

デジタル社会の新しい著作権問題

New Issue of Intellectual Property in Digital Technology Age

佐藤 弘之
Hiroyuki Sato

目 次

はじめに

著作権制度の概要と仕組み

インタ - ネット時代の新しい著作権問題

むすび

はじめに

ネットバブルが崩壊したとはいえ IT という言葉を日常生活で聞かない日はないと言ってもよいであろう。むしろ、着実な技術革新と確実な社会への浸透によって IT 革命はこれから本番だといっても過言ではない。一般に IT という言葉は情報技術と訳されているが、元来、産業界では情報通信技術または、これを支える技術テクノロジー - を意味する総称として使われてきた。したがって正確には情報通信技術 (Information & Communication Technology) というべきであろう。わが国のネットワークが本格的にインタ - ネットとして世界の WEB サイトとつながったのは1989年といわれているが、その後10年以上が経過して我々の社会の中に確実に浸透しつつある。また、わが国の携帯電話インタ - ネットユ - ザ - は2001年2月には3000万人を超えて世界で初めてパソコンインターネットユ - ザ - の数を上まわったといわれている。わが国はモバイルの分野においても、世界に先駆け、数歩先を歩んでおり、さらにデジタルテレビ、情報家電にも強みを持っているので、今後の本格的な IT 革命の展開において世界でも主導力を発揮してゆくであろう。IT 革命によってブロードバンドなどの普及により手軽な料金で、しかも高速でインターネットに接続ができるような環境が整いつつある現在さまざまな情報が、無料ないしは非常に安いコストで入手できるようになり、従来では考えられなかったような先進サービスが急速に展開しつつある。しかし中には司法判断の対象となるようなものもあり現代社会の価値観が大きく揺さぶられている。IT 革命の容易ならぬ側面である。例えば、自分の WEB サイトに CD から人気曲をコピー

して提供している違法ホームページは後を絶たない。1999年にはアメリカで手持ちの曲(CD)をネット上で、無料で交換できる「ナップスター」というソフトが現れて音楽業界と司法の間で論争が続いている。新しい技術の有効な使い道として支持する声もある反面、全米レコード協会は著作権の侵害にあたるとしてソフトを開発し交換サービスを提供したナップスター社を提訴した。連邦地裁はこれに対して業務停止の仮処分を決定したが、その後、一転して連邦高裁はその処分を延期すべきだとした。元来、音楽家などの権利を守る著作権法は、アナログ技術を使ったレコードやテープなどのような形態で複製(コピー)を認める権利を基礎にして出来上がっており、デジタル方式で、CDやDVDのような記録メディアにコピーをする技術やインターネットのようなIT技術を全く想定していない。必然的に現在の情報通信技術を駆使して、高速で大量に、コピー可能となり、しかも誰が不法にコピーしたかを特定できないような技術的な局面に、対応が遅れがちである。本論ではこのようなデジタル化社会における著作権の新しい問題点について考察を行なう。

著作権制度の概要と仕組み

著作権について述べる前に、知的所有権について述べてみたい。知的所有権とは、土地、家屋、預貯金などのように目に見える財産と全く同様、「所有していることに価値があり、さらにそれを活用することで新たな価値を生み出せる財産(資産)」として考えられる。ただ土地や家屋などと違うのは、それが無形財産と呼ばれ目には見えない財産だということである。国連の一機関である世界知的所有権機関(WIPO: World Intellectual Property Organization)設立条約、第二項によると「人間の知的創作活動の結果として生み出されたものすべて」が知的財産である。知的所有権とは、このように定義された知的財産に関して、ある目的のために法律によって生まれる権利である。したがって何を目的とするかによって、取り出されるもの、つまり保護の対象が変わってくる。また保護をする内容や期間なども知的所有権の種類によって異なるのは当然である。⁽¹⁾

さらに時代とともに社会の求めるものも変化するため保護の対象や方法も同じではない。知的所有権と類似の用語に「知的財産権」があり、いずれも intellectual property right の訳語である。いずれの訳語を用いるべきかについては諸説があるが本稿では「知的所有権」を用いる。

現在、わが国では知的所有権として、図.1のように工業所有権と著作権に大別される。工業所有権としては特許権、実用新案権、意匠権、商標権などがある。一方で、著作権とは著作物を創作したものに与えられる権利で小説を書いたり、絵画を制作したり、音楽を作曲した時点で著作権が発生する。

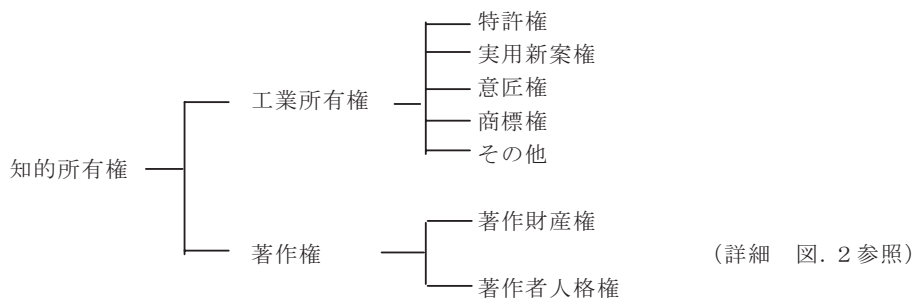


図. 1 知的所有権概念図

著作権法では「著作物」を次のように定義している。著作物とは、思想または感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術、または音楽の範囲に属するものをいう。創作性の有無が著作物であるかどうかを判断するが鍵となる。著作権とは著作者のオリジナリティーに対して与えられる権利ということができる。では具体的にどのようなものを著作物というのか。著作権法第10条で次のように示している。⁽²⁾

1. 小説、脚本、論文、講演などの言語の著作物
2. 音楽の著作物
3. 舞踊または演劇の著作物
4. 絵画、版画、彫刻などの美術の著作物
5. 建築の著作物
6. 地図もしくは学術的な性質を有する図面、図表などの著作物
7. 映画の著作物
8. 写真の著作物
9. コンピュータソフトなどのデジタル著作物

この他にも二次的著作物、編集著作物、データベースの著作物などがあるがここでは主として、音楽、絵画、写真などの著作権に絞って考察してゆくことにする。次に権利を構成する内容を見てみることにする。著作権は同じ知的所有権でも、特許権や実用新案権、商標権などと違い、著作物に対して申請や登録をする必要がない。これを無方式主義といって、著作物を創作した時点でその創作者は著作者としての権利を有することになる。この著作者に生じる権利がすなわち著作権である。広義の著作権は、図. 2 のように著作権（狭義）と著作者人格権の二つから構成される。

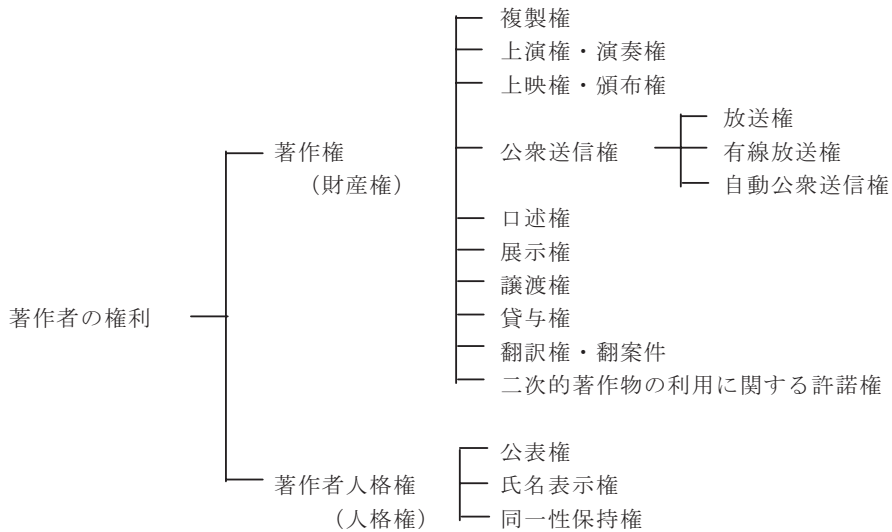


図. 2 著作権 青山学院公開講演会資料 半田正夫 (H10. 10. 29)

狭義の著作権はその支分権として、複製権、上演権・演奏権、公衆送信権、口述権、展示権、上映権・頒布権、貸与権などがある。

本論で提起しているインターネット上の著作権でとくに配慮しなければならないのが複製権、公衆送信権、上映権、頒布権、貸与権などであり、これらの権利について説明を加える。⁽³⁾

(a) 複製権

複製権とは著作物をコピーする権利である。著作権法では「複製行為」を印刷、写真、複写、録音、録画その他により有形的に再生することと定義しているのでデジタル著作物を他の記録媒体にコピーすることはすべて「複製」にあたる。

(b) 公衆送信権

公衆送信権は、著作物を公衆に対して送信する権利である。インターネットの普及によりこの権利の適用範囲が広がりつつある。長く続いた従来型の技術の基盤上にある「放送」と「通信」の棲み分けの時代には、送信に関する権利は有線通信権、放送権とされていたが、1997年（平成9年）の著作権法の改正により「公衆通信権」と用語が変わった。この改正によりインターネット上にアップロードして、公衆がアクセスできる状態にすること（すなわち送信可能な状態）にすることも公衆通信に包含されることになった。

(c) 上映権・頒布権

上映権・頒布権は映画などの著作物を公に上映して、その複製物を頒布する権利のことである。ここでいう頒布とは有償、無償を問わず、著作物の複製物を公衆に譲渡したり、貸し

たりすることをいう。コンピュータゲームソフトの中古品販売が問題となっているのは、上映権・頒布権に関する法解釈の是非によるものである。

(d) 貸与権

貸与権とはレンタルをする権利であり、レンタルをする際にも著作者の許諾が必要とされる。ビデオソフトや音楽テープ・CDは著作権料を支払った上でレンタル行為が認められているが、コンピュータソフト業界では、レンタル行為を認めていないので、コンピュータソフトのレンタルは現行では違法となる。

このように著作物の種類によってどの権利が発生するかが異なる。複製権はすべての著作物に対して適用される共通の権利であるが、展示権は絵画の著作物や写真の著作物に生じる権利である。また、上映権・頒布権は映画の著作物に対してのみ発生する権利であり他の著作物には発生しない。著作物の種類と権利の関係をまとめたものが表1である。

表. 1 著作権の種類と権利

権利の種類 著作物の例示	著作権（財産権）								
	複製権	上演演奏権	公衆送信権	口述権	展示権	頒布映権	貸与権	翻案訳権	関物二次的利権
言語の著作物	○	○	○	○	×	×	○	○	○
音楽の著作物	○	○	○	×	×	×	○	○	○
美術の著作物	○	×	○	×	○	×	○	○	○
建築の著作物	○	×	×	×	×	×	×	△	△
図形の著作物	○	×	○	×	×	×	○	○	○
映画の著作物	○	×	○	×	×	○	×	○	○
写真の著作物	○	×	○	×	○	×	○	○	○
プログラムの著作物	○	×	○	×	×	×	○	○	○
データベースの著作物	○	×	○	×	×	×	○	○	○

出所：インターネット時代の著作権とプライバシー 久保田裕 アルファベータ社 p. 68

インターネット時代の新しい著作権問題

Information Technology の環境下においては、情報はすべてデジタル化されているので加工が容易な上、理論的には信号の品質（画質、音質など）が劣化しない。以前は音波の波形や映像の濃淡、色信号などに対応して連続して変化する物理量（電圧、周波数、化学変化量など）によってあらゆるアナログ技術を基盤としていたのに対し、デジタル技術のもとでは多様な情報を数値に変換し、さらに2進法で表現した上でその桁を電圧の有無、磁化の方向など0か1かの2値信号であらわし、情報の伝達、処理、記憶を行なうことができるようになった。また、画像、映像、文字、音声などの様々な種類の情報を自由に組み合わせることによって、新たな二次作品が容易にできるという特徴をもっている。

このことにより、オリジナルの複製や二次利用が容易に、また気が付かないうちに行なわれる危険性が非常に高い。まえにも指摘したように、自分の好きな歌手をテーマにしたWEBページを作り歌詞をのせ、MP3ファイルを使って曲を流す。以前なら専門家が高価な機器と高度の技術を駆使して作り上げたようなものが現在では若干の「パソコンの知識」さえあれば高校生でも気軽に作り楽しむことができるようになった。しかし上記のWEBページが音楽使用料金を支払っていないなら、これは著作権法に違反した行為となる。前節で述べた著作権法の趣旨と成り立ちの経緯からすれば、そもそも素人である一個人が非営利で情報（音楽）を広く公衆にばらまく手段もなかったし、そのような事態は想定もしていなかった。しかしながら、技術の発達とともに著作権法の改正が必要となり1998年に前述の公衆送信権が新たに生まれた。（著作権法第23条）⁽⁴⁾

このようなケースの場合、市販されているCDやDVDなどが音楽、映像などをWEBページからダウンロードさせる原媒体となっていて重要な役割を果たしていることに注目してみたい。実演家、レコード製作者（テープ、CDを含む）および放送事業者は、いずれも文化的著作物の解釈、伝達者として必要不可欠となっているが、一方では、技術の進歩により、録画、録音などの複製技術が一般家庭に普及してきたことが実演家、レコード製作者、放送事業者に経済的損失を与える状況を生んでいる。そこで著作権法は著作隣接権制度を設け（1986年）実演家、レコード製作者、放送事業者の権利を保護している。しかし、これらの者はあくまで既存の著作物の利用者であり、著作者ではないので著作権と類似の排他的権利を与えることとなった。これを著作隣接権（neighboring right）という。⁽⁵⁾

前述したように、インターネットやパソコン通信の普及による時代の要請にあわせて1997年6月に著作権法が改正された。改正のポイントは、（1）「送信」に関する権利を整理したこと、（2）インタラクティブな（双方向）通信に対応したことと、（3）著作権者や音楽レコードなどの製作者の権利を強化したことである。公衆送信権は図.2でみたように放送権、有線通信権、自動公衆送信権（送信可能権を含む）から構成されている。「公衆送信」とは、著作物をネットワークに乗せて送信したり、放送局のように受信者の状態に関係なく、送り

出すことをいう。すなわち、公衆送信権とは公衆つまり不特定多数の人によって受信される無線通信または有線通信の送信を行なうことである。改正のポイントをまとめると表.2のようになる。

表. 2

	無線	有線
公衆が同一内容を同時に受信する	公衆送信権のうち放送権	公衆送信権のうち有線放送権
公衆からの求めに応じて自動的に送信する	公衆送信権のうち、自動公衆送信権（自動公衆送信をし得るようにすることについては送信可能化権）	
上記以外の場合	公衆送信権	公衆送信権

出所；著作権改正のポイント <http://www.imasy.or.jp/>

ものをいう。音楽の有線放送やCATVなどがこれに該当する。注意をしなければならないのがプログラムソフトなどを社内のネットワークで送受信している場合は有線放送にあたり著作権者の許諾が必要である。

公衆送信権は、現在では技術の発達により双方向の情報通信が可能となりデジタル化された著作物がさまざまな形態でやり取りされるようになった結果情報の受け手と送り手、有線と無線、放送と通信といった分け方に無理を生じるようになった。このため、こういった従来の概念を新しい時代にあわせて統合したものが公衆送信権である。公衆送信権とはプログラムやコンテンツなどを有線、無線いずれかの方法によって送信することを権利者がコントロールできる権利といっても良いだろう。公衆送信権のなかで重要なものが自動公衆送信権である。情報通信技術（IT）の特徴の一つにインタラクティブ性がある。

これは情報を受信した人が、直ちに応答したり、または第三者に再転送することが容易にできる。このことにより受信した著作物を第三者に配信したり、著作物から作成した二次的著作物を自動転送することもできる。ネット上でこれが繰り返されると非常に多数の複製物や二次的著作物が作成されることになる。

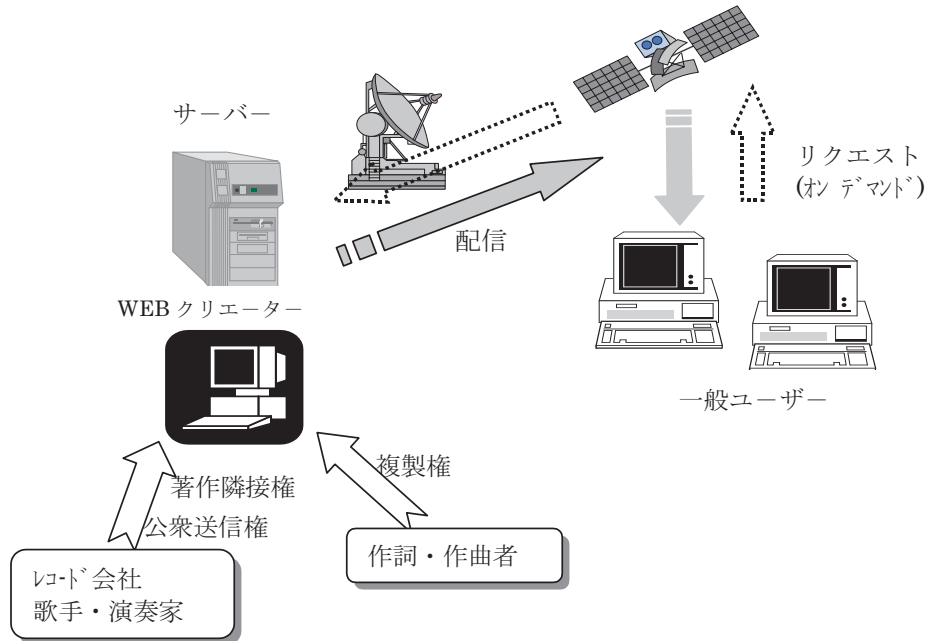
自動公衆送信権は、公衆からの求め（オンデマンドで）に応じて著作物の送信を自動的に行なうことであるが、放送・有線放送に該当する場合は除外される。

インターネットのWEBページを作成するだけでも、さまざまな問題を抱えていることを認識しなければならない。図.3にさまざまな権利がネット上に発生し、錯綜している事を示す概念図を示した。WEBページでの利用を目的として画像や写真を取り込みデジタル化することはいわゆる複製にあたる。このファイルをサーバーにアップロードすることは、同一ファイルをサーバー上にもう一つ作ることなのでこれも複製にあたる。他人の著作物が含まれたファイルをサーバーにアップロードして不特定多数の人がアクセスできる状態にすることは前述の公衆送信権の侵害になる。市販のCDなどを使ってサーバーにアップロードす

著作物を公衆に対して「放送」するには著作権者の許諾が必要となる。放送とは一般にラジオ放送やテレビ放送のことであるが、生放送に限らず録画、録音により複製された著作物も同様に扱われる。有線放送とは有線電気通信により著作物を公衆に提供する

る場合は著作権隣接権が及ぶことも忘れてはならない。

図.3 インターネット配信の権利関係



オンラインサービスやWEBページからダウンロードするなどのような形態で利用者からのデマンド（要求）に応じてデジタル化された著作物を送信する場合、利用者の意思により送信が可能な状態を作り出すこと（著作物をインターネット上のサーバーにアップロードして、利用者のパソコンなどネット上の端末からアクセスが可能な状態にすることを含む）これを送信可能化権という。

インターネット上では、一旦サーバーにアップロードされWEBページに乗せた瞬間（送信可能になったとき）から不特定多数の公衆がアクセスが可能となり、またアクセスしたものが営利目的か非営利目的かを判断できないし、いわんやアクセスした人物を特定できない。この権利は著作物が使われるまえにその使用を抑えることで、本来の著作権とは異なった働きをしている。なお送信可能化権は自動公衆送信権に含まれる。このように、情報通信技術、インターネットの普及によって著作権の問題は複製権から送信権の問題へと軸足を移してきたと言ってもよいであろう。

むすび

本稿でもたびたび述べてきたように、最新の通信ネットワーク技術を用いる結果、情報流通の形態が急速に、また著しく変化してきている。従来は電気通信とみなされてきた分野のインターネット上でWEBページの公開という形で情報の発信が行なわれたり、これまで放

送とみなされてきた分野でもハイビジョン TV のようにインタラクティブな双方向の通信が行なわれるようになった。歴史的には電気通信は「有線」、放送は「無線」という棲み分けがあったが前述のような WEB からの情報の配信、インタラクティブな情報の交換が行なわれるようになって、この区分も無意味なものとなった。一方でデジタル技術の高度化によって文字、音声、映像などの多様な形式の情報を高速に処理をし、記録できるようになると、従来のアナログ技術を使った音声の録音、映像の録画、文字情報の複写という概念を大きく変化させるものとなってきた。アナログ型の録音、録画、複写では品質の劣化は免れなかったが、デジタル技術を用いればオリジナルと全く同じ品質の物をほぼ瞬時に作り出すことができる。このような高度なデジタル技術、ネットワーク通信技術の時代の「複製」、「通信・放送」行為はもはや人間の行為をはるかに超えた、機械の行為・作業であるとの見方もある。このような意味から著作権無用論なるいささか飛躍した考え方も聞かれ始めている。⁽⁶⁾

数年まえ、基本ソフト LINUX がコピーフリーを掲げて登場し話題を呼んでいるが、この根底にあるのは、ベルヌ条約の著作権に対する基本的な考え方は金銭的な権利ではなく、著作者の人格権を保護し、これを守ることにあつたとする精神に基づいている。つまり、LINUX は人格権さえ尊重されればプログラムのコピーは自由にして、使用者の便宜を図るとともに、技術の向上を目指したものである。インターネットの先駆者たちもこの思想に影響を受けてきたものと思われるが、技術の発達と、経済の原則との整合性の課題を残したまま急速な勢いで、IT 革命の入り口である21世紀に突入したのが現状である。

参考文献

- (1) 大森陽一「日米知的財産権戦争」集英社 p.31
- (2) 久保田裕「インターネット時代の著作権とプライバシー」アルファベータ社 p.59
- (3) 久保田裕「インターネット時代の著作権とプライバシー」アルファベータ社 p.65
- (4) 文化庁ホームページ <http://www.bunka.go.jp/>
- (5) 東 季彦他「著作権法」学陽書房 p.110
- (6) 土屋俊「過去の遺物としての著作権」電子情報通信学会 1996、3