

ポートレート・イン・サイバースペース

Portraits in Cyberspace

ーデジタル社会の表現者たちー

取材・文 中村理恵子

月刊インターネットアスキー（株アスキー）  
1996年5月号～1998年8月号に連載

## インタビュー一覧

- 第1回 MITメディアラボ/ジュディス・ドナス Judith Donath
  - 第2回 ネットワークプロデューサー/白井康彦
  - 第3回 キッズ・スペース/大庭さち子
  - 第4回 グラフィック・デザイナー/戸田ツトム
  - 第5回 ネット小説『99人の最終電車』・推理作家/井上夢人
  - 第6回 連芸座プロデューサー/安斎利洋
  - 第7回 オンラインマガジン編集長/柴田忠男
  - 第8回 サーチエンジン“mondou”開発者/河野浩之
  - 第9回 『インターネット中毒者の告白』の著者/J.C.ハーツ
  - 第10回 メディアアーティスト,「ペットワークス代表」/八谷和彦
  - 第11回 VRML/Java エバンジェリスト/安藤幸央
  - 第12回 ”sammanix”- 三人麻雀のすすめ -主宰/山崎かな女 + 渡辺かおり
  - 第13回 Artist & マルチメディアプロデューサー/ルーベン・セイハ Ruben Seja
  - 第14回 So-net・コンテンツ企画 GP ゼネラルマネージャー/保科有孝
  - 第15回 P & Aシエアウェア/明子&パトリック・オシュネー
  - 第16回 デザインディレクター・名古屋市立大学芸術工学部 教授/川崎和男
  - 第17回 センソリウム・プロデューサー/竹村 真一
  - 第18回 医療ネットワーク・コーディネーター、医師/水島 洋
  - 第19回 学校間ネットワークプロジェクト「メディアキッズ」副会長/中川一史
  - 第20回 デジタルガレージ代表取締役社長/伊藤穰一
  - 第21回 中京大学教授・認知科学研究/三宅なほみ
  - 第22回 デジタルメディア・リエゾン/椎名亜希子
  - 第23回 メディア・アーティスト/近森基
  - 第24回 「New Cyber-Chiantown」チーフエディター/野知潤一
  - 第25回 作家、俳優/大鶴義丹
  - 第26回 コンポーザー&パフォーマー/ヲノ・サトル
  - 第27回 アニメーション作家・メディア芸人/うるまでるび
- 最終回号（1998年8月）に寄せられた23人の肖像とメッセージ
- その1
  - その2





最終回号



ジュディス・ドナスは、アーティストであり、優秀なプログラマーである。そして、Design for Electronic Social Environment (電子社会環境の設計) をテーマに、MITメディアラボ\*1で博士論文を作成中の研究者でもある。そんな彼女にある日「10周年記念になにかやりたい」と、ネグロポンティ教授から相談が持ち込まれる。“Portraits in Cyberspace”は、彼女がそれに応える形で企画したインターネット上のアートコンペティションである。

中村：“Portraits in Cyberspace”は、大成功でしたよね。国内外の著名な評論家、学者、ジャーナリストが審査にあたり、アーティストの応募は、300件以上。その中から受賞者5名、入賞した97作品が公開されていますね。このネットワークイベントはどんな発想で作られたんですか？

ジュディス：私はアーティストたちに、オンラインのポートレートの意味について考えてほしいと思いました。1000年前の肖像画には、筆やキャンバスという、その当時のメディアをどう使ったかということも反映されています。そこで今日の



Judith S Donath  
メディア・ラボで修士号を取得。その後、5年間Prodigyで働き、ニューヨーク大学やPratt Instituteの講師を経て、現在メディア・ラボの博士課程、最終学年。「はじめは映画製作の仕事に就きたいと思っていましたが、生活のためにコンピュータの仕事を始めました。ところが、どんどんそっこのほうが面白くなって……」

## アーティストの イメージ ネーションが サイバー スペースに 形を与える

新しいメディアを使って、アーティストがサイバースペースの中の人々をどのように描けるかを競うコンテストをやってみようと思ったのです。

中村：このコンテストの運営について、さすがだなと感心してしまったのは、作品だけでなく作家自身のホームページへのリンクも審査対象でしたよね。

ジュディス：基本的には、イメージ（静止画作品）とコメントという構成での応募を想定しました。ですから、自分のサイトへのリンクは、あくまで、オプションとしてということです。もし、すべての作家にサイトへのリンクを課したなら応募は半数にも満たなかったと思います。私が審査員に送った注意事項としては、サイトへのリンクがあっても、そのサイトで経験すべきことが何もないような場合には、そのサイトは

無視してほしいということでした。

第1回  
MITメディアラボ  
ジュディス・ドナス  
の肖像

HOME  
PAGE  
CATALOG  
ポートレート・  
イン・  
サイバー  
スペース

デジタル社会の  
表現者たち  
インターネット上で  
さまざまな表情をみせる  
ホームページ。  
これを操る人々やその現場では、  
いったい何が  
起こっているのだろうか？  
そして何が起ころうと  
しているのだろうか？  
日々増殖、進化する  
サイバースペースでの  
彼らの挑戦や試行錯誤の軌跡を  
追ってみる。

中村理恵子 [取材・文]  
豊島昇 [協力]

PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE

\*1メディアラボは、米マサチューセッツ工科大学 (MIT) 内にある電子メディアを専門に研究する機関で、この分野の先人、ニコラス・ネグロポンティによって1985年に設立された。



た。たとえば、1枚の絵にすべて必要な情報が盛り込まれていて、リンクをたどってサイトに行っても何も付加されるようなものがない場合には、評価の対象にはなりませんでした。

中村：今回のことも含めて、ネットワークイベントやプロジェクトを仕組む場合、何が重要ですか？ ネットワークの特性を活かすにはどうしたらいいと考えていますか？

ジュディス：私は、オンラインでどのように人々に出会うことができるかに興味を持っています。

現実社会で私はカフェに行き、人々が通り過ぎていく姿を見るのが好きなんです。鉄道や地下鉄に乗って向かいに座っている人を見ていると、そこで発見できるさまざまなディテールからお話をつくることができます。ほかの人のそのようなディテールが見えるということは、社会における経験として、とても重要な意味を持っていることだと思うのです。

しかし、現在オンラインでそういう経験をすることは困難です。サイバースペースはとても抽象的で、人々にとってわかりにくいものだと思います。重要なのは、実験的方法を使って、具体的な世界のメタファーを組み立てるこ



Portraits in Cyberspace 日本語版  
<http://www.toppan.com/1010J/IndexJ.html>  
 最近、オープンした日本語によるサービス。この魅力的なタイトルを今回そのまま連載のタイトルに拝借した。象徴的な黒バックに浮かぶ顔は、実は、彼女のご亭主が、浜辺で眩しそうに眉間にしわを寄せてる写真をPhotoshopで画像処理したものらしい



The Electric Postcard  
<http://postcards.www.media.mit.edu/Postcards/>  
 「たまたまジョークで作ったんだけどね」という、電子ポストカードサービス。これもネットワーク社会で大ヒットしてしまう。クリスマス直前の週は、2万件以上のアクセスが殺到してサーバがクラッシュしてしまったとのこと。現在でも、1日平均3000件の利用があり、この1年で100万以上の電子ポストカードが送られた。ちなみにこの受信ページ郵便局員はジュディスが描いた



アマンドのホームページ  
<http://www.Redstar.com/Amanda/>  
 最も新しい彼女の試み。このWWWで集められたアマンドのポートレートを、シカゴの実際のギャラリー（Artemisia Gallery）で展示していく

とです。特にアーティストのような人々が、論理的な仕組みや形などを、人間にとって理解しやすい世界にしていく仕事はこれから重要だと思います。

中村：ネットワークシステムを作るときの具体的な方向性やそのアイデアを日常的にどう育てていますか？

ジュディス：未来のホームページはどんなものかについて、いろいろと考えているアイデアはあります。

そのひとつとして、人々の行動を盛り込むシステムを作るとします。それは、人々の行動を故意に表現する何かを作り上げるのではなく、ネットワークの中でその人が何をすることによって、その人の姿が決まるようにしなければならないのです。あらかじめ姿が用意されているようではいけないと思います。サイバースペースのアーティストが作るのは、人々の姿ではなくて、体験ができる場です。その意味で私はインタラクティブ・アートを作るとはとても面白いことだと思っています。

経験というものをどのようにして創造していくか、いかに人々が自然に出会えるフ

ァンクションやコミュニケーション装置をシステム化するか。そのコンセプトを育むか。

この問題は常に心にとめおき、考えていくことが必要だと思います。

彼女が発する言葉は、哲学的で非常に深い。そして多彩で幅のひろい思考回路の持ち主でもあるようだ。そんな彼女への最後の質問。将来、ビジネスとしてこの才能を活かすの？ それとも研究者として関わっていくの？ 彼女は、後者だという。

スリムで美しいジュディスは、PerlやC++をがらがんタイプしながら、その視線は、5年後、10年後のネットワークコンピューティングの世界を見すえている。



中村理恵子  
 「連画」「シェア・アート」などのネットワークアートを中心に活動するアーティスト。1995年、第1回情報文化学会賞 大賞ほか、国内外で発表多数。インターネット上に、連画ホームページをオープンしている (<http://renga.nttcc.or.jp/>)





“TOKYO ROCKIN'”のホームページからは、揮発性の強いテレピンオイルのにおいがふっと香り、HipHopやFunkyなビートが膝頭をくすぐる錯覚にとらえられる。

このサイトを総合プロデュースする白井さんは、マルチメディア的な発想でつくったテレビ番組、「アトム気持(WOWOW)」や、Friction、たまのビデオクリップなどを数多く手掛けた映像プロデューサーである。その彼が、いま、最も熱くなってクリエイイトする番組が、昨年夏にスタートしたインターネット雑誌“TOKYO ROCKIN'”だ。アングラ/クラブ系日本人アーティストのインタビューや紹介記事を中心に、日本のクラブシーンの最先端情報、インディーズ特集、DJ特集などを、日本語と英語で全世界に向けて毎月発信している。

中村：なぜ、インターネットを使ってやろうと思われたんですか？

白井：パソコン通信と連動した番組は以前もやったことがあって、今度は日本テレビでネットと連動した深夜番組をやろうという話があったので、番組で放映したインタビューなどを、ホームページ上で記事にして紹介していきました。これが去年の6月。取材費は番組制作予算でまかなえますけど、ホームページ制作



白井康彦  
Yasuhiko SHIRAI  
1963年生まれ  
映像・音楽プロデューサー  
メディアクラフト代表取締役

## まねっこ時代の 終焉、 日本発の音楽が 世界の街角に 流れる

は持ち出しです。テレビでURLを宣伝したので、アクセスも最初は日本人たちが多かったんですが、いまは海外からと半々くらい。月に15万くらいのヒット数があります。

中村：すると、ターゲットは？

白井：僕はどっちかっていうとアンダーグラウンドな音楽が好きなんです。ただ、日本のマーケットだけを考えたら、アンダーグラウンドじゃ食えない。日本の中で趣味が似た人は限られているし。でも、世界中見わたすと結構いるだろうから、その人たちとネットワークしていけばという具合に発想を転換したんです。TOKYO ROCKIN'は、インターネット上の膨大なハイパーテキストの一部を担っています。だからロンドンとかニューヨークとかに同じようなページがあったら、それとリンクして機能させればいい。われわれは体の動ける範囲で情報を提供しようというのが基本です。

中村：しかし、この外タレ天国みたいな日本から、ミュージックを輸出できちゃうってのは、ちょっとぴんとこないけど。認識が古いんですかね？

白井：大きなレコード会社に所属するより、自分の好きなことをやって海外でちょこちょこ売れるほうが日本で売れるよりいいや、というよ  
うな発想が'90

第2回  
TOKYO ROCKIN'  
プロデューサー  
白井康彦の肖像

HOME  
PAGE  
CATALOG

ポートレート・  
イン・  
サイバースペース

デジタル社会の  
表現者たち

いままで、音楽発信の拠点は  
ニューヨーク、ロンドンという  
お決まりの構図に支配されてきた。  
しかし最近、アーティストは  
地域という強力な磁場を  
離れはじめた。

インターネットを使って、  
その音を愛する人間に  
出会いながら、心をつなぎあい、  
世界を巡りはじめたのだ。

中村理恵子 [取材・文]

PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE

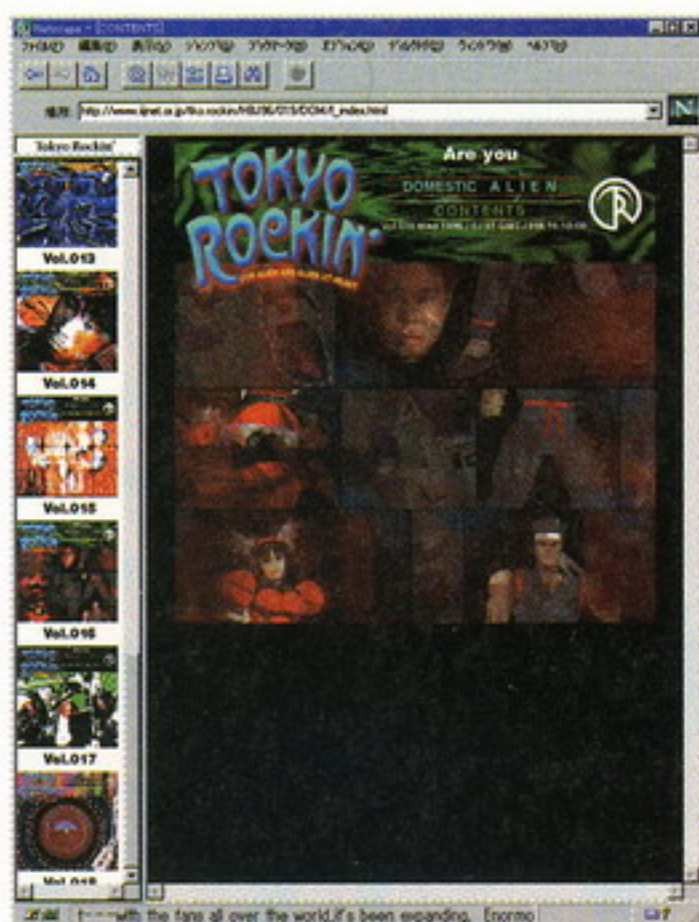


年くらいから出てきているんですよ。セールスの手応えもありました。実際、日本のクラブシーンで流れていた音楽が、日本では8000枚とかしか売れないのに、たまたまロンドンとつながって3万枚も売れたんですよ。アンダーグラウンドという語弊がありませんが、ストリートやクラブって世界中とつながってるんだという実感があって、グローバルな感覚で物を作り出せるっていう感じがして。いまはね、向こうのほ

うがこっちをよく知っていますよ。で、TOKYO ROCKIN'も読みにきてくれます。

中村：しかし、その「たまたまあちにつながる」という決定的な瞬間ってのは、何だったんでしょうか？

白井：80年代の始めにわりと多くの女の子がロンドンに行っちゃったでしょ。そのまま結婚して向こうで暮らしちゃって。そういう人がたまたま友達にいて、その人も同じような音楽の嗜好をしていて、日本の音楽をマスメディアで紹介してくれたことから火がついた。最初のきっかけは、知人ネットワークというか、やっぱり体が動いた範囲でしたね。



TOKYO ROCKIN'  
<http://www.iiinet.or.jp/tko.rockin/>  
 インターネットサーフィン途中、偶然、知人を発見！  
 イラストの一部になっている。  
 イラストレーション：福津宣人  
 アートディレクション：宮川一郎、上野秀司



イラストを制作する福津さんは、独自のアナログなタッチを、80以上も集めたテクスチャーをコンピュータ上のオリジナルな筆と見立てて、デジタルとアナログ世界を行き来しながら作品を創り出す



TOKYO ROCKIN'は毎月20日発行。3月までは月2回刊行されており、4月には通巻第20号を迎える。左端のウィンドウにはバックナンバーの表紙が並び、クリックすると内容を読むことができる。記事はどれもビジュアル的にも優れており、MPEGやQuickTimeの動画なども提供されている

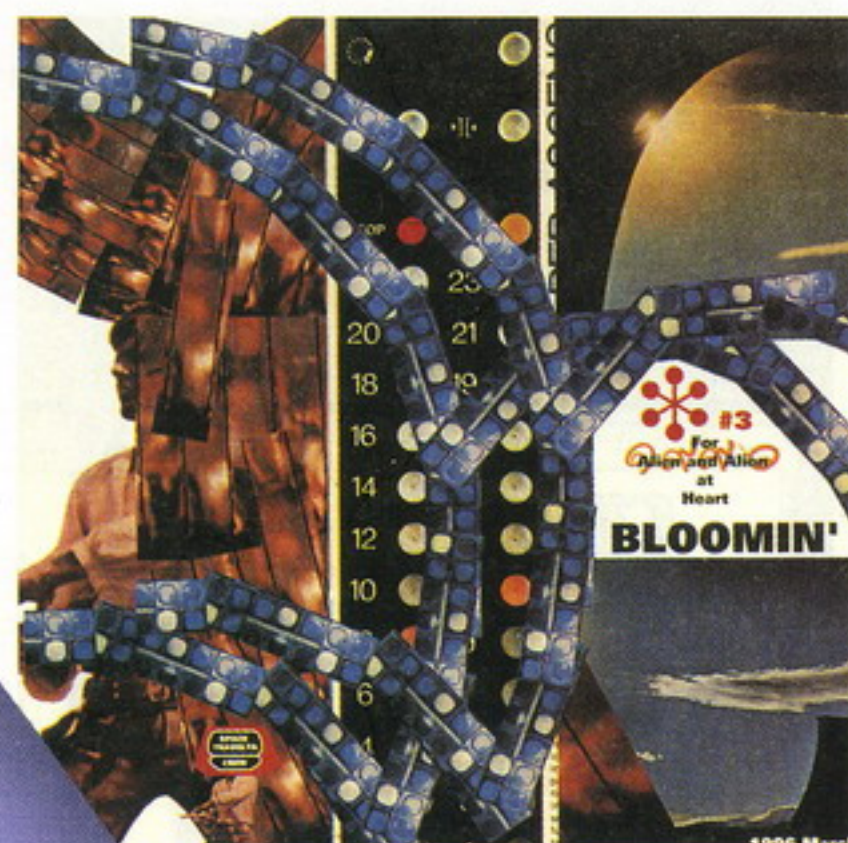
中村：今後はさらにどんな情報発信をしますか？

白井：ShockwaveやJavaなどの新技術にも興味ありますが、しかし、いずれにしても文章の力は大きいですよ。いろいろとテクノロジーはありますが、そこにはばかり一生懸命特化してやってもあんまり意味がない。あくまで向こうのストリートの人間とコミュニケーションをやり取りしたいという方向のページなので。最終的に伝えたいことがいちばん伝わる方向に行ければいいんですよ。

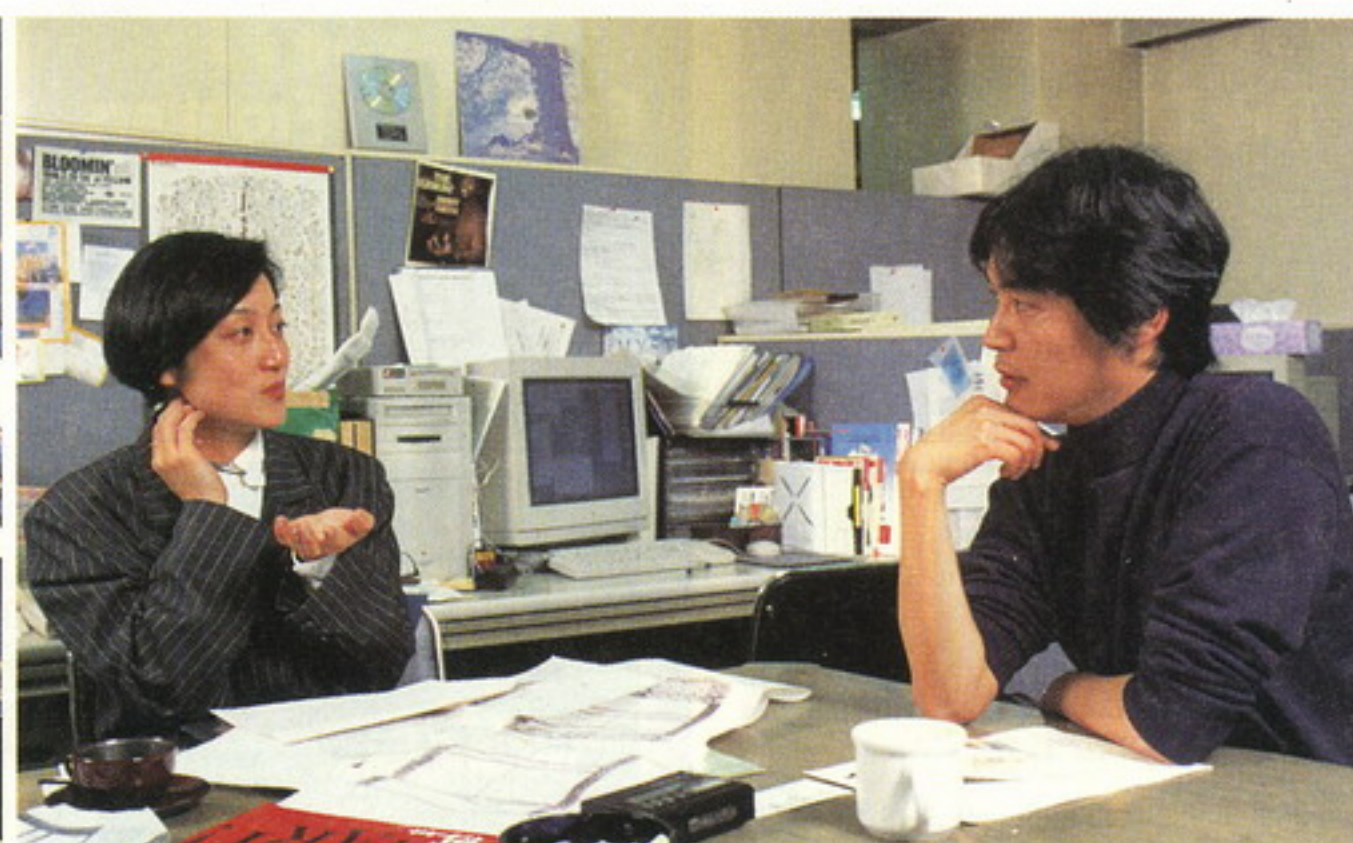
白井さんは、ホームページと連動した

テレビ番組やフリーペーパーなどを縦横にメディアミックスして、見えにくいネットワークの中をちらちら世間に露出させる。

ところで、このサイトのキャッチフレーズ「For ALIEN and ALIEN at Hart」のエイリアンという言葉は、最近国連などの公的機関では差別用語だとして使われなくなっただけ。しかし、白井さんやこのホームページを制作するクリエイター集団「SPACE TRAVOLTA CREW」の手にかかると、排除されつつあるこの単語が、ネットワークの性質や広がりをとらえて非常に効果的に蘇生するから不思議だ。



ちょうど、CDのインレイカード大、数ページのフリーペーパー「BLOOMIN'」。  
 DJ世界の草分け的存在、S-KENがショートエッセイを寄せ、そのほか、いまクラブで赤丸上昇中、業界イチオシと評判のSuper Butter Dogが紹介されている



ホームページ連動番組「Neo Hyper Kids」、日本テレビ、毎週火曜深夜2:15~2:45。番組中、外国人キャラクターが、たどたどしい日本語で、「アナタハ、イツモ考エテイマスカ？自分ガ何ヨシタイノカ？ヒトソレゾレ理想ハアルケド、ソレヲ実現サセルノハ、タイヘンダァ」と、語りかける

中村理恵子  
 「連画」「シェア・アート」などのネットワークアートを中心に活動するアーティスト。1995年、第1回情報文化学会賞 大賞ほか、国内外で発表多数。インターネット上に、連画ホームページをオープンしている (<http://renga.ntticc.or.jp/>)  
 ★4/29-5/5銀座ワシントンギャラリー於「デジタル・イメージ1996」開催





世界80カ国以上の子どもたちから、ひっきりなしに投稿メールが届く。1日にかかるく150通を超える。“Sachi”こと、大庭さち子さんが昨年3月にオープンしたキッズ・スペースは、1年もたたないうちにインターネット世界に住む子どもたちと、その親や学校関係者の心をつかんで、毎日6万件以上のアクセスで賑わう。人気の「ペンパルボックス」、子どもたちのホームページをリンクする「ウェブキッズ村」、お話の得意な子と絵の得意な子のコラボレーションルーム「豆の木」、絵とメッセージで構成された「キッズギャラリー」、毎月違ったテーマが提供される「ストーリーブック」などなど。これだけ広範囲の世界各地の子どもたちが群がり、コミュニケーションしている景色を、現実社会の中でみることはない。なにせ、南アフリカのおばあちゃんが孫を連れてここに来る（アクセスする）というのだから。さっそく、時間と距離を超えた子ども空間の運営について聞いてみた。

中村：超人気のサイトだとは聞いてましたが、投稿の数にびっくりしますね。毎日の生活時間っていったいどうなってますか？

Sachi：セントラルパークから走って5分のアパートに住んでいますが、



### 第3回 キッズ・スペース主宰 大庭さち子の肖像

## 「子どもの領分」 を培う Sachiの 世界

デジタル  
社会の  
表現者たち

まず、朝7時か8時に寝ます。4時間くらい眠ってお昼には必ず起きます。ガーっと10時間くらいキッズ・スペースやって2時間眠る。起きたらまた作業。2日くらい眠らなくても平気ですね。メールは、すべてわたし宛に送られますが、いくつかのセクションは2人のボランティアにも同時重複して送られます。掲載の可否の判断や、日英相互翻訳は、相棒のMakoと2人で行なっています。

アメリカは、電話料金が時間制じゃなくて回数制なので、1回10セントでつないだら、それ以上課金されませんので、3日間くらい回線つなぎっぱなし。おかげでなかなかほかの作業ができなんですよ。ホームページ用の新しいアイコンを描いていても、すぐ「ゆうどーらあ\*」てきますから(笑)

中村：!! (電話料金のことに筆者絶句) 専門は、音楽教育ですね。70人もの子どもたちのピアノの先生をなさっていた。それがまたなんでコンピュータとネットワークに出会ったんですか？

Sachi：論文を書くためです。インターネットを始めたのも論文の資料を集めるために。ところが、ある日、アルバイトでサイトをやらないかという話がきまして、インターポートというプロバイダと契約したんです。そしたらオマケで1Mバイトの

HOME  
PAGE  
CATALOG

## ポートレート・ イン・ サイバースペース

お家にはパソコンもある。マウスをくりくりして、お友達にメールだって送れる。そういう環境にいきなり生まれてくる子どもたちが、少しずつ増えている。彼らにとって居心地のいい安全なサイバースペースとは、どんなものだろうか？

中村理恵子 [取材・文]

水科人士 [撮影]

取材協力：オークラアクトシティホテル浜松

PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE

大庭さち子  
“Sachi” OBA  
コロンビア大学教育者大学院  
博士課程在籍。  
マルチメディアグランプリ'95  
ネットワーク部門最優秀賞受賞。  
Iway winner、  
1996 Webbie awardほか、  
海外国内で受賞多数  
著書：  
りんごのおいしいかじりかた  
(技術評論社 1995)  
はじめてのHTML3.0  
(リブロス 1995)



ディスクスペースがついてきたんです。去年の1月ですね。最初その1Mに「Sachiのアイコンアーカイブ」みたいなホームページをつくったんです。わりと、反響がありました。ですが、やっぱり自分の専門の教育に、インターネットのすばらしいところを使わない手はないと思ったんです。そこで、1995年2月末にキッズ・スペースのアイデアが浮かんで、3月3日の“雛祭り”に立ち上げちゃって、3月の20日くらいだったかな？

キッズ・スペースとして正式にオープンしたんです。中村：キッズ・スペースってどんなところですか？

Sachi：ここは、みんなに仲良くなってもらいたい平和のサイトなんです。バーチャルですから、肌や髪の色といった目に見えてるものを超えて、心と心でつながってもらいたい。このページのキャラクターの男の子と女の子のアイコンは、人間じゃなくて宇宙人。惑星KS（キッズ・スペース）のネット市に住むビビとウェブ市にすむチチです、という具合に。

中村：そうやって、ノンナショナルリティーをうたっているんですね。

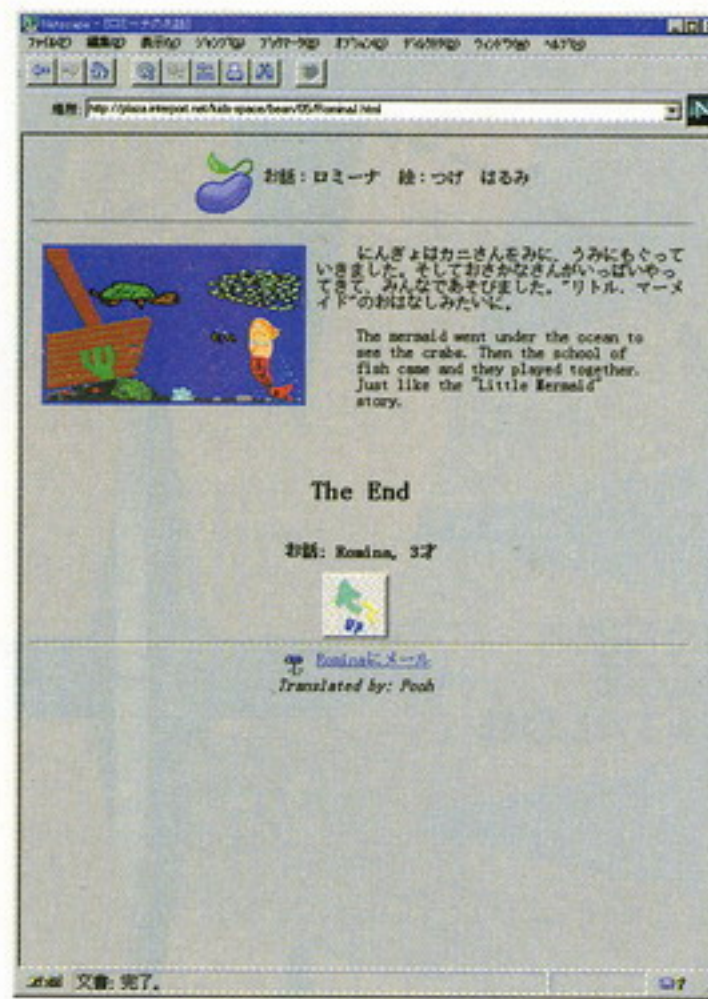
Sachi：小さいときに外国にペンパルができたとか、絵を誉めてくれたとか、そういう経験のある子どもが世の中に増えたら、外国に対するイメージがどう変

中村理恵子  
「連画」「シェア・アート」などのネットワークアートを中心に活動するアーティスト。1995年、第1回情報文化学会賞 大賞ほか、国内外で発表多数。インターネット上に、連画ホームページをオープンしている (<http://renga.nttcc.or.jp/>)  
★5/29-6/01 北京連画セッション開催 (ヴィジョン・クエスト1996北京)



<http://plaza.interport.net/kids-space/index.html>

キッズ・スペーストップページ。大庭さんがSuperPaintで描いた楽しくて温かいキャラクターであふれている。小さい窓からみえるアニメーションもまめに更新されて、運営している人の温もりが伝わってくる



<http://plaza.interport.net/kids-space/bean/05/RominaJ.html>

カナダのロミーナ(3才)が、日本のつけはるみちゃんの絵にお話をつけた豆の木の1ページ。物語は、大庭さんの相棒のMakoこと熊坂雅子さんが担当している。彼女は、コロンビア大学院で臨床児童比較心理学を専攻したセラピストである。

ネチズンキャラクター  
—“チチ”と“ビビ”



[http://plaza.interport.net/kids-space/gallery/\\_transportation/Alan.GIF](http://plaza.interport.net/kids-space/gallery/_transportation/Alan.GIF)

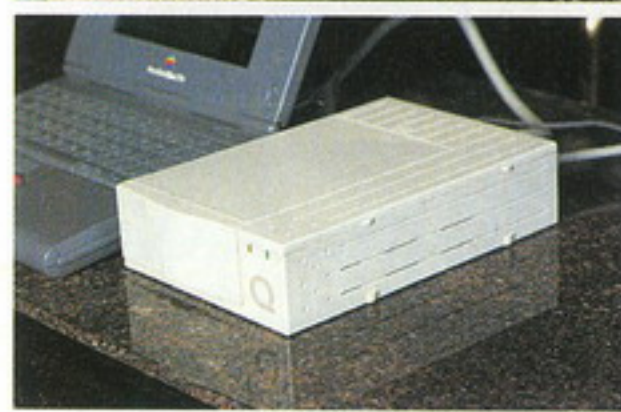
キッズギャラリーに展示されたアランの2階建てバスの絵。去年、ここで彼を発見してすっかりアランのファンになってしまった。できることなら、彼と連画したり、お話のコラボレーションをしてみたいと心底思ってしまう

わるだろう？ 彼らが大人になったとき、きっと豊かな世界観を持つだろう、ということが楽しみですね。

中村：投稿は、楽しいものばかり？

Sachi：時々ここにふさわしくないものもメールされてきます。大人からのもの、モノを売ろうとか、ただの冗談とかね。でもね、非常にパーセントは低いです。問題があるものはカットしていますが、90%は載せてます。国、年齢層、宗教、習慣などさまざまな要因によって「問題」の基準はずいぶん違うので、誰にとってもほっとするようという最大公約数をもとにしたガイドライン作りが実はいちばん苦労していることなんです。でもね、すごくうれしかったのは、お父さんからお礼のメールが来ることです。コンピュータについて子どもがお父さんに質問してくる。「おかげで子どもから尊敬された」とか、「いっしょにいる時間が増えた」とかね。

ネットワークと子ども、この世界に確



キッズ・スペースがすべてつまったバンドラの箱??? (左)これが3台目のHDD、キッズ・スペースのますますの成功を祈って“ビクトリア”と呼ばれている

かなメソッドがすでに確立しているとは思えない。しかし、たくさん子どもたちと過ごす大庭さんは、イメージをどんどん形にしていくSachiメソッドというようなものを自然に獲得しているようだ。

それは決して単なる方法論ではない。子どもとの熱い対話の中から紡いでいく、子どもにやる気を起こさせる、そして決して大人が先んじてしまわない協調の構図だ。

\*Eudora インターネット上のメールソフトの名称。通信中にメールが入ると独特なコール音を出してユーザーに知らせる



## 第4回 グラフィック・デザイナー 戸田ツトムの肖像

# デザインの 世界を 拡張する ネットワークの 可能性

戸田ツトムのデザインした本を、一度でも手にとったことがおありだろうか？平面的な紙のはずなのに、なぜかモニタ上のレイヤーの重なりを見ているような、不思議な奥行きと、重層的な時間のぶれのようなものを感じることができる。エディトリアルデザインの第一人者、戸田ツトムがいよいよインターネット上のホームページを手がけることになった。1997年オープン予定のNTTの文化ゾーン、インターコミュニケーション・センター\*のホームページデザインを現在試作する彼に、コンピュータ、デジタル、ネットワーク、といういくつかのキーワードを軸にインタビューしてみた。

中村：1985年と、とても早い時期からコンピュータを導入されていらっしゃいますが、そのきっかけは？

戸田：当時MacintoshのPlusが80万円くらいだったんです。イメージライターが16万円くらいだったかな。とんでもなく高額なものだったんですよね。まだ日本語に対応してないし。しかし、初めてPlusを見たときに、モニタがまるでベタっとした紙のような質感を持っていて、妙に新しい現実感があった。そういった些細な感覚的な驚きがありました。これはやっぱり、使えるとか使えないとか関係なしに買っておかないとマ



ズインじゃないかと(笑)。

中村：ずっと紙にアウトプットすることにこだわってこられた戸田さんにとって、ホームページをデザインすることをどうお考えですか？

戸田：たとえばね、ネットワークを通じたコンピュータのモニタ上で、ハイデッカーの「存在と時間」とか、カントとかを読みこなすことができるかどうかね。ぼくは、たぶんできないと思うんです。何かが決定的に“脱落”する。それがグラフィックデザインの“核”にあたる何かです。だからといって、印刷物の良さを再現しようっていうのは愚かなことです。コンピュータにはコンピュータ独自の新しいイメージなり、新しい質感、存在感を発生させなければいけないと思っています。

中村：その脱落する何かを探しているということですね？

戸田：しかし、正直いって苦労してます。そう簡単に結論の出るものじゃない。それにネットワーク上というのは、ブラウザもいろいろあるし、DTPのときのように出力を自分で管理できない。いまね、ホームページに対して誰も参照系を持っていないわけですよ。ここが重大な問題。これまで、先行するパラダイムがないところでデザイナーがものをつくったことはない

デジタル  
社会の  
表現者たち

HOME  
PAGE  
CATALOG

ポートレート・  
イン・  
サイバースペース

ホームページのデザインはいま、旧来のさまざまなメディアをモンタージュしたような状態だ。WWWブラウザという透明度の高いインクの膜を透かした風景に、果たしてネットワーク特有の新しい質感を

あぶり出すことができるだろうか。

中村理恵子 [取材・文]

水科人士 [撮影]

取材協力：NTT/インターコミュニケーション・センター [ICC] 推進室

PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE

戸田ツトム  
tztomTODA  
1951年、東京生まれ。  
グラフィックデザイナー。  
数々のブックデザインを通じ、  
そのデザインの先鋭性に  
若い読者層の圧倒的支持を得る。  
'85年以降、Macintosh DTPの  
先鞭をつける伝説的出版を  
数多く手がける。  
以後、CG、TV番組制作、  
HI-Vision映像制作などへと  
展開を広げる



んです。DTPにしても、エキスパンドブックなどによるCD-ROM出版にしても、先行するメディアとして印刷物があつた。しかし、さすがにネットワークになると、本のメタファーとは違うんじゃないかと気づき始めている。

中村：メディアと結びついた独特な表現というか、質感のようなものがまだ、ネットワークにないんですかね？

戸田：質感なんてよくわからない話ですよ。そこはもう一步踏み込まないと、デジタルデザインというのは展開できないと思うんですよ。アナログデザインであれば、紙とかね、印刷で版がズレちゃったとか、いろんなノイズが入ってきて、ひとつの存在への支援というのをしてくれるわけです。

いま、デジタルデザインにとって重要な時期だと思っています。日本が減びるかどうかの。インターネットは、「できたよ！」とアップロードしたとたん何憶という人をターゲットにしちゃうわけです。この恐ろしさっていうのが、やっぱりいまのホームページデザインのどこにも見られないわけです。

中村：この試作版のICCホームページですが、ものすごく端正な書物を見るような印象を受けますが。

戸田：全体的な雰囲気という面でロシアアバンギャルド、表現の座標が作業の外部でなく、内蔵され

たときに現われたデザインの典型に規範を見つけようと……。ホームページをデザインするにあたって、当初はまず20世紀デザインのプロセスをトレースしようかなと思っているわけです。いきなりデジタルデザインが持つべき文体で発想しろというのは、無理なんです。いま、試作として上がっているのは、デスクトップで作ったそのままをホームページにGIF画像として持っていったもの。しかし、やっぱり日本語全部をGIFで表現してしまうのは、違うな、と思ってるわけです。それに完成形が、1つじゃだめなんです。かわるがわるそれ全体が1つの流れを作っていくようなもので

ないと。たぶん今年1年くらいかけてICC推進室とわれわれとでどこまで頑張るって「えっ！」っていうものを出せるか？ というところでしょう。

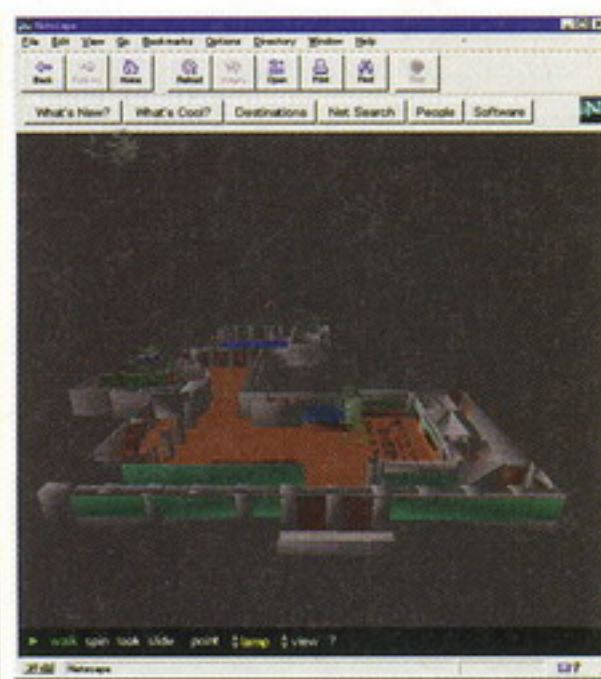
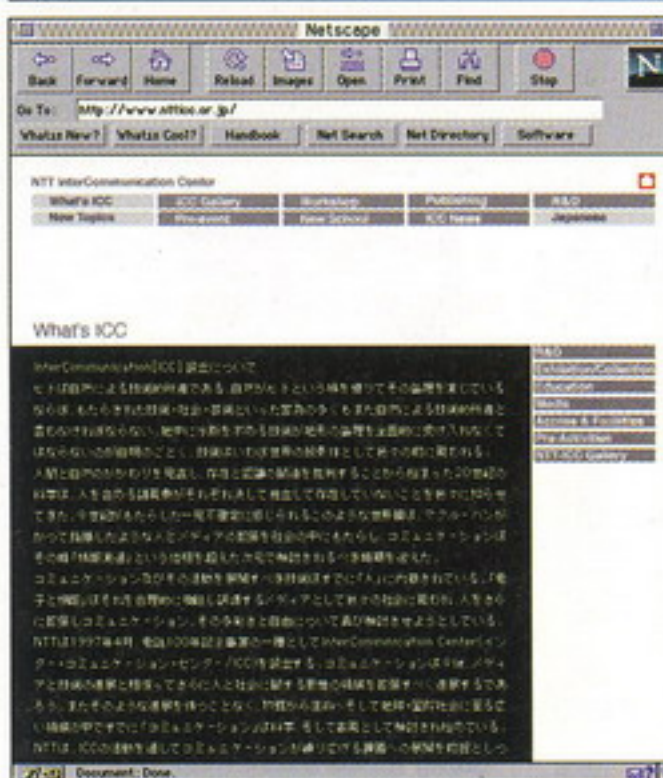
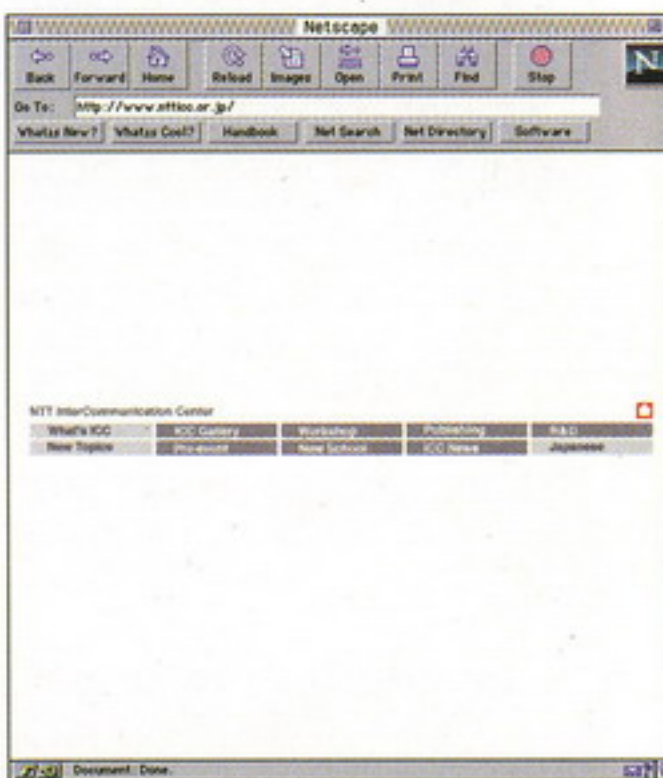
戸田ツトムは、「インターネットがどうして出てきたのか？ ということをもう1回われわれは謙虚に体験しなおさなければいけない」と言う。紙の中で、常に紙を超えようとしてきた戸田さんが、紙を飛び越えてしまったメディアの中で、もう一度過去からなぞってみようというのだ。果たして、ネットワークデザインの新しい戸田テイストはどんなものになるのか、今後の活動が非常に楽しみだ。



◀戸田氏の手により、日本で初めて、すべてMacによるDTPで作られた伝説的な本、『森の書物』（河出書房新社、1989年）

▶戸田氏デザインのページ。試作ではあるが、公開寸前のFinalベータ版。絵つき音つきで騒々しい昨今のホームページとはずいぶん違う印象にできあがっている。モノクロ調に、一点、右肩のヴァーミリオンボタンが光る。情報を手繰れば手繰るほど、このCONTENTSのページが情報の結節点として意識されていくような静かな強さと機能が感じられるページデザインだ

▶日本語にこだわる戸田さんの挑戦というべきテキスト部分もすべてグラフィック化して構成したページ。日本語、特に漢字は、読むという使命とともに観ることに耐える象形美を持っている。ブラウザの環境にコントロールされることを望まないデザイナーの苦肉の策か？ このようなこだわりが、ある意味でネットワーク文化というものを育むのかもしれない



▲ICCのVRMLホームページ  
ICCでは、VRMLを使った施設内部のナビゲートを試作中だ。さらにそこから一步すすめてイベント情報やミュージアム自体の概念をVRMLで視覚的にデザインした「情報ナビゲーター」の制作という新しい方向を模索している

※NTT/ICC  
NTTが、「コミュニケーション文化」をテーマとして1997年に設立予定の文化施設「インターコミュニケーション・センター（ICC）」。現在、ICC推進室がさまざまな活動を展開中。今回の、ホームページのリニューアルは、6月中公開を目指している(<http://www.ntticc.or.jp/>)

- 中村理恵子  
アーティスト  
●ネットワークアートシアター；  
連芸座プロデュース。現在、  
北京連画公開中  
(<http://www.justnet.or.jp/enterta/rengenza/>)  
●「デジタルかしまし娘=Theデジカシ  
デジタル人生相談」を始めました  
(<http://www.wonder-j.or.jp/>)  
●連画ホームページ  
(<http://renga.ntticc.or.jp/>)



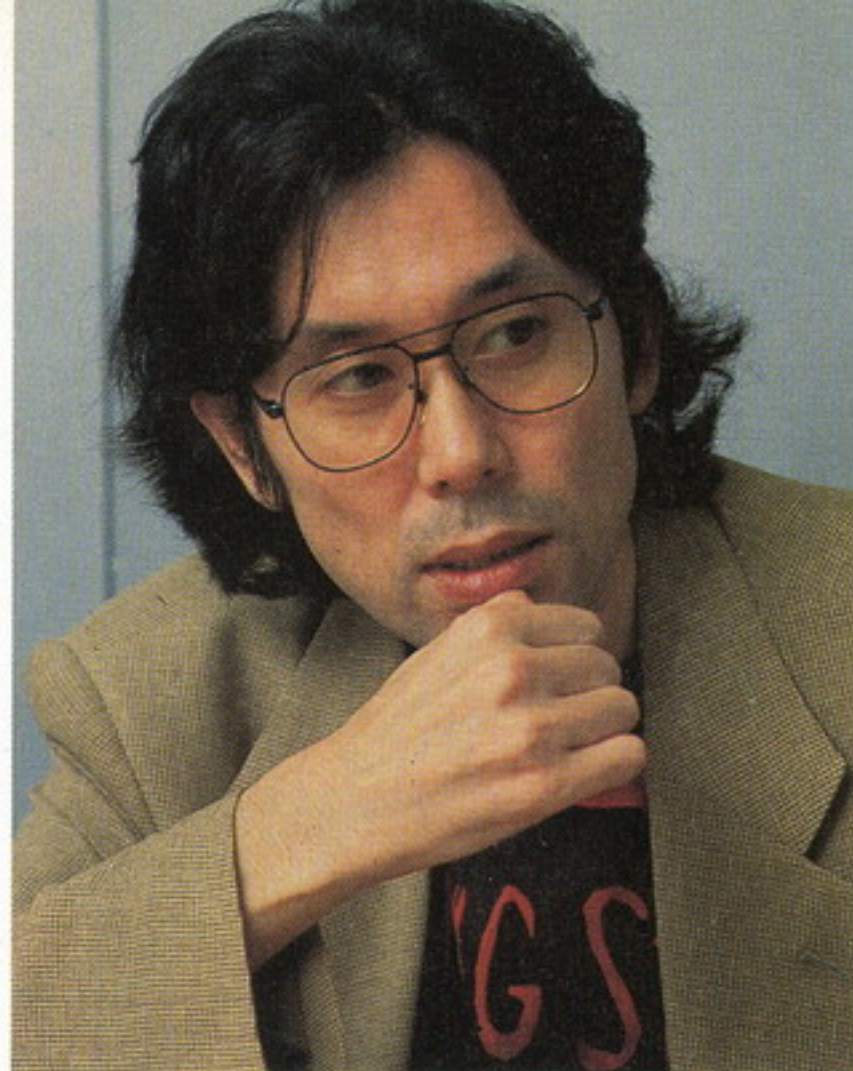


4月26日金曜日、インターネット上に突如として地下鉄銀座線の車両が現われた。それは、作家井上夢人によるハイパーテキスト小説『99人の最終電車』の、いわば索引である。このグラフィカルなインデックスは、優れたユーザーインターフェイスとしての機能を果たしつつ、複雑にリンクした物語の舞台、そして作家本人の脳細胞の投影機でもあるのだ。

井上夢人とコンピュータとの関わりは20年前、ワンボードマイコンTK-80に触れたことから始まる。以来、長年ハイパーリンク構造で小説を作ることを模索し、10年前ゲームブック『ツアラトウストラの翼』を書いたときには、自らパーツ管理のソフトをBASICで書きシャッフルさせるという実験を試みた。しかし、紙の書籍でのそれはイマイチしっくりこない。初めて「これは使える」と思ったのが、Windowsの“ヘルプファイル”。当然その後のWeb登場を見逃すはずもなく、今回のハイパーテキスト小説は、時代がようやく井上夢人に追いついてきた結果誕生したのだった。

◆  
中村：なぜ“ハイパーテキスト小説”というものをやろうと思ったんですか？

井上：小説というのは、読者によって、読まれ方によって姿を変えるものだと思うんです。作家がどんなに意



## 第5回 推理作家 井上夢人の肖像

# 交錯した ミステリアスな ハイパーテキスト 小説を 編む

デジタル  
社会の  
表現者たち

### HOME PAGE CATALOG ポートレート・ イン・ サイバースペース

ここ数年、電子出版やネットワークの急激な発達の中で、本や新聞といった紙媒体がなくなるという少々ヒステリックな話も飛び交う。しかし、ミステリー作家の見ている風景はちょっと違うようだ。紙にしても新しいメディアにしても、問題はそこにどんな謎を仕掛けられるかだ。

中村理恵子[取材・文] 水科人士[撮影]  
取材協力：ジャストシステム出版部

図したところで、読者は必ずしもそのとおりに読んでくれるわけではありません。読者は自分なりの受け取り方で作品を読み、楽しんでいるわけです。だから僕は「作家は作品を完成できない。完成させるのは読者だ」という考え方で小説を書いています。

そこでさらに進めて、もっと読者が小説に対してアクティブに読めないものか？ と僕は前々から考えていました。たとえば音楽は、部屋でCDを聴いたり、街でBGMとして耳に入ってきたり、ライブに参加したり、カラオケを歌ったりと、さまざまな楽しみ方ができますし、そのためのシステムを持っています。一方小説は、1冊の本の最初の1ページから読みはじめて最後のページに至るといってその読み方は昔からまったく変わらず、それが唯一の方法であったわけです。

ですから今回のハイパーテキスト小説は、印刷物には絶対にできないものを作りたい、本の形では刊行できない小説を書きたいと思って取り組んでいます。いままで小説にあったその殻をはずしてみたら、いったいどうなるんだろうってところに興味がありました。

中村：読者の反応はいかがですか？

井上：ほかの読者がどう読んでるのかを気にしてるようです。作家仲間にも、「あれは、

井上夢人  
Yumehito Inoue  
1950年生まれ  
1982年に、徳山諱一氏との共著のペンネーム「岡嶋二人」で発表した「焦茶色のパステル」で、第28回江戸川乱歩賞を受賞。  
1989年、独立し、井上夢人として執筆活動開始  
『ダレカガナカニイル…』ほか、著書多数。  
7月26日、最新刊『パワー・オフ』(集英社)発売



PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE



どう読むのが井上本人の中では、正解なの？」って聞く人がいました。

このハイパーテキスト小説は、最初のページとか最後のページとかいう概念そのものがないんです。99人の登場人物の誰から読んでもいいし、車両の中や駅のホームなど、どの場所のシーンから読みはじめてもいい。それどころか、時間を逆にたどることもできるんです。まさに始まりも終わりもなく、オンラインでアクセスした時点で始まって、電源を切ったところで終わり、というしかない。これを“座りが悪い”と感じるか、逆にそれで遊ぼうと思うかどうかで、ずいぶん読まれ方が違いますね。

中村：井上さんからすると、してやったりというところですね。執筆風景もやはり紙の上とは違うんでしょうか？

井上：WWWブラウザで確認しながら、HTMLエディタで書いています。最終的な整形は編集部にお任せしていますが、リンク張りはこちらでやっていますので。なにせ登場人数が多いですから、ハードディスクの中はもうグチャグチャです。つい最近確認したら、すでに枚数が長編小説1本分をかるく上回っている。一瞬青くなりましたよ。99人登場させるのが目標なんですけど、半年という期間内にそこまでいきつけるかが問題です(笑)。

中村：ネットワークを使って発表したことで、逆に作家として自分の中に何か変化がありましたか？

井上：自分の脳ミソがもうひとつ外にできたように思います。スペアがね。ときどき思考や発想が無限ループのようにぐるぐる回りつづけてしまい、落ちてはいけないところに落ちてしまうことがある。にっちもさっちもいかなくなります。

しかしハイパーテキスト化していったん外に出してみると、離れてみることもできるし、忘れられる、一歩引ける。

中村理恵子  
アーティスト  
「デジタル・フォトコレクション」  
7月13日～8月13日  
(<http://www2.meshnet.or.jp/~dag/digitalphoto.html>)  
NECデジタルアートギャラリー  
(TEL:06-945-3333)  
デジタルカメラで切りとったイメージを交換していく新しい連画セッションを出品  
ネットワーク・アートシアター「連芸座」:  
プロデュース  
(<http://www.justnet.or.jp/enterta/rengeiza/index.htm>)

現在、インターネット  
野良犬? “DOGGY”  
の生活をのぞき見ることが出来ます

これは、執筆するときにすごくプラスになりますね。

中村：今後の執筆のご予定はひきつづきネットワークで？

井上：僕にとっては、ネットワークやCD-ROMのような電子メディアも、紙もどちらも小説なわけです。紙の本はもちろん

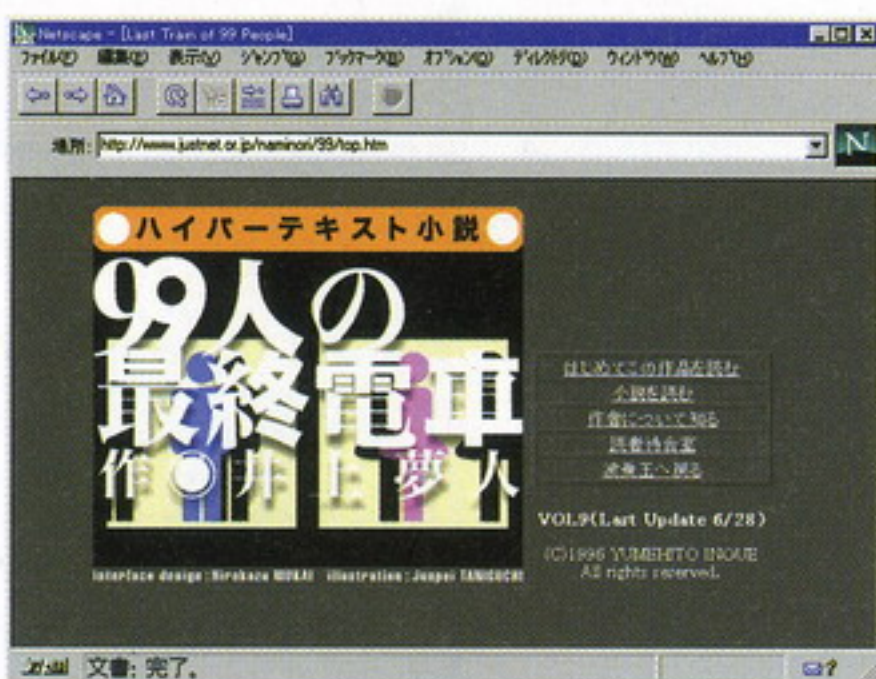
大好きですから、これからは離れるつもりはありません。僕は、小説家なわけですから。



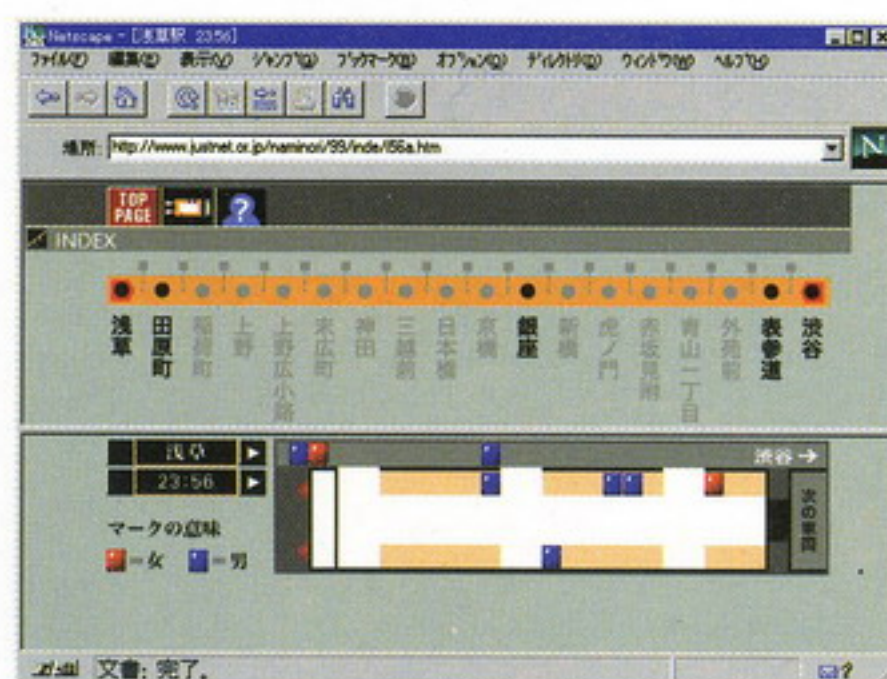
車のシートが突然あらわれ、この小説を経験することができたら、どんな感想をもらすだろうか？

すでにわたし自身の中にも、何か新しい脳内物質が発生したようだ。小説に登場する人食い宇宙人“越後屋トミー”に食べられるとき、わたしの脳ミソの味はどんなに美味になっていることだろうか。

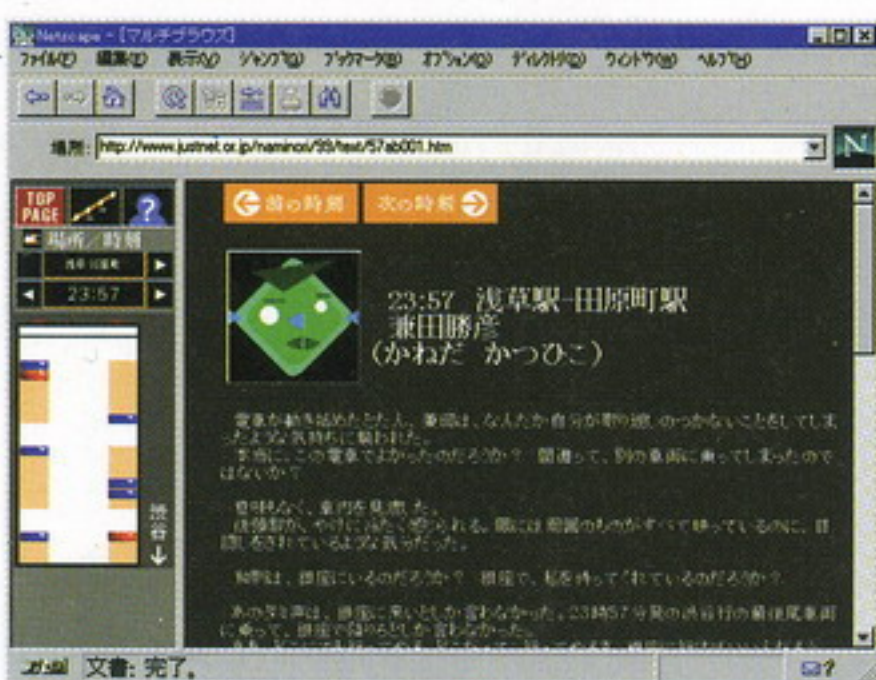
あるシステムエンジニアは言う。「仕事でシステムを作るときに、何冊かの推理小説が手放せない。ミステリー世界に溺れれば溺れるほど、必ずいいシステムが構築できる」。もし彼のモニタに、電



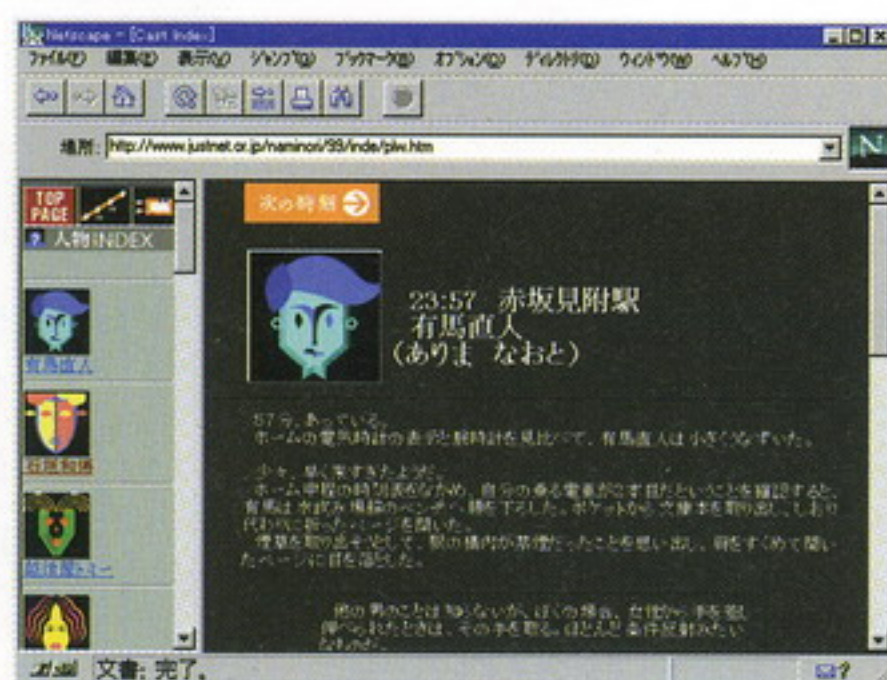
「99人の最終電車」トップページ  
<http://www.justnet.or.jp/naminori/99/top.htm>  
JustNetのオンラインマガジン「波乗王」の中で、毎週金曜日、週刊ペースで連載されている。毎回の情報更新は、作者から送られてくるHTMLファイルを編集者のほうで所定のフォーマットに埋め込む。グラフィックスとも連携しているので、かなりハードな作業。噂では、担当編集者西尾氏(仮名)は、すっかり白髪に(笑)



「小説を読む」をクリックすると、この画面に。舞台は地下鉄銀座線。23時56分に浅草と渋谷を発車した最終電車の車内と、各駅のホームを舞台に物語は進行していく。車両の中やホームにいる人物のマークをクリックすると、その人物の視点による小説を読める。駅名が黒くなっているのは、その駅のホームに人がいるという意味



小説の画面。ストーリーは1分ごとに進んでいき、時間を進めることも戻すことも自由自在。左の車両の図の人物マークをクリックすれば、ほかの人物に移る。小説の文章中からも登場した人物にリンクが張られており、縦横無尽に読んでいくことができる。なお、このインターフェイスデザインは向井裕一氏が担当



こちらは人物INDEXから読んでいく例。読み方を変えると、作品の雰囲気も大きく変わる。どんな読み方をするかは、完全に読者に委ねられている。人物のイラストは、谷口純平氏によるもの



## 完結しちゃっている アートは退屈だよね

今年の6月14日、ネットワークアートシアター“連芸座”が誕生した。Webを舞台に、アーティストそれぞれが作品を上演するこのサイトを切り盛りするのは、1992年から連画\*1の相棒としてサイバースペースで創作現場を共有してきた安齋利洋、そして私。

今回は、私自身も当事者という立場で、この新しい試みについて語り合ってみようと思う。



安齋：連芸座は、シアターなんです。北区のなんとか演芸場にドサ回りの芝居がかかる、みたいな。ああいうノリにしたい。ウケてる、っていうのが基本です。だって、ネットワーク上で独善的な一方通行のアートやっても、つまらないじゃない。

中村：デジタル系アーティストの中でも、ネットワークを志向しているアーティストは少ないように思うね。スタンドアロンじゃもの足りない、ハミ出し傾向のアーティストに出演してもらいたいと思ってる。たとえまだ具体的なネット作品がなくても、ネットワーク対応の意識があれば、まず話を始められる。

安齋：そうそう、ネット対応の意識って



### 第6回 連芸座 プロデューサー 安齋利洋の肖像

## 浮遊する ネットワーク アートシアター 「連芸座」

あるね。たとえば、ギャラリーや本やテレビで誰かの絵を見るとき。いい絵だなあ、って感動したりするわけだよね。ぼくらずっと連画をやってきたわけだけど、連画の作品を見るときってちょっと違うね。少なくとも参加している連衆\*2にとっては、これをどうしてやろう、いかに料理してやろうという視点で、まず絵を見る。ネットワーク上の表現って、そこがいちばん面白いと思うんですよ。中村：いま、連芸座で上演中のゴンザレスのやっているMONOにしても、ネット上のMONO情報を見て、現場にMONOをとりにいこうっていう気持ちになるのが面白い。ドギー・ホールにしても、一方的に押しつけられるんじゃないって、自分からネット犬ドギーがいま何をしているか？をのぞきにいくという行為を遊んでいるわけだよね。

安齋：連芸座のいくつかのページって、リンクをたどっていくうちにいつの間にかドメイン名が変わって、作家が自分の使い慣れた場所でやったりするよね。

中村：ページがどこにあるか？なんてことは、あんまり関係ない。ネットの番組ってのは、他力をどれだけうまくリンクして番組の中を充実させるかっていうことが、構成上の重要な手だと思うしね。

安齋：雑誌なんかの感覚だと、背でページがべった

デジタル  
社会の  
表現者たち

HOME  
PAGE  
CATALOG

### ポートレート・ イン・ サイバースペース

最近、インターネットを拠点にしたサイバーフェスティバルやアートイベントへのお誘いの電子メールが頻りに届く。ネットワークは、単にイベント情報やその結果を伝達する手段ではなく、実際にイベントを仕掛けられる具体性をおびた「場」となりはじめた。

中村理恵子 [取材・文]  
水科人士 [撮影]

PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE

Toshihiro Anzai  
1956年東京生まれ。CG作家。  
ソフトウェアエンジニア。  
株式会社サビエンスにて  
CGペイントシステム  
「スーパー・タブロー」を開発(1987)。  
「MANDELNET」(1986)  
「てれめちえ」(1991)  
「連画」(1992～)など、  
ネットワークとアートの結合に  
関心をもつ。  
また、セルオートマトンなどを  
応用した数理的な作品  
(Ramblers 1993 など)  
も発表し続けている。  
1991年より隔週刊  
「日経コミュニケーション」  
表紙を担当中





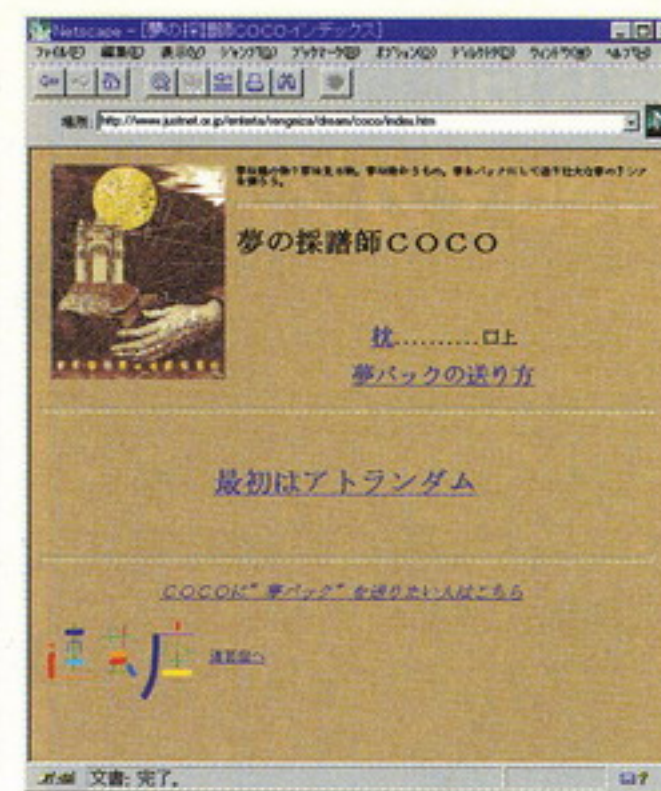
連芸座フロントページ  
<http://www.justnet.or.jp/enterta/rengenza/index.htm>  
 毎週水曜日更新。上演中、予告、常設と毎回フロントページが様変わりしていく。連芸座というロゴだけは、不動であるが、そこに重ね合わされるシアターの印象は、そのときどき、いちばんイキのいい演目からの影響をもちに受ける。ジャストシステムのスポンサードにより運営されている



ドギー・ホール  
<http://www.justnet.or.jp/enterta/rengenza/doggy/index.htm>  
 MOTO SAKAKIBARAがネットワークに放つ第一弾!(7/03~)。ビーピングホールの発想で、ネットにだけ生息する“ネット犬”ドギーをサボテンカメラからのぞき見る。Javaスクリプトで作られており、QTムービーやShockwaveによるビデオクリップも提供している



MONO 放浪するアルミニウム  
<http://www.justnet.or.jp/enterta/rengenza/mono/index.htm>  
 謎のアーティストユニット、ゴンザレスが仕掛けたサーバスペース上の“鬼ごっこ”(7/24~)。の唯一のルールは、MONOページを見た人が、MONOが置いてある場所についてMONOを発見して、次の適当なところに移す。その情報をゴンザレスに電子メールで送る



夢鍋・夢探譜の部/夢の探譜師COCO  
<http://www.justnet.or.jp/enterta/rengenza/dream/coco/index.htm>  
 COCOことCGアーティストで手風琴奏者の滝谷真樹が編む夢リンク(8/07~)。誰でも自分の夢を「夢バック」として探譜師にメールすることができる。探譜師は音符を採譜するように夢を採譜し、アーティストが独特のリンク構造を作り上げる

り糊づけされてるわけだけれど、WWWって隣のページはよその雑誌でもいいわけだね。なんでもかんでも自分のエリアに囲い込もうって発想は、もうダサイ。

## 相転移状態の混沌としたネットワーク環境

中村：ところで、相棒として見ると単にCGを描けるだけじゃなくて、ソフトウェアエンジニアでもあるというのが、非常な強みだと思うね。

ネットワーク時代ってのは、絵バカみたいな、チューブからひねり出す絵の具だけを使って、キャンバスに向かうこと一筋の人は通用しないと思うんだ。ツールや素材そのものを再発見するような、自分で組み替えられるような。結構オールラウンドに仕事することが要求されるよね。

安齋：いまのインターネットって、固体と液体、液体と気体が入り替わる境界線みたいなもので、何か刺激が

あると相が変わっちゃう危うさが面白いと思う。絵画にしても本にしてもテレビにしても、もうすっかり安定した液体だったり固体だったりするわけ。たとえばMacintoshはパソコンを誰でも安心して使える安定状態にしたし。いまインターネットも、誰でも安心できるメディアになろうとしているわけでしょ。そうなることは、ある意味じゃものすごく危険で、つまらないことだと思う。連芸座は、固まりそうなメディアの攪拌棒になりたいね。

## 連芸座これから

安齋：連芸座には、まだいくつもプランを温めてます。日本列島の各地に、風によって鳴る弦を配置して、その情報をインターネットで集めてアンサンブルする試みが「アイオロスの弦」。これ、まともにやるとけっこうお金かかるけど、ボランティアのサーバをまず募集しようと思います。それから、絵と一緒に、それを描いた道具をJavaなどでくっつけて展示するオブジェクト志向絵画「触る絵画」。ぼくはずっと、ペイントシステムを作りながら絵を描いてきたんで、その総決算にもなる。そして、いちばん大きいプランが、インター・アクター。数人の劇作家が、チャットやBBSというネット空間の中で、1

人が1役者だけを演じて、対話的に劇を構成するというプラン。インター・アクターは、我々がやってきた連画の文芸バージョン、といったところかな。

◆  
 こうしてあらためて安齋利洋の話に耳を傾けると、つまらないものを徹底的に排除して面白いものだけを抽出しようというあくなき探求というか、それ以外の規準はないのかもしれない。四の五の言っている間に、人や技術はどんどん先にいってしまう。それならば、精一杯頭と手を同時に動かして、ネットワークならではの新しい表現を見つけていこうじゃないか。連芸座の今後に、乞うご期待!!

\*1 連画(れんが) = CG作品を電子ネットワークをとおして送りあい、相手の作品を引用したり直接手を加えることによって新しい作品を作り、組作品を成長させる創作システム  
 \*2 連衆(れんじゅ) = 連歌の世界では、あるルールに基づいて連衆と呼ばれる作家集団が句を次々に付加していく。同様にCG作品を次々と連作して渡していく作家集団にもこの呼び名を応用した

中村理恵子 (Rieko Nakamura)  
 Artist  
 いま、最も興味のあること。  
 1. 切実に会わなければいけない人と実際に会うこと  
 2. 飛行機に乗って行きたい場所；オランダのアムステルダムと香港  
 3. 連画WWWのデザインリニューアル (<http://renga.nttcc.or.jp/>)

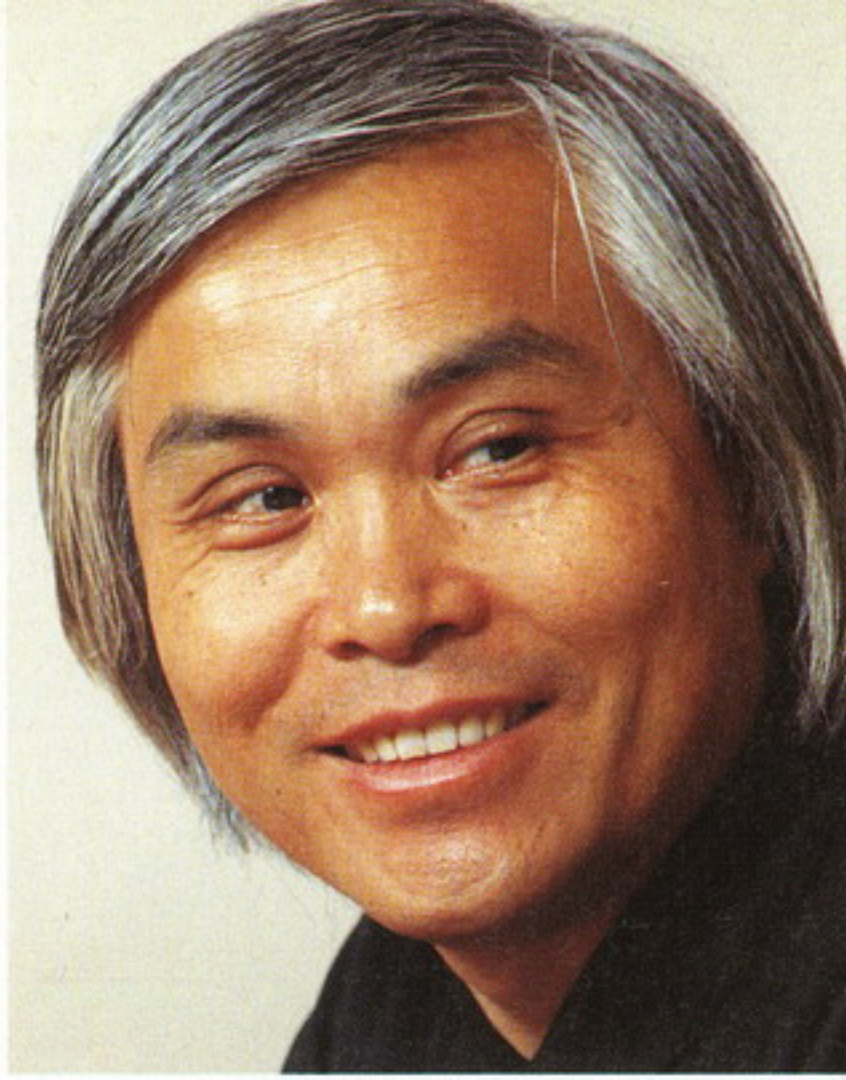




## 部活が面白くて、 本業捨てちゃった

デジタルパブリッシングの専門誌、とりわけDTPについて多くの実験の場を提供してきた「SUPER DESIGNING」(玄光社)。これを創刊から育ててきた名物編集長の柴田さんから、夏も盛りのある日、1枚のハガキが届いた。「会社を辞めました。当面は、オンラインマガジンの編集長を務めます」。いつもの柴田さんらしくない定型の挨拶文から、かえって気迫が伝わってくる。

◆  
柴田：約27年間勤めた玄光社を辞めた理由は、大雑把にいうと2つあったんです。本職に魅力を感じなくなったこと、それから“部活”が猛烈に忙しくなったこと。本職の「SUPER DESIGNING」は、デジタルアートの紹介や、デジタルパブリッシングのジャーナリズムとしては成功したけど、商業的に成功したとは言い難い。それに、もうすでにDTPって、当たり前なことですよ。ちっともロマンチックじゃなくなってきたのね。そして最後に背中を押したのは、「いまやめれば、伝説のデザイン誌になれる」という悪魔のささやきがあった(笑)。  
中村：“部活”って、中学、高校時代のあの倶楽部活動



## 第7回 オンラインマガジン 「Wonder-J」編集長 柴田忠男の肖像

# シツチャカ メツチャカ、 だからネットは 面白い

のことでしょね?

柴田：ええ。たとえタダでも面白けりゃなんでもいいやっ、というノリの仕事を“部活”と呼んでるんですが、今年に入って3本が並行して動きはじめました。まず、オンラインマガジンの「Wonder-J」出版の話。これは去年の冬に話がきてたんだけど、こりゃ片手間じゃできないなと思った。結局、約半年の準備期間を経て今年の6月に創刊しました。このほかにデジタルアーティスト団体「デジタル・イメージ」\*の運営の仕事と、ジャパン・パブリッシング・コンソーシアム(JPC)の理事の仕事ね。これに本職を加えると、4つの仕事を同時並行してこなしていかななくてはならない。こうなると何かを捨てるしかないでしょう。そこで本職を捨てたわけです。

## “Wonder-Worker”を 続々と輩出したい!

柴田：「Wonder-J」は、商業的なオンラインマガジンを試しに作ってみようということで始まった1年間の実験プロジェクトです。創刊以来、毎号20本くらいの番組を掲載していますが、月2回の情報更新の制作予算が、金額は企業秘密ですが(笑)笑えるくらい小さいんですよ。

編集作業においては、紙もネットワークも何も変わり

デジタル  
社会の  
表現者たち

HOME  
PAGE  
CATALOG

## ポートレート・ イン・ サイバースペース

このところ、インターネット人気に少々陰りがでてきたという人もいれば、さらにウナギ昇りだという人もいます。しかしどちらにしても、ネットの番組作り1本に生業をしぼっていかうという勇気ある人は、

まだまだ少ないようだ。  
中村理恵子[取材・文]  
水科人士[撮影] マスタッシュ[協力]

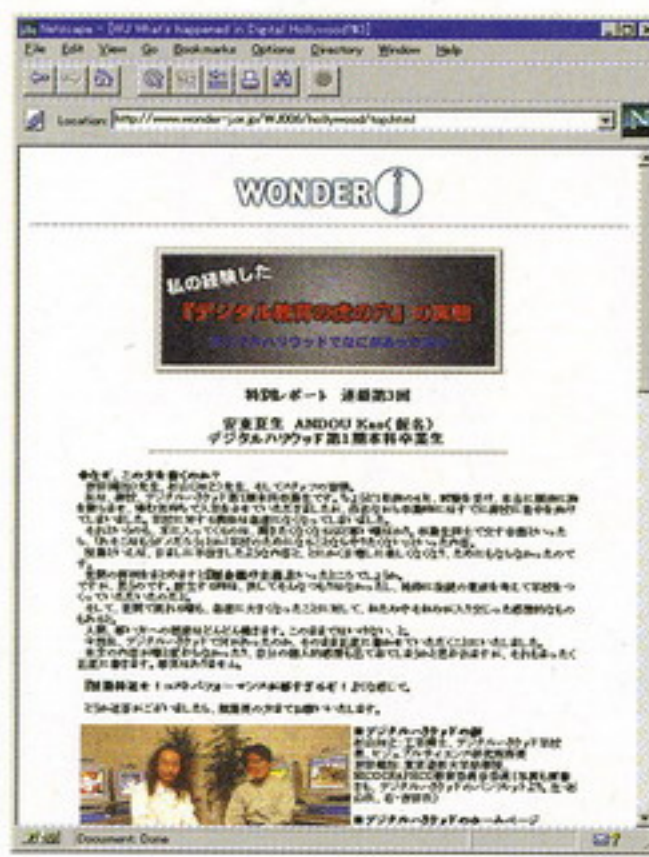
PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE

Tadao SHIBATA  
1946年生まれ。  
大阪万国博の年に玄光社に入社。  
1982年、出版に携わった  
「コンピュータ・グラフィックスの  
すべて」(吉成真由美責任編集)は、  
この分野では先駆的な一冊。  
「コマーシャル・フォト」  
「イラストレーション」編集部を経て、  
1990年「SUPER DESIGNING」  
を創刊、編集長。  
アトランタオリンピックの最中に  
玄光社を退社。  
JPC  
(Japan Publishing Consortium)  
副理事長、  
デジタル・イメージ運営委員。

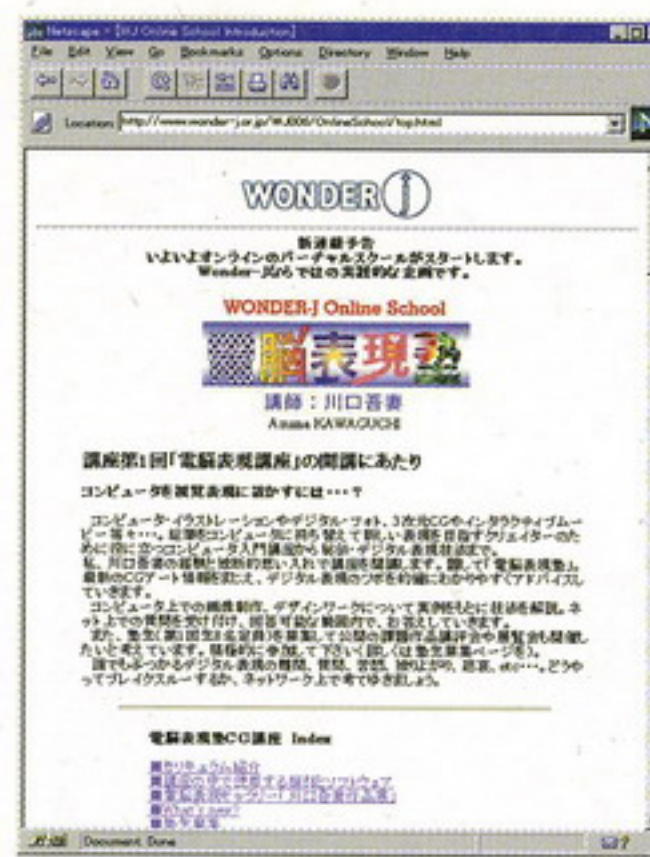




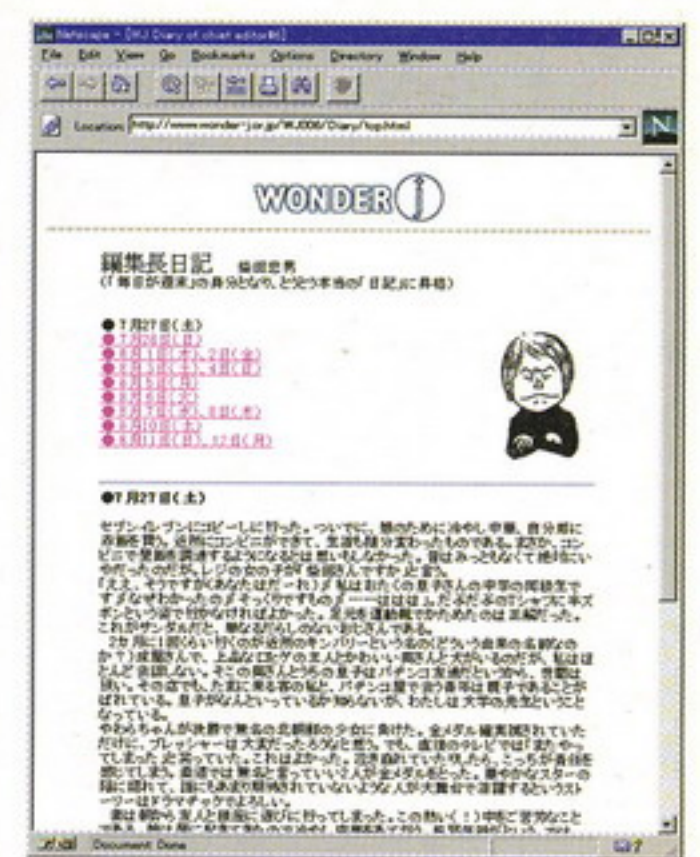
「Wonder-J」トップページ  
<http://www.wonder-j.or.jp/>  
 デジタルアートギャラリーから人生相談まで、  
 ノンジャンル全方位  
 エンターテインメントマガジンを目指して6月1日発信。  
 技術サポートと資金は  
 NTTソフトウェア研究所から、  
 制作はマルチメディア制作会社シフカ、  
 サーバ管理はNTTソフトウェア。  
 毎月第2、第4金曜情報更新



話題の暴露モノ  
 「私が体験した『デジタル教育の虎の穴』の実態」  
 ／安東夏生  
 作者仮名で連載されている、  
 某デジタルクリエイター養成機関の  
 内幕を暴く体験記。  
 「早く先を読ませて」と  
 人気急上昇の番組。  
 次第に過激に  
 なっていくはずである



新連載・オンラインスクール講座第1回  
 「『電脳表現講座』」  
 オンラインのバーチャルスクールが開講。  
 内容は、コンピュータグラフィクスを使った  
 新しい表現の仕方や、  
 基礎的なものを発信している。  
 商業利用の一端を担う  
 Wonder-Jならではの実践的な企画。  
 いまのところ無料で開講されている。  
 講師は、トキワ松学園横浜美術短期大学助教授、  
 川口吾妻先生が担当



実は、一番人気の評判が高い  
 「編集長日記 柴田忠男」。  
 先日まで、サラリーマンの休日、  
 週末を利用しての執筆だったが、  
 本人曰く  
 「『毎日が週末』の身分となり、  
 とうとう本当の『日記』に昇格」  
 とある。  
 部活に仕事に家庭にまさに  
 全方位全開で、  
 このオンラインマガジンを牽引する

ません。企画を立てて、原稿整理して、それをデザインに回す。現在、NTTソフトウェア研究所ほか数社がサポートしてくれていますが、実際には専業ではない3人で作っているのね。私はいわば雇われ編集長です。

編集者にとっていちばんの醍醐味は、なんといってもスターを育てること。優れた才能を育てることについては、オンラインのほうが有効でしょう。ネットワークの速報性や、倍増傾向のユーザー数、そして本の誌面のような制限がないことを考えるとね。そこで、このマガジンで『表現』する人を奇跡の人“Wonder-Worker”と名づけて募集している。表現するものを持っているが、技術的に経済的に不可能だという人に発表の場を無償提供して、このマガジンからスターを生みたいのです。もちろん、

私が面白いと思った人に限るけどね。

## オンデマンド出版とオンラインスクールの可能性

中村：「Wonder-J」を来春には、採算ラインにのせる予定だということですが、どうやって稼ぐんですか？

柴田：広告をとるとか、購読料が考えられるけどね。現状では無理。ヒット数をあと1ヶタ上げないと説得力がない。そこで当初から考えているのは、やはり紙の世界との連携です。いままでの私の経験からいって、いちばん興味があります。「Wonder-J」の番組は、すべてオリジナルなので、ここで評価の高い連載を出版社に売る。あるいはオンデマンドでプリントして本（およびCD-ROM）を作り既成の流通ルート以外で売る。事前に予約を募って、その数によって定価を設定すれば、小部数の出版でも採算にのせることができます。今後幾とおりのこうし

た紙と連動した新しいパブリッシングが可能ではないかと思っています。

もう1つは、オンラインスクールです。場所はいらぬ。定員はない。講師は豊富。デジタル・イメージの作家たちを動員できますからね。デジタルアートの番組を本格的に作れば日本一になれる。とりあえず、この2つが比較的経営に結びつく可能性があると考えてます。しかし当面の目標は、もっとメジャーになることだね。今後きめの細かい広報をすることで、きっとメジャーになる。自信はあります。

柴田さんは、実は、編集の達人というよりは、超一流の部活の達人なのかもしれない。「Wonder-J」をとおして、ネットワーク時代の新しい才能への要求にどう応えていくのだろうか？ 目の離せない人が、また1人サイバースペースにやってきた。

中村理恵子  
 (Rieko Nakamura)  
 Artist  
 ネットワークアート、  
 コラボレーションアートを中心に活動中。  
 このところ熱中しているのは、  
 コンスタントに夢をみて、  
 それをテキストに残すこと。  
 そして夢バックにして夢鍋に投げ込む。  
 (詳しくは、連芸座まで。http://www.justnet.or.jp/enterta/rengaiza/index.htm)



\*「デジタル・イメージ」  
 日本で唯一のデジタル系  
 アーティストの団体。  
 今年で6年目を迎え、  
 会員は100名を突破した。  
 1991年、東京銀座の  
 ワシントンギャラリーで  
 第1回展を開き、  
 その後、  
 年2回の展覧会を開催



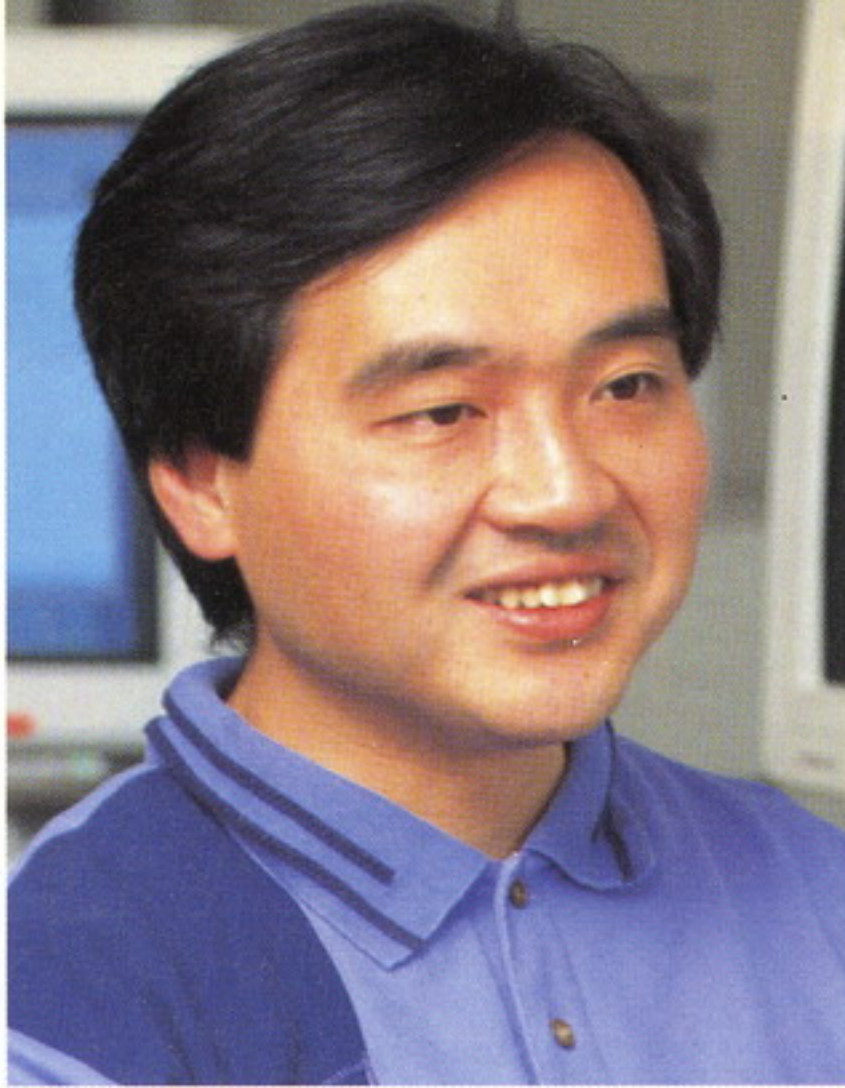


いっふう変わったサーチエンジンがあるとの評判を聞きつけた。噂の検索エンジン“mondou”は、ほかのシステムとはずいぶん違った検索手順を表示した。ユーザーが投げ入れたキーワードが、あたかも砂の中から砂鉄を吸い寄せる磁石のように、そのキーワードから連想される言葉をひっかけてくる。

たとえば「地球」と入力すると、単純に「地球」を含んだ情報をズラッと一覧するだけでなく、「環境」「温暖」「earth」などその検索語と関連性の高いキーワードを抽出し、提示してくれる。そのキーワードによってさらに絞り込んでいったり、再検索をかけたりにすることで、目的のページをより簡単に検索できる。「地球」という言葉から広がっている世界、支えあっている言葉をどう表示するか、というのがこのシステムのミソであるという。たぶん、こんなサーチエンジンはほかにはない。さっそくmondou発祥の地、京都大学工学部をお訪ねした。

◆  
中村：このおしゃれな外国雑誌みたいな名前、mondou（モンドウ）の由来について教えてください。

河野：mondouは、禅問答をイメージしています。それが、トップページの「一を多へ、多を一へと導く」というキャッチフレーズにつながります。も



## 第8回 サーチエンジン “mondou”開発者 河野浩之の肖像

# 連想する アルゴリズムを 調教する

もちろん、世界（monde）を暗示する言葉にもなっています。1つのキーワードを投げると、Webの世界にある多くの言葉（関連語）を連想して投げ返す、つまり、問答を繰り返すうちに目的のページが見つかるというわけです。

このサーチエンジンは、学生と私との共同プロジェクトです。企画は私が出して、学生の論文の実験の題材として研究開発しています。'95年の後半から作り始めて、京都大学内でのテストランを終え、'96年2月から実験を目的として試験的に公開しています。現在、検索可能なURLは100万を超え、キーワード数は約30万語になっています。

中村：検索するのって技術がいりますよね。なかなか自分の欲しい情報にたどり着くのが難しいという印象がありますが。河野：いま、主流なのは、全文検索ですね。そのキーワードが含まれているかないかで、情報をひっばってきます。ところがこの全文検索は、キーワードとなる単語を正確に知り、的確に組み合わせないと探せない。これは、たいへんな労力です。ありきたりのキーワードでは大量の検索結果が出てくるし、当然、自分の知らない単語は使えない。知らないものを探す検索なのですから、知識が不足している状態でも検索がスムーズに進むように

デジタル  
社会の  
表現者たち

### HOME PAGE CATALOG ポートレート・ イン・ サイバースペース

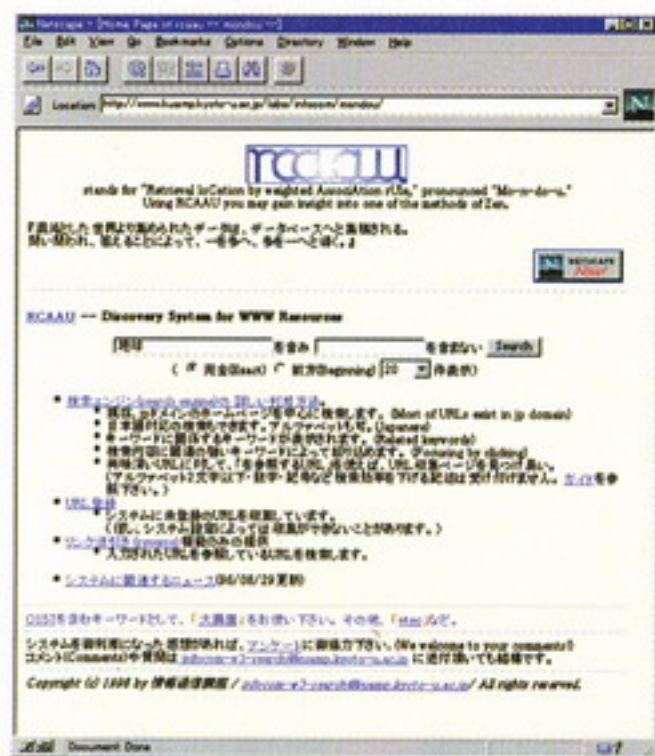
サイバースペースの住人は、人ばかりとは限らない。検索システム用に放たれたサーチロボットが音もなくひたひたリンクの網の目を旅している。

あまり情報発信の活発でないサイトや他人から参照されないサイトには、彼(?)らの足も遠のくのだという。  
中村理恵子 [取材・文]  
水科人士 [撮影]

PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE

Hiroaki KAWANO  
1962年生まれ。  
京都大学大学院工学研究科  
応用システム科学専攻助手。  
長谷川利治教授の  
情報通信講座に所属。  
通信ネットワークや  
データベースシステムに対して  
興味を持っている

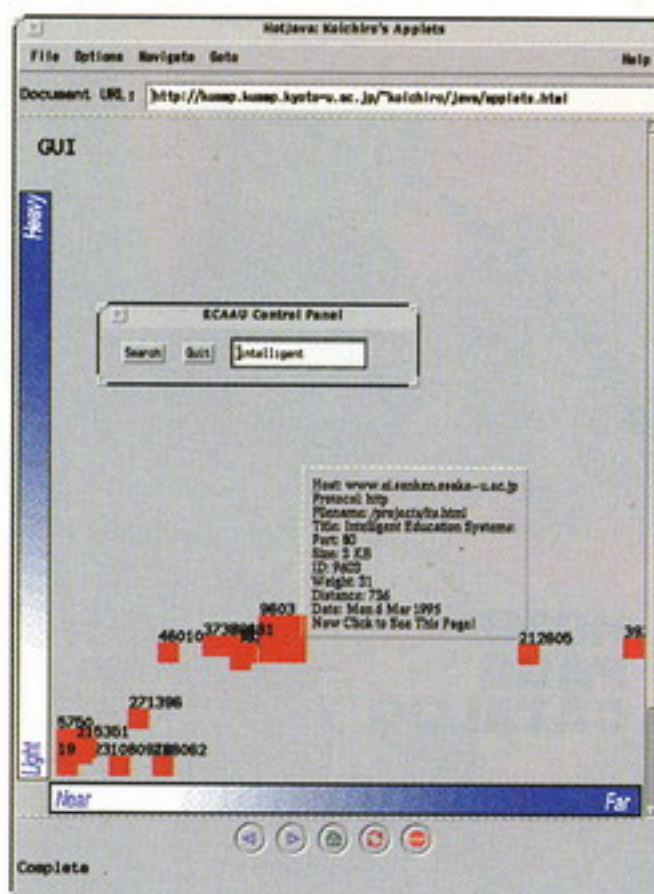




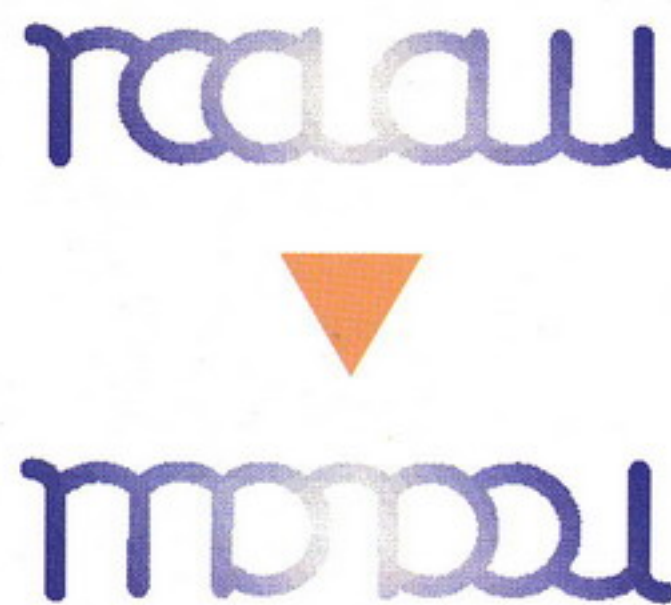
mondouトップページ  
<http://www.kuamp.kyoto-u.ac.jp/labs/infocom/mondou/>  
 mondouは河野氏が企画し、西村英樹、伊藤耕一郎両氏の論文の題材として開発された。ネットワークを通じて取得したデータから知識を発見する(データマイニングと呼ばれる)研究の一側面となっている



リンク逆引き  
 mondouでは、検索結果として出てきたURLを参照しているページのURLを表示する機能がある。mondouで仮にAのテーマの面白いページを発見したら、そのページを参照するURLの中にはAのテーマに関するリンク集があるかもしれない。そのテーマに詳しい人が作った充実したリンク集を発見できればしめたものだ



Javaで開発されたデータベースブラウザ(非公開)。ページへのアクセス時間を評価して、アクセスできないURLを対象から除いてしまうなどの機能がある。また、検索されたURLの重要度を、ブラウザ上に視覚的に表示する。必要なデータは、mondouから得られる検索結果のコメント行にすでに含んでいるが、検索サーバの高性能化とともに、日本のネットワーク速度の向上が必要だ。



mondouの正式名称は「RCAAU (Retrieval loCation by weighted AssociAtionUle)」で、呼称がmondouだという。トップページのロゴはrcaauと書いてあり、これをひっくり返すとmondouとなる。実は、先に考えたのはmondouのほうで、RCAAUはロゴを作っているときに出来た当て字だとか。研究といっても決して眉間にシワよせてばかりではなさそうだ

したいと思ったんです。

そこで、mondouは、htmlの構文を解析して、見出し語やリンク指定されている単語などに順位づけをしてデータベースに蓄えます。これは、情報を発信する人にとって重要で優先したい部分を見ていることになるので、人がその言葉に対してどう思っているかが利用できるわけです。そして、mondouは、検索に使われたキーワードと相関の深い単語を導き出して、ユーザーの検索を支援するわけです。

しかも、mondouが提示する関連語はデータの裏付けがあるので、AND検索をすれば必ず該当するページが存在します。たとえば「ダイビング」で検索して「佐渡」という関連語が提示されたら、両者が含まれるページが必ずあります。

中村：キーワードの連想を人間に代わってやってくれるんですね。これが面白くて、ついめり込んでしまうんです。

河野：もう少し詳しく言うと、mondouは、「重み付き相関ルール導出アルゴリズム」を使って連想しています。これは、データベースに記録されたデータと相関性が高いと思われるデータを導き出すアルゴリズムです。たとえば、クレジットカードの使用履歴のデータを分析して、Aという商品とBという商品の両方を併せて購入しているケースが多いとわかれば、AとBとは相関性が高いといえます。そこで、Aのみを買った人がいれば、Bの商品のダイレクトメールを送れば、無差別に送るより有効だろうと想像できるわけです。

これをサーチエンジンに適用して、あるキーワードを入れると、次はどんなキーワードを必要とする可能性が高いかを導いて提示するのがmondouなのです。

中村：今後の課題や研究テーマは？

河野：パーソナル性を持たせたいですね。ある個人にとっての優先順位に応じた検索結果を提供したり、不要な情報は表示しないようなもの。もっと人工知能に近いもの。つまり、人に優しいシステムの方向を示したいですね。それから、企業などの持つイントラネット内で

の情報検索という方向でもmondouを発展させていけるといいですね。

面白い発想や研究テーマを、机上の空論や砂上の楼閣で終わらせないために、現実の世界での力をほんの少し試してみている貴重な実験場所、そこが、我々にとってのmondouなんです。



工学系の研究者や技術者は、時としてまっしぐらに目的に向かうあまり、それを支える周辺にまで目が届かないものだ。彫刻家のヘンリー・ムーアは、花を彫るのではなく、花に押しつけられた空気を彫るのだと言っているが、河野先生の方法にはそれに共通するものがある。人間の認知の柔らかさのようなものをよく知っていればこそ至れる、新しい境地だ。

中村理恵子  
 ネットワークを指向するアーティスト  
 守備範囲は広い。  
 描く、書く、画く、獲く、攪く。  
 この連載のおかげで毎月ステキな人々に出会える幸福を味わっている。自薦、他薦での出演者募集しています。これはというサイバースペースへの仕掛人情報をお寄せください。宛先: [rieko@renga.nttcc.or.jp](mailto:rieko@renga.nttcc.or.jp)





インターネットが爆発的に流行りはじめたのは、1994年以降。前年に登場したMOSAICというWWWブラウザが普及してからだろう。ところがそれ以前、テキストベースのコミュニケーションしかまだなかったころ、ニュースグループや、IRC（インターネット・リレー・チャット）、そしてMUD（マルチ・ユーザー・ダンジョン）と呼ばれるある構造を持った物語世界などを駆け巡って、それを1冊の本にまとめた人がある。『インターネット中毒者の告白』の著者、J.C.ハーツである。

冷静な観察者として始まるネット上での生活に、彼女は次第に体ごとのめり込み、ついには「ネット自殺」という形で終止符を打つ。その一部始終を独特の語り口で綴った本が話題になっている。

### ネット死するまでの日々

中村：著書の中に「燃え尽きてネット自殺した」とありましたが、いつ頃のこと？

ハーツ：すごく集中してアクセスしたのは、1992年から1993年にかけての8カ月間。かなりハマってましたね。いちばんネットが盛り上がる夜の時間を、すべてネット生活に注いでいました。特に最後の3カ月は、睡眠もままならず、ひたすらログインしつづけました。それで疲労して、燃え尽きてしまったんです。その頃のインターネットには、ま



## 第9回 『インターネット中毒者の告白』の著者 J.C.ハーツの肖像

# 不思議の国への 旅を とうの昔に終えた アリスの話

デジタル  
社会の  
表現者たち

だあまりたくさんの方が踏み込んでなくて、純粹にコミュニケーションを目的にアクセスできる時期だったんです。

中村：ネットの住人たちが大勢登場してきますね。alt.flameでの国際的な罵倒合戦にはいかにもお国柄が現われていたり。ナンパEメールやチェーンメール、そしてネットの中でかわされる数々の会話やチャット。私たちがパソコン通信やfjなどで体験したことと、とても似ています。

そんな中で、彼らがネットでみせる肖像、オンライン・アイデンティティについての記述が、印象的だったんですが。

ハーツ：ネット上で生活するとき、ログインする人々は、必ず自分のアイデンティティは何か？ 自分って何だろう？ という定義を余儀なくされると思うんですね。私自身もそうでした。男女ということにかかわらず、ヴァーチャルなサイバースペースの世界というのは、肉体が存在しない。肌の色も関係ないし、社会的な地位、貧富の差も加味されない。リアルな現実世界で存在している環境と、このをすべて取り払ったときに何が残るか？ という点において自分自身を見つめ直す契機にもなると思います。

中村：ハーツさん自身も性別やもろもろから解放されたんですね？

ハーツ：ネットでは、当然自分自身を紹介し

### HOME PAGE CATALOG ポートレート・ イン・ サイバースペース

インターネットの魅力は、WWWだけではない。メール、メーリングリスト、ネットニュース、IRC（インターネット・リレー・チャット）などなど。

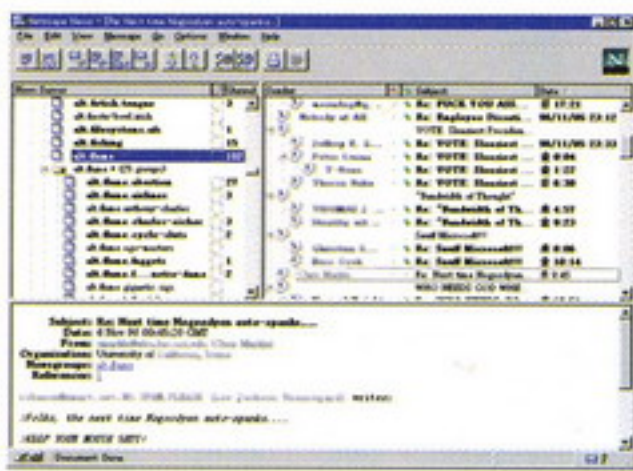
むしろインターネットの価値は、そういう双方向性にあるという意見も多いのだが……

中村理恵子 [取材・文]  
水科人士 [撮影]

PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE

J.C. Herz  
1972年生アメリカ生まれ。  
ハーバード大学で生物学を専攻し、  
1994年卒業。  
マイアミヘラルドの記者を経て、  
現在フリーランスの  
ジャーナリストとして、  
『GQ』、『プレイボーイ』誌  
などで活躍中。

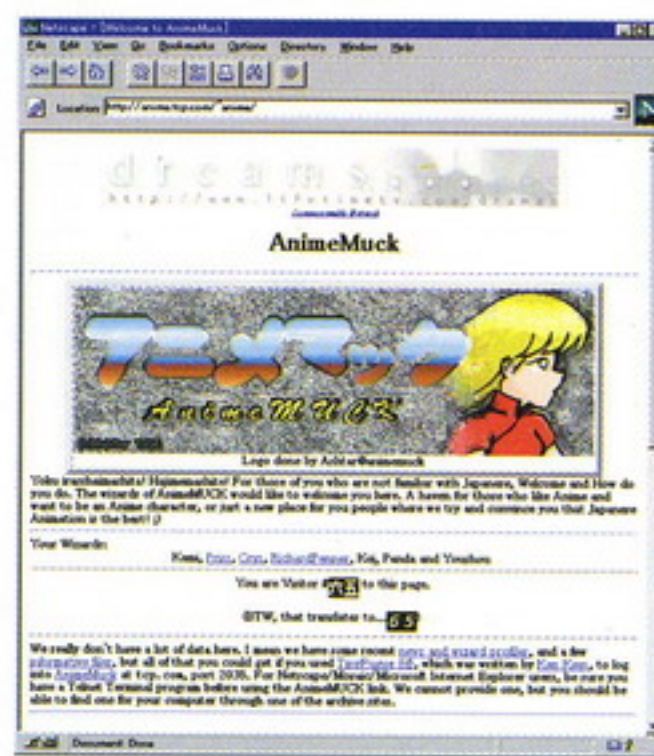




ニュースグループ  
インターネット上の掲示板が  
ニュースグループだ。  
テーマごとに細分化されていて、  
日本語のニュースグループも  
用意されている。  
J.C.ハーツさんは  
alt.flameなど  
いくつものニュースグループに  
参加していたが、  
これらは  
日本からも参加可能だ。  
ソフトは  
Netscape Newsなどを  
使用すればOK



IRC  
IRC(インターネット・リレー・チャット)は、  
文字のみでリアルタイムに会話する。  
参加者はIRCサーバ  
(主に大学に設置されていることが多い)  
に接続して、  
多数の人が同時に参加することが可能。  
『インターネット中毒者の告白』には、  
このIRCでの会話が豊富に引用されている。  
画面はIRCの例。  
ソフトは  
富士通研究所のフリーソフト、  
CHOCOA  
(<http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/free/chocoo/>)  
を使用してみた



MUD  
MUD(マルチ・ユーザー・ダンジョン)は、  
インターネットを使った  
テキストベースの物語世界。  
人々は仮想空間の中で思い思いのキャラクターに扮し、  
そこで出会った人たちとともに  
さまざまな冒険やSF的な経験をする。  
著者曰く「インターネットのいちばん濃い部分」。  
最近では、このMUDの世界が  
ビジュアル化されたものが流行っている。  
画面はYahoo!で見つけたMUDの「AnimeMuck」  
(<http://anime.tcp.com/~anime/>)



『インターネット中毒者の告白』  
(草思社・刊、  
大森望・柳下毅一郎訳、1997円)。  
1992~93年にかけて、  
Web以前の  
テキストベースの  
インターネットの世界を、  
自らがのめり込みながらレポート。  
ネットワーク・カルチャーを  
浮き彫りにする

ないといけない場面もあるわけです。そのときは、まず何を優先させるか？たとえば、「わたしは女性です」という面を出すか、「日本人です」という面を出すか、何をプライオリティとしてもってくるかによってその人の人格がわかる。そんな部分にどんどんひかれていきました。オスカーワイルドの有名な言葉に「人に仮面を与えよ。そうすれば、その人間がわかるだろう」、つまり、仮面をわざとかぶせることによってその人間の本质が見えてくる、という名言がありますが。それとまったく同じことが、インターネットでもいえると思います。つまり、大切なのは、オンラインでどの仮面をつけるか？ だと思いますね。

性別という仮面も重要です。ネット上でプラスにもマイナスにも働きます。ジェンダーフリー、性別が存在しない世界というのは、もちろんある

かもしれないけど。私は、性別がないとつまらないと思うんですね。なぜかという、性別は、乗り越えるものではなくて、お互いを把握するうえでなくてはならないものだと思うからです。

中村：日本でも見かけますが、これを利用して、女に化けたり、男に化けたりして遊んでいる？

ハーツ：たまに女のふりをする男ってのに出会いますが、すぐわかりますね。会話の中で「あなたはどんな人？」と尋ねると、いきなり「私のスリーサイズは……」とか、「私はプロンドで……」とか、男性が女性を見るステロタイプにはまった発言をします。だいたい初めて会って自分のスリーサイズを言う女性なんていないよね(笑)。

## 人は、なぜネットにハマるのか

ハーツ：ここまで人々がインターネット

にひきつけられるのは、メディアとして非常にパワフルであるということと同時に、コミュニケーションの現場であるというリアリティがあるためだと思います。

まったくのファンタジー、ディズニーランドみたいだったら、ここまでみんなが時間を使ってハマらないだろうと思いますよ。



ハーツは、通常消えていく会話がデジタル化され、テキストに残ることの威力を繰り返し述べている。

確かに、この本の各所に出てくるチャットのログを読んでいると、終日ネットを浮遊する幽霊のようなキーランや、ネットの華・ダナが、あたかもそこにいるかのように感じられ、思わずカーネギーメロン大学のコークマシンの残量を確認めたくってしまうのだ。

中村理恵子  
アーティスト  
●連芸座で、新しい演目  
「トマソン・リンク」オープン。  
・ネットワーク  
・アートシアター“連芸座”  
(<http://www.justnet.or.jp/enterta/rengenza/index.htm>)  
●香港連画(仮称)を開始。  
公開は、来年。こうご期待！  
●来年の2月目指してリニューアル準備中。  
(連画WWW <http://renga.nticc.or.jp/>)



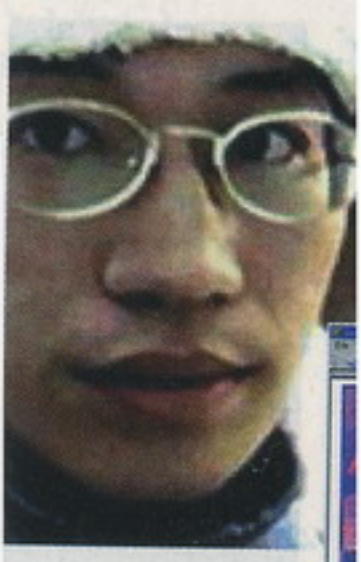


メディアアーティスト、ペットワークス代表

八谷和彦 ('97年2月号)

第10回 →

雑誌紛失



▼KAGEチルドレン (フランスの展覧会で)

メディアアーティスト、ペットワークス代表

八谷和彦 ('97年2月号)

第10回 →

雑誌紛失



▼KAGEチルドレン (フランスの展覧会で)



インターネット上の最新テクノロジーとして話題沸騰のJavaとVRML。前者は、コーヒーカップのシンボルマークでおなじみのネットワーク対応プログラミング言語。後者は、3DCGの世界をWebに持ち込むモデリング言語。しかし、こうあっさり説明されても、実際にそれがどんなに素晴らしいか、あるいはそうでないのか皆目見当もつかない。そんな中で、JavaやVRMLのことなら「Andoh Webにいくといいよ」というのが事情通の合言葉になっている。情報の宝庫の主を訪ねてみた。

## VRMLを応用できない分野なんてあるはずない!

中村：噂によるとエンジニアにならなければ、ミュージシャンになっていただくということですが。ホームページのトップにある「I'm Web Jockey」というキャッチフレーズがいいですね。

安藤：Web上でVRMLやJavaについて「こんなのあるよ」みたいな、気軽なWeb版ディスクジョッキーをねらっています。私の本業はコンピュータグラフィックス屋さんなので、最初に興味を持ったのは、VRMLなんですよ。

1994年の暮れに「WIRED」US版をばらばらめくって



## 第11回 VRML/Java エバンジェリスト 安藤幸央の肖像

# ほんの少し先の 未来を 手に入れる ために I'm Web Jockey!

いたら、「Web上に3次元CG」という記事を見つけたんです。「なんだ! これは?!」と思いましたね。平板なWWWに、奥行きと高さのある3次元の世界がぐわぁーっと広がっていくようで、興奮しました。これは、自分でもやらなくちゃと思って、1995年の1月にWebを立ち上げました。当時のブラウザはMOSAIC。日本でインターネットがブームになるちょっと前でしたね。

中村：安藤さんが情報を集めるときの要のサイトは、やっぱりほとんどが海外?  
安藤：断然海外中心。VRMLについてすごい情報量です。

去年の9月末、急に思い立ってサンフランシスコに1週間遊びにいきました。インターネット上で出会った人を実際に訪ねて歩いたんですが、エキサイティングな旅でした。彼らを見てると、エンジニアだアーティストだの境目がないんですよ。友達になったエリーは、ボディピアスばかりで、VRML、特に3次元が得意。ほかの技術スタッフも会社でお皿(レコード)回して、DJしてるんですよ。やっぱり、ヤツラすごいぞ! すべてができるマルチプレーヤーっていう感じで尊敬しちゃう。そして、金もうけよりWeb上で何かやりたいという気持ちがとても強い。

インターネットのおかげで、こんな人々

デジタル  
社会の  
表現者たち

HOME  
PAGE  
CATALOG

## ポートレート・ イン・ サイバースペース

あるホームページにたどり着いたとき、不意に波しぶきがあがりカモメの鳴き声が交差した。縦にスクロールするブラウザの向こうから一瞬海風が吹いてきた。ブラウザが、異国の海に面した窓に急変したのだ  
中村理恵子 [取材・文]  
水科人士 [撮影]

PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE

あんどう ゆきお  
1970年、北海道生まれ。  
1993年、国立北見工業大学  
工学部環境工学科卒業。  
現在、(株)エヌ・ケー・エクサ  
技術部にて、コンピュータグラフィックス  
ソフトウェアの開発にかかわる。  
1995年、JavaやVRMLの  
最新情報を発信するサイト  
「Computer Graphics Domain」を主宰



とどんどんリンクしていく感覚がもうたまりません(笑)。

## みんなで共有するための標準化に向けて

中村：JavaやVRMLについて先頭走っている安藤さんですが、これらの標準化をどうお考えですか？

安藤：標準化は必要ですから、どこかがとりまとめていくべきなんです。誰がどうまとめるかが問題なんです。VRMLのいいところはインターネット上のみんなの意見を取り入れて決めているところ。Javaは、残念ながらサンが握っている。VRMLもSGI(シリコングラフィックス)が強い影響力を持っていますが、独占しているわけではなく、VAG(VRML Architecture Group)という中立機関があって、あくまでみんなの意見で決まってゆくといい。

中村：標準化するとき、どこをどう決めるとみんなで共有できたり、発展的なことにつながるんでしょう。

安藤：難しい……。いい質問ですけど。インターネットでは、ある規準を決めた次の日からまたどんどん進化していく。だから標準とはいいつつ、常に拡張性を持たせていくことが重要ですね。1つ標準化のコアになるものがあれば、多少枝葉が出ていてもみんなが同じようなものを使って、みんなが同じようなものを作るという状態が、いまWebの世界では求められていると思う。

VRMLについては、すでに標準のVRML2.0に対応したブラウザが出てきてますね。SGIのCosmoPlayerやソニーのCommunity Placeとか。

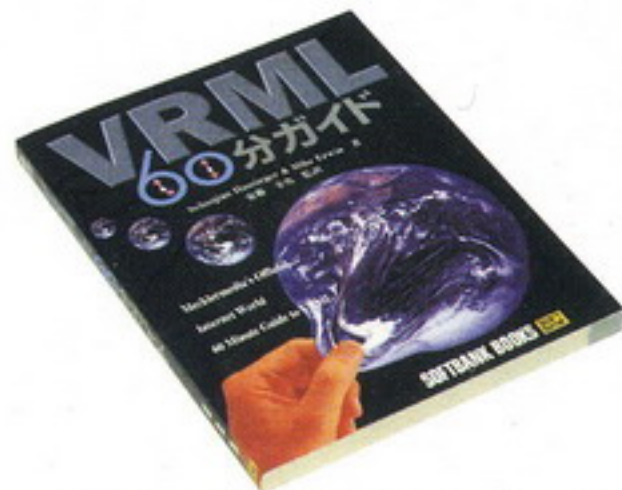
中村：Java、VRMLのこれからは？

安藤：日本って、個人のWebページがすごく多いんで



す。アメリカでは、大学とか企業とかのページがすごく充実してるんですけど。日本では、個人でもどんどん面白がってJavaやVRML使っている人たちがいますね。日本は、Webで何かを発信するためのツールが売れる不思議な市場があるわけです。今後は、Javaのアプレットをプログラム知らなくても簡単に作れたり、VRMLの仕組みを知らなくてもコンテンツが作れたりするツールが出そろってくるように思えますね。

私自身ぜひやってみたいのは、聴覚障害者のために「手話」をデータベース化できないかなということ。文字を入れたら、VRMLの動きで視覚化できたらいいなと考えてるんです。アイデアだけはあるんですけど、果たして時間と具体化できるチャンスに恵まれる



VRML 60分ガイド / Sebastian Hasserger & Mike Erwin 著 安藤幸央監訳 (ソフトバンク刊)  
この本が出版された1996年2月頃は、どちらかというと技術主導型(現在の技術ではこんなことができるからこんなものを作ろう)だったが、現在はコンテンツ主導型(こんなことをしたい→どうしたらできる)という状態に少しづつなってきた、大変面白く、スリリングな状況だということだ

かな？

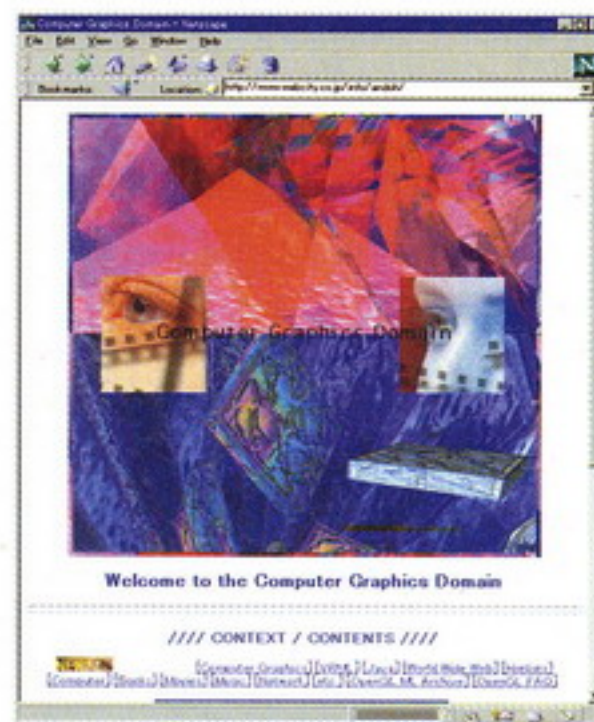
面白いから誰か一緒にやろうよ、というところですね。

Andohページのメッセージ領域には、次のような言葉が流れている。

『The best way to predict the future is to invent it.』

(未来を予測するいちばんいい方法は、未来を創り出すことだ)

これは、アラン・ケイの言葉だが、安藤さんにとって進化するWebは、未来そのものを創り出してしまいう作業場、追いかけていられない魅力的な時間そのものなのだ。



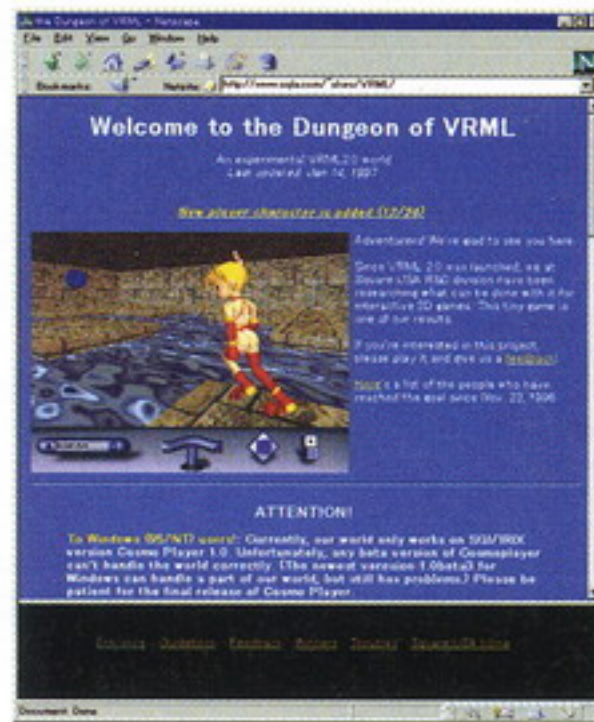
Computer Graphics Domain

http://www.webcity.co.jp/info/andoh/HotJava/Java、VRML、OpenGLなどの最新テクノロジー情報については、国内屈指。1日当たり6000~7000人の人がアクセスする。1995年初頭の立ち上げ当時、平均睡眠時間がアイドル並みの数時間だったという。最初の構想では、コンピュータグラフィックスについてのすべてを網羅する予定だったということだが、なんといってもJavaとVRMLの情報量がすごい



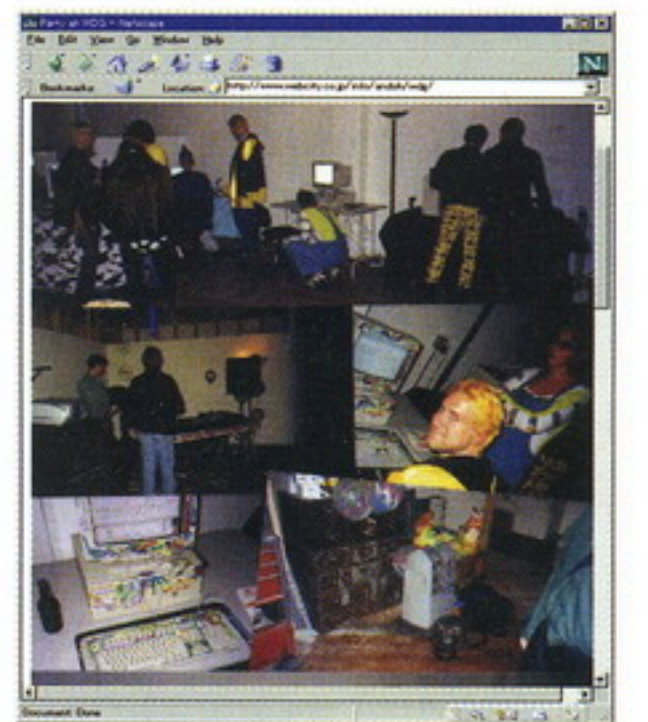
ビジネス利用/コンサートホール

「イマジカデジックス、丸紅制作」劇場チケット予約のシミュレーションができる。コンサートホールのチケットを買うとき、ある地点の席から見ると柱があって舞台が見にくいかもしれない。じゃ違う席にしましょうということ事前にシミュレーションできる。VRMLの具体的な商業利用例。そのほかにショールームに行かなければ見られない商品も、Web上のショールームにアクセスして、その場に行かなくても商品を体験して選べるなどの構想もある



Square USA

ゲームweb/ジャパニメーションキャラクターが大活躍  
http://www.sqa.com/~shiro/VRML/最近公開されたサイト。安藤さん本人は決してゲーマーではないというが、「すごい」と歓声をあげたサイトの1つ。Webの世界でゲームができる。安藤さん曰く「いま、日本のゲーム業界って湯水のようにお金を投入できるどころじゃないですか。このWebがきっかけとなって、どっとお金が投入できて面白いコンテンツを作ろうという動きになれば、作り手も育つし、Webもまた進歩しますよね」



サンフランシスコのクリエイターWDG/彼らのガレージ風スタジオでのパーティ

http://www.webcity.co.jp/info/andoh/wdg/  
ベタベタにペイントされたコンピュータは、彼らが日常そのまま使っているパワーコンピューティングのMacOSが動くマシン。安くて結構使える。WDG=Webデザイングループの略。Web上でいろいろなことをやりたいアーティストを中心としたベンチャー企業。作りたいもの主導型で、最新の技術をどんどん吸収して職域にしばられることなく活動している。月1回のパーティに突入

中村理恵子  
Artist  
ネットワークアート、  
コラボレーションアートを中心とした発表やプロジェクトを展開中。  
●ネットワーク・アートシアター“連芸座”：プロデュース  
(http://www.justnet.or.jp/enterta/rengenza/index.htm)  
●連画WWW  
(http://renga.nttcc.or.jp/)  
●ミラーサーバ  
(http://www.renga.com)





昨年の暮、女性が運営するホームページのコンテスト「ff・HPデザインコンテスト」(資生堂主催)の審査を引き受けた。ノミネートされたページには、旅行、おしゃれグッズ、育児、ファッション等等、Webの機能をフルに活かしたしっかりしたホームページあり、女性ならではの感性を活かしたページあり。しかしその中で、異色のコンテンツをひっさげて応募したチームがあった。“sammanix”—3人麻雀のすすめ。黒バックにイキのいいサンマをかかげたこのページ、お魚愛好家ではなく、麻雀するなら3人麻雀「さんま」を提唱する女性2人のホームページだった。

## なんで女雀士に!?

山崎かな女(以下、かな女):大学院に進んで芸術学やってみたけど、どーもイマイチ。麻雀でもしよっかとふらふらしてたんです。でも、麻雀の点数計算とかルールってかなり複雑で、女性でちゃんとできる人って少ない。このへんのこと



## 第12回 “sammanix” —3人麻雀のすすめ—主宰 山崎かな女+渡辺かおりの肖像

# ヲトコがすなる 麻雀といふものを ヲンナもして みんとて……

しっかり覚えられて、お金にもなる、とまあ、かなり甘い考えで池袋にある雀荘Bでバイト始めたのがきっかけ。

渡辺かおり(以下、かおり): たまたま2年くらい前にゲーセンにいったら、脱衣じゃない麻雀があったんですよ。

中村: 脱衣じゃない?

かおり: 画面の中の女の子と麻雀やって、自分が勝つと女の子が脱いでいくってのがゲーセンの定番。でも、ちゃんと4人の配牌がある麻雀ゲームがあって、すごくハマりました。これが雀師の道へのきっかけでした。点数も役も必死で覚えました。すると、だんだんコンピュータじゃ物足りなくて生身の人間と打ちたくなかった。

中村: そして、かおりさんも趣味と実益かねて、雀荘Bでバイトすることになったんですね。

かおり: 雀荘のオーナーに「好きなだけ麻雀やれるよ」とスカウトされてとびついた。しかし、アッという間に、貯金や女の幸せ(?)を使い果たしました(笑)。

デジタル  
社会の  
表現者たち

## HOME PAGE CATALOG ポートレート・イン・サイバースペース

インターネットには、いったいどれくらいの女性ユーザーが生息しているのだろうか。

最近の調査では37%という数字もあるが、信憑性があるかということについては“?”マーク。

せいぜい消費税5%程度か。しかし、女=マイナーという環境を、こんなふうに

楽しんでいる人たちもいる。

中村理恵子[取材・文]

水科人士[撮影] マスタッシュ[協力]

PORTRAITS  
IN  
CYBERSPACE

山崎かな女(やまざき かなめ)  
本名 おおやま あゆみ  
1969年、北海道生まれ。  
国際基督教大学で芸術学専攻。  
現在は、麻雀ライター、  
麻雀教室講師など幅広く麻雀に関わる。

渡辺かおり(わたなべ かおり)  
1967年、群馬県生まれ。  
慶応義塾大学で史学専攻。  
某住宅情報専門紙を発行する会社に勤務するかたわら、週末麻雀に没頭。  
ひたすら強くなることをめざす。



中村：初の女遅番（おそばん）メンバーのかな女さん、具体的に雀荘での仕事ってどんな内容なんだろう？

かな女：雀荘Bは、いわゆる卓と面子（メンツ）を貸すフリー雀荘ですね。1人で来たお客さんでも楽しめるように、従業員が面子の1人となって卓につくんですよ。負ければ客と同様です。このへんの詳しい仕組みは、内緒。

かおり：私、勝たないタイプですからモテモテですね。「きゃー！」なんて私がわめくときには「こりゃ役満うったな。おめでとーございます」って具合ですから。

中村：雀荘での話が面白くて横道にそれちゃった。そもそもホームページコンテストをなんで知ったの？

かな女：ネットうろうろしてて偶然みつけたんだけど、女の人のホームページコンテストっていうのがめずらしかった。私らのページ、あまり女らしくないし。でも、入賞なんておもしろくないことです。

中村：応募総数78の中でも、すごく異彩を放ってましたよ。

かな女、かおり：そりゃ、放つわなあ。

かな女：1996年の11月に立ち上げた当初から、女っていうこと特に意識してなかったんですよ。「さんま」のファンって結構いるんだけど、そのための情報交換の場所とか雑誌もない。それなら、「さ

んま」の好きな人、どんどん出てこい！みたいな気持ちでインターネットにホームページ開けたんです。だけど、かおりちゃんにメンバー日記「OLかおりの泣き濡れた週末」を書いてもらって、これをNTTの情報インデックスに載せたとたんものすごいアクセス数で。こりゃすごいメディアだとね。

かおり：その次の情報更新で謝りまくりましたよ、「Hページじゃなくって、すいません」って。(笑)

中村：ところで、“sammanix”に「麻雀は、本来3人でやるのが正しい」みたいな口上があるでしょう。麻雀って4人でやるもんじゃないんだ？

かな女：やばい！（笑）いやいや、4人でやるのが本当です。

でも、4人じゃなくても3人でもできるってことですよ。麻雀って仲間が集まって「おい、今日やろうぜ」ってノリでしょ。ところが、大学卒業して会社に入ると、だんだん面子が集まらなくなる。だけど3人ならなんとか面子って揃いますし。

中村：“sammanix”の今後って？

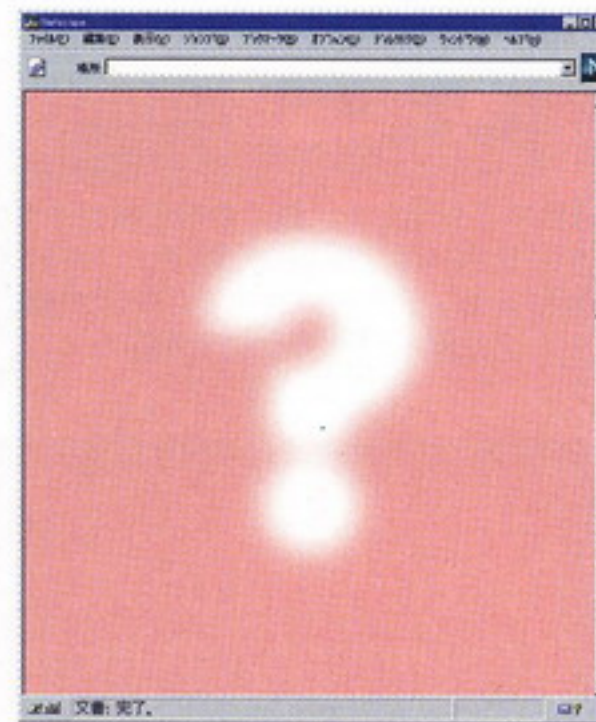
かな女：競馬やパチンコは、女の人ととびついて火がついたって感じなので、麻雀もそうなるといいなあ。 “sammanix”では、いろいろな方向から麻雀をとらえてゆきたいと思ってます。麻雀卓の修理やっている友達に「卓修理日記」書いてもらおうとか、麻雀ビデオのメイキングを見せたりとかね。



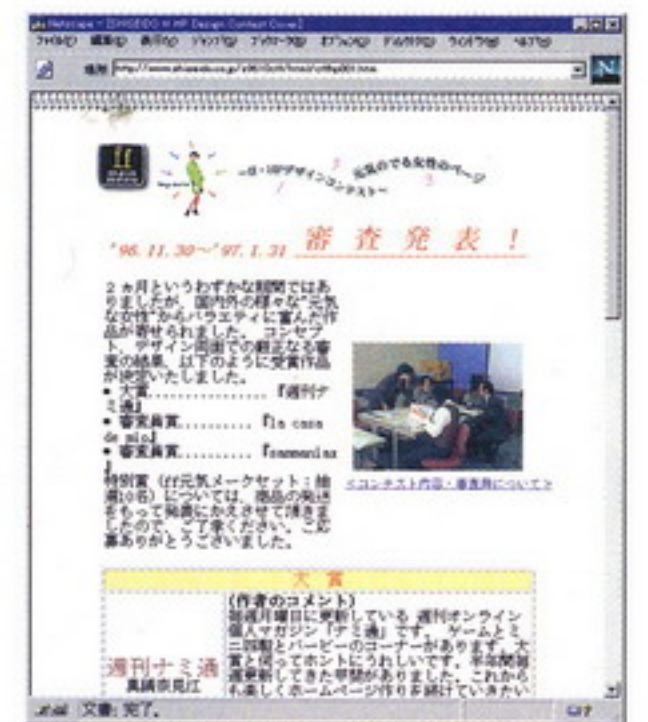
インターネットのコンテンツ、やはりこのくらい徹底的に偏ってないかね、という好例である。ぜひこの2人と「さんま」をやってみたい……ほど私はお人好しではない。



sammanix  
<http://www.t3.rim.or.jp/~samma/>  
山崎かな女が、短期間で一気に開設した力作HP。カウンタや掲示板などのCGIをさくっとこなして、黒バックにサンマの絵が淡くひかる。いったいこのサイトは何だ？の疑問に答えて、「女の子のクセして麻雀!? そう、ここは麻雀のページ。タバコの煙に燻されながらお金をやり取りする、あのイケナイ遊び……。なんて怖いイメージを持っている人こそ、ぜひ遊びにいらっしやってください。」国内外の麻雀サイトを100以上もリンクしたsammates、多様なローカル・ルールを紹介したsammafestoが人気



弱々メンバー日記「OLかおりの泣き濡れた週末」  
渡辺かおりHページと勘違いしたネットワーカーが殺到。それまでと1桁違うアクセス数にうれしい悲鳴をあげながらも、釈明のコメントを即座にアップしたという。「OLは世を忍ぶ飯の姿、週末の深夜から早朝にかけては『麻雀B池袋』のメンバーに変身、という生活を送っている。」(profileより)



「ff・HPデザインコンテスト」  
<http://www.shiseido.co.jp/s9610cff/html/cffhp001.htm>  
「ff・HPデザインコンテスト」(資生堂主催)は、'96年11月30日より'97年1月31日まで「元気で女性のためのホームページ」をテーマに、女性が運営するホームページを募集した。応募総数：78、大賞1、審査員賞2を選出。sammanixは、内容のユニークさで他を圧倒。堂々、第一回「ff・HPデザインコンテスト」審査員賞を受賞

中村理恵子  
アーティスト  
デジタルとアナログの  
世界をまぜこぜにして生きている?!  
ここ数年、  
ネットワークアート大好き人間と  
化している。  
●連画WWW  
(<http://renga.nticc.or.jp/>)  
●ネットワーク・アートシアター  
“連芸座”  
(<http://www.renga.com>)





デジタル  
社会の  
表現者たち

## ポートレート・イン・ サイバースペース

第13回  
Artist&マルチメディア  
プロデューサー  
ルーベン・セイハ

# 壁画描くのも、 ミュージアム つくるのも 朝めし前!

1996年5月、北京で開催されたアートイベント「VISION QUEST 1996 Beijing」(主催：中国包装技術協会、インターアート協会)に参加したとき、黒髪を後ろに束ね、会場のネットワーク端末にはりついて熱心にデモンストレーションしている独特の雰囲気をもった男がいた。チ

中村：去年、北京から帰ってルーベンのホームページをじっくり見たら、『Cyber Fest'94』では国立(くにたち)音楽大学と米国サンディエゴのギャラリーを結んでリアルタイムセッション「Internet Duo」を試みたり、『CyberFest'95』のオープニングには、横尾忠則がインターネット使って作品送ったり、すごく日本に友人知人が多いんだね。

ルーベン：1987年に日本の友人が、京都での“ジャパンファンデーション”にフェローとして招いてくれたんだ。1992年には、横浜とサンディエゴ姉妹都市提携35周年を記念したアートイベントが開催されて、アーティストとして参加した。会期中、横浜の桜木町に壁画を描いたし、日本とサンディエゴの子供たちのためのアート教育を目的とした交換留学プログラムの手助けもした。1993年には、日本のアーティスト75人の作品をサンディエゴに持っていくコーディネートもしたんだよ。

中村：壁画にメッセージを託したアートワークから、デジタルとインターネットを使ってという方向に変わってきたのはいつごろ?

ルーベン：1993年くらいかな。しかし、「CyberFest」を立ち上げた当時は、非常にきつかったよ。周りにそれを理解したり支援してくれる人も技術も希薄だった。スポンサーどころの話じゃない。かなり自分のお金を使ったよ。でも、デジタルってすごいね。昔は作品を発表するのに大きなコンテナが必要だったのに、いまじゃ1枚のフロッピーをポケットに入れて行けばすんじやう。歳とってくると大きな荷物を運ぶのは、骨が折れるからね(笑)。

中村：今の日本は、特に企業は、インターネットに飛びついたものの、どれだけ利益があがるのかって迷いがすごくある。アメリカではどうなの?

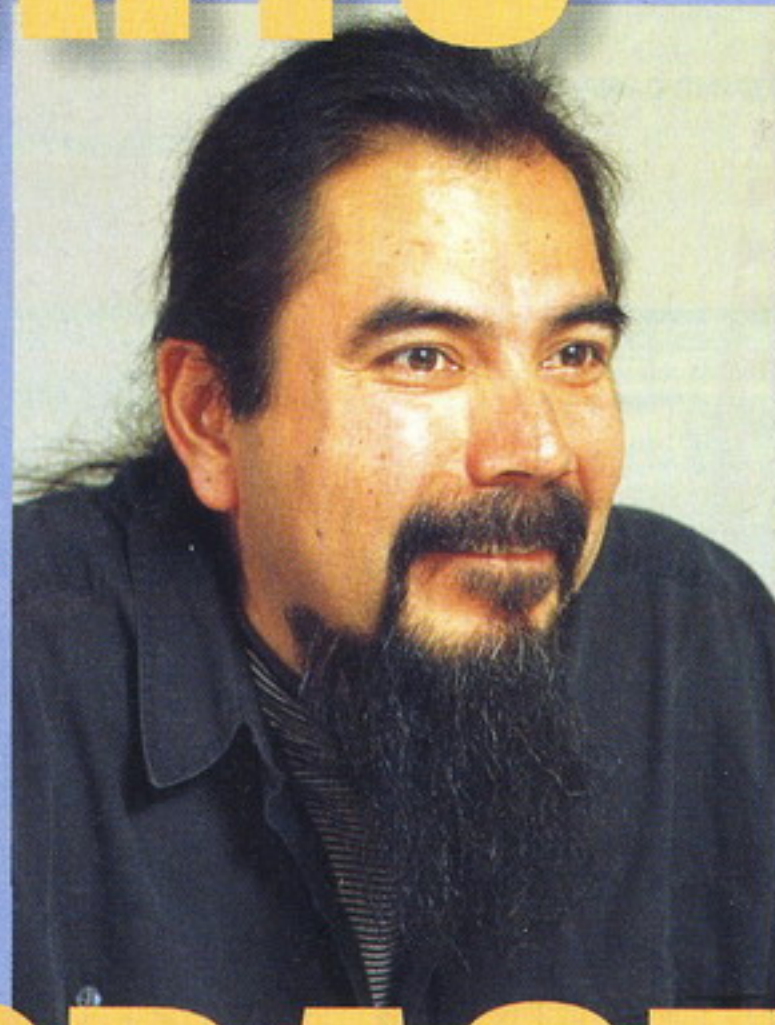
ルーベン：メディアの歴史を遡れば、ラジオを聞いていた人がテレビに移行したときって、ある種の恐怖感のようなものがあつたと思うんだ。しかし、だんだん時間がたつと誰でもあたりまえにテレビを観るようになった。インターネットも同じだろうね。コンピュータの操作性の問題はあるけど、人々は確実に移っていくと思うよ。決して急激ではないけどね。そこで、どのタイミングを選んでビジネスとして参入すべきか、みんな考えているところだね。

# PORTRAITS

バーチャルバーチャルと  
唱えながら重さも匂いもない  
サイバー空間に親しんでいると、  
ずっしり重い建物の地面の

**IN** バイブレーションに  
リンクしながら  
世界を動き回って  
いるこんな男が、  
妙に懐かしく  
感じられる。

中村理恵子 [取材・文]  
水科人士 [撮影]  
インターアート [協力]



# CYBERSPACE

ルーベン・セイハ (Ruben Seia)  
1951年、Los Angeles 生まれ。  
サンディエゴ大学では、健康学や化学を専攻。  
その後、Mural Painter (壁画画家)として活躍、  
多くの公共スペースに作品を発表する。  
さらに、1994年より、ネットワークと連動した番組や  
アートイベントのコーディネーターや  
プロデュースを手がけている。

カノインディアンをひくというルーベン・セイハと彼のチームは、1994年から毎年開催しているマルチメディアアートのフェスティバル「CyberFest」のデモページを出展していた。彼らがめざすのは、最新のコンピュータやコミュニケーション・テクノロジーをアーティスト達に提供すること。そして、それらをいち早くインターネットを使って全世界に宣伝していくこと。この目的を達成するため、チャンスと仲間を求めて世界各地を飛び回る超多忙なルーベン・セイハである。

中村理恵子

Artist  
●デジタル・イメージ1997/4/29-5/5、  
銀座ワシントンギャラリーにて  
(<http://www.wonder-j/WJ018/DI/top.html>)

●連画WWW

(<http://renga.nttcc.or.jp/>)

●ネットワークアート

シアター“連芸座”

(<http://www.renga.com>)





インターネットの最初の目的というのは、みんなが情報にアクセスできることで、決して利益の追求じゃなかったわけ。だけどビジネスというものは、インターネットを改善すると思うんだ。たった3年くらいだけでも、ケーブルTV通じてインターネットにアクセスできたり、セルラーフォンとかの伸びもすごいじゃない。この成長はスゴイ。

## アラファトの お墨付プロジェクト： ピースモニュメント

ルーベン：ベツレヘムに西暦2000年オープンをめざして「ピースモニュメント」を創ろうと思うんだ。このプロジェクトはPLOのアラファト議長がサポートしてくれてるんだ。最初は、とっても小さな話だったんだ。僕とサンディエゴ在住のアーティストがアラファトのために共同で1枚のポスターを制作する予定だった。しかし、アラファトがこう言うんだ「アーティストにとっては、1枚のポスターもミュージアムをつくることもたいした差はないだろう」ってね。それ以来(1995年)超多忙になった。アラファトは、われわれに7エーカー(約3万㎡)の土地と、総工費900万ドルの一部を援助してくれたんだ。パレスチナは、とても貧しい。病院や学校も整備されていないようなところだ。しかし、彼は、アートの精神をよく理解してこのプロジェク



トを支援してくれている。今回来日した最大の目的は、このピースモニュメント4階のサイバーギャラリーのための技術支援をしてくれる企業を探すことと、日本政府に公式に支持をお願いするつもり。  
中村：うわあマジ？ スケールの大きい話だね。橋本首相に、電子メールを送るの？

ルーベン：そのほうがいいかもしれないけど、一応書面を用意している。政治的なこともかなり絡むので、このプロジェクトを支持する意向がまずほしい。来週は(取材時：1997/03/06)、ゴア副大統領に会ってこようと思うんだ。

## これから流行るのは、 “Web Cast”

中村：これからインターネットって、サイバースペースってどうなっていくだろう？

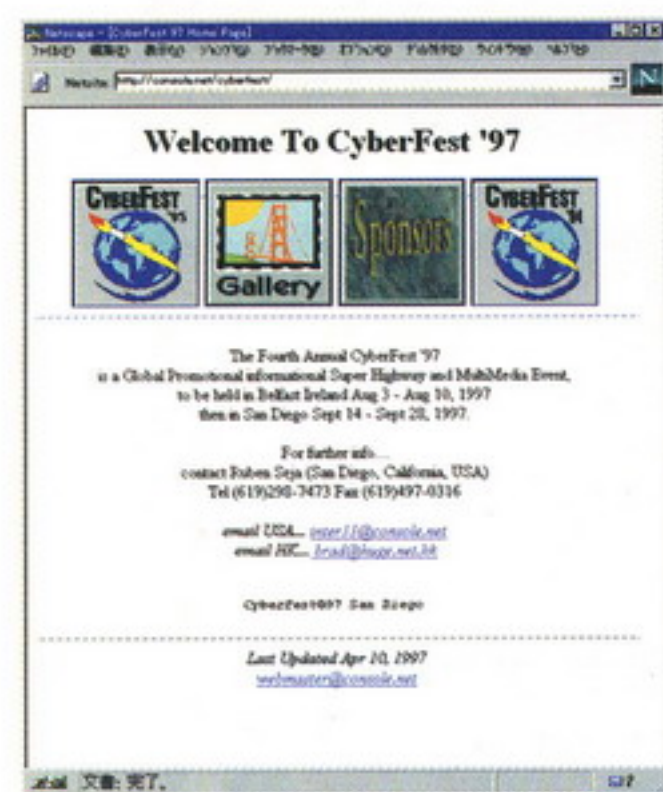
ルーベン：アーティストにとっては、とても可能性があるメディアだと思う。ニ

ュートレンドがどんどん出てくるだろうね。

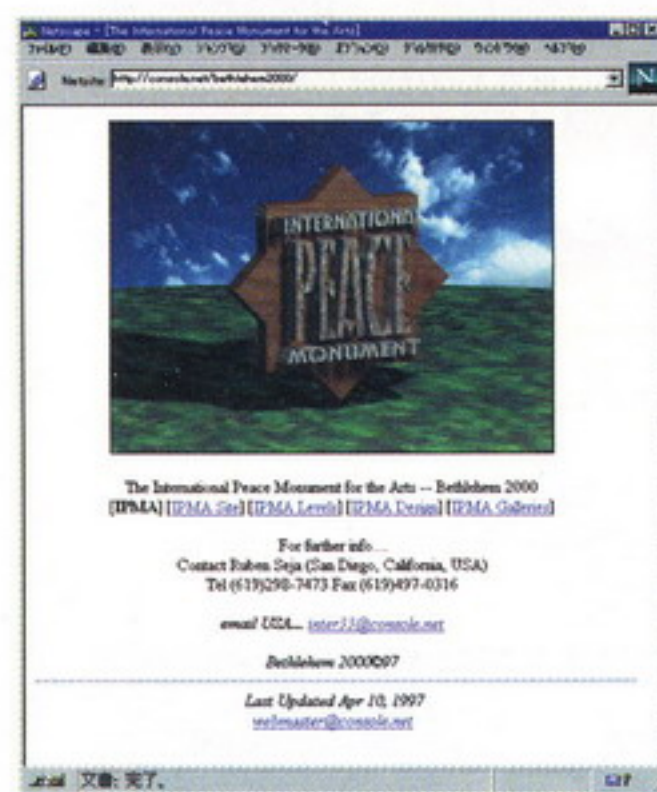
最近、『Console』というサイトの運営も始めたんだよ。ネットワーク時代、マルチメディア時代のいろいろなニーズにお応えします、統合します、というメッセージを掲げている。もともとは、ほうぼうのインターネットカフェを結んで何かしようってのがきっかけなんだ。サンディエゴにある僕のギャラリーには、コーヒーショップやステージがあって、たとえばここでライブやっていけば、それをインターネット通じてほかでも見ることができる。それをカルフォルニアで一番最初にやったのが僕らさ。けどもう一歩進んで、インターネットに自分らの音楽を流すことが目的でやって来る連中が出てきたんだ。Webキャスティングが目的なの。この“Web Cast”って、新しいテクノロジーや仕組み、考え方を生み出すと思うな。時々ライブやってるから、スケジュールをチェックしてよ。



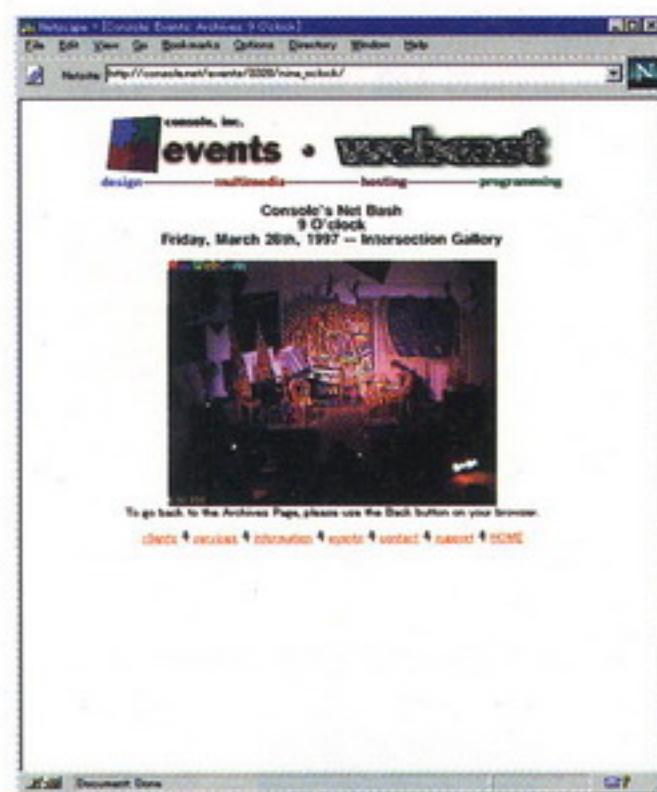
コーヒーカップからたちのぼる湯気のような「なごみ系」の話から、緊張した政治的行動まで、彼の話のレンジの広さに付いていくのは一苦勞だ。いちいち腑に落ちる話ばかりじゃない。しかしひとつ言えることは、自分の部屋でなんの危険もなくサーフィンするのは少々事情が違ふ世界で、ルーベン・セイハが生きているということだ。



CyberFestのホームページ (<http://www.console.net/cyberfest>)  
“High-Tech Global TeleCommunication Art & Cultural Exchange”  
1994年以来、サイバーフェスティバルの先駆的な企画が試みられてきた。メンバーには、ジェフ・ケリー(音楽家/テレビ番組制作者)やロバート・ラ・キュー(宇宙物理学者/ソフトウェア開発者)がおり、それぞれの専門分野を活かしたイベント構成になっている。彼らにとっては、フェスティバルの成功も大事だが、何よりの財産は、こうした機会に出会う才能や人的ネットワークの広がりだという



ピースモニュメント「International Peace Monument of the Arts 2000」のページ (<http://www.console.net/bethlehem2000>)  
エルサレムの南西8kmに位置するキリスト誕生の地と伝えられるベツレヘム(Bethlehem)を候補地とし、2000年に向けて建設が予定されている。ピースモニュメントは、フロアごとにテーマがある。1階メインフロアにはじまり、2階は、エデュケーション。3階は、各企業の冠を掲げてエリアを運営する。そして4階は、いろいろなものを集めたショーケースとなる予定だ。ルーベン曰く「オープンがちょっと早まって、1999年くらいになるかも知れない。なにせ、アラファトがすごく待ち望んでいるんでね」



Intersection Gallery/Webcast (<http://console.net/events/>)  
[このページは、3月28日の“Console's 2nd Net Bash”会場風景 ([http://console.net/events/0328/nine\\_oclock/](http://console.net/events/0328/nine_oclock/))]  
Consoleは、インターネットのさまざまなニーズに対して統合したサービスを提供しようとオープンしたサイト。その中のメニューのひとつ、Intersection Galleryは、Webキャストを模索中。サンディエゴの「INTERSECTION 337/117 GALLERY」を会場に、いくつかの実験的な試みを発信している。“please check out the intersection gallery... new people, lots of new equipment and live internet webcast...”



『CyberFest '94』  
ルーベンは、大きな靴からなつかしそうなこのダイレクトメールを差し出した。サイバーフェスティバルの第一歩をこのDMに託して発送したのだろう。インターネットを使い全世界的な広がりを見せる彼らのグローバルコミュニティ。彼らは、「サイバースペースで培われるコミュニティは、一握りの政治家達に任せられるものではないし、官僚によって作られるべきものでもない。デジタルテクノロジーやネットワークを縦横に操るアーティスト達が核となって作られるべきものである。」と繰り返し述べている。ともあれ、次代のコミュニティや文化を模索しながら、今年も元気よくお祭り騒ぎをしてほしい



デジタル社会の表現者たち

# ポートレート・イン・サイバースペース

P O R T R A I T S I N C Y B E R S P A C E

現在、2000以上もあるといわれるサービスプロバイダ。その中で、コンテンツビジネスを前面に打ち出して着実にユーザーを獲得している「So-net」。この中枢に「コンテンツとは、人。人間が商品」とキッパリ言い切る人がいる。

中村理恵子 [取材・文] 水科人士 [撮影]

## [第14回]

### 保科有孝

So-net・コンテンツ企画GPゼネラルマネージャー



#### profile

保科有孝 (ほしな ゆたか)

ソニーコミュニケーションネットワーク(株)取締役/コンテンツ企画グループゼネラルマネージャー。

1970年、CBSソニー入社。1979年、(株)エイプリルミュージック(現ソニーミュージックアーティスト)にて、アーティストマネージメント、レコーディングディレクターとして活躍。ハウンドドック、Tスクエア、南佳孝、村下孝蔵等のマネージメントに関わる。1995年、ソニーコミュニケーションネットワーク(株)出向。1997年1月、同社取締役に就任。

## アーティスト育ての名人が、コンテンツビジネスに挑戦

中村：So-netって、今一番ホットなプロバイダですね。商用でインターネットコンテンツを展開しようというアプローチが、けっこうマジに伝わってきますね。このコラムの第10回でインタビューしたポストペットの八谷さんをはじめとして、アーティスト連中もコンテンツの企画制作に多く関わっているようですね。

保科：僕は、もともとミュージック専門です。音楽好きの延長で、レコード会社に20数年いました。レコード会社というのは、扱っている商品がアーティストですから人間そのものが商品なわけです。パッケージで売ってはいませんが、仕事の中身はアーティストをプロモーションしているわけで、決してお皿をプロモーションしてるわけではない。だから当たれば、ドーン！とヒットになりますけど、売れなきゃ人の記憶にも残らないで消えてくアーティストもたくさんいるわけです。

中村：「このアーティストはいける！」というのをどこで見きわめてたんですか？

保科：うーん……やっぱり売れる売れないってのは、直感的なものですね。もっとつきつめていくと、僕がそのアーティストを好きか嫌いかわかる。だって人間で好きじゃないと給料以上のことやらないじゃないですか。僕がいたソニーミュージックは、市ヶ谷のお堀端にあるんですけど、近所では不夜城って呼ばれてます。あそこの社員は労働基準法というものをまったく知らないんじゃないかな(笑)。たとえば土日でも働いてるという感覚がない。関わっているアーティストが、スターダムにのし上がってビックアーティストに育っていくその過程がたまらない。この達成感は、クセになります。だから、ついつい寝食忘れて仕事をしてしまう。あんなにヒットがある業界ってないですね。しかしハードの世界では、ヒッ

トと呼ばれるものが少ないですよ。

中村：ウォークマンとか、パソコンとかけっこうあるじゃないですか。

保科：なんでウォークマンって売れたと思いますか？僕は、こう考えています。「ウォークマンはただの箱」。要は、アウトドアで聞きたい音楽が提供されていたから売れたんだって。だからテレビだってテープレコーダだって、コンテンツがなければ「ただの箱」なんです。ビジネスでよく言われるんですけど、ソフトとハードはクルマの両輪だと。じゃ、どっちを先に準備すればいいのかというと「コンテンツありき」なんです。

中村：すると今のSo-netで、コンピュータ買ってまでアクセスしたい番組ってどれですか？

保科：当社すべてのコンテンツですね！

中村：質問を言い換えましょうか、保科さんのイチ押し番組ってどれですか？

保科：「トウキョウトラッシュ」、「電脳布施アカデミア」。それから「メディカルプロフェッション」。これは、ドクター鈴木というお医者様が発信者なんです。ちょっと変わり者ですけど。ドクターでありながら、自分で



#### profile

中村理恵子  
アーティスト

最近、週一ペースで大学へ。

なんと、コンピュータで何ができるのか？を講ずるのだ。

とりあえずは、「デジタル・バイオグラフィー」の構築でもしてみんとて……

・連画WWW (<http://renga.ntticc.or.jp/>)

・ネットワークアートシアター「連芸座」(<http://www.renga.com/>)

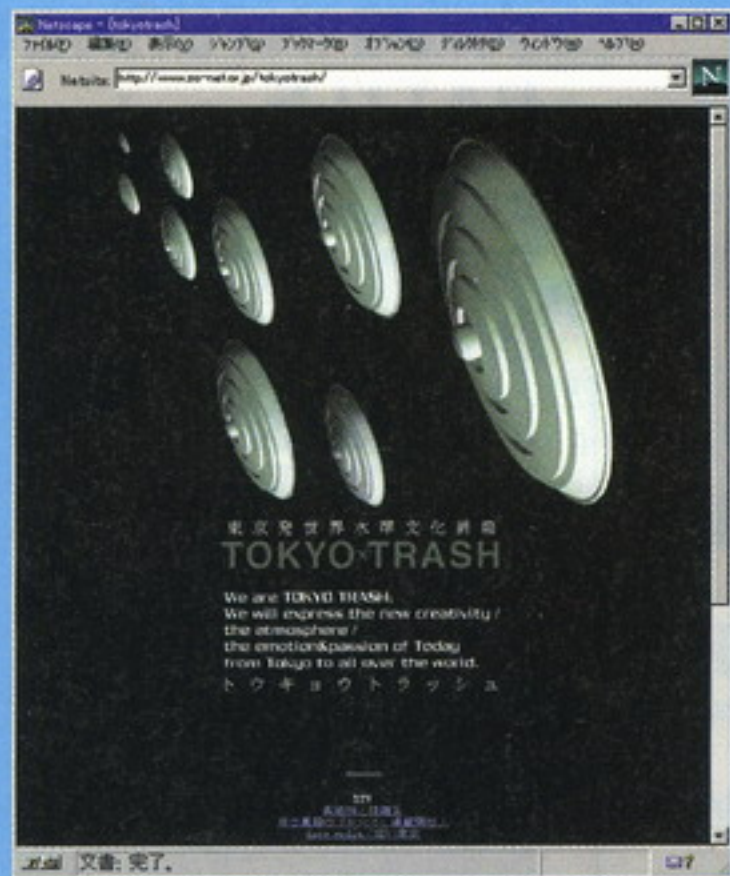




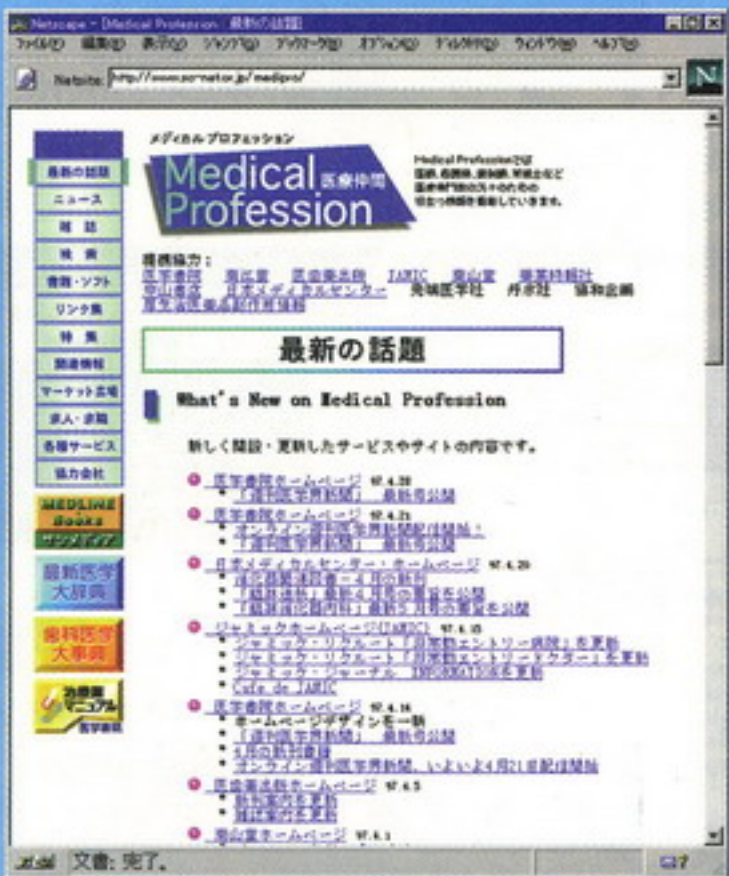
So-net トップページ  
<http://www.so-net.or.jp/>  
 「インターネットをもっとみんなのものに」というキャッチフレーズを実現するためのメニューが並ぶ。最近の傾向としては、「Macintosh 使い」の女性ユーザーが増加中とのこと。12%が女性というのは驚異的な数字だ



Smash On Line Shopping 「御愛想上手」  
<http://www.so-net.or.jp/OAISO/>  
 「10年後は、ネットサービスの一番のメリットがショッピングということになると思う。」という考えを実現するための新サービス。インターネット上のWeb店舗をリンクして独自のシステムで決済を行なうところがミソ



トウキョウトラッシュ  
<http://www.so-net.or.jp/tokyotrash/>  
 サイバースペースにあるゴミ箱覗くと……超オタクなコンテンツ。こんな看板番組が独特なファン層を獲得し、さらにIP（情報提供者）にもアピールし、ますますいいコンテンツが集まる原動力になるのだろう



メディカルプロフェッション  
<http://www.so-net.or.jp/medipro/>  
 医療はまさしくサービス業であるんだという実感を深めてしまう番組。専門家にとっても患者にとっても、頻りに更新される医療情報や優良な情報のリンクをたどれることがありがたい

ます。Webボードへの参加や「ポストペット」や「ちゃ楽」のダウンロードなどすべてオープン。ただし、会員はカスタマーサービスや快適な通信環境の提供において顧客満足度みたいなものはあるでしょうね。

中村：プロバイダ事業での収益はまったく考えてないということですね。

保科：いやいや、やはり接続会員さんあつての「So-net」ですから。だってコンテンツ事業のほうの収益は、限りなくゼロに近いですから。現在、14万人で月に1万人ずつ増えてますから。この時点で、たとえばクローズになんかしちゃったら、インターネットの面白味がなくなっちゃうもんね。オープン性ってのは、絶えず持っていないと。「インターネットをもっとみんなのものに」これが、当社のキーワードですしね。

中村：「トウキョウトラッシュ」あたりは、決して一般の人を引き付けるものばかりじゃないですよ。アクセス数では計れない番組じゃないですか？

保科：それでいいんです。商売ってそういうものです。客というのは、ある在庫数があるから来るんですよ。商品の2割は、デッドストックなんです。「あんな品もおいてる」だからお客さんが遠くから来る。ヒット商品だけじゃこうはいきません。100あるうちのいくつかは、死んでてもいいんですよ。「あ、こんな面白い事やってる。だったらSo-netへ行こう。So-netでやってみよう」でいいんですよ。なにせ、いい情報発信者が「やるならSo-netだ」という実績を残せると、かなりの打率をあげられるんじゃないかな。

Webサイトをプロデュースして立ち上げちゃった。自分の持っている情報を発信したいという欲望が実になって形になって結果になったというコンテンツのいい例ですね。企画が先行したんではなくて「人在りき」です。

中村：なにせ、この春から30コンテンツ提供。1997年度中には、100コンテンツをめざすということですが。番組制作って、どちらからのアプローチでどんな人々が関わってできてくるんですか？

保科：現在、社内のコンテンツチームは、10人です。平均3本の番組を抱えています。うちとしては、ぜひ「So-netらしい」、「こんなもんよくぞ

やるな」というコンテンツ作りをめざしています。批判も覚悟で、お金もかけてね。言ってみれば看板番組っていいですかね。NHKの大河ドラマじゃないけど、たとえ視聴率とれなくてもやらねばならない番組ってありますよね。「まだ誰もやらないコンテンツを日本から発信したい」と持ち込まれた企画に対して、賛同しましょう、そして一緒になって運営しましょう、ということです。

中村：会員と非会員の差別化って何かお考えですか？

保科：So-net接続会員向けのみというサービスはありません。すべてのインターネットユーザーにオープンにして





# PORTR

海外の優れたシェアウェアのディストリビューターとして知られる「P&A」。  
このネットワークならではのビジネスを展開するのは、明子&パトリック・オシュネー夫妻。  
はやるソフト、売れるソフト、質のよいソフトを発掘して日本のユーザーにいち早く送り出してきた彼らの素顔をのぞいてみた。  
中村理恵子[取材・文] 水科人士[撮影]

P&A シェアウェア  
**ポートレート イン サイバースペース 第15回**  
明子 & パトリック・オシュネー

## シェアウェアの救世主はDOS/Vだった。ネットはますますお宝の山。

中村：オシュネー夫妻に偶然お会いしたのは、昨年暮れのFSP '96（フリーソフトウェア大賞 '96）受賞式会場でした。ところで、「P&A」って、パトリックのPと明子のAだったんですね。

パトリック：会社の名前って、特別な意味はなくてもいいから、発音しやすく短いのがいいと思ってね。

中村：なんだか女性週刊誌みたいな質問ですけど、2人の出会いって？（笑）

明子：1979年頃、イングリッシュ・カンパセーション・ラウンジというものがはやってたんです。コーヒー料金払って、一歩そこに足を踏み入れたら日本語をしゃべっちゃいけないの。たまたまそこで、パトリックがアルバイトをしてたんです。



明子：パトリックは、ずいぶんこのネットの恩恵に預かったよね。1991年～1993年頃、1年の半分くらいはフランスで仕事してたんじゃない？ ネットを使えば、お客さんにとって彼が日本にしようといまいと関係ない。ちゃんと納期に翻訳データがあがっていればね。

パトリック：僕は、フランスで医学の勉強をしてたんですが、大学2年生のとき、もっといろんなモノや国を見たくて休学して旅に出た。日本にやって来たのは、囲碁に興味あったから。で、明子さんに会っちゃった（笑）。そのまま、お医者さんになるのはやめてしまったというわけです。

もミスが出る。これってすごい時間のムダでしょ。デジタルデータにして共有できたら、もっと便利なのにと考えた。そこで、1988年の4月にWildcatというシェアウェアのホストプログラムを使ってBBSを開設したんです。English onlyだったけど、いつも600人くらいのユーザーでにぎわっていたよ。ライブラリには、2万本くらいのシェアウェアを集めた。9年たった今でもノンストップで動いてますよ。

パトリック：だって、フランスって食べ物やワインが美味しいですよー。

### DOS/Vの登場で、 シェアウェアの時代がきた！

パトリック：1990年～1991年あたり、日本にDOS/Vが登場した。「あーこれで、日本人も海外のシェアウェアをどんどん使える」と思ったんです。だって日本は、それまで漢字処理をすべてハードに依存してたでしょ。DOS/Vを使えば、ソフトウェアで漢字をインプットすることができる。

明子：海外で安く売られていたIBMの互換機が、DOS/Vのおかげで日本でも使えるようになるわけじゃないですか。DOS/Vが載った安いIBM互換機が普及すれば、ソフトの需要がグーンと見込める、とね。

パトリック：うん！ それポイントだ、すべてIBMのDOS/Vのおかげです。

### 地中海を見ながら美味しい ワインが呑みたかったからBBS

明子：パトリックは先見の明があります。翻訳始めたのも、シェアウェア始めたのも、彼のアイデアなんです。

パトリック：P&Aは、1984年にまず翻訳の仕事からスタートした会社なの。最初のうち、僕が訳したフランス語をお客さんにファクスすると、お客さんはタイピストを雇ってその原稿を打ち直すんです。それをまた私も確認する。それで

### オシュネー・パトリック 有限会社ピーアンドエー 代表取締役

1956年、フランスのミュルーズ（アルザス）生まれ。ストラスブルグのパスツール医科大学に入学して医学を志す。休学してアメリカ、そして日本へ。フランス語の技術翻訳者として活躍した後、1984年、翻訳会社P&Aを設立。



### 中村理恵子 Artist

テレワークは、太る。ガルシニアは効くか？ 早朝のエアロビクスのクラスは、どこも盛況だ。しかし、私の場合、冷蔵庫に鍵かけちゃうのがてっとりばやい。  
・ネットワークアートシアター “連芸座” (<http://www.renga.com>)  
・連画WWW(<http://renga.ntticc.or.jp/>)



# CYBER



中村：シェアウェアの基本って、「使ってみて気に入ったら代金払ってください」ですよね。P&Aは、シェアウェア作者とユーザーの間をとりもち、代金の回収をやっているわけですが、現状はどう？ この「自主的に後払い」という基本は貫かれていますか？

パトリック：うーん……ユーティリティについては、ちょっと難しいね。ユーザーに払う気がないというより、作者とコンタクトしにくいということがすごく多いのよ。それに払込手段が面倒だったりね。シェアウェアって中身がいいかどうか、そして何より作者と簡単に連絡がとれるということが基本。最近では、フルバージョンに制限をつけたバージョンを配る方式をとっています。

明子：本格的にシェアウェアのディストリビュートを始めたのが、1992年ころ。でも、最初はたいへん。1本をアップするまでに、すごい時間がかかるし、お金もかかる。作者に連絡とって簡単な日本語マニュアルを作ったり、テストしたり。1本のシェアウェアをお世話するには、20万円くらいの経費がかかるんです。最初の2年は、かなり赤字だったけど、ようやく、今年から黒字になりました。

### インターネット対戦型ゲームがホット！

中村：シェアウェアの世界でのヒット！は？

明子：「DOOM」という3Dアクションゲームが出て対戦型ゲームのブームを作ったのですが、その後1994年に発売された「Duke Nukem 3D」が最も売れたゲームですね。ユーティリティでは、Nico Mackの「WinZip」かな。だけどこの1年、Web関連は出せば売れるという状態。台湾製の「Photo Impact Web Utilities」なんかよく出ますよ。面白いところでは、「プロキシ97」ですね。

これは、TAやモデムを複数のPCで共有してインターネットに接続するためのソフトです。P&Aのご近所、八王子市のソフトハウスさんが、自分達が切実に欲しいと思って作った日本純正のソフト。

パトリック：インターネットゲームは、これからどんどん伸びる可能性があるよ。NTTの料金がもっと下がれば、なおさら。

明子：最近私たちが扱うゲームのポイントは、オンラインで対戦できること。絶対にこれは、はやりますよ！

パトリック：座ってデータが来るのを待つんじゃなくて、自分がゲームに参加する。人対コンピュータじゃなくて、ネットを通じて知人や世界の未知の人と対するんです。

中村：撃ち合ったり、殺し合ったり!? 少々過激だけど、言語の壁を気にしないでいいコミュニケーションツールでもあるわけだ。

パトリック：そうそう！ だけど、これやりだすと仕事にならないよ(笑)。

明子：ぜひやってみてください。完全なシェアウェア版をタダでネットからダウンロードできます。現状は、もっとやりたい人はフルバージョンの製品版パッケージを買う、という形ですが。

パトリック：だけど本当は、ソフト買うとき箱はいらないんだよね。シェアウェアは、ネットですべて供給できるからコストが安くなるんだもん。ソフトは中身が勝負。それから、インターネットでリアルタイムに支払いできないとね。アメリカでは15秒でオッケー。だけど、日本ではまだできない。もっとお客さんの興味や「今、欲しい!」という気持ちを逃がさないシステムが欲しいね。



オシュネー・明子  
有限会社ピーアンドエー  
専務取締役

1959年神奈川県相模原市生まれ。東京学芸大学に入学、教師を目指す。卒業後小学校にて教鞭をとりながら翻訳を手伝う。1984年、P&A設立。翻訳、DTPの仕事を行なう。

新作ゲーム情報満載の  
P&AのWebサイト  
<http://www.panda.co.jp/index.htm>



### Shadow Warrior (シャドウウォリアー)

9月に発売予定のインターネット対戦ゲーム。Duke Nukem 3Dを生み出した3D Realmsの開発チームが2年近い歳月を費やして完成させたとあって、そのできは最高だ。主人公は「影武者」の名の示すとおり、日本の忍者をモチーフにした影の戦士。だがLo Wang (ロー・ワン) という名前は中国的。アメリカから見た東洋を垣間見ることができて面白い



### BLOOD (ブラッド)

今夏いち押しのホラー3Dアクションゲーム。その名のとおり血も凍りつくホラーの味付け。武器を发射すれば頭は吹き飛ばわ、腕はちぎれて血が吹き出すわ、「ちょっとやりすぎなんじゃない」という意見もちらほら聞かれる。呪いの人形に釘をぐさぐさ突き刺しながら敵をやっつけるなんていうのは今まで見たこともなかったが、それなりに楽しんでみよう



### Quake (クエーク)

DOOMの開発元、id Softwareが2年以上の歳月を費やして制作したのがこの3Dアクションゲーム。世界各国に立ち上げてあるサーバにアクセスすれば、激戦の中に即参戦できる。6月19日から開催されるE3(Electronic Entertainment Expo)では、対戦大会の決勝が行なわれ、優勝者の賞品が真正正銘フェラーリだったりするのめさすがアメリカ!



### Chasm (カズム)

昨今「ベンティアムでなければゲームはできない」というほど重いゲームが増えているなか、486マシンでもサクサクプレーできるのがうれしいMegamedia Corporationの新作3Dアクションゲーム。その軽さゆえに、ネット対戦には絶対お勧め。1997年9月発売予定



### Hexen 2 (ヘクセン2)

Doom、Quakeに続く、id Softwareの新作。すでに発売されているHexenの続編という形だが、Quakeの拡張エンジンを使用していて、特にそのテクスチャの緻密さ、美しさには目を奪われる。ロールプレイングゲームの要素が加わったゲーム。1997年9月発売予定





# PORTR

モバイルコンピュータ、PDA等々、移動中や外出先で気軽に使えるコンピュータの発売ラッシュだ。その中で富士通の「INTERTop」の紹介記事には、お決まりのスペックに加えて、日本の商品としてはきわめて珍しく、デザイナー川崎和男の名前が登場する。  
中村理恵子 [取材・文] 水科人士 [撮影]

## 川崎和男 ポートレート・イン・サイバースペース 第16回

### 未来の「匂い」を嗅ぎ分ける正しいデザインのすすめ

中村：最近、コンピュータのCMに起用されるタレントさんも多様ですけど、INTERTopは、ユニフォーム姿の野球選手がバットを肩に、そして片手にはコンピュータ。

川崎：巨人軍の松井選手に決めたことには異論もあつたけど、彼が知性的なコマーシャルに出たいという希望を持っている、と聞いてOKしたんですよ。そしたらね、発売延期になってる間に、焼き肉のタレのCMにも出てしまったのね(笑)。

INTERTopは、知的文房具です。肝心なのは、電子手帳と電子手帖、この2つの「てちょう」の意味の違いをきちんと把握してコンピュータ上で実現できているかどうかです。手帳は、長い布切れや巻紙でスクロールできる。手帖は、紙のカードを重ね合わせていくスタック式ね。

何が何でもWindows 95はダメですね。あんなまどろっ

こしいもの使うんだったら、MS-DOS上にいきなりGUI乗っけちゃって。ザウルスなどもダメ。あれは、労働者を縛りつける発想とスタイルだと思う。

中村：そういう自由な発想を持った社外のデザイナーである川崎さんの名前を、富士通が正式にアピールしているわけですが。

川崎：すごく気持ちいい。けど半面、とても怖いんですね。でも、若いフリーランスのデザイナーに希望を与えたいと思いますよ。

中村：人生の途中で事故に巻き込まれ、身体的な障害とつき合うことになった川崎さんにとって、そういう視点でのモノ作り、デザインへの影響ってありますか？

川崎：当然です。なにせ健常者は楽してるもん。僕は、両方の体験持ってるからね。INTERTopを作るときにも、たとえば、手が不自由な人にも使えるモノを作りたかった。僕らが最後に考えている究極のインプットデバイスは、瞬き(まばたき)なんですよ。たとえば「おばあちゃん、僕がわかる？ わかったら3回瞬きして」という具合。これ、アイコンタクトと呼んでいます。このインプットデバイスは、実は僕の研究室ですでにでき上

がってるんです。あとはどう企業と協同開発して商品化するかということです。

#### 幻のコンピュータ展覧会

中村：INTERTopは、“ジャストA5サイズ”が強調されていますけど、正方形のMindTopというコンピュータも、かつてデザインされましたよね。

川崎：結局商品にはならず、モックアップどまりですけど。

正方形は美しいです。この時のものは、一辺が215mmでした。日本の座布団、石畳などみんな正方形でしょ。僕、膨大に正方形のデータ集めたデータベースを持ってるんです。0(ゼロ)に近い形って正方形や円なんですよ。装飾性の良さというのもあるんだけど、過剰されていく要素をいっさい拒絶しても存在感のある正方形はいい。

中村：正方形コンピュータって、ふた開けるとどんなイメージになるんですかね。頭の中で、キー配列とかバランスが浮かばないな。真っ白だ。

川崎：じゃ、見せちゃうか！(写真2)

中村：うわあ、中のキーボードが2つに割れて飛び出してくる。ステキですね。これなら家に置いて使いたいなあ。



▲写真2  
幻のコンピュータ1。米Apple社と川崎さんが開発していた「MindTop」(青色バージョン)に触ってみた。カッコいい！

▼写真1  
富士通の「INTERTop」。瞬間衝撃50kgに耐えるというアルミの表面のカラーは3色。生産台数で全体の5%しか予定していなかったレッドのモデルが最も人気高いとか



#### 中村理恵子 Artist

「'97サマー・アートスクール/個が生きるアートと社会」というWorkshop、シンポジウムやります！  
日時：8/10 日曜日 am.11:00-pm.5:30、会場：東京ドイツ文化センター、申し込み/問い合わせ：03-3479-8535 (ミューズ・カンパニー)  
・ネットワークアートシアター“連芸座”(http://www.renga.com)  
・連画WWW(http://renga.ntticc.or.jp/)



# CYBER



川崎：みんなにそう言われますよ。ほかに、見せたいコンピュータは山ほどあります（写真3）。商品化にトライしてくれたメーカーもあったけど、ダメだった。いつか、完成しなかったものを集めて「幻の展覧会」をやろうかなあ。

中村：このモックアップ（写真4）、表面の細かいゴム状のどっぴりと裏面の大きめの円の凹凸のおかげで非常に持ちやすいですね。すべらないし……気持ちいいなあ。

川崎：これは、モックアップじゃなくてちゃんと動きます。INTERTopの最初のプロトタイプで「ジェネシー」というコードネームで開発していたものです。表面は特別なシートが貼り込んであるの。これは、100台作って関係者に配りましたよ。いまになって、このマシンを復活しろっていう声もあるんです。機能としては、エディタで通信できりゃそれでいいと。あとはいらんよねー。

中村：アイデアから製品へのプロセスを、スケッチや図面じゃなくて、触れるモノで見せてもらったのは初めてです。やっぱり考えの軌跡ってのは、超面白いですね。

### 職人芸をコンピュータに残す

中村：デザインの世界でバリバリやっておられる川崎さんが、なぜ大学という教育現場にもかかわられたんですか？

川崎：残していけるものって何かって思ったんです。形って残らないですよ。特に工業デザインの製品なんて残らない。でもね、人の個性の中に、考え方や手法は確実に残していけるんですよ。これまでさまざまな分野でデザインを教えたけど、その中の何人かが各方面で活躍しています。

それにしても、名古屋という土地は、工業的に見て、金型技術のトップランク12%を握っている



のね。これが崩れたら、日本の産業はすべてダメになると思う。だから、本当の職人芸を持つてる人、70歳代の方たちの技術をいかにコンピュータのエキスパートシステムに入れるかというのが僕の最大の研究テーマです。

中村：できるんですか？ テクノロジーやコンピュータを駆使しても、最後は結局人じゃない？

川崎：いえ、できます。僕の周辺でどんどん進めています。東大や理化学研究所、神奈川県サイエンスパーク、ベンチャー企業などのグループでね。彼らが日本の未来を握るでしょうね。この話、デザイン界で言っても誰も理解しないだろうな。

4時間に及ぶインタビュー、実は、とても誌面で書ききれないくらい広範で多彩だった。帰途、「デザインするとは、モノを作ることではない。モノで体験してほしいことを、力いっぱい伝えることだ」という彼の言葉が、深く心に落ちてきた。川崎さんの作り出した体験が、いま店頭と並んでいるはずだ。

### かわさきかずお

1949年生まれ。1971年金沢美術工芸大学産業美術学科卒、東芝に入社。28歳の時交通事故に遭い、車いす生活者となる。1979年フリーとなり、川崎和男デザイン室を設立。伝統工芸と先端技術の調和を求め、新分野を開拓。国井喜太郎産業工芸賞、毎日デザイン賞、ドイツ国際デザイン賞 ICSID 特別賞など、国内外での受賞多数。1996年春より、名古屋市立大学芸術工芸学部教授。東京新聞のWebサイトで、中村雄二郎氏の新聞連載と連動したvisualizationを展開中 (<http://www.tokyo-np.co.jp/widebunk/hueki/hueki.htm>)。



▲川崎さんの著書「プラトンのオルゴール」（アスキー刊）。デザイナーの立場でついつい究極のハードカバーの本を要求してしまうという贅沢な新刊本（取材当日、職権を利用してちゃっかりサインをもらう……）



▲写真3  
幻のコンピュータ2。学童用のエキスパンドキーボード付きモデル「Jeep」。キーボードを下へスライドさせるとディスプレイが現われる

▲写真4  
幻のコンピュータ3。表面にゴムの粒々状に近いエラストマーという特別なシートを開発して貼り込んだコンピュータ「Genesee（ジェネシー）」。INTERTopの最初のプロトタイプ

▶「実は“fujitsu”のロゴの代わりに、まさしく富士通というマークを用意していた（笑）」という幻のマーク。しかし結局使われず、INTERTopという文字をデザインした現在のものになった





# P O R T R

毎年8月～9月は、世界的なデジタル&アート系のイベントが目白押しだ。SIGGRAPH<sup>\*1</sup>やISEA'97<sup>\*2</sup>には、日本からも数千人が参加するという。そんな中で、オーストリアのリンツで開催されるARS ELECTRONICA FESTIVAL 97<sup>\*3</sup>のプログラムには、日本人名が頻りに記されている。インタラクティブ部門で岩井俊雄+坂本龍一のコラボレーションが最優秀賞を受賞。さらにInternet 1996 World Expositionの日本テーマ館として運営されたサイト、“センソリウム (sensorium)”がネットワーク部門の最優秀賞に輝いている。  
中村理恵子 [取材・文] 水科人士 [撮影]

センソリウムプロデューサー  
竹村真一  
ポートレート・イン・サイバースペース  
第17回

## ネットワークする群盲、世界の気配に目覚める

中村：今回の受賞、本当におめでとうございます。世界各国から215のノミネートがあったそうですね。実は、我々も別部門に入賞してリンツに行きます。あちらでも一緒できますね！

竹村：連画については、以前からよく雑誌やテレビで拝見してました。すごく面白そうだもんね。

中村：うわぁ、光栄ですね。

竹村：センソリウムは、Internet 1996 World Exposition (以下、IWE) の日本パビリオンのテーマ館として、'95年暮れから1年半運営したサイトです。'96年12月で会期も終わり、財源も切れたのでいったん解散しました。あとは、ボランティアで運営していくつもりでしたが、神風が吹いたとでも言いますか(笑)。この受賞報告のおかげで、IWEの成果としても再評価されて、ありがたいことにご祝儀までいただいた。これはずみに、今後も活動したいと思っています。

### リアルスペースとサイバースペースの架け橋となるコンテンツを作りたい

中村：この“センソリウム (sensorium)”って、造語なんですね。

竹村：我々が、インターネットを通してどう世界を経験するのか？ ということをも“センス”とい

う言葉に託しました。それに“館”を意味する“リウム”を付けた。いわば、「世界経験できる広場」みたいなニュアンスです。インターネットは、メールを出したりWebを使って安価に広告をうつた

めだけのものではない。直感的に「これは、僕らの世界経験を変えるな……」と思ったんです。

中村：ホームページの多くは、人の気配がしないというか、つかみどころがないというか。よほど便利だったり、実際の生活に根ざしてないと、リピーターにはなりにくいですね。しかし、センソリウムは、気配っていうか、「あ、生きてるな。このサイト」って感じがします。

竹村：ARS ELECTRONICAの審査員も、「センソリウムが、サイバースペースを生き生き呼吸している“breathing”空間にしてくれた」と評価してくれたらいい。オープン当初は、マルチメディア連歌みたいな形態を借りて、センソリウムの理念をイメージ的に暗示する「連感」が中心でしたが、'96年5月から、それをより具体的な形でコンテンツ化する「センスウェア」を順次展開しました。「Web Hopper」(画面2)みたいに見知らぬ人々のネットサーフィンを可視化したり、インターネット内のトラフィックに聴診器を当てるように聴覚化した「Net Sound」(画面3)などね。案外いろんなコンテンツを作っているけど、通底しているのは、「インターネットそのものの面白さや、インターネットがもたらす世界の見え方」みたいなものを主題に出していることなんです。

中村：私、「Breathing Earth」がとても好きなんですけど(画面4)。地震というちょっと怖いテーマを非常にユーモラスに視覚化していますよね。丸い地球のいたるところが頻りに凸凹しながら回転してる。デザインもアカぬけてますね。

竹村：ローカルに点在している全世界の地震計の情報をインターネット経由で集めてビジュアル化してみたら、新しい地球の全体像が現われた。「Breathing Earth」は、ページ上の表現としてもうまくいったと思います。実際には経験できない

### たけむらしんいち

センソリウム (sensorium) ・プロデューサー、東北芸術工科大学助教授、(株)プロジェクト・タオス代表。1959年生まれ。東京大学文学部哲学科卒業。同大学院文化人類学博士課程修了。専門の人類学や比較文明論の視点から広く発言するとともに、最近は情報環境デザインやマルチメディア関連のさまざまなプロジェクトを推進している。



# C Y B E R



# A I T N

## デジタル社会の 表現者たち

地球の胎動に気づくことができるコンテンツですね。つまりリアルとサイバーの架け橋になっているんですね。こんな感覚がインターネット時代のコアだなんて思います。

中村：ところで、ARS ELECTRONICAの会期中、現地でどんな活動をされるんですか？

竹村：「Brething Earth」を“触れる地球儀”にしたいなと思っています。でも、これは間に合いそうにない。とりあえず、プロトタイプとして地球の各場所の気温の違いを体感できるシステムを出展します。いまそのために、ペルチェ素子\*4という物質で地球儀を作っています。それから、アルス版「Net Sound」。いまは、東工大の PACKET をとって視聴化していますが、会場に出入りする人々の気配を聴くための1セットを組みに行きます。現地で一番面白い PACKET トラフィックを取れるところをサンプリング中です。あとは、やはり現地版の「Web Hopper」ですね。

### コンテンツを作るコツ

竹村：センソリウムのコンテンツは、どれもボランティア（自発的）なネットワークコラボレーションの成果です。「Net sound」を例にとると、車でいうエンジン部分は、東工大の大野浩之先生のところ。PACKETのトラフィックを聴覚化する“ステゾウ”というすごいソフトを作っていたんです。「これをもとに、我々がもっとネットワークの生きた動きを感じるための回路を作り出せないか」ということで、音楽家のデザインセンスな

ども組み入れて、いわば新しい感性のヴィークルを、センソリウムのディレクターである西村佳哲君が作ったわけです。何かやろうとするときって、本当に磁石のように人が出会ってゆくもんですよ。インターネットのおかげでますますそんな機会が増えるように思います。

中村：「1997年、コンテンツ作り現在進行中」とアナウンスされていますが、具体的なご予定は？

竹村：大枠では、気圧や磁場なんかをポケベルやモバイル環境とリンクさせた「地球センシング系」をさらにやりたいですね。長期的な話としては、



社会と個人の関係をもっと生きた形で可視化するような“窓”や“場”をWebでやってみたい。人々の「ソーシャルセンス」が手をつないでいけるような仕組みを作りたいですね。きっと誰もやらないと思うから。

竹村さんの言葉を借りれば、「群盲、象をなでる」という言葉がありますが、鼻にたかっている蚤は鼻を象だと思い、尻尾の蚤は尻尾を象だと思っている。しかし、それらがネットワークし、情報を共有し始めたとき、思わぬ全体“象”が現われる」と。「群盲」とは、まさしく我々のことである。あるいは、点在するローカル情報だ。センソリウムは、これらをネットワークしたときの風景を次から次に創造する。しかし、ネットワークに第六感の感覚器を育てようというのが、最終的なセンソリウムの企みに思えるのだ。さて、お次は、どんな“象”を登場させるのだろうか？



中村理恵子 Artist

@GLOBAL COLLABORATION Renga'97

安齋十中村の連画ユニットを中心に、香港、フランス、アメリカ、ドイツなどのアーティストによる最新のセッション。日本テレコムPR紙上「はーとびーと」、連芸座で公開予定。

@ARS ELECTRONICA FESTIVAL 97に参加

9/8~9/13、リンツの中心街にて「Moppet連画」をインストールする予定。

・連画WWW & ネットワークアートシアター“連芸座” (<http://www.renga.com>)

### 【関連情報】

\*1 SIGGRAPH : <http://siggraph.org/>

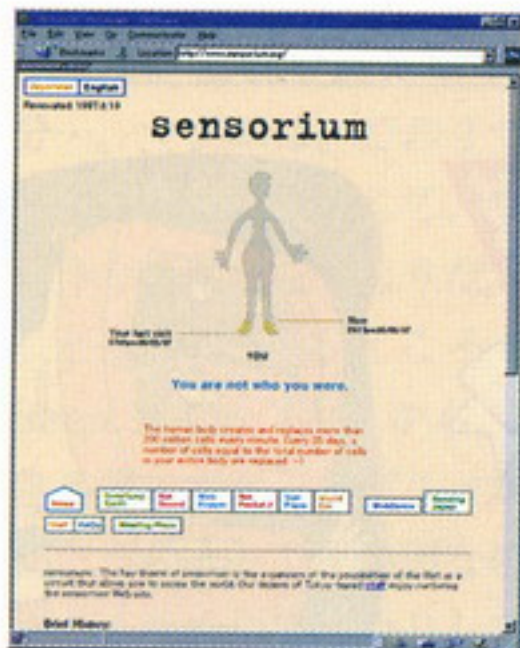
\*2 ISEA'97-The Inter-Society for the Electronic Arts- : <http://www.atm.or.jp/~abe/iseajp/index.html>

\*3 ARS ELECTRONICA FESTIVAL 97 (アルス・エレクトロニカ・フェスティバル97) : <http://www.aec.at/>

\*4 ペルチェ素子：電流を流すと片側が低温になり、片側が高温になるデバイス。たとえばPCでは、低温側にCPUを、高温側に放熱ファンを取り付けることで、CPUの冷却を行なうのに用いられている。

### ▼画面1

sensorium / センソリウムホームページ (<http://www.sensorium.org/>)



### ▼画面2

Web Hopper (インターネット上の人々のWebサーフィン様子を世界地図上にリアルタイムに視覚化したもの)



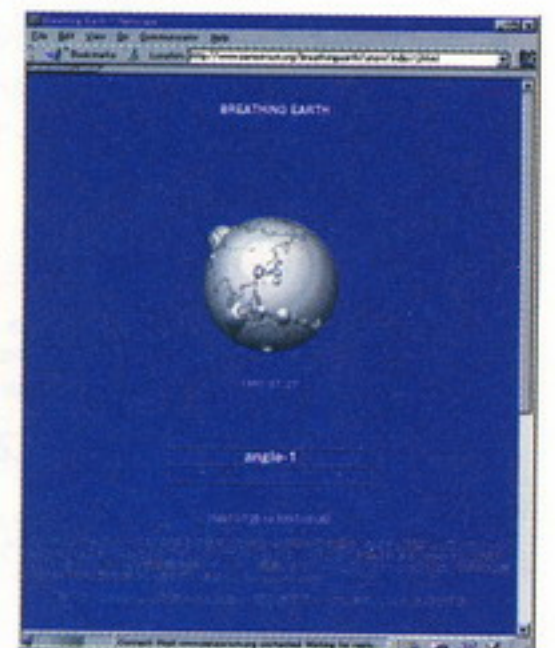
### ▼画面3

Net Sound (東工大の大野研究室のネットワークトラフィックの音。9つの通信プロトコルにMIDI音源)



### ▼画面4

Breathing Earth (過去2週間分の全地球上の振動データを、およそ2日間/secのアニメーションにビジュアル化)



# S P A C E



# PORTRAIT

日本の高度医療の頂点に立つ東京築地の国立がんセンターは、1962年、9人の学識経験者が発起人となって設立された。インターネット導入も早く、1993年2月、1人の若いバイオ研究者によってなされた。ネットワークを使った画像伝送やテレビ会議によるコンサルテーション遠隔症例検討、薬物や治療の情報検索など、テレメディシン(遠隔医療)への応用を積極的に試みる現場取材した。  
中村理恵子[取材・文] 水科人士[撮影]

医療ネットワーク・コネクター 水島洋  
ポートレート・イン・サイバースペース 第18回

## 死因のトップ、年間24万人の命を奪う“がん”を一網打尽!

中村：1994年の秋、マルチメディア系の分科会でパネラーとしてご一緒しましたね。あのときは、たしか……、医療情報うんぬんじゃなくて、なぜか、気象情報「ひまわり」のリアルタイム画像が人気だというお話でした。アクセスが殺到して月間30万!という数字が記憶に残っています。しかしあれから3年、最近の医療とネットワーク利用についてお聞かせください。

水島：テレメディシン<sup>1</sup>が、ここ数年かなり話題になってますね。まず、がんセンターのネットワークへの取り組みですが、1992年、がんセンター内で遺伝子を研究するためのネットワークを作りました。その頃、アメリカのがん研究所が、非常に有意義ながん情報を流していました。しかし、かなり特殊なシステムを使っていたのでみんなが見られるというものではなかった。そこで、これを英語のままGopher<sup>2</sup>サーバに載せたのが、インターネットとの付き合いの始まりです。

中村：それが1993年ですか、早いなー。私は、1994年のSiggraph(米)会場でインターネットの存在を実感したんですからね。

水島：まだWebもないときで、インターネットの情報をメニュー形式で検索できて画像が表示されるなんて、画期的だったんです。これを活かせるもっといいアプリケーションがないかと探していたら、気象衛星「ひまわり」が送ってくるリアルタイム画像に出会ったんですね。医療とは直接関係ないけど、一般の人々にもインターネットに親しんでほしいと思って、1993年の7月から情報発信を始めました。その当時、「台風が来ると、なぜかがんセンターのシステムが落ちる」とうわさ

になりました(笑)。

中村：テレメディシンを実現する環境ってすごそうだなあ。お金も技術も最高のものが集まってくるんでしょうね。

水島：まず、1994年に、ここ(東京築地)と千葉にあるがんセンター東病院とを6Mbpsの高速回線で結びました。30km離れた千葉とハイビジョン画像を相互に飛ばして定期的なカンファレンスを開催したり、あっちの患者さんのデータや画像を

こちらから診たりということを始めました。これを起点にして、地方にある11カ所のがんセンターをネットワークしました。これが、キャンサーセンターネットワーク(CCN)です(画面2)。

医療情報の場合、音声や人物の顔ばかりでなく、より高精細な内視鏡映像などを転送しな

ければなりませんので、各センターにINSネット1500<sup>3</sup>を導入して、384kbpsで通信しています。たぶん、基幹をなす11カ所のがんセンターのネットワークには、設備にそれぞれ1億円くらいかかっているでしょうね。

### 手術中ながんの正体を暴くテレパソロジー

水島：日本には、細胞を専門にみる病理医が2000人程度しかいません。したがって、たとえば、胃カメラで採取した細胞や、手術で切り取る臓器部分に、果たしてがん細胞があるかの判定をリアルタイムに行なうことは、病理医のいない多くの病院では不可能だったんですね。これを可能にしたのが、テレパソロジー(遠隔病理診断)です。場合によっては、術中迅速判断といって、手術中、患部を開いた状態で1時間以内をめどにテレパソロジーで判断することも可能です。つまり薄くスラ



▼画面1

国立がんセンターホームページ  
<http://www.info.ncc.go.jp/0sj/indexj.html>



◀テレビ会議システム用マトリックススイッチャー。水島さんは、発明の名人でもある。現行テレビ会議システムは、各メーカーそれぞれに使う機材、音声、画像の伝送方式が違う。そこで、この“機械派閥”を打開するためにオーダーメイドしたのがコレ。S社のシステムを介した音声、画像が、このマトリックススイッチャー上でH社のシステムにゲートウェイする

### 中村理恵子 Artist

最近、もっぱらインターネットを散歩して絵の素材や“ひらめき”を集めてくることに凝っている。これらデジタル・コラージュ作品の公開は、10/1より連芸座で。連画WWW&ネットワークアートシアター“連芸座”(<http://www.renga.com>)



# CYBERSPACE



イスした細胞の顕微鏡画像を、手術中の病院から病理医のいる病院に伝送し、どういふ病気をその場で判断するんですね。

そのうえ、この顕微鏡はインターネットを介して遠隔操作可能なシステムになってるんです。先方にある病理医が、倍率や光の当て方、見る部分を自在に操作することができるんです。これは、世界でも珍しいシステムです。

**中村：**なんだかSFの世界みたい。ネットワークを利用した先端医療ってここまできてるんですね。さらにAIによる医療支援が始まっているようですが、コンピュータが患者を診断するんですか？人間の医者さんより優秀だったりして……。

**水島：**いやー、それはないです。最終的には、医者が責任をもって診断します。しかし、たとえばX線写真や細胞の画像を見て、がんと疑わしい箇所を教えてくれるといった支援を期待しています。現在はまだ試運転中ですが、理論的に処理するAIと、ニューラルネットとって膨大な情報を与えると勉強して答えを出してくるタイプのAIの両方を併用しています。

**中村：**がんセンターの医療ネットワークを利用できるのは、主に医療従事者のみですか？

**水島：**最近、一般の方に向けて「がん情報サービス」(画面4)を始めました。内容は、日本人の体型や食習慣を考えた日本独自のものになっています。3次元のコンピュータグラフィックスを使って臓器の形をわかりやすく表示しています。すでにがんの症例も種類別に数十点アップされているので、ぜひ、利用していただきたいですね。

**中村：**ところで、素朴な疑問ですが、お医者さんで患者の情報を提供し合ったり、助け合うことに積極的ですか？

**水島：**学閥とか派閥ごとに行なわれがちです。し

かし、「がんセンターは、学閥を排除する」が基本。非常にやりやすい状況にあります。さらにネットワーク先をがん専門にしぼってますから、「情報交換、共有、やらざるを得ない」という切実な雰囲気にも助けられますね。

## 民間芸能人なみの超過密スケジュール

**中村：**今日も水島さんのホーム

ページを次々に見せていただきながら“Webプレゼン”していただいております。しかしここにある「My presentation Files」を拝見すると、毎月参加される学会や各種イベントの数って半端じゃないですねえ。いったいいつ眠ってるんですか？

**水島：**もう時間のやりくりメチャメチャですね。唯一土曜日は、会議からも解放されるので考えをまとめたり、机上の整理したりね。時には、料理なんかもしますよ。でもね、大きな声じゃ言えないですが…、実は、がん検診を2年くらい受けてないの。これから急いで受けてこようかな(笑)。

水島さんは、国際的な医療ネットワークをまとめあげていくことを目指して、海外出張も頻繁という日々のようだ。このグローバル・テレメディシンが実現すれば、今後、1人の担当医の背後に、世界に点在する医療のエキスパートたちが集結する日も夢ではない。それにバリバリのネットワークのためにも、きっと各病室には、インターネット接続可能な環境が整備されるだろうし。死の病を抱え込むのイヤだけど、みんなでネットすれば恐くない……(^\_^)。



## みずしまひろし

国立がんセンター研究所がん診療支援情報研究室室長。1960年生まれ、1988年東京大学大学院薬学系研究科生命薬学専攻博士課程修了。薬学博士。1988年国立がんセンター研究所リサーチレジデント(生物物理部)、1994年10月より現職。専門は分子生物学、医療情報学。

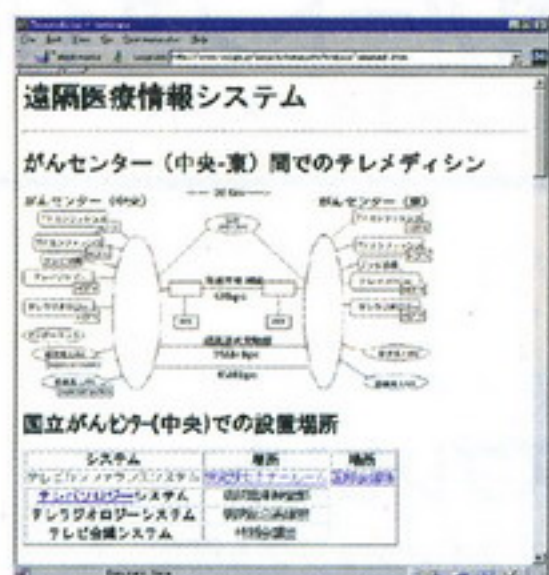
\*1  
テレメディシン：tele(遠方の)と、medicine(治療技術)を合わせた造語。

\*2  
Gopher：ネットワークに分散するテキストデータを仮想的階層ディレクトリに整理して、メニュー形式で表示したページ。WWWが主流になってからは、あまり使われていない。

\*3  
INSネット1500：NTTの総合デジタル通信網サービス(ISDN)のうち、企業向けに提供されている高速通信システム。光ファイバを利用し、電話線23本分の容量を持つ。合計で1.5Mbpsのスピードを使って、ビデオ程度の品質のカラー画像をリアルタイムに伝送することもできる。

### ▼画面2

テレメディシン構成図(<http://www.ncc.go.jp/people/hmizushi/htdocs/telemed7.html>参照)。共同研究というかたちで多数の企業、団体が参加している。たとえば、東京電力系のTTネットや日本高速通信から45Mbps、NTTからは156Mbpsの高速回線のサポートを受け、画像関係では、スーパーハイディフィニション(超高精細)画像の伝送実験を行なっている。ハイビジョン画像伝送システムはニコンとの共同研究

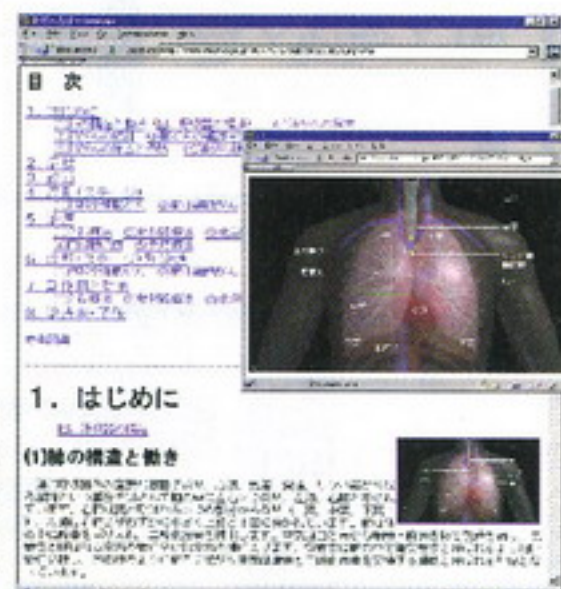


### ▶画面3

384kbpsの多地点テレビ会議システムを用いた看護婦カンファレンス。RealPlayerで見られるものは、現在行なわれている11地点をつないだカンファレンスを中継しているもの。発表中のため、スライド画像が暗くなっているが、討論時には左のように、各会場が分割して表示され、どこからでも自由に発言できる

### ▶画面4

一般の人に向けたがん情報サービス(画面は肺がんに関するページ。図は呼吸器の構造)。肺がんは、世界的に増加傾向にあるという。1993年、男性がん患者の死因のトップになったそうだ





# PORTRAIT

小学校の教室をなつかしく思い出す人は多いことだろう。木とスチールを組み合わせた机と椅子。そして窓ぎわには、植物観察の鉢植えや、あき瓶に入れたオタマジャクシが並んでいた。今、この風景の中には、確実にコンピュータとネットワーク回線が入り込んできている。  
中村理恵子 [取材・文] 水科人士 [撮影]

学校間ネットワークプロジェクト「メディアキッズ」副会長 中川一史

## ポートレートイン・サイバースペース 第19回

### じゃぶじゃぶ使えるネットワークは、子供たちの“学びの教材”

中村：中川先生とコンピュータとの出会いは？  
中川：僕ってとても運のいいヤツだと思うんですが、横浜市のはからいで先生しながら大学院に行かせてもらったんです。そのとき、「教育におけるメディア研究」をやったのですが、この研究室の片隅にたまたまMacintosh SEが転がっていたんです。「こんな簡単なパソコンあるのかいな！これなら学校現場でも使えるじゃん！」と思いましたよ。そして、なんと横浜の地元業者が、Macintosh Plusを貸してくれた。これをついで中川西小学校に現場復帰しました。  
中村：1988～1989年あたりの話ですね。その当時の学校というとNECのPC-98あたりが主流ですかね。しかし、Macintosh、70万～80万円したんじゃないかな……。



す。だいたいコンピュータを具体的な教科に使うことなんて、考えてなかったですよ。僕の教室では、コンピュータは子供たちにとって“ザリガニ”と一緒になんです。教室に入れたことによって子供たちが何かを発見する。そのための経験材料になればいい。しょせん、その程度のものじゃありません？ コンピュータって。

中村：中川さんのスタンスって、「コンピュータって何ほどのモノよ。ひょっとすると何の役にも立たないかもね」と突き放しながらも、実は、すごく期待してたりしませんか？

中川：そうそう(笑)。でも、「突き放し」と「期待」は9：1くらいにしとかなきゃいけないと思ってます。正直いって「1」の部分はどう料理するのかは、子供たちの問題です。その結果を大人が吸

### コンピュータは、子供らにとってザリガニと同じ

中川：このとき担任したのが、小学校の1年生。入学して2カ月間くらい、子供たちは、骸骨のある実験室や大きな体育館を巡り、“学校探検”ばかりやってました。そんなある日、子供がロッカーにしまってあったコンピュータを見つけてきた。そして、勝手に電源入れてコンピュータを立ち上げたんですね。だって、Macってそれが可能なコンピュータじゃないですか。

中村：うーむ……。ただちょっと触って、すぐ飽きちゃわない？

中川：飽きたらそこでおしまいによければいいんで

取すればいい。先生の役目は、その子供にとっての切実感の芽を摘まないようにすること。そのためには、じっくり時間かけて待ちます。そしてへんに規制したり、単純な成果を求めて手を出しすぎないようにしてます。

中村：1994年くらいになると、いよいよネットワーク導入ですね。この頃の様子を「子供たちが、ずりずりコンピュータを学校中引きずり回す」と表現されていますね。

中川：最初1台だったパソコンも、台数が増えて、ほかの教室や廊下に散らばるくらいになりました。しかし、お金はないし、正式な許可も取れてないし。まずは、電話回線を使いました。ときには、ケーブル節約のために中庭を突切って回線を引き



中川さんの著書。上から、先生のためのインターネット入門書「インターネットはじめての一步」(共著、あゆみ出版)。月刊マックパワーの連載(現在も連載中)をまとめた「マックが小学校にやってきて、子どもたちはどうなったのか」(アスキー)。小学生を対象にマンガで綴ったパソコン入門書「ぼくのパソコン大冒険」(共著、東京学参)

### 中村理恵子 Artist

デジタルとアートの融合を志向し、ネットワークを駆使したさまざまな試みを模索中。とはいっても、日常はいたって平凡。秋も深まりカテキンたっぷりの緑茶に栗まんじゅうたべたべ空見上げる日々。  
連画WWW&ネットワークアートシアター“連芸座”  
(<http://www.renga.com>)



# CYBER



# A I T      デジタル社会の      I N 表現者たち

ましたよ。サーバとクライアントマシンをつなぐケーブルは、3年間雨ざらしのむき出し状態。でもぜんぜん大丈夫ですよ。私が保証します(笑)。

中村：うわっ過激だー、まさにゲリラ的。行政の許可待ってたら日が暮れちゃうということですか。そしてその渦中、メディアキッズに出会うわけですね。

中川：はい。メディアキッズがスタートした1994年秋からかかわっています。独立の研究団体「メディアキッズ・コンソーシアム」が設立されたのが1996年5月。副会長になったのは今年の4月からです。メディアキッズは、もともとアップルコンピュータとGLOCOM(国際大学グローバル・コミュニケーション・センター)の共同研究という形で始まったわけです。「インターネットがつなぐ学校間交流プロジェクト」を合言葉に、子供たちが「じゃぶじゃぶ使えるネットワーク！」を目指しています。

中村：で、今年からは、小学校から横浜市教育委員会に移られたんですね。

中川：現場と行政の間に立てる“ネットワークのコーディネーター”のお役目を引き受けたつもりです。それに教育委員会からお声がかかったとき、今まで現場で好き勝手やってきたから、「そろそろ年貢の納め時かな」と思いました(笑)。

中村：いよいよ大人たちもまとめて引き受けて、“ネットワーク伝道師”としてのお仕事が始まっているわけですね。

中川：なにせ現状は、全国的に回線引っぱっておしまいでしょう。すると現場では、使う術もない、システムも知らない、サポートもない。結局、「うちは、全然つながらないや、ちえっ」となります。かつて僕が悩んだことで多くの人々が右往左

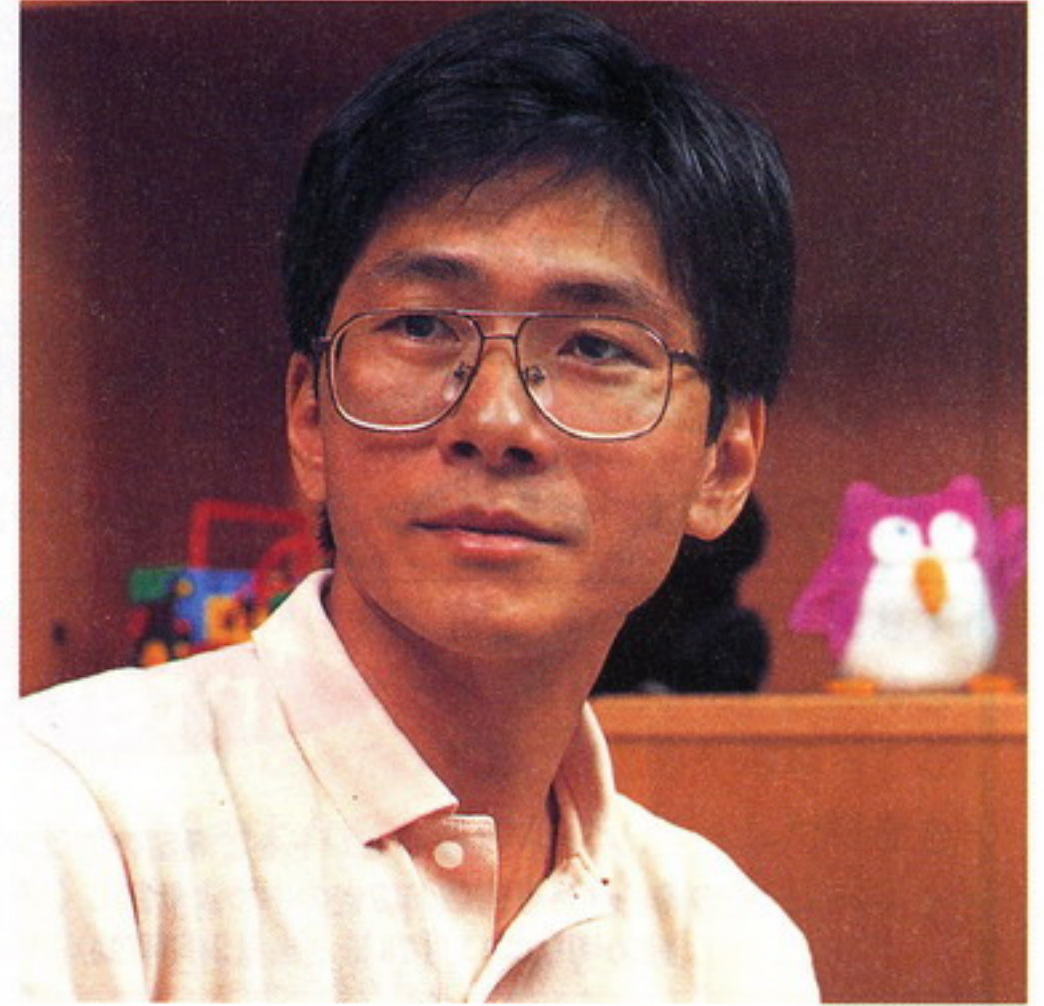
往している。これをなんとかしないと。そう思って、市内74校のインターネットを導入している学校の支援を主な仕事にしています。

## 教育とインターネット、オンとオフのバランスが肝心

中川：インターネットっていうと、即、世界、外国になるでしょ。でもね、僕の実感と

しては、本当に教育にインターネットを使う意味って、近所とのコミュニケーションにあると思うんです。去年4年生を担当してたんだけど、「みなとみらい21」<sup>\*1</sup>のホームページを見て、子供たちだけで放課後に施設見学を計画して、実際に行ってきた。後から知って、すごく驚きました。要は、ホームページを見て、しかも実際に行くことができる。こんなふうにならうまくオンラインとオフラインを融合できると、もっとインターネットが学校で使えるようになると思いますね。

数年前、ある美術公募展に応募しようとしたら、「コンピュータ・グラフィックス? あー、機械的にできてしまうものは、ちょっとね」と言われ苦笑してしまった。もちろん、コンピュータのボタンひとつで名画が生まれたり、小学生の成績が飛躍的によくなるなんてことは今のところない。ひどい妄想である。ともあれ、大人たちの少々力んだ取り組みや思惑とは違って、子供達とコンピュータとのつき合いは、かなり日常的で親和性の高いほうへと向かっているようだ。

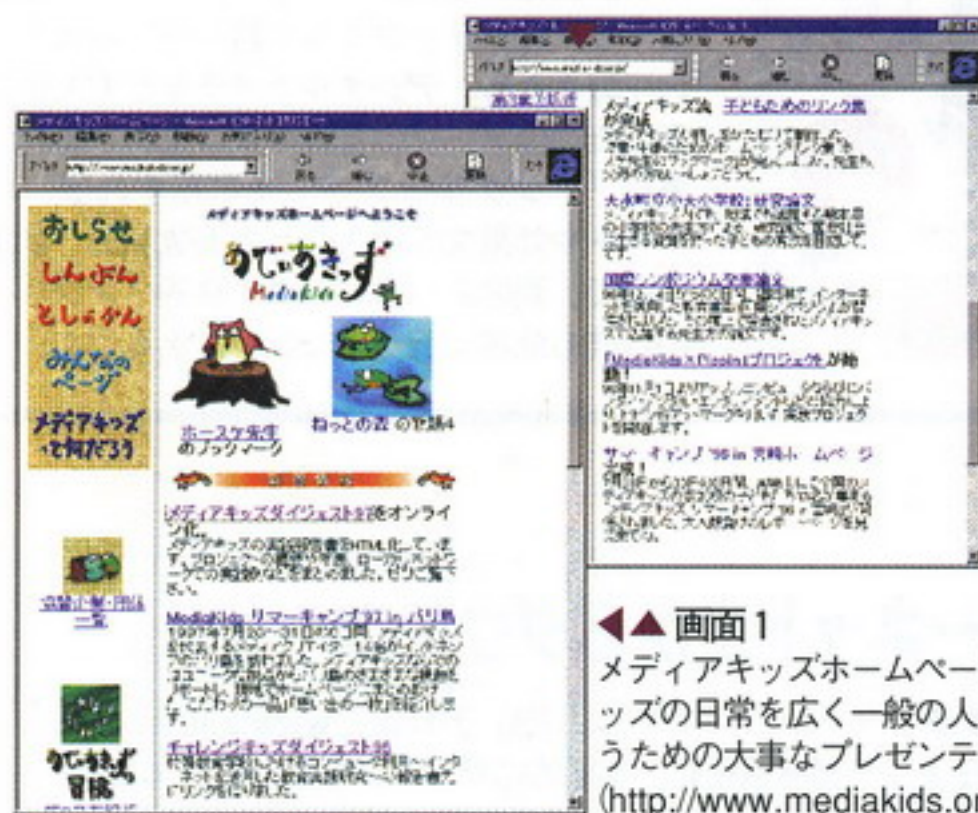


## なかがわひとし

1959年、北海道生まれ。横浜国立大学教育学部卒業後、教職に籍を置きながら、横浜国立大学大学院にて教育学を修める。その後、横浜市立中川西小学校に勤務し、1994年より、インターネットを使った学校間交流プロジェクト「メディアキッズ」にかかわる。今年4月より、横浜市教育委員会情報教育課にて学校現場におけるネットワーク構築のコーディネーターに携わる。

\*1  
みなとみらい21:横浜の21世紀の都市整備を目的に設立された第三セクタ。1983年以来、「国際都市、情報都市、水と緑と歴史に囲まれた人間環境都市」として機能するような未来都市建設を目指して、さまざまな事業を推進中 (<http://www.infoweb.or.jp/mm21/>を参照)

\*2  
FirstClass:SoftArc社のコミュニケーション構築ソフト。複数のFirstClassサーバ間でメールや会議室などの情報を交換できる。インターネットとのUUCP接続をはじめ、ファクス、各種電子メールシステムとのゲートウェイを行なうオプションソフトウェアも用意されている。詳しくは、FirstClassホームページ参照 (<http://www.creates.co.jp/fc/aboutFC.html>)



◀◀ 画面1  
メディアキッズホームページ。メディアキッズの日常を広く一般の人々に知ってもらうための大事なプレゼンテーションツール (<http://www.mediakids.or.jp/>)



◀ 画面2  
メディアキッズダイジェスト'97。気の短い方はこちらへ。コンパクトにメディアキッズの昨日/今日/明日の情報収集が可能 (<http://www.mediakids.or.jp/lib/digest97/frame.html>)



◀ 画面3  
メディアキッズのデスクトップ画面。メディアキッズは、FirstClass<sup>\*2</sup>を使って、各学校のローカルサーバを相互接続した分散型のネットワークになっている。このローカルネットワーク上が、「日常の原っぱ」。子供たちだけで自主的に運営しているBBSも多く、学校間の共同研究やデジタル新聞の発行なども行なわれている。幼稚園から高校、高等専門学校、養護学校など、国内外90校(1997年9月現在)が参加している



# PORTR

あるホテルのロビーで偶然手にしたTIME紙。その中に世界の“サイバーエリート”と称される50人あまりをレポートした記事があった。ビル・ゲイツをはじめ、インターネットの世界のスターが並ぶ中、数少ない日本人として、伊藤穰一(Joi)が紹介されていた。アメリカで教育を受けた彼がコンピュータに触ったのは、13歳の頃。その後、昼間はプログラムに熱中し、夜は、クラブでDJという日々を送る。彼の中の、こうした2つの異なる欲求を一気に合流させたのが、インターネットでありWebの登場だったという。  
中村理恵子 [取材・文] 水科人士 [撮影]

デジタルガレージ代表取締役社長  
伊藤穰一

ポートレート・イン・サイバースペース 第20回

## 日本の元祖ハッカー！ ネットワーク時代の財産は自分の才能と感覚だ

中村：アメリカ文化のまっただ中で育った印象のある伊藤さんをArs Electronica<sup>1</sup>（以下、Ars）のパーティ会場で発見したときは、ちょっと驚いた。Arsって、エンターテインメントのりのりのSIGGRAPH（米）と比較すると、ぐっと渋めのこゆーいアート系じゃない。

Joi：Arsのネット部門の審査をここ数年引き受けているんだ。日本では、あまりこういった“こゆーいアートな顔”は知られてないと思うけど（笑）。もともとの僕の出所は、サンフランシスコのクラブシーンとサブカルチャーあたりだからね。ティモシー・リアリー<sup>2</sup>は、僕のゴッドファーザーなんだ。

中村：この連載の第17回で“センソリウム”をプロデュースした竹村真一さんをインタビューしたんだけど、それが、Arsのネット部門の1等賞だったよね。ところで、審査の現場ではどんなことが起こってたんだろ？

Joi：どういうアートや美学がインターネットの持つ特性をうまく利用できるのか？ インターネットアートの美学とはなんぞや？ これをめぐって審査の現場は、すごいバトル状態になった。今までのアートって、彫刻にしても映画や絵画にしても作家が意図した結果以外のことは起こらない。

だけどネットワークを使ったアート、エレクトリックアートは、自分の手元を離れて、ぜんぜん本人が意図しない使われ方するじゃない。それって、子供が親を大きく超えて育っ

てしまった喜びに近いよね。

中村：ネットワークに現在進行形の何かを仕組めるアートが求められてるよね。得意だなー、そっち方面は。しかし、会期中はすでに審査も終わってるし、手持ち無沙汰だったでしょう？

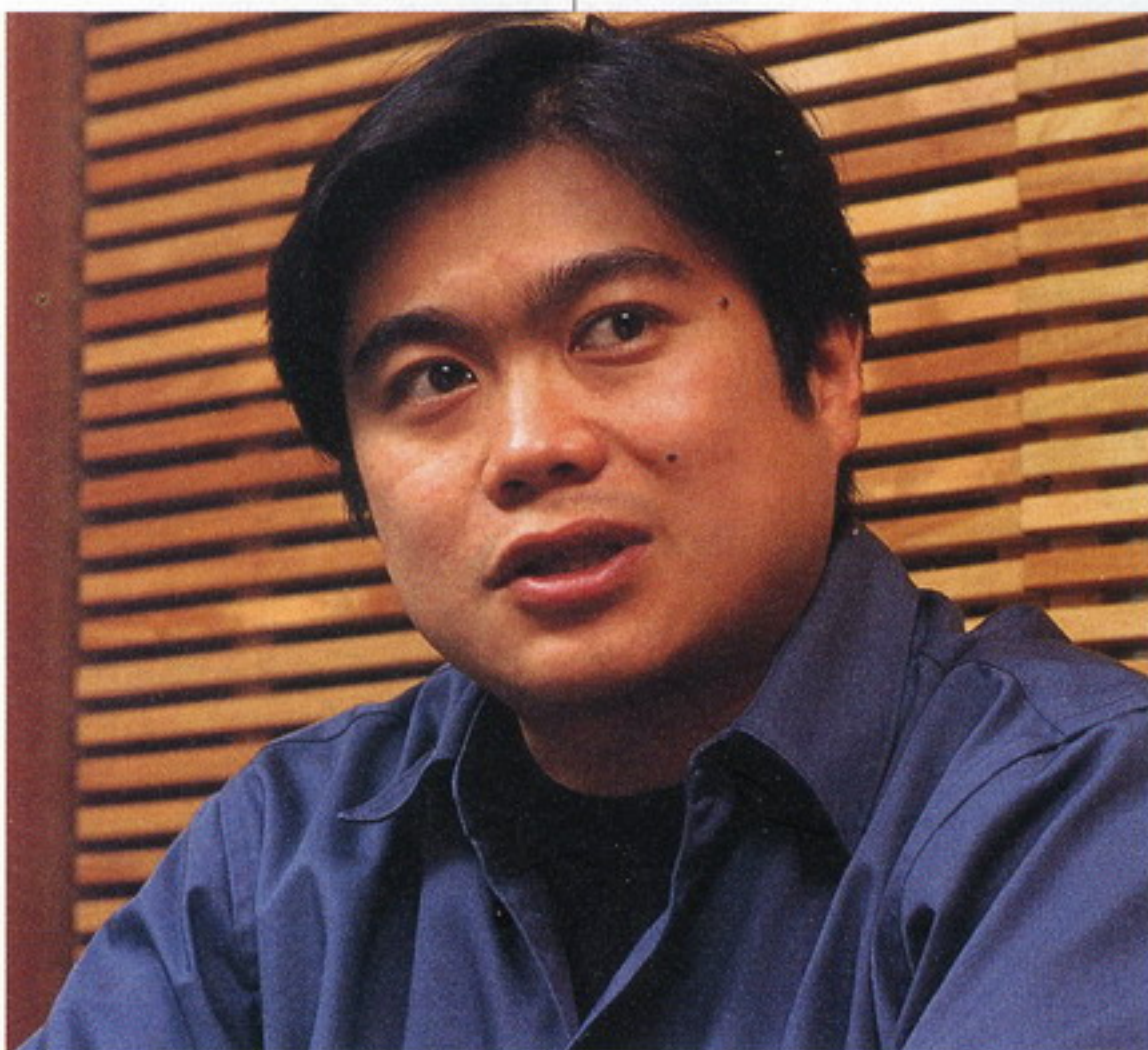
Joi：オーストリアには結構ハッカーがいるのね。だからホテルでそのハッカーたちとIRC（チャット）してた。「今年日本人多くてやだなあ」なんてね（笑）。久しぶりにソフト書いたり、ハッキングに集中できて面白かった。

中村：ハッカーって正確にはどんな人々のことをいうの？

Joi：ハッカーっていってもね、いろんな意味があるんだよ。本当のハッカーはコンピュータのソフトなんかをがらがら書くのが好きで、常に情報の先っぽにアクセスできる能力のある人々ね。どこにでもアクセスできるけど、優秀な奴らはその気配さえ残さない。もちろん決して犯罪を犯したりもしない。アスキーの西さんなんかもその1人でしょ。要するに情報の先端に立ちたいというのが最大の望みなよ。それとは違うタイプに、偽造カード使ったり、不正アクセスして悪さをするクラッカーたちがいる。

### もうすぐインターネットの大津波がやってくる

Joi：インターネットって決してイイ事ばかりじゃない。今ね、津波がガーっときてるのね。ほとんどの人にとってこの現実は見えていない。あるいは、見たくない。インターネットのインフラ自体がものすごい津波だと思うのね。日本のオジサンたち、もっと恐怖感を持つべきだよ。この津波にのまれると、ほとんどの企業や組織は壊滅しち



### いとう じょういち

1966年6月19日京都生まれ。タフツ大（米）でコンピュータ・サイエンスを専攻、シカゴ大物理学科中退。その後、マジック・ボックス・プロダクションを経て、現在、ECD社（米）取締役、PSIネット代表取締役、他。1995年から郵政省の「電子決済、電子現金とその利用環境整備に関する調査研究会」の委員、Ars Electronica審査員、米国「1996GIIアワード次世代カテゴリー」チェアマン等も務める。

# CYBER



# A I T I N

## デジタル社会の 表現者たち

やうと思うよ。

**中村:** あらら、すでにインターネットの大波をかぶったように思っていたけど、正体を現わすのはこれからってことだね。しかし、それってかなり目前にきてるの？

**Joi:** 僕が感じてる大津波は、5年くらいで必ずやってくるよ。今までどおりサラリーマンやれて、世の中が安らぎと豊かさで満ちた世界で、「あーラッキー！」なんてことはもうないのよ。だけど、個人は生き残れるかもしれない。水が嫌いでも、今泳ぐ練習しておけばおぼれないですむよ。インターネットの荒波で日夜サーフィンしてるアメリカのハッカーたち見ると、大津波がきたとき日本でどんな舟を作ればいいのか？ という勉強にはなるね。

### このネットワーク時代、 “守り”の体勢はダメ

**中村:** ところで会社経営だけじゃなく、クリエイター養成専門学校の校長先生やったり、ますます幅広く活躍という印象だけだ。

**Joi:** 実は、まだまだ僕自身勉強中だし、何も作っちゃいない。ただ、あっちのものこっちのものをつないでるだけ。それに、会社を1人で仕切ったり利権を得ることにはまったく興味が持てないんだ。そんなものを守りはじめたら、そこにリスクが集まって潰れてしまうよ。

最近、合気道を一緒に始めた坂本龍一さんともよく話すんだけど。彼がカッコイイのは、彼に蓄財はいらないのよね。欲しいときは、演奏すればお金は入るし、住むのは世界のどこでもいい。自

分の才能と感覚だけを常に鍛えていけばいいわけ。僕が、目指しているのもそれ。

**中村:** 情報のありかとか流れを読めて、それプラス、得意技というか決め技(笑)を持った人間が、ネットワーク社会で生き残るとのことだね。どうもコンピュータの前にじっと座っているだけじゃいけないって気持ちになってきた。

**Joi:** うん、頭イイことより、感覚的な判断力、直感の鋭いほうが、勝つ。スリルとリスクを把握した回路持って、いかに動けるかってことがすごく大事。体育会系ノリの話になっちゃうけど、スノ



ボーやってるときに「あ、転ぶ！」と思ったら必ず転ぶよ。だけど、なんとか切り抜けられると思えばできちゃうもんね。僕は、身体で覚えたそういうセンスをビジネスでも活かしてるもの(笑)。どんな危機がきてもビビらないで、乗

り切っていくみたいだね。それって、理屈じゃない、一種の美学に近いと思っているよ。

● ● ●  
インタビュー中、すごいスピードで一緒にサーフィンしている気分になった。「何より退屈することが大嫌い」という伊藤穰一の話は、まだまだ続く。最近のシステムが非常に脆弱になったので、エリートハッカーたちが“破られないシステム構築”に力を貸しているという話や、なんとあのノーベル化学賞を受賞した福井謙一さんが、幼い彼をいつも散歩に連れ出してくれた話などなど。常に刺激的な人や事象を独特なパワーで引き寄せてしまうキャラクターは、私たちがインターネットの真実へとグイグイ誘う。



**中村理恵子 Artist**

ネットワークの特性をあますところなく使いきるアート作品を模索中。世界に散らばる、そして意外にご近所にいる過激なアーティストたちとの出会いも、ひき続きプロデュース予定。

・連画WWW&連芸座  
(<http://www.renga.com/>)

### 【関連情報】

\*1  
Ars Electronica: 1987年から、オーストリア、リンツにて毎年開催されているアートイベント。アートと最新テクノロジーを駆使した作品やアーティストが世界50カ国から集まってくる。

<http://www.aec.at/>

\*2  
ティモシー・リアリー: LSDによる意識解放の思想家として有名な、'60年代のサイケデリック導師(グル)。晩年は、コンピュータやテクノロジーを介した人間意識の未来論者。1996年没。著書に『神経政治学』、『フラッシュバック』など。

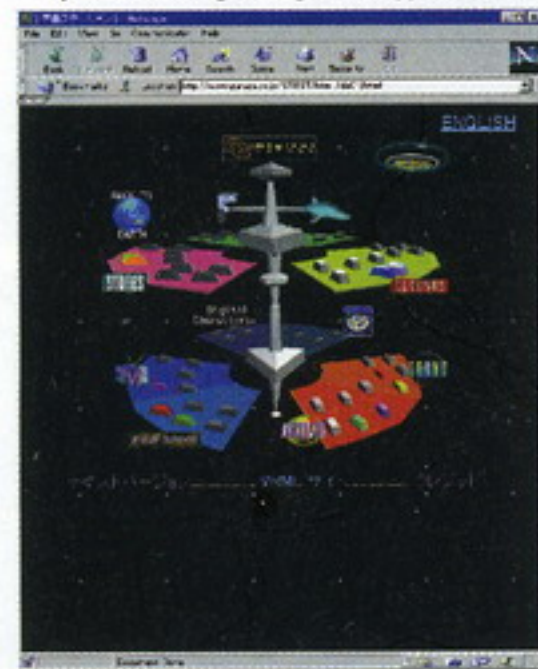
<http://leary.com/>

<http://garage.co.jp/leary/>

### ▼画面1

#### デジタルガレージHP

<http://www.garage.co.jp/STEST/htmlj/dg01j.html>



宇宙ステーションの各機能建設のごとく、着々と関連会社、事業が拡張されている



### ▲画面2

#### Joichi Ito's Domino Home Page

<http://domino.garage.co.jp/jito/joihome.nsf>  
公私が一目瞭然!? なんと彼自身の胃カメラ写真まである

### ▶画面3

#### デジタル時代のパウハウス、ビットハウスHP

<http://www.bithaus.co.jp/>

最近、デジタルクリエイター養成をめざすビットハウス校長の肩書きが加わった



# S P A C E



# PORTR

1970年代、アメリカで非常に盛んになった認知科学は、「人の賢さ」をシミュレートする学問である。他に先駆け、国内で認知科学の専門家を集めた中京大学には、コンピュータやインターネット上のコミュニティを積極的に使った協調学習支援研究をすすめる三宅なほみさんがいる。「人間の賢さのメカニズム、知とは何か？」という究極の問いかけを解明中だ。  
中村理恵子[取材・文] 水科人士[撮影]

中京大学教授・認知科学研究 三宅なほみ  
ポートレート・イン・サイバースペース 第21回

## いかに賢く生きるか？ その極意を科学する

中村：通称、「な」ゼミの講義内容をWebで拝見しましたけど、非常に魅力的な題材が並んでいますね。たとえば、「人は何を知ってるんだろう、賢さの現しかた」、「私の中のもう一人の私」。まるで小説のタイトルみたい(笑)。

三宅：認知科学ってひろーございますからね(笑)。心理学でしょ、人工知能研究でしょ、大脳生理学でしょ、言語学、哲学、文化人類学、社会学と、なんでもあり！

中村：ずるい学問ですねー。インターネット的というか、なんでもリンクしちゃうんですね。

三宅：“賢さって何か？”ということが分かるといういいよね”ということを研究するんだよ”と、学生には話しています。賢さにもいろいろあって、試験でいい点取るという狭い意味から、いい絵が描けるといふ賢さもあるし、商才に長けているという賢さもある。そういった多様な人間の賢さだけじゃなく、犬には犬の賢さがあるし、機械も結構賢かったりするわけよね。そういうものの本質を分かりたい。そしてより賢くなることで、世の中よくなるんじゃないか？ みたいなね。

中村：ふりかかってきた問題や災難に対して、より適切な判断や処理ができるようになるということですか？

三宅：そうなんです。それプラス「もっといいやり方なかったのかな？」と考え、そして「あ、こうすればよかった」と気づくことで、人は、次に新しいことを創っていきけるん

### みやけなほみ

中京大学情報科学部教授。1949年東京生まれ。お茶の水女子大学卒、東京大学大学院教育学研究科博士課程、カリフォルニア大学サンディエゴ校心理学科博士課程においてPh.Dを取得。教育や研究の現場でのネットワークを使った協調問題解決、思考支援を研究。これに関係した国内外での学会、研究活動に多数参加。

だと思えますね。さらに「人はどれだけの量のことを知っていて、どこをどうつくと何がでてくるのか？」、認知的には、この点がいまだに大問題なんです。

中村：その賢さのメカニズムの解明に、コンピュータの果たす役割って？

三宅：人間の頭や心の中で何が起きているのかを検証するために、コンピュータ上に人と同じような振る舞いをするモデルを作るんです。でもね、コンピュータがうんと賢くなったとはいえ、人間の認識過程をモデル化するのってすごく大変。

中村：ところで、なほみ先生、学生と一緒に何かやるの「大好き！」って感じですよ。研究室に設置されたライブカメラをブラウザで見てたら、学生がひっきりなしにやってきて何か相談してきますもんね。

三宅：私、教えるの好きみたいです。もともと認知科学って人間に興味があるというところから出発する学問でしょ。24時間どっぷり漬かってる感じ。

中村：あ、それって私が絵描くときと同じですね。テーマとして興味あるのは、人間とか対話です。風景とか静物はぜんぜんダメ。ひたすらヒト、ヒト、ヒト(笑)。

三宅：私が研究してるのも、協調問題解決とか、もともとは1人の頭の中で起きていると思われていたことが、文化とか社会とか、ひとりじゃなくて、たくさん人がごちゃごちゃするとなんかいいことがあるのか、っていう話じゃないですか。だから、少し物事知ってるつもりの私と、少し物事知らないフリをしてくれる学生がごちゃごちゃ何かやるってのは、まさに研究対象そのものなのね。先生も学生もみんなでモルモットやってる(笑)。



▶ 最新著書  
『インターネットの子もたち』(岩波書店)

# CYBER



### ネットワーク導入で ますます教室の壁が崩れる

中村：1988年あたり、ずいぶん学校現場でのネットワーク利用の実験をされていますね。

中村：東京や富山、イリノイ州のシャンペインという町の中学校を結んで、太陽の「南中時」の影の長さを報告しあったり、インターネットで英語教育の可能性を考えてみたりと。

三宅：ネットワークを教育現場でうまく使えば、物理的な空間の中で閉じこもる必要がないし、

「ネットワークのコミュニティにだんだん入り込んでゆく過程そのものが学びのチャンスになる」という人々もいて。これは、確かにそうなんですよね。それに、社会の構造そのものが変化しているんだから、次の世代の人たちが、自分の生きてく場所を見つける

とか、専門性を身につけるといえるときに、ネットワーク化した情報の持っている利点が使えたほうがいいですよ。

中村：目の前にいる先生だけに頼らず、ネットを通じてアクセスできそうな専門家や、場所を目指してどんどん出ていくということですね。

三宅：1人の先生が応えられる範囲ってとっても狭いと思う。たとえば、ある学生が、「連句」に興味があるといえば、ネットワークを通じて、そのエキスパートをいかに巻き込めるか？ というのも教師として大事な資質の1つになってくるよね。比喩的だけど、ネットワークが入ってきて、教室の壁がどんどん崩れてくるんじゃないかな。

中村：最新の著書「インターネットの子どもたち」

の中では、そのへんの現状も含めて“学校の中だけで学ぶことや試験にパスするための知識なんて、これからの世の中、ぜんぜん役に立たない”と、かなりきっぱり述べられていますね。

三宅：大人がやってる情報交換のシステムさえ変化してきた今、学校だけ古いシステムで動こうとしても、たぶん子供たちがついてこなくなりますよね。しかし、危ない本だしちゃいましたね。ずいぶん表現に気を使ったつもりだけど(笑)。

中村：学歴拝見すると、すばらしく“お勉強できる子系”まっしぐらでしょ。そのなほみ先生がいうとすごい説得力あるんですよ。

三宅：あ、そういう意味では私はちっとも賢くないですね。確かに、学校にはハマったけど。学校にあわせて生きることってすごい狭い意味での賢さでしかないじゃない。

中村：認知科学の今後の可能性というところ？

三宅：人工知能の開発や使いやすい道具のデザインへの応用をはじめ、学生をあずかっている立場で言うと、認知科学って何でもありの、文系と理系の狭間の学問でしょ。コンピュータが好きだったら、プログラマーとかシステムエンジニアとして就職できるし、コンピュータのアプリケーションに精通した営業の道もあるだろうしね。職業的な幅も大いに期待できますね。

社会のいろいろな場面で得た経験や意志決定のプロセスのひとつひとつが、ひょっとすると“賢さ”に転化するチャンスをはらんでいる。「後悔先にたたず……」なんて臆せず、おおいに認知科学の成果を享受したいものだ。



中村理恵子 Artist

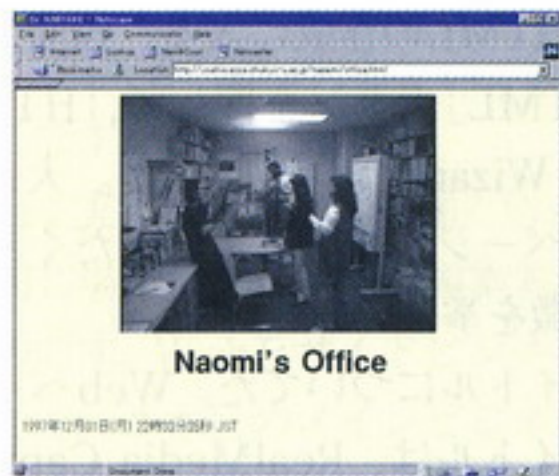
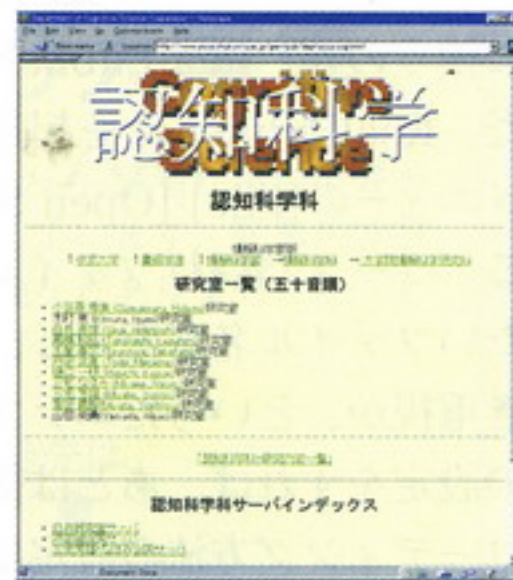
連画を絵画的な創作テクニックから一歩すすめて、汎用性のある協調、共同創造へ応用してみたいと常々思っていたら、幸運にもマルチメディアコンテンツ制作支援事業(MMCA)のひとつに採択された。いろんな才能をネットワークしてまたまた面白いことやっちゃいまして。・連画WWW & 連芸座  
<http://www.renga.com/>



#### ▼画面1

中京大学情報科学部  
認知科学HP

1990年、日本ではじめて認知科学に関する学部を開設。認知科学学会の事務局もあり、まさに認知科学の拠点でもある  
<http://www.sccs.chukyo-u.ac.jp/gen-pub/dept.sccs.cog.html>



#### ▲画面2

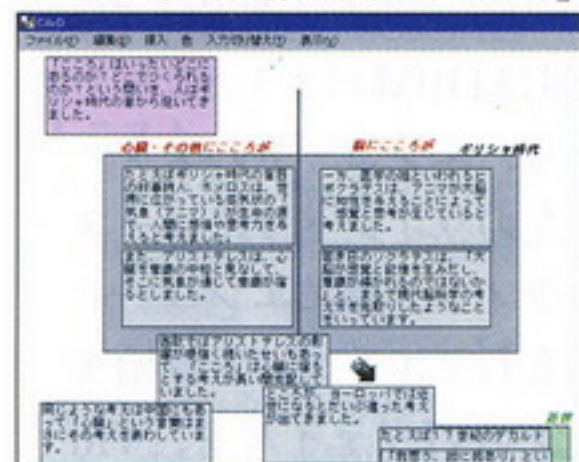
なほみオフィスライブ画面

なほみ先生の研究室に据え付けられたライブビデオからの眺め。入れ替わり立ち代わり学生が相談に来る。「な」ゼミの学生たちは、このビーピングを利用して相談に行く絶妙のタイミングを図る

#### ▼画面3

「CaRD (Card Arrangement Display)」画面 (非公開)

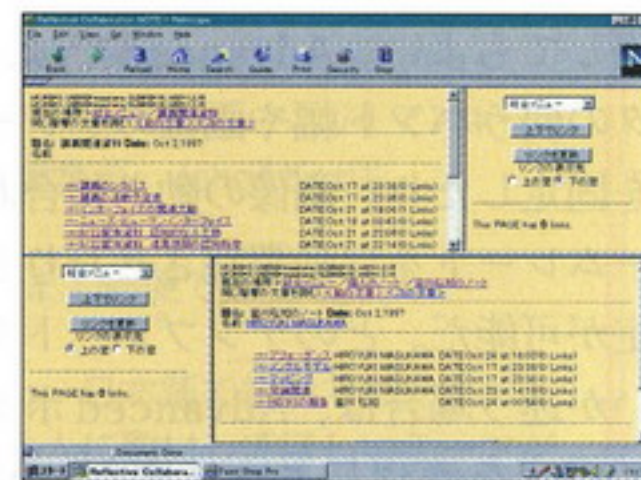
博士課程に在学する野田耕平君が研究開発中。協調支援学習を目的に、特に文章理解を支援するツール。一度作った文章を文節単位にカード化して文章理解に役立てたり、カードの入れ替えにより文章構成を再吟味できる(課題文は、沢口著、久保田競編「『こころ』は体のどこで作られるの?」より出典)



#### ▶画面4

「ReCoNote」操作画面(非公開)

学部生青木康二君、益川弘如君、八木一步君の3人で共同研究中の協調支援学習用システム。Webブラウザ上で動作する。授業内容、自分のメモ、参考資料のほか、個人にとって必要な情報にリンクを張ってWeb上に集結させ、比較参照できる。また、このシステムの魅力のひとつは、そのリンクをたどって自分や他人の考えてきたことを振り返ることができるということ





# PORTR

芸能人とひとくちに言ってもその芸域は広く、観客の要求も多様だ。ここ数年は、生身の人間ばかりでなく、アニメやゲームのキャラクターに人気が集まり、大ブレイクはしなかったもののバーチャルアイドルまで出現した。そんな中で、“デジタルに強いパーソナリティ”として活躍中の椎名さんは、本番を前に現場スタッフを助けてソフトのインストールからネットの設定までさくさくこなす。  
中村理恵子 [取材・文] 水科人士 [撮影]

デジタルメディア・リエゾン  
椎名亜希子  
ポートレート・イン・サイバースペース 第22回

## “コンピュータと相性が高い”これって芸能人の大事なウリです!

中村：椎名さんって、完璧にデジタル系のパーソナリティと思ってたんですが、実は、モデルさんしてたんですね。

椎名：小学校のとき、カルピスソーダと松本伊代がやったボンカレーファイブスターのCMを見た瞬間、「あたしもやりたい! カルピスとカレーのコマーシャル」と思っちゃったんですよ(笑)。最初は、雪印のネオソフトのCMに出演。浅野ゆう子さんがメインで、その他大勢一列に並んでパンを食べまくる1人(笑)。

でもファミリーマートのCM(90年)で椎名亜希子が主役のチャンスがきたんです。すごく嬉しかった。

中村：モデルのお仕事は、1989年くらいから数年ですよ。そして1993年からデジタル世界へ転身された。なにか強烈なきっかけとかあったの?

椎名：モデルは一生の仕事ではないですよ。そんなとき、たまたまコンピュータに触る機会があって、「デジタルって性に合ってるな」と思いました。5年くらい前かな。モデルやめてソフトハウスに勤めちゃったんですよ。お給料もらいながらビジネスソフトの使い方や、コンピュータ使った企画書作成を一気に勉強しちゃった。だけど、まだこの頃は、コンピュータと芸能関係というのがつながらなかったですね。せいぜいコンピュータいじれるって、“頭よさげ”に見えてカッコイイくらいにしか。

中村：ちょうどその頃、猛烈にインターネットが盛り上がるよね。するとコギャル憧れの小顔で、

話ができて、コンピュータ使えてなんて人材、芸能界も放ってはおかないよね。テレビやラジオでも、マイクロソフトスペシャルや、BSのデジタル系の番組に多数出演されて。

椎名：一時は、「インターネットのナイチンゲール」とか言ってました(笑)。とりあえず、「私にできるんだからアナタも大丈夫よ」と、一般の人に安心感を与えられるような、親近感を感じてもらえるようなキャラクターを目指したんですね。



中村：去年の11月に私もゲストで出させていただいたパーフェクトTV「奔放Kくらぶ」(写真1)の収録現場、面白かったですね。私のすごく狭い経験なんだけど、テレビや出版業界の人々って、情報の先端に敏感でありながらも意外にコンピュータやインターネット環境に弱かったりしない?

椎名：ははは、どうなんだろう。人にもよりますね。私だって決して完璧じゃないですもん。かなり危うい知識をつなぎ合わせてる(笑)。

中村：あの現場のディレクターさんなんか例外ではなかったみたい。椎名さんは出演者なのに、まるでスタッフみたいにまめにコンピュータいじっていた。そして突然、「今日は、ゲストに中村さんをお招きして……」なんてパーソナリティ顔に変身するもんね(笑)。

椎名：器用貧乏なんですよー。あの番組では、企画や構成にも加わっています。取材先やゲストの選定も積極的に関わりました。だって、人に会ってスペックの話なんてしたくないですもん。むしろ、その人の個性や厚みを引き出したり、私だけ



◀ 画面1  
椎名亜希子さんのHP。意外にあっさりシンプル。最近会員制のBBS(非公開)を開設し、これのおかげで詳しい表の更新がお留守に  
<http://www.shibuya.com/sheena/>

— interviewer — 中村理恵子 Artist

最近、海外の研究者や学生からのメールを頻繁に受け取る。どうも彼らの論文や研究の種になっているらしい。そろそろwebに“連画データベース”をちゃんと構築しないとなあ。  
★最新セッション：朝日新聞正月特集「21世紀を詠む」CG連画、公開中。  
連画www&連芸座 <http://www.renga.com>



# CYBER



ら聞けることを前面に出したいと考えています。ここまでやると「自分の番組」という意識がすごく強いですね。

**中村:**仕事の範囲が1つにくくれないですね。単なるタレントでもないし、アシスタントでもない、裏方でもなければ、インタビュアーでもない。

**椎名:**自分でも混乱するときありますよね。方向としては、デジタルメディア・プロデューサーなだけで、ちょっと大げさすぎるっていうか。コンピュータやインターネットをうまく利用して、人と人をつないだり、橋渡ししたいと思っています。そのために今の流れにあったコンテンツを作れる人になりたい。これってなんて表現したらいいんでしょうねえ。人や場やチャンスをつなぐ仕事。それを伝えていく仕事。ぴったりの肩書きが欲しいですね。

**中村:**ところで、新しいコンテンツを仕込んでるんですって? 香港の芸能最新情報や、アジア情報満載みたいな。

**椎名:**URLをそのままコンテンツのタイトルにしました、「asia.or.jp」。私以外に3人のメンバーで立ち上げています。2人のメンバーは現地取材や情報収集してネタをそろえる。それを私ともう1人のメンバーが、ネット上の番組に作り上げる。今回は、営業もやっちゃいます。企画を持ち込むと、どこもアジアにはすごく興味もってくれるので、あとはいかに魅力的で具体的な内容をプレゼンできるかですね。

**中村:**ご家族が、香港にお住まいだそうですね。

**椎名:**父は、日立電線でケーブルの設計やってるんですけど、50歳すぎて海外勤務を命ぜられて。いくつになっても大変だなと思いますね(笑)。とにかく今は、香港の両親、結婚して地方に住んで

いる妹、そして私とすべて家族間のコミュニケーションは電子メールですね。

**中村:**たくさんの人と会って、チームで仕事される機会が多い椎名さんだけど、専門誌への連載や単行本の執筆などなど、書くこともお得意みたいですね。

**椎名:**自分の思考を整理するリハビリミ

たいなものです。最近、近未来を舞台にした小説を書いているんですよ。主人公の名前は、「チハル」。新交通システムが発達した中、お金もデジキャッシュになり、ガソリンは使えない車ばかりという設定です。そんな状況で、彼女をタクシー運転手として登場させています。まだ導入部分しかできてないけど話し出すと止まらない(笑)。書くことって、私にとっていちばん現実みのある代理人を創造する手段でもあるんですよ。

「インターネットに点在する情報が、ふんだんに使える画材のようだ。自分の手によって有機的にリンクされることを待っている」と言ったメディアアーティストがいたが、芸能界で生きる椎名さんもネット内外のリンクの面白さに気づいた1人だろう。そして、なんとか自分の生きている世界で椎名流リンクの技を磨こうとしている。インターネットにまた1人、個性的なつながりの専門家、リンクのプロが現われそうだ。



### しいな あきこ

茨城県日立市生まれ。雑誌やCMのモデルとして活躍したのち、パソコンイラストレーターを目指してこの世界に入る。デジタルに強いタレントとしてNHK、朝日ニュースター、パーフェクTVなどにパーソナリティとして多数出演。現在は、執筆や講演、インターネット上のホームページの企画、コンテンツのプロデュースなど幅広く活躍中。

\* デジタルメディア・リエゾン: デジタル技術やサイバースペースを利用して、ヒトとヒト、場とヒトをつなぐ、連絡係、案内役。そのためのさまざまな企画の運営や、さまざまなチャンスを有機的に連結する人を表わす造語。

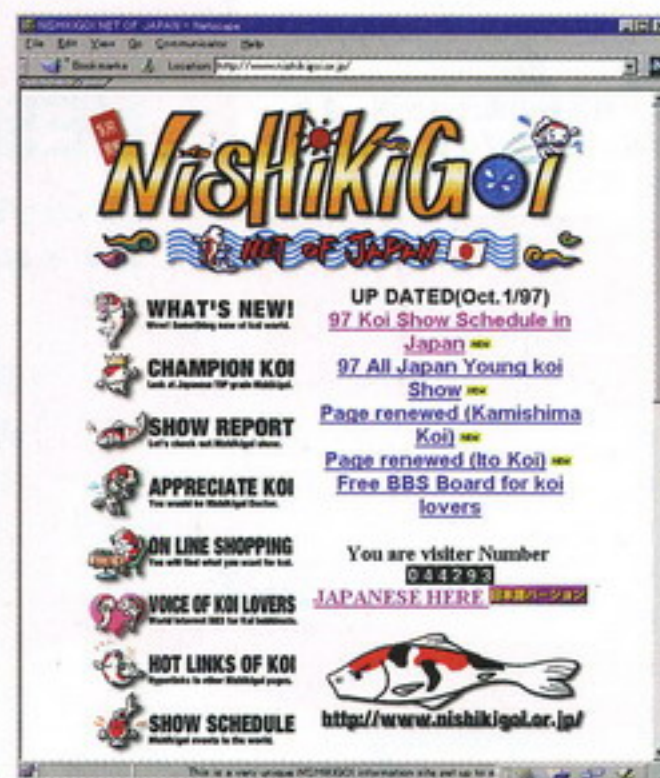
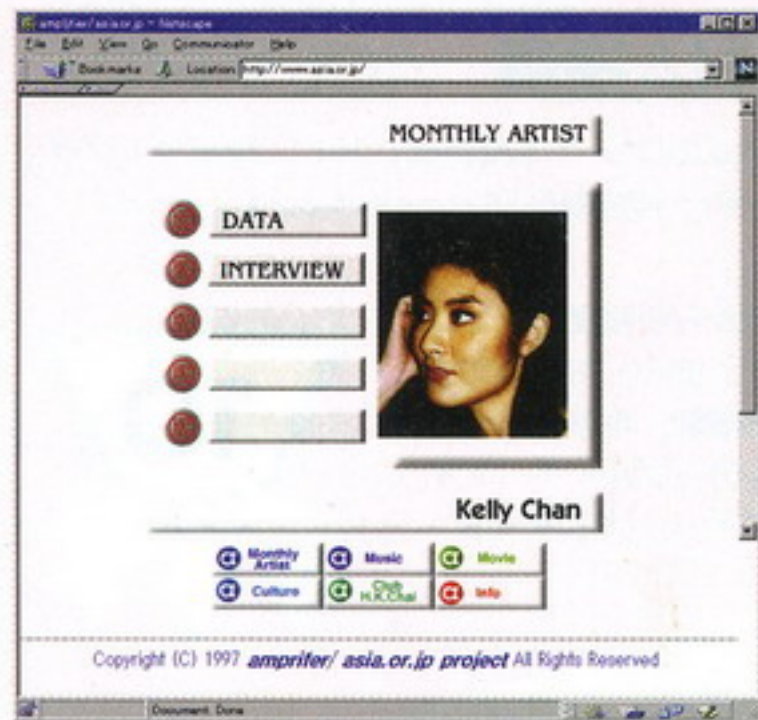


#### ▲ 写真1

パーフェクTVの番組「奔放くらぶ」(バイオニア提供)より

#### ▶ 画面2

1998年早々にオープンしたアジア情報満載の新企画、その名もズバリ、コンテンツのタイトルは、asia.or.jp。香港の芸能界のフレッシュな情報を手はじめに、アジアのレアなアーティストにスポットを当てる予定だ  
<http://asia.or.jp/>



#### ◀ 画面3

椎名さんお勧めの「錦鯉販売ページ」。Webはなんといっても発信している内容、個性的なキャラクターが大事。まさにその代表選手だと椎名さんが絶賛するサイト。「金持ちの娯楽」的印象のとおり、顧客名簿にはオラクルの会長までいるそうだ  
<http://www.nishikigo.or.jp/>



# PORTR

2月2～3日、第1回「文化庁メディア芸術祭」が新国立劇場で開催された。初回にもかかわらず、デジタルアートやアニメ、マンガなどの幅広い表現方法を駆使した730作品の応募があった。その中からデジタルアートのインタラクティブ部門大賞を受賞したのは、『KAGE』を作った筑波大学の大学院生、近森基君。新しい映像表現、メディア芸術の可能性と行方をインタビュー。中村理恵子 [取材・文] 篠原孝志/Dee [撮影]

メディアアーティスト 近森基  
ポートレート・イン・サイバースペース 第23回

## “これがアート?!” 芸術ってこんなに自由なものだったんだ!

中村：近森君とは、1994年の「二の橋連画」<sup>1</sup>で会ってるね。そして去年の9月かな？ ベニスの空港でバッタリ。今回、大賞を受賞した『KAGE』は、海外でもすでに評判なんだよね。

近森：文化庁メディア芸術祭へは、オーストリアから帰国してすぐ応募したんですが、こりゃ一大ごとだったですね。「もののけ姫」みたいな全国的な広がりを持ったものや、商業的に成功しているものと同列に並べられちゃったもんだから、いきなりNHKの人がインタビューに来たりしてびっくりしました。僕らのやっている“へんてこなモノ”って、世間の認知度でいったら全然低いわけですから……。

中村：KAGEって“影”でしょ？

近森：実物と影とのギャップみたいなものを作ってみたかったんですよ。ポリエステル樹脂で作った円錐（コーン）の先にセンサーがつながっていて、これが数十個床に置いてあります。手でどれかに触ると、センサーからの信号をコンピュータが受け、それぞれに仕込まれたアニメーションが頭上のプロジェクターから流れるという仕組みです（システム図参照）。

中村：近森君の“影”は、アクティブだよなー。どれかに触ると、三角の影が人形の姿になって揺らいだり、飛行機になって飛んでいってしまったり、言葉での

説明がいっさい必要ないし。体験者としてはですね、動く影をめぐってずいぶん見知らぬ他人と微笑み合ったものです。

近森：僕は、メディアと現実社会との関係性をずっと考えてます。そのときそのときに気になったことを形にしてるんですが、“影”ってどういうものか？ って考えたとき、「モノの存在の証なんじゃないか……」というあたりが、この作品制作の出発点になってます。

### 大学で、アートに対する価値観が壊れちゃいました

中村：いつごろから作り手としての才能が芽生えたんだろね？

近森：僕の小中学校時代、“つくば万博”（科学技術博覧会）に二足歩行ロボットが展示されたり、竹橋の科学技術館で“ロボット博覧会”とかあったんですけど、それを見て、将来は絶対理工学部に入ってロボット作るんだ！と思ってました。でもね、絵を描くのも大好きだし、バンドもやりたい。進路を考えるとかなり混乱して悩みました。そんなとき、慶應義塾大学の湘南藤沢キャンパス（SFC）に新しい学部ができたといううわさが流れてきたんです。

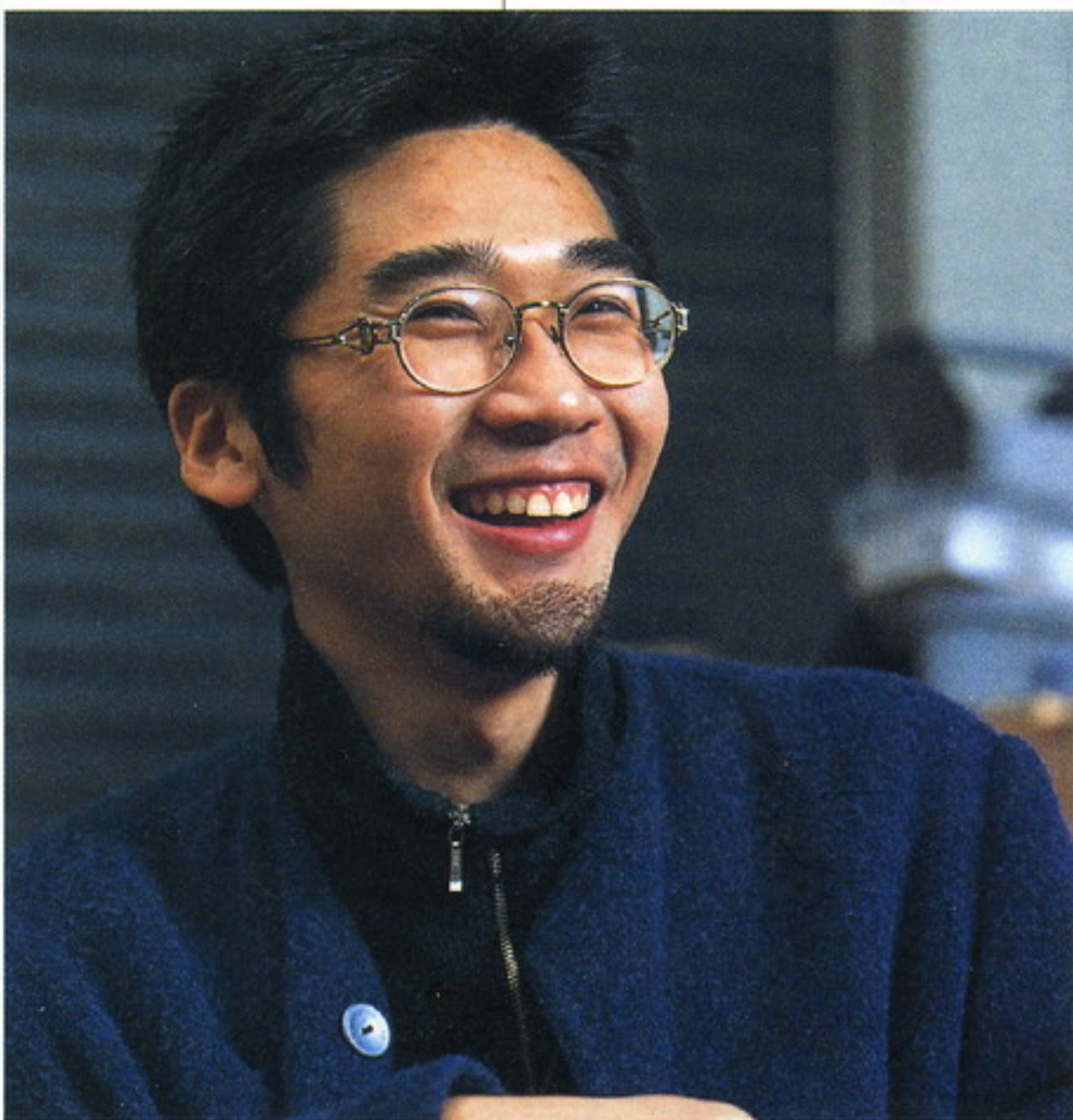
中村：この就職難の時代にひっぱりだこの慶應環境情報学部ですね。

近森：芸術家もいれば、社会学者や数学者もいる。文系や理系という従来の垣根を超えた学部だと聞いて、そこに行けば何でもできると思いました。ここで、坂根巖夫先生（現・岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー学長<sup>2</sup>）の現代芸術論の授業に出て、ものすごく衝撃を受けたんですね。

中村：坂根さんは、ホログラフィーや人間の眼の

### ちかもり もとし

1971年東京生まれ。横浜育ち。慶應義塾大学環境情報学部（SFC）在学中に、映像とオブジェが相互に関係するビデオインスタレーション<sup>3</sup>の制作を始める。1995年より、筑波大学大学院芸術研究科にてさらに多彩なメディアとマテリアルを組み合わせたさまざまな作品を発表。1995年、「NICOGRAPH 95」制作物部門賞受賞。1997年、「Ars Electronica」（オーストリア）出展。



# CYBER



# A I T デジタル社会の I N 表現者たち

錯覚を利用した面白いアート、いわゆるサイエンスアートを早くから紹介してきた第一人者ですね。

近森：芸術ってこんなに自由なものだったんだ！ってね。たとえば、太陽光による焦げ跡が芸術だ、みたいな

チャールズ・ロスの作品とか、砂漠の真ん中に眼の形に鏡を配置して衛星写真撮ってこれが芸術だ、とか。反発心もあったけど、完全にそれまでのアートに対する価値観が壊れちゃった。こんなもの見せられて、僕、どうしよーと思いましたね。

中村：そして筑波大学へやってきたわけね。ここは、今評判の“つくば系”アーティストがずらーっと出てるよね。岩井俊雄さんでしょ、原田大三郎さん、河口洋一郎さんに、明和電機。

近森：なにしろこの総合造形分野は過激ですよ。どれだけ自分に引き出しを持っているかが勝負です。映像、音、プログラム、鉄の溶接、プラスチックの成型、そのうえに自分のプロデュースまで、何でもかんでもやらないと(笑)。

## 次回新作は、なんと！ 『Time Machine』

中村：大学院もこの3月で修了ですよ。そろそ



ろ次の作品の仕込みに入ってるのかな。

近森：むふふふ、いっさいのトリセツ(取り扱い説明書)がないタイムマシン作ってるの。

中村：おー！ 見せて見せて。タイムマシンって架空

の装置じゃないんだー。

近森：タイムマシンって実現可能なんだと思えるかどうかがこの作品のミソです。それって未来に対するビジョンをどれだけ持てるかってことと同じだと思うんですよ。

中村：それって感電しない？(笑) ほんとに時空を超えられる？ 近森君自身は、どのくらい信じられたの？

近森：そりゃー、100%信じてこれを作ってますよ。これが未来につながるものだと信じてね！

かつて“つくば万博”のコンパニオンだったという担当のM編集者とロボット好き少年だった近森君は、タイムマシンのスイッチを少し昔にまわして“万博のロボットコーナー”へ……(ウソ)。しかし、近森君が創るこうした作品群は、「自己」とか「未来」についてのひ弱い抽象的なイメージを具体的なものへワクワク変換してしまう。



中村理恵子 Artist

2~3月は心身ともに忙しい。数年前に発病した花粉症(いい根本的治療方法あったら教えてください)に、数年前から始めた所得税の確定申告(これをサラリーマン全員がやったらきっと日本の税制は変わる)。

・連画WWW&連芸座  
<http://www.renga.com/>

\*1  
二の橋連画：1994年9月、NTT/ICC主催のワークショップ。20人のクリエイターが参加した連画セッション。

[http://www.ntticc.or.jp/preactivities/gallery/renga/index\\_j.html](http://www.ntticc.or.jp/preactivities/gallery/renga/index_j.html)

\*2  
岐阜県国際情報科学芸術アカデミー(IAMS)：新しいメディア文化の担い手やメディア・アートの作家を育成する学校として1996年に設立された県立の教育機関。  
<http://www.iamas.ac.jp/index-j.html>

\*3  
インスタレーション：彫刻(立体)、絵画のジャンルに組み入れられない作品に対して、便宜上の区分けを意味する美術用語。作品と観客の間に何らかの接点を見出すような作品群のこと。

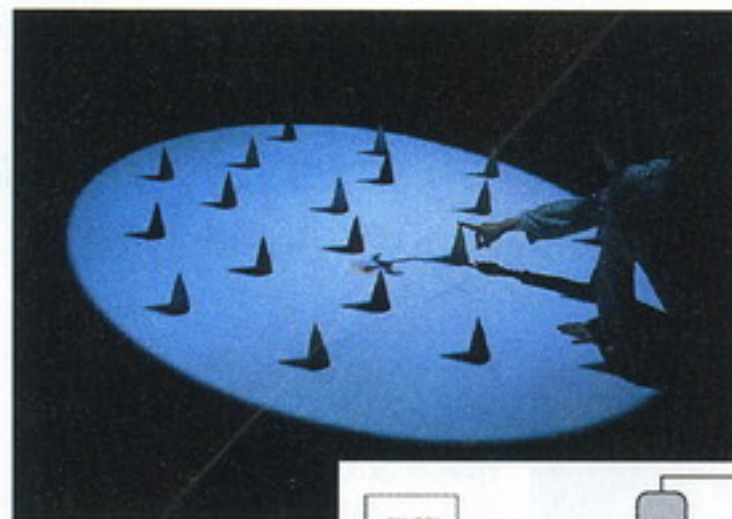
▶『KAGE』を紹介しているオンラインマガジン「SPIN!」のページ  
<http://www.big.or.jp/spin/vol7/bn/vol6/index.html>



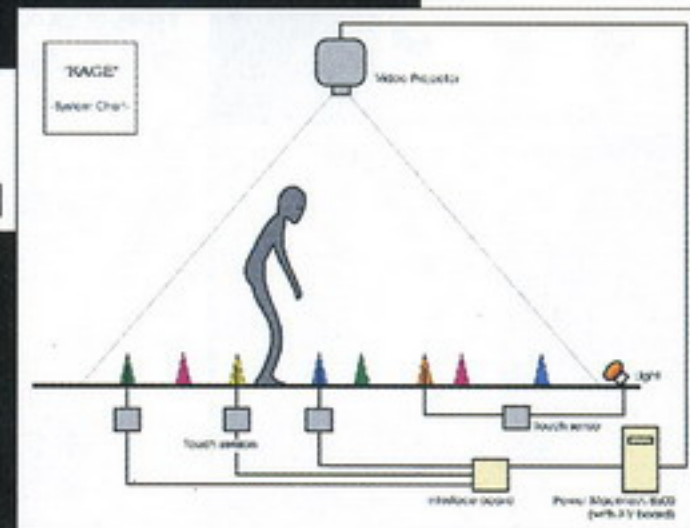
▲平成9年度(第1回)文化庁メディア芸術祭/デジタルアート・インタラクティブ部門で大賞を受賞  
<http://www.cgarts.or.jp/bunka/bunka005-1.html>



▼コーンの先から可愛い花が。『KAGE』を体験した人々からは笑いがもれる。どこの国の人も年齢に関係なく引き込まれてしまう。3月以降、『KAGE』はフランスやドイツを巡回する。3月10日~4月4日：「Exit and Via Festivals」(Paris郊外、フランス)、5月19日~24日：「VIPER」(Lucerne、スイス)、7月21日~23日：「SIGGRAPH 98」(Orlando、アメリカ) 出展予定、10月以降に日本での公開を予定している



▶『KAGE』のシステム図



▲最新作品『Time Machine』。頭上のプロジェクターから映像が流れ、背後に仕込まれたモーターによって、体感的な刺激もいくつか準備されている。こうしたいくつかのイベントを目前の操作パネルやレバーで自由に操作できる

# S P A C E



# PORTR

中国のアート&カルチャーシーンを中心に、新鮮な動きを紹介する「New Cyber-Chinatown」。新聞やテレビからは伝わりにくい日常の中国、屋台の饅頭売りのセイロから湯気が立ち上るようなホットな情報を、北京在住の1人の日本人男性が発信している。  
中村理恵子 [取材・文] 水科人士 [撮影]

「ニュー・サイバーチャイナタウン」チーフエディター 野知潤一

ポートレートイン・サイバースペース 第24回

## 21世紀の主演?! 中国の素顔を伝える

中村：野知さん、お帰りなさい！ というよりは、「ニュー・サイバーチャイナタウン」に生息する“野猫”さん、お帰り！ といったほうがいいかな？

野知：友達はみんな僕のこと野猫（イエマオ）と言うからね（笑）。今回は、営業も兼ねて、いろいろな人に会うために一時帰国しました。近々、北京でコンテンツ制作やマルチメディア、文化交流関連の自前の会社を作ってしまうかと考えているんです。

中村：インターネットは、中国に行ってから始めたんだよね。

野知：なにせ、中国に行ったら浦島太郎状態にならなかったから。'95年8月から、中国の郵政省にあたる“郵電部”が、チャイナネットという一般向けのサービスを始めていたんで、即入会しました。しかし、日本でインターネットの情報を全然仕入れていかなかったから、TCP/IPとかさ、PPPがどうしたとか謎だったよ（笑）。しょうがないから北京の秋葉原みたいな場所、中関村（チョンカンツン）に持ち込んで、中国の若いもん（笑）になんとかしてもらいました。

中村：私も'96年6月にアートイベントに参加するために北京に行ったことあるんですけど、そのとき

感じたのは、WindowsだろうがMacだろうが、ガンガン使いこなす超優秀な人に出会った一方で、一歩会場

を出ると、数十年前に日本で走ってたようなオート三輪に山盛りの農作物を乗せたポンコツ車が走ってたり、その横を最新のベンツが走り抜けたり、すごい落差があるってこと。

野知：コンピュータやってる連中は、中国でいちばん頭いいやつらだから、その能力は半端じゃないよ。それに中国の変化は早いよー。日本の1年を3カ月くらいで通過して行く感じだね。僕自身は「中国って、3日に一度くらい天安門事件が起こってる場所」っていう極端な印象を持ってたけど、実際暮らしてみたら事件なんてそんな簡単に起こりゃしない（笑）。発展途上国だ、共産中国だと言われているけど、メシはうまいし、人々はニコニコしてるし、本当の意味での中国の日常性って全然日本に伝わっていない。僕は、コレを伝えたかったんだ。

### 中国の現代アートは、今を映す絶好の鏡

中村：そもそも「ニュー・サイバーチャイナタウン」は、「Internet 1996 World Exposition」に参加して制作したんだよね。慶応大学の村井純さんたちが中心になってやってたインターネット上のイベントね。

野知：そうそう、九州パビリオンを仕切っていた某広告代理店から話がきたの。留学中の1996年に北京企画制作のホームページとして立ち上げたけど、金も尽きたし、会期も終わったし、リニューアルして独立したの。途中、中村さんの連芸座にもお世話になりました。

中村：中国の現代アートの流れって私も本当に知らなくて。知ったのは、マジでこの「ニュー・サ



### のちじゅんいち

1955年、小倉生まれ。1979年東京商船大学航海科卒業。1988年以降、日産のBe-1の開発を手掛けたコンセプトメーカー・坂井直樹などと、空間開発、イベント企画を手掛ける。1991年独立、アンリミテッド代表。1995年9月～1997年6月、北京清華大学留学。1996年、Internet 1996 World Expositionに「Cyber Chinatown」を企画制作して参加。1997年7月、北京王府井の中央美術学院画廊でマルチスライドを使ったアートイベント「W2Z2-多媒体幻灯芸術展」をプロデュース。現在、北京在住。

# CYBER



「イバーチャイナタウン」のお陰です(笑)。

**野知:** 最初は、アーティストを追うつもりはなかったんですよ。だけど、この街に暮らしているとピシバシ彼らの存在を感じるのよ。ざっと'80年代以降の流れを見ると、民主化を求める機運と重なって一気にチャイニーズ・ポリティカル・ポップみたいなのがはやった。だけど、'89年に天安門事件でポシャって、'93年以降、自分の周りや自身の内面、肉体へとテーマが向かった。特に'94年~'96年あたり、非常に面白いコンセプトアートやパフォーマンスアートが出てきたね。

**中村:** 肉体といえば、自分の性器の拓本をとっちゃうアーティストがいましたね。

**野知:** チンポコ先生ね。水墨画の世界ではかなりキャリアを持ったちゃんとした人なんです。彼は、純粋な芸術を志向した結果として、自分の性器に墨を塗って、ペタッと“ちん拓”とっちゃった。もともと中国の拓本技術ってスゴイ! その精度といたら……現物見せたいくらい。

**中村:** webを見ると、和紙にばかりでなく石とか冷たいガラスとかに鮮明な“ちん拓”残ってますよね。下世話な質問ですが、切り傷、擦り傷に悩んだりしないんでしょうか? (笑)

**野知:** 怪我してるみたいよ。この前、気がのって1日に50枚くらい創ったらひどいことになったって(笑)。

**中村:** コンピュータ使ったアートとか、デジタル



自体に興味持ってるアーティストはいますか?

**野知:** 香港は別として、最近北京にもインターネットのコンテンツを作る会社がポチポチ出てきた。その中のスタッフとしてホームページをデザインしたり、画像作ったりする連中はいるけど、まだ、独立したデジタルアーティストみたいな人間は僕の周りにはいないね。

**中村:** まだまだコンピュータを個人で持てないだろうしね。

**野知:** 平均的なサラリーマンの月給が800元、日本円で1万円ちょっと。パソコンは、Pentiumの200MHzが1万円くらいだと思うのね。だけど、彼らって3つも4つも職業を掛け持ちしてるから、実際の経済状態って読めないんだよね。しかーし、本来、先見的なはずのアーティストたちがついていけないくらい、人や街が猛烈に変わってきている。だから、この超動きの速い世界で何かを表現していくのってかなりのスリルだよね。今、中国って本当に面白いよ。

かつて商船大学で航海演習を経験した野知さんは、「船乗りにとっていちばん大切なことは、ポジショニング」だと言う。自分が海図の中のどこに居るかが分かれば、目的地に向かって最短のコースを操船してたどり着くことができる。この基本、インターネットというサイバーな大海を漂う“野猫(イエマオ)”にとっても大事な教えの1つに違いない。



interviewer

**中村理恵子** Artist  
「形意文字」ってご存じですか? 象形文字と表意文字を併せたような絵文字の世界。現代にマッチした形意文字を創作中です。  
・連画WWW & 連芸座  
<http://www.renga.com/>

▼ New Cyber-Chinatown  
ホームページ  
<http://egg.tokyoweb.or.jp/co/mdex/newcc/new/>



### New Cyber-Chinatownで紹介されているArt Worksより



◀ 安広によるエロチック・パフォーマンス「金剛力士」。中国では、「性」表現にはまだまだ抑圧がある。そんな中で歴史的な人物や宗教的な絵柄からヒントを得た“仏教パロディ”を作家自らが演じて、6mのレリーズを足で操作して撮影してしまう



◀ 奉家麗のオイルペインティング。かつて政治批判と結びついていたアートの流れが、'93年以降すっかり変わった。極めて日常的な作家の身の回り、自己の内面を凝視した作品が並ぶ





# PORTR

俳優として、作家としてテレビや出版界で活躍中の大鶴義丹さん。最近、インターネットにもはまり、3月にオープンしたホームページでは、“サイバーな香り”のエッセイを定期的に発表するとのこと。そこで、突撃芸能レポーターほどの勢いはないけれど、知られざる大鶴義丹の隠れネットオタク度、あるいはパソコンオタク度を仕事場におじゃましてスクープする。  
中村理恵子[取材・文] 水科人士[撮影]

作家、俳優  
大鶴義丹  
ポートレート・イン・サイバースペース  
第25回

## 僕の仲間がココにいた！ インターネットって、文字好きな人の集まりじゃん

中村：大鶴さんて、テレビで拝見するより大柄ですね。

大鶴：どうでしょうね。身長180cm、体重76kgってあたりかな？ なんだか身体検査みたいですわね(笑)。

中村：3月にホームページをオープンされたそうですね。いよいよサイバースペースに作家としてデビュー！ ですか。

大鶴：いやいや、そんな大げさなものではないですが、今のところ月2回のペースでエッセイを発表していく予定です。一般的なエッセイではなくて、どちらかというと“サイバーな香り”のする内容を考えています。

中村：サイバーな香り？

大鶴：この世界で生きている人々と僕と一緒にあって共感できるようなものを発信したいですね。たとえば、今とても興味を持っているものにDVD-RAM\*があるんだけど、でも、そんな大容量メディアが出てくると、「いったいこれに何を詰め込むの?!」という素朴な疑問がわいてくる。だって、僕らはテキストベースで仕事してますからね。通常であれば、本を1冊書いてもフロッピ

ー1枚で済んじゃうわけですよ。だけど、このメディアをゲームとか映画じゃなくて、もし個人で使うとしたら、普通に生きてる人が詰め込める情報量ってそんなにあるの？ 僕は、どう使おう？ みたいな話もあるよね。

中村：ホームページには、双方向の仕掛けもされるんですか？

大鶴：とりあえず、「ご意見ください」専用のメールアドレスとカウンタくらいから始めようかと思っています。双方向であることがこのメディアの“キモ”であることはわかっていますが、あまり急いで突っ走りたくないですからね。

### 電子メールやチャットは、 男同士だと一瞬 ホモセクシャルな気分にもなりますよ

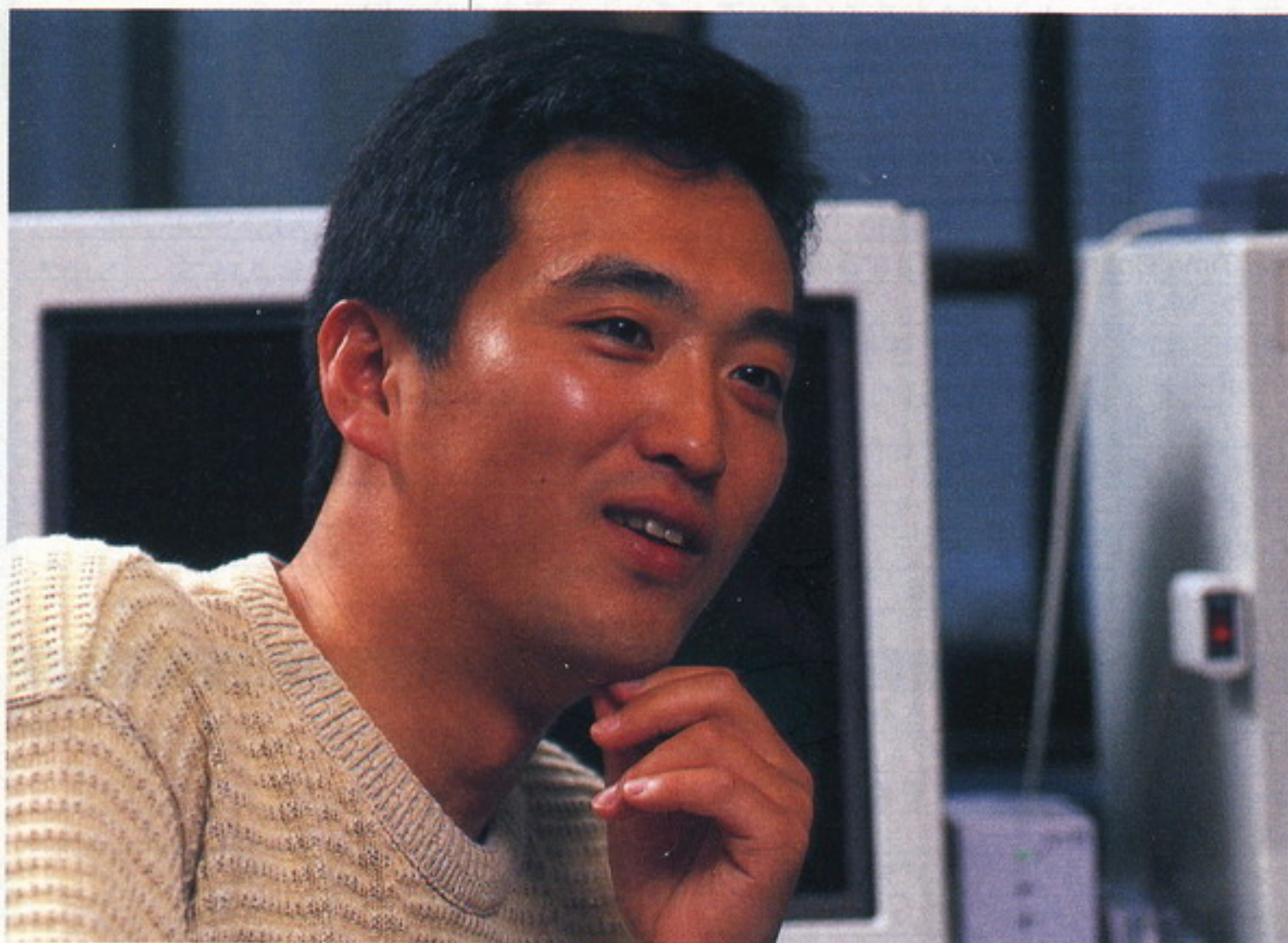
中村：インターネットを始めてまだ日が浅いということですが、サーフィン三昧の日々ですか？

大鶴：僕は、ネットサーファーではないです。けどインターネットって意外に文字好きな人が多いことを発見してね。「なんだー、文字好きがココにいたんだ。ならオレも行くよ」みたいな……、仲間を見つけた感じがしてうれしいんですよ。親しい編集者たちとも話すんだけど、文字の力を信じはじめている、非常に面白い人々の層というのができているらしいのね。それも電子メールやポケベルといったハイテクを使ったコミュニケーションの中から生まれてきてる。刺激的な画像や音からではなくて、文字からあるインスピレーションがわいてくるという現象。これは、いい状況ですよ！

中村：そうなんですよ。最初は、絵とか音にひきつけられるけど、日常的には、電子メールやメーリングリスト、ニュースグループといった文字

### おおつる ぎたん

昭和43年4月24日、東京生まれ。日本大学芸術学部文芸学科中退。昭和59年、NHKドラマ「安寿子の靴」で俳優としてデビュー。平成2年には小説「スプラッシュ」で第14回すばる文学賞を受賞、俳優、作家としてその後もマルチな活動で注目を浴びている。



# CYBER



# ASCII IN

## デジタル社会の 表現者たち

ベースのコミュニケーションが盛んですよね、実は。

**大鶴：**電子メールは、まさに交換日記だと思いますよ。つい本音を言ってしまうので怖い(笑)。妙に真面目だったり、いちばんピュアできれいな自分をだそうとしたりしてね。男同士だと、一瞬ホモセクシャルな気分にもなります(笑)。

**中村：**電子メールというのは、電話とも違うし、郵政省メールとも違う。いきなりその人の考えや気持ちと出会っちゃう。“パソ婚”する人々もいるもんね。

**大鶴：**僕の女房のマネージャーもそれです。インターネットで出会って結婚したらしい。

**中村：**ところで、作家と俳優って、使う脳味噌の部分がいぶん違いますか？

**大鶴：**20代の前半は、ぜんぜん矛盾も疑問もなかったんですよ。よくわかってなかったんでしょうね(笑)。しかしここ1~2年、はっきりその違いがわかってきて、なんとかコントロールできるようになりました。なにしろ役者をやってるときは、すごくワガママ言います。自分のことしか考えない。だけど、執筆しているときは、客観的な立場から登場人物や設定すべてに気を配って作り上げていきます。

**中村：**執筆は、この最新のタワー型のDOS/Vマシンで？ あ、ジョイスティックもありますね。ゲームでときどき気分転換ですか(笑)。

**大鶴：**いや、コレは奥さん用(笑)。僕は、ゲームはやらない。原稿はずっとMacintoshのLC630とパワーブックを使って書いてたんですけど、最近DOS/V環境に鞍替えしました。僕自身も結構

メカ好きなんですけど、このタワー型のパソコンは、その道のプロみたいな友人に組んでもらったものです。

**中村：**大鶴さんの小説読むと、キワモノというか、時代のキーワードに敏感ですよ。ドラッグ、テレクラ、女子大生の整形手術、そして次は、インターネットだったりして？

**大鶴：**小説のテーマというより、メディアとしてこれからどうなるかに興味がありますね。正直いって、インターネットの力とか正体とかはわからないし、まだまだメディアとして信じきっていません。でもね、文学の世界、出版の世界って弱くなってきてますよ。本を読む人ってどういう人なの？ というのが、最近、僕自身も見えなくなっていた。この忙しい時代、テレビもある、電話もある、文字なんてまどろっこしくて誰も読まないのかもしれない、とね。でも、インターネットをのぞいてみてから、誰に向かって書いていけばいいかということについて、ちょっと光が見えてきましたね。

電子メールでのコミュニケーションは革新的だという一方で、そのへんの女子高生に負けないくらい長電話も大好き！ とおっしゃる大鶴さん。決して手放しでインターネットを受け入れているわけではない。しかし、ひとりの表現者としてインターネットにどう関わっていくのか、そして、サイバースペースの感触が彼の中でどういう形になって実を結ぶのか。少々ミーハーな気分も手伝って、とても楽しみである。



interviewer

**中村理恵子** Artist

現在、全盲の造形作家、光島貴之さんとのセッション「触覚連画」進行中(webでの公開は少し先に)。連芸座日本語ページは、月1回ペースで更新中です。現在、英訳ボランティア、あなたの夢、ほか募集中！

・連画WWW & 連芸座  
<http://www.renga.com/>

\* DVD-RAM : DVD (Digital Versatile Disc) は、音楽用CDと同じ直径12cmの光ディスクに、MPEG2をはじめとする技術を用いて、動画・音声と同時に収録できる次世代の映像記録用ディスク。DVD-RAM (書き換え可能なDVD) は、コンピュータ上での高品質なオーディオ&ビジュアル環境を可能にすると期待されているが、規格の乱立や互換性の問題などがあり、製品化は遅れている。

▼最新刊『ワイド・ショウ』(新潮社/1600円)。'98年3月より開設された大鶴さんのホームページ (<http://www1.yk.rim.or.jp/~interg/>) では、新刊や既刊著作などの紹介をしている。また、毎月2回、エッセイを発表



▲4月25日より松竹セントラル2にて公開中の「OTSUYU~怪談牡丹燈籠~」。三遊亭圓朝の傑作怪談話をもとに、CGやデジタルSFXを駆使したニューホラー時代劇。大鶴さん演ずる“新三郎さま”は、時空を超えた場面設定の中で、女の情念、執念に翻弄されながら、もがき苦しむ。



▲5月23日より東宝系にて公開予定の「ブライド~運命の瞬間~」。時は、1948年12月23日。極東国際軍事裁判(東京裁判)に端を発する壮大な人間ドラマ。総制作費15億円を超える大作だ。大鶴さんは、インド独立運動に関わる立花泰男という役柄で登場する。



▲5月よりシネ・ヴィヴァン・六本木で公開予定の「秘祭」。原作・脚本は石原慎太郎。沖縄の過疎島を舞台に、東京からやってきた青年(大鶴さん)の前にたちふさがる文化ギャップの壁や、それを突き崩そうとするが故に起こる悲劇を通して、現代社会の繁栄を問い直す作品だ。



# SPACE



# P O R T R A I T

明和電機<sup>1)</sup>というツクバ系アーティストをご存じだろうか？ 基本的な構成メンバーは、30代の社長と副社長。そこに外向社員として“経理のヲノさん”が登場する。彼らのライブは、作品を製品と称し、まるで会社紹介の場である。そんな中、経理担当のヲノさんは、昔懐かしい“足踏みオルガン”で、窮屈そうにテクノを奏でる。  
中村理恵子 [取材・文] 水科人士 [撮影]

ポートレート・イン・サイバースペース 第26回  
コンポーター&パフォーマンス・ヲノサトル

## デジタルで作曲するって、エロティックなプラモデルを組み立てるのと同じ

中村：ヲノさんといえばテクノ系の超現代音楽っぽいやつを作る人と思っていたので、明和電機のステージでキーボード弾いてる姿見たときは、びっくりしたよ。  
ヲノ：五線譜にオタマジャクシも書くし、コンピュータ使ってゲーム音楽も作るし、クラブDJもやるし、いくつも人生やってるんだ(笑)。だけど、足踏みオルガンでテクノやるのは難しい。  
中村：しかし、なんで経理担当なんだ？  
ヲノ：明和電機って会社というコンセプトが売れだからさ。そこに違和感なくとけ込むには、やっぱり「経理のヲノさん」でしょー。  
中村：彼らは、本当に自分らで「製品」と呼ばれる作品、楽器を作ってるの？  
ヲノ：アトリ工(あとりこう)で作ってる。魚器(ナキ)シリーズが一段落して、今度は、環境ホルモンをテーマに作品を作るみたい。“男性の女性化”……、おっと！ この先は、企業秘密だから言えないや(笑)。  
中村：そしていよいよ、「経理のヲノさん」が単独事業開始！ ですか。ソロアルバム『甘い科学』が昨年暮れの発売だったよね。  
ヲノ：最新の『ビキニ・ムーン』では、僕の中の

デジタルな面とアナログな面がうまくレイヤーされているはず。そいでもって僕自身で歌まで歌ってるんだぜー。

### シーケンサは、革命的なソフト

中村：コンピュータとのつき合いは、だいたい10年というところかな？ 最初からMacintosh？  
ヲノ：うーん、だいたいそんなもんかな。まだ学生の頃、住谷 智さんという先生に出会ったのね。その先生は、まだコンピュータがなかったときから、オープンリールのテープを切り貼りして音のコーラージュを延々とやっていた。だけど、僕は、そんなまどろっこしいことやってられないと思った。そしたら、サンプラーというものができて、手作業でやっていた音のコーラージュがデジタル領域でできるようになったのね。

最初は、NECのPC-98+“COME ON MUSIC”という組み合わせを使って全部数値で打ち込んでいたんだ。その後、FM TOWNS+“EUPHONY”、Mac+“Vision”と、ビジュアルで音を把握できるソフトに移行していったわけ。

中村：誰とも会わず、お練習ナシでできちゃうデジタルな音の世界ね。

ヲノ：でもさ、すべて自分で把握した神様気分にもちょっと飽きて、“キリンの一番搾り”のCMでは久しぶりに指揮棒を振ったよ。先方の希望でオーケストラよんで、全部、生で録るという方針だったので。

中村：どうだった？ 久々に勝手気ままな人間を相手にして。



### をのさとる

作曲家。1964年生まれ。「よしなうた」(87年第11回神奈川芸術祭合唱曲作曲コンクール入賞)、「独身者の機械」(88年度日本現代音楽協会作曲新人賞)、「卒業アルバムの逆襲」(95年第2回奏楽堂日本歌曲作曲コンクール入選)など作品多数。DJ、演奏家としても「SON AMBIENTE FESTIVAL」(96年Berlin)に参加するなど国際的に活躍。ゲーム音楽「J's RACIN」(97年)や、CM音楽「キリン一番搾り」(96~97年)から「明和電機」の音楽プロデュースまで、活動は多岐にわたる。

▶ヲノ・サトルホームページ予定画面。作ってあるのだけど、まだ置き場所が決まっていないという。このインタビュー記事が出る頃には、オープンしてるのだろうか？



# C Y B E R



# A I T I N

## デジタル社会の表現者たち

ヲノ：コンピュータと違って、やっぱり人間は生意気だね(笑)。相手は、それぞれ演奏家としてプロなわけで、1人1人の頭の中にちゃんとプロタイプがあるわけだから。だけど、いい意味で僕と違うノリみたいなものに引っ張られる心地よさ、他のエモーションに付き動かされるってのは、気持ちいいよ。

### 僕が作ってるものを一言でいえば、「音のデザイン」

中村：最初から演奏することよりも、どちらかというと音の構築に興味あったわけだ。

ヲノ：子供の頃、クラシックギターとかやってたけど、本当にやりたかったのは、音楽をプラモデルみたいに作るこ

と。音作りってとてもエロティックな作業だと思うんだよ。だって、音って波として空中にあるけど、決して触れないじゃん。触れないけど、しかし、確実に存在するでしょ。空気の中にある、この“うずうず”を表現したくて音楽やってるんですよ。

中村：肩書きにある「コンポーザー」という意味がよくわからなかったけど、要するに「音の建築家」だね。

ヲノ：いいねー、それ。僕が作ってるものって、CMやビデオやゲームや自分の作品といろいろな方向性があるけど、一言でいえば、「音のデザイン」かな。デザインって、アートと科学の間にあると思ってる。たとえば、坂本龍一という人は、アートの手法をデザインに持ち込んだ。ポップミュージックの中にね。だけど僕は、デザインで得たロジカルな手法をアートの中に持ち込みたい。

中村：コマーシャルやゲームのために作った音楽をもっと拡張させる？ 昇華させたいってこと？

ヲノ：いや、そうではなくて。仕事でやった商業的なものでさえ、ツールとして自分のアートにどンドンプラグインさせちゃうという意味。自分のため、とか、お仕事、とか、いっさい分けない。すべてを肥やしにして豊かになってゆきたいですね。そうやって成立する「アート」が、今、自分にとってはいちばんリアルなアートなのね。

中村：ところで、gooあたりで検索すると、ファンの人が上げてるホームページはずいぶんあるけど、今度は、本人がよいよホームページを運営するんだって？

ヲノ：とりあえず、ライブとかCD発売のための告知を発信しようと思ってる。それ以外に「ぷらら」上で始まるコンテンツ「G-POP RECORDS<sup>\*2</sup>」の立ち上げに関わってるんだ。このGは、Grilsの意味ね。5月末からいろいろな女の子たちがデビューするんだけど、その音楽のプロデュースをしている。彼女たちの情報をインターネットに逐次上げていって、既存メディアと連動しながら、ネット投票なんかもできちゃう仕組みを作ろうとしている。もう、ばりばりに歌謡曲う〜みたいなものも作っちゃうから、乞うご期待！

かつて、アーティストの溜まり場的な某ネットワーク上で、『贖札作戦』なるフォーラムを運営していたヲノさん。サンプリングからちょっとオシャレな夜食の勧めまでをテーマに、その時々書き込みの頻度やレスポンスのセンス、パワーには、この世の人とは思えないすさまじさがあった。しかし、そのパワーが、いまは分散的にいろいろなところで「ヲノ・サトル」として“うずうず”鳴り響いているようだ。



interviewer

中村理恵子 Artist

遅まきながら、SOHO化を実現。Macも最新のWindows環境もノートパソコンも色とりどりのLANケーブルで仲良ししてる。お次は、どうしてもかわいくて棄てられないパソコンや周辺機器のミニ博物館をつくらう。私の電腦生活も10年になる。

・連画WWW & 連芸座  
<http://www.renga.com/>

\*1 明和電機：'93年、ソニー・ミュージックエンタテインメント主催の「第2回アート・アーティスト・オーディション(現・アートビジネスオーディション)」にてグランプリ受賞。翌年より、ソニーと専属契約を結ぶマルチ・アーティスト。

<http://www.sme.co.jp/Music/info/MaywaDenki/>

\*2 G-POP RECORDS： [http://vsm1.plala.or.jp/v6/g\\_pop/](http://vsm1.plala.or.jp/v6/g_pop/)を参照のこと。

### <ライブ情報>

●6月21日まで開催中の展覧会「移動する聖地」(東京初台・NTT-ICCギャラリー ☎03-5353-0800)にて、港千尋+森脇裕之のインスタレーション「記憶の庭」の環境音楽+サウンドデザインを担当

●6月14日、クラブイベント「LUPIN NIGHT」(京都 CLUB METRO ☎075-752-4765)にてDJ

●大阪YES-FM (78.1MHz) 毎週火曜夜9時~9時40分放送の「HEAD TURNER RADIO」にてDJを担当

◀5月21日に発売されたニューアルバム『ビキニ・ムーン』。経理のヲノさんがこっそり育てきた、スペースエイジの迷走世界。……脳髄のとろけるハードコア・ムードミュージック



▶昨年11月に発売された「甘い科学」。明和電機バラ売り計画の一貫として、ヲノさんソロデビュー第一弾！恋と科学の方程式、ラテンとテクノの化学反応……

◀明和電機「ドライブド・ライブ」壮行会で、「経理のヲノさん」として活躍するヲノさん。後方にある足踏みオルガン(今でもちゃんと販売されているらしい)が担当だ



# S P A C E



# PORTRAIT

ポップでちょっと毒のある独特なアニメーション作品で人気の「うるまでするび」。  
ところで、「うるまでするび」っていったい何者なの？ 地球人？ それとも宇宙人？  
噂では、2つの頭を持ち、アミーガが大好きな生物だとか。さっそく噂の真相に迫ってみよう。  
中村理恵子[取材・文] 水科人士[撮影]

アニメーション作家／メディア芸人うるまでするび  
**ポートレート・イン・サイバースペース 第27回 (最終回)**

マウスでじこじこ……お絵描き大好き！ うるまは、あっちで→、でするびは、こっち←

中村：今年に入って、たて続けに海外のビジュアル系、アニメ系アートイベントに入賞しまくってますね。「Animation World Celebration '98」なんて、53カ国から3500作品以上集まったとか。出品作品、全部入賞でしょ、すごい！

でするび：出品するときは、イベントの権威とかなんとか全然関係なくて、自分たちが行きたい国でやっていることが条件なんです。入賞したとき、招待してくれそうなの狙ってます(笑)。

うるま：つい最近までハンガリーに行っていて、帰国したばかりなんです。もう、2人して時差ボケが直らなくて、すごく調子悪いんです。

中村：2人のデビュー作品というか、初めてTVの電波に乗ったのは、'93～'94年あたりのウゴウゴルーガ？

でするび：最初は、「ママガウロ」ですかね。それに続いてウゴウゴかな。あの頃はアニメーション作ること自体がすごく面白かった。アミーガなら作画からアニメーションまで、家で動かして作れるじゃないですか。それをフロッピーに落として、スタジオのアミーガに入れればおしまい。

うるま：週5本やってたけど、ストレスはぜんぜんなかったですね。僕らが気に入って使っている「デラックス・ペイント」というソフトは、描いて、アニメーションして、そのままビデオに落とすことも可能なソフトなんです。いまだにこれ以上の環境はほかにないです。

でするび：でもさ、アミ

ーガは進歩止まっているしね。マシンとしては、あの頃が最後の輝きだったかな(笑)。

うるま：最近では、アミーガで作ったものをWindows上のハードディスクレコーダにもってって、そこで音もシンクロさせてビデオに落とす方法が気に入ってます。でも、やっぱり最近のコンピュータはつまらない……。

中村：どうしてもビジネス寄りの展開になってきてるよね。

うるま：それもあるけど、アミーガが元気よかった'90年代の初頭って、とんでもないソフトやハードが出てきてたのね。「また変なもの出てきたぞ」みたいなね。そこへいくと、今のって予想のつくような進歩し

かしない。それに、そろそろモニタの中だけで完結する世界にも飽きてきた。コンピュータは使ってるけど、画面の中だけで納まっていないものをいろいろ考えてます。

中村：おっ！ とうとう歌って踊れるアーティスト目指しますか？

でするび：歌いません(笑)。舞台には出るけど。

うるま：リアルタイムにペイントしてアニメーションしちゃうシステム作って、絵描きもライブができないかなあ、と、「びっくりマウス」というライブショーをやってみたりね。

## 2人でどうやってアニメを作るか？

中村：独特の“うるでび”言葉みたいなものや、このまるっこい2頭身のキャラクターってどうやって生まれるの？ 何かイメージの種になるようなものがあるの？

## うるまでするび

「うるま」(右上の写真/1963年1月24日生まれ)と「でするび」(左/1964年8月14日生まれ)の2人組。1987年よりキャラクタ制作を中心に、アニメーションやイラストレーション、コミックス、インスタレーション作品などを制作。代表作には「しかと」、「ぶるたぶちゃん」(ウゴウゴルーガ/フジテレビ)、「ママガウロシリーズ」(巨泉の使えない英語/イースト+ABC)などがある。また、「ZAGREB 98」(クロアチア)、「MEDIAWAVE '98」(ハンガリー)、「Animation World Celebration '98」(米)などのアートフェスティバルに多数入賞し、海外でも高い評価を得ている。



# CYBER



うるま：いやー、ないんです。だいたい犬や猫みたいな具体的なものって描けない。

でるび：描けるよー (笑)。

中村：主導権は、どっちがとるの？

うる+でるび：ものによってまちまち。

中村：下絵ナシで、いきなりマウスでじこじこ描かれるんですってね。

でるび：そうです。直描きです。まず、紙上でイタズラ描きするんですね。「ほらっ」と見せ合って、そこからどんどん言葉や鉛筆でやり合って、そのあとアミーガに直描きする。どっちがじこじこ描くかってのは、そのときどきでまちまち。

うるま：分担って特にないよね。

中村：1つのモニタに向かって、2人がマウスを奪い合いながら描くんじゃないんだ？ (笑)。

うるま：「びっくりマウス」のシステムはそうだけれど、ふだんの仕事では、どちらかがデジタル上で描いたものをさらに描くってことはしないね。ま、僕は信頼し合ってるので (笑)。その時点では任せちゃいますね。

中村：チーム組んだキッカケは？

うるま：桑沢 (桑沢デザイン研究所) で一緒だったんです。その頃から2人で何かやってみたいという気持ちがあって、それに僕は、お互いの絵のファンだったんですよ。卒業してブラブラしてもしょーがないし、一緒に絵も描きたいし、ということで、東京湾の水上バスを2時間借り切って、染之助、染太郎呼んで結婚式しちゃった。あれから10年かな……。

中村：おー！ あの正月出っぱなしの「おめでとーございます！」ってやつね。しかし、夫婦といっても「ここにブルーを塗りましょう」というとき、うるまさんの選ぶブルー、でるびさんの好むブルーって違わない？

でるび：本当は、違うでしょうね。それに色使いは、うるまのほうが上手なんですよ。私は、昔はどちらかというときどきで描いてた。

うるま：でるびの絵とか描線は、すごく人間的。だけど、どこか意地悪 (笑)。

でるび：うるまの絵のほうがかわいいですよ。

中村：ヒソヒソやってる制作の現場をのぞいてみたい気がしますね。

でるび：作品を作るのって、何気なく始まるんです。

うるま：眠る前に、ふとイメージがわいたり。

でるび：でもね、生活ペースがズレズレなんですよー。ときどき「うるまでるび24時間営業」っていわれます。

中村：プライベートもなんもないですね。

うる+でるび：ないですね、ケジメもなんも (笑)。

中村：コンピでの作品はまだまだ続く？ ソロの作品なんてのも作りますか？

うるま：ま、離婚しないかぎりはこのまま (笑)。

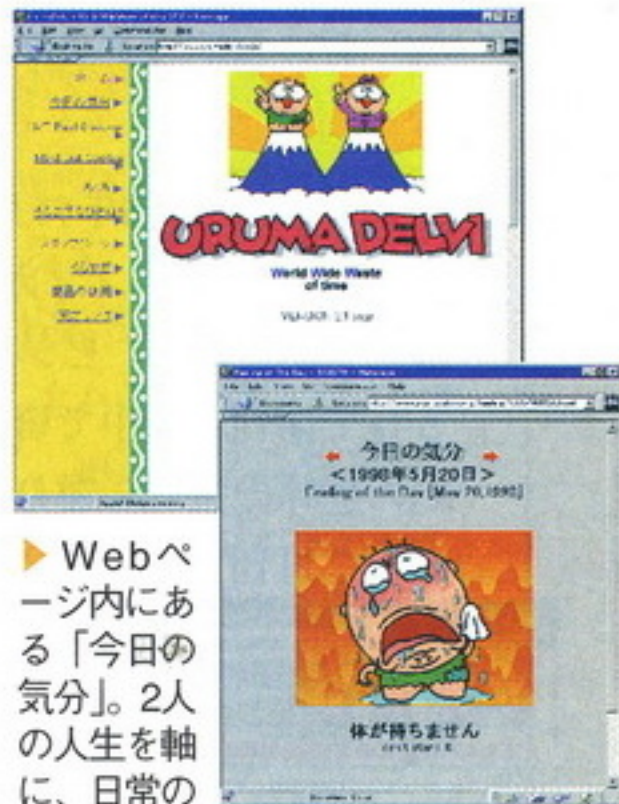
でるび：まったく雰囲気の違うものを作ってみたくなったときは、別の名前で発表するかもしれない。「ありべでるち」とか (笑)。

うるま：今年は、絵を描くライブもまたやるし、ネットワークを使ってみんなに楽しんでもらえるものを登場させる予定もあります。それから“アニメッド”というアニメーション作家のグループを結成したんですよ。来春には上映会をやりま。商用ではない、個人でこつこつ作ってるような作品が見られるはずですよ。

この連載の最終回は、なんともぎやかで、まさにデジタル時代の申し子のような「うるまでるび」の登場となった。無愛想な体育会系のにーちゃんふう「うるま」。お目目くりくりだけど、ぐっと声の低い「でるび」。彼らの世界には、富士山も2つある。元気よく指さすオレンジ色の空の彼方には、でっかいチャンスも2人以上あるに違いない。  
★次ページからは、これまでご登場ねがった方々の近況を一望できるゴージャス (!) な、インデックス、「23人の肖像」をお届けします。



▼「うるまでるび」のホームページ。ShockwaveとRealVideoを使った「Moki The Real Shocker」、ファンのためにちょっとしたキャラクターを提供する「MindOut Comics」、クレーアニメをQuickTime VRを使ってくるくる回せる「ろくろ」など、盛りだくさん  
<http://www.urumadelvi.co.jp/>



▶ Webページ内にある「今日の気分」。2人の人生を軸に、日常の機微をちょちょいとワンカットにしてしまう。なんと、毎日更新中だ!! エライなあ



▲ぬいぐるみの「しかと」(左)や、ねんど人形の「くさびる」(右)など、「うるまでるびグッズ」をWebでも販売している



interviewer

中村理恵子 Artist

「見上げてごらん…夜の星を」というわけで、この夏は、現代の“デジタルな星座”を創造してみようと画策中。ほか、世界のアーティストをネットした「グローバルコラボレーション連画1998」を実施予定。詳しい情報は、連画www&連芸座へ (<http://www.renga.com/>)



◀MACWORLD Expo 98でのライブ「びっくりマウス」で、ぶちぶちファッションに身を包み、メディア芸人として活躍する「うるま」と「でるび」。アミーガ10台を友人から借りまくり、あらかじめ作っておいたアニメーションと、当日リアルタイムに描く絵、音をMacからMIDIでコントロールしている



# P O R T R A I T

## 「最近のいちばんアナタらしいプロフィールをください」

インターネットというメディアを使って  
さまざまなアプローチを試みる人々にスポットをあて、  
その時々のサイバースペースの旬の方に登場願った  
「ポートレート・イン・サイバースペース」も今回が最終回。  
そこで、今まで登場していただいた方々の追跡を試みた。  
23人の方々の掲載当時と最新のプロフィールを  
見比べていくと、どこに向かって進化するかわからない  
インターネットの正体が、人々の夢と移り気を  
エンジンにして進む船のように思える。  
(中村理恵子)



Assistant Professor  
Sociable Media Group (MIT Media Lab)

**Judith Donath** ('96年5月号)

ネットワークされた世界で、社会と個人の間  
係において起こる問題を調査研究する  
「Sociable Media Group」というグループで  
研究しています。詳しくは、MITメディアラ  
ボのSMGのWebサイトを見てください。

<http://smg.www.media.mit.edu/SMG/>

オンラインマガジン「月刊アイピーネット」  
／「日刊デジタルクリエイターズ」編集長、  
SOHO編集者

**柴田忠男** ('96年11月号)

伝説のオンラインマガジン「WONDER-J」  
は(予測どおり)ビジネスとはならず、'97年  
5月で休刊。途中で資金切れ、後半は完全無  
給の趣味の世界。懲りない私は、その年9月  
から「月刊アイピーネット」を制作。日本初



のPDFオンラインマガジンです。有料化を目  
指すが失敗、12月末に休刊(今も毎日表紙更新  
中)。懲りない私は「日刊デジタルクリエイター  
ズ」にも参加。ほかにDTP、文字、アート関係  
の組織で部活。仕事より部活の比率が高い。

<http://ip-net.ieps.co.jp/>

<http://www.towers-inc.com/mag/daily/>



**本城剛史** (もと本誌編集、現在DOS/V ISSUE編集部 副編集長)

初代担当編集者としてコメントを、ということですが、ひとえに中  
村さんの人脈とパワーによって初めて成立しえたページでした。ご  
登場いただいたのも方も素晴らしく魅力的かつ情熱的で、インター  
ネットの活力の源泉を見る思いでした。八谷さん、サンクスタイル  
の発売まだでしょうか? 楽しみにしているのです。



**増田尚美** (本誌編集、後半の約1年を担当)

次は誰のところにインタビューに行きましょうか? と決めると  
ころからワクワクが始まり、それまで知らなかった人、住む世界がま  
ったく違うような人にお会いでき、とても刺激的でした。面  
識なくてもすぐに打ち解けてしまう中村さんには、いつも敬服。こ  
れからも、新しい出会いを求める気持ちを忘れないでいたいです。

グラフィック・デザイナー

**戸田ツトム** ('96年8月号)

現在、秋に青土社から出版される作品集の最  
終的段階です。この仕事を含めいくつか大き  
なプロジェクトが、完成へ向かって20年単位  
の一段落の時期を迎えます。そうすれば、心  
も体も軽くなり、また新たな人生の開始とい  
う楽しみな気分です。本年前半は、パリとニ  
ューヨークでCGを含めたハイビジョン映像  
が公開されたこと、作品集では、従来写真撮  
影をするのが当たり前前をヘビーなCG  
で再現したこと……などから、CG漬け、レ  
ンダリング漬けの日々が続いていました。



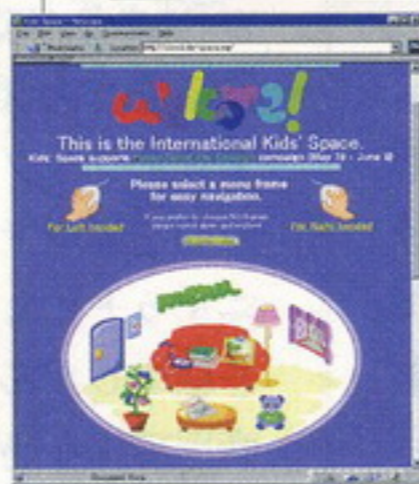
Kids' Space主宰

**大庭さち子** ('96年7月号)

「Kids' Space」の参加国数が126になりまし  
た。サイトのポリシーはまったく変わらず、  
現在興味を持って活動しているのは、デジタ  
ルコミュニケーションにおける子供の安全性  
の確立と、同時にインターネットの良さを最  
大限に生かしたシステムを構築すること。こ  
れについては非常に大きな改革が必要で、  
Kids' Spaceからの提案をまとめたプロジェ  
クト計画を作成中です。また、子供による共同  
製作絵本を計画中。実際には遠く離れて、会  
ったことのない子供同士と一緒に絵本を作る  
「豆の木」ページを中心にして、平和・愛情・  
家族・友だちなど、普遍の心情を表現するも  
のにしたいと思っています。日米で出版社を  
探しています。

[http://www.kids-space.org/\(indexJ.html\)](http://www.kids-space.org/(indexJ.html))

[http://www.ks-connection.org/\(indexJ.html\)](http://www.ks-connection.org/(indexJ.html))



アーティスト

**安齋利洋** ('96年10月号)

連画的なコラボレーションの実験室として始  
まった連芸座ですが、第一幕が終わったと  
ころでしょうか。現在は、当連載の主である中  
村さんとともに連画そのものの原点に帰った  
新しいスタイルを模索しています。MMCA支  
援事業の予算を得て、壁をメタファーにした  
連画サーバプログラムの開発が始まっていま  
す。また、全盲の造形作家を交えた連画セッ  
ションも進行中。秋には、連芸座のページに  
たくさんの成果が実ると思います。

<http://www.renga.com/>



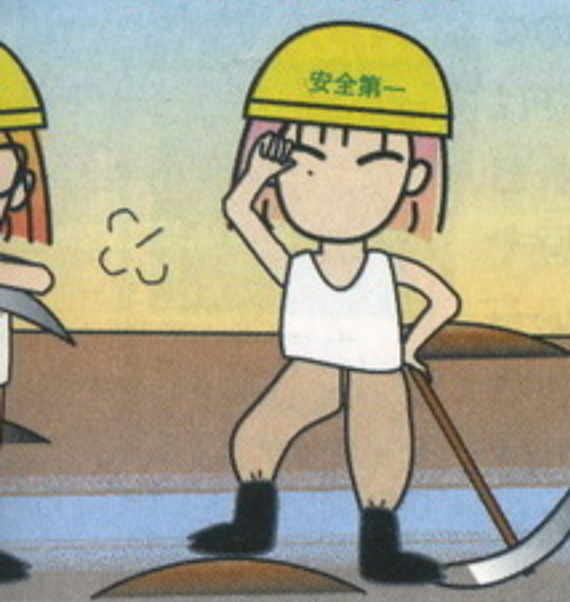
# C Y B E R



## 23人の肖像

▼作画：  
渡辺かおり

### CONSTRUCTION



「sammanix三人麻雀のすすめ」主宰  
山崎かな女+渡辺かおり ('97年5月号)

最高位戦日本プロ麻雀協会C2リーグプロの山崎と、相変わらずOLをしている渡辺です。最近、独自ドメインを取ったにもかかわらず、制作はまったく進んでおりません、とほほ。山崎は昨年所属したプロ団体のページ制作ならびにオンラインゲームの企画、渡辺は趣味のCGに夢中です(だいぶ上達しました)。

<http://www.sammanix.com/>  
<http://www.mahjong.or.jp/pro/dantai/saikoui/>

Producer, Director, メディアクラフト代表

白井康彦 ('96年6月号)

現在、TOKYO ROCKIN'は休刊中。今年秋あたりから新しい形態で始めようと考えています。インタビュー当時に比べて、インターネット自体はより日常的な使われ方がされているのではないのでしょうか。以前はそこで「何かをしている」ことがある種意味を持っていましたが、現在は「何をやるのか」がより重要になってきていると思います。そういう意味で現在も当時も「何をやる」という部分での基本的な考え方は変わっていません。技術的にやれることは確かに多くなっていますが。

<http://www.ntv.co.jp/tko.rockin/>  
<http://www.mediacraft.co.jp/>



作家

井上夢人 ('96年9月号)

2年前に連載中だった『99人の最終電車』は、いまだに連載中です。母体となった「オンラインマガジン・波乗王」はなくなってしまいましたが、僕のページだけが亡霊のように浮遊しております。インターネットに関する僕のいちばんの関心事は、やはり相変わらずこの作品の行く末です。とにかく、書かなくちゃ……。最近、小説をネット上で配布する、あるいは販売するという試みが、以前にも増して盛んになってきました。今後、それがどういった形に落ち着いていくのか、はたまた消え去るのか、そのあたりキチッとした関わりを持って見守っていかなくちゃいけないと考えています。

<http://contents.justnet.or.jp/naminori/99/top.htm>

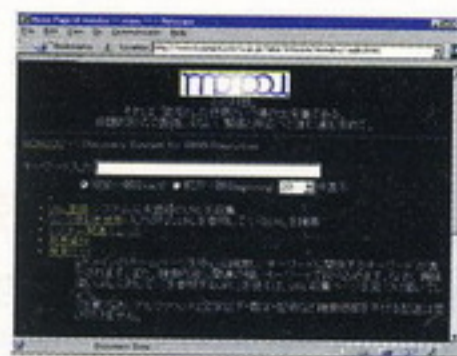


京都大学大学院情報学研究科  
システム科学専攻 助教授

河野浩之 ('96年12月号)

データとの対話システムを科学して……。そこはかとなく、隠し絵をぼんやりと記録されたデータに見つけたような気がする。しかし、まばゆいばかりの常識が、見つけられようとする意味に対して目をふさごうとしてしまう。ふだん気づかれずに隠れている構造を、能動的につかみとるためのデータ処理に興味を持ち続けている。現在、グローバルな競争の中にあるネットで、情報流通を円滑にする枠組みに興味を持っている。最後に、Next Generation "internet ASCII"にも期待したい。

<http://www.kuamp.kyoto-u.ac.jp/labs/infocom/mondou/xedni.html>

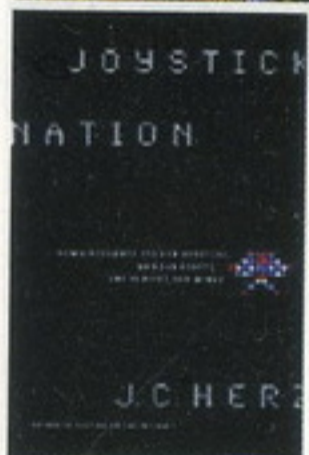


ジャーナリスト

J.C.ハーツ ('97年1月号)

昨年、「Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds」(ジョイスティックな人々：ビデオゲームがどのように私たちのお金を巻き上げ、心をとらえ、考えを変えたか)という新しい著書が出版されました。また、最近ではニューヨークタイムズ紙初のデジタルメディア評論家として、毎週コラムを寄稿しています。今までに、「Parappa the Rapper」と、このゲームを日本語から英語に翻訳した際の作業について取材した話題もありました。その仕事に携わった日本のスタッフたちと、アーティストのRodney Alan Greenblatに会えて、楽しい仕事ことができました。

[http://www.pathfinder.com/twep/little\\_brown/authors/jc\\_herz/joystick\\_nation/index.html](http://www.pathfinder.com/twep/little_brown/authors/jc_herz/joystick_nation/index.html)



医療ネットワーク・コーディネーター

水島 洋 ('97年11月号)

インターネットがますます普及しているものの、確かな情報の提供と、その見極めが難しくなっている。特に医療機関における利用は価値が高い一方、生命に直接関わることもあり、責任も重いものがある。医療機関のネットワークによって、より高度な医療を、誰でもどこでもいつでも安心して受けられるよう、頑張っていきたいと思っています。

<http://www.info.ncc.go.jp/>  
<http://www.ncc.go.jp/>







名古屋市立大学芸術工学部 教授

**川崎和男** ('97年9月号)

数学では、点には大きさが無い。線には幅がない。面には厚みがない。しかし現実には、点は相対的に、こっちが点という具合に認識できる。線には当然幅があるし、面は厚みを持っている。これをトポロジー空間論にして、コンピュータ上で表現できないか、という長年の夢がかなった。「クラインの壺」を光造形システムで完成させた。これは、私が世界で最初だ！って言っています（米国の文献に写真は載っているが真偽は不明なので）。コンデンスキーの予知を私が実現したのです。ポクって天才!? というわけで、これでノーベル賞をねらっています。

<http://www.sda.nagoya-cu.ac.jp/>

メディアアーティスト、ペットワークス代表

**八谷和彦** ('97年2月号)

基本的にはあんまり意識は変わっていないです。ただ、自分にとって面白いサイトは日々増えつつあり、楽しいなあ、と無責任に感じています。相変わらずNIFTY SERVEのフォーラムはよく見ます。ここはプロの書き手も多いので、「情報の濃さ」においては一日の長がある気が。ただ、個人的に興味があるのは「その場に行かないと体験できないこと」で、ネットで入手できない、情報系以外のことになるべく時間とお金を使いたいです。たとえば、皆既日食を見るためにベネズエラに行ったり、縄文杉を見るために屋久島に行ったり、ね。やっぱり体で感じる体験のほうが大きかったりもするんで。

<http://www.so-net.ne.jp/postpet/>  
<http://www.petworks.co.jp/>



▼KAGEチルドレン (フランスの展覧会で)



メディアアーティスト

**近森 基** ('98年4月号)

とうとう筑波大大学院も修了し、今はまったくの無所属、住所不定です。フランスでの展覧会を無事終え、今度はスイス (ルツェルン) へ旅立ちます。スイスでは、「VIPER」(<http://www.viper.ch/>) というニューテクノロジーのフェスティバルに参加しますが、とにかく街や湖が美しいのがうれしいです。今年からは、なんとかヨーロッパに住所を持ちたいのですが、まだわかりません。前途多難です。

中京大学教授・認知科学研究

**三宅なほみ** ('98年2月号)

「人ってやっぱり自分の見たいことだけ見たいように見ている」とか「考えをまとめるのに、はげっこう言葉が大事」とか、認知研究では前から気づかれていたことなんですけれど、改めて見直すような研究に立ち戻って実験や論文書きを楽しんでいます（地味ですねー）。人についてのそういう基本的なデータを押さえておいて、デジタル技術をきちんと利用するために役に立てられるとよいのですけれど。  
<http://www.sccs.chukyo-u.ac.jp/sccs/dept.sccs.cg.html>



▲なほみ先生の今をピーピングできる!  
<http://yoshio.sccs.chukyo-u.ac.jp/naemi/office.html>

VRML/Java エバンジェリスト

**安藤幸央** ('97年4月号)

今も変わらずVRMLとJavaを追いかけいています。初めてWWWに出会ってから、今もずっとその時の「ワクワク感」は持続しています。最近ワクワクした出来事は、原宿のインターネットカフェとカリフォルニア Mountain Viewとをネットワークでつないで、ストリーミングデータをリアルタイムで送り、VRMLキャラクターのアニメーションを実現したことでした (<http://www.indyzone.co.jp/vrml/matsuri/maturi.html>)。これからもVRMLとJavaでWWWの未来を創ってゆく仕事をしていきます。——The best way to predict the future is to invent it.——

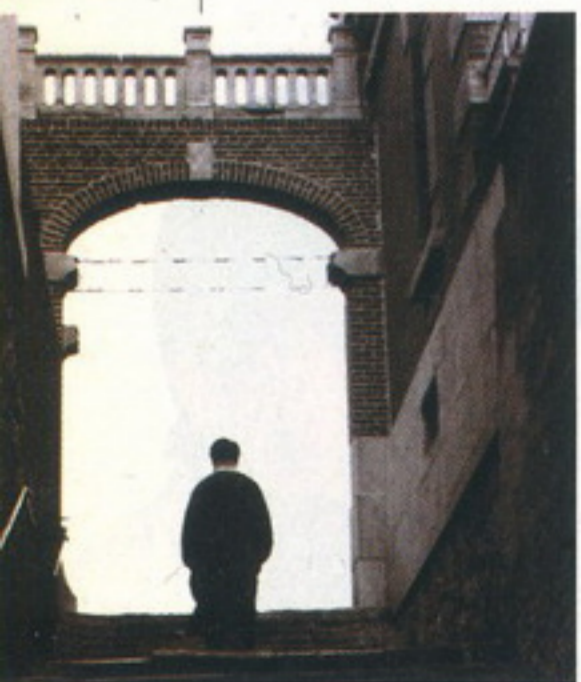
<http://www.opengl.com/andoh/>



メディアキッズ副会長

**中川一史** ('97年12月号)

そろそろ学校からのメディアキッズへの参加も本格化してきて、相変わらず飛び回っています。スタッフとしての仕事も大忙しってなところなんです。とにかく、子供たちが主役のメディアキッズで、僕が今年かかげたテーマは、「オフラインとオンラインの融合」です。先日も山口で、モデレータをやっている大人、高校生で集まりました。また、違う仕事では、ライブカメラを全国のいろいろなところにつけるという教育関係のプロジェクトが立ち上がりそうです。今はこの2つを中心にエンジン全開です。おっと、教育委員会の仕事もあった……、ま、いつか。  
<http://www.mediakids.or.jp/>



▲チカモリ、展覧会会場へ通うの図







作家、俳優

**大鶴義丹** ('98年6月号)

現在、沖縄で生まれ育った十代の少女の小説を書き始めています。私のWebページでも詳しく書く予定ですが、そんなことで、今いちばん興味があるのは沖縄の少年少女の意識です。ネット彷徨(ほうこう)も、たいていはそのことに関する検索が多い感じです。ところで、開設以来Webページには、あつという間にいろいろな方々に来ていただきました。うれしいですねえ。近々もっと訪問者の立場に立った意識で、もっと凝った演出をしてみるので、乞うご期待です。

<http://www.yk.rim.or.jp/interg/>

デジタルメディア・リエゾン

**椎名亜希子** ('98年3月号)

インタビューでさまざまな分野の人のところに行ってますが、今はけっこう皆さんメールアドレスを持っているから、以前よりもデジタル関係の業界以外の人とのメールのやりとりが増えましたね。ちょっとデジタルには疲れたようなところがありましたから、こういう人脈が増えてくるのは楽しいですね。取材の終着点として、まとめて出版することを考えていますが、ほかにもイベントに仕立て直して別の形で皆さんにお伝えすることを始めました。第1回はアングラの総本山・新宿のロフトプラスワンで行いました。

<http://www.asia.or.jp/>

<http://www.shibuya.com/sheena/>



P & A シェアウェア代表

**明子&パトリック・オシュネー** ('97年8月号)

最近ケーブルTV局でインターネット接続サービスを始めるところが増えていますが、局内に限って言えばとにかくスピードは速いし、アクション系の対戦ゲームをやるにはもってこいの環境です。当然局内から外に出しまうと、あとは回線状況に左右されてしまうのは同じなのですが、ケーブルTVの場合には電話代金を気にせず思いっきりプレーできるという利点もあります。これからはゲームをやるためにケーブルTVに加入する人も増えるのではと、期待しています!

<http://www.panda.co.jp/>

<http://www.gaminator.com/>

<http://www.VPGallery.com/>

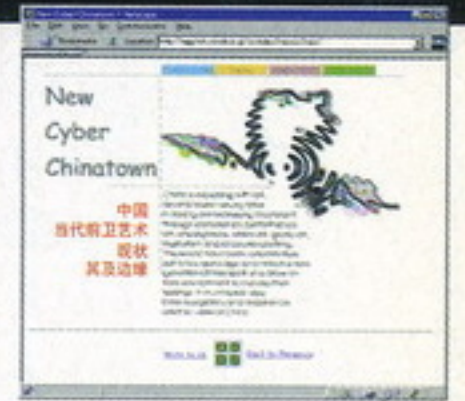


New Cyber-Chinatown チーフエディター

**野知潤一** ('98年5月号)

インターネットの発信を継続するうえで、言語の問題をどうするかを考えている。中国のアーティストの友人からも「日本語だけじゃ俺たちが読めないぞ!」って言われてるしね。単に日本語だけのコンテンツ、日本向けだけの情報発信ではやはり限界がある。こんなとき、日本じゃ英語版を考えるのだろうが、中国をベースに活動するからには、まずは中国語だろう。それだけの理由じゃなく、中国語は今後アジアのコミュニケーションシーンでますます重要になってくると思う。最近では日本で生活する中国人からもメールが来るようになり、彼らから励まされているような状況。

<http://egg.tokyoweb.or.jp/comdex/newcc/new/>



センソリウム・プロデューサー

**竹村真一** ('97年10月号)

Sensoriumの新しいコンテンツとして「太陽風鈴」なるものを準備中。太陽から常に吹き付けて、ときどき極地にオーロラを引き起こす、あの目に見えない太陽風に風鈴をつけて「可聴化」してみたい。太陽風の衛星データをインターネット経由で入手して、宇宙船地球号を翻弄している風をリアルタイムで感じてみよう! というものです。Sensoriumは、今年7月のINET98(ジュネーブ)で学会発表、同時期にSIGGRAPHで展示する予定です。また、岩波書店から本格的なインターネット論を単行本で出す予定ですが、残念ながらタイトルが未定です。

<http://www.sensorium.org/>



音楽家

**ヲノサトル** ('98年7月号)

最近、まとまった時間ができたので、かねてからコンテンツを作っていた自分のホームページをようやく立ち上げました。これまでもライブ会場で「今日のライブが面白かったので次回も観たいんですけど、どこで情報が手に入りますか?」と初めて会う人に聞かれたりして困っていたので、まずは掲示板として機能させることが目標。ささやかな一歩という感じです…。

<http://member.nifty.ne.jp/wono/>

