

Powered by Vivliostyle

文体操舵録

-Logbook
-for
-Craft
-Steering

『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	??
序	??
問 1	??
問 2 1	??
視点と語りの声 2	??
問 1 2a 三人称限定 ②	??
問 1 2b 三人称限定 ①	??
問 3 2b 傍観型の語り手	??
視点と語りの声 3	??
問 1 3a 三人称限定 ②	??
問 1 3b 三人称限定 ①	??
問 3 3b 傍観型の語り手	??

視点と語りの声 4	??
問 1 4a 三人称限定 ②	??
問 1 4b 三人称限定 ①	??
問 3 4b 傍観型の語り手	??
視点と語りの声 5	??
問 1 5a 三人称限定 ②	??
問 1 5b 三人称限定 ①	??
問 3 5b 傍観型の語り手	??
視点と語りの声 6	??
問 1 6a 三人称限定 ②	??
問 1 6b 三人称限定 ①	??
問 3 6b 傍観型の語り手	??

視点と語りの声7 ??

問17a 三人称限定② ??

問17b 三人称限定① ??

問17b 傍観型の語り手 ??

視点と語りの声8 ??

問18a 三人称限定② ??

問18b 三人称限定① ??

問18b 傍観型の語り手 ??

視点と語りの声9 ??

問19a 三人称限定② ??

問19b 三人称限定① ??

問19b 傍観型の語り手 ??

視点と語りの声10 ??

問110a 三人称限定② ??

問110b 三人称限定① ??

問110b 傍観型の語り手 ??

視点と語りの声11 ??

問111a 三人称限定② ??

問111b 三人称限定① ??

問111b 傍観型の語り手 ??

視点と語りの声12 ??

問112a 三人称限定② ??

問112b 三人称限定① ??

問112b 傍観型の語り手 ??

視点と語りの声13 - - - - - ??

問113a 三人称限定② - - - - - ??

問113b 三人称限定① - - - - - ??

問113b 傍観型の語り手 - - - - - ??

視点と語りの声14 - - - - - ??

問114a 三人称限定② - - - - - ??

問114b 三人称限定① - - - - - ??

問114b 傍観型の語り手 - - - - - ??

視点と語りの声15 - - - - - ??

問115a 三人称限定② - - - - - ??

問115b 三人称限定① - - - - - ??

問115b 傍観型の語り手 - - - - - ??

視点と語りの声16 - - - - - ??

問116a 三人称限定② - - - - - ??

問116b 三人称限定① - - - - - ??

問116b 傍観型の語り手 - - - - - ??

視点と語りの声17 - - - - - ??

問117a 三人称限定② - - - - - ??

問117b 三人称限定① - - - - - ??

問117b 傍観型の語り手 - - - - - ??

視点と語りの声18 - - - - - ??

問118a 三人称限定② - - - - - ??

問118b 三人称限定① - - - - - ??

問118b 傍観型の語り手 - - - - - ??

視点と語りの声 19 ??

問 1 19a 三人称限定② ??

問 1 19b 三人称限定① ??

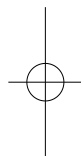
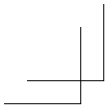
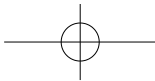
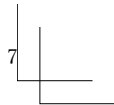
問 2 19b 傍観型の語り手 ??

視点と語りの声 20 ??

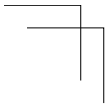
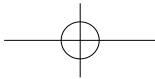
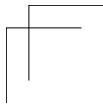
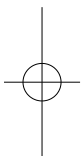
問 1 20a 三人称限定② ??

問 1 20b 三人称限定① ??

問 2 20b 傍観型の語り手 ??



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

8

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、ワークショ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[1] “The anti-racist writing workshop the anti-racist writing workshop” (F. R. Chavez, 2021) ⁴⁴

ろです。

◆ 問一

立ち去るころになって、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、幌馬車がガンガン跳ねても[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っ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、こうやっ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[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。

の手元のレコードがあるかぎりは、本当のことはすぐわかるけど。起きなかったことを書く気はない。ただ何もかもが失敗した訳じゃないし、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？
もっ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のことは。

◆ 問二一

隣島への繋ぎ橋はまだ、上り坂のままである。
白蛟^{しろみずち}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^{りゅうさ}から水が抜け落ちては、膚をぺたりと取り囲み、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、まだ空洞のほすである。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。がらんだ島の島を見上げれば、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 2a 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ードキは本物みたいにぐるぐ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。

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。バリアってこういうことなんだ。次の人までの期間限定だけど。

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な音がした。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 $84\frac{R}{P}M$ 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③は《再構成圏内》に突入する際、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③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と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ゃんぎゃ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っこりと笑うと、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キャンし、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、だいたいの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中で、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キヤ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。できるかぎりスキヤナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキヤナを怖がる子供、

うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短か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。サイクルキヤブ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った。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った。

「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立て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ったのだ。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った。

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 2b 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、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、綿シャツの背中に向こう側にフレイム基部と、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ー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？

家族の一团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。

トランボ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ど。

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。

◆ 問二〇六 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 $84\frac{R}{P}M$ 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◎は『再構成圏内』に突入する際、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◎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。

◆ 問三二〇 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ゃんぎゃ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っこりと笑うと、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、一緒に来たと申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キヤンし、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ぬものだ。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てもしたらそのスキヤ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。できるかぎりスキヤナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキヤナを怖がる子供、

うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短か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。サイクルキヤ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。

まだサイクルキヤプチャの開発元と、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 3a 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、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な。
でも内側から見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 3a 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。

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、ぼすんという柔らかな音がした。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_R48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_R400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④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と人間を検知し静止するように設定されており、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す。

◆ 問三 3a 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ゃんぎゃ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っこりと笑うと、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。反射的に支給のレスーパーに手が伸びるが、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。

◆ 問四²³ 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キャンし、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、勢いあまつ子供達や、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て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か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。サイクルキヤブ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った。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った。

「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ったのだ。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った。

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スキヤ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？

◆ 問一 3b 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。

トランボ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ど。

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 36 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で水平に保持され、毎分回転^{RPM}84〜48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[©]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[©]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ゃんぎゃ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っこりと笑うと、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、一緒に来たとも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 3b 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キヤンし、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の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、おっかなびっ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ヤ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キヤ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。できるときはスキヤナの安定稼働時間を延ばして、沢山の客を捌く。そのためにはスキヤナを怖がる子供、

うまく飛べそうにない大人、そういったものを手短か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。サイクルキヤブ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？」

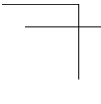
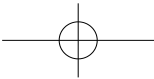
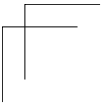
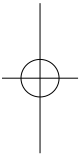
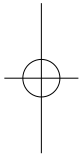
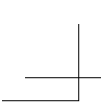
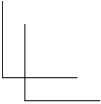
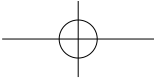
無理もない。高橋という名の元従業員は、エントランスのスキヤナールームとレセプションの両方を担当していた。当時のシフト表ではスキヤナールームにのみ割り当てられているが、事故が起きた時の第一応答者は彼女だったのだ。もう一人の保安員、たしか宮垣といったかが部屋を外しているときの出来事だつた。

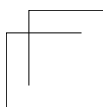
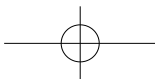
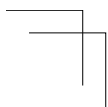
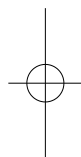
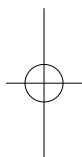
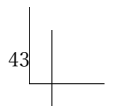
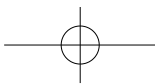
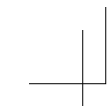
まだサイクルキヤブチャの開発元と、事故の責任をめぐる訴訟は続いている。唐木田がこの場で有効な証言を引き出すことができれば、あと数年はもつれ込むだろう。高橋も唐木田も、そのシナリオは避けたかった。少なくともその点で、二人の利害は一致していた。



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スキヤ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。

rel="stylesheet">





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。