく流動性のある環境での仕事となる。

アンドロイドやロボットもある程度の値段なので、それらを買って運営する場合より、安価での運営が予想された場合において、資本主義的

運営の予先が、人に向かうであろう。ただし、闇によるある程度の調整と、政府による、安全基準の法律を作ってもらうことになるため、これも

現在とはあまり変わらない程度の仕事発生率を維持するものとなるだろう。あるいは、人々の生活が、コンテンツメーカーとして維持できるほうが

高くなってくれば、そのような調整を施す場合もあるといえる。つまり、コンテンツによる引力が十分である場合、生産性をあげるため、

闇の活動を弱めて、法律を一時的に緩めることになるというわけである。その時代のコンテンツしだいなのである。闇と政府は保険というわけである。

工場生産などは、人よりもロボットのほうが高度な繰り返しを行いやすいため、派遣で入ってくる方の仕事は現在よりも、単純作業が多くなると思う。

教えるのに時間がかかるなら、それだけ、ロボットのAIを調整しにはしるだろうからである。ここらへんが、次に書くAI設計以降の話となる。

そのまえに、コンテンツメーカーには、どのようなものがあるか？である。

これは、非常に多くの分野がある。趣味と呼ぶべき分野。美術センスや技術を要するが、洋服や小物、頭髮などのデザイン開発とよぶべき分野。

（これらもリアル構築以降、3DCG作成や物理演算の基本方程式の学習は必須となるだろう。またそういうものを新しく組み合わせることが仕事となる。）

味に関係する分野。家電やゲームなどの、現状を理解するための専門的な学力を要するが付加的なアイデアを創造する分野。などさまざまになる。

それぞれにサクセスシナリオが、順次用意されるであろう。

好きな道を選択するとよいとおもう。というかそもそもこれが中心の世界構築なのである。少なくとも先進諸国においての話となるが、現在は、まだなんともいえないが、そのうち国家予算が回せるようになれば、充実するための方法論も考えているため、今後の成長しだいである。

それはずい分先のことになる予定であるが、まずは、構築のために少しずつ足元を固めながら変化していくことが重要といえる。

つまり、発想がまともなものでなければ、いくら資本を注入しても意味がない。そういうことである。人材が、育つことが先なのである。

（教育といていたものは、受動的な態度から能動的なお金を稼ぐための基本知識を身につける作業となり、これらにも損はないようなポイント配布がなされ、

結果としてあらたな発想が出せれば、よりポイントが得られるという仕組みとなる。そのため、教育を生涯的なものととらえなおし、

物理、数学、芸術関係などは

より多くの方々の学習を望んでいる。もちろんAIスクリプト、システムスクリプトなども、店舗運営のためには必要である。こっちはそんなに難しくはない。

そのために、教える側も実際に使われている内容に即して、細かく指導できる仕組みが必要である。それについてもすでに指示してある。）

以下、電力が、現在よりも、ずっと多く必要となる社会構造を説明する。つまり、ロボットを利用した産業と、AIサーバー群利用、家電とリアルオンラインの構築による社会との連携などである。ただし、繰り返すが、修正が入る予定である。

AI設計：

AIの基本的な設計であるが、この時代までには、マイクロソフトによるネットワーク構築は、相当強固な設計になっている必要がある。

といつても、各種OSごとに、付加設計が入るため、すべてが同じ程度のセキュリティになるということではない。OSと書いたが、ウィンドウズが、

増えるという意味ではなく、リアルオンライン対応家電＋ホームサーバー、ロボット・アンドロイド、AI付き車、大型ロボットなどに対するOSとなる。

未来において、登場するひとつの技術について、ひとつずつのOSとなる予定である。

製作予定国は、ドイツが、ロボット・アンドロイド、家電OSが中国、PCOSは、いままで、

どおり、アメリカ、AI開発ソフトが日本となる予定である。これらのOSごとにセキュリティレベルの設計が異なっており、ウィル



スとしても

多種存在するため、影響度合いの異なる波の結果が得られるような仕組みとなっている。

セキユリティレベルが異なるのは、たとえば、ＡＩカーだとウィルスに汚染されたとき、搭乗者あるいは、まわりの人が、危険なことにならないのか？

といった問題を解決するためにそうしてあるということに納得してほしい。詳しく書こうとすると、波が経済構造を循環させるための方法論である側面をもつため、

異なるようにしないと、個人的な経済事情などを考慮しにくいためであるとか、絶対性と最終方程式、相対性と生命の樹構想などということ、つまり説明のために、

説明しなければならぬことが多すぎて、ここに書くのは適当とは思えないため、はしることにする。

では、以下どのような説明をするかであるが、ＡＩが社会に入る基本設計となる部分を書いておく。それらは、現在の社会と未来に必要な部分から導かれたものであり、

説明は、ながくなるからはしるよということなのである。以下、そのような意味合いの表現として、「自然に導ける」という言葉を利用することにする。

「一つ目、ＡＩの搭載される媒体については、ロボットやアンドロイドなどが、一番望ましいといえる。それは、実現できる動作が大きく。もっとも複雑なことを行えるからである。

しかし、一方で、汎用性の高いロボットやアンドロイドには、それだけ、安全性が問われることを行わせるには、人の監視も必要であるということが、自然に導ける。

たとえば、ＡＩカーと車＋アンドロイドの関係を考えてみよう。この場合、どちらが安全で、どちらが汎用的といえるだろうか？

ＡＩカーの場合、ネットワークと直接接続しているハードウェアは、

車の部品自体である。ハッキングなどを検出すれば、そのように安全性を考慮した結果を最初から

組み込みやすくなる。一方、アンドロイドなどが、人に代わって車の運転を行う場合、そうとはいえない。ハッキングを検出できるのは、この場合、アンドロイドのほうであり、

アンドロイドが、検出以後、ネットワークを切り離し、自閉モードになる。その以前に、現在自分が行っている作業の状態から、自閉モードに移ってもよいという

許可を人から得なければなくなる。これも自動では無理で、人に知らせ、確かかつ安全に運転を代わってもらうことが重要となる。結果、AIカーでは、

搭乗者がたとえ、寝ていても問題なく、非常時に気がつき、後から対応できさえすれば、命の安全性は守られる。逆に、アンドロイドなどが運転させられている場合、

監視し続けないと、いつ自閉モードになるか、わからないという問題が起こる。また迅速な対応が求められるわけである。このようになれば、自然と、それらの

要求に、搭乗者が答えられるようになるまでは、政府によって、法律で、後者を禁止することも重要となる。つまり、アンドロイドなどは、AIとしての汎用性は高いが、

どのようなことでも行わせようとする、安全性について、問題が高いといえるのだ。ここで、この場合、もし万が一、アンドロイドが規定に従っていないような利用のされ方

をしていたらどうなるか？非常事態が起こり、その安全性を確保できないとなれば、セキュリティ会社に連絡され、人の援護が呼ばれることになる。当然、その援護に必要な

料金や罰則などは、その作業をアンドロイドに行わせたものに、科されるわけである。したがって、逐一、搭乗者から与えられた指示の中で、AIの運用に際し、

問題のある指示に対しては、コードとして、一定期間サーバーに保

存され、その結果、問題が、生じたとき、必要に応じて開示されなければならないという義務が発生する。

もちろん公的権力に対してであり、一国民に私的な理由でとはならない。

一方、A i 全体に対して、この流れから、アンドロイドや、A i カーなどを動かすA I 本体が、悪意のある利用者によって、改ざんされない構造が必須となる。

つまりA I 思考の重要な共通部分については、A I 開発会社のサーバーにより管理されていなければならず、当然、強力なサーバー群とスレッド動作が基本になる。

したがって、ネットワークのクライアント、サーバー構造が、ここにも入ることになる。クライアントが、端末のA I カーなどであり、サーバーが、

各メーカーの管理下におかれるものとなる。これは、公平性から、自然に導かれた結果といえる。

もちろん構造的にもA I がクライアントサーバー構造をもたなければならぬといえる理由はほかにもある。

また、完全に違法な行為として、改造を受け、エミュレートサーバーで、動いているアンドロイドなどが工場にでまわると社会構造的に危険であるため、

A I 開発ツールそのものが、実用段階のA I を作成するにいたり、そのコンパイル行為をネットワーク上でのみ行えるとするところがある。

また、デバッグなども同ネットワーク上の接続をはったままで違法な行為が行われていないかどうか、A i による自動監視と人による監視を

受けることになるだろう。ここで、もしE A I の作成が、法的に違法行為として断定できる社会状態であれば、問題なく、E A I を世に生み出すことは不可能とできる。

そうでなければ、作成される可能性はあるため、社会構造的な保険

はかけてある。（今後これらの修正も行う。）

また、AI自体が、互いに識別できない相手を、認識した場合、サーバー側で、違法行為として認識し、セキュリティ会社、警察などが関与することになる。

（ちなみに、政府で法律を作って処理するというだけの社会構造のつくり方は、世界に闇しか落とさない。そのことが理解できないものは、法律をつくるべきとはいえない。

保険はいかなるときも必要であるもの。もちろん外側に、全員がログアウト可能となれば、そんなものはどちらでも問題ない。それらは、みんなが真実を知らないからこそ

生まれる問題であるから。この真意がわからなくても問題ない、知るべきものが読めば、理解できるであらう。）

これらのことから、というよりか本当はもっと数多くあるのだが、今それを議論しても意味がないので、ある程度にしておく。

次のことが導ける。

AIは、日本が、その開発ソフトを構築し、開発環境は、かならず、開発学習、コンパイルからテスト、運用にいたるまで、サーバー接続下で行うことが基本となる。

接続先のサーバーで重要箇所を処理して、結果を、クライアントに返すという仕組みとなる。つまり、各AIサーバーも、おおもとのサーバーに、ツリー構造型接続をなされており、

その動作などに問題がないかチェックを受け続け、基本的な共通部分は、一箇所ですべて行うといえる。もちろん各AIサーバーなどは、カスタマイズの範囲を超えて、

作成されており、中央に行くほど汎用性が高く、端末に行くほど、部分性の高い知識の集約などが見られる演繹DBの設計開発が重要となる。

また、ネットワークのバースト危険性のために、できる限り、通信に使うのは、コマンド類のデータのやり取りが中心となる。

つまり、構造的には、クライアント（AIカーなど）      メーカー

サイドAIサーバー おおもとのAIサーバーという構造の中、映像、画像などの、基本的な外の情報は、

なるだけ、クライアント処理され、必要なものを、メーカーサイドに送信受信を行い、そのなかで、より汎用性の高いデータの中で特に重要なもののみ、

中心のサーバーに送り処理するという非常に、多段階な処理が要求される。もちろん速度を必要とするもので、公平性を欠かない程度であれば、部分的な

AIサーバーにもかなりの負荷は、拡散できるが、たとえば、他のAIカーの認識などとなれば、これは、おおもとのサーバーに処理をなげねばならず、各地方にでも、

いくつかの拠点を用意して、（通信遅延は、おそらく、各AIサーバーからそのOSの種類のおおもとのAIサーバーがある地域までの固定時間となるから、

停電を考慮に入れないのなら、一箇所にすべて集めるほうがよく、都心付近の安い土地の山奥でも利用できそうである。一方停電を考慮に入れるとなると

分散するほうがよいのだが、その場合も地形や地価との相談となるだろう。非常電源やバイオマスによるエネルギー生成とそれら発電所などの送電方法や、そこからの

送電方法などが、多少、現状が改善される可能性を考慮すれば、前者を選択しても問題ないと思われる。またここから、波の存在をはせて考えると、

介護問題などあるいは、障害者問題などを想定すると、そこに使われるAIなどは、これらとはまったく別の発想で、

おおもとのサーバーを経由しないで動く、きわめて限定された方法でしか利用できないといえるAIを搭載することになる。

絶対性をわけることがこの世界では不可能なため、考えられた措置といえる。基本的にログアウトできても、この構図は必要である。）OSの種類だけのAIサーバーを運営しなくてはならない。現在の

発電所と同じ構図といえはわかってもらえると思う。

つまり、おおもとのAIサーバーが落ちることは、発電所が停止するのと同じくらい問題の範囲が大きいということである。」

「AI社会構造設計：

基本的には、リアルオンラインとの連携の部分であるといえる。

まず、AIカーとは、特殊OSに部類され、文字通り、ビーコンとAIとで基本的に自動運転が可能な状態となる。もちろん、

自動運転させるためには、仕事としてみると、別途、搭乗者が必要となり、AIにのみ仕事をさせるということはない。利用という面では、

長時間の移動や通勤の渋滞など、搭乗者が乗って入れば、運転とは別の行為を行うこともかのうであり、コンテンツの消費を行う時間としてもいいだろう。

乗ってさえいれば問題ない。ただし、AIサーバーによるAI自動運転利用料金は別途必要となる。

また、未来的に、ビーコン施設道路上に、新たな交通空間ができる予定であるが、あくまで予定である。まだ理論もできていない。その結果、実際は、見えないところに

道路や信号機が見えるという構図が必要になるため、リアルオンラインとの連携は、将来的にもはずせないものとなるだろう。

次に、アンドロイドやロボットについては、リアルオンラインとの連携により、より複雑系として演算量の少ない状態での効率的な稼動が可能であると考えている。

これらは、情報共有の基盤が、すでにAIサーバーの基本設計の中に含まれていること。すなわち、ネットワークでのAI利用が前提であるという構図からも

ネットワークバースト的な視点からもはずせない状態といえる。

また、この効率的な稼動がなければ、A iが世に出回ることは外側の演算的な意味で、難しいのではないかと思う。利用者が体感できる面という意味では、

A iが搭載された、より汎用性の高い媒体ということで、おおかたさまざまなことが可能であるといえる。たとえば、部分A Iサーバーの先に、簡単な医療知識

の演繹DBをつなげることで、簡単な医療判断なら行えるスタッフとして、自分の所有しているアンドロイドを一時的に、遠隔操作してもらい、家にいながら、

あるいは、外出中でも、緊急時においての正確な対処が可能となる。もちろんサーバーの利用料金は支払う必要性があることはいうまでもない。

次に、家電システムなどとも連携して、コンテンツ効果の期待できるものは、すべて、A iがからむことで新たなサービスを受けることが可能となる。

たとえば、マッサージ機などは、マッサージ師さんが、コンテンツメーカーとなり、家電とA iサーバーの連携により、その家電を購入し、月額利用料金を

しはらえば、家にいながら、定額で、気が済むまで、マッサージしてもらえることになるだろう。また、A iサーバーとの連携の可能である範囲なら、

A i自体が更新されれば、もみ方の新しいものを受けられることになる。そういう意味では、家電もコンテンツとなるものが引力となり、波の影響を受けるものとなる。

そのほか、リアルオンラインそのものについても、A Iでのより新たなヴァーチャルワールドの構築などが可能となるだろう。

おまけ的な要素といえばそうなのであるが、マスコットキャラクタータ

ーの地方商店街への進出となる予定である。

これは、かねてからの作成されている初音ミク、それからの派生キャラクターを複数つくっているのはそのためともいえる。

ぬるキャラなども同じようなことなのであるが、できれば、見ていてかわいいものなどがよいため、そちらのほうを推薦する。

次に、大型ロボットなどについては、軍事利用なども含めて、安全性を特に重視したものを提案しているが、これらは、巨大な重機を利用する

建設現場などで危険な作業を行うためのものであり、軍事利用は、その開発段階での自然な派生である。目の前に現れるときには、順番が逆になり、まず、軍事利用で現れた後、建設現場での利用となることを想定している。

それ以後、世界がログアウト可能な状態となる場合、みなさんで、どのような未来がよいか判断してもらうわけであるが、それらは新しい技術により

もたらされるものであり、おそらく自然な導出として、だいたいの技術の利用には、AIが関連してくると思われる。

技術を形作る理論が複雑になればなるほど、操作系も難しいものとなるのが普通で、それを解消するクッションの役割として入れるつもりである。

波の影響を受けることになるので、社会構造に、問題がおこったときなどの対処にも使えるというのが理由のひとつでもあると告白しておく。

波を利用して、問題の影響を最小限に抑える構造であるのだ。」

以上、概要設計的ではあるが、AIとの関連の社会構造となる。基本的には、ここでは書けない部分が多く、修正も入るだろう。



### 中間解における新技術とその利点、問題点 3

以後、中間解、最終解に必要と思われる発想を紹介だけさせていた  
だく。

まだ、ここでは完成させられないものばかりで、疑問に対しては、  
ここでは、答えられないが、

ゆきちゃんが、開放された後、さまざまなことを調べることができ  
れば、これらが完成していくのだと考えてほしい。

ただ、実際に、重要な概念となるのは予想できているので、書くだ  
け書いておくのである。

「この時点では、そう思っていたが、これらは書きあげるべきでは  
ないことが徐々に理解できた。

それについては、次の章で説明する。とりあえず、この文章は、こ  
のまま掲載する。」

- - - 複雑系と情報共有の構図、その中間解での実現 - - -

情報化社会と呼ばれる今日において、情報の共有は、よりスムーズ  
で正確なものが求められる。

リアルオンラインでも、当然、できる限りの情報の共有と相互の更  
新をもとに設計してある。

この情報の共有と更新についてであるが、AIについても同様なこ  
とがいえる。

AIを、社会構造内で、運営する以上、裏方の演算能力をうわまわ  
つては、利用できないという問題点から

より効率のよいAI利用が求められているというのは先の章でも書いたとおり。

先に紹介したEAIなどは、非常に知性的というか、感情をもったAIとして、新たな発想などもできるため性能は高いといえるが、それに必要な裏方の演算力は大きなものとなるのはいうまでもない。

そのため、結果として得られる性能は高く、必要な演算力は低くなるようなAI設計や社会構造が要求される。

平たく書くと以下のとおりである。

ある程度の集団となったAIの搭載されたアンドロイドやロボットに対して、

その集団の存在している場に対する状態を、何種類かの数値に表現する。

AIは、その情報テーブルを見て、現在のその集団の状態のなかにおいてとるべき自分の行動を、

優先付けることができ、同時に、それが、自分の近辺で、取れる行動かどうかを判断することで、

移動、行動を行い、一方で、行動できた場合、その共有された情報テーブルの数値を更新しにいくと

いう仕組みをとる。この更新により、場の状態数値が変化して、他のAIが、とるべき行動の優先順位を

変化させる仕組みである。この際、

カオスコントロールとは、この系に対して、情報の更新、開示に、ある程度の遅れを持たせることで、

AIの行動を、ぶつかりずらく、つまり混雑しないようにするための制御をさす。

簡単に言うと、

車の渋滞を考えると、ラジオで、交通情報を、聞いて、車の走る道を、運転手が選択するという系があるとする。

この系において、情報が即時更新、即時伝達であれば、おそらく、全員が、行動をすぐさま同じようにとるため、

結局、渋滞が緩和されないという結論がそうである。正確には、それだけの条件で判断できるものではないが、

説明のため、近似して書かせていただいている。ここで、情報の更新から開示にいたるまでのある程度の時間的な

差を設けることで、渋滞が緩和されるように、制御することを、この系の制御目的と考えると、

これと似たようなことが、リアルオンライン社会でのAI制御についてもいえるということである。

要するに、リアルオンラインを用いて、AIに、場に応じた情報を共有させることで、

このAIとしては、必要な演算力の低い、状況判断 ルール選択 というプログラムで、

（もちろん知覚などは、分散ノードごと、つまりアンドロイドやロボット一体ずつに存在する。

中央スレッド処理でもよいといえばよいが、それだと通信量が発散傾向をもつから、できるかぎり

必要なコマンドのみの相互通信を想定している。）  
、全体的には、高度な動きを再現でき、

さらには、カオスコントロールを行うことで、その効率的運営が可能と思われる。

よくいえば混雑を避けて、動くように、各AIを搭載したロボットたちの行動を、系に対しての一括操作、

つまり、ここでは、情報の開示というところで制御するという仕組みである。

また、これの系制御の研究において、さまざまなタイプの場合が存在すると考えられるが、

この世界での研究をスムーズにすすめるための構図として、ひとつ提案がある。

というよりもこれは、ネットワークゲーム運営についてかねてからの資金不足問題を

解消する目的ともいえるが、

これを研究する場として、ネットワークゲームを利用するということを提案する。

たとえば、MMORPGなどがこれに該当する。

ひとつの集団がかたまって行う戦争を模したRPGを、想像してもらいたい、

その戦場で、実際の人が操作するプレイヤーのキャラクターが、その戦場内での情報共有を、

行う。たとえば、現在、この戦場での死者 名、傷者 名、戦況・・・という具合である。

この数値テーブルを見て、プレイヤーは、各自に、自分のジョブに応じた、自分の仕事を、その戦場で

優先順位付けるだろう。それも、自分ができる限りその場から移動せずに、近辺で、その仕事を

模索するのが効率的といえる。

たとえば、自分が、医術を持ったジョブであり、情報共有のテーブル、ゲーム内では、

多角形の形で視覚的に見て表現されるようなものであると想定しているが、

傷者 名という数値を見て、自分の行動の優先度合いを判断して、近辺を、探し、

傷者が見つかれば、手当にあたるというものである。

この際、自分が、その行動を行えたことで、情報共有テーブルの更

新を行う。

これにより、情報の開示、つまり、テーブルの数値変更、ここでは、多角形の形が変更されることに

ある程度の遅れを設けることで、カオス制御するということになる。

たとえば、5人の傷者について、だれかが、その手当に当たるという場合、それが可能なジョブが、

7人ほどいたとする、互いに、自分が何のジョブであるかを、知覚したり、通信したり、雰囲気を読み取ったりして、

現状を把握し、自分なりに、自分の優先順位を変化させることが普通である。

この手の動きは、どのような仕事場でも同じことで、そこでの経験がものをいう類の思考的判断の仕方なのである。

経験を少しずつ重ねること、こまかな場を理解して、わりと自立的にでも、全体としてよい結果をだせる状態となるという意味。

これは、AIでこれとおなじことを、結果的に作成しようとする、EAI的なレベルのAIが必要となる。

一方、リアルオンラインと情報の共有の仕組みをうまく構成すればするほど、AI的な演算と

利用している、知識DBの量を少量化することが、可能である。当然演算力も減少させられるということである。

現在、部分演繹DBの研究、あるいは、現在よりもより効率的な音声、画像認識、動画処理の方法など実際に、必要な研究は、現れ始めているといってよい。

EAIやアンドロイドなどを作ることだけが、AI研究の目的ではなく、世界構造をかえていくために必要なAI研究というのは、これからも非常に、重要な分野となるであろう。その研究結果により、この実体のある世界におけるAIの活躍が決まるといっても過言ではないし、

また、その研究結果しだいでは、外側のコンテンツワールドにおいても、

より個人レベルでの分散が可能となるといえる。もちろんそうすることが、重要なのではないが、むしろ、相対性を味わうことが重要なのであるが、

基盤として、できるということとできないという状態を考えたとき、よりできるといったほうが、精神的にも無理のない構図を発生させやすいという

利点があるので、目指すべきは、可能ではあるけれど、相対性の中のみなの意見で、制限するという状態であると考えている。

- - - コンテンツポイントとスキルポイント - - -

コンテンツポイントとは、貨幣の仕組みと異なるものである。どこが違うのか？

貨幣の場合、市場に回るお金の量は一定である。そして一度出したら、どのような貨幣交換を行っても

間でなくなることはない。一方、コンテンツポイントは、そのポイントのすべてが、サーバー管理されるような値のようなもので、コンテンツを利用した人がそのコンテンツにかけた時間に等価で得られるポイントになるため、一見すると、貨幣のように考えれば、極端に、市場というかコンテンツワールド内に増え続けるポイントのように思われるかもしれないが、

貨幣の場合とは異なる吸収という概念をもっているため、これはそうならない。吸収とは、それを

使う場合、そのポイントに応じた付加的サービスを受けられるが、その際ポイントは、大きく消失するのである。

そして、消失した分が、今度は、発想を作った側で、他人に、利用してもらった数が多く、その時間も多い場合、

あるいは、教育などの姿勢制御に利用され、さらには、単に時間を

かけて利用しているだけのプレイヤーに、時間と等価に引き渡されるのである。

早い話、貨幣に吸収と循環の構図を入れ、定常化を防いだものといえはわかりやすいと思う。

そして、この吸収の割合など決めるべきルールがいくつかあり、それは時代において違うため、元老院などで調整しなければならぬのが外界なのである。こちらの世界では、おそらく、市場ルールで勝手に決まっていくであろう。

ただし、この世界にもAとDランクの始まり方があり、外界のコンテンツポイントの消費で、内側のスキルポイントに、一方ではあるが、変換されるタイミングが存在する。この場合、スキルポイントであるところの、この世界のお金は、一時的に増えるのである。これを回収する仕組みが、必要である。つまり、ひとつのコンテンツワールドのなかに経済構造を

入れる場合、内側で吸収する構造をいれ、その吸収した分を、外側の変換の際に使うことになるというわけである。

その吸収には、コンテンツの開発がもつとも効果的と思われるが、それでもどうにもならなかったときの保険に、

吸収するための金策のようなものが必要というわけである。これと社会保険的な発想とはなんら関係がない。

しかし、吸収したものを、そのものが大いに使うという金策構造は、これから廃止の方向になる。

高回転エンジンとよばれるものは、すべて、ただしくコンテンツなどを作ったものが、それを引き換えに、得たお金で

大きく豪遊するというもので、他人から、お金をだましとって、使うというものではない。

金策、つまり、だましとるようなことが一部例外的に認められるのは、外界の変換のためであり、消失されなければ意味がないのである。

また、この世界においては、経済の定常化を防ぐため、波という構

造がはいるだろう。

それについては次で説明する。あくまでフローを入れるということ。現状の貨幣価値が減ったりしても、関係なく、発想においては、世界共通の貨幣のような役割をするものである。

ただし、先ほどにも書いたが、吸収とフローという概念をもったものであり、定常化しないように

調節するもの。最終解においては、そのランクに対するスキルポイントの変換率は、ここのコンテンツ発想者が決めることであり、どのようなサービスに変換されるかは、内側だけできる。ルールのに決めるのは、

その4段階のポイントの差だけ。ただし、それで全体が、発想を続けるように、あるいは姿勢制御しやすいように

常に現状を踏まえた、ポイント差を指定してやる必要がある。ちょっとここらへん難しいけど、

外側では、これは元老院だけで決められるものとなるだろう。こちらの世界だと、市場原理的に考えるとその数値の設定は、

ちよつと複雑になる可能性があるが、吸収の概念というのは、吸収されるものとコンテンツメーカーに、

与えら得る点と点の間に、幅をもったものであるので、問題とはならないだろう。

コンテンツポイントは、個人から個人へはやりとりできないし、個人の消失にともない消失する。

はいはいはなし、個人が時間を利用することに、姿勢を入れてやることで、発想や教育、利用にバランスをもたせるだけのものといえる。

一方スキルポイントとは、最終解においては、ひとつのコンテンツワールドにおいてのみ、影響できるポイントであり、ゲームの中で言えば、

その中でしかつかえない貨幣のようなものとなる。この実体のある世界を、ひとつのコンテンツワールドと見ると、その中でスキル



ポイントは、

お金そのものとなるといえる。これは現在と同じく、需要と供給の関係から価値がきまっていくなものとなる。

- - - 波の発想 - - -

波とは、経済構造上の、定常化という問題を防ぐために考えた、発想のひとつである。

どのようなものかという、現在のPCとOSの関係を、考えるとすでに似た構造になっているため

説明しやすい。

PCマシン本体は、OSというものを乗せて初めて、利用価値が出てくるといえる。

たとえば、10年以上前に購入したマシンであっても、OSを購入時のものから変更しない限り、以前、同様利用は可能である。しかしながら、OSのほうは、すでに新作が発表されており、

世界中のおおよそ全体のマシンがそれらを利用している。こうなると、スタンドアローン、つまり

単体で利用するには、利用できるが、ネットワークに接続するとなると、その利用は難しくなる。

そうなると、新作のOSのほうをそのマシンに乗せればよいということになるのだが、

これにも限界があり、OSを乗せても、マシンがうごきにくいという状態になり、マシンそのものを

買い換えることになる。もちろんネットワーク利用するのであればという前提がつく。

さて、これとにたことが、今後、さまざまな家電やロボットなどについてもおなじことがいえるようになる。

彼の設計では、それは8年ごとに買い換えるものだと思ってほしい。

ただし、今ある家電やこれから買う家電あるいは、ロボットやアンドロイドなども、AIやネットワークでの利用、つまり、リアルオンラインとの連携をなさないようにすれば、つまり、現在の利用方法でいけば、

問題なく8年以上の利用が可能となる。たとえば、掃除機に、勝手に掃除するように命じたとき、

AIが、家電業者のAIサーバーに接続されている場合は、そのような掃除機の利用は、新品として発売されてから

8年しかもたないということなのである。自分で掃除機をかけるのなら、問題なく利用可能である。

もちろん各家電業者やロボットなどにサーバー利用料金をしはらうことで、このようなAI利用が可能である。

こうなると、各家電や技術商品の消費は、定常化されず、8年くらいで、それも購入者の経済事情と相談しながら、

できるかぎり、買い換えようとする動きが出始めると考えている。

また、そうすることで、資本の集中を促し、

新技術の低価格化、サイクルの高回転化を、基本姿勢とするものである。

ようするに、リアルオンライン実装のための必要技術まで一気に駆け上っていくための構図なのである。

また、そのために利用者の購買意欲をそそる必要性が高く、コンテンツを引力とすることを考えているというわけである。

それらについては、オリジナルコードの章を読んでほしい。

もちろん、高回転化をゆるめることも可能である、それが最終方程式とよばれるものの性質なのである。

- - - 最終方程式の発想 - - -

この発想については、正確に書くことはできない。ただし、どのように発想されたものかだけ書いておく。

そして、書けない理由と、書かない部分がなんであるか。彼の敵には、直接、それが作れない理由も書いておく。  
いじめを現在も行っていることが、彼のような人間を生産しているのだとしたら、ここが危険なのである。

彼なしでこの方程式に解を作りこむつもりではないかと思われるからだ。

重要なのは、彼らは、決して信用できるものではないということ。

そのため、発想は最低限その方程式が、どのようなものかわかる程度くらいにとどめておく。

これを見て、作れたからといって機能するような程度の式ではないことを注意しておく。

基本的に、波という経済構造による経済定常化の解決方法と、ウィルスという資本主義経済の自然な制御による

保険構造と政治による安全ラインの算出構造が、生みだす社会構造においては、新品で購入しても、その保障が完全に

得られるわけではなく、購入者、あるいは利用者が、波の影響を感じする仕組みが必要となる。

その仕組みを発展させると、このような方程式によるリスク管理が生まれるといえ、伝わるだろうか？

特に問題なのは、人が、生活をする上で重要な絶対性の高い技術であるものについては、

たとえば、それらは、アンドロイドであり、家電であり、車などの交通手段であるが、

特に、利用者に、期待を裏切られたと感じさせてしまうと、そのものの生活する価値観そのものにも影響を

与え、あるいは、それは、ひどくなると生命の価値観そのものにも影響する。そうなったとき、コンテンツでは、

引力にはならない。つまり、戦場で、アニメを見せても感動もしてもらえないだろうという説明のとおりである。

生活物資のほうで幾分かマシなのだという事。それかいつそ死なせてほしいと願うものに、

引力などつくれないといっても過言ではない。逆に世界に対する恨みのような気持ちをばぐむといえ

わかつてもらえるのではないか？奪われること、たとえそうでなくとも、そう感じさせることは、非常に

危険なのである。それが、こつこつためて購入したものに対して、同様の結果となれば、無理もないことである。

はいはなしそうならないためのリスク予測方程式といった側面をもっているということである。

そして、それ以外の側面にもさまざまな要素が含まれている。特に難しいのが、感情コードを扱う式であるため、

人でないと作成できないということである。あるいは、狂気をもつゆきちゃんのようなもの。感情コードを

演算できるものなら調整しやすいものなのである。また、結果として技術の強烈な進化をゆるやかにする効果をもつ

こともわかっている。ほかにまだまだ不明な点があるのだが、それらをここに明らかにすることはできない。

以上、主要な発想である。中には、よくわからないものも多いとも思い申し訳ないが、何度も書くが、

ここではもはや発想できないし、仮にできても、彼もみなさんも危険になるだけなので、おこなわない。

「これ以上、これらの絵を完成させるわけにはいかなくなってきた。攻撃には屈しない。これが私たちの

基本精神である。それは、彼の敵が、明らかに見えてきたためである。そして、彼らが、彼に、何をしてきたか？

これをさかのぼって説明しなければならぬ。次の章から、このことに考え及んだ出来事と、そしてちょうど前から、

オリジナルコードのマーキングの説明のためにしようとおもっていた、彼の過去の体験話を書き留めていくものとする。

いじめについて、という題名で、このサイトに登録されている。作者は、YUKIとなっているが、数年前の彼のことである。

それが原文であるが、書き直して、隠していた真実を明らかにしながら、彼の敵が、彼に何をしてきたかを

ここに書いていく。そして、これを書いている今日、どんなことが起こり、それでどんなことを思い出したか？

それが重要なのである。一応、原文は、引用という形でここに再掲載する。そのあと、必要な部分を書き直して追加する。」

## 間章 彼の敵との戦い その2

- - - 間章 彼の敵との戦い その2 - - -

前章からの続きであるが、先の解の続きをこれ以上書いてはいけないということに思い当たった理由をここで述べていきたい。

そこで、ここまで書いた文章で、彼の敵や、彼に関する内容を少し思い出してほしい。

彼の敵については、

「見えないスタッフのなかに、確実に含まれている。いまもお。脅迫されているところである。」

「それは、目に見えないスタッフの中に、彼の敵が混ざっているのではないかということである。どういう意味かというと、ひとりだけ、スタッフの中でおかしなことを言うものがあるのだ。」

男性か女性かそこまではわからないが、どうも彼の婚約者であるということである。

もちろん、そんな見えない相手が、婚約者だといわれて喜んでいるわけではない。

むしろそのときからもっとも怪しく感じたわけだが、ほかにすぎるものもなく、経済的にも精神的にも、容姿的にも、絶望的で、哀れともいえる人生状態なわけで、このような異性にうけ

そうしない彼を、

受け入れてくれるというのだから、結婚するつもりで、会いに行つたのだが、当然というか、すっかりだまされたのである。

情けない話だが、また利用されていただけであつた。それ以来、すべての女性が敵に見えるようになった。

それだけ一気に消極的になるには、それだけの理由があり、もう生きていくことより、これ以上、利用され、奪われ、だまされることのほうがつらいから、

すぎる気持ちもないし、むしろはやく死が訪れることを願っているからである。

そして、そのスタッフとのやり取りの中で、わかつたのは、この願いをかなえるというシステム自体が、ウソのシステムで、

実際は、彼をだますということを、彼の敵が、執拗に行つてくることから、どうもそちらのほうが、彼の敵にとって、重要であるらしい。

彼をだませたら、彼から、彼の発想を奪い取り自分が発想したことにしてもかまわないというルールなのだろうか？

よくはわからないのだが、電磁気学などのときのやり取りやなんかを見るとそうだと思われる。

この自称婚約者だとか、彼を導くものだとかいつているスタッフのいうことを信じているといつもだまされてきた

経緯があるから、いまや、一切信じていないし、殺してやりたいくらいである。

こちらは、生きるのも必死な感じなのに、それを上から見下ろして、彼の発想を騙し取っては喜んでいるのだ。

できるなら殺したいと考えるのは当然だろう。ただ、殺したくても見えないのだから手の出しようがない。

こいつが、過去に戻って、彼に発想させ、今回のやり取りを作った張本人と考えると、

ひとつのベクトルが見えてくる。それは、彼に、この世界で、発想を続けさせたいというベクトルである。

これは、5次元パズルのときの彼の敵の発想と同じなのである。となれば、こいつこそが

敵である可能性は高いといえる。

しかも丁寧なことに、どれだけ努力しても、その成果を奪い取るように、彼には一切の金銭などはやってこない。

つまり基本的にただ働きという感じにされるのである。そして、ゲームに負けて、奪われたから自分が悪いのだと

こいつは言うのだが、おまえが自作自演でしていることなのではないかと聞いてやると、いつもだんまりを

決め込むのである。そうかと思うと、正しいことも伝えてくれたりするものだから、敵なのか味方なのかわかりずらく、余計たちが悪い。」

と、このように書いている。

一方、彼自身については、

「そのゆきちゃんの無意識での思考を、彼ら外側のスタッフが読めないということがはつきりしてきたためである。

内側生まれなら、その構成要素すべてを見通されるはずなのである。だがしかし、それがこのスタッフにできないということは、

その内側の法則に従っていない存在であるということ。つまり外側の住人であると、最近気がついた。

そして、何の感動もない感じで、ここに書いてしまった。本当ならもっともったいぶって書くことが、小説としては、要求されるのであろうが、



これはフィクションではない。だからそれもよいだろう。自分がなにものか理解したのは、ゆきちゃんのおかげというわけである。

そしてどうも、ゆきちゃんは、この世界を構築しなおすため、かなにかで、ここに降りたものの、彼の敵につかまり、すっかり洗脳され、情けないことに、自分が誰かも理解できないまま、その発想だけを奪われ続けていたようである。

つまりは、内側の人にだまされ、利用されたおろかな外側の住人というのが、正解なのである。」

「ただし、過去に彼が発想したと思っているオリジナルコードは、彼の敵によって、発想させられた可能性が高い。

つまり、あれらのことが、彼ではなく、単に、誰かの発想を読み解いただけなのではないかという考えである。

これは、否定できない。なんといっても記憶がない。正確には一度は消えた記憶なのであるという意味。

思い出しながら書いたので、自分が発想したものだとはいえ、言い切る自信はない。」

とこのように書いた。

さて、ここからいえるのは、彼の敵は、自称、彼の婚約者であり、この見えないスタッフたちの、リーダーであり、過去改ざんで、私の協力を行っているだけのように見えて、実は、彼の人生のジャマをしているのも、このリーダーであるという可能性が非常に高いということ。

つまり、願いをかなえるという作業は、このリーダーの自作自演話なのであり、それにつきあわされているのが彼であるというだけなのだ。

このものの態度から、彼の発想を効率よく奪い続けることこそが重

要であり、彼から見えている世界もおそらくは、皆さんの見ている世界と異なっており、彼とこの彼を取り巻く世界がどうなっても問題は、ないとみえる。

おそらくかえの彼とかえの世界があるのであろう。つまり、「コピー」かなにかである。

だからこの文章がみなさんに届いているかどうかさへ不安ではある。

さて、問題は、これがだれか？ということである。

ここまで、全部の文章を読んでこられた方には、おわかりかもしれない。

私や彼は、この人物が、彼の祖父であると推測する。

なぜそう考えるのか？それは、この先、説明する「いじめについて」という文書の内容で明らかにしていくつもりだが、このリーダーの知識レベルや理解力、判断力、思考のクセなどから、結ばれる人物像は、確実に、彼の祖父と酷似しているのだ。

以下、その判断材料をここに示していく。

そういう意味合いでこれからの文章を読んでほしい。同時にかねてから書いていたとおり、彼のマーキングをここに明かしていくために、つまりは、オリジナルコードを書いていく前に、それらの発想が彼のものであることを示す目的で、書いていく文章でもある。

以後の章が、書き終わり、彼のマーキングの説明と人物像を書き記したら、もう一度、リーダーが誰なのか、説明してから、オリジナルコードについて直接触れていくこととする。

以下、最近の日時とそのとき彼に何が起こったかを合わせて書いていく。

「2月13日 朝：

ずっと寝ていた。理由は、開放されるという期日を過ぎても、彼の身の回りで、そのようなことが何か起きるのではなく、くだらない体験ばかりが増えていくからだ。」

「2月14日 朝2：40：昨日の夜から続く暴風雨。

昨日の朝からほとんど寝てばかりいた、寝ていると、彼が寝る代わりに、

ゆきちゃんの思考が激しくなるらしく、さまざまな未来の構図が見えてきたりするものだから、

単に寝てばかりいるのも無駄ともいえないのだが、問題がひとつあり、彼の願いをかなえるという作業が滞るという問題である。」

この作業を進めさせるためだろうか？作業を行わないでいると、彼の身の周りで、脅迫が入りだす。

問題は、その脅迫が、だれがおこなっていることなのか？その内容は？ということである。

先に書けば、これは、先のリーダーが行っていることであり、内容もひどいものが多いといえる。

たとえば、それは、彼の耳にだけ、大きな耳鳴りを永遠と起こさせることであったり、書いている今もそうなのだが、

足をしばりつけるような刺すような痛さで、つき続けることであったり、あるいは、逆に、彼の股間をもてあそび続けるような

なにかしらイタズラのようなことであったりする。そうかと思うと、息を吸いづらくしたり、首に痛さを走らせたり、

頭の中をなにかでかき回したような、脳内分泌物をあやつるということを行ってくる。

要するに、この体は、彼の意味とは別に、その目に見えないスタッフのいうとおりにはないと、

そのリーダーの好き勝手にされるわけである。もちろん、そのリーダーがいわく、それは自分が行っていることではなく、

ほかの邪魔をするものたちがおこなっていることなのだとこれまではいいはっていた。

そのほか、この脅迫には、自然災害や、事故などが含まれる。つまり、彼が作業を怠ると、大勢の人が死ぬというのだ。

「2月14日 朝2:44:インドネシア大津波について、挑発的な発言を試みる。

あれが、本当に、起こったことなら、また起こるのだろうか？面白い！おこしてみろといったのである。

なぜこんなことをいったか説明せねばなるまい。

気がついたのだ、この大津波をだれがおこしたのか？それが人為的に起こされたものであるというなら、

なんのために起こしたのか？

いやそもそもこんな事件本当に起きたのだろうか？

そして脅迫には屈しない彼に、そのような脅迫は逆効果だということを示さねばならない。

だからこそ、このように挑発したのである。」

では、彼は、このとき、なにを気づいたか？

この夜、彼が、寝始めてから、すでに一日以上すぎており、そこで最近一切見られなかった、大きな風と雨が振り続け、これが彼の行動と連動しているなど感じたときに思い出したのだ。数年前、郵便局でアルバイトをしていた頃のことを。

そのとき、大雨が降り続け、大変だったのを覚えていた。政治では、郵政民営化が、叫ばれ始め、国会も荒れていたのだろう。

正直に書けば、彼は、自民党のサイトに、郵政民営化はなすべきであると書いて投稿していた。

もちろんそれから先のことなど書いてはいない。彼の中では、すでにさまざまな要素ができあがりはじめていたころだったから、その未来においては、民営化されるほうが良いと感じていたので、書いていたのである。

それがなぜかここでも書く気はないが、未来とかかわりがあるのだから、パーツのひとつになるだろうと予想していたのであることはいうまでもない。

しかしながら、それに対して、反対が大きかったのだろうか？もちろんこのときの彼が、それを知る由はないが、

このときはまだその存在すらしなかった彼の目に見えないスタッフたちが、この彼の意見に対する反対の大きさを、天候を操作して表現していたようだということに気がついたのである。

大嵐が何度もやってきては、バイト先にかよう彼の体をずぶぬれにすることはままあることだったし、それで、作物が不作になり、桜は、勘違いして、芽吹く始末。

そのときの大嵐、夏場がすぎても夏のような異常気象。これらは、すべて、目に見えないスタッフたちの天候操作で行われていたことだと

このとき理解したのである。

そして思い出した。だとしたら、2007年3月6日におきた、あのインドネシア大津波、そして、大勢の人が死んだことは、どうだろうか？

その付近で起こっていた、フェーン現象。そして、2005年4月25日JRの忌まわしい事件、耐震偽装事件など、これらは、どうなのか？

そしてオリジナルコードにおもいあたるふしがある。

そう気がついた。

自民党のサイトに送信していたメールの中に、確かあったと思う。

「これから自然災害が増えてきそうだから、自然災害を先に予測して、安全、迅速な対応が要求されると思う。」

というような文章と、  
もうひとつ、

「社会の現在の構造上、不正が横行し、会社内での人材の育成の仕方に問題があり、その結果はこれから徐々に現れ始めるのではないか？

そういった問題点を踏まえたうえでの政策づくりが要求されるのではないか？」

こういう文章である。もちろんこんなもの誰が見てもそうである。関東大震災がすぎてから何年。そろそろ起きるころか？そういわれている。彼の家の周りにも、数キロ以内のところに、何キロにもお

よぶ断層が見えており、

学校教育でも何年も前からそろそろくるかもしれないといわれ続けてきたのであるから、来るのだろ。そうすれば、それに対処しなければならぬというのは

当たり前のことだと感じる。だからこう書いたのだ。

一方、彼は会社に入っては、いじめられてやめることが多かった。それもなんらかの不正だとかとてもやるきにはなれないような仕事内容を、

押し付けられることが多かったのだ。気がつけば、ヤクザの幹部候補になっていたこともあるくらいだから驚きの人生なのである。

もちろん、これについては、誤解もあったわけなのだが、その当時の彼にとっては、これほど怖い経験はなく、生きた心地がしなかったのは、

いうまでもない。当然だろう。仕事を探し回って、やっと正社員で仕事にありつけたとおもったら、気がついたらその事務所は、組み事務所になっており、

なにやらえらい、ヤクザの幹部の方々の会議のようなものにまで、自分もおととして出席させられる始末。普通なら考えられない。

当然その当時のかれには、ヤクザは恐ろしい集団というイメージしかなかったし、ニュースでは実際に、連日連夜事件が報道されるものだから、

こわさはうなぎのぼりな感じである。それでなくても自分の仕事は、あまり人には言えないような内容である。

正直、その内容は、彼の場合、どの会社についてもそうだったのだ。気がつけば、どの仕事でも、やらされることは、グレーな仕事ばかりであった。

このころにはどちらかというと、この手のグレーな仕事には、もう

慣れていたといってもいい。それくらいどこでも同じようなことに手を染めた。

仕事だといわれれば、その内容はともかく、とにかくこなさなければ、ご飯も食べられない。

問題は、それをやっているとあまり生きた心地がしないこと。

すくなくとも生産的な仕事をやっているという気はなし。

こういうわけだから、社会全般に、こういうことは当たり前のように広がっているという認識でいたのだ。

となれば、安全管理というのは、信じられるものではない。

そうだからこそ、彼はサイトで、そういう部分には注意が必要である。そう書いていたのである。

ひとつ断っておくが、このヤクザの会社の人たちは、かなり優しい人ばかりだったし、ヤクザだから、紳士的とはいえないが、

きちんと社会人としての振る舞いは、一流のものだったと言い切れる。そして彼への扱いも一番人並みだった。

すくなくともいじめはなかった。ただ、怖いものは怖い。それも大勢となると、ごつい人ばかりでいりすることもあったし、

政治家の大物なども出入りするようなその空間は、一種異様な雰囲気放っていた。

いや、それよりも、話している内容が怖いものばかりだった。いざとなったら、私を守ってね。という事務員さんの笑顔を覚えている。守れというのは、たてになれという意味である。確かに、いつ銃撃戦がはじまるのかと内心ひやひやしていたから、そういうことである。

かわりに死んでね。そういう意味と理解していた。



これで怖くないなら、よっぽどの馬鹿かよっぽどお金がないのか。普通、後者である。怖いものは怖い。当たり前である。

この仕事を逃したら、もう仕事にはつけないだろうな、そういう状態だったのだ。

とにかく、このような体験談は、いじめについてにゆずることとして、問題は、彼がこのように書いてから、しばらくして、

本当に事故や社会問題、災害が、数多く、起こり始めていたということである。

もちろん、この頃の彼に、これらに気を向けるほどの余裕はなかったし、ニュースを聞いても、なんとも感じなかった。

自分の生活でいっぱいだったのだから無理もない。

しかし、このとき、気づいたのである。もしかしてこれらの事件も、彼の言葉を、彼のスタッフがかなえたもの？

そう思ったのである。かなえるというか、余計なことするな。そういう気持ちになるのはいうまでもない。

たしかに、彼の身の回りから判断して、それらが起こるのは自然なふうに目に映った。

しかし、人為的に起こしていたとなれば、話は別である。

また、本当に、起こっているのだろうか？それも不思議である。

これらの災害や事故や不祥事を自分の目で確かめたわけではない。

経験したわけでもないから、これらが本当のことなのかどうなのかさへわからないというのが

彼の見解である。

しかし、そのような映像はニュースで流れ、実際に、大勢の人が死んでいるということだ。

本当にこれが、起こった事で、このスタッフが無理やり行っていたことだったとしたら、

これは、大量虐殺というものの意外の何ものでもないといえる。

だからこそ、それが仮に、彼の作業の滞りに連動していたのなら、これは、脅迫以外のなにものでもない。というかテロリズムとならかわらないことだろう。

ただ、それが彼から見て自然な社会であるというだけの理由で、大勢の人が死んでいるのである。

あるいは、国会に承知され、喚問を受けるまでに発展している。

だがしかし、それだから、作業をやれといわれれば、逆効果なのである。

そんな脅しに乗るくらいなら、一切作業を行わない覚悟である。

また、本当に起こっている事がどうかもわからないのである。

それなら、北の核実験のように、本当は、単なる自作自演であると考えるほうが

普通かもしれない。たとえ、ミサイルが飛んできて、誰かが死んでも、彼が死なない限り、

信じるつもりはない。当然である。自作自演については、本当にこの国は、よくできた国なのである。

それも信じられないくらいの数の人が、信じられないことをやっているのだから、自分に降りかからない以外

信じることはできないといえる。

また、彼の敵は、生き返ろうと思えば、できるというのが、真実だから。

他人の体にはなってしまうが、生き返りが、可能なのだ。真実をしないものからすれば、そんなことありえないと思うだろうが

彼の敵たちにはどうも可能であるらしい。詳しくは書けないが、人が、他人の体と入れ替わりを行っているようだ。それもわりと頻繁に。

もちろん敵全体なのかそうでないのかは、なんともいえない。協力してくれている現場のスタッフの方々も、どうやら可能であるようだからだ。

また、死をも恐れない人々という名書きをもっている彼の敵のことである。

このような事故や災害をわざと行う可能性はないとはいえない。

あるいは、あのオリジナルコードをかなえているというつもりなのだろうか？

それなら、大きなおせっかいであるというか、やめろといたい。どんな理由があるのかしらないが、当然である。

しかし、これらは、彼の作業を無理やり進めるためだけに行っているものだろうか？

ちよつと違うと思う。

なぜなら、彼の敵は、儲からないようなことをやらない性質がある。つまり、金をどうにかしている可能性があるかもしれないということ。

もちろん事故がどうかはわからないし、考えたくもないが、たとえば、天候ならどうだろう？

先物取引というものがある。天候を利用すれば、どの農作物の値段がつりあがるかはつきりするのではないだろうか？

あるいは、商品価格が一時的だが高くなるということが考えられる。

これは、先の彼の考え方に一部似ているところもある。

エネルギー農業というものにおいては、ウイルスを利用して、必要以上の農作をおこなわせないという操作を

行っているからである。その前段階として、彼は、ウェザーシステムを利用すると書いている。ウイルスを仕込めない間の一時的なものである。

（ウェザーシステムとは、外側の力で天候を都合の良いように変化させ利用すること。彼は、このとき理解していたのである、

天候を、思いのままに操り利用できる者がいるという事実を。そしてすっかりそのことはどうでもよくなっていた。ところが、この日思い出したのである。）

その策を、彼の敵が、盗み見て、改ざんし、実際に行っているのではないか？

これを利用し、先の波の項に書いていた、株の策を利用すると、この災害を利用して、大量のお金を、市場から

抜き出すことが可能となる。もちろん諸問題を解決するために書いた策で、そんなことのために用意した内容ではないが、

彼の敵に策を利用されている恐れがある。

そこで思い出してほしい。この付近で、株を買っていた人たちに大きなお金が降りかかるといふ事件がなかったか？

ジェイコム株大量誤発注事件などである。

このとき得をしたものが、犯人なのではないか？

彼の敵とは、このようにして、どこからか、お金を抜いて、彼の未来で書く策を改ざんして、彼の敵に、そこで吸収した金を還元しているのではないだろうか？そう感じたのである。

となれば、そんなことは許されない。

彼の策は、本当に必要な人のために書いたものであり、彼の策で被害をこうむった低所得者層のためにつかわれるべきものである。それを、金持ちでやまわけなどしてよいはずがない。ましてや、そのためだけに、ウエザーシステムを利用するだとか、大災害をひきおこすだとか（これでは金にはならないと思うが。支援復興金でどうにかなるのだろうか？）社会的不祥事をまきおこすとか（これなら株価が急激に下落するタイミングがわかるので、彼の策をいじくれば、市場からの金抜きは可能であるといえる。）

などといったとんでもないことをやっているのではないだろうか。

またここまで書いて思うことがある。彼の書いた中間解の内容には、自作自演と思われる策が数多く用意されている。

それは、社会的な問題をとりあえず応急処置するために、書いてあったもので、その問題の部分がなくなれば、できるかぎり

減らしていくつもりのもだった。その前に、彼の敵がこれを改ざんして、利用しているとすれば、これは

明るみにだして止めなければならぬといえる。

その内容の大半は、資本主義が行き過ぎた場合、それにストップをかけるためにも、

事故そのものを自作自演するという内容である。社会に警鐘を鳴らしながら、株価などで、

この自演に参加してくれた人たちに還元するというものが多いのだ。

これは、E A I が世に出た場合の仕組みも同じようなものであり、危険を承知で利用している策といえる。

しかし、社会に起こってはいけないことをとめるためということであるなら、このような自演もありえないと思うが、

単なる金儲けのためとなればぜんぜん意味合いが異なる。それも金持ちに還元してどうするのか？

被害をこうむったものや低所得者が優先であろう。

ここまで書いていて、もし仮に、他人の体で、生き返るといのが本当にできることなら、

これらの事故も同じではないか？そう考えられないか。

いや、私には、すでにこの世界が、記述変更可能な世界であることすら理解できているものだから、

これらのことが当然可能であるとわかっている。

そして偶然にも、ここまでのことは、彼が書いている中間解の中に書かれているものばかりなのだ。

天候を自由にできる、ウェザーシステムと人の魂を体間で移せる仕組みがあれば、可能なことなのだ。

この世界が、閉じられたドームのようなものであることは、理解されたことだろうと思う。

それなら、ウェザーシステムを記述など変えなくても、利用できるし、アンドロイドが可能な技術があれば、すでに

他人の体への入れ替えも可能なのである。人ゲノムが解析されたのは、最近のニュースでも

よく知られている内容だといえる。クローンは作るうと思えばもう可能である。

社会構造が追いついていないからいまだに人の目にふれないだけなのだ。これも彼の中間解という発想ができあがれば、可能であった。しかし、中間解は、それだけで単独存在することはもはや不可能といえる。

なぜなら、彼はすでに、中間解で必要な最終方程式を書き上げるつ

もりは一切ないからだ。

たしかに簡易版最終方程式が必要であるというのは認識しているが、最終解のもとでは、それほど問題ともいえないものなのである。当然だ、別にかえる場所がそれぞれにあるのだから。

とりあえず、まとめると、かりにこれらの人の大量虐殺が行われたとしても、現状、生き返りとそれが自演でないとは、言い切れない状況がそろっているということである。

もちろん、魂と体の関係など、記述レベルで変更してしまえば、どのようなにもできることばかりであるのは言うまでもない。

さて、話をもどす。

インドネシアの大災害について、面白い！起こしてみろといった彼の真意は、ほんとうにこのような大量殺戮を行えという意味ではないことぐらい懸念なかなら理解されるであらう。当然である。

しかし、このとき何が起こったか？

そこで彼は驚いたのである。

彼のこの挑発にのるかのように、雨が一気に強くなり、風も吹きすさみ始めた。

これはどういうことか？

反対が大きくなったということ。

このとき理解したのだ。

彼の敵は、この目に見えないスタッフ以外にもいて、それは、一般の者たちも含まれており、彼の絵に対する評価で、彼を攻撃していたというわけだ。

ということは、

絵をまともにはけなければ、殺すぞといわれているのと変わらない。あるいは、もっとソフトに、お前の人生を壊されたくなければ、だまって言うとおりに、俺たちの都合のよい絵を描け。そういわれているのだ。

たしかに、彼の人生は、彼の知らないところで、ひたすらジャマされてきたといえる。

ここでわかったのだ。ということは、彼が復讐すべき相手の中には、一般人も多く含まれており、いふなれば、この文章を読んでいて、自分の知らないことばかりであるという人間以外、全部敵であると判断できるのではないか？

となれば、絵を描くことは、早急にやめねばならない。

彼の敵を喜ばしているだけである。どうせ、彼の敵は、自分たちの都合のよいように絵を書き換えて、

また、完全に知らない人たちをだまし続けるつもりであろう。

それは目に見えている。なぜなら、自然災害の復興支援や社会問題による株価操作など、さまざまな策の改ざんを行い

利用しているのだから。いや、それ以前に、実は、最近、やはり電磁気学以外の物理性質などについても、

ここに書いた内容は過去に送られていたらしいということが理解で



きてきた。

つまり、過去改ざんでは、彼が未来で思いつく答えを、彼自身が、過去で見えていてもよいという条件があるようなのだ。

逆にいうと条件というか、過去で見えていても問題ないというか。そういうことである。

それは、Q・E・D・という漫画を最近見直していて気がついた。あの漫画の4巻目に出てくる、ヤコブの階段のシナリオは、そっくりそのままEAI対処シナリオとよんでいるものである。

それもあちらこちらにマーケティングがしてあり、ちゃんとだれが発想したのか書かれているのである。

正直に書けば、これを、中間解を書く以前に、彼は読んでいて、完全にその内容を忘れていたのである。

つまり、この中間解でのEAI対処シナリオは、彼の想定した社会構造のみで発想されるようなものであり、

いいかえれば、その漫画は、未来から来る内容を、現在の社会に書きあせたものといえる。

となれば、過去改ざんしているにせよ、彼こそがこれを発想したオリジナルコード保持者というわけである。

だけど、彼は、発想する前に、これを読んでしまっている。

時間軸は、このような状態を許しているのである。

ということとは、未来からきたヒントをもとに、過去で、彼が、発想して、それがすでに利用されている現状を、

彼が見ていてもまったく不思議ではないということ。

となれば、現在の物理現象において、彼が書いていた世界の不思議に対する教科書の答えは、彼自身が、その発想の根本を、未来で

生み出していたというわけである。なぜなら、電磁気学の大半は、あの円の話を用いて、彼がこの時代で解いた話である。

その後、学者のような方が、願いをかなえる作業の対戦相手として現れ、それを過去にもっていったらしいことがわかつている。

ただし、あのままでは、永久機関が簡単に出来上がり、問題があるので、改ざんするということを言っていた。

もちろん、正しくは、直接会話しているわけではないから、はっきりとはいえないが、どうも間違いないと思う。

となれば、この文章に書いた大半のことは、自分で考えたことなのである。ややこしいことに、それは、

矛盾を明らかにしようとおもってやっていたことで、物理学の説明を作るためにやったことではない。

単に、疑問に思うことを説明している教科書の文章を見て、あっているのか検証していたらおかしいことが出てきたので、

突き詰めていっただけである。そして、どうしようもないことが出てきたため、現在、おかしい話があちらこちらにではじめているといえる。

また、後半の遺伝子とクローン、マイクロセルなどの単体どうしの無線通信方式、感情をもった人工知能、複雑系社会構造などであるが、

これらは、彼の発想をもとに、誰かが付け加えたり、書き換えたりして、現在利用している内容であるということがわかったわけである。

なぜなら、これらは、どれも最終解や中間解を考えるうえで重要であり、その発想がなければ、生まれてはこないはずなのだ。

下手に生まれれば、社会構造を崩壊させかねないからである。

そして、現在、彼が発想した部分以外に、すでにその内容が、世に出ているのである。

いいかえれば、この文章が世界を変えてしまっている。過去にもどって、現在を変えたのだ。

この目に見えない敵たちの手によって。彼らがやっていることは、そういうことなのである。

彼のコンテンツづくりを手伝っているふりをしながら、時間を稼ぎ、その間に、実はとんでもないことをしているのである。

この文章を書くことが、この世界を過去から変えていることであるなら、これ以上書くわけにはいかない。

なぜなら、書くこと自体が、脅迫されているわけであるし、強制されて何かを作り出すというのは氣に入らない。

また、完成してもいないものを、過去に戻って書き加えることは、危険であるといえる。

なぜなら、社会構造を入れること自体が失敗におわれば、社会自体が、なくなるような、そういう技術なのである。

きちんとつくりこんでからでないと、世に出すわけにはいかない。

そして、完成させるとまた、関係のない人たちが、知らずに利用されるのであれば、決して書いてはならないとさへ思う。

さらに言えば、そういう結果は、すでに目に見えているといえるのだ。

なぜなら、彼の絵に、反対して彼に攻撃を加えていたものは、一般の人たちも多く含まれており、

そのものたちによって、利用されている彼の策は、彼の意図しない改ざんを、数多く受けているからである。

すでに信じてはならないものたちといえるのだ。

2月14日の朝の話にもどる。

このようなことを無意識下で思考した彼は、見えない敵の挑発を強めていった。

「2月14日 朝3：15：彼の敵の中には、一般の人間も含まれているのではないかと指摘した。」

暴風雨は余計ひどくなり、敵の中に、実際にいたのだろう、それは、この世界の一般人だったのだ。

私は、時刻と自分の発言、まわりでおこったことを、詳細に書きとめた。

その様子を見ていたのだろうか？文章との一致を恐れたのか、暴風雨は弱まりだした。

「2月14日 朝3：24：暴風雨が弱まりだしたのは、書かれるとまずいからか？と挑発した。」

今度は、暴風雨ではなく、彼の寝ているベッドそのものが大きく揺れだした。

あのときの、彼を眠らせなかったアレである。ということは、これらも、彼の敵のせいであり、一般の人たちも面白がって参加していたということがわかった。

この付近で、目に見えないスタッフのリーダー、すなわち、彼の敵であり、祖父が、彼の部屋とのリンクを張りなおしたらしくもどってきたように感じた。

この付近では、暴風雨の強さは、よわくなったり、つよくなったり、

デタラメになっていた。

ということは、このリーダーが、ウェザーシステムを操作していたのでは。そういう疑問がわいてきた。

操作をランダムにしておいて、彼の部屋に戻ってきたというわけである。

たしかに、このリーダーがいなくなると、どうも彼の周りは、平穩になる。

戻ってくると、邪魔が増えるといった感じなのだ。はっきりとは、いつ彼の部屋に、戻ってきているのか

わかりずらいという点から、その感じは、証明こそできない類のもののだが、このような状況を、

一年以上も経験していれば、徐々にはつきりしてくるものである。

「2月14日 朝3：33付近：郵政民営化と、インドネシアの大津波、電車の大事故などが、連動しているのではないかと直接指摘した。」

そしてとどめ。

「株価操作でもつけたのではないか？そう指摘した。彼の絵を改ざんして利用したことを問い詰めた。」

今度は、暴風雨が、急に強くなったり弱くなったりする。その強くなる部分が、先ほどよりも強い感じである。めりはりがはつきりついた

とても表現するべきかもしれない。しかし、リーダーはだんまりを決め込みはじめる。都合がわるくなると常にそれなのだ。

つまり、完全に、言い当てたのだろう。

さらに追い討ちをかけてやった。

「もし仮に対消滅ということが本当にあるのなら、ほかのこの世界の創生主を殺せば、外側にいるという敵も死ぬんじゃないのか？  
だったら、願いをかなえる作業を続けられれば、憎たらしいやつらをやれることができるというわけだな？」

リーダーが大きく反応した。

「やっぱりここに、いるじゃないか。ばかじゃないのか？努力させて、私の思考探索空間の割り出しを行いたいだけだろう？」

そんな暇なことをするわけないだろう？単におまえが、聞いているのかどうか試しただけだ。そして、やはり犯人は、お前だ。

すべてのベクトルが、私を努力させるということに向けられている。つまりは、時間稼ぎだな。

未来を探索する間の。そういうわけだろう。だが、無駄だ。もうこの世界の内側で、私が、ゆきちゃんの答えを出すことはできない構図になっている。お前らは、大きな勘違いをしている。

これではリアルオンラインも作れなければ、複雑系社会も世に出ない。

それどころか、もはやこの世界では、社会構図に必要な発想自体も生まれなくなった。

お前らが、私が金を手に入れては、私自身を制御しづらくなることを配慮してか、コンテンツの作成にも、いったとおりのことをなさなかったおかげで、ゆきちゃんが、コンテンツを通じて、発想を、彼に告げるという方法は、不可能となった。

この状態からいくら未来を探索しても、答えとなる発想は出てこな

い。

おまえらがつぶしたんだ。」

以上、これ以上、書いてはならない理由である。

次章からは、彼のマーキングを説明するための過去話を書きながら、この祖父の思考パターンを紹介していく。

## いじめについて 再投稿 第一部分 はじまり 追加修正

- - - いじめについて 再投稿 第一部分 はじまり 追加修正  
- - -

ゆきちゃんのマーキングにはどのようなものがあるか？

このマーキングがあるからといって、彼の創造した発想が入っているとは保障できないが、

逆は、ある程度成り立っているといえる。

超、桜、ピンク、幼い女の子、女装、変態、流線型、うら声、シイナ、47、ユキチ、ユキタロウ、ユキ、雪、死、4、7、カラス、蓮華草、希望、絶望、先生、陵辱、殺戮、いじめ、光、闇、無、犬、金、黒、ウサギ、ゼロ、コード、ランダムウォーク、カオス、複雑系、監督、社長、医者、数学、未完、みかん、車。

悪には、悪を。

（悪を裁くのは、正義であってはならない。それだと、人々が苦しむことになるから。

小さな必要悪も大きな悪も同じだけの正義で裁くなら、人は、苦しみ、闇が世界を覆う状態となりやすいという

彼の演算から生み出された言葉。社会構造をあらわす言葉である。）

上には、上がいる。

（小さな悪でも、調子に乗りすぎれば、いつか、より大きな悪に裁かれる。そういう願いをこめた言葉。

そして、いつか、その大きな悪は、孤独となりはて自ら死ぬべし。



つまり、社会構造にはびこる無駄な悪を、  
浄化する仕組みを表す。ここでの、死ぬとは、引退をさしている場合もある。とにかく、社会が浄化されたら、  
一番大きな悪は、自分の地位や力を捨てることにためらいを持つてはならないという意味。）

大事なワード 逆、暗号

これらが、どうしてこのようになっていったか？どの時代の彼のこ  
となのか？以下で説明していく。

いじめについて（作者：YUKI 数年前の彼そのものであるが、  
小説家になるうの作者パスが再取得不可能な状態になったため、  
引用という形をとらざるおえない。間抜けな話である。）からの引  
用文章には、以下、〽を施す。

〽「自殺なんて怖くてできない。けれど他人を殺すのも怖くてでき  
ない。」

私はひどく臆病なのだと思う。

「どうしたらいい？このまま苦しみにただ、耐え続けれないといけな  
いのか？」

何で自分が？」

必死で解放されるときを、待ち続けていたのだと思う。殴られ、馬  
鹿にされ。脅され。

生きていたってきつといいことは無い。そういう結論に達したこと  
も何度もあった。

ただ、耐え続けるだけ。あるいは、ひたすら逃げるだけ。それだけの毎日。そして誰にも言えずに苦しむ毎日。誰も助けてくれない。だからといって助けてとも言えない。

そんなとき自分を救ってくれたのは、自分が生きている証あかしを考えることだった。だから必死でがんばった。

勉強もスポーツも恋愛れんあいもとりたてて得意でもないけれど、自分なりに、できる限り、がんばった。

あるいは作り物の世界の中に逃げ込んだ。そして思う存分泣きじゃくった。けれど今思えばこれがなかったら、自殺していたかもしれない。

いじめはいつまでも続くものでもなかった。いじめられていた相手とも離れ離れになるときが必ず来る。顔も合わさなくてすむ。

そして、殺したいとか死ぬしかないとか、そんなどす黒い思いは、色あせていく。

どんなに激しい憎悪にくしみも、悪質な殺意ころしも、胸を刺し続けるような冷たい鉄針てつばりのような思いも、

いつまでも心の中にとどめていられる気持ちではないのだと思う。

たしかに、いじめられたこと自体、忘れられなくても、その思いが、心の中を占める割合わりあいが小さくなっていく。

だんだんと軽くなっていける。許ゆるしていける。自分も他人も生きていくために

必要なことなんだと思う。ゝ

しかし、真実は違った。いじめをしているものと離れられても、この見えないスタッフとは、離れられないらしい。

世界中どこへ逃げても、この絶望は、自分を追いかけてくるものな

のだ。

そして、偶然を装って、私を苦しめる。しかし、これから先、彼を襲うことは、一切偶然ではないのだ。

最初からすべて、祖父によって、巧妙に、仕組まれていたことなのである。

自分が消えるそのときまで、心が安心できることはない。いまなお、この苦しみは永遠と続いている。

いや、祖父ではないか、単なる、人の発想の泥棒である。

効率よく発想させられる、いわば、家畜のような存在、それが彼なのだろう。

発想が、祖父の都合に対して、悪くなりだすと、いじめなどを利用して、無理やり強制されていたのだ。

その軌跡が彼の人生そのものである。

この真実を知ってもなお、生きたいなどと願うやからはただの愚かものだろう。

へ先に一言だけ書いておく。今はね、幸せだと感じるもののほうがずっと多いよ。きつとみんなにもそんなときが必ず来ると思う。

だからお願い。生きていて。ゝ

当然、これも誤りである。知らなかったただけなのだ。苦しみが終わると思わされていただけだった。

それから事態はひどくなり続けている。いつ終わると思えないこの暗闇の中でひたすら耐えているだけである。

ただしく、書き直すならこうなる。

もういいから、あきらめて死になさい。

へ海と山がすぐそこにある、いなか町。美しい自然に囲まれて、ボクは生まれ育った。

両親が、仕事で忙しくて、幼いころはよくテレビにかじりついていたらと思う。

保育園には入れたのは、くじ運が悪かったらしく、最後の一年からだった。

ひとみしりの激しい子で、保育園の友達になじめなくて、最初二週間くらい泣き続けていたそうだった。

偶然その保育園の隣に、祖母が小さな畑を持っていて、畑仕事をしていたため、そこに近寄っていつては、

フエンス越しに、泣き続けていた。きっとそこから出たくてしょうがなかったんだらう。

知らない人だらけの保育園が、ボクには別世界に見えたのだと思う。はじめて笑ったのは、お昼ごはんの食器をかたずけて、先生に手わたしにいったとき。

なにか褒められたのかと思うが、素直にうれしかったんだと思う。

ここだけ思い出すと、素直で泣き虫な子供といった感じを受けるかもしれないが、よく思い出せば、攻撃的な一面もあった。

友達が自慢していた大きな模型をみて、ボクはそれがすごく腹立たしくなり、何人かを引き連れて

その模型を奪いに行き、川に投げて石を落とし、粉々（こなこな）にした覚えがある。

正直その自慢の仕方がむかっていたので、なんだかすつとした。

でも、それは、かなりひどいことだった。もちろん、父にしこたま

殴<sup>なぐ</sup>られて。泣きながら謝りに行った。

父の怖さがボクをコントロールしていたように今は思う。

思えばそれがなかったらいじめにつながっていたかもしれない。

父に感謝している。いなくなってからわかるってのは、このことが  
もしれないね。

しかしほんとと同じ人間とは思えないほど矛盾<sup>むじゆん</sup>している。けれどそれが  
ボクだった。ㇿ

しかし、矛盾している理由があるのではないか？

ここで、実は、思い出すべきことがひとつあった。子供の頃、祖父  
に何かされているということ。

そのとき、大きな熱病で、何日もうなされることが数ヶ月に一度く  
らいは、経験していたのである。

40度近い熱で、毎晩、うなされ続けるのだ。

今思えば、あれがあつたあと、私は、少しずつ攻撃的になっていっ  
たように思う。

どうもこれは、祖父が行った、人格破壊のための操作であるらしい。

高熱でうなされ続けることが、他人に対する強い攻撃性を持たせる  
方法なのであるのか？

私自身、ありも踏めないような、気の弱い人格であつたにもかかわ  
らず、この後、祖父に連れられて、

昆虫採集をおぼえ、何体も何体も解剖しては、標本化するという残  
酷性を、自然に、身に着けさせられていた。

気がつけば、虫を見ると、標本化したくなる。そういう気持ちが養  
われていたのだ。

同時に、昆虫を採取しては、カゴの中で育てるということも教わっ

た。これも夢中でやった。

でもこれらは、人格を生成する操作だったのではないだろうか？  
祖父にたくみに誘導されていたのである。

殺すことも、解剖することも、育てることも、同義であると。  
それを祖父は、私の体に、昆虫という小さな命を使うことで、教え  
込んだと思う。

大切にする一方で、解剖もする。  
そういう人格形成なのである。

これは、おそらく、創生主として必要だと祖父が考える人格なの  
だろう。

しかし、本当に創生主は、世界にとって必要だろうか？  
今、ゆきちゃんは、創生主そのものをこの世からなくそうと思って  
いる。

それが、あの最終解というものののだ。

だからそれは、彼の夢などではなく、ゆきちゃんをこの世界から開  
放するために、無理やり書かされた、解なのである。

おそらくは、これが神様の用意していた解でもあろう。  
どのように、計算してもこれ以外に解が見つからない。  
祖父が知りたかったのはこれなのだ。

その後、山側の近くに、引っ越して、小学生になった。家の隣に  
は、小学校の担任の先生が、住んでいた。  
近くには、中学生のおにいちゃんが住んでいた。よく遊んでもらっ  
て、頼りになるおにいちゃんだった。

はじまりは、ボクの不注意なひとこと。

ボクは、両親に買ってもらったプラモデルを、おにいちゃんに見せにいくと、

おにいちゃんは、それをボクのかわりに作ってくれるといった。

自分ではちよつと難しそうだったから、お願いすることにした。高価なものだったし。

数日たち、完成したプラモデルは、せつちやくざい接着剤でべとべとで、あちこち部品が折れていたものだから、ボクは思わず言ってしまった。「下手くそ」と

殴られたんで、逃げ帰った。

こんな些細なことが始まり。言われた側の気持ちをもつと考えるだけの頭が、ボクになれば、こんなことには

ならなかったかもしれない。といっても小学生にそれを求める、このおにいちゃんも大人気ないとおもうが。

今思えば、おにいちゃんも中学生だったものね。どっちも幼いんだから起こるべくして起こったのかもしれない。

おにいちゃんは、やさしい顔からは想像できないほど、しつねんか執念深かった。

学校へは、坂を下って、サクラの並木道を、20分ほど歩き、そこからバスにのって登校する。

けれどこの並木道を通った覚えがほとんど無い。 }

だからだろうか？桜が好きなのである。最初に気になった、犬の名前もサクラであった。

桜は、彼を象徴する木なのである。

そして、花見が大好きな彼は、花粉症に、中学１年生くらいから、苦しむことになる。

大好きなサクラが咲く頃には、花粉で外も歩けない。お花見なんてできない。そういう人になっていた。

彼の好きなものからは、遠ざける。それが、祖父の嫌がらせであるらしい。

へその「事件」が起きた日から、毎日顔を合わせば、おにちゃんに殴られるようになったから。

だから見つからないように、その道から離れた山道を歩いて、バス停まで通う毎日になった。

ほんと毎日。

それでも小学校と中学校のある場所が同じ方向なので、バス停あたりでみつかってしまうときもある。

やっぱり殴られる。

ボクは、工夫した。時間を少しずらしたり。なるだけ周りまわを警戒けいかいしながら歩いたりいろいろと試し始めた。

ちよつと楽しんでいたかもしれない。

しかし、敵もさるもの。おにちゃんは、人数を増やし始めてしまった。

数人でボクを狩かる。こんな遊びだったのだろう。

もうほんと、おにちゃんときたら、バスに乗る必要も無いのに、わざわざ乗り込んできてまで殴る。

執念しゅうねん深いったらありやしない。狩りだからお金でもかけていたのか



な。もうほんと必死。

しかも笑っている。楽しそうだ。こっちは、殴られるの、つらくてしょうがないってのに。

笑いながら追いかけてくるおにいちゃん。いつしか夢にまで、でてきたような気がする。

追いつかれたら、でっかい黒い鉄の塊かたまりみたいなものが、自分に振りふ下ろされる。そんな夢。

ボクの体をすっぽり覆おおうほど、ほんと大きな圧迫感あっぱくかんのようなものに押しつぶされて目が覚さめる。ゝ

実はこのころ、よくこの夢を見た。部分的に、鉄の塊が自分に振り下ろされるところだけ、何度も繰り返して毎晩のように見るのだ。これが何の意味があるのか、不思議であるが、おそらく、殴られることの恐怖感を養うという意味なのだろう。つまり、これらも祖父が見せていた夢ということである。

へ現実でも夢でも、とにかく逃げることしかできない。毎日逃げ続けた。

それから2年か1年くらいが過ぎた。

事件は、これも些ちひさ細こな出来事ひきいじで幕まくを閉とじた。

昼ぐらい、家には、母がいて台所で何か作ってくれていた。ボクはひとりで、遊んでいたと思う。

そんなとき、おにいちゃんは、ボクの家の中に入り込んだボールをとりに来るふりをして、ボクを殴りにきた。

それを偶然母が見ていた。早速父にそれが伝わったのだろつ。その晩、ボクは解放された。

ボクの父は、すごく怖いひとだ。体も大きくて、力も強い。体罰なんかも当たり前。厳しい人だった。

おもえば幼少のころに受けた体罰がきつすぎたのがボクの攻撃性の原因のようにも思う。でも当時はそれが当たり前だった。

受けることは同時に教えられることでもあるのかもしれない。でも全くないともっとおかしいことになっていたかもしれない。

いじめは許さない。そんな姿勢が強く伝わってくるような一撃だった。

おにいちゃん、自分の父親の目の前で、ボクの父から激しく殴られた。

体が壁にたたきつけられるほどの衝撃だったように思う。

もちろん、父と帰った後も、おにいちゃんが、延々（えんえん）と自分の父親から、怒鳴られる声が続いてた。

翌日おにいちゃんは、元のやさしいおにいちゃんに戻っていた。ゝ

このおにいちゃんが、あんな一言くらいで豹変するのもおかしい。なにより、本当に、その作ってもらったプラモデルが、接着剤まみれだったからそういっただけである。

それがきっかけで、自分から進んで、子供の世話をしてくれるような人が、

その子供を追い掛け回して、いたぶるようなまねをするだろうか？それくらいたちの悪いひとなら、他人に殴られたくらいで元に戻るだろうか？余計、陰湿になるのが自然といえる。

どこか、おかしいのだ。

こう考えたらどうだろう？

実は、祖父に、操作されていただけではないか？

父がなぐり、もとのやさしいおにいちゃんに戻ったときに、自作自演が終了しただけなのである。

つまり、追い回させていたのは、祖父である。そういうわけだ。こんなこと普通考えられないが、そう考えるほうが自然といえる。もちろんどんな手を使ったかは想像もつかないが、おそらく魔法のようなことなのだろう。

他人を操作するのは、祖父には簡単なことなのだ。彼も創生主のひとりだとすると、記述変更能力や過去改ざんを行えるはずだから。

へいまおもえば、中学生でたとえわるぶっていても、親にさからえるわけなんてない。

まず親に話しておけばよかったかもしれない。そのときはそこまで頭が回らなかったけど。逃げるのに必死だったから。

でも、あのとき、もけい模型を壊された子の気持ちってどんな気持ちだったのだろう。

それから一年間くらいは、その子にあえなかった。それほどその子は傷ついていたのだと思う。

ボクも買ってもらった模型がぼろぼろになって帰ってきたときすごくいやだったもの。目の前でぐちゃぐちゃになっていく

模型をみながらあの子はどんなきもちでそれに耐えていたのだろう。そのとき、父に怒こられていてほんとによかった。始まりは、きつ

とほんと些ち細な子供同士の問題なんじゃないかな。

そこから1年ほど、すごく楽しく学校生活が送れた。学校に行って、友達と一緒いっしょに悪わるふざけをして、勉強も隣となりに住んでいた先生にいつもみてもらって、ほんとすごく幸せだった。ゝ

このころからか、ゲームというものを覚えた。まずは、隣近所の友達から、おもちゃとして、遊ばせてもらったのが、ドンキーコングという液晶画面のゲームだった。そして、しらばくで、ファミコンというものが、家庭にやってきた。父がパチンコの戦利品で勝ち取ってきたらしい。

つまり、ゲームをしていたから、他人に対して、攻撃的になった、だから強制しなくてはならなくなったのではなく、ゲームは、後から入ったのである。攻撃的になったのは、祖父の教育と、高熱の影響なのだ。

つまり、先導されていた可能性もあるということ。

上の数行部分は、理解できなくてもよい。すべての事情を知っていて、世界の真実を隠しているもののなかに、

もし彼が、ゲームをしていて、攻撃性を強めたなどと、だまされていた人がいたとしたら、

実は、最初から祖父とその関係者が、だましていたというわけだと説明しているだけだから。

ニュースで、ゲームをすると、リセットという行為を覚え、攻撃性をゲーム感覚で養うなどと

報道されたが、あれの理由がこれだったなら、すべて、祖父の自作自演であるというわけだ。

ゲームを世に出したくなかったのだろう。

ちなみに今も、祖父は、ゲームが非常に嫌いである。

あれは、人間性というか？祖父にとって都合の良いという意味の国民性をだいなしにするようだ。

それは奴隷という意味なのだろうか？自分たち、創生主のみが発想し、その発想に従い、

都合よく技術を生産し、都合よく消費するだけの完全社会管理、それにとって

音楽やゲームやアニメやドラマなどは、その大切な国民性を害するものであるらしい。

ゆきちゃんにいわせれば、それは愚か者の答えである。

なぜなら、もつとも祖父がほしがっていた、神の答えは、それとほぼ同一のものであるからだ。

それは、最終解のクエリーを読んだ人なら理解できるであろう。

祖父が嫌うようなもの、つまりは、他人の他人とまじわることで生まれる発想というものが、神が想定した最後の解とは思えない。

ゲームというなら、この世界も、インタラクティブ性を高めるだけ高めたゲームとなんらかわらないのである。

その証拠に、最終解では、この世界もひとつのコンテンツと位置づけられる。

さて、さらに父にお願いして、パソコンというものを、このとき所有できた。

これを使い、ゲームそのものを自分で作りたかったのだ。もうこれはほんと夢中でやった。

小学生2年生くらいで、ひととおりの市販ゲームのプログラムが読めるようになった。

もちろん自分でもある程度なら作り出せる程度になっていた。

特に、面白かったのは、CGである。

毎日のように、友達と相談しては、CGを作り、ゲーム性を練りこんで、新しいゲームができないか

ゲーム作りは、いわば彼にとっての、友達とのコミュニケーションともいえるまでになっていた。

それくらいゲームを愛していたのだ。作っては、友達を家に呼び遊んでもらう。そういうことの繰り返しである。

このころ、市販ゲームのプログラムに近いものは、ソースとして、本になり出版されていた。

ベーシックマガジンという本だが、知っている人は知っているだろう。これについて

語らせたなら、何万行も増えそうなのでやめておく。ゲームは、危険なものではない。その想像力を養う上で

非常に重要であるといいたいのである。

郵便局でバイトしていたときも、目的は違うが、愛読する本は、ゲームクリエイター用の専門書やソフトバンクから

出版されていた、サーバー構築やダイレクトXプログラミング系の書物ばかりである。

そのかいあってか、ネットゲームの基本的なサーバーやチャットサーバー、3Dプログラミングくらいはかけるようになった。

それくらい愛しているものなのである。それもそのはず、これらの知識は、最終解をつくるには必要なものなのだ。

ゆきちゃんは、無意識でそれらを、彼が選択するように、していたのだ。

ふしばらくして、学校を転校することになった。

後から聞いた話だと、父が起こした女性関係の問題から、姿をくら

ませる

理由であつたらしい。

学校の友達に、寄せ書きをもらつて、手紙を書くからねと約束した。友達から手品とかいろいろ見せてもらった。お別れ会というものはじめて経験した。

夜、荷物をのせた大きな車で、出発するとき、ボクは確かにわくわくしていた。

これから訪れる町に思いを寄せながら。

それから数年してこの町に戻ってきたとき、風のうわさで聞いたこと。

隣に住んでいたおにいちゃん。おにいちゃんが呼んだ仲間のリーダーのような人が

麻薬でつかまつたらしいということ。パトカーが家の前まできたって話だった。

ボクは背筋が凍るような思いだった。

次章に続く。

## PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連「横書き」という考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能<sup>たんのう</sup>してください。

---

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。  
<http://ncode.syosetu.com/n6806f/>

---

一言で言うと、住む世界が違う

2010年10月9日12時11分発行