

## 「夢のひみつ道具」

坂口 裕靖

「あーどもども」「お、どもども」「けまして」「はいはい」「なんとか無事に年も越せまして」「無事だったの？そりゃ良かった」「まあ... 相変わらずずまきロールケーキは帰ってこない年末でしたが」「まだこだわってるの!？」「ええ... それでも、『たまごの厚切りロール 奥久慈卵の全卵入』が出てきて多少は溜飲が下がりました」「溜飲!? そんなに?」「まあ高級すぎるんですよ、これ... ですが、まあまあパンクリ比ですから、評価してやりますわ」「えらそう... それじゃ年末はそのロールケーキ三昧だったわけ?」「そうでもないです。この年末はドラえもん見て過ごしました」

「なぜ!? なんでいきなり!？」「しかたないです、アマプラにおすすめされたんで...」「主体性どうした!？」「まあでもアレですね、ドラえもんのひみつ道具って気になります?」「ん? なんか気になるところある?」

「そもそも四次元ポケットですよ。名前のとおりだとすると、あれって時空接続ゲートですよ?」「うーん、まあそうだろうね。ポケットの入口が別の時空間にマップされてて、しかもタイムマシンで時空を移動しても問題なく接続し続けられることを考えると、どこかの時空間にマップされてるんだろうね」「ほら、タイムふるしきってあるじゃないですか。あれって局所的な時間の矢を反転させる機構ですよ?」「んー、まあそうかもね」「そんな感じで、ドラえもん時代のテクノロジーだと時空制御できるってことじゃないですか?」「ないですか... まあ、きっとそうなんだろうね」「そうすると、四次元ポケットに接続してる時空間はどこにあるんでしょうね?」「さあ? 少なくとも、今この我々がいる時空とは別の時空にあるんだろうね」「ガリバートンネルとかスモールライトとかも、ユーザーインタ

ーフェースの違いを除けばスケール則の変換システムってことですよ?」「よねって確認されても... でもさ、縮小するってどういうことかな?」

「今の我々のテクノロジーでいうと、原子の個数を少なくするってことになります」「ああ、そうか」「計算してみましょう。1/8のサイズにするためにはその三乗、1/512に原子数を減らさないといけません。ところが任意の原子を減らしてよいわけじゃなくて、分子単位でうまく具合に減らすようにしないとダメです」「分子... なんで?」「ランダムに1/512に減らしたら、ほとんどの分子は破壊されてしまいます。人間は分子同士の反応で生きてるわけですから、511/512の確率で死にます」「む... そうか」「そうなんです。さらにDNA分子を1/512にしたら、おそらく死にます」「そうだろうね。じゃどうな

### One Point BUZZ WORD

## 下天の夢

人間五十年、下天の内をくらぶれば、夢幻のごとくなり。一度生をうけ滅せぬ者のあるべきか。

先日 IMAGICA Lab. が、本年 2025 年 6 月末を目処に TV ポストプロダクション事業から撤退する旨を公表しました。東洋現像所がポストプロ事業始めたのは 1974 年らしいんですよ。50 年続いたポストプロ事業ですが、少なくともテレビ番組はもうアカン、ということなのでしょうね。筆者が入社した頃は、まだ編集では 1 インチ C フォーマットがバリバリ現役、2 インチのデッキも稼働してた頃で、リールチェンジのたびに全部巻き戻さなければ交換できず、その時間で一休みしてたのが印象的です。テレシネ(えーとフィルムからテレビ信号に変換するのがテレシネで、逆にテレビ信号をフィルムに焼き付けるのがキネコ)のムービー

トーンとかもありましたね。ウェットゲートで、担当者は健康診断の度に有機溶剤の検査をやってました。やがて D1 やら D2 やら  $\beta$ カムやらが普及して、リールチェンジのロスタイムがゼロになり、5:3 だったハイビジョンが 16:9 になって NTSC がお役御免となり、ハイビジョンな地デジに至ると機器が壊滅的に安価となり、というかパソコンで大抵のことができるようになり、現在に至っている感じです。当初のポスプロは 2 インチ磁気テープを物理的に切り貼りしてた(トラックを磁性流体で確認してた)そうですが、そうやってでも編集を実現させた先人の努力は称賛に値します。NTSC の電子編集では、少なくとも出し受け 2 台の VTR デッキを 3.579545MHz を  $\pm 10$ Hz でぴっちり同期させる必要があるため、大変高価な機材が必要でした。だから時間貸しというビジネスモデルが成立したというのもあるでしょう。一方でリニア編集では 1 時間の素材をコピーするのに 1 時間かかるため、何をするにも時間がかかりました。それもこれも、全てはうたかたの夢...



ってるのかな」「そこで時空操作テクノロジーですよ。アッって多分、対象を包み込む局地的時空の物理定数を変えてるんじゃないですか」「え？うーんと…何？」「タイムふるしきがあるんだから、局地的時空で包むことはできるはずですよ。ガリバートンネルとかスモールライトとかで対象を局地的時空で包みこんで、なんかこう…光速が違ったり、微細構造定数が違ったり、電磁気力の強さが違ったり、そういった時空におしこめてるんじゃないですかね？そうすると、原子数は一緒なのに、原子間距離がぐっと縮まったりできるんじゃないかと」「ほほう…でもさ、原子数が一緒だとしたら重さも一緒だよな？」「そこはほら、重力場すなわち時空のゆがみですから」「そうか…そうするとスモールライトで小さくなったのを手のひらに乗せるのも可能って…こと？」「そのとおりです。四次元ポケットを実現できるなら、そしてその収納先の時空を四次元ポケットの口に接続させるテクノロジーがあるのなら、できるはずですよ!!」

「本当かな…」「ほら、タケコプターとかもそうじゃないですか」「え、そうなの？」「空中を飛んでる姿を見ると、大抵体が地面と並行になってるじゃないですか。一方、タケコプターが接続してるのは頭ですよな？」「そうだね」「タケコプターが純粋に浮力を与えるものであるなら、要するに頭のてっぺんで全体重を支える形になってますよね？」「ふむ…確かに」「じゃあ体を地面と平行にするってどういうことになります？」「…首の力で首から下を持ち上げて保持し続ける…」「無理ですよな？無理ですよな？」「…無理だね」「無理なんです。だから、タケコプターはユーザーインターフェースとして物理的なプロペラを提供してるものの、実際は対象を別の時空でくるんで、その局地的時空を対象の時空内で移動させるもので

なければいけないんです。いけないんですよってばっ!!」「…う…うん、そ、そうかもね」「ご理解いただけましたか。そういったわけで、大部分の道具は時空操作テクノロジーで説明できるわけです」

「説明…うん、まあそうなのかな…」「ところがですよ、ここで問題になってくるのが『もしもボックス』なんです」「もしも…なにそれ？」「電話ボックス型の装置で、中にユーザーが入って『もしもナントカな世界だったら』って言うと、その世界を体験できるって道具です」「…恐ろしいね」「これがですね、もし時空操作テクノロジーで実現されるとしたら、とんでもなく高額になるはずなんです」「高額…まあタイムマシンがある世界だし…」

「想像してみてください。もしもボックスは元に戻れるんですよ。ということは、あの瞬間の全ての情報が保存されていて、そこに戻れるって話です」「まあ…時空の創生ができるなら、コピーもできるんじゃない？」「仮にそうだとしたら、現在の宇宙の全ての粒子位置やらを保存しなきゃいけないんですよ？さらに、もしもボックス自体が大量生産されて、無数のユーザーが同時に使える状況にあるんですよ？」「それは…高価だね、確かに」「そんなものをデパートで売れるわけじゃないじゃないですか。となると、これは時空操作テクノロジーではなく、別の技術で実現されてるとしか思えないんです」「別の技術？」「たとえば『おぼっちゃマンボ』ってあるじゃないですか」「…知ってる前提にされても…」「ひみつ道具で言えば『ヒットメーカー』と『ヒットマイク』です。どんな曲も必ずヒットさせるという、人心を操作する道具なんですよ」「え…すごく危険だよな、それ？」「危険です。危険だから、たかが子守ロボットが使えるような代物じゃないはずですよ。という

ことは、そもそもこれって人心操作道具じゃないと考えられますよね」「ん？…急角度で曲がるね」「ドラえもんは第三者視点のナラティブじゃないですか。でも、本当に第三者視点なんじゃないですか？」「ん…そこ？」「そうです。もしもボックスの描写が、ボックスに入ったユーザーの視座から第三者的に語ったものだとしたら？」「…どうということ？」「つまり、もしもボックスが作用するのはボックスに入った人だけじゃないかと思うんですよ」「ん？じゃあおび太が入ったなら、おび太に見える世界が変わるだけってこと？」「そうです。要するにあれ、おび太に見えるVRなんではないかと思うのです」「うーん…じゃあ、もしもボックスの世界で出てくるみんなは…」「すべてのおび太の心象風景ですよ！」「激しく来たね…確かにそれであれば、一人に幻覚を見せれば良いんだから安全だね」「おそらく、受話器をおいた瞬間にユーザー自体は外部時空から見ると凍結され、局地時空の脳内で物語が展開してるんじゃないですかね。だからもとに戻すって行ってもユーザーを起こせばいいだけってこと」「じゃあヒットメーカーも？」「ヒットした夢を見るだけ」「…ってわけか」「言ってみれば幻覚生成テクノロジーです」「そんな…新年早々初夢みたいな…あれ…もしかしてこれ…」「…その通り…」夢でした…今年もよろしくお願ひいたします(拜)。

Hiroyasu Sakaguchi  
フリーITエンジニア