HOKUGA 北海学園学術情報リポジトリ
学校法人北海学園
北海学園大学
北海商科大学

タイトル	パネルディスカッション
著者	
引用	北海学園大学学園論集(152): 285-293
発行日	2012-06-25

Hokkai-Gakuen Organization of Knowledge Ubiquitous through Gaining Archives.

《シンポジウム》 2011 年度　北海学園大学市民公開講座

パネルディスカッション

パネルディスカッションの経緯（2012 年 5 月時点）

本パネルディスカッションは 10 月 9 日に行われた市民公開講座でのパネルディスカッションを録音したものを紙面で再現したものである。本パネルディスカッションでは，企画・コーディネーター澤野雅彦のもと，「作品の哲学性」と「オリジナルとコピー」という 2 つのテーマを設定した。

まず，本パネルディスカッションのテーマ設定の背景について説明したい。学報 88 号(学報第 88 号 2011 年 12 月 1 日付市民公開講座委員長［澤野雅彦］原稿）にもあるよう，「本講座も専門が異なる 5 名の教員により，コンテンツ，コンテンツ・ビジネスについてそれぞれの分野から講演を行い，パネルディスカッションでテーマを総括」するために，5 者多様な講演を一貫して結びつけるテーマが必要であった。しかも，「コンテンツ」，「コンテンツ産業」という一括りではなく，2 日間の講演の意図が伝わるさらに具体的なテーマを求めた。一方で，受講生には多様な内容を整理してもらいたいという思いもあった。

次いで，テーマ設定の経緯について述べる。本市民公開講座は 1 日目の 10 月 8 日（土）に関，三浦，原井講演，2 日目の 10 月 9 日（日）に大石，澤野講演，パネルディスカッションという構成となっていた。1 日目，2 日目共に質問票を配布した。我々 5 名の講師は，1 日目での質問を受けてパネルディスカッションの進め方を 1 日目終了後に打ち合わせた。

1 日目の質問票を整理したところ最も多かったのは，ストーリーについてであった。

具体的に以下の質問に集約することができた。

・西洋にはないと言われるが，日本のアニメには深い洞察があるのだろうか。
　形而上学などで言われる哲学性は感じとるのは難しいのではないか。
・象徴哲学の観点で深さは求められるのか。
・現代芸術にコンセプトがあるか。

これらの質問に答えるべく，作品にはストーリーが求められるのかというテーマを設定したいと思った。そこで，一つ目は「作品の哲学性」というテーマに落ち着いた。

二つ目のテーマ「オリジナルとコピー」は一捻りした。同じく，1 日目の質問票では著作権についての内容もあった。2 日目では，澤野が著作権を扱うことになっていた。2 日目の質問でも

著作権に関する質問は予想されるものであり，２日目では著作権についての質問が多くあった。

その打ち合わせ時に，大石は，２日目でコピーとオリジナルというキーワードを踏まえて講演すると述べた。また，１日目で原井はオリジナルについての話をしていた。さらに，澤野は著作権と関連する内容で二次創作があると言った。ここに，「オリジナルとコピー」というテーマで，我々独自の視点で２日間の講演を，著作権をまとめる試みをパネルディスカッションで実現しようという結論に至った。

以上より，パネルディスカッションのテーマ設定の経緯をご理解いただけると幸いである。最後に，パネルディスカッションにおける質疑応答は30分程度と比較的多くの時間を用意していたため，質疑応答も非常に活発であった。しかし，紙面の都合上割愛させていただいたことをご容赦いただきたい。下記，学報の抜粋と本パネルディスカッション原稿から是非ともその雰囲気が伝わると幸甚である。

各講演，パネルディスカッションでは受講者から活発な質疑応答がなされた。また，アンケート結果からは，時間が足りなかったという意見が多くあった。これは，もっと内容を掘り下げて欲しいという期待の裏返しとも言える。

(学報第88号2011年12月1日付市民公開講座委員長原稿より抜粋)

2011年10月9日　パネルディスカッション

テーマ１：作品の哲学性について

関：それでは，まず作品の哲学性について議論したいと思います。まずは，三浦先生から象徴哲学の観点から作品の哲学性について論じていただきたいと思います。

三浦：『ハリー・ポッターと賢者の石』が出版されたのは，今から14年ほど前のこと。キリスト教徒の間では，魔法使いの存在を容認できない否定派と，勧善懲悪の精神を子供たちに教える効果を認める肯定派との論争を引き起こす問題作になりました。賛否両論，いずれもキリスト教が悪魔を敵視している事実を表明しています。これに対して悪魔ヴォルデモート曰く，「善と悪が存在するのではなく，力と力を求めるには弱すぎる者とが存在するだけなのだ。」善と悪が存在する事実を否定しているわけではありません。善のみを容認し悪を駆逐するキリスト教の見解に対して，善と悪が合体し調和することによって無限の力を獲得できると反論しているのです。「力」とは，錬金術が目標に掲げる「黄金」，別名「賢者の石」です。この力を得るには，自分の内部に潜む「悪」から目をそむけることなく積極的に対峙して受容する必要がある，と錬金術は考えます。

そもそもこの世には何故「悪」が存在するのでしょうか。キリスト教は「悪とは，善が欠如し

たもので善の程度が劣るだけである。」と考えます。神が最高善として万物を創造し宇宙を支配しているからには，悪が存在するはずはないというのです。しかし現実世界には悪が充満しています。この事実に対しては，「人間が自身の意思によって生じたものに過ぎない。」と答えます。善のみが存在するよう天地創造に着手した神の予定を狂わせたのは，神の命に背き禁断の実を食し堕落したアダムとイブであると聖書には記されています。二人は罰として楽園を追われ荒野を彷徨います。やがてアダムは土を耕して作物を育てるといった労働に従事することによって食料を得ようとしますが，地上にはイバラやアザミなど棘がある植物が生えて彼に苦痛を与えます。イヴは身ごもり息子カインとアベルを生みますが，兄が弟に嫉妬して殺すという罪を犯してしまうのです。彼らの子孫として誕生した人類も世代交代を続ける間に際限なく悪を増幅し続けて現代に至ったと言えましょう。つまり，キリスト教において悪は人間が自ら生み出したものであり堕落の象徴なのです。

一方錬金術は，その基盤を支える哲学思想をグノーシス主義から得ています。悪は人間の意思によらず無意識的な力によって顕在化されるもので，むしろ積極的に対峙すべきであると考えます。

キリスト教は，霊は善なるもの肉体は悪しきものとみなして霊肉分離の基本姿勢を示し，神は救う側で人間は救われる側といった違いを表明します。これに対してグノーシス主義は霊肉一致を唱え，肉なる人間も努力すればいつの日か神のような霊的存在になれる可能性を強調し，そのためにはまず悪を受容する必要があると主張します。グノーシス主義が考える世界構造についてお話ししましょう。天にはアイオーン界という善神によって支配される精神界があります。ここから魂が分離拡散して下界の悪神デミウルゴスによって支配される物質界に降りてきますが，やがて知識を得ると天界目指して帰還の旅に出発します。天界を人間の意識領域に例えるならば，下界は悪神デミウルゴスによって支配される無意識領域そして影の部分です。悪を受容するとは自ら死を体験することに他なりませんが，試練を乗り越えた暁には浄化されて「グノーシス」が意味する「認識」を得て再生します。グノーシス主義に基づく錬金術が渇望するのは「認識力」です。「真実とは何か。」その答えをめぐって，古代ギリシア時代より多くの哲学者が模索し続けてきました。ハリーは，自分の影なるもう一人のハリーであると考えられる悪魔ヴォルデモートと闘い壮絶な死を体験することによって認識に至る錬金術過程を歩み始めたのです。

その足跡は，人類が闇を逃れ光を求めて文明化への道を邁進してきたのとは逆に，光から闇へすなわち万物を生み出した根源を目指しています。人工の光眩き文明都市ロンドンを離れて闇の彼方に広がる魔法の世界へ。ギリシア哲学は，あらゆる物が混在し生成消滅を繰り返す生命力に満ちた有機的自然フュシスがソクラテス以前に存在したと考えます。ソクラテス以後すなわちギリシア古典時代になると文明化が進み，法と秩序を規範とするノモスの世界が注目されるようになります。あくまでフュシスを実在と認めノモスを仮象あるいは影と見做しつつも，ノモスに熱い視線を送るようになったのです。このような変化はプラトンの出現によって決定づけられます。

プラトンは積極的にノモスの存在価値を見出し，イデア論を唱えて自然から生命力を奪い自ら自立し得ない無機的自然に貶めてしまいます。こうして，肉体（自然）よりも精神（イデア）を重視する形而上学の長い歴史が始まりました。ハリー・ポッターに課せられた使命は，ノモスを見つめる目を伏せ心の闇の中を下降して心眼を開き真実を知ることです。無機的自然界を捨象し有機的自然こそが実在であると認識して復活させることであるとも言えます。

キリスト教は悪の象徴として蛇を憎悪しますが，グノーシス主義および錬金術思想は人間に認識力を授けた恩恵者として蛇を神聖視しウロボロスの蛇を象徴に掲げます。一匹の蛇が尾を口で銜えている姿を想像してみましょう。初めも終わりもない円環です。上半身が黒，下半身は白に塗り分けられています。プラトンの二元論を構成する形相と質料，あるいは天と地，精神と肉体，善と悪といった対立する男性原理と女性原理が，グノーシス主義や錬金術においては共存する事実を象徴しています。ハリーとヴォルデモートが両原理を体現して分離闘争を繰り返した挙句合体し協調するであろう終局を予表しているとも考えられます。また，キリスト教が時間を限りあるものとして直線で表わすのとは異なり，錬金術思想は円のように無限に循環すると考えていることの証でもあります。

ハリー・ポッターとは誰か，何者なのか。私たちひとりひとりが皆ハリー・ポッターです。善と悪すなわち神と悪魔を超越した両性具有的な人間像となって現実世界を変革し反形而上学的な自然を奪還する責務を負っているのです。

関：三浦先生から，作品そのものに思想が存在していることをお聞かせいただきました。

これを受けまして，今度は大石先生にこの件（作品に哲学性があるか）についておうかがいしたいと思います。先ほど（講演4で）出てきました話なのですけれども，「深い洞察が日本のものにはある」ということですが，その「日本のアニメや日本の映画に近いものがある」ということについてさらにお話していただきたいと思います。

大石：哲学性ということで，それを広い意味に受け取りたいと思います。ハイデガーの哲学やサルトルの哲学というわけではなくて，作品に何かしらの思想性というものがある，そういう風に受け取るならば，日本のアニメというものはよくそういった思想性・哲学性があると指摘されます。日本のアニメには，海外のアニメ，例えばディズニー･アニメ，『トムとジェリー』でもいいのですけども，そういうものには見られない思想的深みがある，と。

具体的に言えば，押井守というアニメの監督名を挙げることができるかもしれません。押井守という監督は，『攻殻機動隊』という映画を作りましたが，ご覧になった方はお分かりになると思いますけれど，ネット社会における人間のアイデンティティの問題を問うた映画です。われわれはもはやネットなしには生きられず，自己確認するにもネットの中でいろんな人とつながりながら自分を見つけ出してゆく時代に生きています。実社会の中で，生身の人間同士のつながりの中

で，自分を確認するということもありますが，それにもましてネットによって世界中の人とつながりながら自分を確認するという時代を生きているのです。『攻殻機動隊』は，そのようなネット時代を生きる私というものは何か，そのアイデンティティとは，ということを問いかける映画でした。

さらには，宮崎駿という皆さんご存知の名前も出すことができるでしょう。宮崎駿のどんな映画においても見られると思われるんですけども，彼には自然に対するひとつの洞察があると思います。たとえば，『崖の上のポニョ』は高波が町を襲い，町を海の下に沈める映画ですよね。宮崎駿の映画は，こんな高波や津波が出てくる映画が多いんです。たとえば，『未来少年コナン』にも津波の場面が描かれます。『崖の上のポニョ』の人間の町を飲み込み，破壊する波は，同時に多様な生命が爆発的に生み出される命に満ちた海からやって来たものでもあります。『もののけ姫』に出てくるダイダラボッチという神様を考えてみたらいいんですけども，その神様は草木を生い立たせますけども同時に枯らせたりもします。つまり，自然には生と死が同居していて，三浦先生の先ほどの話に言うウロボロスの蛇のようなものではないでしょうか？　宮崎アニメにあっては，両極端のものが円環をなして繋がっているイメージとして，自然は捉えられている。そう僕は思っているんですけども，三浦先生どうでしょうか？　そういう意味の思想が込められたアニメが，他の国に見当たるでしょうか？　日本ではそういったアニメは珍しくなく，普通に作られているのです。じゃあ，『らき☆すた』とか『けいおん！』とかはどうなるのか，という話になりますが，それは関先生にお任せしてよろしいのですね。

関：そのことについて補足説明させていただきたいと思うのですが，10 代から 30 代位までを対象にするもので，『らき☆すた』ですとか『けいおん！』ですとか『ゆるゆり』は世に言うオタク層のアニメであるとされます。ただ最近では，オタク層だけではなく，一般学生，一般も見ていると思われます。ただし，これら作品に深い哲学性，先ほどいったような形而上学的なものがあるかといえば，どうでしょうか……。

ここ最近われわれが見ているようなアニメは，世でいうスクールライフを描いたもの，日常的なものが多々あります。それに共感を覚えて多くの人が見るのだろうと思います。ただこういったものは先ほどおっしゃられた形而上学的な哲学はないとされていますが，先ほどのお話からしますと（制作者サイドが）その作品に対して大きな愛を持ち，日常の描画を丁寧にすることで皆様（ファン）に共感を持っていただいたものだとされます。そういった点からみると，ある種の思い入れがあると考えます。その点で，もっと広い意味での作品に対する哲学が存在するのだと考えております。

大石：『けいおん！』などのアニメを見ると，少女が出てきます。そこで，そのような映画に少女とは何か，少女論みたいなものを見てとることは出来ないでしょうか？　少女の本質について描

く，そういう意味であれば，少々言いすぎかもしれませんが何かしらの思想性というものを感じることもできると思うのですが。あるいは，そこで青春が描かれているのであれば，青春とは何かなど，青春論が描かれてはいないか，と思うのですが……。

関：自分たちもこういう高校生活なら楽しいなと懐古しながら見るといったことがありますよね。自分たちもこんな風に楽しかったんだと。そういったことはあると思うのです。最近，この分野の作品に対する積極的な議論がなされているということも合わせて付け加えさせていただきたいと思います。

今は一通り映像に関する哲学性ということで議論させていただきました。今度は原井先生にアート自体を説明していただければと思うのですが？

原井：ちょっとかなり難しいですね。ただヨーロッパでは世間一般にアーティストが哲学者だと解釈されたりしますし，日本人の感覚では，画家は哲学者だ！　といっても美術を学んだ人からすると，特に僕なんかはすんなり受け入れることは難しいですかね。反対に新しいものを作ろうとする以上，哲学者でありたいという気持ちはあると思うのですが。

僕は概念芸術と言いますか，思想やコンセプトとかを大切に，重視して作品を作っていまして……かといって，今の仕事になるまでは油絵をずっと描いていたこともあってか，表面的なビジュアルというものに対しての魅力も特別だと感じています。手にとって近くで見て綺麗だなとかの効果も信じたいですから，コンセプト同様ビジュアルにも気を遣って作品を作っています。ただ，そういったことでいろいろ考えていくと，美術における哲学，アーティストにおける哲学とは……。

アーティストは考えていること，言いたいことを作品で表現したいのであり，その想いこそがコンセプトという考えの基となります。昨日紹介した僕の作品で言うならば絵と壁の関係です。平面作家だった僕は当時，壁に掛けられた作品(絵)が真ん中に来るのが当たり前なことだと思っていました。しかし，僕の作品がいつの間にか周りとなって壁を閉じ込めた（つまり，本来絵が入る場所が壁となり壁となる場所が絵となる）という内容について考えてみると，この壁との関係を逆転させた作品は，ある意味哲学に通じているのかもしれません。そして，この作品はお金に代えられない……つまり，部屋全体が作品となることで，売買が難しい作品となります。お金では価値が決められない！　そんな信念で部屋自体を作品にしている想いもありますので，そういう僕自身のルールが簡単に言うと哲学なのかなとも思っています。

アーティストが表現する上で伝えることというのは，もしかするとコンセプトなら一つの作品で可能なのかもしれませんが，哲学というものはもっと深くその人自身ということになってしまう，ということを意味するだろうから，長い目で見ないと理解できないルールといったことが，その人の哲学ではないかなと僕は思います。そんなルールを美術でいう哲学とも捉えています。

関：ありがとうございます。このテーマに関してはここで一端締めさせていただきます。

テーマ 2 ：オリジナルとコピーについて

関：今度はオリジナルとコピーについて議論させていただきたいと思います。オリジナルとコピーという言葉が二日間続いてできましたので，このオリジナルとコピーについて議論したいと思います。それに対して，まず澤野先生からお願いいたします。

澤野：私の所にも著作権についての質問がずいぶん多く届いていますのでそれについての論旨を整理しなければいけないかと思います。

いま日本で著作権が非常にきびしいという印象を持たれている理由はアメリカから来ていると思います。全て自分で調べたわけではありませんがアメリカと同じ国際標準と言い方をすればいいと思いますけど各国が取り入れているようなやり方と同じものを運用方法まで含めて日本でコンテンツ産業に携わる人たちは大体において著作権に対する意識は薄いといわれています。ところがなくなったり代変わりしたり心境の変化があった場合にしばしば係争を行ったり裁判をやっているといった話が「宇宙戦艦ヤマト」などでもあるようですが，そういうことがしばしばおこるということは現実にルールとして著作権というものが日本で認められていると中国のように条約に入っていないということとは別と考えるべきだと思います。ビジネスモデルとして考えた場合に先ほど申し上げたように日本はもともとそういった意識が希薄だったと言う方が多分正しいと思います。

従って，社会の中で例として北大のノーベル賞学者・鈴木章先生が受賞に至った技術の特許を技術発展のために特許申請しなかったということがそれを裏付けているのではないのだろうかと思います。そういった側面に立ち入ると文化の話になってしまい私のような経営学では文化というより文明の話となるので文化については他の方にお任せします。とはいえ全般的に言うとそういった解釈が成り立つと考えます。

関：ありがとうございます。改めまして今度は原井先生にコピーは作品となり得るのかというお話についてお聞かせ願いたいと思います。

原井：昨日も説明しましたが，マルセル・デュシャンというフランスの作家が，作品自体のオリジナル性というものに問いかけました。その作品というのが，既成の便器にサインを入れ展覧会へ出展することでした。おまけに，これが作品として理解されたのは 50 年ほど後のことです。ただ僕もその作品の知識だけというか，その時代に生きていませんので，この出来事を情報として知っているだけなのですが……。

オリジナルがあってコピーが存在しますが，コピーが作品として一般に広まったのは，版画が芸術として認められたことが大きいのだと思います。そもそも日本で浮世絵が芸術作品として扱われなかったのは，浮世絵が印刷（コピー）されたもので，広報手段としてのチラシという発想だったからです。本来，版画はコピー作品で，オリジナルとなる原画は作品ではないからです。

僕の作品も，昨日見せたものもそうですが，最近はモチーフとして複製が多いですし，技法的には誰でも真似できる複製可能な形態です。僕はその基となったものも含めて作品だと考えています。ですので，コピーというものは今や芸術作品になると考えています。

関：ありがとうございました。先ほどの大石先生の講演4ではイメージとリアリティの関係についての議論がありました。その上で，改めてコピーとオリジナルについてお聞かせ願いたいと思います。

大石：今日お話ししようと思ったのは，オタク系文化における二次創作について，でした。二次創作とは，既成のある作品のキャラクターを用いて，自分なりに新しい漫画とかゲームとかフィギュアとかを作って楽しむ行為です。たとえば『機動戦士ガンダム』に出てくるキャラクターのシャアを主人公にして，原作のアニメから独立したオリジナルな漫画を描く場合を考えてはどうでしょうか。そのような漫画は，オリジナルの『機動戦士ガンダム』という作品があるのでそのコピーであると言えるのか。二次創作は，そういった従来の思考の枠組みではとらえられないのではないか，といった話をしたかったんです。二次創作においては物語がまるで違うんです。原作と同じものというのはキャラクターの設定というものだけなんですね。新しい物語を付加し，新しい作品を作り出すのであれば，それはコピーではなくオリジナルではないかといった話をしたかったのです。

ここで，澤野先生のおっしゃる著作権問題が浮上してくるだろうと思います。二次創作において著作権が問題だと言い始めたらどうなるでしょう。それは，文化を殺すことになりはしないでしょうか。澤野先生のおっしゃるとおり，規制がないから産業が成長してゆく。これは文化にも当てはまることだと思うのです。こんなことを，今日の澤野先生のお話から考えさせられました。

また，オリジナルとコピーというと現代美術について原井先生のおっしゃったこととも関係してきます。先生の結論ではコピーも芸術たりうるということですよね。それは，哲学的な問題でもあるんだろうと思うんですよね。例えば，アンディ・ウォーホルはある洗剤箱のデザインをそのまま自分の作品に用いたので，剽窃であると訴えられました。『ブリロ・ボックス』という作品です。ですが，ウォーホルはそれを芸術であると主張しました。商業デザインは通常，芸術とはみなされません。しかし，ウォーホルの作品はデザイン的には洗剤箱のデザインと全く同じです。それらの間には，いったいどこに違いがあるんでしょう。これは哲学的議論になりました。たとえばアメリカの哲学者のアーサー・ダントーはこの事態について，分析哲学的に考えました。こ

のように，ウォーホルの現代美術も，オリジナル（元のデザイン）とコピー（ウォーホルの作品）という問題をめぐって，いったい何が芸術で，何が芸術じゃないのかという深い問題を提起しています。ダントーによれば，ウォーホルの作品は，もちろん芸術だということなんですね。デザインとしては全く同じものなんです。なぜ一方は商業デザインつまりは商品で，なぜ他方は芸術なのか。簡単に言うとそれを芸術と決める人がいるから芸術なんだという話になる。ある理由付けをしながら，これは芸術だ，あるいは芸術ではないとアーティストや批評家または学芸員が決めたり，大学の先生が決めたりするのです（そのような人々がダントーが言う「アートワールド」のメンバーです）。そのようにして，同じものでもこれは芸術だこれは芸術じゃないと，決められる。芸術はもはやある物自体の品質ではなくて，芸術をどう捉えるかという，対象ではなく決める側の主体の問題になったのです。

原井：僕の美術観の解釈ですと……著作権は，昨日の僕の作品もそうですが，皆さんに「あれ著作権大丈夫なの？」とよく聞かれるんですよね。一応，美術作品ではウォーホールや村上隆にも同じことがいえますが，作品に思想が入ってくることでそれはいいんですよ。殆どの場合は，著作権で訴えられても負けない現状があります。

僕の作品を例に説明すると，コピーを含めて作品となっているので，そのコピーがなければ作品として完成しない訳です。ですから，コピーを含めることではじめて僕の作品なんです。それを認めなければ作品が成立しない。この先，僕の作品が完成しないことになり……作品を作り続ける以上，これらを社会に投げかけることがどうしても必要なのです。反対に，そのコピー（画像）を利用してお金を儲けようとしている，そのコピー画像自体のデザインを売りとして取り扱っている場合は，確実に訴えられたら負けます。というのが，僕の知る限りの美術作品とそれ以外のものとの違いであり，著作権の問題だと思います。

関：以上で作品の哲学性と，産業としてのコンテンツ産業を見ていく上で重要となる著作権を含め，オリジナルとコピーのお話をさせていただきました。パネルディスカッションはここまでとさせていただきます。

追記：パネルディスカッションの文責と編集について

パネルディスカッションの各講師の発言は，それぞれの講師による文責となる。録音媒体からテープに起こしたものを関が編集したものとなっている。パネルディスカッションを可能な限り再現しようと思ったが，ノイズなどの関係で聞き取れない箇所が出てしまった。聞き取れない箇所については編集している。この点で本稿は編集版でもあり，完全再現版ではないことをお断りしておく。なお，冒頭のパネルディスカッションの経緯については，澤野の構想の下進められた議論を関が編集した。