

電 脳 へ の 提 言

各界有識者が語るデジタル社会の行方

中島梓
川上弘美
押井守
田中長徳
布施英利
黒崎政男
岩谷宏
中村伊知哉
石田晴久
坂村健一
伊藤穰一
中西秀彦
杉沼浩司
島津佳裕
伊藤俊治
井上夢人
川崎和男
藤幡正樹
河北秀也
大口孝之
高橋健太郎
藤江俊彦
久保田達也
笹島芳雄
糸井高雄
出口和生
坂井哲也
中尾浩
若江真紀
新谷隆
飯吉透
金井哲夫
西和彦

大前研一

筒井康隆
向谷実
小宮悦子
ピーター・バラカン
大槻ケンヂ
野村克也
津野海太郎
湯川朋彦
宮崎緑
廣瀬通孝
武邑光裕
高城剛
中山信弘
古瀬幸広
秋元康
矢野徹
大橋照枝
浜野保樹
赤木昭夫
廣瀬克哉
神田敏晶
山中佳子
佐藤泰高
森下研
諏訪邦夫
香山リカ
森本義晴
開原成允
山上浩志
成田滋
阿江通良
柳原淳
泉麻人
神足裕司
稲増龍夫

1997年4月15日 初版第1刷発行

© 1997 ASCII Corporation

橋本孝久 発行人

戸島國雄 編集人

株式会社アスキー 発行所

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10

振替 00140-7-161144

大代表 (03) 5351-8111

出版営業部 (03) 5351-8194

編集部直通 (03) 5351-8165

前田一敏 デザイン・装丁
(10ct., Limited)

前田一敏／足立威文 制作

篠原孝志 インタビュー写真
(株式会社Dee)

宮坂純子／本間芳美 編集

金井哲夫 編集協力

凸版印刷株式会社 印刷製本

株式会社グラフィコ 面付・出力

- 本書は著作権上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について、株式会社アスキーから文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。
- 落丁・乱丁は、送料当社負担にてお取り替えいたします。お手数ですが、小社出版営業部までご返送ください。

定価はカバーに表示してあります

ISBN4-7571-1001-0

●1190478



日文 701475582

212151

電腦と私



江苏工业学院图书馆
藏书章



News

Jobs

Solutions





筒井 康隆

■ 作家

インターネットをプロが活躍できる世界に



电脑と私

1

マスコミの用語自主規制に対し「断筆」という厳しい姿勢を買った作家・筒井康隆氏が、3年の歳月を経て、再び始動した。数ある作品の評価はどれも高く、熱狂的ファンも多い。早くからパソコン通信を小説に取り入れたり、断筆中にはインターネットで新作を発表するなど、常に新しいメディアによる斬新な表現手法を追求する挑戦者でもある。

パソコンを起動するたびに 新しい発見がある

● ●
パソコンを使い始めたきつかけと、
現在の付き合い方をお聞かせいただけますか？

以前から、モデム内蔵のワープロでパソコン通信をしたり、文章の入力にもワープロを使っていました。僕のホームページを作ろうという声が起こったとき、作る以上はやはり自分でもパソコンを、というわけで96年3月頃にマックを導入したんです。まだ1年もたっていないですが、一日に必ず1回はパソコンを起動せずにはいられない。そのたびに新しい発見があつて、

プロフィール

1934年大阪府生まれ。同志社大学文学部卒業。江戸川乱歩に認められ創作活動に入る。「虚人たち」で泉鏡花文学賞、「夢の木坂分岐点」で谷崎潤一郎文学賞、「ヨツバ谷への降下」で川端康成文学賞を受賞。91年、パソコン通信を使った読者参加型の新聞小説「朝のガスバール」を発表（日本SF大賞受賞）。93年、教科書採用の旧作が差別を助長すると抗議を受け、出版社の自主規制に抗議して断筆。96年12月、出版社と覚書を取り交わし執筆を再開した。著書に『時をかける少女』『家族八景』『虚航船団』『文学部唯野教授』『パプリカ』など多数。映画、演劇、テレビなどで俳優としても活躍。

「ついでに やすたか」

最初はそれが楽しいですよ。そんな面白さがあるので、ワープロとか、ましてや手書きの原稿からは遠ざかりました。いまはすべての原稿をマックで入力しています。「たまづさ」という原稿用紙のソフトがあるし、画面もきれいでいいですね。

電子メールも「返信」が便利で、よく使います。山下洋輔にはメールで楽譜を送ってもらったりしますよ。パソコンの楽譜は音が出るし、一瞬にして楽譜全部を転調させられるのもありがたい。

出版社の担当者にもメールを送るんですが、忙しくてなかなか読んでくれない。電話して「早く読め!」というばかなことを、相変わらずやっていますよ。それが逆に、有利な場合もあります。あとから慌てて電話してきても、「そっちがメール読まなかったんだから、いいじゃないか」と言えるしね。

僕にとってネットワークは ひとつの遊び場所

● パソコン通信では、以前から
会議室を持たれていらっしやいますね。

パソコン通信は「朝のガスパール」(朝日新聞の連載小説、91年)以来ですから、もう随分と長くなります。

うちの会議室はいい子はつかりが集まっています。阪神大震災のときは本箱が全部倒れて、部屋のドアは開かないし、ワープロに辿り着くまでが大変でした。昼過ぎにやっと「笑犬楼無事」と打ち込んだんです。みんな大騒ぎでしたが、よかった、よかった、と喜んでくれて……。とても慰めになりました。

インターネットやパソコン通信に否定的な人もいますね。確かにそんな面もあります。例えば、レベルがひじょうに低くて、上手くなるのは文章ではなく罵倒の言葉ばかりであるとかね。しかし僕は、単に否定するだけじゃいけないと思います。たとえ会議室が大荒れに荒れて罵倒合戦になっても、それはそれで楽しまなきゃ。会話や討論が「知性」によるものだとしたら、罵倒っていうのは「知の退廃」です。しかしそれを知ってさえいれば、知の退廃なりに面白いところがありますよ。

僕自身、これまで面白いことも不愉快なこともいっぱい経験しました。しかし、僕は社会に出る機会が少なく、若い人たちと付き合える機会もありませんから、ここで刺激も受けますし、ものすごくプラスにもなっています。神戸に住む僕にとって、ネットワークはひとつの遊び場所です。もう生活の一部でもあります。ひじょうに楽しいですね。



プロが活躍するためには 「課金」は避けて通れない

● たいへん充実したホームページを
開設されていますが、

意図や反響などを教えていただけますか？

ホームページを作ろうという話があったとき、どうせなら同じネットに入っているほかの作家も加えてサーバーを立ち上げよう、ということになってできたのが「ALIVE」です。96年7月の開設初日には、70万件もアクセスがありました。

僕は、過去の自分の作品を英訳して載せようと思っていたんです。すでに何篇か英訳作品がありましたし……。作品をホームページに載せると、タダで読まれるわけだし、プリントアウトされて海賊版として売られる恐れもあります。けれども一方では、海外のパブリッシャーから出版の話でも出ればありがたいなと思ったわけです。ホームページに載せた3篇のうち1篇が、日航の国際線の機内誌に転載されました。今後も次々に載せていくつもりです。

作家が5人も集まってサーバーを立ち上げるなんて世界初だということで、記者会見をすることになったんです。しかし、「世界初の文芸サーバー」だけ

ではインパクトが弱いから何か新作を、ということでは断筆中ではあったんですが、新しい作品を発表することになりました。そしてできたのが、七福神に関するエピソード集『越天楽』で、評判も上々です。加えて、いま『天狗の落し文』という同じ形式の連載をしています。次は『越天楽』の続篇で『東天紅』という作品を始めます。

小説のほかに僕の資料室やビブリオグラフィ（著書目録）、パソコン通信の会議室からの抜粋も載っています。マルチメディア劇場では僕が出演したCMのムービーなど、実にいろいろなものがありますよ。



「新しいサービスには苦心しますが、皆さんに喜んでもらえるのがとても嬉しい」と語る。

● インターネットの魅力をお話いただけますか。

「何でもあり!」の魅力がありますね。新聞記事を検索したり、古書店で本を探すこともできる。旅行先のホテルや周辺の下見、美術館のホームページ……。東京のあるギャラリーのホームページで、息子の絵を見ることもあります。息子とは電話でもあまり話しませんし、年に1度くらいしか帰ってきませんが、インターネットを介して様子を知ることができます。

しかし、これから必要なのは、「アマチュアの世界からの脱皮」でしょう。我々作家は、本来ならば原稿料に相当するものがないと書けないのです。インターネットをプロが活躍できる世界にするためには、「課金」は避けて通れない問題です。ですから、電子マネーへの期待は大きいですね。そこでまた、いろんな問題が出てくると思います……。

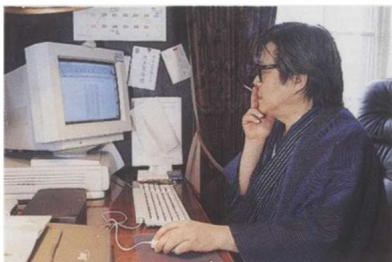
ホームページに載せた未発表の作品に対しては、97年1月から100円を払えば1ヵ月読めるといううちたちでお金をいただくことになりました。課金することによって小説ページへのアクセス数が減るのは覚悟していましたが、1ヵ月で約700人、結局その程度でした。ただ、インターネットの場合、クレジットカードでないと対応できませんから、カードを持って

いない人からは苦情が出ています。厄介な問題です。インターネットには、限界がないばかりに危険な面もありますね。例えばフランスの高級ブランドのホームページで電子マネーで買い物をする。直接取引になるから安くなるし、税金もかからない。しかし税金を払わないということは、「国家の否定」になりかねない。多分、何らかの形で「規制」しようという動きが出てくるでしょう。規制はインターネットの精神に反しますから、そこでまた新たな問題が出てくるはずですよ。

小説を書くかぎり 言葉にはこだわりたい

● 「言葉をすべて次世代に残したい」と、
言葉をとても大切にされていますね。

そうですね。小説を書いていると、「この部分にはこの言葉しか使えない」という場合があります。適当な言葉がなかなか見つからないときには、字引を探したり、分類語彙表を巡ったり、そうやって苦労してやっと適切な言葉が見つかる。ところが本になってから、もっと適切な言葉を思いついたりもし



ASAHI-Netの会議室「221本部」では、ファンとの交流を楽しんでいる。

ますが……。

こうして苦勞を重ねて、徐々に、大事なものと認識していったんです。言葉というよりむしろ「表現」ですね。

しかしインターネットでは使えない漢字——旧字や人名が多い。これには本当に困るときがあります。もう少し、電波にのる漢字を増やしてほしいですね。作字機能も欲しいです。『新潮』（97年2月号）に掲載された『邪眼鳥』という作品は、文中に歌謡曲が出てきます。ワープロで書いたんですが、唄の冒頭に付ける、山型の波打ったようなマークがないので苦勞して作字したんですよ。ところがフロッピーで渡したら、「■」になってしまった。直したけれども、慌てていたので直し損なったところがあって、一部はそのまま出てしまいました。

● 断筆中、紙媒体への発表はされなくても、8篇もの作品を書かれたそうですね。

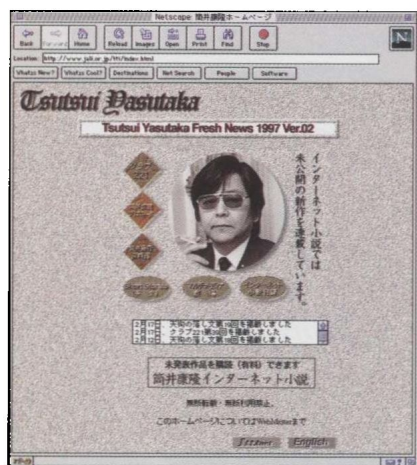
パソコンでは「天狗の落し文」、「越天楽」、「越天楽」の続篇の「東天紅」、それから「猫が来るものか」というヘンな短篇を書きました。現在は長篇を書いています。これは断筆以前の約束のもので、断筆半ばぐらいからぼつぼつ書き始めて、いま400

枚くらいになっています。

● 今後の活動予定や抱負を伺えますか？

いま書いている長篇を「まず書く」ということ。僕もそろそろ人生の最後の仕上げにかからなきゃいけない年齢に入りましたし、どの作品が最後になるかわかりませんから、現在書いているものに全力を尽くしたい。いい作品を残したいですね。

実は、ドラマにも出たいんですが、なかなか注文が来ません。どんな役でもできるし、いい役者なのになあ。



▲<http://www.jali.or.jp/tti/index.html>

小説の連載、ジャズやムービーなど、ホームページは盛りだくさんの内容がいっぱい。衛星放送の番組と連携し、インターネットライブを行ったり、番組のメイキングも紹介している。（「筒井康隆 21600秒」PerfecTV! 97年4月6日放映）

向谷実

■ ミュージシャン

クリエイターとして表現の幅が広がった





电脑と私

②

優れた音楽性と演奏技術で世界的に高い評価を受けるバンド『カシオペア』のキーボード奏者、向谷氏は、いち早く「便利な道具」としてのコンピューターを導入し、音楽活動に活用してきた。いまでは、マルチメディアCD-ROMの製作など、創作活動の幅を広げている。

コンピューターなら 鮮度のいいイメージを取っておける

● ●
向谷さんにとっての
コンピューターについてお話いただけますか。

● ●
極端にいつてしまえば、ボクにとってコンピューターは楽器の一部です。1982年にマックを買った当初は、デジタルシンセサイザーの音色を管理したり、音の波形をエディットするというように、楽器のサポートとして使っていました。ワープロとか表計算とかグラフィックとか、そういうコンピューターの知識はまったくなくて、プログラムのプの字も知らなかった。

プロフィール

1956年東京都生まれ。ヤマハのネム音楽院卒業後、77年カシオペアを結成。発表したアルバムは30枚以上にのぼる。アーティストのプロデューサーやパーソナリティーのほか、最近ではマルチメディア分野にも進出し、NHK教育テレビの「ティーンズなっとわーく」では司会を務める。常に最先端の技術を導入し、斬新な作品を作り出すことではバイオニア的存在。

「むかいやみのる」

ただそこに音色を収納する箱があるっていう、そういう形で入ったんですよ。

いまの人は、コンピューターミュージックと聞くと、楽器が弾けなくても音楽ができるとイメージしてしまう。「楽器は弾けないけど、どうやったら音楽ができますか？」なんて質問をよくされますよ。ボクがいたいのは、コンピューターはアーティスティックな活動をするときにこそ便利な道具なんだ、ということなんです。

● 作曲の仕方は変わりましたか？

コンピューターの前に鍵盤を置いて、わいてきたイメージをどんどんコンピューターに取り込んでいく。それをあとで整理して曲を作る。カシオペアはメロデューラインを大切に作るバンドですから、そのメロデューにどういう面白いアレンジをするかも音楽的な見せ場だと思っています。そのシミュレーションが家でできてしまう！

なぜそれが便利なのかというと、こういうイメージの曲を作りたいと思ったときに、ひじょうに鮮度のいい状態で取っておくことができるからです。譜面を書いたり、多重録音で時間をかけてやっていると、イメージを忘れちゃうんですね。コンピューターがあ



音楽家として知られる向谷実氏が愛用するパソコンには、開発中のCD-ROMタイトル「Train Simulator」が表示される時間のほうが長いかもしれない。

れば、ほとんどリアルタイムで演奏をデータとして残せます。それを後ですぐに聞けるし、気に入るまで手を加えられるんです。

それに、曲は一瞬のうちに浮かぶものですから、預期しないときに浮ぶともつたないわけですよ。例えば車を運転して家に帰るときに、すごくいい曲が思い付きちゃう。仕方がないから、忘れないように口ずさみながら運転するんです。でも、「ただいま」と言った途端にボーンと忘れちゃう。どんな作曲家でも、そういうもつたないことをした曲って何十曲もあると思いますよ。だから、「浮んじゃった! どーしよう!」というときのために、ミニ鍵盤のついた携帯型の楽器みたいなものを持ち歩いたりもします。

コンピューターの前に鍵盤を置けば、旅行したときの風景とか、思い出とか、色とか、曲につながる記憶やイメージをどんどん音楽という形に変えていけるわけです。ボクたちにとって曲とは、音で作るものではなくて、イメージや描写で作るんです。音を聞かせるんじゃなくて、色やイメージを見せるというのが、やっぱりプロじゃないかと思っています。

だからコンピューターは、「あっ思い付いた!」というときに確実にそれを残しておける、ボクのメモリーバンクですね。



カシオペアのメンバーはそれぞれが独自の活動を自由に行っている。しかし、集まればそれがいい意味でパワーになると楽しそうに語る向谷氏。

コンピューターがあつたから、音楽家ではない、新しい向谷実が生まれた

● 最近はゲームのテーマ音楽や、

● 『トレイン・シミュレーター』のような

ヒットソフトも手がけていらつしやいますね。

コンピューターを使うようになって、クリエイターとしての表現の幅は格段に広がりました。パソコン通信の先駆的なことをやったり、マルチメディアという言葉がいわれはじめたときに、音楽と映像を組み合わせたらどうなるかというプレゼンテーションをしたり、カシオペアのCD-ROMもかなり早い時期に出しています。それでいまは『トレイン・シミュレーター』ですよ。もしかしたら、来年は全然違うことをしてるかもしれない。

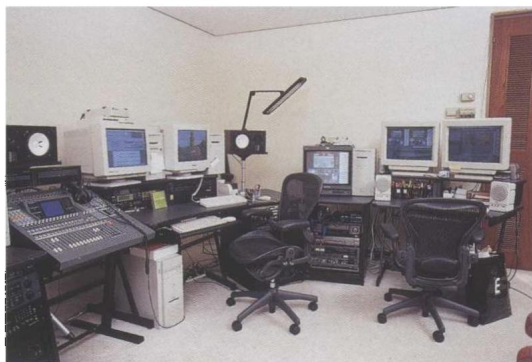
たしかにボクには長い間、音楽家としてのレッテルが貼られています。鉄道という趣味もボクの偽らざるクリエイティブな世界なんです。音楽家としての向谷実と同じように、鉄道ソフト製作者の向谷実でもいいわけですよ。ほかのコンテンツを作れば、その向谷実になるわけです。

そういうふうに、ひとりの人間の可能性が開いていくのが、デジタルコンテンツの面白いところです。

CD、CD-ROM、DVD、レーザーディスク……、デジタルコンテンツとして可能性のあるメディアは山ほどあるわけで、ひとりのアーティストがどこまでやれるか、というのが今後の世界じゃないでしょうか。

● コンピューターが新しい芸術的可能性を開いてくれたわけですね。

何かができるとわかったとき、それでどんな表現をしようかと考える。音楽の場合は、最終的には曲という形で仕上がっていくけれど、マルチメディアの場合はどんなものに仕上がっていくか、まったく予想がつかない。そこが面白いんです。究極的にいえば、人間が生きていること自体が芸



術活動だと思っんです。たまたまボクの場合は、精神的な高揚を音楽活動の中で表現して、さらにそれをほかのものに応用してはいますが、どんな人でも、コンピューターを使えばアーティスティックな楽しみ方ができる。グラフィックでも音楽でもいいです。たまたき台になるソフトはいろいろ出てますから。

そこでね、ボクがお願いしたいのは、音楽がやりたいと思ったら、それをきつかけにして、ちよつと楽器でも弾いてみようかという気になってほしいんです。楽器を弾いたときの面白さや辛さや苦勞が、音楽を作る上で重要なファクターになるんです。

コンピューターがきつかけになつて、本物の世界に触れて、またコンピューターに戻つてくると、すごくいいものができる。ところが、楽器にいかずに最初からコンピューターの中だけでやろうとすると、入口からすぐのところ壁にぶち当たります。

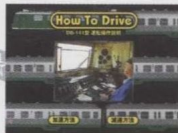
だいたい初心者の人にとつて、コンピューターは上のほうにあつて輝いてるんですよ。子供のころに読んだSF小説みたいに……。あれから30年ぐらい経つても、認識はあまり変わつてないんですよ。だからボクは、コンピューターを絶対視しないで、ご主人様である人間のほうがそれをツールとして使う面白さを感じるころから、スタートしてほしいんですね。

Train Simulator

ドイツ鉄道ライン川左岸線



好きなタイミングで撮影



運転士のお手本で勉強



実物と同じ運転方法

CD-ROMタイトル「Train Simulator」は「鉄道少年」向谷実の発案。JR中央快速線、相模鉄道本線は、鉄道データの正確さとリアルな運転感覚が好評で、累計販売本数はすでに15万本。今回初の海外編では、旧式の客車用電気機関車の運転とともに、ライン河畔の景色、列車の写真撮影、ヘリコプターからの空撮などが楽しめる。
(発売／音楽館 03-5707-7290)



小宮悦子

■ キャスター

これで東京と地方の差がなくなればいい





电脑と私

③

テレビ朝日の人気報道番組「ニュースステーション」でキャスターを務めて11年。メディアの最先端に立つ小宮悦子さんだが、コンピューターを自ら使うことに關しては、いまはまだ消極的だ。コンピューター社会の生み出す弊害や立ちはだかる壁を冷静に見つめる一方で、沈没寸前の日本が生き残るためにコンピューターを中心としたネットワーク社会に大きな期待も寄せる。

難しくて時間がかかる
だからまだ魅力的じゃない

● コンピューターの生活への
浸透度について教えてください。

コンピューターって時間をとられますよね。朝までやったとかいう話もよく聞きますが、私は時間がもつたいたくなくて。本を読んだり、新聞を読んだり、テレビを見たり……、ほかのことに追われる毎日で、コンピューターまで行きつかない。いつでもできると思っているから、いつまでたつてもできないんですね。生活の中に組み込めるようになれば、新しい広大な世界が

「こみやえつこ」

プロフィール

1958年東京都生まれ。東京都立大学卒。文化人類学専攻。81年テレビ朝日入社。「イブニング朝日」「こんにちは2時」などを経て、「ニュースステーション」のキャスターとなる。91年テレビ朝日を退社し、フリーになる。「マフィン」(小学館)にコラム、「サンデー毎日」(毎日新聞社)に対談を連載中。著書に「おしゃべりな時間153」(毎日新聞社)がある。