

0、はじめに

趙の時代、自らの生活の平凡さを嘆いては出世を望む盧生（ルビ：ろせい）という男がいた。男は道士に出会い、夢が叶うという枕を授かる。その枕を使って眠りにつくと、目覚めてからの男はみるみる内に出世を果たし、波乱万丈ながらも栄華と幸福に満ちた50年を過ごす。惜しまれながらもこの世を去ると、実は50年の人生が全てが粥を炊く束の間の夢であったことがわかる。

八世紀後半に著された故事、「邯鄲（ルビ：かんたん）の夢」の概略は以上のとおりである。いわゆる夢オチではあるものの、話のオチは「人生は夢の如し」という人生訓にもないし、「現実がこの現実であるとはどのようなことか」という形而上学的問いにもない。本当のオチは、夢から覚めた後にある。

原典たる『枕中記』（沈既済）で夢の中で夢を叶えた男は「此れ先生の吾が欲を窒ぐ所以なり」¹と、欲を払った人生へと踏み出す。経験機械は不要だというわけだ。これに対し、『枕中記』を翻案した『黄梁夢』（芥川龍之介）では、男は次のように答える。「夢だから、なお生きたいのです。あの夢のさめたように、この夢（注：現実）もさめる時が来るでしょう。その時が来るまでの間、私は真に生きたと云えるほど生きたいのです。あなたはそう思いませんか」²と。

『枕中記』と『黄梁夢』の盧生、両者の態度の差異は、コンテンツはどうせ夢の中で叶えられるのだからこの現実に夢想を求める必要はないという態度と、生きられた以上はコンテンツにおいて差はないのだから夢想は現実化される必要があるという態度の差異である。この対立は夢物語では決して無い³。

とはいえ、この態度の差異それ自体は、どちらが優位に立つというものでもない。『樂園追放』のアンジェラがほとんどすべてを知り尽くしつつも、味覚を（現実に！）現実で知る。そこでは夢は現実へと一層漸近しつつ⁴、それでも「本物さ」への憧憬が描かれる。錯覚が錯覚でありうるのは夢と現実の区別が意味をなす限りにおいてであり、これらが十分に離れていれば錯覚はないし、これらが識別不能であればそもそも錯覚であるということに意味はないのだから、この憧憬が描かれることは必然だ。

一方、夢と現実が微妙に近づきつつある現状においては、錯覚を錯覚として名指すことにはではなく、現に体験をエンハンス（enhancement）してくれる装置の持つ魅力と危うさ（enchantment）の双方を明示化することが課題となる。

1、「それは夢じゃない。ただの現実の埋め合わせよ」

確かに、PlayStation VR（以下、PSVR）が市販され、『アイマス』をはじめとする人気IPにより需要を牽引するVR元年の現在、夢想を現実化したいという欲望の方が興隆を極めていようにも見える。キスショット・アセロラ・オリオン・ハートアンダーブレードや THE IDOLM@STER CINDERELLA GIRLS らは、次元をまたいで艶かしく高揚を誘う。それらは現実を諸成分へと分解しつつ、一部を遮断し一部を増幅させた、現実とは別種の体験を新たに作り出す。

しかし、その熱狂は同時に、利用者を別種の孤独へも誘う。「映画は劇場上映で得られる『没入感』と『共有体験』の相互関係が醍醐味」にもかかわらず、「3D 立体映像の問題は、映像が個人的な視点として認識されてしまう」⁵とするのは、『ダンケルク』の監督クリストファー・ノーランである。彼はいう。「撮影に関していうと、映画で主観を表現するのは非常に難しい。『カメラの視点をキャラクタ

¹内田 泉之助、乾 一夫『新釈漢文大系44「唐代伝奇」』明治書院、1971年

²芥川龍之介『芥川龍之介全集2』筑摩書房、1996年

³ Wall Street Journal「ゲームに没頭で無職、米の若い男性に増加」2017.7.14 <http://jp.wsj.com/articles/SB10387820417957044660204583266973099959046>

⁴例えば日本VR学会における研究蓄積を参照されたい。 <https://vrsj.org/journal/backnumber/>

⁵ Wired「クリストファー・ノーランは『ダンケルク』でVRを凌駕したか？」2017.9.5 https://wired.jp/2017/09/05/christopher-nolan-dunkirk-and-vr/?utm_content=buffer1286a&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer

一の視点と一致させる』といった手法は昔からありますが、これだと観客は誰がカメラなのかを観ている間じゅう考え続けることになり、主観的な体験になりません」⁶。このように主観視点が無条件の没入を導かない。さらには、VRはその構造上アクションの場所を指示することができないために、一つの作品を「共有」しているという事態さえも曖昧にしかねない。

没入体験を与えるためのテクノロジーは様々あり、映画には映画の、テレビにはテレビの、ゲームにはゲームの、技法的洗練の歴史がある。例えばこのことは、一般にVRが我々の時間感覚を操作せず、観る我々の地位を堅持させる点にも表れているだろう⁷。視点の移動やクローズアップといった操作は、(カット割りで済ませられる映画と異なり)VRにおいてはユーザーの現在位置からの物理的な移動や、急なアップへの場面移行を自然なものとして説明する背景設定を必要とする。夢に没入させるはずのVRはここにおいて、ユーザーの位置や速度の感覚を大きくは変えず、移動や設定への拘束という点でユーザーが既に持つリアリティを強化してしまうというジレンマを抱えてしまう。

VRコンテンツが精神的外傷に対する治療⁸や歴史学習⁹、学習・訓練¹⁰や医療施術¹¹等に有効なツールであると考えられながらも、それが既にある傾向性を強化こそすれ、それを大きく変えるものとはならないという指摘は度々なされる。報道におけるVR使用について、「見る者の心を揺さぶるが、そこにはコンテクストも解説もストーリーもない」「没入型ポルノ」であるとの非難は、ジャーナリスト自身による言及である。¹²「ポルノ」という厳しい言葉使いには、我々が既に持っているリアリティから離れることなしには報道や発見はない、VRはその既存のリアリティからの離脱の契機を与えない、という含みがある。すなわち、我々が既に知っている経験を増幅させるものでしかないならば、それは夢ではなく、ただの現実の埋め合わせに過ぎない、というわけだ。

2、「生は死の始まり、死は現実の続き、そして再生は夢の終わり」

では、現実の埋め合わせとは異なる、現実への没入、夢への没入とはどのようなものか。『邯鄲の夢』の現代版翻案と呼ぶべき「雲南省スー族におけるVR技術の使用例」(柴田勝家)を確認しよう。ここでは、仮想世界に暮らす中国の雲南省以南の少数民族のやや特殊な風習が、謙抑的な報告調で淡々と綴られていく。

スー族の人々はVRヘッドセットを生涯つけて暮らす。彼らの生活は、肉体に付随する食事や排泄、生殖を除けば、仕事(ちなみにソフトウェア開発)や儀式、恋愛を含め、全てVR空間内で完結する。『PSYCHO-PASS』の常守朱の部屋がそうであるように、元々は装飾的であったらう彼らの文化的衣装は今や廃れている。残っているのは宗教的意味合いを持つVRの装飾のみである。徹底した機能への還元と、宗教的色彩の前面化がそこに現れる。

さて、スー族の肉体に付随する些事は介添人の補助の下になされる。とはいえ、スー族は単に介護されるものではない。介添人とスー族の関係は対等である。介添人とスー族の関係は、巫女やシャーマン

⁶ 同上

⁷ 「クローズアップの概念はVRでは考えられない」とするのは、ディズニーでVR作品の監督を務めるロバート・ストロンバーグである。下記を参照せよ。Wall Street Journal「仮想現実が楽しめる注目7作品 驚異的な臨場感」2016.3.18 <http://jp.wsj.com/articles/SB12092858236623234774304581584303467088370> 映画的技法が、ユーザーに違和感を引き起こすという指摘は他にもある。DX LEADERS「VRに期待することは何なのか」2017.6.29 <https://dxleaders.com/technology/167>

⁸ Wired「VRがメンタルヘルス関連の治療に有効か：英研究結果」2017.5.13 <https://wired.jp/2017/05/13/vr-mental-health-treatments/>

⁹ Wired「ホロコースト生存者がVR空間で記憶を語る：虐殺の現場を体感できる映像作品『The Last Goodbye』の意義」2017.5.21 <https://wired.jp/2017/05/21/vr-holocaust-history-preservation/>

Mogura「VRで振り返る 原爆投下の360度ドキュメンタリー公開」2017.8.8 <http://www.moguravr.com/the-new-york-time-360/>

よりみちな例として、AV WATCH「消える築地市場を「VR」で残す。歴史を360度記録するための技術と信頼」2017.8.15 <https://av.watch.impress.co.jp/docs/series/rt/1075498.html>

¹⁰ AFPBB News「高所恐怖症、PTSD、上がり症もVRで克服 専用アプリ開発」2017.3.8 <http://www.afpbb.com/articles/-/3120038?pid=0>

Wired「オペラの伝統と歴史をVRで体験——イタリア・スカラ座が「360度ヴィジョン」ツアーを開始」2017.7.3 <https://wired.jp/2017/07/03/scala-vr/>

¹¹ Wired「WIRED Audi INNOVATION AWARD 2017 Awarded Innovator Medical 杉本真樹 #14」2017.7.21

¹² Wired「RYOT VR報道の光と影」2017.4.20 <https://wired.jp/special/2017/ryot/>

マンの関係の裏表なのだ。スー族は現実を超えた世界にアクセスし、介添人はそのスー族とこの世界とを繋ぐ。そこでは、現実の意味が二重化している。スー族は彼らの現実を生きつつ介添人に別の現実を教えるは助けられ、介添人は彼らの現実を生きつつスー族の現実の奉仕してはそれを垣間見る。

例えば、スー族は死してもなお、VRの中に情報としての生を保持するという現象も、そのことを意味してはいるだろう。死んだ彼らと生者との間には、生前通りの会話が展開される。彼らにとっても生は死の始まりであるが、死というのは、むしろ食事や排泄といった肉体に課された支配を抜け出し、別のスー族たちのVR世界におけるコンテンツと同化することを意味するだけだ。それゆえ、スー族の個体が死を「現実の続き」と呼ぶことには躊躇いはない。そこでは、生と対比された死という観念や、現実と対比された夢という観念が消失するためだ。それに対して、彼らが死ぬことによって、彼ら自身の現実が終わる。それは他者から見れば、不可視の夢のようなものに過ぎないのだから、当該個体のVR空間上での再生は当該個体の「夢の終わり」と名指されうるだろう。

すでに明らかなように、ここでの問題は、スー族の人々がヘッドセットを実際には外せないから（夢のような現実が保持されているとか、反対にヘッドセットを物理的には外せるから夢に生きていて現実を見失っているとかいう話ではない。彼らは、二人の盧生のように、夢を棄却した現実を生きるのでも夢のような現実感を味わうのでもなく、一つの彼らの現実を生き、幾つもの現実にかりそめに触れつつ死に、そして他者にとってのコンテンツとして再生する。

ここで提示されているのは、夢と現実の対立ではなく、自他の間で夢と現実が互い違いに把握される現実というものの騙し絵的な入れ子構造である。スー族の人々は、夢を与える装置の中で、自らの現実のみを一貫して生き、そして死に、その後他者の現実のために再生することをひたすらに繰り返す。

3、「僕の夢はどこ？それは現実の続き。僕の現実はどこ？それは夢の終わりよ。」

このように彼らは「我々」とは異なる仕方で、「我々」なしの現実へのアクセスを果たしている。今や、彼「ら」という呼称が不適切であったことは明らかだろう。スー族の一人一人は、一人一人の現実を生きる。スー族の一人一人にとっては、「我々」も「彼ら」も（意味は了解可能であるが端的に）存在しない。

「僕の夢はどこ？」と訊かれたなら、他者の現実とは接触しないのだから、（本人の）「現実の続き」としか答えられない。「僕の現実はどこ？」と訊かれたなら、他者は（それが不可視なので）不存在であるとするか、他者の現実のコンテンツであるという意味で「夢の終わり」としか答えられない。

「我々」の住まう現実世界という無垢のものではなく、常にそれが他者にとっての夢に変換されてしまうのだとすれば、スー族の特殊な宗教儀式も頷ける。そこではスー族の一人一人が、世界の風景の描写をトランス状態で口々に口述し続ける。木の役割を担った人は延々と木の描写を続け、木が揺れば叫びを、葉が落ちればその音を表現する。火の役割、水の役割、石段の役割、雲の役割などが宗教儀式の間だけ、言葉でできた風景を作り出す。別の現実を通じても同一の性質を保持するだろう物質に憑依するという宗教的儀式によって初めて、スー族の一人一人は別々の現実を繋ぐ可能性に賭けている。

スー族の一人一人は、一人一人の現実へのアクセスを果たす。二人の盧生のように社会的な意味づけを施された栄華に満ちた夢へ至る欲望はなく、スー族の一人一人は本人の現実を見、そして介添人というシャーマンの手を借りて別の現実に触れ、互いの現実の距離とわずかな類似性を推し量る。夢もなく、埋め合わされるべき現実もなく、単に生きて、死んで、他者の現実におけるコンテンツとなることの繰り返し。これがスー族の一人一人がもつ全てであるが、このことの多くは我々の生にもほぼ重ねられるだろう。

スー族は、複数の現実への近づきがたさに対する畏敬を手放すことなく、他の現実と触れるときにはいつも神秘的な介添えが必要であることを熟知し、見知らぬ他者と自己への敬讓を絶やすことがない。それは、「我々にとっての夢のようなもの」と「我々にとっての現実」の対立構造に持って行ってしまう、「我々」の通常の現実的生活が手放してしまったものでもある。

介添人の一人は次のように述懐していた。「私は夫の見る世界と自分の見る世界が決定的に違っていることを恐れました。彼らは山羊の手触りを知っています。その一匹ごとの毛並みまで理解するでしょう。それでも私が直に触れた山羊と、彼らが頭の中で見ている山羊の姿は異なっているはずです。それが最初は怖かった。ですが今は考えが変わりました。私たちは民族の違いなしに、全ての人が同じものを見ていると信じ込んでいるだけなのでしょう。私の見る風景は私にしかみえないのなら、彼

らが彼らだけの世界を見ていることと何が違うというのでしょうか」¹³。

もちろんこれは単純な独我論の表出ではない。そうではなく反対に、共有できない認識を抱えた者への畏敬を抱えた共生の作法の一例を示している。

以上のように、スー族の一人一人は、我々の夢重視派（『黄梁夢』の盧生）と我々の現実重視派（『枕中記』の盧生）の双方を歯牙にもかけず、全てを一人の現実の中に包みこむとともに、別のスー族たちの現実を世界の風景をなす（夢という名の）他の現実として敬し、自らの現実の死を他者の夢として手渡すのだ。

4、「微笑みは偽り、真実は痛み」

我々はスー族と異なり VR を常時付けているわけではないし、クロスモーダルによる感覚を日常的に得ているわけではない。物理的に外せる VR は、確かに彼らが「我々」の現実を生きてはいない徴憑だ。しかし、前節で確認したように、スー族の生と我々の生がよく似ているならば、我々もまた不可視の VR をつけているのではないか、という問いが立てられる。実際これは、「もしも彼ら（注：現実のアメリカの学生たち）が自分たちだけの世界を写すヘッドセットを外せたのなら、現実を覆う薄いベールを剥いでみせ、これも簡単に説明できただろう」¹⁴という本書末尾の諧謔にある通り、本書を貫くテーマの一つである。

そうだとすれば、現実が存在しないヘッドセットを現実を外すことは論理的にできない以上、我々は「我々」の現実さえ見誤り続けていることも十分ありうる。VR そのものからはやや離れるものの、最後にこの点を確認する。

例えば、Twitter を考えてみる。高々1000人程度をフォローしている Twitter のタイムラインですら、限定するためのリストなしにはスムーズな情報取得ができないように、我々はその認識能力の制限によって互いに別の現実を見ていることを知っている。去る震災以後、情報の虚偽を問わず、眼前に広がる世界の情報への即時の反応（概ね RT による共有）を迫られてしまう状況に対する反省は多々見受けられた。そうでなくとも、我々はタイムラインにうねる感情に自然と心が揺さぶられることを思い起こせば良い。我々は目を開けば現実を把握できているという臆断のことをよく知っているにもかかわらず、平時においてはこの臆断の存在を忘れてしまっているかのように、あるいは臆断を敢えてネタにする形で振る舞っている。

我々は、歴史修正主義や擬似科学を嘲笑いつつ、現実のニュースを反復する「不謹慎」な大喜利や諧謔をその「痛み」を忘れるべく楽しむこともある。我々は VR カフェに足繁く通い、現実と虚構を区分けた上で、その非日常を楽しむこともある。実際、そこでは現実と虚構の差は明確に見える。しかし、真実がどうであるかではなく、情報に対してどのように反応するかを重視するパフォーマンスを我々は反復し、真実性に関わりなく流れたきた情報をキャッチしてリリースすることもある。偽情報が偽情報である事実を笑いつつ、偽情報が流通する情報環境を我々が楽しんでしまうのであれば、「我々」が住まう現実とはすなわち夢の世界を作出することによって構成された現実と言える。

ネット上のバズり狙いやオルタナファクトと呼ばれる現象は、いわば我々の情報に対するこうした無防備さが集約し、普遍化した結果とも取れる。VR そして AR（ルビ：オーグメンティッドリアル）時代の揺籃は AF（ルビ：オルタナファクト）時代の黎明でもあり、現実の在処が拡張したその年は現実の所在が見失われたその年でもあった。情報端末を透かすことで現実への視線に（娯楽の）色を添える楽しみを与えてくれる VR・AR 技術は、情報の末端で指をフリックするしかない我々の現実認識に（娯楽の）色を添えることに駆り立てる AF の快樂と同時に我々の手許に届いた

偏向報道、フェイクニュース、ポストトゥルースと呼ばれてきたものを虚構であるという理由で蔑視することはたやすいが、これらがどのような経路を辿って現出したのかの履歴を踏まえることなしには、この動きをとどめることは困難なままに留まる。見た目上の現実らしさが現実を覆い隠す一方で、現実らしさと現実とされてきたものの距離は確実に乖離しつつある。もしそうならば、現実を手許に引き寄せる装置の限界を踏まえた現実を遠ざけるコンテンツの可能性こそ¹⁵が、VR 技術の新展開

¹³ 柴田勝家「雲南省スー族におけるVR技術の使用例」『伊藤計劃トリビュート2』早川書房、2017年

¹⁴ 同上

¹⁵ 例えば、究極の他者体験である臨死体験を与えるものとしては『Flatline: Experience the Other Side』がある。以下を参照せよ。Mogura VR「VRで瀕死を疑似体験 人の価値観は変わるのか」2017.8.22 <http://www.moguravr.com/death-vr/>

として期待されるかもしれない。限りなく受動的でありながら、誰にも憑依しない、しかし起こるべくして起こりうることを体験させるだけの謙抑的なコンテンツが、2017年のVRのリアリティと我々の現実が結びつきうる地点であると捉えたい。

5、「溶け合う心が私を壊す」

まとめよう。我々は我々が手にした3バージョンの「邯鄲の夢」にならい、我々が住まう上で望ましいものが現実なのか、我々には望ましくない現実をも現実として受け入れるべきか、「我々」などもない孤独な現実を抱えたまま他者に接触するためにはどうしうるのかを問うてきた。

冒頭で提起したように、体験をエンハンスしてくれる装置の持つ危うさは、夢と現実という軸、我々と私という軸の二つが曖昧にされることで生じる¹⁶。例えば、ヘイトスピーチやポルノグラフィとして名指されてきた対象は、「望ましくない」我々の欲望と感情の現実を見せつけるとともに、「望ましい」我々の似姿に他者の現実を押し込めるポリティカルコレクトネスの暴力性を露見させる。例えば、新型出生前診断は典型的に「現実を見せる」技術であるが、特定の遺伝的特徴が「見えて」しまった時にどうすべきかは実存的な問いとして残されるとともに、(経済的/社会的)安全圏からの診断すべきでないとする現実の圧力にも抗さなければならない。

目下、VR技術の犯罪捜査への転用などが話題に上がっている¹⁷。ただし、「リベラルで、非暴力的で、良識的で、弱者に優しい」がゆえの、「暴力への感度の上昇や、リスク管理への意識の上昇と結びつく」監視社会化というテーマ¹⁸や、身体的・認知的・道徳的エンハンスメント技術と結びついた我々の内なる優生学というテーマは、少なくとも10年来、人口に膾炙した問題でもある。例えば、まさに「雲南省スー族におけるVR技術の使用例」が献じられた伊藤計劃という作家は、このテーマを取り扱っていたはずだ。『indifference engine』は強制された無差別への耐えられなさを描き、『ハーモニー』は優しさを善(福利)へとフィードバックする社会を描く。そして良作とともに、そこからの脱出法としてテロを描いていた。

「スマートフォンやパソコンの長方形の画面は窓みたいなので、そこからその向こうにいる人々の物語を垣間見る感じだ。だがVRはそれをわたしたち自身の物語に変える。感じ方そのものが一変するんだ」¹⁹とある映像作家は素朴に口に出す。しかし、それが我々の哀れみの範囲を拡張させる福音なのか、単なる強制された善意(没入型ポルノ)なのか、アクセス数による勝敗を競うコンテンツ競争の激化なのか、「我々」にとって望ましい現実へと君の現実を奉仕させよという有無を言わせぬ緊縛なのかは、判断を要する事項である。

スー族の一人一人が距離をとった互いの現実との関わりを持つ慎重な態度は、我々とはかなり異なっていた。我々は、「我々」の現実における建前がひしめき合い、そこから本音が噴出する渦の中にいる。公の利益にかなったものだけを公に晒せという圧力は、あなたは「我々」へと溶けなさいという要求として入り込み、我々は互いに溶け合うことによって互いを壊しあっている。互いの孤独な現実を保持しつつ、互いに夢を手渡し合うスー族は、テロとは異なる現実への迫り方を描いていた。我々一人一人は、それぞれの「邯鄲の夢」を持つことによって、それを初めて学びうる。

¹⁶ これは「私的」なVRと「公的」なARの差異とは異なる。誰にも迷惑をかけないエロコンテンツ <https://vrinside.jp/news/fe-male-vr-porn/> は「私的」なもの、事故やプライバシー侵害に結びつきうる『Pokémon Go』、Google Glass着用者は「公的」なものという区別は恣意的なものに留まる。例えば、私的なはずのエロコンテンツも、ペドフィリア(児童性愛者)性的嗜好かどうか判定する踏み絵として機能しうる (<https://vrinside.jp/news/vrporn-light-and-darkness/>) し、倫理的では無いという観点からの批判も受けている (<http://jp.automaton.am/articles/newsjp/why-dead-or-alive-xtreme-3-vr-mode-is-called-a-sexual-assault-simulator/>)。現実とは無縁の「リベラルで、非暴力的で、良識的で、弱者に優しい」図式の下で区別できてしまうことの暴力性こそ、ここで見て取るべきだろう。健康面への影響をベースとした懸念もまた、これらと同様の圧力として現れうる (http://www.dcaj.or.jp/project/report/pdf/2016/dc_16_02.pdf)。

¹⁷ VR INSIDE「VR/ARがとうとう犯罪捜査に導入!? 進化する警察・司法」2017.10.31 <https://vrinside.jp/news/vr-ar-police-justice/>。

¹⁸ 東浩紀「ギートステイト制作日誌 リベラルでリアルな監視社会」CNET-JAPAN 2006.12.12 https://japan.cnet.com/blog/geet-state/2006/12/12/entry_post_9/

¹⁹ Wired「RYOT VR報道の光と影」2017.4.20 <https://wired.jp/special/2017/ryot/>

おわりに

「スー族」のモデルの一つと思しき傣族（ルビ：リースー）族の語源に触れて、本論を閉じたい。傣族は、現実に雲南省以南に住まう民族であり、その語源は「尊き（=傣）」「人（=傣）」である。もしそうだとすれば、傣（ルビ：リー）が抜け落ちた「スー」族は、尊称なしの「人」に降り、ただの現実の「人」である民として描かれていることになる。事実、スー族は現実に住まうというありようの一つの原型（ルビ：プロトタイプ）を示していたことは既に見た。

我々はこうして人の原型にたどり着き、人に課された原初的な意味で孤独でしかないスー族的現実にたどり着く。その孤独は、VR や色眼鏡を外すことによって乗り越えられるものでもなければ、孤独というコンテンツを共有することによって乗り越えられるものでもない。その乗り越えは、邯鄲の夢を「我々」という言葉によって潰し合うことなく、その夢を互いに現実にもち合うことによる。孤独な現実を持つという事実で没入させ、そしてそれを共有するための枠組みを、VR が持つならば、その孤独な現実の乗り越えもまた示唆される。庵野秀明の「現実に帰れ」とは、現在ならば、そのような含みとともに理解されるかもしれない。

私は夢見るために毎朝目を覚まし、現実に帰るために仮想の VR を着けたつもりで、私の邯鄲の夢を見たいと思う。それが現実に迫る方法でないとすれば、一体他の何が現実に迫る方法であるというのだろうか？

以上