

※研究カタログが-1 ページのため、6 ページ想定です。

宮下芳明先生インタビュー

「『こういうことができると楽しいよ』を伝えたい」

聞き手＝高須正和（チームラボ株式会社）

（※見出し）パソコンやゲームとの出会い

——最初にコンピュータに触れたきっかけは何ですか？

小学五年生のときに、教室に MZ-80B（注 1）という、カセットテープでデータを記録して、画面も緑色しか出ないようなパソコンが置いてあって、それで初めてゲームを作った記憶があります。図書室にゲームの作り方の本があって、それでクラスみんなに遊んでもらえるようなゲームを作ったのがはじまりです。

担任の先生が持ってていらなくなったのか、使い古しのパソコンを生徒用に置いておいてくれたんですね。それに真っ先に飛びついたのが僕。ほぼ独占させてもらいました。

——ファミコンよりも相当しょぼい性能ですよね？ 文字しか扱えないような。

そうです。それでもけっこうがんばって、ゲームセンターにアフターバーナーとか、スペースハリアーみたいな体感ゲームがありましたよね？ ああいうのを文字だけで作ろうと思ってやっていた気がします……すごく懐かしい黒歴史から掘ってきますね（笑）。うちの学生も知らない話ですよ。

——一番好きなゲームは、何でしたか？

僕はファミコンの「オトッキー」（注 2）というゲームがすごく好きでしたね。今思うとあれ、岩井俊雄（※ルビ：いわい としお）さん（注 3）が関わってるんですよね？ 後半に進むと自分でゲームの BGM を作曲できるモードがあるので、それを目指してすごくがんばりました。弾を撃つ方向によって音が変わって、しかもそれが全部 BGM に合わせた音楽になってましたね。今思えばめっちゃくちゃすごい。

——コンピュータ以外でも、いろいろなものを作る人だったんですか？ 小説を書いていた、という話も耳にしたんですが。

小説はイタリアにいたときから書いてましたね。音楽ももちろん、ピアノを小さい頃から習っていました。作曲も、小学四年生のときにクラスの歌を作ったりして、人並みの創作活動はみんな早めに始めています。

——ものを作ることと、中学生ぐらいまでの勉強って、リンクしないじゃないですか。何かを作ること自体はもちろん楽しいけど、それで成績が上がるわけではない。それでも高校、大学と進学して、専門課程に入る頃になると、誰でも「ああ、もう自分は一生もの作りをやって生きていこう」と感じる時があると思うんですね。

そのあたりの、趣味と実益が融合し始めたのって、いつ頃でしたか？

趣味と実益の境目って、あんまりないですね。昔から。「何かになる」ことを目指して勉強をしたわけでもないし、勉強は勉強で「ゲーム」ですからそれ自体が楽しくて、そんなに苦労した記憶はありません。

(※見出し) 大人の作った「専門」の枠に悩む

——大学（千葉大学工学部画像工学科）（注4）に進学される時は、どういう基準というか、考え方で選んだんですか？

大学選びはすごく悩みましたね。「自分のやりたいこと」は自分の中では一つなんですけど、大人たちが作った枠組みの中ではそれがなかった。

CGも作ってたし、CGソフトも開発してたし、ゲームも作ってたし、ゲームを作るツールみたいなものも作ってたし、音楽も作曲してたし、小説も書いてたし……そういうことをいっぱいやってたけど、結局「その中の、どれをやりたいの？」と言われてしまう。

どれか一つに決めなきゃいけないのは、当時から辛かったですね。

——たしかに、そうですね。

だから、自分の中ではどれも捨てるつもりはないんだけど、表向きどっちかを捨てたように見せるしかないの、大学受験のときには画像工学という、視覚的な研究をする大学に入ったんです。

大学に入ったから音楽を辞めたかというとはまったく逆で、学生時代にレコード会社を設立して、そっちでばりばり音楽をやりました。画像の研究に必要な機材は大学にあるんで大学でやって、音楽に必要な機材は会社を運営したその収益で、自分の部屋の中にスタジオを作ってやっていました。

(※見出し) 「教育学」ですべてを学べた

——大学院では、文系に進まれたんですね。

修士（富山大学大学院教育学研究科）に進むときに、その関係をひっくり返しました。表向きは理系に入って文転したように見えますが、今度は音楽教育で教育学の修士を取りました。学校

では音楽の先生方の研究室に行って作曲を教わりながら、学校の外では美術系の人々と組んで、自分では「デジタルオペラプロジェクト」って呼んでるんですけど、ビジュアル・ユニットみたいなこともやったりしていました。

修士のときの自分の選択は、すごく正しかったといまでも思ってます。要は音楽を学びたいし、美術も学びたいし、コンピュータのことも学びたい。でも普通はどれか一つを選ばなきゃいけないと思ってたのに、そういう先生方が集まってる場があることに気付いたんですね。それが教育学部、教育学研究課程なんですよ。

美術科、音楽家、情報科の先生方が、同じフロアにいるんです。これはやばい。このワンフロアをぐるぐる回っていろんな先生の研究室をノックしまくれば、いろんな刺激を得られる。それに気付けたのは、自分としては本当によかった。

同時に教育学部なので、「ある対象に全然興味のない人を育てていく」ことのエッセンスを、周りから吸収することもできました。これは完全に副産物なんですけど、今の研究には絶対役立っていますね。

(※見出し)「コンテンツ」という言葉に救われる

——はじめてパソコンを触った頃から、ジャンルの好き嫌いなく、ほぼ全方位に関心を持って活動していたわけですね。

はい。

——じゃあ、今のようになんか色々なものがデジタル化されると、それらが全部統合されるじゃないですか。「とりあえず何でもハードディスクに入るぞ」と。

すごく助かりました。

——全開でやれる。

僕は「コンテンツ」という言葉に救われたんですよ。

昔は「メディアアート」って言葉がいい感じに使えたんですけど、でも「メディアアート」だとコンセプチュアルな要素も含むので、ちょっと僕がやりたいことと違ったんです。

「みんなが僕みたいに、いろいろなことを楽しめるようになったらいいのに」という思いが子供の頃からありました。プログラミングを覚えてゲームを作れるようになったら、もちろんそのゲームを遊んでもらって自慢もするんですけど、プログラミングの仕方をみんなに教えたり、妹にもゲームを作らせてみたり、「こういうことができるの楽しいよ」ということをみんなに伝えるのも、やっぱり好きなんです。

そういう感じが、「アート」という言葉とずれていたんですよ。「メディアアート」が盛り上がっていた頃は便利だから僕も使っていましたけど、「コンテンツ」は自分自身がやりたいこととすごく近い言葉なので助かってます……珍しい人だと思いますが(笑)。

——メディアアートだと、これは何なのかと「伝える」ことを拒否しているときがありますよね。マニュアルや説明をちゃんと書かないとか。

そうそう。「独りよがり」と言ったら変だけど、人見知りするような世界はあんまり好きじゃないんです。

——それはめちゃめちゃいい話ですね。

本当ですか？ よかったです。

(※見出し) すべての創作は、見えない人たちとのコラボレーション

——新しいツールやプログラミング言語が出てきたときに、「本当に表現したいものは今の道具では実は作れないかもしれないけど、新しい道具が出てくるともう少し近いものが作れそうだと、がんばって覚えるほうですか？

それも全然苦労した覚えがなくて。

でも、新しい技術が人間を触発する側面は、めちゃくちゃ高いと思います。

例えばシンセサイザーからオーケストラの音が出てくるだけで、大興奮しますよね。それに触発されて、クラシック音楽を自分のダンスミュージックの中に取り入れてみたくなる。そういう発想は、やはり機材や技術が与えてくれるものかな、と思いますよね。

——学生時代に会社を作ったり、プロデューサー的な発想もお持ちですよ。

大学のときに会社を作った目的のもうひとつは、やっぱり「自分で作ったコンテンツをどうやって人に伝えるか、広げるか」ということです。当時はニコニコ動画みたいなシステムがなかったので、いろんな人たちに自分の音楽を聴いてもらおうと思ったら、自分たちでCDをプレスして、注文があったら発送するというシステムが要る。そのために会社を作ったわけです。今はそういうことをしなくて済むからいいですね。

「孤高のアーティスト」になりたいとは最初から思ってなくて、「音楽を作る人」よりは「楽器を作る人」になりたかったし、「楽器を作る人」よりは「楽器を作る方法論を考える人」になりたい。一つずつメタな次元に行きたい、そうなったほうが実は影響力がでかいことに気づいたんですね。

やっぱり、ピアノを作った人は偉いなって思いますよ。もっと言うとピタゴラス音階を考えた人も超偉いし、プログラミング言語を考えた人も偉いじゃないですか、すごいですよ。そのおかげで、僕たちは本当にいろんな多様な表現、多様な夢の実現ができるんですから。

——本当に、そうですね。

「ピアノの曲を作る」ということは、ピアノという楽器を作った人がまずいて、音階というものを考えた人がいて、その人たちとのコラボレーションなんです。

それはどんなジャンルでも、全部同じです。

「ゲームを作った」というけど、そのプログラミング言語を作った人もいて、それが動く OS を作った人、コンピュータのハードウェアを作った人もいます。どんな表現も、必ず見えない人たちとのコラボレーションの上に成り立っている。そういう意識は常にあります。

だから、「この作品は俺一人のもの」とは本当に思っていません。例えばピアノの曲を作るときにも、「ピアノを発明した人が偉い」と思いながら、発表させてもらっているんです。

(※見出し) 「今やっていることを、ちょっと良くしたい」が原点

——新しい研究のきっかけは、どういうところから拾ってくるんですか？

学生が作る研究テーマは、学生からまず出てきます。言い出しっぺはたいてい一人なんだけど、「こうやったらもっと面白くなるよ」と提案してくる人が集まって、プロジェクトになる感じですね。

そもそもアイデアって急に出さなきゃいけないものではなくて、常にみんなとコミュニケーションしていく中で、「これが問題だ」「こうなったらいいな」と思っていることがいろいろ集まって、まとまってくるわけです。

例えば、錯視を利用したラッピングペーパー（注5）。これを考えたのは普段ラッピングのバイトをしている学生です。けっこう失敗するので、「じゃあ失敗しないように、正確な計算をするプログラムを組もう」と思ったら、すぐ組めちゃった。

プログラムは組めたけど、今度は「山折り・谷折りの点線をラッピングペーパーに直接印刷するのは、品がないよね」というので、錯覚を利用して、「折ろうと思ったときにだけ、そこに錯覚の線が見える」というラッピングペーパーを発明したんです。

最初のとっかかりは素朴なこと、「今やっていることをちょっと良くしたい」という思いで、後はそれをもとに「もっと良くしたい」と思ってなにか作って、それをもう一回見ていくとまた気付くことが出てくる。その繰り返しですね。

(※見出し) 「ネタ」は世間に対する防御

——宮下先生が作ってる作品や研究は、名前だけだとネタっぽく聞こえるものもありますけど、実際に見ると、ネタっぽいものってほとんどないですね。

「ネタ」が何を指すのかよくわからないんですけど、でも人はそれなりになにか思うことがあるからやるので、「ネタ」なんてないんじゃないんですか。「ネタ」とは言いつつ、心の中ではどこか本気で、それをごまかすために「ネタです」と言ってるんじゃないかと思います。

——なるほど。

「ネタかどうか」って、みんなよく聞くんですよ。うちの研究室の研究発表についても「これは一発ネタですか？」と言われるんですけど、よくそんなこと言えるなと思います。

もちろん、人を楽しませる目的で作っているものもいっぱいあります。でもそれもすごく一途に、社会への貢献という一途な思いで、どれも本気でやってることなんです。

——先ほど先生が「コンテンツ」についてお話された視点からすると、「ネタ」って言い方は正しくないですね。確かにどんな研究も何かの役に立たせようとして作っているわけですけど、それで楽しかったら目的達成なわけで。

「ネタ」という言葉は照れ隠し——というとかawaiiですけど、世の中は勝手に「酷いもの」や「しょばいもの」、弱者を選んで必ずそれを叩く方向にできているので、それに対する防御なんだと思いますよ。「ネタだ」って言えば、叩かれずに済むと思うから、そう言うんでしょう。

(※見出し) 料理を作るように、コンテンツを作りたい

僕はいつも、「料理って素敵だな」という話を授業でしてるんです。

ご飯を作って子供に食べさせるのは、別に一流シェフになってお金を儲けるためじゃないですよ。子供たちに「美味しいね」って言ってもらうために、あるいは単に食べないと死ぬから、みんな料理を作るわけです。

そうしたら、誰でもやっぱり「美味しいものを作りたいな」と思うし、冷たいものより温かいものを食べてもらいたい。どうせ時間が経って冷えたお弁当になっちゃうんだったら、せめてアンパンマンの顔をしてるほうが楽しいじゃないですか。

それは「お金儲けのため」とか、「シェフになるため」とかではなくて、誰もが普通にやっている。「表現」って、本当はそういうものなんです。

僕たちがニコニコ動画にコンテンツを上げるのも別にお金儲けじゃなくて、子供にキャラ弁とか、おいしいご飯を作ってあげるのと本当に同じ気持ちですよ。そのことを、みんながわかってくれるといいと思います。

——先生の発表を見て「自分でもなにか作ってみたい」と思った人に、一言お願いします。

「やり始めの段階では周りからいろんなことを言われると思うけど、それは気にするな」って伝えてください。最初にできるものは完成度も低いだろうし、技術的にもたいしたものではないかもしれないけど、本当にそれが最後に輝くので。

何かを始めただけで、すごく心が折れやすい状態なんですね。そこで周りから本当にちょっとしたことで、「圧力」ってほどでもないものですら心を折ってくるので、そんなときはぜひ自分で自分を応援し続けて、ちょっとがんばってください。「自分を信じる力」というのは、す

ごく大事です。

もう一つは「迷ったらやれ」。これはうちの研究室の OB が残した言葉で、「なにかやろうかな？ やめようかな？」と思ったら、「やる」という選択を取るだけで人生は変わるんです。

例えば「あのイベント行こうかな？」と思ったら、「行こうかな？」と思ってる時点で、すでに自分が滅茶苦茶気になってる証拠なんで、「行く」という選択を取る。

「幸せの鍵」って、それだけで勝ち取れるという感じが、すごくしますね。

(二〇一二年二月二八日、明治大学宮下研究室にて)

(※画像) digital_opera.png

(※キャプション) 「デジタルオペラ 2001 天地創造 ダイジェスト」

(<http://www.youtube.com/watch?v=cIJyPSCrcus>)

・本文中「デジタルオペラ」に対応する場所に入れてください。

(※画像) wrapping-1.png と wrapping-2.png のどちらか

(※キャプション) 目の錯覚を利用したラッピングペーパー

・本文中「ラッピング」に触れている場所に入れてください。

1

(※画像) miyashita_lab.jpg

(※キャプション) 午前 10 時の宮下研究室

(※画像) kumapan_student.jpg

(※キャプション) 研究室のマスコット「くまパンダ」と一緒に

(※画像) other.jpg ・ 予備です。先生の表情がよいので、スペースが空いたら使ってください。

(注 1) 一九八一年にシャープから発売されたパーソナルコンピュータ。

(注 2) 一九八七年にアスキーから発売されたファミコン・ディスクシステム用のシューティングゲーム。

(注 3) メディアアーティスト。テレビ番組「ウゴウゴルーガ」の CG システム制作、電子楽器「TENORI-ON」の開発などが有名。

(注 4) 現在は情報画像工学科と改称している。

(注 5) 加納崇光、宮下芳明。主観的輪郭を用いたラッピング支援、インタラクション二〇一〇論文集、pp.173-176, 2010.