

Opera / Internet / Noise
Ryuichi SAKAMOTO

オペラ/インターネット/ノイズ

坂本龍一



インタビューア—田辺美鶴
Interviewer: TANABE Mitsuru

© 1998 Ryuichi SAKAMOTO, TANABE Mitsuru
写真および文章の無断転載を禁止します

デジタルメディア

音楽の数値化と変換

坂本さんは、新しいメディアが本質的に好きなのではないかという印象を受けます。かつてCDやDATなどを率先して取り入れられていましたし、いまや「インターネットの坂本」というイメージも定着しつつあるように思いますが……。

坂本龍一——新しいメディアにはいつも関心があるし、いちはやく取り入れるほうなんです。CDが出たときも、アナログでもっていたレコードを全部CDに替えちゃったし、スタジオで使うテープレコーダーも、デジタルのものが出てきたときに、そっちに移行しちゃった。まだYMOをやっていたころ、20年近く前にデジタルに変えちゃいました。それ以来、基本的にはずっと——特に何かの目的でアナログの音色が欲しいという以外は——全部デジタルを使っています。なんでだろうな……デジタル好きとは言えますね。

「数値化する」ということに魅力を感じるのかもしれませんが、数値化しておけば、メディアやハードが変わっても、データは半永久的に存在するわけです。アナログというのはモノに情報を乗っけたり焼き付けて固定させて、モノとして存在しているから、モノが壊れてしまえばその上の情報も壊れてしまう。そういうはかないガラス細工みたいな良さも好きだけれど、同時に、10代の頃から音楽を数値化するようなこともすごく好きで、今世紀の初頭ぐらいから数を扱って音楽を作るような運動が生まれて、十二音技法、セリー音楽、クセナキスのようなそういう音楽の作り方をずっと追いかけてきたので、まあ、自然の流れなのでしょう。

音楽というのは音波ですから、空気に乗った情報です。空気は霧散してしまいますから、そのままですと消えてしまう。それが100年ぐらい前に音をモノに乗っけることを発明して、そして10年ぐらい前からそれを数値化することが始まって、霧散しなくなった。情報としてもっておけるということは、革命的なことだったと思うんです。人類の文明の歴史が5000年ぐらいだとすると、この100年とか10年の変容というのは革命的ですよ、プラス、数値化することによって、それを簡単に変換したり操作することができるというのが面白い。数値をいじれば、例えば現実には存在しない音も簡単に作れる。

昨年、音を映像に変換する《映像装置としてのピアノ》を弾くイベントを岩井俊雄さんとされましたが、そういう可能性についてはどうお考えですか。映像を見ながらの作曲、あるいは映像を演奏するということの可能性ですね。

坂本——映像を見ながらの作曲はしょっちゅうしています。映画音楽を作ったり、具体的な映像はなくても、音楽を作るときに風景を思い浮かべたり、写真を見たり、もっと抽象的な映像を考えながらやるとかね、岩井さんとのセッションでは、弾いた音が瞬時にしてディスプレイ上で色と形、それから動きとなって表われるので、トラックボールでコンピュータのディスプレイ上に線を引いたりマルを作ったりして絵を描くのと同じように、ピアノで絵を描くという体験だったんですね。

この辺にこういう記号が欲しいからこう弾こうとか、ピラピラとした映像がこの辺にきたから、今度はこっちから出したいからこういうふうには弾こう、とか考えて、ずっと上を見ながら弾いていたんですけど、そういうシステムを岩井さんが作って、僕がそのアプリケーションを使って遊ぶ、ということだったんです。それは、音楽でもないし映像でもなくて、その中間の重なった部分の一種のメディア・アートだったわけです。

共感覚
視覚と聴覚のコラボレーション

逆に、絵を音楽に変換してしまうという可能性はありますか。ピカソの絵を音楽に変換するといったような。

坂本——目と耳というのは違う感覚器

なので、基になっているbit数が違うんですよ。情報処理のスピードが全然違う。どのぐらい時間を割ったら、違いを認識できるかというような感覚の閾値が2桁ぐらい違うんです。そうすると、例えばある現象に対して、目だったら2時間観ていられるけど、それを音に変換したらとも2時間は聴いていられないとかいうことが起きるわけです。

映画のストラクチャーと音楽のストラクチャーとは全然違う。F・ Coppolaの《地獄の黙示録》は3時間ぐらいですよ。映画だったら3時間でも観ていられるけれども、音楽作品で3時間ずっと楽しみながら聴いていられるようなものはなかなかない。だから、単純に絵の傑作ということでピカソを音に変換しても、面白いとはかぎらない。そもそも、二次元で見えるものと、音楽という、いわば一次元の時間軸で一方向に流れていくものを単純に変換するのはナンセンスです。

ただ、共感覚という現象も実際はあるんです。というのも僕は、東大で脳と音楽について研究していらっしゃる杉下守弘さんのところに志願して行って、実験台になったことがあるんです。核磁気共鳴(MRI)という何億円もする巨大な機械に入って、その中で作曲をしたりしたわけですね。MRIを通して脳の状態を見ることができるわけですが、そうすると、「これは共感覚だな」というようなデータはちゃんと出てきますね。そのとき僕は音は聴いていない。想像しているだけなの。つまり頭の中で作曲しているわけね。

音符は？

坂本——書かない。身体は絶対動かさない。縛られちゃうんですよ。動かすと他の情報が入って、運動野とかが発現しちゃうんですね。でもその状態で作曲をすると、視覚野がちゃんと発現している——つまり「見ている」わけですよ。作曲しているとき、譜面も頭に浮かんでいるし、その音楽から影響されるいろんな風景や記号や抽象物がどんどん出てくるし、それが根底になっているわけでしょう。頭の中で音も聞こえているわけだから、聴覚野と視覚野が両方とも発現して、しかも運動野も発現している。作曲しているときの連想で筋肉が実際に緊張したり弛緩したりしているんですよ。ですから脳としてはちゃんと運動している状態なんです。

例えば、さきほど触れた岩井さんのシステムのような装置があると作曲しやすくなるということはあるんですか。

坂本——しやすくなるかどうかはわかりませんが、ないときは違った音楽になることは確かですよ。そのいい例は《春の祭典》など、ストラヴィンスキーが初期にたくさん書いたバレエ曲です。音楽としてみるとすごく変な曲なわけ。余分なところがたくさん繰り返されていたり、ガクッと急に変わったりとか。当時の音楽としてはとても革命的で、初演のときは聴衆の半分がリンゴを投げたりして、たいへんな騒ぎになっちゃったんだけど、バレエのために書いた曲ですから、このダンサーがここまで歩いてきて回る、とかいった振付けがあつて、それに



さかもと・りゅういち

1952年東京生まれ、東京芸術大学大学院修士課程修了。78年、細野晴臣、高橋幸宏とイエロー・マジック・オーケストラ(YMO)を結成。「テクノ・ポップ」の代表者として、日本のロック・ポップ界に大変革をもたらした。83年のYMO散開後、音楽・映画・出版・広告・インターネットなど幅広いメディアで活躍。とくに、《戦場のメリークリスマス》《ラストエンペラー》(アカデミー賞最優秀作曲賞受賞)などの映画音楽作曲家として国際的にも有名。その他、バルセロナ・オリンピック開会式テーマの作曲、全国ツアー《i》の展開など。

沿って書いていったので、そういう変な構造になっちゃったんです。映画のサントラと同じですね、振付けを取って音楽として聴いたときに、とても変わった構成になっていて面白いんですけど、岩井さんとのコラボレーションではそれと似たような現象が起きるわけです。音楽だけだったら3回繰り返せば飽きちゃうのに、12回も繰り返されていたら、なんだ……と、そういうことは起きるはずなんですよ。だから、他のジャンルと協働してみるとうまくいく場合もあるし、つまらない場合もあるということですね。

ノイズ

デジタルからアナログへの回帰？

若い世代を含めて、いまアナログの音を発見してかえて面白がるというところはけっこうありますよね。「やっぱりアナログの音が気持ちいい」という人もいまだにすごく多い。岩井さんも、フェナキスティスコープのような古いメデ



岩井俊雄氏とのコラボレーション《映像装置としてのピアノ》を弾く坂本龍一氏
写真提供=水戸芸術館



「IAをあえてメディア・アートに使ったりされますよね、なぜだと思われませんか。」

坂本——僕もよくわからないんですけど、いちおう音的なことと言うと、S/N比をよくするというのはいまでも主流だし、そういう方向でずっと100年ぐらいきたわけですよね、で、デジタルに音楽を再現することによって、ノイズを全部取ることが可能になった。つまり、アナログで、テープなどのモノの上に情報を焼き付けるときには、モノの特性もっているノイズが必ず存在しているわけだけれど、デジタル技術によって、それを理論的には全部ゼロにしちゃう——S/N比ゼロということが可能になったわけですね。にもかかわらず、どうしてかこの5年ぐらい、若い子とかあるいはメジャーなアーティストもアナログ好きになっている。そうすると「パチパチ」とか「ジャリジャリ」とか、盤から拾ってくるノイズが必ず乗っているわけですね。なんでかなと思いますよ、僕も最近ターンテーブルを廻してるぐらいなのでけっこう好きなんですけど、どうしてなのかわかりません。一つには、ノイズというのはすごくイマジネーションを喚起するんですよ。多分ジョン・ケージなんかは普通の人より50年早くて、ケージが聴いていたそういう感覚をいまの若い子たちが違うメディアを通して聴いているのかもしれないし……。

いま「音響派」とか「ノイズ」などと分類されるポップ・ミュージックでも、それこそ「プチプチ」とか針音みたいな音でリズム・トラックを作ったりとか、そういうものがけっこうありますよね。

坂本——多分人間ってのは、やっぱり100パーセントの人工環境に耐えられないんじゃないかな。われわれの社会はますます人工環境に覆われつつあるけど、音楽はもともとモノが発する音でできていたんですよ。楽器も声も、モノが存在しているから音がする。ところが、デジ

タル・テクノロジーで作られる音楽では、ヴァーチャルな音になって、かつては石を叩いたり、手を叩いたり、つまりモノと空気があるから音がしていたのに、いまはそういう必要がなくなってきた、ヴァーチャルな音のほうが多くなってきた。そうすると、針音というのがむしろ楽器として存在するようになったのではないかと。つまり、ビニール盤というモノが存在していて、そこにランダムなノイズが出ていて、それを針が拾って——というか、ビニール盤の意識されない、人工的に作られたのではないノイズと針とのセッションで、まさにモノが触れあうことで生まれてくる音なんですね。いわば楽器を鳴らしているのと同じ状態なわけです。人工環境に完全には耐えられないというのと同じで、モノが存在することで、あるいはモノが触れあうことで発生する音というものを人間はどうしても求めるんじゃないでしょうか。

ライブだって、ベストな環境でベストなプレーヤーを集めて、1回だけパフォーマンスして、それを衛星なりインターネットで送って、遠隔地で誰かが観るとというのがパフォーマンス的にはベストなものが得られるんだけど、なぜ高いお金を使って、わざわざ現地に行って、限られた人の前で演奏するかっていうのは、謎なんです。コスト・パフォーマンスが悪いですよ。それでも、ローリング・ストーンズだって総勢300人ぐらいで世界中を動き回っている。でも、やる側も観る側もライブを求める。それはディスプレイの解像度が悪いからというのも一つある。解像度が何桁も上がって、少なくとも人間の目から見たら差がないぐらいのものが作れたら、かなり解消されるかなと思うけど、それでも、クサイ言葉だけど、温度とか、実際に同じ空間で楽器を演奏していて、音が伝わって耳にも届いて、身体も空気の圧力で震えるというのがいいという人はいるでしょう。スピーカーも、完全なスピーカーなんて作れないわけだから、逆に言えば、人間の感覚器というのはそこまで優れているとも言えるんですね。それとの競争の問題だと思うんです。テクノロジーもずいぶん進化はしているけど、そうすると、人間の感覚器、人間という生命体がどんなに優秀かということがより具体的にわかってくるといって、その連続のような気がするんですね。

その優秀さというのは、近代の一般的な科学が目指してきた優秀さとはずいぶん違って、間違ふことのできる優秀さですね。それから間違いがあっても自動的にそれを取り除いて、必要な情報だけちゃんと受け取るという優秀さ、これがコンピュータにはなかなかできない。例えばわれわれの日常会話は、どんなに正しく喋ろうと思っても、50パーセントは文法的に間違っています。それは統計で出ているんだけど、反対にコンピュータは、文法的にはまったく正しいけど、人間が聞いたらおかしいと思う文章を作ってしまう。同じように、文法的に正しくないけれども人間にはちゃんと意味がわかるような文章をコンピュータが作ることはものすごく難しい。それが人間には難なくできていたというのはたいへんなことなわけですね。ものすごく底が深いと思います。人間の環境とのやりとりでも、人間同士のコミュニケーションもそうだけでも、ひところ流行ったリダグダンシー(冗長性)ということがとても重要ですよ。冗長性というのはまさにS/N比の問題で、ノイズなんですね。人間という生物は、あるいは生物一般は多分冗長性がないと耐えられないんですね。音楽

を聴くのも、こうやって会話をするのと一種同じようなコミュニケーションなので、非常に冗長性が少ない、S/N比のすごくいい音ばかり聴いているとパニックを起こすんじゃないかな。

世界中の民族楽器には、どこまでがノイズでどこから楽音かわからないような、グレイ・ゾーンの音が出る楽器がたくさんありますよね。それは多分昔からの人間の知恵で、むしろ楽器にノイズを入れる工夫をたくさんしてきたわけでしょう。西洋音楽の歴史のなかでは、楽器を改良していく過程で、あるところで——ちょっと曖昧だけど近代以降と言っておきますけれども——変わってしまっ、なるべくノイズを排除する方向にいきました。その発展形が現在の西洋音楽の楽器で、非常にノイズが少ないんだけど、世界的に見るとそれはそれはむしろ特殊な例で、日本でもアフリカでもどこでも、なるべく純粋な楽音じゃないノイズを入れる工夫をものすごく知恵を絞ってやってきているんですね。われわれに身近な例は三味線の「さわり」ってやつで、「さわり」がないと三味線の音にならないんだけど、あれもただ五線譜上のある音を表わすという意味で言えば、むしろじゃまなものなんですよ。それをわざわざ入れることで楽しむということをやっている。だから、音楽シーンは10年ぐらい人工的な音環境でやってきたんですけど、ここにきて、むしろ「さわり」的なターンテーブルのノイズとか、そういうものを使った音楽が出てきている。だから、人間はノイズが少ない状態に長時間は耐えられないということなんですよ。

インターネット

音楽と実時間のテクノロジー

昨年『Ryuichi Sakamoto Playing the Orchestra "I" 1997』で、オーケストラとインターネットという実験をされたわけですが、その延長で、例えばニューヨークにオーケストラがいて坂本さんが日本にいて、それと一緒に演奏するとか、そんな試みを坂本さんはいかにもやりそうな感じがするのですが……。

坂本——それは「実時間のテクノロジー」と言うんだけど、まさにそれを来年やる予定のオペラで追求しようと思っています。その件についてWIDE(Widely Integrated Distributed Environments)の村井純先生などと相談していますが、理論的には不可能です。ただ、結果として、聴衆にはそう見える(聞こえる)という方法はあります。例えば意図的にズラして、合わせてあげて、聴衆に出すということはできますよね。子供のときに「光は1秒で地球を7周半する」とか教わって、ものすごく速いイメージだったんだけど、いま考えるとものすごく遅いんですね。光ってこんなに遅いのかってびっくりするほど。で結局、地球一周は電子のスピードでだいたい130ミリセカンドなんですけれども、ミリセカンドは1/1000秒ね。それってね、いま普通のポップスの16分音符1個分ですよ。16分音符1個演奏がズレていたら気持ち悪いし、

間違いだって思いますよね。耳つてのはそのくらい精度がいいということなんですけど、だから光を超えないと無理ということですよ。

そのための作曲方法というはあるわけですよ、どうやってやるんですか？

坂本——秘密です(笑)。繰り返すと、東京に僕がいたとして、いまここでこういう音を出したいというとき、ジャンとやるでしょ。そうするとどんなに速くても、だいたい130ミリセカンドぐらい遅れてニューヨークなどに届くわけですよ、で、ニューヨークにBというプレーヤーがいて、坂本が東京で発した音をそれだけ遅れて聞いて、それに対して何かやる。で、Bという人が反応して弾いたことが東京に返ってくるのに、また130ミリセカンドぐらい遅れるわけですよ、それでまた聞く。行って返ってきて反応する、次のことをするのに8分音符1個ぐらい遅れてるわけ。だから絶対に騙しきれないんですね。と言いながら来年やるんですけど(笑)。

ズレてもいい曲を作るんですかね。ズレても気持ちいいというか。

坂本——うん、それが一つの方法ね。ズレを活かすような音楽を書くか、どうせズレるんだったらもっとズラして、最後に聴衆に出すときにこっちはこのくらいズレている、あっちはこのくらいズレている、それを同じぐらいズラして出してあげる、という2通りの方法しかないです。

オペラ
20世紀の総括

さきほど話題に出ましたが、いま作曲されているというオペラについて伺いたと思いますが……。

坂本——これは来年の9月、日本武道館でやる予定です。映像は高谷史郎さんで、CGの部分が原田大三郎さん。構成とかストーリーに関しては、村上龍氏と僕と浅田彰さんの3人で考えながらやっているところですけども、いまの時点で言うことで言うと、あまりストーリーらしきものはありません。オペラだから最低でも2時間ぐらいはかかると思うんですけど、大まかな流れはあるんですが、いわゆる「愛」だとかさ、そういうはっきりしたストーリーはないですね。まあ、さまざまなコラージュになると思います。オペラって言うけども、僕はオペラが好きじゃないんですよ。特に昨今行なわれている、ICCの隣でやっているような日本の新作オペラとかありますよね(笑)。聞いたことはないですけど、多分5秒といられないんじゃないかと思う。歌手が演技するなんていうのは、アホらしくて観てられないですよ。だいたいイタリア語で歌ったら日本人にはわからない。で、日本語でやったらもう、日本語だっていうこともわからないような歌い方されちゃうし。変なもんですよ、あれは。

オペラは何語で上演されるんですか？

坂本——多言語でやりたいと思ってます。なるべくたくさんあったほうがいいんだけど、僕が理解できない言語では書けないので、まあ、日本語と英語と、もしかしたら一夜漬けでイタリア語とかもあるかもしれませんが、作曲する部分はね。ただ、いろんな映像素材がふんだんに使われる予定なので、いまのところ、いわゆるオペラ歌手がステージに出てきて歌うかどうかさえも、作ってる本人はちょっと疑問なんです(笑)。仮にオペラ歌手がいたとしても演技はしてほしくない。しかし、そうだとすると視覚的にはおもしろくないから、ディスプレイ上にさまざまな映像を映す。オペラって言うと、舞台デザインも普通の人は楽しみにするわけですが、それも僕はあんまり好きじゃないんです。舞台上に森を作ったりさ(笑)。たまらないですよ。だからディスプレイ上の映像で舞台も背景も作ってしまう。そういうわけで、動きは少ないんだけど、いろんな現象は起こっているというものです。

共生

生物の進化と宇宙の奇跡

坂本——で、1999年にやるオペラということで、ちょっと大上段なんですけど、20世紀の総括という視点と、20世紀音楽の総括という視点でやるつもりなんです。僕なりの総括をすると、20世紀

は殺戮と戦争の世紀であったと思っています。だから、「殺戮の20世紀から共生の21世紀へ」という、浅田さんによる非常にコマーシャルな、キャッチーなコピーもあるんですけど(笑)。

「共生」という言葉は新聞でも毎日のように出てきますが、果たしてどのくらいの人が共生とは何かということを知っているかは疑問です。僕自身わからないし、それもオペラの研究課題で、いまいろいろ勉強しているところです。もともとは僕も素人発想でなんとなく「共生」だと思ったんだけど、勉強していくと、ものすごく深いことなんです。生物の進化に関わることで、プラス、宇宙とも関わっている。太陽とか惑星ができて、だいたい45億年ぐらい前に地球ができた。それから5億年後ぐらいに陸と海ができて大気が生まれて、最初の生物と言えるものができて、さらに40億年ぐらいかかって人間ができた。じつは進化自体が共生の歴史なんです。つまりいまから40億年ぐらい前に生命体ができたということ自体、生命も物質だから、これも物質のトランスフォーメーションであり、進化とも言えるわけなんです。だからわれわれは物質ですよ、非常に高度に組織化された。で、なんでそれが起きたのかわからない。起こっちゃって、どういう働きでここまでできたかということはかなり解明されてきましたが、最初の鉱物みたいな物質からタンパク質を作り出すDNAとかRNAという自己組織化する物質にジャンプするときの原因がまだわからない。わからないけど、そういう特殊な物質ができたということは、そこにものすごく膨大な物語がありまして、そういう物質の進化、共



生みたいなものが下敷きになっていて、プラス、僕も含めてわれわれが生きている20世紀から21世紀へという、時間的には非常にローカルなことを扱ったオペラなんです。

地球という一つの惑星上で、そういう非常に特殊な生命体という物質のシステムが出てきたというのは非常に奇跡的だし、それから40億年もいろんなことが起こって、巨大な隕石がぶつかったり、大気が激変したりとかいうことが起こり、途絶えることなくきているということが非常に奇跡的なんだけれども、僕たちはあまりにもそれが日常なので気付いてないんですね。実際、現在までに地球上で発生した生物の99パーセントは絶滅してきた、という説もあります。その厳しさに適応したごくわずかな種だけが残ってきた。その果てにわれわれ人間がいるのです。

具体的なストーリー(かどうかはわかりませんが)はまだまだこれから先なんです。

坂本——そうですね。一つのアイデアとして、ある人物に照明を当てて20世紀というものを総括するというのがあります。いま考えているのは、オープンハイマーという人です。例の原爆のマンハッタン計画のリーダーです。彼が所長をしていたロスアラモスというニューメキシコにある研究所、いまで言えばサンタフェ・インスティテュートみたいなところですね。そこでさまざまな今世紀の先進的な研究が行なわれた。その辺を描けば、20世紀の知のある主要な部分は描けるわけです。しかし、これはまだ一つのアイデアですが……。もう一つのアイデアは、《f》のときの「Untitled 01」という曲の4楽章で、何人かの人に



「救済とは何か」ということをインタビューした音と映像を、あるいは他の素材、テープとかテキストとかのマテリアルを音楽に組み込んで使ったんです。それが手法的にはかなり気に入ってしまって、今回も使おうと思っています。

いろいろな方にインタビューされているということですが、それはオペラ作曲の一環としてなんですか。

坂本——そうですね。それは言語的にはある意味をもったメッセージなんだけど、音楽として使う。意味的に捉える人はそれはそれで面白いし、音楽にもなっているという、中間的な、一種メディア・アートのなものですよ。というわけで、共生というテーマ、20世紀から21世紀へという部分、インタビューを使うという手法、それからテクノロジーの部分、まあインターネットですね、さっき言った遅延という部分、それをどう利用するか、その遅延をどう制御するか——というように、いろんなレイヤーがあるんですよ。

その遅延の技術については、だいたいさきほどお話しいただいたことくらいでしょうか？ もう少し話していただけるのであれば……。

坂本——いや、あんまりそれを言っちゃうとタネ明かしになっちゃう(笑)。それと、これから技術も考えていくんですよ。1年ちょっとしかないんですけども、3点使うと円ができますから、地球上の3都市を結んで、何か地球を感じられるような使い方を……。何をやるか、どう取り込んでくるかということなんだけれど、せつかくですからそれを利用するときに地球を感じられるような、何か遠隔地と時間を共有している、ちょっとズレていて、遅延があるけれども(笑)、同じ環境を共有しているという意識の目覚めというようなことを、そこで表わせたらいいなと思っています。

3か所というのはニューヨークと東京と、あともう1か所はどちらで？

坂本——現在、回線の状態によって、どこにしようか考えています。なんか国レベルのおおげさなことになりそうです(笑)。

そう言えば、今度ICCでインスタレーションをされるそうですね。

坂本——いま企画中ですが、それもやはり、ある情報が地球のどこからか東京にあるICCに飛んできて、ICCに置いてあるピアノが鳴るといって、地球を感じるようなインスタレーションにしたいと思っています。インターネットが発達したことによって、地球意識みたいなものが少し変わったのかな。空間の距たりというのが一挙に縮まりましたよね、なくなったに近い。



デジタル音楽流通

インターネットと著作権

最後に、著作権の話もお聞きしていいですか？ 最近、JASRAC（日本音楽著作権協会）のことで朝日新聞に寄稿されましたが、

坂本——いままでの話にも関係ありま

すけど、インターネットというのは単にメディアが一つ増えたというのではないような気がするんです。つまりレコード盤があって、CDになって、インターネットもでてきた——というふうに著作権管理団体の方々は捉えていて、「新しいメディアができたから、当然ここもオレたちが管理すべき場所だ」と思っているんですよ。「当然われわれは介入しなくちゃいけない」と言っている。そこでもう意見が分かちあっちゃうんです。

このあいだの寄稿は、JASRACの管理母体である文化庁の著作権審議会に出席して自分の考えを述べたことを報告しただけなんですよ。それはなんの効力ももたないです。そういう審議会は毎週のように行なわれていて、いろんなゲスト・スピーカーが呼ばれて意見を述べたりする。それだけのことなんです。ただ、世の中にはそういう主張もあり意見もあるということが、お上のやっている場でしゃべれるようになってきたというのは、やっぱり大きなことだと思うんですが、次のステップとして、僕も管理を委託しているJASRACに直接行って、自分の主張を述べようと思っています（7月2日に実際JASRACに行って「要望書」を手渡してきました）。

音楽の著作権は、演奏権だとか、細かいものを入れると七つぐらいに分けられるんですね。で、JASRACのルールだと、どれかだけJASRACに委託して、あるものは委託しないということは認めてないんです。全

部の権利を委託するということです。それが彼らのルールなので、それに同意する人はやってもらうということですね。だから、ここで新たにネットに関する権利が増えたとき、それだけ切り離すということはJASRACの根幹に関わることなので、彼らとしては絶対に認めたくないんですよ。それを認めろって言ってるので、大きな対立になっちゃうんですね。で、簡単な解決法は僕が辞めちゃえばいいんですよ。「意見が合わないから、辞めさせていただけます、もう管理を委託しません」って。でも、それで僕も困ることはあるんですよ。TVとかいろんな従来の著作権を、僕一人で管理するのはたいへんですからね。でも、他に頼もうと思っても、日本国のなかでは一団体しか認められてないんです。常識で考えると独占禁止法違反としか思えないんですが、それがまかり通っている。だから、やめちゃっても僕も困るので、ここはやっぱり認めてもらうというのが大切なんですよ。

いままでの既成の権利に関しても、個人でできないことは大きな団体に委託するのは当然だけでも、個人でできることは自分でやってもいいんじゃないかっていうことが認められればいいわけなんです。ネットに関しては個人でできることだから委託しませんよ、だけどこれに関してはやってくださいよ、そのかわり手数料は払いますよと。それが普通じゃない。当然ネット上に関しても、一企業としての著作権管理組織ができるはずだと思ってます。で、ネット上というのほどこか一国の法律に則ったものであるべきではなく、同時に一つの組織だけが独占しないためにはそのような企業または組織が複数なければならない。それによって競争原理が働く。するとプライスは下がり、サービスが向上し、ユーザーにとっては都合がいいというのが僕の論旨です。

インターネットのいままでのメディアとのいちばん大きな違いは、いちばん最初の議論に戻りますけど、アナログとデジタルの問題ですね。いままで、音楽という情報をモノに乗っけて売っていた。だからモノを



たなべ・みつる——講師、美術史家、
米国ハーヴァード大学で美術史を専攻、15か国で美術史を研究。帰国後本邦初の英語による創作講談「英学の囁」などを披露。評論、エッセイ、講演など、6か国語が堪能。



生産し、管理し、運搬し、売るための会社ができ、そうしたレコード会社とかレコード店とかが支配権というか、権力をもつという状態が、複製技術が発明されてからずっと続いてきている。で、インターネットが登場してはじめてそれが逆転するというか、音楽は音楽を作った個人のもので、モノをあつかっている人間たちの媒介なしに直接ユーザーに届けることができるということで、非常に革命的だと思うんです。ですからネット上で、いままでのモノの住人たちに「オレたちに権力がある」と主張されても困るわけです、「キミたちはモノの世界でやってください」ということですね。もちろん、JASRACがネットに対応した新しい管理方法を作り、選択肢の一つとしてわれわれユーザーに提供するのであれば、それを否定するつもりはありません。 *

[1998年6月18日、ICC]

photo: 大高隆

朝日新聞「論壇」への坂本龍一氏の寄稿

音楽著作権の独占管理改めよ | 坂本龍一

朝日新聞1998年3月4日朝刊

音楽などの著作物を創作した人はその作品について著作権を有することになる。著作物を利用するときは、原則として作者の許諾を得なければならない。それによって、作品の利用に対する作者のコントロールと報酬の確保がはかられているわけである。

しかし、音楽の場合には、作詞・作曲をした作者自身が作品の利用を許諾するかしないかを決めたり、許諾する場合の条件を決めたりする自由がほとんど奪われてしまっている。これは、社団法人日本音楽著作権協会(JASRAC)が、音楽分野における唯一の著作権管理団体として、その管理業務を独占してしまっているからである。

著作権管理団体とは、著作権者から著作権の委託を受け、その権利を守るとともに、音楽を利用する人々が簡単に権利処理ができるよう、著作権者に代わって利用の許諾を行う団体である。音楽は、さまざまに利用されるため、権利者も、自分の作品の利用の状況についてすべて把握することは難しい。だから権利者に代わって、著作権を管理する団体が必要であること自体に異議はない。

しかし現状は、音楽著作権の仲介業務は仲介業務法によって規制されており、仲介業務を行おうとする者は、文化庁長官の許可を受けなければならない。しかも1939年の仲介業務法制定当時から、音楽著作権の仲介業務を行う団体として許可を受けているのは

JASRACだけという独占状態である。さらに、JASRACに仲介業務を委託する場合、例えば演奏権だけの仲介を委託したり、作者が著作権の一部を留保したりすることは認められていない。著作権のすべてを信託譲渡することになっており、競争原理が全く働かない状態になっている。

このように自由競争が全く行われないう状況では、著作権者と利用者双方の求めるサービスが、適正価格で迅速に提供されることは望めない。

インターネットに見られるように、これからは著作物の新しい利用形態が次々に登場していくと考えられる。ところが、現在のJASRAC一元管理の下では、新しい利用形態への対応や使用料の改定が十分に行われておらず、利用者からのサービス付加の要求に柔軟に対応できていない。このままでは、インターネットのような新しいメディアを通じて作品提供を行う場合でも、自由な流通単位の設定や作品自体の価値に見合った自由な価格設定は困難である。さらには、今後の技術進歩に伴いさまざまな新しいサービスが生み出された場合にも、その実用化が困難になると予測される。このように、JASRACによる独占的な集中管理体制は、音楽産業の発展を阻害する状況となっているのである。

この事態を打開するためには、現行制度を改め、複数の団体の参入を可能にする競争原理を導入し、利用者にも

著作権者にも選択の幅を与えるようにする他ないであろう。

また、多岐にわたる権利を一括して信託譲渡することしか許さない現在のシステムは、自由競争を阻害するばかりでなく、作品の利用条件や対価を自らの意思によって決定する作者者の自由を完全に奪ってしまうものである。これも改める必要がある。特に、ネットワークにおける音楽の配信については、作者が利用条件を設定して著作権流通を管理することが可能であり、一律に管理団体に信託させる必要は全くない。その他の権利についても、同様に自己の直接管理とすべきか、管理団体に管理を委託すべきかは作者が自由にコントロールできるようにすべきであり、管理団体に委託する権利の内容は、作者が選択できるようにすべきである。

ネットワークによる作品の発表が可能となった現在、自分の作品をいつ、どこで、どのような方法で発表・提供するかのも自由も必要である。文化的な豊かさとは、作者の精神的自由が保障されないところにはあり得ないからである。

私は、このような危機感をもっており、2月25日、文化庁著作権審議会の集中管理についての小委員会でも、参考人としてその是正を求める意見を述べた。著作権管理業務に公正な競争を導入し、新しい時代の文化の創造に適した環境が作られるよう願ってやまない。 *