
著作権制度とその変容

●著作権とは何か

著作物を知的財産として保護するための制度。eg. 小説、絵画、音楽、映画、漫画……

※ 具体的な表現を保護する制度(アイディアは保護されない)。

著作物

思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。(2条1項1号)

例示(10条)

小説・脚本・講演等の言語著作物、音楽著作物、舞踏・無言劇の著作物、絵画・版画・彫刻等の美術著作物、建築著作物、地図・学術的性格を有する図面・図表・模型等の図形著作物、映画著作物、写真著作物、プログラム著作物。

→ むしろ反対規定の方が重要。

「事実の伝達にすぎない雑報及び時事の報道」(2項)、「プログラム言語、規約及び解法」(3項)

問題: これらの類型に簡単におさまらない著作物の誕生

e.g. テレビゲームの著作物性(パックマン事件(昭和59年9月28日東京地裁判決)etc.)。

実際に訴訟で争われた例——職業別電話帳、船荷証券、簿記仕分盤、木目化粧紙など。

効力

(a) 著作権(財産権) — 譲渡可能

複製権、上演権・演奏権、放送権・有線送信権等、口述権、展示権、上映権・頒布権、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

(b) 著作者人格権 — 一身専属、譲渡・放棄不能

公表権、氏名表示権、同一性保持権

著作権の存続期間

著作者の死後50年。

例外: 発表から50年(写真、無名・変名著作物、団体著作物等)、同70年(映画)。

※ 著作者人格権は一身専属。死後も「著作者人格権の侵害となるべき行為」は禁止(60条)。

権利制限規定——fair use

私的利用、図書館における複製、引用、教科用図書等への掲載等々

理由 1) 他の価値との調整(主に言論の自由)

2) 実質的に不可能

3) 必要性

●現行の著作権保護法制

国内法: 著作権法(昭和45年5月6日法律第48号)

国際条約: 著作権の保護に関するベルヌ条約、万国著作権条約

さらにWIPO(世界知的所有権機関)、WTO(世界貿易機関)で国際的ハーモナイゼーション。

●著作権制度と情報流通の形式

デジタル化以前の情報流通

メディアへの化体

メディアへの固着性（情報はメディアから切り離せない）＝メディア頒布が情報流通
変更・偽造が困難・再利用が困難

流通経路の稀少性

複製装置には多額の投資が必要 → 産業としてのメディア生産 → 流通代行産業（取次）の発達
創作者の稀少性

生産・流通に多額の投資が必要 → 一定以上の販売数量が見込めるものしか生産できない。

「ふるい落とし」効果 (filtering)。

ボトルネックの存在

「情報のデジタル化」とは何か

「情報が脱モノ化する革命」の進行 → 情報のメディアからの分離可能性（ビットストリームへの還元）
つまり、今回、もっとも根本的で本質的なのは、情報がデジタル化され、非=物質化、脱=物質化するという点である。（黒崎）

デジタル化された経路においては、あらゆる情報（テキスト、音声、映像、動画）が 2 進数によって表現される数値の列として表現される。

「マルチメディアのエッセンスはテキスト、画像、音声のように多様な情報表現形態を一つの情報伝達媒体の中に混在させて伝達することにある。」→「一つの情報チャンネルの中に、多様なメディアを混在させること

Multimedia in single information channel」(山本 124)

情報とメディアとの分離

「メールが届く」— だが何が届いたのか？

物理的に移動するものがなくとも、情報は伝達可能である（パターンの複写）。

情報の価格

ところで、情報の値段とは、これまで一体なんだっただろうか。それは〈情報そのもの〉ではなく、その〈容れ物〉の値段である、という主張がある。(……)このように、情報の値段が、情報そのものではなく、生成・伝達がきわめて安価になるデジタル技術によって、容れ物から逃れた情報の値段はどのようになっていくのだろうか。（黒崎）

- (a) ゼロ説 ＝ 情報の公共財化
- (b) 不変説 ＝ メディアの価格は情報の価格だった
- (c) 利用料説

印刷・出版が風前の灯火だと、森には思えますね。同人誌よりも、商業誌の方がこの「印刷しない、運ばない」**変革**に晒されています。何故なら、大手出版社や大手印刷所、大手流通システム、書店など大勢の人々の生活まで、すべてを支えるだけの収益を上げている、逆にいえば、作家が書いて読者が読む、という中間に、大勢の人々が入り込んで、**ピンハネ**しているわけで、読者はその人たちの分もお金を払っている計算になります。客観的に見て、大いなる無駄というわけです。もちろん、人間だけの問題ではなく、エネルギーが大量に消費され、空気を汚します。(……)「本がなくなるなんてありえないよ」とみんな言うでしょう。20 年まえには、写植や和文タイプという仕事が「手に職がある」と言われ、「食うに困らない」と言われました。／誰かの希望をきいているのではないのです。地球環境という立場から、**大衆書物は100年さきには確実になくなる**。否、なくさなくてはならないでしょう。（森 46(強調原文ママ)）

情報の再利用可能性(変造可能性)

プラスの側面

マルチメディア製品など、既存の著作物を取り込みながら再利用する作品の登場。

eg. デジタル画集、電子出版。

デジタル情報の特性 → 再利用の効率上昇 → 再利用を可能にする法の必要性

マイナスの側面

変造の痕跡も判別困難に。発生するさまざまな問題。eg. 盗作、アイコン etc.

対策……チェックサム、電子すかし。

「この情報がどのように使われ得るか」を著作者が一方的に決めることは許されるか？

政策学的観点からの問題—創作者の増大

さまざまなウェブ上のコンテンツ。Web 日記など、多くの人が情報を発信する状況。

マイナス面……名誉毀損発言の流布可能性の増大など ← ボトルネック段階の不在。

問題 誰が権利を守るのか？

どこで利用料を回収するのか？

前提の崩壊

情報発信行為が必ず商業的(営利目的)だとは限らない。

ファンページが存在、プロシューマ prosumer の誕生 (producer + consumer)

●著作権制度の背景

著作権概念誕生以前

パトロンによる創作者保護。創作者は表現の複製者から財を受け取る必要がない。

→ 複製を歓迎する傾向 (eg. ブランデンブルグ協奏曲 (J. S. Bach))

著作権の誕生と創作の産業化

大衆による芸術の享受と所有 ← 貴族の消滅

特に音楽の場合——レコードが可能にしたのは、ブルジョアジーによる音楽の所有。

→ 対価徴収の必要性

著作権規整へのメディア・テクノロジーの影響

●現代におけるメディア変化の影響

市場原理理論への疑問点

特許権との相異……供給者・需要者の数と価格決定システム

特許権： 個別交渉による価格決定。個別具体的、市場経済的。

著作権： 予期に基づく価格決定。多数・均質の消費者に向けた定価システム。

商業主義的 chilling effect (萎縮効果)

- ①事前にマスメディアによる見込み審査を受け、一定以上の支持を獲得すると予期されたもののしか市場には登場しない。
- ②予期の失敗のうち、需要を低めに見積もった場合には回復が容易である(直ちに増刷すればよい)。一方、需要を高めに見積もった場合には売れなかった在庫の全額が損害になる(結果の非対称性)。
- ③回復不能なダメージをできるだけ避けようとして、マスメディアは需要の予期を安全な方に=低めに見積もることになる。結果として、投下資本が回収できないかもしれないと予測される多くの創作物は市場に登場できないことになる。

メディア利用の私的規制——Lessig問題

配信される映画は 24 時間で見られなくなる仕掛けがしてあり、コピー防止技術なども施して著作権保護に配慮する。(朝日新聞 2001 年 7 月 2 日朝刊: 映画のネット配信を報じる記事)

我々(消費者)がどのように著作物を利用するかを規制するテクノロジー
法によって認められた諸権利(引用・私的利用)との関係は？

Lawrence Lessig, *CODE: and Other Laws of Cyberspace*

なぜ我々は法に従わなくてはならないか？——人民の自己統治理論

問題 我々は国の決めた法律によって様々な権利義務を規定されている。法律の禁止していることはできない(あるいは、できるが罰を受ける)。だが、なぜ法律は我々の自由を奪い、行動を規制することができるのか？

典型的な説明 法律を決めるのは国会である。我々は国会で法律を決める人々(国会議員)を誰にするか、決めることができる。国会の決めた法律に不満があれば、我々は法律を変えるように国会議員を選ぶことができる。従って、国会の決めたことは我々自身の決めたことと同一視することができる。だとすれば、我々は我々自身の決めたことに従っているだけであり、そこに支配・被支配の問題は生じない。それは例えば、「明日の朝は 7 時に起きよう」と我々が決め、それを実行したとしても、我々の自由が制限されてはいないのと同じである。

問題点 「我々」の決めることは「私」の決めたことではない(自己と集団の乖離)。
実際には私の意見によって国会の構成を変えることは(ほとんど)できない。
そのとき「我々」に入っていなかった者も拘束される(子供・外国人)。

人民の自己統治理論に従えば、国会(または間接的に権限を与えられた機関)以外が、同意に基づかずに我々の権利義務を規定することは許されないはず。←→ 規制テクノロジーとの矛盾 = Lessig 問題。

Lessig 問題のもう一つの側面——賢明か？

米国の電子機器メーカーが VTR に遅れをとったのは、家庭用の映像電子機器として LP のコンセプトを延長したものを開発していたからである。たとえば、CBS は光学方式のもの、RCA はホログラフィー方式のものを商品化した。いずれも映像の記録は工場で量産的におこない、家庭では再生のみ可能、という方式を発想の原点にしていた。双方の会社とも TV 放送という「著作物」を大切にする企業であったために、この発想にとらわれていた。もし家庭で録画できるとなると、TV で放送された著作物は視聴者にコピーされてしまうことになる。だから、このコンセプトを冒した家庭用 VTR に米国企業は虚をつかれた。(名和 100)

費用回収の問題

アルビン・トフラー『第三の波』の予言

情報化社会におけるプロシューマー Producer + Consumer の出現

プロシューマと自給自足の差 = 労働の外部効果。

複製の容易化。生産された情報が莫大な外部効果を持つこと。

独占の不可能性(複製テクノロジーの普及・小規模化) → 利用料方式への転換が必要？

(1) どこで「着地」させるか？

デジタルデータがどこで、どのように、どの程度使われたかをどのように判定するか。

判定を厳格にすれば Lessig 問題が発生、緩和すれば Free Rider 問題。

いわゆる IT ビジネスの成功と失敗

B2B (Business to Business) ・ B2C (Business to Consumer) ・ P2P (Prosumer to Prosumer)

(2) 対価の公正さをいかに担保するか？

交換基準としての通貨 ←→ 通貨の市場価値の差。

複数の市場を貫通する財の価格設定問題。eg. AIDS 治療薬。

いくつかの試み

テッド・ネルソン「ザナドゥ」Xanadu 1967年提唱

ハイパーリンクを利用した電子アーカイヴシステム。

第一に、ドキュメントとリンクは知的創造性の成果であり、ユーザーはドキュメントの制作者とリンクの設定者に著作権使用料を支払う。第二に、ザナドゥへ登録されるドキュメントはこれを許した著作者の作品とパブリック・ドメインにある作品である。第三に、ザナドゥ・システムはフランチャイズ制のもとに運用され、ユニットの制作者、リンクの設定者およびユニットとリンクのユーザーからシステム使用料を徴収する。つまり、ザナドゥは営利的な著作権料徴収システムである。(名和 164)

「相互に関連する発想やデータを統合し、それらのデータや発想をコンピューター画面上で出版して行く方法についての統一されたコンセプト」(ネルソン 邦訳 18)

著作物へのザナドゥアドレス付加、ロイヤルティ・モニタ・サーバの設置、使用状況のチェック

→ 対価徴収システム(『ハイパーコイン』)へ

森亮一「超流通システム」1983年提唱

- 1) 著作権使用確認用のカウンタをユーザの機器に取り付けさせる。
(技術的卓越性と経済的競争力によって市場に定着できるとの説明)
- 2) ユーザは自由に著作物をコピーする。
- 3) 著作物使用のつどその記録を残す。
- 4) 使用記録を回収する。
- 5) ロイヤルティを徴収する(既存の社会システムに頼る)。

実現例

携帯電話向け音楽配信「ケータイ de ミュージック」(三洋電機、日立製作所、富士通)

ユーザー同士がお互いに所有している楽曲をコピーしたり、コンテンツホルダーが配布するCD-ROMから好きな楽曲をコピーしたりできるようになる。コピーしたユーザーは、オンラインで再生キーだけを購入すれば良い。これにより、コンテンツのダウンロードにかかる通話料金なしで楽曲を聞くことができる。(ZDNet Japan: <http://www.zdnet.co.jp/news/9912/09/music.html>)

Pocket PC 向けゲーム配信「SEGAPDA.COM」(SEGA: <http://www.segapda.com/>)

ソフトをPCにダウンロードした上でPocket PCに転送する。試用版として3分間はプレイ可能で、Webサイトでライセンスキーを購入することで正規利用が可能になる。決済には、日本信販の少額課金システム「デジコイン」を採用した。(……)コンテンツはユーザー間で自由にコピーが可能で、PDAごとに異なるライセンスキーを購入することで正規利用できる。(ZDNet News: http://www.zdnet.co.jp/news/0209/17/njbt_05.html)

cf. デジコイン(<https://www.digi-coin.com/USER/index.php3>)

Bibliography

野村憲弘「著作権はどこまで保護されるべきか」藤原宏高(編)『サイバースペースと法規制: ネットワークはどこまで自由か』第2章(日本経済新聞社 1997)

黒崎政男「IT革命で失われるもの」(朝日新聞 2000/08/08 夕刊)

中山信弘『マルチメディアと著作権』岩波新書(岩波書店 1996)

山本強『移り気な人の情報工学: コンピューティングエッセイ』CQ出版, 1997.

名和小太郎『サイバースペースの著作権: 知的財産は守れるのか』中公新書(中央公論社 1996)

森博嗣『封印サイトは詩的私的手記』(幻冬舎 2001)

Lawrence Lessig, *CODE: and Other Laws of Cyberspace* (Basic Books, 1999) → 山形浩生・柏木亮二(訳)『CODE: インターネットの合法・違法・プライバシー』(翔泳社 2001)

Theodor Holm Nelson, *Literary Machines* (自費出版 1981) → 竹内郁雄・斉藤康己(監訳)『リテラシー・マシン: ハイパーテキスト原論』(アスキー出版局 1994)