

Powered by Vivliostyle

# 文体操舵録



『文体の舵を取れ』練習問題の手帳

ayhy

この本は『文体の舵をとれ ル＝グウィンの小説教室』（2021）の課題を一個人が実施したものをまとめた制作物です。版元とは一切の関係がありません。

この作品はフィクションです。作中に登場する人物、団体、場所、出来事はすべて架空のものであり、実在する人物、場所、出来事とは一切の関係がありません。

## 目次

自分の文のひびき	6
視点と語りの声2	9
視点と語りの声3	23
視点と語りの声4	37
視点と語りの声5	51
視点と語りの声6	65
視点と語りの声7	79
視点と語りの声8	93
視点と語りの声9	107
視点と語りの声10	121
視点と語りの声11	135
視点と語りの声12	149

視点と語りの声13	163
視点と語りの声14	177
視点と語りの声15	191
視点と語りの声16	205
視点と語りの声17	219
視点と語りの声18	233
視点と語りの声19	??
視点と語りの声20	??

合評会でご一緒した皆様に心より御礼申し上げます。

# 文体操舵録

## 自分の文のひびき

### ◆ 序

書かれた文に意図を説明するのは野暮と言われていますが、ワークシヨップの本によっては美術展示の解説のように作者が予め作品と合わせて解説を出すことをセットとした合評会の設計もあります[1]。その場合、本文が始まる前に書き手が意図を説明する紙面を設ければ、参加者は予断をもって文章を読み、その意図が達成されたかという観点で突っ込んだ合評になります。本文の後に置く場合は合評へのレスポンス、読み手への答え合わせになるでしょうか。

一章の第一問、第二問とやっている間はとにかく手探りで何も考える余裕がなかったのが正直なところ  
です。

[1]“The anti-racist writing workshop the anti-racist writing workshop” (F. R. Chavez, 2021) など

### ◆ 問一

立ち去るころになつて、あの子に大したことができなかったって思い知らされる。胃が重い。重すぎて、幌馬車ガンガン跳ねても[2]、胃だけは同じ位置から動かないくらいだ。遠ざかっているはずなのに、塔にひっかかったままの焦げた気球がいつになつても小さくならない。だから目を逸らすように下を向いて、鞆を開けて、こうやつて新しいノートを開く羽目になっている。どう考えても、何かを書くのに向いた環境じゃないんだけど。取り消し線を沢山引きながら、なんとか「いい思い出になった」って話せる台本を作っているのかも。鞆に詰まった黒革の、苛立ちを毎日みたいにぶつけた日記と、市長の手元のレコードがあるかぎり、本当のことはすぐわかるけど。起きなかつたことを書く気はない。ただ何もかもが失敗した訳じ

[2] キャンバス地と木造の骨組みを使った旧大陸の幌馬車以上に、金属体の骨格を再利用した幌馬車は振動を伝えやすい。

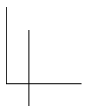
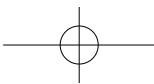
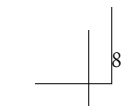
やないし、日記だって、起きたこと全部を書いているわけでもないだろう？

もつと上手くやれたはずだった、というのは正直な気持ち。でも、多分、視点を変えれば、そんなに悪い話じゃなかったとも思うんだ。火トカゲのマーサが始めて熱気球を打ち上げたときは。

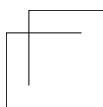
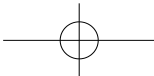
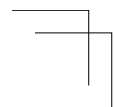
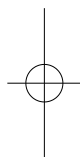
## ◆ 問二

隣島への繋ぎ橋はまだ、上り坂のままである。白蛟の子は飛び上がり、沈みこんでは床板を蹴り、海面から躍り出る。全身は届かなかった。上体の龍紗から水が抜け落ちては、膚をべたりと取り囲み、水面を叩いては緩んで広がった。ふたたび白蛟が床板を蹴れば、跳ねとんだ下肢は陽ざしの下、床板へ向かう弧になる。龍紗が吐き出した水は、こんどは橋桁を濡らし伝いながら海面へと戻った。跳ねた白蛟を空気は支えない。床板は白蛟のを強かに打ち付けたが、閉

じた龍紗が下肢を保護していた。それでも白蛟の子は痛みによろめき、まろびながらも肢を整えては橋の上、隣島への道を渡る。その内側は、まだ空洞のほずである。中身は白蛟たちの島に吐き出されて、混ざりあつては新しい色を得る。ひとたびうつろになれば、島は空気に招かれて浮き上がる。がらんとする島を見上げれば、死んだ珊瑚も同然に色あせていた。いま空気の側から、坂を登り切って見下ろすなら、白と灰でない濃淡を認めるだろう。水面近くの白藍でも、深みの溶けていく紺青でもなく、水の纏う色ではない。生きた珊瑚の浮き上がるような赤とも黄とも緑ともつかない。空気の中で育つ藻と珊瑚が隣島の殻を覆い、白蛟が見たことのない色と形で手招きするように揺れていた。隣島に中身が戻り、橋が下り坂になるのはずっと先のはずである。白蛟の、ましてや子ひとりの重さでは沈むまい。白蛟は意を決すると、肢を揺らして殻のふち



にか  
けた。





## 視点と語りの声

### ◆ 問一 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いブーンという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も変わらない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、拳句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二こ 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R</sup>84<sup>P</sup>〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

―― 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

### ◆ 問三 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズムカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる。ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問一こ 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみ

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま



わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二〇五 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三二b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四〇二 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声

### ◆ 問一<sup>3a</sup> 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いブーンという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も変わらない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたいい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと



いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かつて、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

### ◆ 問二 3B 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊸</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R</sup>84<sup>P</sup>〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊸</sup>は、対象が動いてくるのを

―― 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊸</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊸</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズムカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四 3a 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。



# 問一 3b 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみ

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一人が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二 3a 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキャナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキャンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキャン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。



◆ 問三 3b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 3p 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声

### ◆ 問一 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いブーンという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一4a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かつて、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R</sup>84<sup>P</sup>〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

―― 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

#### ◆ 問三 4a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズムカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か



りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四 潜水型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。



#### 問一 46 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノーム

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 間一トウ 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一人が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二 $\alpha$ 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ $\odot$ のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ $\odot$ は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ $\odot$ は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三 4b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四ヤ 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう



いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆ 余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声

### ◆ 問一<sup>5a</sup> 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いブーンという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、拳句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一五a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊦</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R P M</sup>84〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊦</sup>は、対象が動いてくるのを

――内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊦</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊦</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

### ◆ 問三 5a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズムカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。



まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問一56 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノーム

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の方こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一人が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二 5B 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は、対象が動いてくるのを

—— 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追隨を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三5b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 5F 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。



## 視点と語りの声

### ◆ 問一 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いブーンという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一〇 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かつて、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分<sup>R</sup>回転84<sup>P</sup>〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

――内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

### ◆ 問三 6a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四の 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問一 6p 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみ

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一〇〇 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま



わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二の 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三 6b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四のF 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。  
マニユアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声

### ◆ 問一<sup>79</sup> 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いブーンという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も違う子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、拳句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一「B」 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと



いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かつて、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

◆ 問二へ 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊸</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R P M</sup>84〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊸</sup>は、対象が動いてくるのを

—— 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊸</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊸</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三「傍観型の語り手」

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四「ア」 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問一 フロ 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノーム

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 間一〇 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二 7b 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は、対象が動いてくるのを

—— 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。



◆ 問三つ 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四「J」 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆ 余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声∞

### ◆ 問一<sup>∞</sup> 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いブーンという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も変わらない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたいい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一 8 P 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二 8P 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R</sup>84<sup>P</sup>〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

―― 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

### ◆ 問三<sup>82</sup> 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か



りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる。ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四〇 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。



# 問一 89 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノーム

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一〇五 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二 88 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ◎のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ◎は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ◎は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三 89 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四〇〇 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう



いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といつたかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声

### ◆ 問一 9a 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いブーンという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も違う子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、拳句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三歩、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一〇 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中に向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

◆ 問二〇<sup>B</sup> 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R</sup>84<sup>P</sup>〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

――内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

### ◆ 問三 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四〇 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。



まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。



# 問一〇 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノーム

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一〇九 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二〇九 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三 9 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四〇九 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。



## 視点と語りの声 10

### ◆ 問一 10a 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も違う子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三歩、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一10a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かつて、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

### ◆ 問二10a 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分<sup>R</sup>回転<sup>P</sup>84〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

――内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

### ◆ 問三 10a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててこちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四 10 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆ 余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問一 10b 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみ

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一 TOP 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま



わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二105 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追隨を許さず、  
《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメン  
ト施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイ  
クルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を  
超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転  
する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。  
モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づ  
く人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停  
止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやること  
は少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャン  
プできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を  
低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にな  
っている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあ  
った異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、とい  
うのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）と  
いう評をわりといただいた実作で、それはその通りだ  
と思います。未知の情報を読者に提示することを主目  
的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の  
整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三 10b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 10b 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。  
マニユアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆ 余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声Ⅰ

### ◆ 問Ⅰ-1a 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も変わらない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三歩、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一11a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと



いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かつて、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二Iia 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R</sup>84<sup>P</sup>〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

――内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

#### ◆ 問三 一 a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる。ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四 P1 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆ 余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問一 11b 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみ

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

## ◆ 問一 二人 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一人が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二二〇 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊦</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊦</sup>は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊦</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。



◆ 問三 11b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 11b 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声 12

### ◆ 問一 12a 三人称限定 ①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も違う子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたいい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一12a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二12a 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R P M</sup>84〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

――内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

#### ◆ 問三12a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か



りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四 12a 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問一12b 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみ

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二二五 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追隨を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三12b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 12b 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう



いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声 13

### ◆ 問一 13a 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も違う子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、拳句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一13a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中に向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かつて、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

### ◆ 問二13a 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R P M</sup>84〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

――内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

### ◆ 問三13a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四13a 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャンは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャンの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャンを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ヤの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。



まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆ 余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問 13b 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみ

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 間一三〇 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の方こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一人が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

### ◆ 問二 135 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ③のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ③は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ③は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追隨を許さず、  
《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメン  
ト施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイ  
クルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を  
超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転  
する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。  
モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づ  
く人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停  
止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやること  
は少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャン  
プできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を  
低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にな  
っている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあ  
った異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、とい  
うのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）と  
いう評をわりといただいた実作で、それはその通りだ  
と思います。未知の情報を読者に提示することを主目  
的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の  
整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三13b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 13b 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。



## 視点と語りの声 14

### ◆ 問一 14a 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も変わらない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一14a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かつて、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二14a 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分<sup>R</sup>回転84<sup>P</sup>〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

――内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

#### ◆ 問三 14a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四14a 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆ 余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問一 14b 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみ

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま



わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二一〇 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ◎のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ◎は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ◎は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追隨を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三 14b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 14b 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声 15

### ◆ 問一 15a 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も変わらない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一15a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと



いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二15a 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R P M</sup>84〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

――内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

#### ◆ 問三15a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四15a 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問 15b 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみ

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一 56 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一人が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二 156 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は、対象が動いてくるのを

—— 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>◎</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追隨を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。



◆ 問三15b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 15b 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。  
マニユアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といつたかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声 16

### ◆ 問一 16a 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も違う子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三歩、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一16a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二16a 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R P M</sup>84〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

――内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆ ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

### ◆ 問三16a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か



りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四 196 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーンし、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。



# 問一 16b 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノーム

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

で先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 間一こ 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一人が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二 165 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ⑥のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ⑥は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ⑥は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追隨を許さず、  
《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメン  
ト施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイ  
クルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を  
超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転  
する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。  
モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づ  
く人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停  
止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやること  
は少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャン  
プできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を  
低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にな  
っている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあ  
った異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、とい  
うのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）と  
いう評をわりといただいた実作で、それはその通りだ  
と思います。未知の情報を読者に提示することを主目  
的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の  
整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三16b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 16b 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう



いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

## 視点と語りの声 17

### ◆ 問一 17a 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も変わらない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたいい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一 17a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二「ア」 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分<sup>R</sup>回転84<sup>P</sup>〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

―― 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。



ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

# ◆ 問三 17a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四「潜入型の語り手」

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうつかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャンは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャンの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャンを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ヤの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。



まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問一 17b 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみ

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も変わらない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 間一丁 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の方こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま

わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一人が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

ランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

## ◆ 問二 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>①</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>②</sup>は、対象が動いてくるのを

—— 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動ランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>③</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追隨を許さず、  
《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメン  
ト施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイ  
クルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を  
超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転  
する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。  
モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づ  
く人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停  
止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやること  
は少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャン  
プできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を  
低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にな  
っている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあ  
った異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、とい  
うのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）と  
いう評をわりといただいた実作で、それはその通りだ  
と思います。未知の情報を読者に提示することを主目  
的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の  
整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三 17b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 17b 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆  
余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。



## 視点と語りの声 18

### ◆ 問一 18a 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノームみたいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さつきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。

悠と大して歳も変わらない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタッフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。

でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅して先導する。大人だと大体三歩、弟の背丈ならだいたいい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

◆ 問一 18a 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の向こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうと

きの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがまわりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ばすんと

いう柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二18a 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転<sup>R</sup>84<sup>P</sup>〜48の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は、対象が動いてくるのを

―― 内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300〜400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、

カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人を捌ける速度は同様のスキヤナーの追従を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>㊟</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事にっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。



ギミックとなるぶんぶん回ってる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

### ◆ 問三 18a 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎんぎんやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカ

ルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入らずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛か

りな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくる、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていった。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によくない。

#### ◆ 問四18 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、

ら、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる。虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスクリーン、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれなものである。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むという動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を修正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまつた子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、

リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスキャンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚しでもしたらそのスキャナは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスキャナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキャナを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短に別室へ案内することも含まれる。マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するよう記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチ

ャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線を上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキャナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキャナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させるのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はかなり高速化しているので特段優位性もなさそうです。

◆ 問一 18b 三人称限定①

しゅわん、と風を切る音がする。低いぶーんという唸りに重なって、周期的に繰り返す。メトロノーム

たいに正確で、テストのときの秒針みたいに耳に突き刺さる。行列を進んでいくたびに、音は大きくなっていく。

列の先では、男がトランポリンに向かって小走りに駆けていった。沈み込んで大きく跳ねて、中空でふわりと髪が逆立つあいだに、足下を半円リングが通り抜ける。隣のマットレスに着地して、男は出口に向かって歩いていく。

回転する金属の半円リングをジャンプして通り抜けることは、悠にはまだ信じられない。

さっきまで並んでいた家族連れを悠は思い返した。悠と大して歳も違わない子供は、あんなの無理、絶対やだと泣き叫び、挙句両親もスタツフも手を上げて、バリアフリーの入場ゲートへ案内されていた。悠もそっちへ行きたかった。弟の手前でさえなければ。でも弟はもう駆けだしていた。床面の矢印が点滅し

て先導する。大人だと大体三步、弟の背丈ならだいたい五歩、つまり悠もそれぐらい。廊下を駆けるときのリズムで、そのままずっと跳んでしまう。列の先頭になるのも一瞬だった。考える暇もなく、息を止めて、駆けだして、視界が沈んで、跳ねて、ひゅんと風を切る音がずっと右から下から左から——そして膝に足にマットレスの感触。

膝と手を着いた着地をまじと見る弟をねめつける。悠は口を引き結び、振り向いて円リングが回り続けるのを見た。

通り抜けた。無事に。みんなそうしてるみたいに。

でも内側から見えた半円リングの頑丈そうな枠の残像と、内側にずらりと並んだレンズ——あんなの、もしも転んだりして当たったら。どうしてみんな平然としていられるの？

# ◆ 問一 185 三人称限定②

部屋には低いモーター音が響いていて、靴裏からでも力強さがわかる。啓が横に一步踏み出して列からずれると、綿シャツの背中の方こう側にフレーム基部と、その間をぐるりと回る銀色の残像がのぞく。このジャイロスコープモドキは本物みたいにくるくる向きを変えないし、リングも一本、それも半分だけだ。

でも——啓が見たことのある本物のジャイロスコープよりも、ずっと大きい。半円のフレームが一回転で描く球は啓が五人入ってもおつりがきそうだった。

背中に感じる圧力に啓は振り返って、列に戻った。

襟を引っ張る姉はいつもよりも不機嫌だ。こういうときの姉を刺激しないほうがいいことを、啓は経験から知っていた。仕方ないので列から動かずに、首を伸ばして向こう側を見ようとする。

助走をつけてジャンプすると、半円のフレームがま



わりを一回転して球をつくる。人が跳ぶとできる球はバリアみたいだ。自分の番が来たときのことを、啓は考える。ちゃんとバリアの中心にいるだろうか？

家族の一団が列から抜けて列が一気に進む。視界を遮るシャツの背中が減る。装置が遮られずに見える。啓は駆けだしていた。

トランポリンのばねで高くジャンプする。浮遊感と回転するフレームのなめらかな音、フレームの内側でレンズがきらきらしている、その全部がコマ送りで感じられる。バリアつてこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけだ。

着地した啓が出口に向かって歩きだすと、ぼすんという柔らかい音がした。姉だ。着地を失敗した姉と目が合うのはなんだか気まずい。顔をそらした姉に向かって、啓は口をとがらせる。早く出口行こうよ。

# ◆ 問二185 遠隔型の語り手

サイクルキャプチャ④のアーチが回っている。地球儀の弓を思い起こさせる半円の金属アーチは、差し向かい5メートルに設置された軸受けで水平に保持され、毎分回転 $84 \sim 48$ の範囲で回転している。

サイクルキャプチャ④は、対象が動いてくるのを

——内部へ跳びこむことを要求する。図式としては大縄跳びに近い。附帯設備の可動トランポリンは、そこに踏み込んだ人間の重量と慣性を測定制御し、一定の加速度になるよう補正して回転部へと打ち上げる。アーチ内側の高速度カメラは一回転で300～400枚の人体を撮像する。サイクルキャプチャ④は《再構成圏内》に突入する際の速度から映像中の重心位置を補正し、カメラ映像から三次元形状を再構成する。

80個のカメラを把持する金属アーチの回転体は、当然ながら事故の可能性で物議を醸した。だが一度に人

を捌ける速度は同様のスキヤナーの追隨を許さず、《生身のような没入感》をうたうVRアミューズメント施設においてはほぼ必須の設備と化している。サイクルキャプチャ<sup>⑥</sup>へ飛び込む親子連れも、年齢制限を超えたばかりの子供たちも、何事もない顔をして回転する銀の大縄へ跳びこみ、スキヤンを終えて出ていく。モーションセンサはトランポリンとアーチ部へ近づく人間を検知し静止するよう設定されており、緊急停止ボタンの本来の使用者である常駐保安員のやることは少ない。安全性に懸念を示す親や、怖がってジャンプできない子供たち、跳びこむ動きが困難な利用者を低速の静止スキヤン設備へ案内するのが主な仕事になっている。

先週交換したばかりのアーチ部は、事前に苦情のあった異音もなく、いまのところ安定していた。

◆  
ギミックとなるぶんぶん回つてゐる機材が何か、というのが問一段階では取りにくい（問二でわかった）という評をわりといただいた実作で、それはその通りだと思います。未知の情報を読者に提示することを主目的とした場合、子供の視点を通して伝えるのは情報の整理がかなり大変だと思いました。

◆ 問三18b 傍観型の語り手

一日ぶり十六件目。私は部屋に響き渡るぎやんぎやんとした泣き声の発生源に、意を決して近づいた。この世の終わりのように泣き叫ぶ子供は、いつかの飛行機内のことを思い起こさせる。何が気に障ったのか、その子供は届かない床に地団駄する代わりに前面のシートを蹴りつけ続け——背中を椅子越しにリズミカルに叩きつけられるのは、まあマッサージとでも思えたかもしれない。一睡もできなかったけれど。着陸時に目が合った両親の申し訳なさそうな表情は、今子供をなだめようとしている親が浮かべているのと同じものだ。

近づいてくる強面の制服を着た保安員、つまり私に威圧感を覚えたのか、彼らの顔が強張る。アミューズメントパークに入れずに門前払いされては今日一日の予定もたたないだろう。とはいえ、私のような雇われ

保安員に彼らを追い出すような権限はない。

少し時間がかかりますが、という前置きして告げると、安堵した親が子供に声をかけ、子供は泣き腫らして赤くなった目でこちらを見上げてくる。安心させるようににつこりと笑うと、私は部屋の端にある目立たないドアに向かって親子連れを先導した。同シフトの高橋さんに目配せをしてドアを開け、そちらの大掛かりな旧式スキヤナの電源を入れる。

無事に親子が入場したのを見届けてドアから戻ってくると、ぼすんという大きな音がした。慌ててそちら側を振り返ると、マットレスにカエルのように潰れて女の子が倒れていた。反射的に支給のレシーバーに手が伸びるが、救護センターへのホットラインを繋ぐ前に女の子は立ち上がり、一緒に来たと思しき男の子と一緒に歩いていた。

私は息を吐き出した。この職場はあまり心臓によく

ない。

◆ 問四 18b 潜入型の語り手

エントランスは殺風景で、出口ドアから覗くカラフルな電飾のような愛嬌はない。しかしそこは既にアミューズメントパークの園内である。

銀の半円リングが回っている。

その回る動きも、すでに入場料を払っているのだから、アトラクションの一部と言えなくもない。それは非日常へと向かう装置で、来園者の期待を掻き立てる虹をくぐった先の魔法の国、霧を抜けた先の不思議の国、飾り立てられた非日常への門。銀の半円リングに並んだカメラがきらきらと照明を反射して、飛び込んだ大人の子供のスカンシ、その現し身をデータ世界に送る。その動き自体が、日常生活では目にかかれな  
いものだ。VRアミューズメント施設では実際に体を動かす機会は多くない。このジャンプして飛び込むと

いう動きは、たしかに一番大きなアトラクションであったかもしれない。

飛び込んでいく客を保安員が見守っている。踏み込み台代わりのトランポリンが打ち上げ角度と速度を補正するのでだいたい人間はきれいに半円リングの描く球の中央を通る。しかし時折、勢いあまった子供達や、おっかなびつくりすぎて勢いの足りない大人達は、リングの外縁に近付いてしまう。並べられた複数点カメラでスカンデータを補正するので、多少変なポーズで飛び込もうがデータ構築を失敗することはない。しかし、彼らがうっかりカメラにかすってレンズを汚してもしたらそのスカンデータは半日はメンテに時間を取られる。保安員が指導されているのは、そのような事態を避けることだ。できるかぎりスカンデータの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスカンデータを怖がる子供、うまく飛べそうにない大人、そう

いったものを手短に別室へ案内することも含まれる。

マニュアルでは、別室扱いの客が出た時のためにペアで保安員を配置するように記されている。

エントランスは殺風景で、撤去された機材の跡が黒ずんだ枠となつて残っている。アトラクションではないので、広告用の園内写真もない。サイクルキャプチャの導入事例としてカタログには載っているが、それは実際に運用される前の状態であつた。当時の面影は当事者の記憶の中にある。それこそが、唐木田がこの場所を選んだ理由だつた。

「わざわざこちらまでいらして頂き本当に感謝しております」

唐木田が振り返ると、機材の跡の染みから目線上げて緑のジャケットの女性が頷いた。化粧でも、やつれた線を隠しきれてはいない。

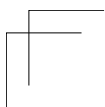
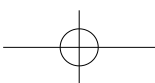
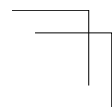
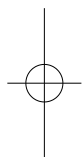
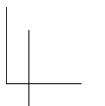
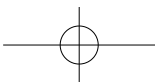
「当日の様子を話していただけますか？」

無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だつたのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

まだサイクルキャプチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかつた。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。

◆ 余談ですが、書いているときは過去の回転ドア事故の事例が念頭にありました。回転体に人間を接触させ

るのは大変危険なので安全管理は徹底されるべきだし、  
こんなアホみたいなシステムの装置は人が死ぬ以前に  
即禁止されるものです。現実の3Dスキャン技術はか  
なり高速化しているので特段優位性もなさそうです。



## 文体操舵録

---

2022/07/13 初版発行

著者 あやふや  
発行 Telecococon, Ltd.  
<https://telecococon.netlify.com>  
組版 vivliostyle-jppb  
<https://github.com/ayhy/vivliostyle-jppb>

---

電子版なので乱丁落丁の代わりに誤字脱字があります。ご容赦ください。