

## レポート：コモンズ = ハレ説

2003年 オモイカネ株式会社 / 大熊但由

### 1. Lessig's commons

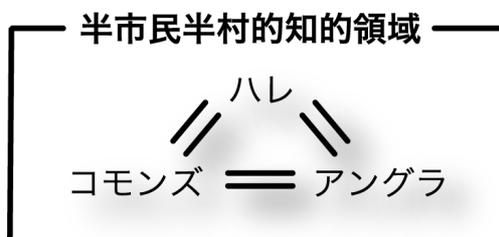
Lawrence Lessig 先生の「The Future of Ideas(邦訳『コモンズ』)」は一つのアクティビズムであって、私達はこれを「知的領域を拡大するために自由な領域 (= コモンズ) を拡大すべき」という提案として受け止めることができます。日々オープンソースを拡大するために活動している私達には実に頼もしい提案です。

「コモンズ」を知的領域を計るための概念と考えた場合、これが優れたツールであることに異論はないと思いますが、しかしながらそのままでは日本の知的領域にフィットしないという印象も受けます。なぜなら日本のアニメ・マンガ・ゲームといった自由な領域は、自由そのものによって栄えたのではなく、不幸にもコンピューターソフトウェア、アカデミア、ネットワーク等の国策的に重要で、本来正統なコモンズであるべき領域が閉塞的であって、そのために才能ある人材がサブカルチャー領域に逃避・流入して繁栄した、という観察があるからです。

そのように考えると、自由な領域を単純に拡大することが知的繁栄につながるのではなく、むしろ主題的な知性を適切に規制し刺激することで、隣接する従属的な自由な知的領域が栄える、というネガティブなストーリーが見えてきます。このような自由と規制の両面性は西欧でも普遍的であるはずですが、日本のように完全に市民化されておらず、村的なプリミティブな感覚を多分に隠し持った社会ではことに特徴が強く現れているように思われます。

日本の知的領域というコンテキストにおいては、「ハレ」/「アングラ」/「コモンズ」という概念が別の側面から見た同一の概念であると考え、自由な領域を「ハレ」、規制された(あるいは十分に秩序が成立した)領域を「ケ」と扱うことで、日本人はコモンズなる概念を消化できるのではないか、という点がこのレポートの提案です。

以下では知的領域のハレとケについて簡単に2つの事例を紹介します。



ハレ	民族学的側面
アングラ	法的側面
コモンズ	政治的側面

## 2. ハレ (祝祭空間) の例 - アニメにおける「同人活動」の繁栄

名称	場所	開催回数	一回の規模	経済規模
コミックマーケット	東京ビックサイト	年2回	3~4万サークル、40~50万人	50億円
コミック・おでかけライブ	東京ビックサイト(各地方)	月数回	200-5000サークル	15億円
コミックワールド	各地	月数回	500-2000サークル	15億円
ワンダーフェステバル	東京ビックサイト	年2回	3万人	3億円

経済規模は入場者一人あたり5千円使用すると仮定し、会場内の売買のみについての一次的な経済規模について推計

同人関連イベントは代表的なアニメに限定してもいくつかの種類があり、参加人数1万未満の小規模イベントは数限りなく開催されているようです。もっとも規模が大きいのはコミックマーケット(コミケ)で、事実上日本最大のイベントです。1975年に数百人が集う同人の集会として始まり、現在は東京ビックサイトで40~50万人が入場する巨大イベントです。(入場者規模で比較例としては、東京モーターショーが20万、東京ゲームショーが12万人前後です。)

コミケはボランティアとして始まり、現在も本質的には変化がないようですが、現在は法人として有限会社コミケットと株式会社コミケプランニングサービスの2社が運営を支援し、複数社のアニメ関連企業自身も参加するなど正規の商業活動部分も拡大しています。<sup>1</sup>

コミックワールドは海外に進出している点で特徴があります。ソウル、プサン、台北、香港、上海、北京、ロサンジェルスで開催しています。

ワンダーフェステバル(通称ワンフェス)はガレージキット<sup>2</sup>即売会で海洋堂が主催しています。

これらの「同人活動」の多くの部分は「ファンの活動」と称して二次著作物を販売しているので、いわば正々堂々と著作権者の権利を侵害しているわけですが、ファン活動には関与しないと公式回答するメーカーや、グッズ販売で直接参加するメーカーもあり、非商用の好意的二次利用を認めることが慣習として成立しています。

しかしメーカーによっては侵害行為を訴える場合もあります。有名なものは「ピカチュウ事件」で、概要は福岡の同人誌作家が98年夏にポケモンのパロディものを発行し、これを99年1月任天堂が警告なしに告訴し、作者が逮捕されたというものです。<sup>3</sup>

ワンダーフェステバルではユニークな対応方法として当日著作権方式をとっています。これはイベントターが会場の販売に責任を持ち、同人の販売活動や内容を把握し、商品販売額の10%を著作権者に納めるというもので、イベント当日に限定してイベントターに著作権が認められることによって成立しています。

同人活動は以下の要素をすべて満たしています。

ハレ	お祭性	
アングラ	違法性	
コモンズ	自由性	

<sup>1</sup>アニメ関連ではありませんが株式会社ゆりかもめもコミケ記念バスネットを販売する形で参加しています。

<sup>2</sup>ディスプレイを目的とした、少量生産の大人向け精密模型

<sup>3</sup>同人活動関連の事件としては、先だって98年7月に「ときめきメモリアル・アダルトビデオ無断作成販売」事件も起きています

### 3. ケ (日常空間) の例 - computing における academia の停滞

- 「今こそ大学からブレークスルーを」日経エレクトロニクス 2002 12-2 no.836  
「確かに、アイデアは枯渇しつつある。私は『Itanium』や『Pentium4』といった現在のマイクロプロセサの基本構成を、15年～20年前に描くことができた。つまり基本的なコンセプトは過去に存在していたということだ。現在のマイクロプロセサは、当時からあったアイデアを徐々に取り入れていったことで完成したにすぎない。これまでと同じペースで性能を高め続けるには、全く新しいアイデアを生み出さなくてはならない。今は追い込まれた状況にあるといえる。」  
John Hennessy の発言。

John Hennessy は CPU アーキテクチャの著明な研究者で、計算機アーキテクチャの代表的教科書「Computer Architecture : A Quantative Approach」の著者です。「RISC の父」とも呼ばれ、現在 Stanford University の学長 (President) です。academia の閉塞感を認めつつ「それでも新しいブレークスルーは大学の研究から生まれる」と発言しています。

- 「The end of Computing Science?」Communication of ACM  
「In academia, in industry, and in the commercial world, there is a widespread belief that Computing Science as such has been all but completed and that, consequently, computing has "matured" from a theoretical topic for the scientists to a practical issue for the engineers, the managers and the entrepreneurs, i.e. mostly people - and there are many of those - who can accept the application of science for the obvious benefits, but feel rather uncomfortable with its creation because they don't understand what the doing of research, with its intangible goals and its uncertain rewards, entails.」  
Edsger W. Dykstra の手紙。

Dykstra は computer science の基礎理論に対して多大な貢献をしました。academia の閉塞感に対して「創造力を広げ達成していないことを達成せよ」と激励しています。昨年享年 72 才にして亡くなりました。

ここの 2 つのメッセージは computer science を代表する二人のリーダーからのもので、いずれも computing の academia に停滞感があることを認めています。ここにはもはや技術革新が生まれにくく、保守技術のカタマリであるオープンソースの台頭自体も新技術の発生が少ないことを意味しています。

日本ではコンピューティング、とくにソフトウェア領域が欧米に比較して伝統的に非常に弱く、オープンソース領域においても同様の状態になっています。

computing における academia は以下のようにハレの性質から外れています。

ハレ	お祭性	
アングラ	違法性	×
コモンズ	自由性	?

#### 4. 政策的な考察

知的領域を積極的な政策の対象としてとらえにくい理由は、コモンズ = ハレ = アングラであることに根本的な原因があると考えられます。それでも国策として日本が真に知的財産先進国を目指すならば、米国映像業界のように金銭的な既得権益のみを守ろうとするのではなく、広範にクリエイティビティを刺激するための国策をとり創造性に満ちた社会となる (あるいはそれを維持する) 必要があります。

既存の知的領域の規制をゆるめる方法 (つまり知的財産法の修正方法) については Lessig 先生の提案を検討する価値が十分あるように思われます。新しい知的領域については、新規領域の以下の性質に注目しつつ保全していくことになるでしょう。

1. 優秀な人材が偶発的に集中していること
2. 領域が規制されないこと (ハレ = アングラ = 知的コモンズ)

過去の新規知的領域 (アニメやマンガ) の発展プロセスを模倣し、サブカルチャーを本物のカルチャーとするために、新規知的領域を早期に知覚し周辺領域に圧力をかけることが可能であれば、これは恐ろしく高度な政策となるはずですが、これを意図的・効果的に実行するのは極めて困難でしょう。<sup>4</sup>

#### 5. 参考

- 「The end of Computing Science?」 Edsger W. Dykstra  
<http://www.cs.utexas.edu/users/EWD/ewd13xx/EWD1304.PDF>
- 「COMIKE とは何か」 コミック マーケット代表米沢嘉博  
[http://www.inter-g7.or.jp/g2/manga/HTML/CMHTML/WCOMIK\\_J.html](http://www.inter-g7.or.jp/g2/manga/HTML/CMHTML/WCOMIK_J.html)
- シリーズ「著作権問題を考える」 AIDE 新聞  
<http://www.kyoshin.net/aide/>
- 「\*\* 完売御礼! \*\* コミックマーケット62開催記念かもめカード (パスネット) 発売のお知らせ」  
<http://www.yurikamome.co.jp/kamomecard/comic62.htm>
- 「コミックワールドホームページ」  
<http://www.comicworld-jp.com/>
- 「ガレッジキットの歴史」  
<http://www.ne.jp/asahi/paopao/wonderland/text/godzgkit.html>
- 「ポケモン同人誌著作権問題関連」  
<http://www.st.rim.or.jp/nmisaki/topics/pokemon.html>
- 「『ときめきメモリアル・アダルトビデオ無断作成販売』事件」柳原敏夫  
<http://www.big.or.jp/daba/copy/980710KONAMIpetitton.html>

<sup>4</sup>政策を行わず行政コストを安くすることはストレートな政策となります。民間資金の多様性が多様なパトロン (消費者) と多様な creator (生産者) を生み出すからです。