

## 情報の価値の変動と消尽概念

直井 隆徳

(沖電気工業株式会社知的財産権センタ)

[抄録]

ゲームソフト等のデジタルコンテンツは、その商品が中古になっても情報が劣化しないので中古販売を認めることは、権利者の利益を著しく損なうとしばしば主張されることがある。しかし、デジタルコンテンツの情報のビットストリームは、中古になっても保持されるが、その情報の価値は、時間の経過とともに劣化する。情報の価値が利用者に享受されたとき、当該情報の権利者の権利が働くとする知的財産権法制の構築を考えたとき、そのままでは、権利者の権利保護に厚い法制となる。権利者の権利保護と利用者の自由な利用のバランスの観点から、本稿では、情報の価値は一般には、時間の経過とともに劣化することに着目し、価値の劣化とともに権利者の権利も消尽する考え方を提案する。

## The fluctuation of the value of information and the concept of exhaustion

Takanori Naoi

(Oki Electric Industry Co., Ltd. Legal & Intellectual Property Division)

### Abstract

It is frequently insisted that interest of the right holders will be injured extremely by business of selling used content because digital content dose not lose its quality even though it become used . It is true that bits stream of digital content will keep its bits pattern permanently , however , the value of the digital contents may deteriorate with the passing time . Construction of intellectual property law system under which the rights to copyright holders of content can be enforced when essential value of such content is enjoyed by user, might lead results which are too much favorable to right holders . From the point of view of balance between protection of right holders and free use by users ,I would like to propose that rights of right holders should be exhausted with deterioration of the value of content .

### 1. ゲームソフトをめぐる二つの判決

中古ゲームソフトをめぐる判決が1999年5月27日に東京地方裁判所から1999年10月7日に大阪地方裁判所からあいつでなされた。いづれも、ゲームソフトの中古販売が違法か否かについての争いであるが東京地裁は、違法性を否定しゲーム会社が著作権法に基づく差止請求権を有していないことを確認し否定した<sup>1)</sup>。大阪地裁は、ゲームソフトは、著作権上の映画の著作物であるとし、頒布権に基づき中古品の販売の差止と保有する中古品の廃棄を命じた<sup>2)</sup>。二つの判決は、中古ゲームソフトに関する著作権法の解釈において正反対の結論を示したことになる。

この二つの事件の争点は、(1)ゲームソフトは、著作権上の「映画の著作物」に該当するか、(2)ゲームソフトは、頒布権のある映画の著作物に該当するか、(3)映画の著作物であった場合適法の第一頒布で頒布権は消尽するか、であった。「映画の著作物」に該当するかという点については、東京地裁判決では、映画の製作は、あらかじめ短時間の連続映像を多数製作しておき、これらを取捨選択し、

適宜組み合わせるといった編集作業を経て、一本の映画が製作されるとし、これに対しゲームソフトは、プレイヤーの操作により出現する映像が異なるのだから映画の著作物とはいえないとした。大阪地裁判決では、広辞苑の定義および著作権法第2条第1項18号の定義から映画の効果に類似する視覚的又は聴覚的效果を生じさせるものを広く「映画の著作物」と解しており、ゲームソフトもこれに含まれるとした。また、ゲームソフトにおいて、プレイヤーの操作によって画面上に表示される具体的な映像の内容や順序が異なるといったことは、ゲームソフトに「映画の著作物」としての著作物性を肯定することの妨げにはならないものというべきであるとし、ゲームソフトを「映画の著作物」として扱った。頒布権に関しては、東京地裁は、結論として、ゲームソフトは、著作権法にいう「映画の著作物」に該当するということではできないのだから、頒布権を有するという主張は失当であるとしている。これに対し大阪地裁は、ゲームソフトは著作権法上の「映画の著作物」であり、従来、「映画の著作物」は第一譲渡後でも頒布権は消尽しないと解されていること、著作権法の改正の経緯等からゲームソフトにおいて消尽しない頒布権が認められるとした。両判決の評価が本稿の趣旨ではないが、東京地裁は、映画に頒布権を付与した当時の背景とゲームソフトが出現した現在の時代背景の違いを勘案し現行法の条文文言を拡大解釈、産業政策的な配慮が背景にあるように思える。同様に大阪地裁判決も産業政策の観点から論述しているところもあるがゲームソフト会社の投下資本の回収の機会を保障することに合理性がないわけではないとしている。

## 2. デジタルコンテンツの劣化

さて、デジタル化された情報は、コピーされても劣化しないので権利者の不利益が大きいことを理由に権利者の権利拡大を主張されることがしばしばある。例えば、著作権法第30条第2項は、平成4年の一部改正で設けられた規定であるが、「私的使用を目的として、デジタル方式の録音又は録画の機能を有する機器（…略…）であって政令で定めるものにより、当該機器によるデジタル方式の録音又は録画の用に供される記録媒体であって政令で定めるものに録音又は録画を行う者は、相当な額の補償金を著作権者に支払わなければならない。」とされている。もともと、第30条は、著作権の制限規定であるが私的使用であってもデジタル方式の録音又は録画については、補償金の支払いを義務づける規定である。確かに、デジタル方式の録音、録画は、アナログ方式に比べ複製による劣化が少なく、再生、保存の面でも耐久性に優れているのでそれだけ著作権者の利益を損なうといえる。しかし、将来、大半の録音、録画に係る著作物がデジタル化されたとき、アナログ方式との比較論で権利の拡大が主張されるのは、説得力に欠けることになる。

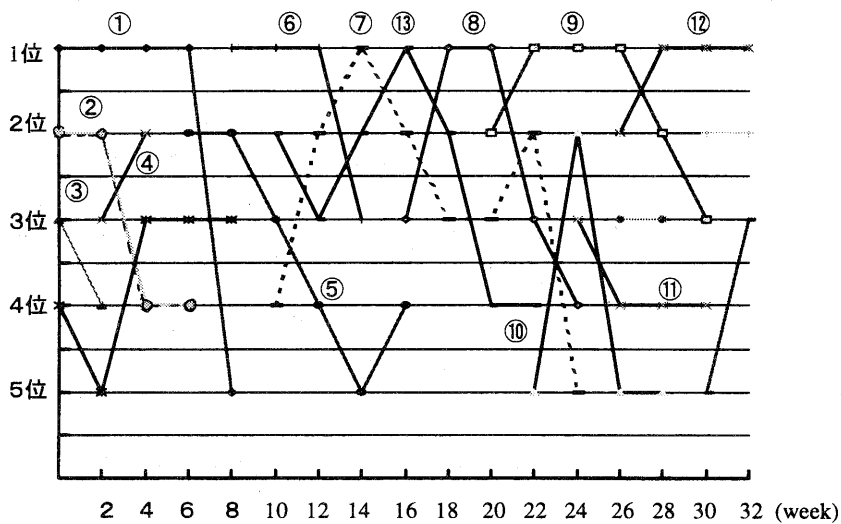
ここで、情報の劣化の問題を視点を変えて考えると、デジタルコンテンツにおいて劣化しないのは、その情報を表現するビットストリームあるいはビットパターンである。我々は、ビットパターンを享受するのではない。本を読んだり、CDで音楽を聴くことにより、そのコンテンツの価値を享受するのである。この価値は、一般には時間の経過に連れて劣化する。正確には情報の価値は時間の経過とともに変動するのだが、現在、市場に提供される書籍、音楽、映画などのコンテンツの大半は時間の経過とともに急速に劣化する。価値の劣化したデジタルコンテンツは、しかるべき市場価格で取引されなければならない。また、従来から無体財産たる著作物は、書籍やレコードがそうであるように有体物に化体され、市場においてはあたかも取引の対象が有体物であるかのように擬制され取引されてきた。消費者は、有体物である複製物を購入により所有したと思うのであり所有物を自由に使用、収益および処分する権利があると思うのは自然な考え方である。その意味で、一旦、市場に出た複製物に頒布権がおよ

ぶことは、自由な市場での物の流通を阻害し、また、消費者の健全な常識にも反することになる。

### 3. 情報の価値の変動

コンテンツの種類により情報の価値はどのように変動するかを以下に考察する。

図1は1970年1月から8月までの歌謡曲のランキングの推移である<sup>3)</sup>。32週間のうちに激しくランクが変動している。例えば、①「白い色は恋人の色」は6週間トップであったが8週目には5位になりその後ベストテン落ちしている。⑬「恋ひとすじ」は10週目に突然2位に付け、その後、3位、2位、1位、2位、4位、4位の経過をたどり24週目では9位であったがベストテンから姿を消している。



- ① 白い色は恋人の色    ② 花と涙    ③ 池袋の夜    ④ 喧嘩のあとでくちづけを
- ⑤ 逢わずに愛して    ⑥ 白い蝶のサンバ    ⑦ 女のブルース
- ⑧ あなたならどうする    ⑨ 圭子の夢は夜ひらく    ⑩ 四つのお願ひ
- ⑪ 経験    ⑫ 波止場女のブルース    ⑬ 恋ひとすじ

図1: 歌謡曲ランキング推移(1970年1月~8月)

出展: チャート梁山泊のデータを基に作成。

ゲームソフトの場合、オリコンの Entertainment site<sup>4)</sup>によれば、1999年12月11日時点の週間ランキングベスト20はその大半は11月下旬に発売されたもので、わずかに、「Dance Dance Revolution 2nd ReMIX」が8月26日発売、「ダービースタリオン99」が9月30日発売の2コンテンツのみが10月以前に発売になったものである。「Dance Dance Revolution 2nd ReMIX」は、11月23日時点では11位で12月11日時点では、17位である。「ダービースタリオン99」は、11月23日時点で7位で12月11日時点では19位になっている。その他の11月23日時点でのベスト20のコンテンツは、12月11日には圏外に消えている。先に見た歌謡曲の場合は、約3ヶ月でベストテンから消えて行くがゲームソフトの場合は、1ヶ月に満たない間にベスト20から消えていく。

単行本の場合は12月11日時点の週間ランキングベスト20では、11月発売のものが多いが大野晋の「日本語練習帳」は1999年1月発売である。11月23日のベスト20に入っていて12月11日時点で残っているものは、「国民の歴史」、「買ってはいけない」は買ってはいけない、「繁榮の法」、「日本語練習帳」、「ユタが愛した探偵」、「倚りかからず」、「青の炎」、「冷静と情熱のあいだRosso」の8点があった。単行本のベスト20も約1月で入れ替わるがゲームソフトに比べると一部には息の長いコンテンツもある。このように、情報が容易に生成、流通する環境が整ったため、劣化速度の速い情報が大量に市場に提供され消費れるようになった。このような傾向は、新しく登場したゲームソフトなどのデジタル・コンテンツのみでなく、かつては、一部の知識人を対象にしていた出版業界もこの傾向を免れることはできず新規出版物が短期間で書店から姿を消すことになる。

以上、コンテンツが市場に出たと同時に急速にその価値を劣化させる事例を見た。このような消耗するコンテンツの例としては、このほかにニュース、週刊誌情報、多くの映画、コミック、TV番組が含まれる。本稿では、これらを総称して「消耗するコンテンツ（Transient Type Content : T-Type）」と呼ぶ。

一方、これに反しその価値がほとんど劣化しないコンテンツがある。芸術の分野においては、ギリシャ彫刻であり、バッハ、モーツァルト、ベートーベンの作品であり、シェークスピアや近松門左衛門の作品である。これらは「古典」といわれる。科学を含む学術の分野においても論文や書物の形態をとって半永久的な価値を有するコンテンツが存在する。これらは、時代とともにその評価を変動させるが基本的にその価値を消滅させることはない。これらを「永続するコンテンツ（Permanent Type Content : P-type）」とよぶ。また、「消耗するコンテンツ（T-Type）」と「永続するコンテンツ（P-Type）」の概念は、必ずしも芸術ジャンルによって固定的に考えるのではない。現在新たに生み出されているコンテンツの中から将来古典になっていくものもあろうし、現在、古典とされているものも当時流行したものの一つである。

新たに創作された芸術作品が評価されいつか古典となる過程は、「伝統」の問題と関連があり、T. S. エリオットの「伝統と個人の才能」<sup>5)</sup>で簡潔に述べられている。エリオットの考えを引用して要約すれば次の通りである。

「ひとつの新しい芸術作品が創造されると、それに先立つあらゆる芸術作品にも同時におこるようなにごとかが起こる。現存のさまざまなすぐれた芸術作品は、それだけでひとつの理想的な秩序を形成しているが、そのなかに新しい（真に新しい）作品が入ってくるにより、この秩序に、ある変更が加えられるのである。現存の秩序は、新しい作品が出てくる前にすでにできあがっているわけであり、新しいものが加わったのちにもなお秩序が保たれているためには、現存の秩序の全体がたとえわずかでも変えられなければならないのである。こうして個々の作品それぞれの全体に対する関係、釣り合い、価値などが再調整されてくることになるのだが、……」

エリオットのこの考え方は、浪漫主義的傾向の強かった発表当時（1919年）は受入れられがたかったかも知れない。今日のシステム論的な思考法が普及した現代では極めて得心のいく論説である。

さて、あるとき突然価値が顕在化するか、あるいは、時間の経過とともにその価値を増加させていく世界がある。古美術や骨董品の世界である。この世界では、日常なにげなく使っていた無名の安価な茶碗でも利休が評価し命名するとそのときから大きな価値が顕在化してくる。また、「信長拝領の…」という謂れがあると、その物の価値が一段と上がるのである。この世界では、ものの有用性に価値があるのではない。その物に化体されている謂れ、由緒、その物固有の美的価値そしてその美的価値は、茶室空間における美的秩序形成のひとつのコンポーネントとして評価される。前記の「消耗するコンテンツ

（ T-Type ） 」と「永続するコンテンツ（ P-type ） 」で例示したコンテンツは、それらを化体する媒体を替えることができるが「謂れ、由緒」をその価値の主要部分としているものは、その無形の価値とその媒体を分離することができない。すなわち、前者の二種のコンテンツは、デジタル化しても一定の価値を存続できるが、後者は、その価値の主要部分を失うのである。このタイプのコンテンツを「謂れ、由緒によるコンテンツ（ Curio Type Content : C-Type ） 」とよぶ。これらのコンテンツは、そのコンテンツの有用性よりもそれにまつわる「謂れ、由緒」によって価値が形成、維持される点でブランドと類似である。

コンテンツの価値の変動に関し、最後に、一定の規則で収集、蓄積されたときに価値が形成、維持されるタイプを考える。いうまでもなく、これは、データベースである。「消耗するコンテンツ」であるニュース、株価情報は、一度は時間の経過でその価値を劣化させても一定のルールで収集、蓄積されれば収集されたデータ全体として価値を有することになる。この価値をいかに法により保護すべきか、あるいはすべきでないかが、WIPOなどの知的財産権の世界で議論されている Sui Generis 権問題である。このタイプは、前記の3種のコンテンツの類型とは異質でコンテンツの集合であり、個々のコンテンツに必ずしも有為な価値があるわけではなく一定のルールで整理され大量に収集されているところに価値がある。このように、一定のルールで収集、蓄積されデータ全体として価値を有することになったコンテンツ集合を「データベース型コンテンツ（ Database Type Content : D-Type ） 」とよび、また、収集されデータベースの一要素となった状態のコンテンツを「組み込まれたコンテンツ（ Embedded Type Content in a Database : E-type ） 」とよぶ。

#### 4. 享有概念の導入による立法上の不都合

「著作物の本質的価値が享有されたときに著作権者の権利が働く」とする知的財産権法の可能性について、1999年5月の本研究会で発表がなされた<sup>6)</sup>。これは、現行著作権法が、過去、技術の進歩や社会の変化に追隨する形で随時、新しい権利を追加してきた結果、大変複雑でわかりにくい法制になっているものを享有概念の導入により知的財産権法制を再構築する提案である。著作権法の簡略化の動きについては、国際的にも著作権関係者の間で非公式に議論が行われているといわれている<sup>7)</sup>。

著作権法に享有概念を導入しさらに享有権を新設することになると、一旦は、権利者の権利が大きく拡大することになる。現行著作権法では、認められていない「読むこと」「見ること」「聴くこと」「コンピュータプログラムをRAM上で動作させること」にも権利が及ぶことになる。そのままでは、購入した本を読むことやCDを聴くことにも権利が及ぶことになる。

従来は技術的、社会的環境では、本を読むことやCDを聴くことにエンフォースメントが及ぶことは考えられなかったが、WIPO著作権条約第11条の「技術的制限手段の回避の規制」を受け、米国において「デジタル・ミレニアム著作権法（The Digital Millenium Copyright Act:DMCA）」が1998年10月に成立し、技術的手段を直接回避する行為を違法とした結果「著作物へのアクセスをコントロール手段を保護する」ことになった。これは、DMCAで導入された新しい権利である<sup>8)</sup>。我国では、「技術的制限手段の回避の規制」に関して、不正競争防止法と著作権法の改正を行ったが「著作物へのアクセスをコントロールする権利（アクセス権）」の創設には至っていない。しかし、技術的制限手段を回避する装置等の製造、販売等に規制がかかるので、間接的には公衆の著作物を利用する自由を制限することになる。

デジタル・ネットワーク環境においては、コピープロテクション等の技術的制限手段は、権利者にと

って自らの権利を守る手段として非常に有効な手段である。音楽のインターネット配信ビジネスにおいては、ライセンスを購入して始めてダウンロードした当該の楽曲を聴くことができる。n回遊んだらプロテクトがかかって遊べなくなるゲームソフトや、m回読んだら読めなくなる電子書籍が出てくるかもしれない。しだいに、インターネットの世界はオープンで自由な世界から閉鎖的でコントロールされた世界へ変わるかもしれない。さらに、すでに、著作権がされた著作物や本来公共のものである情報がプロテクトされて売買されるかもしれない。このような権利保護の強化の傾向は、パブリックドメインを消滅させ民主主義の危機を招来させるかもしれない。

## 5. 権利の消尽あるいは消滅

知的財産権法は、いずれも、公共の利益をその目的として第1条にその法目的を規定している。特許法、実用新案法および意匠法は、産業の発達を最終目標とし、これを達成するため、発明等に一定期間の権利を付与することによりこれを保護し発明者や創作者にインセンティブを与えている。著作権法においても文化の発展という公益が最終目標であり、このため、一定期間の権利を定めている。

また、発明の創作は、過去の先人の技術思想の累積的蓄積の上になされるのであり、芸術上の創造も先にT.S.エリオットの「伝統と個人の才能」から引用したように過去に創作され現存しているさまざまな芸術作品を前提として創作され自ら芸術全体の秩序に変更を加えると同時に芸術全体の場の中で評価される。新規に発明され特許権を取得した発明も著作権を有する著作物も適切な保護を与えられた後はいずれは公共のものにならなければならない。この視点から見ると、現在のゲームソフト、ビデオカセット等に関する消尽しない頒布権の主張やアクセスプロテクションの技術的發展は、やや、権利者保護に厚すぎるのではないかとの懸念を持たざるをえない。

1996年12月に採択されたWIPO著作権条約では、著作物一般に頒布権を認め消尽については各国の法制にまかせることになった(第6条)。この条約上の頒布権の意義について、甲南大学の辰巳教授は、次のような趣旨のことを述べている<sup>10)</sup>。

頒布権は、著作物の原作品または複製物を最初に譲渡するまでの支配を権利者に認めることによって、著作物を公衆に提供することの対価を獲得し、しかも他方ではその際に侵害品を排して権利者に独占的な利益を獲得する可能性を保証する、ということにある。前者は頒布権の「積極的効力面」であり後者は「排除効的側面」である。前者の「積極的効力面」については、複製権で充分との考えもある。後者の「消極的効力面」については、1999年6月の著作権法の一部改正前では、第113条の情を知った違法複製物(侵害品)の頒布のみが排除可能となっていた。したがって、頒布権の「消極的効力面」においては、著作物一般に頒布権を導入する意義は大いにあるといえる。

頒布権はそもそも有体物として一旦、流通におかれた著作物またはその複製物(以下あわせて著作物等という)をコントロールする権利である。頒布権は、複製権が、本来は著作権関連事業者が著作物の複製物を生産するための権利<sup>6) 11)</sup>であるのに対し流通を直接コントロールする権利である点で特異といえる。市場における有体物の取引は、本来、物的な権利関係に基づいた自由な取引が自然である。書籍にしても、レコード(CD)にしても一度流通におかれると以降、物として取引されるのであって取引の当事者はそこに化対されているコンテンツの知的財産権を通常は意識していない。これらを購入する消費者も取引としては、通常の商品を購入することと同様に購入してきた。複製権(第21条)、公衆送信権(第23条)等の著作権は、元々、作者と著作権関連事業者のルールを定めたものであり作者によって創作された作品が出版社、レコード会社等の事業者により複製物として生産され市場にお

かれた後は物品の取引として観念されてきた。その意味で、著作物等が市場におかれた後までもこれを著作権者のコントロール下におくことは「取引の安全の保護」あるいは「自由な流通の確保」の観点から望ましくない。

WIPO 著作権条約ですべての著作物に頒布権が認められたことを受けて我国においても 1999 年 6 月に「著作権法の一部を改正する法律」が成立、公布され、映画を除く一般著作物に譲渡権が認められた。しかし、書籍や音楽用 CD 等の著作物等の譲渡は、経済取引として日常的に大量、広範に行われており、譲渡行為のすべてについて譲渡権が及ぶことになると著作物等の流通に大きな影響が生ずる虞があることから、譲渡権の消尽（第 26 条第 2 項）、譲渡権の制限（第 47 条の 3）、善意者に係る譲渡権の特例（第 113 条の 2）を規程し権利の保護と円滑な流通の確保との調和を図っている<sup>12)</sup>。以上の趣旨からいえば、ゲームソフトも映画を収録したビデオカセットも不特定他数間で流通するものであるのだからその譲渡権は消尽すべきである。

さて、本稿の「4. 享有概念の導入による立法上の不都合」で述べたように享有権<sup>6)</sup>あるいはアクセス権の知的財産権への導入は、一旦、権利者の権利を著しく拡大することになる。複製権等の伝統的著作権は実質的には著作権者と著作権関連事業者とのルールを定めたものといえるが享有権は著作権者と著作物の享受者（消費者）との関係において著作物を享受（消費）する点に由来する権利であり著作権者と著作物の享受者の利益関係を直接に規定する。アクセスプロテクションの技術は著作物の享有に一定の制限を設け著作物の享有を著作権者のコントロール下におくことができる点で享有権を実効あらしめるために極めて有効な技術である。しかし、強力な有効性を有するためにその乱用は、一般利用者の自由な著作物利用を著しく制限する虞がある。すなわち、現在、購入した書籍を自由に読むことや音楽 CD を聴くことができるのだがこれらの大半がデジタル化されネット配信されたときは、アクセスコントロール技術が当然に使われることになる。その結果、次第に自由にアクセス可能なコンテンツが減少し結局はパブリックドメインの消滅ということが起こる可能性がある。

本稿の「3. 情報の価値の変動」で述べたように現在、市場に提供されるデジタルコンテンツの多くは市場に投入後、急速にその価値を劣化させる。このような事情に着目するならば、無制限のアクセスコントロールは、合理的ではなく、劣化速度に見合った期間、アクセスコントロールを認める考え方がありうる。我国では著作物へのアクセスコントロールの権利は、単なる視聴等は、著作権等の対象となる行為でないため、1999 年 6 月の著作権法の改正では認められなかったが 1998 年 10 月に制定された米国のデジタル・ミレニアム著作権法では、第 1201 条(a)(1)でアクセスコントロールを回避する行為自体も禁止されアクセス権すなわち享有権が導入されることになった。

従来の著作権法は、著作者と事業者間の取決めであるのに対し、享有権は、利用者の著作物の利用を直接コントロールする権利であり、現行法には存在しない概念である。権利者の権利保護と利用者の自由な著作物利用のバランスをとる上で、アクセスコントロールをかけて市場におかれたデジタルコンテンツは、一定期間経過後は、その享有権を消尽させ当該著作物の享有に関してはパブリックドメインに帰せしめなければならない。ここで、「享有権の消尽」とは、著作権法の頒布権の消尽または特許法の特許権の消尽の援用であり現行法には存在しない概念である。当然、享有権の消尽は、そのコンテンツの他の著作権の消滅を意味するものではなく、当該コンテンツ（物化されたところのコンテンツの意）の享有権のみが消尽するのである。この点は、著作権法の頒布権の消尽が当該有体物においてのみ消尽することと同様である。

このように、一定期間内において権利を働かせ一定期間経過後、権利を消滅または無効とする事例は著作権法においては、第 51 条から第 58 条および第 101 条の「権利の保護期間の規定」、第 62 条の「著

作権の消滅」，第 95 条の 2 の「商業用レコードの貸与に関する実演家の権利」がある。また，不正競争防止法の第 2 条第 1 項第 3 号においては「他人の商品（最初に販売された日から起算して 3 年を経過したものを除く。）の形態（当該他人の商品と同種の商品（同種の商品がない場合にあっては，当該他人の商品とその機能及び効用が同一又は類似の商品）が通常有する形態を除く。）を模倣した商品を譲渡し，貸し渡し，譲渡若しくは貸渡しのために展示し，輸出し，若しくは輸入する行為」を不正競争と規定している。ここで，最初に販売された日から起算して 3 年の制限があり権利行使に一定の制約を設けている。その趣旨は，資料 13）によれば「他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為が不正競争と観念されるのは，先行者が資金・労力を投下して商品化した成果にフリーライドすることが競争上不正と観念されるからである。このような趣旨に鑑みれば，模倣を禁止するのは先行者の投資回収の期間に限定するのが適切である。」としている。また，販売から 3 年を経過し，一旦，権利の行使ができなくなった商品であっても「ただし，その場合であっても，商品の形態が，商品等表示として受容者の間に広く認識されるようになれば，第 2 条第 1 項第 1 号の対象となり，また，民法第 709 条における不法行為の要件を満たせば，損害賠償の対象となりうるのは言うまでもない。」とし，商品の先行投資の価値が 3 年で劣化しても，その後，その商品の形態が，商品表示等として受容者の間に広く認識されるようになれば，新たな価値が形成されたとし，別ルートによる権利行使を可能としている。

## [参考文献]

- 1) 中古ソフト問題・東京訴訟「判決文」：平成 10 年（ワ）第 22568 号 著作権侵害差止請求権不存在確認同請求事件，[http://www.arts.or.jp/judge/judge\\_tokyo/t\\_0.html](http://www.arts.or.jp/judge/judge_tokyo/t_0.html)
- 2) 知的財産権判決速報：H11.10.7 大阪地裁 H10（ワ）6979 号ゲームソフト著作権，  
<http://courtdomino.courts.go.jp/chiteki.nsf/caa02.../7278c8ffee0100fa492568030016ebd0?OpenDocument>
- 3) 過去のチャートデータ集 昭和 45 年 1 月～8 月，チャート梁山泊，  
<http://www.os.rim.or.jp~katokiti/chart201.htm>
- 4) オリコン Entertainment site ，<http://www.os.rim.or.jp~katokiti/chart201.htm>
- 5) T. S. エリオット：伝統と個人の才能，p 423，筑摩書房世界文学体系 5 7
- 6) 直井 隆徳：情報の価値と著作権法，情報処理学会研究報告 Vol.99, No.46
- 7) 岡本 薫：著作権システム：21 世紀に向けての基本的な課題（抄），コピーライト 1995.5
- 8) Jane C. Ginsburg , Columbia University School of Law : Technical Measures , Copyright Management Information , and Online Service Provider Liability Under The U.S. Digital Millennium Copyright Act , SOFTIC Symposium `99
- 9) 北村行夫：情報化社会と著作権，コピーライト 1999.3
- 1 0) 辰巳直彦：著作物の無形の伝達と有形的頒布，コピーライト 1999.2
- 1 1) 直井隆徳：著作隣接権をめぐる考察，情報処理学会研究報告 Vol.99, No.83
- 1 2) 岸本織江：「著作権法の一部を改正する法律」について（後編），コピーライト，1999.8.9
- 1 3) 通商産業省知的財産政策室：逐条解説不正競争防止法，p195，有斐閣，（1994）