

「鬼コネクテッド」

坂口 裕靖

2020年もうすぐ終わりですなあ。てっきりオリンピックが展開され、大阪万博へ向けてより浮足立って行くんじゃないかと思っていたのに、まさか covid-19 に振り回されて終わってしまうなんて、誰が予想したでしょうか。まあ「AKIRA」はそんな感じの未来を描いていたわけではありますから、大友先生は予想というか想像というかしてたわけですが、それはこっちに置いて、とにかく「一寸先は闇」というわけですね。波動関数の時間展開から考えると過去と未来は等価値のハズですが、なぜか我々は過去を知ってるにもかかわらず、未来は知っていません。波動関数はとりうる歴史を記述しますが、どの歴史を選択するかは測定しないとわからないのです。このあたりの事情が反映されていないのは、そもそも現実を記述するツールとしてまだ追加可能な要素があるのか、あるいはそもそも波動関数という表現形式では収まらないのが現実なのかわかりませんが、とりあえずマクロな存在たる我々としては、状況

に対応するしかありません。未来は不可知として受け止めるしかないでしょう。ウィルスに対抗できない現状ではスタローン主演の「デモリションマン」な世界（まあ冷凍カプセルにはそっと目を閉じておきましょう）が展開されているわけですが、これがそのまま継続するのか、あるいは窒息上等、ソーシャルディスタンス何それ美味しいの？状態で極限まで人間を詰め込んだ、平米1トンウサギ小屋ソーシャルスケールに戻るのかは、観測してみないとわかりません。

幸い前回のパンデミックから100年ほど経った現在、コンピューターネットワークが普及して、物理接触を伴わずとも情報の加工をできるようになってきました。

2020年、ビデオチャットがすでに開発され競争していた状態にあったのは幸いでした。国土が広いアメリカでは移動時間を省略できることに大きな価値がありますが、企業の中枢が片道15分圏内に密集している東京では、ビデオチャットのセッテ

ィングにかかる時間で相手の会社に着いてしまったりするため、出張距離の相手とのやり取り以外では正直あまり普及していませんでした。それでも使えるようになっていたため爆発的に普及したのは素晴らしいことではないでしょうか。従来であればそれでも出かけて大惨事になってたところだと思います。一つには、もはや企業がそういった人員を抱えられる状況にはなかったこともあるでしょうが、ネットワーク帯域が拡大したおかげで、無料のビデオチャットでもそれなりの情報量が得られるようになったことも大きいでしょう。もっとも、筆者は映像をオフにしたビデオチャットで、パンツ一丁かつ鼻ほじりながらチャットしてるパターンが多いですが。

ビデオチャットでは、会議室間の物理移動にかかる時間が不要です。アカウント切り替えなどに必要な時間はあるものの、物理会議に比べると飛躍的に短時間で別の会議に参加することができます。さらに、複数の会議に同時に参加しておいて、ミュー

One Point BUZZ WORD

Ctrl+D

すみません、これだけは言わせて下さい。霜田光一先生、百寿おめでとうございます（拝）。いろんな大学やら研究所やらの重鎮な方々が、先生の実験をキラキラした眼で、ニコニコしながら、食い入るように見つめてる姿は、いつ見ても胸に迫るものがあります。惹きつけてやまない先生の重力場による相対論的効果で特定数が伸びますように（拝）。

さて、sshなどでリモートログインするとき、ログアウトする前にはログインセッションを終了させる必要があります。通常はexitとかするわけですけど、exit以外にもCtrl+D（コントロールD）を打つという手があります。Excelのショートカットだとひとつ上のセルをコピーですが、シェルなどでは別の意味があります。

ログインセッションには標準入出力が接続されているわけですが、このプロセスは標準入力が入ると終了します。Ctrl+Dは「入力終了」の意味があるので、受け取ったプロセスは終了し、ログインセッションが終了するので、結果的にログアウトする、ということです。

リモートログインする場合、IP制限などがあるため、一旦制限の緩いサーバにログインしてから、目的のマシンにリモートログインするというのをよくやります。この場合、最初のサーバは「踏み台」と呼ばれるわけですが、作業の途中で別のマシンの設定を変更する必要があったりして、こうしたリモートログインの連鎖を数個重ねることは珍しいことではありません。最初の数台は大丈夫なんですけど、そのうち自分がどこにいたのかわからなくなることはよくあります。とりあえず最初の踏み台に戻ろうとしてCtrl+Dを連打していくと、そもそも踏み台サーバからもログアウトしてしまい、呆然とすることがよくあるわけですよ。伊之助ナイス。ということ「うまい！」を観ながら思いました。

トする会議を切り替えてつまみ食いすることもでき、会議がかちあった場合でも多少融通がきくようになります。特に、放っておくと明らかに不合理な決定がなされてしまいそうな会議にどうしても都合がつかない場合、いざというときに声を上げることができて便利です。もっとも、ミュートしている間に話が進んでしまっただけですが、その意味で状況を掴むためのヒントとしてのビデオは重要です。

このあたり、将来的には発言内容が即座に自動で文字列化され、字幕的に表示されるようになるのでしょうか。もしかしら要旨にまとめてくれるかもしれません（もっとも、大部分の会議はまともな要旨が作れるほどしっかりした進行にはならないとは思いますが）。音声は1次元のメディアであるため、継続して聞き耳立てていないと情報を受け取ることができませんが、文字は二次元で展開されるため、「そこらへんどうですかね？」と聞かれたタイミングで慌てて文字を読み、状況を把握することができるので便利です。まあぼーっとしてないにしても、複数の会議を同時にワッチしようと思うと、テキストの利便性は大変高いと言えましょう。初期インストールでは1次元のコミュニケーション手段しか実装されなかった人類が手にした二次元コミュニケーションツールなので、有効に使用したいものです。

アシモフの「はだかの太陽」に出てくるソーシャルディスタンス国家「ソラリア」では、一人の人間を数万のロボットがささえる社会となっています。21世紀の現代、残念ながらそこまで稠密なサポートはないものの、気づけば部屋の中に数十ぐらのCPUがごろごろしているのではないのでしょうか。スマホの中には数コアあるわけですし、家電の大部分はCPUで制御されています。現在これら大部分のコンピュータはスタンドアロンで稼働しているわけですが、ネッ

トワークに接続しようと思えば割と簡単に接続できるはず。それをしないのは、安易にネットワークに繋げてしまうと、脆弱性をつかれて危険だからでしょう。いやまあ、それ以前にネットワークプロトコルスタックを追加するコストが無視できないのでやらない、というのが多いでしょうが...

機械学習的な情報処理が基本になると、スタンドアロンな機材だけで処理をさせるのは徐々に困難になっていくものと思われる。なにしろスタンドアロンなので、せっかく学習した情報もその機材が壊れると失われてしまいます。ユーザーの方でも、その機材が学習した状況を前提として生活が組み立てられているため、まっさらな機材を持ってくるといきなり不便になってしまいます。我々パソコン黎明期を生き抜いた世代はその寂しさをフロントエンドプロセッサの辞書喪失やOSの仕様変更で読み込めなくなったデータなどで何度も体験して諸行無常なわけですが、スマホネイティブな世代には想像できないことかもしれせん。まあそうして減んでいくのが美しいという向きもあるでしょうが、そこはやはり喪失しても瞬時に再生する、鬼のようなコネクテッドな状況が望ましいでしょう。

機械学習の成果をどう保存して次の機材に持っていくのか、機材それぞれの実装状況の違いをどうやって乗り越えるのか、といったあたりは今後の課題になっていくでしょうが、おそらくはデファクトスタンダードによって解決

されるのでしょうか。パソコンのROMルーチン互換性の問題は、PC/ATの爆発的普及により事実上存在しなくなりました（Macは残りましたが）。パソコンのOSによる互換性の問題は、MS-DOSの爆発的普及により事実上存在しなくなりました（MacOSは残りましたが）。ハードウェアの仕様違いによる互換性の問題は、windowsの爆発的普及により不問となりました（Macは互換ハードを締め出す方向でしたが）。ガラケーによる継続性確保の問題は、androidの爆発的普及により気にならなくなりました（もっともスマホというコンセプトはiOSが発掘したわけですが）。このあたりはすべて、「継続性は神」の名のもとに多様性が駆逐された結果実現されたものです。それでも完全に多様性が消えたわけではなく、常にその一方にはAppleがいて目を光らせているのが素晴らしいですね。もっとも、Appleは「変革こそ神」の名の下、互換性を気にしておらず、ロイヤリティの高いユーザーも血を吐きながら付いてくから成立しているわけではありますが。まあそんなこんなで大変な1年になりそうですが、今年も何卒よろしくおねがいします。

Hiroyasu Sakaguchi
株式会社 IMAGICA Lab.

映像スタジオ施工

多様化するデジタル映像環境に対応、映像スタジオ施工なら豊富な実績、直営システムに依る徹底したコストダウンを実現する



匠の技をスタジオに

MA室 ブース 各種 編集室

新設、リニューアルに関わらず何でもご相談ください。

～映像・音響専門で
42年～

〔映像・音響・防音・建築・設計・施工〕

一級建築士事務所

高橋建設株式会社

本社 〒216-0032 神奈川県川崎市宮前区神木1-7-8

TEL044-853-0547 044-852-1588

(社)日本ポストプロダクション協会会員 / (社)日本音楽スタジオ協会会員
(社)日本音響学会会員

http://www.takahashi-kensetsu.co.jp
info@takahashi-kensetsu.co.jp