

# 新グローバル宣言



インターネットは世界中の人が国境を意識せずに自由にコミュニケーションできる“グローバル”なツールだ。しかし、実世界に影響を及ぼすまでに成長するにつれ、約200か国が存在する実世界の“インターナショナル”な仕組みとはさまざまなところで不一致を生じている。インターネットは本来、自律分散的なネットワークであるが、規模の拡大につれて実世界同様、その生みの親であるアメリカの“一国中心主義的”な所為による不具合も出ている。“グローバル”であるはずのインターネット環境が、いまいたるところで本来の在り方から微妙にズレ始めているのだ。だが、そもそも“グローバル”っていったいなんだろう？ もしかしたら、“本当のグローバル”は世の中で一般に言われるものとは少し違うものなのではないだろうか？ ここでは、これからの21世紀をより豊かにし、よりよいインターネット環境を創る“本当のグローバル”について考えてみた。

photo : Hiroji Kazuo (P118 ~ P119)

いま国境を越えるために——25の提唱。



ゆ っくりと、本当にゆっくりと、飛行機が巨大なビルに吸い込まれていく。そこから時間は急激にスピードを上げ、悲しみ、怒り、祈りの声がメディアを駆け巡った9月11日。すでに米国同時多発テロ事件が発生してから3か月以上が経ち、アフガンでの争いが終わるところまで悲劇はシナリオを進めている。

この3か月間、事件に関する莫大な数の情報、映像、そして批評が世界にばらまかれた。ある人は「イスラム社会対西欧社会、人類最古にして最後の地域紛争が始まった」と主張し、またある人は「自由な社会への最大の挑戦だ」と宣言し、そしてまたある人は、「グローバリゼーションの時代が終わった」と語った。

「グローバリゼーションの時代」。グローバルという言葉、ある社会、経済システムが世界中に広がって行き、世界の色を1つにしようという意味だと捉えれば、確かにそれが不可能だということをあの事件は見せつけてくれたのかもしれない。

しかし、本当に世界は単色で塗りつぶされようとしていたのだろうか。現在、私たちは、新しい技術で空間、時間を超えて、自分のアイデンティティーを共有できる過去、現在の人間と出会い、そこに同じ色を持った人を発見できる。また、異なる価値観を持った人間と出会い、対話することで今までになかった色を生み出すことも不可能ではない。そして、地球にさまざまな色が散在する。これを「グローバル」と言うのはいけないのだろうか。

新しい世界の配色を探す旅に出よう。さまざまな色のある世界が「グローバル」だと言えることを確信しよう。ここからの記事は、必ずその旅のガイドマップになるはずだ。



illust. : Ishimaru Chisato





# REMAP THE GLOBE

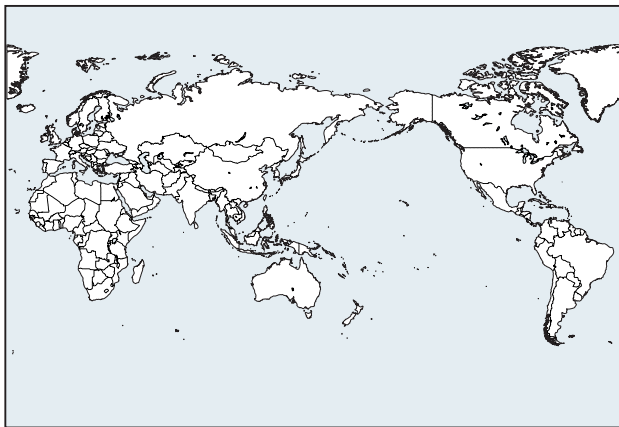
## 60億人の境界線は“国境”だけではない

あなたは「何人ですか?」と聞かれたら、おそらく「日本人」や「アメリカ人」、「セネガル人」のように、自分の国籍を基準に答えるだろう。それは、現状では多くの人が、自分の所属を「国境線で区切られた領域」でしか表すことができないでいるからだ。

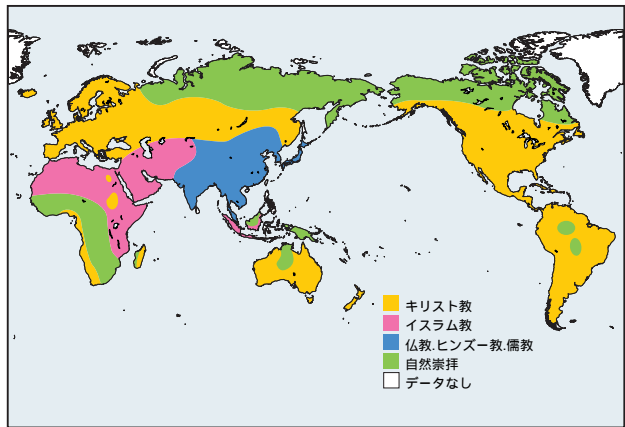
われわれは「人類」であり、「地球人」でもある。そして、「地球人」という層の下に

は、約200か国ある「(国の名前)人」という層しかないという考え方が一般的だ。しかし、本当にそうだろうか。地球人の中には、「言語」や「文化」に基づいた、もっと複雑に分類された層があるのではないか。一度、「国境」という境目を忘れ、白地図に新たな視点で線を引き、地球の境界線をデザインし直してみよう。

### 【白地図】

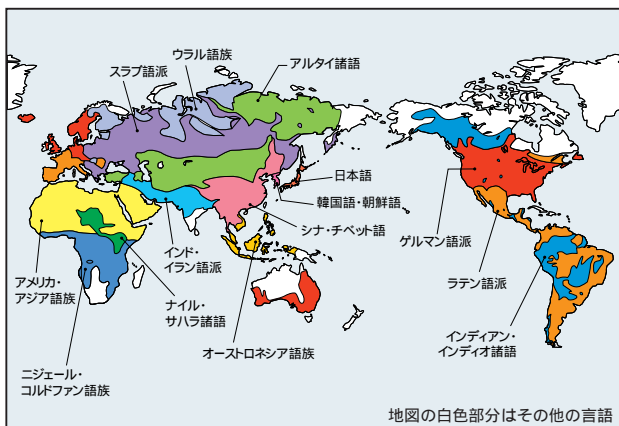


### 【宗教】



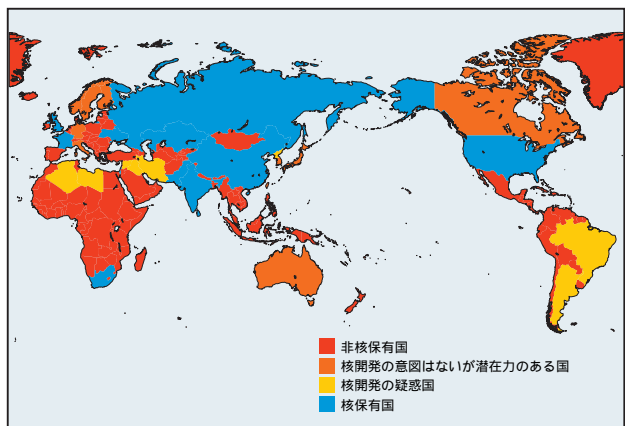
出典：宗教世界地図（新潮社）

### 【言語】



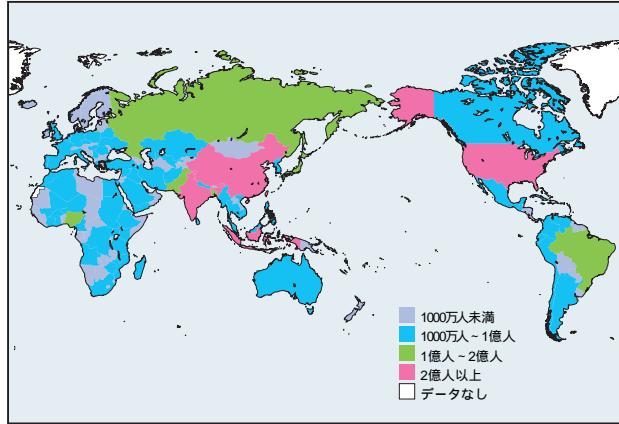
出典：国立民族博物館資料、ほか

### 【核保有国】



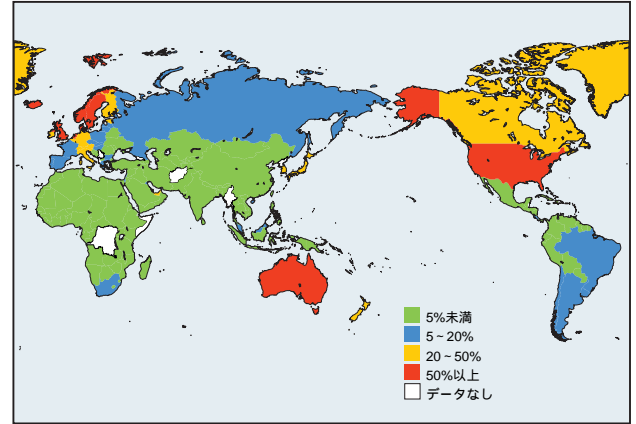
出典：世界紛争地図（新潮社）

【人口】



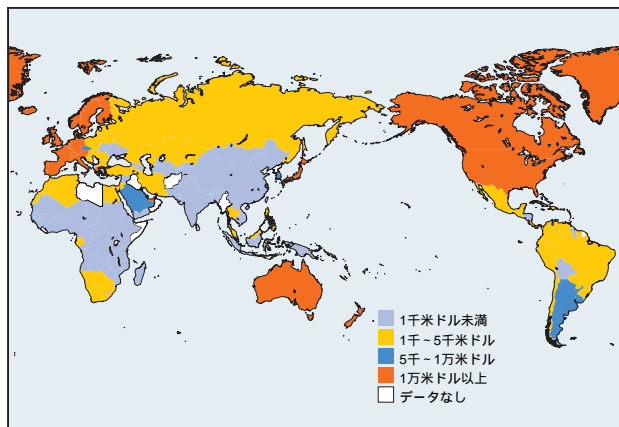
出典：世界年報2001（共同通信社）

【インターネット普及率】



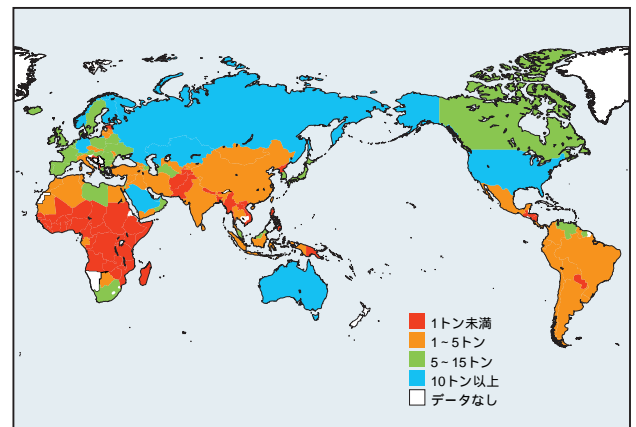
出典：Nua Internet How Many Online www.nua.ie

【1人あたりの国民総生産（GNP）】



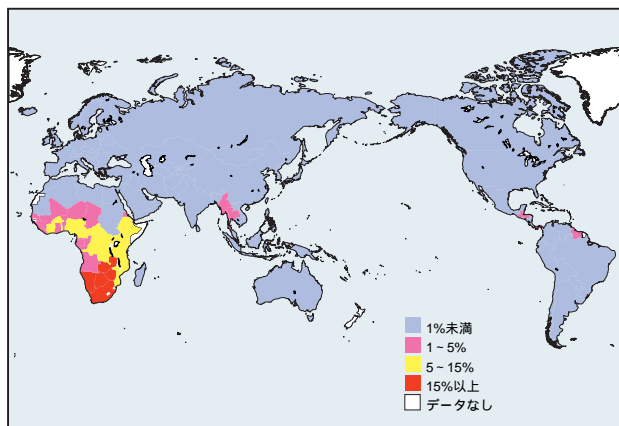
出典：2001年ATLAS（世界銀行）

【1人あたりの二酸化炭素（CO2）排出量】



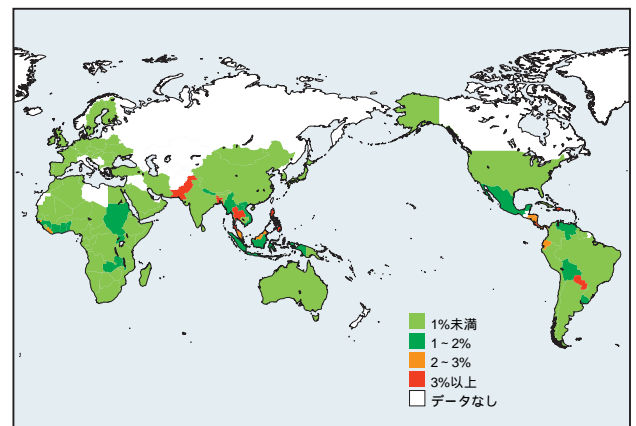
出典：世界の資源と環境、ほか

【エイズ感染率】



出典：UNAIDS www.unaids.org

【森林の減少率】



出典：世界の資源と環境、ほか



ローカルアイデンティティ

東京大学大学院 情報学環 教授 / CGアーティスト

Kawaguchi Yoichiro

# 河口洋一郎

text : 佐々木真之(編集部) / photo : Kaizuka Jun-ichi



現在「いつでもどこでもだれもが」といういわゆる「ユビキタス」な題目のもと、世界中にインターネットが普及していますが、それだけでは本当に豊かな「真のグローバル」は実現しません。これからはその上の「魅力的な電脳空間」をどのように創るかをまじめに考えなくてはならないと思います。これまで、インターネットは情報を広く自由に集め、自らも全世界に情報発信できるグローバルな仕組みだと言われてきましたが、同時に表現やコミュニケーションの画一化ももたらしています。バーチャルな世界で見たこともない遠くの人と、自らの「野性的な本能」を満たすコミュニティーを作れますが、それは同じような趣味嗜好や思考を作る要因にもなります。アート学校を例に見ても、いま世界中の若者がみんな同じようなことばかりしています。たとえばバリ島では数十年前までは目くらむような超細密画がたくさんあったのにいまの若者はこれを受け継ぐパワーがない。世界中のテイストが似てきて、地球的規模の「家畜化」が起きているのです。世界中どこに行っても同じ体験しできないのではクリエイターにとっては非常に魅力がない。これからは「強い創造の遺伝子」をどうやって身につけるかが大事で、それが弱いと「グローバルな情報」の中に流されて同化してしまいます。

インターネット時代は国境がないからこそ生来の「地場の感覚」がすごく重要です。いまインターネットでは全世界が同じ感覚という前提ですが、実は住んだり育ったりした環境によって色や味の感じ方は大きく違います。たとえば北国で生まれた人は雪や氷の色を何百段階にも識別できるような南国の人より何倍もするどい感覚を持っています。そうした財産が標準という名のもとに画一化され、各地の「得意技」がある意味、暴力的に失われているのです。いかにインターネットが世界的でも一律な見せ方では、各地各様の「持って生まれた野性の心」に訴えることはできません。そうした「土地に根付いたセンス」を増強することが豊かな21世紀のためには必要です。それには、多様性を持たせることが大事です。世界中が

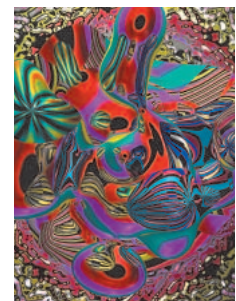
同じようなメニューとなって選択肢が狭まると、人間本来の狩猟採集的な感動がなくなってしまう。いまこそ地球環境のなかでもっと地域の特徴を活かした「地魚」的な感覚が重要になるのです。グローバルだからこそ、逆にそこにしかないオリジナリティーを最大の武器にすることが大事で、地球的規模で地魚的発想をすればインターネット社会はもっとよくなるでしょう。

そして、電脳環境が豊かな多様性を持つためには、生命体同様に自己組織、自己生成するような進化を示し、実世界の人間と高度に反応しあうコミュニケーションが大事になります。電脳空間そのものがもう1つのリアリティーとして常に進化し続けることが「魅力的」であるためには必要なのです。僕が75年頃にコンピュータをはじめたのは時間とともに変わる「自己生成できる図形」をプログラムで作れることにものすごく感動したからです。サイバーなコミュニケーションのなかでも自己生成、時間の経過は大切で、こうした「進化」がないと単なる虚構で終わってしまう。アートも生命同様、多様なもののなかから生き延びていく「新しい種」が全体を進化させるのです。すべてが画一的だと進化は起きず、わずかな変化でも、全部ダメになってしまう危険があります。全個体が違えば、環境の変化など、有事の際にも適合できるものが生き延びられる。

人間は感動し、驚きやすい一方、同じものに対しては飽きやすい。いつも、ネット上に同じものしかなければ、生命力として重要な感動やクリエイティブな直感が退化してしまいます。いま人類自身が生み出したテクノロジーの中で本来の五感がどんどん退化している。縄文人とかクロマニヨン人のようなとぎすまされた直感的な野性的な感覚が人類の進化を促すのです。僕はそれをアートのなかで回復させなければいけないと考えています。

豊かな電脳環境は豊かな地魚があればあるほど次の時代に豊かな新しい創造の芽を生み出します。だからなるべく各者各様であることが理想的な「進化」を生むためには大事なことなのです。(談)

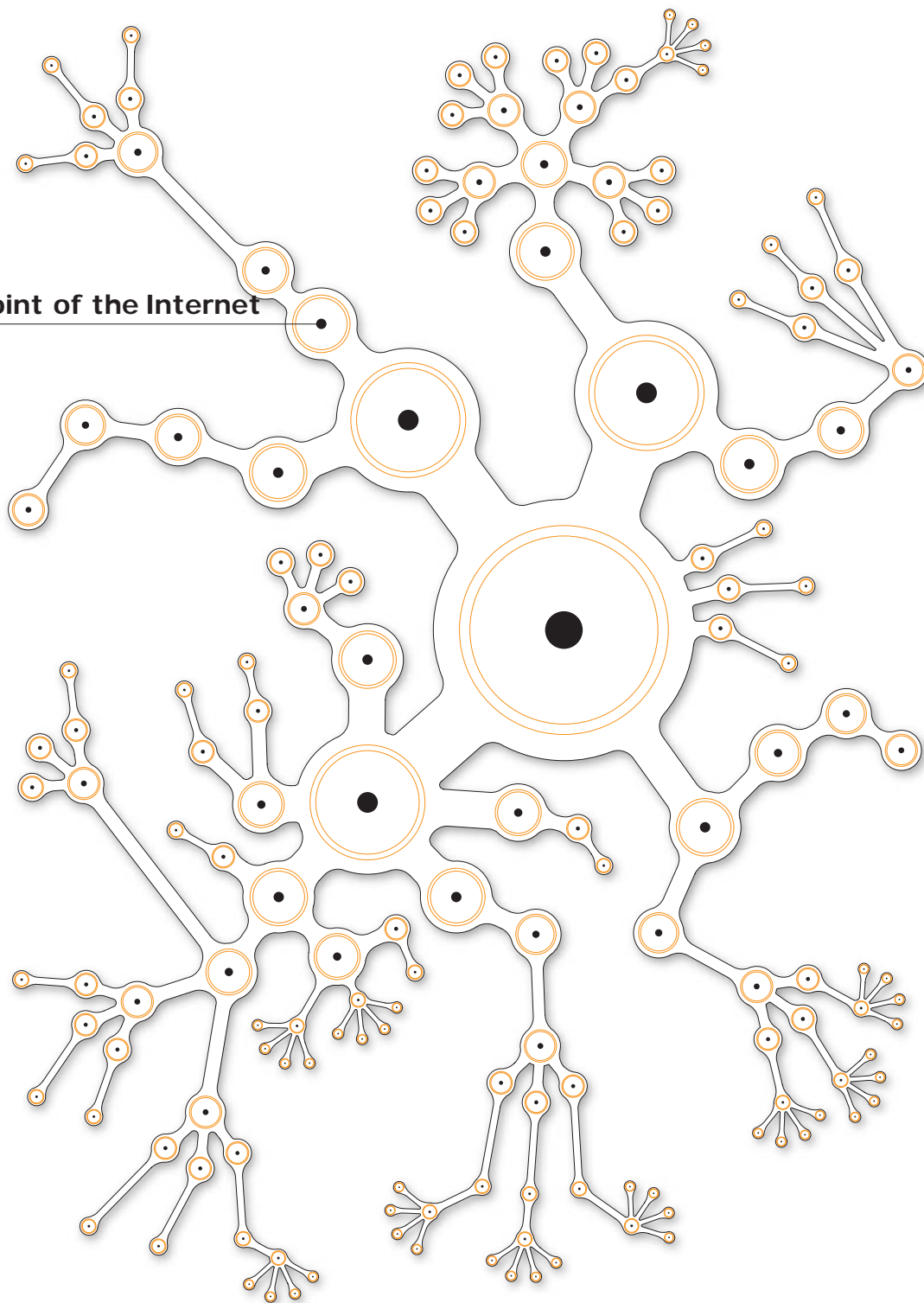
「グローバルな環境に豊かさをもたらすローカルな“地魚”的発想が大事なのです」



**川口洋一郎** [かわぐち・よういちろう]  
国際的なCGアーティストとして常に第一線で活躍。グロースモデルという自己増殖アルゴリズムで独自の世界を創造する。最近ではインタラクティブに反応するジェモーション(Gemotion)の考案で、独自のウェアラブルパフォーマンスを展開中。



Turning point of the Internet



サーバクライアントから P2P へ

自律分散型ネットワークの誕生で変化するビジネス戦略

text : 西村 章



## P2Pから始まったインターネット

「インターネットはすべての個を対等な立場でつないでいく」という言葉は、ごくあたりまえの事実だが、実際インターネットがここ数年で普及してきた過程は、WWWの利用形態を想起すればわかるように、サーバーを主とし、クライアントを従とする巨大なマスタースレイブモデル的進化だったといえる。つまり、インターネットは個をつなぐ技術だと言いながらも、それを普及させるために前述の言葉とはまったく矛盾した、1つの中心に多くの個が従わざるをえない構造をとる必要があったのだ。

しかし、ナブスターなどのファイル共有サービスが世間を騒がせた2000年頃から、インターネットは本来、個と個がそれぞれ対等に、思い思いにつながり、いたるところにコミュニティを作れる接続形態であると再認識されつつある。そもそも、インターネットの前身であるARPAnetは、核攻撃を想定して、1つの中心地が攻撃され

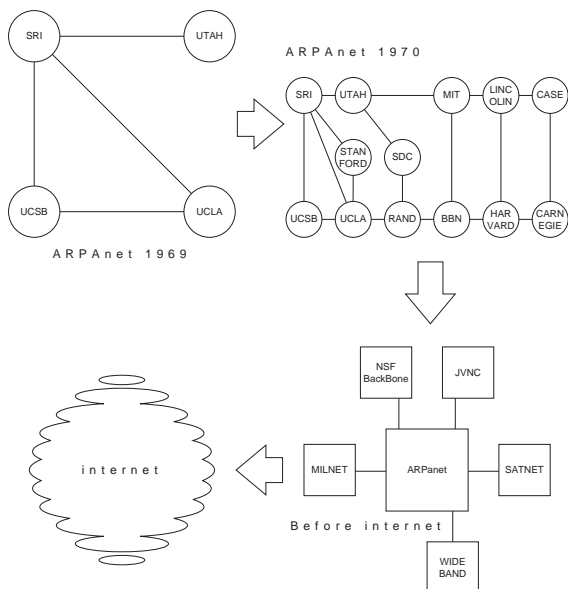
ても通信経路が滞ることなく、他の地点が自分で判断し活動できる自律分散型のネットワークを前提として設計されたものであるし、TCP/IPもそういうものとして設計されている。

さらに今、ブロードバンドが普及し常時接続になることで、また端末=個が高性能化することで、端末レベルで膨大な量の情報処理が可能になっている。それにより、端末=個が自分の判断と責任を持ってネットワークを使ったコミュニケーションを管理することができる時代に移行してきたのだ。つまりインターネットを爆発的に普及させたサーバークライアント型が、すでに現在の技術、そしてそれを使う社会のニーズと合わなくなり、P2Pというネットワークの形が目立ってきているとも言える。

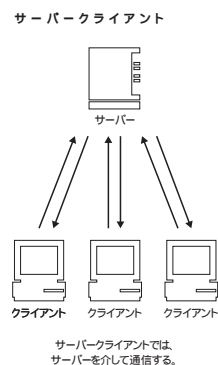
## 分散ネットワークが2大陣営の主戦場

実際、近い将来に、マスタースレイブ型から、P2Pによる自律分散型ネットワーク

## インターネットの生い立ち



## サーバークライアントとP2P



サーバークライアントでは、サーバーを介して通信する。

P2Pでは、それぞれのコンピュータが対等に通信する。



インターネットの本質が変わると想定した、新たなビジネス構想が世間を騒がすようになってきている。マイクロソフトが提唱する「.NET」と、サンマイクロシステムズが提唱する「SunONE」の2大陣営がそれだ。両者が描く自律分散型ネットワークの未来像、そしてその上でおこなわれるビジネスとはどのようなものなのだろう。

マイクロソフトの提唱する「.NET」はネットワーク上に分散して存在するさまざまなアプリケーションによる「サービス」を、必要に応じて呼び出し利用する環境を構築しようというコンセプトを持っている。同社「.NET」マーケティング部マネージャーの熊谷恒治氏は「これからは企業はコアビジネスに注力するために、今まで以上にアウトソースの必要性が増大する。そのあと押しをするのがウェブサービスです。日本で、目に見えるような形で本格的な開発が始まるのは、おそらく2003年くらいからではないでしょうか」と言い、ビジネスが大企業に集中したスタイルから、多くのコアコンピタンス、つまり得意分野を持った企業が散在し、相互に協力しあうスタイルになると説明する。そして、そういったビジネス形態を加速させるのがマイクロソフトの目指すところであるウェブサービスなのだ。

ちなみに熊谷氏の言う2003年の同社のロードマップを見ると、「.NET」はウインド

ウズ以外のPC環境、携帯電話、あるいはPDAといった機器からの利用も視野に入れられている。つまり、どこからでも、どんな方法でも、好き勝手にアクセスできるというのだが、この言葉から同時にあるものが思い浮かびはしないだろうか。

そう、JavaとJavaVMだ。「Write once, run anywhere」(一度書けばどの環境でも走る)「Network is the computer」(ネットワークこそがコンピュータ)というキャッチフレーズが示すとおり、「すべてのコンピュータが接続され、その環境に左右されずにプログラムが走る」ということこそがJavaの掲げる思想であり、最大の武器ともされてきた。

その利点を最大限に活かしたウェブサービスの構想が「SunONE」だ。「SunONE」は「誰にでも、いつでも、どこにでも、どのデバイスにでも、情報、データ、およびアプリケーションを提供できるシステムの開発や導入を可能にするサンビジョン、アーキテクチャー、プラットフォーム、専門性の総称」とされている。つまり、アプリケーションサーバーなどのハードウェアから開発環境、そしてJava技術などを結集して彼らが「サービスオンデマンド」と言うところのウェブサービス環境を提供するわけだ。

結局、サンとマイクロソフトはともに、自律分散化するネットワークの上で、「ウェブ



「.NET」の一部、ウインドウズXPを発表するビル・ゲイツマイクロソフト会長。(ロイター=共同)



サン・マイクロシステムズの創業者。左から「ビノッド・コースラ」「ビル・ジョイ」「アンディ・ベクトルシャム」「スコット・マクニリー」

サービスの標準環境はわれわれが提供します」と、言葉こそ違えただ同じことを言っているにすぎない。

しかし、「プラットフォームベンダーの義務として、相互にちゃんとつながることは保証できないといけない。そのうえで、どちらが効率的か、開発環境として優れているか、という勝負になるのだと思います」とマイクロソフト熊谷氏が言うように両陣営にとってはウェブサービスの覇権を賭けた勝負ではあるものの、ユーザーには二者択一を迫るものではない。

ただ、「ユーザー」という言葉は、アプリケーションサービスの利用者(エンドユーザー)だけを指すとは限らない。それが開発製品を購入する企業や開発者たちを意味する場合には、相変わらず旧来のような二者択一が待っている。ここにおいては、両者とも「われわれのほうが開発環境として優れている」という姿勢を崩さない。

マイクロソフトは、VB以上の平易な開発環境を売り文句に顧客を獲得しようとしているし、サン側は「.NET」で個人情報管理や認証を行なう「Passport」が情報の囲い込みであるとして「プロジェクトリパティエ」(Liberty Alliance Project)なる陣営を組織している。「プロジェクトリパティエ」は、インターネットを利用する経済活動に関してオープンで開かれた認証環境を保持し

ようというもので、営利非営利を問わずあらゆる組織に対して門戸が開放されている。しかし、実際には事実上のマイクロソフトに対する共同戦線であるとも見なされている。「Passport」は、ユーザーのデータをマイクロソフトのデータベースで独占しようというものでしょう。これに対してプロジェクトリパティエはもっと自由に戦おうという連合軍で、バンクオブアメリカやノキア、ドコモ、ソニーなど、多くの企業がここに参画しています(Java開発関係者)。

各企業のビジネス戦略はすべて同じ

しかし、「プロジェクトリパティエ」に参画している企業にも、当然ながらさまざまな思惑がある。

たとえば、PCのOSではウィンドウズを採用し、ハンディカム製品ではJava技術を採用しているソニーは「ユビキタスバリューネットワーク」という独自の構想を持っている。「ユビキタスバリューネットワーク」構想とは、「どんな環境でも場所にとらわれず、情報を発信し、取り出すことができるネットワークを形成しようというもの(ソニー商品技術広報部大曲昌夫氏)で、このネットワークにはBluetoothなどの無線技術やメモリースティックといったストレージデバイスも視野に入っている。もちろん、これはソニーの製品をどうやって売るかとい

う構想だが、言葉だけを聞けば、インターネットやコンピュータという枠を越えた世界観の提示ともいえなくはない。

ここまで見てくると、「.NET」や「SunONE」あるいはソニーのように独自のネットワーク構想を持つ企業群はみな、結局のところ、自律分散型社会でのビジネスについて、それぞれアプローチの方法は異なるが、描いているビジョンそのものの姿にはさほど違いはないように思える。

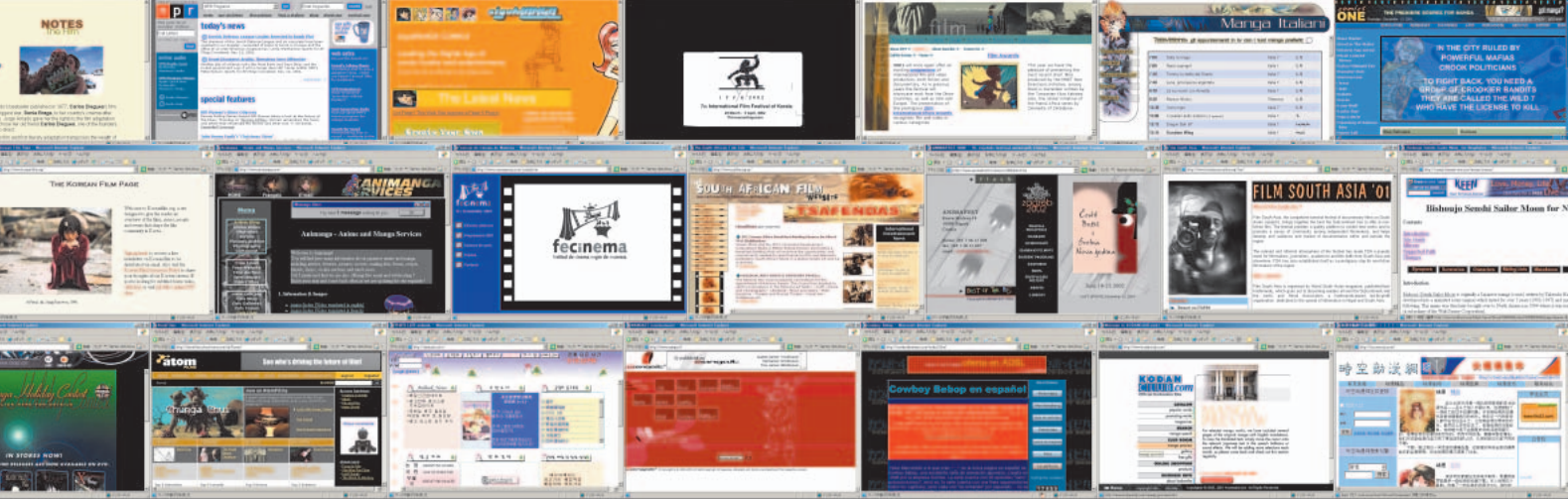
その理由は、各企業の認識が、インターネットが巨大なマスタースレイブ型ネットワークから、P2Pによる自律分散型ネットワークに意味の中心を移行させていくことで、そのネットワークの上に乗る社会が「世界に散在したコミュニティが緩やかにつながる」という形に変化し、そこで必要とされるサービスも自ずと決まってくるというところで一致しているからではないだろうか。

もし、生き残るために社会に必要なサービス、商品に敏感になっている各企業が、未来の社会を「自律分散型ネットワークによる緩やかなつながりのある形」だと捉えているとしたら、世界中の個人が好きな場所、好きな時間に、誰とでも対等なコミュニケーションをすることができるグローバルな世界は、すぐそこまで来ているのかもしれない。

「.NET」と「SUNONE」のロードマップ

	2001年	2002年	2003年
マイクロソフト	クライアントOSの「ウィンドウズXP」をリリース。認証サービスの「.NET Passport」、通知サービスの「.NET Alerts」を開始。	新しいPCの形態の「タブレットPC」をリリース。統合ユーザー情報管理「.NET My Services」をリリース。	.NETとの統合を強めた「ウィンドウズ ロングホーン」をリリース。
サン・マイクロシステムズ	「iPlanet Web Server」、「iPlanet Integration Server」、「iPlanet Application Server」をSOAPとXMLに対応させる。	UDDIとLibertyに対応した「iPlanet Directory Server」をリリース。	公開ディレクトリーを通じて、サービスを動的に検索、実行できる製品や技術がリリースされる。





## グローバルネットワークが作る「文化」とは ポップカルチャー：国境無用のネットワーク

text : 三柳英樹(編集部) 雄力: 今泉 洋

生活のあらゆる場面をネットワークが覆いつくし、個人の思想や言語、私生活にいたるまでが、人工知能「ビッグ・ブラザー」によって管理される…。ジョージ・オーウェルのSF小説「1984年」に登場する、全体主義国家「オセアニア国」の姿だ。

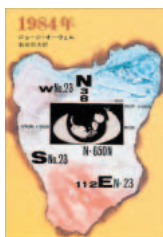
SFやマンガの世界ではたびたび、世界中がネットワークで結ばれた未来の姿が描かれてきたが、その光景はいつも全体主義的な、悲観的なものだった。しかし、幸いにしてこうした光景は2002年の現実社会とは重なっていない。インターネットによって世界はネットワークにつながったが、む

しろ世界はさらに多様性に満ちてきているとすら言えるのではないだろうか。

たとえば映画を例にしてみると、いまでもハリウッド映画は世界中に進出しており、アメリカ文化が世界を覆い尽くそうとしていると見る向きもあるだろう。しかし、当のアメリカ国内ではどうだろうか。「イル・ポスティーノ」「ニュー・シネマ・パラダイス」といったイタリア映画、日本の「Shall we ダンス?」をアメリカでヒットさせたのは、ディズニー傘下のミラマックスという会社だ。そういえば「もののけ姫」の全米公開もこの会社が担当したが、残念ながら日本ほどは

ヒットしなかった。同時期に同じ日本のアニメ映画「ポケットモンスター」が大ヒットしたためだ。

インターネットはメールやウェブのためのインフラから、音楽や映像のインフラへと移行しようとしている真っ最中だ。こうしたインフラを得ることで、文化はさらに世界中に広がっていくことになる。これを文化侵略であると深刻に受け止める向きもあるだろう。しかし、たとえばお隣の韓国が日本文化を段階的に開放しているように、こうした流れを止めることは誰にもできないはずだ。



### 「1984年」

思想や私生活までが、ネットワーク上の人工知能に支配された世界を描く。ディストピア(反ユートピア)小説の代表的作品。  
著者:ジョージ・オーウェル  
出版社:早川書房  
価格:760円+税



### 「火の鳥 未来編」

ご存知手塚治虫の代表作。物語の冒頭部、人工頭脳によって管理された未来都市、核戦争後の世界の描写に注目。  
著者:手塚治虫  
出版社:角川書店  
価格:540円+税



### 「地球幼年期の終わり」

飛来した異星人の指導により、人類は戦争の回避と世界政府樹立を達成する。しかし異星人の真の目的は…。SFの古典的名作。  
著者:アーサー・C・クラーク  
出版社:創元推理文庫  
価格:540円+税



### 「沈黙の艦隊」

原潜「やまと」が独立国家を宣言し、世界は統一政府樹立に向けて動き出す。連載中も大反響を呼んだ軍事シミュレーション。  
著者:かわぐちかいじ  
出版社:講談社  
価格:980円+税

©かわぐちかいじ / 講談社



Pop culture jump over border

もちろん、どの国にとっても自国文化は大切だ。しかし、そうした伝統的な文化はさておき、映画や音楽、マンガにアニメといった「ポップカルチャー」はやすやすと国境を越え、世界中にネットワークを広げている。これまでは、こうしたポップカルチャーもアメリカから世界へと広がっていくばかりの一方通行だったが、すでに状況は変わり始めている。

世界各国に数千人ずつしかマーケットがないようなジャンルの音楽や、一部の熱狂的なファンだけを対象としたいわゆるカルト映画のように、世界中のマニアを対象と

するようなジャンルのカルチャーの存在が、それを端的に表している。インターネットが日本でも流行りだしたころ、しきりに話題となった海外にある日本アニメのファンサイトは、ポップカルチャーとインターネットが結びついて世界中に広がっていく、グローバル時代のカルチャーの姿そのものであったのだ。しかも、インターネットが単なるファンどうしのコミュニケーションのための道具から、作品そのものが流通するインフラへと変わっていけば、さらにこうした流れは加速していくだろう。

もちろん、いまでも世界には、言葉、宗

教、貧富の差、地域格差といったさまざまな壁は存在している。世界が1つのネットワークにつながることで、新たな問題や軋轢も生まれるだろう。しかし、そうしたさまざまな問題を横目に、ポップカルチャーはインターネットという道具を手に、今日もこうした壁を軽々と飛び越えている。そこにこそ、「グローバル」という言葉の持つ、ある種の重みを取り払うキーワードが隠されているのではないだろうか。



©幸村 誠 / 講談社

「プラネテス」

宇宙ゴミ回収を仕事とする主人公、リアリズムあふれる宇宙空間の描写は圧巻。現在コミックモーニングに不定期連載中。

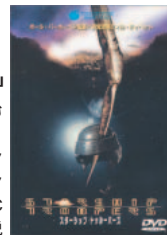
著者:幸村誠  
 出版社:講談社  
 価格:648円 + 税



「ニューヨーク デイドリーム」

留学中の韓国人監督の手による、日本人が主演するアメリカ映画。金城武のハリウッド進出第1作。

監督:チン・ウンスク  
 出演:金城武、ミラ・ソルヴィーノ  
 DVD販売元:アミューズビデオ  
 価格:4,800円 + 税



「スターシップ・トゥルーパーズ」

軍国主義的、全体主義的な傾向が強い原作を、むしろそれを笑いの対象として映画化。

監督:パール・バーホーベン  
 出演:キャスパー・ヴァン・ディーン  
 DVD販売元:バイオニアLDC  
 価格:4,700円 + 税



「カウボーイビバップ」

1998年放映のテレビアニメ。舞台となる、香港と南米と中東をミックスしたような宇宙都市の描写が白眉。

監督:渡辺信一郎  
 製作:サンライズ  
 DVD販売元:バンダイビジュアル  
 価格:6,800円 + 税



スピリチュアルコミュニケーション

重要無形文化財総合認定保持者 / 能楽囃子方大倉流大鼓

Okura Shonosuke

# 大倉正之助

text : 河内純也(編集部) / photo : Kaizuka Jun-ichi

僕はいろいろな国、地域の人と競演することがあるのですが、日本文化を世界に広めるという意識で、世界中の人たちとセッションしているわけではありません。確かに僕が携わっている「能」という表現は、ユネスコが世界無形文化財の第1号に認定したほどの「日本固有の伝統文化」ですが、その伝統文化を構成している鼓、そしてそれを「打つ」というシンプルな行為や表現は、たとえばアフリカのパーカッションなどを打ち込む表現となんら変わりがないのです。つまり「打つ」という行為は、人間の原初の表現なので、洋の東西を問わず世界に散在しているわけです。僕が世界のいろいろな地域の人たちとセッションするのは、人間のスピリチュアルな行為である「打つ」という表現を世界中の人たちと共有できるからなのです。こういう形でセッションを繰り返していると、国家の概念というのはなんぞやという疑問が湧いてきますね。もともと、世界中の人が持っていたスピリットや表現を、たかが1000年くらいの短いスパンで区切って、「これは日本国家独特の文化だ!」と言っているわけですから。

「能」にしても、日本独特の文化とはっきり言うことはできないと思います。というのも、原始の表現から枝分かれして、たまたま日本で「能」という形に変容しただけとも言えるからです。たとえば、アフリカのパーカショニストとセッションをしたとします。僕はそこに人間の根源にあるスピリチュアルなものを感じるのです。そのとき、「僕らはそれぞれ分かれた土地で文化を育ててきたけれども、お前もまだそのスピリットをなくしていないんだな。俺も持っているんだぜ」といったコミュニケーションができるのです。

原初から枝分かれた文化が、スピリチュアルなところで共感して再び出会う。そして、お互いが新しい何かを得ることができる。だから、世界中の人とのセッションはおもしろいのです。

さらに言えば、そういった原初のスピリットを持っている表現は、たとえば「能」も

ネイティブアメリカンの音楽もすべて“鎮魂”という意味を内在させています。「能」のテーマは常に“鎮魂”であり、登場人物はすべて亡霊なのです。その亡霊を呼び寄せて、舞台上で生きていた当時のことを再現してもらう。その舞台を観客に観てもらうことで、亡霊は慰められるし、われわれも「彼らのようなつらい思いは、われわれの代や子孫にはさせまい」と“気付き”をもらうことができるのです。

これは、人の霊を鎮めるだけでなく、木や草といった自然の霊を鎮めるといった形にもなります。たとえばネイティブアメリカンは先祖の知恵を大事にして、木を一本切るにしても祈りをささげ、木と対話して切るという文化を持っている。これはやはり“鎮魂”の思想で、「能」の表現しているものと共通の価値観ですね。

しかし、現在の社会は、この「木を一本切るにしても祈りをささげる」という価値観をほとんど忘れてしまっています。大量生産大量消費の中で、おごれるものをいつまでも久しくしようという思想の中で動いている。僕が、「能」の世界に足を踏み入れたのも、若い人がみんな、先祖の知恵などを生かし、「木を切るにしても祈りをささげる」という価値観のある職人的な職業を離れ、もっと手取り早く稼げる仕事についていることに違和感を覚えたからなのです。

僕の鼓の音を聞いて、原初のスピリチュアルなところで共感する人々が集まってくる。その人たちとのセッションを聴いた観客が、おごれるものを久しくしようとする現在の大量生産大量消費の世界の歪みに気付いて、先祖の知恵を活かす方法や“鎮魂”というような価値観が大事だと思えるようになってくれる。そういう流れを作り出したいですね。僕の舞台はマスメディアに比べて、ミニメディアだから、そんなに一気に広がらないとは思いますが、みんなが徐々に「おごれるものは久しからず」なんだということに気付き、資本主義の悪い面である大量生産大量消費的価値観も変わってくると思います。

「日本の文化を世界に広げようなどとは思っていない」



大倉正之助 [おくら・しょうのすけ]

15世宗家故大倉長十郎の長男。日本能楽会会員・重要無形文化財総合認定保持者。若い頃よりオートバイのライダーとしても有名。





## 「免許不要」がもたらすオープンな通信網 無線ホットスポットが作るユビキタスネットワーク

text : 竹村 譲、中林千春(日本アイ・ビー・エム) photo : Tsushima Takao

飲食店などで、利用客に無線LANによるインターネット接続サービスを提供する、いわゆるホットスポットと呼ばれる形のサービスが急速に普及しようとしている。これは、たとえば喫茶店にADSLを引き、無線LANのアクセスポイントを設置することで、利用客に自由にインフラとして利用してもらおう形のサービスのことである。

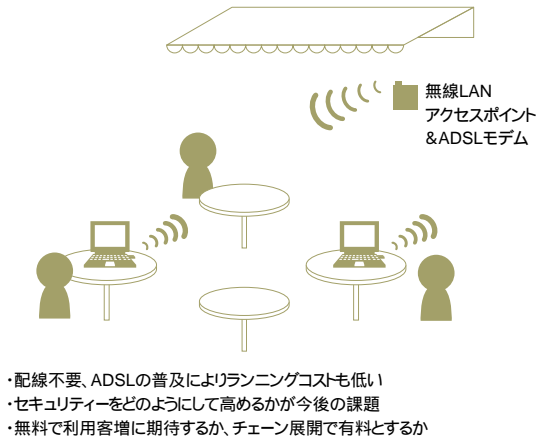
この動きが日本で活発になってきたのは2001年後半からだが、これはADSLの普及と密接な関係がある。もちろん、ADSLによって最高で8Mbpsもの高速回線が月額3,000円程度で利用できるようになったため、コスト面からこうしたサービスが安価に提供できるようになったのが主要因だが、そのほかにも、ユーザーの速度に対するニ

ーズが高まってきている点も見逃せない。

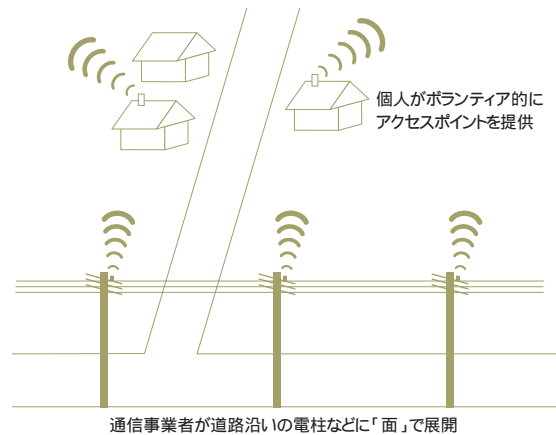
これまでは、会社は高速な専用線接続、自宅は64kbps程度のダイヤルアップというのが日本の一般的なユーザーの環境だったが、ADSLによって自宅も高速化されてきている。そうなると取り残されたのが、PHSや携帯電話の64kbps程度でしか接続できないモバイル環境だ。以前であれば会社のメールを読むだけでも精一杯だったのが、ADSLによって自宅と会社でファイルをやりとりするといったことも一般的になりつつある。そうなると、あとはモバイルでも高速に通信ができれば、どこでも仕事ができる環境が手に入るというわけだ。こうした点もあって、無線ホットスポットサービスは、まずはビジネスユースを中心に



## 飲食店を中心に広がる無線ホットスポット



## 無線アクセスの将来像



高いニーズがあるものと考えられる。

無線ホットスポットを提供することをビジネスとして考えると、必ず問題になるのがどのようにして課金するかという点だ。しかし、現状ではこうしたサービスに課金するのはあまり現実的ではない。そもそもADSLによってインフラの料金は3,000円程度まで下がっており、この価格であれば飲食代などに上乗せするよりも、無線サービスによる集客効果のほうに期待すべきだろう。

ただし、たとえば全国に展開しているチェーン店などでは、全店舗で使えるという点をバリューとして有料でサービスを提供することも可能だろう。アメリカでは、すでにこうしたサービスを提供する専門のプロバイダーが登場しており、たとえばMobile Star社は全米のスターバックスコーヒーに無線サービスを展開している。Mobile Star社はテロの余波もあって2001年10月に会社の売却を発表したものの、こうしたプロバイダーと飲食チェーンの提携は現在も急速に進んでいる。もちろん、日本でもこうした動きはこれから活発になってくるはずだ。

その一方で、一般家庭の個人ユーザーがボランティア的に無線LANを提供するという動きも予想される。このアイデアはMITのニコラス・ネグロポンテ教授なども

提案しているが、ADSLのように固定料金でバックボーンを利用しているのであれば、自分が使っていない時間は公衆アクセスポイントとして提供してもいいのではないかとこの考えだ。無線LANは免許が不要なので、これまでのように通信事業者の都合に縛られることなく、誰もがこうしたサービスを提供できる。たとえばアクセス網が未発達な国などでは、こうした活動には大きな可能性があるだろう。

もちろん、勝手に使われるのは困るというユーザーもいるだろうから、たとえばanonymous FTPのように、ESS-ID(アクセスポイントを識別する文字列)が「000000」の場合には、公衆アクセスポイントであるといったコンセンサスを取る必要もあるだろう。しかし、こうした動きが活発になれば、まさに草の根的なインフラが誕生することになっていくことが期待できる。

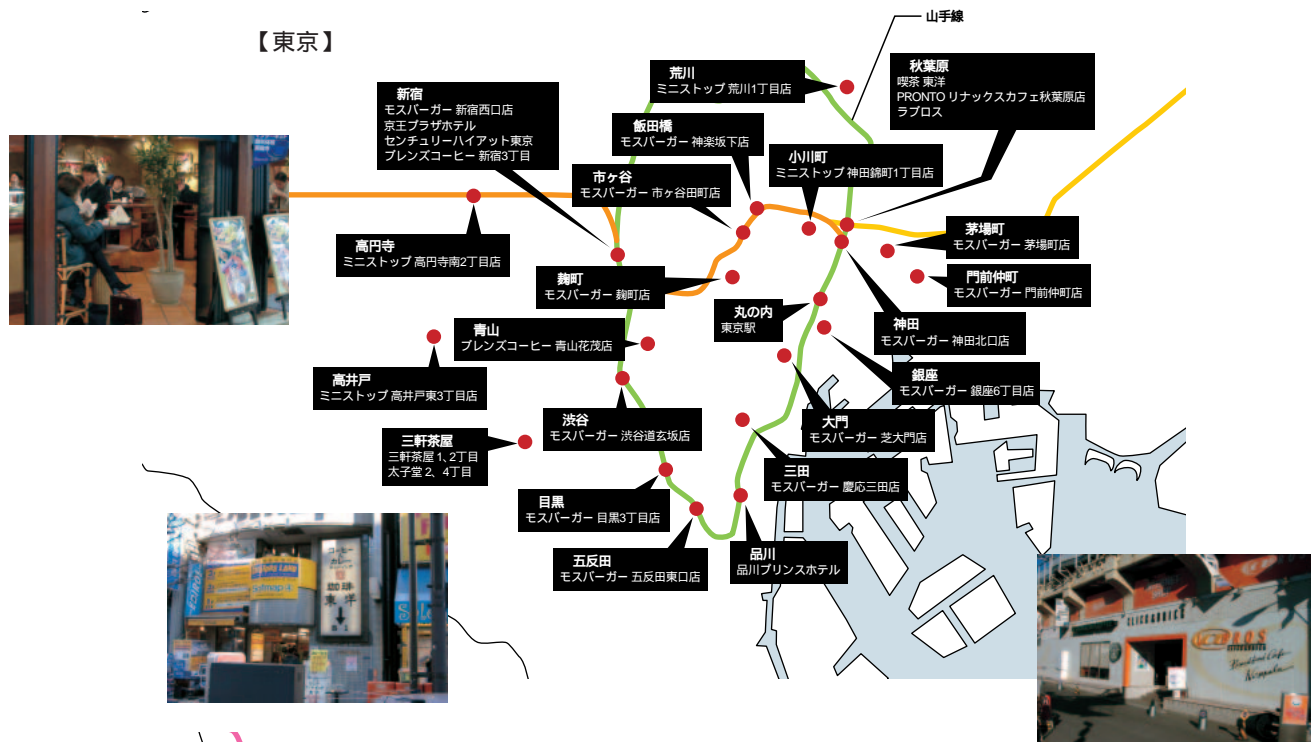
どこでもネットワークに接続できる、いわゆるユビキタスネットワークの世界は、これまでは携帯電話会社が唱えていた未来でしかなかった。そこに免許不要という協力的な武器を持ってやってきた無線LANホットスポットは、今後も有料無料を問わず世界規模で大きな流れになっていくことだけは間違いないだろう。

Wireless LAN  
makes  
Ubiquitous  
World

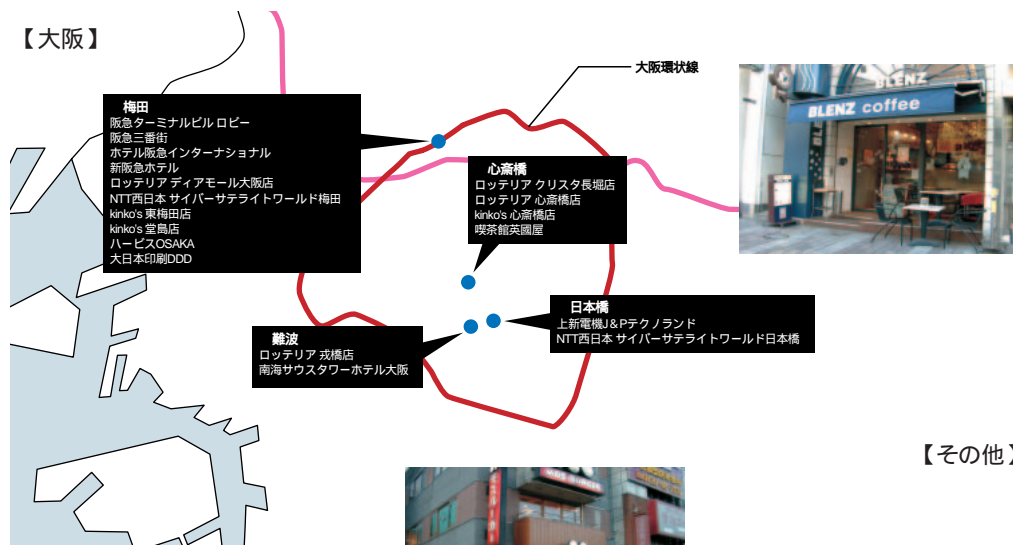


# 無線LANホットスポットガイド

## 【東京】



## 【大阪】



## 【その他】



2001年12月の段階では、無線LANホットスポットのほとんどは東京と大阪に集中しているのが現状で、しかもそのほとんどはあくまでも実験サービスとして提供されている。しかし、編集部で実際に訪れてみた店舗ではいずれも集客効果があったと語っており、導入コストも安いことを考えると、今後はこうしたサービスが爆発的に普及する可能性は高いと言える。



【東京】

地域	名称	住所	Jump	利用申し込み先
青山	ブレンズコーヒー 青山花茂店	東京都港区北青山3-12-9 花茂ビル2F	www.blenz-japan.com	ハイファイブ
秋葉原	喫茶 東洋	東京都千代田区外神田4-4-2	なし	不要
	PRONTO リナックスカフェ秋葉原店	東京都千代田区外神田3-13-2 リナックスビル1F	www.linux-cafe.co.jp	不要
	ラブロス	東京都千代田区神田相生町JR高架下	www.labros.co.jp	MIS
荒川	ミニストップ プラザ24荒川1丁目店	東京都荒川区荒川1-18-14	www.ministop.co.jp	ハイファイブ
飯田橋	モスバーガー 神楽坂下店	東京都新宿区神楽坂1-10-1	www.mos.co.jp	ハイファイブ
市ヶ谷	モスバーガー 市ヶ谷田町店	東京都新宿区市ヶ谷田町1-1	www.mos.co.jp	ハイファイブ
小川町	ミニストップ プラザ24神田錦町1丁目店	東京都千代田区神田錦町1-1	www.ministop.co.jp	ハイファイブ
茅場町	モスバーガー 茅場町店	東京都中央区日本橋茅場町2-2-11	www.mos.co.jp	ハイファイブ
神田	モスバーガー 神田北口店	東京都千代田区内神田3-22-7	www.mos.co.jp	ハイファイブ
銀座	モスバーガー 銀座六丁目店	東京都中央区銀座6-2-10 合同ビル1F	www.mos.co.jp	ハイファイブ
高円寺	ミニストップ 高円寺南2丁目店	東京都杉並区高円寺南2-14-13	www.ministop.co.jp	ハイファイブ
麹町	モスバーガー 麹町店	東京都千代田区麹町4-3 紅谷ビル	www.mos.co.jp	ハイファイブ
五反田	モスバーガー 五反田東口店	東京都品川区東五反田1-13-8	www.mos.co.jp	ハイファイブ
三軒茶屋	三軒茶屋 実証実験エリア	東京都世田谷区三軒茶屋1~2丁目、太子堂2~4丁目	www.miserv.net	MIS
新宿	京王プラザホテル 3Fラウンジ	東京都新宿区西新宿2-2-1	www.keioplaza.co.jp	不要
	センチュリーハイアット東京 1Fカフェ、2Fロビー	東京都新宿区西新宿2-7-2	www.centuryhyatt.co.jp	MIS
	ブレンズコーヒー 新宿三丁目店	東京都新宿区新宿3丁目15-16 椿ビル	www.blenz-japan.com	ハイファイブ
	モスバーガー 新宿西口店	東京都新宿区西新宿7-1-8	www.mos.co.jp	ハイファイブ
品川	プリンスホテル 品川プリンスホテル	東京都港区高輪4-10-30	www.princehotels.co.jp	ハイファイブ
渋谷	モスバーガー 渋谷道玄坂店	東京都渋谷区道玄坂2-29-2	www.mos.co.jp	ハイファイブ
大門	モスバーガー 芝大門店	東京都港区芝大門 1-15-7	www.mos.co.jp	ハイファイブ
高井戸	ミニストップ 高井戸東3丁目店	東京都杉並区高井戸東3-28-26	www.ministop.co.jp	ハイファイブ
丸の内	東京駅丸の内地下北口、メディアコート(改札内)	東京都千代田区丸の内1-9-1	www.jreast.co.jp/musenlan/	日本テレコム
三田	モスバーガー 慶応三田店	東京都港区芝5-14-15	www.mos.co.jp	ハイファイブ
目黒	モスバーガー 目黒三丁目店	東京都目黒区目黒3-9-3	www.mos.co.jp	ハイファイブ
門前仲町	モスバーガー 門前仲町店	東京都江東区門前仲町1-20-3	www.mos.co.jp	ハイファイブ

【申し込み先】 MIS www.miserv.net 日本テレコム www.jreast.co.jp/musenlan/ ハイファイブ www.hifibe.net

【大阪】

地域	名称	住所	Jump	利用申し込み先
梅田	阪急ターミナルビル ロビー	大阪市北区芝田1-1-4	www.hankyu.co.jp	NTT西日本
	阪急三番街 南館B2	大阪市北区芝田1-1-3	www.h-sanbangai.com	NTT西日本
	ホテル阪急インターナショナル	大阪市北区茶屋町19-19	www.hhi.co.jp	NTT西日本
	新阪急ホテル 1F	大阪市北区芝田1-1-35	hotel.newhankyu.co.jp	NTT西日本
	ロッテリア ディアモール大阪店	大阪市北区梅田1 大阪駅前ダイヤモンド地下街	www.lotteria.co.jp	NTT西日本
	NTT西日本 サイバーサテライトワールド梅田	大阪市北区梅田1 大阪駅前ダイヤモンド地下街	www.ntt-west.co.jp/spot/	NTT西日本
	kinko's 東梅田店	大阪市北区堂山町2-1	www.kinkos.co.jp	NTT西日本
	kinko's 堂島店	大阪市北区堂島浜1-1-8	www.kinkos.co.jp	NTT西日本
	ハービスOSAKA B2FハービスHALL	大阪市北区梅田2-5-25	www.herbis-osaka.com	NTT西日本
	大日本印刷DDD マルチメディアスタジオ	大阪市北区堂島浜2-2-28堂島アクシスビル	www.dnp.co.jp/gallery/contents.html	NTT西日本
心斎橋	ロッテリア クリスタ長堀店	大阪市中央区南船場4 長堀地下街7号	www.lotteria.co.jp	NTT西日本
	ロッテリア 心斎橋店	大阪市中央区心斎橋1-3-18	www.lotteria.co.jp	NTT西日本
	kinko's 心斎橋店	大阪市中央区南船場4-1-9	www.kinkos.co.jp	NTT西日本
	喫茶館英国屋 心斎橋店	大阪市中央区心斎橋筋2-1-31	gnavi.joy.ne.jp/eikokuya/	NTT西日本
日本橋	上新電機J&Pテクノランド	大阪市浪速区日本橋5-6-7	www.joshin.co.jp	NTT西日本
	NTT西日本 サイバーサテライトワールド日本橋	大阪市浪速区日本橋5-8-21	www.ntt-west.co.jp/spot/	NTT西日本
難波	ロッテリア 戎橋店	大阪市中央区道頓堀1-10-1	www.lotteria.co.jp	NTT西日本
	南海サウスタワーホテル大阪 6Fメインラウンジ	大阪市中央区難波5-1-60	www.southtower.co.jp	NTT西日本

【申し込み先】 NTT西日本「フレッツ・スポットアクセス」 www.ntt-west.co.jp/spot/

【その他】

地域	名称	住所	Jump	利用申し込み先
成田空港	第2ターミナルビル JALサクララウンジ	千葉県成田市成田空港第2ターミナルビル	www.jal.co.jp	不要
関西国際空港	旅客ターミナルビル2F	大阪府泉佐野市泉州空港旅客ターミナルビル	www.kansai-airport.or.jp	NTT西日本
福岡	天神IMS	福岡県福岡市中央区天神1-7-11	www.ims.co.jp	MIS

【申し込み先】 MIS www.miserv.net NTT西日本「フレッツ・スポットアクセス」 www.ntt-west.co.jp/spot/

## 通貨の流通範囲を分散させる

## コミュニティ通貨は、資本主義の病を治す薬だ

text : 中島絵里

## 資本主義から距離を置く地域通貨

現在、日本各地のコミュニティに広がっている「地域通貨」。あるコミュニティの中だけで流通するこの通貨は、資本主義社会ではカネに換算することが難しい「思いやり」や「ボランティア精神」などに価値を付与するという点で注目されている。

東京都多摩ニュータウン近郊でやり取りされている地域通貨「COMO」を例にとってみよう。この地域通貨は新規参加者たちが寄り集まったニュータウン地区で「犬の散歩お願い」「水道のバッキン交換できない？」などとメッセージングリストを通じてサービスを求め、受けたサービスのお礼としてCOMOを手渡しする仕組みだ。COMO運営協議会の松原和男氏はこの仕組みについて「COMOを流通させるときには直接会ってやり取りをするわけですから、地域のつながりは密になりますね」と述べ、地域通貨がコミュニティ内のつながりを強くしていると強調する。しかし、松原氏はまた「コミュニティ内のつながりを強くするCOMOですが大きく世界にまで広がっていくことはない」とも述べる。

人と人をつなげるはずの地域通貨が、まさにその名のとおり「地域」という、狭い範囲のなかだけの流通に留まるのはどうしてだろうか。それは、直接会える範囲にコミュニティを限定することで、メンバー同士の不信感をなくすためだ。値段の付かない価値をやり取りするためには、密な関係を築き不信感を取り除くという大前提が必要なのだが、対面していない人間とのやり取りにはどうしても不信がつきまとう。だから地域通貨は流通する範囲を限

定せざるをえないのだ。

これまで、匿名のネット空間でモノとカネとのやり取りをする際、「信用」が問題となってきた。たとえばネットオークション。ご存じのように、匿名の出品者が世界中から集い、モノの値段が当事者の価値観に基づいて決定されるこの形式はインターネット上で大きく花開いた。しかし、いざ商品をやり取りする際に、個人情報に信頼できない他人に明かす不安などがハードルとなっていた。そのため多くのオークションサイトは出品者にも、身元をはっきりさせる情報を開示させ、誰でも参加できる形態からある程度クローズドな形態にしようとしているのが現状だ。

地域通貨を流通させるコミュニティも、同じ方法で「信用」の問題をクリアしようとしている。つまり、顔の見える範囲にしか通貨を流通させないことで、地域通貨は信用を獲得する。逆にいえば、地域通貨を流通させることでコミュニティ内に信頼を生み出し、つながりを強くするともいえる。しかし、だからこそ匿名性のあるドルや円といった貨幣に基づく資本主義経済圏とは距離を置き、まったく関わらないようにしようという態度を崩すことができないというのが現状だ。

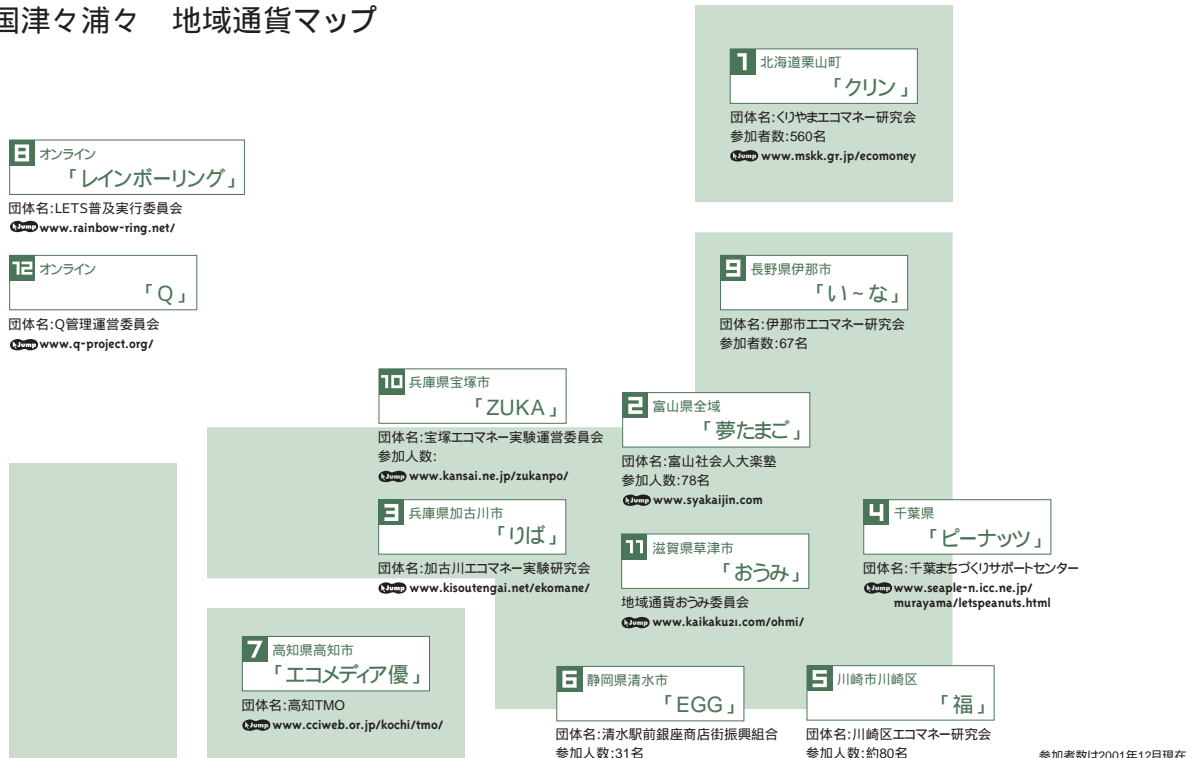
## 資本主義を容容させるパワー

現在、地域通貨を導入しているコミュニティの数は徐々に増え続けており、今後「通貨」が地域に分散化していくようにも見える。しかし、一方で、それとは逆に資本主義経済と積極的にかかわっていくこうとする地域通貨も存在している。

その地域通貨とは、東京都渋谷区で地域通貨『r』を流通させるアースデイマネープロジェクトだ。プロジェクトの代表である池田正昭氏は「『r』が携帯でやり取りできるようにできれば最高ですね。地域通貨の流通は200人が限度と言われているのですが、これは携帯のアドレス帳に登録できる友だちの数とちょうど同じくらいの数ですから」と、200人程度の狭い経済圏を目指しながらも「『r』のような地域通貨を使う200人程度の地域が世界に数多くでき、資本主義経済と渡り合いジワジワとその質を変えていけばいいですね」とも語ってくれた。具体的には、「まだ夢の段階（池田氏）と前置きしながらも、渋谷のゴミ拾いなどで獲得した『r』を、渋谷のカフェで使い、カフェは地元の酒屋から『r』を使ってお酒を買う。さらに酒屋はビール会社などの大企業に『r』を渡す。ビール会社はホップ輸入に『r』を使い、そして現地のホップ生産者にたまった『r』を引き取る時に、ドルや円と交換するのではない仕組みができる。そして『r』以外にもこのような動きをする地域通貨が数多く出てくれば、資本主義経済の質を少しずつ変えることができるのではないかという考えを展開している。つまり、資本主義の流通経路を逆手にとって、そこにボランティアで獲得された「善意」という意味のつく「きれいなお金」を流しこむのが『r』の戦略だ。

もし、『r』が目指す夢が実現すれば、地域通貨はただ資本主義から距離を置くだけでなく、通貨危機などでほころびを見せつつある資本主義経済を救う大きなパワーになるかもしれない。

## 日本全国津々浦々 地域通貨マップ



### 1 「クリン」

地域貨幣として、世界最大規模の流通量を誇る「クリン」。7歳から90歳まで幅広い年代層が参加。商店は58店舗が協力している。エコマーク商品購入や買い物袋持参、包装を簡略化することでエコポイント配布といった試みも行っている。(編集部註:P254参照)

### 2 「夢たまご」

シニア支援や異世代交流が目的。現在第2次流通実験中。山のぼりや畑起こしなど、児童の体験学習プログラムにも注力。提携の喫茶店で1夢たまごで100円引きのサービスや、夢たまご多用メンバーへの表彰制度もある。

### 3 「りば」

兵庫県加古川市内全域を対象に、現在第一次流通実験中だ。障害者への買い物同伴や環境、社会教育関連のボランティア活動をする事でポイントを受けられる。10ポイント貯まれば、「1000りば」に交換される仕組みが特徴的だ。

### 4 「ピーナッツ」

ボランティアや地域の生産者支援を行うことで「ピーナッツ」を得られる。それを地域の商店で利用すると割引購入ができる。交換内容をリストに記載したら「アミーゴ!」と声をかけ合うのがルール。

### 5 「福」

大福、中福、小福の3種類の紙幣からなる「福」。貨幣やり取りの記録は「福ふく帳」と呼ばれるリストに記載される。2001年9月30日に第1次実験が終了、現在第2回を準備中。女性の参加が多く、生活や趣味などに関するサービスが特徴。

### 6 「EGG」

珍しいコイン型のエコマネー「EGG」。2001年2月から継続的に導入されている。40代50代の商店街店主たちが中心となって活動。やり取りされているサービスも、店番や両替など商店業務に関連するものが主。

### 7 「エコメディア優」

高知商業高校とはりまや橋商店街の間で行われる。通貨は存在せずサービスを通帳に記載する方式。高校の生徒が商店街の業務を手伝い、割引やおまけのサービスを受ける。特別講習やギター講習など、生徒と先生間でもやり取りされた。

### 8 「レインボーリング」

人とNPOと商店をつなぐ掛け橋とされる「レインボーリング」。NPOへの金銭的支援システムを敷いている。「ハートマネー安曇野リング」や「レッツチャ」といった他地域の通貨とも提携し、互換性があるのも特徴だ。

### 9 「い～な」

伊那市山寺区八幡町で試みられている「い～な」。現在第2回流通実験が行われている。小規模な村落内に限定し、密で信頼の置けるやり取りが行われている。今後、市内100以上の地域コミュニティーの連携を目指す。

### 10 「ZUKA」

ボランティア活動を通じて得た「ZUKA」で、元阪神タイガース中村監督のエコマネー野球教室に参加できるなど、イベントも活発に行なわれている。ダイエーと提携し、障害者の買い物に同伴、介助することでZUKAを受け取る仕組みも導入。

### 11 「おうみ」

「おうみ」は「日本でいちばん成功している地域通貨」と呼ばれる。現在行われている「びわこずちプロジェクト」は「びわこずち」という小さな陶器片を地域通貨として流通させる計画。通貨を自分で作れる点が画期的。

### 12 「Q」

Winds\_qというシステムを下載きに、オンライン上でやり取りされる地域通貨。旧来の国民通貨に変わる「新しい通貨形態」が目指されている。「Q」創出の母体は、柄谷行人氏ら有識者と学生によって構成されるNAM。



同時多発テロに彼らは何を想う  
グローバルレポート from NY

New Yorkers  
think new global.

text: 長野弘子  
photo: Takiwa Takehiko





多数の命を奪ったテロの映像が脳裏に生々しくよみがえる地点、グランドゼロ。まさに真空地帯となったウォール街に立つと、ここが本当に世界金融の中核地なのかという思いが湧いてくる。国境や文化を超えて世界中から集まってきた人々が混然一体となり社会を形成しているNYは、ある意味では実験的な土地であり、また一方では、アメリカ合衆国という大国の力と論理が凝縮した土地でもある。

ほんの10年前、ソビエト連邦の崩壊により冷戦構造が終焉したのも束の間、今度は湾岸戦争やコソボ紛争、東チモールを始めとする紛争や虐殺が頻発し、民族間の憎悪がますます募っている。さらに、軍事、経済による米国の一国支配に対して世界中で反感と憎悪が高まるなか、テロという決定的な事件が起こり「米国 = 正義、テロリズム = 悪」という単純な二元論が世界を断絶させている。

しかし、NYで暮らす一般の人々は、固有の問題を抱えながらも、国籍や文化の異なる人々とともに生きている。強国の論理で進行するグローバリゼーションに対して、豊かな地域文化を大切にするローカリズムをベースにした新たな形のグローバリズムを、彼らは自然に身につけている。

それと同時に、世界中からアーティストを集めるNYでは、アートが異なる言語と文化を持つ人たちによって身につけられた「共通言語」として、社会的に重要な位置を占める。言語や論理を中心としたコミュニケーションでは超えられない言葉や国境の壁をたやすく超えてしまうこれらの表現形態は、現代のコミュニケーションのあり方が持つさまざまな問題を解決する可能性を秘めているのではないかと。共感することで多様な文化が尊重され、全体としては大きな共生へと向かえる。新たな形態のグローバリズムの萌芽を探して、NYで暮らすアーティストや識者たちを訪ねてみた。





New Workers  
think new global.

スタートレック『艦隊の誓い』

マンハッタンのアッパーウェストサイドは、50年代、ビートニクス文化の舞台となった歴史的な土地だ。そこに位置するコロンビア大学でジャーナリズムを教えるジョン・パブリック教授は、学生で賑わうカフェでこう語る。「インターネットは人々を傍観者から情報発信者に変えるという点で、従来のメディアとまったく異なります。今回のテロ事件では、政府発表に偏ったテレビニュースではなく、犠牲者の家族や目撃者によるウェブサイト、複雑な文化的背景を持つ人々の意見が人気を集めました」

世界は想像よりもっと複雑だと人々は気付き始めている。インターネットの登場によって「少数対マス」という情報の流れが「マス対マス」へと移行し、情報の選択肢が飛躍的に増えた。同時に、同じ情報でも個人により受け取り方がまったく違う。彼の講義ではこれを「羅生門ジャーナリズム」と呼び、情報を比較判断するためのリテラシーを教えている。

マス対マスの図式では、権力側が情報の送り手を規制することは困難だ。教授は「中国を訪問した時、89年の民主化運動の

象徴となった天安門で写真を撮りたいと中国人に話したところ、話が通じませんでした。中国では天安門事件の際に、戦車が学生を踏みつづる映像が報道されなかったからです。しかし、ストリーミングで他国のニュースが見られる社会では、このような報道規制はもはや不可能です」と述べる。インドネシアでは、モバイル通信の力により政権が崩壊した。学生たちは、モバイル通信のショートメッセージを使い、大規模デモを組織化していったのだ。

いったん始まった情報化の流れを押しとどめることはできない。しかし、多くの国がグローバルエコノミーに飲み込まれていく過程で、文化や価値観の衝突や侵略といった負の要素に苦しんでいる。これに対する解決策として、教授は「国や民族が持つ固有の文化の豊かさやバイタリティーを尊重することが重要になるでしょう。スタートレックの『艦隊の誓い』では、訪問した惑星の文化に干渉することはできません。私はこの考えが非常に気に入ってます。もちろん、奴隷労働などの人権にかかわる基準は設けるべきですが、文化的な独立性は保証するべきです」と語った。



ジョン・パブリック  
コロンビア大学ジャーナリズム  
スクール大学院教授。ニューメ  
ディアを専門に教える。

民族楽器に触れると文化が聞こえる

グラウンドゼロからわずか数ブロックしか離れていない、トライベッカの倉庫街にオフィスを構えるヴェロア・レコーディングスは、独自路線を貫く音楽レーベルだ。世界的なムーブメントになったジャムバンドの火付け役「ソウライヴ」をデビューさせ、その後人気バンドを次々とプロデュースするほか、MP3ファイルによるワールドワイドなマーケティングなど、新たな形での音楽のディストリビューションを試みている。

共同設立者のジェフ・クラスノーとショーン・ホースは「テロが起こった直後の9月16日に、ライブの予定が入っていたんだ。迷ったが、こういう時期だからこそやろうと決めた。ライブは最高に盛り上がり、皆が求めているものってこれだと思ったよ」と語る。

音楽をやるうえで一番重要なのは、心と身体を揺り動かすエネルギーとライブ体験だという。「体験することが一番さ。ヴェロアの売上のほとんどは、ライブから上がってきているんだ。ライブを体験して感動した人々がネットのチャットルームで口コミで伝えることで、CDの売上にもなるし、ミュージシャンのスキルアップにもつながるん

だよ（ジェフ）

楽器に手を触れずにデスクトップで音楽を生産できる時代に、ミュージシャンの腕がそれほど必要なのだろうか？ ジェフはこう語ってくれた。「デジタル全盛の時代だからこそ、本物のミュージシャンが必要なんだ。たとえば、ディジリドゥやシターなど民族楽器のサンプリングは簡単にできるけど、歴史的、文化的な背景を無視して音だけ使ったと、その楽器と対等な関係を築けないような気がするのさ。この楽器はなぜこんな音がするのか、自分で実際に触れてプレイするのが大事なんだ」

メジャーは巨大なコンゴロマリット

独立系レーベル、ローパドープの設立者アンディー・ハーウィッツもまた、音楽を通じた人との結びつきを強く感じている。巨大なクリスマスツリーが煌めくロックフェラーセンターの向かいにあるオフィスでせわしく動き回っていた彼は「僕らは音楽をアートと捉え、音楽に感情移入することで送り手と受け手の垣根をなくすのさ。世界中の人々と音楽を共有し、感動を分かち合っているんだ」と語る。大手音楽レーベルで

経験を積み、自分でレーベルを興したアンディーは、メジャーレーベルはビジネス重視で、売り手と買い手の固定的な関係を維持したがっているという。

ジョン・メドスキーをフィーチャーし、ユニークなコラボレーションを数多く手がけるのも、独立系レーベルならではの。彼は「これは別に新しいアイデアじゃないんだ。ミュージシャンの間では普通のことだけど、メジャーだと契約とお金の問題が出てきて実現しないのさ。ローパドープの配給会社アトランティックは、ワーナー Bros、エレクタラ、アトランティック(WEA)により所有され、WEAはタイムワーナーにより、タイムワーナーはAOLにより所有されている。メジャーは、コピー機や電化製品と同じ感覚で音楽を売る巨大なコンゴロマリットなんだ。だから、商品としか考えてないんだよ」と語った。音楽を商品として捉えるメジャーレーベルから、コミュニケーションやアートとして捉える独立系へと、人々の嗜好がゆっくりと変化しているのかもしれない。帰り道、そびえ立つロックフェラービルにオフィスを構えるAOLタイムワーナーの看板を眺めながらふとそう思った。



マイク・エリコ  
ヴェロア・レコーディングスの2人が  
注目する新人。



アンディー・ハーウィッツ  
ローパドープ設立者。ニッティングフ  
ァクトリーやコロムビアを経て、独立。



ジェフ・クラスノー、  
ショーン・ホース  
ヴェロア・レコーディングス  
共同設立者。人気ジャムバ  
ンドを多く輩出する。



New Yorkers  
think new global.

### 美のバイブレーションが世界に広がる

世界中の若者が集まるサブカルチャーの中心地、イーストビレッジは、ストリート音楽やアートが花開いた土地だ。70年代、150ドルのアパートに引っ越して以来、この街の変遷をつぶさに見てきたミュージシャンのニック・テイラーは、ヨーロッパスタイルのクラブカルチャーと、アップタウンのストリート文化が会った80年代を回想する。「ダウントウンのマッドクラブで、画家のジャン＝ミッシェル・バスキアに出会った時、僕らは互いの洋服や踊り方にちょっと面喰らった。彼は僕のアパートにしばらく住んで、一緒に詩を詠んだり音楽を作ったりしたんだ」この時作った曲は、バスキア主演の映画『ダウントウン81』のサントラ盤に収録されている。

ニックはテロ直後から、今までとは違った形で音楽を捉えるようになった。「ギターを弾いていると本来の自分に戻って、信じられないくらい幸せになるんだ。言葉には表せない、奇妙な感覚だよ」

本当に平和を実現したいならば、一般市民を殺す殺戮兵器より、アートを援助すべきだとニックは語意を強める。「アートと音

楽は強力な平和の爆弾だよ。音楽に秘められたパワーは本当に偉大で、目に見えないテレパシーでやり取りしてる感じなんだ。今はヘンリー・マンシーニやボサノバなど、美しいレトロのバイブレーションを感じるし、この波が世界で同時進行しているような気がするんだ」

### 違いと個性を尊重した共存

ソーホー在住25年になる日本人画家、野田正明もまた、アートと社会とのつながりを意識している。「グローバルな各世代との対話、それがアートの本質じゃないかと思います。アーティストは意図して社会とかかわり、国境や文化圏を超えた普遍的な価値感を提示するのです」。その価値感とは、時空を超えて世界を魅了するパワーやカリスマであるという。野田は「戦争はモノを破壊するけど、アートは人々を豊かにします。テロや不景気によりアートが真っ先になくなるとするのは、アートの本当のパワーを知らないからです」と語る。

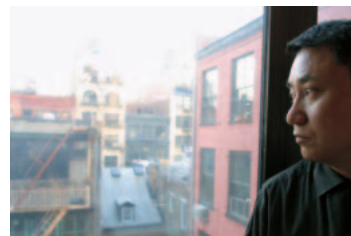
筆と絵具を使ってキャンバスに絵を描く行為は、彼にとって社会と交わる儀式である。「デジタルの時代だからこそ、実体が重要



ニック・テイラー  
ミュージシャン。バスキアの映画製作にかかわる。現在、自分のレーベルを立ち上げ中



チェルシーに点在するギャラリーは野田氏のおすすめスポット。



野田正明  
画家。抽象画から彫刻まで幅広く追究。現在、日本でモニュメントを製作中。

になるのです。ただのつるりとした表面ではなく、絵具の盛り上がりやザラザラとした皮膚感覚に、人間は実体の力を感じるのです。人間ってある意味でプリミティブなんです。文化が進めば進むほど、もっと自然に帰るのかもしれませんが」

NYのアートシーンで日本人であることの難しさとは何だろうか。「米国人は、世界から反感を持たれていることを全然意識していませんが、日本人である私は米国主導型の視点に敏感にならざるを得ません。今回のテロ事件も真珠湾攻撃にたとえられ、常に外から来たことを意識させられます。必要以上に仲良くなることはないですね。しかし、だからといって憎み合うのではない。「人種も文化も民族も生活習慣も宗教も皆違うので、違いを意識したままで個性を尊重して認めて共存していくことが、この街ではあたりまえなのです」

僕らは世界じゃマジョリティーなんだ

ジャマイカ人とキューバ人の祖父を持つ画家、テランス・バンコーレもまた、違いを意識することに敏感だ。彼は、心のなかに沸き上がるストレスや焦燥感を解き放つ手

段として、高次のエネルギーが体を通過し、魂が解き放たれる状態でアートを製作するという手法「ソウル・ストローク」を始め、これらの作品と音楽やダンスを融合したさまざまなイベントを開催し、人種や文化を超えた人々を惹きつけている。

「絵を描いていると、既成概念に捉らわれずに自分自身のままでいいと実感できるんだ。違いを尊重することが世界を美しくしている。もしも、皆が同じことを考えれば冷たく退屈な世界になるだろう。だから、僕の作品を見た時には、純粋でポジティブなパワーを感じてほしい。社会が渾沌としているからこそ、何か巨大で美しいものの一部だと感じてほしいんだ」と語る。

テロ事件に関しては、問題はどちらが正義かではなく、人間の心に潜むエゴや傲慢さにあるという。「テロも、米国が正義を極端に叫ぶのも偽善さ。アフガニスタンの女性は抑圧されている？ 女性は世界中で抑圧されてるし、NYでも性差別はあるんだ。人々は他人を自分の価値観に組み込もうとして、できなければ差別するのさ。そういう奴らが、道を歩いていると僕をラストと決めつけるんだ。バスキアを覚えてい

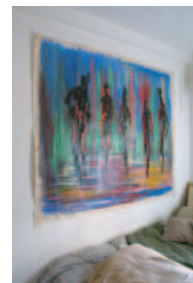
るかい。『よう、君はブラックアートをやるのか？』『ちがうよ。僕のアートには赤もブルーも黄色も入っている』と彼は答えたんだ。それがアーティストなんだ。僕を箱のなかに閉じ込めないでくれ」

箱のなかに閉じ込める力とは、他文化を排除する強国の価値観とも言い換えられる。彼は、この圧力を跳ね返すために、真実を見極めることが重要だという。「真実はDNAのように不変なんだ。米国では有色人種はマイノリティーと呼ばれているけど、真実はこうさ。僕らは世界ではマジョリティーなんだよ」

新たな形態のグローバリズムと共生の答えは、すべて異なる言葉で表現されたが、そのなかに共通する普遍的な答えが隠されているように感じた。バンコーレは最後にこう問いかける。「僕の叔父がいつも話してくれた寓話があるんだ。ある男が世界を変えたいと思って孤軍奮闘したんだ。自分の国を、都市を、町を変えようとしたが無理だった。ついに死の床についたその瞬間に気づいたんだ。自分が変わらないとダメだってね。だから、まず自分が変わることが重要なんだよ」



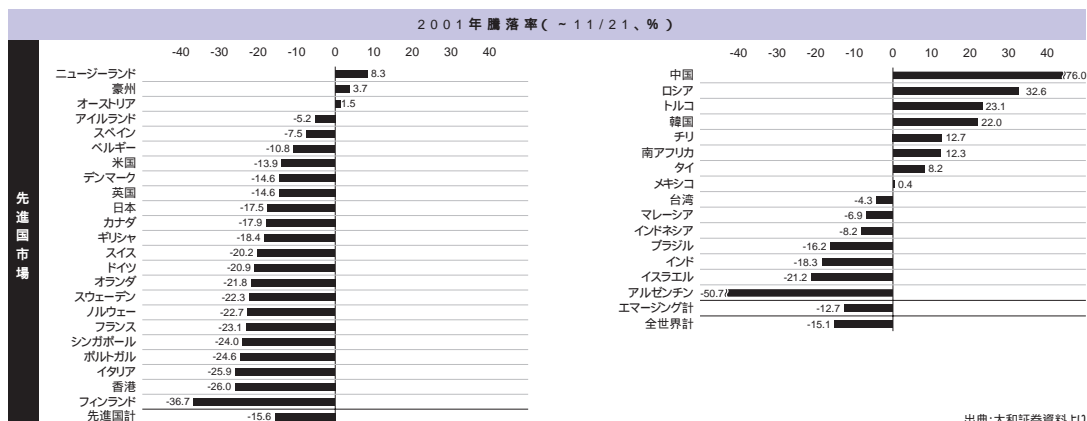
テランス・バンコーレ  
画家。アートと音楽、ダンスなどを融合したさまざまなイベントを開催している。



自宅のベッドルームに飾られたバンコーレの作品。



## 世界の株価パフォーマンス



## 共通リスクの回避はリージョナルが重要 国際分散投資の落とし穴

text: 保田圭司(グローバル・インベストメント・ネットワーク代表)

### INVESTMENT CHANCE&RISK

「オーバーシズ」の意識は通用しない

まず、最初に明らかにしておきたいのは、投資の世界においては、「グローバル」と「インターナショナル」とは明快な相違があるという事実である。

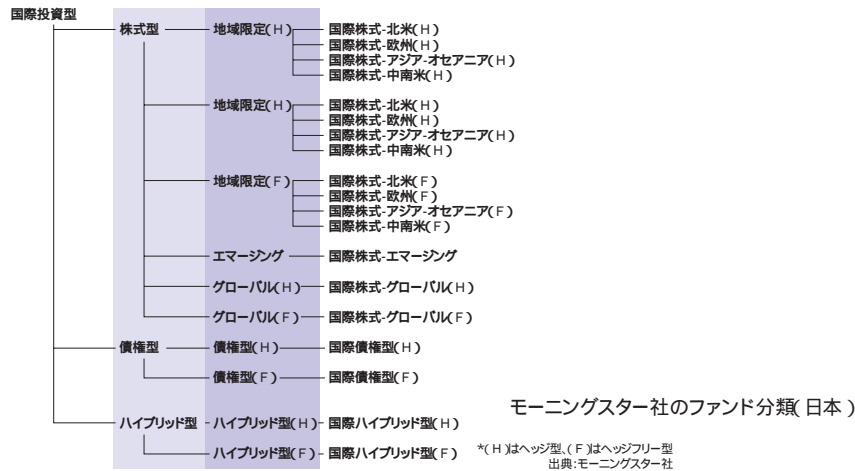
これはアメリカスタンダードなのであるが、米国ではグローバル投資とは“米国を含む投資”を指し、インターナショナル投資とは“米国を含まない投資”を指す。ただし、ソニーやホンダのようにニューヨーク市場にADR(米国預託証券)として上場している証券については、米国株とみなしてよいともされている(実際にはこのへんのところはややグレーゾーン)。

ファンドモニター会社であるモーニングスター社の分類では、37分類を基本ベ-

ースとして取り扱っているが、そのうち、グローバルファンドはフレキシブルやスモールなど3分類で、少なくとも運用資産の25パーセント以上は非米国資産と定義している。一方、インターナショナルファンドは2分類で米国資産を除くと定義している。

グローバルとは自国を含み、インターナショナルとは自国を含まないことでよく理解できる。もっとも、ユーロ通貨統合の欧州のような場合には、欧州域内が1つの経済圏となっており、どこからどこまでがグローバルで、インターナショナルかは米国のように鮮明ではない。

また、「オーバーシズ」(海外)という用語は、一般的に投資の世界では使用しない。わが国は島国であるため、海外イコ-



INVESTMENT  
 CHANCE&RISK

ル外国であることに何の違和感もない。当然のこととして受け入れている。だが、「世界」はそう簡単ではない。たとえば、米国についてみると、カナダやメキシコは陸続きであり、オーバーシーズではありえない。欧州から見れば、スペインから中国まで陸続きである。オーバーシーズという用語が例外的に成り立つのは日本、オーストラリア、ニュージーランドぐらいのものである。

アメリカンスタンダードのリスク

その一方で、グローバリゼーションはいまや何人も否定しえない世界のメガトレンドであり、あと戻りできない大河の流れである。では、そのメガトレンドとは具体的に何であるのか。また、いくらグローバリゼーションが進んでも変わらないものもあり、さらに落とし穴もある。つまり、“明”の裏には必ず“暗”があり、そこに気をつけるのも重要である。

このメガトレンドの特色は次のように指摘しうる。

- 国境の希薄化(ボーダーレス世界)
- 情報の拡散の早さ(世界ほぼ同時での入手、情報技術革命による)
- 情報量の飛躍的増大
- 市場参加者同時パターン行動へのインパクト

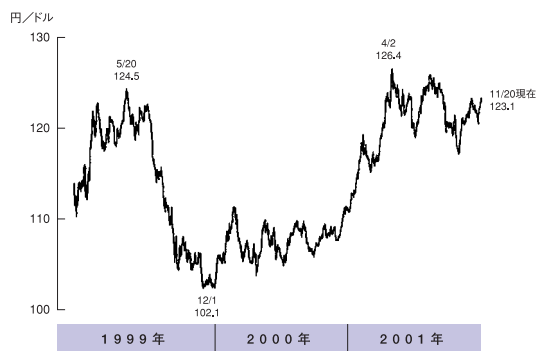
市場価格のボラティリティーの増大(長期的トレンドよりも直近のニュースやできごとにより過剰反応する傾向が強まる)  
 アメリカンスタンダードのグローバルスタンダード化  
 言語における英語(実際は米語と言ってもよい)の優位性

などであろう。これらは1つ1つ詳細な説明をする必要はあるまい。つまり、ボーダーレス世界ではインターネットなどを通じて情報がグローバルに拡散し、場合によっては、どのマスメディアを見ても似たようなテーマばかりが並んでいるということになる。しかも、そのシステムや思考アプローチ、ハード、ソフト、コントロール手法など、アメリカンスタンダードが全面的に出てくる。そこでは、「ローカル」または「リージョナル」なニュースは軽視され、明けても暮れても「米国が主役のニュース」が大手を振り、ほかの重要なニュースはそこに呑み込まれる結果となっている。ある意味では、これが最大のリスクかもしれない。

国際分散投資のABC

グローバリゼーションが進展すると、当然のことながら、国際分散投資が投資家のニーズとして生じてくる。リターン裏側はリスクであるが、分散はリスク分散が目

## 為替の動き



出典:大和証券資料より

## INVESTMENT CHANCE&RISK

的となる。もっとも、実際には分散しても別のリスクが付加されることもある。

国際分散投資の基本は、まずその分散の分類を明確にすることが重要である。それには次のようなものが要件となる。

地域、国

通貨

投資対象商品(株式、債券、CB、キャッシュ、デリバティブ、石油や大豆、コーンなど国際商品)

時間(タイミング)

投資ターム(債券の短、中、長期債)

クオリティー(格付け)

このうち、もっとも困難なのは株式であろう。というのは、いわゆる「ITバブル崩壊」は、それこそ「世界のIT産業」をボーダーレスにめった打ちした。これには、勝ち負けの差はあっても、勝ち組の株価が大幅に上昇したわけではない。また、世界同時多発テロによって、世界同時安になった。

現在、ニューヨーク市場と東京市場との株価の連動性は非常に高くなっている。これは1990年代(ニューヨーク市場の株高、東京市場の株安)には見られなかった現象である。2000年代に入ってから、ニューヨーク市場が高い翌日に東京市場も高くなる(ニューヨーク市場が安い翌日に東京市場も安くなる)確率は75~80パーセントとなっている。これはニューヨーク市場が太陽

で、東京市場が地球の関係のようにも見える。ニューヨーク市場と香港市場も同じ(この場合、為替市場はほぼ完全に連動)で、欧州市場は若干、株価の連動性は落ちるが、それでも「世界は1つのマーケット」としての性格が濃くなっている。

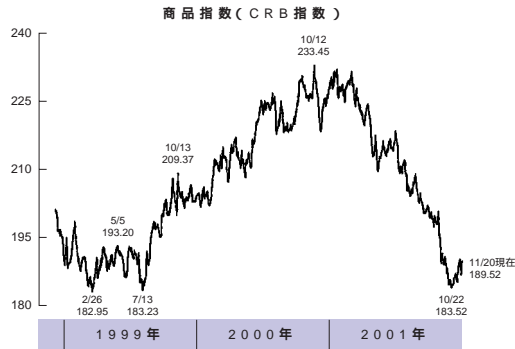
特に、この場合「情報技術、ハイテク銘柄」については連動性が強かった。ドットコム、パソコン、半導体(製造装置を含む)、携帯電話、コンピュータ、ストレージ、通信機器などは、「世界的なITバブル崩壊」により、大きく値を下げた。「勝ち組」と言われたインテル、マイクロソフト、デルコンピュータ、ノキア、EMC、村田製作所、アドバンテストなども例外ではなかった。反面、ヘルスケア、バイオテクノロジー、食品、レジャーなどのディフェンシブ(景気に左右され難い)セクターは健在だった。ニューヨーク市場ではジョンソン&ジョンソンがそうだし、わが国ではOLC(オリエンタルランド)が好例であろう。この場合は、グローバル化の悪い面である「共通リスク」を回避する意味での発想、特に「リージョナル」が重要なものとなる。

株式ではなく、金利低下プロセスでの債券投資も、また重要であった。利回り低下は債券価格の上昇を意味したからである。

通貨については、あまり大きな動きはなかったが、これは3大通貨(ドル、ユーロ、



商品市況の動き



出典:大和証券資料より

INVESTMENT  
CHANCE&RISK

円)が、いずれもなんらかの欠点を抱えた“不美人投票”と言うことができ、ここ半年間はそうなったということで、本来ならユーロ、米ドル、日本円の順での強さであろう。わが国は「自国至上主義」がいまだに根強く、円からの脱却を計れないが、やはり、ここは原則として国際分散投資(資産の20~30パーセント、東海大地震を考慮すれば35パーセント)は非円資産とするべきだと考える。

グローバル投資、5つの留意点

投資の分散は奨められるべきだが、グローバル化そのもの、ひいては分散投資にもいくつかの留意点がある。「落とし穴」を回避するためである。

まず第一は、「アメリカンスタンダードがすべて」との発想である。確かに、投資の世界でも、時価会計、連結決算、四半期ディスクロージャー、持ち株会社、株式オプションなどは米国発の産物だが、しかし、わが国では、それでは律しきれない固有の問題が多々山積みしている。また、いくらアングロサクソンが同質と言えども、たとえば英国では左側通行だし、アメリカンフットボールをやるまでには同化していないように、アメリカンスタンダードがすべてではない。

第二に、情報の同時拡散が同じため、

大衆心理に巻き込まれて主体性を失う行動パターンをとることも多くなる。目先のニュースに左右されず、世界の底流を見極めるべきであろう。つまり、グローバル化や市場から、やや距離を置くことが必要である。

第三は、株式投資の場合、地域分散や通貨分散よりも、セクター分散が重要である。これは、一部、すでに明記したとおりであるが、今回の「ITバブル崩壊」で国境を問わず情報技術関連株が打撃を受けたことによっても証明される。セクターはグローバル化しており、この場合は、まったく別のセクターにヘッジするのが賢明である。いわゆるセクター分散を考慮すべきなのである。

第四に、債券については、いたずらに金利差を追わないこと。たとえば、米国10年物国債利回りは4.8~5.0パーセントだが、利回りが一気に1パーセント上昇すると、債券価格は10~13パーセント下落する。このリスクを念頭に置いてほしい。

第五に、遠い将来のことを考えると、わが国は金融セクターは米国に、製造業は中国にますます攻撃され、弱化する可能性がある。この2大国に呑み込まれないのかどうか、それを国際分散投資でどう乗り切るかが課題となろう。バランス感覚が要求される。

## 電子商取引の拡大で、破綻する伝統税制の原則

text: 吉村典久(慶應義塾大学法学部助教授)

### 「モノ」と「デジタル」の課税の差

ニューエコノミーにおける電子商取引の発達には、さまざまな租税問題を引き起こしている。その租税問題は、主として既存の税制の枠組みや租税理論との衝突であるが、大きく分類してみると、「所得税および法人税課税の問題」と「消費税の問題」に分けられる。

日本の現行税制では、国際取引から生じるさまざまな所得についての課税上の取り扱い、その所得の種類によって異なっている。たとえば、アメリカの音楽会社が日本の居住者に音楽CDを販売して所得を得た場合、通常その所得は「事業所得」に該当する。そのアメリカの会社が日本国内に恒久的施設(PE)を有していなければ、日本では課税されず、居住地国であるアメリカにおいてのみ課税される。しかし、アメリカの会社が日本の居住者に著作権など知的財産権の使用を許諾する対価を受領した場合、通常、当該所得は「使用料」(ロイヤリティー)に該当し、日本の国内法および日米租税条約の定めによれば、日本において源泉徴収税が課されることになっている。

その一方で、日本の居住者がインターネットを通じてオンラインで音楽や映像あるいはソフトウェアといった「デジタルコンテンツ」をダウンロードし、その対価を外国の会社に支払った場合、その対価は「事業所得か」、それとも「使用料か」という問題が生じる。この問題は、OECD租税委員会における技術専門家グループ(TAG)で検討されてきたが、2001年2月に提出されたTAGの報告書では、一応、次のように整理された。すなわち、もっぱら自己使用の

ためにダウンロードした場合の対価は「事業所得」になるが、著作権を商業的に利用するためにダウンロードした場合の対価は「使用料」に該当する、ということである。

### 課税を逃れる道とアメリカの一人勝ち

先に述べたように「事業所得」では、外国企業が日本の居住者に商品を販売して所得を得たとき、その外国企業が日本国内に支店などの恒久的施設を有している場合にのみ日本で課税される。国際租税法ではこの伝統的な課税ルールを、「恒久的施設なければ課税なしの原則」と呼んでいる。この課税ルールは、外国企業が源泉地国(事業所得が発生する場所)に恒久的施設という物理的な場所を設けて事業活動を行うときに、外国企業は源泉地国の努力で整備された各種のインフラストラクチャーを利用するため、「その利用の対価として一定の租税をその源泉地国に支払うべきである」とする考えに基づく。したがって、外国企業が日本国内に恒久的施設を有していなければ、日本のインフラストラクチャーを利用しているとは言えず、日本は租税を課すことはない。

一方、クロスボーダーの電子商取引の場合、外国企業は支店など伝統的に恒久的施設とされてきた物理的な場所を日本国内に設けることなく、日本国内で事業を行うために、日本の課税を免れる道が開かれている。これを放置しておけば、所得が発生する場所の国(通常は輸入国)の税収は減ってしまう。特に、クロスボーダーの電子商取引にかかる輸出国がアメリカに偏っている現状では、税収面でアメリカの一人勝ちとなる。



典型的な商取引における課税

	伝統的な国際商取引	電子商取引における国際取引
ケース	日本に住んでいるAさんが、アメリカB社のCDショップから音楽CDを輸入(郵送)する。B社は、日本国内に支店を有している。	日本に住んでいるAさんが、アメリカB社のウェブサイトから音楽(デジタルコンテンツ)をダウンロードする。B社は、日本国内に支店は有さず、ウェブサイトがアップされているサーバーはアメリカにある。
消費税	課税される ・「保税地域(注)から引き取られる外国貨物には消費税を課す(消費税法4条2項)」 ・音楽CD(モノ)の輸入(郵送)の場合、「保税地域からの引き取り」に該当する。	課税されない ・音楽(デジタルコンテンツ)のダウンロードは、「保税地域からの引き取り」ではない。
所得税、法人税	本店直取引の場合、課税されない。 ただし、支店を通じての購入ならば課税される。 ・「日本の国内源泉所得に対してのみ課税される(法人税法4条2項)」 ・「恒久的施設(PE)なければ課税なし(法人税法138条1項、日米租税条約8条1項及び9条)」	課税されない ・サーバー自体は恒久的施設になり得るが、このケースの場合、サーバーは日本に存在しないため、日本の源泉地国課税には服さない。
コメント、問題点	・日本の国内法においては、本店直取引による所得についても日本の課税がなされるが、日本が締結している多くの租税条約ではPE帰属所得課税主義が採用されているため、本店と日本の消費者の直取引による所得に対して日本は課税しない。 ・支店は恒久的施設に該当する。	・音楽データ(デジタルコンテンツ)のダウンロードは保税地域から引き取られる外国貨物にあたらない。 ・企業間取引の場合、仕入れ税額控除ができない。 ・企業と消費者の取引の場合、事業者登録制度が検討されている。 ・ウェブサイト自体は恒久的施設ではない。

→  
伝統的な要件は通用するか

注：貨物を輸入手続き未済のまま設置し、または加工や製造、展示などを行うことができる特定の場所として、関税法に基づき財務大臣が指定または税関長が許可した場所。海外旅行から帰国したとき、成田空港で税関を通る前の区域などがそうである。

こうした状況に直面している日本やヨーロッパ諸国は、源泉地国における課税を守るため、電子商取引について恒久的施設を見い出すことに努力を傾注している。電子商取引について、これまで恒久的施設となりうるものとして検討されてきたのは、ウェブサイトやサーバー、ネットワーク資産、インターネットサービスプロバイダー、ソフトウェアエージェントなどである。そのうち「ウェブサイト自体だけでは恒久的施設とはならないこと」および「サーバーを通じた注文取得や決済などが行われている場合、当該サーバーは恒久的施設となりうること」については、OECD租税委員会における検討などで各国のコンセンサスが得られた。しかし、サーバーを恒久的施設に認定しても、サーバー自体を国外に、たとえば、タックスヘイブン(ケイマンなど租税回避地)に移動させることはきわめて容易なので、源泉地国課税を免れる道は依然として開かれたままになる。

消費税問題は「企業と消費者取引」だけ

実際のケースを見ると、日本の居住者がインターネットを通じてアメリカの音楽ショップに音楽CDを注文し、その音楽CDが

郵送されてくる場合に消費税がかかる。その一方で同じ人が、アメリカの音楽ショップから音楽CDを郵送してもらうのではなく、購入者がその音楽データを「デジタルコンテンツ」として自身のコンピュータにダウンロードする場合(オンライン配信、購入)、消費税はかからない。なぜならば、消費税法4条2項では、「保税地域から引き取られる外国貨物には、この法律により、消費税を課する」と規定しているためだ。たとえば音楽CDが郵送されてくる場合には、「保税地域からの引き取り」に該当するため、消費税の課税対象となるのに対して、オンライン配信の場合には「保税地域からの引き取り」に該当しないため、消費税は課税されない。

このようにクロスボーダー電子商取引では、「モノ」という形で輸入するか、「デジタルコンテンツ」という形で輸入(オンライン配信)するかにより、消費税の課税は異なってくる。そのために、消費税が税収の重要な柱となっている国々、すなわち日本やEU諸国では電子商取引に対する消費税の課税問題に対しても重大な関心が向けられている。ただし、企業間取引において、たしかにクロスボーダーのオンライン配信

では輸入時に消費税は課されないが、輸入国の事業者がさらにその商品を転売したときには「仕入税額控除」が受けられないため、税収に対してはあまり大きな影響は生じない。結局、企業と消費者間の取引だけが問題視されるわけだ。

伝統的な租税原則をいまだに応用

以上のように、ニューエコノミーにおける電子商取引の発達には、オールドエコノミーを前提とした既存の税制との摩擦を生じさせ、数多くの租税問題を引き起こしている。現在のところ、各国は電子商取引にかかる租税問題を対処するときの基本的方針は、あくまでも伝統的な租税原則に適用することにしている。いわば、電子商取引という「新しき酒」を伝統的租税原則という「古き革袋」に入れようと苦心しているのだ。しかし、その伝統的租税原則を適用しようとする試みが破綻したとき、通信のビット数に応じて課税する「Bit Tax」などの新たな租税や、「恒久的施設なき源泉地国課税ルール」という新たな租税原則が登場し、必然的に租税システムの革命がもたらされるであろう。それには、まだ少なくとも5年ぐらいはかかるかもしれない。





Intellectual property rights

多様な価値観が共感しあう

グローバル化で進化する知的財産権

text : 山田肇子(編集部) photo : 凸凹社

## 対談 宮下佳之 × 寺本振透

知的財産権という苦心作

**寺本:** グローバル化というと、すぐグローバルスタンダードが1つしかないように言いますよね。それはアメリカのスタンダードなのか。じゃあグローバルスタンダードって一体なんなんだ、と思いませんか。

**宮下:** いろいろな価値観や文化があるのにそれを1つに結びつけようというグローバル化は非常に危険です。少なくとも仮想的なパラレルワールドがいくつもあるインターネットのような世界においては、違う価値観を持った多様な文化の、別々の空間が存在しています。

**寺本:** リアルワールドだと、ある空間が気に食わないとしたらB52で爆撃すればいいことになりかねませんが、インターネットである価値観が気に入らないとどうすればいいのでしょうか。

**宮下:** 単にアクセスしなければいいだけです。インターネットは誰でもアクセスできる領域と、ある程度コントロールされていて一定のルールに従う者だけがアクセスできる領域という2つの空間があります。たとえば誰もがアクセスできるところでP2Pで音楽データを勝手にやりとりすると、リアルな世界で音楽活動をしている権利者に多大なダメージを与えてしまう。アクセスがコントロールされた領域であれば、リアルな世界の権利者との調整もできるんじゃないでしょうか。知的財産権(「知的所有権」とも呼ばれている)というのは、創作活動になんらかのインセンティブを与えて、社会的に有用な創作活動を促進し、その成果の円滑な利用とのバランスをとるために政策的に作られた法律なわけです。そのため、その政策目的がよりよく実現できるような工夫をすることが必要になるのです。

**寺本:** しかし、その議論自体、われわれが利用し、それにのっとって仕事をしているルールを前提にしている気がしませんか。

**宮下:** そうですね。でもルールは与えられるものではなくて、われわれが創造してい

くべきものです。

**寺本:** 创作者の「それは自分のもの」と考える価値観自体、ある文化圏の価値観がもしもありませんよ。

**宮下:** でも、いま支配的な考え方は、创作者に何らかの権利を与えて、その创作者の権利を侵害したら文句を言えるようにするという、法的な仕組みを採用しようということですよね。そうすることによって創作活動の意欲を高めている。これは苦心のすえにできた法制度だとは思いますが。

グローバルで創造的な新空間

**宮下:** みんなで創作活動の成果をシェアし合い、分かち合おうよという価値観はあってもいいと思いますが、同時にそれによって創作活動が停滞する可能性もあります。少なくとも資本主義社会では労力や時間を使うことによる見返りがなければ、社会的に有用なリソースの分配と利用ができなくなり、市場原理が動きません。なんらかの創作活動をしてそれを世に伝える人というのは、社会的賞賛を受けたり、評価を受けたりすることによってインセンティブを得なくてはなりません。

**寺本:** 経済原理で言っても、無理やり儲けているとそれがある時点でストップするのではないかという恐れがあります。いずれかを否定するわけではありませんが、独占したい欲求と、商売を続けたいという欲求とのバランスをとることによってお金が長くまく循環していくと思うのです。他方、よい知恵をみんなで共有しようじゃないかという考え方もありえます。

**宮下:** インターネットのなかでこうした価値観を共有できる人たちが集まって、コミュニケーションできる空間を作ること考えられます。もちろん、その場でさまざまな人たちが提供する情報をとことん共有しよう空間があってもいいと思います。

価値観のぶつかり合いが発生する

**寺本:** ですから、たとえ狭い社会に閉じこ



■ PROFILE ■

**宮下 佳之** みやした よしゆき (左)

弁護士、ニューヨーク州弁護士。国際取引や知的財産にかかわる決済、紛争処理などを主に手がける。

**寺本 振透** てらもと しんとう (右)

弁護士。ベンチャー企業向け金融と決済に関するセミナー、雑誌論文などが多い。

創作者の「それは自分のもの」と考える価値観自体、  
ある文化圏の価値観なのかもしれない。 寺本振透

Intellectual  
property  
rights

パラレルワールドが存在し得るインターネット上では、  
リソース分配のルールが単一ではない。 宮下佳之

もってそこで自分たちのコミュニティーだけで気持ちよく生きていこうという価値があったとしても、それを認めるべきだと思います。実際にわれわれ弁護士は多様な価値観のぶつかりあいの折り合いをつける商売をしているわけです。潤滑油の役割であったり、鉄砲玉であったり、あるいはほかの手段でこちらの人の価値観を代弁したり、ほかの人の価値観を代弁したり。そのためにはいろんな価値観に対して柔軟でなければなりません。

**宮下:**柔軟であるとともに、自分なりの価値観がないと説得力がないですね。いろんなことを考え抜いた結果を説明すれば、お互い理解を得やすいと思います。その場合、1人の人間がすべての分野について掘り下げるのは無理があるから、それぞれの専門家がそれぞれの価値観を持っていることが大切です。インターネットの世界では多数のパラレルワールドが存在するため、いろんな価値観を持った人たちが共存できます。ところがリアルワールドでは空間が1つしかないために多くの価値観のぶつかり合いが起きています。たとえばヤフーのオークションで、ナチスのかぎ十字のアイテムが売り出されたところ、フランスの裁判所はそういったものをフランス人が

見るのは不快だからとヤフーに掲載の差し止めを要求しました。ところが米国の裁判所は「それは米国内では執行できない」と反対した。それぞれの文化圏の裁判所で違う価値観が表明されたわけです。

ルールの標準化が必要

**寺本:**そこで気になることがあります。あることがらについて、特定の価値観で判断したり、決定したりするということと、その価値観による決定をその価値観を共有していない領域に対して執行するということは、別の話だと思うのです。おそらく同じ価値観を持っている人たちの領域の中で、その秩序を守るためにある機関に基づく決定を強制するというのは、やむをえないと思います。しかし、価値を共有する地理的な領域と、いわゆるサイバースペースとが入り混じるようになった場合、ある領域の価値観がほかの領域を侵食することがあり得るのです。

**宮下:**価値観がぶつかり合うのはやむを得ないことだし、むしろ避けるべきではないと考えています。インターネットの世界でも、いろんな価値観を持った参加者の集まりがあって、違う価値観を持った参加者が交流しあうことによって、それぞれ違う

価値観を持った人が共感できる部分を発見し拡充していく。コミュニケーションを深めることによって、共感できる範囲が大きく広がる。インターネットの世界でも、複数のグループの統合が起きるのかもしれませんが。

**寺本:**それは、段階を1つ越している気がします。「この人はこういう権利を持っているはずだ」とか「これはしてはいけない」というルールがありますよね。たぶんその価値観のぶつかりあいは避けようがないと思うのです。統合はとても難しい。おそらくその一歩手前、違う価値観同士がぶつかりあうときに、こういうルールでお互いに意見を言う「手続きのルール」だけでも標準化できないものかと考えています。あいさつをするときに、ある文化圏では頭を下げ、ある文化圏では握手をする場合、その了解があれば、あいさつが円滑に進むわけです。

極端な場合、少なくとも国家間の戦争においては、まず宣戦布告があるべきだとか、化学兵器を使うのはやめようとか、核兵器は持っているだけにしようなどのルールができあがっているわけです。このような部分については比較的理解がかみあっていて、極端なテロリストでないかぎり守





ろうとしているわけです。

**宮下:** 違う価値観を持った人たちのグループが、各グループ間のインターフェイスで交流していく。その過程でたぶん価値観の違う人の間でも共感できる部分が増えていく。こうして新しいグローバル化が進むのかもしれないね。

統一ルールを米国連邦法に学ぶ

**寺本:** 米国はわれわれに対して彼らの価値観をきわめて強かに押し付けているような印象を受けます。しかし、彼らの国内を見ると、連邦法が関与できる領域というのは合衆国憲法によってきわめて限定されているのです。違う価値観、あるいは領域を持つ国同士、サイバースペースの人間同士がなんとか共存していくための手続きの設定方法については彼らのやり方について、学べるどころも結構あると思います。

**宮下:** リアルな世界では、物は唯一そこしか存在していなくて、そういう社会的なリソースをみんなでもう利用していくかを決めるためには、どうしても統一的なルールを作る必要があると思います。インターネットのようなパラレルワールドが存在し得る空間では、リソース分配のルールは必ずしも単一である必然はありません。そう

いう意味で覇権主義的な自分のルールを押しつけるようなことは決して望ましくないのではないのでしょうか。

また、ルールにも2つ種類があります。そのルールを見る人の行動の指針になるような行為基準的なものと、何かトラブルが起きたときに、どういうふうで解決するかの手続きの基準になるものです。行為基準をあまり厳格にしていると、がんじがらめになるので、ある程度は基本理念みたいなものがないと思います。

専門知識と効果的な資源配分

**寺本:** 違う文化圏の考え方を理解するには、単なる評論家的な態度をとっているのではだめで、なんらかの専門知識を深く追及することが必要ではないのでしょうか。私は、パートナーシップの形式を利用して資金調達の手法を設計するのが専門なので、なにかを創り上げた人と、なにかを利用したい人との間で、共同事業が行われるために、どういう仕事や資源の配合をしたらいいか、という考え方からいろいろなことを理解しようとしています。

**宮下:** 結局世の中のルールは、どうやって世の中の資源を効率的に配分、利用し、その成果を分配するのかという根源的な

問題にかかっています。資本主義の場合には、市場原理を利用して、その問題を解決しようとしているわけです。つまり、金であれ、労力であれ、投資をした人は自分の持っている資源を提供することになりますが、投資した資源の利用から生み出される利益の分配を受けられます。そのルールがあるからこそ、投資をする人は一生懸命にどのように自分の持っている資源を使ったらいいかを考えて、投資が失敗するリスクも覚悟のうえで経済活動をするわけです。そうすることによって資源のもっとも効率的な配分、利用ができるのです。個人の持つ資源は、身体や財物でもあり、それを処理する知恵やノウハウでもありますが、それをどう活用するかを考えたときに、その分野についていろいろなことを1人でやろうとするとバンクしてしまいます。自分がのめりこめる分野を大事にすることをまず第一に考えたほうがいいと思います。そのうえで世の中に対応するためには、ほかの人と共同でやっていかなければならないのです。共通の基盤を持った者同士がそれぞれの思想を持って活動していく。多様な価値観が存在する社会では、そういう体制が一番効果的なのではないのでしょうか。

グローバルな存在にローカルポリシーは当てはまるか？

## 競争原理が生んだドメイン名国際ルールの特とし穴

Text : 井上俊幸

突然ドメイン名が別人のものになった！

川崎和哉さんが、自社サイトとメールの不調に気付いたのは10月上旬のことだった。川崎さんの会社は音楽を幅広く扱うコミュニティサイト『Oops! Music Community』（ドメイン名：oops-music.com）を運営しているのだが、前日まで問題なく閲覧できていたサイトが、突然、つながらなくなってしまったのだ。川崎さんが話す。

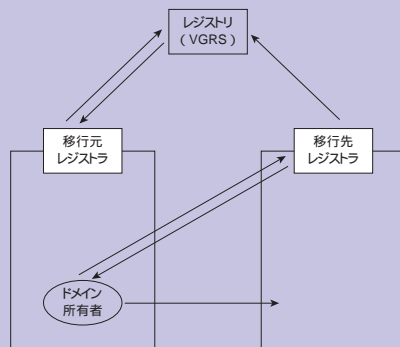
「これまでも、うちのシステムトラブルで何度かDNSが引けなくなったことがあり、最初は『またか』という程度の認識だった。ところが、会社の技術者に調査させると、DNSがデンマークのサイトを見に行っていると。登録情報を確認すると、ドメイン名の所有者が変わっている。前回の更新時に何かミスをしたのかと思って、過去のメールを調べたが、ちゃんと更新していた。もう、どういうことなのかまったくわからなかった」

そこで、川崎さんがドメイン名を登録したレジストラである「お名前.com」に問い合わせてみた。

「はじめ先方は、うちにないドメイン名なので調べられないと言っていたが、そんなはずはないと抗議したら、しばらくしてドメイン名の移転手続きが行われていると回答してきた」（川崎さん）

もちろん、川崎さんサイドでは、そんなことをした覚えはない。「Oops! Music Community」はコマースサイトではないが、会社の看板を担うサイトである。川崎さん本人が各種雑誌などで人気コラムを書いていることもあり、日常的に訪れるユーザーも少なくない。当座の対処として、たまたま「oops-music.com」と同時に申請していたドメイン名「oopsmusic.com」へユーザーを誘導するようにメールを配信してのぐことにした。とはいえ、ユーザーになじみのある旧ドメイン名が、勝手にどこの誰

図1 レジストラ変更の流れ（.com/.net/.orgの場合）



ドメイン所有者は移行先レジストラに対して、レジストラ変更の申請をする。移行先レジストラは、自社の定めたルールに基づいて、申請者がドメイン所有者本人であることを確認する。移行先レジストラはレジストリに対して、レジストラ変更の申請をする。レジストリは移行元レジストラに対して、レジストラ変更の許諾を問い合わせる。移行元レジストラは、許可するか拒否するかを回答する。5日以内に回答がない場合は、許可とみなす。移行元レジストラの了承を受けて、レジストラ変更を行う。

ともわからない人物に横取りされたことに納得いくわけがない。そこで、「お名前.com」に対して原因の究明と責任の所在を明らかにしてくれるように頼んだ。

「でも、はじめに対応した窓口担当者は、詳細につきましては一切わかりかねる状態だと言う。なんとか粘った末、ようやく事態のアウトラインが見えてきた」

手続きは確認もなく進められた

いったい、なぜ、いつの間に、ドメイン名が元の所有者の確認を経ないまま所有者が移転されてしまったのだろうか？

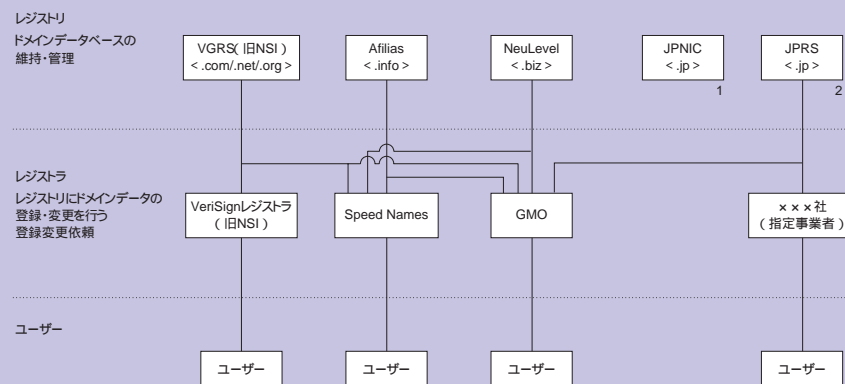
今回のケースでは、実はドメイン名の登録機関であるレジストラの変更とドメイン名の所有者の変更の2つの手続きが行われている。具体的にはデンマークのレジストラである Speed Names 社によってお名前.com から同社へレジストラの変更が行われ、その後でドメイン名の所有者を川崎さんから別人に変えるという、少々複雑なことを行っているのだ。この2つの手続きは移行先のレジストラである Speed Names 社が行うものであり、違法性はない。ただし、移行先のレジストラはドメイン名所有者の申請に対し、申請者がドメイン名所有者

であるかの本人確認を行ったうえで、手続きを行わなければならない。そして、その本人確認の方法は、移行先のレジストラが個別に決めたルールに基づいているのである。たとえば、お名前.com を含め日本では、印鑑証明の提出など厳重な本人確認を行なっているレジストラもあるが、海外では、メールで申請するだけでよいというレジストラもあるという。今回、川崎さんは申請もしておらず、Speed Names 社からの本人確認の手続きがあった形跡もない。

.com のように誰でも取得できる gTLD は、VeriSign Global Registry Services (VGRS:旧Network Solutions Inc.) が管理組織(レジストリ)となっている。VGRS の定める移行元レジストラ側での対応について、「お名前.com」の運営母体であるグローバルメディアオンラインの今田香苗さんは、次のように説明する。

「gTLD のレジストラ変更の場合、現ドメイン名の所有者の了解が得られているという前提があるので、料金トラブルなどの客観的に正当な条件をのぞいて、移行元のレジストラには移行を拒否する権利はありません。基本的に移行先レジストラが主導権をもって処理を行います。これは、円滑

図2 レジストリ - レジストラモデル



1 .co.jp など地域属性型 JPDメインの管理。2002年4月に JPRS に業務移管の予定。  
2 日本語 .jp を含む汎用 JPDメインの管理。



に移行を進めるためにレジストリであるVGRSが決めたルールであり、レジストリレジストラ合意書で規定されています(図1)。手続きとしては移行先のSpeed Names社の依頼を受けて、VGRSが移行手続き確認のメールを移行元のお名前.comに送ります。そして5日以内にお名前.comが承認または非承認の返答をします。5日以内にお名前.comが返答をしない場合、承認したとみなされます。今回の場合、当社と川崎様との間にはドメイン登録以外の契約関係はなく、川崎様の実際の意図を知る余地もなかったため、上記で言う客観的に正当な拒否事由はありません。したがって、手続き通り自動的承認となりました」

つまり、移行先レジストラのルールによっては、簡単にレジストラの変更やドメイン名の変更ができるうえ、現在登録している移行元レジストラは、基本的に拒否できないような仕組みになっているのである。

#### ルール作りはレジストラ任せ

川崎さんはまだ納得できない様子だ。

「今回の件が起こる直前、メールアドレスを変更していたので、手続き確認のメールが変更前のメールアドレス宛てに発送され

ていて、結果的に自分が見落としてしまっている可能性はあると思う。それにしても、私がメールを返信していないということは、常識的には、許可していないということと同じなのではないか。『Oops! Music Community』はコミュニティーサイトだったが、もしコマースサイトだった場合、収益がなくなり、会社の屋台骨をゆるがすもっと深刻な事態も想定できる。こちらから損害賠償の請求しようにも、その費用と時間を割く体力のない中小の団体や個人は泣き寝入りしかないのか。なによりも、登録窓口のレジストラにあずかり知らないと言われてしまえば、打つ手がなくなってしまう」

前述のように.comの場合、管理・発行するレジストリはVGRSだが、個別ユーザーとの具体的な契約条件については、それぞれのレジストラが決めている。.comドメインはレジストラによってサービスレベルがまちまちで、登録などの手続きが楽なぶんルールがゆるく、トラブルの元になっているという専門家もいる。

.comを取るならば、文字列だけではなく、DNSの運用などサービスをどのようなポリシーでやっているか、ユーザー自身がそれぞれの知識や求めるサービスの期待

### ドメイン名の登録情報には細心の注意を

ドメイン名を検索して表示されるwhoisの情報には、所有者名義やDNSサーバー情報のほかに、表にあるような各種手続きに関する担当者情報が表示される。これらの担当者情報は、ドメイン名を維持していくうえで非常に重要である。これから取得する場合には、担当者の登録にも注意を払うべきである。また、すでに取得しているドメインの担当者情報についても、不都合がある場合には、レジストラの定める手続きに従って、適切な担当者に変更したほうがよいだろう。

Administrative Contact: 管理責任者	ドメインの運用上の責任者にあたる。各種手続きの連絡が来るため、所有者の名義でない場合は、サーバー移行の手続きができないこともある。
Technical Contact: 技術担当者	ドメインの技術的な窓口にあたる。申請代行やレジストラが登録されることが多い。レジストラによってはDNS移行の確認メールが送られるので、サーバー移行の際には注意が必要。
Billing Contact: 請求担当者	ドメイン維持費請求などの連絡先にあたる。カード引き落とし支払いを行うレジストラの場合、記載されないこともある。ドメイン維持費の請求通知が届くので、気付かず未払いのままだと、ドメインが取り消しになる。

値によって業者を選ぶことが、トラブル防止のためには不可欠ということだ。値段が高い、安いということの裏には、サポート体制の違いなどそれなりの理由がある。それにしても、レジストラによってユーザーとの契約内容が異なるというのは、あまり知られていないのではないだろうか。

#### レジストラの陣取り合戦勃発

どのような理由でこうした形態が採用されているのか、世界のドメイン名の実情に詳しい日本ネットワークインフォメーションセンター（JPNIC）JPドメイン名担当理事の坪俊宏さんに説明を聞いた。

「ドメイン名の管理・登録について、その業務を1社による独占から他社にも開放しようということで、1999年にレジストリ レジストラモデル（図2）がICANNの理事会で採用されました。サービスと価格に競争を導入して、ユーザーの選択肢を増やそうということです」

ところが、そのなかで、レジストラどうしによるユーザーの獲得合戦が起こってしまった。本人確認がレジストラごとのルールに基づくため、申請者の本人確認やユーザーへの説明を十分に行わないまま、自社の扱いに変更してしまうのである。VeriSignレジストラは、同社からほかのレジストラに移った顧客に対して行ったアンケートの結果を2001年7月にICANNに提出した。それによると、アンケートに回答のあった800件中、24パーセントがレジストラ変更の申請をしていないと答え、うち3分の1はレジストラが変更になっていた事実すら知らなかった。ただし、所有者の名義に変更はなく、今回のように所有者ごと変わってしまうケースは大変に珍しいという。

レジストラ変更について坪さんは次のように話す。

「レジストラ変更について言うと、移行元レジストラが、登録者に確認をして、登録者が認めていない場合には拒否できます。

ここで問題なのは、5日間という回答期間が適切かということと、この間に移行元レジストラがどのような判断・行動をとるかだと思います」

ドメイン名を「取る」から「守る」へ

最終的に、川崎さんのドメイン名「oops-music.com」の件は、Speed Names社がお名前.comに対して全面的なミスであると認めて、約1か月後に無事に戻すことで一応の解決を見た。しかし「どういった本人確認を行ったか、ミスの原因は何であったか」についての当編集部からの問い合わせに対してSpeed Names社からはまだ回答はない。

「でも、デンマークの業者とトラブルになったとって、何語で誰に交渉すればいいのか、普通はわからない。ユーザー側もリスクヘッジとして複数のドメイン名を持つなどの自衛策は必要だろうが、もう少し何とかならないものか（川崎さん）」

たしかに日本語で手軽に取得できるようにはなったが、ドメイン名は世界共通で使われるものゆえ、日本国内だけでは解決できないトラブルは今後も増え続けるだろう。現状のルールにのっとりて手続きを行ったお名前.comに非はなく、未整備なルールの被害を受けたとも言える。こうした変更手続きのトラブルはICANN内部でも問題になっており、解決に向けての検討が来年から進められる予定だという。なお、GMOでは今回の事態を重く見て、お名前.comからレジストラ変更を希望するドメイン所有者に確認が取れない場合に、VGRSからの問い合わせに対してレジストラ変更を拒否することを決定している。

ドメイン名の商標の問題ではWIPOという調停機関が機能し、秩序化されてはいるが、グローバルルールとローカルルールが混在するドメイン名登録手続きのあり方は、まだまだ見直されるべき段階にあると言えるだろう。

決めたICANNの当事者に聞く  
ICANNの枠組みを

インターネットは構造的にグローバルなメディアだ。IP(インターネットプロトコル)に国境は定義されていないから、飛び交うパケットの国籍の区別はつかない。しかし、人間が現実生きる世界には国境も国籍もある。「サイバースペース」がいかにボーダレスになると、そうしたリアルワールドを規定するさまざまなルールや制約から完全に自由になることはできない。このサイバースペースとリアルワールドを結び環ともいえるインターネットは、だれがどう責任をもって管理、運用すべきか。それも、グローバルに。これが、世界のインターネット関係者が直面している課題だ。ドメイン名やIPアドレスなどの「インターネット資源」をどう管理するかという問題に議論が集中し、多くの人々のエネルギーが投入されてきた。そしてドメイン名などのインターネット資源の管理方法を決める民間非営利組織、ICANNが設立された。そもそもこのICANNはどのような思想で設立されたのだろうか。ここではICANNの枠組決定に深くかかわったアイラ・マガジナー氏にグローバル社会のガバナンスの意義について聞いた。

**会津:** あなたはヒラリー夫人と医療改革に取り組むなど、一貫して改革を仕事にしてきましたね。

**マガジナー:** 前向きな変革の実現が仕事の目標でした。はじめて政府の仕事をしたときも、ただの管理業務ではなく、新しい制度の導入を使命にしました。

**会津:** ドメイン名の管理を、米国政府の管轄から国際民間組織に移行しようとしたのはなぜだったのですか。

**マガジナー:** インターネットを本当の意味でグローバルなものにしようというのが第一の理由でした。第二に、ITU(国際電気通信連合)が当時はインターネットをまったく認めていなかったの、従来型の国や政府を単位とした官僚的国際組織には任せ

られなかったのです。第三に、IETFやIABなどの民間組織がインターネットを支えていたので、それをモデルに、当事者同士が柔軟に運営する民間組織が望ましいと思ったからです。1998年開催のジュネーブのINET(ISOCCの国際会議)で、インターネットの真のパワーは個人に最大限の自由を与えると学び、それを基本原理に、インターネットのボトムアップの精神を生かし、利害関係者が広く集まって調整する組織が必要だと思いました。

**会津:** 欧米社会とは違い、アジアは政府と民間をそう明確には分けられない。インタ

ーネットも、いまでも政府資金で運用されているところが多い。だからあの頃、IANAのジョン・ポステル氏に「政府を介在させないと、かえって問題が起きる」と訴えていたのです。

**マガジナー:** 民間に任せるものは任せますが、場合によって政府が関与する必要も残ると思います。課税問題でもOECDでそういう議論をしてきました。

インターネットの商用化が93年に始まったのを受けて私がインターネットの政策形成に着手したのは94年の前半でした。最初の2年間は幅広いコンセンサスづくりに



元米国大統領特別顧問

I r a M a g a z i n e r

# アイラ・マガジナー

Ira Magaziner [アイラ・マガジナー]

米国クリントン大統領の特別顧問として、インターネット政策全般を担当。ドメイン名の管理組織であるICANNは、彼が中心となってまとめた「ホワイトペーパー」の趣旨を受けて、関係者が国際的に集まって設立された。



# GOVERNANCE

## ガバナンスへの挑戦

text : 会津 泉



photo: Tsusima Takao

GLOCOM 主幹研究員

A i z u I z u m i

# 会津 泉

**会津 泉** [あいずいずみ]

ICANNの設立プロセスにアジアの視点を中心にかかわり、最近ではデジタルデバイドを取り上げた「G8ドットフォース」の活動にNPOとして加わり、いずれも「ネットの恩恵は先進国に偏在して享受されるのではなく、よりグローバルに等しく分かちあうべきだ」と主張。

時間をかけました。省庁間のプロジェクトチームを立ち上げ、電子商取引とインターネットの政策を出しました。

ドメイン名の管理問題も、訴訟が多発して問題が深刻になろうとしていました。アドレスの割り当てを行うIANAを抱えていた南カリフォルニア大学の学長が独禁法違反の疑いで告訴され、政府に保護を求めてきました。IANAの運用資金は政府が出していたのです。ルートサーバーの運用体制や急増する商用利用の対応など課題が山積し、このままではインターネットのグローバルな安定運用が損なわれるという

が最大の危惧でした。たしかに法的根拠をもった民間組織が必要だと考えました。そこで基本方針をまとめて原案として発表し、世界中で議論してもらい、その意見を取り入れて最終案にしていきました。それがICANN設立の契機となるホワイトペーパーに結実したのです。

**会津:** インターネットを活用した方法上の新しさに加えて、実現しようとした組織の内容も独自の新パラダイムに基づいていたと思うのですが、クリントン政権でも他にはその考え方はなかったのでは。

**マガジナー:** 新しかったと思います。初期

には関係でネットの本質を理解している人はまずいなかったと言えます。ただし、民間に委任するといっても、法律上の責任をすべて放棄するわけではないのです。そこは誤解されたくない点です。ICANNも、あくまでも委任で、なにかあれば政府の介入は可能ですし、米国だけでなくEUも日本政府も含めて、責任もあります。ただ、誰も現実にどの方法が最善なのかわからなかったので、とにかくトライしてみようというところから始めたのです。

**会津:** ICANNを実際に作りあげるには、大勢の大変な苦勞があったわけです。私が関わった会員制度も、まだ結論が出ていない。そのICANNの枠組みを決めた責任者として、現状をどう見ますか。

**マガジナー:** ICANNはもう私の手を離れたので、あまり語る資格はないと思いますが、これまでの結果には満足しています。役員会を非公開にしたことで正統性を傷つけると厳しく批判されましたが、その後は国際的な正統性も確立されたと思います。振り返ると、ネットの安定運用が確保されてきたことは驚異的なことでした。当時は、インターネットの機能が損なわれると、真剣に心配していたのです。ICANNは、私が取り組んでいた課題のごく一部でした。電子商取引、ネット上の消費者保護、プライバシーなど経済上の問題が大半を占めていた。ただ、ICANNが他の分野にも一定の先例を作ったとは言えるのではないのでしょうか。

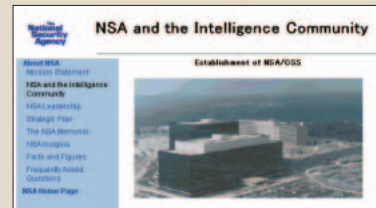
対談を終えて

マガジナー氏は、ここ数年ICANN関係の集まりには出なかった。しかし、昨夏のアスペン研究所が主催した、インターネットの超国家性をテーマとした「合宿」で久しぶりに再会して、それがこの対談につながった。彼はICANNの現状にはかなり肯定的だ。

私は必ずしもすべては同意できないが、かといってICANNの成果を全否定するものでもない。途上国の参加支援など、グローバルな視点をあくまで追求したい。



米国国家安全保障局 (NSA)  
[www.nsa.gov](http://www.nsa.gov)



## “情報”を制することに魅せられた暴走 地球規模で張り巡らされた極秘の目と耳「echelon」

text: 福富 忠和

絶対に認めない150年間の秘密

「echelon」とは、米国のNSA(国家安全保障局)を核にして、英語圏の国の諜報機関が協同で運用しているとされる、国際通信諜報ネットワークの暗号名だ。すでに新聞などでechelonに関する報道に触れている人もいだろうが、長らく噂の域を出なかったその存在が事実として認識され始めたのは1997～1998年頃からのことだ。当のNSA自体も1970年代に米国政府が存在を公式に認めるまでは、まったく極秘の存在だった。NSAは現在も建物の撮影が禁じられているような組織だが、それでもウェブサイトで人員の採用情報を公開するまでになっている。

またechelonについても、その正体が明らかになったのは、1948年に秘密に締結されたというUKUSA(英国・米合衆国)協定以後、実に50年以上を経てのことだ。

スパイ読み物などがまことしやかな噂として報じたあと、1996年にニュージーランドの市民運動家であるニッキー・ヘイガーが、著書『シークレット・パワー』で、echelonに関与、従事した元軍人らの話をまとめ、それが起爆剤となって世界中の人権活動家などから批判の声が上がるようになった。

ちなみに、“echelon”の表記について当初は日本語でもいくつかの表記が混在していたが、「エシュロン格子(分散性回折格子)」という理学分野での読みからカタカナの“エシュロン”が定着している。しかし、ここでは、この問題に関して重要な記事を執筆している佐藤雅彦氏、あるいはサイバーX編集部 の指摘に準じて英文表記とする。(佐藤雅彦「国際電脳スパイ体制」『エシュロン』を取り巻く問題状況』記事、「サイバーX」2000年1月号『ITの闇』、工学社)

参議院外交防衛委員会(2001年5月31日)におけるechelonについてのやりとり

益田洋介君	外務大臣、お聞きになったことがありますか、echelonという通信傍受システム、これはアメリカの安全保障局、NSAが開発しているものでございますが、最近台湾にこれが設置されたことがわかって、目的は明らかに中国と日本だということがわかったわけでございます。ですから、もうこれは他山の石というふうな問題ではなくなっちゃったわけです。パラボラアンテナが新型でも15メートルから18メートル必要になって、これは民間通信の傍受用だと見られています。 29日、欧州議会の特別委員会にこのechelonについての調査報告書が提出されました。問題は、個人や企業のプライバシーを守るかどうか、これは欧州人権憲章に違反するという結論がこの報告書には出されて、関係国の自制を求めるべきだということまで付記されております。現在、この報告書が調査結果として発表した該当する基地、パラボラアンテナを設置した基地というのは、アメリカのシュガーグローブ、イギリスのメンウィットヒル、それから日本の三沢基地にもこれは設置されていると、こういう報告、世界11か国、11か所だと言われております。
国務大臣 (田中眞紀子君)	私も、今日の朝刊でしたが、これについて載っているものがあつたと思ひまして、たしか今朝だと思ひますが、読んでびっくりいたしましたけれども、でもこの事実関係は正しくはまだ承知しておりませんので、しっかりとフォローアップしていかなければならないというふうに今思っております。イギリスとフランスから参加している欧州議会の特別委員会の委員は、防諜条約の締結をするべきじゃないかというふうな提案もされております。
益田洋介君	ですから、ぜひこれは外交チャンネルで問い合わせさせて調査をしていただいて、もしそういうことがあるのであれば、三沢の米軍基地にまでそういうものが設置されているのであれば、これは重大な問題ですから、抗議をしていただかなきゃいけないんで、とりあえず、まだいろいろなことでお忙しいでしょうけれども、この件についての調査もお願いしたいと思います。よろしいですか。
国務大臣 (田中眞紀子君)	フォローいたします。

議事録から抜粋、引用 \* 益田洋介 = 衆議院議員(公明党) 国務大臣 = 田中眞紀子 衆議院議員(自由民主党)

日本も関与する、その正体

コードネーム「echelon」という国際的盗聴ネットワークの存在が公認されたのは、1998年の欧州議会に提出された通称STOA(科学技術選択肢アセスメント)レポートと呼ばれる「民衆支配テクノロジーの実態調査(中間報告)」が最初だ。ここで、欧州全域の電子メールや電話、ファックスなどが英国の諜報機関であるGCHQ(政府通信本部)の支援を得て、NSAによって盗聴されていることが初めて明らかになった。その後の調査も含めて総合的に考えると、echelonはNSAが管理して英国のGCHQ、カナダのCSE(通信保全機構)、豪州のDSD(防衛通信總監部)、ニュージーランドのGCSB(政府通信保全局)が、1948年のUKUSA協定に基づいて共同で運用してきた。この5か国のほか、サードパーティーとしてはオーストリア、タイ、韓国、ノルウェー、デンマーク、ドイツ、イタリア、ギリシャ、トルコ、日本が施設提供などで協力しており、日本では三沢基地に通信衛星傍受用のシステムが設置されている。

このように世界各地の盗聴基地で、衛星や無線など通信回線を盗聴して得られた

情報は、音声認識(光ファイバーの場合はOCR処理)などの処理を経たのち、米国内のNSA施設またはメンウィズヒル、ロンドンなど英国内にあるコンピュータに送られる。そこで運用されている「echelon辞書」によって、あらかじめ特定された単語やフレーズがあるものを弁別して個別に解析されたあと、各国に返送される。echelon辞書までのシステムは、インターネットの検索サービスのような仕組みだ。

加えて、その後の欧州議会による報告書「西暦2000年における通信傍受能力」などによれば、現在のechelonの仕組みが生まれたのはここ20年来のことであり、CIAも衛星通信の盗聴などを独自に研究しているので、別途に運用されている可能性もあることがわかってきている。こうした流れと前後して、ACLU(米国人権協会)により、FBIが運用する米国内向けの同じような盗聴システム「カニヴォー」(Carnivore、またはDCS 1000)の存在も明らかにされた。

またEUの報告書では、サードパーティーとして参加しているはずの日本の通産省サーバーがCIAによってクラッキングされ



# Privacy of surveillance society



米国人権協会 (ACLU)  
www.aclu.org



ニューヨークタイムズ紙にACLUが出した広告  
「あなたと相手、政府の3者通話機能ができました」

た例、日米自動車交渉時のCOMINT(コミュニケーション盗聴)の例などが指摘されている。echelonに関する報告書を書いたダンカン・キャンベル氏によれば、このほか「国際入札時に、米国が最終入札したケースでは日本の企業や省庁がechelonに盗聴されていたと考えられる例がある」と言う。

しかし、キャンベル氏も言っているが、echelonが世界中すべての通信コミュニケーションを盗聴することは原理的に不可能で、いくつかの資料では衛星回線を中心に断続的に運用されているに過ぎないことが指摘されている。こうした運用の中で、検索サービスと同様の辞書システムがテロリストなどの通信を「確率的」に特定するのが現在のechelonだと言えるだろう。コンピュータによるプロファイリングである。それにしても、一般市民の通信がある程度網羅的に盗聴されていることは間違いなく、メールに特定の言葉を書きこんだために無関係な人物が自宅搜索を受けた、といった例も噂半分ながらある。

また、9月11日のテロ事件後に米国でスピード採決された「テロ対策法」に見られるように、非常時や有事を根拠とした安全

保障上の盗聴権限の拡大も企図されている。それがそのままechelonの拡大を意味するのだとすれば、昔ながらのピンポイントの盗聴とは違い、ひたすら個人の通信プライバシーが侵害される範囲が、世界規模で広がっていくことになるのだ。

いいカモにされる日本の安全保障

私自身がechelonについて知ったのは、盗聴法(通信傍受法)の成立の過程だった。法務省が示した組織犯罪対策関連法案に関しては、すぐに市民団体などから反対の“のろし”が上がったことは記憶に新しい。しかし当初、この法案の背景には、アルシユサミット以来の国際犯罪に対する先進国の協調に関する議論の中で、マネーロンダリングやテロ対策として「電子的監視」を強化する体制作りを考えることがあった。今にして思えば、この協調体制作りから盗聴法成立にいたる経緯には、インターネットの拡大によって国際電気通信網が肥大した結果、相対的に効力を弱める可能性もあるechelonの存在が大きいかかわっていると看做されるを得ない。

echelonが日本国内の通信までを傍受し

151 回衆議員安全保障委員会(2001年6月14日)におけるechelonについてのやりとり

首藤委員	もう時間もないので、では、最後の質問ですよ。外務大臣にお聞きします。この問題、EP3(米海軍の偵察機)がやった情報収集とアメリカが同じように目指しているechelonとの関係は何ですか。これはヨーロッパで重要な問題で、外交課題ですから、防衛課題ではなくて外交課題ですから、ぜひお答え願いたい。
田中国務大臣	私の認識では、echelonとの関係は、直接関係は比較できないと思いますが、トータルの意味では考え得ることかとも存じます。
首藤委員	どうして関係ないのか。さっきから私が最初から最後まで、35分間言っているのは、まさにそのことでしょ。RMA(軍事革命)から始まってここに至るまで、みんな同じじゃないですか。どうしてechelonが関係ないと言えるんですか。
田中国務大臣	衛星通信傍受をやっているであろうechelonによる通信傍受活動といったことの実実は、私どもは全然承知していないんですよね、現段階で。ですから、わが国としても、本件についてはちゃんとフォローはしていくべきだというふうに思いますが、お尋ねの質問がしっかりと整合性のあるものだというふうにはちょっと私には思えません。
首藤委員	もう時間が来ましたので、私はこれで終わりますけれども、また原点に戻って言いますけれども、私の35分間というのは一貫してこの点を聞いているんですよ。日本にとっての安全保障というのは何か。今までのように銃を持ち、鉄かぶとをかぶっていくのが安全保障ではなくなってきているんですよ。まさにRMAに代表されるような、軍関係のものにおける技術革新、そして、この中においてもっとも重要性を持っているのは情報であって、情報を収集することがすべてになってきているわけですよ。 ですから、ミサイル防衛システムに関しても、今進められているのは、ミサイルが発火して引火して飛んでいく90秒じゃなくて、むしろ、電波障害によって発射させないシステムというのが今すぐ研究されているんですよ。そのためにこそEP3も飛んでいて、そのためにこそechelonもあるわけですよ。そういう大きな枠組みで、今、防衛体制、安全保障システムがあるのに、それに対してまだ十分に日本の安全保障システムが機能していない、世の中がそうやって、ヨーロッパでも必死になってechelonに対して、攻撃をどうするかということで、対応を考えている。アメリカの軍事上の、安全保障上の、要するに独裁を回避するためにやろうとしている。そういうものに対して、日本は、外務大臣として、外務大臣、行ったときに真っ先に触られるのはここですよ。ここをしっかりとしないと、アメリカに行っても意味がないですよ。フェースツーフェースといっても、1時間会って気持ちを通じるのは恋人同士だけです。

議事録から抜粋、引用 \* 首藤委員 = 首藤信彦 衆議院議員(民主党) 田中国務大臣 = 田中眞紀子 衆議院議員(自由民主党)

ているとすれば重大な内政干渉だし、協力している可能性のある防衛庁や内閣調査室といった機関は、もちろん日本の憲法や電気通信事業法に違反していることになる。また、国際レベルでもITU(国際通信連合)憲章などの取り決めに反していることになるだろう。

そういうこともあり、EU報告書などを受けた新聞報道がさかんにあって以後、echelonの問題は国会でもかなりの回数取り上げられた。私自身、2000年11月7日に「高度情報通信ネットワーク社会基本法」の衆議院内閣委員会で、参考人として意見陳述する際、社民党の原陽子氏の質問を受けてechelonに言及している。このほか議事録データベースで、「echelon」「NSA」などを検索して議事録を読んでみれば、政府や内閣の答弁はほとんど曖昧模糊としており、田中外務大臣の例( 囲み参照 )のように、実際に知らないのか、とぼけているのか不明であるという印象しか残らない。推測すれば、こういうことだ。首相などトップ閣僚以外では、防衛や公安関連の一部の人間にしか知らされぬまま、日本の拠点提供などの協力で国内通信に対して

も運用されてきたのがechelonだった。

しかし、多くのテロ事件を事前察知することもできずに、安全保障上の機能は果たせていない。むしろ、セキュリティー対策のあまり高くない国内企業の情報がNSAによって盗聴され、国際経済における米国の企業と政府の連携による「米国式護送船団方式」を形成してきたと考えられる。日本政府はNSAにとっていいカモだ。

情報化社会の中で、プライバシーを守ることが個人レベルの安全保障として前にも増して重要になりつつある。それを先進国の国家群による諜報システムが踏みはじめようとしている。9月11日のテロ事件の犠牲者、およびアフガン戦争での民間人犠牲者には深く哀悼の意をささげるが、同時にこうした悲劇を防ぐ手立てとして、echelon やさまざまな諜報機関の活動が効力を発揮してはいない。さらには、クリントン政権のGII(地球情報基盤整備)にあるような、デジタルデバインド解消と銘打った一見健全な地球レベルの情報化推進の裏で、その理念に逆行するかのような米国を中心とする「諜報」覇権体制が形成されつつあることを、いま指摘しなければならない。



フリーソフトウェアフィロソフィー

GNUプロジェクト創設者

R i c h a r d S t a l l m a n

# リチャード・ストールマン

text: 御手洗大祐 / photo: Kaizuka Jun-ichi





私が初めて「ソフトウェアは、ソースコードが公開されてフリー(自由)になるべき」と考えたのは、MIT(マサチューセッツ工科大学)の研究者のころだ。もっと具体的に言えば、もらったプリンターのドライバーを改良しようとしたが、NDA(秘密保持契約)をドライバーを開発していた企業と結ばなくてはソースコードを閲覧できないと言われたときに「ソフトウェアは絶対に公開すべきだ」と思ったね。

でも、多くの人は商業ソフトウェアを利用するときに、ソフトウェアの元となるソースコードが公開されていないことに疑問を持たないだろう。しかし、ソフトウェア開発者から見れば、ソースコードが公開されず、仕組みを把握できない商業ソフトウェアは信用できないのだ。たとえば、トラブルが起こったときに、原因がOSにあるのかアプリケーションにあるのかわからなくなるし、ソフトウェアを開発していた企業が倒産したときに、誰もそのソフトの開発を引き継げなくなる。ほかに、高度なソフトウェア技術に触れることがプログラマーを志す人にとって非常に困難になり、ソフトウェア技術の発展を阻害するなど、ソースコードを公開しないことによる弊害は山のようにあるのだ。

もちろん、ユーザーにもデメリットがある。ソフトウェアがブラックボックス化されるので、そのソフトの利用者はセキュリティの把握が正確にできない。もし、使っているソフトウェアの中に、ユーザーの許可なく個人情報を取得するようなプログラムが隠されていたら、いったいどうするということだ。

ただ、注意してほしい。英語の「Free」は、「自由」のほか「無料」という意味も持つために誤解されやすいが、私が代表を務めるフリーソフトウェアファウンデーション(FSF)では「自由」という意味で利用している。そのうえでFSFは「ソフトウェアの自由」を「利用、変更の自由」「配布の自由」「コミュニティー構築を手助けする自由」から構成されると定義している。

これらの要素が保障されない現状を打

破するために続けられているのが、私の創設したフリーなOSを開発する「GNU(GNU is Not Unix)プロジェクト」だ。これを広く推し進めるのもFSFの重要な役目となっている。

ちなみに言っておくが、近年の「Linux」の普及を背景に広く認知されている「オープンソース運動」だが、FSFとオープンソース運動は別のものだ。オープンソース運動の目的が「オープンソースで作られたソフトウェアの普及」なのに対し、FSFは「ソフトウェアの自由」という哲学を広めることが目的だからだ。

そのために、最近のGNUプロジェクトが力を入れている仕事の1つに、フリーソフトウェアでマイクロソフトが目指すウェブサービス構想「.NET」を実現しようという試み「DotGNU」がある。「.NET」は技術的に優れていて基盤的な技術であればあるほど、マイクロソフトが市場を独占するリスクを孕んでいる。そうならば、そのうえで動くソフトウェアを開発しようとする人が、開発費用をマイクロソフトに支払わなくてはならなくなる可能性がでてくる。「DotGNU」が実現されれば、基盤技術で「ソフトウェアの自由」が保障され、そのうえで動くソフトウェアを作るひとは自由にプログラムを書けるようになるだろう。すばらしい仕組みだと思わないか。

しかし現在、DMCA(Digital Millennium Copyright Act / デジタルミレニアム著作権法)の成立やソフトウェア特許の問題など、ソフトウェアの自由を確立するうえで障害となるものは山積している。だが、世界的なフリーソフトウェアに対する関心の高まりに合わせて、ソフトウェアの自由を求める活動が着実に広がっている。ソフトウェアのソースコードは企業などに独占されるのではなく、各開発者に広く活用され、分散されたほうがいいと考える人間が多くなってきているのだ。だから今、人類に富と豊かさや幸福をもたらすソフトウェア工学知識の活用を推し進めるためにも、FSFの活動の意味をより多くの人に理解してもらいたいのだ。

「本当のフリーがプログラムの将来を創る。ソフトウェアは自由であるべきです」



Richard Stallman [リチャード・ストールマン]  
GNU(GNU's Not Unix)プロジェクトの創設者で、GPL(GNU一般公共使用許諾)ライセンスの提唱者。ほか、FSF(Free Software Foundation)代表。









L I F E   w i t h   o t h e r s   i n   S p a c e

## 宇宙ステーションは 未来の オープンソースだ！

text : 大狼章弘   illust. : Hagiwara Kei

現在、着々と進んでいる「国際宇宙ステーション(ISS)計画」。アメリカ、ロシア、日本はもちろん、フランスなどのヨーロッパ各国からブラジルまでが参加して、1つの大きな居住空間を衛星軌道に作るようとしている。

現段階では各国の選り抜かれたエリートである宇宙飛行士だけが滞在する空間と想定されているISSだが、もし近い未来、多様な文化を持った、ごく一般の人たちが移住してくるとしたら、はたしてこの空間はどのような社会システムになってしまうのだろうか。インターネットで世界が小さくなり、多くの違う背景を持った人たちが直接触れ合うことのできる未来のサンプルとして、現在の「宇宙ステーション計画」を見てみよう。



宇宙は競争の時代から共有の時代へ

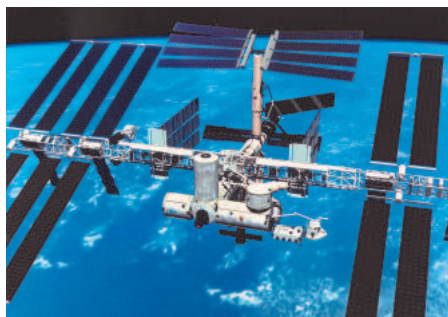
90年代初頭までの宇宙開発は、旧ソビエト連邦とアメリカ合衆国がしのぎを削りあう覇権争いの歴史だった。現在、「人類共通のインフラ」と銘打って研究開発が進んでいる「国際宇宙ステーション( ISS )計画」が立ち上がったのも、この覇権争いの真っ只中だった。1984年、時のアメリカ大統領であったロナルド・レーガンがロンドンサミットの席上でISS計画を呼び掛けたことにより、1985年にはカナダ、ヨーロッパ各国、ブラジル、日本が参加を表明。その9年後に冷戦体制は崩れロシアもこの計画に参加することとなる。この時期からISS計画は一気に「国際協力の象徴」という意味合いを強めていく。

実際、各国が得意分野としている先端技術を提供することでISSは完成に近づいている。たとえば、提唱国であるアメリカが提供する技術は実験モジュール、居住モジュールなど。ロシアはFGB( Functional Cargo Block )と呼ばれるコントロールモジュールやトイレ、洗面設備の付いたサービスモジュールなどを担当。そして日本宇宙開発事業団( NASDA )は実験モジュール「きぼう」を提供。そのほかヨーロッパ11か国が集まった欧州宇宙機関( ESA )は日本と同じく実験モジュールを、カナダはロボットアームをといった具合だ。

しかし、改めて考えると「人類共通のインフラ」と冠はついているものの、現状では先進16か国だけでISSを進めている形だ。これでは真の意味で「人類共通のインフラ」とはならないのではないか。

この疑問に対して日本のISSの窓口であるNASDAは以下のように語る。「来年の4月、南アフリカ国籍の実業家シャトルワース氏が、建設中のISSに10日間滞在する予定です。このように、ISS計画参加国以外の国籍を持つ個人でも搭乗することが可能になっています。今後、さらに参加国以外の国や民間企業、個人などのISS利用が進むような仕組みを検討しているところです」( NASDA 広報部 )。つまり、ISSを参加国だけで独占するのではなく、すべての人が利用可能な、オープンスペースにしようとしているのだ。

とはいうものの、ISSはたった7人の乗組員を乗せるだけでいっぱいになってしまう小さな空間だ。いくら国境のないフリースペースだとはいっても、実際に搭乗できるのは宇宙飛行士や大金を持った実業家といったごく限られた人間だけだ。しかし、将来アニメ「機動戦士ガンダム」で描かれた「サイド3」のような大規模なスペースコロニーが実現される時代が到来したとき、そこには多様な文化を持った普通の人たちが多く移住してくるだろう。そのとき宇



国際宇宙ステーションの完成予想図。2006年完成予定で、アメリカ、日本、カナダ、ヨーロッパ各国、ロシアが協力して計画を進め、利用していくこととなる。人類にとって初めての「国境のない場所」としても注目されている。

L I F E w i t h o t h e r s i n S p a c e

宇宙ステーションは本当に「国境のないフリースペース」になれるのか。また、そこではどのような社会システムが形成されているのだろうか。

ロサンゼルスは宇宙ステーションだ

「宇宙コロニーのような限られたスペースで、多人種、多民族が共存するには、すべての人の個性をフラットにすればいいんですよ」というのは「NHK人間大学」で「宇宙を空想してきた人々」という講義を開き、多くの海外SF小説の翻訳でも知られる野田昌弘氏だ。氏によれば「アメリカには潜水艦や空母といった閉鎖された空間で、長期にわたって多様な人種を共生させる軍隊のシステムがある。もちろん、宇宙飛行士の訓練にも、このシステムは導入されているから、ISSのクルーの選別はそれを元に行われている可能性も否定できない」とのことだ。

もし、このシステムが未来の宇宙ステーションに適応されるとしたら、その世界は1つの価値観に縛られた超管理社会になるということだろうか。この疑問に対して野田氏は、「もちろん、ほかの社会システムになる可能性もあります。ロサンゼルスという町をみてください。小さな範囲に、多くの人種や民族などの背景、文化をまったく異にした人たちが住んでいる。しかし、

彼らは隣り合わせの文化の異なる人たちとはお互いの文化を干渉しないように住み分けをして、最低限のコミュニケーションだけを取っている。宇宙コロニーの生活システムがこの形になれば、個性をフラットにする必要もないでしょう」と回答してくれた。

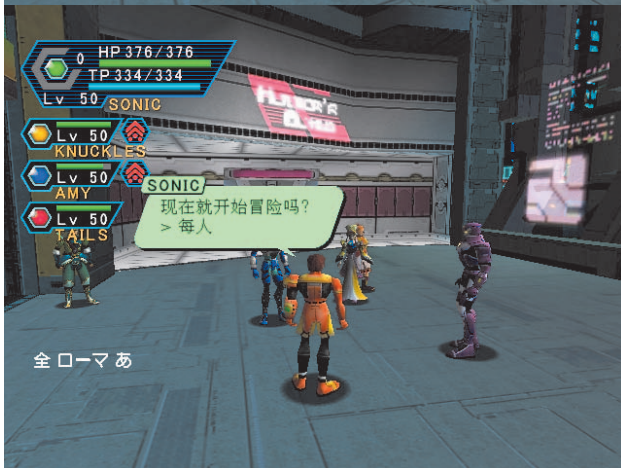
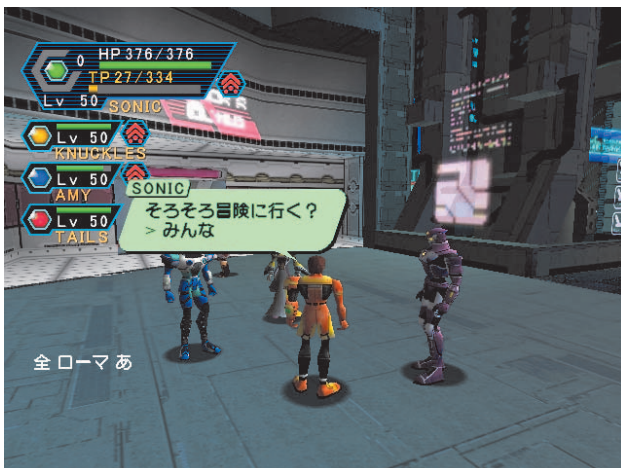
さらに氏によれば、おもしろいことに80年代のSFは、個性をフラットにする管理社会を未来の社会として描くことが多かったが、ここ最近のSFはむしろ未来の社会として多様な人種が散在する世界を描くことが多くなっているとのことだ。SFが描く未来は、現代社会の投影だと言われるが、そういう意味では現在の社会が、1つの価値観に縛られるのではなく多様な文化、個性が共存する社会になりつつあるということではないだろうか。

最後に米SFドラマの代表作『スタートレック』シリーズの中で謳われている「宇宙艦隊の誓い」を記しておこう。「宇宙艦隊はいかなる状況においても他の惑星の文明、文化、政治に不干渉を貫かねばならない（最重要原則）」。

国境のない世界「宇宙ステーション」がさらに発展し、そこに「宇宙艦隊の誓い」のようなマインドを持った人たちが集まれば、宇宙での暮らしも快適で楽しいものになるのかもしれない。



国際宇宙ステーションに集合した第1次搭乗員たち。現在は宇宙飛行士など限られた人が搭乗するだけだが、今後は多様な国籍の個人にも開放する予定だ。



GAME breaks the own field



戦うフィールドは分散し始めている

「PCの普及率に比べてPCゲーム市場は非常に小さい。これは多くの人にとってPCゲームが遊びにくい、つまり操作性が悪いからではないか。こうした中で家庭用テレビゲーム並みの操作性を持ったネットワークRPG(ロールプレイングゲーム)が発売されることは、PCゲームの敷居を下げ、市場活性化の面でも意義がある」

“ ウィンドウで動く国産ネットワークRPGを発売する意義はあるか ”という問いに対して、セガ・ソニックチーム代表の中裕司はこのように回答した。11月23日から3日間、ネットゲーセン「ネッカ秋葉原店」で行われたウィンドウズ版「ファンタシースターオンライン」(PSO)公開ベータ版テスト会場でのことだ。

中は、2000年にドリームキャスト(DC)で発売され、日本初の本格ネットワークRPGとして内外で計15の賞に輝いた「PSO」の開発責任者である。DC版は操作性の良さとゲームの遊びやすさや快適さがヒットの一因となっていたが、今回発表されたウィンドウズ版もその操作性を踏襲している。

中が「PSO」の中で実現している、“ 家庭用テレビゲーム並みの操作性(これを「ゲ

ゲームがゲームを越えてしまう

## 現実世界とネットワークゲームの境界線がなくなる日

text: 小野憲史



ームニクス」と呼ぶ開発者もいる)は、コンシューマーゲーム機(家庭用ゲーム機)で世界を席巻した日本ゲーム業界のお家芸だ。アメリカ産のネットワークゲームという“遊び”に、日本ゲームの操作性という異なる文化的要素が加わることで、「PSO」のような優れたゲームが生まれている。これは興味深い現象とはいえないだろうか。

日本のゲームが、コンシューマーゲーム機の上で操作性を進化させていた一方で、欧米のゲームは遊びにくさの改善よりも未知なるフィールドに乗り出すことを選び、いち早くインターネットに対応していった。草分けはUNIX上でネットワーク対戦が可能な点が画期的だった93年発売の「DOOM」あたりだろうか。その後96年末にネットワークRPGの古典「ディアブロ」がデビューを飾る。そして97年の「ウルティマオンライン」、99年の「エバークエスト」でPCゲーム市場は欧米産ネットワークゲーム一色となった。

しかし最近、欧米中心の形を崩してアジアを開発のベースとしたネットワークゲームが登場し始めているのは注目に値する現象だ。アジアでのゲームコンテンツ開発にくわしい名古屋大学大学院の中村彰憲

によると、アジアにはインドを中心とした印僑と、中国から東南アジアを網羅する華僑の2大開発グループがあり、ハリウッドや日本のゲームメーカーから、CGムービーなどの分野の製作を受注しているという。その中でアジア発のゲームや映像作品も生まれてきたのだが、これはCG、ゲームなどのエンターテインメント分野が、欧米中心からアジア各国へ分散しつつあることを示している。

このうちネットワークゲーム開発で先行しているのは韓国だ。この地では累計加入者数が1000万人を越えるゲームが数本出現しており、欧米のレベルを超える勢いになっている。こうした韓国産のゲームが2001年から日本に上陸しているが、先鞭をつけたのは韓国ゲームベンチャー社が開発した「ポトリス」だ。国内ではバンダイと合併で設立したバンダイゲームベンチャー社がサービスを展開している。

バンダイで「ポトリス」を推進する戦略開発室の島田浩志は「日本のネットワークゲームは韓国に比べてサーバー構築や運営ノウハウで数年遅れている。一方でコンテンツ企画力には日本に一日の長があり、今後は日韓での共同開発も考えている」と日



ソニックチーム代表の中裕司が手がけるネットワークゲーム「ファンタジースターオンライン」も、ドリームキャスト版、ウィンドウズ版だけでなく、ゲームキューブ版、Xbox版も登場する予定。



©2001 SQUARE CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
大ヒットシリーズ「ファイナルファンタジー」もついにオンライン化。「ウルティマオンライン」や「エバークエスト」がつくったPCゲームの流れが、コンシューマーのビッグタイトルにも影響した形だ。



韓国で延べ1000万人がプレイしたという怪物ネットワークゲーム「ポトリス」。現地では、かわいいキャラが好評で、女性のゲーム参加者の割合が高い。また、キャラの魅力に目をつけてか、マーチャンダイジングビジネスのノウハウを持つバンダイが日本での展開を担当しているのもおもしろい。



韓のネットワークを使って「ポトリス」を発展させると強調する。

印僑・華僑ネットワークによるコンテンツ開発や、日韓ネットワークで進化する「ポトリス」。さらに日本の得意技である「ゲームニクス」がネットワークゲームに適用されていく現象。これらを見れば欧米中心だったネットワークゲームの世界は、現在急速にアジアに分散していることがわかるだろう。

ゲームはゲームの殻を突き破りつつある。では、ネットワークゲームが地域分散した先では、どのようなゲームが開発されているのだろうか。すでにその先を見据えた動きも現れつつある。「タワー」で一世を風靡し、最近では「シーマン」の開発者として著名なビバリウム代表の斎藤由多加によると、「インターネットはアメリカ発の技術だが、現在日本は携帯電話やブラウザフォンで世界に注目され、アメリカ産のネットワーク技術に影響を与えている。このように各地の得意分野が影響し合い、新しいものを生むというのは文化の面でも重要なことだ。だから問題は、ただ技術的なネットワークをつなぐことではなく、その上で文化として何を表現するかということ。インターネットはユーザーが自ら創造性を発露し、影響しあうチャンスクリエーションの場として認識されるべきだし、そうなりつつある」と述べ、ネットワーク技術の普及が多くのハイアマチュアゲーム開発者をインターネット上に排出していると言う。

誰もいなくても勝手に流れる映画や音楽と違い、もともとゲームは人が実際にプレイして初めて完成するメディアであり、「ゲームを創る」という意味において開発者とユーザーの役割は近いところにある。

さらに、今後メーカーが提供するものがよりツールに近いプログラムになり、それを使ってユーザーがゲームを創りP2Pで相互交流し影響を与えあうこと自体がゲームとなる。というのはうがちすぎだとしても、斎藤の作品にはこの世界の兆候が見え隠れしている。

「個々のユーザーが育てた『シーマン』が、飼い主のエージェント(代理人)としてユーザー間を巡り、人間関係を加速させる」。これが2001年にウィンドウズ版でインターネット対応となり、現在も改良が続けられている「SEAMAIL」のコンセプトだ。「SEAMAIL」のコンセプトにあるように、ユーザーが育てた(開発した)プログラムがゲーム世界など固有の場を離れ、DNSサーバーやクライアントPCを自由にP2Pで行き交う世界、またはそうした遊びは、ネットワーク技術の限界から現状では実現が難しい。しかし、こうした世界を一足先に小説の中で実現させた男がいる。「The S.O.U.P.」の著者、川端裕人だ。

小説の主題は「現実とゲームなどの仮想世界は断絶しているように見えるが、実は地続きの世界。現実社会の問題がサイバートロなどで仮想世界に影響を与えるなら、仮想の側から現実社会に影響を与えることも可能では」というものだ。ごくわかりやすく言えば、ゲームのキャラクターがゲームの世界を飛び出し、現実世界の問題であるコンピュータウイルスと戦うという例も挙げることができる。

この小説の世界が実現したとき、本当にゲームはゲームと呼べる形を保っているのだろうか。ネットワークとゲームが現在よりもさらに関係を深めていけば、結果は近い将来判明するだろう。



現在プレイステーション2版がヒット中の「シーマン」。今後、P2Pゲームを目指してさらなる進化を遂げると、「シーマン」の生みの親である斎藤は断言する。

GAME breaks his own field



キャラがフィールドを飛び出しウイルスと戦うことだってある

## ネットワークゲームを知るための8つのアイテム

現在、さまざまな方向に進化しているネットワークゲーム。どこに向かうかを知るためには以下に挙げる8つのアイテムをチェックすることが必要になってくる。これがネットワークゲームの最前線だ。



「ディプスファンタジア」  
(8,800円 / エニックス)

「ドラクエ」のエニックスによるネットワークRPG。プレイヤーは「リスト島」の冒険者となって、ほかのプレイヤーと冒険の旅に出る。国産RPGらしくコマンド選択型の戦闘が特徴。

🌐 [saru.enix.co.jp/depthfantasia/](http://saru.enix.co.jp/depthfantasia/)



「SEAMAIL」  
(開発中 / ビバリウム)

メールを餌にPCのデスクトップ上でシーマンを飼育する次世代エージェントソフトシーマンが、相手へのメッセージ伝達や返答をして、人間関係の潤滑油となってくれる。

🌐 [www.seamail.tv](http://www.seamail.tv)



「マシマロ」  
(2002年、雑貨を商品化 / タカラ)

韓国ナンバーワン人気のフラッシュアニメキャラクター。可愛いキャラクターに韓国特有のエスプリがブレンドされている点の特徴。タカラがライセンス権を取得し2002年から国内でも商品化。

🌐 [www.mashimaro.co.kr](http://www.mashimaro.co.kr)



「ハンゲーム」  
(無料 / ハンゲームジャパン)

「ボトリス」上陸まで日本のゲームにも人気だった、韓国の無料ゲームポータルサイト。対戦型テトリスなど古典的なゲームばかりだが、それだけにゲームが熱い。

🌐 [www.hangame.co.jp](http://www.hangame.co.jp)



「アヴァロン」  
(4,800円 / バンダイビジュアル)

「機動警察パトレイバー」「甲殻機動隊」などの作品でデジタル映像の旗手として知られる押井守の実写作品。「アヴァロン」と呼ばれるネットワークゲームを舞台に、女戦士アッシュの戦いが続く。



「サイビコ」  
(日本語版発売未定)

米サイビコ社が2001年に発売したネットワーク玩具。無線P2Pでゲームやチャットを共有することができる。現在は処理速度を向上させたバージョンアップ版が発売中。

🌐 [cybikoxtreme.com](http://cybikoxtreme.com)



「笑傲江湖@網路版」  
(日本語版発売未定)

台湾のソフトメーカー、InterServ International開発のネットワークRPG。仮想世界での体験を楽しむ「ウルティマオンライン」型のゲームで、東洋風の世界観が特徴的。

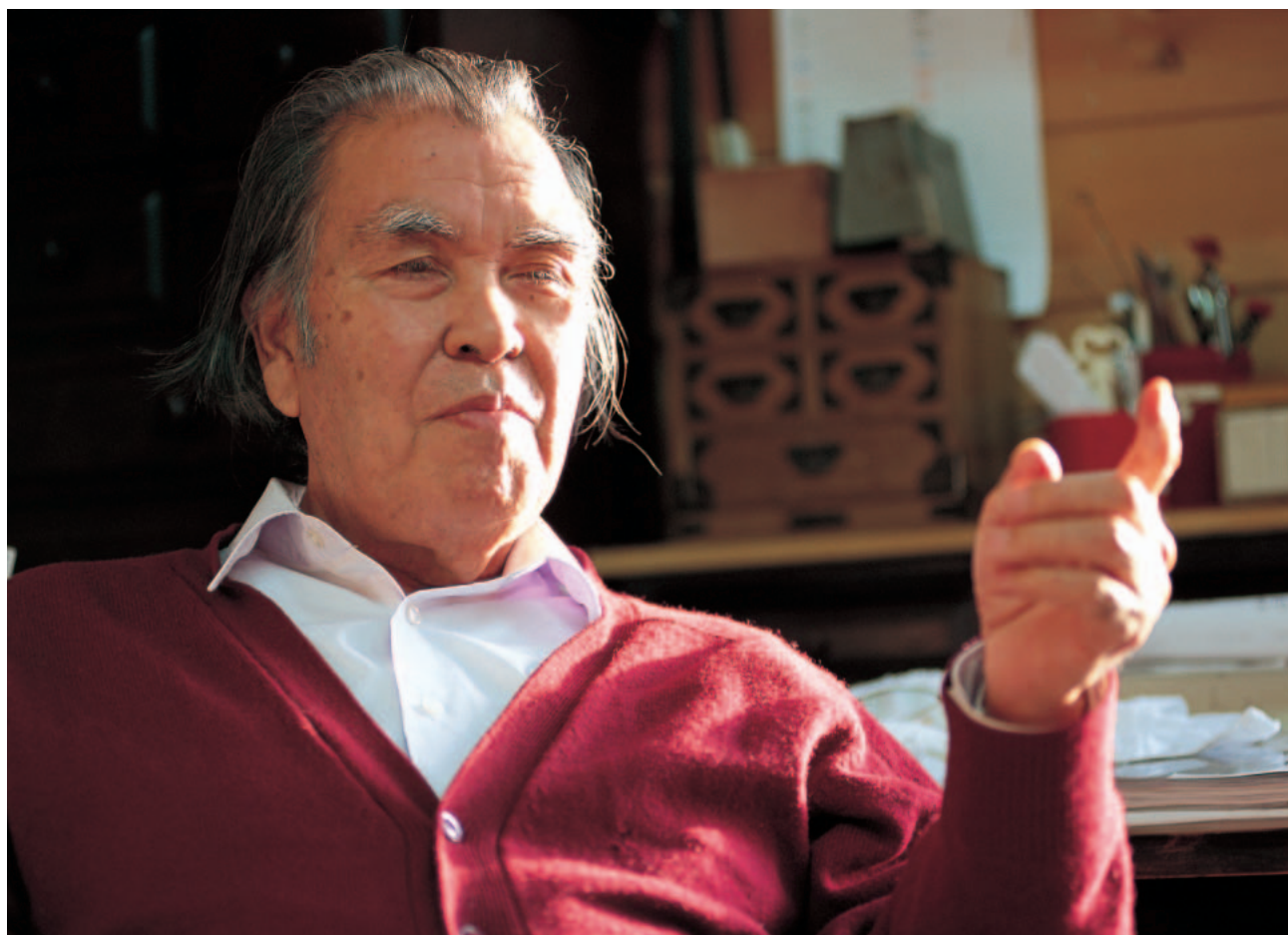
🌐 [web2.isolog.com.tw](http://web2.isolog.com.tw)



「The S.O.U.P.」  
(1,800円 / 川端裕人、角川書店)

インターネットのあらゆる規制に反対するクラッカー集団「EGG」がつつてネットワークRPG「S.O.U.P.」を開発した主人公は、「S.O.U.P.」の中と外で同時進行する事件に巻き込まれていく。





keep tradition of the nation

アイヌの誇りを守り続ける

## 略奪された文化を救うために—少数民族が生き残る道

text : 砂田伊知郎

photo : Tanabe Satoshi



(左)アイヌ民族資料館の展示(右上)手袋「テクンペ」と鉢巻「マタンブシ」  
(右下)女性が盛装する際に付ける玉の首飾り「タマサイ」

「こちらから外に出るつもりはない。  
それでも50年も続けていると人はやってくる」



北海道平取町二風谷( にぶたに )は新千歳空港から襟裳岬方向へ車で1時間のところに位置する人口7000人ほどの山間の町だ。二風谷にはアイヌが1か所で暮らす場所としては北海道で最大の集落がある。町の中心をアイヌの聖地もある沙流川( さるがわ )が流れ、冬は雪が少なく、広葉樹と針葉樹が混在する気候のよい場所だ。この自然豊かな二風谷にアイヌの誇りとともに萱野茂氏は暮らしてきた。

アイヌの資産がなくなることへの憤り

萱野氏は大正15年に二風谷に生まれた。昭和27年から足掛け50年に渡りアイヌ文化にかかわる道具や資料を収集している。収集品は萱野氏が懸命に働いてお金を作っては買い集めたものだ。北海道や平取町などからの補助はない。「小学校卒業後から山仕事をしていたが、家に帰るたびにアイヌの貴重な資産が消えていった。昭和27年に二風谷へ帰ってきたところ、父親が大事にしていたものまでなくなっていたので、これは大変だと思った」と萱野氏は言う。アイヌ文化遺産の8割から9割は学者によって持ち出された。「村に入る時は考古学者、民俗学者という顔をして、村を出るときは骨董屋の顔になる」とは萱野氏の言葉だ。

収集した道具や資料をもとに、昭和47年に資料館を開設した。平成4年には平取町の博物館が建設され、展示品の多くが萱野氏から提供されている。これまでに萱野氏

が集めた収集品は1万点近くにのぼる。「博物館を作ろうという気はなかった。人に持っていかれるくらいならと思って集めた」。萱野氏は今もアイヌの道具や資料の購入を続けている。

言葉を失ってはならない

萱野氏は平成6年より平成10年まで国会議員を務めた経験がある。「アイヌは自分1人だから、どうすれば存在をアピールできるか考え、アイヌ語で国会の委員会質問をした」と話す。委員会ではアイヌ語を自分で話して自分で翻訳した。特例だが、アイヌ語での国会質問は画期的なものだった。

アイヌ語による国会での質問に限らず、萱野氏はアイヌの言葉の保存にも力を入れてきた。昭和36年からアイヌの言葉や民話の録音を始め、現在では700時間以上のテープに記録されている。「アイヌ語を喋る人は多い。喋れなくとも意味がわかる人はたくさんいる」。お年寄り取材する際には日当を払って若い数人のアイヌ人を同行させた。同行した人たちが現在ではアイヌ語の立派な後継者となっている。萱野氏が二風谷で主催するアイヌ語教室には多数の大人と子供が通っている。札幌のラジオ局や二風谷のミニFM局でもアイヌ語講座を放送しており、道外でもインターネットを通じて学ぶことが可能だ。少なくともアイヌの文化の根源である言葉だけは残してほしいというのが若いアイヌに対する萱野氏の願いだ。

アイヌは自分たちの文化を残す気がない

北海道でのアイヌの歴史は差別の歴史でもある。結婚や就職など、さまざまな差別が現存する。一例だが、北海道では年間約5千万匹の鮭が獲れる。だがアイヌが獲ることを許されているのは年間25匹だけだ。アイヌ語で鮭のことを「しえべ」と呼ぶ。「し」は本当に、「え」は食べる、「べ」はもの、という意味だ。つまりアイヌにとって鮭は主食だということ。「世界中を見回して、侵略者から主食を奪われた民族は聞いたことがない」とアイヌが受けた行為の理不尽さを訴える。

その一方、萱野さんは自分たちアイヌ人に対しても「アイヌ人は自分たちの文化を自分たちで残すということに関心がない」と批判する。萱野氏はアイヌ文化のコレクションを長年自分1人で収集してきた。その間、ほかのアイヌからの助けはなかったという。

萱野氏はアイヌ関係の書籍の執筆も多手がけている。日本語だけでなく海外で出版され、世界中から訪問者も来て、他の少数民族と交流もしている。今では二風谷を訪れた人がインターネット上の掲示板に投稿し、資料館の情報が掲載されるようになった。「インターネットはよくわからないが、自分でやらなくても誰かが紹介してくれる」。情報の発信方法も変わってきた。

STVラジオ

[www.stv.ne.jp/radio/ainugo/](http://www.stv.ne.jp/radio/ainugo/)

FMピバウシ

[www.aa.alpha-net.ne.jp/skayano/enu.html](http://www.aa.alpha-net.ne.jp/skayano/enu.html)





チェルノブイリ原発事故被災児童の検診

## NGOs' challenge for love

# モノではなく“気持ち”が人と人を結ぶ NGOが未来に架ける橋

text : 篠原浩一( BHNテレコム支援協議会 )

### グローバルはあたりまえのこと

最近「グローバル」という言葉をよく聞くが、NGO活動では以前からあたりまえのことだった。行動を起こしたい人が政府や国境など利害に関係なく支援を必要とする人に対して援助活動を行っている。

NGO( Non Governmental Organization )は、国際的に活動する団体の中で各国政府や国際機関に属さない自発的機関のことをさし、国際機関や政府機関と区別する。難民支援などの現場で実際に難民キャンプを設営したり、食料や水などを配布したりするのもNGOが手分けして行う。欧米のNGOには国をまたぐ巨大組織が多く、年間予算も数百億円に上るところが珍しくない。こうした団体で活動するのはほとんどボランティアである。インターネットという道具によってNGOの活動内容も変化している。

BHNテレコム支援協議会は、すべての人が容易に電話にアクセスできるようにすべきだというミッシングリンクの精神をNGO







新しい電話を使うヤンゴン病院の看護婦



ミャンマーの子供たち

ラオス診療所の開通テスト



ラオス診療所のアンテナ設置工事



## NGOs' challenge for love

として実現しようと、日本の電気通信関係者の呼びかけにより1992年に設立された特定非営利活動法人である。個人会員750人、法人会員84社で構成され、ミャンマー、ラオスなど十数か国で電波や電話などの電気通信を活用したさまざまな人道支援を行っている。今後はインターネットを活用した支援に、より大きく力を割く予定だ。たとえば、いまだに1960年発行の教科書を使っているカザフスタンの医科大学にインターネットラボを作る、電話網が貧弱なバングラデシュにインターネット用の無線LAN網を設置する、アフガニスタンの小学校にインターネットラボを作って子供たちに親しんでもらうなどである。

### アフガニスタンの難民支援は急務

UNHCR(国連難民高等弁務官事務所)によると世界の難民2200万人のうち最大は400万人のアフガニスタンである。また飢饉のために居住地を離れた国内難民が80万人いると推定されていた。ただし、これは米国による爆撃が始まる前の数字で

ある。国外難民の半数がパキスタンに、残りがイランにあり、各国のNGOが食料、衛生、医療にいたるまでの世話をしている。問題は国内難民だ。この冬を越すことは困難と言われているが、爆撃と混乱で援助の手が届かない。NGOは危険と隣り合わせになりながらも援助の準備をしており、まもなく援助活動が始まる見通しである。BHNは難民キャンプでの電話のサービス、支援に向かうNGOたちの通信確保を担当する活動を計画している。

### モノではなく心がうれしい

ラオスの首都ビエンチャンから車で5時間のパカディン村の中心にある診療所には電気も電話もない。小児麻痺のポリオなど伝染病のワクチンを配布するにも一定の温度に保つための冷蔵庫がない。ワクチン到着後ただちに子供たちに接種しなければならぬが、その連絡さえ取れない。こうした背景もあってラオスでは幼児の5歳までの死亡率が100人に12人と高い。1998年、BHNはこれら全国89か所の病院に無

線送受信機を設置することにした。年の半分は雨季、川には橋も掛かっていないという悪路に苦闘しながらもようやく2002年5月には設置を完了し、次はカンボジアに拠点を移す。

サムトーという村ではコレラが流行して、1日で7人が死亡したが無線の連絡で県病院からワクチンを持った医師たちが駆けつけ、被害を最小に抑えることができたということもあった。文化や慣習の違いから、電話や無線の技術を現地人に伝授することは難しいなどの問題は山積みではあるが、今後も途上国における人的貢献はますます必要とされている。

最後にNGOとグローバルの本質に迫る話をしたい。われわれが支援先を訪れると人々は心からの笑顔でむかえてくれる。彼らの感謝は、“モノ”をくれることに対してではなく、わざわざ自分たちのために遠方から来てくれるスタッフの“気持ち”に対してなのだ。たとえ物質が豊かでなくても日本人が失った心と心の結びつきがここにはある。

(対談)

## インフラ整備の後に残る「教育」と「心構え」 ネットワークデバイド解決への道

text : 三柳英樹 (編集部) / photo : Nakamura Tohru (mermaid)

### Conquering Network Divide

インターネットにより世界の距離は縮まっているが、一方では地理的あるいは経済的な条件のためにネットワークに参加できない人も存在している。こうしたいわゆるネットワークデバイドの問題について、アジアを中心とした国際組織で活躍する後藤滋樹氏と小西和憲氏の2人に語ってもらった。

**小西:**逆に、国際間のインフラはあまり問題ではなくなってきています。以前は日本でも国際回線がボトルネックになっていたのですが、太平洋間にファイバーが何本も引かれたことで、价格的にも容量的にも国際回線は問題ではなくなったわけです。これは他の国でも同様です。

**後藤:**以前はネットワークに接続されていない国も多かったのですが、現状ではだいたいどの国に行ってもインターネットに接続できる環境は整っています。しかし、それは私が国際会議などでその国の大都市に行くからであって、都市と地方には依然としてネットワーク接続環境という点では格差があるのではないかと思います。

**後藤:**ただ、国内の都市と地域のデバイドという問題については、それほど心配はしなくてもいいのではないかとも思っています。いまはこの国でもインターネットが重要な政策課題であるということ点では一致しているわけです。そうした意味では、国内にネットワークデバイドがあるのはよろしくないわけですから、いずれは各国が政策として地域格差を埋めていくことになるのではないのでしょうか。

**小西:**日本ではさすがに電話の通じない地域はまずありませんが、国によっては電話網だけでなく電力網も整備されていない場合もあるわけですから、その部分はなかなか難しい問題だとは思っています。

**小西:**国土が広大な国ほど、インターネットというインフラは利益がありますからね。

**後藤:**ADSL 大国となった韓国でも、実際に普及しているのはソウル近辺に偏っていると聞きますし、地域間の格差はどの国でも難しい問題です。これは経済原理で動いている通信事業者には対処できないですから、各国の政府が補助するなどして対応しなければならないでしょう。

**後藤:**インフラの整備は時間はかかるでしょうが、いずれは解決されると思います。逆に、そうしたインフラの問題が解決した後には問題になるのは、言葉の壁ではないのでしょうか。その意味ではむしろ日本が一番心配です。日本は情報も人材も揃っている恵まれた環境であるために、かえって外国語をマスターしなくても済んでしまう状況があるわけです。これはむしろ珍しい例



■ PROFILE ■

後藤 滋樹 (ごとう・しげき)

早稲田大学理工学部教授

1973年電電公社武蔵野研究所入所。1980年代後半よりソフトウェア研究所長としてインターネットの研究を進める。1996年より現職。JPNIC 副理事長。



■ PROFILE ■

小西 和憲 (こにし・かずのり)

KDDI 研究所主席研究員

1969年国際電信電話株式会社入社。1983年よりJUNETの国際ゲートウェイを運用管理。1996年よりアジア太平洋先端ネットワーク(APAN)の設立に参加、NOCディレクターを務める。



で、他の国ではたいがい第2外国語、ほとんどの場合は英語が必要になるわけです。ネットワークの大きな力はコミュニケーションの広がりですから、言葉の壁は日本にとってこれから大きな問題となるでしょう。

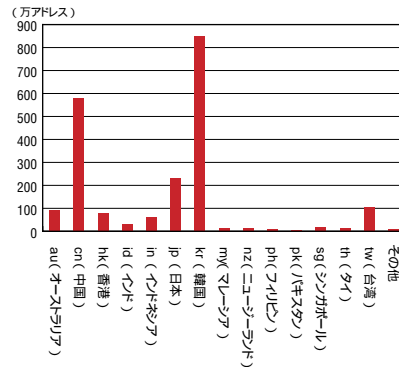
**小西:**最近のアジアの国際会議では、中国語も重要になってきました。中国語圏の大きさは無視できません。地理的に言っても、これからの日本人は英語と中国語が話せないといけなくなるかもしれませんね。

**後藤:**その意味でも、今後は広い意味での教育と、世界に目を向けようという心構えが必要になるはずで。教育という点では、これからは日本人が日本の知恵を伝承するだけでなく、韓国や中国の知恵を学んでもいいわけです。そのためにこそ、インターネットというインフラがもっと使われるようにならなければいけないでしょう。

**小西:**たとえば、韓国はテレビをそのままインターネットに流していますが、そういう文化もどんどん流れるようになると、さらにいい教材になるでしょうね。

**後藤:**その意味では速度も問題です。64kbps程度でどうにかつながる程度では、やはり難しいわけですから。これからの人材をどう育てるのか、そうした観点からもインフラを整備しない国は、今後は厳しい状況になるのではないのでしょうか。

2000年に新たに割り当てられたアジア各国のIPアドレス



アジア太平洋地域のホストコンピュータ数(上位15か国)

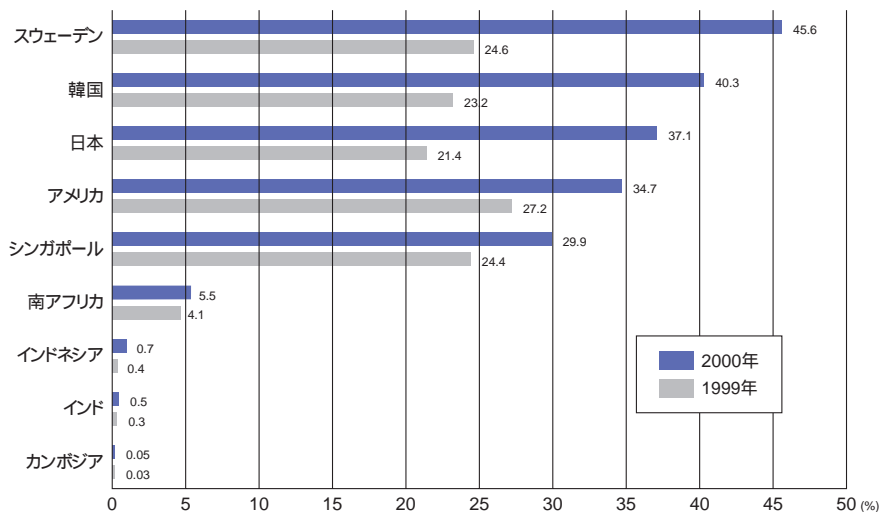
国名	ccTLD	ホスト数 (2001年7月)	ホスト数 (2001年1月)
日本	jp	5,887,096	4,640,863
オーストラリア	au	1,865,350	1,615,939
台湾	tw	1,280,032	1,095,718
ニュージーランド	nz	391,136	345,107
韓国	kr	367,466	397,809
香港	hk	306,067	228,979
シンガポール	sg	182,639	175,799
中国	cn	85,295	70,391
マレーシア	my	76,198	68,248
タイ	th	70,503	63,447
インド	in	57,628	35,810
インドネシア	id	41,507	26,727
フィリピン	ph	17,367	19,448
ニウエ	nu	14,575	13,434
トンガ	to	14,373	5,333

出所: Network Wizard社の資料を元に作成 www.nw.com



## G8によるドットフォース活動 西欧偏重の文字コードに見る 「デジタルデバイド」問題

text: 会津 泉



出所:ITU資料より

インターネット普及率に見る地域格差の広がり

### 世界レベルで深刻な標準化のゆくえ

「デジタルデバイド」、つまり情報技術の発展がもたらす格差の問題は、放置すれば世界全体の繁栄と安定を損なう可能性が高く、いまやグローバル化が進む国際社会全体で取り組むべき重要課題と言えるだろう。

2000年7月のG8沖縄サミットで、先進国の首脳たちはこの問題に積極的に取り組むと宣言し、これを受けて政府、企業、NPOの三者が構成するDigital Opportunity Task Force (ドットフォース)が設置された。ドットフォースには、先進8か国だけでなくインド、インドネシア、ブラジル、南アフリカなどの途上国も参加した。政府、民間企業代表に加えてNPO(非営利団体)が対等のメンバーとして招かれ、日本では国際大学GLOCOMもNPOとして活動に参加してきた。

ドットフォースは、「ジェノア行動計画」(GPA)をまとめ、2001年7月のジェノアサミットに報告し、承認された。これは「途上国の国家e戦略の策定支援」「通信のアクセスの拡大、費用引き下げ」「人材開発」など9項目から成るが、GLOCOMは特に「インターネット、ICTが提起する新しい国際標準や技術問題への途上国の参加」と「現地語でのコンテンツ、アプリケーション開発」の重要性を訴え、採択された。前者はICANNなどインターネットのガバナンス関係の活動に途上国の参加があまりにも少ないことに触発された提案だった。後者はカンボジアのクメール文字をISOが標準化したものの、カンボジア政府の意見はまったく入れずに決定し、カンボジア人にとって深刻な問題となりつつあることを踏まえたものだ。

### 途上国を無視した欧米主導の標準化

実はいまこの原稿はブンペンで書いている。というのは、GLOCOMとしてドットフォースの活動に参加するにあたって、このクメール文字問題をケーススタディーと

して調査、提案することが認められたからである。

クメール語では、文字の下部に付く記号(サブスクリプト)は、単なる「付属品」ではなくそれ自体に意味がある重要な独立した機能を持つ。ところがISOが決定した案はこのサブスクリプトの重要性を無視したもので、結果として不自然で効率が悪く、たとえばソートやスペルチェックなども合理的に実現しにくい。

この問題に挑戦したのが東京大学で国際政治を専攻する原田至郎助教授で、カンボジア側の専門家やカンボジアで初のプロバイダーを立ち上げたパイオニア、ドイツ人のノーバート・クライン氏らと協力し、より自然なクメール語のコード体系をボランティアで考案し、より容易な入力システムとセットで開発した。

しかし、カンボジア人の多くが支持するこの体系は、いったん決定した国際標準は後から変更はできないというISOの原則に反するとして、実質的には一考もされていない。カンボジア政府はISOに正式の抗議文書を送った。「eASEANタスクフォース」もISOに見直しを求めたが、返事も来ていない。

これらの決定はいずれも欧米人主導で進み、「植民地主義」ではないかとの感情的な反発も起きているが、それだけでは事態は前進しない。ISOの国際標準はそのままユニコードに取り入れられ、マイクロソフト社が最新版のウィンドウズに実装する。しかし、同社の担当者は抗議を受けて実装作業を中断した。実装が遅れれば遅れるほど、異なる体系が乱立しているカンボジアの負担は重くなる。そうかといって不完全な標準を受け入れれば、長期的にはカンボジアの文化が損なわれ、実害もある。

アジア途上国のフォント標準化については、これまで日本から経済産業省系の国際情報化協力センター(CICC)が熱心に支援してきたが十分とは言えない。原田氏や

クライン氏ら民間ボランティアとの協調が必要だろう。政府高官も、このジレンマに有効な解決が見えていない。貧しい小国が国際会議に参加して問題を訴えることは、費用だけでも不可能に近いのが実態なのである。

なにしろ、プノンペン大学がインターネット接続をしたくても、毎月1万円弱の回線費用が捻出できないという。ちなみに教員の給与は5千円前後だ。

### ハンディキャップの増大と期待

この問題は、単に人口1千万人の貧しい小国カンボジアだけの問題ではないことがわかってきた。アジアではモンゴル、ラオス、ミャンマー、ネパール、ブータンなどにも共通し、さらにアフリカや太平洋諸国も含め、自分たちの文化をコンピュータの世界標準に正しく反映できず、結果として大きな負担を課せられる可能性がある。単に文字コード体系だけの問題ではない。ウェブ上の文字の扱い、ドメインネームの国際化、携帯電話の標準化、Javaなど開発言語上の2バイト文字の扱いなど、間口も奥行きも深い問題だ。インターネットによって世界中が容易につながったことで、国際的に互換性のないシステムがもたらすハンディキャップはかえって増大しているのだ。

途上国開発の支援政策は、工業社会型の経済を優先した従来型のアプローチから、情報社会における知的可能性、文化や価値観の多様性を十分理解したものへと大胆な見直しが必要ではというのがわれわれの仮説である。

「デジタルデバイド」とは、単に経済上の格差の問題に限らず、その背後の文化や社会的な格差にまで目を向ける必要がある。逆に経済的に貧しくても、インターネットを活用して知的分野で十分に活躍できる可能性もあり、格差を縮める原動力にも成り得る。そこに多くの期待がかけられているのである。



〔上〕イタリアの古都シエナで開かれたドットフォース会合(2001年4月)。(中)プノンペンでクメール文字の標準化問題を話し合ったメンバー。(下)カンボジア郵政省の本部。通信も運用している。

ドットフォース  
[www.dotforce.org](http://www.dotforce.org)  
 デジタル・オポチュニティー・フォーラム  
[www.glocom.ac.jp/dotforce/](http://www.glocom.ac.jp/dotforce/)



コミュニケーションツール

サン・マイクロシステムズ チーフリサーチャー

J o h n G a g e

# ジョン・ゲージ

text : 河内純也(編集部) / photo: Kaizuka Jun-ichi



宇宙からの視線を手に入れた人類

「グローバルに関して特集を組むのなら、このソフトを見ておくといい。とてももしろいものですよ」と言いながら、サン・マイクロシステムズが掲げるコンピュータ哲学の語り部としても有名なジョン・ゲージ氏は、おもむろにカバンからラップトップのパソコンを取り出した。

その液晶画面に写されているのは宇宙から見た青い地球だ。「とりあえず東京の中心地でもある皇居に行ってみましょうか」。地球が映し出されたウィンドウの横に並ぶ地名から、ゲージ氏が「皇居」をクリックすると、まるで宇宙から飛び降りて行くかのような感覚で地球が大きくなる。ユーラシア大陸、日本列島、東京。そしてとうとう最後には皇居の屋根がはっきり見えるまで、ウィンドウの画像は地球に近づいていたのだ。

さらに、今度は「これが僕の家です」と言いながら「My house」をクリックすると、ロケットで宇宙に飛び出す感覚で皇居が、日本列島が小さくなって行き、私たちの視線は宇宙に戻っていた。そして、再びカルフォルニアのゲージ邸めがけて飛び降りていく。このソフトのパフォーマンスに見入っていた取材クルーの横で、ゲージ氏は「ほら、これってグローバルですよ」とまるでおもちゃを自慢する子供のようにつぶやいていた。

ゲージ氏が自慢するこのソフトは「キーホール」というアメリカのベンチャー企業が開発したもので、各地のサーバーに分散している航空写真のデータに、リアルタイムでアクセスしながら前述のようなパフォーマンスを繰り広げる。

インターネット黎明期の70年代初頭、『ホール・アース・カタログ』という書籍に掲載された地球の写真を観ながら、カナダのメディア哲学者マーシャル・マクルーハンは、地球はメディアで覆われて、小さな村のようになると宣言したが、ゲージ氏はその理論の21世紀版を私たちに披露してくれたのだろうか。

せめぎ合うグローバルとローカル

もちろんゲージ氏はこのようなソフトによって、地球村というグローバルが完成するなどといった安直な答えは用意していない。むしろ、彼は地球村化が加速することを憂いてもいる。

「最近、英国の『ニューサイエンス』という雑誌を読んだのですが、そこで予想されているのは2010年になると現在6000種類ある言語が3000種類に集約されていくということでした。これは交通やメディアが進化し、個人間の距離が近くなり世界が1つになるというグローバルが生み出した弊害であり、とても残念なことだと思っています」

しかし、反対にメディアが進化することで、存続の危機に立たされている少数言語が大きなパワーを持ち始めているとも彼は説明する。「メディアが進化し世界を覆うようになったことで、少数言語がなくなってきている現実がある一方で、たとえば二三百人といったグループが、少数言語である自分の言葉で出版物を作り、それを世界に流通させ、その少数民族が地理的に離れた者同士でもコミュニティーを作ることができるという現実があるのです。ですから、現在の地球上ではグローバリゼーションとローカライゼーションという2つの相反する動きがせめぎあっていることになりませぬ」

さらに彼はグローバリゼーション、ローカライゼーション両方の武器になっているメディアについて話を移していく。

新しい技術が産む新しい社会

「もちろん最初に生まれたメディアは声です。人類は歴史の長い間、声に頼っていましたが、それがついに6000年ほど前に「書かれた言葉」、つまり文字に進化したことはご存じのとおりです。これにより言葉というメディアは時間を超えることができるようになったのです。しばらくの間、文字を読むことができた人というのはほん

「現在の地球上ではグローバリゼーションとローカライゼーションがせめぎあっています」



ゲージ氏は世界中の航空写真にアクセスし、バーチャルな地球をデスクトップに生み出す「earthviewer」に注目している。

Jump [www.earthviewer.com](http://www.earthviewer.com)

のわずかでしたが、600年前くらいにヨーロッパでグーテンベルグによって印刷技術が発明され、文字がほんのわずかな人の特権的な技術ではなく、すべての人に開放されましたね。さらに、100年前にはベルによって電話が発明され、声というメディアは距離を超えることが可能になった。さらに、録音技術が生まれ原初のメディアである声は、文字に変換されることなく時間を超えることができるようになりました。印刷技術が現れたとき、そして電話が現れたとき、私たちの生活スタイルは変わりました。それにより社会の形も変わっていくと私は思います。そういう意味で、インターネットが一般化したここ15年から20年の間に、社会は大きく変わりつつあると思います。それが、グローバル化とローカライゼーションのせめぎ合いにつながっているのではないのでしょうか」

そして、ゲージ氏は最後に、われわれの社会が新しい技術で、次のステップに入っていくと示唆してくれた。その新しい技術とはどのようなものなのだろうか。

「プログラミング言語ですね。これまで人をつなぐコミュニケーションメディアであった言葉が、マシンの中に入り、マシンの動きを変えてあげることができるようになった。さらに新しいことは、マシン自身が、インターネットなどを介してコミュニケーションするようになり、マシン同士が出会ったときにまた新しいほかのものに変わる、ということも起こっている。インターネットとプログラミング言語という、1つのことを変えたならそれをどんどん波及させて、ほかのものにも影響を与えて行くことができる新しい技術の誕生。この技術により、次の社会の形が産まれるのではないのでしょうか。それはグローバル化とローカライゼーションのせめぎあいを超えた先にある社会なのでしょうね」

この言葉を信じるならば、ゲージ氏の目には、コンピュータネットワークが作り出す、グローバル化とローカライゼーションが対立しない近未来がはっきりと見えているのだろう。

## コミュニケーションツールとプログラミング言語の歴史

約10万年前  
人類の誕生。言葉の発明により人間同士でのコミュニケーションがより活性化する。

約15000年～30000年前  
アルタミラの洞窟で絵文字が使われる。

紀元前3000年  
シュメール人によって使われた楔形文字などの文字が発明される。これにより遠隔地や未来へ情報を正確に伝達することができるようになった。

2世紀ごろ  
中国で紙が発明される。

1453年  
グーテンベルクにより活版印刷が発明される。これにより、特権階級のものであった文字が、一般に広く開放される。

1876年  
ベルが電話を発明。声が距離を超えることを可能にする。

1877年  
エジソンが蓄音機を発明。声が時間を超えることを可能にする。

1949年  
世界初のプログラム内蔵式コンピュータ「ENIAC」が登場。

1954年  
IBMがプログラム言語「FORTRAN」の開発を開始。

1963年  
ダートマス大学でプログラム言語「BASIC」が開発される。

1967年  
MITでプログラム言語「LOGO」開発。

1969年  
ベル研究所がUNIXを開発。  
ARPANETが登場する。インターネットの始まり。

1972年  
ベル研究所がプログラム言語「C」を開発する。

1980年  
アメリカ合衆国でプログラムが著作権の対象となる。

1982年  
コンパクトディスク(CD)が登場する。

1995年  
情報家電や携帯端末のためのプログラミング言語「Java」をサン・マイクロシステムズが開発する。

1997年  
ISO、ANSIによって「C++」が標準化される。



John Gage [ジョン・ゲージ]

サン・マイクロシステムズのコンピュータ哲学をわかりやすく語るスゴークスマンの存在。米政府のハイテク関連諮問委員会のメンバーも務める。



## [インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

**株式会社インプレスR&D**

All-in-One INTERNET magazine 編集部

[im-info@impress.co.jp](mailto:im-info@impress.co.jp)