

ブラジルのデジタル・カルチャー振興政策

Brazil's Digital Culture Promotion Policy

将来有望な成長市場としてBRICsが注目される中、ブラジル経済への関心は高まりつつある。情報通信分野の飛躍を背景に、ブラジルでは民主化ツールとしてのIT振興が積極的に展開されており、政府主導のデジタル・カルチャー振興政策がとられている。

牽引役である文化大臣ジルベルト・ジルは、ブラジル音楽界を代表する現役のミュージシャンであり、ハッカーを自称するデジタル推進派である。2003年に発足した第一次ルーラ政権の下、ジルベルト・ジルが文化大臣に就任し、文化政策プロジェクトである「クルトゥーラ・ヴィーヴァ（リビング・カルチャー）」を立ち上げた。その骨子とは、全国の文化創造拠点あるいは文化プロデュース拠点、すなわち「ポイント・デ・クルトゥーラ（カルチャー・ポイント）」を有機的なネットワークで繋ぎ、地域コミュニティに根ざした文化活動を支援するというものである。これまでブラジル国内の文化産業はリオデジャネイロとサンパウロに極端に集中していることが問題とされてきたが、その二極集中の現状を是正すると同時に、文化活動への市民参加によってブラジル型民主主義の実践を試みていることがうかがえる。

カルチャー・ポイントにおける創作活動を支える基盤は、フリーソフトウェアやオープンソース、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスである。著作権の弾力的な運用を目指すクリエイティブ・コモンズについては、文化省がそのオーガナイザーの役割を担っており、国内最大手のレコード会社が支援する等、特徴的な活動が見られる。また、こうした状況を背景に、ブラジル型Web2.0を目指すCGMサイトも創設されている。

本稿では、これまで着目される機会のなかったブラジルの文化政策ならびにデジタル・カルチャー振興政策に注目し、直近の動向を報告する。

原田 千佳¹

Chika Harada

ブラジル音楽研究者
Researcher of Brazilian music

Amidst the attention focused on the BRICs as promising markets, more attention is focused on the Brazilian economy. With the background of a leap in the information and communication fields, IT promotion is being actively expanded as a tool for democratization in Brazil, and the government-led digital culture promotion policy is under way.

Minister of Culture Gilberto Gil, who is promoting it, is the active musician representing the Brazilian music circle, and one of the digital promotion advocates, and a self-proclaimed hacker. Gilberto Gil assumed the position of the Minister of Culture under the first cabinet of the Lula administration formed in 2003, setting up the "Cultura Viva (Living Culture)", a culture policy project. Its outline is to link the "Pontos de Cultura (Culture Points)" that are nationwide culture creation points, or more specifically, culture production points, into an organic network, and to assist cultural activities that are based on the local community. Until now, there has been a problem of extreme concentration of the Brazilian domestic cultural industry into Rio de Janeiro and Sao Paulo, but there are efforts to practice Brazilian-type democracy through correction of such current bipolar concentration, and civic participation in cultural activities. The foundation that supports the creative activities at the Culture Points is free software, open source, and Creative Commons licenses. Concerning the Creative Commons that aims for flexible management of copyright; the Ministry of Culture playing the role of organizer, the largest domestic record company assisting it, and other such characteristic activities can be observed. Also, under the circumstances, the CGM site is established, aiming at the Brazilian-type Web 2.0.

In this article, we will focus on and report the latest developments of the Brazilian cultural policy and digital culture promotion policy, which have never come to attention so far.

1 | はじめに

2001年にゴールドマン・サックス証券が今後50年で有望な成長市場としてブラジル、ロシア、インド、中国の4カ国をBRICsのネーミングで紹介して以来、ブラジル経済に対する関心は高まり続けている。マクロ経済の成長性という点では、中国、インドに後塵を拝しているとの指摘も多いが、情報通信分野においては2005年の携帯電話・同部品の輸出額が前年比98.7%増、2006年上半年期の事務・情報・通信機器の小売販売指数が前年比41.1%増など、飛躍的な伸びを示している²。

こうした情報通信分野の成長を背景に、政府は民主化ツールとしてのIT振興に積極的である。オープンソースのソフトウェア導入を推奨し、市民が無料でインターネットを利用できる「Telecentro」を全土各地に配備する等、さまざまな施策が実施されている。中でもデジタル・カルチャーの振興に重点をおいたコンテンツ政策は他国に先駆けた挑戦的な試みであり、新興国モデルとして今後大いに参照されることが予想される。

さて、2006年10月29日、大統領選挙の決選投票で現職のPT（労働党）党首ルイス・イナシオ・ルーラ・ダ・シルヴァ（通称ルーラ）大統領の再選が決まってきたというものの、国民の関心事は既に4年の任期を経たブラジル文化大臣ジルベルト・ジルが続投するのか否かという点に移っている。11月8日、ブラジルで開催された文化勲章授与式でスピーチに立ったジルベルト・ジルは、任期の4年間を振り返り涙で声をつまらせたという。そして会場は500人の聴衆による「続けてくれ！」の合唱となったそうだ。大手ポータルサイトのオンライン投票でも、ジルベルト・ジルが大臣を続けるべきか否かがお題となっており、「文化の新たな局面を作ったから評価する。続けるべき」が30%、「やはり大臣というよりは最高のアーティストだから、辞めるべき」が60%の結果であるとのこと³。

2006年2月にはグラミー賞ワールドミュージック部門で2度目の――現役の閣僚クラスの政治家としてはおそ

らく初めての――受賞を果たしたジルベルト・ジルは、言わずと知れたブラジル音楽界を代表するスーパー・スターである。音楽好きを自称する人なら、60年代末から70年代にかけてのトロピカリア運動⁴についてもどこかで聞いたことがあるかもしれない。とはいえ、その熱心さにかけては世界中のいかなる国も及ばない日本の音楽ファンですら、「ハッカー大臣」ジルベルト・ジルがこれまでの任期中に行った文化政策を知る人は多くないのではないか。最近のトレードマークである束ねたドレッドヘアにクールなスーツ、山のような公務とギター1本を抱えて世界中を行脚する大臣は、2004年8月、サンパウロ大学の記念講演で自身をハッカーであると断言し国内の注目を集めた。

「ブラジル国民かつ世界市民、ブラジル文化大臣でありながら音楽を職業とする私、ジルベルト・ジルは、省内で私の存在するいかなる局面においても、どのような手段を用いても、またどのような結果をもたらすにせよ、ハッカーの倫理的インスピレーションに則る」⁵。

2006年6月に出席したシンポジウムの席上では「ハッカーとクラッカーはいかにして異なるか」についてまで解説している。

2003年1月に国民の圧倒的な支持を受けてルーラ政権が誕生して以降、ブラジルは急速にオープンソースやフリー・カルチャーの理念を政策に取り入れてきた。デジタル・カルチャー振興政策を担う文化省においても、政権が発足しジルが大臣に就任した直後からいくつかの先進的な取り組みが行われている。今のところ、ブラジル文化省はデジタル・カルチャー部門を設置している世界で唯一の文化省である。現在当該部門のコーディネーターを務め、70年代からジルベルト・ジルの友人でありブラジルのカウンター・カルチャーを代表する扇動家として知られるクラウチオ・ブラドは、ブラジル文化省の基本的な方向性を「デジタルはこれまで一定の数量に満たなければ流通経路に乗せることができなかったような種類のコンテンツ、すなわち、文化的な多様性を流通させることができる素晴らしいツール」であり、いかなる

政府もこのような考えに基づいてデジタルを支援すべきであると指摘する。さらにブラジル文化について次のように語っている。

「ブラジルは、そもそもリミックスとコラボレーションの国です。音楽についていえば、トロピカリズム⁶というのはリミックスの音楽でした。ブラジル音楽そのもののように語られるボサノヴァも同様です。根底にはジャズの要素が取り入れられ、全く別のものを創り上げたのです」⁷。

つまり、民衆パワーの集結と注目されるルーラ政権と、オープンソースやフリー・カルチャーの理念が内包するデジタルの力による文化的対抗への試みとは不可分であり、トロピカリア運動をはじめとして長くブラジルのカウンター・カルチャーを担ってきたジルベルト・ジルその人が自身をハッカーと名乗ったとしても、実はそれほど違和感はない。

こうした状況を背景として、本稿ではジルベルト・ジルが文化大臣に就任して以降のブラジルにおけるデジタル・カルチャー振興政策ならびに、当分野における政策の中でも特に注力されているクリエイティブ・コモンズをめぐるリアルタイムな動きをお伝えすることを目的とする。

2 | ブラジルのデジタル・カルチャー振興政策

(1) ブラジルの文化振興政策

まず手始めにブラジルの文化振興法として代表的なルアネット法、視聴覚作品法の内容を簡単にご紹介したい。

法律第8.313/91号（Lei Rouanet：通称ルアネット法）の定めるところでは、国家文化奨励委員会（CNIC）に承認された文化プロジェクトに援助および贈与を行った個人や、企業・公益法人（営利・非営利を問わず）は、所得税より控除を受けることが可能である。個人の場合は、贈与額の80%および後援額の60%、法人の場合は贈与額の40%および後援額の30%が控除される。さらに企業は、贈与額と後援額の合計を営業費に含めることができる。また、後援するプロジェクトによっては制作

額の25%以内で作品（書籍、レコード、彫刻、CD-ROM等々）での返礼を受け取ることができ、受け取ったものについては無料で配布しなければならないという制限がある。

また、法律第8.685/93号（Lei Audiovisual：視聴覚作品法）では、文化省が承認した独立制作のブラジル視聴覚映像作品への投資が所得税から控除されることを定めている。個人・法人ともに納付税額の3%が控除され、法人の場合は投資金額の全てを営業費として差し引くことが可能となる。視聴覚分野の展示会、配給、技術的インフラ構築も当法の該当となるが、不動産の取得や改修、建設には適応されない。さらに、ブラジル国内における外国の視聴覚作品（ただしブラジル文化省が承認したプロジェクトの中で独立制作かつブラジル作品との共同制作であること）の利用によって得られた利益配当に課される税金の70%が減額となる。

その他、文化普及計画による旅行チケットの供与、文化プロジェクトへの融資、芸術文化育成計画によるアーティストの奨学金といったプログラムが用意されている⁸。

(2) クルトゥーラ・ヴィーヴァ・プロジェクト

こうした既存の枠組みに加え、ジルベルト・ジルの文化政策における「目玉」として「Cultura Viva（クルトゥーラ・ヴィーヴァ：リビング・カルチャー）」プロジェクトが採用された。大臣就任演説での「今ここに存在しているものが文化である」という発言をもって開始されたこのプロジェクトは、先述のクラウチオ・プラドラが政権発足以前から精力的に提案を行った企画である。2004年7月6日、法令156号として連邦政府によって制定され、文化省を中心に労働省、情報通信省、環境省、教育省、社会開発省、科学技術省といった省庁をも巻き込んだ形で推進される文化・教育・市民参加の統合政策として開始された。

「国民総クリエイター政策」ともいえるクルトゥーラ・ヴィーヴァの骨子とは、全国津々浦々に存在する既存の文化創造拠点あるいは文化プロデュース拠点、つまり「Pontos de Cultura（ポントス・ヂ・クルトゥーラ：カ

ルチャー・ポイント)⁹⁾」を有機的なネットワークで繋ぎ、地域コミュニティに根ざした文化活動をフリーソフトウェアやオープンソースを活用して支援を行うというものである。

文化省Webサイトでは、アルキメデスの「私に支点(ポイント)を与えよ。そうすれば地球を動かしてみせよう」という言葉を引きながら、次のように説明している。

「カルチャー・ポイントは、クルトゥーラ・ヴィーヴァのメイン・アクションであり、全てのアクションを繋ぐ存在でもある。創造の喜びを表現し、感受し、普及するための水平的なネットワークを意味する。小さな兆し、シグナル、水平的でグラデーションのない支点、支援の拠点、社会や文化の進歩を推進していくギアである。カルチャー・ポイントは、州や社会やネットワーク内部の媒介としてコミュニティ内の活動を繋ぎ合わせ、活性化するための文化的エージェントの統合である」。

やや抽象的な表現であるため、理解しやすいよう日本流におきかえて説明すると、人々が習い事に通っているようなカルチャー・スクールやグループ、お祭りの出し物を練習する稽古場などに参加を呼びかけ、それらを全国規模で水平的にネットワーク化し、インターネット上の掲示板やリアルな会議などで情報共有を行ったり、各種のコンペティションやイベントなどを行うというイメージである。さらに、地域における各カルチャー・ポイントは相互に情報を共有し、地域ごとに束ねられたカルチャー・ポイントの代表組織が地域間で相互に情報を共有する。また、演劇、ダンス、音楽といった分野ごとの代表組織も形成され、それらが有機的に文化省の担当官やコーディネーターと連携をはかっている。

このクルトゥーラ・ヴィーヴァのプロジェクト目標は、次の通りである。

1. 文化を享受し、創造し、普及させる手段へのアクセスを拡張させること。
2. 文化、すなわち、「人々が批判的考察によって自己を再発見することによって、国家のアイデンティティとして構築し表現するもの」を通じて、持続

可能な人間社会の発展のために、様々な政府組織や非政府組織、民間団体、海外の社会的プレイヤーとの協働を促進すること。

3. 市民権を築き上げるプロセスにシンボリックな参照と芸術的な言語を組み入れることによって、コミュニティやブラジルの社会全体が文化遺産の創造的な利点を活用する能力を高めること。
4. コミュニティが生来持つダイナミズムを活用し、協調的、調和的かつ成長性のあるアクションや支援にまとめあげることによって、社会的・文化的な力を強化すること。
5. 水平的なネットワーク、つまり「我々全てを含むという意味での網を織りなすために作る、もしくは再編するための変化や発明」を促進すること。
6. 教育的プロセスにおいて、様々なメディアが持つコードや芸術的かつ実技指向の言語を探索し、使用し、享受すること。また、博物館や文化センター、公共の空間等日常とは異なる教育環境を利用することによって、市民が自己を発見し批判的洞察力を自ら開発すること。
7. 表現や権利や経済の要素として文化を促進させること。

また、プロジェクトの優先的な対象は次の通りとなる。

1. 大都市、小都市双方において、十分な公共サービスが行き届いていない低所得層。
2. 社会的弱者として生きる青少年層。
3. 公立小学校の生徒。
4. ブラジルの歴史的、文化的、および環境的遺産の保護に強く関わっている地域や行政区に住んでいる者。
5. 原住民、過疎地やキロンボ（逃亡奴隷が創設した村落共同体）のコミュニティ。
6. 文化的エージェント、芸術家、プロデューサー、初等教育の教師やコーディネーター、および社会的かつ文化的排除と闘うことを目的としてアクションを実行している活動家。

7. クルトゥーラ・ヴィーヴァを夢見る全てのブラジル人。

上記はいずれもクルトゥーラ・ヴィーヴァの公式パンフレットに掲載されており、文化省Web内のプロジェクト特設ページに公開されている¹⁰。

これまでのブラジル国内の文化産業はリオとサンパウロに極端に集中しており、その問題点はたびたび各種メディアでも指摘されてきた。クルトゥーラ・ヴィーヴァのプロジェクトでは、こうした二極集中の現状を是正すると同時に、文化活動を通じたブラジル型民主主義の実践を試みていることがうかがえるのではないだろうか。

ここまで延べてきた内容からも明らかであるように、当プロジェクトの推進母体は文化省であるが、GESAC（情報通信省の電子政府・市民参加に関するプロジェクト）、ITI（国立情報技術研究所）、UNDP（国連開発計画）等も協力している。なお、複数のカルチャー・ポイントが参加するイベントなどには、たいていの場合、文化省の他、地方自治体やペトロブラス（ブラジル石油公社）等の支援も行われていることも書き添えておきたい。

さて、文化省と国家評価機構の審査を経て承認された各カルチャー・ポイント（非営利団体に限定）は、以下の支援を受けることになる。

1. 2年半のプロジェクトにあたり、初期投資として約70,000ドルの助成金を受けることができる。
2. カルチャー・ポイントでのプロジェクトに参加し、将来的に文化活動で生活費を得るための参考となるような体験をした16歳から24歳までの青少年は、各個人に半年間で約55ドルの奨学金を得ることができる。
3. 初期費用の助成として、フリーソフトウェアをベースとしたマルチメディア機材（コンピューター、ミニCDレコーディング・スタジオ、デジタルカメラ、編集機材等、各ポイントに必要とみなされるもの）の調達に関し、約9,260ドル以上を受けることができる。ただし、全ての機材はブロードバンド環境でインターネットに接続されており、他

のカルチャー・ポイントと制作したコンテンツや情報を共有できる状態にあることが条件である。

各州政府や地方自治体が域内のカルチャー・ポイントの推薦を行うことも推奨されており、地域のカルチャー・ポイントの集合によって構成され、地方自治体との調整を行う「Os Pontões（大拠点）」には、運営費として約187,500ドルが支給される。

上記2.の青少年への奨学制度は労働省との協働によって実現した制度で、2006年度末までに10万人の奨学生に助成を行うことを目標としている。一人あたりに支給される55ドルは、マラカトゥやサンバのプロジェクトに参加する者であれば衣装の制作に、ヒップホップやグラフィティ、DJワークショップなどに参加する者であればイベントの開催費に、映像プロジェクトに参加する者であれば脚本コースやカメラワークのコースでの研修費用に充てるといった用途が実例として挙げられている。

また、クルトゥーラ・ヴィーヴァにはサブ・プログラムがいくつか用意されており、その一つである「Cultura Digital（クルトゥーラ・デジタル：デジタル・カルチャー）」では、各ポイントが自らのパフォーマンスの録音、映像化、出版などを推奨している。その手段として、上述したマルチメディア機材が提供されるが、制作物は全てフリーソフトウェアによるものであることが指定され、作品はクリエイティブ・コモンズ（以下、CCと表記）¹¹ライセンスかCopyleft¹²によって提供されるであることが推奨されている。この点については本稿3.において詳しく述べたい。

同じくサブ・プログラムの「Escola Viva（エスコラ・ヴィーヴァ：リビング・スクール）」では、文化活動を通じて人格形成を行うことを目的とする。先進的な教育機関がカルチャー・ポイントになること、カルチャー・ポイントが国家アイデンティティに根ざしたブラジル文化の教育を行うことの双方を目標としている。

また、サブ・プログラム「Grãos（グリオーズ）」では、「語り部」を意味するその言葉どおり、失われつつある口承芸能の保護を目的とする。

クルトゥーラ・ヴィーヴァに関する予算は2005年から2007年までの3カ年で約94,875,000ドルが計上されており、決して潤沢とはいえないものの文化省予算の中でも特別大きな規模の政策となっている。2006年9月時点で既にブラジル全州に425のカルチャー・ポイントが登録されており、2006年度末までに500から550の拠点設立を目標としている¹³。クラウチオ・プラドによると、当プロジェクトへの公募を開始した時点で100団体への助成金を予算として確保していたところ、プレスリリースも特に出さず、口コミとインターネットだけで公募情報を流しただけであるのに800団体からの応募があり、そのうち500を超えるグループが文化省の要求するレベルを満たしていたという。結果的に助成枠を拡大することで初年度256のポイントからスタートすることになった。現在、地域のカルチャー・ポイントの情報共有ブログが開設され活発な意見交換が行われるなど、徐々に大きなネットワークへと成長している。

(3) ノス・ド・モーホ

カルチャー・ポイントにおける活動事例をいくつか挙げてみよう。

リオデジャネイロ南部のヴィチガル地区のファヴェーラ(スラム街)で活動する演劇グループ「Nós do Morro(ノス・ド・モーホ)」は、「ノス・ド・モーホの映像プロダクション」というプロジェクトで2004年にカルチャー・ポイントの承認を受けている。

グチ・フラガによって設立された任意団体であるノス・ド・モーホは、常に命を脅かすような犯罪行為に巻き込まれがちなファヴェーラに暮らす子どもたちに演劇を通じたワークショップを行うことで、自己表現の重要性や社会参加への関心を促すという活動を行っている。

こうしたファヴェーラの現実をショッキングな映像で切り取り、アカデミー賞の外国語映画部門にノミネートもされたフェルナンド・メイレリス監督の作品『シティ・オブ・ゴッド』の初期の製作過程では、ノス・ド・モーホのグチ・フラガが全く演技の経験のない出演者の

子どもたちに基礎的な演技指導を行っている。『シティ・オブ・ゴッド』のメイキング・フィルムでは、ヴィチガル地区を含めた近隣のファヴェーラから集められた2000人の子どもたちの中からオーディションによって選ばれた200人を対象として、撮影開始前にノス・ド・モーホで半年間にわたる「ノス・ド・シネマ」と名付けられたワークショップで脚本を使わない即興の演技や、チーム内で話し合いながら役柄を創り上げていく様子が描かれている。

また、このワークショップの期間中、さらに演技力を高めることや出演者にカメラ慣れさせることを目的として『シティ・オブ・ゴッド』の番外編ともいえる『ゴールデン・ゲート』という短編映画が撮影されている。

カルチャー・ポイントとしてのノス・ド・モーホにおいても、「ノス・ド・シネマ」の発展的な活動といえるような内容に重点が置かれており、『ネギーニョとキカ』『カンポ・ヂ・サンタナの日常』『ピコレーとピンチーニョとピバ』の3作品の短編映画を製作している。このうち、19歳からノス・ド・モーホのワークショップに参加しているルシアーノ・ヴィチガル監督の『ネギーニョとキカ』については、2005年のリオ・フェスティバル他ブラジル国内の映画祭にも出品され、一定の評価を獲得している。カルチャー・ポイントの活動では、こうした映像実製作の他、子どもたちに向けた映画の上映会(シネクラブ)や作品のプロデュースも行っている。

(4) マラカトゥ・エストレラ・ヂ・オウロ

次に、伝統芸能の継承を行っているグループの例として、ペルナンブーコ州レシーフェ、アリアンサ地区に拠点を持つ「Maracatu Estrela de Ouro de Aliança(マラカトゥ・エストレラ・ヂ・オウロ・ヂ・アリアンサ)」を取り上げる。

マラカトゥとは、北東部ペルナンブーコ州に継承されているアフリカ起源のカーニヴァル音楽および民衆劇の総称である。かつてセルジオ・メンデスを取り上げて大ヒットしたジョルジ・ベン「マシュ・ケ・ナダ」にも「Este samba que é misto de Maracatu(このサンバ

はマラカトゥとミックスしているんだ)」という有名な一節があるように、北東部を代表するリズムとして内外に広く知られている。

マラカトゥと呼ばれるものには、正しくは「マラカトゥ・ナサオン」あるいは「バキ・ヴィラード（裏返しのリズム）」というスタイルと、「マラカトゥ・フラル」あるいは「バキ・ソルト（自由なリズム）」というスタイルの二種類がある。前者は黒人奴隷の中の王と従者たちを戴冠式の場面によって再現しているものであり、後者は土着のインディオに伝わる民衆芸能をも取り入れたもので、ヨーロッパからの侵入者と戦うアフリカ人を表現しているといわれている。両者とも、色鮮やかな衣装と小道具、さまざまな打楽器などが用いられ、カーニバルを彩る華やかな民衆芸能である。また、マラカトゥから派生した街頭演劇である「カヴァロ・マリーニョ」では、仮面をつけた登場人物が夜を徹して一遍8時間にもおよぶストーリーの中で交互に踊りを披露しあう¹⁴。現在でも北東部のさまざまな場所で演じられているこうした民衆芸能は、後述するように、90年代後半から若い世代によってロックやポップスと融合された形でマンガビートとして蘇生し、再注目を浴びることになった。

「マラカトゥ・フラル」を演じるグループは現在80団体ほどあるということだが、エストレラ・ヂ・オウロはその代表的なグループとして知られている。また、同グループのWebサイトによれば、カヴァロ・マリーニョのスタイルを確立したメストリ・バチスタ（バチスタ師）によって創設されたとのことである。

エストレラ・ヂ・オウロの活動は、マラカトゥの継承という点からの逸脱はなく、これまで通りの活動が続けていくという方向性であるが、2000年より、主にFUNDARPE（ペルナンブーコ州立文化遺産芸術財団）の支援を得た複数の研究者によるマラカトゥの調査研究活動にも積極的に参加している。これまでに書籍、CDなどが数点発売されている他、2005年にはエストレラ・ヂ・オウロの全面的な協力によって、ブラジル国内初となるマラカトゥ譜面集『Batuque Book』（CD-ROM付）

も発表されている。筆者の推論にすぎないが、このように大学等の研究者との協力体制をいち早く築き、精力的な活動を行ってきたことがカルチャー・ポイントへの申請時に高く評価されたとも考えられる。カルチャー・ポイントの助成金を得たことによって、06年中にレコーディング・スタジオの設立と事務所機能を整えていくことを目標としている。

（5）クルトゥーラ・ヴィーヴァの政策評価

2006年6月30日、文化省Webサイトにクルトゥーラ・ヴィーヴァのパイロット版政策評価書が公開された。評価における調査を行ったのはリオデジャネイロ州立大学公共政策ラボラトリーで、エミール・サデル教授、パブロ・ジェンチル教授らが実施を担当している。

具体的には、2005年12月から06年4月にかけて、全国のカルチャー・ポイントへのインターネットによるアンケート調査を行っており、並行して2006年3月から5月に20のカルチャー・ポイントへの現地調査が実施されている。アンケート調査では、155項目の質問に対し、152のカルチャー・ポイントから回答を得られたとのことである。

この調査結果の概要のうち特徴的なものを、以下に簡単に示したい。

1. 53%のカルチャー・ポイントが「Cultura Digital」のプログラムを認識しているが、70%のカルチャー・ポイントは映像機材の準備に困難があり、「Cultura Digital」を実施していない。
2. 44%および43%のカルチャー・ポイントが、「Griôs」と「Escola Viva」のプログラムについて「ほとんど知らない」としており、プログラムを実施を検討しているカルチャー・ポイントは6%である。
3. 100%のカルチャー・ポイントが、次期政権においてもプログラムを続行してほしいと考えている。
4. 78%のカルチャー・ポイントが、クルトゥーラ・ヴィーヴァのプロジェクトを市民参加の面から評価しており、52%が経済面から評価している。

5. 61%のカルチャー・ポイントは、既存の活動をベースにしている。

3.の結果に見られるように、各カルチャー・ポイントの意気込みは高いものの、始動したばかりのプログラムでもあり、全てが問題なしに上手く行っているというわけではない。また、先述したプロジェクトの目標に対する意識調査も行われており、こちらは大半の項目が40%代から60%代の達成度となっている。こうした調査結果から、引き続きデジタル化への支援や広報戦略、啓蒙活動の改善が必要となるであろう。

ただし、クラウド・プラドによれば、重要なのは人々が自発的に参加しているという意識が、経済的な支援よりも大切である点だということ。人々の中に集団としての精神が生まれつつあること、グループ間のネットワークが機能していること、グループ自体が経済的・精神的に自立性を獲得していること、以上が達成されれば政策としては成功ではないかとの楽観的な見方を示している。

3 | ブラジルのクリエイティブ・コモンズ

(1) クリエイティブ・コモンズ・ブラジルの誕生

前章ではブラジルのクルトゥーラ・ヴィーヴァ政策を大まかに見てみたが、これらの政策におけるデジタル面での製作活動を支援する仕組みとして積極的に推進されているのがクリエイティブ・コモンズである。記念すべきブラジルの無形文化財第1号に選ばれた¹⁵レシーフェの隣町の古都オリンダ市では、2005年7月に街の文化資産の全てをCCライセンスで開放するプロジェクトが開始された¹⁶。つまり、オリンダ名物である伝統芸能のココ・チ・ホーダやカーニヴァルで演じられるフレヴォのリズム、ダンス、パレードの人形等を自由にデジタルな創作活動に使うって良いということだ。

さて、大臣ジルベルト・ジル自身がクリエイティブ・コモンズの熱心な支援者であることは既に知られている通りで、2004年6月4日、ポルトアレグレで開催されていたFISL（インターナショナル・フリーソフトウェア・フォーラム：Fórum Internacional Software Livre）の

シンポジウムの席上で、クリエイティブ・コモンズ・ブラジル（以下、CC-BR）の創設とブラジル文化省の支援について発表した。

同席した壇上のパネリストには、クリエイティブ・コモンズの発起人であるスタンフォード大学のローレンス・レッシング教授、ハーバード大学のウィリアム・フィッシャー教授、リナックス・インターナショナルの代表であるジョン・マドック、リオデジャネイロのジェットウリオ・ヴァルガス財団（Fundação Getulio Vargas、以下FGV）ロースクールのジョアキン・ファルカウ教授、ITI（国立情報技術研究所：Instituto Nacional de Tecnologia da Informação）代表（当時）のセルジオ・アマデウ、FGV 技術社会センター・ディレクターのホナルド・レモス、音楽人類学者のエルマーノ・ヴィアナ¹⁷といった12名が並んでおり、ジルベルト・ジルは彼らに拍手を受けながら、自作の楽曲「Oslodum」にCCライセンスを与える証書にサインを行った。

この「Oslodum」は、後に全編フルCCライセンスの楽曲によって発表されたコンピレーション『The Wired CD』にも収録されるはこびとなった。なお、同CDには、北東部レシーフェで活動するDJドロリスがサンプリングした「Oslodum 2004」も収録されている。

CC-BR立ち上げにあたって、本家クリエイティブ・コモンズのディレクターであるグレン・オーティス・ブラウンをして「世界への二つのギフト」と言わしめたのは、上記フォーラムでのジルベルト・ジルその人のライブ・パフォーマンスとサンプリング・ライセンスの確立であった。

サンプリング・ライセンスとは、コンテンツをそのまま複製することは禁止されるが、著作権表示をしていれば営利・非営利を問わずにコンテンツを利用し、リミックスを行ってもかまわないというものである。上述したレシーフェで活動を行うヘコンボ（Re:combo）というアーティスト集団がオープンソース運動の影響を受け、2003年8月にヘコンボ・ライセンス（Licença de Uso Completo Re:combo v.1.0）¹⁸を発表していた。このブ

ラジル発のヘコンボ・ライセンスを元にサンプリング・ライセンスが生まれることとなった。

(2) ヘコンボとマンガビート

このヘコンボとはいったい何者なのか。

ヘコンボはブラジル北東部ペルナンブーコ州レシーフェで2001年10月に活動を開始したアーティスト集団であり、ジョゼ・カルロス・アルコヴェルデ（通称HD Mabuse、以下マブージ）を中心に5人のメンバーによって創設された。

グループのスポークスマンであるマブージ曰く、ヘコンボは「ポップな世界をセットリストやらステージマップやら時間的制限といった制約から開放する音、イメージ、ループやビデオの大きな流れ」である。今や所属メンバーは100人を超え、ミュージシャン、造形作家、デザイナー、歴史学の教授、地理学者、ソフトウェア技術者、DJ、ビデオ作家等で構成される。「我々は音楽や美術や映像のアーティストが協働的な作業で創造する可能性を信じている」とマブージが語るように、メンバーの対話によってコンセプトを創り上げていくのが特徴である。「Translocation Mixer¹⁹⁾」「Carnaval 1.0²⁰⁾」「Warzzle²¹⁾」といったWEBアート制作、各種フェスティバルでのDJプレイを含むライブ・パフォーマンス、「Archive.org」や「ccMixter」等への音声ファイルの投稿等、幅広い活動を行っている。

ヘコンボの活動は90年代にレシーフェで勃興したマンガビートの意志を継ぐものであり、「ブラジル中の全てのポップカルチャーに敬意を表し、ローテクから抽象的な科学まで問わず親しみ、既存のリズムやコンセプトや美学を混ぜ合わせる」という²²⁾。

マンガビートとは、1991年、ロックグループ、ムンド・リヴリス/A (Mundo Livre S/A) のリーダー、フレッチ・ゼロクアトロ (Fred Zeroquatro) とオルタナティブ・ロック志向のシコ・サイエンス&ナサオン・ズンビ (Chico Science & Nação Zumbi、以下CSNZ) のリーダー、シコ・サイエンスらによって開始されたレシーフェの文化ムーブメントである。豊穡なペルナンブーコの

フォルクローレを研究しながら、ロック、ファンク、ヒップホップ、テクノなどのポピュラー音楽との混成を試み、レシーフェから新しい音楽を全国的・世界的に発信して街を活性化しようという運動であった。ゼロクアトロとジャーナリストのヘナート・L (Renato Lins)、コンセプト作りにシコ・サイエンスが加わる形で92年に最初のマンガビート宣言である「頭脳を持ったカニ²³⁾」が発表された。なんの予告もなしに全国のマスメディア各社に送りつけられたこの宣言は予想外に世論の関心を引き、デビュー前から複数のレコード会社がアプローチしてきたという。

ゼロクアトロは、当時ムーブメントを意図的に「立ち上げた」理由をいくつか挙げている。ペルナンブーコのフォルクローレがなんら対外発信もされないまま、絶滅寸前に放置されている状況に危機感を持っていたこと。しかし、レシーフェ文化長官（当時）アリアーノ・スアスーナをはじめとする地域の文化人が、フォルクローレ擁護を強く主張しながら新しい音楽表現との融合を「邪道」として認めなかったこと。さらに、ペルナンブーコ州に隣接するバイーア州では、奴隷貿易時代から中心地として栄えた古都サルヴァドールを中心に、既に80年代末から伝統音楽を再構築した大規模なアフロ・ブラジル音楽ムーブメントが立ち上がり、リオデジャネイロやサンパウロを経由して「薄められてしまう」ことなく、国内外で商業的成功を収めていたこと、などである。マンガビートは、当初さまざまなバンドの互助組合のような形で始められた。コンピューター関係公社でエンジニアの仕事をしながらアメリカの黒人音楽をコピーしていたシコ・サイエンスは、90年に地域のNGOが主催するカーニバル・グループの活動に関わるようになり、アメリカ黒人音楽とブラジル北東部のリズム、特に伝統芸能マラカトゥとの融合を試みようとするグループを結成した。92年にはCSNZとして、友人ゼロクアトロがリーダーを務めるムンド・リヴリス/A等と共同でデモ・アルバムを制作した。このアルバムのタイトルが『頭脳を持ったカニ』である。

その後、CSNZは全国的な成功を収め、94年にはソニー・ミュージックから世界デビュー、95年にはスイスのモントルー・ジャズ・フェスティバルをはじめ、ドイツ、フランス、イタリアでも公演、ジルベルト・ジルと一緒にニューヨーク公演も行っている。96年にはヨーロッパ13都市で演奏を行うなどマンギビートを世界に知らしめた功績は大きかったが、97年、シコ・サイエンスは突然の交通事故で亡くなった。

マンギビート・シーンにとってシコの死は大きな衝撃となり、ゼロクアトロは今一度ヘナート・Lの協力を得て、シコの遺志を継いで再びムーブメント活性化を呼びかける「マンギ宣言2」を発表している。その一方、マンギビートの盛り上がりと同時に並行的に成長してきた「アブリル・プロ・ロック（4月のロック）」や今日ではカーニヴァルの公式プログラムにも加えられている「フェスティバル・ヘッキ・ビート」といったロック・フェスティバルから、マンギビート・シーンを象徴する第二世代のアーティストたち、つまりオット、メストリ・アンブロージオ、カスカブルーリョとリーダーのシルヴェリオ・ペッソア、コルデル・ド・フォゴ・エンカンタードといったワールドワイドで活動するフォロワーを輩出した。

こうしたフェスティバルでは、ブラジル国内ですらほとんど知られることのなかった伝統芸能・伝統音楽の担い手たち（そのほとんどが既に老人であったり、無名の存在であった）を再び表舞台に引きずり出すことにもなった。マンギビートの多くのグループが、伝統音楽との「オルタナティブなミクスチュア」を目指し、数々のコラボレーション・アルバムやサンプリング・アルバム、旧世代へのトリビュート・アルバムなどが制作されている。

同時期、マンギビートに共感を寄せるジャーナリストや映画監督、デザイナーなど文化人の溜まり場となるカフェやバー、新人グループに演奏の場を提供するクラブ、イベント情報やムーブメントの最新動向を知らせる雑誌、インターネット・ラジオ、デモ音源のダウンロードができる投稿サイトなどが次々に作られていった。現在、レシーフェ先端システム研究センター（CESAR：Centro

de Estudos e Sistemas Avançados do Recife）のデザイン部門長を務めるヘコンボのマブージもまた、96年から「Manguetronic」というインターネット・ラジオを主催しており、マンギビートの動向をコミュニティに伝えていた。

さて、ここまでマンギビートについて長々と書いてきたのは、何も彼らのムーブメントがとてつもなく興味深いからというわけではない（もちろん少しでも多くの人に関心を持ってもらえれば、ウォッチャーとして嬉しいことこの上ないのだが）。レシーフェでは、シコ・サイエンスがMTVのビデオクリップに「マラカトゥ・フラル」の煌びやかな衣装を着て登場し（ただしショートパンツとスニーカーを合わせて）、メストリ・アンブロージオが「カヴァロ・マリーニョ」の登場人物に扮して仮面をつけて踊るように、伝統芸能や伝統音楽という「素材」をカヴァーし、アレンジし、サンプリングするのはもともとブラジルのアーティストたちが大得意とするところだったということに注目していただきたいのである。トロピカリア運動の確信犯であったジルベルト・ジルが、若い世代の戦略的なムーブメントに大いなる共感を寄せるのも納得がいくというものである。

こうしたムーブメントの中で、2000年前後から活動をはじめ、第三世代として現在のマンギビート・シーンを担うのが、ヘコンボや『The Wired CD』に参加したDJドロリスといったアーティストである。

（3）モンボジョ、トトーニョとTrama

レシーフェ出身、2006年5月に2枚目のアルバム『Homem-Espuma』で国内大手レーベルのTrama²⁴からデビューを果たしたモンボジョ（Mombojó）²⁵は、ヘコンボの影響を受けた「クリエイティブ・コモンズ派」として知られる存在である。

モンボジョは2001年に17歳から24歳の若者たちでグループを結成、2004年にアルバム『Nadadenovo』を完成させると、マブージのアドバイスを受けてCopyleftでMP3ダウンロードを開始し、インターネット上で知られる存在となる。

ブラジルでは海賊盤が横行しているため、どのみちコピーされるのなら予めMP3をダウンロード・フリーにして、知名度を上げることに専念しようとするアーティストも少なくない。そもそもブラジルでは、日本の音楽業界とは異なるビジネスモデルが存在している。つまり、大半のアーティストは活動資源をCDの売上のみに依存していない。主な収益源となるのはライブやフェスティバルの報酬・収益で、政府や地方自治体、各種の公益法人や民間企業の助成が活発に行われている。そこで注目されたアーティストはレコード会社と契約し、アルバムを制作する。音楽スタイルによっては、アーティストにとってより自由度の高い中小規模のレーベルと契約することもある。各種メディアでのライブ評や、MTVでのクリップ放映、テレビドラマの主題歌への採用等で徐々に知名度が上がると、よりステータスが高くキャパシティの大きな会場で単独ライブを行うようになる。また、楽曲が素晴らしいものであれば、新旧問わず他のアーティストが繰り返しカバーする。CDの売上はあくまで結果として見なされることが多く、ライブで集客できないアーティストが高い評価を得ることもないのである。

モンボジョはこのような背景からMP3で楽曲を発表し、成功を収め、全国各地の公演に呼ばれるようになった。大御所ロック・ミュージシャンのロバウンが監修するCDつき雑誌『Outra Coisa』²⁶の第4号に収録されたことから、業界内の注目も集め、2004年のサンパウロ芸術批評家賞（APCA）ではポピュラー音楽最優秀賞を獲得している。最初のツアーでは南部サンタ・カタリーナ州のフロリアノポリスで演奏を行っているが、ライブに訪れた観客の大半が、MP3をダウンロードした上にCDも購入していたと語っていたそうだ。モンボジョはライブ・ツアーを愛するグループであり、MP3を公開するメリットはライブへの集客効果であることを明言している²⁷。

2006年3月には、北東部パラíba州出身でTramaの所属アーティストであるトニーオ・オス・カブラ（Totonho & Os Cabra）²⁸が過去2枚のアルバム、『Totonho & Os Cabra』『Sabotador de Satélite』を

全編CCライセンスによって発表し、国内で話題を呼んだ。プロ・ミュージシャン活動の傍らリオデジャネイロの貧困地域を支えるコミュニティNGOで音楽教師として精力的にアウトリーチ活動を行い²⁹、音楽が子供たちの人格形成に与える影響についても積極的に発言していたトニーオらしい選択であるともいえるだろう。

モンボジョやトニーオの所属するレコード会社Tramaは、MPB（ブラジリアン・ポピュラー・ミュージック）のミューズであるエリス・レジーナとボサノヴァの名作曲家ホナルド・ボスコリの間に生まれたジョアン・マルセロ・ボスコリと、その友人たちによって90年代末にサンパウロの瀟洒なオフィスで立ち上げられた。レーベル立ち上げ当初からオットの『Samba Pra Burro（邦題：サンバ解体新書）』、ブラジル初のエレクトロニカ作品であるM4Jの『Brazil Electronic Experience』、トロピカリア運動のカルト・スター、トン・ゼーの『Jogos de Armar（邦題：創作ゲーム）』といった注目作を次々とリリースし、瞬く間にドメスティック・レーベルで国内最大手となった。

Webサイト上に掲載されているレーベルのマニフェストにある「音楽のない人生は間違っている」「アーティストとのコミュニケーションを大切にし、価値をおかねばならない」「テクノロジーの存在は音楽を生かすものであって、対立すべきものではない」等の言葉に示されるとおり、十分に商業的な活動を行いながらも、多国籍メジャーとは一線を画す独自の姿勢を貫いている。

このTramaの活動は音楽のみに留まらず、例えばローレンス・レッシングの著作『フリー・カルチャー』ブラジル版は、Tramaが支援する学生向けポータルサイト「Trama Universitário」³⁰からPDFで全編ダウンロード可能な形で発表されている³¹。大手レコード会社が『フリー・カルチャー』を絶賛するどころかダウンロード・サイトまで作るというのは、我々にとってはなかなか想像し難いところである。このTrama Universitárioにはブラジル全土から138（2006年6月時点）のキャンパス・メディア、学生による市民メディアが登録されてお

り、彼らが発信するニュースやドキュメンタリー映像の一部に関してもCCライセンスを参照した「キャンパス・メディア統合ライセンス (Licença para Integração de Mídias Universitárias)³²」が用いられるなど、さまざまな試みが行われている。過去に数回開催されているミュージック・クリップ・コンテストの「監督は君だ (Você é o Diretor)」シリーズでは、Tramaの管理楽曲であるチン・マイアやナサオン・ズンビの作品のうち、自由にサンプリング可能な音源やビデオクリップ、静止画素材がWeb上で提供されている。2006年11月現在、開催されている第4回目のコンテストの題材は、上述したモンボジョの新作、「Homem-Espuma」「Minar」いずれかの楽曲となっている³³。参加対象者がブラジル国内の学生に限定されており、外部からはコンテンツの全てを閲覧することができないのが惜しまれるところである。

(4) Overmundo

2006年2月、ブラジルにおける初のCCの本格的活用となるブラジリアン・カルチャー・データベース、「Overmundo³⁴」が立ち上げられた。ブラジル各州に配したリポーターや一般ユーザーによって地元のアーティスト情報やカルチャー・ニュースをBlog形式で共有するコーナー「Overblog」、コンテンツそのものを投稿形式で共有する「Banco de Cultura」、穴場の観光地やクラブなどお勧めスポットの情報を共有する「Guia」、イベント情報を共有する「Agenda」等のサービスがあり、その全てにランキング評価やコメント記入が可能になっている。投稿できるコンテンツの種類は「音楽」「映画・映像」「文芸作品 (テキスト)」「ノンフィクション (テキスト)」「ヴィジュアル・アート」「エレクトロニック・アート」「その他」に分類されており、地域別に検索することも可能である。

音楽人類学者のエルマーノ・ヴィアナやCC-BRディレクターのホナルド・レモスらが中心となってスタートしたOvermundoのサービスは、「Wikipedia」「Slashdot」、イギリスの「BBC Collective」、韓国の「Ohmynews」、

または「Archive.org」等を参考にした「Web 2.0時代におけるブラジリアン・カルチャーの協働流通チャンネル」と銘打たれており、巨大メディア産業のビジネスモデルへの対抗策を模索し始めている国内アーティストたちの支援と、それらメディア産業がリオデジャネイロとサンパウロに極端に集中する現状にあって、埋もれているローカルな文化を発掘し支援していくことを目的としている。

ジルベルト・ジルの古くからの友人であり相談役としても知られるエルマーノ・ヴィアナによれば、ジル自身も2003年に文化大臣に就任した当初からOvermundoと同様の構想を持っていたという³⁵。こうした経緯もあってか、文化省もプロジェクトのスポンサーに名を連ねている。

2006年11月現在、Overblogの投稿記者は1204名にのぼり、コンテンツの投稿ファイル数は1725件に達している。8月には初めて長編映画『Cafuné』(ブルーノ・ヴィアナ監督) が丸ごとアップロードされ³⁶、好評を博している。米国「Technorati」によれば、7ヶ月間で世界のトップ7000サイトにランクインし、毎月20%増のペースでトラフィックが増加しているとのことだ³⁷。

11月21日には、クリエイティブ・コモンズの提供しているサンプリング素材共有サイト「ccMixer」との提携により、ブラジル版音源共有サイト「OverMixer³⁸」が立ち上げられた。本稿執筆時点ではサイト・リリースから1週間も経っていないが、早くもジルベルト・ジル、B ネガウン³⁹、ルカス・サンタナ⁴⁰といったアーティストの楽曲音源がアップロードされており、「今すぐに楽しめる」仕様となっている。サイト上の解説によれば、ルアネット法の下、FGV技術社会センター、フォード財団、ペトロbras文化助成プログラム等の支援によって実現したとのことである。

4 | おわりに

ブラジルは言わずとした文化大国である。今や東京の街角でコーヒー・ショップに入れば有線放送で心地よ

いボサノヴァが流れてくるし、ビルのエレベーターではインストゥルメンタルの「イパネマの娘」が頭上から静かに降り注いでくる。映画が好きな人ならば、『セントラル・ステーション』や『モーターサイクル・ダイアリーズ』のウォルター・サリス監督、『シティ・オブ・ゴッド』や『ナイロビの蜂』のフェルナンド・メイレリス監督の映像表現に酔いしれたかもしれない。最近ではオスカー・ニーマイヤーの建築物を見るためにブラジリアに旅をしたいと思う人も少なくないという。

しかし、長い間「消費財」としてのブラジル文化がこれほど日本で享受されながら、ブラジルの文化政策が目されることは全くなかったといっても過言ではない。我々が注視を怠っている間に、ブラジルは国内の文化振興のみならず「攻め」の国際文化外交をも積極的に展開している。

文化省のカルチャー・ポイント政策は、萌芽の時期からローレンス・レッシング教授が自身のブログで言及⁴¹していた通り、2005年が実現の年となった。1月に南部ポルトアレグレで開催された「世界社会フォーラム」が実質的なプロジェクト発足宣言の場となり、さらに2006年6月には、クリエイティブ・コモンズの普及活動を担うiCommonsの国際サミット、iSummitがリオで開催され、ジルベルト・ジルやTramaのジョアン・マルセロ・ボスコリが各国の参加者たちを対象にプレゼンテーションを行っている。iSummit開催直前には、マイクロソフトのOffice文書、つまり筆者が本稿を執筆しているWordをはじめ、Excel、PowerPointといった馴染み深いソフトウェアにCCライセンスを付与できるアドイン機能が付加されたというニュースが発信された。CCライセンスによる世界初のWord文書は、ジルベルト・ジルのスピーチ原稿⁴²である。また、2006年はブラジル＝ドイツ修好年であったため、ワールドカップ開催にちなんで、ベルリンの世界文化館を中心拠点に「Copa Da Cultura（カルチャー・カップ）」の一大キャンペーンが実施されている。ジルベルト・ジルのコンサートを皮切りに、世界中から集まった聴衆に向けて200を越える音

楽、映画、演劇等のイベントが開催された。今大会では優勝カップを手になく敗退となったが、大臣自らブラジルが誇るカナリア軍団の応援歌「Balé de Berlim」⁴³を書き下ろしている。ヨーロッパではジルベルト・ジルがそのシンボルであるトロピカリア運動が再評価を得て、2月からロンドンのバービカン・シアターで回顧展が開催された⁴⁴。ここでも大臣自らコンサートのステージに立ち、20組を越えるアーティストが渡英して公演を行っている。本稿執筆時点の2006年11月末には、文化大臣ジルベルト・ジルは第9回目の文化政策国際ネットワーク（INCP：International Network on Cultural Policy⁴⁵）開催国ホストとして40カ国の文化大臣もしくは文化政策担当者を迎え入れている。本会合のテーマは「著作権、文化へのアクセスと新しいテクノロジー：文化的多様性の発展における議論」であり⁴⁶、日々こうしたテーマで活発な意見交換が行われているブラジルにとって、国際社会に議論を広げる格好の機会になるのではないだろうか。もっとも、わが国が当ネットワークに参加していないのは残念な限りであるが。

ブラジルは60年代末から80年代半ばまで、軍事政権下で自由な表現活動が行えなかったという苦い過去を持つ。そのような状況にあって、国外追放の憂き目に合いながらもカウンター・カルチャーという文脈の中で、音楽産業の中心地から人々に問いかけ続けたジルベルト・ジルという人が文化大臣の要職を担っていることもまた大きな意味を持つと筆者は考えている。

ブラジルは未来永劫、未来の国——かの国を知る人なら、誰でも一度は耳にしたことのある冗談であるが、デジタル・カルチャーの振興によってブラジルが本物の未来の国へと踏み出す端緒となることを期待している。

【注】

- ¹ 2001年まで音楽専門誌「月刊ラティエナ」編集部兼ブラジル音楽輸入バイヤー。以降、映像流通会社、コンテンツ分野専門シンクタンクを経て現在はコンサルティング会社に勤務。2004年早稲田大学大学院公共経営研究科修了。
- ² 日本貿易振興機構 http://www.jetro.go.jp/biz/world/cs_america/br/basic_03/
- ³ 船津亮平「7年の時を越えて甦るジルベルト・ジル」月刊ラティエナ、2006年12月号
- ⁴ 軍事政権の到来が近づいていた60年代末に勃興した反体制的文化運動。ジルベルト・ジル、カエターノ・ヴェローゾ、トン・ゼーらが推進した。詳しくは、クリストファー・ダン『トロピカーリア ブラジル音楽を変革した文化ムーヴメント』2005年、音楽之友社、カルロス・カラード『トロピカリア』2006年、プチグラパブリッシングなど。2006年春にはロンドンのバービカンで回顧展が開催され、美術業界からも注目を集めた。 <http://www.barbican.org.uk/tropicalia/home>
- ⁵ <http://www.cultura.gov.br/noticias/discursos/index.php?p=833&more=1>
- ⁶ トロピカリア運動と同義。
- ⁷ 原田千佳「世界でもっとも未来に近い国、ブラジル 文化省デジタル・カルチャー部門コーディネーターに聞く」月刊ラティエナ、2006年11月号
- ⁸ ブラジル対外関係省貿易促進部貿易プログラム促進課「ブラジル投資ガイドブック ステップ・バイ・ステップ」
<http://www.brasemb.or.jp/relac/stepbystep.pdf>
- ⁹ 文化省広報では、単数形の「Ponto de Cultura」あるいは複数形の「Pontos de Cultura」両者の表現が用いられているが、ここでは両者ともに「カルチャー・ポイント」と訳す。
- ¹⁰ http://www.cultura.gov.br/sys/skins/cultura_viva_capa/img/cartilha_cultura_viva_pt-br.pdf
- ¹¹ Wikipediaの解説によれば、クリエイティブ・コモンズ (Creative Commons) とは、ウェブ上で行われるプロジェクト、またそれを実施する非営利団体で、法的手段を利用して出版物の創造、流通、検索の便宜をはかるものである。著作権を全て留保する"All Rights Reserved"と、いわゆるパブリックドメインである"No Rights Reserved"の中間の"Some Rights Reserved"が、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスが規定する領域である。詳しくは、<http://www.creativecommons.jp/>
- ¹² Copyright、すなわち著作権に対する考え方で、Copyleftにおいて著作権保持者はそのコピー (複製物) の受取人に対して取り消しの出来ないライセンスを認め、販売を含む再配布を許可し、変更 (改変) されることも可能とする必要がある。逆に、コピーレフトを利用する側では、このライセンスのものをコピーや変更、再配布する時にはこのライセンスをそのまま適用し、それを明確に示さなければならない。詳しくは、<http://ja.wikipedia.org/wiki/コピーレフト>
- ¹³ 原田千佳、前掲
- ¹⁴ シバ「ノルデスチ音楽のさまざまなスタイル」月刊ラティエナ、1997年12月号
- ¹⁵ 2005年10月25日発表。なお、街の中心の歴史地区は1982年にユネスコの世界遺産に制定されている。
http://www.cultura.gov.br/noticias/noticias_do_minc/index.php?p=12377&more=1
- ¹⁶ <http://www.olinda.pe.gov.br/portal/noticias.php?cod=417>
- ¹⁷ 邦訳されている著書に、『ミステリー・オブ・サンバ_ブラジルのポピュラー音楽とナショナル・アイデンティティー』ブルースインターアクションズ、2000年
- ¹⁸ <http://www.recombo.art.br/>
- ¹⁹ <http://latitudes.walkerart.org/translocations/recombo/>
- ²⁰ <http://www.recombo.art.br/carnaval/>
- ²¹ <http://www.recombo.art.br/warzzle/>
- ²² マブージの発言については下記を参照。
Marieli Catia Fiorelli, "Arte interativa e colaborativa em rede : estudo de caso do coletivo perunambucano Re:combo", 404nOtf0und março/2006, http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404_53.htm
- ²³ 「Caranguejos com cérebro」の全文はポルトガル語版Wikipediaに掲載されている。
http://pt.wikipedia.org/wiki/Caranguejos_com_c%C3%A9rebro
- ²⁴ <http://www.trama.com.br/>
- ²⁵ <http://www.mombojo.com.br/>
- ²⁶ 毎号CDが「まるまる1枚」付録についてくる雑誌。 <http://www.revistaoutracoisa.com.br/>
- ²⁷ <http://www.overmundo.com.br/revista/noticia.php?noticia=1178&PHPSESSID=6bcce172cd9ecf8f42f4c7296de36968>
- ²⁸ <http://www.trama.com.br/totonho/>
- ²⁹ 詳しくは、ジャック・ドゥニ「ルーラの時代のミュージシャンたち」ル・モンド・ディプロマティーク、2003年12月号
- ³⁰ 「音楽、仕事、情報」を提供する会員制Webサイトで、入会資格はブラジル在住の大学生であること。Tramaの他、Philips、英国系金融グループのHSBC、フォルクスワーゲン等の企業がスポンサーとなっている。 <http://www.tramauniversitario.com.br>
- ³¹ <http://www.tramauniversitario.com.br/tuv2/culturalivre/index.jsp>
- ³² ライセンスの確認には会員資格が必要。 <http://www.tramauniversitario.com.br/compartilhe/licenca.jsp>
- ³³ http://www.tramauniversitario.com.br/participe/concursos/voce_diretor/mombojo/downloads.jsp
- ³⁴ <http://www.overmundo.com.br>
- ³⁵ <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u56493.shtml>
- ³⁶ 73分と91分の2バージョンが公開されている。 <http://www.overmundo.com.br/banco/cafune-versao-73min>
ならびに、 <http://www.overmundo.com.br/banco/cafune-versao-91min>

³⁷ <http://creativecommons.org/weblog/entry/6155>

³⁸ <http://www.overmundo.com.br/overmixter/media/view/media/home>

³⁹ リオの若者に絶大な人気を誇るヒップホップ・グループ、プラネット・ヘンプの元ラッパー。2005年にプラネット・ヘンプが解散する前からソロ活動を行っており、2004年6月に初のソロ・アルバムを全編Copyleftで発表し、国内メディアから注目された。次のサイトから全曲のMP3ファイル及び歌詞がダウンロードできる。<http://www.midiaindependente.org/pt/red/2004/06/283492.shtml>

⁴⁰ サルヴァドル出身、カエターノ・ヴェローゾやジルベルト・ジルのバンド・メンバーとして活動を開始。自身のWebサイトでも様々な音源をダウンロード・フリーで紹介している。<http://www.diginois.com.br/>

⁴¹ <http://blog.japan.cnet.com/lessig/archives/001982.html>

⁴² 次のURLより文書のダウンロードが可能。<http://mirrors.creativecommons.org/msoffice/GilbertoGil-en.doc>

⁴³ <http://www.gilbertogil.com.br/berlim/>

⁴⁴ <http://www.barbican.org.uk/tropicalia>

⁴⁵ http://www.incp-ripc.org/meetings/2006/index_e.shtml

⁴⁶ ブラジル文化省により公開されたアジェンダ・ペーパーが以下に紹介されている。

[http://www.cultura.gov.br/upload/Estudo%20MinC%20RIPC%20\(Versao%20Final\)%20eng_1_1164377869.pdf](http://www.cultura.gov.br/upload/Estudo%20MinC%20RIPC%20(Versao%20Final)%20eng_1_1164377869.pdf)