

ミュージシャン サカモト教授

歩んできた道

——ミュージシャンとして活動を始められるまでの経緯をお聞かせください。

ルーツをたどれば、4歳の時からピアノ教室に通っていたことがきっかけです。その関係で絶対音感が身についていて、一度プレイしたゲームの音楽はなんでも弾けることもあったんです。休み時間にクラスの子に「あの曲を弾いて」って言われては弾く、ということをや小・中・高とやっていましたね。それで、京大に進学してから軽音サークルの存在を知って、面白そうだなと思って入りました。その時はまだ、音楽はあくまでサークルって考えていて、自分も将来は普通に卒業して就職するのかなって思っていました。

——そこから音楽活動の道に進もうと思ったようになったのはいつですか？

3、4回生の頃からですね。サークル活動にのめり込むうちに、学業よりも作曲をするための環境を整えることにモチベーションがシフトしていきました。ほとんど大学にも行かずにバイトして、お金を貯めては高い機材を買って、作曲できる環境を整えていましたね。その頃から社員としてゲーム音楽を作るサウンド

頭にファミコンを載せ、観客がリクエストしたゲームの音楽を演奏するという、独特のスタイルをとるミュージシャン、サカモト教授。京都でのイベントに参加されている間にお話を伺うことができました。京大卒のミュージシャン、サカモト教授の哲学が今、明らかに！（夷）

クリエイターという職種につけたらいいなって思っていました。でも、作品選考ではいい評価を受けても面接で落ちることが多くて。結局2留して大学を卒業した後、1年間フリーターを経て、サークルの先輩のついででオンラインゲームに関連する会社に就職しました。音楽とは別の仕事で落ち着いた時期があったんです。

——すっかり音楽の仕事からは離れてしまったんですね。

ただ、その間も趣味の範囲で音楽を続けていましたよ。それで、2007年くらいに動画投稿サイトが出てきたときに、幼少時代のノリで「演奏してみた」動画を投稿してみたんですね。すると結構反響があったんで、次々と動画をあげていたら、あっという間にネット上での知名度が上がって、しまいにはレコード会社からCDを出さないかって声がかかるようになりました。そこからだんだんと自分の中で音楽の比重が大きくなっていきました。しばらくは会社員と並行して音楽活動をしていたんですけど、去年の3月に音楽でやっていけるなと判断して会社を辞めました。今は純粋にミュージシャンとして活動しています。

PROFILE

1980年、大阪府高石市生まれ。本名は坂本健太郎。2004年、京大経済学部卒。ライブの余興でゲーム音楽を演奏したのがスタイルの原点。2014年には新作をリリース予定。



▲『サカモト教授の8bitジュークボックス』。メドレー形式で名曲を8bitカバー



▲初のオリジナルアルバム『SKMT』。すべての曲が8bit音源で制作されている

（文・院 匿名希望）
（かくして五月病は続く……；編）

ミュージシャンとしての活動

——ミュージシャンとしての活動とはどのようなものなのでしょう？

CDの印税やライブ関連の収入で生計を立てるアーティストとしての活動と、他のアーティストやゲームなどに楽曲を提供して報酬を得る作曲家としての活動があります。自分はゲーム音楽の作曲が多いですね。権利はゲーム会社に買い取られるので印税は入りませんが、多いときは1つのゲームで数十曲作ったりするので一度にまとまったお金が得られます。

——それでは、音楽活動をするうえで苦労されたことは何ですか？

音楽で生計を立てるようになって痛感したんですけど、お金をもらってる以上、お客さんのニーズに沿った作品を作らなきゃいけないんです。クリエイターとしての自分の希望と、お客さんのニーズとの兼ね合いが想像以上に難しいと感じています。もちろん、それを両立させるのがプロだとは思いますが。あと、会社に勤めていた時は月々の収入がある上

で音楽ができたので気が楽だったんですよ。でも、音楽の仕事はせいぜい半年先しか見通せないんです。この先同じように仕事があるのかという不安と闘い続けなきゃならなくなったのは辛いですね。

——先が見通せないという話の後になんですが、今後の展望は？

自分はゲーム音楽を演奏するスタイルでやってきましたが、演奏する際にメーカーに許諾を取る必要があって、著作権的に難しいところがあります。だから、今後は徐々にオリジナルの曲を増やしていった最終的には自分の曲だけで勝負できるようになりたいです。自分の音楽はチップチューン（左記）というジャンルに入るんですけど、世界的に人気のある分野なので世界を視野に入れて展開していきたいですね。将来的には海外でのライブも増やしていけたらと思います。

What is CHIPTUNE?

チップチューンとは、PCや家庭用ゲームの8bitの音源チップで演奏される、いわゆるピコピコした電子音の音楽である。サカモト教授にチップチューンの魅力について伺ってみたところ、「昔はハードウェアの性能上、出せる音が限られていたんで、本当に必要な音だけを使ってメロディが作られています。だからこそ今でも耳に残るんじゃないでしょうか」とのこと。

京大生に向けて

——学生時代の思い出についてもう少し詳しくお聞かせください。

普通なら学業で専攻は……っていう話をするのかもしれませんが、自分は経済学部という比較的自由的な環境に甘えて、何回か履修登録すらしなかった学期があるんですよ（笑）。あえてしなかったわけじゃなくて素で忘れていました。今考えるとアホなことしたなあと思います。

だから、学生時代に一番打ち込んだのは何かと言われると音楽の勉強です。この時期に自分の音楽の知識を広げることができました。今でこそ検索すればどんな音楽でも聴けますけど、当時はようやくネットが普及し始めたところで、まだ自宅にネットが無かったんですよ。だから音楽について調べたいときは京大のメディアセンターに行ったりしていました。あと、音楽の教則本や機材も今より高価

だったんです。だから、さっきも言ったようにバイトをしてお金を稼ぐようになったんです。

振り返ってみると、親が聞いたら泣きそうな学生時代でした。でも、うちの親は「あんたがやりたいことをやればええんちゃう」って大目に見てくれていて、ありがたかったですね。

——京大に来てよかったなあと思うことはありますか？

職業柄、自分が京大の学歴を唯一仕事に活かせたのが『Qさま!!（テレビ朝日）』に出演できたことなんですね（笑）。でも京大卒の肩書があるおかげで、出会った人たちが「見た目は変だけど京大卒なんだよね」っていう目で見られているように思います。気づかぬところでプラスになっているのかもしれない。

——最後に、京大生に向けてひとことお願いします。

京大に入ったからにはいい企業に就職したいとか思うかもしれませんが、自分が本当にやりたいことは何かを、一度京大という枠にとらわれずにじっくり考えてみてほしいです。もしそういうことを見つけれられたなら、たとえ何歳の時であってもシフトしていくべきかなって思います。自分も大学を卒業して会社に勤めましたが、今は幸運なことに音楽で人々を楽しませることができています。自分の好きなことで誰かを笑顔にしている実感を得られることにすごくやりがいを感じています。別に焦る必要はないと思うので、自分にとってやりがいのあることをじっくり探してみてくださいね。

——ありがとうございました