

## デジタル化時代への著作権法の対応速度に対する批判に関する一考察

中野 潔

(株)アスキー未来研究所 主幹研究員 兼 立教大学社会学部非常勤講師

日本の著作権法にはデジタル形式で表現された著作物に関する規定がないという不備がある、といった批判が散見される。しかし、著作物の複製の製造工程を吟味すると、著作物の複製がアナログ形式なのかデジタル形式なのかを判定するのが非常に困難であることがわかる。したがって、著作権法の条文において、デジタル形式の著作物についてのみ適用される複製や頒布に関する規定を定めることは困難であるし、現実的ではない。問題は著作物の複製のデジタル性にあるのではなく、無許諾複製という行為に存在するからである。ビデオゲームソフトの中古品の売買に対し、映画の著作物の頒布権の規定を適用することの是非論議においても、無許諾複製という行為の観点からの論議が欠けている。

### A Study of Criticism about Response of Japanese Copyright Law to the Digital Media Society

Kiyoshi Nakano

Senior Researcher, ASCII LABORATORIES INC.,

and Part-time Lecturer, Faculty of Social Science, Rikkyo University

Some people criticize that the Japanese copyright Law has defectiveness of lacking provisions about copyright products in digital format. However, people find out that to decide whether a copyright products is in digital or analog format is very difficult. Therefore, to introduce provisions to the law which only refer to copyright and distribution of copyright products in digital format is difficult. The problem is not in the digital attribute of products but illegal copying action. The aspect of illegal copy is lacked in the dispute about applying distribution right to control sales of secondhand video game products.

#### 1. はじめに

##### 1.1. 背景

最近、知的財産権に関する論議が活発になってきている。特に、著作権関連の話題が多い。

この背景には、欧米先進国を中心に産業構造が大きく変化しているという現状がある。この変化は、ソフト化と呼ばれることが多い。米国では1980年代末から、(1)IT(情報技術)産業とメディア産業を軸に、米国産業の国際競争力を維持、向上させる、(2)工業所有権法および著作権法の保護により、両産業の利益を守る—という政策が顕著になった。90年代に入ってクリントン政権が成立してから、その傾向はさらに明確になった。

1) 2) 3) 4) 5) 6) たとえば、97年7月4日にはクリントン大統領が、インターネットにおける国際商

取り引きにおいては関税を掛けるのをやめようという提唱を行っている。7)

そうした中で、日本の著作権法が不備であるという論旨の文章が散見されるようになった。典型例として、全国紙の記事の一部を引用する(産経新聞98年2月14日付朝刊9面。原文の句読点は「、」と「。」)。

テレビゲームソフトの中古販売は是か非か—。ゲームソフトメーカーで作る業界団体が中古ソフトの販売を「撲滅するためのキャンペーン」を展開すると発表すれば、中古ソフトの販売は「違法ではない」とする法曹関係者が現れた。問題は著作権法にデジタルデータに関する記述がないのが原因だが、昭和五十年代後半の音楽CD(コンパクトディスク)のレンタルをめぐるレコード製作者とレンタル業者の"対立"を彷彿(ほうふつ)させる。関係者の利害が微妙にか

らみあっているだけに、難しい問題を含んでいる。

本稿では、この「著作権法にデジタルデータに関する記述がないのが原因」といった論調を糸口として、それでは著作権法にデジタルデータに特化して種々の事項を定めた記述が存在しうるか否かについて考察する。

## 1.2. 本稿の目的と概要

周知のように、情報産業、メディア産業における工程のデジタル化が著作権保護の範囲や運用手段に及ぼす影響に関する考察については、先人の優れた業績が数多い。8) 9) 10) 11) 12) 13) 14) 15) 16) 17) 18) 19) 20) 多くは、デジタル化そのものあるいはデジタル化された著作物を扱う手段の消費者への普及のもたらす影響について論じている。

これらの仕事においては、デジタル化のもたらす機能(たとえば、複製を何度繰り返しても劣化しない)について論じたり、その機能が著作権法の運用に及ぼす影響について論じたりすることはあったが、著作物を取り扱う製造工程にまで踏み込んで、デジタルとアナログとの境界線について詳細に論じることが少なかった。法律の条文に「デジタル」という概念を導入することの必然性が薄いことをこれらの論者が暗黙のうちに了解していたため、デジタルかアナログかを決定する要件について製造工程に踏み込んで検討する意味をあまり感じなかったからだと推定できる。筆者も、上記の必然性が薄いことには賛意を持つ。

さて、「デジタル」に関する規定において日本の著作権法は諸外国の法律に比べて著しく遅れている――といった論調が前述のように散見される状態は、望ましいものではない。

本稿では、デジタルとアナログとを分かつことの困難さについて説明し、「デジタル」なる概念を著作権法に導入してひととき強調することの意義の薄さについて論じる。

2.では、用語の定義などについて述べる。3.では、各種著作物の具現化の処理においてデジタル式の工程が導入されてきた経緯について概観する。4.では、アナログ著作物とデジタル著作物

とを区別する観点を、いくつか列挙して説明する。5.では、日本の著作権法制度において、デジタル著作物特有の保護の観点があるか否かについて説明する。6.では、著作権法の条文にデジタルの概念を導入することの是非を論じる。7.では、今後の課題に触れる。例としてゲームソフトの頒布権の問題を例に「デジタル時代への対応が不足」といった批判を典型とする日本の著作権法への批判の妥当性について検証する。

## 2. 用語の定義

本稿で著作権法とは、特に断らないかぎり、日本の著作権法を指す。改正著作権法とは1998年1月1日から施行されている法律、改正前著作権法とはその前日まで施行されていた法律を指す。

デジタルとは、サービスのための資材や、商品、あるいはそれらの準備/製造過程における中間生成物が、コンピュータによって読み取り、書き込み可能な2進データ(文字コードのような符号化された2進データを含む)によって表現されていることを指す。アナログとは2進データ以外の形態、すなわち、紙の上のインキや、磁気媒体の上の、あるいは電線や光ファイバの中の連続的な強弱信号により表現されていることを示す。

著作物は、本来、最終的な商品形態とは独立して考えられる理論的な存在であるが、本稿では、最終的な商品形態と特に区別することなく用いる。デジタル著作物とは、デジタル表現をとった著作物の複製(放送やオンラインで消費者のもとに届くものを含む)を、アナログ著作物とは、アナログ表現をとった著作物の複製(放送や有線放送で消費者に届くものを含む)を指す。すなわちここでいう著作物(著作物の複製の意)には、各種形態のコンピュータプログラム、CD-ROMに載せた著作物、セルビデオ、放送番組、紙の出版物、ワールドワイドウェブ(WWW)の内容などを含む。

メディアとは、著作物を商品(放送番組のように消費者が直接は対価を払わないものも含む。また特にかぎらないかぎり、無料で公開している

WWW の内容などを含む)として配布する際の媒介物(電波やケーブル上の信号を含む),あるいは,著作物を配布して代金を回収することでありたっている産業システムを指す。

一般にデータという紙に印刷されたものなどを含むし,また場合によってはアナログの信号記録を含むが,本稿では,著作物を表現する2進数値列で,コンピュータで処理できる形式になったものを指す。

### 3. 各種著作物の処理におけるデジタル式の工程導入の経緯

#### 3.1. アナログ著作物とデジタル著作物との区分

アナログ著作物とデジタル著作物との区分の問題は,一般に感じられるより,困難であることが多い。現在の,多くのメディアの処理において,途中でデジタル式の工程が入らないことの方が珍しいからである。

フィルムの形で提供される写真を印刷物として複製する過程では,すでに20年以上も前から専用機ではあるが,デジタル処理がなされてきた。

##### 3.1.1. 静止画

###### 3.1.1.1. 印刷物

写真は,印刷用の高精細イメージスキャナでデジタルデータとして読み込まれる。網点化の処理が加えられ,製版フィルムとして出力される。読み込む際に,蛍光灯の下で撮ったことによる青みの除去や,露出設定の誤りにより飛んでしまったり(明るく写りすぎて濃淡の差がわからない),つぶれてしまったり(暗く写りすぎて濃淡の差がわからない)した個所の補正を,パラメータを設定することで実施する。

1980年代はじめに,これが,トータルスキャナと呼ばれる機械に発展した。画面上で写真画像の色の補正や,倫理的に問題がある画像の補正(いわゆるレタッチ)が,実施できるようになった。磁気テープなどを介すことで,写真画像データのやりとりは可能だった。トータルスキャナとは無関係だが,新聞社の新聞製版専用ファクシ

ミは,30年ほど前から,新聞の版の姿をデジタルデータ(ただし専用線で専用フォーマットで送る)として送受信していた。

トータルスキャナは,インテルなどのMPUを搭載した,一種のコンピュータであったため,これとマッキントッシュなどの通常のパソコンとを接続することが1980年代半ばから始まった。実はこのころから,写真画像データを通常のパソコンで扱うことが可能になっている。オフィス向けのイメージスキャナで取り込んだものは,高精細を必要とする用途には使えないが,トータルスキャナから取り込んだものなら品質に問題はない。容量の大きなディスクに写真を入れて配布することはもちろんできたし,研究者なら現在の商用インターネットの前身である学術ネットワークにより,写真画像データが配信できた。

印刷物にするときだけ,パソコンやトータルスキャナで処理したデジタルデータを製版フィルムというアナログの形に戻し,紙に印刷していた。

##### 3.1.1.2. ファクシミリ

ファクシミリによるやりとりについては,アナログと感じる利用者がかなりの割合にのぼると推定される。しかし,アナログだったG2ファクシミリと異なり,現在一般オフィスで主流のG3ファクシミリはデジタルでやりとりしている。通信線として電話線を使うのでモデムでアナログ波形にしているが(それはパソコン通信も同じ),基本はデジタルである。その証拠に,ファックスモデムと呼ばれる種類のモデムを使えば,ファクシミリ信号を受け取って,パソコン画面に表示することができる。その画像データを複製することも配布することも,その形式に対応するソフトさえあれば可能である。ファックスOCRのように,ファクシミリで送られてきた文書画像(OCRの場合は帳票画像)データを,文字認識技術により文字コードに変換できるのも,ファクシミリのデータがデジタルだからである。

##### 3.1.2. 音声

電話の音声も,電話局と電話局との間では,ほとんどすべてデジタル信号に変換されて送受信

されている。音声、音楽でいえば、最終的には溝と針を使うレコードにしていた 1970 年代、80 年代にも、デジタル機器は、音声、音楽の処理の現場に急速に入りつつあった。最終形はアナログレコードでも、途中の工程ではデジタルで処理することも多かったのである。コンパクトディスクの登場により、利用者の手元までデジタルの形で流通するようになった。DAT（デジタルオーディオテープ）に録音すれば、劣化なく複製することが理論的には可能である。また、電話による通信販売においてプッシュホンの音で数値を入力すること、音声認識ワープロで音声を文字コードにすること、音声合成読み上げソフトで文字コードを音声にすることなども、デジタル処理と呼べる。

### 3.1.3. 動画

ビデオの制作も、中間工程の多くが、デジタルによる工程に移行している。最初の撮影部分こそ、デジタルビデオカメラよりアナログビデオカメラの方が多いと思われるが、編集作業のほとんどはノンリニア編集機と呼ばれる、大雑把な言い方をすれば高速パソコンの一種で実行されている。そして編集の最終結果を、放送規格のアナログビデオテープに書き戻しているのである。現在はまだ、このビデオテープのところはデジタルビデオテープになったとしても、最後のテレビ放送のところはアナログ形式の電波になる。しかし、最後のそこが、衛星デジタルや地上波デジタルの放送になれば、言葉の上ではデジタル著作物ということになる。ただ、その放送データをパソコンに取り込む手段を持っていない視聴者にとっては、アナログ放送もデジタル放送も使い勝手のほとんど同じ、ただの放送にすぎない。

### 3.1.4. テキスト

テキスト処理のデジタル化も実は古い。25 年ほど前から、大型コンピュータ上の漢字処理システムや電算写植機によって、漢字は文字コードで扱われている。各社専用の文字コードではあったが、文章データの送受信はすでに可能だった。

オフィス用日本語ワードプロセッサが 20 年

前に登場してからは、JIS 漢字コードで、文章のやりとりが可能になっている。1980 年代前半には、パソコン通信を介して、一般の利用者でも、文章データを標準的形式で送受信できたのである。

一方で、筆者から編集者にパソコン通信を通じて渡されたデータは、電算写植機のコードという専用のクローズされたコードにわざわざ変換され、さらに製版フィルムというアナログの姿に変えられて紙に印刷された。アナログレコードと同様のデジタル/アナログ変換が、印刷の現場でも行われていたのである。

### 3.1.5. プログラム

デジタル著作物の 1 つの代表であるプログラムやコンピュータ処理データは、1960 年代には、通常の企業でも磁気テープ上のデジタルデータでやりとりすることが可能になっている。1980 年代前半には、パソコン向けソフトウェアが、流通ルートを通じて、取り引きされていた。パソコン通信や学術ネットワークを使ってプログラムを受け取ることも同時期に可能になっている。

## 4. アナログ著作物とデジタル著作物との区別の観点

冒頭でも触れたとおり、デジタル著作物における著作権制度の適用は、アナログ著作物とは変えるべきだといった主張が散見される。

しかし、現実の運用では、解決すべき問題が多い。上述 3. で見たように、アナログとデジタルとの区分さえ、容易ではない場合が多い。

以下、デジタル著作物とアナログ著作物の区別の観点について、いくつかの論点を示す。

### 4.1. 中間工程における通信機能の使用

中間処理工程において通信機能を使用するか否かは、現状の著作物の権利処理における問題点を考察にするにあたって、適切な区分要件とはならない。3. で述べたとおりである。

オリジナル素材制作者（著述家、イラストレータ、カメラマンなど）と編集者、出版社と印刷会

社、印刷会社とレタッチオペレータ、データベースの編集会社と入力オペレータ、新聞の編集局と印刷工場、放送局の支局と本局などの間に、通信が途中に介在している。3.1.2.で述べたように、ファクシミリも基本的にはデジタルメディアである。途中に通信が入るのはデジタルだと区分するとすると、一般消費者がアナログ著作物だと感じるメディア(たとえば新聞、雑誌、書籍)のほとんどがデジタルメディアになる。

#### 4.2.中間工程におけるコンピュータの使用

中間処理工程においてコンピュータを使用するか否かは、現状の著作物流通における問題点を考察にするにあたって、適切な区分要件とはならない。3.で述べたとおりである。

印刷物、レコード、テレビ放送など、ほとんどのメディアにおいて、中間工程では、コンピュータあるいはそれに類する機械が使用されている。

#### 4.3.利用者への最終到達形態におけるネットワーク性

利用者に、最終的に到達するときの通信路がデジタルネットワークであるか否かで区分するという考えも理論的には成り立つ。

この場合にはまず、パッケージで配付する著作物商品を、アナログ著作物(デジタル、アナログという言い方を避けるとすれば既存著作物)側に入れていいのかという問題が出てくる。

また、放送において無線とCATVとが共存し、通信において有線と移動体通信とが共存し、かつ、放送と通信との中間の情報伝達がさかんになると、ネットワークの定義自体が論争の種になる。

したがって、利用者に最終的に到達するときの通信路がデジタルネットワークであるか否かをもって、著作物を分ける(著作権法において適用する原理の一部を変える)のは、適切ではない。

#### 4.4.利用者への最終到達形態におけるデジタル性

利用者に、最終的に到達するときの形態がディ

ジタルデータであるか否かで区分するという考えは比較的理解しやすい。

まず、パソコンや家庭用情報機器で読み取れるパッケージとして利用者が受け取る著作物は、デジタル著作物だと判断できる。パソコンソフトウェア(CD-ROMを含む)、ゲーム機向けソフトウェア、音楽CD、DVDなどである。

次に、インターネットやパソコン通信を通じて利用者が受け取る著作物はデジタル著作物だと判断できる。電子メール、WWW、電子会議室、ファイル転送などである。

また、CATVでも地上波でも衛星波でも、文字コードやこれに準じる形で利用者が受け取る著作物はデジタル著作物だと判断できる。文字多重放送やデータ放送の類である。

判断に困るかもしれない著作物商品の1つは、デジタルテレビ放送である。デジタルテレビ受像機自体が、テレビ放送をパソコンで扱える形にして蓄積する機能を標準で持つか否かは現状では不明である。しかし、独立性の高い第三者が、セットトップボックスやキャプチャボードの形で、デジタルテレビ放送をパソコンデータに変換する機器を提供する可能性はある。

もちろん、現在の著作権法によれば、放送をデータにして、家庭内の再生以外の目的で再生すれば法律違反になる。ただこの項では、デジタル著作物とアナログ著作物とを分けることが妥当かどうか、また現行著作権法のアプローチ以外のアプローチをデジタル著作物についてとることができるかどうかについて論じているので、こうした可能性に言及するのである。

もう1つ、判断に困るのは、ファクシミリ、デジタル携帯電話やデジタル携帯電話のボイスメール、テレビ会議などである。これらの著作物は、利用者側の機器がデジタルデータで受け取っても、通常は、静止画、音声、動画としてアナログ著作物と同様の姿で再生して流してしまう。

しかし、必要とあればパソコンや家庭用情報機器に蓄積することができる。こうした著作物についての判断基準が必要になる。ファクシミリ新聞

や電子ボイスメールニュースのような形態が普及すれば、その無断複製や無断転送の問題が表面化する可能性はある。

さらに、通信カラオケのように、事業者側から末端市場まで、デジタルデータの利点を生かして配信されるが、最終利用者は自分個人の機器でないために自分のデータとして蓄積することができないという性質を持つメディアがある。

街頭やコンビニエンスストアなどに設置されたいわゆる情報キオスクも、有料のプログラムダウンロードサービスなどを除くと、通信カラオケに似た性質を備える。情報キオスクにおいては、情報の無断複製を減らすため、プログラムダウンロードサービス以外では、情報をプリントの形でしか出力しないという形態が続くと思われる。

街頭の写真プリントシール作成機に似た、WWW 自動作成機の場合、利用者の撮った写真を中心に作った Web のページが作られるが、データの持ち帰りはできない。他のパソコンでインターネットにアクセスするとはじめて公開されたそのページを見、ダウンロードできる。

## 5. 日本の著作権法制度によるデジタル著作物の扱い

### 5.1.日本の著作権法のコンピュータ時代への対応

アナログ複写機で紙に複写しても、イメージスキャナで取り込んでも、OCR で文字コードにしてプリントしても、書籍の無断複製は同じ無断複製となる。著作権者の逸失利益は、無断複製がアナログであろうがデジタルであろうが本質的に変わるわけではないからである。

もちろん、デジタルデータの複製の場合、コストが非常に安いので、無断複製の複製個数が非常に多くなる可能性がある。しかし、そういう場合は個数に比例する損害が認められる可能性が高いので、ことさらアナログとデジタルとを分けて、権利保護の規定を定める必要性は薄い。アナログの手段で同じ数の複製を作ったとしたら、ほぼそれと同じ損害が認められると考えられる。

### 5.2. デジタルを念頭に置いた支分権

日本は、先頭を切って、著作権法を新時代に対応させてきた。ここ数十年の間に登場した支分権概念でいえば、上映権、頒布権（映画のフィルムを映画館の間で借り回す際の、受け渡しを管理する権利）、放送権、有線放送権、有線送信権（有線送信権は98年1月1日から自動公衆送信権と有線放送権とに改組された）、自動公衆送信権、公衆送信権（放送権、有線放送権、自動公衆送信権の上意概念）、送信可能化権などである。

自動公衆送信権や送信可能化権がデジタル著作物を主な対象とし、ネットワークによる配信を念頭に置いていることは明らかである。ただし、個別の視聴者からの要望にしたいが、CATV などを通じて、アナログ信号でビデオオンデマンドを実現しても、自動公衆送信の範囲に入るだろう。

### 5.3. デジタルを念頭に置いた著作物

それでは、著作物の種類のうち、デジタルが前提であるようなものは、あるのか。

プログラムの著作物とデータベースの著作物が一応これにあたる。一応というのは、紙の形でしか存在しない住所録や文献録の類も、データベースの著作物として認められる可能性が高いからである。プログラムの著作物の場合、定義の中に電子計算機という言葉が登場しているので、デジタル著作物に限られる。

### 5.4. デジタル著作物の著作権保護の状況

デジタル著作物は、5.2.のデジタルを念頭に置いた権利（自動公衆送信権や送信可能化権）の範囲で、あるいは、5.3.のデジタルを念頭に置いた著作物（プログラムの著作物やデータベースの著作物）として保護される。

5.2.でも若干述べたように、デジタルを念頭に置いた権利の範囲以外でも、デジタル著作物の権利は保護される。無断複製（多くの著作物）、無断有料上映（動画類）、無断放送（館内放送でもだめである）なども法律違反である。

デジタルを念頭に置いた著作物以外でも、デジタル著作物の権利は保護される。たとえば、著作権者が WWW に自分の文章を載せると、通常、言語の著作物として扱われる。これを他者が無断でダウンロードすれば、完全に家族の中だけでこれを見るのでないかぎり複製権侵害になる。

## 6. 著作権法におけるデジタル著作物に関する言及の不備に関する批判の妥当性

### 6.1. 著作権法へのデジタル概念の導入の是非

5.で述べたように、日本の著作権法には、デジタル著作物を念頭に置いた権利概念が随所に登場する。それでも、著作権法は、デジタル著作物に関する規定の不備な遅れた法律なのであるか。

1.1.で引用した新聞記事が示唆するように、著作権法で、デジタル著作物の複製や、デジタル著作物の頒布について、アナログ著作物と別の、あるいは追加した条文を定めることを考えてみる。

4.で述べたように、アナログ著作物とデジタル著作物とを分ける要件として、比較的妥当なのは、利用者に、最終的に到達するときの形態がデジタルデータであるか否かである。しかし、同時に詳述したように、これでも種々の遺漏や解釈のあいまいさが生じるのは免れない。

筆者は、解釈のあいまいさが少しでも生じるからといって、必要な概念の導入に反対するものではない。しかし、新しい概念の導入に伴う、法律改正の労力や国民への周知徹底や法律の整合性、安定性に対する国民の期待への影響を考えたとき、そうした概念の導入コストと実効性とのトレードオフに思いをいたすべきである。

著作権法にデジタルの概念を導入しても解釈の混乱が生じるであろうことは前述した。一方、たとえば複製権を考えた場合、アナログ式の複製でもデジタル式の複製でも、無許諾の複製であれば、著作権者の経済的権利など各種の権利を侵す可能性が高い。もちろん、デジタル式の複製では品質劣化が生じないので、一般論としてディ

ジタル式の複製の方が権利侵害の度合いが大きくなるであろうことは容易に想像できる。

しかし技術の進歩によって、こうした差異の意味が薄れる可能性も高い。現に最近ではアナログ式の複製技術も精妙さを増している。

著作権法の条文が、現実社会における技術の進展に応じて変化していくことに異議を唱えるものではないが、技術の進展によって意義が容易に減少するような新しい概念を、コストを掛けて導入することの是非は論じるべきである。

5.で論述したように、日本の著作権法は、デジタル技術の進展には十分対応しているものであり、この段階より増して、デジタルに特化した権利概念を導入しても実効性が薄いとわがざるをえない。

## 7. おわりに

1.1.で引用した新聞記事は、ビデオゲーム(文中ではテレビゲーム)ソフトの中古ソフトの流通を、映画の頒布権の考えに則って、禁止しようとする動きに関するものである。ゲームソフトメーカーなど約 200 社で構成される(社)コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)は、ビデオゲームソフトは映画の著作物であるから、中古ゲームソフトの売買は、映画の著作物の頒布権を侵すので、著作権者に無許諾で実施してはならないと主張している。ゲーム販売店の団体であるテレビゲームソフトウェア流通協会(ARTS)は、その理論が成り立たないと主張している。

たしかに、ビデオゲームのいわゆる盗作に関する訴訟の際、ビデオゲームが映画の著作物にあたるか否かが争われ、映画の著作物であるという判決が出た(東京地判昭和 59 年 9 月 28 日無体集 16 巻 3 号 p.676-バックマン事件, 東京地判平成 6 年 1 月 31 日判例タイムズ 867 号 p.289-バックマンフリーソフト事件)。そして、著作権法では、映画の著作物についてのみ頒布権を認めている。

頒布権は、無償、有償の別を問わず、著作物の複製を譲渡、貸与することを制御する権利である

(諸外国では貸与を除く場合が多い)。著作権者に頒布権が認められれば、著作物の中古品の売買や無償譲渡を止めることができる。実効性の高い権利であるため、フィルムの配給制度(映画館が映画会社の指示のとおりフィルムを貸し回していく制度)という特有の業界慣習のあった映画についてだけ、頒布権を認めたという経緯がある。こうした経緯からすれば、中古ソフトの売買を、映画の頒布権をよりどころとして禁じようとすることの不自然さがわかる。

一方、著作物全体に広く頒布権を認めるとなると、古本や中古レコードの売買の問題に影響し、さらには著作権法とは一応無関係ではあるが特許技術を内蔵した家電製品の中古売買といった案件にまで波及しうる。そこで冒頭の新聞記事が暗黙に示唆するように、デジタル著作物にかぎって中古の著作物(複製)の売買などに関して規定を設けるといったアイデアが出てくるわけである。

しかし、ビデオゲームがほとんどマスク ROM のカセットの形で流通していた時代には中古ソフトの問題が声高に語られなかった事実が示すように、問題は、中古ソフトの売買自体にあるのではない。複製を作ったあと、オリジナルの商品を中古品として売り払い、複製を使い続けるという違法コピー行為が問題なのである。これは、古本や中古レコードなどのアナログ著作物においても、複製技術が高度化し、機器や媒体が安価になれば、浮上してくる問題である。

パソコン向けアプリケーションソフトの無許諾コピーが違法であるという認識が普及したごとく、複製を手元に残し、その複製を使い続けることを意図しながら、著作物商品の中古市場で売ることが違法であるという認識を広めるべきである。

とすれば、無断複製の対象となるのが、デジタル著作物であるのかアナログ著作物であるのかは、現状の技術レベルにおいて被害(利益逸失)の重大さに密接に絡む(デジタルの方が被害が大きい)とはいえ、著作権法の条文で区別して言及するほどの本質ではないことになる。

デジタル化時代への対応の遅速という観点で、

著作権法を批判するのは、的外れである。

- 1) 大江隆:インテリジェンスウォーズ, 商事法務研究会(1989).
- 2) 名和小太郎:技術標準対知的財産権, 中央公論社(1990)
- 3) 椎名素夫編:ワールドワイド知的財産権 激突から大調和へ, ダイアモンド社(1994)
- 4) 安木正美:デジタルハリウッド, 日本経済新聞社(1995).
- 5) 浜野保樹:デジタル革命の衝撃, NTT 出版(1996).
- 6) 西和彦:スーパーハイウェイと次世代インターネット, デジタル・ウォーズ(1997)
- 7) 中野潔:知的財産権ビジネス戦略, オーム社(1997).
- 8) 名和小太郎:情報化社会の弱点がわかる本, JICC 出版局(1991)
- 9) 名和小太郎:知的財産権, 日本経済新聞社(1993)
- 10) 米 OTA 編:ソフトウェアと知的財産権, 日本評論社(1993)
- 11) 半田正夫:転機にさしかかった著作権制度, 一粒社(1994)
- 12) 知的財産権研究会編:デジタル化と知的財産権, 日本印刷技術協会(1995)
- 13) 森総合法律事務所など編:マルチメディアビジネスと法律, 日本経済新聞社(1995)
- 14) 名和小太郎:サイバースペースの著作権, 中央公論社(1996)
- 15) 中山信弘:マルチメディアと著作権, 岩波書店(1996).
- 16) マスメディアと著作権:豊田きいち, 太田出版(1996)
- 17) 中山信弘ほか編:情報と法, 岩波書店(1997)
- 18) 佐野稔:ソフトウェアと知的財産権, 岩波書店(1997)
- 19) 中川淳司, 佐野稔:先端技術と知的財産権, 日科技連(1997)
- 20) 苗村憲司, 小宮山宏之編著:マルチメディア社会の著作権, 慶応義塾大学出版会(1997)