

Pervasive2004 Workshop on Memory and Sharing of Experiences 参加報告

美崎薫(オフィスゼロ)

misaki_kaoru@nifty.ne.jp, http://homepage3.nifty.com/misaki_kaoru/

ユビキタスコンピューティングの時代に向けて

2004年4月18~23日の5日間にわたって、オーストリアのリンツと、音楽の都ウィーンで、ユビキタスコンピューティングの時代の研究成果を発表する「Pervasive2004」シンポジウムが行われた。Pervasiveは、現在流行している「ユビキタス・コンピューティング」という言葉と、基本的には同じシチュエーションで使われている言葉である、と考えられる。言葉というのは、発せられたときと、それを使っている人と、それを受けとったひととのあいだで、微妙に異なる意味を意味するようになるものだ。たとえば、この「ユビキタス・コンピューティング」にしてからが、すでに言葉を発した故マーク・ワイザーの意味しようとした内容とはかけ離れた言葉になりつつある。

そもそも——そう、今回の Pervasive2004 で招待講演を行った MIT メディアラボの石井裕教授によれば——マーク・ワイザーは、「自身のいたかった内容に対するラベルとしてのユビキタス・コンピューティングは、間違えていたのだ」と述懐していたという。マーク・ワイザーがいおうとした内容は、カーム・コンピューティング(静かなコンピューティング)などに近い概念であって、現在のユビキタス・コンピューティングではなかったのだ、というのだ。そしてまた、石井教授の「タンジブル・ビッツ」にも、強く共感を寄せていたのだとか。じっさい、ユビキタス・コンピューティングという言葉は、すでに充分手あかがついて、死語になりかけているといってもいいように感じている。というか、ユビキタス・コンピューティングとは、次世代のコンピューティングを漠然と示す言葉に意味が拡散してしまっていて、ただユビキタス・コンピューティングといっただけでは、ほとんどなにも意味していないように感じられるようになっている。このような用語はいくつもあって、これまでコンピュータの歴史と歩調を合わせながら使われていた。たとえば、ニューメディア、マルチメディア、IT、インターネット、etc. これらが、あっという間に廃れてきたように、ユビキタス・コンピューティングという言葉も、数年もしないうちに廃れてしまうだろう。

Pervasive という言葉

商業主義の手あかのついたユビキタス・コンピューティングに対して、同じような内容の(あるいは異なる内容の)似た意味をもつ言葉は複数ある。「浸透した」という意味のパーベイシブ・コンピューティング (Pervasive Computing)、どこでも携帯電話を使うことができることを意味するユビキタス・ネットワーク、やや専門的な用語になるが、バーチャライズド・リアリティ (Virtualized

Reality = Augmented Virtuality)、拡張現実感 (Augmented Reality)、複合現実感 (Mixed Reality = Augmented Reality + Augmented Virtuality)、マルチモーダル・インターフェース、実世界インターフェース、ウェアラブル・コンピューティング、日用品コンピューティング etc. これらはいずれも、それぞれの立場を表明するために作られた言葉であって、細かく見ていけばひとつとして同じ概念はない。逆にいうと、それぞれの言葉は、個別の深い内容に密着していて、それら全体をまとめたキーワードとなり得る言葉は、あまり多くはない。そこで、おおまかにいって、工場やオフィス、コンピュータールームを離れて、実世界で実際に動作することをめざした近未来のコンピュータ環境のことを意味する言葉として使われるのが、ユビキタス・コンピューティングであり、パーベイシブ・コンピューティングなのであった。



MIT メディアラボの石井裕教授 (©PC Web, 美崎薫)

もともとパーベイシブ・コンピューティングは、IBM の言い出した言葉であり、基本的に IBM だけしか使っていなかった用語であった。しかし、今回の Pervasive2004 からは、スポンサーとして IBM が離れ、言葉は少しニュートラルな学術用語として使われることになり、Pervasive も今後は、広く一般の国際会議として開催されることになる予定なのだとか。その Pervasive2004 に参加してきたのである。

Memory and Sharing of Experiences

Pervasive2004 は、大きく分けて、(1)学生による専門的な Doctoral Colloquium, (2)ワークショップ, (3)本会議、からなっていた。ワークショップは、7つのセッションからなり、このうちなんといっても注目なのは(と勝手に評価するが)、今後のコンピューティングの方向性に強く影響するだろうと考えられる「Memory and Sharing of Experiences」ワークショップであった

(<http://www.ii.ist.i.kyoto-u.ac.jp/~sumi/pervasive04/>) . このワークショップは、名古屋大学の間瀬健二教授、京都大学/ATR の角康之氏、ブリティッシュコロンビア大学の Sidney Fels 氏らがオーガナイズしたものである。

「Memory and Sharing of Experiences」とは、日本語に訳すと「記憶と体験共有」となる。従来、コンピュータは、処理能力がどうかとか、アーキテクチャーがどうだといった数値や言語などのシステムの問題を中心に扱ってきた。現在では、コンピュータの処理能力が向上したことによって、扱える情報が年々拡大し、サウンド、音楽、動画、映像、写真などを扱えるようになってきている。これらが容易に扱えるようになってき、じっさいに情報として蓄積されるようになって、世界中でシンクロシティでも起こったかのように、いっせいにコンピュータの次世代の応用として「記憶」がテーマとして浮上してきたのである。

身近なところでは、アップル・コンピュータの携帯音楽プレイヤー iPod が、数千曲を蓄積できることで音楽の聴き方を根底から覆してしまった、という事例を挙げることができる。従来、レコードや CD といったメディアに音楽が固定され、あるいはラジオやテレビなどの放送メディアに頼っていた時代には、好きなときに好きな音楽を瞬時に聴く、ということは、そうとう難しいことであった。技術の進化が、この難題をあっさり解決してしまった。

大容量の記憶デバイスを持ち、圧縮形式によってコンパクト化された音楽を記録することによって、ついにわれわれはどこでも、好きな音楽を自由に聴くという可能性を手に入れてしまったのであった。これは、四色問題をコンピュータによって力任せにといたり、チェスに特化したコンピュータが人間に勝つようになったというような学術的な分野にとどまらず、広く一般のユーザも含めて、大きなパラダイムシフトをもたらしつつあるべきことであると位置づけることができる。

いうまでもなく、音楽は時間的な芸術であるから、ある音楽を耳にするということは、その時間を追体験することをも意味する。典型的には流行歌がそうであるように、ある曲を耳にすると、そのときのシチュエーションがよみがえってくるような気がするものである。数千曲の音楽を自由に扱えるようになるということは、つまり、数千曲分の「時」を自在に扱えるようになることに等しい。iPod が小さなタイムマシンなのだといわれれば、それはある意味、正しいことなのかもしれない。

音楽は、始まりにすぎない。音楽に続いて、写真や動画/映像が、ほぼ自由に扱えるようになってきている。

視覚、映像、写真

筆者の試算によれば、現在の勢いでハードディスクの容量が拡大し続けるとすれば、2017 年にはすべてのノート型のコンピュータのハードディスクには、DVD-Video と同じ MPEG2 のクオリティで、70 年分の映像を蓄積できるだけのメディアが搭載されることになるだ

ろう、と考えられる。DVD-Video の MPEG2 クオリティというのは、それなりに高画質であると考えられるから、もっと高圧縮のコーディング(たとえば MPEG4 等)を用いれば、2017 年はさらに前倒しされていく。つまり、もうわずか 10 年かそのくらいの未来には、生まれたときから死ぬまでのあいだの時間すべてを映像として記録し、アクセスできる時代がやってくるのである。これはほとんど確定した近未来であるといえる。未来の SF の話ではない。

人間には五感(あるいは第六感)があるといわれるが、そのうち情報に映像の占める割合は比較的高く、コンピュータとの相性もよいと考えられる。映像を見たときに、記憶を呼び覚まされる可能性とポテンシャルは、iPod がもたらした以上のインパクトをもつ。そうだとすれば、その十数年後に向けて、映像や写真をどう記憶に役立てていくのか、ということが、にわかに注目を集め始めたのは、理由がないわけではないということはおわかりいただけるだろう。

余談だが、五感の視覚以外の感覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚が重要でないというわけではない。初夏の公園に出かけて頬を過ぎていく風の薫りは、独特の感覚をもって記憶を——あるいは脳を——刺激するだろう。その刺激は、映像や言葉では表現し得ないほどの微妙で芳醇な情報量をもっている可能性は高い。これらの情報は、言語を用いては記述しにくくコンピュータ化もしにくいので、可能性を指摘することとどめるが、感覚的にはそうした刺激のほうが、言語よりも多様な情報をもっているのではないか、という感じはする。

N.カツの『幻想のアメリカ 1500 万の飢餓の人びと』(ダイヤモンド社)には、

アメリカには飢餓の問題があったが、それは 1967 年になってようやく「発見された」ばかりだった。

という一節がある。問題というのは、明確に言語化されるまでは問題として認識されていないものなのだ。この伝でいえば、コンピュータにとって、言語以外の情報を扱うことは、まだ認識以前の段階にあるのだといってもよいのかもしれない。そこに豊穡な情報があるかどうかなどということは、問題として認識され把握され調査されるようになってからでないとわからないのだ。

もっとも、そもそも明るさや大きさ(視覚)、音の大きさ(聴覚)を示す単位はあるが、「匂いの単位はまだできていない」(玄侑宗久『禅的生活』筑摩書房)。という話もある。コンピュータ化するか以前に、単位さえないものを共通化して話をするということじたいがすでに難しいことであるという話もある。将来にはそうした視覚以外の情報を蓄積し再生しうるコンピュータ環境を構築することも、たいへん重要となるだろう。とはいえ、現在、コンピュータとなじみがよいのが、文字、音楽、写真、映像であり、それが充分記憶に対して刺激的である、ということはたしかである。

動画か静止画か

「Memory and Sharing of Experiences (記憶と体験共有)」ワークショップの話である。視覚情報を容易に蓄積できるようになってきたことで、その情報を蓄積し、データベース化し、活用すれば、そこから記憶をよみがえらせることができ、それを複数の人間で共有すれば、体験を共有できるのではないかと考えられ始めたのであった。視覚情報を記録する方法は、大別するとふたつの方法がある。ひとつめは、動画(映像)を用いる方法であり、もうひとつは静止画(写真)を用いる方法である。それぞれはメリットとデメリットを持っている。

動画のメリットは、記録している限りにおいて、時間的な漏れがないということである。静止画の場合、決定的な一瞬を撮影していないということはしばしば起こる。目の前で重大な事故が起こったとして、その瞬間を撮影できるような人間は稀である。だからこそロバート・キャパの写真がすごいインパクトをもっているのだ、といってもいい。基本的には意図的に撮影する写真(静止画)では、その一瞬を切り出すために、十分な意図と準備が必要なのである。準備が整わない場合、写真は撮影されないことさえある。具体的にいえば先の事故であり、あるいは空腹時の食事の内容の写真である。食事の写真を撮る人は増えているが、空腹時においしい食事を目の前に出されて、それに手をつける前に写真を撮れる余裕をもてるというのは、そうとう理性的な人間にしてはじめて可能なことであろう。筆者などは、一口二口箸をつけて料理の形が崩れてしまってから、ようやく撮影することを思い出していたら、そのときには料理はもう撮影に耐えないうらい原形をとどめていないのであった。

動画のデメリットは、データ分量が多く取り扱いにくいということ、そして解像度が一般的にいうとそうとう低いということである。動画は、静止画が連続したつらなりになっているもの、と考えることができる。どのくらいなめらかになっていけば動画となるか、というと、たとえばテレビでは1秒間に29.97フレーム、映画では1秒間に24コマとなっている。つまり、1/29.97秒とか、1/24秒ごとに1枚の静止画を並べれば、それが映像となるわけなのであった。実質的には1秒間に15コマ程度あれば、動いていると認識できると考えられている。逆にいうと、わずか1秒動画を撮るだけで、15~30枚の静止画ができてしまうということである。1分なら900~1800枚、1時間なら54,000~108,000枚にもなる。これほどの枚数の静止画の連なりは、やってみればすぐにわかるように、取り扱うことがたいへん困難である。

もうひとつの問題点は、解像度が低いことである。フィルムで撮影する映画の画質に比べて、ビデオ撮影が中心のテレビやテレビ放送、あるいはコンピュータで扱う映像は、たいへん低い解像度しかもっていない。地上波の場合、720×480ピクセル(または720×240ピクセル、あるいは320×240ピクセル)程度の解像度でしかないのである。これは、数百万画素が平均的となってきた

デジタルカメラの解像度の足元にも及ばない低画質であるといえる。まして数千万画素はあるというフィルムに較べたら、お話にならないくらい粗い絵しか撮れないのであった。300万画素のデジタルカメラは、2000×1500ピクセル程度の解像度をもっている。これは、720×480ピクセルの動画の9倍も細かい描写ができることを意味する。

静止画のメリットは、動画とはちょうど逆になる。静止画は、予期せぬ決定的な一瞬を撮ることはできないことが多いと考えられるが、逆に十分に準備する限りにおいては、充分細かい部分までを記録できる。撮影枚数がいくらかさだといっても、1日で撮影できる枚数は、プロフェッショナルのカメラマンでも1500~2000枚程度が上限だろう。これは映像が1時間に撮影できるコマ数に較べても3桁も少ない分量となる。すなわち、静止画は規模が小さいので、動画に較べれば扱いやすい、ということがいえる。

静止画を撮影するカメラ機材は、動画に較べて圧倒的にコンパクトであるということも静止画のメリットである。動画をきちんと撮るためには、メディアやバッテリーなどでそうとうの機材を必要とする。静止画では、指先サイズの半導体メディアで(解像度にもよるが)数百~数千枚の記録がすでに可能となっている。

静止画のデメリットは、決定的な瞬間に弱いということである。これについては、すでに例示したので、繰り返すは避けよう。

決定的な瞬間

ただし、動画/静止画を問わず、決定的な瞬間にカメラがその被写体を捉えているとは限らない、ということは充分に考えられる。通常、カメラの視野はレンズの画角によって決定される。レンズの画角は、広角レンズでは広がるが、一般的なカメラではせいぜい38度程度にすぎない。人間の視野が180度を超えることを考えれば、この画角はお話にならないほど小さすぎるのである。人間の視野に近い画角を確保したカメラは、各所で研究が進められている。曲面鏡を用いるもの、魚眼レンズを用いるもの、複数のレンズを組み合わせるものなどがあるが、いずれもコストや大きさや取り扱いの困難さなどでさまざまな問題を抱えており、一朝一夕にだれにでも使えるところには至らない。

もともと、小さな動画カメラを目の位置に固定しておくというウェアラブル系の方式を使えば、動画によってそれなりに「見たもの」を撮影し続けることは可能である、というのはたしかで、その点で動画は静止画に勝るといえる。ウェアラブルには、機材を身につけるため、それなりに体力が必要だったり、こまごまとした機材管理のノウハウも必要ではあるのだが。

動画にしる静止画にしる、きちんと被写体を撮れるかどうかは、カメラマンのスキルによるところが大きいということもたしかである。

動画群, 静止画群

「Memory and Sharing of Experiences(記憶と体験共有)」ワークショップでは、映像を用いた研究と、静止画を用いた研究が登場した。動画を用いていたのは、

- ・京都大学/ATRの角康之氏の「Collaborative Capturing and Interpretation of Interactions」
- ・チューリッヒ ETH ラボの Nicky Kern の「Context Annotation for a Live Life Recording」
- ・東京大学の相澤清晴教授の「Capturing and Efficient Retrieval of Life Log」
- ・ATRのNorman Linの「An object-centric storytelling framework using ubiquitous sensor technology」
- ・リスボン大学 Nuno Correia 教授の「Storing and Replaying Experiences in Mixed Environments using Hypermedia」
- ・オランダ アイントホーフエン技術大学 Elise van den Hoven の「Exploring Graspable Cues for Everyday Recollecting」
- ・スウェーデンカルマース技術大学の Alberto Frigo 「Storing, indexing and retrieving my autobiography」
- ・慶應大学の岩本健嗣氏の「u-Photo: A Design and Implementation of a Snapshot Based Method for Capturing Contextual Information」
- ・慶應大学の丹羽善将氏の「The Re: living Map - an effective experience with GPS tracking and photographs」
- ・慶應大学の伊藤昌毅氏の「A Framework for Personalizing Action History Viewer」

などであった。全体的にいうと、動画系の場合には、そこから必要な瞬間を切り出し、タグづけする技術がテーマとなる。いっぽう、写真の場合には、複数の写真を組み合わせでどう活用するかに焦点がある。

蓄積-分析-応用と考えると、データとして取り扱いやすい静止画のほうが、応用まですでに視野に入れているのに対して、動画のほうは応用を考えられるほどの技術水準には達しておらず、蓄積し分析するというあたりによりやく到達したところだといえるだろう。

記憶を呼び戻すためのタグづけ

記憶をサポートするための技術という観点でいうと、蓄積した情報は応用されることによって役に立つものである。この点で最大の問題点は、人間の人生には限りがあるということである。70年の人生を記録できる記憶メディアが登場したとしても、記録した70年の人生を見るために、もう70年人生が必要になったのでは、まったく意味がない。少なくとも当人にとっては、意味がない。記録蓄積した情報は、いかに必要に応じて瞬時に切り出してくるのか、ということが大切なのである。そのためには、タグづけが必要になる。

先にいったように、静止画と動画では、そもそもデータの規模が違うので、タグづけにも別々の方針が必要になると考えられる。静止画にとってのタグは、ある程度手動でも可能かもしれないが、動画のタグはある程度自動化をしないと運用に無理が出てくる。なにをタグとして使うのか、ということも問題となる。1枚の静止画でさえ、そこになにが写っているのか、ということを読み取ることは、たいへん難しいものである。撮ったと思った被写体じたいよりも、背景に写っていたもののほうが後から見ると重要になることはしばしばあるのである。

「ありのまま」を写す、あるいは真実を写すものが写真などと考えられているが、実際にはたまたまできた光の像を写しとり、そこに意味づけしてなにかを見いだしているというのがせいぜいだ。こうなると、写真の評価は、見たときにそれを見たひとが下すものである、というほうが正しいのかもしれないのだ。当然、そこになにが写っているのかを読み取ることは、容易ではない。撮ったはずのない心霊写真を見いだしたりすることさえあるくらいだからだ。

静止画の分析というのは、それなりに可能になってきているが、そこから漏れるものも少なくない。静止画を内容によって分類する場合、人が写っているか空が写っているかくらいの違いはわかるようになってきているが、写っている人が男なのか女なのか、オダギリジョーなのか倅田来未なのかということは、おそらく環境側から情報を得ない限り、画像だけから分析することは難しいだろう。画像から分析できないとなると、すべてのものにICタグをつけて、カメラにはICタグリーダーという、ブルドナー的力づくの認識方法というのも、案外早道なのかもしれない。当面は、手動がリアルなのだろう。

動画となると、そこになにが映っているのかを読み取るためには、途方もない能力が必要となる可能性がある。この点で、アニメーションに慣れた視聴者は、サブリミナル的に映像に挟み込まれた数コマを、直観像のように記憶し、再生して分析することが可能であるともいう。たしかに、アニメーションのようなコマ送りの映像に慣れていると、瞬間的に違うものが映った、ということくらいは、目に留まるようになってくる。飛んでくる球が止まって見えたという巨人軍の川上哲治元監督ほどではないとしても、人間の能力は恐るべきものがある。

タグづけをする場合、そうした数万枚、数十万枚の静止画像に対してそれなりの情報を付加することが必要になるのかもしれない。あるいはまったく別の考え方で、たとえばウェアラブルのセンサーを用いて、脈拍が上がったとき(興奮したとき)をタグとしてつけるとか、GPSなどを併用して、場所をキーとして呼び出す、というようなことが比較的実用の範囲なのかもしれない。動画といえば、筆者が試したことがあるのは、1分の映像を編集するのに、1日がかかりだった、という体験くらいで、きちんと試したことがないので、いまいち実感が無い。ちなみに、プロの映像作品(ドラマ)の場合、1日に撮影でき

る分数は7分前後だということである。きちんと見れる映像を作るには、歴大な時間が必要なのである。

100年を見据えた体系

タグの話だった。タグのめざすところは、検索性の向上である。

人間の記憶や情報交換というのは曖昧なもので、「あのほら、え〜と、ここまでで出るんだけど名前が出てこない! あ、う〜ん、釈然としないけどあのあれよほらあれあれ」とかいう情報であっても、なんとか相手にイメージが伝わるような気がするものである。実際に伝わっているのかどうかは微妙だが、で、どうもそこまでのところに到達しているものというのは、そうとう稀な感じがした。このようないかげんな情報というのは、人間の記憶しやすいように情報化されているわけであるから、情報のうち、ある部分はマイクロに、別の部分はマクロにと柔軟に粒度を変えて語られる。ところが、コンピュータにとってはこういう柔軟性というのは、もともと苦手とするところだ。しばしばコンピュータの粒度は小さすぎ、人間にとっては、ほとんど意味のない情報が続くことになる。逆に大雑把にすると、大切なものが抜け落ちてしまう。

なにより問題なのは、なにが大事で、なにがそうでないのか、なにをタグづけすべきなのかということ、最終的にユーザーが使ってみなければわからないところがある。使ってみても、使う度に評価が変わることだってありうる。評価が変わり続けるということは、常時情報は編集状態にあって、固定的な形になるのは、その情報が捨てられたとき、という可能性もある。その情報を、ユーザーが一生使い続けるとしたら、情報の寿命は50年以上は必要だろう。ひょっとして、孫子の代まで、ということになれば、100年とかを見据えた体系が必要だ。

一般に、市販されているコンピュータの場合、数年でデータ形式がころころと変更されるのが一般的なモデルチェンジの方法として受け入れられているが、おそらくこの方法は、(メーカーが商品を売るのには適切であっても)、ユーザーが記憶を蓄積するのには適切ではない。情報にしるそのタグにしる、記憶を蓄積するためには、もっと長い寿命を展望したものが必要である。

この点で、たいへん難しいのは、どのデータ形式を選択するか、ということになる。筆者自身は、約15年ほどコンピュータを使っていて、その間の全データを現在1台のハードディスクに格納している。わずかに15年間しかないとはいえ、その初期のデータは、ファイルとしては読むことができるが、それを表示/解析するアプリケーションが存在しないために、ほとんど意味のないデータになってしまっているのが実態である。

たとえば、現状で読むのが難しくなっているデータには、マルチプラン(これはExcelで読めるかもしれない)、リカルク、松、TurboWriter、cam(QV-10形式)などがある。100枚弱ほど残っている1.2MBフォーマットの3.5型のFDは、さらに困難を極めている。キヤノワードのワ

ードプロセッサファイルというのも数枚あり、これはもう再現は困難だろう。なにしろ、動作するキヤノワードを所有していないのだ。これらの寿命は当時でも比較的短かったため、早々にデータの保管形式はtxtファイルに切り替えたが、それでも残念なことに漏れが出てしまっている。今後記憶を蓄積するのに、これではどうにも困ってしまう。

その点、静止画ファイルに関しては、デジタルカメラの普及によって、JPEG(Exif)がスタンダードな方式になっているのは、喜ぶべきだろう。動画に関しては、多数のフォーマットが乱立しており、どれがスタンダードになり、どれが残っていくのか、判然としない。MPEG1/2/4あたりは比較的スタンダードと思われるが、MPEGはそもそも編集に適しておらず、またMPEGのなかの細かなプロファイルによっては、互換性を十分に担保できているとは言い難い。

このような状態であるから、そのコンテンツに対してつけるタグも、MPEG7形式やXML、テキストファイル、HTMLファイルなどが考えられるが、これといった決め手はない。決め手がなくても研究ならばかまわない、という考え方もあるが、このワークショップに参加した大まかに1/5ほどの人間にとっては、コトはそれほど単純ではなさそうだった。

記録こそ実存

筆者をはじめ、それらのメンバーにとっては、記録することじたいが、実存理由となっているのではなからうか、と考えざるを得ないような感じなのであった。たとえば、スウェーデンカルマース技術大学のAlberto Frigo氏は、プレゼンテーションを行いながら、所有するデジタルカメラで写真を撮っていた。慶應大学の伊藤昌毅氏も、GPSを持ち歩くのが日常と話していた。筆者自身、1日に平均して100枚以上の写真を撮り続けている人間である。2003年には1年間で4万枚以上の写真を撮った。こういうタイプの人間にとっては、記録と記憶との研究は、他から与えられたものではなく、自分のモチベーションそのものと完全に一体化しているように見える。見えるというか、筆者の場合はそうである。

日常的に写真を撮りはじめている人間にしてみると、ファイルの形式がなにで、それが将来にわたって互換性を持ち得るのかどうかというのは、他人事ではすまない重大な問題なのである。当然、これらの「すでに実践派」にとっては、いまずぐ毎日使って破綻しない、という強力な要求項目が第一義的に現れてくる。テスト時間は、しばしば生活と一体化しているためたいへん長く、余人の想像するところを大幅に超越して、微に入り細をうがっていく。

日本人頑張る!

国際会議となったパーベイシブ2004には、開催地となったヨーロッパを中心に、400人弱の参加者があった。

参加者は多い順にヨーロッパ、アジア、アメリカとなる。日本からの研究発表も多く、コンピュータの世界では日本の開発力はヨーロッパ、アメリカに勝るとも劣らないことがわかった。

実際に、筆者自身の眼鏡にかなって、これは行ける!と感じたのは、

- ・東京大学の相澤清晴教授の「Capturing and Efficient Retrieval of Life Log」
- ・オランダ アイントホーフェン技術大学 Elise van den Hoven の「Exploring Graspable Cues for Everyday Recollecting」
- ・スウェーデンカルマース技術大学の Alberto Frigo 「Storing, indexing and retrieving my autobiography」
- ・慶應大学の伊藤昌毅氏の「A Framework for Personalizing Action History Viewer」

などであった。

動画系が少ないのは、研究がまだまだ難しく、実験的な段階を出ていないという判断のためである。そのなかでも、東京大学の相澤清晴教授の「Capturing and Efficient Retrieval of Life Log(ライフログ:体験映像の効率的な記録と検索)」は、GPS を併用してログとタグを自動入力し、地図にマッピングするなど、完成度が高かった。



東京大学の相澤清晴教授 (C)PC Web, 美崎薫

踊る Frigo

動いているところでは、Alberto Frigo 氏のインデックスだろう。Frigo 氏は、2進数4桁の数値を用いて、それぞれの写真のシチュエーションをリアルタイムで入力し続けるというなんというか、超人的な作業を続けており、このキーによって写真を瞬時に分類してみることができるのだという。「0010」がドアの鍵に関するもの、「0011」がペンに関するもの、「0110」が歯ブラシに関するもの、などというようにカテゴリーわけされている。ほかにマウスの写真とか、いろいろある。2003年9月24日から2004年3月24日までの181日間で、9536の行動が記録されたという。1日あたり約53枚の写真ということだ。

Frigo 氏はインデックスを4桁の数値化し、120あまりの種類にわけたことで、それらの入力はほぼ瞬時にできるようになっていると説明していた。たしかに、人の能力

は訓練によって向上するから、その程度の入力は訓練によって可能になるだろう。

常時身につけて入力するという観点でいうと、キーボードやポインティングでバイスを使わず、4桁のボタンだけですむのは大きなメリットだ。その程度なら、身につけていても苦にはならないし、操作も手探りで行えるだろうからである。移動している状態、机の前にはいない状態で、どうやって情報を入力するのか、ということは、ウェアラブル的にはたいへん重要なテーマで、もちろん簡単に結論は出ていないわけだが、4桁の数値化というのは、比較的バランスがよいと思われた。しまった、そのキーデバイスの写真を撮ってくるのを忘れてしまった。撮った写真の中に運よくあればよいが…、なかったかもしれない。



Alberto Frigo 氏。左手にカメラを持っている (C)PC Web, 美崎薫



タグによって写真が分類されている (C)PC Web, 美崎薫



タグの例. 4桁の数値で分類している (C)PC Web, 美崎薫

作り出せれば、「このあいだ見た**」とかいうような、自然言語に近いところからの検索も可能になるような可能性も見える。



慶應大学の伊藤昌毅氏 (C)PC Web, 美崎薫

GPS+写真

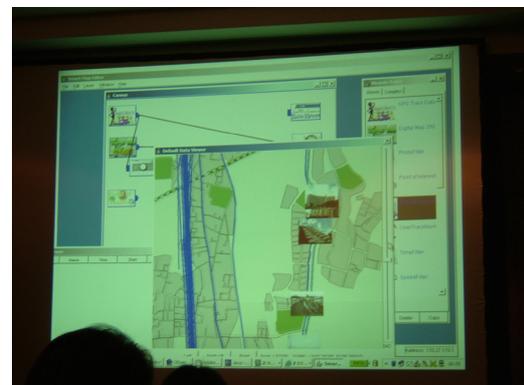
慶應大学の伊藤昌毅氏の「A Framework for Personalizing Action History Viewer (個人の行動履歴ビューアーのためのフレームワーク)」も、すばらしい逆転の発想で実用システムとなっていた。

最近、デジタルカメラやカメラつき携帯電話の普及で、写真を撮ることはたいへん容易で安易に行えるようになっている。ところが、その写真に対して、どうやって整理するかという話は、なかなか進んでいない。そのひとつの案として、地図上に写真をマッピングするシステムが少なからぬ数、提案されているが、どれもカメラに GPS をつけて測位して、緯度経度情報を得る、というものである。

緯度経度情報を得るのに、GPS が必要なのはよい。だが、ここでひとつ問題になるのは、GPS で測位するには、測位中に機器を静止させる必要がある、ということである。実験的に 1 回か 2 回測位するだけなら、機器を静止させることは困難ではないだろうが、日常的に毎日行うには、これはかなりめんどろな作業である。衛星が雲などに隠れて見えなくなっている場合、静止させる時間がかなり長時間必要なこともある。カメラは軽くはなく、長く静止させることは困難だ。

そこで、伊藤氏が考えたのは、測位は専用の GPS 専用機、写真はデジタルカメラ、それぞれ得意なところを行い、あとでコンピュータ上で時刻情報をもとに、写真と GPS 情報とを一致させる、という仕組みであった。デジタルカメラの写真は、Exif という形式で時刻情報をもっている。GPS も、緯度経度情報と同時に時刻情報ももっている。それならば、それぞれが得意なところを組み合わせればよい、という仕組みである。

シンプルな機械同士を組み合わせることで単体ではできない作業を実現しているという点で、目からうろこがぼろぼろこぼれ落ちる発想だといえる。スマートだ。専用の GPS 機は肩につけて固定しておくだけでよく、わざわざ測位する必要はないという。エレガントでよくできている。しかも、データハンドリングの仕組みも考えている。UNIX 風のパイプを GUI 化したようなフィルタツールを用意していて、処理の自動化も可能だとか。こちらはまだ構想段階という感じだが、現実の行動に即した文法を



地図上に写真をマッピングしてくれる (C)PC Web, 美崎薫

写真を見て「語る」こと

オランダ アイントホーフ技術大学 Elise van den Hoven 氏は、単に写真を撮るだけでなく、それをデジタル写真立てのような形で示し、そこから思い出をよみがえらせる、ということに注目していた点で、写真を撮るという行為から一歩抜き出していた。

いうまでもなく写真は撮ることも楽しいが、撮った写真を見ている時間は、もっと長い。その写真から広がる世界は、ある意味無限大の広がりをもつ。語りこそが写真にとっては最重要なのである。



Elise van den Hoven 氏 (C)PC Web, 美崎薫

世界最大規模の「記憶する住宅」

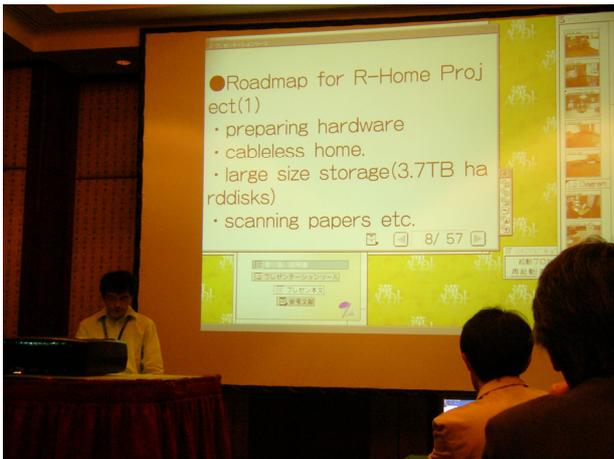
筆者と奈良先端科学技術大学院大学の河野恭之助教授との「記憶する住宅」は、世界でも最大規模の写真と画像をすでに蓄積した点が画期的と評価を受けた。住宅内部に記憶媒体を埋め込んでいるため、床が電動で上下するようなしかけもあり、会場で笑いをとった!

発表者としては、笑わせたら勝ちでしょう、とちょっと満足だが、慣れない英語での質問を受けて、“no”と答えるべきだと脳がいていたのに、口が勝手に“yes”と答えてしどろもどろになったのは、ここだけの秘密である。

日本人はとかく英語が苦手で、筆者も例外ではないのだが、いやこの言葉の障壁は高く、なかなか容易には超えにくい。マザー・タングが英語である、というだけで国際人になれちゃうアメリカ人というのは、なんというか、ずるいというからやましいというか。英語で発表するときに、紙を読んでちゃだめなのだ、というのがもうひとつの反省点で、次の機会には、暗唱していきたいと思う。

4年くらい前に、英語を公用語にするという話があった。翻訳家の柳瀬尚紀が、『猫舌三昧』(朝日新聞社)のなかで、それを揶揄して、「英語は役にたつから効用語」、「英語が通じて高揚語」とかいていたが、誤解をおそれずにいえば、敗戦のときにきっちり占領されていたら、いまごろ英語を覚えられなくて汲々とせずにはすんだかもしれない、などとぼやきも出たりする。英語ですよ、英語。なんといっても英語をマスターするのが最重要だ。

ところで、この話には落ちがなくて申しわけないのだが、Pervasiveに参加して毎日英語で聞いていたら、どんどん英語力がアップした。発表が初日でなくて3日目だったら、もっと落ち着いてできたような気がする。なんでも慣れなのかもしれない。機会があれば留学しよう。うん。



「記憶する住宅」を発表する筆者 (C)PC Web, 美崎薫

ウィーン

そんなわけで、ワークショップは終了した。ようやくウィーンの街を見て回るゆとりができてみると、ウィーンという

のは、地下鉄が環状に走っていて、ちょっと東京を彷彿とさせるところがあることに気づいた。ところが、東京の場合環状の山手線は1周のうちにけっこうたくさんの駅がある。30個くらいあるんじゃないか。ウィーンは10個くらいしかない。街の直径がすごく小さいのだ。新宿区だけとか、そんな感じ。環状線の直径を端から端まで歩いて、20~30分で歩ききってしまうくらいだ。

Pervasiveの会場は、ワークショップはマリオットホテル。マリオットは、名古屋駅やタイのパタヤなどにも系列のホテルがある有名チェーンで、たいへん豪華なホテルである。本会議は王宮の図書館で行われた。ここは各種レセプションなどでも使われているそうだが、天井も高く、歴史と格式を感じさせる建物であった。

ウィーンといえばオペラだが、ちょうどオペラ座は外装を工事中だったのが残念。

ビデオセッションはウィーン大学、レセプションは郊外と、けっこうあちこち移動しながらPervasiveは続いた。ウィーンの街全体が会場という感じで、ウィーンの小ささとあわせて、だんだんウィーンに住んでいる、という感じがしてくるほどだった。Pervasiveに続いて、CHIも同じウィーンで行われており、連続して参加した参加者は10日くらいはウィーンに滞在したことになるわけだ。

ところで、オーストリア/ウィーンでびっくりしたのは、路上でタバコを吸う人が多いということだった。地下鉄のホームでさえ、タバコが許容されているのだ。これにはちょっとびっくりした。日本では、ロンドンでの地下鉄火災以来、地下鉄のホームは全面禁煙になっているし、千代田区などでは路上でも禁煙が実施されている。こういうのに慣れていて、その感覚でウィーンを歩くと、なんというか煙まみれになってしまって、ちょっと辟易した。タバコを吸わないし、煙が苦手なのである。



本会議の行われた王宮の図書館 (C)PC Web, 美崎薫



天井には芸術性の感じられる天井画が描かれていた (C)PC Web, 美崎薫

もうひとつ、逆に楽しそうだったのは、ウィーンの街は、小さいということで、自転車に乗っているウィーンっ子が少なからずいるということだった。自転車用のレーンも路上にきっちり確保されていて、歩行者、自動車とも別のところで安心して走れるようになっている。レンタサイクルなどもあるのがうれしい。もっとも、朝から晩まで会議だったので、乗れなかったのだが、うらやましかった。



自転車用のレーンが確保され自動車、市電との共存が図られている (C)PC Web, 美崎薫



地下鉄にも乗れる (C)PC Web, 美崎薫



街角の自転車置場も整備されている (C)PC Web, 美崎薫

地下鉄、市電、バスの乗車券が統一されているところもウィーンならではのポイント。3日券、1週間券などを買えば、街中の乗り物に乗り放題になる。これは楽しかった。

たいてい知らない街では、市電やバスに乗って知らないところまで行って、地下鉄が見えたらそこで降りて帰ってくる、という楽しみをするようにしている。

地下鉄では地上を見ることができないが、市電やバスだと、徒歩だけでは行動できない思いもかけない場所に連れていってくれるからだ。思いもかけないところまでいっても、特別料金はかからず、適当なところで電車の駅さえ見つければ、迷わずに帰ってこれる。ガイドブックなんかなくても楽しめるし、ガイドブックがないほうが楽しい楽しみ方だと思っているのであった。



市電で放浪中の筆者。すぐうしろは河野恭之氏 (C)PC Web, 美崎薫



同じシチュエーションのバックショット

観光地としては、哲学者のヴィトゲンシュタインの家があり、見に行ったのだが、たまたま休日(あるいは商売

っ気がなくて?) 見るができなかった. まあ, 哲学と商売は関係ないだろうし, 「見れなかった」ことも稀有な体験で思い出深く, 「見える」よりも印象深いことで, こうして語っているんだから, 充分元を取ったような気はしている.



哲学者のヴィトゲンシュタインの家 (C)PC Web, 美崎薫

もちろんこのときも,ズーム付きのデジタルカメラで,ヴィトゲンシュタインの書斎らしき部屋の写真を撮ってきたのはいうまでもない. とはいえ, 家じたいはまあ普通のマンションみたいな鉄筋の白塗りで, 特別すごい建物というわけではなかった.

街の中心部にあるシュテファン寺院にしても, ひどく観光化されているという感じもない. どちらかといえば質実剛健な街である. 料理は, ともかく分量が日本人には多すぎるように思えた. ウィーンではカツレツが地元料理らしいのだが, 皿より大きいサイズですごいだった. リンゴジュースや生ビールもおいしかった.

小旅行

クライマックスは, 本会議ではなくて——もちろん本会議はそれなりに楽しくはあったし, 日本人の活躍も数多く見られて心強かったが——ベートーベンの森への小旅行であった.



本会議で活躍する日本人. 左が大阪大学の寺田努氏, 右が独立行政法人 産業技術総合研究所の西村拓一氏 (C)PC Web, 美崎薫

音楽の都ウィーン. その郊外に住んでいたベートーベンは, 引っ越し魔で, 町内を転々と引っ越して歩いたのだそうだ. そのベートーベンの住んでいた近くは小高い山になっていて, 散策にもぴったり. ここに慶應大学

の安村通晃先生ほか総勢8名で, 小旅行(イクスカーション)に出かけたのである.

イクスカーションというのは, 中森明菜の3枚目のアルバム『ファンタジー(幻想曲)』(1983/3/23 発売)に収録された名曲のタイトルでもある. 失恋の思い出を歌った『目を閉じて小旅行(イクスカーション)』. いちばん好きな曲だ. このころから, 思い出と記憶に興味があったのだ.

ふだん, 書齋派の筆者は, もちろん海外に出かけようが, 相も変わらず書齋派である. 今回の Pervasive 参加の際には, 2週間で10冊の書籍を(重かった)もって歩いて全巻読破したくらいで, 旅行じたいにはじつはぜんぜん興味がない. 山登りをしたかったわけでもない. テーマとしていたのは, もちろん記憶と記録のせめぎ合いについてなのだった.

会議終了後, 夕刻に集合した一行は, 地下鉄を乗り継ぎ駅に向かった. そこから徒歩でベートーベンの家に向かい, 夕食を予約したレストランでとる, というスケジュールであった. ところが…

いま, 実体験から約2カ月後の現在, まったくにも参照せずに, 記憶を便りに書いたのは, たったのこの4行分の記述にしかならない.

たとえばこれだけの記述では, 夕刻が何時だったのか, なんていう駅で降りたのか, 一行にはだれとだれがいたのか, レストランの名前はなになのか, ぜんぜんわからないであろう. おそらくこれを聞かされた人は, 「それでどうしたの?」と当惑するに違いない. それでどうしたかという, まあ楽しかったのだが, 楽しかったといっただって, なにが楽しかったのか, ぜんぜん伝わらないような気がする.

人間の記憶というのは, かくも曖昧なものなのだが, そこはそれ, われわれは記憶と拡張記憶の研究者である. この日(どの日かもじつは記憶は曖昧)筆者はじつに1日で1500枚の写真を撮っている. 旅行開始から2~3時間ほどで600枚というハイペースだ. この写真を見ると, 4行だった記述がどのくらいに増えるのか, というところが見ものなのであった.

そしてもうひとつ興味深い実験がある. それは, この一行8人はそれぞれ(全員ではないが)写真を撮っていた. 写真というのは, それぞれが気になった被写体を写していると考えられるから, それぞれが撮ったものは, それぞれの興味関心を反映していると考えられる.

コンピュータと記憶とインターフェースの研究者がそろってイベントを行い, それが膨大な記録として残っているということじたいが, すでに充分記憶を再現するための実験なのだと行ってよい.

さて, それでは写真を見てみると, こうなる.

写真によって作られた記憶

2004年4月23日16時48分.

「ベートーベンの森」に向かう小旅行のために, 美崎

薫は集合場所のウィーン王宮の乗馬学校前に到着した。歩くことを予想して、荷物はすでにホテルに置き、手にしているのは、デジタルカメラだけの軽装。集合時刻は、17時で、いちばん最初についた。

乗馬学校だけあって、騎乗した像が設置してある。なんだか、マヤの仮面みたいだ。写真を撮ると、逆光で顔がつぶれてしまった。もう一度、一度像の胸のところで半押しして、フォーカスと絞りを固定し、構図を変えてシャッターを切る。バックが少し明るく飛び気味になるが、これで顔もつぶれない。



(C) PC Web, 美崎薫

古い石造りの街を、赤と白のツートンのバスが通りすぎていく。あのバスはどこへ向かうバスなのだろう、と思いを馳せる。「3A Schwarzenbergplatz」とある。3Aのバスは、市の中心部を上下に8の字型に走るバスである。Schwarzenbergplatzは、ちょうど市の最南端に当たる(<http://www.wienplan.com/select/plaene.html>)。



(C) PC Web, 美崎薫

正面の建物のドアの両脇には、彫像が飾られている。ヨーロッパではこうした像がそこかしこに見られる。ウィーンも例外ではない。見上げると、屋根には鷲の像。「MICCCLXXXIII」という金の刻印は、人名だろうか。



(C) PC Web, 美崎薫

待ち合わせの17時には、ひとり二人と集合し、8人全員がそろった17時10分過ぎに、小旅行は始まった。

ぞろぞろと Karlsplatz の駅に向かって歩く。美術館の裏にあるおみやげやでは「Lazy Days vienna」というねこのTシャツやタンクトップを販売していた。あおむけになって安心しきったねこの絵に、とろけそうになりながらも、荷物になるので入手は断念。



(C) PC Web, 美崎薫

少し傾いた日ざしを受けた、緑青のドーム屋根と山吹色の建物が目に飛び込んでくる。ウィーンでは、ドーム型の屋根の建築物をここで見かけることができる。観光地らしく馬車も見かける。と、そんなのどかななかに、鍵を入れたままロックしてしまった車のドアをあけようと、四苦八苦している二人連れがいた。スーツを着て少し苛立ったビジネスマン風の男性は、周囲に近寄るな光線を発散していた。



(C) PC Web, 美崎薫

改装中のオペラ座のわきを通り抜けると、市電も通る広い通りがあり、Karlsplatz の駅につく。駅の時計は、17時20分をさしていた。緯度の高いウィーンでは、傾いたとはいえまだ日は高い。



(C) PC Web, 美崎薫

Karlsplatz は、イタリアの Alitalia 航空のオフィスやインターネットカフェなどもあり、活気のある雑然とした大通りに面している。地下鉄の U1, U2, U4 の乗換駅で、東京

でいうと、大手町という感じだろうか。ガラス張りの入り口を地下に潜る。



(C) PC Web, 美崎薫

チケットを購入して、色分けされた案内にしたがって、緑の U4 のホームへ。改札は素通りで、たまに車内で検札があるだけというのがウィーンの交通システムである。U4 は、Hutteldorf (u は正確にはダイエレススがつく) と Heiligenstadt のあいだを往復する路線だ。ドイツ語に慣れない上にどちらも H で始まり、文字の長さも同じくらい。末尾の f と t は文字面で区別しにくく、u のダイエレススと ili の「..」が目を惑わす。



(C) PC Web, 美崎薫

慣れないので眼で見て区別しにくいのである。東京の都内だと、めったに使わないので市ヶ谷と飯田橋の区別がつかなかったり（どちらも「い」で始まり、隣り合っている）、目黒と目白で悩んだりすることがあるのだが、発音できないアルファベットの並びも人をとまどわせるものである。「ハッセルドルフ」と「ヘイリゲンスタッド」と読むのだろうか。

なんとか、2文字目の e と u、あと tt のところで両者を区別して、17時29分に終点の Heiligenstadt に向かう電車に乗り込む。

途中、地下を走っていた電車は地上に出、手ブレしまくっていた写真が、急に屋外と同じくらいきれいに撮れるようになる。外が明るいので、馬の像と同じように、一度車内でシャッターを半押しして露出を固定してから、中央に被写体の顔をもってきて撮影する。



(C) PC Web, 美崎薫

線路の両側には、万国共通の落書きが見られる。じつは、落書き研究家でもあって、落書きを精力的に蒐集してはいるのだが、なにしろ電車に乗っていないと見れないので、撮影が難しい。高速に移動しているためだ。



(C) PC Web, 美崎薫

ガラスの割れた廃工場が、郊外のすさんだ感じを伝えてくる。終点までなので、羽を伸ばして乗っているが、じつは駅の数も8個ほどしかなく、わずかな15分ほどの時間で終点までついてしまった。Heiligenstadtの駅は、光がさし込む、近代的で、開放的な駅だった。ふと、ション・コネリーとキャサリン・ゼタ=ジョーンズの『エントラップメント』のラストシーン、マレーシアのPudoの駅を思い出した。あるいは西武池袋線の感じでもある。



(C) PC Web, 美崎薫

地下道をくぐって駅舎を出ると、そこは郊外の住宅地らしい景色が広がっていた。駅前には車寄せがあるが、タクシーも止まっている駐車場という感じ。運転手も車から降りて、世間話に花を咲かせている。



(C) PC Web, 美崎薫

このPARTNERSTADTEの街の地図を見る。ここは、世田谷と友好都市を結んでいるらしい。地図はレリーフ状に盛り上がった金属に色分けされて作られている。



(C) PC Web, 美崎薫

またここでも、赤と白のツートンの市バスが通るのを見かける。「38A Kahlenberg」行き。このバスは、Heiligenstadt駅からさらに郊外に向かうバスだ。



(C) PC Web, 美崎薫

駅前の通りには、VOLKSBANK（国民銀行）、SIEMENSがある。向かいのれんが色と山吹色のツートンの建物は、大型のアパートだろうか。



(C) PC Web, 美崎薫

歩き始めると、二人乗りの普通車が目に留まる。この車、ヨーロッパでは大流行している。とくに、フィレンツェの旧市街のような細い路地の多いところでは、大人気のようなようだ。日本でも最近見かけるようになってきた。長さが通常の車の幅と同じくらいなので、道路に垂直に停めてもよいという、たいへんコンパクトなデザインなのだ。



(C) PC Web, 美崎薫

市内では見かけなかった、レリーフ壁画のある建物のレリーフを、夕方の太陽がオレンジ色で彩っている。WOHNHAUSANLAGE DER GEMEINDE WIEN ERRICHTET IN DAN JAHREN 1952-1954. 赤十字のマークがある。病院なんだろうか。



(C) PC Web, 美崎薫

夕方なので、犬の散歩の人を見かける。ベンジーみたいなこげ茶色のヨークシャテリアだ。そういえば、アメリカでは、ベンジーの新作が撮影されているのだとか。日本では、『ベンジー』(1976), 『ベンジーの愛』(1977)はまだDVD-Videoが発売されていないのだが、新作のベンジーが公開されたら、またブームが起こるのだろうか。自由気ままに生きるベンジーと再会するのが、ちょっと楽しみである。ちなみに、新作のベンジーは、ベンジーという名の別の犬だ。



(C) PC Web, 美崎薫

窓辺で犬を抱いた老婦人が外を見ているのが目に入った。



(C) PC Web, 美崎薫

道路の両側は駐車場となっていて、たくさんの車が止まっている。そのなかでもひととき目を引いたのが、黄色と黒のツートンに塗られたシトロエンだった。オープントップのシトロエンといえば、『ルパン三世カリオストロの城』(1979)で、ヒロインのクラリスが登場時に乗っていた車である。出目金のクラシックなスタイルがレトロだ。

ちなみにこの車は、初監督作品である『カリオストロの城』の宮崎駿が1967年に購入した愛車で、『カリオストロの城』に先行すること8年前の旧ルパン三世最終回「黄金の大勝負」(1972/03/26 放送)にも登場していた(<http://www.mars.dti.ne.jp/~yato/ghibli/miyazaki.htm>)。



(C) PC Web, 美崎薫

歩き始めて15分。はじめて一行は角を曲がることになった。複数の地図とガイドブックを照らし合わせて、しばし行く先を相談する。これが、のちの大冒険になるとは、だれも予想だにしなかったのであった…。



(C) PC Web, 美崎薫

ようやく最初の角を曲がり、ひとつめの信号のある交差点につく。この交差点の信号機は、道路の中央に吊られている。このスタイルは、ブラッド・ピットとジュリア・ロバーツが、メキシコで手に入れた世界一美しい拳銃「メキシカン」をめぐって騒動を繰り広げる、まいフェイバリットムービーのひとつ『ザ・メキシカン』(2001)の冒頭に出てくる信号機に似ている。



(C) PC Web, 美崎薫

2行が140行に

と、まあ、こんな感じで、切りがない。ぜんぜんベートーベン之家にたどり着かないままである。わずか4行のうちの2行弱が、140行にもなってしまうのである。これほど記憶というのは、縦横無尽というか、奥が深い。このままでは、どうなったのか書ききれないはずもないので、あっさり書いてしまうことにしよう。締め切りもあるし。残念。断念。

会議終了後、夕刻に集合した一行は、地下鉄を乗り継ぎ駅に向かった。そこから徒歩でベートーベン之家に向かい、夕食を予約したレストランでとる、というスケジュールであった。ところが、地図に不備があり、一行は迷ったまま、山の中腹まで登ってしまう。街からはどんどん離れ、人けがなくなり、さすがにここにはレストランはないのではなかろうか、というところで、大将が大決断。山の畑を一気に下ることにする。そのあといろいろあって、山の賢者が現れ、正しい道に導いてくれたのであった。レストランに到着したのは、ほぼ予定通りの20時。約2時間の冒険は、ハッピーエンドで幕を閉じた。



ベートーベン之家



ベートーベン之家に見とれる一行



ベートーベン之家の前に止まっていた車。よく見ると、ねこが歩いた跡がある (C) PC Web, 美崎薫



迷っている一行。だんだん地図を見る時間が長くなる



額を寄せあって現状打開を検討する



そして一気に畑の道を下り...



予定時刻にレストランに着いた (C) PC Web, 美崎薫

せる業なのかもしれない。困難をともにした一行は、その後、たいへん親密ななかになっているということもあり、思い出話に花を咲かせてもいる。

この2時間で、筆者はじつに600枚の写真を撮っている。その600枚を見れば、思い出話に出てくる話が、じつは、そうとう創作を含んでいることがわかったりする。思い出は、省略され、起承転結をつけられ、語る度に少しずつ変形していくのだ。上の140行は、そうした変形された思い出に較べれば、ずっと「事実」に近いのかもしれない。しかし、おそらくこの「事実」は、思い出とは違うものでもあるだろう。

この実験で興味深いのは、ここに参加した研究者たちの多くが、「拡張記憶と体験共有」とに、興味をもっていているということである。もちろん、筆者にとっては、この小旅行は、最初からこうして語ることによって記憶がどのように変わっていくのかを検証するために意図した実験としての旅行であったのだ。そのために、わざわざ2時間で600枚もの写真を撮ったのである。

人びとの一挙手一投足を記録しておけば、そのときどきの記憶をよみがえらせることができるのかもしれない。それを思い出と比較することで、拡張記憶に対して、なにか新しい1ページをつけ加えられるのではないかと、いう野心をもっていたものであった。

このときの写真群は、参加者のなかで共有されている。これを「Memory and Sharing of Experiences」といわずしてなんと呼ぶのか。その写真には、そのときが停止して残されているようにも見える。ひとによって見ているものも異なり、それが写真に反映している。同じ空間を共有していながら、見ているものも違い、考えていることも違う。じつにコミュニケーションは奥深い。

いつか機会があれば、そのときの8人を集めて、写真を見ながら、思い出話を語ってみたいものだと思う。それは、記憶と拡張記憶、そして体験共有のリアルな姿だと思うのだ。

「Memory and Sharing of Experiences」

一行が旅に出て、森で迷い、賢者が現れ、冒険に成功して帰還する、というストーリーは、あたかも一編の神話のようですらある。ウィーンの森で、われわれは神話を追体験したのだろうか。それとも、記憶がそのように物語化を求めているのだろうか。先の数行が、写真によって50倍以上に拡張されたのも記憶なのかもしれないし、2時間の冒険がこうして語り継がれているのも、記憶のな