

インターネットにおける「DiY文化」*

谷 村 要**

1. はじめに

インターネット上では様々な表現の情報を不特定多数に対して発信することが可能になっているが、近年はブロードバンド化が進展した¹⁾ことで、情報量の多い音声情報や動画情報など、リッチ・コンテンツを容易に取り扱える環境が整った。

このような環境が実現したことにより、映像を介したCMC (Computer Mediated Communication) がインターネット上で盛んに行なわれている。その中心となっているのが動画共有サイト (動画投稿サイト) である。本稿における動画共有サイトとは、「YouTube (ユーチューブ)」や「ニコニコ動画」、「zooom (ズーミー)」のように、不特定多数のユーザーが動画データを投稿でき、視聴できるウェブサイトのことを指す。動画共有サイトでは、日夜様々な動画がインターネットの個人ユーザーの手によって投稿されており、それを数百人、数千人、時には数万人もの視聴者が見るというメディア経験の形式が形作られている。

そのようなサイトで行なわれる映像情報を用いたCMCと、文字情報や静止画情報が中心だった従来のCMCやWeb2.0と呼ばれるインターネット上の新しいシステムとが交わることにより起こっている表現活動を、前著「自己目的化するインターネットの『祭り』」では「祭り」のコミュ

ニケーション構造の変容の中で論じた。

本稿では、このようなコンピュータを通じたメディア表現活動にかかわる思想的背景について、その変遷を追う。そして、それが日本では1970年代より広がっていった同人誌文化と結びつき、インターネットにおいてどのようなメディア表現活動となって表出しているかを論じることを目的とする。

2. 「ハッカー倫理」というコンピュータ文化の思想

コンピュータによる表現活動を捉える上で、重要な価値観がある。それが「ハッカー倫理 (hacker ethic)」と呼ばれる価値観である。

「ハッカー倫理」は、Steven Levyの『ハッカーズ (HACKERS)』によって指摘された価値観のことを指す。Levyによると、この考え方は1950年代後半のMIT (マサチューセッツ工科大学) において誕生したという (Levy 1984=1987)。

当時、MITにはメインフレーム・コンピュータが置かれ、学生たちがそれを利用できる環境にあった。ただし、当時のコンピュータは高価なものであり、また十分なメンテナンスを必要とするものであった²⁾。そのため、コンピュータはオペレーターにより厳重に管理されており、学生たちが直接コンピュータを扱うことは規制されてい

*キーワード：DiY文化、インターネット、バザール方式

**関西学院大学大学院研究員

- 1) 『平成19年度版情報通信白書』によると、ブロードバンド契約者数は1999年に22万であったが、2005年度には2,331万人に至っている。また、『インターネット白書2008』のデータに基づけば、2007年12月現在のDSL、CATVインターネット、FFTH (光ケーブル) それぞれの加入者を合わせた総数は2,829万となっている。
- 2) たとえば、Levyは1950年代当時MITに設置されていたIBM製のメインフレーム・コンピュータIBM704について、以下のような記述を行なっている。「IBM704は値段にして数百万ドルもした。図体はひと部屋全部を占領し、常にプロのオペレーター要員の一大団が注意を払わなければならない神経質なマシンで、内蔵した真空管が白熱して致命的な温度になるのを防ぐため、特別な空調設備も必要だった。」(Levy 1984=1987:6)

た。Levyによれば、コンピュータに魅力を感じ「直接対話」を望んでいた学生たちは、このようにコンピュータが管理された環境に強い不満を持っていた。また一方で、処理能力に限界のあった当時のコンピュータを限られた利用時間の中で効率的に活用するためには、プログラムのソースコードを利用者同士で共有しあうことが必要であった。これは、利用者同士でソースコードの中身を共有することにより、プログラムに不備がある際や改良を行なう余地を見つけたときに速やかにそのコードの修正・改良を行なうことができるからである。このような環境の中である種の価値観が築かれた。それが「ハッカー倫理」と呼ばれる価値観である。

当時MITの学生たちの間では、隠語として、「革新的で、かっこよく、高度なテクニックを駆使した妙技」のことを「ハック (hack)」と呼んでおり、この「ハック」ができる者を「ハッカー (hacker)」と呼んでいた (Levy 1984=1987: 11-12)。それが転じて、コンピュータの扱い——すなわち、プログラミングの技術に長けた人々のことを「ハッカー」と呼ぶようになったのである。以降、本稿における「ハッカー」は上記の意味で用いる³⁾。

この「ハッカー」たちの中で共有されていた考え方として、Levyは以下のような「掟」を列挙する。

- ・コンピュータへのアクセス、加えて何であれ、世界の機能の仕方について教えてくれる

ものへのアクセスは無制限かつ全面的でなければならない。実地体験の要求を決して拒んではならない!

- ・情報はすべて自由に利用できなければならない。
- ・権威を信用するな——反中央集権を進めよう。
- ・ハッカーは、成績、年齢、人種、地位のような、まやかしの基準ではなく、そのハッキングによって判断されなければならない。
- ・芸術や美をコンピュータで作りに出すことは可能である。
- ・コンピュータは人生をよいほうに変えうる。⁴⁾

これらの考え方には、情報の自由な流通とその共有⁵⁾、情報への自由なアクセス (また、同様にハードウェアに対する自由なアクセス)⁶⁾、実績に基づく実力主義的な人間関係の構築——このような志向をうかがうことができる。

これらの価値観はパーソナル・コンピュータやインターネットの技術的構造に影響を及ぼしていると考えられる⁷⁾が、実際にハッカーが意識してその信念を形作っていたかどうかは、疑問である。たとえば、本稿でこれまで参照してきたLevyの『HACKERS』出版後の1984年に開催された「ハッカーズ会議 (Hackers' Conference)」という「ハッカー」たちの集会⁸⁾においては、Levyを招いて、「ハッカー倫理」を主題とした議論が行なわれているからである (Brand 1985)。この一事を見ても、ここに挙げた価値観は「ハッ

3) 「ハッカー」という言葉は多義的であり、現在では「コンピュータの内部データやソフトウェアを外部から回線を通じて操作し、データの悪用やコンピュータの誤作動をはかる不正行為者」を指すネガティブイメージを持った言葉として使われることがあるが、ここではそのような意味では用いない。

4) 以上の「ハッカー倫理」に関する詳細な記述は、(Levy 1984=1987: 32-45)を参照。

5) 「何かを改善するのに、必要な知識を得られないとすれば、どうして問題を解決できるだろう? 自由な情報交換は創造性を全面的に豊かにするもとなる。」(Levy 1984=1987: 34)

6) 「自由な情報交換を促す最良の方法は、オープンなシステムを持つことである。また、ハッカーたちと、知識、改善の探求に必要な情報や装置、マシンと直結できる時間との間に垣根を設けないことである。」(Levy 1984=1987: 34)

7) たとえば、Levyはパーソナル・コンピュータの誕生に至る過程で、「ハッカー的」な考え方の影響を何度も指摘する (Levy 1984=1987: 254など)。また、白田は「現在主流となっているネットワーク技術」は、ハッカーたちが「好むシステムに親和的な構造、すなわち分散的で水平的な構造を持つようになっている」という (白田 1995)。

8) この会議にはApple創業者の一人Steve Wazniakや「ザナドゥ構想」で有名なTed Nelson、人気コンピュータゲーム「ウィザードリィ」の作者Robert Woodheadなど、当時のコンピュータ業界の著名な「ハッカー」たちが多数出席している (Brand 1985)。

カー倫理」として元々意識されていたわけではなく、Levyの著作によってハッカーたちに意識されるようになり、そのハッカーたちが自らの行動原理を説明するための「語彙」として使用するようになったと考えることができる。

しかし、また、この「ハッカー倫理」という考え方が「ハッカー」たちの間で一定の支持を得て「自分たちの価値観」として体得されていったことも事実である。そして、それが現在のインターネット上における価値観に及ぼしている影響もまた指摘されている⁹⁾。

ここで強調しておきたい点は、これらの価値観がコンピュータや情報リソースそのものを直接扱いたいという志向を持つことである。前述のようにコンピュータが厳しく管理されているがゆえに、当時のMITの「ハッカー」たちはコンピュータを直接扱いたいという思いを募らせ、また、処理能力の劣るコンピュータを十分に活用するために利用する学生の間でプログラムのコードを共有していくことを追求してきた。これらの状況により形作られた価値観を端的に表すならば、1) 情報へのアクセスの自由と2) 情報の共有という二点に集約されよう。

ところが、このような「ハッカー」たちの「情報共産主義」的な姿勢はパーソナル・コンピュータが大衆化し、ソフトウェアに「商品価値」が付与されることで変容せざるを得なくなる。ソフトウェアを「商品」とする上においては、上記の2つの価値観に反することをしなければならない。すなわち、情報リソース（ソフトウェアにおいてはプログラムコード）へのアクセスの制限を行ない、ソフトウェアの知的所有権（情報の私有）を主張しなければ、ソフトウェアで「商売」をする

ことはできないからである。

このような葛藤が噴き出した事例の一つが、パーソナル・コンピュータが発売された直後の1975年に起こっている。それが「ホームブリュー・コンピュータ・クラブ」¹⁰⁾におけるマイクロソフト社のソフトウェア「タイニー BASIC」の無断複製に関する事件である。世界最初のパーソナル・コンピュータである「Altair 8080」用にマイクロソフト社によって開発されたこのソフトウェアは、「ホームブリュー・コンピュータ・クラブ」に所属していたメンバー間で大量に複製された。この事実を知ったマイクロソフト社の創業者であるBill GatesはAltairの会報誌に「ホームブリュー・コンピュータ・クラブ」のメンバーに対する手紙を掲載し、彼らの行為を「ソフトウェア泥棒」として弾劾した¹¹⁾。この問題はソフトウェアの不正コピー問題の「ルーツ」として見られることもある（関口 1998）。以降、この事件の当事者であるマイクロソフト社自身がコンピュータソフトウェアの覇者として成功を収めるように、ソフトウェアの商業化が一般化していくこととなる。

このような「商業ソフトウェア」では、一般的にプログラムのソースコードの中身は秘匿され、ソフトウェアのユーザーはそれを改変できないようになっていく。このような状況に対し、1984年の「ハッカーズ会議」に参加していた「ハッカー」の一人であるRichard Stallmanが1980年代中ごろより始めた活動が「フリーソフトウェア（Free Software）運動」である。Stallmanはこの「フリー」を「自由」とし、その「自由」とはユーザーが「ソフトウェアを実行、複製、頒布、研究、変更、そして改良する自由」とした¹²⁾。このような信念の元に「フリーソフト

9) たとえば、Himanenは「ハッカー倫理」を資本主義時代における「プロテスタンティズムの倫理」に代わるネット社会の精神として論じている（Himanen 2001）。

10) 1970年代半ば、パーソナル・コンピュータの組み立てキットが発売されるとともに、各地にはコンピュータの愛好者（ホビイスト）たちの手によって趣味のサークルが複数形成されていた。「ホームブリュー・コンピュータ・クラブ」はその一つであり、Steve Wazniakもそのクラブの成員の一人であった。

11) この「事件」の経緯に関しては、(Wallace & Erickson 1992=1995:128-137) や (Levy 1984=1987:300-310) に詳しい。ここで取り上げたようにGatesはこの一件に大きな怒りを示したが、Wallace & Ericksonは、Gatesが非難したホビイストたち行為が、Gatesらが作り出したタイニー BASICを「生まれたばかりのマイクロコンピュータ業界において、事実上の標準」にしたと述べている（Wallace & Erickson 1992=1995:137）。

12) フリーソフトウェアにおける「自由」の定義についてはStallmanによる説明がインターネット上で公開されている。以下のURLの記事、もしくは、(Stallman 2002=2003:71-74)を参照。「フリーソフトウェアの定義」(<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.ja.html>, 2008.07.10)

ウェア」では、ソフトウェアを配布する際、プログラムのソースコードも頒布しており、ユーザーはソフトウェアの改変を「自由に」行なうことができるようになっていた。「フリーソフトウェア運動」は「商業ソフトウェア」への対抗運動として機能し、UNIXで動作するテキストエディタ GNU Emacs のようなソフトウェアを生み出していくことになる。

この Stallman の「運動」は、情報（プログラム）を自由に扱うことを志向した活動であり、「ハッカー倫理」を体現した活動であると言える。しかし、1980年代から1990年代にかけての「商業ソフトウェア」の拡大に比べ、「コピーレフト (copyleft)」を標榜していた「フリーソフトウェア運動」はそれ自体の特性もあり¹³⁾、停滞することになる¹⁴⁾。

一方、電子ネットワークが普及することに伴い、人々が時間と空間を越えてネットワーク化されることに伴う変容がソフトウェア製作方法の分野で起こりつつあった。

3. インターネットの創作方法としての「バザール方式」と、その拡大

インターネット時代のソフトウェア製作の在り方を示した論文「伽藍とバザール (*The Cathedral and the Bazaar*)」を Eric Raymond が発表したのは1997年である¹⁵⁾。この論文で、フリーソフトウェア運動に深く関わっていた Raymond は「伽藍方式 (cathedral style)」と「バザール方式 (bazaar style)」の概念を用い、従来の「伽藍方

式」によるソフトウェア製作の在り方が、電子ネットワークを通じたりソース共有が可能となったことで、「バザール方式」へと転換していることを論じた。この論文における Raymond の問題意識は、フィンランドの一学生が開発を始めた Linux が、先行していたフリーソフトウェア運動よりも早く高品質の OS (オペレーティング・システム) を作り上げたことに起因している。

ここで Raymond が言う「伽藍方式」とは、開発を取り仕切るプロジェクト・リーダーを中心として選抜されたメンバーによりソフトウェアが製作される方法である。この場合、プログラムが「伽藍のように」精密に設計され、動作の保障された「完成」した段階に至るまでは、そのソフトウェアは公開自体なされない¹⁶⁾。そのため、製作期間はどうしても長期間となる。このような製作方式はソフトウェア製作においては現在においても一般的なものであり、「フリーソフトウェア」の製作においてもそれは同様であった。

一方、「バザール方式」には、ソフトウェアの開発に関する参加者間の調整や取りまとめを行なうコーディネイターこそ必要であるが、参加者は限定されることなく、誰もがソフトウェアの製作に自由に参加していく。そして、「早めに、しゅちゅうリリース」する——つまり、開発が途中であっても公開する形式をとる。1990年代に発展を続けた Linux の製作はまさにこのような方式によって行なわれたのである。

閉鎖的に作られた「荘厳な伽藍」でなく、「なんでもオープン」にして「いろんな作業やアプ

-
- 13) 「フリー」には「無料」という意味も内包されている。また、フリーソフトウェアのライセンス利用者には、「コピーレフト」という著作物の利用やコピー、再配布などをすべての者に対して制限しないという義務が課せられていたため（ここに Stallman のソフトウェアに対する極めてリベラルな態度を見ることができる）、商用利用を目論む企業が参入しづらい状況があった。後述の Linux に代表されるオープンソースソフトウェアではこの「制限」が取り除かれているものが多い。
- 14) 「フリーソフトウェア運動」では、独自の OS を作ることを開始当初よりその目標としていたが (GNU プロジェクト)、結局後発のプロジェクトである Linux が先に完成することとなる。
- 15) 1997年に Linux Kongress で発表されたこの論文は、1998年にはインターネット上に公開された。以下の URL でその原文を見ることができる。また、この論文はウェブ上でその内容のアップデートを繰り返しているが、本稿では2001年に書籍として発行されたものを参照している。「The Cathedral and the Bazaar」(<http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>, 2008.07.10)
- 16) Raymond は以下のように指摘する。「一番いいソフト (OS や、Emacs みたいな本当に大規模なツール) は伽藍のように組み立てられなきやダメで、一人のウィザードか魔術師の小集団が、まったく孤立して慎重に組み立てあげるべきもので、完成するまでベータ版も出さないようではなくちゃダメだと思っていた。」(Raymond 2001: 9-10)

ローチが渦を巻く、でかい騒がしいバザール」のように作られた Linux が、しかし、高品質なシステムを作り出したのである。電子ネットワークの普及により開発者たちが時間と空間をこえて開発に参加することが可能となり、さらに、次々に新しいバージョンを公開していくことで、ソフトウェアが多くのネットワークの目に触れ、テスト機会が増大する。そのことが Linux の発展を支えたと Raymond は指摘する (Raymond 2001)。Linux を代表とするソフトウェアは、やがて「フリーソフトウェア」と区別される形で「オープンソースソフトウェア (Open Source Software)」と呼ばれるようになる¹⁷⁾。

このような「バザール方式」は、1990年代後半においてソフトウェアの製作方法として認識されていたが、現在はさらに様々な領域に拡大している。とりわけ、「Web2.0」と呼ばれるインターネット上の近年のサービス群においては、この「バザール方式」をさまざまな分野に応用している。その代表例と言えるのが、インターネットにおけるフリーの百科事典であるウィキペディア (Wikipedia) である。

ウィキペディアは、様々な項目に関する記事を誰もが作成し編集することができる。時にはデータ的な記事もあるが、それも利用者の手により公開と修正を繰り返すことで良質の記事に次第に仕上がっていくことが、そこでは期待されている。このウィキペディアに見られる思想は、選ばれた少数の専門家によって作られる内容よりも多数の素人が自由に参画することによって作り上げられる内容の方が質において勝るという考えであり、極めて「バザール」的な思想をそこに内包している。「集合知」というのは、Web2.0を象徴する言葉の一つであるが、それはインターネット上の群衆＝ユーザーへの信頼により成り立っている¹⁸⁾。このような「バザール」的な「Web2.0」のサービスの拡大は、さらに様々な領域において見られ

るようになっている¹⁹⁾。

コンピュータを用いた表現活動に纏わる思想において、その主たる「作り手 (送り手)」と創作の「対象」がどのように変容してきたか。ここで一旦整理してみよう。

「ハッカー倫理」は前述したように MIT 内のメインフレーム・コンピュータ周辺に集まった人々によって形成された価値観であり、「ハック」する技術を持った優秀なコンピュータ技術者たち（「ハッカー」たち）の間で共有された思想であった。彼らはソフトウェアというコンテンツの「生産者」でもあり「消費者」でもある。ゆえに互酬的な価値観がそこでは機能していた。しかし、この価値観は、コンピュータの大衆化による「消費者」の大量発生に伴いソフトウェアに貨幣価値が生み出されることで、葛藤を生み出すことになる。

このようなエリート・プログラマーである「ハッカー」たちによる「伽藍方式」のソフトウェア製作に代わり、1990年代の電子ネットワークの普及により前面化したのが、「ネットワーク化された」集団プログラマー (Raymond 2001 : 56) の「バザール方式」である。「ウィザードか魔術師」のような優れたコンピュータプログラマーの「小集団」でなく、ネットワーク化された多様なプログラマーのコミュニケーションがそこでは重視される (ゆえに、その調整役となるコーディネーターが重要な存在となる)。

さらに、Web2.0では「プログラマー」という技術者の枠が外され、専門的な技術を持たない「ユーザー」に着目がなされる。「ユーザー」という電子ネットワーク内の「群集」によるコンテンツの製作や発信が Web2.0と呼ばれるサービスでは可能になっている。また、Web2.0においては、この創作の「対象」となるものがソフトウェアに留まらず多様な領域に広がっている。これは、複製や編集が容易であるデジタル・データの特徴と

17) 以下の URL における「History of the OSI (Open Source Initiative)」を参照。「History of the OSI | Open Source Initiative」

(<http://opensource.org/history>, 2008.07.10)

18) Web2.0を提唱した (O'Reilly 2005) を参照。「群衆の英知 (the Wisdom of Crowds)」に対する視点が述べられている。

19) このような「バザール方式」的な創作活動を (Tapscott & Williams 2006=2007) では「ピアプロダクション (peer production)」と呼ぶ (Tapscott & Williams 2006=2007 : 106)。

ともに、インターネットにおいて文字情報だけでなく音声情報や動画情報など多様なコンテンツが利用できる状況が出現したことに起因する。

たとえば、インターネットの動画共有サイトでは、ユーザーの手により、既存の動画データや音声データをリミックスした作品が多く投稿されている。その多くは、マスメディアで発信されたコンテンツがリミックスの対象となっているが、中には動画投稿サイトでユーザーが独自に投稿したデータをリミックスしたものも決して少なくはない。たとえば、あるユーザーがリミックスした動画にさらに、別のユーザーが編集を加え、自らの創作物（例えば、ユーザー自作のコンピュータ・グラフィックスなど）を織り交ぜることで動画が出来上がっていくような事例も存在する²⁰⁾。

これらの行為は従来の著作権概念においては否定されてきた行為である。しかし、一方で、以上に見てきたようにコンピュータを用いた表現活動においては、情報のリソースを共有することで創作活動が促進される側面についてさかんに論じられてきた。そして、現在このような側面を重視する人びとは、「クリエイティブ・コモンズ (Creative Commons)」という試みを始めている。

「クリエイティブ・コモンズ」は、インターネットに発信されるコンテンツにその製作者側が意思表示をするためのシステムを提供する運動を行なっている。たとえば、二次利用の際は著作権名を表記しなければいけないかどうか、営利目的の二次利用を認めるのかそうでないか、内容の改変を禁止するかどうか…といったように、自らの著作権に関する意思表示を目的としたマークをインターネット上で配布し、各人が持つウェブサイトへの掲示を呼び掛けている。これによりユー

ザーが自らの著作物に柔軟な著作権を設定できることを、「クリエイティブ・コモンズ」の活動家たちは期待している²¹⁾。

このようなクリエイティブ・コモンズや、動画共有サイトのリミックスの現状を踏まえて運営されているウェブサイトとして、株式会社クリプトンが運営する「ピアプロ」²²⁾が挙げられる。

ピアプロには、株式会社クリプトンが権利を持つ「初音ミク」や「鏡音リン」といったキャラクター²³⁾を用いた二次創作物（画像、楽曲）を投稿できるようになっている。投稿されたデータは、「ピアプロ」内のデータベースに登録され、Webページに掲示される。投稿された二次創作物はクリエイティブ・コモンズのライセンスにより、ほとんどのデータについて自由な二次利用が可能となっている。前述のキャラクターの関連動画においては、「ピアプロ」に投稿された作品や楽曲を利用した動画も数多く存在しており、Raymondが指摘したような「バザール」的な動画製作がなされている。

以上のように、コンピュータを用いた表現活動においては、「ハッカー倫理」の影響を受けた情報リソースの共有の思想と、人々がネットワーク化されることにより可能となった「バザール方式」による製作スタイルが拡大している現状にある。とりわけ、日本では動画共有サイトや「ピアプロ」においてそれが表出している。

さて、ここで取り上げた「ピアプロ」のようなサイトが成り立つ上においては、日本における文化的下地として二次創作が以前から盛んに行なわれていたことを指摘する必要がある。以下にそれを日本の「DiY文化」として取り上げる。

20) たとえば、動画共有サイト「ニコニコ動画」での人気動画「たび・ばん」(2008年7月10日時点で96万人を超える閲覧数を持つ)などはその代表的なものである。この動画では、2種類の投稿動画の音声データをリミックスした動画から音声データをさらに抜き出し、別の作者が3DCGの動画を組み合わせたものである。このような投稿動画はそれぞれ異なる作者がリミックスを繰り返すことによって生み出されている。

21) クリエイティブ・コモンズの理念などは、同公式のホームページに詳しい。以下のURLを参照。「Creative Commons Japan - クリエイティブ・コモンズ・ジャパン」(<http://www.creativecommons.jp/>, 2008.07.10)

22) 「ピアプロ」については、次のURLを参照。「PIAPRO (ピアプロ)」(<http://piapro.jp/>, 2008.07.10)

23) 「初音ミク」や「鏡音リン」はクリプトン社が発売しているDTM (Desk Top Music) ソフトウェアのイメージキャラクター、および、そのタイトルである。DTM ソフトウェアとは、コンピュータ上で音楽を作成するためのソフトウェアであるが、「初音ミク」「鏡音リン」ではサンプリングされた音声データを用いて歌声を作り出すことが可能となっている。

4. インターネットにおける「DiY文化」の浮上

唐突ではあるが、ここで、「DiY文化」という概念を取り上げたい。

「DiY」とは、“Do it Yourself”(「自分自身でやる」)の略称であり、日曜大工の言葉として使われる言葉である。

これを転じて、英米におけるサブカルチャー研究では、サブカルチャーの愛好者たちが既存の文化産業の商品を享受するだけでなく、自分たちが消費する文化や場所を能動的に生産するという意味で「DiY文化 (DiY Culture)」という言葉が使われるようになってきている (McKay 1998など)。

毛利嘉孝は、このようなDiY文化の特徴として、①自律しているということ②享乐的であるということ③禁欲的ということ④いま、ここで、ということ⑤メディアになること⑥共有することの6点を取り上げ、イギリスのパンクロックや、レイヴのようなダンスカルチャーのムーブメントをその具体例として挙げている (毛利 2008: 23-50)。

上記に挙げたようなDiY文化の定義に従うならば、ソフトウェアを自らの手により改変する「自由」を希求するコンピュータ文化も、このDiY文化に連なるものである。

日本において、このような「DiY」が体现されているものとしては、コミックマーケットに代表される同人誌文化を取り上げることができよう。

DiY文化は既存の文化産業における商品を、消費者側が解釈し直し、異なる形で作り変えるものである。この点に関して、とりわけ、日本では、マンガ・アニメ・ゲームに代表されるマス媒体を通じて流通したコンテンツを、その「消費者」である人々が、自らの手により再解釈・再構成する活動がさかに行なわれている。

そして、日本におけるこのようなコンテンツをめぐる「消費」のされ方については、これまで様々な論者により指摘されている。

たとえば、大塚英志は、1980年代に『週刊少年

ジャンプ』で連載されていた漫画「キャプテン翼」を取り扱った同人誌(「翼」同人誌)を取り上げ、それらの同人誌の書き手たちが「キャプテン翼」という作品の世界観(これを大塚は「大きな物語」や「プログラム」と呼ぶ)を用い、独自の「翼」の物語を描いていることを指摘した。

この場合、「原作」の「世界観」を下敷きにしてはいえ、同人誌の中で展開されるのは原作から乖離した物語であり、その絵柄も大きく異なる²⁴⁾。大塚はこのような「世界観」を読者が原作から抜き取りそれを手に入れることで読者が自身の手で作品(コンテンツ)が無数に作り出されている現状を指摘する。もはやこの段階では「原作」は「世界観」を抜き取るための「素材」になっているのである。

さらに、大塚によると、そのような行為は「日本人の物語製作の歴史に照らし合わせると、決して珍しい事態ではない」という(大塚 1989: 20)。たとえば、歌舞伎や浄瑠璃の用語にある「世界」という言葉には、「作品の背景となる時代・事件を指す」意味が存在する。歌舞伎や浄瑠璃はさまざまな作者の手により繰り返し脚色上演をしてきたが、さまざまな作者が自らの「趣向」を脚色するには、土台となる役者や観客に共通の知識が必要となる。このことを「世界」と呼んでいるのである。これに照らすのならば、「翼」同人誌の書き手たちは「キャプテン翼」という作品の「世界」に自らの「趣向」を加えて新しい作品を創り出していることになる。このような「消費行為」のあり方を大塚は「物語消費」と呼ぶ。

一方、東浩紀はこの大塚の議論を引きつつ、「大きな物語」のさらに背後にあるデータベース(「メタ物語」)から作品やキャラクターの構成要素を取り出し、それを組み合わせて作り上げられた対象に「萌える」、1990年代後半以降のオタクたちの嗜好を「データベース消費」として指摘する(東 2001; 2007)。

さらに、鈴木謙介は、インターネットという情報通信メディアを媒介として「ネタ(=盛り上がることのできるコンテンツ)」を通じて「繋がり

24) 「彼女たち(著者註:『翼』同人誌を創作する女性たち)は『翼』における少年同士の関係に重点をおいて<プログラム>として抽出し、これを誇張して用いるので、『翼』同人誌のキャラクターは原作と似ても似つかないものとなっている。」(大塚 1989: 20)

の社会性」を維持しようとする人々の行動を「ネット消費」(鈴木 2005)や「わたしたち消費」(鈴木・電通 2007)として描き出し、それがインターネット上で「祭り」と呼ばれるような集合行為を生み出していることを指摘する。

これらは、いずれもユーザーがコンテンツの背後や周辺にある設定や構成要素を読み取る能力を持ち、そこから引き出された情報を仲間内で共有しあい、編集し、加工することで、ある種の表現活動を生み出していることを指摘したものである。著者が前著で取り上げた「ハレ晴レユカイ」に関連した「祭り」も、このような特徴を内包している(谷村 2008a; 2008b)。

奇しくも大塚は「大きな物語」である「世界観」を「プログラム」とも呼んでいたが、以上に見てきたように「世界観」や「データベース」を「素材」として手に入れることで、ユーザーは自分独自の「読み」を加えた作品を同人誌というメディアを通じて新たに表出させることができる。このような同人誌文化からは、ソースコードを手に入れることでユーザーがプログラムを改良していくコンピュータ文化と類似性を見て取ることができる。

さて、同人誌文化からは、さまざまな作家や作品が生み出され、商業ベースにおいてマルチメディア展開がなされることも出てきている。たとえば、同人誌即売会で販売されたゲームソフト(同人ゲームソフト)でありながら、アニメ化や実写映画化されるなど大きな人気を博したPC用ゲーム「ひぐらしのなく頃に」はその代表例である。

その作者である竜騎士07は、自らが主宰する同人サークルのホームページの日記において、2006年8月22日に「二次創作の公認について」と題する興味深い記事を掲載している。

少し長いですが、以下にその一部を引用する。

全ての同人活動は自由である。

そして自由の対価として、全責任を負わなければならない。

自由であるが、それは法的に保証されたものではない。

これは新しく同人の大海へ漕ぎ出される方に、ぜひ心に留め置いていただきたいことです。

そして、そんな船を見守る、丘の皆さんにも申し上げたいことです。

クロかシロか。

法律の話になったならば、全てクロです。

ですが、愛情に溢れている限り、本家はその心意気を汲み、無粋な処置をしないことによりグレーとなるのです。

では、その愛情のあるなしのボーダーラインはどこなのか。

それを測ることは何人にも不可能です。

「あの作品はこうこうだから愛がない。よって本家から発禁処分を出して欲しい。」

このようなお問い合わせがあっても、当方では対処ができないということをご理解ください。

同人界は自由表現の大海です。

それに対する規制は、自由の海に自らも航海する自分の信条に矛盾します。

かといって、全てを「許可」したわけでも、同時にありません。

本当はアウト！

でも審判がニヤリと笑ってスルーしてくれるからセーフ！

でも、だからって審判を蔑ろにすれば大アウト！

ちょっと審判！ あいつはアウトじゃないの?! と抗告するのも、ある意味ではアウトです。

繰り返しますが、全ての二次創作は自由活動です。

ゆえに、「当サークルではそれらに関与しません。」

一見、冷たい言葉のようにも思えるでしょうが、自由の大海に漕ぎ出そうという船乗りたちにはこれほど簡潔な贈る言葉もないだろうと思っています²⁵⁾。

25) 下記 URL の「製作日記」2006年8月22日の日記を参照。(http://07th-expansion.net/Cgi/clip/clip.cgi, 2008.07.10)

竜騎士07は、この日記で「全てを『許可』したわけ」ではないと釘を刺しつつも、自身が作り出した作品の世界観を利用した二次創作物を「関与しない」という言葉で容認している。この日記で興味深いのは、同人活動を「自由表現」とし、その表現の内容そのものの容認の基準（「愛情のあるなしのボーダーライン」）は「何人にも不可能」であるとしている点である。これは「ひぐらしのなく頃に」の持つ「世界観」そのものとも関係している²⁶⁾のであろうが、二次創作を含めた同人誌文化を経験した人間ならではの意識をそこに捉えることができる²⁷⁾。すなわち、作品の「世界観」を作者とその愛好者との間の共有財（コモンズ）とすることに抵抗感を持っておらず、むしろユーザーの二次創作をオリジナルの作者自身が推進する、という志向性である。

さらに、インターネットにおいては、先に取り上げたデータベース・サイト「ピアプロ」に見られるように、著作物の二次利用をも容認しようとする潮流が育ちつつある。これは様々な表現物がデジタル・データとして扱えることに起因している。さまざまなユーザーが作成したデジタル・データを「バザール」のように集めて一つの作品として編集することで、新たな「作品」を創り出していくことが可能になっているのである。

このような活動は、決してインターネットの出現とともに現れたわけではなく、それ以前のコンピュータ文化や日本における同人誌文化の中で培われてきた価値観が、電子ネットワークの普及とともに、また異なる形態となって表れてきたものとして解することができる。しかし、そこでは、情報を自らの手でコントロールし何かを表現する（あるいは作り出す）ことを求める志向そのものは変わっていない。このような「DIY」の文化がインターネットでは根付き、さまざまな表現がなされつつあるのである。

5. おわりに

前述した1984年の「ハッカーズ会議」において、現在も高い人気を誇るPC用ゲーム「ウィザードリィ」の作者 Robert Woodhead は次のような発言をしている。

大衆に身を捧げる資本主義者であり、また、ブルジョワジーに従事する走狗として言わせてもらおうと、僕が書いているソフトウェアは二つのカテゴリーに分けることができると思うんだ。ぼくがそれを売って生活しているウィザードリィのような完成された製品と、それから、その製品を作るために書かれた道具とにね。道具の方は誰に分け与えてもいい。でも、製品は駄目だ。この製品の中には僕の魂が入っているんだからね。誰にもこれをもてあそんで欲しくない。誰もこれをハッキングして欲しくないし、変更して欲しくない。だって、そうすると、それは僕のものじゃなくなるんだから。(Brand 1985: 48)

ここで Woodhead は、自嘲気味に、「ハッカー倫理」において改善すべき対象とされるのは「道具」としてのソフトウェアであり、ウィザードリィのような物語性のある「コンテンツ」ではないことを「資本主義者」として主張している。そして、Woodhead は、他人に自分の作り出したコンテンツをもてあそばれることを拒否するのである。これは、従来の著作権概念における同一性保持権の観点に立てば、きわめて理解しやすい態度である。

しかし、現在のインターネット上では、ユーザーがデジタル・コンテンツをリミックスすることによる表現活動が前面化することで、Woodhead が他者の手に渡ることを拒否したコンテンツをも自由に取り扱おうとする文化・活動が

26) 「メタ物語」化された構造を作品に内包する「ひぐらしのなく頃に」の「世界観」については、(東 2007: 226-235) に詳しい。

27) 同じく、同人ゲームソフトとして人気のある「東方 Project」と呼ばれる作品群の作者 ZUN も竜騎士07同様、自身の作品の二次創作を許可している。詳細については以下の URL を参照。

(<http://www16.big.or.jp/~zun/html/th10man/html/faq.html#faq32>, 2008.07.10)

見られつつある。このようにユーザーの表現する能力が大きく拡大したインターネットでは、コンテンツを享受することが、コンテンツの生産・発信にすらすら²⁸⁾場面が見られるようになってきている。このような状況を踏まえて、企業のなかには自社が著作権を持つコンテンツを用いてユーザーが編集した動画を広告媒体として活用しているように見える動き²⁹⁾も見られつつある。

以上のように、コンピュータに関連した表現活動においては、自らがコンテンツを作り出していく「DiY文化」がその創作対象を拡張し、担い手を増加させながら浮上しつつあることを本稿では指摘してきた。このような「DiY文化」は、しかし、従来の著作権概念や資本主義との間で葛藤を持ち、また一方で融和していく側面が存在するが、その側面については稿を改めて論じることとする。

参考文献

東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン』講談社現代新書
 —— (2007) 『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』講談社現代新書
 Brand, S. (1985) “KEEP DESIGNING” : HOW THE INFORMATION ECONOMY IS BEING CREATED AND SHAPED BY THE HACKER ETHIC. Whole Earth Review. Point. No. 46 pp. 44-55
 喜名千草 (2003) 『インターネットの思想史』青土社
 Himanen, P. (2001) *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age* Random House. (=2001安原和見・山形浩生訳『リナックスの革命——ハッカー倫理とネット社会の精神』河出書房新社)
 McKay, G. ed. (1998) *Diy Culture: Party & Protest in Nineties Britain*. Verso Books.
 毛利嘉孝 (2007) 「コンテンツと文化」長谷川文雄・福富忠和編『コンテンツ学』世界思想社
 —— (2008) 『はじめてのDiY何でもお金で買えると思うなよ!』ブルース・インターアクションズ
 大塚英志 (1989) 『物語消費論「ビックリマン」の神話学』新曜社
 O'Reilly, T. (2005) *What Is Web2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*.

(<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim.news/2005/09/30/what-is-web-20.html>, 2008.07.10.)
 Raymond, E. S. (2001) *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. O'Reilly & Associates. (=2001山形浩生訳『伽藍とバザール—オープンソース・ソフトLinuxマニフェスト』光芒社)
 関口久雄 (1998) 「コンピュータを巡る社会現象に関する歴史的考察」『平成9年度情報通信学会年報』pp51-66情報通信学会
 白田秀彰 (1995) 「ハッカー倫理と情報公開・プライバシー」『高度情報化の法体系と社会制度』科学研究費補助金・重点領域研究報告書。
 (<http://orion.t.hosei.ac.jp/Hideaki/hacker.htm>, 2008.07.06)
 Stallman, R. M. (2002) *Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman* Free Software Foundation. (=2003株式会社ロングテール/長尾高弘訳『フリーソフトウェアと自由な社会』アスキー)
 鈴木謙介 (2005) 『カーニヴァル化する社会』講談社現代新書
 鈴木謙介・電通消費者研究センター (2007) 『わたしたち消費』幻冬舎新書
 谷村要 (2008a) 「インターネットを媒介とした集合行為によるメディア表現活動のメカニズム——「ハレ晴レユカイ」ダンス「祭り」の事例から——」『情報通信学会誌』Vol. 25No. 3 pp. 69-81
 —— (2008b) 「自己目的化するインターネットの『祭り』——「吉野家祭り」と「『ハレ晴レユカイ』ダンス祭り」の比較から——」関西学院大学社会学部紀要 Vol. 104 pp. 139-152
 Tapscott, D. & Williams, A. D. (2006) *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything* Portfolio. (=2007井口耕二訳『ウイキノミクス マスコラボレーションによる開発・生産の世紀へ』日経BP社)
 梅田望夫 (2006) 『ウェブ進化論 本当の大変化はこれから始まる』筑摩書房
 Wallace, J. & Erickson, J. (1992) *HARD DRIVE: Bill Gates and the Making of the Microsoft Empire*. See notes. (=1995SE編集部訳奥野卓司監訳『ビル・ゲイツ 増補改訂版——巨大ソフトウェア帝国を築いた男』翔泳社)

28) 毛利は、鈴木慎一郎がレゲエ文化について用いた概念を拡張して、現代の社会を「ハイパー・プロダクティヴィティの時代」と呼んでいる (毛利 2008: 76)。
 29) 「角川、投稿アニメで広告、ユーチューブと連携、投稿者含め収入分配」(『日本経済新聞』2008年5月26日 [東京] 朝刊 9面)

“DiY Culture” on the Internet

ABSTRACT

Rich contents can be treated by users on the Internet with the spread of video sharing websites. As a result of the spread, expression activities by the individual on the Internet are increasing in number as well as in diversity. Conventionally, characteristic culture existed in the expression activities using a computer and an electronic network. The culture “hacker ethic” and “free software” are examples of this. The culture is diffused by the spread of the Internet in recent years.

In the paper entitled, “*The Cathedral and the Bazaar*” which was first made public in 1997, Eric Steven Raymond advocated the use of “bazaar style” as a method suitable for production of the computer software on the Internet. This “bazaar style” is not limited to the production style of computer software, but is a production style that is now viewed by various expressive forms on the Internet. Such a production style was connected with what is known as “DiY culture” (McKay 1998) in Japan. Various expression activities which have been influenced by the “bazaar style” have appeared on the Internet.

Key Words: DiY culture, Internet, bazaar style