

2025年7月23日公開

村井 純 オーラル・ヒストリー

ZEN 大学
コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

収録日 : 2023年11月22日
インタビューイー : 村井 純
インタビュアー : 伴 龍一郎
インタビュー時間 : 2時間21分17秒
著作権者 : ZEN 大学 コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

注意

- ・この資料は、著作権法（明治32年法律第39号）第30条から47条の8に該当する場合、自由に利用することができます。ただし、同法48条で定められるとおり出所（著作権者等）の明記が必要です。
- ・なお、現代では一般的ではない表現や、特定の個人・企業・団体に関する記述を含め、必ずしも元所属組織による事実確認や公式な承認を経たものではない内容についても、ご本人の記憶等に基づく一次資料であることの意義を重視し、改変や削除などは施さずに公開しています。
- ・村井氏以外の発言は「——」となっています。
- ・はっきりと聞き取れなかった部分や、不明な箇所を「■■」とし、あいまいな部分には「(?)」を付しています。

※2026年1月20日：注意書きの文言を一部修正しました。

オーラル・ヒストリー

○イントロダクション

——インタビュアー、伴龍一郎です。11月22日水曜日、村井純先生のオーラル・ヒストリーを村井純先生の個人事務所にて撮らせていただいております。

○インターネット黎明期におけるプロジェクト組織の成立

——ちょっと事前に用意したお話がいくらかあるのと、あとちょっとまあ今回の趣旨っぽいのお話させていただくと、先ほどちらっとお話あったんですけど、そのオーラル・ヒストリーっていうのでいろんなジャンルのお話を集めていきますと。

で、今回、僕らはネット文化っていう文脈でお話をさせていただきたくて。ただ、例えばじゃあ初音ミクが、とか、先ほど話したニコニコが、みたいな話とかって、まあ

これから先ずっといろんなところに広がっていくんですけど、やっぱりネット文化のなんか初期、まあ今に至ってもなんですけど、結局技術的なしぼりとか制約みたいなものによって生まれてくる文化ってものすごく多いなと思っていて。

そのためには、インターネット発祥などの村井先生にお話を聞かざるを得ないだろうというところで、一番最初に村井先生にお時間を頂いた次第でございます。なので、ちょっと時間長くなるんですけど、いろいろとお話を聞かせていただけたら大変ありがたい。

村井 はい。よろしくお願ひします。

——なので、なんていうんですかね、こんなのをやりました、こういうのをつくりましたというのよりも、いったん今回は、そこにいた村井純青年はどんな気持ちだったのかとか、どういう仲間たちと、みたいな話が聞けたらうれしいなと思っています。はい。じゃあちょっと順を追って話させていたいただきたいんですけど。なんか、先ほど郡司が言いましたけど、『角川インターネット講座』とかわれわれも読ませていただいて、ARPANET とか JUNET とか WIDE プロジェクトとかって、村井先生って結構いろんなプロジェクトに携わって、インターネット黎明期をたぶんけん引されてこられたんだと思ってんですけど。それぞれそのプロジェクトがどういう組織として成り立っていたのか。なんか、普通に例えば会社法人じゃないよなみたいな想像はついていて。はい。でも、なんかこの全世界の若者たちが何を持って、何をモチベーションに集まり、それを成し遂げてきたのかみたいなことをお伺いできるとうれしいなと思うんですけど。

村井 はい。まあきっかけっていうか、発想のきっかけは二つルーツがあると思うんですよね。で、まあ要するにインターネットに至るところだと思うんですけど。一つはソフトウェアなんですよ。それで UNIX っていうオペレーティングシステムのソースコードをやっぱりいじるのが好きなやつっていうのがいて。まあ基本的に、本当はね、インターネットの起源は ARPANET だとかよく言うけど、それは私はあんまり本当だと思ってなくて。起源の一つであって、パケット交換ネットワークってつくったからそ

それはまあその通りなんですけど、1個はね。それ片足で、もう1個の足は明らかにUNIXっていうオペレーティングシステムなんですわね。

それで、なぜかという、コンピューターがこの今の、まあ文化っておっしゃったけど、コンピューターは計算する機械だったんだよね。僕らが大学のころは、例えば、あるいはその前ぐらいは。それで、ちょうど僕が大学のときにまあコンピューターが嫌いだった理由は、計算させる道具なくせになんか偉そうすぎて。それで、コンピューターを使うのに並んで、それでなんか式入れて計算させると何日間か後に答えが出てきて、こうやってラインプリンターに印刷されました、みたいなのを待ってるみたいな。なんかちょっと偉いじゃない。

それってなんかコンピューターが真ん中において、人間が周りでコンピューターに使われてるみたいな、なんかまあコンピューターを使ってんだけど、そういう話になって。で、逆だろうと言って。人間が真ん中に行って周りにコンピューターがあるとなると、コンピューターつながってなきゃいけないから。そういうので、なんかコンピューターネットワークとか分散処理っていう状況に研究としては入ってたんですけどね。

それで、そうすると、つまりやっぱり人間が面白い、人間が道具として使えるかみたいな話だから。その起源っていうのはUNIXっていうオペレーティングシステムで。それをつくるその面白さに気がついたやつ集合なんですよ。WIDEプロジェクトもそうだし、その前のJUNETもそうだし。そうすると、なんで面白いかっていうと、やっぱり結果としては人と人がつながるんだよね。コンピューターとコンピューターをつなげると、まあ人のためにコンピューターがつながって、人のやりたいことをやってやるっていう、たぶんインターネットはそうやってつくられるっていうね。だとすると、インターネットの起源はUNIXオペレーティングシステムなんですよね。

それで、そうすると、UNIXをつなぐぞっていうことから始めたのがJUNETってプロジェクトだから、まあ「Japan University NETwork」でもあるけど「Japan UNIX NETwork」でもあって。それで、まあ口の悪いやつは自分の名前をネットワークにつけたんだろう、「ジュン NET」ってというやつもいるけど、それは全然意識したことないんで(笑)。たぶんUniversityかUNIXなんだよね。

それで、そういう名前をつけてそれでやっていくと、それを面白がるやつが、まあUNIXがソースコードで配布されたんで、大学とか研究所はまあいわば、要するにDEC

(: Digital Equipment Corporation) のコンピューター買ってきて、Digital Equipment のコンピューター買ってきて、OS 引っぺがして UNIX 乗せると、そうするとソースコードもあって面白いっていう。だからこの辺が、だからシステムソフトウェアのマニアが連結し始めるわけ。そうすると、つながるとまずはソフトウェア交換するよね。というわけで、世界中でこれ世界とつないだら面白かったのはソフトウェア交換するから。

そうすると、ところがソフトウェア交換していく中に、ネットニュース、Bulletin Board System (: BBS、電子掲示板)、このネットニュースっていうのができて、アプリケーションとして。ときどきつないでソフトウェア交換してるんだけど、それでそこになんかね、個人の意見を入れられるようになったわけ。そうするとね、これがまあ文化っちゃ文化の第2弾だね。

ソフトウェアをつくって、そのソフトウェアをつくる、まあいわばオタクみたいな感じだよ。ソフトウェアつくるやつがオタクってあんまり僕は思いたくないけど。まあ当時はハッカーって言ってたけど。それで、つまりプログラムができて、コンピューター動かせるやつだね。それが情報交換するのは楽しかったんだけど、情報交換してるうちにそのシステムの中でだんだん関係ないこと話し始めるとかね。

それで、なんか面白いテレビ番組のこととか、それから見た映画のこととか、時事ニュースみたいな話もしたり、いろんな議論が始まって。だから結構ね、一番最初にコミュニティとか文化で立ち上がったのは、そのソフトウェアを交換しようっていうのは別とすると、実は今の炎上みたいな、あの話が最初にきたんだと思うんですよ、ネットニュースって。それで、嫌なやつっていうのがいてね、当時から。そう、それで、みんながそいつを文句言うってのもあるんだけど、もう全然今そっくりですよ。だから今始まったんじゃないっていう。これは84年からJUNET始めてるから、84年からあの炎上とか。もうあのときから……。

——このときって、記名だったんですか？

村井 記名ですね。

——まあハンドルネームとかに。

村井 いや、あのね、あのころパソコン通信の BBS はハンドルネームみたいなのがいるんですよ。UNIX の上のその電子ニュースはもう全部記名式でしたね。全部分かっちゃうから。本名と。

——アドレスが。

村井 アドレスが入ってるんだけど、まあメールアドレスがついてるんだけど、メールアドレスと個人のバインディングっていうか、署名とかするのが普通だったから、みんな分かってんだよ。あのころすごいですよ。もう最初につながって、TCP/IP の後の JUNET の後だけど、つながると、例えば誰だろうって、「@mit.edu」とかやると MIT にいるやつで今何やってるか、コマンド名まで出てきちゃうみたいな。そうすると、おーいとかって話しかけたりできて。それで、今よりすごいんじゃないですかね。なんか丸見えで。人も丸見えで。

——はいはい。そのニュースグループとかで、まあなんか当初はソフトウェアの話だった。で、それからじゃあ例えば野球の話とかをしたりするわけですよ。で、ソフトウェアの話をするときとかってというのは、割と建設的な話が多いのかなと思うんですけど。

村井 まあまあそこから出発します。

——うん。で、そこから趣味の話とかになると好みの話があるから炎上が起こるっていう。それとも、そのソフトウェアの話でも炎上って起こり得る。ああ起こり得ますよね、結構。

村井 起こり得る、起こり得るね、うん。

——なんていうか、こっちの方がいいと思うんだよね、が、ぶつかり合うことってありますよね。

村井 うんうん。そう、しかもその言葉遣いとかね。それから英語で、今度世界でつなると英語で話したりするから。それからもう頑固で絶対に自分の意見引っ込めないやつとかいるじゃないですか。

——（笑）。はいはい。

村井 それで、そうするとみんながあの手この手で責めるんだけど、絶対言うこと聞かないとかいうやつもいて。もう実名出しませんけれども、有名人がいるわけよ。それでなんか顔見たことないけどって学会とか行って、いると、お前かあみたいなの。

——（笑）。だいたいそこの登場人物っていうのは、どっかの大学のあいつみたいな感じなんですね。

村井 そうですね。うん。ほとんど。

——うーん、なるほど。

村井 だから、結構楽しかったですね。

——（笑）

村井 だからそういう意味では実名開けっ広げ、リアルタイムでどのコマンドを打ってるかまで見えるようなソフトウェアが横行してたからね、最初のころは。

——（笑）。お前そんなこと言ってあれやってんじゃねえかよみたいなの（笑）。

村井 とか。本当に、そのさ、有名な、今だったらスティーブ・ジョブズっていうのが知ってるだろ？って、話しかけてみようかとかいうと、返事してきたりして。まあ結構大騒ぎみたいなの、こんなようなときで。だからなんとなくみんな「俺たち」って、僕よく言うんだけど、インターネットつくっていったとき、やっぱり最初は俺たちのためのインターネットみたいなの。俺たちが面白いから、俺たちのためにつくってんだ

よねって言って。今はすべての人のためじゃないですか。これは本当に変わったな
って思う。

そしたら、だいたいつくってるやつ知って。JUNETってひどいことをやってたんです
よ、僕今告白すると。初めにね、あのね、電子メールが日本中でこうやって流通する
ようにしてたんだけど、東工大にいたときのシステムにまあ集まってくるんだよ、ツ
リーになって。ビヨンって言って、ドメインのツリーの状態でメールを1回集め
て、それでルールを見て、それからまたツリーを下がってって、そこへつながるその
コンピューターに送るっていう。これをときどきつながりながら、だんだんじわじわ
とそれができるっていう、そういう仕組みをつくってたんですよ。電話のダイヤルア
ップだから。うん。それで、それがJUNETなのね。

そうすると、とりあえずそのツリーの、ドメインのツリーを最初にインプリメントし
たの日本だと思うんです。JUNETなの。それで、だから今あるじゃないですか、ドメイ
ンって階層的になってる。あの通りにバカ正直に動いていくんですよ、実は、電話が。
ここでつながったときにこれ、このツリー1個上がって、1個上がってって。そうす
ると、頂点にあるのは東工大にあるコンピューターなの。そこへ行ってから、日本中
に行くじゃないですか。

そうするとね、初めそのルール僕が1人で書いてて、そうすると面倒くさいから、そ
のコンピューターみんな通る、日本中のメールがご丁寧に通るわけ。それで途中でこ
う行くっていうのも後でつくったんだけど。それで、そうすると、なんかだんだん面
倒くさいから、一番最初手抜きでいろいろそういうルールベースをつくってるだけ
ど、もう面倒くさいからそのときにいたコミュニティ全部知ってるから、JUNETの。

そうすると、「jun」っていうログイン名持ってるのは俺だけなの。もう面倒くさいか
ら「@」の左側がjunだったら俺んどこ来るようにするっていうルール書いて、それで
かなり何か月か1年か、それで動いてたんですよ。そうしたら、ついに日本で「jun」
っていう、つまり組織名をすっ飛ばして、junっていうのが、蛸原純っていう創夢のや
つなんだけど、そいつが使い始めたのね。そうしたらそいつのメールが来ちゃって。

—— (笑)

村井 このツリーを越えなきゃいいんだよね、近道してるから。一番上まで上がってきたときに、あ、やばいって。ついに「jun」が出てきたって言って、じゃあ真面目にルール書こうって、「左は見ない」みたいな、そういうのを書いたの覚えるね、今思い出したけど（笑）。

——その当時はじゃあすごくユニークだったんですね、村井純っていう名前が。まあ「jun」っていう名前が

村井 いや、違う違う。いやいや。というわけで、ジュンっていう名前は日本中に一人しかいませんでしたから、それで 2 人目が出てきてから慌てて真面目にルール書いたみたいな。

——なるほど。それは相当まだちっちゃかったころのお話ですね。

村井 そうですね。ただ、それでも 100 から何百あったんじゃないかな。企業が入ってきたのは後の方なので。

○インターネット黎明期における組織の意思決定

——なるほど。じゃあちょっとその時代の、まあ先ほどこの基本やっぱり UNIX が面白くて、そういったものにみなさん集まってらっしゃったってお話だったんですけど。その、じゃあそこで集まったみなさんって、組織としてはどのように意思決定を行っていたか。組織っていうのとちょっと違うのかもしれないんですけど。

村井 それは面白い視点で、まあやっぱり JUNET のグループを率いているっていうのがまあたぶん私なんですよね。それで、私より年上っていうのはあんまりなくて、それでただこの話、JUNET っていうのに参加してくる人の、企業とかが特に入ってくると、そうするとやっぱりみんなが一緒になるからもちろん年齢が上な人はいっぱい、コミュニティとして入ってくるんだけど、ユーザーとしては。だけど、やっぱりそれつくっていくっていう、研究会みたいな形でやってたから、それは僕が一番年上で。それでときどき集まっちゃ、まあ UNIX ユーザ会とかね、そういうあたりが母体になっているのが東工大に集まる、僕のところに集まるようになって。それで定期的な会合を

持って、それで議論して、次これやろうみたいなことをやってるから、まあまさにプロジェクトですね。

——じゃあ今のオープンソースコミュニティとかと割と近い感じなんですね。

村井 同じですね。それで、だからまあ意思決定とガバナンス的なことも、なんか委員会で決めて多数決で決めるみたいなんじゃなくて、これやろうよって言って、面白いことやろうって言ったら、やろうやろう、というような話だから。まあなんか大概のことはわがままな私が、こういうことやりたいて言うともみんな、しょうがないな、村井さんが言うならもうやるっきゃないよなっていうんで、結構みんなついてきたけど、面白いことをチャレンジしてるから楽しくてしょうがなかったんじゃないですかね、みんな。

○インターネット黎明期における企業の参画動機

——そのときの参加者のみなさんって、先ほどちょっと企業の方とかも入って来られてたってお話だったんですけど、なんとなく学生さんが面白ベースでそういったことをやるのは想像がつくんですけど、企業の方とかはなんの見返りがあってそういうのに参加されると。

村井 いや、いいポイントですね、それも。まず大学の学生が集まってくるでしょ。そうすると、これが面白いから集まるじゃないですか。でもだいたいね、親元の先生に怒られるの。お前村井のところばかり行って論文全然書かねえじゃねえかとか言われるから、しょうがないから論文書けるようにしよう。当時そういうコンピューターネットワークの論文っていうのは、なかなかうまく発表する場所がなかったんですよ。

で、そもそもね、JUNET始めたときに、情報処理学会っていう学会で、だいたい先生にこういうことやって、おお面白いね、ついにそういうことができるんだよねって言って、面白い面白って偉い先生がみんな言うんですよ。だけど、お前黙ってろと。それで、いつの日か学会で発表していいって言ってやるから地下に潜ってやれって、偉い先生みんなに言われましたね。

やっぱりね、84年でしょ。そうすると、85年が電電公社の民営化なんですよね。その1年前からやってるわけだよ。それで1年前からかなり広がってるから、まず一つは、電話引っこ抜いて代わりにコンピューターつなぐっていうのは、まあいわばやっちゃいけないことだったんです。

——NGだったわけですね、そのときまでは。

村井 だって、当たり前だよ電話機って国のものだった。そいつを引っこ抜いて、コンピューターつなぐっていうのは何事だみたいな。だいたいそれもちろんトラフィックコントロールみたいなやつを交換機でやってるとすれば全然予想できないので、コンピューターのモデムの音で流れてきたのはどうなのかとか。それで、まあそういうようなこともあって、なんとなく怪しいんだよね。怪しい感じじゃないですか。これ本当にいいんだっけ？みたいな。

それでやっぱり通信っていうか電話のレギュレーションって結構国が持ってたんだから、まあ当時、それでまあ85年に民営化されたとしても、民間でNTTがやることだったから。そうすると、それを大学の研究者がいきなりケーブル引っこ抜いてモデムつけて、それで通信のネットワーク始めちゃうっていうのは、なんとなく誰に聞いても怪しいんだよね。従って、それがやっぱり先生たちも分かってたんだらうね。だから半分なんか地下組織みたいな、その楽しさもあるんだよ。若いときってそういうの楽しいじゃないですか。

——なるほど。楽しいの分かります（笑）。

村井 面白いことがどんどんできて、自分たちでつくってて、しかも人に怪しいって思われるってこんな楽しいことないですよ。

——（笑）。あ、でも、ごめんなさい、もう1回話を戻すと、学生さんは面白いの分かります。若者は楽しい。企業はなんでそこに（笑）。

村井 やっぱりね、そのときやっぱり UNIX を使い始めたような企業っていうのはアスキーとかね、それから SRA とかね。それでそういうところが UNIX を使い始めてるんですよ。それで、そういうソフトウェア開発とかやってて、まあアスキーも古川さん（：古川享氏）とか深瀬さん（：深瀬弘恭氏）とかいて、で、やっぱり面白いじゃないですか。そうすると、そういう人たちだから全然問題ないんですよ。

村井 うん。むしろ、これ行ってこいと。

——あ、なるほど。じゃあそれぞれ企業はもう会社としては回ってて、でもなんか面白いから行っておいでっていうその余裕があった。

村井 いや、逆じゃないですか。

——えー、そうなんですか？

村井 今で言うと、要するにイノベーションに投資するみたいな、そんなような意味だと思いますよ。

——おおー。じゃあちゃんと、なんていうか強い意志のもと行ってこいって言って。おおー。

村井 そうですね。だいたい面白いことがどうもここで起こってるみたいだからお前行ってこいって言われて来た人ばかりですよ。NEC とかのやつもいたけど、つまり大企業みたいな。だけどこれも同じだと思いますね、やっぱり。これなんか UNIX とコンピュータネットワークで面白いことが起こりそうだから、ちょっと村井さんの研究会行ってこいって言われて来てるようなやつもいっぱいいた。

——えー、でも昔からじゃあそういった企業は先見の明みたいのがあって。

村井 そうね、だから後に WIDE を始めて、やっぱりお金を取るようになったんだけど、その最初の JUNET のときはお金取ってないんですよ。研究費もらってないから、ただだもんね。つまり参加するのもただだし。だから結構土曜日とか日曜日に集まっていたと思いますね。だから、全然業務にはあれしてないし。

——なるほど、はいはい。本当に秘密結社みたいな感じだったんですね（笑）。

村井 そうそう。それで、やるとすれば夜とか、そういうんでやってたから。

——なるほど。

村井 はい。だから結構そこまでは、もうその段階になってれば、割合、要するにベンチャー投資みたいなそういう感じになってると。まあわれわれ全然お金のことは考えてなくて。それで、専用線を使った WIDE プロジェクトにその JUNET の研究会がシフトするんだけど、その段階でお金が必要になって、専用線買うからっていうことで。それで会費みたいなものを取るようになって、それで割合、共同研究体制になりましたね。

○インターネット黎明期の組織における成果物に関する権利関係

——なるほどなるほど。そうですね、ちょっとそっちのお話もすごいお聞きしたいんですけど、その手前のお話で、JUNET の時代とかも、成果物みたいなものっていうのはたくさんたくさんあったと思うんです。ソフトウェア資産みたいな形で。そういったものの知的財産権みたいなのは、どういう扱いになってたんですか。

村井 まずは考えたことないですね。面白けりゃいいんだから。

——ああ、もうじゃあパブリックなものとして。

村井 そうね、そうね。今でも、まあそもそも UNIX のソースコードが手に入ってたのは、誰かがまあベル研でつくったコードをバークレーで手を入れたものを大学が配って、それを読んでわれわれ勉強してるんだから、そうすると、まあそもそもソフトウェア、要するに今で言うオープンソースだよ。当時そういう言葉はなかったけど。ソフトウェアを書いてみんなで共有するみたいな文化自体があるから、知財とか、俺のどとか、取るなよとか、そういう発想ってないんだよね。むしろ、見て見て、みたいな。

——あ、そうなんですね。なるほど。おおらかな時代（笑）。

村井 うん。でも今のオープンソースはそうじゃないですか。

——まあ、そうですね。

村井 うん。やっぱりソースコードを共有するっていうのは結構大事なことで。それで、まあそういうのがあのころ始まったっていうことだと思う。

——はいはい。じゃあ今で言うと、基本はもうみんなパブリックドメインみたいな形の、公に帰属してるよっていう扱いになってたってことですね。へえー。

村井 そうね。結構心地よい言葉だよ。パブリックドメインっていう言葉は当時からあったけど、これはパブリックドメインなんだから文句言うなよみたいな。

——なるほど。その形は、ちょっと時代が進んで、今 WIDE プロジェクトのお話とかもおっしゃっていただきましたけど、WIDE プロジェクトとかで形が変わったりはしなかった。

村井 しないですね。

——おおー、そうなんですね。

村井 むしろ、うん、だからそういう、そのスピリットみたいなものはずっと貫かれてるから。やっぱり一番、IETF でドメイン名をアサインしてるじゃないですか。「なんとか.jp」とかさ。それでああいうのはもうかなり JP、2文字のカントリーコード、ccTLD って日本から、始まってますよね。それで、ISO の 3166 っていう番号にアウトソースして、ISO が決めた番号の中の2文字コードっていうのを使って、それで国ごとのドメイン名はそれにしようとかそういうことをやってたわけなんです。アメリカがもう「.com」とか3文字使ってたから、まあ2文字コードを使おうって。それで、ドメイン名って始めたんだけど。

そうすると、ファーストカム・ファーストサーブドだよ、普通、オペレーションしようとする。ぶつかり合い、グローバルにユニークな ID つけたいんだから、そうしたらこれは最初に来たやつにつけると次のやつはお断りと。これが簡単、当たり前じゃないですか、ユニークな ID をつけるなら。そうしたら、やっぱり文句言ってきたやつがいるわけですよ。それで、これが World Intellectual Property Organization（: WIPO、世界知的所有権機関）っていう、まあ国連の WIPO っていう組織なんだけど。それで初めて知財っていうことに出会ったの。

——なるほど。

村井 うん。つまり、これ例えば「jal.com」とかいうと、日本航空の方が有名じゃない、世界で。だからちょっと勝手に取らないでよとか、そういう、まあいわば抗議を国連が受け付けたんですよ、WIPO が。それでこっちに来て、インターネット屋のところに来て、どうする？って言われて、え？何の話？って言って。なんかジョン（: 「J」）、ミドルネーム「A」、ラストネーム「L」で始まるっていうイニシャルの人が「jal.com」って持ってたわけ。

だって JAL なんてインターネット知らなかったんだからさ、当時、存在を、ドメインっていう存在を。それでだんだんインターネットが分かってきて、ふって見ると「jal.com」って取られてるわけだよ、すでに。それで、そうしたら、おかしいなあって言って、世界で一番有名なのは僕なのにして思うよね。で、まあそういう話があちこちから出てきて。その訴え先が WIPO だったんだね。

だから WIPO が、これちょっとまずいよ、調整しようよって IETF に言ってきた。で、僕はその IETF の代表で、が 2~3 人、それで向こうから 2~3 人、それでずっと会合を持って。それで、やっぱりこのまあインターネット・ガバナンスっていうね、意思決定どうするのとか知財をどうするのということを、まあこっちも勉強し、向こうも勉強し。

それで結局じゃあこれなんかそういう組織つくろうって言って ICANN（: Internet Corporation for Assigned Names and Numbers）っていう、まあ番号と名前を割り当てる組織をつくったんです。だから僕は初代と 2 期にわたって最初のボードを務めたのはそういう経緯なんだけど。だから知財とか、そんなの考えたこともなかったよね。

——（笑）。そう、今の話でソフトウェア資産とかって言葉が 1 個も出てこないけど、ドメイン名とかでぶつかったってことですね？

村井 そうです。そう、ドメイン名でぶつかった。はい。WIPO で。

——なるほど。まあでもそれは確かに、なんていうか、利用者は、いやいやって言いますもんね。だからその仕組みをつくる側として、知的財産を主張したい人が他に出てきちゃうって話ですよ。

村井 そうですね。だからあと、やっぱり映像とかね、画像とかね、そういうのを割合おおらかにやり取りしてたけど、よく考えてみるとそれは非常にセンシティブで、っていうんで、まあ後にどんどん問題になってくるけど。まあそれもインターネットが知られてからだよ。知られるまではなんか、なんでいけないんだっけ？みたいな（笑）。

——（笑）。まあ確かに。

村井 うん、ことを、それは分かんないもんね。それで、よく考えてみたら、それでしかも規模も小さいから影響もなかったと思うんだよ。それで、だいたいさ、CD ってつくったオヤジが日本にいるじゃないですか。

——コンパクトディスクですか？はいはい。

村井 そう、CD。そう。あれも、全然デジタルでプロテクトされてないデータを入れてよくつくったよねっていう。でも、これ日本の発明品ですから。それで、だからあれもおおらかっちゃおおらかだよ。それで、あれもでもよく考えてみると後の音楽の世界をガラリと変える。

——まあ、そうですね。

村井 うん、原因となったのは、まあなんと日本の、日本製ですね（笑）。

——その前まではカセットテープとかだったわけだから、アナログだったんですもんね。

村井 そう、だから劣化してさ、コピーとか、子コピー、子子コピーとかやってるうちにだんだんひどく（笑）、聞こえねえ、雑音だらけだとか言ってて、やってたもんね。

——複製しても劣化しないって衝撃的でしたもんね。

村井 衝撃的だよ。だけどそんなことを気がついたこともあんまりなかったけどね。

○ソフトウェア・エンジニアの資質と学生時代の経験

——で、これごめんなさい、なんか実はもう答えが用意してあって。これ村井先生にお聞きしたいんですけど、村井先生はオタクですか？漫画、アニメ……。

村井 僕ね、SFCを、ああ。

——SFモノ大好きとか。

村井 大好き大好き。それで、SFC（慶應義塾大学 湘南藤沢キャンパス）を始めたときに来た 1 年生が、村井先生はオタクだと思ってるから村井さんのとこ来ましたっていう学生が来たの。へえー、俺ってオタクなの、ってそのとき初めて思いました。1990 年に。だから、ちっとも思っていないですよ。だけど好きなものは夢中になって、それで寝るのも忘れるみたいなタイプなんで。僕、小学校のときに音楽が好きで、音楽を、アンプとかつくってたんですよ、真空管で。そう。そうすると、それを、こういうのをつくらうって思うじゃないですか。それで結構時間かかる、小学生だから。ね。

——うん。すごい大変ですよ。

村井 そう、それで部品買いに行くじゃないですか。それも行けないのね、小学生だから。そうすると、秋葉原とか行くじゃないですか。そうすると、行くっていう日を決めると、これ大事件なの、秋葉原まで。僕、世田谷区に住んでたから世田谷区から秋葉原まで行って大事件でしょ。そうするとね、やっぱり 1 週間眠れませんでした、興奮して。今週末秋葉原に行って部品買ってくるぞ、みたいな。それで、そういうの大好きでしたよ。だから、そういう意味じゃオタクなのかもしれないけど。あ、それで JUNET に集まってくるやつ属性っていうのは、そういう意味ではソフトウェアオタクだったけど。コンピューターオタクだしね。

——これ、今に至ってもそんな気がするんですけど、なんかアプリケーション・エンジニアとかって、割と漫画、ゲームとか、アニメとか、好きな人が多いなあっていう印象が強いんですよ。それは昔からそうだった感じなんですかね。

村井 漫画は好きでしたね。それで、でも、ただ好きなときに好きの度合いが深くなるっていう特徴を持っていたと思うけど、ただそれが漫画なのか、アニメなのか、なんか他のものなのかは、ちょっといろいろ嗜好のエリアはあると思うんだよね。ただしつこいとか、それから結構食いものはうるさいやつが多い。

——ああ、なるほどなるほど（笑）。

村井 うん。

——じゃあ割と、別に、ごめんなさいオタクってちょっと抽象的な言葉になっちゃったんで取り消しますけど、何かしら気になったことを深く掘り下げる属性の人たちである。

村井 あのね、そうでないと、ソフトウェアって書ききれないと思う。

——まあそうですね。

村井 このね、俺もね、やっぱりいろんなソフトウェア書いてるとき、デバッグしてどうしても動かない、どうしても動かないって言って、疲れ果てて寝るじゃないですか。そうするとね、寝てると、プログラムカウンターが、人生のメモリの上のインストラクションとプログラムカウンターを飛び歩くみたいな、そういう人生の夢見るんだよ。そうすると、あるところで飛ぼうとすると間違ってるわけ。それで、ガッて目が覚めて、見ると、ここが違ってたんだっていう。デバッグを夢の中でやってた。

——（笑）。脳内デバッグで。すごいですね。

村井 そう。だから、それはどうしても動かないっていう悔しさのままで寝てるから、疲れ果てて。そうすると、そのぐらいのしつこさっていうのは、だからやっぱり夢中になるしつこさがないとソフトウェアって動かないんだよね。やっぱりちゃんとでかいソフトウェアは。だからそうなんじゃない？ソフトウェア書いてるやつってしつこいんじゃない、みんな。（笑）。

——（笑）。まあでもそうですね。僕もプログラマーだったんで分かります、なんか全能感ありますよね。出来上がって動いたとかになると、自分は神なんじゃないかっていう感覚が得られますよね。

村井 そうそう。それで、でもバグがあるんだよね。

——（笑）

村井 それは後で分かる。だから結構心配ですよ。やっぱり完全なソフトウェアってないからね。

——なるほど。

村井 僕ね、学生時代にバイトはあんまりする暇がなかったっていうか、好きなこと以外したくないから、ただソフトウェアをやっているとバイトがソフトウェアを 1 本書くっていうんで、当時でね、あまりいないんだよね、学生で、やってる人が。

——まあそりゃそうですね（笑）。

村井 でかいの書けるっていう。それで、あるときね、天竜川の上流のダムのコントロールプログラムっていうアルバイトやったことあるんですよ。

——それアルバイトがやっていい仕事なんですか、それ（笑）。すごいですね。

村井 それで、まあ水流すかどうかは当時自動じゃないから、おっさんがこうやってるわけ。ところが、1カ月間雨降らなかったとするよね、みたいな。それで今の水量こうだよみたいな、そういうインプットデータはあるわけ。それで、しまいにはよくさ、十何個のデータを掛け合わせてグラフを描いて、それで 5 色ペンみたいなのでグラフ描いて、そいつをその放流するおっさんに見せるっていうソフトウェアだよ。

——（笑）

村井 それで、すごいでしょ。だからね、これも別に隠すことじゃないけど、過去何十年の何月何日の天気とかあるじゃん。なんかいい加減なデータだと思うでしょ？ けどちゃんとそれも入れられるの。入ってる。それで、そうすると、それも入

れて、それでその何色もで描かれてるグラフをじーっと見て、そのベテランの放流屋が放流する。その元のデータを間違いなくプロットするっていうソフトウェアなの。これ 400 万円で、3 日ぐらいで書けたんだけど (笑)。

—— (笑)

村井 それで、そうするともう 1 年間アルバイトしなくていいんですよ。

——まあ 400 万円あれば。

村井 そう。それで、だけどソフトウェアって納品しちゃうと、天竜川で動き始めるんだよね。ダムで。それでちょっとときどき変なペンがキューとか言って。プロッターてほら、変なところ行くじゃん、ペンがグーッて行っちゃって、バグで。ノイズで行くときもあるんだけど。そうすると電話かかってきて、そんで、えー？とか言いながら今度こっちにあるソースコード見て。当時ネットワークつながってないから。それで、あれー？とか言って見ていくと、あ、ここだって言って、このところ直してください？つつって、電話の向こう側で直すとか、そういうことをやりながらデバッグしてるわけ。

——ちなみにそれは瑕疵対応なんですか、それとも報酬が発生するんですか (笑)。

村井 バグ？

——はい (笑)。

村井 全然、発生しない。ワンショットでもらって終わりだよ、学生アルバイトだもん。

——なるほど。そんなアルバイトもなされてたんですね。すごい。

村井 そうそう。当時は結構あったよ。

——へえー。

○デジタルインフラとクリエイティブ

——そうですね。じゃあちょっとまた話を変えさせていただいて。その当時の、そうですね、JUNET とか WIDE とかのプロジェクトの中で動いてたみなさんと、今の例えば、ちょっとごめんなさい、村井先生がどの辺をご覧になってるかわかんないですけど、オンラインのコミュニティ。例えばオープンソースコミュニティもそうですし、今で言うと例えばボーカロイドとかで曲をつくる動きとかもあるじゃないですか。曲をつけて、なんか映像もつけて、みたいなのを共創みたいな、共につくるみたいな文化が今の日本のネットも世界のネットにあると思うんですけど。ここは近しいなあみたいと思うのってどこかございます？今行われてる活動と、昔の村井先生の青春時代みたいなのと。

村井 いや、もう同じじゃないですかね。いろんなことがあると、やっぱりそこでみんな新しいこと思いついて、それで工夫して、いろんなことやって、人が面白いことをやってるの見たらそれでもうちちょっといいことやろうとか、そういうことをやって。まあもっとプリミティブだったし、誰も見えてないコンピューターネットワークの世界の中でそれをつくってたから、まあそういう意味じゃ面白いっていうか、他の人を見てなんか参考にしてどうするみたいな話っていうのは少なかったと思うけどね。だけど、今例えばね、このコロナになってそれこそ今の、じゃあアカペラをどういうふうに離散的にやるみたいな。遅延は、同時にやったら遅延が出てくるんだけど、それでもきれいにみんなが離れて一緒にアカペラでコーラスやってるっていう、まあいわばふりをするじゃないけどね、まあそういうところの技術ってどうすりゃいいかねとか。

ヤマハなんかも、その遅延をどこまで合奏ができるかとか、いろんな工夫をみんなし始めて。それで結構面白いものができるから、そうすると次々と面白いものが出てくるじゃん。今だったら YouTuber みたいなのが新しいアイデアで、これ！なんて言うのと、だんだん、今お金になるけどね、あれがね。

だけど、それにしてもだんだん競争は激しくなってるから、逆に言うとクオリティがどんどん上がってると思うんだけど。だからそういう意味では、そういうまあ面白いからとか、報酬が出るわけじゃなかったけどね。ただやっぱりなんか社会をつくっていくっていうか、社会のシステムをつくっていくっていうことの開拓者のなところは、まあめちゃくちゃ面白かったよね。

だから、そういう意味では同じじゃない？だから、新しいことを思いついてやってみたらすっげえみんなに受けたとか、みんなが使ってくれたとか、そういうところの感覚は一緒だと思うんですよ。みんなが喜んでくれたとか。だからまあ僕らは、コンテンツの話で言うと、僕たちは、少なくとも僕は何を思ったかっていうと、世の中でコンテンツをつくる人たちが自由にコンテンツができるような環境をつくりたいと思ってただけなわけだから。

例えば、僕らはノーベル賞は取るような科学者じゃないかもしれないけど、ノーベル賞を取りたいやつがもう好きなことができるような環境をつくりたいみたいな、なんかそんなような発想を僕は持ってたんだよね。それで、だから人間が好きだから、人間がなんかクリエイティブなことをやれる足場をつくってるっていう喜びがあって。たぶん僕の仲間は、WIDEの仲間もJUNETの仲間もみんなそうなんだよね。それで、だからやっぱりインフラ構築業っていうのはそういう楽しみがある。

うん。だからね、やっぱり建築の人とよく話すと、そうすると、建築やる、まあデザインするやつもいるじゃん。それでそれからなんかこうやって大工さんみたいなものもいるじゃないですか。俺たちは明らかに大工さんみたいなことやってんだよね。それで、だから何かこれ、やがてこうなるだろうと、まあ建築屋も住む人が幸せなようにとか思ってるから、まあそういう意味じゃ似てるのかもしれないけどね。

だから、やっぱりコンピューターの、要するに今のデジタルインフラをどうつくっていくってことは、その恩恵を受けるのは人間と社会だから、そこからいろんなものが発展していくのを見るのはすんげえ楽しいけど。そのさっきのボーカロイドとか、よし、みたいな。やってみろっていう感じの喜びがありますよね。ただ自分がその競争に入ってる、ちょっと待ってこんなもんやられちゃったよ先に、だから俺らもやりたいんだよ、とは思ってないから。いいぞいいぞ、どんどんやれって言って、やっぱり思うでしょ。

YouTuber とかが大活躍していると、よしって思うし、何か携帯電話屋がスマートフォンをつかって、それがインターネットにつながって、位置情報をやってって、ざまあみろって、みんな使ってるじゃねえかって、お礼言いますよ結構、心の中で。僕ね、もうヨーロッパとか行って「なんとかドット 2 文字ドメイン」みたいなものがあるじゃないですか。イタリア行くと「it」とか書いてあるじゃん。そうするともう、あ、使ってくれてありがとうって思ってたよ。初めのうちはもう名刺にメールアドレス書いてくれた名刺見たときはうれしくて、それでありがとうってやっぱり思いましたよね。うん。

結構ヴィントン・サーフ（: Vinton Cerf）ってね、TCP/IP つくったやつとこの間一緒に食事してて、思い出話でまた話したんだけど。あるときね、あいつもすっごいワインが好きで、行く先々にヴィントン・サーフのワインコレクションっていうのがワインセラーに入れてある、こういう IT 屋ってそういうやつがいるじゃん、夏野さん（: 夏野剛氏）とかさ。なんかどこ行ってもワインが、夏野のワインっていうのが置いてあるみたいな。そういうのがヴィントンもいつも置いてあるの。

それであるときね、あるカリフォルニアのワイン、まあ大昔だよ、抜いてコルクとか見せてくれるじゃん。そうして見たらびっくりしたのは、「www.」って URL が刻印してあるんだよ。それ全然珍しくないでしょ、そんなもんね、今はね。

——うん、今は。

村井 うん、そう。そうしたら、そのとき初めて見たから、ヴィントン・サーフとジュン・ムライが見たんだから、結構、驚きは、俺たちじゃなかったよね、とか言って。俺たちの知らないところでこんなことやってんだね、カリフォルニアとか言って。それで飲むじゃん。ヴィンテージ見るよね。これいつ始まったんだろうって話になって、じゃあ前の年の同じのを頼んでみるとか言って、飲み始めて。そうしたらまだついてんだよ（笑）。それでさ、じゃあもう 1 年さかのぼってみようとか言って。2 人で 4 本飲みました（笑）。

村井 その URL がなくなるまで（笑）。

——結構前まで、4年前まではあったってということなんですね。へえー。

村井 そう（笑）。それですごいねって、俺たち相当飲んだね、今夜って（笑）。

——（笑）。なるほど。

村井 だからああいうところにそんなもんが出てくるとうれしくてしょうがないですね。だから、ワインつくってるやつがインターネットのドメイン名使ってるよとか言っ
て、もう2人でうれしくてしょうがなかったですよ。だから、そういうのはあるん
じゃない？ボーカロイドはそうじゃない？つつって

——（笑）。そうですね。

村井 つくったやつはさ、うれしくて。

——うん、それはそうだと思います。

村井 だからさ、ニコニコ動画使ってるやつがさ、喜んでたらうれしくてしょうがな
いでしょ、やっぱ。

——そうですね。そりゃあそうだと思います。

村井 うん。

——じゃあ、そうですね、なんかきっかけとしてはやっぱり面白ベースだし、みんな
に使ってもらなり、楽しんでもらうなりがうれしいってところが根っこにはあ
るってというのはよく分かりました。じゃあ例えば、今その例えばワインに URL が入っ
てることにまあうれしい、驚いたというお話だったんですけど、とはいえ、そういう
ことができる仕組みにはもともとあったわけじゃないですか。まあ文字として記述
ができるアドレスみたいなものがあったっていう。

村井 そう。だけど、まさかワイナリーがそこに、ワイナリーの人が使ってるとは思ってなかったからね。

——ああー。なんだろう、その未来予想として。

村井 そう、広がっていくことに驚きがありましたね、やっぱりインターネットを使ってる人がどんどん増えてくるっていうことに。

——うんうん。そのスピードだったり、実感みたいなものが、驚きだった。

村井 それで思い出したけど、朝日新聞のやっぱり科学技術部に服部桂っていうやつがいて、あ、人がいて。先輩でした、すいません（笑）。服部桂さんがいて。そうしたらね、まあ当時スキャンができないから中にいるやつしか数えられなかったと思うんだけど、朝日新聞に「インターネット」っていう言葉が最初に出たときがあるんですよ。そのときから、服部さん教えてくれて。朝日新聞にインターネットという言葉は何回出てきたって報告してくれていて。あれどこかにあるんだろうって、服部さんに聞けばまだ持ってるかもしれないけど。それで、するともう途中で飽きちゃって数えるのをやめました、みたいな。しょっちゅう出てくるんだけど。これがだから 90 年かなんかで。

——ああでも、たぶんグラフにしたらギューンってなってるんですよね。

村井 そう。それでもう飽きちゃって。

——（笑）

村井 もう数えるの面倒くさいみたいな。

——なるほど。

村井 だけど、やっぱり1個出て、2個出て、っていうときはうれしかったですよね。もう、おおーみたいな。

○デジタルインフラの発展とフリーライド

——そのものづくり、まあソフトウェアの開発とかインフラの構築みたいなものをされてくる中で、さっきも同じことちょっと言いましたけど、そういうふうに使われるようにはもちろんつくってらっしゃるじゃないですか。でもそれは将来こういうふうになるんだろうなあっていうのは、そんなに具体的にはイメージされてなかったんですか。

村井 ええとね、結構 WIDE を始めるに当たって、JUNET から、どこまで行くんだ俺たちみたいな話をやっぱりちゃんとしたことがあって、その研究会で。それで、やっぱりコンピューターサイエンスの学科とか学部がある大学がいくつあるよねとか言って。今日本にいくつあるよねって、まあそんなに数まだなかった、コンピューターサイエンスっていう領域だけでは。工学部の中の一部だったり、あったから。そういうんで、それはみんなつながるのかな、いくつあるかな、数えてみようとか、そういうのを研究会でやってたんだよ。

いやもしかしたら他の学部も使うかもよとかいうんで使い始めて。あれ？企業のやつも使うかもしれないよとか。そうすると、コンピューターがある数だけ、コンピューター持ってる場所はみんなつながるのかなあとか言いながら。そうすると、じゃあ世界中つながるかなとか。そうするとやっぱり世界のコンピューターは全部つながるっていう前提でいこうと。ということは、WIDE を始めるときに決めたんだよね。

で、問題は、世界のコンピューターの数アホみたいに増えてきたから（笑）。そうすると、じゃあそれってどこまで行くんだっけっていうことを考えていられたのは、最初の目標設定がそこだったからついていけたんだと思いますね。つまり、もうカメラにコンピューターが入るなんて最近の話だけど、けどまあ電話の中にもコンピューターが入りとかいうことで、もう数は無限大になっていくわけだけど。けどそこは、そのために設計していこうという考え方はしてたから。だから、それは良かったと思いますね。驚かないというか。

もうここまで来ちゃうと俺たちと関係ないよなって思う暇がない。やっぱり今でも続けている。プロジェクトっていうのは期間があったら止まるもんだけど、WIDE プロジェクトって 35 年ぐらいやってんだよ、なんか。そうすると、こんなプロジェクトなのか？みたいな。しかも、資金源なしですからね。資金源って、企業からのまあいわば献金じゃないけど、共同研究費だけですからね。

——はいはい、先ほどおっしゃってたやつですよ。

村井 うん。国からもらってないから。まあすごいよね。だから、それってでも面白いからだよ。その代わり悪いことも全部引き受けてるんで。その上で起こってることでクリエイティブなことができてくると、そうするとこれはもうよしよしって、お前からよくやったみたいな、そのために俺たち頑張ってきたんだからって。もう今だって Netflix だって YouTube だって全部そう思ってるよ。あれが、あの人たち全部ただ乗りだからね。いわばニコニコ動画だってただ乗りですかね。一応言っとくけど。

——うんうん。はい、そうですね（笑）。

村井 そうだよ。お金払ってないからね。インターネットユーザーとして払ってるかもしれないけど、俺たちがつくってきたインターネットの上で、まあニコニコ動画ってお金を稼いでるかどうかわからないけど。

——（笑）

村井 稼いでないか、あんまり。

——はい、稼いでます。

村井 あ、そうだよね。

——赤字ですけど。

村井 そうすると、Netflix は明らかに稼いでるよね。で、YouTube も明らかに稼いで、Google も稼いでるよね。だけど考えてみれば、インターネットをつくった俺たちから見ると、ただ乗りなんだよ、明らかに。このね、だってインターネットにお金払ってないんだからさ。最近ようやく海底ケーブルとか張り始めたから、だけど自分のためにしか使わないとか言ってる何言っちゃってるのって思うけど、そういうことはちょっとと思うけど、あんま思わないで、よしよしよくやった Netflix とか、よくやった Google って思いながらつくってるのが俺たちなんだよね。その代わり、まああるときからね、やっぱり夜中の 2 時ごろ新聞社から電話かかってきて、ねずみ講がはやってると。ね。不幸のメールが流行ってる、JUNET ではやってる。

—— (笑)。ちょっと懐かしいですね。

村井 そう。そうすると、不幸のメールなんてはやるに決まってるじゃない、それさ (笑)。書かなくていいんだもん。投函しなくていいんだからさ。それで、ところがさ、そうしたらね、新聞記者になんて言われたと思う、夜中に電話かかってきて。これをやるためにインターネットをつくったのかとか、JUNETをつくったのかとか、そういうことを言う。

—— (笑)。そんな (笑)。

村井 だから、もうね、文春だけじゃないんですよ。もうね、マスコミってそういうね、人を怒らせることをわざと言うわけ。それで、もうねずみ講のためにつくったんすかって、本当に言われたからね。それで一生懸命調べると、そのときのネットニュースに、確かにねずみ講がはやってるらしいんだけど、それで言われてみると、ほとんどの情報は、これはねずみ講だから気をつけろって書いてあるんだよね。だから、どうもいいコンテンツと悪いコンテンツってこうかけっこしながらいってるから、なんかまんざらでもないなと思っていて。なんかそのバランスが、やっぱり社会性でそういうなんかいいことと悪いことみたいなのがあって。

それ以来ね、インターネットの上で悪いことが起こったら俺のせい、そうでないのは誰かさんのせいっていうふうにするようになってきたんですね。それでなぜかって言うと、俺はボスだから俺が攻撃されても俺は痛くも痒くもないんだけど、もうみんな使ってたから、味方もいるし。だけどなんか気が弱いやつが叩かれると可哀想だから、なんかそういう言い方をいつもしてきましたね。

——なるほど。

村井 うん。今でもそんな気持ちで。使ってくれる人には感謝してるけど、悪いことが起こったとすると俺のせいだから、それをまあ直すのは誰かみんなでやろう。それがサイバーセキュリティみたいな領域だと思うけどね、今は。

○休憩中

——すごい村井先生のヒューマニスト的な精神がすごいなんか、技術とかそういう、パソコンとかそういうことだったら、まあたぶん私の悪い抵抗かもしれないですけど、その視点から全部人間の中心にする、パソコンのことを考えるのが、なんかすごく、なるほどなと思って。

村井 そうね、だから、そういうことがないと、だからそれをつくってる人がやっぱりいろんな人なんです、つくってる人。だからそれがいいですよ。だから、これやっぱりオーナー、インターネットのオーナーはいないんですよ。それで、これがね、結構不思議がられるけども、それがいいんだと思ってるんだよね。インターネットの法律をつくる人はいないし。

——なんか途上国はドライブしていきたいみたいな意志を持ってらっしゃるって。

村井 いや、それからもっと、まあロシアだとか中国だとかそういうコントロールをしたいっていう国は、そういう法律までつくってそれでなんとかしたいと思ってるけど、誰がつくってんだかって、誰が動かしてるかっていうと、本当に分かってる人はいなくて。実態はみんな動かしてる。だからこれって不思議なんだよ。どの国が

動かしてるかとか、どの国が責任持ってるとかないでしょ。みんなで持ってるんだけど。

——そのなんとなくのコンセンサスがすごい。

村井 そうですね。それがなかったら乗っ取られてますよ。だから今あんまり国連みたいな場所と言わないようにしてる。どうして動いてるのかっていう仕組みは、みんなが力を合わせて動いてて、止まってないから大丈夫っていう。だけど、いや、それは国連で決めるべきじゃないか、いやなんで決めるべきなんですか、今動いてるのに、みたいな。そこの議論をあんまり、まあはっきり言ってしたくない。

——そう、でもそうですよね。議論しちゃうとなんか。

——なんか決めなきゃいけないというところで、もうそこから問題が入りますね。

村井 そうですね。

——こっちかこっち、どっちかって。白か黒か。

村井 あるいは、国連的に言うと、何か国かが集まってある会議をやると、最後に joint declaration（：共同声明）みたいなものを出そうって。で、今の国連のインターネット・ガバナンス・フォーラムってこの間京都でやった会議があるんだけど、これはもう絶対出さない。国連が主催なんだけど、何を言ってもいい、絶対に最後の結論の joint statement（：共同声明）は出さないっていうので、インターネット・ガバナンスを議論しようっていうことでインターネット業界も合意して。だから、その辺は決めない。

——面白い（笑）。

——まあでもそう、今動いてるものが正義だよってというのが、いいですよ。

村井 でもこれ、今、なんかね、まあある意味脅しみみたいな、なくなったとしたらどうなるんだっけ？みたいな。

——大変なことになりますよね（笑）。

村井 そう（笑）。

——もう想像もできないですよ。

村井 それは想像したくないから、誰も。従って、じゃあそれはそれでいいとしようみたいな。

——でもなんか勝手な推測ですけど、ガスが止まるよりネットが止まる方が死人は多いと思います。

村井 そうそう（笑）。そうなんだよね。そういや、この間ね、ウクライナからすぐインターネットコミュニティが僕らのところに来て、それでロシアを止めてくれと。

——はいはい（笑）。

村井 という、なんか、SWIFT（：Society for Worldwide Interbank Financial Telecommunication、国際銀行間通信協会）止めたじゃない。これも、銀行、金融の。SWIFTを止めてこらしめてるのと同じように、インターネットを止めてくださいって、ウクライナから来たのよ。それで、僕ら13人オペレーターがいるんだけど、そこに来て。それで、一応そのリクエストが来て、まあ止めるわけないじゃんっていう答えを、僕たちバラバラにするより ICANN からしてもらったんだけど。それで、そのときに話し合いをしたわけ。また来たよみたいな、止めてくれってリクエスト来たよ、なんやろうって。それで、でもそれは SWIFT はお金止めるんだけど、送金を、俺たち止めたら、なんで止められないかってどうやって説明しようかっていうことを議論してたらね、そうしたら oxygen だって言い始めて。酸素を止めろって言われても誰も、みたい

な（笑）。だからもう oxygen だよ、インターネットってっていう話が出てきて、結構面白かった。そんなアナロジーで、インターネット、まあ今おっしゃったように死人が出るだろうみたいに。

——oxygen。

村井 うん。だけど、やっぱり、これインターネット止めたら、みんな窒息しちゃうよみたいな。でも窒息するって思わない？結構（笑）。インターネットつながらないところに行くとき（笑）。

——だから今もう。

——窒息する。

村井 （笑）。

——ネットでのコミュニケーションに依存している人はものすごいいっぱいいますから。

村井 知らず知らずにね。なくなってみると分かるんだよね。

——そうね、怖いです、あんまり想像したくないですね。

——もうなんか、全然休憩時間っぽくなくなっちゃいましたけど（笑）。

一同 （笑）

——お手洗いとか大丈夫ですか。

村井 最近じゃもう飛行機がつながるようになったからね。

——はいはい。ネット。

村井 昔はあれがエクスキューズだったけどね。

——ああー。

村井 最近ね、Starlink とかで、めっちゃくちゃ早い飛行機のが動き始めて。飛行機のインターネットが。それでだんだん飛行機会社が悪いところないつつって、そのビジネスクラスのシートを1個電子会議用のブースにするって。

——おおー（笑）。高そう。

村井 そうそう。そこはまあたぶん時分割っていうか予約制で使って、それでたぶん音がしないようになってるんじゃないかと思うんだけど。そういう考えを航空会社の人が言ってくれて。これで村井先生も飛行機の中で寝たりする必要ないですからみたいな、ずっと仕事続けられますよって、ちょっと待てみたいな（笑）。それはどうかなあみたいな。

——僕は寝たいですね（笑）。

村井 （笑）

——なるほど。

〇2 バイトコード（日本語入力）の開発経緯

——それでちょうどここからのテーマがですね、文字コード周りのお話をお伺いしたくて。なんかもともとまあ UNIX とかが数字とローマ字だったと。っていうところに、まあなんか言い方いろいろありますけど、2バイトコードとでも言いましょうか、そういった文字コードの話を村井先生が動かしてみたいな話を本とかで読ませていただきました。そうですね、それをなんかどういう経緯で、もちろん日本語使わなきゃみた

いなのがあったのかなあとは思いますが、他になんかそのときの当時の思いみたいなものは、その開発に着手する経緯ということで。

村井 まあ、二つの段階があったと思うんですよね。それで、やっぱり日本語を使うっていうのはめちゃくちゃ難しく、コンピューターやっぱりアルファベットで表現してるから。そうすると、そこで日本語っていうのを考えることはなかなかできなかったんだけど。やっぱり端末はキャラクターディスプレイ、例えば 12 行とか 24 行で横幅が何文字あってっていうのでアルファベットが出せる、そういう端末なんだよね。それで、そうすると PC98 みたいな、まあ 98 かその前か。

——88 とかですかね。

村井 まだ。うん。それで、あその中に漢字のあれが入ってるじゃない。グリフが入ってるんだけど、フォントの点が入ってる。それで、こいつすぐ読み出せるからさ、俺たちは。それで読み出して、おおーみたいな。そうすると、この漢字のコードと結びつけると、こうやって漢字が書けるみたいな、そういうなんか 16×16 とか 12×12 とかで、漢字を 1 文字表現するっていうふうに入ってるわけだから、ROM に。それ読み出すじゃん。それで、シャープで画面全体に描くわけ。そうすると、それで JIS のコード入れて、そうするとダラダラっていくと 1 文字がこう出てくる。

そのね、そうすると、こうなんか英語しか映らない端末に漢字を表現できるとか。こう縦に流れていくわけ。電子掲示板みたいな。それで、これいいねえって言って。それで海外にいる留学生とかそういうのに、日本語でできている情報を送ってやろうとか言って。そうすると海外の端末でも読めるようになる、漢字が、みたいな。

それで、最初にやったのがね、大相撲の結果とかね、そういうのを送ってやって。そうすると留学生喜ぶ喜ぶで。それでさっきの JUNET の文字コードが出てきて、そういうのを送ってやるとやっぱりみんな喜ぶから。それで、そんなんでやってたわけ。日本の端末とかディスプレイっていうのは ROM が入ってるから漢字映るけどみたいな。そうすると、そうしたらね、これは悪いことあったんです、さっきの。

——うん、そうですね (笑)。

村井 俺全然そういうふうに思ってなくて、得意で、ここにあんじゃん漢字の形みたいな。

——さっきの知的財産の話ですよ（笑）。

村井 そうそう。それね、そっかあ、そう、フォント会社がちゃんとデザインしてるもので、ここには知財があるってこういうことなんです。それしょうがないから、じゃあこの文字のあれをどうすればいいのか。ちょっとつくったデザイナーの知財をあれするのはあんまりよろしくないということがわかってきたので、どうしようかって言って、そのときね、100校ぐらいつながってたんだよね、JUNETが。そうすると、何文字いるんだ俺たちって言ったら、第一種の漢字で3000文字じゃない。それで、100で割るとさ。

——（笑）。30文字ずつ分担してつくったんですか。

村井 そう。それで、そうしたらそれを、その橘（：橘浩志氏）っていう東工大にいた俺のところに出入りしてたやつにさ、これいきなりデザインさせてもデタラメやるから、ツールみたいなのをつくって、それで30文字分担してもらって、100校で30文字ずつつくれば3000文字つくれるよねって言って。じゃあそのさ、ガイドラインとかツールつくってくれない？って言って。それで、どうも16×16っていうのはPC98に入ってる論文で、俺たちが盗み出したやつだったから、16×16は縁起悪いわって言って、じゃあ14×14ぐらいでつくろうよって言って。

それで、じゃあ分かりましたって言って、橘がつくってくれて。でもやっぱりつくってるうちに、やっぱりこれきれいじゃねえなあとか言いながら。にんべんとか、まあありきたりなへんとかつくりとかは、あらかじめつくっておこうとか言い始めて。それで、あるとき橘が戻ってきたら、なんかいろいろツールつくってたら3000文字できちゃいましたよって。

——（笑）

村井 それで、じゃあ悪いけど次の 3000 文字も頼むわって言って、結局橘が全部つくったの。それで、そいつを MIT の X Window (: X Window System) のところに持って行って。これはいろんな X Window の中でそれを表示するっていう、ビットマップディスプレイが出てきたもんで。そうすると、これで橘フォントを使って、K14 っていう橘フォントって俺たちは呼んでたけど、で、それを持って行って。

それからこの X Window もビットマップディスプレイの中に漢字を入れるってやって。それで、ついでに、そのかな漢字入力もウィンドウの入り口のところに入れ込んで、それはまあ UNIX のときに前やったことあったので。そいつを X Window System に入れて、そうするとビットマップディスプレイが広がった途端に、世界中の端末で漢字が見れるようになったの。

——ああ、そうですね、そのビットマップディスプレイがないと意味ないというか。

村井 その通り。だからそれまではさっきの、こう、ダーって上に「本日の取組み」みたいな、ずっとやってたんだけど、そうすると、これで革命的でしたよね。それで、そうすると、これができるとすごくうれしかった。どこ行っても世界、MIT に持って行ったから、MIT の X Window をみんな使ってたから、そうすると行くと今度は X Window の新しいバージョンというのが出ると、まあネットワークめちゃくちゃ混むんだけどさ。それで、だからみんながダウンロードするから。そうするとその次のバージョンにはもう入ってる、橘フォントがちゃんと入ってて。どこ行っても日本語見れるんだよね。

——それはもうもともとの英語と数字、そして日本語だけはなぜか特別に入ってるみたいな状態だったんですか。

村井 そうですそうです。その通り。

——おおー。

村井 それで、これはすごいわって言って、うれしかったんだけど、後からめちゃくちゃ怒られましたね。

——そうなんですか（笑）。

村井 うん。通産省に怒られましたね。今はもう通産省ってないから、悪口言ってもいいと思って言うけど。

——ほお。なんで怒られるんですか？

村井 あのね、日本でつくって、これだけあれして、なんで MIT に持って行くんだって。

——ああー、そういうことか。

村井 この発想がよく分かんないの。そうすると、つまり日本でつくったよね。それでまあ NTT の研究所の人なんかも力合わせてこの X Window の日本語化ってできたんだけど、それに文句言うやつがいるんだよ、やっぱり。それで、わが国の産業政策みたいなことを考えて、そうすると日本って出てこないじゃんみたいな。ね。MIT にいわばアワードをあげたいよね。それで日本のもんじゃないよねって言うんだけど、こっちはさ、それをみんなで作ってるから、配るのは MIT やってくれてありがとうとか、バークレーやってくれてありがとうって言うんだけど、そういう大変なところはやってもらえるんだからそこへ持っていけばいいやっていう。なんか、そのころからだんだんナショナリズムみたいなことが、コンテンツに対してね、ソフトウェアとかそういうのに対して出てきて。それで、なんか産業にまあ結びついてくるから。そうすると、それって全然関係ないところでうごいてるんだよね、俺たちの。

——そう、自分たちがよく使っている X Window で日本語がやり取りできるのはもう最高じゃんみたいな話なんですよ。

村井 そうそう。それでしかも、POSIX っていう UNIX のやっぱり「i18n」っていう、internationalization というのが 18 文字あるから i18n って呼んでたんだけど。それの UNIX を標準化しようっていう動きの中でやっぱりそれを一緒にみんなでやってたんだけど。そのときのその internationalization のワーキンググループの中で、やっぱり今までの OS が要するにパリティビットをなんかフラッグとかに使っていたシェルとか、そういうのを全部直そうとかそういうことをやって、まあいろんな文字が扱えるようにしようっていうことを着々と進めていったんですよ。それで、まあ UNIX の時代に。

それからそいつで JUNET を動かしてるから、そうするとそういう JUNET のメッセージは、ただやっぱりそのときも日本語が出るんじゃないくて文字コードの表現形式を電子メールの中でどう使うとか、そういうのは、一応どの言語っていうシークエンスを挟んで、それで文字コードを入れてるから、するとつまりマルチランゲージなんだよね。それで、それを称してまあ internationalization だったんだけど。

そうすると、それがやっぱりみんなに貢献するじゃん。それで、そうするとじゃあ中国も協力してよ、台湾も協力してよ、とか言いながら、韓国協力してよとか、まあそうするとヨーロッパのやつも協力し始めて、その動きがすごく大きくなって、それでまあ良かった良かったって感じだよね。それが今の礎だから、インターネットの上で何語だって見れるじゃん、ウェブで。あれの大元は、その POSIX とビットマップディスプレイの出現、この 2 つのことで始まったんだよ。

それで、そうすると、これがなかったらやっぱりインターネットのコンテンツの性格全然違うよね。今だって Twitter (現: X) だってやっぱりいろんな国の言葉使うんだよ。インドネシアってインドネシア語っていったらすごくたくさん、まあ俺たちも日本語で使うじゃないですか。全然、140 文字? みたいな。140 文字で作文書けちゃうよねっていうのが日本語なんだけどさ。ただアルファベット、表音文字だったら 140 文字って短いから、だからそれが良かったって Twitter (現: X) ってつくったとき。

—— (笑)。なるほど。

村井 それで、何度も言われたけど、これ日本語にしたらずるくない? って Twitter (現: X) につくったやつらに言われてて。それで、まあそういうぐらい意味が違ってく

るじゃない。でもそういうなんか多様性を尊重していくっていうのはすごく大事なことで。やっぱりこれは大きかったですよね。それで結構ね、デニス・リッチーっていうやつがいて。これC言語っていうのをつくった、まあUNIXのファイルシステムつくってるから、今みんなのファイルだフォルダだと言ってるのは、まあ要するにデニス・リッチーのアイデアなんだけども。まあUNIXだ。

それでベル研で講演したときにこの話したんだよ。文字を出すんだぜ、みたいな。俺たちは6000文字いるんだぜ、みたいな。そういうんで、ビットマップディスプレイに出すのをやったんだぜ、みたいな話を、マレーヒルっていうUNIXをつくったベル研に行って話したら、そのデニスが聞いてて。で、1年後にまた呼ばれて講演に行ったんだよね。

そしたらね、ビットマップディスプレイが普及し始めていて、そうしたらね、日本語が、かなとか出てんだよ、そのベル研のビットマップディスプレイに。それすごいなあって、これ誰がやったのって言ったら、俺がやったってデニスが言って。あれ、面白いねこれって。これだけつくるの大変だっただろう？って言って、いつからつくってるの？、いや去年純が来たときって言って。

—— (笑)

村井 え？それ他に何やってたの？って言ったら、いや、他のことはやってないって言うの。それでノーベル賞みたいなゴロゴロ出てるんだよ、ベル研って。それで、ちょっとデニス・リッチーも神みたいな人なんだけど、そのUNIXづくり、ファイルづくり、C言語づくり。そいつが1年間ビットマップディスプレイにかな漢字出すっていうことだけやってた、本当に。それで俺びっくりして、それ怒られないの？って言ったら、いやベル研って誰にも怒られないから、それで好きなことやってればいい。ね。これは相当後のヒントになってるわけ。すげえって。

それで、え、でも論文とか書かなくていいの？って言ったら、書かなくていいっていうわけ。そしたらくだらないやつ、ベル研間違っって雇用したらどうするの？って言ったら、恥じ入って辞めてくって言うの。すげえって思って (笑)。これかって思って、それ以来ね、もうどこで言われても、教育とか研究は何をすればいいですかっていう質問を受けたときに、もう好きなことをやれってずーっとそれ言い続けて。研究っていうのは好きなことをやんなきゃ駄目で。

それ今でも企業の研究所とかは、なんかどういうテーマに取り組めばいいでしょうかって、M3?とか、クオンタム・コンピューター?とか、いろいろ言って、それで研究者育てようとしてる企業の研究所っていっぱいあるんだよね。それで、やめろよ、そういうのって、好きなことやらせればいいんだからって。うん。そうすると、面白いことやるからっていう。割合、研究マネジメントみたいな話なんだけど。まあそのときあれして。

そうすると、まあとにかくこの UNIX つくってたやつとか、バークレーで BSD つくってたやつとか、まあビル・ジョイとかそういうやつらと話してると、もう本当に、え? 世界で英語しゃべらない人いるの?とか。そういうやつらが、コンピューターサイエンティストって視野が狭いから、何言ってんだよって言って。だから僕の役割は、世界の中では、あのさ、太平洋の向こうにもいるんですよって。

—— (笑)

村井 人間いるんだよ、知ってる?みたいな。それで、そうするとしかも違う言葉しゃべってるんだよ、みたいな。しかも縦書きだぜ、みたいな。なんかルビないと発音できないんだぜ、みたいな (笑)。なんかそういう。

——なるほど。

村井 うん、そういうのを叩き込むことで、俺の存在意義があったの。そうすると、俺そのとき国際的に動いてるコンピューターサイエンティストってあんまりいないから、そうすると俺の後ろにダーっているじゃん、WIDE プロジェクトとか JUNET とかの。そうすると、やっぱりこの次の世代が世界で活躍するようになってもらいたいと思うから、だから俺できるだけ突っ張って、自分を認めさせて、俺がいなかったら困るだろうみたいな、そういうのをやっぱりやっていくうちの 1 個の入り口の武器が、やっぱり言語の問題だったんですよ。

で、これは後ろからやっぱり支えてくれましたよね、アジアの各国、まあヨーロッパも支えてくれたし。そうすると、まあ要するに U.S. セントリックってよく言うんだけど、俺たちの分野は。それで、どうしてもアメリカから出てきちゃうんだよね。そうじゃなくて世界でつくってんだよねっていう。

さっきの、世界で運用してるインターネットとか、みんなで作ってるインターネットとか、そういう感覚を分かってもらうために、なんかちょうど日本でへんちくりんな言葉で、それから頑張ってるやつがいっぱいいるみたいなのは、やっぱり日本だけじゃなくて本当のグローバル化、インターネットの環境の。これは日本人、貢献してると思いますよ。いろいろ。

○文字コードの標準化による多言語化の実現

——なるほど。ちょっと話、時間的には巻き戻っちゃうんですけど、まず日本語の対応をしました。で、そこから横展開して、マルチランゲージにするのだったっていうのは、とっかかりとしてはなんだった？

村井 あかね、まあアスキーかな、悪いけど。アスキーが Shift_JIS っていうのをやったじゃないですか。あれは日本語を突っ込むために、ちょっとまあいわばアドホックなんだよね。ちょっとずらしといて、漢字が出せるようにしようっていうんだから。それで、これをジェネライズして、どこの国の言葉も入れられるようにできないかなみたいな、そういうことを考えてた。だから本当のヒントは、まあだから先駆者がアスキーなんですよ。

それで、やっぱりアスキーが頑張ってその Shift_JIS を深瀬さんたちがやってたじゃないですか。あそこにやっぱり重要なスタートアップがあったと。それで、どうしてもパソコンを日本語で使うっていうときに、まあ基本的にアスキーの子会社がマイクロソフトだったわけだからね、日本の場合ね。それで、だからこのあのあたりの古川さんとか、あのあたりがやっぱり頑張ってパソコンのソフトのジャパナイゼーションをやったわけ。

それで、これだと他に展開できないし、窮屈だし、つまりこれいちいち全部これやらなきゃいけないんだから、それなら世界標準、国際標準のところに行って、根本を直さなきゃ駄目だっていうんで、POSIXとかそういうのやった。でもこれはパソコンはマイクロソフトのOSだから。

そうすると、POSIX は UNIX が国際標準で POSIX にしようとしてる。従ってこっちで行かなきゃいけない。それでももちろん深瀬さんたちにも頼んで、それで UNIX の国際標準を俺たちは頑張ろうという輪をつくって。だから最初に JUNET も WIDE もそうだけど、

だからやっぱりアスキーのエンジニアはかなりコアな部分を進めて一緒にやってくれましたよね。

——なるほど。

村井 まああとはNTTの通研（：電気通信研究所）だね。

——割とじゃあUNIXの世界、まあ計算機の世界で各国の言語が使えるようになるっていうのは、日本人が先導した。

村井 もちろん。もう確実にそうですね。はい。さっき言ったのは、いやこの分野はたくさんの人たち、企業も入ってるけど、特にやっぱりアスキーとそれから通研の人たちは、やっぱりそれをすごく力を入れてくれたと思いますね。だから僕は暴れてるけど、本当に一緒に仕事してた人たちはそういう人たちがいっぱいいたと。他の会社もいっぱいいたけど、特に言語関係でこだわりを持っていたのはその二つのところだと思いますね。

——なるほど。その結果、まあ先ほどのTwitter（現：X）の話とかおっしゃってましたけど、各国語でそういった表現がネット上でされるようになっていてっていうのは、なんかまあ今もう僕らにとっては普通すぎるので、なんかそうじゃない未来があったのかぐらいの感覚ではあるんですけど。

村井 ああ、それはもう俺にとっては褒め言葉そのものだけど、ただ、ちょっと気をつけなきゃいけないのはね、HTMLでファイルで縦書きを標準化したんですよ。そうするとね、これはやっぱり歴史長かったんだけど、結構、まあ基本的にはウェブの標準化だとW3C（：World Wide Web Consortium）だよ。それでW3Cで日本語を標準化すると、これもずっと努力してた人がいるんだけど、縦書きを。縦書きっていうのはもはや国際語環境だから、縦書きをやろうって言ったらこれはW3C動かないんだよ。ブラウザベンダーは。まあ主なのが4社いるわけだけど。そうするとこれが、だって1回標準化しちゃうと次の開発全部やんなきゃいけないから。

——まあまあそうですね、守り続けなきゃいけなくなっちゃいますからね。

村井 そう。それで自分たちは縦書きなんて使わないもんだから、なんでやるんだよ俺たちみたいな、思いつつ。

——中国語とかももう縦書きやんないんですね。

村井 そうなんですよ。

——僕もちよっとびっくりしました。

村井 それで、やってた途中で中国が横書きを標準にしたね。おいうそだろ、はしご外されたってこのことだって感じなんだよ。それで、まあかろうじて残ってた香港が、これも中国の一部になっちゃったし、台湾はまだあるけれども、つまり結構孤軍奮闘なんですよ。それで、標準化しちゃって、本当に使うんだろうな純、ってみんなに、4社のベンダーのエンジニアに言われて。

——（笑）。それは保証しかねる感じですよ。

村井 でしょ？それでだから、もうね、レストランのウェブとかで、日本のレストランで、こうやってカーソル当てて、カーソルがくるって横になって、もう縦書きで書いてくれてるわって。貼り付けているやつも多いからさ（笑）。もう、そうするともうありがとうございますって感じで（笑）。あいつらすぐ分かっちゃうからさ。どこに使ってるか。だから、あとね、川柳ね。ありがたいのは（笑）。川柳のページっていうのはたいてい縦書きだね。

——ああー（笑）。そうですね。

村井 もう本当に、使ってください、縦書き。

——（笑）。

村井 そうじゃないと、ブラウザベンダーのエンジニアたちがさ、そのうちサボり始めて、もう使っていないんだからいいんじゃないね？みたいな。

——もう EPUB くらいですよ。電子書籍はまあ今でも縦書きが。

村井 まあ今一緒だから、標準化の団体が。だから IETF と W3C って一緒になって、その部分是一緒に開発してるんで。だけどこれもちよっとね、ちよっと油断すると、やめようか縦書きとかいうことになっちゃうからさ。それで、ただ縦書きは、ウェブではね、このディレクションっていう方向。だからもとのテキストは一緒じゃん。それを縦に書いても、横に書いても、それは次の表現のときだから、そういうふうに分けてあるんだよ。で、その中に入れてあるので、喜んでものはアラブの人なんだよね。俺たちの貢献はアラブの右から左っていつてるやつ。

——あ、なるほど。

村井 そう。だから、ディレクションという概念を入れたから、この人たちはたくさんいるからね。世界の中で。

——なるほど。じゃあ日本の縦書きはもしかして死滅しても、この逆のアラブの人たちは使い続けるみたいな。

村井 いるからね、ディレクションという概念は必ず。だから俺たちが今、だから、読み上げをしたいみたいな、アクセシビリティで、目が見えない人のためにウェブのページを読み上げるっていうときに、やっぱりルビが必要だって、これもね、口説けてんだよね。ruby っていうんだけど。それで、これも口説けてるけど、これは他にないからね。そうするとね、頼みの綱は日本のマーケットなんですよ。もうこうなると。

つまり日本のマーケットの数で、例えばまあ俺たち1億人いるわけですね。1億人みんなが日本語ちゃんと使ってくれてる限りは大丈夫だと思うんだよね。一番やばいのは人口が減ってることですね。だからもうこうなると、どんどんこれ効いてくるんだよ。だから、数字に出てきちゃうから。使ってるやつがどのくらいか。ただ、やっぱり日本のインターネットはみんなが使ってるからボリュームゾーンとしてはあるんだよね。従ってこれは発言力がある。

だから、それでもう一つちょっと心配なのは、俺たちがコンテンツつくる時に何が必要だっというところの中に言語が入ってるわけじゃない。そうすると、これを世界の中で主張するやつが、俺たちの次にも、次の次にも出てきてくれないと困るんで。だから、一般が当たり前じゃんって思うと、ちょっとそれを戦いに行くやつがいなくなるじゃない。

当たり前じゃないの？って言ってたら、いつの間にか外されてたみたいなことになっちゃ困るので、だからやっぱりそれはね、ちょっと戦い続けなきゃいけないんだけど。まあ次の世代の使命だよなって思うと、だんだん教育とかね、そういうところが本当は重要なんです。そうだよ。日本語、縦書きやめる教育ってたぶん考えてないと思うんだよ、日本語の。

——たぶん、たぶんそうでしょうね。うん。

村井 教科書とかね。少なくとも国語の教科書は縦書きじゃないですか。まずいこと知ってます？日本は出版社は教科書つくってないんですよ。知ってた？

——教科書、ああまあ参考書なのかな、じゃあ。出版社がつくってるのはその参考図書だったり、教科書じゃない、学校の教育で使っていないってことですよ？

村井 教科書つくらないんですよ。仲悪いんですよ。こんなこと言っているのか分かんない。教科書会社と出版社が仲悪いんです。なぜだか知ってます？

——分かんないです。

村井 出版の自由ね、っていうのがすごく尊重されてるから、出版社って担当官庁ないんですよ。それでね、これはまたいろいろな後の漫画とかそういうことで効いてくるんだけど、出版と報道は担当官庁なしなんです、この国。もうずっと。そうすると、そういう国はほぼ日本だけなんだよね。そうすると、教科書は検定があるじゃないですか、国が検定をするんですよ。すると、これがね、合わないね。従って普通の出版社は教科書つくらないことになっている。教科書会社っていうのは検定を受け入れる、まあいわば出版社。

そうすると、これが最近教科書の電子化っていうのが始まったじゃない。そうすると、こっちはさっきの IDPF（: International Digital Publishing Forum）で一緒だから、つまりウェブと同時に標準化が進んでるの。もちろん参考にしてくれてるんだけど、これと一緒にやらない？みたいな話をしないと、今度は教育の中での標準化がずれていっちゃうようなことになってくると面白くないので、まあこれからの足並みそろえていかなきゃいけないんだけど。まあそういうなんか課題はいくらでもあるから、結構……。

——油断できないっていうことですね。

村井 そうそう。漫画はよくやってくれてる気がするけど。漫画は。

——まあルビもふりますしね。

村井 それで、レイヤーでつくるじゃないですか。そうすると、吹き出しの中の文字を後から翻訳をできやすいようにレイヤーでつくってるでしょ。だからあれはね、あの漫画化ソフトウェア体系をつくった人は本当偉いなと思ったよね。僕はあんまり、もちろん関わってないし。あれをやってくれるとやっぱり出版の中でできるし。漫画の背景の中でドゴーンとかいって音が描いてるじゃない。あれもちゃんと変えられるんだよね。バルーンの中身も変えられるし。本当良くできてて。で、みんなあれで描くようになったでしょ、漫画家が。まあ全部じゃないけどさ。要するに、デジタル納品するようになってきたじゃない。

——うん、そうですね。

村井 漫画はね、結構すごいよね。いろいろなツールも、ソフトウェアもそう、納品も。

——確かに、進みますね。

村井 うん。それで、紙の漫画っていうのは文化がすごく大事なんですよ。見開き。こういうのはものすごく大切に、僕も大好きなんだけど。それで、これはね、結構面白いですよ。漫画の世界がインターネットの上でどういうふうに展開するのかっていうのは、めちゃくちゃ面白い。

——そうですね、なんかその話はちょっと別の機会に。なんか僕も話したいこといっぱいあるんですけど。

村井 うん。

○IT 産業にみる日米の国民性

——で、じゃあちょっとごめんなさい話戻しますね。

村井 はい。

——じゃあその文字コードっていう文脈で言うと、ものすごくじゃあ日本人の先駆者たちは大活躍して、世界に貢献をしたと。

村井 そうですね。

——うん。っていうのは間違いない事実だと思うんですけど、じゃあなんで、これなんか急に俗っぽい話になるんですけど（笑）、なんで日本から GAF A みたいな、まあ GAF A っていうのはもう言わないのかもしれないですけど、そういうインターネットと

か IT とかの世界的なサービスを持っている会社っていうのは生まれなかったんですかね。っていうのは、本当にね、たぶん感想を伺うだけかなとは思いますが。

村井 うんうん。もうそれは、ある意味でわれわれみたいな、やっぱりインターネットの世界をつくってきた人間が、やっぱりインフラをつくっていて、そっちが好きでたまらなかつたみたいなところがあると思うんだよね。それで一方ね、あれは、まあ要するにエリック・シュミットとか、あれも実は同じパークレーのところで、俺たちがカーネルとかプロトコルとかやってたときに、なんかヤック（: Yacc）とかコンパイラとかやってた、こういう人なんだよね。

そうすると、こうね、上側のレイヤーをやる人っちゅうのはなんか別の人じゃね、みたいな、俺たちシステムソフトウェアだからさ、みたいな。なんかそういうところで、やっぱりあるときね、エリックとどこかスイスで話したことがあるんだけど。そうすると、やっぱりストックの話するんだよね、株の話。それで、俺たちなんかソフトウェアの話しかしたことなかったのにいつの間にか株の話ばかりするようになって、食事してる間中。そうすると、だんだんインセンティブっちゅうかお金の話が大好きになった人たちがいるんだよね。

それで、今、Facebook もそうだし、全部創始者、あの中でね、だいたい同い年なんだよ、僕ら。そう。だいたい1954年～1955年生まれなので、みんな。ビル・ゲイツもそうだしさ。それで、まあ本当になんかエンジニアっていうか、そういうマインドを持ってるのは、結構それよりもお金のことが分かる人たちなんだよね。

それで、今でもこの人たちがだいたい AI とかやってるし、それでなんかロケット飛ばしたり、そういう人たちはだいたい。なんか先週もなんか伊藤穰一がそいつらと秘密会談してきたって言ってたけど、この人たちやっぱりお金が好きなの。それでお金で競争してるの。僕ら、お金で競争してないので、やっぱりそこがだいぶ違うだろうと。そうすると……。

——それ、入り口はみんな一緒だったんだけど、どこかで変わったんですね。

村井 その通りです。

——おおー。

村井 はい。で、同じところにいる。みんなパークレーにいたもん、だから。そうすると、俺はお金は興味なかったね。それで、中にはお金のことが興味がある、まあある意味頭いい人がいたのかもしれない。それで、でもね、大事なことは、あのときにね、パークレーにいて UNIX つくってたやつらは、まあ 80 年の後半から、まあ要するに IT バブルっていうのを生み出す今言った GAFAM、まあ M は M でいろいろギッタンバッコンしてるんだけど、今も。でもついに今度 OpenAI、マイクロソフトだから。やっぱりすごい今でもやっぱり GAFAM だよ、きつとね。

それで、その人たちはやっぱりまあ目覚めたよね。そのデータとお金になるっていう。それで、そのセンスがものすごくあるんでしょ。それ、じゃあ日本はどうしてできないのかっていうと、えげつないお金をかける文化がないのかもしれないですね。だけどルールもないだろうね。税制もないだろうね。それで、だからやっぱり大金持ちなんてほとんどいないじゃん。

村井 それでだから、やっぱりそのお金だと思うんですね。そうすると、お金を追求してくっていうのって感じ悪いんじゃない？この国。

——（笑）

村井 なんか金のためにやるんだよって自慢して言えなくないですか？この国って。

——はいはい。で、それは次のテーマにもつながってくるんですけど。

村井 その開き直りが、アメリカはそこのあれがないんだよね。だから日本でどうしてできないんですかっていったら、日本人は金のために生きないから、追求するのが下手なんじゃない？と。

——それは、国民性なんですかね。

村井 も、あると思うし。だって今のさ、炎上モード見てごらんよ。嫌われるのは金持ちだから。政治家だって、そう、なんか何のうちの 1 億円だか分かんないし、そうすると 320 万円も、みたいなの。それちょっとまって、100 億円のうちの 320 万は大したことないんだけど、320 万持っていった、あれ？俺の財布に 320 万入ってないぞって思うと徹底的に叩くんだよ。なんだこいつみたいなの。そういう文化あるから、お金持ち嫌いなんですよ。だから、やっぱりお金持ちにならないんじゃない。ならない方がいいやつじゃない。

——うーん。なるほど。うーん、なんか、まあちょっとじゃあ今のお話をくむ形でお話しすると、まあ IT ビジネスではないが IT を活用したビジネスでは成功してるじゃないかっていうお話ですかね。例えば先ほどのユニクロの話とか。

村井 いやあ、ユニクロもアナログだったよ。

—— (笑)

村井 だから、まあ今は RFID を一番適切にビジネスで使ってるのはユニクロだと思うけど。だからああいう技術も僕も関わってきたけど、だからなんか使ってもらいたいなあって思うので、やっぱりかなり時間がかかるよね。だけど、まあそのセンスはあるとは思っただけね。

——あれすごいですよね。僕も買いものしたことありますけど、バーってカゴに入れて行って、そのまま持って行ってバシチャンって置いただけで、いくらって出てくるんだもん、すごいなと思って。

村井 ああ、そうですか。いやもう初めから設計するときに、これも MIT と俺たちと、復旦（：復旦大学）中国のとか、オーストラリアとか、何か所かのラボが W3C みたいに一緒になって、標準化ずっと決めてきて。バーコードって MIT でつくってるんですよ。バーコードってそもそも。そもそもバーコードって大学で管理してるんですよ。知ってますか。みんなスーパーなんかで使ってるじゃないですか。あのバーコードって、あれを全部標準化してるじゃん。あれ MIT なんですよ。

なので、だからそういう、やっぱり大学の役割ってというのがあって。それでそれは大学のネットワークつくる、ウェブもそうだから、W3Cの。それで、W3CはまあCERN（：欧州原子核研究機構）ってところでティム（：ティム・バーナーズ＝リー）がつくって、それを広げるためにやっぱり MIT に使ってるんですよ。だから彼自身も MIT に行つて、今 UK の方に移りましたけど。だからそれでやっぱり慶應はそういうのを一緒にやるの好きで、それで、だからそれと同じなんだよ、あの RFID。

だからなかなか、まあ QR コードだって日本製だし。それでだから、そういうのが発展する礎はインターネットにあるのはあるけどね。でも、いろんなことを、最近ね、なんかインターネットが忘れられてるところがあつて。だからなんかスマートフォンがあるからもうインターネットはいらないんじゃないとかね。AI スピーカーがあればインターネットはいらないですよ、そんなわけないだろうという（笑）。

——もう言葉としてもう矛盾しちゃってますね（笑）。

村井 そう、矛盾してるんだよ（笑）。だけど、だんだんそういうこと言う偉い人が出てきたから、やばいなと思って。やっぱりちゃんと説明しないといけない。

——それだけ浸透したってことですよ。

村井 そうなんだよ。

——だからインターネットって言葉を語らずとも、もうみんなが使っちゃってるっていう。うん。

村井 そう。だからちょっと危機感があるのは、忘れられると、さっき言ったみたいに、あれ？誰が動かしてんだっけとかいうのを。そうすると、なんかこれは国連で決めなきゃいけないし、ルールを決めてちゃんとやろうとか、そういうことを言い始めるのがちょっと心配だから。やっぱりちゃんとどうやって動いてるのかっていうことを、まあ特にポリシーメーカーとかそういう人に分かってもらうって大事かなと思って。だから時間を惜しまず、そういう国連の会議とか、G7 とか、G20 とかをお手伝いするようにしてるんだよね。

○インターネット黎明期のネットコミュニティとその変遷

——さあ、じゃあ第3部を始めさせていただきますよ。で、第3部はね、さっきちょっと一番最初からなんかチラチラっと、ニュースグループのお話とかをされてると思うんで、インターネット上でのコミュニティについてちょっとお話をさせていただけたらと思うんですが。そうですね。なんか今までのお話を伺う限りだと、やっぱり一番最初の最初は、大学とかの中での、あ、まあさまざまな大学同士のつながりであるネットワーク。で、割と顔と名前も分かるみたいな間柄のコミュニティだったっていうふうに伺ってたと思うんですけど。

このニュースグループっていうのは、なんか例えば僕とかWindows 95がはやって、このニュースグループっていうのがあるんだってなったときにはもうニュースグループ始めていて。なので、そんなに（笑）、別に研究をしたいわけでもない、単に情報を取りたい、欲しいっていう人も参加するものに最終的にはなったと思うんですよ。だからそこに至るまでの道のりみたいなもの。あと、この入ってくる人たちによってコミュニティの中身って変わったかどうかみたいな、ちょっとお伺いしたいと思うんですけど。

村井 うんうん。いや、もう明らかに、炎上とかそういうのは、要するにBBS、Bulletin Board Systemのときからあったんだけど、ネットニュースのときから。それで、まあ一つは、そのころからじゃあ日本語が使えるようにしようっていうことをやってるから、日本語は日本の中でしか見れないんだよね。それで、英語のニュースグループは世界中で共通で見れるでしょ。

それで、そのころはたぶん英語と日本語しかなかったと思う、ネットニュースって。で、JUNETでめっちゃくちゃはやったから、そうするとこの2カ国語だったんだよね。だから、まあその辺りも俺たちが、いわば国際言語化っていうのを責任を持たなければいけない背景があったとは思っただけ。

それで、コミュニティに関しては、そもそもネットニュースっていうのは、興味のあることをニュースグループを立てて、その中で話し始めるわけ。だから、そういう意味ではグループはオープンなんだけど、そのグループの話題ごとに違うところの村をつくって、それで入りたいやつはそこに入っていけばいいので、結構すっごい量の、

今調べると分かるね、ニュースグループがあって。それで、結構細分化されてたでしょ。

それでそうすると、ある番組のことだけ好きなやつとか、その番組の中のこのキャラクターだけが好きなやつとか、なんかまあそういうのもどんどん細分化していくんで、まあ結構共有するっていうのが楽しいっていう時代がやっぱりずっと続いたと思うんですよね。それで、やっぱりだんだんいろいろなまあソーシャルネットワークの走り、mixi だとかね、そういうものが広がってくるじゃない。それから掲示板も、Yahoo! 掲示板みたいなのが出てきて、まあ匿名の、もう。

——2ちゃんねるとか。

村井 そうそう。それで、だいたいそのあたりからだんだんビヘイビアが違って来たと思うんだよね。だからやっぱり好き勝手なことを言うし、人が傷つくようなことを平気で言うやつがどんどん出てきたでしょ。それで、だんだん心の中の憂さ晴らしみたいなのをやったり、妬みとか、そういうのが結構なんか自由に言えるようになってきたよね。それでだから、そういう側面がやっぱり話題になってきたと思うんですよね。

それで、それをどうやって止めるかっていっても、オープンにしてるのでまあ止めようも、まあ Yahoo! ニュースなんて相当頑張っているんなあの手この手でクオリティを保とうと努力してると思うけどね。それでだから、まあそういう意味では少しそこに出てきたと。それで、このこと自体はやっぱりいろんな社会学者であるとか、まあ政治学者も、ものすごく着目して。それでこれも JUNET のときにね、心理学者がだんだん分析するようになってきましたね。

そのやり取りとか、それでそういうのをグラフ化すると誰と誰がどうつながってるかとか。まああのころはプライバシーてあんまなかったから、概念がないから、それを分析することで論文書く社会学者がだいぶ出てきて。そうすると、それはいいことだと思うんですよね。それで今でもいっぱいいるでしょ、そういう社会的なインパクトを研究してる社会学者っていうのがいて、そういう人たちがやっぱりいろいろな活躍をして学会もできてきてるし、世界でもできてきてるし。

従って、そのコンテンツを分析してどういうふうにするかっていうことを、まあなんといっても、まあ俺たちから始まって、だんだん広がって行って、今はすべての人ですからね。誰でも参加できるわけだから。ここが全部違うんだよね。それで、まあというわけで、まあ自然っちゃあ自然なのかなって思うんで。まあ昔から変わったけど、それは匿名で情報をやり取りできるっていうところがあれば、必ずそういうふうになるだろうと。

これの社会的なインパクトはいろいろ研究してる人がいて、それは面白いなと思って、僕もいろいろ関わったり議論したりしてるけど、やっぱり一番大きな変化は中山さん（：中山俊宏氏）っていう国際政治学者がいて、それで SFC に青山学院から来てもらって、この間コロナのときに亡くなっちゃったんだけど（：くも膜下出血で死去）。それで彼と話して、彼が SFC に来たって言った理由の一つはそこなんですよね。インターネットの上で議論していることとか、思ってることを言ってるとか、そういうのもだんだん力を持ち始めた。だから SFC に来て、この問題をさらに追求したいんだって言って。

例えばね、アメリカの、だからトランプの、まあ最近本出たんであれだけど、トランプの出現を予言してましたね。だからそういう意味では、彼はね、アメリカの共産主義者のヒアリングベースの足で稼ぐ研究者だったんですよ。つまりアメリカに共産党なんてあるのかって思うかもしれないけど、これずーっとやると、やっぱり心の中ではこう思ってるみたいな人がいっぱいいて、それがインターネットで力を持ち始める。力っていうのは何かっていうと、選挙なんだよね、vote。

すると、意見を言うっていうのはまあ選挙で言うとか、そういう Bulletin Board System で言うとか、まあ要するにソーシャルネットワークで言うとか、いろんなことがあるけども、まあその中で言語の問題っていうか、言葉にできるかとか、言いたいことをちゃんとと言えるかとか、支持者がいるかとか、そういうことっていうのは評価されるから。でも選挙っていうのは評価しないんだよね、1票は1票だから。そうすると、これの違いを、やっぱり彼はすごくいろいろな意味でこれから研究したいっていう話だったし。

それでその後に、やっぱりある意味トランプが選挙で勝つっていうのは予想していた人はすごく少ないんですよ。あのときね。それで、えっ？て思うけど、それはやっぱり聞こえない声みたいなものがやっぱ投票の力を持ったじゃないですか。それで、

ソーシャルネットワークで分析すると言葉にしてるので、これを分析した話と、1票を投じるっていうことと、どっちも同じアクションなんだけど、だけどこのインパクトっていうか予想、必ずしも一緒じゃなかったんだよね。それで、今でもよくその論理はよく聞きますよね。今日でも。

——ネット上でのアクションと、投票が。

村井 マスコミとかソーシャルネットワークの分析で分かってることと、投票の行為は違うっていうことで。だから要するに投票分析で、まあ今度アメリカの大統領選の議論っていうのはアメリカ人としていると、やっぱりそこはもうだんだん分かってきて。だからそういうのも変わってきたんだよね。

だからそういう意味では、まあ話ちょっとずれたのかもしれないけど、コンテンツの中で表現するっていうのは、重要なことで表現すると。それは、その大昔から変わったかと言われると、そこはあんまり変わってない気がする。ただし、そのこと自体のインパクトとして、まあ選挙とかそういう意思決定に結びつくっていうところの話はまだ十分読めてないんじゃないかなっていう気がする。

——うーん。なるほど。まあじゃあ昔々から、fj (: fj.*) とかのニュースグループとかの時代から、まあ人と人の付き合いなのでコミュニケーションっていうのは根本的にそんなに変わっていないと。で、昔から炎上もあったし、そういうあれこれがあって、で、今に至って普及度はやっぱり広がっているので、例えば選挙とかそういう社会情勢に影響を与えることも起きうるような状態になってきたねっていうお話で合ってますかね。

村井 まあそうですね。

——はい。

村井 で、まあちょっと fj っていうか、ネットニュースのときと違うのは、やっぱりネットニュースのときに、匿名性っていうのがあんまり意味がないんだよね。なぜか

って言うと、どのコンピューターが出てきてるかっていうのがトラッキングできちゃうので、だからだいたいどこの人かっていうのが分かるし。

——基本記名だったってことですよね。

村井 そう、そこに行けば、例えば東工大から出てきてるって、だから東工大に行けば誰がやってるのかももう分かっているみたいなことだから、まあそういう意味では記名なんだよね。それが匿名になるのがやっぱり歴史的には Yahoo!の掲示板じゃない。それでだからこれがやっぱり。それでまあパソコン通信はかなりモデレーターがコントロールしちゃうのよ、中身をね。それで、これはやってないので。ネットニュースは全然やってないけど炎上するスタイルは同じで、それはでも実名炎上みたいな。それで、その覚悟がないとできなかった。それで Yahoo!掲示板はかなり自由になる。それで現在に至るんじゃない？ほとんど変わってないんじゃない、それ。

——そうですね。叩くとか。

村井 うん。あおるとか、ガセネタとか。特にあの株価を操作するみたいな。

——そうですね。Twitter 改め X とかでも、捨てアカとかで活動してる人はいるし。

村井 そうね。だからだんだん世の中がそういう例えば詐欺とかあおるとか、なんかそういうようなことの新しい罪名とか法律整備みたいなことをしながら、まあ慎重にだけど、やっぱり言論の規制にならないようにそういうルールを、あまりに突出した人を傷つけるようなことも、まあルール整備っていうのは、まあ民主主義の国の中ではだんだん共有できるようになってきてるんじゃないかな、徐々に。

まあだからこれも極めて慎重にやらなきゃいけないので、いつまでたっても、まあ収まらないんだと思う。だけど、これちょっとでも喫水線を超えると、やっぱり弾圧になっちゃうから、言論の。だからこれは相当慎重に進めなきゃいけないってことは、みんな分かっていると思うんだよね。だから、なんでこんなひどいことが起こってるの

に早く取り締まらないんだよって話はいつでも出てくるんだけど、けどこれはある意味やっぱり慎重に慎重を重ねる必要はあるんだと思うんだよね。

——そうですね。なるほど。

○ニュースグループ時代の個人として関与したネットコミュニティ

——じゃあちょっとぎゅっと過去に話を戻して。そのニュースグループ時代、村井さんがご覧になってた、ご覧になってコミュニケーションしていたものってどんなものかありますか。

村井 やっぱり標準化ですよ。標準化。

——標準化。

村井 うん。

——ああーじゃあ、超建設的なお話を。

村井 それ以外は見る暇なかったもん。けどそれでも、だから標準化の議論をするのに、もう要するに電子的な媒体でできる、そこでけんかするからね。だからこうあるべきだとか。

——ああ、でも、そうか、それ以前だとそういうのが。

村井 いや、いっぱいありましたよ。だから、特にゲームとかテレビ番組とか、もうそういうアメリカのテレビ番組なんていうのは、もう毎週毎週さ、放映してないじゃん、スター・トレックとかさ。『スター・トレック』とか大人気だったけどさ、今週の見た？とか、『ツイン・ピークス』とかさ、もう来週犯人が分かるのかみたいな。いやいや、今週のあの壁の後ろ気がついた？みたいな。それで、ずるい！みたいな、俺は見てないみたいな、そういう、リアルタイムじゃないからね。もうあれほどアメリカのテレビ見たいなと思ったことはない、みたいなことを言ってた人はいっぱい

る。俺もそうだったよね。だけどだからあんまり見てない、他のところは見てないっていうのはうそで、まあ結構好きなものは見てたけど。

——その当時、ニュースグループ以外で、議論を行う場所っていうのはどんなところが、オンライン上で存在したんですか。

村井 うん。だからやっぱり、まあパソコン通信の後で AOL とかそういうのがあって、そういうところに場所があったし、日本だったら mixi みたいなのが出てきて。それで、まあウェブが出てきたので、ウェブを使う使い方、これがやっぱり違うんだよね。

——なんかでもそうですね、ウェブも確かに、ただ、この今のインターネットニュースグループの初期だとたぶんウェブとかはまだまだって感じでしたよね。

村井 うん。ただね、まあ例えば Wikipedia ができたじゃない。それで Wikipedia のやっぱり、まあとにかくこれだけのボリュームゾーンだから、例えばね、2000 年でインターネットユーザーって全人類の 6%は普通にいたりとかね、2000 年にして。それで、まあアジアとアメリカとヨーロッパはだいたい同人数いたんだけど。それで、アジアって日本のことなんですよ。だから日本って三極なんだよね。ヨーロッパ、アメリカ、日本、なんですよ、実は。その時ね。その時点では、中国とかまだ出てくる前だから。

そうするとね、やっぱりこれボリュームがあるので、日本でのそういう中身。それで、そうすると、Wikipedia ができたときにジンボ・ウェールズが、ジミー・ウェールズ（：ジンボは愛称）っていうのがつくったんだけど、そいつと話していると、日本違うって言うんだよ。それで、やっぱりアメリカの Wikipedia っていうのは、俺が書いてるんだぜっていうなんかジャーナリスト予備軍みたいなやつが書くってわけ。で、日本は匿名でなんかみんなのために書きますみたいな。本当いいやつだなんていって、ジンボに言われたことがあるんですよ。それで、そうかと。

それからウェブ見ると、ウェブのいわばまあ今で言うブログだよね。ウェブページに個人のことを書きつづるっていうのがあるじゃないですか。これもアメリカで流行ってたのはものすごい主張と意見広告みたいな、意見を述べる。日本は日記なんですよ

ね。それで、だからこれが mixi とかにつながってるから、ソーシャルネットワークにまあいわば分化していくんだけど、ウェブのコンテンツが。これはやっぱり日本のスタイルと違うんですよ。

で、これはまあさっきのジンボ・ウェールズも言ってたし、そういうことを、まあビジネスでやってるやつはそれ分かってたんだよね。それで、だからまあそういうもんかなと思って、そっか、その違いは面白いよねっていう話もあのころはしてたけどね。だから日本のやっぱりそういうオープンソーシャルネットワークの中での使い方っていうのは、それも分析してる人がまあ出てきてるね、今ね。

——まあ確かにいますね。

村井 うん。ところがね、最近やばいのはね、さっきの日本語で閉じてたじゃん。例えば fj は。これがまったくなくなりましたね。まったくなくなった。例えば、Twitter (現 : X) でも Facebook でもね、何語で言っても、みんな、これなんで知ってるのお前っていうの、初め驚いた。初め驚いたの。それで、なんか純なんとかだったんだね、とか言って、なんで知ってるのそなのって言って。

そうしたら、やっぱり、誰かが俺と何かどっか食べに行きましたみたいなことを言ってるじゃん。そうすると、それを見てんだよね。それで読めるんだよね。初めのころさ、なんで知ってるんだって、お前 Google 翻訳知らないのかみたいなことを言われたことあるんだけど。そうすると、もうこれ今は、まあわれわれもそうだけど、もうなんか何語だってお構いなしになってきてるじゃない。

そうすると、これって、ソーシャルコミュニケーションのステージが 1 個変わってるよね。何語で言っても、全部分かる。それから報道なんかもスキャンできるじゃない。翻訳、プラス、スキャンできるから。じゃあこれ中国で何が話題になってるのみみたいなものを調べることもすぐできるようになってきた、それ、誰にでも。

これは相当変わったと思う。やっぱり自動翻訳が、要するにウェブで流通する、インターネットで流通するコンテンツで翻訳っていうのがものすごい気軽にできるようになったことで、つながりとインパクトが変わったでしょうね。だから、これも一時代、新しくなったことだと思う。うん。

○インターネット黎明期に想像していなかった昨今の事象

—そうですね。そういうレベルで、なんか昔は想像もしてなかったけど、ああそういうこと起こるのね、みたいな出来事って他にもあったりしますか？

村井 やっぱり、さっきの知財っぽいことで言うと、まあ Winny みたいな話もね。

—ああ、はいはい。

村井 それで、そうするとやっぱり、どうも都合が悪いことだって思う人と、それからやっぱり開発技術としてどういうものができるのかっていうことで、まあいつもそうだよ。それはビットコインだってそうだろうし、新しいアプリケーションが出てくると、そうするとやっぱりなんか失敗するやつも出てくるし、もちろん悪いやつも出てくるし、なんか困るやつも出てくるし。それで、そうすると困るやつはまあ叩こうとするし、止めようとするし。だけど、これってもうものすごい果てしないことだよ。

つまりインターネットが発展すると困っちゃう人っているんだよね、やっぱりね。それで変わっていくビジネスとか、生き残れなくなっちゃったとか、そういうのはあって。それで、今コンテンツの一つのメジャーは、ずーっと俺が関わっているのは関わってて、いつも見て分析っていうか見てるのは、広告だよ。広告がどこからどこに移っていくかっていうんで、インターネットに移るのは世界最遅ですからね、日本は。例えば、テレビの広告の金額をインターネットが抜くっていうのは、もう先進国で一番遅かったみたいですよ。それで、でも面白いのはテレビ見ると、コマーシャルが Google のコマーシャルだったりするんだよね。今テレビのコマーシャルって結構インターネットに誘導するコマーシャルが多くて。あるいは、なんだったらインターネットビジネスのコマーシャルがほとんどじゃないですか。そうすると、それでもインターネットの方が広告料が多いでしょ。

それで、もうずーっと、もう今その議論しても馬鹿らしいぐらい、新聞はいつ抜かれましたかとか、雑誌はいつ抜かれましたかとか、それを国別にこうやって見ていくと、日本はもうすごい既存メディアに優しいっていうか。それは移ろうのは、特にテレビは遅かったですね。新聞は最初にきたけど。新聞と雑誌はね。

そうすると、だから広告がどこにつくかっていうのは一つの見方で。で、まあ今、僕は問題だと思うけど、インターネットのリアルタイムビディングみたいな仕組みがやっぱりよくできすぎていて、広告業界の。それで早すぎて、それで変なコンテンツに大きなお金が流れるようになってるっていうのがまあ、いわば『漫画村』みたいな問題になってるんだよね、うん。

——ああ、なるほどなるほど。

村井 それで、だからこれはちょっと急ぎすぎてるから、急ぎすぎてるっていうか発展しすぎてて。もう非常にコンフュージングだね。広告主のお金がどういう経緯でどこに行くかっていうことが、もう分かりにくくてしょうがないんで。

——数字だけで自動で決まっちゃうっていう世界になってるっていう。

村井 そうそう。それはいいコンテンツをつくってる人をエンカレッジして、それで新しいクリエイションを進めていくっていうときには、そういうのはもうちょっといい方法があるだろうと思って今僕もそれに取り組んでるけど、いまだにそういう、コンテンツに関して取り組んでいるのはそういう。じゃあ自由なコンテンツが流通して共有されるけど、その中身に対してどういう信頼感を持てるのかっていうことを、やっぱりもうちょっとインフラのレベルで、標準化の中でつくっていくことができるだろうというふうに思ってるんで。まあそれはいまだに取り組み中。うん。

OSF との関係

——SF はお好きなんですか？

村井 SF は、好きですね、もちろん。それで、SF から学んでソフトウェア書いてたことあります。

——おおー。

村井 それでね、SF 作家ってね、僕そういう課題も学生に出してましたもん。例えば年末年始みたいな、年末挟むときに、SF 映画 5 本見て、その中で使われてるコンピューターの使い方が、生活の中でどういうことを思っていて、それはどうやったらできるのか、どうしてできないのかっていうレポート書いて来いっていう課題出してみんな大喜び。

——ああ、それ面白いですね。

村井 そうすると、もうずーっと映画見てて、たくさん DVD 借りてきて、当時。それで家族に文句言われて、村井先生の宿題なんですって言ってずっと映画見てるみたいな。でも、僕もいろいろ。おおーこのディスプレイの表示ってどうして、こういうことができたらいいなあっていうのは、結構、特に映画はすごいですね。映画はね、映画は結構ありがたいんですよ。スター・ウォーズの 2 作目ができたときに、ルーカスが、サン・マイクロシステムズのワークステーションを全部買い上げてくれたんですよ。だから、これ、まあ要するにバークレーとスタンフォードでつくってたから Stanford University Network (: Sun) っていうんだけど。それでこれのつくってた、アンディ・ベクトルシャイムとかビル・ジョイと仲いいから、そういう会社が立ち上がる時に関わってたんだけど。それで、UNIX の会議はもうルーカス一色みたいになったことあります。だからすごい、すごい投資してくれたんですよ。

——うーん。ああでもそういうのもあって、なんですかね、向こうの人たちは『スター・ウォーズ』大好きなんですかね。そういうことじゃないんですかね。

村井 そうですね、そうですね。

——やっぱりそうなんですね。

村井 いや、ルーカスなんてもう、もう本当頭を下げちゃうみたいな。だからあいつはサンフランシスコにいるんです、いまだに。だからルーカスってバークレーとスタンフォードの間にいますからね。

——ほおー（笑）、なるほど。

村井 そういう、うん。

——へえー。

村井 でも、ありがたかったですね。なんか動かない時代の UNIX だから。UNIX が自分たちのハードウェアでようやく動き出したワークステーション第 1 号みたいなのが Sun でしょ。それで Sun ONE とかのデモをやってて、おおーやってるなあって言って、触るなよ、落ちるじゃないかって言われたことあるぐらいで（笑）。そんなときからやっぱりルーカスが買ってくれたから。本当に。それで Sun はもう最初スタートアップがうまくいったんですよね。まあ後にはすごく立派な会社になったと思うけど。

——SF を見て、できるできないみたいなもののレポートは、どういう感じの出力を得られたんですか？

村井 やっぱりね、本当のことを言うと、自分で全部見れないでしょ。学生に宿題出すと、学生の数だけ見てくれるんですよね。そうすると、これはね、時間が節約になるんで。

——（笑）

村井 出てきたレポートの面白そうなやつだけ見ればいいんですね。素晴らしいことにね。うん。

——ああ、素晴らしいですね、それ。

村井 大学の先生やってて良かったみたいな。

——（笑）。なるほど。

村井 そういう感じだから。

——僕もそれやらせてもらおう。

村井 あ、そうそう。それはね、大学はいいですよ。あのね、難しい問題が出てきたら、学生に課題で出すと解いてくるやついますからね（笑）。

——（笑）

村井 そうというのが研究です、はい。そうです。

——なるほど。いい勉強になりました（笑）。

○インターネットによるコンテンツの変遷と展望

村井 僕ね、1個ね、さっき途中でやめたけど、コンテンツの話やっちゃいけない、話しちゃいけないのかもしれないけど、別のときにとかって言ってたから。

——ん？ああ、全然全然。

村井 音楽がただになったじゃないですか。これで音楽産業ってつぶれていくかって思われたら、つぶれないでしょ。

——まあつぶれはしないですよ。

村井 しないでしょ。レコードは駄目になったかもしれないけど、レコード産業。それで、この話結構重要だと思っていて。それで、僕、母が音楽の教授なんですよ。それで……。

——へえー。ああでもそうでしたよね、はい。

村井 うん。音楽史とかそういう理論、学理だけ。それで、そうするとね、子どものころから言われてたのはね、音楽っていうのは live music なの。それで僕、音楽好きだから、レコードいっぱい買い込むじゃない。そうするとこの recorded music ばかり聴いちゃ駄目だとか言って、もう髪の毛引っ張ってなんかコンサート連れてかれるみたいな、そんな感じなんだよ。それで、だからそうすると、なんかそれで CD ができ、ね、音楽は配信ができ。

ところが今は、その音楽はほぼサブスクで自由に聴けるようになったね。ところが、コンサートはめちゃくちゃ売れるようになったんですよ。だから僕、母の言ったことを思い出して。live music に帰着するじゃないですか。それでこれで音楽産業って結局そこに戻ったみたいなのところがあるんだよね。で、これを好きな人が増えて、あるいは次の世代のつくる、一度ね、グラミー賞でダウンロードが始まったときに、音楽の。

それでその最後にグラミーのへんてこりんなおじさんが、せっかくの賞なのに、素晴らしい賞じゃん、グラミー賞って。グラミー賞ってね、そういう権利処理と関係なくお祭りでコラボとかやるからすごい楽しい賞なんですよ。その最後にこのクソオヤジが出てきて、これがグラミーの委員長が出てきて、それで、みんな楽しんだらう？と。それで次の世代が出てくるようにしないとイケないんだよっていうスピーチを最後にしたの、まあこれは締め言葉で。

いいこと言うなって、俺今でも取っとけばあれを引用してやろうと思ってるぐらい素晴らしい。そのダウンロードが始まってって、それはまず課題でしょ。始まりだから怖がってたんだよね。それでだんだんダウンロードで、Apple とかでフリーダウンロードで音楽が聴けるのみたいなことを言い始めて、まあ結構頭にきてたと思うんだけど、グッところえて彼はそう言ったと思うんだよ、あの時代。ところが今はそれすぐ戻ったじゃないですか。それで、(2023 年の) 年末、ジョン・メイヤーが来るんだけど。

——ん？

村井 いや、ジョン・メイヤーが来るって、抽選とかずっと。僕、特別会員なんですよ、ブルーノート。それなのに取れなかったね。

——おお（笑）。

村井 こういうことあるかっていうぐらい。無理なの。あのね、マディソン・スクエア・ガーデンで1人でやってたコンサートを、ブルーノートみたいなちっちゃいところでやれば、これアメリカからみんな来るから（笑）。それで、もとい、というわけで、なんだこれ抽選でやれよって言って、まあ要するにサーバークラッシュで、とれなくて。まあそれはどうでもいいんだけど。

漫画。それでこの話をこの間、萩尾望都さんとしてたんだよね。それで、漫画ってすごい力持っていて、だから僕は漫画業界、出版業界を、インターネット時代の漫画っていうテーマと一緒に長いことしてるんだけど。それでインターネット業界と漫画業界をくっつけてるんだけどね。フランスって好きなんだよね。漫画ショップいっぱいあって。隣にコスプレショップがついてるんだけど。そうしたらね、2013年、2014年ぐらいまで、みんな逆、こうやって開くんですよ、漫画。

——アメコミ式ってことですか？

村井 まあすべての本はそうだよ。本ってこうやって開くんだから、アメリカっていうか西洋は。だから、ネイマールが日本のサッカーはみんな左利きだと思ったってよく言うんだよ。裏に焼いてるから。彼もだから日本の漫画見てサッカー始めたとか、そういうやつなんだけど。それで、ところが2014年から右開きになってるんですよ。すごくないですか。つまり、左開きの本っていうのはすごい文化でしょ。それをひっくり返したんだよ、漫画が。それで、漫画だけ右開きにしたんだよ。この威力がすごいなと思って。漫画インパクトすごいじゃないですか。

それで漫画って、みんななんか結構ね、これが言いたくて今この話始めたんだけど、韓国でスマホの縦スクロールの漫画がはやってきて、漫画は滅亡するんじゃないかっていう議論が一方ではあるわけ。それで警戒してるんだよね、漫画の出版社はね。それで、ところが俺は漫画は大好きなので、そうじゃないという意見の持ち主で。この

右開きであれだけ入れた漫画の文化って何かっていうと、見開きでこうやって開いたら、ここで1個閉じてて、次のページ開くと、おおって、これで設計してあるの。

——分かります。

村井 つまり、紙の設計してある。で、これを今デジタルでつくってる。で、デジタルで納品し、紙に印刷して漫画って売れて。それがもう一度それを電子書籍で出してる。で、それを俺たち読んでるんだけど、電子書籍でも。それでところが、この見開きの文化ってのがあるわけ。そこに電子書籍の、これを捨てるかどうか、漫画が。つまり、さっきの音楽はlive musicに帰着したじゃない。電子、インターネットの上で流通する音楽は。それで、漫画もインターネットの上で同じ力を持つと思うんだよね。そのときに漫画家は、この見開きを原点に戻すのか。

——つまり、こういうスマホをみんな持ってって話ですよ（笑）。

村井 そう……。そう、だからこれが出てくるのは漫画の威力だとは思わないけれども、ただ、どこに戻すのかっていうことを出版社は考えなきゃいけないし、漫画家も考えなきゃいけないし、っていう。もちろん萩尾望都さんは、その見開きの文化っていうことは、まあ手塚治虫が言ってるわけであって、つくってるわけだから、そういう片ページずつ見てもいいじゃんと思っているのとは、つくる方の人は違うことを思ってる。この価値を分かっていたら、そうすると電子化っていうのの中に、その見開きの漫画の文化っていうのをどうやって保存するのかっていうことを考えていく人がいる。うん。でも、できてるんじゃない？今つくるところをそれで作ってるから。

——まあ今はそうですね。

村井 うん。だから俺は結構、だから、この見開きで真ん中なしっていうページがもう平気でできるでしょ。あれは電子書籍化の中でやってる、まあ折ってるときもできるんだけどね。

——僕はあれですよ、ベッドにこうやって寝転ぶじゃないですか。ここに 21.5 インチのディスプレイがあって、これタッチパネルなんですよ。だからここでこう見開きで漫画を、ジャンプよりでかい画面で（笑）。紙のジャンプよりでかいみたいな。

村井 でも手が届くほど近いっていうことだよな。

——近いです。もうすぐ近くなんで、こうやってページめくって見てるっていう生活をしてます（笑）。

村井 いや俺も、似たような生活してるけど、タブレットで本を読むとか漫画読むとか。論文読むですらするんだけど。

——普通のタブレットだと、もうちょっとなんか見開きで見ると字がちっちゃくてつらいんですよ（笑）。

村井 まあね。ただ、そうね。でもすごいよね、それ。落ちてくるの怖くない？

——（笑）。いや、そのときは死ぬときだと思ってるんで、大丈夫です。

村井 いやいや、死なないけどさ（笑）。

——ただ、結構重たいのぶら下がってますよね（笑）。

村井 そうだよな。結構怖いな、それ。すみません。

——いえいえ、とんでもないです。ありがとうございました。

村井 ありがとうございました。

——ありがとうございます。