

法に抗っての進歩：アメリカにおける日本アニメの爆発 的成長とファン流通、著作権

Progress Against the Law: Fan Distribution, Copyright, and the Explosive Growth of Japanese Animation*

シヨーン・レナード[†] 山形浩生[‡] 訳

原著 2004 年 4 月 29 日、翻訳期間 2004 年 8 月 10-30 日- Ver.1.0.1

概要

日本アニメという媒体はオルタナティブなエンターテインメントの世界における大原動力となっている。日本の著作権保持者たちはアメリカ市場を見捨てていたが、ファンによる改宗活動がアメリカにおけるアニメ運動に火をつけた。本研究は、20 年にわたる少なくとも一つの事例においては、ファンたちの継続的な著作権侵害こそが商業と技芸の進歩を引きおこしたのだということを実証するための歴史的・法的分析を提供する。

目次

1	はじめに	3
2	アニメとファンダム：ファン以外のための基礎知識	5
2.1	アニメ	5
2.2	ファン流通	6
2.3	ファンサブ	7
3	ファン流通と字幕追加の歴史的分析	8
3.1	ファン以前の時期	8

* オリジナルは <http://web.mit.edu/seantek/www/papers/>

[†] Massachusetts Institute of Technology ©2003, 2004 by Sean Leonard <http://web.mit.edu/seantek/www/papers/>

[‡] ©2004 YAMAGATA Hiroo <http://cruel.org/> 本作品はクリエイティブコモンズの Attribution-NonCommercial-ShareAlike ライセンスを採用している。このライセンスを参照するには <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/jp/> を参照するか、Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA に連絡のこと。

3.2	技術の変化: Cartoon/Fantasy Organization	9
3.3	日本企業の市場参入と撤退	11
3.4	ファン活動の興隆	14
3.5	アニメ輸入業者、高品質作品のリリースに失敗	17
3.6	C/FO 全盛期; 日本での C/FO	20
3.7	C/FO ファン流通	22
3.8	ファンサブの誕生と C/FO の崩壊	25
3.9	新クラブ、新ファン、新ファンサブ	27
3.10	各種の大会	31
3.11	業界	39
3.12	アニメ、故郷に錦を飾る	43
3.13	歴史的分析のまとめ	44
4	ファン流通と字幕付けの法的分析	45
4.1	国際著作権の基礎	45
4.2	日本におけるアニメ作品の著作権	46
4.3	時間シフト/アメリカでのファン録画	48
4.4	友人間での共有	49
4.5	クラブでの上映	49
4.6	国内での複製と郵送	50
4.7	日本のペンフレンド	50
4.8	パパママショップでのビデオ貸し出し	52
4.9	アニメを日本で録画してアメリカに送る	53
4.10	翻訳	54
4.11	ファンサブ	55
4.12	正式ライセンス以前および以後にファンサブを流通させる	55
4.13	結論に先立って	56
4.14	法的分析の結論	56
5	法に抗っての進歩	56

サイテーションとローマ字表示

「ファン流通と字幕付けの法的分析」を除いて、引用・参考文献のサイテーションは脚注付きの MLA スタイルに従っている*¹。「ファン流通と字幕付けの法的分析」では、引用・参考文献のサイテーションは *Bluebook* スタイルに従う*²。

日本語の英語音声表記は、例外や異同だらけである。日本語の固有名詞については、本分析では当人の好むローマ字表記があればそれに従っている。もしローマ字表記が知られていない場合には、本文席はアニメ関連の文脈でよく使われているその人物の名前を尊重している。多くの場合、名前は西洋式に、名が先で姓があとになっている。その人物に対する二度目以降の言及は、その人物の姓だけを使っている。

日本のアニメの題名は、文中ではその時期での主流英語表記にしたがっている。たとえば、この文では、*Space Battleship Yamato* と表記し、*Uch? Senkan Yamato*, 宇宙戦艦ヤマト, *Star Blazers* などの表記は使っていない。ただし、文がその翻案を個別に指している場合には *Star Blazers* という表記を使っている。日本語の原題と英語の慣用、および商業リリース時のアメリカ題名に大きな異同がある場合には、その題名の最初の登場時に、章末注に日本語題名と英語題名をすべて記述した。(訳注：翻訳にあたっては、すべて日本語原題に戻した。ただしアメリカでの翻案を個別に論じている部分については英語表記のままとしている。人名についても調べのつく範囲で日本語化した。)

序文と謝辞

本文書のバージョン 1.0 は、MIT 講義 6.806:「電子フロンティアにおける倫理と法」の修了要件を部分的に満たすべく 2003 年 12 月 10 日に書かれた。指導教官はハロルド・エイベルソン教授とダニエル・ワイツナーである。二人の指導、支援と激励に感謝する。

1 はじめに

日本アニメへの関心とその消費は過去 10 年で世界的に急激な伸びを見せた。アニメと関連キャラクター商品販売額は、2002 年には 9 兆円となったが、10 年前の販売額はこの 1 割以下でしか

*¹ Gibaldi, Joseph et. al. *MLA Style Manual: Second Edition*. New York: Modern Language Association of America. 1999

*² Harvard Law Review Staff. *Uniform System of Citation: The Bluebook*. Cambridge, MA: Harvard Law Review Association. July 1996.

かった^{*3}。他の市場では、鉄鋼や製造業や重機械などの分野をはじめ日本の売り上げは下降気味だが、最近のウォール・ストリート・ジャーナル紙も述べたように「日本は文化輸出によってその低下分を余裕で埋め合わせている」^{*4}また小泉純一郎首相は、平成十五年国会の開会式辞でアニメを賞賛した。『千と千尋の神隠し』を代表例としてあげつつ、小泉はアニメが「日本文化の救世主」になったと主張した^{*5}。これほどのもてはやされぶりを前にして、こう尋ねてみよう：かつては日本の子供向けに生産されて消費される製品と思われていたアニメが、どうしてグローバルなメディア市場でこれほどの勢力を持つようになったのか？

答えは、アニメが国際的に他の国から求められたから、であって日本側がそれをプッシュしたからではない。1960年代から1970年代に、まさに「ジャパン・アズ・ナンバーワン」のスローガンが日本の一般意識を変えつつあった時期に日本で学んだり従軍したりして、アニメやマンガに興味を持つようになった国際的な人々の波があったのだ。アメリカに戻った人々は、アニメやマンガを友人たちと共有したいと思った。1975年にアメリカと日本の大衆市場にビデオデッキが入り込んだことで、これが可能になった。初めてファンたちは番組を録画して、アメリカの知り合いに見せられるようになったのだった^{*6}。それ以前は日本語と英語のことばの壁があったために共有はむずかしく、ファンたちはSF大会の奥のほうで、すばらしい映像と得体の知れないことばが観客を襲う中で、ごくかいつまんだアニメの筋書きを説明するのがせいぜいだった。もっとひどい場合には、読者は日本語の読める友人を横に、「後ろから進む文字や絵」を格闘するハメになった。当時についてヘンリー・ジェンキンスはこうコメントしている：「あれが何を言ってるんだかさっぱりわからなかったけれど、でもすっごくクールに見えたんだよ」^{*7}

新しい技術と新しい流通ネットワークのおかげで、ファンたちはアニメの福音をすぐに伝えられるようになった。続いて生じたのはファン流通の誕生だった。全国に広がる巨大なアングラネットワークでアニメ番組が流通するようになったのだった。ファンダムの構成が変わるにつれて、「ファンサブ」、つまりファンによるアニメビデオの翻訳と字幕追加が1990年までには流通プロセスに追加されていた。大学を卒業したファンの多くはアニメ会社を設立し、今日の業界リーダーとなっている。

アニメのファン流通ネットワーク　1970年代から1990年代初期にかけて、アニメを輸入してアメリカの広大なアングラネットワークで流通した日本アニメファンたちのネットワーク　は

^{*3} 大韓民国政府調査, 2002.

^{*4} 共同通信。Wall Street Journal. 17 Apr. 2003.

^{*5} “The Hollowing Out of Japan’s Anime Industry.” Mainichi Interactive. 25 Feb. 2003. <<http://mdn.mainichi.co.jp/news/archive/200302/25/20030225p2a00m0oa024000c.html>> 8 May 2003.

^{*6} “1975: Sony Betamax Combination TV/VCR Released in the U.S.” CED Magic: Pictorial History of Media Technology. <<http://www.cedmagic.com/history/>> 8 Dec. 2003.

^{*7} Jenkins, Henry. 個人インタビュー. 28 August 2000.

「改宗コモンズ」、つまりある特定の目的を推進するためにメディアやアイデアが自由に交換できる空間となっている。このネットワーク上で多くの人は富を築き、そしてもっと多くの人々が、日本アニメについての知識と情熱をアメリカのファンたちに広めた。これはインターネットの広範な採用以前の話だ。こうした拡大は、グローバル化というのがアメリカの文化帝国主義だという説を嘲笑するものだ。というのもこの場合にはアメリカ人たちが別に日本の業界から恫喝を受けたわけでもないのに、大挙して日本の文化産物を自ら引っ張り込んでいるからだ。アニメの草創期には、翻訳、再構成や再製作は、収益の達成に反するものではなかった。むしろこのファンによるプロセスこそが、アニメの広範な商業利用の前提となる財とサービスとして機能したのだった。ファンたち、流通者たち、製作者たちはみんな、後にこうしたファンによるプロセスが必要だったということを否定したが。著作権による制限に真っ向から抗して、アニメのファン配信は1970年代から1990年代にかけて花開き、やがて国内産業を生み出す原動力となり、技芸の推進をもたらしたのだった。

本論は以下のように構成されている。第二章では、「アニメ」「マンガ」「ファン流通」「ファンサブ」といった、本分析で多用される用語になじみのない読者のための説明を行う。第三章では、アメリカでのアニメに対する関心拡大と関連したアニメファン現象の歴史を詳細に記述し、1976年から1993年の主要プレーヤーたちのプロセスや動機を明らかにする。この歴史は独自のインタビューや一次情報源に基づいており、最終的にはファン流通が経済的には正規ライセンス作品が商業的に成立する前提財として機能したということを示す。第四章では、ファン配信とファン活動の法的分析を示し、検討している期間中の日米の著作権法と、関連する著作権施行条例などを検討する。そしてファン配信が自分たちの目標を実現するためには著作権侵害を冒すしかなかったということを示す。最終章では、こうした分析を組み合わせ、現存する著作権制度が否定したはずの経済活動領域が生み出されて、それがアニメ消費の急速な拡大に貢献し、結局はすべての関係者がそれによって利益を得たのだ、ということを示す。

2 アニメとファンダム：ファン以外のための基礎知識

2.1 アニメ

「アニメ」というのはアニメーション（動画）のフランス語式短縮形で、日本人はこれをあらゆる動画に対して使うようになった。アメリカでは「アニメ」といえば日本製品だけを指すもので、単数形も複数形も同じ「Anime」だ。初の日本アニメ映画は、1917年に下川凹天が製作した『芋川椋三 玄関番の巻』だ^{*8}。戦前や戦中期には多くのアニメが製作されたとはいえ、目先の変った変

^{*8} Clements, Jonathan and Helen McCarthy. *The Anime Encyclopedia*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001. p. 283.

なものという扱いが続いていたが、1958年にアニメスタジオの東映動画が『白蛇伝』^{*9}を公開した。これは初の長編カラーアニメ映画だった。ほとんどの史家は、アニメ産業の誕生を1963年としている。この年、有名な漫画家にしてアニメ作家の手塚治虫が『鉄腕アトム』^{*10}を発表し、アニメとマンガの長期的な結びつきを確固たるモノにして、何百万人も日本の若者たちを本物の少年と同じ姿と行動を持つスーパーロボットとの恋に陥れたからだ。

アニメは日本では三つの公開形式がはっきり別れている。テレビ、劇場公開、ビデオ公開(OVA:オリジナルビデオアニメ)だ。OVAは押井守の1983年の『ダロス』から発展し、1980年代半ばから1990年代半ばまで実験的・前衛的アニメはOVAが主体となった。アニメは、多様だとも言えるし、そうでないとも言える。毎週テレビで上映されるアニメは80本以上ある。この数字は劇場公開アニメやOVAは含まない。これを含めると、130本近くなるだろう。だが一部のアニメーター、たとえば宮崎駿は、アニメ産業が急拡大しすぎたせいで、業界が行き詰まっていると苦情を述べている^{*11}。

アメリカでの日本アニメに対する関心は、何度かの波となって発生している^{*12}。その波ごとにアニメファンたちが目覚めて台頭し、ハリウッドや他のアメリカ大衆文化にかわるものとしてアニメというメディアの優秀性を訴えるのだった^{*13}。最初の波は1960年代に『鉄腕アトム』(1963)と『マッハGoGoGo』(1968)によって生じた。『宇宙戦艦ヤマト』がアメリカに上陸したのは1978年(日本では1974)、続いて1985年に*Robotech*が登場(1982年以降の3つの番組を組み合わせたもの)。『アキラ』(*Akira*)は1988年に大カルトヒットとなった。最後に1990年代になって、作品数もアニメへの関心もすさまじい上昇を見せた。筆頭格としては『美少女戦士セーラームーン』(*Sailor Moon*, 1995)、『ドラゴンボール/ドラゴンボールZ』(*Dragonball/Dragonball Z*, 1995)、『ポケモン』(*Pokémon*, 1998)、『もののけ姫』(*Princess Mononoke*, 1999)がある。

2.2 ファン流通

ファン流通は、1976年から1993年にかけてファンたちがアニメをコピーして広めた各種の手法すべてを含む。

^{*9} 22 Oct. 1958. データ出所:“Anime News Network - Hakuajuden (movie).” *Anime News Network Encyclopedia*. 2004. <<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=655>> 28 Apr. 2004.

^{*10} *Astroboy 1*. “Tape One: Birth of Astroboy; The Monster Machine.” 演出. 手塚治虫 and Fred Ladd. 配給. The Right Stuf, Inc. 1963, NBC Films; 1991, The Right Stuf, Inc.

^{*11} Kitano, Masayuki. “Miyazaki says Japan animation faces dead end.” *Japan Today*. 20 Feb. 2002. <<http://www.japantoday.com/>> 15 Mar 2002.

^{*12} Omega, Ryan. *Anime Trivia Quizbook, Episode 1*. Berkeley: Stone Bridge Press, 1999.

^{*13} Napier, Susan. *Anime: From Akira to Princess Mononoke*. Hampshire, England: Palgrave Press, 2001.

2.3 ファンサブ

ファンサブとはファンによるサブタイトル(字幕)つけの略、あるいはファンが字幕をつけたビデオの略だ。ファンサブはほぼすべてアニメを対象としている。ファンサブがアメリカに登場したのは、コモドール社のアミーガとマッキントッシュが消費者に広く出回った1989年以降だ。このマシンはハードウェアを追加すると、ビデオストリームの上に字幕を重ねることができた。1989年から1998年にかけてのファンサブ用必携ハードはジェンロック、またはジェネレータロックングデバイスだ。このデバイスはテレビのようなビデオ装置が、同時に二つの信号を受け付けられるようにする。ジェンロックを作動させると、ビデオ入力信号とコンピュータ出力とが同期できるので、字幕をリアルタイムで重ねられる。このジェンロックからの出力が別のビデオに録画されて、巨大なファンネットワークで流通する。多くのファンサブ屋たちは、時間同期式のVHSやS-VHSデッキをファンサブシステムに導入した。1990年代半ばには、こうしたシステムのおかげで字幕と実際のせりふとがほぼ完璧な精度で同期できるようになった。

ビデオに字幕をつけるファンはファンサブ屋(fansubber)と呼ばれた。ファンサブ屋のチームがファンサブグループと呼ばれる。ファンサブグループは、通常は翻訳家、編集、タイプセッター、タイマー、一次流通者をそれぞれ一人以上含む。ファンサブ屋たちは自分の作品にクレジットをつけたり独自のマークを入れたりするけれど、でもほぼ例外なく偽名を使っていた。これは法的な理由からだ。ファンサブ屋たちはさらに、「非売品、レンタル禁止」とか「ランセンス版が出たら流通を停止すること」といった注意書きをつけて、自分たちの作品がライセンスを受けておらず、自分のファンサブ作品を金銭的にやりとりしてはならず、ライセンス版が出てきたらそっちを買うべきだということを明示していた。多くのファンサブ屋たちは返信用封筒による流通を使っていた。この方式は金銭のやりとりが不要だ。ファンたちは、自分の住所を書いて切手を貼った封筒と生テープを依頼書につけて送る。そしてそのテープに番組が録画されて戻ってくる。一部のファンサブ屋たちは、もっぱらテープ代と郵便代をカバーするために少額を要求することもあった。

多くのファンサブ屋たちは、日本や日本文化、あるいはそのアニメについてのトリビアに関する説明字幕や追加画面もつけて、番組の中のわかりにくいほのめかしなども理解できるようにしていた。

本分析は1993年までを対象としており、ビデオファイルに組み込まれてインターネットで配信されているファンサブは扱っていない。これは別名デジサブ(Digisub)とも呼ばれる。デジサブが最初に登場したのは、1990年代後期になってからだ。

3 ファン流通と字幕追加の歴史的分析

ここではアメリカにおけるファン運動の独自の歴史を提示する。この歴史は、多数の個人的なインタビュー、ファンの作成物や他の一次資料からまとめて確認したものだ。この時期について知られている参考資料については、適切に出所を示してある。

3.1 ファン以前の時期

日本アニメは1975年以前にアメリカに輸入されたが、それは大なり小なり改変されたものだった。アメリカで配給された映画として記録がある初の作品は *Panda and the Magic Serpent* (白蛇伝) で、これは1961年3月15日に始まっている。続いて *Magic Boy* (『少年猿飛佐助』) が1961年7月8日に始まり^{*14}、*Alakazam the Great* (『西遊記』) が1961年7月26日に始まっている^{*15}。アメリカのプロデューサーたちは、映像面では画面に出ているものにそこそこ忠実でなければならなかったが、ストーリーのほうはアメリカの子どもたちの趣味と思われているものにあわせるため、かなり変えられた。アメリカ版の『鉄腕アトム』(*Astro Boy*1963)、『鉄人28号』(*Gigantor*, 1965)、『ジャングル大帝』(*Kimba the White Lion* 1965)、『マッハGoGoGo』(*Speed Racer*1967) をプロデュースしたフレッド・ラッドは、名前を変えたり^{*16}ストーリーを編集したりするので悪名高かった。*Astro Boy* 以前には、ラッドはベルギー製作の現代版ピノキオ、題して『大宇宙のピノキオ』に関わっていた。NBCが1963年に『鉄腕アトム』の権利を買ったとき、同社はそれまでの仕事を見て『鉄腕アトム』に似ていると思ったので、ラッドに連絡をとった。でも、両者の相似はよくいっても表面的なものでしかなかった。アメリカの製作会社は、外国製品を完全にアメリカ化してしまうのに慣れていて、非アメリカ的な発言をすべて取り除くと同時に、もとの日本の製作チームに関する言及は最低限しか残さなかった。

でもこうした番組はアメリカ人に大好評で、だからラッドが1960年代の短命な日本アニメの成功に貢献したことは間違いない。それでも、1970年代にアメリカで起きた子ども向けテレビ浄化運動に並行して、日本アニメの暴力描写と性的内容は急激に増加した。これはもっぱら永井豪

^{*14} 演出 藪下泰司, 大工原章. 25 Dec. 1959. US Distr. MGM. 22 Jun. 1961. データ出所: Beck, Jerry. "Animated Features 1." *CartoonResearch.com*. <<http://www.cartoonresearch.com/feature.html>> 4 Dec. 2003. また "Anime News Network - Shonen Sarutobi Sasuke (movie)." *Anime News Network Encyclopedia*. 2004. <<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1501>> 28 Apr. 2004.

^{*15} 演出 白川大作, 手塚治虫, 藪下泰司. 14 Aug. 1960. US Distr. American International. 26 Jul. 1961. データ出所: 上に同じ. "Anime News Network - Alakazam the Great (movie)." <<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=631>> 28 Apr. 2004.

^{*16} ただし Harvey Deneroff によるインタビューによれば、手塚自身はラッドの制作チームが提案してきた名前の変更には大喜びだったという。

の『デビルマン』(Devilman, 1972)、『マジンガーZ』(Mazinger Z, 1972)、『キューティーハニー』(Cutie Honey, 1973)の影響が大きい。アメリカのネットワークは、マンガ番組を平日のゴールデンタイムもともと『鉄腕アトム』『マッハGoGoGo』や、古典の『原始家族(フリントストーンズ)』『宇宙家族ジェットソング』が上映されていた時間帯から土曜朝に移行することにした。そしてその頃、各種の保護者団体がネットワークに圧力をかけて、アニメ番組の一層の浄化を求めた。ラッドに言わせると「(1970年代初期には)日本のアニメ番組はもう流せなくなっていた」^{*17}

日本のマンガのいくつかは、実際にアメリカにまともに入ってきたので、触れておく価値があるだろう。『ガッチャマン』(Battle of the Planets, 後にG-Forceと改題)は1978年に入ってきた。前者はかなり上品に加工され、どっちもあまり人気が出なかったため、アメリカのテレビ放映は続かなかった。『宇宙戦艦ヤマト』は1978年に、ごくわずかな改変を加えただけでStar Blazersと題して放映されたが、こちらはもっと人気が出た。でもその人気は東海岸に限られたもので、Star Blazersファンダムが東海岸に集中しているのはそのためだ。最後に、1984-1986年にかけて、アメリカの子供市場にVoltron^{*18}がかなりの侵入を見せた。この子ども向け編集の程度は、Star BlazersとBattle of the Planetsの中間くらいというところだろうか。だがこのいずれの場合にも、番組が日本製だと示すものは一切排除された。日本アニメへの関心は80年代になって復活するけれど、それを動かす市場はまったくちがったものだった。こんどはファンのマイクロ市場がそれを牽引していたのだ。

3.2 技術の変化: Cartoon/Fantasy Organization

Astro Boy以降のアニメの浸透は、1972年11月に初のビデオデッキが発売されてから3ヶ月以内にアメリカに広がった。1976年3月には、アメリカの日本人社会向けテレビ局が字幕付の巨大ロボットアニメ、たとえば『ゲッター・ロボ』などを放映しはじめた。こうした放送局はそれまでも日本アニメを放映していたけれど、それまでは幼児向けが中心だった。ビデオデッキ普及のおかげで、SFファンやマンガファンはこうした新番組を録画して、友達に見せられるようになった。

アメリカ初のアニメクラブ創始者フレッド・パッテンは、その体験を詳細に語ってくれた。パッテンが初めてアニメに出会ったのは1976年、ロサンゼルスSF協会(LASFS)でのことだった。週

^{*17} Deneroff, Harvey. "Fred Ladd: An Interview." *Animation World Network*. 1996. <<http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/deneroffladd1.5.html>> 22 Feb. 2003.

^{*18} 『百獣王ゴライオン』『機甲艦隊ダイラガーXV』演出: 田口勝彦, Kazuyuki Okaseko, Kazushi Nomura, Hiroshi Sasakawa. 製作: 東映動画, 東京12チャンネル. テレビシリーズ, 全125話. 1981. 出所: Celements, Jonathan and Helen McCarthy. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001.

ごとの会合の中で、パッテンは早い時期にソニーのベータマックスを手に入れたファンと出会った。そのファンが「日本の SF アニメマンガの録画をしたんだけど、これは絶対見なきゃ」と言って、協会の会合でそれを上映したのだった。

その後一年ほど、そのファンは日本の巨大ロボットアニメに英語字幕がついたものを次々に協会に持ってきた。また、他にも何人かのファンが在米日本人向けテレビの録画を持ってきて、各種のファンイベントで上映した。当時、ファンたちは日本のアニメがアメリカに比べてはるかに大量の暴力描写をしていることに驚いた。日本のアニメの典型的なあらすじを説明すると、たとえばヒーローのお父さんが悪者に殺され、都市が丸ごと焼け野原となり、そしてヒーローは荒廃した世界の中で生き延びなくてはならない、といったものだ^{*19}。マンガ自体に具体的な流血が登場するかはさておき、何十万人もの人々が殺されたことになっているのは明らかだった。1976-1980年のアメリカのマンガでは、冒険アクションマンガやスーパーヒーローものと呼ばれるマンガでさえ、だれも死んだりけがをしたりはしなかった。アメリカの悪漢たちは、せいぜいがちょっと顔をしかめる程度ですんでいたのだった。

1977年には、パッテンを含む少数のファン集団はあまりに日本アニメが気に入ったので、別のクラブを作ることにした。そうすれば一般ファン会合で変な時間に見るのではなく、定期的にアニメを見ることができる。一般ファン会合では、日本アニメの支持者がアニメを見ようと提案するのだけれど、でもアメリカ製の作品を好む多数派によってその支持者 普通は男 の提案は却下される、というのが普通だった。1977年5月、こうしたファンたちがマンガファンタジー組織 (Cartoon/Fantasy Organization C/FO) を結成して、毎月第三土曜日に定期的に集まることになった。

1977年11月、ロサンゼルスで C/FO メンバーたちは、全米の他の日本アニメファンと交流を開始した。他の都市でも日本アニメは放映されていたけれど、その中身は必ずしも同じではないことに気がついた。ロサンゼルスとニューヨークで放映されているものはちがっていた。たとえばニューヨークでは『サイボーグ 009^{*20}』と『銀河鉄道 999^{*21}』をやっていたが、これはロサンゼルスでは放映されていなかった。結果として、ファンたちはテープのやりとりを始めた。

当時、多くの LASFS メンバーは世界中の SF ファンたちとペンフレンド関係を続けていた。ほとんどは英語圏の相手だったが、一部は日本にも相手がいた。結果として、C/FO メンバーたちは『スタートレック』『宇宙空母ギャラクティカ』を欲しがると日本ファンとビデオの交換を始めた。

^{*19} 『未来少年コナン』あらすじ。演出: 宮崎駿、製作: 日本アニメーション、NHK。制作: 本橋浩一。テレビシリーズ。1978-1979。

^{*20} *Cyborg 009* 原作: 石ノ森正太郎。製作: 東映動画、サンライズ。テレビシリーズ、全 26 話 (白黒)。1968。テレビシリーズ、全 50 話 (カラー)。1979。出所: Celements, Jonathan and Helen McCarthy. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001.

^{*21} *Galaxy Express 999* 原作: 松本零士。監督: 西澤 信孝, Masayuki Akehi, Kunihiko Yuyama。製作: 東映動画、フジテレビ。テレビシリーズ、全 114 話。1978。出所: 上に同じ

C/FO メンバーは、ロサンゼルスで放映されていない日本製 SF アニメに興味があったし、ファンたちにとっては、アメリカと日本でテレビ放送に同じ NTSC 方式が使われていたのは偶然とはいえ幸運だった。同じビデオが両方の国で使えたからだ。

もちろん、ファンたちが日本から受け取ったテープにはまったく字幕はなかった。1970 年代後期には、日本アニメのほとんどはきわめて単純なので、ふつうの視聴者は映像を見ているだけで、だいたいのあらすじはわかった。たとえば『宇宙戦艦ヤマト』(1974) や『宇宙戦艦ヤマト 2』(1978) などがそうだ。他に手がなかったので、ファンたちは翻訳なしの番組でも喜んで見た。1979 年には、もう SF 活動とは完全に独立した運動となったファンや集団は、anime という用語を使うようになっていた。

この頃になると、アニメクラブは C/FO 以外にも誕生していた。たとえばボストン、ニューヨーク、フィラデルフィアにはかなり大きなファンクラブがあった。『宇宙戦艦ヤマト』の悪役(ガミラス)から名をとったガメラン大使館 (Gamelan Embassy) という活発なグループが東海岸にはあった。ガメランたちは、日本アニメをニューイングランド地方や大西洋中部地区の SF 大会やコミック大会で上映することに熱意を注いでいた。1980 年以来、かれらは SF 大会のホテルの一室でアニメを上映していた。ガメランたちは、こうした大会で「日本アニメを見たければ XYZ 室へどうぞ。オールナイト上映！」というチラシを配っていた。

3.3 日本企業の市場参入と撤退

この時期、ビデオテープに収録した日本アニメを、日本企業からの許可なしになんでも上映するのは、社会的に問題がないとされていた。日本のスタジオでアメリカに出店を持っているところはほとんどなかったからだ。アメリカオフィスを持っていた少数の企業 東映動画 (現東映アニメーション)、東京映画新社 (TMS, 現 TMS Entertainment)、タツノコプロダクション は、許可を求めても機械的に断るだけだった。現地職員はこうした利用に許可を与える権限を持っていなかったからだ。それに、アメリカのガキのファンたちが、マンガを他のファンに無料で見せていいかどうか、なんてことをわざわざ東京に問い合わせる手間もかける気はなかった。アメリカの職員たちは、東京からの答えがどうなるかはっきりわかっていた：絶対ダメ、と言われるに決まっている。

当時、パッテンは公式にこうしたアニメスタジオと関係を持ち始めた。本節では、パッテンの関与を詳細に描き、日本がアメリカ市場にアクセスできなかったのは、参入障壁が高すぎると考えたせいで、というのを明らかにする。

1978 年に東映動画は北ハリウッドに初の常設オフィスを設置した。東映は、10 年近く何もなかった後で、西海岸に自社のアニメを売り込もうと考えたわけだ。東映は C/FO について知ると、

そのメンバーたちに市場調査を手伝ってくれないかと尋ねた。東映はサンディエゴのコミック大会で、テストマーケティング用の初のマーチャンダイズを提供した。この大会では、パッテンがアメリカファン大会初のディーラーテーブルを持って、そこにアニメ商品がたくさん並んでいた。東映はそこで、かれらが少年少女向けのテレビ番組と考えたもののサンプルを提供した。少年向けは『宇宙海賊キャプテンハーロック*22』が中心で、少女向けは『キャンディキャンディ*23』ばかりだった。少年向けの商品は飛ぶように売れたけれど、少女向きのものにはだれも見向きもしなかった。東映社員の Hozumi 女史は、当時のかれらのテレビ番組の、パイロット版 16 ミリリールをたくさん持ってきた。『宇宙海賊キャプテンハーロック』第一話、『キャプテンフューチャー*24』第一話、巨大ロボットアニメ各種の第一話、そして少女マンガアニメの第一話。ファンたちは、こうしたマンガがアメリカのものともまるでちがっているのが魅了された。Hozumi は大会で起こったことすべてを詳細に記録して、東京に送った。

ハリウッドでは、1979 年にタツノコプロはファンたちに「われわれはあなたがたアメリカのファンたちが、無許可でわれわれのマンガの一部を上映しているのを知っており、これを公式には許容するわけにはいきません。ところでこうしたマンガの一部をハリウッドの重役たちに見て欲しいと思っているんですが、あなたたちのコピーを見せてあげてくれませんか？」と告げた。日本のスタジオ 少なくとも東映、TMS、タツノコプロ は、ファンたちが無許可配布や上映をしていることは十分承知していたが、それに対する考え方はかなり錯綜していた。原則としてこうしたファン活動は支持できないのは、かれらが権利をランセンスしなかったことから明らかだけれど、でもファンたちがこの活動で利益を得ているわけでもなく、スタジオ側としては無料で宣伝してもらっているようなものだ、ということもわかっていた。

翌年、TMS は『ルパン三世：カリオストロの城』字幕付 35 ミリ版を 1980 年の世界 SF 大会 ノースシーコン II (ボストン) で上映した。パッテンは、大会のボランティアたちといっしょに上演時にアンケートを行った。アンケートは「この映画は気に入りましたか」とか「アメリカ人に受けると思いますか」といった質問が載っていた。パッテンは観客に、会場を出る前にアンケートに回答してくれと頼んだ。そしてその結果を TMS に送り返した。

でも 1982 年頃には、日本のスタジオもアメリカ市場で成功の見込みがないことに気がついた。例外が一つだけあった。東映/TMS/タツノコプロとまったく無関係なところで、1982 年に *Sea Prince*

*22 *Captain Harlock* 原作: 松本零士. 演出: りんたろう, Kazumi Fukushima. 製作: 東映動画, テレビ朝日. テレビシリーズ, 全 52 話. 1978. 出所: 上に同じ

*23 *Candy Candy* 原作: 水木杏子, いがらしゆみこ (係争中). 演出: Yugo Serikawa. 製作: 東映動画, テレビ朝日. テレビシリーズ, 全 115 話. 1976. 出所: 上に同じ

*24 *Captain Future*. 原作: 松本零士. 演出: Tomoharu Katsumata, Hideki Takayama, Noboru Ishiguro, Yasuo Hasegawa. 製作: 東映動画, NHK. テレビシリーズ, 全 52 話. 1978/7/11-1978/10/30. 1979. 出所: 上に同じ, *Anime News Network* <<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1237>> 28 Nov. 2003.

and Fire Child (『シリウスの伝説』1981) がサンリオコミュニケーションから RCA/Columbia にライセンスされて、劇場公開なしのビデオだけのリリースとなった^{*25}。あまり評判にはならなかったが、少数のアメリカのファンの間では語り継がれている一作だ。最後の商業的なプッシュは、東映動画が『銀河鉄道 999』の初の劇場版をアメリカのメジャー映画スタジオに売り込もうとしたときだった。東映はまたも C/FO メンバーを雇って、ワーナーブラザーズスタジオから 2 ブロック離れたバーバンクで試写をするのにハリウッドのスタジオ代表者たちを招いた。でも、ハリウッドの重役たちはだれも顔を出さなかった。

1982 年末までに、東映は『銀河鉄道 999』をロジャー・コーマンのニューワールド・ピクチャーズに売った。同社は低予算エクспロイテーション企業として悪名高いところだった^{*26}。ニューワールド・ピクチャーズは『銀河鉄道 999』を大幅に改変し、その複雑に編み込まれたストーリーを破壊して、幼児向けの失敗作に仕立てた。東映は大いに失望した。そして C/FO に「これまでいろいろどうも。現時点ではこの路線をこれ以上追求しないことにしました」と告げて、アメリカ事務所をたたみ、日本に帰った。

その後 1980 年代には、日本のスタジオとアメリカのファンとの間にまともなつながりはもう生まれなかった。が、いくつか小さな例外はあった。1987 年に日本のギャガ・コミュニケーションズという会社(日本の大規模劇場・テレビマーケティング企業^{*27}) が、各種の日本映画プロモーションを担当することになった。かれらは 1987 年には各種の映画やオリジナルアニメビデオ(OAV)をロサンゼルスのコミック大会でプロモーション上映した。そこに『ガイバー』『妖獣都市』が含まれていた。こうした作品をファンに見せるだけでなく、ギャガはハリウッドのスタジオ代表者を招いた。こうした代表者を、願わくば非常に熱狂的なファンたちで囲ませようというわけだ。そうすれば、こうした映画がアメリカのティーンにどれほど人気があるかわかる。だがここでも、この試みは何の成果も生まなかった。

でも少なくとも 1988 年に、ギャガは『妖獣都市』をストリームライン・ピクチャーズになんとか売った。ストリームラインは、カール・マセックとジェリー・ベックによる初のアニメ専門企業だ。マセックとベックはギャガ・コミュニケーションズをよく知っていて、定期的に会合を持った。が、ストリームラインについてはまた後出(40ページ参照)。

^{*25} Williams, Leilani. *Sea Prince and Fire Child*. 2000. <<http://www.kokololio.com/seaprince/>> 30 Nov. 2003 を参照。また以下も参照: Ettinger, Benjamin. *Pelleas.net | Masami Hata Filmography*. 2002. <<http://www.pelleas.net/hm/>> 30 Nov. 2003.

^{*26} ニューワールド・ピクチャーズは、悪名高くはあったが、同時にコーマンの経営下ではそのいかに低予算とはいえ先駆的な映画と黒字体質によって、映画研究者に高く評価されている。Morris, Gary. "Notes toward a Lexicon of Roger Corman's new World Pictures," *Bright Lights Film Journal* 27 号. Jan. 2000 所収。<<http://www.brightlightsfilm.com/27/newworldpictures1.html>> 30 Nov. 2003.

^{*27} GAGA COMMUNICATIONS INC. 2001 会社沿革を参照 <<http://www.gaga.co.jp/about/index.html>> 30 Nov. 2003.

3.4 ファン活動の興隆

日本企業が1982年にアメリカ市場から撤退した翌年、アメリカ人フレデリック・L・ショットがその重要な著作 *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*^{*28} を発表し、英語で初めて日本におけるマンガの活発さと浸透ぶりを紹介した。この時期、ショットは日本の流儀を熟知していた。かれは1970年代に日本語を勉強していた、アメリカの軍と関係ない数少ない民間人であり、手塚治虫をその完璧な日本語で驚かせて、かれの友達になった^{*29}。手塚博士は、*Manga! Manga!* の序文に、日本の外でマンガの受容が遅いことについて、短い選び抜いたことばで語っている：

だからこそ、印刷物は失敗したのに、日本のアニメは吹き替えられ、読者がどっちから「読む」のか混乱しなくていいものは世界に対して日本マンガの扉を開けることに成功したのです。ことばの問題を克服したアニメは、幅広い魅力を持ち、日本の優れた親善大使となりました。これは西洋だけでなく、中東やアフリカ、南米や東南アジア、そして中国ですらそうです。その入口は常にテレビです。フランスでは、子どもたちは『UFOロボ グレンダイザー』が大好きです。『ドラえもん』は東南アジアや香港で大ヒットしています。中国の若者たちはみんな『鉄腕アトム』主題歌を歌っています^{*30}。

手塚博士のことばは、1983年当時に知られていた情報からすればきわめて正確だった。が、これを手塚治虫がまさに書いているそのとき、まったく別の「入口」が西洋に生まれつつあった。それが組織化されたアニメファンダムのネットワークだった。

日本企業が1982年にアメリカ市場から撤退すると、ファンたちがお互いにテープをコピーして流通させるのを止める、道徳的・法的な勢力はまったくなくなった。1970年代後半から、あちこちの都市に支部を持つような全国組織や国際組織を作ろうという動きがあった。その最初の一つが Cartoon/Fantasy Organization だった。またもっぱら *Star Blazers* (アメリカ版の『宇宙戦艦ヤマト』) ファンで、他の番組にもちょっと興味を持った人々で組織された Earth Defense Force (地球防衛軍) もあった。こうしたクラブはどれも、各地の都市に支部を持っていた。理屈からいえば、そのほうがずっと効率よくアニメを盛り上げられるし、支部同士が中央組織を通じて団結すれば、各地の支部はそれだけ見られるアニメが多くなる、というわけだ。

全米でファンが増えるにしたがって、流通するテープの質は劣化した。というのもファンたちは孫コピーやひ孫コピーに頼るようになっていったからだ。C/FO メンバーたちが日本からのテープ

^{*28} Schodt, Frederick L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Japan: Kodansha. 1983 (1998 再版).

^{*29} “Frederick L. Schodt’s Evolving Bibliography.” *Jai2: The World of Frederick L. Schodt*. 2 Dec. 2003. <<http://www.jai2.com/Mybiblio.htm#Filmcredits>> 3 Dec. 2003.

^{*30} Schodt, Frederick L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Japan: Kodansha. 1983 (1998 再版). Pg. 10.

を受け取るようになって、一年目はビデオもかなり高画質だった。でも 1980 年代初期になると、C/FO メンバーは 15 世代目とか 20 世代目のコピーなども目にするようになっていて、これはひどい画質だった。ファンたちは、お互いのテープの画質を比較するのが通例となった。あるファンが『うる星やつら』第一話のテープを持ってきたら、別のファンが同じ番組のテープを持ってきて、両者はどっちが明らかに画質がいいかを比べる。上映されるのは、画質のいいほうだ。

また多くのファンは、1980 年代初期から 1990 年代にかけてファンダムが成長するにつれて、主義主張の面での対立にも直面することになった。たとえばパッテンはこう書いている：

1980 年代初期には (C/FO 内部の) 一部のファンたちとかなりきつい論争もしたよ。向こうは、もう日本アニメを盛り上げるのはやめようというんだ。小さなエリート集団だけに限るべきだってね 自分たちだけが知っているすてきな秘密、というわけだ。ぼくはずっとこれに反対してきた。

1985 年には、Gamelan Assembly が解散宣言をした。アニメはもう十分に人気が出てきて、各地の大会でふつうに公式アニメ部屋が用意されるようになったからだ。もう目的は果たされたので、自分でやる必要はない。でも圧倒的多数のファンたちは、アニメはアメリカ社会のもっと多くの部分に広まるべきだと考えていたし、それでファンダムの構成が大幅に変わってもかわまないと思っていた。たとえば一部のファンは、未翻訳のアニメ番組につける翻訳ブックレットを書いて、クラブや大会で配布するようになった。翻訳ブックレットは通常は 25-30 ページで、映画全編、または番組数本分のせりふすべてを含んでいた。翻訳者たちはブックレットを、ファンジン形式 (ファンのサブカルチャー向けアマチュア制作雑誌^{*31}) で売った。こうしたブックレットは、翻訳者の製作コストを回収するために一部 2-3 ドルで売られた。

初の有名な翻訳ブックレットは、高橋留美子の『うる星やつら』劇場版『うる星やつら オンリーユー』のテキストを紹介したもので、トーレン・V・スミスが 1985 年 6 月に作ったものだった^{*32}。本気で興味があれば、だれでも映画を見ながらこのブックレットを読める。翻訳ブックレットの作者は他に少なくとも三、四人はいた。一人は五大湖の近くにいる、二人は東海岸、そしてもう一人はロサンゼルスにデヴィッド・リデック。トーレン・スミスは、やがてこうしたブックレット刊行から離れ、スタジオプロテウスを創設する。これはアメリカコミック本出版社のために専門翻訳をする会社だ。他のアニメファンといっしょに、デヴィッド・リデックは短命なアニメ企業 US Renditions を起業した。

^{*31} "Dictionary.com/fanzine." Dictionary.com, from *The American Heritage Dictionary of the English Language, Fourth Edition*. 2000. <<http://dictionary.reference.com/search?q=fanzine>> 28 Apr.2004.

^{*32} Ledoux, Trish, Doug Ranney and Fred Patten. *The Complete Anime Guide: Japanese Animation Film Directory & Resource Guide*. Tiger Mountain Press. 1997.

あらすじ解説本もあった。こうしたブックレットは、アニメ映画のアクションについて、一ページであらすじを説明したものだ。アニメ映画を対象にしたものが最も多く、テレビのエピソードを解説したものもあった。こうしたあらすじブックレットは、80年代半ばから後半のSF大会で、常設アニメ部屋を持っていたところでよく見られた。それはSFファンダムでも似たような習慣があったからだ。一部の大会　たとえばバルティコン　は、こうしたあらすじ解説ブックレットを刊行したが、中には100ページ超のものもあった。一部はブックレット形式をさらに推し進めて、宇宙戦艦ヤマト総合解説書を刊行し、アメリカの*Star Blazers*と日本版とをあわせて紹介したりもした。

こうした本の翻訳者や編集者は、自分たちの作業は日本で刊行されているロマンアルバムやアニメ専門本に相当するものだと考えていた。日本語でも「ロマンアルバム」と呼ばれるこうした本は、各種のアニメについて製作スチルや情報をまとめた本だ。コレクターはとびつく。翻訳やあらすじ解説本の著者たちは、一冊3ドル以上のものを狙っていた。かれらはアメリカのファンたち全員が欲しいようなものを刊行するという、アニメファンコミュニティ内部での榮譽を求めている。本の刊行という習慣は少なくとも5年は続いた。その頃になって、ファンサブ版アニメや商業アニメがもっと簡単に手にはいるようになってきたのだ。

1986年頃から、多くのファンはアメリカにも、日本にある各種のアニメ雑誌に並ぶくらいのプロ級のアニメ雑誌を作りたいと思うようになっていた。たとえば、ニュージャージー州のロブ・フェネリンは、『アニメージュ』『ニュータイプ』といった日本の月刊専門アニメ誌に相当するものをアメリカでも出版したいと思っていた。フェネリンは、ニュージャージーから*Animezine*を3号か4号ほど出した。西海岸のファン二人、トリッシュ・レドゥックスとトシ・ヨシダは*Animag*を刊行し、これは12号か13号ほど続いた^{*33}。*Protoculture Addicts*はモンリオールで創刊された。この雑誌のほとんどはプロ級の仕上がりで^{*34}、ほとんどが日本のスタジオとコンタクトして、プロ級の画像と出版許可を得ていた。でも、どれもきわめて小規模な活動で、ファンだけを相手にしては、ほとんどが数号続けるので精一杯だった。ニューススタンドでの流通を実現するのは、小さなファン集団にとってはいまも当時もきわめてむずかしかった。数年かけてとてもゆっくりと成長してきた*Protoculture Addicts*を例外として、こうした雑誌のほとんどは、6号くらいからせいぜい12号くらいまでしか続かなかった。*Viz*と*Animerica*(1992)が日本の大出版社の小学館の後押しで出てくるまで、アメリカの定期アニメ雑誌は確立しなかった。トーレン・スミス、デヴィッド・リデックなど80年代半ばの人々は、ファンプロジェクトをファンの範囲を超えたところに広

^{*33} Hahne, Bruce. "Part of the real ANIMAG story." オンライン投稿. 2 Oct. 1992. news:rec.arts.anime 28 Apr. 2004. Message-ID: <9210021629.AA27113@atto.ee.cornell.edu>.

^{*34} MIT Anime Club 資料室の資料より独自検証。

げようとした。トリッデュ・レドゥックスとトシ・ヨシダは、*Viz* と *Animerica* で最終的に成功した。他の二人にとって、翻訳ブックレットの刊行はよい出発点となったのだった。

3.5 アニメ輸入業者、高品質作品のリリースに失敗

1980年代のビデオ業界や映画業界を説得して、日本アニメをアメリカで出させようとする試みは、にべもなくはねつけられ続けた。唯一の例外は、日本のマンガを買って、それを「お子様向け」マンガ映画に切り刻むつもりだとはっきり述べている少数のB級映画会社群だけだった。たとえばロジャー・コーマンが『銀河鉄道999』の権利を買ったときには、「色をつける」程度ではすまない加工をほどこした。あるいは『キャプテンハーロック』の吹き替えで、ニューワールド・ピクチャーズはハーロックにジョン・ウェイン式のアクセントを持たせた。1980年の悲劇としてもう一つ挙がるのは、セレブリティ・ホーム・エンターテイメントによる *Revenge of the Ninja Warrior* (1985, 『カムイの剣』、今では *Dagger of Kamui* という名のほうが有名) のリリースだった。これは幸運なことに、最初のライセンスが切れたあとで、AnimEigo が権利を再取得して、きちんとした形で出し直した。『カムイの剣』は、1868年の徳川将軍時代の崩壊と、明治天皇下での日本の復興という変革期を舞台にした、一種の侍/忍者物語だ。セレブリティ・ホーム・エンターテイメントは、これを「はるか遠くの惑星を舞台にした」SFアドベンチャーに仕立てようとした。主人公のジロは、やがてアメリカに旅して、ネヴァダ州ヴァージニア市でマーク・トウェインに会うのに、である。セレブリティ・ホーム・エンターテイメントは、日本のオリジナルに忠実であろうなどとは一切思わなかった。単に好き勝手に脚本を書き換えただけだ。

でも改作の最も悪名高い例は、修正主義的な *Warriors of the Wind* (April 1986) だろう。これは宮崎駿の『風の谷のナウシカ』(1984)をもとにしている。ニューワールド・ピクチャーズは、この映画から30分を切ってしまった。到るところで経費を出し惜しみして、キャラクター名もほとんど変えた。宮崎駿も高畑勲もこれにはぞっとした。1992年に高畑はこの編集版についてこう語っている:

とにかくひどい！ とんでもないむちゃくちゃな検閲でした。久石さんの音楽もカットして、もちろんせりふも変えてしまいました。スタジオ・ジブリの痛恨のまちがいで、それ以来外国には放映権を与えていませんし、今後も事前に条件を慎重にチェックしてからでないと、権利は二度と売りません。ちなみに、アメリカに売った『ナウシカ』の国際権はあと2、3年で切れます。こうした映画は日本文化に深く根ざしたもので、もともと輸出を想定したものではありません。検閲するなんて、最悪の裏切りです*35。

*35 Littardi, Cedric. "An Interview with Isao Takahata," Issue #6, *AnimeLand* (フランスのアニメファンジン), 1992. 仏

こうした編集は、確かにひどいものではあったが、当時のアメリカ人の目に触れるディズニー以外のアニメの大半と比べて劣るものではなかった。こうしたアニメはすべて低品質だったのだ。それはだれかが日本のアニメ番組を改竄した場合にも、そもそも最初から安手に作られていた場合にも。後者には *Fritz the Cat* からフランス映画『ファンタスティック・プラネット』も含まれる。『ファンタスティック・プラネット』は、インテリ層には受けた。でも前衛的で未来的なアニメ様式を使ったことで、この映画は単に使っているアニメ手法がきわめて限られているということを隠しているだけだった。でも一般に、アニメといえばお子様向けだったから、プロデューサーたちはストーリーを「バカ向け」にするべきだと思っていた。その切り刻む対象が *Warriors of the Wind* だろうと *Starchase of the Legend of Orin* だろうと *Felix the Cat* 劇場版だろうと何だろうと。ニューワールド・ピクチャーズが *Warriors of the Wind* にあれだけ編集を加えても、たぶんほかの多くのアメリカで公開されたアニメよりは優れていただろう。それがひどかったのは、もとの日本版と比べればの話だ。

ニューワールド・ピクチャーズによる『ナウシカ』のひどい扱いにもかかわらず、ファンは宮崎駿の原作に刺激を受けた。これは 1984 年以降のファン活動を見れば明らかだ。パッテンによれば、『ナウシカ』の大きな影響のおかげでファンたちは 1986 年夏に、初の東京アニメツアーを組織して、宮崎の『天空の城ラピュタ』を見るとともに、アニメでかいま見ただけのランドマークを見物することになった。オリジナルの『ナウシカ』もアメリカに入ってきた。そしてファンの間に急速に広まった。アメリカでアニメ企業がたちあがると、ファンたちみんなが真っ先に欲しかったのは宮崎アニメだった。この証拠は、Usenet のアーカイブのいたるところにあるし、パッテン自身もこれを証言している。「ぼくが 1991 年はじめにストリームラインで働いていたとき、ファンから絶えず手紙が来て、電話も何本かかかってきたよ。『なんで宮崎映画をやらないの？ おれたちが本当に見たいのは宮崎映画なんだ』ってね」

ストリームライン・ピクチャーズが初めて手にした劇場配給権は、『ラピュタ』の一年ライセンスだった。ストリームライン・ピクチャーズは、絶えず『ラピュタ』を大学やアートハウス系の上映に貸し出していた。一年が終わってストリームラインはライセンスを更新したがったけれど、徳間がそれを断った。1980 年代のあれこれと並行して、徳間がストリームラインに『ラピュタ』をライセンスしたのは、ストリームラインに自腹でこの映画をテストマーケティングさせるためだった。徳間は、1980 年代の先行アニメ企業と同様、小企業と取引したいとは思っていなかった。徳間は大アメリカスタジオのどれかと取引をしたかった。そして最終的には 1996 年に、ディズニー

英翻訳 Ken Elescor, October 1993, 編集 Steven Feldman. *Nausicaa.Net*. <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/t_corbeil.html> 8 Dec. 2003. McCarthy, Helen. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press. 1999. pgs. 78-79 も参照。

と手を組むことになる。これが最終的に有益なことだったかどうかはさておき、明らかな事実は一つ。それまでの日本のスタジオすべてと同じく、徳間も見返りが保証されない限り、大規模にアメリカ市場に投資するつもりはなかった。

3.5.1 *Robotech* という例外と第二の波

これまでに述べた失敗例にもかかわらず、アニメは 1980 年代半ばに少なくとも一つ、忠実なそして大成功をおさめた商業分野への参入を果たしている。ここで論じるのは、*Robotech* プロデューサーのカール・マセックの動機だ。1981 年に、マセックはカリフォルニア州オレンジ郡で、マンガと映画グッズ専門店を経営していた。マセックはまたこの時期に、映画 *Heavy Metal* のマーケティングとプロモーションも手伝っており、それが子供市場向けでないアニメの研究につながった。同時期、オレンジ郡で立ち上がったアニメクラブがあった。Cartoon/Fantasy Organization のオレンジ郡支部だ。かれらは新しい会合場所を必要としていたので、マセックは自分の店で月一度会合を開くことに同意した。多くの会員は、かれのコミック本ショップの常連だったからだ。かれはアメリカ映画のアニメセルを販売していたので、追加の顧客を獲得する方法として、ファンと仲良くすることにずっと関心があった。こうした活動を通じて、かれは日本アニメと出会うことになる。しばらくすると、タツノコプロから日本のセルを輸入して店で販売するようになった。

マセックは、当時としてはアメリカにおける日本アニメのスペシャリストとなり、このためにハーモニー・ゴールドと接触ができて、*Robotech* の作成に携わるようになった。ハーモニー・ゴールド社の代表がマセックと接触し、多くの日本テレビマンガシリーズについて日本国外での世界権利を持っていると告げた。もっぱらヨーロッパやラテンアメリカでの販売用に権利を取得していた。そして、イタリア語、フランス語、スペイン語の吹き替えを作るつもりだった。アメリカでも投資から儲けを引き出せないか試すつもりだったけれど、でもどこから手をつけるべきかわからなかった。この頃、*He-Man and the Masters of the Universe* が全 130 話できわめて人気が高かった^{*36}。アメリカの系列テレビ局はすべて、65 話以上続く長い似たようなテレビ番組を探し回っていたのだ。残念ながら、当時の日本の番組は短すぎた。

マセックは、ハーモニー・ゴールド社がすでにタツノコプロと関連した『超時空要塞マクロス』の権利を持っていて、タツノコプロには他にも似たような内容で似たような画風の SF 番組を持っていると指摘した。するとハーモニー・ゴールドは、マセックが番組三つを持ってきてそれをいっしょに編集し、一本の番組にできないか、と打診してきた。この可能性のおかげで、ハーモニー・ゴールド社と接触ができて、*Robotech* との関係が生まれ、おかげでマセックはさらにアニメ専門家

^{*36} Tyree, Matt et. al. "FAQ." *He-man.org*. 2 Jul. 2003. <http://www.he-man.org/site_sects/faq.shtml> 1 Dec. 2003.

としての地位を高めた。かれは各種の SF 大会に出席してファンとしゃべり、ファンの求めるものをつきとめることで、*Robotech* のプロモーションを始めた。こうしたイベントを通じて、かれは思春期やヤングアダルト層にアニメに対するカルト的な関心が高まっていることに気がつきはじめた。これはいままでの主流エンターテインメント業界が無視してきたものだった。当時のエンターテインメント業界の重役たちは、製品がマンガなんだから、売れるには幼児向けでなくてはならない、とまちがった発想をしていた。そして、日本のマンガは幼児にはあまりに暴力的でストーリーも複雑すぎるから、あまり売れないだろう、と考えていたのだった。アニメファンダムでの実体験をもとに、マセックは『超時空要塞マクロス』『超時空世紀オーガス』『超時空騎団サザンクロス』を編集して *Robotech* に仕立て、ものすごい商業的な成功を実現したのだった。

マセックは、*Robotech* サーガのために必要とされた大幅な再編集のため、すぐにファンコミュニティ内で悪評を買った。かれ自身は、三つの番組を組み合わせるという決定は最終的にはハーモニー・ゴールド社によるものだと主張していたけれど（そしてその決定は、最終的には当時の市場からくる判断だった）^{*37} それでも、*Robotech* は当時の他の商業的な試みに比べると、はるかに原作アニメシリーズに忠実だったということは指摘しておきたい。たとえば、一条輝 (Rick Hunter)、リン・ミンメイ (Lynn Minmei)、早瀬未沙 (Lisa Hayes) の中心的な三角関係は維持され、日本版でもアメリカ版でも最初に登場する三角関係となっている。さらに、*Robotech* と、マセックの初期アメリカファンダムとの関係が持っている深い結びつきについても指摘しておく。この重要なアニメファンの「波」を作り出した人物は、当人からしてファンであり、当時発達していたファンのネットワークに大きく依存していたのである。

3.6 C/FO 全盛期; 日本での C/FO

さてここで、1985 年から 1989 年にかけての Cartoon/Fantasy Organization 絶頂期の活動に話を戻そう。当時、C/FO はアメリカ全土に 3 ダース以上の支部を誇っていた。それどころか、日本の空軍基地近くに C/FO Rising Sun なる支部さえ持っていた。この時点で、C/FO は、未翻訳のテープをメンバー支部に流通させるためのすさまじい公式ネットワークを確立していた。1985 年では、ペンフレンド方式や日本にいる家族を通じて入手する以外のテープは、ロサンゼルスのリトル・トーキョーや、サンフランシスコのニッポンマチ、ニューヨークの日本人街など、日本からの輸入商品を販売している場所を通じて入手されていた。こうした場所はたいがい、パパママショッピング的なビデオ店があって、オリジナル日本ビデオを売ったり貸したりしていた。さらに一部の店主たちは、日本の親戚に番組の録画を頼み、テープを送らせてそれを貸し出していた。ファンはこうし

^{*37} Schmall, Glenn and Kristyn. "An Interview with Carl Macek." *Anime Tourist*. Jul. 2000. <<http://animetourist.com/article.php?sid=154>> 4 Dec. 2003 を参照。

たテープを買ったり借りたりして、コピーし、アニメファン・コミュニティに流すのだった。テープの多くはアニメ番組のコマーシャルや局アナウンスの休憩部分をすべて残していた。ネットワークが高度に発達したにもかかわらず、1980年代半ばには、小さなアニメファンダムの中にも二極分化が進み「持てる者」と「持たざる者」が別れた。アニメへのアクセスは、アクセスを可能にするような人を知っているかどうかにかかってきた。しかるべき知り合いさえいれば、品質はさておきどんなアニメでも手に入った。

でも日本では、別のファンネットワークが形成されつつあった。それを率いていたのはジェイムズ・ルノー^{*38}とC/FO Rising Sunのファンたちだった。ルノーは、外国で育ったことでアニメに触れた。かれの父が軍人で、1960年代から1970年代にかけて立川空軍基地と、後に日本北部にある三沢空軍基地にいたのだった。若い頃は日本人の乳母がつきつきりだったし、日本のテレビもたくさん見た。日本のペンフレンドとの交流も深め、一家が空軍基地で初めてベータマックスを所有するようになってからは、かれらにアメリカのテレビ番組を録画して送ってあげた。

ルノーの階層では、1970年代後期にはアメリカのペンフレンドたちとしょっちゅうテープを交換していたとか。自分が見るつもりのないテープでも、家族が他の軍人たちと交換したり、日本人で欲しがるとか、アメリカのテレビシリーズ『ダラス^{*39}』のファンは、三沢空軍基地ではそれを見る手段がなかった。ルノーは最新の“Who Shot JR?”テープを基地の他の人々に提供することで、他には不可能だったようなアメリカ本土との結びつきを作ったのだった。

ルノーは、高校と大学を終えるためにアメリカに戻った。そしてアメリカのサンフランシスコで、パッテンやローリー・イーソン、ハニソン夫婦のような人々と出会った。みんな1980年代初期には、大量のコレクションを持っていた。1980年代初期には、ルノーはC/FOの成長と拡大を目にはしていた。でも当時、アメリカファンダムとの接触はほとんどなかった。アニメの主要な入手先は、日本のペンフレンドたちだった。かれらは時々おもしろいテープを送ってきた。ルノーはたまたま「すわって何時間もひたすらビデオを見続けた」が、毎日見るわけではなかったし、手元のテープすべてを見るわけでもなかった。

とはいえ、ルノーの日本人ペンフレンドは膨大だった。それどころか、そのペンフレンドたちの大半はやがてマンガ・アニメ業界そのものに入っていった。かれらは日本の基準からすれば変わり者だった。アニメをやりたいとか、アートをやりたいとか、テレビをやりたいとか、監督をしたいとか、映画を作りたいとか思って、実際にそれをやってしまったのだから。ペンフレンドの中に

^{*38} 偽名

^{*39} “Dallas: JR Ewings Shooting: ‘The World’s Most Famous Cliffhanger.’” *Ultimate Dallas*. 2003 (21 Mar. 1980 放映のエピソードより). <<http://www.ultimatedallas.com/episodeguide/shot.htm>> 4 Dec. 2003.

は、園田健一、モンキーパンチ（かれはルノーの父親の親友だった。どちらも熱心なジャズのコレクターだったのだ）、永井豪がいた。こうしたアニメーターたちを通じて、ルノーはかれらの下で修行中だったり、あるいは他の形でスタジオと関係した人々にたくさんであった。こうしたコネを通じて、かれはアニメのほとんどを「源」から直接得ていたのだった。

ルノーは1986年に軍に入り、そして幸運なことに、育った三沢基地に配属された。こんどは街にいて毎日買い物にいけたので、昔の多くのペンフレンドと接触を再開し、もっとビデオを送るようになった。組織化されたファンダムに再加入したわけだ。その年の暮れ、C/FO Rising Sun 代表兼主導者のジョシュア・スミス^{*40}なる人物に出会う。この支部は、マニアックなファン6-7人で構成されていて、みんな軍人だった。ルノー、スミス、ヒラリー・ハッチンソン^{*41}、ロナルド・デヴィッドソン^{*42}、他数名がいた。ハッチンソンは、C/FO サン・アントニオ支部との主要な連絡担当となった。サン・アントニオ支部は当時、かなりの会員がいたのだった。デヴィッドソンは後に、アメリカ全土のアニメ大会いくつかの重要なプレーヤーとなる。

ルノーは週末ごとに三沢から東京にドライブして（訳注:これはまちがいでない）、買い物をし、スタジオの人々に「ブツ」を届け、人間関係を深めて業界で何が起きているかを知り、日本のアニメ雑誌で読んだ話の続きをきくのだった。たとえば、かれは『パブルガム・クライシス』の最初のシリーズが作られている最中に、製作データの相当部分を知ることができた。アニメがどうやって作られるのかも知り、後にそれをC/FO ニュースレターのコラムで説明することになる。この手法を通じて、何が作られているかというニュースはアニメ雑誌がどんな形であれ刊行する以前にアメリカに届くことになった。前出の翻訳ブックレットと同じく、C/FO のニュースレターはおそらくアニメ雑誌以前には最も情報豊かな出版物だった。それを見れば、ファンたちは最新の番組のあらすじすべて、色とりどりのアート、そしてアニメの上映されるファンの会合やSFショーや、大会情報なんかを得られたからだ。

3.7 C/FO ファン流通

ファンネットワークの草創期に、テープをコピーして発送する活動に関わっていた人の多くは米軍関係者だった。あるアニメが日本からきていて、日本人が発送したのでなければ、それを流通させたのはたぶん米軍の人だったろう。日本にいる軍関係者以外のアメリカ人は少なかったし、みんな仕事をしていた。もちろん例外はいた（たとえば翻訳家兼著者のフレッド・ショット）が、多くは別に日本の大衆文化にひかれて日本にきたわけじゃない。

*40 偽名

*41 偽名

*42 偽名

軍人からのテープは、軍の輸送網を通じて送られ、国際郵便で送られたのではなかった。だから郵便局は、アメリカ向け郵便すべてに「San Francisco, CA, APO」という消印を押した。だから C/FO 会員の多くは、Rising Sun 支部の連中はサンフランシスコ在住なんだと思っていた。Rising Sun のメンバーたちは、一日で小包をカリフォルニアまで送れたからだ。実はすべてのテープは、トラヴィス空軍基地向けの貨物便に乗って届いたのだった。

ルノー率いる C/FO Rising Sun は、米軍流通技術を自分たちの活動にとりいれた。スミスはフルタイムで受発注処理を行い、ルノーはパートタイムで供給側を担当していた。ルノーはその技術を、要求に応じてテープを作るのに使った。これにより週に 40 本以上のテープを生産できた。ルノーは 1993 年にファンサブ集団テイボク・ファンサブズ^{*43}で活動したが、そのときにも物流知識をテイボクの配信活動に追うようした。この手法を他のファンサブ集団や流通グループに教え、みんなのテープのスループットが最大化されるようにした。

MIT アニメクラブの資料室を見ると、ルノーの証言が確認できる。『ダーティペア』テレビ版 1-13 話、14-26 話、OVA 1-10 話を含む各種のテープが見つかった。ルノーの情報に基づいて、それらの出所が確認できた C/FO Rising Sun と関連のある、日本南部の空軍基地だ。そして『ダーティペア』テレビ版は 1990 年のかなり後まで日本語テレビで放映されなかったし、ビデオ化もされなかったことを考えると、そのおおまかな時期は 1985-1986 年になる。こうしたテープの流通チェーンには、テキサス大学オースチン校のアニメクラブが含まれ、そこから C/FO Rising Sun とは直接の流通関係があった。また MIT アニメクラブ創始者は、このテキサス大オースチン校アニメクラブの OB でもある。このチェーンにはまた C/FO サンアントニオ支部が含まれることもあった。ここは C/FO Rising Sun と公式な結びつきがあり、UT オースチンのアニメクラブとも非公式なつながりがあった。こうしたデータと、文献上の証言や口頭インタビューの内容を組み合わせると、C/FO はアニメ素材を国際的なファンネットワークを通じて広く流通させていたことを示す大量の証拠が得られる。

だが C/FO の材料は翻訳なしの日本語のままだった。これらのテープはアメリカで入手できる唯一のアニメと言ってよかった。少数の例外は、日本のコミュニティテレビで放映されるアニメだけだ。ルノーはこう語る：

人々は、手に入るものなら何でも目の色を変えてほしがったし、ぼくがやること、特に C/FO Rising Sun の支部代表をしていた頃のぼくの仕事は、アメリカに送る番組すべてのあらすじをつけることだった。そうすれば、その番組で何が起きているのかわかる。翻訳じゃなくても、ざっとあらすじを説明して、人々がそれを手に入れて見たときにストーリーくら

^{*43} 偽名

いはわかるようにするわけだ。しばしば、日本人で基地周辺をうろついているような連中に一話を完全に翻訳してもらったりしたけれど、これはかなり努力が必要で、まあたくさんアルコールを提供するとかその手の袖の下が必要でね!

ルノーは、テープ大量コピーにおける C/FO の動機について語っている。1970 年代や 1980 年代当時は、法的な問題は一切なかった、というのも関係者はだれも法的な問題に何ら利害を持っていなかったからだ、と説明している。当時、アメリカにはアニメ産業はなかった。「ときどき、だれかがライセンスを取得してアメリカに番組を持ってきて、吹き替えて改変して云々、というのはやってたね。まあぼくたちは別にその番組を特に見たいとは思っていなかったけれど、オリジナル版がどんなものかは見たかった。それがぼくたちの動機だった。当時の動機といえば、アニメを大衆に届けるということで、その目的のためにはかなりのお金と切手代を注ぎ込んだものだよ!」

テープの品質は、この流通システムの大きな欠点であり続けた。ということは、このシステムの主要な経済・社会的長所は、とにかくアニメを見るということだったわけだ。1980 年代中期から後期にかけて、(アメリカの)アニメ観客は日本のコマーシャルや不安定なビデオ、そして相変わらずのことばの壁にさらされていた。

アニメの海賊行為　つまりアニメテープを収益のために大量コピーすることは、当時のアメリカには存在しないに等しかった。やろうとした人もいるが、でもそういう活動はすぐにつぶれた。手紙一本で、C/FO のような組織が喜んで無料で日本の未翻訳テープを送ってくれるのだから。海賊業者は、品質の面でも、価格の面でも、ビデオの種類の間でも、C/FO とは勝負にならなかった。C/FO の支部は、だれがほしがるとどんなテープでも手に入れられた。そして向こうは、最低限の切手代だけでその番組が手に入った。

最終的には、C/FO、特に C/FO Rising Sun を通じたファン流通は、アニメをフリーにしておきたがったが、一方でアニメを C/FO 組織の組織内にとどめておきたがった。C/FO 支部は、アニメが本当にほしくて、それを他の親友たちと共有するであろう人々にしかテープを送らなかった。少なくとも、C/FO から見てそう思える人にしか。C/FO 支部はまた、クラブ間での取り決めをあれこれするときも、「フリーでありながらコントロールする」という哲学に準拠した。日本アニメ布教のために、友達みんなに見せてくれ、というわけだ。ファンがこのネットワークにアクセスできれば、出回っているアニメや関連商品にはすべてアクセスできた。

3.7.1 改宗コモンズとしてのファンネットワーク

理論家ヨハイ・ベンクラーの言い方を借りれば^{*44}、物理層（郵便システム）は多くの種類のメディアにとってコモンズとして機能したが、アメリカ法と論理層（C/FO 組織）は物理層のコンテンツへのアクセスを規制していたわけだ。論理層（C/FO 組織）はコントロールの下で動き、コンテンツ層（アニメ）は特定の狙いをめざしたコモンズとして機能した。その目的とは、より多くのアニメを人々に届けることだった。1980年代に存在したアニメのネットワークを、閉鎖型改宗コモンズと呼んでいいかもしれない。ローレンス・レッシングが初期のインターネットをイノベーション・コモンズと呼んだように^{*45}、この改宗コモンズは創造性の世界 ちがったものの世界 をアクセス可能な人々に提供した。

このアニメ流通のコモンズは、インターネットの広範な普及より数年先に存在した。その後の数年で、多くの人々がこの改宗コモンズで一財産築いた。実際には、1980年代半ばのコモンズは閉鎖型だった。プロバイダー中立性のエンド・ツー・エンド原理を採用しなかった^{*46}。C/FO はコモンズにコントロールのモデルを組み込んだ。C/FO 自身が全米最大のアニメ流通へのアクセスをコントロールできる、という想定があったからだ。この傲慢さのおかげで C/FO は凋落し、次世代は新しくオープンな改宗コモンズを築くことになる。

3.8 ファンサブの誕生と C/FO の崩壊

知られている初のファンサブが C/FO Rising Sun の記録に残っている。それはブラックスバーグの C/FO ヴァージニア支部の、故ロイ・ブラックが送ってきたものだった。ブラックは C/FO Rising Sun に、『ルパン三世』の一エピソードを、だれかがコモドール・アミーガでジェンロックして場面ごとに字幕をつけ、翻訳家に全エピソードを翻訳させたものの、4-5 世代目テープのさらに孫コピーを送ってきた。ビデオは飛びが多くて粗かった。画質はそれまでの多重コピーで流れまくっていた。でもテープは革命的な跳躍の、足取りはおぼつかないながらも確実な一歩を示していた。初めてファンたちは、あるエピソードを見て何が起きているかを完全に理解できたのだ。

でも『ルパン三世』のファンサブは、結局は特異現象だった。平均的なファンにとって、ファン

^{*44} “iA Wiki: Yochai Benkler.” *infoAnarchy*. 21 Oct. 2003. <http://www.infoanarchy.org/wiki/wiki.pl?Yochai_Benkler> 6 Dec. 2003.

^{*45} Lessig, Lawrence. *The Future of Ideas*. New York: Vintage Books. 2002. 邦訳『コモンズ』（山形浩生訳、翔泳社、2003）

^{*46} Saltzer, Jerome H. and M. Frans Kaashoek. “Chapter 4: The Network as an Application and as a System Component.” *Topics in the Engineering of Computer Systems*. Cambridge, MA: MIT, 2004 を参照。また Lessig, Lawrence. “A threat to innovation on the web.” オンライン投稿。13 Dec. 2002. Farber, Dave. “[IP] Lessig: Coalition Asks FCC to Ensure End-to-End.” *Interesting-People Message*. も参照。14 Dec. 2002. <<http://www.interestingpeople.org/archives/interestingpeople/200212/msg00053.html>> 28 Apr. 2004.

サブ用の技術はきわめて高価で(1986年だと四千ドルくらい)、さらに一話に字幕をつけるための時間は100時間もかかった。C/FOメンバーは、1986年以降の近未来にこれ以上ファンサブが登場することはないだろうと考えたし、まさにかれらの考えた通りになった。それでも、かれらは「だれかがそこまでの辛抱強さを持っていたことに驚愕した。これは原始人に火を与えるようなものだった。それはつまり、さてこんなものが手に入っちゃったけど、これからこれで何をするのか考えなきゃ、というような感じだった」と報告している。

だがこのファンサブ事件とはまったく関係なく、C/FOは1980年代後期には衰退を見せ始めていた。1988年暮れには、勢力のある支部同士が壮絶な政治駆け引きのあげくに、相互に交換も連絡もしなくなるという現象が見られた。あるグループのほうで会員数が多かったり、価値あるアイテムを持っていたりしたら、その集団は別のグループにそのアイテムを提供しないことでその希少性を上げて、相手から欲しいものを手に入れようとするのだった。しばらくすると、多くの支部は身動きがとれなくなった。あるファンの言い方では「ふん、あの連中はこっちにとって価値あるものを何一つ持ってないから、あいつらとやりとりしても無駄だよ」的の手詰まりだ。

1989年に、C/FOのトップで権力闘争が起きた。フレッド・パッテンは要するに、C/FOの指導者としてできることをやり尽くした。10年以上もこの組織を率いて、もうこの長期職に疲れてきたのだ。組織とアニメが次の段階に進むには、自分が退くべきだとパッテンは感じていた。パッテンは絶えず遅れているC/FOファンジンの原稿を書かずに一般紙向けの記事を書くようになっていたので、多くの方はパッテンを裏切り者呼ばわりした。パッテンとしては、ファン活動への参加がアニメ改宗者を増やしてアメリカでの知名度を高めるためのものであるなら、自分の書いたものをクラブの会誌に発表するよりは一般の文化雑誌に発表したほうがメリットが大きいはずだ、と説明していた。

つまり閉鎖的改宗コモンズの司祭長は、オープンな改宗コモンズの価値を認識していたけれど、閉鎖的コモンズの守護者たちはそれに対し、自由思想による裏切り者との烙印を押したわけだ。

パッテンは周囲の激怒の中で退任したが、はっきりとした後継路線を打ち出さなかった。さらに、郵便の遅さが通信面での困難を増幅することになった。電子的な通信は、ほとんどのC/FO会員にはまだ手の届かないものだったからだ。多くの内紛が生じて、その内紛を通じてC/FOを自分たちの思い通りに変えようとする新しい指導者が権力を握った。かれらが就任すると、多くの会員たちはそれをののしり、大量の泥仕合と罵倒合戦が生じた。

C/FOは組織内部では何の障害もないアニメへのアクセスを約束していたけれど、C/FOネットワークへのアクセスを獲得するのは、普通考えるよりずいぶん難しいものとなった。アクセスするには、あるクラブは組織の会員でなければならず、そのクラブはC/FO中央(もともとロサンゼルスにあったが、後にサンアントニオに移転)の指揮に基づいてテープを受け取るしかなかった。

C/FO は新しい会員を導入したけれど、でもしばらくすると中央本部はこうした会員たちに、テープを送らなくなってしまい、これが大きな不満を生み出した。多くの会員たちは文句を言った。「組織に加入して、会費も払ったのに、約束のものを送ってこないじゃないか。もう会費なんか払わないよ」というわけだ。

1980年代後期はファンダム大荒れの時期となった。すでに確立していた団体、特に C/FO サントニオ、C/FO デンヴァー (C/Food)、C/FO サクラメントからテープを得るのが難しくなってきたからだ。多くの支部は C/FO から離脱し、C/FO は 1989 年 7 月^{*47}に統括組織としての存在を解消した。1990 年になると、C/FO はその痛々しい終焉ぶりを嘲笑され、「Collapsing Fan Organization (崩壊するファン組織)」の略だ、などと言われることになる^{*48}。

3.9 新クラブ、新ファン、新ファンサブ

C/FO がポシャった直後、技術が変わってファンサブが一般人の手の届くものとなった。ファンサブの興隆は、C/FO の崩壊とはほとんど関係がない。Animerica のジュリー・デイヴィスは、安価な字幕追加という技術革新は、ファンサブと専門アニメ企業の設立の現実性の両方を高めた、と主張しているが、われわれもこれに同意する。アニメイゴ社や U.S. レンディションズ社などが 1986-87 年以前に起業しようとしていたら、字幕付ビデオの製作コストが高すぎてすぐにつぶれていただろう。手元の証拠もこの説を支持している。ファンサブやアニメ企業はほぼ同時期に立ち上がっている。だがこの分析は重要な依存関係も明らかにしている。こうした企業は、急速な技術コストの低下と同じく、ファン基盤にも依存していたのだ、ということだ。

一般に出回った初の字幕つきアニメがファンサブだったか商業リリースだったかを決めるのはとても難しい。それは「一般に出回る」の定義によって変わってくる。1980年代には、いくつか字幕追加の試みはあったが、記録はあまり残っていない。インディアナポリス・コミックブックショー (1989 年 8 月) に字幕付『ナウシカ』が上映されたという未確認報告があり^{*49}、また 1990 年 1 月 20 日に字幕付『バブルガム・クライシス 6』がデビュー^{*50}、さらには 1990 年 1 月 23 日に『となりのトトロ』字幕版が上映^{*51}、続いて『プロジェクト A 子』や『Etrange (訳注：正体不明。戦国魔

^{*47} 日付の提供は Tatsugawa, Mike による。“Re: Please help with anime fandom history!!” オンライン投稿。21 Jul. 1993. <news:rec.arts.anime> 1 Dec. 2003. Message-ID: <1993Jul21.012418.5880@nic.csu.net>.

^{*48} Pinzone, Gerard. “Anime Enquirer.” オンライン投稿。31 Oct. 1990. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <9010310259.AA14987@cwns12.INS.CWRU.Edu>.

^{*49} Lovely Angels Fanatic Cult, aka Craig. “Subtitled Nausicaa (Was: Re: Laputa, nausicaa).” オンライン投稿。20 Dec. 1989. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <8912200146.AA16296@jade.berkeley.edu>.

^{*50} “Ca West.” オンライン投稿。20 Jan. 1990. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <00006@citasim.UUCP>.

^{*51} “Re: BayCon’90, Streamline, etc.” オンライン投稿。12 Jan. 1990. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <1990Jan12.060518.14047@agate.berkeley.edu>.

神ゴーショウグン 時の異邦人かな?)』が上演されたという。アニメイゴ社は、1989年9月1-2日のワールドコンで『メタルスキンパニック MADOX-01』の先行上映を行ったけれど^{*52}、実際にそれがビデオ流通にのるのは1990年4月4日になってからだった^{*53}。アニメイゴ社のロバート・ウッドヘッドとロー・アダムスが1988年末に『吸血姫美夕』OVA1に字幕をつけたことは知られているが^{*54}、この「ファンサブ」が流通にのることはなく、一般の目に触れるのは1992年の商業リリースを待たなければならなかった。さらに、US レンディションズ社のほうが、『トップをねらえ! (Gunbuster)』第一巻と『破邪巨星 G ダンガイオー 壱』のプロによる字幕版を1990年1月にリリースしている^{*55}ので、アニメイゴ社より3ヶ月は早い。いろいろ証拠を検討した結果、初の広範なリリースを見た字幕付アニメは、『らんま 1/2』第一話&第二話だろうというのがわれわれの結論だ。これは1989年5月のカリフォルニア州サンノゼのベイコンで開始された、「らんまプロジェクト」によるファンサブだ^{*56}。らんまプロジェクトのメンバーたちは、日本語のレーザーディスクを買ってそれに字幕をつけたので、完全無欠なコピーができた。Usenet やインタビューの情報源によれば他の字幕プロジェクトもあったらしいが、らんまプロジェクトは全米にテープを首尾良く流通させた初の協調型字幕プロジェクトの代表であり、その成果はアニメコン'91で、ホテルのビデオシステム上で放映までされた^{*57}。それ以前の作品に関する言及を見ても、すべてはそれらがほとんど流通にのらなかったことを強く示している。いずれにしても、こうした「ファンサブ」はC/FO崩壊後にファン流通ネットワークが再構築されるまで、流通されることはなかった。

重要な点として、らんまプロジェクト支部の投稿を見ると、日本企業がまったく何もしなかったことについてのさらなる証拠と、ファンサブ運動を貫く考え方の核があらわれている:

> それと、話に出てきた字幕付のエピソードってどこかで手に入りますか？

いや。そこんところで問題が出てくる。

こうした作品についてはどれも公式の権利を持っていないから、公開市場で「売る」わけにはいかないのです。たくさんコピーして配ったし、(受け手に)それをコピーしまくってくれとは言ったけれど、でもこれはきわめてグレーな領域。いつでもキティフィルムにやめ

^{*52} Woodhead, Robert J. "MADOX-01 Subtitled SNEAK PREVIEW." オンライン投稿. 31 Aug. 1989. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <850@biar.UUCP>.

^{*53} Woodhead, Robert J. "MADOX-01 SHIPS!!!" オンライン投稿. 6 Apr. 1990. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <1048@biar.UUCP>. また MIT Anime Club マスター VHS ライブラリーの MADOX-01 も参照.

^{*54} "History ? About Us." *AnimEigo*. 2002. <<http://www.animeigo.com/About/HISTORY.t>> 4 Dec. 2003.

^{*55} Starbuck. "Help! I can't speak Japanese (long) (was Re: Laputa, nausicaa)." オンライン投稿. 18 Dec. 1989. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <Dec.18.12.16.31.1989.1157@porthos.rutgers.edu>.

^{*56} 10 Feb. 1990. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <42581@ames.arc.nasa.gov>.

^{*57} 28 Aug. 1991. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <1991Aug28.071932.25274@nas.nasa.gov>.

ろと言われるか(そのときはやめる) それとも死ぬほどの損害賠償請求訴訟をかけられるかだろうと思ってる。もっとも訴えたりしたら、ここの潜在的な観客たちはかんかんになるだろうけど。(中略)

実際のところ、単にかれらとしてはどうでもよかったってことかもしれない。日本に長いこといた有名なコミック本作家(当然だれだかわかるでしょ)によると、いくつかのスタジオの重役たちと会って、アメリカでの「海賊版」状況について話したら、みんなアメリカで何が起きてようと知ったこっちゃない、と言ったんだって。これは為替レートのせいでアメリカでのリリースが儲からないせいなのか、それともわれわれのことをただの(キモい)アメリカ人たちだと思ってるせいなのか^{*58}

もっと驚くべきなのは、このプロジェクトが字幕をつけて流通させるスピードかもしれない。レーザーディスク販売後もの数週間で、プロジェクトのメンバーたちは字幕付のものを作って流通させた。らんまプロジェクトが活発だった頃には、『らんま 1/2』の最初の2シーズン、『めぞん一刻』の一部と、その他各種タイトルあれこれに字幕をつけた。プロジェクトは1992年1月まで続いた^{*59}。

3.9.1 逆帝国主義

ファンサブ興隆とアニメ産業の興隆は、ほかの社会的な変動とも並行していた。たとえば、ファンダムの構成は相当部分が大学生の年代となった。新しい大学アニメクラブがかれらのアニメへの関心を支持した。代表的なところとしては、テキサス大アニメが1986年、コーネル大学日本アニメ協会(CJAS, 一時はCJS)が1988年9月から1989年末と諸説あり^{*60}、カリフォルニア大のカル・アニメージュ(Cal-Animage)が1989年1月、パーデュー大学アニメ部が1990年、MITアニメクラブが1990年9月だ。この年齢的な変化とサンフランシスコのベイエリアにおける各種のアニメ関連活動の興隆に伴って、インターネット 特に Usenet の利用がアニメファンの間で劇的に増大した。

また、これらの活動が冷戦後のグローバリゼーションと並行したものだだったことも指摘しておこう。ロシアはすでにガタガタだった。海外駐留兵も帰国をはじめた。電気通信産業がのびはじめた。多くの世界的なイベントが同時に起きていて、世界でずばり何が起きているかを認識できている人はほとんどいなかったし、ましてこんなファンダムでのできごとはだれも知らなかった。でも、ここで起きていたのは、成就したアニメ番組がないがために支配的なアメリカに文化が引き込

^{*58} 上に同じ。

^{*59} 23 Jan. 1992. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <1992Jan24.022343.6677@nas.nasa.gov>.

^{*60} Eng, Lawrence. "CJAS: Historical Information: 10th Anniversary." Cornell Japanese Animation Society. 1988. <http://www.cjas.org/?page=history_tenth> 4 Dec. 2003.

まれるという、「逆帝国主義」ともいべき現象だった。ちょうど字幕技術がファンの手が届く値段になってきたとき、アニメ業界の指導者たちにとって、日本への出張を繰り返すことも安上がりで簡単になってきたのだった。セントラルパーク・メディア社のジョン・オドネル、アニメイゴ社のロバート・ウッドヘッド、A.D. ヴィジョン社のジョン・レドフォードは、ソ連からの侵略の脅威が消え、日本がアメリカの活発な貿易相手として称揚されはじめたことで、日本にずっと容易に出張できるようになったのだった。

3.9.2 オープンな改宗コモンズの組織

だが初期のアニメファンサブ屋たちにとって、こうしたマクロな事象はどうでもよかった。かれらの主要な狙いはアニメをなるべく広く遠くに広めることだった。かれらは要するに、オープンな改宗コモンズを形成し、そこではだれでも歓迎された。この小節では、その初期の形成ぶりについて述べる。

ファンサブ集団は、通常は翻訳者たちの気まぐれで運営されていた。そのグループが字幕をつける番組は、普通はその翻訳者たちが好きな番組だった。翻訳者への依存度が高かったということが、当時の多くのファンたちの抱いていた「なんで聖闘士星矢が訳されたの、なぜコレコレの作品が訳されたの？」という疑問への答えとなる。字幕版が製作されたのは、翻訳者とその番組が好きだったからで、別に市場が要求したからではない。らんまプロジェクトは、『らんま 1/2』がファンに見せるだけの価値ある作品だけれど、でも絶対に商業的にリリースされまいという想定のもので始まったプロジェクトだった。

字幕グループがもっと組織的に活動するようになって、ファンサブ屋たちの交流もはじまった。多くは大学にいたから、インターネットにもアクセスできた。1993年頃には、ファンサブ屋(こうしたビデオを「ファンサブ」と呼んだ初の例は1993年3月だ^{*61})たちはお互いに協力して同じ番組の翻訳が二種類リリースされないようにした。この協力のおかげでファンサブ集団たちはお互いをモニタできた。アニメファンサブ屋たちは、らんまプロジェクト創設からアニメコン'91までに集団ゼロ個からおよそ4集団くらいまでに発展し、その数はアニメエキスポ'92までに15くらいになって、その後2年ほど安定する。いくつかのグループはつぶれたが、かわりのグループがいくつかできた。1993年には集団数は増えはじめ、1990年代半ばまで増え続けた。

草創期(1989-1990)には、ファンサブ屋たち自身が流通も行った。個人個人がテープをコピーし、依頼に応じてだれにでも送った。このモデルにかわって階層型流通システムがすぐに登場し、ファンサブの拡散もずっと広がった。あるファンサブ屋は、週に12本も作れたら上出来だった

^{*61} Yang, Jeff. "ANIMEIGO HAS RANMA?!?!" オンライン投稿. 4 Mar. 1993. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <C3CzA8.Frt@panix.com>. 特にかれの絶望的なエピソードを参照:「だれか、このキチガイじみた世界をなんとかしてくれよ……」

と回想している。流通が大幅に増大すると、つまりファンたちがますますインターネットへのアクセスを手に入れて、他にいろいろタイトルがあることを知るようになるにつれて、流通への要望は爆発的に増えた。ときには、ファンサブ集団は分科会（通常は一人）を作って流通を一手に担当するようになった。でももっと多かったのが、大学のアニメ部など他のグループがファンサブ屋たちと手を組んで、他のクラブへの流通を行うことだった。たとえば記録によれば、らんまプロジェクトなどは大学アニメ部と密接な連携を保っていた。こうした集団は大学アニメ部の正式な一部となることはほとんどなかったけれど、ファンサブ集団たちのサービスのおかげで、大学生たちはまっさきにアニメに接することができた。

たとえば、初の主要ファンサブ流通者だったウィリアム・チョウを見てみよう。かれはカナダのバンクーバー日本アニメ協会に所属していた。かれの Arctic Animation 部隊は 1990 年 11 月には字幕付アニメのコピーを発送しており^{*62}、1990 年代半ばを過ぎてもそれを続けていた。チョウの取り柄はファンサブ集団とのコネで、かれは他の流通グループのずっと以前から関係構築をしていた。チョウは活発にこうした集団を探して、大規模な流通ネットワークと結びつけた。チョウは SASE (切手つき返信用封筒) ではなくテープ代を徴収するという方式にこだわったために、ファンコミュニティの中で多少評判が悪かった。この方式のせいでかれは海賊版業者のように見られることもあった。でも証拠を見ると、チョウや他の Arctic Animation の仲間たちは字幕活動でまったくといっていいほど儲けたりしていなかったし、ファンサブとファンの間の仲介というきわめて有益なサービスを提供していたため、当の Arctic が 1994 年には 1 年分の未発送受注を抱えるはめになってしまった。チョウはまた Arctic の初期から大学アニメ部にも発送しており、かれもまた新しい観客たちに「初の接触」機会を提供していたことがわかる^{*63}。

3.10 各種の大会

クラブや産業やファンサブ活動の興隆は、アニメ大会の発生につながった。これはファンや新人たちがいっしょに、日本アニメや関連企画に浴せる場所だ。こうした初期の大会の影響を、ファンサブ作品や正規ライセンス作品の流通との関係の点から検討してみよう。

3.10.1 アニメコン '91

アニメコン '91 (サンノゼ) は、アニメに関心のある多数の新旧ファンたちでにぎわったが、その多くが期待していた体験は、ここでは得られなかった。かれらはアニメ大会そのものには喜ん

^{*62} Gelbart, Dave. "Anime, O.R. Sub, 'zines, scripts." オンライン投稿. 12 Nov. 1990. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <1PHJs2w163w@questor.wimsey.bc.ca>.

^{*63} Chow, William. "Arctic Animation Update." オンライン投稿. 24 Apr. 1991. <news:rec.arts.anime> を参照. 4 Dec. 2003. Message-ID: <o3NV13w164w@questor.wimsey.bc.ca>.

だが、多くは自分の見ているものを理解できなかったので、大会に来て理解はまったく深まらなかった。多くの上映された作品は日本語のままだったからだ。このため、日本アニメ振興協会 (Society for the Promotion of Japanese Animation, SPJA) はアニメコン'91 をアニメエキスポ'92 (ロサンゼルス) にする際に、字幕付上映でアメリカ観客の要望に応えようと計画した。

Ä-ni-mé: The Berkeley Journal of Japanese Animation の絶版号を見ると、少なくとも一人のファンの動機がわかる。そのファンとはマイク・タツガワ、カル・アニメージュ創始者で、アニメコン'91 議長だ。*Ä-ni-mé* Vol. 1 Issue II に載ったタツガワの「編集者コメント」にはこうある:

かつては SF ファンタジー大会の小さな裏部屋で上映されていた日本アニメは、いまや独自の大会を持ち、ファンたちは大好きな映画やビデオを 16mm や 35mm で見られるようになった。(中略)

アニメのファンダムが現在目撃しているのは、真に希有な時期だから、みんなちょっとそのありがたみをじっくりかみしめてみよう 媒体が変わりつつあるんだから。(中略) いまやぼくたちは、自分のエンターテイメント源としてひ孫のそのまた孫コピーなんかで我慢しなくてもいいし、ビデオのあらすじを人づてに説明してもらう必要もない。(中略)*Ä-ni-mé* を 2-3 年前にやっていたら、日本の権利保持者たちに脚本を掲載する許可を求めようなんて考えもしなかっただろう。(中略) 数年前のぼくたちの仕事は、どんな手を使ってでも日本アニメのファンダムの基盤を拡大することだった。いまやぼくたちの仕事は変わった。まだまだ多くのファンをアニメに引き込む必要はあるけれど、でもそのための手段は、ぼくたちの短い歴史のどの時点よりも増えた。ビデオの字幕付けは数年前はすばらしかっただし、ぼくに言わせるといまでもすごいけれど、でもいまやぼくたちはアメリカ市場に拡大しようとする企業と協力しなければならない。(中略) アニメファンはそろそろゆりかごを離れて、アニメを主流にもってくるようこれまでにない努力をすべきだ。アニメの爆発が起きようとしている。唯一の問題は、ぼくたちがその結果を受け入れる用意があるかどうかだ」^{*64}

アニメコン'91 で上映された番組の大半は日本のライセンス保持者から許可を得たものだったが、でも字幕はなかった。たとえばそこで上映された『オネアミスの翼』を見てやろう。『オネアミス』は複雑なせりふを持ち、映像を見ているだけでは推測のつかない典型的な映画だ。日本語を十分に理解できない観客は、完全に取り残される。見ながら勝手にストーリーを類推するなら、映画の各種アクションを元に、いろんな翻訳がでっちあげられてしまう。もちろんそうした解釈が完全にはまちがっていない可能性もあるけれど。ここから、SPJA はなぜ大会で字幕が必要かを発

^{*64} Tatsugawa, Mike et. al. "Editor's Note." *Ä-ni-mé: The Berkeley Journal of Japanese Animation* Vol. 1 Issue II. Berkeley: Cal-Animage. August 1991.

見した、と大会役員たちは述べている。そうしないと新人たちは、アニメを十分に理解できずそれにはまってくれないからだ。

とはいえアニメコン'91では、字幕付アニメもいくつか上映された。ファンサブ付きの『らんま 1/2』と『めぞん一刻』、さらにいくつか業界がリリースした字幕作品あった。さらに、ガイナックスが『トップをねらえ！』第二話の字幕付フィルムを持ち込んだという証拠がある^{*65}。観客の入りは不明だが、報告によればファンたちはファンサブ付き作品に飢えたようにとびついたという。何人かのファンは、初めて「本当に」アニメに接したのは『らんま 1/2』ファンサブを通じてだ、と書いたりしている。

これだけの活動にもかかわらず、日本企業は相変わらずアメリカの業界やファンダムを支援しなかったということは指摘できる。ガイナックスはアニメコン'91に公式に参加したし、その後もいくつかSF大会に参加はしているけれど、ガイナックスはむしろ例外で、かれらが参加したのも日本の業界のムードの反映ではまったくなく、ガイナックスのスタッフたちがファン活動に好意的だった結果にすぎない。

もう一つアニメコン'91の不幸なできごとは、U.S. Manga Corpsが『みんなあげちゃう！』を上映したが、それが日本のライセンス保持者ソニーとのごたごたですぐにアメリカの流通から引き揚げられてしまったことだった。フォックステレビニュースとロサンゼルスタイムズは、「日本製ポルノ」のニューウェーブについて知りたいと思ってこの出来事に飛びつき、アニメというのはポルノ的な内容が特徴だというステレオタイプを創りあげてしまった。この一見はファンと業界の双方を怒らせた。そしてポルノ的でないアニメをファンサブのネットワークを通じてリリースすることでこうしたレッテルと戦おうとしたファン集団が少なからずあった。

3.10.2 アニメエキスポとアニメ・アメリカ 1992-1993

こうした各種体験で武装したアニメ・エキスポ'92スタッフは、字幕付アニメを上映するために日米企業から許可を得るべく、すさまじい努力をした。未翻訳の作品については、AXスタッフは字幕を作って上映する許可を得た。ハーヴェイ・ジャクソン^{*66}は、こうした活動はかれが関わっていたアニメ・エキスポ'92、アニメ・アメリカ'93(サンフランシスコ)、アニメ・エキスポ'93(ロサンゼルス)でも見られたとしている。ジャクソンがこれら大会のプログラミングを行っていたとき、かれはすべての会社と連絡をとり、上映許可を取り、そして大会としてこれらの作品を字幕付で上映していいという明示的な許可をとった。日本企業も前よりまともな対応をしてくれるように

^{*65} Takashi, Alan. "AnimeCon postscript..." オンライン投稿. 17 Sept. 1991. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003 を参照. Message-ID: <9540@ntmtv.UUCP>. From "Alan's archive: Notes from Baycon and AnimeCon '91." <<http://www.tcp.com/~doi/alan/webguide/postings/trek.91.baycon.html>> 4 Dec. 2003.

^{*66} 偽名

なり、アメリカ企業は大会開催までに完成製品ができあがらないのを知っていたから、事前上映は商品の事前マーケティングとして素晴らしい方法だと考えた。日本企業は、アメリカ企業が大会で最終的に使われる脚本を承認するという条件つきで、字幕をつけることを許可した。アメリカのアニメ企業が育ち、締め切りにも前より間に合うようになるにつれて、出来の悪い脚本が使われるというリスクを恐れるようになり、そして比較屋たちの生け贄になりたいと思わなくなったからだ。比較屋というのは、一部のファンが大会で、後に企業がリリースするよりも優秀に見える字幕を見たときに比較を行うことだ。1993年以降、アメリカ企業は弾圧を開始し、大会で何か上映するときには生の日本語バージョンだけにしると制限をつけた。

だがアニメ・エキスポ'92は上映作品すべてに字幕をつける必要があった。カル・アニメージュ創始者にしてAX大会議長マイク・タツガワは、本気で人々にアニメを見てもらうには、英語字幕が必要だということを賢明にも認識したからだ。大会が動き出すと、上映されるほとんどすべての作品はファンが字幕をつけた。大会参加者は、地元ファンサブ集団が多くの大会上映作品に字幕をつけたことを知ると、みんなコピーをくれといいはじめた。アニメ・エキスポはコピーをあげられる立場にはいなかったけれど、各種ファンサブ集団は、アニメクラブ会員には喜んでコピーをあげる、と口づてに報せていた。このため、カリフォルニアには新しいアニメクラブがあふれかえった。多くの人は、単にアニメを手に入れるためだけにクラブを作ったのだった。

3.10.3 ファンサブとライセンス獲得との薄いつながり

ファンサブ活動がファンダムと業界にどんな影響を与えたか理解するには、以下の例を考えてみるといい。アニメ・エキスポ'93の場合、キヲツケテ・スタジオ^{*67}は『天地無用!』全6話すべて、その時点で公開されていた『ああっ女神さまっ』3話をすべて、『らんま 1/2 劇場版 2 決戦桃幻郷! 花嫁を奪りもどせ!!』、『機動戦士ガンダム』劇場版を2本、『ここはグリーン・ウッド』、『万能文化猫娘ぬくぬく』に字幕をつけていた。アメリカ企業はアニメ・エキスポ'93のすぐ後にこれらのタイトルの多くについてライセンスを取得した。大会での上映はどれも満員で、みんなこうした作品が正式にリリースされるのを望んでいた。一部のタイトルはすでに交渉が進んでいたが、他の作品については業界のだれもまったく関心がなく、あとからライセンス話が持ち上がったのだった。

こうしたファンサブ活動が、アメリカ企業にこれら作品のライセンス取得をうながしたかどうかは、大論争の種となっている。だがはっきりした事実として、1991年から1993年のアニメ企業は、ファンサブのない作品にくらべてファンサブコミュニティ内で流通している作品のほうをはるかに多くライセンスした、ということだ。そうしたライセンス取得がただの偶然だとすれば、輸入業者はアメリカ観客への人気を推測するのに、日本での作品の人気を根拠にしなければならなかつ

^{*67} 偽名

ただろう。因果関係が存在するとすれば、これは大会参加者やクラブの興隆、ファンサブの消費、ファン指向の強い業界人といったもので計測できるアメリカファンダム内でのアニメ人気のおかげだ。われわれは後者だと考える。ライセンスを取得できる日本アニメは大量にあり、またアニメがアメリカ観客に対して持つ訴求力はまだ限られたものなので、初期のアニメ企業が利益をあげなければ既存ファン基盤に頼るしかなく、そしてそのファン基盤を育てる必要があった。そのファン基盤は、ファンサブの流通に依存していた。概念的にいえば、改宗コモンズが商業事業を形成したのであって、その逆ではない。以下に一例を挙げよう。この議論については、後出の 3.11「業界」(39)を参照してほしい。

『ここはグリーン・ウッド』（『Here is Greenwood』）の場合を見てみよう。1996年に Software Sculptors 社がライセンスを受けている^{*68}。『ここはグリーン・ウッド』は最初、少女マンガとしてリリースされた。日本では、原作マンガを読んでいるティーン少女以外にはまったくファンがおらず、この少女たちは少し少年向けになったアニメ版が大嫌いだ。キョツケテ・スタジオがこれをファンサブしたとき、かれらはそれがふうがわりだけれど、実に可笑しいと思った。でもキョツケテが『グリーン・ウッド』を流通させてみると、だれもほしがらなかった。キョツケテは人々の興味をひくために、別のテープの巻末におまけのエピソードとしてつけなければならなかった。こうした人々は、これが少女マンガだとあれこれ聞かされていたからだ。でも人々が『グリーン・ウッド』を見始めると^{*69}要望が高まって、この作品はライセンスを得るだけの価値を獲得した。『ここはグリーン・ウッド』は、結局は Software Sculptors 社の救世主となった。というのもそれまで同社は手元に置く価値のあるものを何一つリリースしておらず、売り上げもその事実をはっきり示していたからだ。『ここはグリーン・ウッド』は楽しい全 6 話のアニメでみんながこれを入った。人々はこれを購入するようになった。ファンサブ源からはもうこの作品は手に入らなくなった。というのも『グリーン・ウッド』全話をファンサブした唯一のグループであるキョツケテがリリースをやめて、流通者たちにもそれを引っ込めるよう要求したからだ。

3.10.4 ファンサブ vs 海賊版

アニメ・エキスポ'93 はまた、アメリカ業界代表者たちが、既存の流通作品が自分たちの利益を侵害していると公然と語り始めた時期でもあった。たとえばアニメ・エキスポ'92 の上映作品の多くは商業リリースされつつあって、人々は 1993 年にはそれを買うようになっていた。当時、ジャ

^{*68} Lenna, Dmitri “Dmitheon.” “Soft.Sculp has Greenwood.” オンライン投稿. 25 Mar. 1996. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <4j7t3b\$1n@warren1a.its.rpi.edu> #1/1. また “Here is Greenwood: Vol 1 (sub).” 1 Oct. 1996. <https://secure.centralparkmedia.com/cpmdb/cfcpm.cfm?Cat=SSVS_9610> 4 Dec. 2003 も参照.

^{*69} たとえば “MIT Anime Showing History.” MIT Anime Club. 9 Dec. 2003 を参照. <http://web.mit.edu/anime/www/Showings/pastshowings.shtml> 10 Dec. 2003.

	ファンサブ	海賊版
開始時期	1986/1989	1600 (ロンドン外の印刷業者)
品質	中-高	中-高
利益目的?	非利益:返信用切手封筒、テープ相当代金	利益
目印表記	「非売品、レンタル禁止」	なし
経済的意図	相補財、必須財	代替財
明示的意図	「日本アニメ普及」	「ぼろ儲け」
流通	分離	統合/のみ
ライセンス取得?	なし	なし
「法準拠手段」	ライセンス版リリース後は流通停止	脅されれば消える

表1 ファンサブと海賊版とのカテゴリ別差異

クソンをはじめとする参加者たちは、業界関係者たちから、かれらの言うところの海賊業者たちが自分たちの利益を食い荒らしている、何か対策が必要だという話を聞かされるようになっていた。

ファンサブと海賊版とのちがいを慎重に見てみよう。その結果をまとめたのが表1だ。ファンサブがはっきり述べている意図は、日本アニメの認知度を高めることだった。かれらに対しては「すでに改宗して人々に説教しているだけ」という批判もあったが(たとえばカール・メックやジェリー・ベックによる批判^{*70})、本節での証拠すべてを見る限り、ファンサブ屋たちはポスト『アキラ』世代にこの媒体の多様性を見事に紹介してきた。最初期から、ファンサブ屋たちは作品がアメリカで正式にライセンスされたら、自分の作品を流通からひきあげた^{*71}。最初期のものを例外として、ファンサブ屋たちはつねに『非売品、レンタル禁止』『ライセンス版発売の際には流通停止』といった字幕を自分たちのファンサブ集団名のあとにつけていた。また、ライセンス版が出たらそれを買うようにファンサブの観客に推奨していた。ウィリアム・チョウのテープは、こうした警告をキャラクターの対話の最中にまで含めたため、一部のファンはこれが目障りだと苦情を述べている。

だが海賊版業者は業界を犠牲にして儲けることしか考えていなかった。業界にも一理はあって、海賊版業者が自分の利益を食っているというのはその通りだった。というのもかれらは、アニメクラブのようなふりをしてSF大会やアニメ大会で海賊版 時にファンサブの海賊版さえ を売るといった、恥知らずな業者だったからだ。当時の一番有名な海賊版業者たちは、S.バルドリックや

^{*70} Chan, Jimmy. "Baycon (was Re: Cal-Animage)." オンライン投稿. 4 Jul. 1990. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. <Message-ID: <1990Jul4.185255.10375@agate.berkeley.edu>.

^{*71} Yang, Jeff. "here it is, the village voice article." オンライン投稿. 12 Nov. 1992. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <1992Nov12.121449.21495@panix.com>.

E. モンスーンという偽名で知られている^{*72}。キヲツケテはもちろん、こうした海賊版業者とは知らずにテープをコピーしてあげるのだが、その業者はキヲツケテがすべてのテープの各作品の最初と最後につけた「非売品、レンタル禁止」とある部分を消す。キヲツケテ会員たちは、大会で自分たちの材料をたたき売っている海賊版業者を見かけるようになったため、他のグループへの流通に制限をつけはじめた。1995年にはキヲツケテは作成コピー数に制限をかけ、それを受け取る人々がアニメクラブの会員だと証明するよう要求しはじめた。技術の進歩につれてキヲツケテはウォーターマークやオーバーレイ、そして番組の切れ目にはコマーシャルスポットまで入れて、グループを同定しやすくすることで、海賊版業者がキヲツケテ作品を複製しようとする場合のハードルをあげたのだった。

3.10.5 ファンサブの製作、流通、上映

ここまで極端な流通制約をかけたのはキヲツケテだけのようだが、でもあらゆるファンサブグループは「非売品、レンタル禁止」の原則を掲げていた。でも、扱っているアニメ作品のライセンスを持っていない点では、ファンサブ屋も海賊版業者も同じだった。キヲツケテなど一部の限られた場合では、アニメ大会での上映用ライセンスは取得されていた。その頃でも、初期の大会ではファンサブ作品がすべてライセンスを受けていたわけではない。ジャクソンが説明したように、1989年から1993年のファンサブ集団たちは「まだ手のついていないものだけに字幕をつける。手がついていたらさわない」という方針で活動していた。もしある企業が、番組への権利を獲得したことを発表しなかった場合には、ファンサブ集団は普通はこう考えた：「だって向こうが言わなかったし、こっちも知らなかったといえるし、それが周知のことになるまでは、字幕をつけて流通させよう」

最近の証拠では、らんまプロジェクトの会員たちはちょっとちがった考え方で行動していたらしい。かれらは『らんま 1/2』が大好きで、みんなに見て欲しいと思った。でも、アメリカでライセンスを受けている数少ないアニメがメカ（巨大ロボット）ジャンルのものだったということから見て、これがアメリカで正式にライセンスを受ける可能性は絶対ないし、あってもローカライズの過程でむちゃくちゃに切り刻まれてしまうと思っていた。結果としてらんまプロジェクトは、この番組がいかにおもしろいかをみんなに示すべく、手当たり次第に字幕をつけて流通させることにした。Viz Communicationsが『らんま 1/2』のライセンスを取得しようとしていることが知れわたると^{*73}、かれらはすべてを中断させた。それは法的な配慮からだけでなく、サンノゼ周辺のきわめて緊密なコミュニティの中ではアニメ分野の人はみんな顔見知りだったからだ。みんな Viz のトリッ

^{*72} 12 Feb. 1995. Message-ID: <12FEB199514063544@uhcl2.cl.uh.edu> を参照。

^{*73} インタビューによる。Usenet 投稿によれば、AnimEigo が『らんま 1/2』をライセンスするという噂が流れていた。

シュ・レドックスとトシ・ヨシダを知っていた。そうでなくても、*Animag* 時代のレドックスとヨシダのことは覚えている人がほとんどだった。「こっちも Viz には絶対に行くし、会合とかにも行くし、向こうもそこにいるし、こっちもいるので、だからそれだけの面倒を引きおこすだけの価値はなかった。だからみんな『わかった、トリッシュ・レドックスとトシ・ヨシダは友達だから、こんなことをして向こうの人生を惨めにさせちゃいけないよな』と思ったわけだ」

ファンダムと業界の強い結びつきは、キヲツケテ・スタジオの場合にも見られる。そのスタッフは、ほとんどが当時の主要大会のプログラミング担当だった。日本企業は、大会の専属スタッフが許可をもらって字幕をつけるのを知っていたが、その字幕版が大会以外でどうなるかについては明示されていなかった。キヲツケテは例外なしに、もしアメリカ企業がその作品のライセンスを持っていたらそれを流通させなかった。でも大会の後で、ライセンスなしの作品の字幕版があったら、キヲツケテ はまちがいなくほしがる人みんなにそのコピーを送った。キヲツケテの場合、「最初の流通」というのはプロ用の S-VHS ビデオデッキ 4 台を備えた男二人で、それがみんなにコピーを作ってあげていたが、でもかれらがコピー流通させるのは暇なときだった。アメリカ企業がライセンスを受けたと知ったら、かれらはその作品の要求にはもう応じなくなった。

タイトルがライセンスを受けたらファンサブ屋たちは必ず共有を停止したが、流通担当のほうは必ずしも一貫していなかった。一部の歴史記述は、ファンサブ屋や流通者たちを「テープ交換者たち」といっしょくたに扱い、当時のややこしさを単純化している^{*74}。ファンサブ屋たちとちがって、一部の流通者たちはテープの流通を（アメリカで正式ライセンス版が出た後も）続けた（だが一般に思われているのとは逆に、ウィリアム・チョウは「ライセンス以後は流通停止」の原則に従っていたようだ^{*75}）。さらに他のファンサブテープを交換のためのエサに使うグループもあって、このため作品の流通は続いた。たとえばあるアニメクラブの部長は、自分が会員だった初期の時代には「クラブのライブラリからかなり大規模な（アニメビデオの）コレクションをコピーして、おもしろいブツをたくさん持っておかないと他の連中と交換できなかった」と証言している。

ファンサブは、正規ライセンスがおりた後でもアニメクラブでは上映されることもあった。別のキヲツケテ会員で、1993 年に別の地元ファンクラブの役員でもあったある人物は、「クラブで上映したがために作品に字幕をつけたこともたくさんあって、そのためにいろいろ字幕をつけたけれど、でもそれは流通させなかった」と述べている。たとえば、キヲツケテと関係のある地域アニメクラブは、すでに字幕付『ああっ女神さまっ!』を何本か上映していたが、そこでアニメイゴが『ああっ女神さまっ!』は翌年商業リリースされると発表した。その発表後、キヲツケテは第 5 話と 6

^{*74} “Fans, Fansubs, and J.A.I.L.E.D.” *History of Anime in the U.S., Right Stuff International, Inc.* 2002. を参照。 <http://www.rightstuff.com/resource/us_fans.shtml> 4 Dec. 2003.

^{*75} 14 Jul. 1993. Message-ID: <1993Jul14.172239.17863@news.uakron.edu> を参照.

話に字幕をつけて関連クラブで上映したが、大きなファン流通網にはそれは流さなかった。キョツケテの関連クラブは、自分たちがアニメを「自分たちのために」上映するというのを、アニメイゴのような企業にさえ通知していた。

こうした著作権侵害利用はあるが、でもファンサブ屋、流通屋、クラブを分けて考え、製作、普及、上映が別個に行われていたことを理解しておくことは重要だ。企業はこうしたできごとに決していいい顔はしなかったが、このキョツケテ 会員は、最大の目的がもっと多くの人々にアニメに関心を持ってもらうことだったことを指摘している。ファンサブ屋で、自分の作品から利益を得た人物はいない。自分のやった作品のために、アメリカのアニメ業界に就職できたファンサブ屋もいるが、それはむしろかれらの作品の品質の高さを示すものだ。一部の人にとって、自分にそれだけの能力があるということを業界に示す唯一の方法がファンサブだった。

ほとんどのファンサブ屋は、アニメが好きだったから字幕をつけた。会員はこう結論している。「ぼくがやったのは、(あらゆるところで) もっとアニメが見られるようにしたかったからだ。もっと多くの人が日本アニメを楽しむところが見たかったし、そのために、それこそがぼくの目標で、そしてかなり成功したと思うね」

3.11 業界

この小節では、アメリカの主要輸入業者 4 社を検討する: A.D. ヴィジョン (現 ADV フィルム)、アニメイゴ、ストリームライン・ピクチャーズ、パイオニア LDC だ。読めばわかるが、この 4 例すべてにおいて、企業ごとに形や状況こそちがえ、ファン文化が企業の成立と初期の運営に大きな役割を果たしている。

3.11.1 A.D. ヴィジョン (A.D. Vision)

ジョン・レドフォードとマット・グリーンフィールドは、アニメのレーザーディスクのレンタルと販売業で働いているときに出会った^{*76}。レドフォードとグリーンフィールドは、1992 年にヒューストンでアニメクラブを運営しており、その間に ファンネットワークを通じて トーレン・スミスなど日本のマンガ業界で働いている人物数名と出会った。こうしたアーティストたちは、レドフォードとグリーンフィールドが日本にでかけ、ライセンスを取得してそれをアメリカにもってくればいいんだ、と指摘した。レドフォードとグリーンフィールドは、お互いがアメリカにおけるアニメについてまったく同じ見通しを持っていることに気がついて、それを実行することにした。ジョン・レドフォードは貯金があったし、グリーンフィールドは映画学校の出身だった。

^{*76} “Cinescape List Honors John Ledford During Company’s Tenth Anniversary.” 11 June 2002. <<http://www.animenewsnetwork.com/article.php?id=4027>>

かれらは A.D. ヴィジョンを設立して日本にでかけ、スタジオの代表と交渉して A.D. ヴィジョンの初のアニメ『銃夢』ライセンス獲得に成功した。

『銃夢』に字幕をつけてから、グリーンフィールドとレドフォードは 1993 年に初の予約受付を開始した。発表を 6 月 26 日金曜日に行い、土曜日にブースのテーブルを開くと、興奮したアニメファンの大群が押し寄せた。A.D. ヴィジョンはいくつも作品をリリースして成功させた。2002 年と 2003 年の二回にわたり、レドフォードは『ジャンルエンターテイメントで最強の 100 人^{*77}』に選ばれた。重要な点として、A.D. ヴィジョンはファンネットワークから始まり、その初期の売り上げはファンネットワークに依存していた。後に ADV は、ストリームラインの作品あたり売り上げが ADV の字幕付リリースをはるかに上回っていることに気がついて、ストリームラインと同じく吹き替え版をリリースするようになった。でもファンネットワークなしには、ADV はそもそもまったく市場基盤を持てなかつただろう。

3.11.2 アニメイゴ (AnimEigo)

アニメイゴの歴史は詳細に記録されているので^{*78}、ここで改めてそれを語り直すことはしない。CEO のロバート・ウッドヘッドはファンではないが、同社の歴史は組織化されたファンダムと密接につながっている。共同創設者ロウ・アダムスはアニメの大ファンだった。1988 年のコーネル大日本アニメ協会草創期にはしょっちゅう顔を出していた。重要な点として、アニメイゴが Usenet に行った最初の投稿は「アニメイゴはアニメファンの共同ベンチャーです」と述べている^{*79}。ファンネットワークと、既存の未リリース日本アニメとの接触がなければ、アニメイゴは起業しなかつた可能性が高い。

3.11.3 ストリームライン・ピクチャーズ (Streamline Pictures)

1986 年、劇場版 *Robotech* 製作中だったカール・マセックはジェリー・ベックと手を組んだ。ベックは アメリカのアニメ分野では名高い アニメファンでもあった。1980 年代初期には、Cartoon/Fantasy Organization のニューヨーク支部を運営していたが、その後ロサンゼルスに引っ越す。マセックもベックも、きわめて個人的なレベルでこの潜在市場について熟知していた。だれもそれを利用しないのなら、自分たちがやるまでだ、とかれらは思った。そこで 1988 年にストリームライン・ピクチャーズを立ちあげて、『アキラ』(1989) をリリースし、その後 1990 年代に入手可能なアニメの典型的タイトルをいくつか出した。

^{*77} 上に同じ。また “Ledford one of genre entertainment’s ‘most powerful.’” 11 Aug. 2003 も参照。 <<http://www.animenewsnetwork.com/article.php?discuss=4027>> 4 Dec. 2003.

^{*78} “History - About Us.” *AnimEigo*. 2002. <<http://www.animeigo.com/About/HISTORY.t>> 4 Dec. 2003.

^{*79} Woodhead, Robert J. “MADOX-01 Subtitled SNEAK PREVIEW.” <news:rec.arts.anime> 31 Aug. 1989. Message-ID: <850@biar.UUCP>.

フレッド・パッテンは、1980年代初期からマセックを知っていた。パッテンは、マセックの店でアニメ上映会に参加するファンの一人だったのだ。パッテンは後に、アメリカのファンジン *Amazing Heroes* や *Comics Journal* でマセックにインタビューする。当時二人はかなり仲が良かったので、マセックとベックがストリームライン・ピクチャーズを立ちあげると、パッテンも手伝おうと申し出た。パッテンは、アメリカでアニメの普及に役立つことなら何にでも賛成だったからだ。マセックとベックは、ファンに一番人気がある作品はどれか、とパッテンにしょっちゅうたずね、その作品の主な日本スタジオはどこかを尋ねた。そうした作品のライセンスを得ようと努力すべきかを定めるためだ。ヒューズ航空機社の技術司書だったパッテンが失業すると、マセックとベックはストリームライン・ピクチャーズで働くよう招いた。他の多くの人々と同じく、1990年にパッテンは趣味を仕事にした。パッテンは1990年代初期には、ストリームラインの活動をきわめて個人的に知っており、当時立ち上がりつつあった他のアニメ企業にも注意を払っていた。

ストリームラインは『吹き替え VS 字幕』論争の矢面に立たされた。これは白熱した数年にわたるファン論争で、アニメビデオは吹き替えがいいのか字幕がいいのか、という論争だ。初期ライセンスビデオ時代、つまり1989年-1993年(吹き替え VS 字幕論争は1999年に吹き荒れた)からの古参ファンの多くは、字幕がいいという意見だった。字幕のほうが吹き替えよりずっと安上がりだし、吹き替えをやる声優が下手な場合が多かったから、字幕のほうが高い品質となるからだ。だがストリームライン・ピクチャーズは、吹き替えのみにこだわった。マセックとベックの主張では、一般大衆の多くはわざわざ字幕なんか読まないから、というわけだ^{*80}。一般人は、声優がダメだろうと会話はちゃんと声で聞きたがる、というのが彼等の主張だった。

パッテンもわれわれも、第2の主張には賛成しかねるが、最初の論点については、マセックとベックがまちがいでなく正しかった。アメリカでは、高品質で豊富な英語番組の長い歴史があったため、観客は字幕付ビデオや映画をわざわざ見たいとは思わなかった。アニメ企業の目標がアニメを普及させて人気を出すことであるなら、吹き替えが必須だ。マセックが述べたように「ストリームラインの目標は、とにかくアニメを広い観客に送り届けることだった^{*81}」。1993年には、ストリームラインのテープは他社のものに比べてずっと売れ行きがよく、他の企業 特に A.D. ヴィジョンや US マンガ社 も、儲けたいならすべて字幕を使うより、お金をかけて吹き替えをするべきだと気がついた。

結局、長期的には吹き替えよりももとのアニメのストーリーを忠実に保つほうが重要だったことが判明する。吹き替えが1980年代の切り刻み型アニメ輸入と切り離されるようになると、ファン

^{*80} Chan, Jimmy. "Baycon (was Re: Cal-Animage)." <news:rec.arts.anime> 04 Jul. 1990. Message-ID:<1990Jul4.185255.10375@agate.berkeley.edu>.

^{*81} Schmall, Glenn and Kristyn. "An Interview with Carl Macek." *Anime Tourist*. Jul. 2000. <<http://animetourist.com/article.php?sid=154>> 4 Dec. 2003.

の怒りはゆっくりとおさまり、売り上げも急速にのびた。ストリームライン・ピクチャーズでのパッテンの主要な仕事の一つは、作品のライセンスを取得したときにストリームラインが受け取る材料の正確さを確認することだった。ストリームラインは、自分たちがもとの日本語を忠実に翻訳しているということを強調しようとしたからだ。受け取る材料には、ネガ、効果音、日本語台本の直訳などがあって、それをパッテンたちは滑らかな英語に書き直した。ストリームラインの作業員たちは、ことばを調整して口の動きや他の映像キューに一致するようにする。だが日本の業界は、アメリカ企業が何もかも書き換えるものと思っていたので、ずいぶんひどい翻訳を送ってくる傾向があった。たとえば、登場人物の名前をちゃんと書くのではなく、男 A、男 B、男 C といった具合になっている。もっとひどい場合には、登場人物にはいい加減なアメリカ人名、たとえばチャーリーとかジョーとかつけられていて、アメリカのプロデューサー側が気まぐれにそれをピートとかボブとかなんとかが変えられるようになっていた。だからパッテンの仕事はいろいろあったが、もとのキャラクター名を調べてそれを復活させる、というのも含まれていた。

すでに見た通り、ストリームライン・ピクチャーズはファンダムと密接に関わっていた。ストリームラインは、広い観客層を惹きつけたいとは思っていたが、もとの日本のストーリーにも忠実であろうとしていた。この発送はファンダムに深く根ざしたものであり、ストリームラインの初期の成功につながるものだった。

3.11.4 パイオニア LDC

もっと大きなアメリカレーザーディスク社（これは日本のパイオニアに所有されていた）の一部が、パイオニア・アニメーションだった。同社はアメリカのアニメ業界に進出した初の日本企業だった。その参入が発表されたのは、1993 年 4 月 21 日だ^{*82}。パイオニアの最初のプロジェクトは『天地無用!』と『モルダイバー』で、どちらもレーザーディスクと VHS の両方でリリースされた。だがリリースに先立って、同社はアニメ・エキスポ'93 で大きく宣伝をうち、自分たちの商品を展示して、それ以来アニメ・エキスポに参加し続けている。

パイオニアが市場参入を決めたのが、『天地無用!』ファンサブの存在と成功ぶりのせいかどうかははっきりしない。だがはっきりしているのは、1993 年にはファン基盤のおかげで参入を正当化できるくらいの収益を見込めた、ということだ。パイオニアの『天地無用!』OVA リリースは業界標準となり、パイオニアがレーザーディスクで高品質なアニメを出し続けたので、かれらのリリースはすぐに多くのファンにとって「必見」アニメの地位を確保した^{*83}。アニメファンへの二通目の

^{*82} Tatsugawa, Mike “Shogun.” “Growth in the Anime Industry.” オンライン投稿. 21 Apr. 1993. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <1993Apr21.020015.4982@nic.csu.net>.

^{*83} “Pioneer’s Animation Division.” *History of Anime in the U.S., Right Stuff International, Inc.* 2002. <http://www.rightstuff.com/resource/us_pioneer.shtml> 4 Dec. 2003. MIT Anime Club Library とも相互参照.

手紙で、パイオニアのマーケティング部長デヴィッド・ウォーレスはこう書いた：「パイオニアはこの作品を、ファンのために作っているのでしょうか、それとももっと広い観客をめざしているのでしょうか？われわれはこの作品の最大限の観客を確保したいと思っています。ちょっとやりすぎかもしれませんが、でも成功できると思いますし、『hotaku』（ママ）たちに満足してもらい一つももっと一般の人々に見てもらえると思っています^{*84}」。結論として、パイオニアはストリームライン・ピクチャーズと同じく、市場を育てようとしてアメリカアニメ業界に参入したが、やはり既存のファン基盤とかれらのその時点の趣味に依存していた、ということになる。

3.12 アニメ、故郷に錦を飾る

らんまプロジェクトの最初の資料が物語るように、多くの日本企業はファンによる字幕付けのことを知っていた。1978年頃にファン流通について気がついていたのと同じだ。だがかれらは、アニメ消費に対するしっかりした関心の発展において、ファン流通がどれほど貢献したかには気がついていなかった。その理由は、一部は合理的な無知ということで説明がつくだろう。日本企業はこの研究におけるインタビューで一貫してわかるように、この市場にはまるで関心がなかった。1993年まで、アメリカ市場はかれらにとって何の意味もなかった。これは現在ではまったくちがう。アメリカではすさまじい収益があげられるからだ。でも1976-1993年にかけて、日本企業は娯楽財の分野ではアメリカに何も売れないと思っていた。アメリカは昔からあらゆる国際企業が参入したがる市場ではあったが、ワーナーブラザーズやディズニーのようなハリウッド系のエンターテインメント大企業群は絶えず日本企業の進出を阻んできた。ほとんどの場合、日本企業は無視されるか（たとえば1978-1982年に上映にもこなかったワーナーブラザーズ）、拒絶されるか（たとえば「いやあ、弊社はマンガを売ってるんですが、ディズニーの人たちはいつも、アメリカじゃうちの番組は売れないって言うんですよ」的な雰囲気）あるいは一例などでは剽窃されるだけだった（たとえば悪名高い『ジャングル大帝』VS『ライオンキング』事件^{*85}。これについての詳細は本研究の範囲を超える）。

1993年まで、文字通りの意味でも比喩的にも、すべては日本どまりだった。商品が台湾やフィリピンに向かうことはあった。中国に行くときは、それはむしろ「海賊船」や地下流通を経てのことだった。でも日本人は、アニメがアメリカで人気が出るとは夢にも思っていなかった。アニメイゴに初めてライセンス供与した企業は、アニメイゴが追加印税の小切手を切ると驚愕した。ま

^{*84} Stude, Michael. "Pioneer News." パイオニアからの手紙の転送, November 17. オンライン投稿, 27 Nov. 1993. <news:rec.arts.anime> 4 Dec. 2003. Message-ID: <1331469918snx@izumi.DIALix.oz.au>.

^{*85} Andersen, Craig. "Disney's Lion King Was to be a Remake of Kimba the White Lion?" または "Remake of Tezuka's Popular Story Turns Into Denial?" を参照. *Kimba the White Lion: Kimba W. Lion's Corner of the Web*. 2003. <<http://www.kimbawlion.com/rant2.htm>> 28 Apr. 2004.

さか追加の印税が出るとは思っていなかったのだ！ また園田健一も、ルノーが1980年代後半に、アメリカで『バブルガム・クライシス』を知っている友人がいて「生まれてこのかた最高の番組だと本気で思っている」と話すと同じくらい驚いていた。高畑勲の反応についてはすでに述べた。『キューティーハニー』で限界を広げたアーティスト永井豪は、アニメ・アメリカ'94出席に先立って、その年にMTVで放送されたアニメのテープを見て驚愕した。そのテープには、*Speed Racer*(『マッハ Go Go Go』)や永井豪自身の特集が入っていた。一部のアニメがアメリカでここまで人気があるとは永井は知らなかったのだった。『マッハ Go Go Go』は日本にも多少のファンはいたけれど、でもアメリカでカルト古典となるほどの人気だとは思ってもよらなかったのだ。モンキーパンチ(『ルパン三世』)でさえ、高齢のアニメファンで自分の年齢に近い人々が、最初のテレビシリーズについて話しかけてくるとわくわくする、という。それはもともと、手法的にも形態的にも内容的にもアメリカ市場をまったく狙っていなかったものだったので、人々がそもそもそれを見ているということが驚きだそう。ファンネットワーク、特にファン流通なしには、こうした活動はまったく生じなかつただろう。

3.13 歴史的分析のまとめ

ファン流通は、1976年に技術的に可能になると同時に開始された。アニメファンダムはSFファンダムから育ったが、すぐに独自の特徴を身に着けた。日本企業は自分の望むようにはアメリカ市場に参入できず、撤退して、丸10年にわたりアメリカ市場を顧みなかった。アメリカアニメファンダムは、1980年代を通じて成長を続け、著作権規制がない中で、強力な地下流通網となった。1980年代にアニメを主流に広めようとする数少ない試みは、このファンダムから生じた。持続的なトレンドこそ確立できなかったものの、こうした試みは新しいアニメファンたちを目覚めさせ、それがすぐにファンネットワークに参加した。このファンネットワークは、大量に流通する未翻訳アニメを基盤としていたが、1980年代後期における生のアニメに対する関心の引き金となった、閉鎖型改宗コモンズとなった。

ファンサブと国内アニメ産業は、どちらも技術進歩のおかげで同時期に生まれた。どちらもアニメ改宗者を増やそうという熱狂的な欲望から生まれたが、産業のほうはファン流通ネットワークでの体験に基づいて、アニメを商売にすることで得られる儲けが見過ごされているという認識もあった。1989年から1993年にかけてのファンサブもまた、新世代のファンを新しいアニメ、特に少年向けのメカアニメにあてはまらないアニメに引き合わせるという商業的な便益を提供した。さらにファンサブは、アニメの商業化に直接つながる期待を形成した。ファンサブの下の流通ネットワークはオープンな改宗コモンズとなり、経済的に見込みある将来性に基づく、生まれたてのアニメ産業を支援しようと言う強い欲望も生まれたのだった。ファン流通がなければ、ファンのネットワー

クも国内産業も、ひいてはアニメの爆発も、1990年に離陸することはなかっただろう。

4 ファン流通と字幕付けの法的分析

では1976-1993年のファン流通ネットワークの法的な意味について分析しよう。まず1976-1993年頃のアメリカの著作権法^{*86}、同時期の日本の著作権法^{*87}、および関連した国際条約、つまり1971年に改訂された万国著作権条約^{*88}と、1971年改訂のベルヌ条約^{*89}（アメリカは1989年に批准）を概観する。読者としては、ファン流通がこうした法に基づけば違法だったのではないかと思ったはずだ。確かに違法だとわれわれは結論し、それが具体的にどの部分に違反していたのかを示す。さらにそれに対する例外適用の可能性やフェアユースの可能性についてもすべて検討し、ファンとしては広範な著作権侵害行為を行う以外に手がなかったのだ、ということを示す。つまりこのファン流通の結果が長期的には望ましいものだったとしても、法はまったくそれを認めようとしなかった。

4.1 国際著作権の基礎

真っ先に指摘すべき点として、ある著作物に対する万国共通の著作権などというものはない、ということだ。著作権はひたすら法によって作られた無形の財産権のかたまりであり、著作権の範囲は個別の国を律する法に依存する。ここでの検討はアメリカにおける著作権の範囲と強制なので、本分析もオーディオビジュアル作品としてのアニメに関するアメリカでの法規制に特化するものとする。

アメリカでは、著作権は「あらゆる有形の表現媒体に固定された独自性のある著作物」に存在する。これは「動画やその他オーディオビジュアル作品」を含む17 U.S.C. §102 (2003)。作品　ここではアニメ　は、「最初の刊行日に、著作者の一人以上がアメリカ合衆国国民または居住者であったり、あるいは treaty party の国民、居住者、あるいは sovereign authority である場合、あるいは当該作品が最初に公開されたのがアメリカ合衆国内であるか、あるいは最初の刊行日に treaty party である外国で刊行された場合」17 U.S.C. §104(b) (2003). にアメリカ著作権法の保護が適用される。

^{*86} “U.S. Copyright Law.” U.S. Copyright Office. June 2003. <<http://www.copyright.gov/title17/>> 6 Dec. 2003.

^{*87} “Copyright Law of Japan.” Copyright Research and Information Center. Dec. 2003. <http://www.cric.or.jp/cric_e/> 6 Dec. 2003.

^{*88} “Universal Copyright Convention as revised at Paris on 24 July 1971.” United Nations National, Scientific, and Cultural Organization. 20 June 2001. <http://www.unesco.org/culture/laws/copyright/html_eng/page1.shtml> 6 Dec. 2003.

^{*89} “Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works.” 2003. World Intellectual Property Organization. <<http://www.wipo.org/treaties/ip/berne/>> 6 Dec. 2003.

ここでの検討では、17 U.S.C. §104(b) を満たすためには、二つの国際条約がからんでくる。万国著作権条約(以下「UCC」)と文学芸術作品保護のためのベルヌ条約(以下「ベルヌ条約」)だ。アメリカは1952年に前者を批准し、後者には1989年に批准した。日本は1956年4月28日にUCCを批准し、1899年7月15日にベルヌ条約に批准している。したがってこれらの条約が、日本の外での日本の著作権を規定することになる。UCCによると「加盟したすべての国の国民による刊行作品や、その国で最初に刊行された作品は、他の加盟国においても、その国が自国民のによる自国内で初めて刊行された作品と同じ保護、およびこの条約によって特別に与えられた保護を享受するものとする」万国著作権条約, 1971年7月24日, 第2条(1)。ベルヌ条約によれば「著作者は、この条約によって保護される作品については、発生国以外の加盟諸国においては、それぞれの法律が現在または今後の将来においてその国民に与える権利および本条約によって特別に与えられた保護を享受するものとする」文学芸術作品保護のためのベルヌ条約 1971年7月24日, 第V条(1)。

要するに、UCCのもとでは日本において著作権を与えられた著作物は、アメリカでも著作権を与えられる。ベルヌ条約の場合、著作権はベルヌ加盟国すべてにおいて尊重される。しかしながらUCCとベルヌ条約のいずれもアメリカにおいては自動的に発効しない、つまりUCCとベルヌ条約の条項は自動的に適用されるわけではない(17 U.S.C. §104(c) (2003)を参照)。かわりに17 U.S.C. §104がUCCとベルヌ条約と同じ要件を著作物に対して適用する。この結果はまったく同じだが、ただしベルヌ条約が加盟国によってアメリカの同意しない形で改定されればその限りではない。もっともこうした事態はアメリカの1989年の加盟以来生じていない。UCCもベルヌ条約も、著作権作品の翻訳についての例外条項に関する文言を含んでいる。これは以下の小節において触れる。本分析においては、UCCとベルヌの影響はアニメに適用される権利をアメリカだけの領土でのものとしている。

4.2 日本におけるアニメ作品の著作権

日本の著作権法は、アメリカの著作権法といくつかの点で異なっている。(目的)において、日本の著作権法(以下JCL)はこう述べる：

この法律は、著作物並びに実演、レコード、放送及び有線放送に関し著作者の権利及びこれに隣接する権利を定め、これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的とする。

本小節では、日本著作権法が持つ意味について検討する。

4.2.1 所有されるものは何か、だれがそれを所有するか

日本法では、保護対象となる「映画の著作物」を含む「著作物」を保護対象としている (JCL 第二章第一節第十条)。映画の著作物は 70 年の著作権を与えられる (JCL 第二章第四節第 54 条)。保護対象となる著作物は、日本国民が著作したか、最初に国内において発行された著作物である (JCL 第一章第二節第 6 条)。日本の法律では二種類の保護が存在する。道德権 (著作人格権のことかな?) と複製権 (コピーライト) である。

道德権は否定し得ないもので、「その映画の著作物において翻案され、又は複製された小説、脚本、音楽その他の著作物の著作者を除き、制作、監督、演出、撮影、美術等を担当してその映画の著作物の全体的形成に創作的に寄与した」現著作者に与えられる (JCL 第二章第二節第 16 条)。この映画の著作権の定義は第 15 条が適用されないとき、つまり職務上作成する著作物でない限りにおいて適用される。

映画の著作物の著作権は「その著作者が映画製作者に対し当該映画の著作物の製作に参加することを約束しているときは、当該映画製作者に帰属する」(JCL 第二章第三節第 4 款第 29 条 (1))。「映画製作者」とは「映画の著作物の製作に発意と責任を有する者をいう」(JCL 第一章第一節第二条 (1)(十))。日本著作権法における隣接権が放送者に特別な権利を与えているので、放送者はしばしば作品に投資して「製作者」となる。実際には JCL は、いくつかの企業が著作権保持者となるように動機づけている。配給会社、おもちゃメーカーなど派生商品企業、そして製作会社だ。製作会社はもちろん、実際の作品の著作を行う。つまりプロデューサー、監督/演出、助監督たちが所属しているのは製作会社だ。アニメ業界では下請けが多い。大作では、複数のスタジオが同時に作業をしていないことのほうが珍しい。しかし製作会社が別の製作会社に下請けを頼んでも、下請け会社が作品の共同著作権を持つことはほとんどない。

4.2.2 著作権保有者の国内・国際的権利

日本国内での権利は、本研究においてはアメリカでの権利との比較のために関係してくるので、ざっと挙げておこう。JCL 第二章第二節第 18-20 条は、三つの著作人格権を挙げている。公表権、氏名表示権、同一性保持権である。著作権の下にある主要な 11 の権利は、JCL 第二章第二節第 21-28 条で定められており、複製権、上演権及び演奏権、上映権、公衆送信権等、口述権、展示権、頒布権、譲渡権、貸与権、「翻訳権、翻案権等」、二次的著作物の利用に関する原作者の権利である。最後の権利は特に興味深い。著作者の著作権は、原作に伴う派生作品に及ぶが、著作人格権のほうは及ばない (JCL 第二章第三節第三款第 28 条)。

日本の著作権法には著作隣接権は存在する。こうした権利は、公衆に対して作品を伝達する人々

に与えられる。その人々が作品自体を創造していない場合でも、である。アニメについて、放送事業者たちも隣接権を持っている。具体的には、録音し、録画し、又は写真その他これに類似する方法により複製し、「送信可能化」し、再放送し、「映像を拡大する特別の装置を用いてその放送を公に伝達する」権利を持っている (JCL 第四章第四節第 98-100 条)。こうした権利が著作者の権利と重なっているということで、アニメ作品の共同所有の理由はかなり明らかとなる。

アメリカの著作権法とはちがって、日本の著作権法は一般的なフェアユース規定を持たない。それどころか、多くの人々は日本著作権法における著作人格権は、アメリカ著作権法における一般のフェアユース権と正反対のものを構成すると論じている^{*90}。しかし日本の著作権法は、著作権の制限についての一覧表を含んではいる。特にそれは個人的、家族、または「その他これに準ずる限られた範囲内」(「私的使用」と呼ばれる)、引用(画像の引用も含む)、営利を目的としない上演等、一部作品の翻訳が含まれる。こうした制限のほとんどは、本研究の範囲を超える。法は、アメリカでの利用に直接関わる範囲において適用される。実際、アメリカのファン流通者たちにはアメリカ法を適用するしかない。というのもアメリカに原法治権のある場合にはすべてアメリカ法が適用されるからであり、UCC は日本作品がアメリカ著作権法の保護が適用されるとのみ定めていて、1988年のベルヌ条約施行法では、ベルヌ条約のもとでのアメリカの義務は既存の国内著作権法保護水準で完全に満足されていると述べているからである (Pub. L. No. 100-568, 102 Stat. 2853 §2)。以下の利用と合法性を日本の著作権法に照らして判断していたなら、結論もかなりちがったものとなっただろう。だが本分析では、日本の著作権法は日本から抽出されてアメリカに送られた録画に適用する場合にだけ検討するものとする。

アニメの著作権保持者とかれらのアメリカにおける権利との関係はもっと簡単に記述できる。日本アニメの所有者は、U.S.C. Title 17 Section 104 に基づきアメリカでもすべての国内権利を維持できる。かれらの権利は U.S.C. Title 17 Section 106 「著作権作品における独占権」に列挙されており、それに続く第 107-122 条で制約されている。特に、フェアユースは、確立されれば 17 U.S.C. §107 (2003) に基づいて著作権侵害とはならない。

4.3 時間シフト/アメリカでのファン録画

1976年に初めて提起された潜在的な著作権侵害は、アメリカ国内で日本のコミュニティテレビから時間シフト的に録画を行うという行為だった。この分析においては、日本のコミュニティテレビは放送の権利を獲得していたものと想定する。日本のライセンス保持者とアメリカのコミュニティテレビ局との間で法廷闘争が起きたという記録はない。こうした証拠がないからといってそこ

^{*90} Sugiyama, Keiji. "Japanese Copyright Law Development." 19 Apr. 2001. <http://www.softic.or.jp/en/articles/fordham_sugiyama.html> 7 Dec. 2003. を参照.

に権利侵害が起きていなかったという証明にはならないことは認識しているが、こうしたテレビ局がライセンスを取得せずに放送を行ったと考えるべきまともな理由はない。かれらはアメリカの放送局の中で十分に目立つ存在であり、東映はアメリカに事務所を置いていた時期に訴えるつもりであれば簡単にそれができたはずだ。

Sony v. Universal, 464 U.S. 417 (1983) ははっきりと放送された作品の時間シフト、つまりこうした作品を家庭利用のために録画するという行為について述べている。この裁判で、最高裁は時間シフトがフェアユースであり、この行為は潜在的市場に対する非矮小な存在の可能性をまったく持たず（これは原告の著作権保持者が示した通り）、家庭用ビデオ録画装置を公衆に対して販売するのは、相当な非侵害的利用の可能性があるため、著作権侵害幫助を構成しないと定めた。したがってアメリカで放送されたアニメを私的な家庭利用のために時間シフトすることはフェアユースである以上、こうしたファン慣行は著作権侵害には相当しないと結論される。

4.4 友人間での共有

ビデオテープを貸し借りするのは、本を貸し借りするのと似ている。ファーストセールドクトリンによれば、著作権作品が固定された材質は財産として扱われ、売買、貸与、賃貸を著作権保持者の許可なく行うことができる。このドクトリンは 17 U.S.C. §202 (2003) に記述されている。「著作権の保有、あるいは著作権の下にあるすべての独占権の保有は、その作品が包含されている物質財の保有とは別である」。友人や家族への私的な貸与は長いことフェアユースと認められてきた。いずれにしても Section 106(3) は適用されない。なぜならそれは「公衆に対して著作権作品の複製や音声録音を頒布する」(強調引用者) 独占権についての規定だからだ。初期に行われたような、友人間の私的な共有は著作権侵害を構成しないと考える。

4.5 クラブでの上映

アニメをクラブで上映するのは、それがアメリカのテレビから録画したものだろうとそうでなろうと、著作権作品の一般上映となる (17 U.S.C. §106(3))。この条項における最も重要な適用除外は 17 U.S.C. §110(1) で、そこには§106 を尊重しつつ「非営利教育団体における対面型教育活動の過程での講師または生徒による作品の上演または上映」は著作権侵害にあたらないとされている。しかしすでに示したように、大学ベースのアニメクラブが大量に発生したのは、1980 年代後半になってからだった。その時期でさえ、大学のアニメ部は厳密には第 110 条の「対面教育活動」という記述には含まれないだろう。さらに、1970 年代後半のアニメクラブは、自分たちが著作権保持者の権利を侵害していることを知っていた。東映、TMS、タツノコプロは遅くとも 1978 年にはこ

うしたクラブに警告を発し、その上映を正式に許可するのを拒否した。結論として、初期のアニメクラブにおける上映は著作権侵害であった。

4.6 国内での複製と郵送

すでに論じたように、私的な流通は著作権侵害にはあたらない。しかしながらテープ一本丸ごとの系統だった複製と流通を、1970年代末に行われていた規模で実施するのは、フェアユースによる弁護の範囲を踏み越えるものだ。証拠によれば、当時はこれらテープには経済的価値はほとんどあるいはまったくなかった。しかしフェアユースは経済的な価値や被害の有無だけによるものではない。1980年代初期におけるC/FO全体で見られた流通のレベルは、複数の支所を持つ図書館の様相を呈してきたが、それが完全に協調した図書館システムとなるのは1980年代半ば近くになってからのことだと証拠は示している。結果として、それは17 U.S.C. §108の「独占権の制約：図書館や資料室による複製」には該当しない。したがって、1970年代末から1980年代初期にかけての全国的なアニメ複製配布活動は非合法だったと結論づける。

4.7 日本のペンフレンド

なかなかおもしろいことに、C/FO会員が1980年代初期に確立したペンフレンド関係は、未翻訳アニメの重要な入手源となった。原理的には、日本側のペンフレンドは「著作権の目的となつてい著作物（以下この款において単に「著作物」という。）は、個人的に又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用すること（以下「私的使用」という。）を目的とするときは（中略）その使用する者が複製することができる」（JCL第二章第三節第五款第30条）権利を行使していることになる。この議論は、その後に同人誌（日本のファンによるマンガ）作者たちが、プロ作品のキャラクターに不思議なほど似たファン雑誌を販売するという活動を正当化するのに使ったのと類似の議論である。アメリカのアニメファンの場合には、前にのべた議論があてはまりそうだ。原産国で輸出が認められているんだから、輸入だって認められるべきじゃないか？ というわけだ。

アメリカの著作権法は、外国からの輸出については何も言わない。これはこうした法律がアメリカの法律適用範囲外では強制不可能だからと思われる。だが17 U.S.C. §§601-603は輸入については大いに規定している。そうした輸入の大半は違法だ。それどころか：

アメリカ国外において入手された著作物の複製や音声録音を本法の規定する著作権保持者の承認なしにアメリカに輸入することは、第106条に定めた複製や音声録音を頒布する独占権の侵害であり、第501条に基づく規定が適用される。17 U.S.C. §602(a).

日本からの輸出は合法だったにせよ、輸入は著作権保持者の許可がないと非合法だ。その権利は

日本のアニメ著作権保持者と国内著作権保持者の両方に与えられている。

しかし 17 U.S.C. §602(a) には例外規定が三つある。(a)(1) はここには適用されないが、これについては後にまた検討する。(a)(2) と (a)(3) の例外規定を見てみよう:

(2) ある一時点におけるある一作品の一つ以下の複製または音声録音の、輸入者による流通目的でない私的利用のための輸入、あるいはアメリカ合衆国から訪れる人物がその人物の持ち込み手荷物の一部を構成するものとして持ち込む複製や音声録音、あるいは

(3) 学術教育、または宗教的な目的で運営される組織によって、またはそのための輸入で、私的利益を目的とせず、資料目的に限り一本以下のオーディオビジュアル作品に限られ、図書館貸与や資料目的での複製または音声録音五本以下の場合に限られる場合。ただしそうした複製や音声録音の輸入が系統的な福祉得や流通活動の一部を構成し、そうした機関が行う section 108(g)(2) の規定に違反する行為の一部である場合は除く。

Subsection (a)(2) はほとんど輸入を合法化しているけれど、でも重要な規定がついてくる。輸入はその輸入者の私的な利用のためでなくてはならず、流通目的ではいけない。C/FO の系統だったライブラリー化プロセスが 1980 年代初期には完全に確立していなかったと論じることは可能だが、そのファンたちがテープを相互にやりとりして、最終的には長く広範な流通チェーンを構成することは明らかである。こうしたファンによる取引を現在の P2P 共有技術と比べてもいい。初期のファンダムにおける流通メカニズムは、現在の P2P ほどの速度や品質でアニメを広めることはできなかったけれど、同じくらいの世界的な広がりや分散組織を持っていた。

さらに Subsection (a)(2) における「流通」という利用は、17 U.S.C. §106(3) にあるような「公衆への流通」とはちがったものである。われわれの分析では (a)(2) は二つの解釈に還元される。一つの解釈では、(a)(2) は「私的・公的流通」を禁止している。もう一つの解釈では、17 U.S.C. §106(3) と同じ解釈を採用し、(a)(2) は「公的流通」を禁止している。前者の解釈では、ファンたちはいざれ友人のためにビデオをコピーするので著作権侵害を行う。後者の解釈では、ファンたちが著作権侵害を行うのは、アメリカ国内における友人やペンフレンドたちが、C/FO のような閉じた流通システムを構成していなかったからだ。したがってファンたちは公衆に流通させていたことになる。(a)(2) 後半の個人手荷物による輸入については、初の日本への大規模ファン旅行は 1986 年に起きたことを指摘したい。1990 年代になると、金持ちファンによる東京への旅行によるファンの「買い出し」は増えてきたが、1980 年代初期にはこれはなかった。結果としてこの subsection は適用できない。

Subsection (a)(3) も同じく適用できない。というのも記録によればアメリカに送れるのは複製 1 部または 2 部であり、さらにその複製は「単に」資料または貸与目的以上の目的で使われることに

なっていたからだ。いずれの場合にも、ファンのプロセスはわれわれの見る限り十分に系統だったものだった。テープの質が一様に劣化し、「テープの品質を比べる」という頻出する言及からもわかることだ。このため、subsection (a)(3) 後半に基づき適用対象にはできない。

したがって日本のペンフレンドを通じてのアニメを流通させるプロセスは、最初に日本のペンフレンドからテープを受け取る部分は合法だったにせよ、その後の部分は違法だったとわれわれは結論づける。

4.8 パパママショップでのビデオ貸し出し

ファーストセールドクトリンは、「パパママショップ」での貸し出し(??)と多少関係してくる。もし作品が合法的にアメリカに輸入されたのであれば、こうした店主たちはそれらのテープを、アメリカのレンタルビデオ屋と同じく貸し出すことができる。ただしこれは、その作品が著作権保持者の認可を受けてアメリカに入ってきたか(これはありそうにない)、そうした作品が輸入業者の個人的な手荷物に入ってアメリカに渡ってきた(これはかなりありそう)場合にのみ合法となる(17 U.S.C. §602(a)を参照)。個人の手荷物による持ち込みはアメリカの法律で言及されるくらいよくあることで、当時の報告によれば、手荷物による輸入は輸入メディア業者では広く行われていたという。

収益目的で時間シフトした放送の複製を輸入するのは、日米双方の法律に違反している。まず第一に、収益目的で時間シフトした放送の複製を作るのは、日本の著作権法第四章第98条に定めた放送事業者の隣接権を侵害するものであり、また同法第二章第三節第三款第21条に定めた著作権者の複製権侵害にもあたる可能性がある。同法第二章第三節第五款第30条は、それが家族の一員のために複製されたものであっても私的性格の利用ではないため明らかに適用されない。アメリカにおいても、日本の著作権の制約を考えないでも、以下の輸入条項の小節に基づいて似たような規定が適用される：「この条項が適用される場合に複製または音声録音の作成が著作権侵害を構成するような場合、そうした輸入は禁止される」17 U.S.C. §602(b) (2003)。収益目的でのこうした複製は、Section 106 に定められた複製と流通の独占権を侵害する。こうした複製は明らかにそうした状況で作成されたものなので、それは違法である。

いずれにせよ、こうした作品をファンたちのように系統だって複製して流通させるのは、アメリカで認められている複製流通権の侵害となる17 U.S.C. §106。パパママショップからビデオを借りてファンコミュニティにばらまくのは違法だった。

4.9 アニメを日本で録画してアメリカに送る

次に 1980 年代半ばから後半にかけてのファン活動、つまりファンが日本アニメをコミュニティ全体にずっと急速に広めていた時期の活動について分析しよう。

この事例における興味深い規定に注目しよう。アニメの複製と流通活動においてはアメリカの軍人が大きな役割を果たした。17 U.S.C. Section 602(a)(1) は以下のような適用除外規定を設けている：

アメリカ合衆国政府、または州政府、または州の政治的な部門による複製や音声録音の輸入については本小節は適用されない。ただし学校において利用される複製や音声録音の輸入はこれには該当せず、資料利用以外の目的で輸入されるオーディオビジュアル作品の複製にも適用されない。

証拠の検討の結果、われわれはテープを配信したアメリカの軍人たちは、政府の一員としての公的な職務で活動していたのではないと結論づける。配信者が軍のリソースを大量に利用していたという観点からこれに反論することは可能である。配信者たちは軍の郵便システムを活用し、基地における消費財を利用し、その証拠としては 23 ページの、配信者たちは基地で売られていたテープしか使わなかったという記述を参照、軍で受けた教育を活用した。それでも証拠によれば、配信者たちは勤務時間外に活動し、すべての物質的なリソースについては政府から直接の補填を受けることもなく自分で支払いを行い、上司の指揮の下で活動したわけでもなかった。米軍の軍人が、日本の基地に駐留することで軍としての公的な任務につきつつ、逆文化帝国主義を支援してその一部として活動していたというのは何とも皮肉である。

しかしながら、このシナリオにおいてはいくつか酌量すべき状況がある。配信者たちが、日本の市販ビデオテープやレーザーディスクをコピーしてアメリカに送った場合を考えよう。こうした市販製品が日本国内で複製されたのであれば、その複製を正当化するのに「私的利用」の議論を持ち出せる。「パパママショップ」の場合と同じように、こうして複製されたテープがアメリカ領となる基地に入った瞬間に、それは 17 U.S.C. §602(a) に基づいて著作権侵害となる。同じように、もしアニメ放送が日本の領土で録画されて基地に持ち込まれたら、それは同じ条項違反となる。こうした市販製品がアメリカ領土で複製されたなら、配信者たちは明らかに 17 U.S.C. §106(1) の複製権を侵害していることになるが、輸入条項違反とはならない。アニメ放送がアメリカ基地内で受信録画された場合には、話はずっと不明瞭となる。仮に市販製品と同じく、放送録画が 17 U.S.C. §602(a) の侵害なしに作成されたとしよう。ただしその理由は一つだけ、テレビ番組の場合には物理的媒体に固定されて国境を意図的に越える行為がなかったからである。

後者の二つのシナリオは、C/FO Rising Sun が明らかに非営利図書館活動の一部だったということを見逃している。C/FO が仮に非営利教育機関で公衆アクセス可能（つまり均一な会費を払えばアクセス可能）な図書館と認められるものとしよう。この場合「独占権の制限：図書館や資料室による複製」17 U.S.C. §108 は配信者たちの行動を正当化してくれる可能性がある。残念ながら C/FO は、17 U.S.C. §108 の下の例外条項適用対象とはならない。多くの点で C/FO は該当しないのである。たとえば C/FO Rising Sun は、自分たちが入手して流通させようとした作品を 1 部以下（17 U.S.C. §108(a)）よりはるかに多数複製したことは明らかである。法的な観点からアニメ録画を正当化できそうなあらゆるシナリオを検討した結果、C/FO Rising Sun の録画は違法だったと結論づける。

こうした流通者の活動が非合法だということは当初からはっきりしていたはずだが、追加の証拠を見ると、流通者たちは他の違法商品輸入者すべてと同じく、アメリカ税関に簡単に補足されただけだということがわかる。税関は、アメリカに入ってくるすべての郵便 APO 郵便を含むをチェックしている^{*91} Sections 602 と 603 にはこうある：

いずれの場合にも財務長官は、ある特定作品への著作権に利害を主張するいかなる人物であれ、規定の料金を払うことで、税関からその作品の複製または音声録音と思われる物品の輸入が起きた際に税関から通知を受けるための手続きを、規定によって定めることができる。17 U.S.C. §602(b)

本規定における輸入禁止条項に違反して輸入された物品は、税関関税法に違反して輸入された物資と同じ形で差し押さえ及び没収の対象となる。没収された物品は財務相または場合によっては法廷が定めた形にしたがって破棄される。17 U.S.C. §603(c)

ここでも資料を見ると、アニメ普及を狙う人々が違法にアニメをアメリカに輸入し続けたにも関わらず、アニメ企業は系統的にそうした権利侵害を見逃し続けたと思われる。1990 年初期に日本企業から出てきた各種のコメントに加えて、アニメ企業が潜在的な著作権侵害について通知を求めたという記録はアメリカ税関には残っていない。

4.10 翻訳

翻訳は典型的な派生作品の例であり、派生作品は 17 U.S.C. §103 の下で著作権保護の領域に含まれる。おもしろいことに、UCC もベルヌ条約も対象となる言語で正式な翻訳が存在しない場合の

^{*91} “U.S. Customs and APO Mail.” 7 Oct. 2003. <http://ima.korea.army.mil/Newcomer/US%20Customs%20and%20APO%20Mail.htm> 7 Dec. 2003. を参照。

非独占的なライセンス取得のための具体的ガイドラインを提供している。そこに示されたさまざまな手続きは、UCC やベルヌ条約がそうしたライセンスを尊重するまでに最低でも 3 年の期間を経なければならない、などの規定を含んでいる。

だがこの規定は無意味だ。どちらの条約も、国内法が翻訳ライセンスの権利を確立すべしと定めている。17 USC はそうした規定をこれまで含んでいない。結果として、ファン翻訳は非合法に作成された派生作品となる。翻訳は完全に原作品に依存しているので、そこには著作権は存在しない。

4.11 ファンサブ

1989-1993 年におけるファンサブ活動は、翻訳、タイプセット、ビデオテープへの複製さらには第一次流通が組み合わさったものである。この分析が示したように、こうした翻訳、複製、流通の段階は違法である。したがって、法は 1989 年から 1993 年にかけて行われていたファンサブ活動を禁止していた。

4.12 正式ライセンス以前および以後にファンサブを流通させる

1989-1993 年の間、ファンたちはすぐにアニメ製品における二つの期間を区別するようになった。その作品がアメリカ国内でライセンスを受ける以前の期間、そしてそれ以後の期間である。法的な観点からすると、どちらの期間でもファンサブは違法だった。しかし後者の期間におけるファンサブは、国内ライセンス者の国内著作権を侵害するものであり、外国所有者の国内著作権の侵害とはちがう。ライセンスを受けるまでその作品がアメリカで「著作権がない」というのは無意味である。それはその作品が「全世界で著作権を持つ」というのと同じくらい意味がない。むしろ、国際条約への準拠により、日本アニメのアメリカにおける著作権は、日本での刊行と同時にアメリカでも発生すると言うべきである。しかしながら、日本アニメの商業利用は、日本のライセンス保持者がアメリカ市場を開拓する企業にある程度の権利を供与するまでは開始されない。

日本企業は、ファンたちが日本人の活用していない著作権を系統立って侵害し、独自の市場を作り出すまでの 20 年間にわたり、大規模にこうした権利のライセンスを行わなかった。このファンによるリスク負担は、技芸の発達における改宗コモন্ズの役割の重要性について雄弁に物語っている。さらに、この分析を見ればわかるとおり、著作権の些末な規定が強制されていれば、そうした進歩を著作権法が阻害したことも十分に考えられる。

4.13 結論に先立って

本研究は、国際著作権法すべてに対する反対論を構築しようとするものではない。著作権や国際的な著作権認知は、多くの場合にきわめて価値が高い。国際著作権の認知は、日本にとってもアメリカにとってもアニメの商業的成功のためにきわめて重要だった。本研究で「ライセンス」ということばが使われるたびに、それは両国間での独占的な権利のやりとりと、それに伴う資本や価値のやりとりを意味している。この業界のあるアメリカ人重役が述べたように「最も効力の高い議論は『.....の求めに応じて支払うべし』(小切手の冒頭に書かれている文句)で始まるものだ」。国際著作権がなければ、アニメ市場は今日のように成長して大資本とはなれなかつたろう。だがアニメの商業化によって著作権がきわめて価値が高かったにしても、それはとてつもない参入障壁ともなった。著作権は今日のアニメシステムの成長に重要な役割を果たしたが、そのシステム自体の創造の足を大いに引っ張ってきたことも事実だ。ファンたちがこの媒体への愛故の、実際のリスク負担がなければ、アニメは今日よりずっと人気もなかつたろうし、儲かるものにもなっていなかつたろう。

4.14 法的分析の結論

1976-1993年に行われたようなファン流通とファン字幕は、ほとんどあらゆる面で著作権法違反だった。アメリカ著作権法は、意図的にせよ偶然にせよ、ファンにとっても業界にとっても系統だった参入障壁を創りあげていた。著作権法を冒すにあたり、ファンたちは大きなリスクを負っていた。こうしたリスクは、日本側の無気力と無関心によって遞減されており、かれらの投資や奨励や法的支援はまったく何の役割も果たさなかつた。

5 法に抗っての進歩

21世紀を迎えて以来、日本アニメはアメリカの主流に入り込んできた。『千と千尋の神隠し』はアカデミー賞を受賞し、ケーブルテレビのアニメ・ネットワークは多くの市場で人気を博し、同じくケーブルテレビのチャンネルであるカートゥーン・ネットワークは、さらに新しく前衛的なアニメをAdult Swimで流してさらに境界を拡大しようとしている。日本アニメは放送されている全アニメの60パーセントを構成する。アメリカでは、年間の日本アニメの売り上げは2002年で5億ドルだ^{*92}。マサチューセッツ州ケンブリッジでは、サンコーストビデオの全国小売り業者の都

^{*92} “Anime and Manga Sales Growing Around the World: Anime Makes Up 60% Of All Broadcast Animation.” *ICv2 News*. 24 Jun. 2003. <<http://www.icv2.com/articles/home/2953.html>> 28 Apr. 2004.

市部子会社 の総売上の 25 パーセント以上を日本アニメ DVD の売り上げが占める^{*93}。

過去 10 年で、アニメという媒体はアメリカにおいて信じがたいほどの発展をとげた。この劇的な成長のかなりの部分は、組織的なファンダムによるものだ。著作権の制限に真っ向から逆らって、地下のアニメ流通は 1980 年代から 1990 年代初期に花開き、生まれくる国内産業の基盤を構築した。最初期のファンサブ活動でさえ、多くの人を熱心なアニメマニア兼消費者にした。ファンサブ活動はだんだん正当化しにくくなってきたにもかかわらず、である。こうしたファンが成功したというのは、外国の著作権保持者が何もしなかったおかげではあるが、それよりもっと貢献したのは、ファンたち自身のねばり強さだった。皮肉にも、最も「創造的」でない活動 独自性ある著作物の創造と定義した場合だが が改宗コモンズの拡大につながり、関係者すべてにとってきわめて創造的で収益性の高い状態をもたらしたわけだ。

ファンダムから日本アニメが興隆したというのが、メディア消費における例外的な現象だったのか基本的な経済原理だったのかは、まだ検討の余地がある。たとえばいままでの歴史の相当部分は、単に運が良かったままたま生じただけのようであり、合理的で系統立った市場の発展には見えない。著作権法がファンたちにもたらした障壁を考えれば、産業基盤がこれほど急速に成長したというのは驚異的なことである。日本興業銀行の 2003 年 5 月の声明で、山本ひろあきはこう書いている：

「かつては、アニメについての真剣で成熟した議論はあり得なかったが、現在では経済メディアのエリートたちさえもがこの問題に真剣に注目している。日本の知的財産振興が重要課題となるはるか以前から、日本アニメのキャラクター商品のロイヤルティは、日本の巨大なサービス収支赤字を下げるのに大いに貢献していたのである^{*94}」

メディア革命がある国にとっての大きな経済的シフトをもたらすとき、その革命がなぜ起こったかのみならず、現在の各種条件がそうしたメディア成功物語の再現を可能にしているかどうかを考えずにはいられないであろう。改宗コモンズは著作権侵害者たちで構成されていたが、それでも創造的であり、収益をもたらし、進歩的な存在だった。対照的に、現在は一部のメディア業界が自分たちの著作権作品に対して完全なコントロールを要求して騒ぎ立てている。両者の矛盾はどこで生じているのだろうか。進歩の正体についての真実だろうか、それとも著作権についての想定にあるのか？

本分析における議論は、著作権すべてに反対するものではない。われわれはむしろ、まちがった憶測に反論している。技芸の進歩や文化の発達、著作権の完全なコントロールを必要としている、という憶測である。新興市場において著作権がゆるまれば、発達が起るかどうかは不確定だ

^{*93} Suncoast. Cambridge, MA 02141. 私信. 14 Jan. 2003.

^{*94} Yamato, Hiroaki. "Viewpoint: Content from Japan." Development Bank of Japan, *Monthly Economic Notes*. May 2003. <http://www.dbj.go.jp/english/library/pdf/men/men_0305.pdf> 8 Dec. 2003.

が、それが技芸の進歩を妨げることは決してない。少なくともこの一例においては、それは圧倒的な成功をもたらしたのである。

インタビューや講演録

- Anime Convention Founder. 私信. 16 August 2001.
- Anime Producer. 講演: “Japanese Animation Production Process.” 12 May 2003.
- Anime Producer. 講演: “Q&A.” 12 May 2003.
- Anime Producer. 講演: “Computers in the Anime Production Process.” 13 May 2003.
- Abune Producer. 私信. 14 May 2003.
- Jenkins, Henry. 個人インタビュー. 28 August 2000.
- Anime Studio President. 講演: “Gainax and the Early History of Japanese Animation.” 29 September 2003.
- Anime Studio President. 講演: “Introduction to Otakuology.” 1 October 2003.
- Anime Studio President. 私信. 1 October 2003.
- American Anime Executive. 個人インタビュー. 23 November 2003.
- Anime Club President. 個人インタビュー. 23 November 2003.
- Patten, Fred. 個人インタビュー. 25 November 2003.
- Anime Researcher. 個人インタビュー. 26 November 2003.
- Anime Club President. 個人インタビュー. 3 December 2003.
- Anime Convention Executive. 個人インタビュー. 3 December 2003.