

■はじめに

本書は、RLやPLとして『トーキョーN@VA The Detonation』における電脳世界を具体的にどのように演出すればいいのかという観点から整理し直したものです。これはRLやPLの演技・演出を助けるためのものであり、『トーキョーN@VA』の世界観を画一化することが目的ではありません。

『STL』P142「設定とシナリオ」、『TNC』P124「歴史」にもあるように、歴史や設定は必ずしも絶対のものではありません。RLは(そして時にPLも)、必要であればルールブックに記述されている設定と異なる解釈を導入し、ゲーム内でそれを演技・演出することが許されています。

本書の記述に固執することなく、あくまで参考一助としながら、それぞれが持っている『トーキョーN@VA』のイメージを広げていただければと思います。

◆世界観変更のリスク

しかしながら、ルールブックの記述から外れた設定を採用することは、[ゴールデングルール]の域に存在する例外的な処理だと考えるようにしてください。なぜなら、ルールと同様で、最低限の取り決めを作っておかなければ自分以外の参加者と満足な意思疎通を行うことができなくなるからです。

特に演技・演出がルールと直結している『N@VA』では、この傾向が顕著に現れてしまいます。その点、もしルールブックと異なる設定を導入する場合は、プレアクトの段階で話し合いの場を設けてそれぞれが納得できる[世界観]を定めておいた方が無難でしょう。

卓を囲む全員の認識を揃えることは難しいかもしれませんが、[世界観]というルールを共有することで、その負担を軽減することができます。また統一された[世界観]を持つことで、お互いの演技・演出のフォローも容易となり、結果として物語に幅を生み出すことにもなるというわけです。

RLかPLかに関わらず、ルールブックの記述から外れる(もしくは記述そのものが存在しない)という場合は、ゲーム開始前に十分なディスカッションの時間を設けておくべきでしょう。

■強化現実を想像してみよう

ここでは一般的なN@VA市民の視点から、ニューロエイジにおける電脳がどのような役割を果たしているのかを総合的に確認していこうと思います。

電脳や人々の生活に関する情報は、『TND』P28「トーキョーN@VAライフ」や『WOR』P60「ニューロエイジの日常」を参考にするといいでしょう。システム面では『NTW』P7「意識体」の追加ルールを適用してください。

●日常と強化現実

朝、あなたは電脳が発した擬似的な刺激によって目を覚ました。

若干の躊躇の後に目を開くと、設定した時間のちょうど5分前です。壁に埋め込まれているスクリーンへ目を向けると、無意識の思考トリガーを感知したDAKがテレビの電源を入れてお気に入りのニュースチャンネルを表示します。

同時にベッドの上半分が持ち上がりあなたがテレビを見やすいように位置を調整してくれました。開いた寝室の扉からはモーニングコーヒーを持った家庭用ドroidが顔をだし、窓のブラインドが開いて新鮮で汚染されたN@VAの外気を吹き込みます(勿論、あなたはその要求を一言も口にしません)。

淹れ立ての熱いコーヒーで乾いた喉を潤したあなたは、マグカップをドroidへ返しながらか定期購読しているマリオネットの“新聞”をダウンロードしました。ウェブに接続されたあなたの電脳へニュースペーパーが転送され、あなたの強化現実(AR)上にそれを映し出します。

あなたは現実の新聞のようにAR上の新聞を捲ります。これは(あなたが奇人と思われることを防止するため)レイヤーではなくオブジェクトとして配信されていますが、マリオネットも貴重な収入源を減らすつもりはないようで、広告以外の記事や写真はあなた以外には解像度を落としモザイクがかかった状態です。

そこで少し気になる広告を見つけました。チハヤグループが珍しく食品部門へ進出し、果実型の合成食品を発売したとやうです。新聞の中で何度も果物をかじる美女に目を奪われたあなたは、試供品パナーへタッチしました。

直後に電脳がアイコンのダウンロードを警告します。それを許可すると、あなたの手の中に半透明の小柄な果物が出現しました。躊躇なくそれをかじると味と香りが口の中に広がり、まだ寝ぼけ気味だったあなたの意識をハッキリと目覚めさせました。それはC. F. Cの食品にはなかった不思議な感覚です。

しかし、それももの十数秒で一方的に中断させられました。あれだけ鮮烈に舌を痺れさせた味も香りも、手の中の果物と共に夢のように消え去り、あなたの視界にはその果物に関する広告がポップアップされます。

新聞に目を落とすと試供時間が終了した旨が書き加えられています。マネキン美女は誘惑するような微笑でこのまま通販を行うことをあなたに勧めました。

●IANUSとは

IANUSとは“InteligentAssistin’ NeuralUtilitySystem”の略で、元はG. C. I.が開発した人体制御用のパディシステムでした。後のその規格が公開された後は、各社による開発競争が巻き起こり、現在は千早製の第三世代IANUSがシェアのほとんどを独占している状態となっています。

当初の電脳は小脳と脊髄をトロンと交換することで脳と人体の機能を拡張・制御することが目的でしたが、この第三世代IANUSは極小のトロンを埋め込むだけで施工が完了するようになりました。またIANUS自体の役割も変化し、パディによる身体制御からサイバウェアの統括システムへと様相を変えました。

結果として、個々に神経接続を行iriハビリも面倒だったサイバウェアが千早製IANUSの名の下に規格化され、より簡単に移植・制御が可能となったわけです。また、パディ関連の機能が縮小・単純化されたことが逆にユーザーの好評を呼び、第三世代IANUSは全世界で爆発的なヒットを飛ばしました。

千早は他社と異なり、「ウェットを貫くほどではないが電脳を入れるのは面倒(テクニカル)」という無党派層の心を掴むのが上手かったと言うことでしょう。

現在、千早製IANUSのシェアは全人口の99%にも及んでいます。後述の[強化現実]の普及も相まって、あらゆる機械製品にはIANUSと連動するトロンが埋め込まれ、日常生活と電脳は切っても切れない関係となっています。

ニューロエイジの人々にとって、電脳と強化現実はいまや生活になくてはならない必需品というわけなのです。

●強化現実とは

強化現実、別名[拡大現実(AugmentedReality)]とは、簡単に言ってしまうと人間の認識に電子情報を上乗せする技術のことです。

これはIANUSの歴史の中でも特別珍しい機能ではありませんでした。たとえば視野にパラメータや映像を合成することも広義のARだったからです。

しかし、第三世代IANUSに変わってからは、このARIに関する扱いが大きく変化することになりました。それはなぜかと言うと、ウェブとIANUSが常に連動し相互に干渉し合う世の中に変わったからです。

前述のように、第三世代IANUSの普及と同時にありとあらゆる製品にトロンが埋め込まれウェブと接続するようになりました。ARとはウェブの情報を単純に擬似合成しているだけではありません。AR上の情報は、その場所に実在する、文字通りの意味で私たちの「現実の一部」となっているのです。

また、これにより今までウェブの中を行き交うだけだった情報が私たちのARを飛び交い相互に干渉することが可能となりました。以前はテレビを見るために「テレビを点ける」とDAKへ音声入力をする必要がありましたが、ARIによって現実とウェブが連動している現在はそんな手間など要りません。

ユーザーがテレビを見たいと思ったのなら、その思考トリガーを感知したDAKのパディによって「すでにテレビは点けられている」のです。

以下に、ARのタイプを2種類に大分してみました。これはルールブックで定義されている単語ではないことに注意してください。

◆レイヤータイプ

ユーザーの現実を補強するように存在しているARのこと。一口にARと言えば、一般的にはこちらのタイプを想定していることになるでしょう。

たとえば電脳情報を示すコンソールや視野に投影された映像や音楽など、基本的に個人に対して「現実の強化」を行っています。そのため、送受信側それぞれの設定も関係してきますが、基本的に自分以外のARIには表示されません。

個人を対象としている性質上、発信元のトロンの位置に関係なくユーザーの電脳へ直接送信され、また常に画一的な情報が提示されます。

視野にポップアップされた広告はあなたが移動しても常に視野の端に表示され続けますし、衣服の管理タグなどは服をどの角度から眺めても常に情報の書かれた面をあなたの方へと表示することでしょう。

また、このレイヤータイプのARが複数人の電脳へ同時に配信されたとしても、その認識の仕方は個々によって違ってきます。広告はそれぞれの視野の片隅に存在し、管理タグはそれを見る人それぞれに正面を向けるわけです。

◆オブジェクトタイプ

AR上に普遍的に存在しているARのこと。こちらはレイヤータイプとは異なり、ARの特定の座標に実際にその情報が存在している状態となります。ウェブゴーストはこのオブジェクトタイプに分類されることでしょう。

このタイプのARは私たちの「現実の一部」としてAR上に設置されています。たとえばオブジェクトタイプの看板が掲げてあったなら、レイヤーとは異なり見る角度で形を変え、ニューロタンクは正面方向からしか読めないわけです。

性質上、その座標を通りかかった全てのユーザーが「そのARがそこに実在しているもの」として認識することになります。ホログラムの代わりとしてのAR、と考えると理解が早いかもしれません。

■ウェブを想像してみよう

ARの発展により、人々とウェブは絶えず接続されるようになりました。しかし、2つの世界が完全に一体化してしまっただけではありません。ルー的な処理を考える上でも、[強化現実]と[ウェブ]を分けて捉えることは非常に重要です。ここではARの先に繋がっているもうひとつの世界、ウェブについて確認していこうと思います。

●ウェブとは

ウェブとはニューロエイジにおけるトロン同士の情報ネットワークシステムの総称です。特定のトロンを中心として個々の情報のやり取りを基本とする所謂「サーバー」とは異なり、全てのトロンが相互に接続し干渉し合うことで生まれた[仮想現実(VirtualReality)]の一種と考えることができます。

トロンのメモリを占有している電子情報は、全て[アイコン]という形でウェブ世界にも存在していることになります。ウェブ内の詳しい描写に関しては『TND』P32「ウェブ内の描写」を参照してください。

ウェブを描写する上で気をつけなければならないのは、同じ電子情報だと言っても、現実の一要素である[強化現実(AR)]と現実の裏側に存在する異世界である[ウェブ(VR)]は、根底で繋がってはいても異なる概念だと言うことです。

IANUSを入れたところで、そのままではトロンの中に存在するVRを認識することが出来ません。逆にイントロンによってVRへ没入すると、今度はARを認識することが出来なくなるわけです(紛らわしい表現ですが、要するに仮想現実を体感しているときは強化現実を実感することができないと言う話です)。

●イントロンとは

イントロンとはトロンを介してユーザーがウェブと接触する行為のことです。

たとえば、電腦をワイヤ&ワイヤによって結線し完全な感覚変換を行うことは当然ながら[イントロン]ですし、ポケットロンの画面を見ながらそのアイコンを移動させてウェブを散策することも[イントロン]です。ARも考えようによっては広義の[イントロン]です(が、混同防止のためここでは分けて考えます)。

上記のように、ウェブには自分のトロンのアイコンが存在しています。トロンの代わりにこのアイコンを動かすことで、現実で一歩も動くことなく、遙か遠くに存在するの情報(アイコン)と接触しそれを操作することが可能となるわけです。

以下に、イントロンの方法を3種類に大分してみました。これはルールブックで定義されている単語ではないことに注意してください。

◆タイピング

DAKやポケットロンを(思考トリガーなどで)操作してウェブを「閲覧」すること。

全てのトロンは、アイコンと呼ばれるようにシステムをコンパクトにパッケージングした形でウェブ上に存在しています。このアイコンを遠隔操作することで、ユーザーはウェブ世界を擬似的に体験することができるわけです。

企業のウェブコンプレックス(HPのようなもの)を眺めたり、ゲームやショッピングを楽しんだり、知人へ電話を掛けたりテレビ見るといった身近で何気ない行為も、突き詰めればこのタイピングタイプのイントロンと言えるでしょう。

◆VRダイブ

電腦とトロン(DAKやポケットロンなど)を結線し「没入」すること。

タイピングと違い、自分の五感をウェブ上へと投影してウェブゴーストとして活動することが可能となります。当然、タイピングとは比べ物にならないほど操作性や反応性が向上しますし、ウェブを仮想現実として体感することも可能となります。この状態でもタイピングと同じ行為は可能ですし、それ以上の体感系の娯楽を楽しむことも可能となります。

タイピングとVRダイブの一番の違いは、やはりウェブと言う異世界を五感で感じ操作することができるという部分にあるでしょう。VRダイブしたユーザーは、電子情報を五感全てを使って処理することができるようになります。

また、思考トリガーを最大限に活用することで、直感でプログラムを構築・変更するといった荒業も実行可能となります。(O1フィーリング)や(AI創造)に代表されるニューロの特技はまさにその象徴と言えるでしょう。

◆ARダイブ

VRダイブと同じ方法で「強化現実へ没入」すること。

基本的な方式や効能はVRダイブと変わりませんが、一番の違いは、VRではなくAR上のオブジェクトとして出現すると言うことです。

上記のように、ウェブではARを認識するためにカメラの映像などを盗むなどのひと手間が必要となります。そのため、現実干渉を行いたいユーザーの多くはオブジェクトとしてAR上に自身のウェブゴーストを出現させるわけです。

ARを飛び回るゴーストは、第三者にとってまさに幽霊となることでしょう。

■ニューロを想像してみよう

ニューロとは、タップを使用して違法な情報処理を行うハッカーのことです。

一昔前までのニューロはウェブをメインステージとして活動していましたが、ARが発達した現在は、ウェブよりむしろAR上をウェブゴーストとして飛び回る機会が増えたことでしょう。

この章では、前章の内容を踏まえた上で、ニューロはそれらに対してどのような干渉を行っているのかを考えていきます。

●タップとは

タップとは、パディによるサポート機能を廃し電算処理にのみ特化したイントロン専用の高性能トロンのことです。総じて法遵守機能がオミットされており、「高度で違法な」情報処理を行うことが可能となります。

タップ自体に違法性はありますが、タップを使用した違法行為は、言うまでもなく違法なものとして取り締まられることになります。

▼タップによるイントロン

タップは違法行為が行える(そしてパディによるサポートが得られない)というだけで、使用法やイントロンの方法は他のトロンと変わりません。

電腦と結線することなくウェブにアクセスしてハッキングすることもできるようし、VRダイブすれば一般公開されていないウェブコンプレックスへ侵入し情報を強奪することも可能です。ARダイブすれば現実世界の座標上から周囲のトロンを手当たり次第にクラッシュさせる事ができるというだけです。

それ以外で特別な違いを探すとしたら、「高度で違法な」ソフトウェアの助けを得ることが可能だ、と言うことぐらいでしょう。

●ウェブゴーストとは

ウェブゴーストとは、言ってみれば自身の五感を投影した仮の肉体です。厳密には[ウェブゴースト]も[アイコン]の一種ですが、ここでは混同を避けるためにそれぞれ性質の異なるデータ体であると考えます。

ウェブゴーストの姿はユーザーの好みに合わせてある程度自由に設定することが出来ます。隠匿性の問題から、体感系娯楽を楽しむ場合でもない限り、自分の本来の姿をウェブゴーストに使用するユーザーは稀と言えます。

ウェブゴーストを運用する上で間違えていけないのは、イントロンしていてもなくても、VRダイブであってもARダイブであっても、あなたが使用しているタップ(や周辺機器)のアイコンはVR上に常に存在しているということです。

ウェブゴーストがARへ移動したからと言って、ウェブからあなたに関連するアイコンが消失するわけではありません。あくまでウェブゴーストのみがARへと旅立ち、それ以外はウェブで様々な干渉や変質を行っているわけです。

たとえば、AR上で活動している最中に、何かがウェブからタップのアイコンへ不意打ちを仕掛けてくるという可能性もあるでしょう。そのような場合、あなたはVRへ移動し(もしくはAR上から防壁を走らせ)できるだけ迅速に障害を除去しなければならないわけです。

▼VRとARの差異

VRダイブ中に現実界へ干渉しようとした場合は周辺機器の掌握や座標の確認などの余計な手順(俗に言う[アドレス解析])が必要ですが、ARダイブ中はその手間が軽減されることとなります。AR上から目標のトロンへ直接ハッキングを行うことができるからです。

反面で、AR上では物理的な障害が情報伝達の壁として立ちちはだかります。また、ウェブゴーストが他者のARに表示されてしまうという欠点も存在します。

VRダイブとARダイブのどちらがイントロンとして優れていると言うことはなく、それぞれ一長一短のあるハッキング形態だというわけです。どちらを好んで使用するかは、そのニューロのハッキング方法にも左右されることでしょう。勿論、用途に合わせて両者を上手く使い分けしているニューロも少なくありません。

●プログラムとは

タップには様々なソフトウェアをセットすることが出来ます。

しかし、それだけがニューロの扱えるプログラムとは限りません。たとえばニューロの特技や(電腦)もひとつのプログラムと考えることができるわけです。また、そのようなプログラムの影響は様々なエフェクトとしてARやウェブ上で表現されることになるでしょう。

時として、ニューロはこのようなエフェクトにも独自のセンスを盛り込もうとするものです。プログラムを魔法のように扱うニューロもいれば、武器のように組み立てるニューロもいます。外観に拘らず、ストリームの塊をそのまま投げつける実用性重視のニューロも少なくないことでしょう。

一口にニューロと言っても、(現実の私たちと同様で)ハッキング方法は千差万別であり、そのスタイルにこれといった法則や決まり事はないのです。

■セキュリティを想像してみよう

ここで述べている[セキュリティ]とは、つまりルールで言うところの「電制」ということとなります。そのため、アドレス解析やICEブレイクと言った手順が実際のゲーム中に意識されるということはありません。

この章ではルールの処理から離れ、どのようなものがニューロにとってセキュリティとなりえるのか、そしてそれらのセキュリティをRLはどのような形で演出すればいいのか、という部分に焦点を当てて考えていこうと思います。

●セキュリティとは

『トーカーN◎VA』ではセキュリティシステムとしてICEを使用するのが一般的です。ICEとは「Intrusion Countermeasure Electronics (対違法侵入者用電子機器)」の略語で、ニューロタング的には「IKE」と表示されます。

これはウェブコンプレックス内へ侵入してきたアイコンやウェブゴーストを検出し、独自の判断で警告や攻撃を行う、CPUとは独立した警備プログラムのことです。ウェブコンプレックスのAI警察と考えると分かりやすいでしょう。

より重要度の高い情報構造物の中にはこのICEが大量に配備されていることとなります(勿論、それ以外にカウンターハッカーも多数雇われています)。

またICEには致死性のあるウイルスプログラムが封入されている場合もあります。このウイルスはプログラムを直接破壊したり電脳へのフィードバックを発生させ、ユーザーに心身症を引き起こして最悪の場合死に至らせます。

上記のように、これらのICE(そしてエキストラのカウンターハッカー)は全て「電制」という形で表現されています。登場判定やハッキングの判定に成功すれば、それだけで全ての障害を無事に解除・撃退したことになるわけです。

ウェブを描写する上で気を配らなければならないのは、やはり「ニューロ以外のPLはそのシーン中は何もやることがない」ということです。

勿論、ゲストやトループとしての[セキュリティ]が登場させることも出来ますが、ゲームを円滑に運営するという意味もこめて、これらの電脳的な部分ではできるだけ「電制」として処理する、もしくはARダイブを積極的に活用し現実界のキャラクターと連携しながら物語を展開する、というのが無難な演出法でしょう。

◆VRとセキュリティ

ウェブにおけるセキュリティはほぼ上記の通りです。

ウェブコンプレックスやアイコン、ウェブゴーストを取り巻いているICEを掻き潜り、そして鎧の隙間(セキュリティホール)を貫いてロジックアタックを決めることが、ニューロの常套手段と言うこととなります。

これらのセキュリティは、[電制]やプログラムによるダメージ減少効果、対象が行う(制御値受けを含む)受動的な行動として表現されることとなります。

具体的どのような手順や方法でセキュリティを突破したのかは、「プログラムとは」にあるように個々のニューロの演技・演出に左右されることとなります。単純なプログラムの改竄や解除としてもいいでしょうし、ICEを洗脳するという選択肢もありでしょう。邪魔なデータを蹴り飛ばしたり情報構造物の影に隠れてやり過ごすというのも、仮想現実(VR)ならではの解決方法です。

また、セキュリティとはまた別な問題として、ウェブコンプレックスそのものが迷宮のような作りとなっている可能性もあります。もしくは特定のフラグを探し実行が必要がある、一種のダンジョンと化している可能性も捨て切れません。

そのようなウェブコンプレックスから情報を盗み出そうとした場合、(ARダイブではなくVRダイブによって然るべき手順を踏まなければならないことでしょう。そして、RLはそのような複雑な処理すらも、必要であれば「電制」の一部として簡易的に処理してしまっ構わないというわけです。

◆ARとセキュリティ

一方で、ARダイブ中はセキュリティの認識が若干変わることとなります。

ARダイブ中は、アイコンではなく現実界のトロンへ(AR上から)アタックを仕掛けることとなります。ウェブ上にあるアイコンをドミネートするのではなく、AR上からトロンを直接掌握してしまおうと言うわけです。これにより、何度が触れたように[アドレス解析]の手順を大幅に短縮することが可能となります。

またそれ以外にも、偽のAR情報を流し込むことでトロンを暴走させて「ドミネート」や「クラッシュ」を行うこともできます。VRのようにICEを破りアイコンを解体するという複雑な手順を辿ることなくトロンを意のままに操れるこれらのハッキングは、「現実」と一体化しているARダイブならではの様式と言えるでしょう。

逆にARダイブ中の問題点は、「現実の障害物」がセキュリティとして立ち塞がってしまうことです。たとえば研究所内にあるメインフレームを掌握しようとした場合、まず研究所そのもののセキュリティを突破しなければ、内部のトロンへアタックを仕掛けられません。これらは(そのAR座標への)登場判定や住居のセキュリティレート、キャラクターの「制御値」として表現されることとなります。

「ウェブゴーストとは」でも解説したように、セキュリティ突破の手順・方法だけ見ても、VRダイブとARダイブにはそれぞれ一長一短が存在するのです。

■フリップ・フロップを想像してみよう

〈フリップ・フロップ〉とは現実体のままでデジタルアクションを行うことが可能となるという特殊なイントロン方法です。具体的なルール裁定方法は「NTW」P11の特技の解説を参照してください(TNDのデータが再定義されています)。

『NTW』P27にある「ニューワールド」の登場により、〈フリップ・フロップ〉は一部のニューロだけに与えられた特権ではなくりました。

この章では、[フリップ・フロップの状態]をどのように演技・演出すればいいのか、特技を使用するキャラクターの立場で考えていきます。

●フリップ・フロップの状態とは

『トーカーN◎VA』における[フリップフロップの状態]をルールのままとめるなら、「現実体でありながらタップを使用しデジタルアクションを行える状態」と言うことができるでしょう。勿論、[デジタルアクション]の一部である[ソフトウェア]もしっかりと効果を発揮します。

演出面では「ARとVRを同時に体感できる状態」とでも表現することができるでしょう。「ウェブとは」でARとVRを同時に認識することはできないと説明しましたが、〈フリップ・フロップ〉という特技を持つことでそれが可能となるわけです。

以下は、ルールの側面から離れ、一般的なユーザーの視点から[フリップ・フロップの状態]が具体的にどのようなものかまとめたものです。これはルールブックで定義されている単語ではないことに注意してください。

◆AR(IANUS移植者)

IANUSを移植している、ようするにウェブ以外の全ユーザーのこと。

トロンに設定されているAR情報を抽出し、それを(ウェブではなく現実の座標上の存在として認識している一般ユーザーも、突き詰めれば広義の[フリップ・フロップの状態]と考えることができるでしょう。

しかし、IANUSには法遵守機能が内蔵されているため、「高度で違法な」情報処理を行うことはできませんし、VRを体感することもできません。相手側が非表示設定にしていれば、AR上にそれが表示されることもなくなるわけです。

◆ARフロップ(ダイレクトフロップ)

タップと接続し、感覚変換を行わずにそのままARへハッキングを行う方式。ハッキングを行わない場合、それは即ち上記にあるただの[AR]となります。

[フリップ・フロップの状態]と言えば、ほとんどの場合はこの状態のことを指し示します。基本的に思考トリガーでハッキングを行います。稀にキーボードなどを使用した物理トリガーを用いるニューロもいます。

自分の眼に映るARをそのまま利用して(必要ならARをさらに増強することで)、ウェブゴーストとならずにそのままハッキングを行います。当然様々な情報が五感や電脳を埋め尽くすため、それらの処理と現実界での活動を並列させるためには相応の技術と才能が求められることでしょう。

区分してはいますが、下記のVRフロップとは表裏一体の関係にあります。

◆VRフロップ(タイピングフロップ)

自分の肉体と同時にウェブ上のアイコンの操作も並列して行う方式。[タイピング]しながら現実界で活動しているので、タイピングフロップとも呼ばれます。

言葉の通り、ウェブにあるタップのアイコン(ウェブゴーストではないことに注意)を操りながら現実界でも活動するという荒業です。ポケットロンでメールを打ちながらヴィークルを運転することも、広義のVRフロップと呼べるでしょう。

ただし、本物のタイピングフロップ(VRフロップ)の優れているところは、ARとVRを同時に実感することが可能という部分です。VRフロップ中のニューロは、車を運転しながらストリームを見下ろし、大音量でニューロポップを流しながらサイバードッグのサイレンに耳を澄ますことができるのです。

当然のことながら、その情報量はARフロップの比ではありません。それこそ常人の倍以上の処理能力が求められることとなります。また、トロンとアイコンの座標軸に関連性はないため、[アドレス解析]を行いながら同時にVR上での座標をAR上の座標へと上手く置き換えて考えるようにしなければなりません。そのため、多くのニューロはARフロップとVRフロップを適時切り替え、時に両者を適度に織り交ぜてAR上にVR情報を追加することで、より効率的な[フリップ・フロップの状態]を保っているわけです。

ニューワールドや関連装備は、その「ARフロップとVRフロップの両立」を手助けするための補助電脳や補助具と言えるでしょう。

勿論、ARフロップを一切組み合わせずに、喫茶店で友人とお茶会を楽しみながら優雅にVRダイブを行うための手段として、[フリップ・フロップの状態]を活用しているニューロも少なくありません。

どちらにしても、VRフロップ中でもあなたの現在位置は「本来の肉体」とともにあり、[ウェブゴースト]ではなく[アイコン]を操作して超遠距離の対象へ干渉しているのだ。ということ間違えないように気をつけてください。

■ 電脳世界を裁定してみよう

ARの登場により、電脳世界の演出方法は大きく2つの基準に分けられるようになりました。ウェブを舞台としウェブコンプレックスの攻略を目的としたシーンと、現実界を舞台とし物理的な干渉を行うことを目的としたシーンです。

この2つにルー尔的な違いがあるわけではありませんが、PLの演技・演出が変化すると言うことは、すなわち裁定方法が変化することを意味しています。

この章では、電脳世界における演技・演出をRLとして裁定する上で、特に注意しなければならない部分をまとめています。[意識体]に関する基本的な運用方法は、同サイト内の「N@VAの楽しい歩き方」を参考にしてください。

● イントロによる変化

電脳世界を裁定する上で最も気をつけなければならないことは、そのウェブゴーストがVRダイブなのかARダイブなのかと言う点に関してです。

これはそのまま、そのキャラクターがシーンに登場できるか否かを定める重要な基準となります。たとえばVRダイブであればそれは[ウェブ]を舞台としたシーンとなり、ウェブゴースト以外は登場できないことになるでしょう。逆にARダイブは[現実界]を舞台としたシーンとなるため、現実体のキャラクターも問題なく登場することができます。

RLはそのキャラクターがイントロを行う際、その舞台がVRなのかARなのか、まずはその部分を確認する必要があります。

▼ 現実体とウェブゴースト

上記とは別に、事前にシーンプレイヤーが誰であるかを確認しておくことは、ウェブゴーストが登場できるかどうかを裁定する上で重要な問題となります。

たとえばシーンプレイヤーが現実体であれば、そのシーンは当然[現実界]となります。つまり、ウェブゴーストとして登場したければ、必ずARダイブを選択しなければならないと言うことです。

逆にシーンプレイヤーがウェブゴーストであり、そのウェブゴーストがVRダイブによるイントロを選択していたなら、そのシーンは[ウェブ]が舞台と言うことになり現実体のキャラクターは登場できません。

また、シーン中にARダイブからVRダイブに切り替え舞台を移動したなら、現実体のキャラクターはシーンから退場することになるでしょう(シーンの目的が達成されていたなら、RLは一度シーン終了を宣言しても構いません)。

このように、イントロの様式を考えることは、シーンの状況を設定し他のキャラクターの登場・退場を裁定する上でなくてはならない作業と言うわけです。

● エキストラとしての登場

シーンプレイヤーから外れたことで、登場したくても登場できなくなったキャラクターに救済措置がないのかと言われれば、そんなことはありません。

以下に、ウェブに現実体が登場する方法と現実界に意識体が登場する方法をまとめます。[NTW]P9「ウェブコンプレックス」も参考にするといいでしょう。

◆ ウェブへの登場

ウェブにはイントロしているキャラクターしか登場することができません。

しかし、タップを持っていないければイントロ出来ないのかと言われれば、そんなことはありません。DAKやポケットロンなどを使用することで、全てのキャラクターが皆平等にイントロを行うことが出来ます([WOR]P60「ウェブ」)。

タップ以外でイントロしているキャラクターは、それがタイピングかウェブゴーストかに関係なくエキストラとして扱われることになります。電話越しに登場しているキャラクターもこの[エキストラの意識体]に分類されることでしょう。

エキストラの意識体だからと言っても行動に特別な制限は受けません。他のウェブゴーストと同様に、自由にウェブと触れ合い会話することが可能でしょう。

エキストラの意識体に不可能な行為とはつまり「違法行為」、言い換えるなら「ウェブで判定を必要とするような行動」と言うこととなります。そのため、シーンプレイヤーが[エキストラの意識体]であることはあまり好ましくありません。

◆ 現実界への登場

ウェブと異なり、現実界には全てのキャラクターが登場することができます。

ここで問題としているのは、VRダイブ中のウェブゴーストが現実界のシーンプレイヤーと交流する場合です。勿論、イントロをARダイブに切り替えるのが最も冴えた方法ですが、状況がそれを許さないこともあるでしょう。

そのような場合、ウェブゴーストが[超遠距離]に存在するものとして裁定するという方法が考えられます。ウェブゴースト自身はVRダイブ中であるため、お互いがどれだけ近づこうとしても両者の関係は[超遠距離(ウェブ)]のままです。必要であれば、これと[エキストラの意識体]を組み合わせることもできます。

RLはPLがどんな目的を持っているのかを汲み取り、そのウェブゴーストをエキストラとして扱うか否かを上手く使い分けるといいでしょう。

● 現実界への干渉

ウェブゴーストが現実界(現実体)へ何らかの干渉を行う場合、その演技・演出方法はニューロの数だけ存在することでしょう。

ARダイブから人形使いのように(ドミネート)を行うニューロがいれば、ウェブから一切出ることなくカメラの映像を頼りに[アドレス解析]からの(クラッシュ)を行うニューロがいても不思議はありません。

RLとして大切なのは、それらの干差万別な演技・演出をどれだけ簡単な行為判定としてまとめることができるか、と言うことです。「セキュリティを想像してみよう」でも考えたように、『トーカーN@VA』にはこれらの演技・演出を簡単かつ的確に圧縮するためのツールが多数備わっています。

たとえば、AR情報を偽装して周囲のトロンを味方につけることも、VRへ使い魔を飛ばしてアイコンを掌握することも、一時的にVRへ移動し自らアイコンを解体してまたARへ戻ってくることも、カメラの映像を頼りにVR上からARへ干渉することも、全て「電制を目標値とした(電脳)によるただ一度の判定」と簡略化して考えることができるわけです(アドレス解析も判定に含まれています)。

章の始めにも述べたように、VRダイブとARダイブによるルー尔的な違いはありません。基本的に、RLは両者を分け隔てすることなく同一の裁定で処理するよう心がけるといいでしょう。

とは言え、両者の違いはPLの演技・演出の違いとなって現れ、時として判定(ルール)に影響を与えることにもなります。それは[不利な状況]や[組み合わせ]の有無、制御判定等として現れるかもしれません。

RLは演出による変化をしっかり見極め、必要であれば[ゴールデンルール]を発動しながら、これらの状況を的確に裁定していくようにしてください。

▼ ウェブゴーストへの干渉

逆に現実体がウェブゴーストへ干渉を行いたい場合、そのウェブゴーストがVRにいるかARにいるかは欠かすことのできない問題となります。

前述のように、VR上のウェブゴーストは基本的に[現実界]へは登場しません。たとえアンチウェブを持っていても、VRダイブ中のウェブゴーストは(つまりシーンに登場していないキャラクターは)攻撃できないのです。

もし[超遠距離]にVRダイブ中のウェブゴーストが存在したなら、狙撃銃などでそれを撃ち抜くことは可能でしょう。しかし、その場合はウェブゴーストを撃ち抜いたと言うよりは、どこかに安置されているそのキャラクターの[本来の肉体]を撃ち抜いたと演出する方が自然かもしれません。この部分の処理は『TND』P138「まず、結果ありき」に従うとよりスムーズになるでしょう。

勿論、適切な演技・演出が伴わない行動に対しては、RLは最初から判定できないと裁定することができます(言うより、PLが演技・演出を行わない限りRLが判定方法を提示できるはずありません)。

一方で、ウェブゴースト側がダメージ回避のためだけにVRダイブを選択するようであれば、RLは[現実界]への登場を認めない方がいいでしょう。現実界への登場は、あくまで積極的に現実界と関わるために要されるべきです。

● ウェブコンプレックスへの干渉

ウェブに存在するアイコンやウェブコンプレックスへ干渉することは、ある意味でウェブゴーストのアイデンティティと言えます。

ですが、ARが登場したことで必ずしも従来の手順を踏む必要はなくなりました。むしろ、ほとんどのニューロはアドレス解析やアイコン解体の手間が掛かるVRダイブを(ルール上の違いはありませんが)「CD」と認識していることでしょう。

ではどのような状況でVRダイブが活用されているのかと言うと、それは現実界に存在するトロンのアイコンに対してではなく、ウェブにしか存在しない情報構造体、つまり「ウェブコンプレックス」へ干渉を行う場合です。

ウェブコンプレックスへ登場すること自体は全てのキャラクターが行えますが、前述のようにタップがなければ[エキストラの意識体]となってしまいます。これではウェブコンプレックスに収められた情報を奪取することなどできません。場合によっては登場判定すら認められないことでしょう。

このようなウェブの迷宮を攻略するためには、やはりVRダイブを行ったニューロの知恵と技術(具体的には特技と神業)が必要となるわけです。

ただし、「セキュリティを想像してみよう」でも解説したように、ウェブコンプレックスのシーンはニューロしか活躍できないことになります。特に重要でもない作業であれば(たとえば(社会)の代わりとしての行動なら)、このような作業は「電制を目標値とした(電脳)によるただ一度の判定」として処理するべきでしょう。

▼ ウェブの迷宮

ウェブコンプレックスを攻略することがアクト内の重要な目的であるなら、その様子を細かく描写することは決して無駄なことではありません。RLはウェブコンプレックス内を探索しながらCPU(コア)をクラックする過程を、現実界と同様に演出するといいでしょう。カット進行として表現することも有効です。

このとき、他のキャストを超遠距離のエキストラとして登場させることで、演技・演出に参加させたり神業などによる援護ができるようにするといいでしょう。

■ 脳を裁定してみよう

「脳」は現代社会でもかなりメジャーな概念になりつつありますが、その役割や機能は作品によって大きく異なり、それを使用する人々の脳に対する認識にもズレが存在します。

千早製IANUSは『N@VA』で一般的な商品であるがゆえに、ゲームを遊ぶ前に、まずはその役割と機能をできるだけ統一しておく必要があります。これにはニューロの想像と演出を助けるという意味合いがありますが、それ以外にも全てのキャストの何気ない日常を描く上で(そして脳を題材にした非日常的なアクトを描く上で)なくてはならない問題です。

というわけで、ここまで膨らませてきた『N@VA』のウェブに関する世界観を元に、今度は原点に戻って脳をどのように扱えばいいのか、ルー尔的な側面と設定的な側面を合わせて考えていきたいと思ひます。

● 脳の役割と機能

現在主流の脳である千早製IANUSは、前述の通り「サイバーウェアの統合制御」と「強化現実の拡張」という2つの機能を持っています(おまけで個人認証システムなども含まれています)。

しかし一方で、かつてのIANUSに標準搭載されていた「脳機能の拡張」や「神経系の増強」といった機能はオミットされているのが現状です。ユーザーがこれらの機能を有効にするためには、目的に応じたサイバーウェアを別途購入し、体内へ移植しなければなりません。

記憶のバックアップを取ったり、それを任意に呼び出したりする程度は可能ですが、それはあくまでIANUS内の外部記憶装置に一時的に保存しているだけに過ぎず、脳に直接記録を刻み込んでいくわけではありません。忘れてしまった記憶をIANUSの力で無理やり思い出す、なんてこともできないのです。

つまりこれが、ルールで言うところの「盗聴するためにはラピッドイヤーを(ドミネート)しなければならぬ(公式FAQ)」ということです。

以前は脳をハッキングするだけで身体機能を奪うことができましたが、現在の千早製IANUSではそれができません。IANUSの役割はあくまで「サイバーウェアの制御」と「強化現実の拡張」であり、IANUSを単純にハッキングしただけで脳機能そのものに干渉することはできないわけです。

▼ 脳へのハッキング

ここで気になってくるのが「IANUSを(脳)やニューロの特技でハッキングしたら具体的に何ができるのか?」という問題でしょう。

ゲーム的な話をすると、サイバーウェアと強化現実への介入、そして個人情報の改竄がハッキングによって行える主な操作となります。

サイバーウェアは通常マイナーアクションで使用(起動)することができますが、それをハッキング行為によって強制的に実行できるようになるわけです。それ以外にも、強化現実を操作することで対象に誤った情報を認識させたり、個人情報をコピーして対象になりすますなどの行動を行うこともできるでしょう。

ここで注意しなければならないのが、「脳をハッキングしても対象の脳や身体をそのまま乗っ取ることができるわけではない」ということです。

上記の通り、千早製IANUSは最初から脳や身体の制御に重きを置いていません。システムが存在しない以上、IANUSをハッキングしても記憶改竄や身体制御などといった直接的な介入を行うのは難しいこととなります。絶対に不可能とは言えませんが、それには神業的な高等技術が必要となるでしょう。

▼ 外部装置へのハッキング

サイバーウェアや銃器などを直接ハッキングした場合、脳と違って強制的に動作へ介入することが可能となります。

たとえば義肢や強化骨格をハッキングすれば強制的に移動や攻撃を行うことができますし、(IANUSのケースとはまた別に)システムの起動・終了を制御することもできるでしょう。外部装置にもIANUSとは別のトロンが内蔵されているため、基本的に独立した行動を取らせることが可能です。

また、目的を遂げるために必ずしも強制介入が必要なわけではありません。たとえば武器を(ドミネート)したい場合などは、制御トロンと送受信している強化現実を誤認させることでそれを実現できます。銃器のロックオン情報をこっそりと入れ替える(そしてそれを使用者に認識させない)、たったそれだけで、ニューロはいともたやすく同士討ちを誘うことが可能なのです。

場合によっては「対象の脳に干渉して強化現実そのものを歪めた」と演出してもいいでしょう。ただ、(ドミネート)はあくまで装備を対象とした特技であることに注意してください。したがって、出来ればその演出は「装備の制御トロンから送られてくる偽の強化現実情報に惑わされてしまった」とするのがベターです。

これは使用者がウェットであっても同様です。むしろウェットであればこそ、ニューロエイジの銃撃戦についていくために制御トロンのサポートは必須です。

超高速で移動する対象に銃弾を当てるためには、(手動で全てを行える老練のカブトワリでもない限り)制御トロンによる射撃補正が必須で、それが実は味方を捉えていることなど結線してないウェットが気づけるはずもないからです。

● 脳と記憶

サイバーパンクというジャンルの中でよく取り沙汰される題材の一つに、自我と記憶の電子化が挙げられます。

脳により強化・拡張された脳機能が、様々な電子情報と触れ合えるようになり、そして個々人の自我すら情報として取り込んでしまう社会。それはあらゆる支配への反逆を主題にしたサイバーパンクを語る上で欠かせないガジェットと言えるでしょう(『N@VA』はあくまでアーバンアクションですが)。

とはいえ、何度も取り上げているように現在の『N@VA』の千早製IANUSは脳機能の全てを掌握しているわけではありません。そのため、脳そのものを交換したり改造するサイバーパンク的な意味での「脳」よりも、脳に挿げ付けるタイプの「補助脳」として考えるのがむしろ自然でしょう。事実、千早製IANUSは脳を一切切除せず極小のトロンを小脳へ埋め込んでいるだけです。

何が言いたいのかと言うと、『N@VA』の脳には生体脳に刻まれた記憶を操作する機能が備わっていないということです。

上記で軽く触れましたが、IANUSの記憶保存機能はあくまで脳内の外部メモリに一時的に録画しているに過ぎません。そのため、その外部メモリ内の比較的浅い記憶を操作し混乱させることは可能ですが、何十年も昔の「思い出」や心身に刻み込まれた「経験」を入れ替えることは、ニューロエイジの脳ではかなり難しい操作だということです。

勿論、ディクショナリやマスカレードなどを移植し、脳とサイバーウェアの親密度が高まっていればそのような作業も容易となります(また神業はこれらの不可能をも可能としますが)、ニューロに可能な記憶操作はせいぜい「IANUSに偽の記憶を埋め込み、本来の記憶と衝突させて対象を混乱させる」ことくらいだけなのだ、ということに気をつけてください。

▼ 強化現実と記憶

以上のように、『N@VA』では自我の電子化はまだ完全ではありません。しかし、間接的にそれを可能とすることはできます。それがサイコアプリケーションに代表されるような、強化現実を利用した脳催眠です。

これは、ようするに強化現実を操作することで対象に催眠術を掛け、記憶や自我を擬似的に書き換えてしまおうというものです。たとえば前述の(ドミネート)の話も、「認識を歪めている」という点では広義の催眠術と言うこととなります。

記憶や自我に直接介入することはできませんが、拡張された強化現実には様々なプログラムを流し込み脳機能に障害を引き起こすことはできます。極彩色の光を浴びせたり、強制命令効果のあるノイズを鳴らしたり、ときには五感を飛ばして言葉通り催眠術を掛けたりといったように、(SPAM)や(虫使い)は他のIC Eとは一風違った効果を強化現実上で発揮します。

これらのプログラムは対象が認識できない形で発揮させることもできます。レイヤーやオブジェクトとしての形を持たない高密度のバグや無形プログラムを対象の脳に直接流し込んでその機能をオーバーフローさせるのです。

このような方法を駆使すれば、対象の記憶を「電子的に塗り替える」ことも不可能ではありません。魔法と脳が表裏一体であるように、人の心とプログラムも、またどこか通じる場所があるというわけです(精神戦をトロン的な手段に置き換えているだけとも言えます)。

● 脳と通信

千早製IANUSには電話機能が存在しません。脳通信を利用したい場合、やはりリンクスのようなサイバーウェアを別途購入する必要があります。

しかし、だからと言って千早製IANUSに通信機能がないというわけではありません。『N@VA』におけるトロンとはDAKシステムまで含めた統合的な電子機器制御システムを指しているのです。そもそも通信機能がなければ強化現実を体感することができません。

では、なぜ強化現実などの情報に触れることができないながらも電話やメールなどの機能は(ポケットロンなどを介さないと)利用できないかというと、千早製IANUSの通信機能が最初から受信オンリーの仕様であると考えると分かりやすいでしょう。つまり、外部から送られてくる情報を受信・返信したり、結線したポケットロン等と情報のやり取りを行うことはできても、脳側から情報を捜しに行くことはできないというわけです。

そこでリンクスやポケットロンと結線することで、IANUSは初めて送信活動を行うことが出来るようになります。『N@VA』的な言い方をすれば、リンクスやポケットロンのアイコンを操作して[イントロン]することが可能となるわけです。

逆にそのようなデバイスと結線しない限り、IANUSは自分から情報を発信できません。何事も相手方からの要求があってから可能となる行為であって、自分からIDを提示したり任意にアップデートの有無を確認したいとなった場合は、DAKやポケットロンなどの通信機器の力を借りる必要があります。

「俺のIDを見てくれよ」と強化現実のID不可視設定を解除することは出来ても、「俺のIDを見ろ!」と相手の視野にレイヤー情報を強制表示させることはできない、それが『N@VA』におけるIANUSの一般的な通信能力なのです。