

ロージナ大茶会

—— 2005年春 旅立ち ——

資料 1 Ver. 1.0

コンテンツ政策についての茶会私案*

ロージナ茶会

2005年3月13日 草稿 18日 正式版

1 論評

「コンテンツビジネス振興政策¹」「知的財産推進計画2004²」のいずれの報告書についても総花的で、「大胆な戦略を目指す」とうたうものの、既存の産業秩序の強化の方向性が目立つ³。

すでに個人としての発明者の活躍の余地が少なく、大規模な組織によって開発が推進されている産業領域の知財、すなわち特許領域については、独占付与と競争排除を適切に運用することに留意すれば、報告書の方向性でも妥当な結果がもたらされると考える。すなわち、知財に対する公正取引委員会の権限を適切なものに設定することで達成されうる。

しかし、その他の著作権・意匠権等に関する知財については、産業化した既存企業で働く人材の育成という視点がほとんどで、在野の一般国民のもつ創造力の全体的な底上げという視点到欠している。商品としての知財の売り込み先としてしか国民を見ないのであれば、国民の創造力は短期間で枯渇するであろう。直線的に発展する産業的知財とは異なり、文化的知財は本質的に単発的あるいは「飛び石」的に発展するもので、計画や予測にもとづく創作はありえない。文化的知財の振興策は、多様性の確保と裾野の広い活発な創作活動による他ない。

知的財産立国を目指すならば、高い創造力を支える広い裾野の存在が必要不可欠である。その裾野は、知的財の受け入れ先としての高度な選択眼と趣味を発揮する活発な市場であり、かつ、次世代の創作者を生み出す自由な苗床となる。創造は投資によって生まれるのではなく、発想や趣味が数限りなく多様に存在する中で、市場の趨勢と時代の空気によって掬い上げられ育てられるものである。

アジア地域における映画産業等の勃興は、もちろん産業構造的な自由さや国家の支援が側面から支えているとはいえ、映画を含むさまざまな種類の欧米・日本の諸作品を——正規版・海賊版の別はともかくとして——率直な感動をもってそれらの諸作品を受容した世代が、いま映画産業のなかに組み込まれ始めたからであると考えられる。創作者が産業と結びついて知財は商品となり、利潤が生み出される——すなわち創作が主であり商品化が従である関係を常に念頭におかなければならない。

*このテキストは、2004年12月にある組織に提出された「知的財産戦略について」と題されたメモを改訂したものである。

¹<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/contents/houkoku/040409houkoku.html>

²<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/040527f.html>

³とはいえ、既存の法の枠組みと産業秩序の強化ばかりでは知財振興に害悪となることについては、一般に認知され始めたようである。たとえば、日本経済新聞「経済教室」欄において、1. 林 紘一郎『法体系全体の再設計を』(2005年2月15日)、2. 中山 信弘『現行の枠組み基に修正』(2005年2月16日)、3. 今野 浩『ソフト特許、開発の妨げ』(2005年3月2日)、4. 玉井 克哉『目的は価値創造の促進』(2005年3月3日)といった具合に、現行制度の見直しを唱える論が掲載されるようになった。

1.1 「知的財産」における「知的(創作活動)」と「財産(産業化)」

知的財産という概念については、別稿『知的所有について』で取り上げているので割愛する⁴。

知識とはそれ自体としては公共財であり、排他性と競合性が存在しないわけであるから、商品として取引の対象になりえない。また、知識そのものに対して独占権を付与する法制度は「内心の自由」「言論表現の自由」とも厳しく対立する危険なものである。それゆえ、知識(文化)の振興は、産業的な計量に馴染まず、知識の振興それ自体は、産業的な観点からの利潤を生み出すものでもない。このため、国民の知識水準の向上や文化の振興は、利潤という観点を離れて、まったく別の次元の国家目標として振興されてきたわけである。ただし、国民の一般的知識水準の高低が、そのまま産業領域を支える基盤として、産業分野に大きく貢献することは言うまでもない。

一方、知識は適切な形態のメディア(以下「媒体」)と結合することで商品となりうる。知識と媒体の結合物は、財貨として取引の対象となりえた⁵。媒体の形態には多様なものがあるが、いずれも多くの受け手に伝える価値のある知識をより安価に提供するために工夫されてきた。また、知識を適切な形態で伝達するために工夫されてきた。現在では、低廉かつ高速な情報通信ネットワークが整備されつつあり、かつ、これまで様々な媒体によって伝達されてきた知識や表現を、その情報通信ネットワークで一元的に伝達することが可能になっている。

知識と媒体産業の関係について整理する。知識が産業を成立させるための前提条件は、(1) おびただしい創作が活発に行われていること、(2) その中に多数の受け手に伝える価値のある作品が存在すること、(3) その作品を受け入れられるだけの知的水準の受け手が存在すること、である。このとき、創作者と受け手を結ぶ媒体は、(a) 創作を伝達するのに適切な形態であり、(b) 類似の伝達形態の中で、利用に関する費用がもっとも安価である、という条件を満たしさえすればどんな形態であっても構わない。ここで、商品として取引されるのは知識と結合した媒体であり、私たちは「伝達に必要な費用+知識+ α 」の価格として文化的知財を「消費」してきたわけである。

「知的財産戦略」の報告書では、コンテンツ(以下、ソフトウェアと対になる概念として「作品」。または、ソフトウェアと作品を含んだ概念として「内容」)の振興を図るのか、それとも媒体産業の振興を図るのか、方向性が明確になっていない。すなわち「知的(創作活動)」に重きがあるのか、「財産(産業化)」に重きがあるのか不明である。あえて言えば、媒体産業の振興あるいは秩序維持に重きがおかれているように見受けられる。

先に述べた通り、内容の振興には多様、活発、自由な創作環境を確保することが必須である。一方、媒体産業は、創作者と受け手を繋ぐことで作品を商品として取引する。内容の伝達に大きな費用がかかる環境(たとえば、人々が口伝しか伝達手段を持たない場合)においては、媒体産業は情報流通を円滑にする事業として社会的に意義がある。しかし、内容の伝達について代替的かつ安価な経路が存在する環境において(たとえば、情報通信ネットワーク環境が普及している場合)、媒体産業は、既存の秩序を維持するために、その代替経路の存在を妨害する動機をもつ。情報伝達や複製に関する技術革新が進み、個人が十分な伝達手段をもつ現在において、内容の振興と媒体産業の振興は本質的に対立する状況にある⁶。

我々が知的財産立国を目標とするのなら、とるべき方向は明確である。(I) 内容の振興に政策の力点を置き、(II) 媒体産業については、競争の導入と適切な公的規制を行うことで、高効率・低廉な情報流通環境を整備することに尽きる。効率の悪い媒体産業の保護は、独占などの効果によって、短期的には経済的利潤を増大させるかもしれない。しかし、長期的には国民の創作力を抑制し、かつ効率の悪い伝達経路を温

⁴白田 秀彰, 知的所有について in 応用倫理学講義 情報, vol. 3, pp. 85-105, (岩波書店, 2005).

⁵東浩紀氏は次のように指摘する。管理不能な「情報自体」と管理可能な「パッケージ=情報自体+物理的メディア」の中間的な形態として、物理的メディアを持たないが管理可能な「情報のまとまり」という第三の形態が現れている。この「情報のまとまり」の取扱に関する法制度が未整備であることが、現在の問題の原因である。(東京大学 2004年度 東氏講義)

⁶現行著作権制度の基本的体系が、作品のデジタル環境移行以前の時代のままであることに加えて、著作権に関する実務面も旧態依然である。さらに、放送や出版といった旧来の流通機構(=対価徴収機構)が強大に過ぎるが故に、創作者の生活に多大な影響を及ぼしつつ、新形態の流通機構を牽制・抑制するよう機能している。

存する結果となるだろう。この観点に立つとき、出版、新聞、レコード、放送等の知財産業に見えるような媒体産業を、(A) 作品に直接関連する制作・管理部門と (B) 複製・流通部門に分離して把握し、(B) 部門については、通信・運輸産業と同列の「伝達」産業として理解する必要がある。くわえて、各種産業むけの事業規制について見直し、それぞれの媒体の構造(たとえば、一般的に既存産業は新規産業よりも強い立場にある)から生じる競争環境の歪みを是正する手当てが必要である。

この水平分離案についてはすでに『「包括メディア産業法」への私案⁷』で説明しているので割愛する。

2 提言

2.1 内容の振興について

基本的な方針は、創作活動に伴う侵害の危険(リスク)を十分に低いものとするところである。現在のように侵害の認定基準を緩和して、罰則を強化する方向に進む中で、経済的背景を持たない個人は、創作活動に対して危険を感じざるを得ない状況になっている。これが、幅広い裾野を持った活発な創作活動を抑制する効果をもつことは明らかである。

挙げられている案として、(1) 著作物の使用許諾(含む隣接権)を得るための窓口の一本化・オンライン化 (2) 強い著作権保護を望む権利者については、追加的保護を与える条件として短期の保護期間と登録制度を導入すること(二階建て保護策) (3) 既存の著作物を利用した二次的創作を行うための手続の定式化・明確化 (4) 侵害に関連する民事・刑事の訴訟について警告・交渉・仲裁・調停を前置する原則の導入 (5) 個人の行う創作活動に関する制度的・空間的安全圏(セーフ・ハーバー)の創設 等がある。詳細については、ロージナ茶会構成員から提出された別紙参照のこと。

2.1.1 安全圏の創出について

安全圏の創出に大きな影響のある活動として、ソフトウェア分野における GPL や、作品分野における CC に代表される「自由のライセンス」がある⁸。自由のライセンスは、自由利用の可能な内容を増加させることで、後続の創作活動や二次創作活動を行う場合に安全・安心な素材を提供することで安全圏を創出している。たとえば、「自由なオペレーション・ソフトウェアとツール群」を生み出そうとする GNU プロジェクトは、ソフトウェア開発に (1) 参加の容易さを与え、(2) 安全・高品質なツール群を提供し、(3) 事実上の標準の設定に貢献するなど多大な成果を挙げている。こうした活動に代表される知識の増大と自由利用を奨励する NPO を政策的に奨励・育成し、創作の安全圏の拡大を具体的に推進すべきであることは論を待たない⁹。

しかしながら、それら自由のライセンスと日本法との関係や裁判実務における有効性については、さまざまな議論があり曖昧であった。そこで、安全圏創出の具体策として、それら自由のライセンスを日本の知的財産権制度の下部制度として公的に位置付け、有効性および日本法における適用に関する不安や疑念を払拭するべきであると考えます。

現在、Open Source Initiative においては、増えすぎた自由のライセンスの整理が検討されているという。また、作品分野においては、Creative Commons が機械可読なライセンス機構を備え、次々と国際的

⁷白田 秀彰, 「包括メディア産業法」への私案 in 21世紀型情報化社会への展望, (国際大学GLOCOM, 2002). http://orion.mt.tama.hosei.ac.jp/hideaki/a_media.htm.

⁸白田 秀彰, 「自由のライセンス」の正しい理解 in INTERNET MAGAZINE Aug./Sept./Nov., 2003.

<http://internet.impress.co.jp/rim/bn/pdf/?%2Bim200308%28128%29OpenLicens.pdf>,

<http://internet.impress.co.jp/rim/bn/pdf/?%2Bim200309%28138%29OpenLicens.pdf>,

<http://internet.impress.co.jp/rim/bn/pdf/?%2Bim200311%28136%29OpenLicens.pdf>.

⁹自由のライセンスを推進する国外組織の日本支部あるいは日本の支援団体は存在するが、いずれも民間のボランティア活動に依存しており、組織的にも資金的にも脆弱である。経済的利潤を動力として発展しうる商業的内容とは対照的に、自由のライセンスの下に配布される内容を支援・促進する活動にはインセンティブが働きにくい。

な対応を進めている。こうした自由のライセンスの発展と振興に日本政府が支持を表明し、日本国法との整合性の調整について支援を与え、それを日本法の体系に組み入れることは、自由のライセンスをもとにした創作の安全圏を、積極的に擁護しようとする日本政府の姿勢を国際的に表明するために著しく効果的であると考えられる。

文化庁がすでに発表している「自由利用マーク¹⁰」が前例として存在し、こうした自由のライセンスを政府が奨励することは問題が無いと考えられる。そこで、省令等で日本法に適合する自由のライセンスの要件を公表し、その要件に合致した自由のライセンスを例示するという方式が適切ではないかと考える。すなわち、Open Source Definition が行ったような、要件提示および緩やかな認定方式である。このようにすることで、新たに登場する自由のライセンスが、日本国内で有効であるか否かの判断基準が示されることにもなる。それゆえ、そうした施策が今後の自由のライセンスの自由な発展を阻害することもないだろう¹¹。

2.1.2 クール・ジャパンの基盤について

また、特にコミック・アニメ市場に関連して、日本のコミック・アニメ市場における無視できない規模の領域が、海外の基準から判断するに児童ポルノに抵触する危険のある表現(児童ポルノ抵触表現)を含んでいることが指摘できる。国際的な協調という観点からは児童ポルノは根絶すべきものであると考えるが、仮に児童ポルノ抵触表現をコミック・アニメ市場から完全排除した場合、現在の当該市場の活気は大幅に失われると考えられる。

児童ポルノ規制については国際的に強化されつつあり、単純所持も犯罪化される流れになっている。仮に日本のコミック・アニメを海外に輸出するつもりであるのなら、この国際的潮流に対して、「少年少女を描いた絵画等表現に対する性的傾向を含む特殊な関心(萌え)」が日本の文化的傾向(「クール・ジャパン」の基盤)である旨、説得・宣伝する必要があると考える。政府はコミック・アニメ市場に関連する日本独自の文化を海外に対して説明する積極的努力を行い、歴史的文化的宗教観的に異なった文脈から来る誤解による不必要な犯罪化に対して、一定の安全圏を確保すべきである¹²。

2.2 流通経路の競争導入と公的規制について

コンテンツ政策の第二の目標として、流通の効率化を掲げている理由は、創作のインセンティブとなる創作者への報酬を、国内に限られた市場規模を前提として増大させるためには、流通における中間段階での費用を限りなくゼロに近づける必要があるからである。

流通の効率化において、日本は極めて高い潜在力を秘めている。たとえば、権利処理データベース・システムや、オンラインでの作品流通の追跡能力は、国際競争力を備えているとされる。また、電子透かし、埋め込みID等による流通管理技術についても積極的に推進されているところである。こうした技術開発が、利用者の追跡・管理といった「精神の自由、または自律権としてのプライバシー」を侵害するような様態ではなく、あくまでも流通の効率化、さらには創作者への利益還元の増大を目的として使用されるように注視しつづける必要がある。

このような流通の効率化の具体的成功例として、携帯電話網によるソフトウェア・作品配信事業がある。携帯電話における事業が成功している理由として、通話料課金と同時に内容に関する課金も徴収されてい

¹⁰<http://www.bunka.go.jp/jiyuriyo/>

¹¹ただし、Open Source Initiative が GPL や *BSD のような既存ライセンスを推進するよりも、企業活動の目的に適合的な新しい自由のライセンスを作り出すように促したため、結果的に現在のような自由のライセンスが多数存在するという事態を招いたことについては批判がある。こうした問題を避けるためにも、ある程度公的な指針があることが望ましいのではないかと考える。

¹²国外の研究者による「萌え」文化研究として、たとえば、SANDRA BUCKLEY, *Penguin in Bondage: A Graphic Tale of Japanese Comic Books in Technoculture*, (Univ. of Minnesota Press, 1991) や NICHLAS MIRZOEFF, *The Visual Culture Reader*, (Routledge, 1998) 等がある。この領域の研究が国内においてアカデミックな場においてさほど重要視されていないように思われる。日本文化の海外発信という点では、政策的に重点を置くべき領域だと考える。

ることが指摘される。これを参考として、こうした安定的な流通・課金システムの利用が個人にも開かれることを基本政策とする。低廉な価格の政策的強制および、非差別的な役務の提供義務は、創作活動に従事する個人に対して、間接的に補助金を与えることに等しい効果を発揮する。

あげられている案として、(1) 小額決済事業の研究・開発・運用推進、あるいは知財関連かつ個人向けに、金融機関、カード事業者の低廉な手数料を設定する (2) 郵便・物流領域における知財関連かつ個人向けの低廉な料金設定 (3) インターネットオークションと同様の機構を個人対個人へ 拡張したといえる、現在もっとも安価で効率的な流通システムであるピア・ツー・ピア (P2P) ファイル共有システムの合法化と、そこで交換される内容への適切な課金システムの研究・開発・運用 (4) 媒体企業あるいは権利管理団体から創作者に支払われる不明瞭な配分の是正——明瞭安価な配分システムの研究・開発・運用 等がある。

政策案(1)、(2)については、かつて書籍郵便が費用面で優遇されていたような対応が望まれる。経済の原則にたてば、大口顧客に対しては取引量が大きいと割引(ディスカウント)がなされるが、個人のような小口についてはそうした割引が期待できない。それゆえ、創作活動に関連したものであれば、個人に対しても決済・流通面において十分低廉な選択肢を政策的に準備すべきと考える。政策案(3)、(4)については、現在の情報通信ネットワーク環境の利益を十分に生かし、媒体間競争を活性化するために取り組むべきと考える。P2P ファイル共有システムは、ファイルが 課金なした創作者への支払いなしに流通しているから産業秩序に悪影響を与えるのであって、適切な課金システムがあれば、それ自体としては誰にでも開かれた低廉に利用可能な流通経路であり、既存媒体企業に対して低廉かつ効率的な事業形態の構造改革への刺激を与えるものである。

2.2.1 国外における市場開拓について

コンテンツ流通を考える場合、国内市場のみを考慮しているだけでは、経済的利益を増大させることはできない。というのは、範囲の固定された市場を考えた場合、ある作品の創作にともなって生じる利益の増大は、その他の領域における利益の減少と基本的に均衡しているからである。

日本の作品が国外に進出する際に、言語および文化の特殊性が問題となる。ある表現、たとえば、日本的にデフォルメされたアニメ・キャラクターを見て、それを「カッコいい」「かわいい」と認識するためには、そうした認識枠が存在する必要があるし、たとえば「サザエさん」や「ドラえもん」で描かれている日本的日常生活を理解するためには、文脈解釈力が必要になる。さらに、そうした認識枠や文脈解釈力は日本語によって理解されることが望ましい。

日本政府は、日本の伝統文化については、それなりに国外に向けた情報発信をしているかもしれない。しかし、現代日本人にとって「あたりまえ」とされているような認識枠や文脈解釈力を異文化として客観化した上で、国外の人々が理解しやすいように誘導するような活動がなされていないと考える。近年では、日本のコミック・アニメを読むことを目的として日本語を学ぶ外国人も増えているという。その場合、日本のコミック・アニメに用いられている日本語表現は、正規の日本語教育カリキュラムとは大幅に異なっているため、効果的ではない。茶会では、受験英単語学習を日本のコミック・アニメ文化と結合して独特の領域を切り開いた「もえたん¹³」を参考としつつ、日本のコミック・アニメで用いられる特徴的表現を諸外国語で解説する「逆・もえたん」を作成すべきではないかと提案する。このとき、コミックで用いられる独特の記号的表現¹⁴の理解についても情報提供すべきと考える。

作品そのものの普及を通じて、上記のような認識枠や文脈解釈力を養成していくという戦略もある。日本のコミック・アニメが世界市場で地位を得たのは、安価に買い取られたそれら作品が、世界中の子供たちに正規版および海賊版を通じて提供される中で、文脈解釈力の支配を実現したからである。同様の戦略

¹³<http://www.moetan.jp/index.html>

¹⁴例：額の縦線、飛び散る涙の表現、動線の解釈、写真⇄デフォルメ転換によるキャラクターの心理状態の変化、擬音表現の解釈、類似したキャラクターの顔の区別法... 等

はディズニー等のアメリカのアニメ作品が日本に進出する場合にも同様にとられた¹⁵。

来る2005年7月には、愛知万博において「コスプレサミット¹⁶」というイベントが催される。茶会での議論によれば、こうした形でポップ/サブ・カルチャーをこれまで支援してこなかったのは日本だけであるという。こうした企画について違和感を持たない文脈解釈が日本において成立しつつあることは評価できよう。さらに進んで、コミケ文化とも連動し、「コスプレやって同人誌売ってというのが、コンテンツを広める方法である」という認知を世界的に一般化できれば、日本のコミック・アニメ産業の市場支配力は高まるであろう¹⁷。すでにアジアにおいては、一種の誤解も含みつつ、上記のようなコミケ的プロモーション手法が定着しているという。

2.2.2 国際的な流通機構の競争について

流通の効率化技術およびそれを支える制度機構は、それ自体をパッケージ商品として国外へ輸出することができよう。または、効率的なコンテンツ流通機構は、国外の創作者にとっても魅力的なサービスとして受け入れられよう。コンテンツ政策にとって日本国内の創作力の増大を目的とすることは当然として、国外の優秀な作品が日本発として国外に発信されることも構想されるべきである。

現在映画産業を支配しているハリウッドでは、世界中から優秀な創作者を集め、世界中のスタジオ・設備を活用しながら映画を制作しつつ¹⁸、あくまでもそれらの作品はアメリカ発の「ハリウッド・ブランド」として世界に供給されている。すなわち、ハリウッドは、映画作品流通の制作側から消費側への結節点(シンジケート)として機能しており、仮にアメリカ国籍の創作者がまったく存在しなくなったとしても、映画の流通に伴いアメリカに利益を落としつつけるような構造を生み出している。

音楽流通においても、Microsoft社のOS独占を背景に、作品のデジタル化規格の支配権が確立しつつあるし、Apple社のiPodおよびiTunes Music Storeの成功を背景に、オンライン音楽流通の支配権が確立しつつある。このままの状態では、内容の流通において、ある作品が日本人・日本企業によって創作されたとしても、その利益の幾許かがアメリカの利益となる構造が確立することとなるだろう。もちろん、それら国外の権利処理・流通機構が十分に開放的・効率的であるならば、日本が内容流通の効率化において国際競争に乗り出す必要はないかもしれない。

しかし、ここで注意しなければならないことは、内容の流通に伴って利益の幾許かが他国に流出するということは、すなわち、内容の流通について国外の主体に課税されているのに等しいということである。課税主体は、世界中から集めた資金を国内の創作の振興に振り向けることができる。そうすれば、それは流通の効率化における競争の問題だけではなく、内容における競争にも甚大な影響を及ぼす事項である。

2.2.3 知的財産流通実験特区について

フィッシャー教授は、税あるいは類似した方法により公的機関が対価を国民から事前徴収し、音楽産業市場全体を買い上げてしまい、楽曲等の自由利用を可能とするアイデアを提示している。過激な提案であるが、一つ一つの楽曲に暗号化やIDを付与したり、認証機構を設置するといった保護対策の費用がきわめて高額な場合、そうした保護対策を不要にして流通プロセス全体のコストを下げる方法としては合理的で

¹⁵我々が幼少期に繰り返し見た「トムとジェリー」「ポパイ」「セサミストリート」等を想起せよ。それらの作品によって我々の「アメリカ的文脈」の解釈力は養成された。

¹⁶<http://www.tv-aichi.co.jp/cosplay2005/> 「コスプレ」という言葉は、風俗産業における「制服ごっこ / コスチューム・プレイ」という言葉が由来だという。しかし、コミック・アニメ文脈では異なった意味をもつ。その文脈では、自分の気に入ったキャラクターになり切るために、自ら衣装や小道具を作成し、化粧し、それを同好者に見せることを目的とする行為である。参考<http://allabout.co.jp/entertainment/costumeplay/>

¹⁷本節の記述を真面目な提案としてとらえられない読者は、自身が持っている「アメリカ的ポップカルチャー」のイメージがどのように形成されて、自らの血肉となったのかを反省すべきであろう。

¹⁸英語が母国語であり、かつ季節および時差が対照的であるという点で、オーストラリアがハリウッド映画産業の補完的拠点として発展中であるという。たとえば「Matrix」の撮影およびデジタル後処理のかなりの部分がオーストラリアで行われている。しかし、「Matrix」自体について我々は、それを「アメリカの映画」として認識している。

ある。同じ方法は、音楽以外の知的財についても適用可能である¹⁹。このように、まったく別の課金と配分の枠組みを創設することも検討すべきと考える。こうした斬新な知財の流通形態について検証するために、特区等を設け流通実験をすべきである²⁰。特区は政府規制の緩和によって設定されるものであるという立場から、知的財産権が私権である以上、知的財産流通実験特区のような試みは不可能であるという主張がある。しかし、包括かつ強制による許諾制度等の対応が法的に可能である以上、政府が関連業界との調整を行い、流通実験をすることは不可能ではないはずであると考ええる。

¹⁹Willam W. Fisher III, PROMISES TO KEEP, (Stanford Law and Politics, 2004).

²⁰特区構想については、<http://d.hatena.ne.jp/masays/20050219> 等でも、提案されている。リンク先では、講談社の「コミケ宣言」が高く評価されているが、これは権利保有者の宣言に過ぎない点で、いつでも撤回可能なものであることに注意。もちろん、ある権利保有者が二次創作を容認しなくなっても、当該権利保有者以外の作品からの二次創作は生き残れるかもしれない。同時に、二次創作を容認しないことで権利保有者は損失を蒙るかもしれない。とはいえ、重要なポイントは、権利保有者は二次創作を容認しなくてもビジネスを継続できるが、二次創作は容認されない段階で消滅せざるを得ないということである。全権利保有者が二次創作を容認しないと宣言した段階で、二次創作活動それ自体が消滅することになる。これに対抗するだけの「切り札 (bargaining power)」を個人は持っていない。