

デジタルコンテンツ流通に向けた Framework の著作権法の視点からの検討

加藤尚徳[†] 野川裕記^{††} 上田昌史^{†††}

コンテンツの流通に関して、従来の物と一体化した流通から、コンテンツそのものの流通へ流通の環境が変化してきている。加えて、この流通環境においては、多くの技術が用いられており、流通の形態が複雑化してきている。特に、著作権侵害の主体が流通システムの提供者にも転嫁される事例が生じている昨今では、システム設計者は、著作権法の要請を十分に加味したシステム設計を行う必要がある。そこで、本研究では、コンテンツの流通に利用されるシステムの構造と著作権法を対比できる Framework を提案することによって、権利関係を可視化し、より円滑な流通を目指す。

An approach for the constructing of the network framework distributing digital contents from the view point of copyright law

Naonori KATO[†] Hiroki NOGAWA^{††} Masashi UEDA^{†††}

The distribution situation of digital contents is changing from based on real products. It means contents are distributed only as contents. In addition, a lot of technologies are used in this type of distribution systems and complex. In this situation, system providers are required to consider copyright law. In this paper we propose a framework for considering the situation between technology and copyright law. That helps system providers to visualize rights relation and make smooth distribution.

1. はじめに

著作物、つまりコンテンツは従来、物と一体化した状態での流通が多くあった。しかしながらデジタルコンテンツの普及は、コンテンツの流通環境に変化をもたらしている。新たな流通環境においては、多くの技術が用いられており、流通の形態も細部に目をこらすと、複雑化している。

このような状況は、システム設計者にとっても大きな問題を投げかけている¹。具体的には、システム設計者あるいは運用者に著作権侵害の主体性が転嫁されると言う事例が存在する。一方で、著作権法の要請は十分に明確だとは言えず、技術やサービスの発展を阻害している。このことは、法律上技術評価の体系が十分に体系化されているとはいえず、個別の技術の取り扱いに差異が生じていることが原因であると考えられる。本研究では、このような著作権法と技術を取り巻く状況を、著作権法が提示している要求項目と要求水準に切り分けて、分類、明確化を行っていく。また、そのためのモデルを提案する。

2. 著作権法と技術に関する問題

著作権法と技術を取り巻く問題は、複数あると考えられるが、本稿においては主にキャッシュの取り扱いを中心とした議論を取り扱っていく。キャッシュの主な問題点としては、以下のようなものが挙げられる。

(1) 著作権法上のキャッシュの取り扱いと権利制限に関する法改正

著作権法上のキャッシュ³を巡っては、複製権を中心とした議論がある。デジタルコンテンツの流過程では、複製権は大きな問題となる。この複製権を中心とした利用と使用の形態において、実際の使用状況との調停を計っているのが、私的使用目的

[†] 総合研究大学院大学
The Graduate University for Advanced Studies

^{††} 日本医療情報ネットワーク協会
Japan Medical and Information Network Association

^{†††} 国立情報学研究所
National Institute of Informatics

の複製権の制限規定と一時的複製の複製権の対象としての除外である。そして、この一時的複製の対象とされているものが、しばしばキャッシュと呼ばれている。元々、この一時的複製の議論はコンピュータ上のRAMで必要上発生する複製行為を複製権の対象外にしようとするものであった。現在では、この一時的複製は、もう少し守備範囲の広いものと解されている4。元々の一時的複製の解釈は「内部記憶装置における著作物の貯蔵は、瞬間的かつ過渡的で直ちに消え去るものであるため、著作物を内部記憶装置に蓄える行為を著作物の『複製』に該当すると解することはできない5」というものだった。現在では①著作物の使用又は利用にかかる技術的過程において生じる②付随的又は不可避的（著作物の本来の使用・利用に伴うもので、行為主体の意志に基づかない）③合理的な時間の範囲内、という解釈が有力となっている6。

一方で、平成22年1月施行の改正著作権法においては、「インターネット等を活用した著作物利用の円滑化を図るための措置」として、インターネットで情報検索サービスを実施するための複製等、送信の効率化等のための複製及び電子機器利用時に必要な複製が複製権が制限を受ける類型として認められた7。

(2) 技術的なキャッシュ

一時的複製の解釈の一方で、技術的にも、キャッシュという用語は多く使われている。ここでは、RAM上のキャッシュ、検索エンジンにおけるキャッシュ89、そしてWinny10におけるキャッシュを例にとって考察を加える。RAM上のキャッシュについては、前述の通り、当初より一時的複製の対象であった。

一方で、検索エンジンにおいても、キャッシュと呼ばれるデータの取り扱いが行われており、今年度施行の改正著作権法が施行されるまでは、一時的複製と呼べるかどうかは明確ではなかった。つまり、平成17年に文部科学省が提示している3つの要件では、検索エンジンのキャッシュの取り扱いが明確には定まらなかったからである。審議会の検討事項としては、ネットワーク上の中継サーバにおけるキャッシュを対象、ネットワーク上の「ミラーキャッシュ」を非対象としている。しかしながら、ここには二つの問題点がある。一つは中継サーバにおけるキャッシュとミラーキャッシュの間に分類されるキャッシュについてはどのように判断されるのかということ。二つには、ミラーキャッシュそのものの定義がなされておらず、何がいったいミラーキャッシュに該当するのかということが明確でない。前者は、検索エンジンのキャッシュが未だに一時的複製の対象か否かはっきりとしないということ。後者については、Winnyのキャッシュのように、効率化のためのキャッシュかミラーコピーと呼べるものなのか判断が必要なものの立ち位置が明確にならないことである。これは今年度施行の改正著作権法によって、より一層複雑な問題となった。つまり、中継サーバにおけるキャッシュとミラーコピーの中間に位置する検索エンジン、及び通信の効率化のためのキャッシュが複製権の非対象とされたことである。これによって、一時的複製を取り

巻く議論の射程は実質的に広がったと考えることができる。しかし、その境界線については、依然として不明確なままである。

3. 分析の手法、及び先行研究

3.1 分析の手法

本研究では、技術的視点と法律的視点の双方から均衡点を明確化する11ことが目的となる。これは、技術的要件の抽象化と、法律的要件の具象化を双方からすすめることで均衡点を導き出そうというものである。分析の第一段階としては、著作権法の当該分野における要求項目と要求水準の二つを確定させることである。この要求項目と要求水準は、著作権の技術的保護手段と対応する。要求項目は、技術的保護手段を実装する流通システムにおいて、どの点においてどのような技術的保護手段を用いればよいかということである。要求水準は、技術的保護手段の各強度に関して、どの程度の必要性和提示しているかということである。

第二段階として、第一段階において明らかになった要求項目について、図1のFrameworkを用いてモデル化を行う。モデル化においては、コンテンツの流通状況と権利関係が生じる状況を対比して視覚化できるようにする。

モデル化のためのFramework



図1.モデル化のための Framework

3.2 先行研究

著作権の流通に関する先行研究としては以下のようなものが挙げられる。

- A) 超流通12
- B) コピーマート13
- C) クリエイティブ・コモンズ14
- D) dマーク15

図2は本研究とこれらの先行研究を分類したものである。

先行研究の分類と本研究の立ち位置

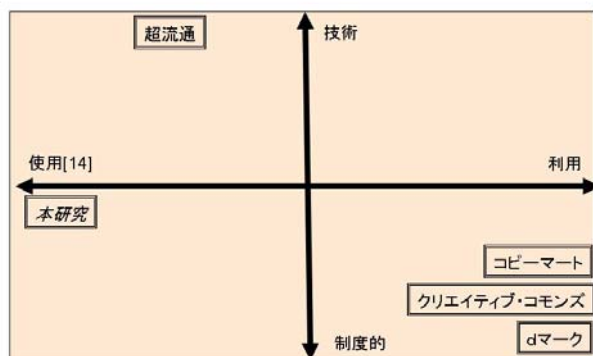


図2.先行研究の分類

先行研究の分類では、横軸は、著作物の利用に主眼を置くか、著作物の使用に主眼を置くかの違いでまず分類をした。これは、改変をはじめとした著作権法に権利として定められている内容についても、ユーザに利用させるのか、それとも、単に著作物を感得できる状態で提供するかの違いがある。前者が利用にあたり、後者が使用にあたる16。縦軸は、技術的アプローチとして、著作物の流通を提供するか、制度的アプローチとして提供するかの違いである。これについて、本研究は、使用に特化することによって、煩雑化する著作権者との著作物の利用契約を避ける目的を有している。

また、技術的や制度的にあたらしいモデルを提供するわけではなく、現状の著作権法の状況と技術的な状況を分析するためのモデル化を提案するものであり、図2のような分類になると考えられる。

4. モデル化

モデル化の第一段階として、まず、モデル化で扱う領域についての分類を行う。本稿については著作権法上の一時的複製とキャッシュの問題を扱う。図3はコンテンツ流通のシステムを考慮した際のステークホルダーとそれぞれの関係を整理したものである。

ステークホルダーの分類

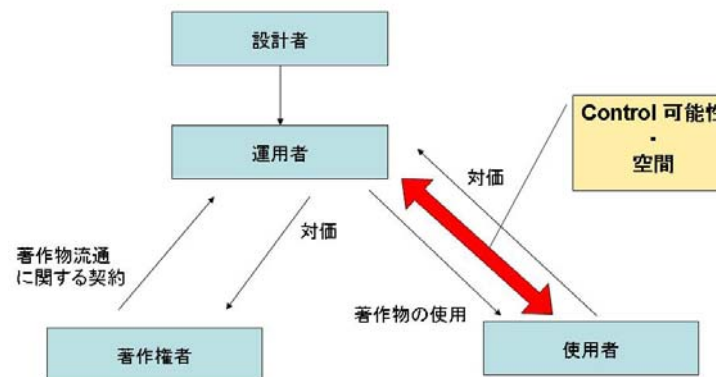


図3.ステークホルダーの分類と関係

コンテンツ流通のシステムを考慮した場合のステークホルダーは、著作権者、システム設計者、システム運用者、そして著作物の使用者と分類した。システムの運用については以下のような手順になると考えられる。

- ① システム運用者はコンテンツを流通させるシステムの運用者で、運用者はシステム設計者に依頼をして、当該コンテンツ流通のためのシステムを構築する。
- ② システム運用者は著作権者より、コンテンツをシステムにおいて預かる、流通を

行う。これは著作物流通に関して、必要な契約がなされていると見なすことができる。

- ③ システム運用者はシステム上でコンテンツを流通させ、使用者に当該コンテンツを使用させ、使用者から使用の対価を回収する。
- ④ システム運用者は、使用者から回収した対価を著作権者に支払う

本研究で特に着目すべき点としては、運用者と使用者の関係性である。この関係には二種類があると定義している。一つは空間の定義である。空間の定義は local と public が考えられ、local の場合には、システム運用者と使用者が一致する場合で、私的複製としての取り扱いが受けられる可能性が生じる領域である。public の場合は、運用者と使用者が一致しない場合である。この local と public の区別は、著作物の使用の主体性の議論において重要な意味合いを持つ。もう一つの定義が、control 可能性である。control の可能性は使用者の著作物の使用状況をシステム運用者がどれだけコントロールできるかと言う問題である。つまり、使用者の使用状況に応じた適切な対価回収が可能であるかと言うことと、その他の利用行為にこのシステムから得られたコンテンツが使われる可能性があるかと言うことである。この二つの定義を用いてキャッシュに関連したサービスを分類したものが図4である。

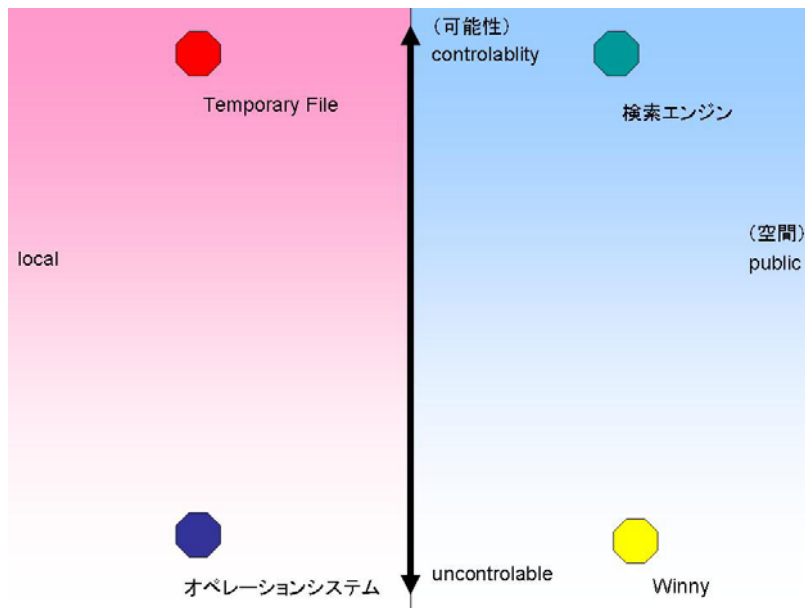


図4. 「キャッシュ」を用いたサービスの分類

サービスの分類により、著作権法の要請として、public な空間で、control 可能性が低いサービスについて、問題意識が強くあることがわかる。つまり、システム運用者がコンテンツの使用者と一致しないような場合で、control の可能性が低い場合には、事後的に問題が生じる可能性が強い。これは、著作権法上の複製権に対する適用除外が受けられないことと、そもそも著作権者がサービスの利用を望まない可能性がたかくなる。

では、実際にどのような点において、control が可能であれば良いのか。図5からは、システムの全体構造と traceability について、モデル化を行った図である。

The platform with no traceability

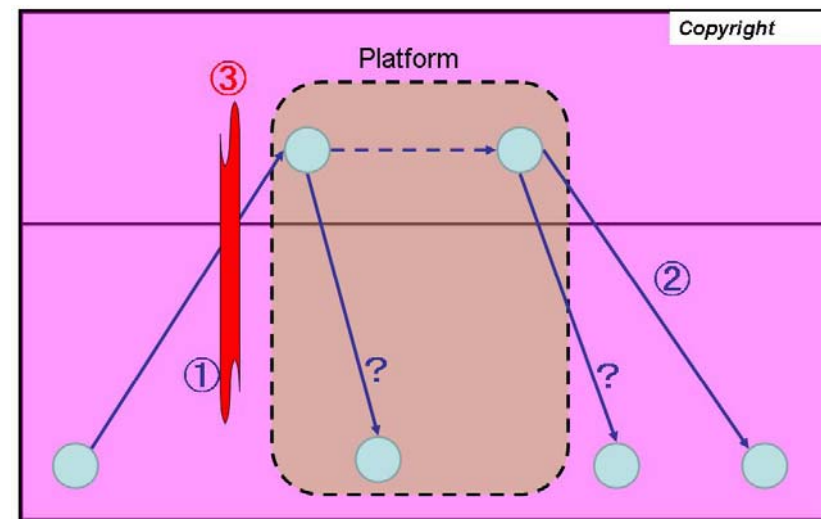


図4.トレーサビリティが考慮されていない場合

- ① 著作権者のアップロード行為
- ② 使用者のダウンロード行為
- ③ 著作権者はシステムの構造すら見通せない状況のため、当該システム中において、システム運用者が違法にコンテンツを配信している可能性が残る（「?矢印」）。

The platform with the traceability

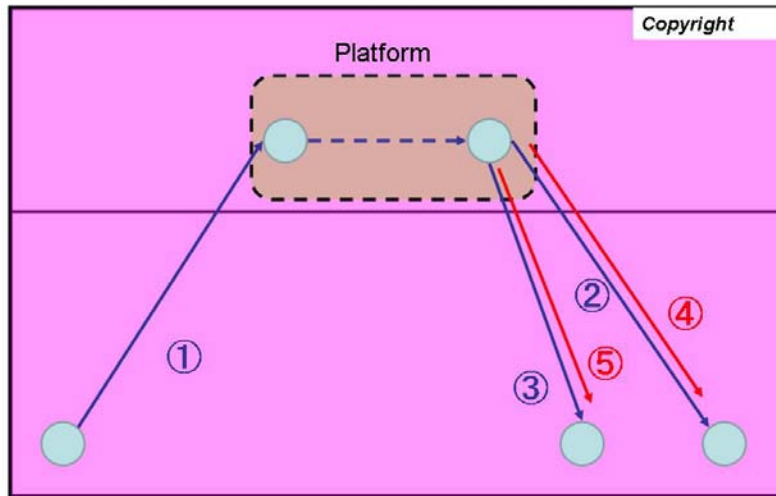


図 6.トレーサビリティを有したシステム

- ① 著作権者によるコンテンツのアップロード行為
- ② 利用者によるコンテンツのダウンロード行為
- ③ 利用者によるコンテンツのストリーミング等による使用行為
- ④ 利用者によるコンテンツのダウンロード行為に対するトレースの可能性、対価回収の可能性及び追加的複製の際の更なる対価回収の可能性
- ⑤ 利用者によるコンテンツのストリーミング等による使用行為のトレースの可能性、対価回収の可能性

対価回収に必要な十分なトレーサビリティを有していると考えられるようなシステム。

The platform with enhance traceability

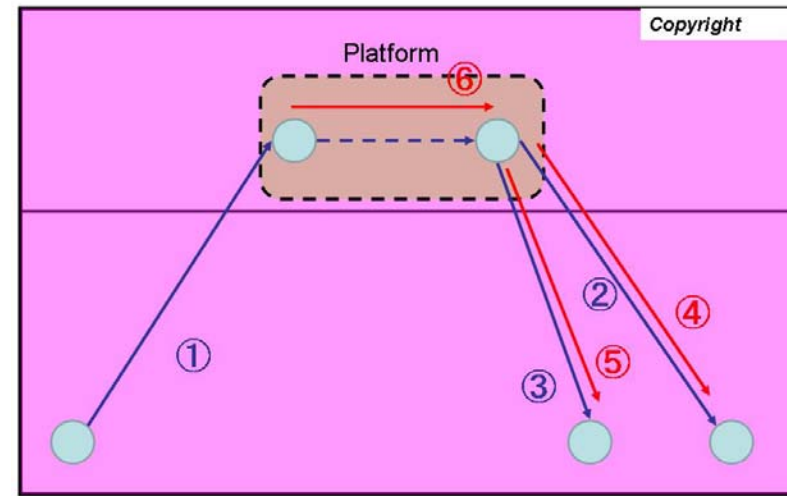


図 7.より高度なトレーサビリティを有したシステム

- ① 著作権者によるコンテンツのアップロード行為
- ② 利用者によるコンテンツのダウンロード行為
- ③ 利用者によるコンテンツのストリーミング等による使用行為
- ④ 利用者によるコンテンツのダウンロード行為に対するトレースの可能性、対価回収の可能性及び追加的複製の際の更なる対価回収の可能性
- ⑤ 利用者によるコンテンツのストリーミング等による使用行為のトレースの可能性、対価回収の可能性
- ⑥ システム上でのデータ蔵置に対するトレーサビリティの可能性。著作権者は具体的にどのようなデータ蔵置の方法がとられているかを知ることができる。例えば、国内のサーバに蔵置されているか、国外のサーバに蔵置されているかまで選択可能性が残される。

対価回収に必要な十分なトレーサビリティを有していることに加えて、システム上のデータ蔵置の選択可能性まで残されることによって、問題が生じた場合の具体的なサーバの差し押さえ可能性まで担保されることになる。

図6のシステムを選択するか、図7を選択するかはシステム設計や運用のコスト、使用者の使用に関する利便性等を比較することになる。しかし、トレーサビリティの観点においては問題点もある。それをしめしているのが図8である。

The platform with enhance traceability

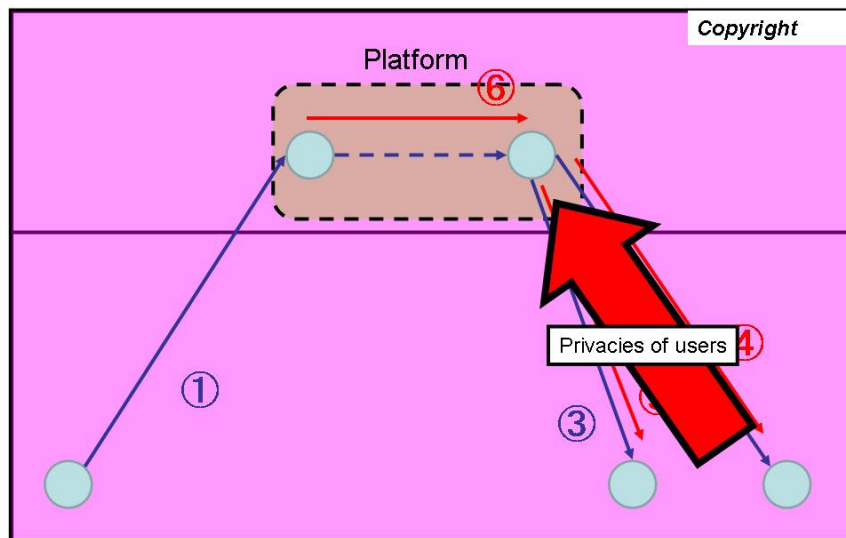


図8.トレーサビリティとプライバシーの問題

矢印はプライバシーの問題を示す。高度にトレーサビリティを確保するということは、使用者の使用状況についてすべて把握できるということであり、この情報についてどのように取り扱うか、あるいはこのような情報を取り扱って良いのかと言う論点が残る。

5. まとめと今後の課題

コンテンツを流通させるシステムにおいては、使用者の control 可能性が非常に重要な意味合いを有することがわかった。この control 可能性についてはいくつかの段階が

あり現段階では一意に決定することは困難である。つまり、要求項目についてはシステム全体である程度構図が見えてきているが、要求水準については、複合的な課題であって、今後もいくつかのアプローチをする必要がある。

今後の課題は大きく分けて二つである。一つは技術そのものをさらに詳細に分類し、法律的な要請との合致をさらにはかることである。もう一つは Control に対する要求水準を明確化していくことである。

引用文献

- 1 中山信弘、『マルチメディアの著作権』,岩波書店,1996.
- 2 名和小太郎、『サイバースペースの著作権』,中央公論社,1996.
- 3 中山信弘、『著作権法』,有斐閣,2008,pp.213-214.
- 4 スターデジオ事件,
- 5 文化庁著作権審議会 1973年6月第2小委員会,審議会資料,1973.
- 6 文部科学省,「機器利用時・通信過程における一時的固定」,2005,
(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/gijiroku/013/05072901/002-2.htm) ..
- 7 文部科学省,「平成21年通常国会 著作権法改正等について」,2009,(http://www.bunka.go.jp/chosakuken/21_houkaisei.html).
- 8 田村善之,「検索サイトを巡る著作権上の諸問題—寄与侵害、間接侵害、フェア・ユース、引用等—(3・完)」,『知的財産法政策学研究』,No.18,pp.31,2006.
- 9 文化庁,「検索エンジンの制度上の課題」,『文化庁審議会報告書』,2009,
(http://www.bunka.go.jp/chosakuken/21_houkaisei.html) .
- 10 金子勇,『Winnyの技術』,アスキー書籍編集部編,アスキー,2005.
- 11 岡村久道,『情報セキュリティの法律』,商事法務,2007.
- 12 森亮一,「歴史的必然としての超流通」,『「超編集・超流通・超管理のアーキテクチャシンポジウム」論文集』,pp.67-76,1994.
- 13 北川善太郎,「著作権取引市場モデルとしての「コピーマート」:インターネットにおける情報と著作権」,『著作権研究』,pp.73-85,1998.
- 14 ローレンス・レッシング他,『クリエイティブ・コモンズ—デジタル時代の知的財産権—』,NTT出版,2005.
- 15 林紘一郎,「dマークの提唱—著作権に変わる「デジタル著作権」の構想」,『GROCOM review』,No.4,pp.1-10,1999.
- 16 加戸守行,『著作権法逐条講義』,著作権情報センター,2003.