

## CD-ROM

文/丸山正明(東京工業大学非常勤講師)

幕末の青春群像を  
知りたい人に

馬連太郎の小説「世に棲む日々」をもとに、幕末に生きた吉田松陰と高杉晋作の二人に焦点を当て、徳川時代から明治時代へと社会システムが根底から激しく変動した時代の生きざまを探る歴史CD-ROM。

幕末は乱世だけに、戦国時代と並んで傑出した人々が多く出現した。司馬連太郎は好んで幕末の人の生きざまを小説のテーマに選んでいる。

このCD-ROMは、「世に棲む日々」を19編の物語に編成。吉田松陰と高杉晋作の二人の活躍を伝える。それぞれの物語は、俳優の原田大二郎がしっかりと朗読してくれる。「脱藩」の編を読むと、松陰が江戸に出て藩内外の優れた人々と交遊するうちに、藩という枠のむなしさに気付き、脱藩する気持ちが分かる。当時の大罪を犯す気持ちを、「人間の本義のため」と記述している。

物語には、様々な人々が登場する。松陰が密航を企てる時に、相談したのは江戸の塾の先生である佐久間象山だった。象山も、当時の革命思想家であり、かつハイテク技術者であっただけに、文明世界が見たいという松陰の気持ちを理解できた。こうした幕末の人々のプロフィールは、「群像」の章によくまとめてある。松陰と晋

# 永瀬唯が エラソーを斬る!

## 反体制きどりの体制坊や山形氏

『新教養主義宣言』と、これはまたご大層なタイトルの本が出版された。

本そのものはというと、語るべき内容はほとんどない。しかし、いかに粗雑な著作であろうと、ある種の社会的役割をはたすことがある。つまり、著者、山形浩生氏が、メディアにおける虚偽の権威を維持するための、「看板」としての役割だ。

奥付の著者紹介をみてみよう。「東京大学都市工学およびマサチューセッツ工科大学不動産センター修士課程終了。某大手シンクタンクで地域開発やODA関連調査の傍ら、小説、経済、コンピュータなど広範な分野で翻訳と執筆を手がける。<中略>主訳書にクルーグマン『クルーグマン教授の経済入門』(メディアワークス)、リュイン『アイアンマウンテン報告』(ダイヤモンド社)、パローズ『ノヴァ急報』(ペトトル工房)、レイモンド『伽藍とバザール』など多数。<後略>」

東大の院卒で、MITも出て、シンクタンクの職員のかたわら、サブカルや前衛SFの翻訳もてがけて、おまけに斐そめてピアス。一見、優等生のエリートで、でも、心はシステムの側にいても、本当はぼく、ポップのほうのヒトなのよね、というわけだ。

おまけに、山形氏は、MSの敵(そうか?)

Linuxのスポーツマンをもって任じ、GNUや

オープンソースの理念を説いてまわっている。

しかし、この種の80年代バブル的「教養人」の「教養」は、まずははなからすべて疑ってからねばいけない。たとえば、脱構築文芸批評に関する、氏の「勝手な深読みとこじつけで、いろんな文書から勝手な「意味」を抽出してみて悦にいる、曲芸以下の作文ごっこだ」といったご託宣だけで、そのギョーカイのひとには、彼の「教養」がハッタリにすぎないことがわかつてしまう。だまされるのは、純朴なパソコン業界人だけというわけだ。

二人の行動力や幕末の人々の動きは、「足跡」

の章から明らかになる。各地の二人などの足跡

に加えて、当時の写真や現在の記念碑などが載

っている。例えば、長崎の出島の写真などは、

当時の様子がよく分かる1枚。また、山口県萩

市での足跡を見ると、松下村塾や晋作宅、木戸

孝允宅、伊藤博文宅などが、狭い萩城下に並ん

でいることが一目瞭然。行き交う幕末の青春群

像が目に浮かんでくる。

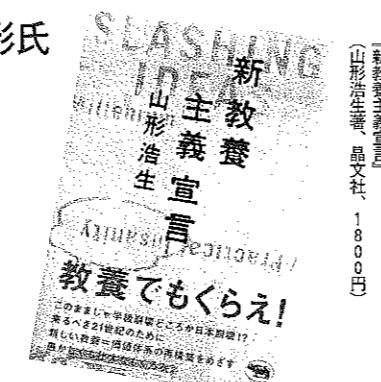
二人が書いた「書簡」の画像と、その中味を示

す文章(草書の文面を活字に置き換えたもの)

は、これだけよく集めたと感心する力作である。伝

えずにはいられない意志にあふれた二人の心が

みえてくる。



いや、PC業界を侮辱しようというのではない。山形氏のデラマぶりは、ほかならぬ、PC文化においてもまったく同断だからだ。

まず、『オルタカルチャー日本版』(発行メディアワークス、発売主婦の友社、1600円)という事典形式のムックから見てみよう。「武蔵野美術」という季刊誌で取り上したことだが、PCがらみのメディアに再録する価値はじゅうぶんにある。自称パソコン文化評論家の醜態ぶりだ。

彼は言う。「インターネットは<中略>もともと50年代に、アメリカ全土のコンピュータ資源を共有し、有効活用<中略>するための研究プロジェクト。それまでも、大学単位などで一つのホストコンピュータを中心とした構内のネットワークなどは存在していた。しかし、それの<原文ママ>ネットワーク同士をさらに結ぶことで(ネットとネットを結ぶからインターネットなのだ)、お互いの空き時間を有効に使えるようになる。」

インターネットは、1950年代に始まると、山形氏は主張するのだ。同じ文にはTCP/IPの語もあるのに、氏は、ARPANETについてほのめかすだけ、そのギョーカイのひとには、彼の「教養」がハッタリにすぎないことがわかつてしまう。だまされるのは、純朴なパソコン業界人だけというわけだ。

そもそも、1950年代はおろか、ARPANET以前には、「大学単位などで一つのホストコンピュ

ータを中心とした構内のネットワーク」すら存在していない。

最初に実現した「ネットワーク」は、特定の機能に特化した広域ネットワーク(WAN)、GUIを核とする空軍のレーダー管制システムSAGE(1958年)であり、ローカルなネットワーク実現の鍵とされたタイム・シェアリング・システム(TSS)が試用されるようになったのは、1960年代に入ってからのことである。しかも、そうした原始的なTSSさえも、60年代を通じ、ほとんどの場合、複数の非インテリジェント端末が置かれているのは、ホストに隣接する部屋でしかなく、同じ構内の、たとえば、研究者の私室にラインが伸びていた例は、ごく少数にとどまる。

われわれが現に知っているローカル・エリア・ネットワーク(LAN)は、ARPANETよりもさらにあと、1974年のゼロックス・パロ・アルト研究所における、イーサネット敷設によってようやく実現したのである。

WAN、タイムシェアリング、ARPANET、そしてイーサネット。氏の記述は、ことの順番からして、まったくのデラマなのだ。

上記の指摘に対して氏は、ネット上で、「50年代に」とあるのは60年代の誤植、といううちまちがい。永瀬唯さん、ご指摘ありがとうございます。今までおなじみだったのは、ほかにだれも指摘してくれる人がいなくて気がつかなかつただけ」と弁明している。

責任を編集者におしつける図々しさはともあれ、これは「うちまちがい」と記してすむよう

なケアレス・ミスでは決してない。

いや、無知を恥じない氏のパソコン文化評論

家ぶりは、もうひとつ、氏の推奨してやまないLinuxのご先祖さまUNIXに関する論評においても発揮されている。

こちらは、つい最近、ウェブで公にされ、世のハッカー諸君にばこぼこに叩かれたリアルタイムの記録がネット上に存在する。

UNIXは、MITとGEが共同で開発してきたマルチスレッドというOSの「マルティ」(多機能)に対する「ユニ」(単機能)という皮肉から命名されている。開発者はAT&Tのベル研職員、ケン・トンプソンだった。

トンプソンは、マルチスレッド計画に中途からかんでいたベル研がプロジェクトからおり、マルチスレッドコンピューターが使えないために、個人として製作途上だったゲーム・プログラムをのせる機械をうしなってしまった。そこで1969年、手近なミニコン用に開発を開始したのが、UNIXだったわけである。

マルチスレッド計画は、あまりに多くの機能を盛り込んだためにマンモス化、恐竪化し、頓挫してしまった。これに対して皮肉をこめて「ユニ」とあえて自称したUNIXの方は、大型マシンではなくミニコンに、限定された機能を載せることにより、軽快に動作することとなった。

しかも、のちに開発に加わったデニス・リッチーによって、彼自身が考案したC言語への書き直しがおこなわれ、ハードに依存せぬ汎用OSへの道が開かれた。

で、山形氏は、トンプソンがマルチスレッドの素晴らしい機能に感嘆し、これをミニコンに移植したのがUNIXだったと記しているのである。

以後のUNIXの開発は、ソースコードの公開と

いう原則のもと、基本的にはウォランティアの手によって進められることになった。

山形氏の、UNIXはマルチスレッドへのオマージュ(頌歌)という主張は、ハッカー的史観からすれば、PDFやGNUの輝かしい歴史をおしめるものにはかならない。

そればかりではない。1978年、ケン・トンプソンがカリフォルニア大学バークレー校に客員として招かれたことをきっかけに生まれたバーカー版UNIX、3BSDは、いわゆるフリーBSDの最初となり、のちに派生物としてのLinuxをも生み出すことになった。氏はつまり、みずからが賞賛してやまないLinuxが誕生するまでの歴史さえ満足に把握していないのだ。

氏のデラマの原因ははっきりしている。無知を恥じない人種たる山形氏は、「うろおぼえだけど」とか「どっかで読んだ」といった言い方を、その文章の中で乱発してやまない。

そう。「辞書を引いてもハッカーの語のニュアンスはわからない、MITじゃ」と前置きして、氏が語る蘊蓄が、スティーブン・レビーの名著『ハッカーズ』のまんま引き写しなもの当然。

氏の「教養」とは、80年代的ハッタリが通用するギョーカイでの聞きかじり、耳聴間にすぎないのだ。辞書や事典を引いてもわからない、バイリンガルやギョーカイの秘教的知識を占有する特權的な自分。だから、自分は偉いんだってわけだ。

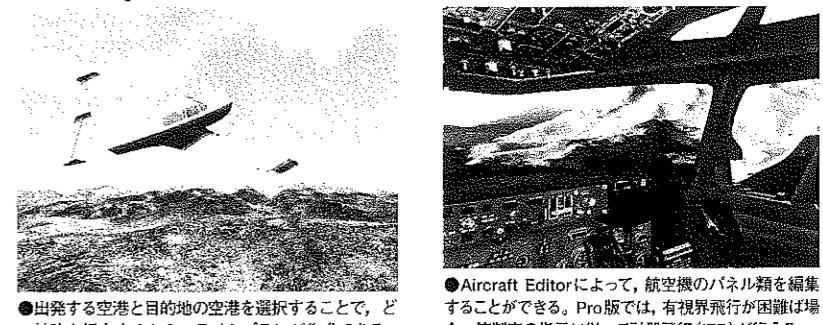
今そこにある参考資料にのっている知識を「MITじゃね」としたり顔で語る半可通……。80年代的「カッコよさ」が、いかに「みっともない」存在であるかの生き証人とよぶべきであろう。



文/岩渕行洋

## ミレニアムに飛び立つ夢 ライト・シミュレータの 最新作登場!

『Microsoft Flight Simulator 2000』(開発・販売/マイクロソフト、価格未定)



●出発する空港と目的地の空港を選択することで、どの航路を経由するかのフライトプランが作成できる。

●Aircraft Editorによって、航空機のパネル類を編集することができる。Pro版では、有視界飛行が困難な場合、管制官の指示に従って計器飛行(IFR)が行える。

昨年末、学生時代に忘れていた車の免許をようやく取得した。教習所ではドライビングテクニックよりも、交通ルールを重視していたのが印象的だった。交通事故の場面を再現したビデオや事故を起こした人の手記を題材に、かなりネガティブな講義も多かった。

それでも、今までゲームだけの世界でしか味わえなかった車の運転が実際に体験できるわけだから楽しいの一言。そう考えると、ゲームでは身近なカーアクションよりも現実的には体験が難しいシミュレーションに心が傾く。例えば大空を羽ばたく飛行シミュレーション。パイロットを志さない限り、実際に飛行機を操縦する

機会は訪れないだろう。その飛行シミュレーションの王道ともいえるのが今回の『Flight Simulator 2000』だ。昨年の事件でも有名になった通り、フライト系のシミュレーションはリアルさがウリ。Flight Simulator 2000では6万5536色の3Dグラフィックスにより、標高データや季節の景色もリアリティ十分に表現されている。航空機はマッハ2の音速を誇るコンコルドにボーイング777-300のジェット旅客機、さらにPro版にはムーニーブラボーやキングエア350といった航空機が追加された充実したラインナップだ。収録されている空港は2万個所、そして都市データが50個以

上と世界のフライトラインがほぼ網羅された膨大なデータも今回の特徴。現実の天候状況を再現できる機能もリアルさを際立たせている。「気象データのダウンロード」を実行することで、インターネット上にある天候情報を取得し、現実とオーバーラップさせてリアルタイムなフライトを楽しむことができる。

チュートリアルやビデオによるレッスンなどで、容易にフライトテクニックをマスターでき、SideWinderなどを使えば、よりリアルなフライトが楽しめる。だが、いくらリアルさを追求してもゲーム内だけのこと。現実とは大きく異なる(もちろん車も)ので「その気」にならないように。