SFプロトタイピング概論

SF作家　樋口恭介

1．SFプロトタイピングとは何か

- SFプロトタイピングとは、一言で言えば、目をあけたまま夢を見るためのツールです。
- 製品企画の際に、「その製品のある風景」を「SFの物語」として描くことで、製品設計を単一の「点」としてではなく、連続的な「線」、広がりのある「面」、あるいは、構造的な「立体」としてとらえられるようになります。
- SFプロトタイピングとは、真面目な顔をして現状を把握し、課題を分析し、そこから仮説を提示するのではなく、現状から遠く離れ、「本当にほしい未来」をいきなり考えるためのツールなのです。
- SFプロトタイピングを用いることで、現在の延長線上にはない、「ぶっ飛んだ未来」を思い描くことが比較的容易になり、ただブレストしたり、ただデザインシンキング・ワークショップを開いたりするよりもずっと、自由な思考・自由な議論が可能になります。

SFプロトタイピング

- 制約に縛られない「ぶっ飛んだ未来」に向けた企画を行うことができる。
- SFプロトタイピングを用いた企画を行うことで、「点」から「線」へ、「線」から「面」へ、「面」から「立体」へと、プロトタイピングの文脈をつくっていくことができる。

スコープ定義

- SFプロトタイピングでつくられた物語に基づき、未来から逆算してロードマップを作成。
- ロードマップに基づき、直近で、技術的に実現可能なスコープを定義する。

設計・実装

- 実現可能なプロダクトを製作。
- リリースの際には、SFプロトタイピングで作成した物語とロードマップをあわせて公開することで、直近のプロダクトが、未来から見てどのような位置づけなのかがわかるようにする。

２．なぜSFプロトタイピングなのか

- フォアキャスティングではなく、バックキャスティングで考えるためのツールとして最適であり、いわゆる「イノベーションのジレンマ」を打破する方法として効果的であるため、近年注目されつつあります。
- 現代はマーケティングの技術・精度が向上しており、ニーズ・ドリブン型のビジネスでは、すぐに競合に追いつき追い越されてしまうため、レッドオーシャンでの激しい競争に晒され続け、会社として疲弊してしまいます。
- また、市場は限定合理性に従って動くメカニズムを持っているため、市場ニーズに応え続けることが、長期的に合理的な選択かどうかはわかりません。
- 本当のイノベーションは、ニーズ・ドリブンではなく、「妄想」ドリブンでしか起こりえません。
- SFプロトタイピングは、イノベーションのジレンマを打破し、もう一度「妄想」することの大切さを思い出させてくれる方法なのです。

フォアキャスティング	• 技術ドリブン＝現状から未来を考えるアプローチ。 • 既に実在する技術を組み合わせ積み上げる。 ⇒　**確実性は高いが、イノベーティブにはなりにくい。**
バックキャスティング	• 妄想ドリブン＝未来から現状を考えるアプローチ。 • 理想の未来から逆算する。 ⇒　**確実性は低いが、イノベーティブになりやすい。**

3．SFプロトタイピングはどうやってやるのか

- 物語の骨格は、基本的には5W1Hで整理するのがよいと思います。以下はぼくがうめてみたサンプルです。

物語で最も描きたいものは何ですか（Why）	• 海は自由であるということ • 現代社会を成立させている、国境や経済や労働、時間や空間の感覚が、いかに「地上」という物理的な要素に縛られたものであるか、ということ
物語の舞台は西暦何年ですか（When）	• 西暦2200年ごろ
物語の舞台はどこですか（Where）	• 海面上昇によって地上都市が海に沈んだあとに発展した、船上都市／海上都市
主人公は誰ですか（Who）	• 海上遊牧民である少年「ヤバル」と、海上都市民である少女「ユバル」
現代と物語の世界との差異は何ですか（What）	• 地表は失われており、人はみな海に住んでいる。海上都市はあるが、可住地面積は不足しており、なし崩し的に海上遊牧民となっている者が多い • 遊牧民には国境がなく、生きるために、自分たちで社会をゼロから構築している
差異はどのように起きていますか（How）	• 気候変動による地表の消失 • 自動操船の高度化。まるで自分の身体の一部であるかのように、あるいは、自分が船の一部であるかのような感覚を得られる船の普及

4．SFプロトタイピングの例

- 「自動操船ヨットのある未来の風景」について、ためしに物語の始まりを書いてみました。一つの例としてご覧ください。

作品サンプル「ヤバルとユバル」冒頭

穏やかな風が吹いている。

一隻の巨大な帆船と、一〇〇艘を超えるヨットの群れが、夏の太平洋を横切ってゆく。無線通信により同期接続された船たちは、まるでみな、意志をもって示し合わせたように同じ方向を向き、同じ速度で海上を移動している。船の帆は、風に合わせて絶えず角度を変える。風を受ける帆の運動は、それ自体で電力を生むとともに気候リスクのパターン解析を行っている。

船たちはリアルタイムで気候情報を分析し、危険を避けながら前進を続けている。搭乗員たちは、ヨット群からBMIへと自動送信されるリスクレポートの受信内容を確認することなく、当初導出された航行計画の変更は必要なく、人間系のオペレーションへの設定変更は必要ないことを知る。

海中から現れふたたび海中へと消えていく、幾何学模様のような無数の扇を描く波もまた、風と同様に船たちの動力源である。あるいは波は、子供たちの遊び道具の一つでもある。

白波の隙間を縫うようにして、海中から一人の少年が顔を出す。少年は近くを走るヨットのへりをつかんでよじ登る。彼は自分の背丈ほどもある網を持っている。網の中では色とりどりの、大小さまざまな魚の群れが飛び跳ねている。

少年の名はヤバルという。ヤバルを乗せた自動操船ヨットの群れは、ユバルという名の少女の待つ海上都市へと向かっている。ヤバルは海に生まれて海で育ち、ユバルは海に生まれて海で育った。つまるところ二人は海で育ったのだが、二人が海と聞いて思い描く海は、それぞれまったく異なるものだった。ヤバルは止まったままの街を知らず、ユバルは動き続ける街の姿を知らなかった。

ヤバルが生まれたのは、大型帆船「ノア」を中心とする群船網都市で、ユバルが生まれたのは「バベル」と呼ばれる海上都市だった。ヤバルは「オーシャン・ノーマッド」と呼ばれるトライブスの子、ユバルは「アイランダーズ」と呼ばれるトライブスの子だった。オーシャン・ノーマッドは海とともに生き、アイランダーズは海に抗って生きていた。オーシャン・ノーマッドたちの世界を規定するのは大いなる海であり、アイランダーズの世界を規定するのは、失われた大地への憧憬だった。

ヤバルはヨットから帆船に移ると、網ごと魚をコンテナにつっこんだ。コンテナの内部は窒素ナノバブル海水で満たされており、長い旅にも耐えられるようになっている。新鮮な魚を獲り、それらの魚たちを新鮮なままにバベルへと届けること。それが、ヤバルたちオーシャン・ノーマッドに与えられた代表的な仕事のうちの一つだった。

コンテナが自動密閉されたことを確認すると、ヤバルはデッキへと出て、それから目を閉じ、水平線の向こう側へと意識を集中させた。一隻の帆船と複数のヨットたちに搭載された望遠カメラの映像が、一瞬のうちに組み合わさり、焦点を結び、BMIを介してヤバルの視覚野へと流れこんでくる。バベルはまだ見えず、ユバルにはまだ会えない。航行計画によればノアがバベルに到着するまでにまだあと三日はかかる。そのためバベルの姿が見えるようになるまでに、まだ40時間はかかるだろう——頭ではわかってはいるが、幼いヤバルはつい毎日、ノアを通した遠視を試みてしまう。

しばらくのあいだ、ヤバルは目を閉じたまま遠視を続けていたが、やがてあきらめ、それからもう一度目を開いた。

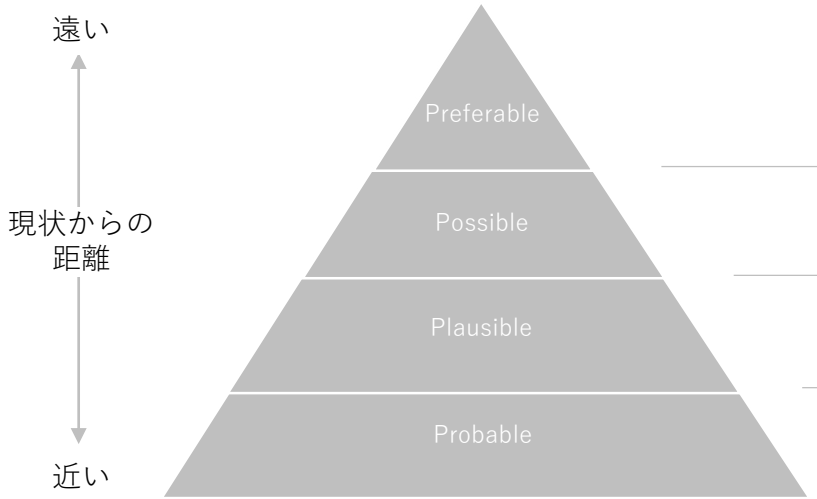
５．物語を発展させるコツ

- 「変化」「対立」「組み合わせ」を何度も試行錯誤し、しっくり来るものを探してみるのがよいと思います。

変化	• 船上で暮らすことで、「時計」よりも「潮の満ち引き」など、海のバイオリズムや気候の変化などに合わせた時間感覚が重要になる。 • 都市は、可住地面積を増やすために「縦」に伸びていった(ビルなど)が、船上ではビルを建設することはできず、船を一つの単位として、空間の認識は「点」に近くになり、船の間でコミュニケーションすることが主となる。
対立	• 船上で暮らす遊牧民と海上都市民の対立。生活、経済、制度、衛生などの差異を描く。 • 最終的にどのように対立を収束させるか、あるいは収束させないのか、ということもあわせて考える。
組み合わせ	• 船＋身体感覚、船＋脳波、潮＋時間、惑星の運動(自転・公転)＋海上遊牧民の感情…etc. • 物語を構成しうる要素を書き出し、さまざまな組み合わせをためしながら、面白そうな組み合わせを見つけ出す。

6．最後に

- 未来は一つではなく、複数あります。
- 自分がどんな未来を見たいのか、SFの物語を書くことでぜひ考えてみて、そして、あなただけの未来を楽しんでみてください。



- 起こって欲しい未来。理想の未来。発生可能性は低く、現状からの距離は遠い。
- 起こりうる未来。低いリスクに左右されることで、顕現しうる未来。
- 起こってもおかしくない未来。高いリスクに左右されることで、顕現しうる未来。
- 起こるだろう未来。何もしなくてもやってくる、現在の延長線上にある未来。

- アンソニー・ダンとフィオナ・レイビーは『スペキュラティヴ・デザイン』の中で、上記のように未来を大きく四つに区分し定義している。
- SFプロトタイピングでは、何もしなくてもやってくる「Probable」な未来や、起こりうる「Possible」な未来ではなく、リスクが顕現する「Plausible」な未来や、起こってほしい未来である「Preferable」な未来をターゲットにするべき。