

足がつったことってありますか。いえね、別に足つって好機を逃したあの瞬間をやり直したいとか、そういう話ではないのです。時々足をつるんですが、それが本当に「足がつった」と世間で言われている状態なのか、いまいち自信がないのです。ひょっとして、他の人はぜんぜん違う状態のことを「つった」と言っているんじゃないのかって。だって他の人の「足がつる」感じを体験したことがないのですから。考えはじめると「胸焼け」とか「胃のもたれ」とか「空の青さ」とか、ことごとく自信がなくなってきた。

そういうわけで、イスラエルのフリードマンさんご一行6名様 (Friedman et al., 2014), やり直しの研究をしています。実験参加者さんにパソコンゲームをやってもらいましょう。画廊のエレベーター係っていやに地味な設定のゲームで、お客さんの要望をきいて2階に上げたり、そのまま1階に案内したり。2階に5人、1階に1人を案内した7人目のことです。「2階ペルファボーレ」って言うからエレベーターを上げたらこれがとんでもない奴でいきなり銃を抜いてばんばんばんと他の客を撃ち始めた！ あわわわとジタバタしてると画面が反転、最初の客を案内するところに戻る。うむむとっていると自分のキャラが勝手に前の行動をなぞり始めるんですね。あれあれもう6人案内してしまったぞ、ああ7人目はどうしようそうだアラームだアラームを押してこいつを1階に閉じ込めれば2階の5人はって！ なにこっちに銃向けてるんだなにをするってところで反転、3回目注。

これがまたえらく手が込んだゲームで、参加者はヘッドマウントディスプレイをつけ、身体の動きを計測するスーツを着て、まあちょっとデートには行けない格好で仮想空間に入り込んでプレイするのです (Frontiers in psychology というインターネットで読める雑誌なので図1をご覧ください)。そこまでやってフリードマンさんたち何を知らなかったのかという、同

じ状況をただ単に再プレイするとき、前の動きがなぞられてしまう場合で「タイムトラベル感」が違うんじゃないだろうか。動きをなぞられたほうが「時間旅行したぜ感」が高まるんじゃないのうかってことだったんです。なので、ゲームを終えた参加者さんにきいてみたそうです。どうですタイムトラベル感はありましたか？ 7点満点で何点でした？ って。

もうね。脱力しますよね。さんざん手間かけて実験して、最後は「タイムトラベル感」。あなたと私のタイムトラベル感が同じかなって「足つった感」以上にわかりません。しかもオレンジを食べたことのない人たちにファンタオレンジを飲ませて「オレンジ感は何点？」ときいているかのような。ダメな研究だと言いたいわけじゃないんです。どんなに手間とお金とテクノロジーの限りを尽くしてみても、その人がどう感じたのかは、究極的には本人にきくという超ローテクに頼らざるを得ないという現実と、そのローテクの頼りなさに、何もかも放り投げて蝶々になったほうがいいんじゃないかと一瞬思ってしまったまでで。

それで肝心のタイムトラベル感なんですが、キャラが前の行動をなぞるっていう、それだけでは別に高まらなかったようです (交互作用はありました)。今後の改良に期待することにしちゃおう。でもそれでタイムトラベル感を味わう方法がわかったからといって、本当にタイムトラベルしたときのタイムトラベル感と同じかは、やっぱりわからない。どうしたもんでしょね。

注：お気づきの方もいるかと思いますが、トロウコのジレンマをもとにしたゲームです。



## Profile — 平石 界

東京大学大学院総合文化研究科博士課程退学。東京大学助手・助教、京都大学助教を経て、2012年4月より現職。博士 (学術)。専門は進化心理学。