

インターネット上の音楽著作権

(A&M Records, Inc. vs. Napster, Inc.判決を題材として)

東京大学大学院 法学政治学研究科 民刑事法専攻 梶原 清文

目次

一 はじめに(2頁～3頁)

二 A&M Records, Inc. vs. Napster, Inc. 判決の概要とアメリカの現状(3頁～11頁)

三 わが国の著作権法上の諸問題(11頁～16頁)

四 終わりに～今後の課題(16頁～20頁)

参考文献(21頁)

インターネット上の音楽著作権

(A&M Records, Inc vs. Napster, Inc 判決を題材として)

一 はじめに

1. 背景
2. 問題の所在

二 A&M Records, Inc. vs. Napster, Inc. 判決の概要とアメリカの現状

1. A&M Records, Inc. vs. Napster, Inc. 判決の概要

三 わが国の現状とわが国の著作権法上の問題

1. わが国の現状

Napster は事実上使い物にならないため、わが国でも Napster による楽曲交換はほとんど行われていない。しかし、問題となっているのは、Napster と同じ技術を用い、より使い易くした Napster クローンと呼ばれるソフト

による楽曲交換、及び、Gnutella と呼ばれる中央サーバーを解さないシステム²による楽曲交換である。Gnutella の問題はより大きな問題を含むため、四で検討するとして、まずここでは Napster クローンをを用いた楽曲交換を行った際に、わが国の著作権法上で問題となる点を検討したい。

この点、2002年4月11日に東京地裁で Napster クローンソフトの1つであるファイルログサービスを提供していた有限会社日本 MMO に、サービス停止を命じる仮処分決定が出された³。

2. 裁判所の判断

(1) 利用者の著作権侵害の有無について

ファイルログサービス提供者たる日本 MMO の責任を問う前提として、裁判所は、ファイルログ利用者に著作権侵害行為が認められるか否かを検討する。

)ファイルログ利用者のうち、送信者(アップロード側)による複製権侵害の有無

音楽 CD と mp3 との間には内容における実質的同一性が認められるため、利用者が自己の PC 内に mp3 ファイルを蔵置する行為は、元となった音楽ファイルの「複製」行為に該当する(著作権法2条1項15号)、と裁判所は判断した。その上で、利用者が当初から公衆に送信する目的で音楽 CD を mp3 ファイルへ変換した場合には、30条の規定の解釈から当然に30条の適用は無く、当初は私的使用目的で複製した場合であっても公衆が当該 mp3 ファイルを受信して音楽を再生できるような状態にした場合には、49条1項1号の規定により、複製権侵害を構成する、と述べた。

)送信者による自動公衆送信権侵害及び送信可能化権侵害の有無

mp3 ファイルを共有ファイルに蔵置したまま日本 MMO のサーバーに接続して、ファイルログのサーバーに PC を接続させている受信者からの求めに応じて自動的に mp3 ファイルを送信できる状態に至った送信者の PC は、日本 MMO のサーバーと一体となって情報の記録された「自動公衆送信装置」(著作権法2条9号の5イ)に該たると言う。また、上記状態に至った時点で公衆のように供されている「電気通信回線への接続」(同号ロ)がされ、当該 mp3 ファイルの送信可能化がされたものと解することができる、と認定した。

さらに上記 mp3 ファイルが受信側 PC に送信された時点で同 mp3 ファイルの自動公衆送信がされたものと解することができる、と述べた。

そして、送信者が著作権者の許諾を得ることなく mp3 ファイルを PC の共有フォルダ内に置いてファイルログサーバーに接続すれば、自動公衆送信権侵害及び送信可能化権侵害を構成する(著作権法23条1項)、と判示した。

る。

² Napster システムは、Napster が提供する検索エンジンを用いてファイルを検索していたが、Gnutella を用いた場合、Gnutella 自身が検索エンジンの働きを有しているため、中央サーバーを必要としない。すなわち、Gnutella を自己の PC にインストールして使用すると、そのソフト自身が Gnutella を使用している他者の PC のハードディスクから目的とするファイルを探してきてくれる。

³ 東京地裁平成一四年(ヨ)第二二〇一〇号 平成一四年四月一日決定。

¹ 現在わが国でもっとも使用されている Napster クローンは WinMX というソフトである。日本語によるファイル検索ができるため、日本人ユーザーが多い。<http://www.winmx.com> から無料でダウンロードでき

(2) ファイルログサービスを提供する日本 MMO の著作権侵害の有無について

日本 MMO 自身は、利用者が PC に蔵置した mp3 ファイルをファイルログサーバーに接続させるという物理的行為をしているわけではないと認定する。これを前提として、裁判所は、日本 MMO の行為が自動公衆送信権及び送信可能化権を侵害するか否かは、日本 MMO の行為の内容・性質、利用者のする送信可能化状態に対する日本 MMO の管理・支配の程度、ファイル交換サービス提供によって生ずる日本 MMO の利益状況、等を総合斟酌して判断すべき、と言う。

その上で、について、日本 MMO はファイル情報の取得等に関するサービスの提供並びにファイルをダウンロードする機会の提供その他一切のサービスを直接的、主体的に行っており、このサービスは mp3 ファイルの交換に関する部分については、利用者に市販のレコードを複製した mp3 ファイルを交換させるためのサービスである、とする。そして本件サービスは、送信者が、市販のレコードを複製したファイルが大多数を占めている mp3 ファイルを送信可能化状態にするためのサービスという性質を有すると認定した。

については、送信者が mp3 ファイルを自動公衆送信するにはファイルログが必要なこと、ファイルログの機能により送信者は自己の PC をファイルログサーバーに接続していること、ファイルの受信者もファイルを購入するためにはファイルログ及びファイルログを使ったサーバーへの接続が必要となること、等を理由として、送信者の mp3 ファイル送信可能化行為は、日本 MMO の管理の下に行われていると認定した。

についても、日本 MMO はウェブサイトへのアクセス数に比例した広告料収入を得ていること、及び、将来ファイルログサービスの有料化を予定していたこと、から、利用者に日本 MMO のサイトに接続させて mp3 ファイルの公衆送信化行為をさせること、及び同 mp3 ファイルを他の利用者へ送信させることは、日本 MMO の営業上の利益を増大させる行為と評価することができる、と認定した。

以上から、裁判所は、日本 MMO が管理著作物の自動公衆送信権及び送信可能化権を侵害していると解するのが相当であると判示した。

3. わが国の著作権法上の諸問題

(1) Napster クローンユーザーである送信者(アップロード側)の責任⁴

)複製権(著作権法 21 条)侵害

「複製」の意義

「複製」とは、印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により、有形的に複製することをいう

(著作権法 2 条 1 項 15 号)、と定義されており、ハードディスクへの保存が「有形的に複製」と言うことができるのか、が問題となる⁵。

この点、スターデジオ事件判決⁶では、「有形的な複製」にあたると言うためには、将来反復して使用される可能性のある形態の複製物を作成するものであることが必要である、と解すべき」と判示した。

この判断基準に従えば、CD の楽曲をハードディスクに mp3 ファイルとして保存する行為は、「複製」に該たるのであろう⁷。

抗弁として私的使用のための複製(著作権法 30 条)

まず、利用者が当初より公衆に送信する目的で音楽 CD を mp3 ファイルへ変換した場合、著作権法 30 条の適用はないが、当初は私的使用目的で複製し、後にファイルを共有した場合、一応は著作権法 30 条の適用が認められる。

また、WinMX やファイルログでは、インスタントメッセージ⁸を通して知り合った特定の利用者だけにファイルを提供する機能がある⁹。この、特定の利用者だけにファイルを提供するため mp3 ファイルを作成する行為は「個人的に又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用することを目的とするとき」(著作権法 30 条 1 項)に該たり、私的使用のための複製と主張する余地もあると思われる¹⁰。

ところで、2002 年 2 月 28 日にエイベックス株式会社がコピーコントロール機能を付加した CD を発売すると発表した¹¹。このコピーコントロール機能により音楽 CD を音源として PC 上で mp3 ファイルを作ること¹²ができなくなる。コピーコントロール機能を付された CD を、技術的保護手段の回避を行うことにより mp3 ファイルへと変換した場合、30

⁴ この点、総務省は 2000 年 11 月の著作権審議会国際小委員会報告書において以下のように述べている。「わが国の著作権法においては Napster Gnutella を用いて故意又は過失により権利者の許諾を得ずに音楽などのファイルをインターネット上で送信可能にしたユーザー(送信側)は、複製権、公衆送信権などの侵害により、不法行為責任を問われることになる。また、故意過失の有無に関わらず、権利侵害があった場合には権利者から差止め請求を受けることもある(著作権法 112 条) さらに、刑事責任については 3 年以下の懲役又は 300 万円以下の罰金を課されることがある(著作権法 119 条)。

⁵ 東京地裁平成一四年(ヨ)第二〇一〇号 平成一四年四月一日では、音楽 CD と mp3 ファイルとの「内容における実質的な同一性」の判断にとどまっているが、「複製」の意義を争うこともできたのではない。

⁶ 東京地裁平成一〇年(ワ)第一七〇一八号 平成一二年五月六日 LEX/DB Internet 文献番号 28050963。

⁷ この点、ストリーミングの事例ではあるが、「一時的にメモリーへ蓄積された情報をさらに、ハードディスクにダウンロードする行為は、著作物をハードディスクに固定し、その後サーバに再度アクセスしなくてもこの著作物を利用できるという点で有形的な複製である複製にあたる。」とされている。金井重彦・小倉秀夫編著「著作権法コンメンタール上巻」東京布井出版 p85

⁸ リアルタイムでオンライン上にいる利用者とメッセージのやり取りを通してチャットすることのできる機能。

⁹ 自分の選んだ利用者へのみ送受信を許すことができる。例えば Beatles 好きの送信者が、自分と同じ趣向を有する the Beatles 好きの受信者へのみ、ダウンロードを許可するなど。

¹⁰ 「『その他これに準ずる限られた範囲内』については、複製をする者の属するグループのメンバー相互間に強い個人的結合関係のあることが必要であり、部数を限定して自分と付き合いのある友人に配布するような場合はこれに該当せず、典型的には、社内の同好会やサークルのように、10 人程度がひとつの趣味なり活動なりを目的として集まっている限定されたごく少数のグループを指すとされている。」金井重彦・小倉秀夫編著「著作権法コンメンタール上巻」東京布井出版 p369

¹¹ エイベックス株式会社 プレスリリースによる http://www.avex.co.jp/ir/j_site/press/press020228.html

¹² リッピングと呼ばれる。

条1項2号に該当し、私的使用のための複製とは認められないだろう。

再抗弁としての目的外使用(著作権法49条)

当初は私的使用目的でmp3ファイルを作成した場合であっても、後に不特定又は多数の人が受信できる状態を作り出した場合は、著作権法49条1項1号にいう「頒布¹³⁾」又は「公衆に提示した」といえ、複製権侵害を構成すると思われる。

他方、当初から私的使用目的であり、インスタントメッセージを通じて知り合った特定の者のみにmp3ファイルを提供する場合、49条1項1号の適用はないと主張することもできるのではないかと。というのも、著作権法2条5項は、「公衆」には特定かつ多数の者を含む、とするが、「多数」をどの範囲で捉えるかは解釈の余地があると思われるからである。この点、多数の概念は「一義的には決まらず、著作物および行為態様によって相対的に決定される。たとえば、『公衆の要求を満たすことができる相当程度の部数の複製物』(3条)という場合は数十人あるいは数百人以上の人をいうと解される反面、『著作物は、その著作物を、公衆に直接見せ又は聞かせることを目的として上演し、又は演奏する権利を専有する。』(22条)という場合は、4～5人でもよいと解される余地がある。」とされている¹⁴⁾。

)自動公衆送信権及び送信可能化権(著作権法23条)侵害¹⁵⁾

Napsterシステムを用いた楽曲のアップロードし、ダウンロードさせる行為が「公衆送信」(著作権法23条)に該当するか、が問題となる。というのも、Napsterシステムを用いて楽曲交換をする場合、共有するファイルを誰でもがダウンロードできるのではなく、アップロードしている側がダウンロードする相手を選択することができ、必ずしも不特定又は多数のものに楽曲を提供しているわけではないからである。

この点、ダウンロードする相手を指定せずに楽曲交換を可能としている場合は「公衆送信」に該当する。他方、ダウンロードする相手を選んで楽曲を交換している場合、直ちに「公衆送信」に該当することはできないであろう。この場合2条5項にいう「多数」の限界をどこに設定するか、がポイントとなる。

ただし、23条は自動公衆送信の場合には送信可能化権も規定しており、利用者が楽曲をアップロードすることは、この送信可能化権を侵害すると思われる。すなわち、送信可能化権は、現実に送信する時点より前の著作物を利用可能な状態にする行為をも射程に含めているため、楽曲をネットワーク上にアップロードする行為にも送信可能化権が及ぶのである¹⁶⁾。

)送信可能化権(著作権法96条の2)侵害

レコード会社の権利としてはアップロードまでの射程範囲にするにとどまり、現実の送信にまでは権利は及ばない。ただ、前述したように、利用者が楽曲をアップロードすることは、レコード会社の送信可能化権を侵害すると思われる。

(2) 権利侵害の救済手段

)侵害の差止め(著作権法112条)

112条には「著作権」を侵害する者又は侵害するおそれがある者に対して「侵害の停止又は予防を請求することができる」としており、その際に故意、過失の有無は問わないとされている¹⁷⁾。この規定により、Napsterシステムを使って楽曲をアップロードすることを差し止めることができる。

)損害賠償(著作権法114条及び民法709条)

著作権法114条2項に、著作権者又は著作隣接権者は、故意又は過失により、その著作権又は著作隣接権を侵害したのに対して権利行使につき受けるべき金銭の額に相当する額を、自己の受けた損害の額として、損害賠償を請求できると規定がある。利用者が無断アップロードした場合、当該アップロードの対価に相当する額が損害額となるであろう。

)罰則(著作権法119条)

2001年11月28日、京都府警察ハイテク犯罪対策室と山科・五条両警察署は、ファイル共有交換ソフトを使って、著作権者の許諾を得ずにコンピュータソフト・mp3ファイル等をインターネット上で送信可能な状態に置いていた大学生ら2人を逮捕、その後2002年3月26日に京都簡易裁判所により罰金40万円の略式命令が下された。

(3) Napster クローンユーザーである受信者(ダウンロード側)の責任

)複製権(著作権法21条)侵害

ダウンロードしたファイルを交換の用に供する場合は、私的使用目的とは言えないが、純粋に私的に楽曲を使用するためダウンロードする行為は、現行法上は著作権法30条により複製権侵害を構成しないとされる。

(4) Napster クローンサービス提供者の責任

)共同不法行為(民法719条)

アメリカ判例法にいう寄与責任(contributory copyright liability)に相当する(又は近いと思われる)責任追及手段が共同不法行為である。

判例¹⁸⁾の考え方によれば、共同不法行為の成立要件として主観的共同までは要求されず、客観的共同で足りるが、各自の行為と結果との因果関係まで必要となる。Napsterクローンのサービスを用いた楽曲交換の場合、利用者とサービス提供者とが相俟って楽曲交換を行っているのであるから、客観的共同を認めることは可能であるように思える。また、因果関係については、判例は各共同行為者の行為と結果との間に個別の因果関係を要求する。本事例のNapster利用者による楽曲のアップロード・ダウンロード、そしてNapsterクローンサービス提供者による検索サービスの各行為と、著作権・著作隣接権の侵

¹³⁾ 「頒布」とは有償又は無償であるかを問わず、複製物を公衆に譲渡し、又は貸与することをいう(著作権法2条1項19号)

¹⁴⁾ 金井重彦・小倉秀夫編著「著作権法コンメンタール上巻」東京布井出版 p127

¹⁵⁾ 著作権審議会国際小委員会報告書 平成12年11月 p23

http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/12/11/001173a.pdf

¹⁶⁾ 齋藤博「著作権法」p163参照

¹⁷⁾ 齋藤博「著作権法」p336～337

¹⁸⁾ 最判昭和四三年四月二三日民集二二・四・九六四(山王川事件)

害結果との間には、事実的因果関係が存在すると思われる。

)使用者責任(民法715条)

アメリカ判例法に言う代位責任(vicarious copyright liability)は、判例法上、使用者責任の派生物である¹⁹とされている。

そこでわが国における使用者責任規定を用いて Napster クローンサービス提供者の責任を追求することも考えられる。

)不法行為責任(民法709条)

709条によって要求される「過失」の内容は、損害の発生を予見し、防止する注意義務を怠ること、とされている²⁰。Napsterクローンサービス提供者には自己の提供する検索サービスを通じて著作権のある楽曲の無断交換が行われる可能性があることを予見し、当該無断交換を防止する注意義務があるとも考えられる。もしこの注意義務が認められれば、Napsterクローンサービス提供者に対して709条責任を追及することも可能である。

)自動公衆送信権及び送信可能化権(著作権法23条)侵害

前掲東京地裁判決²¹は、Napsterクローンサービス提供者自身が、自動公衆送信権及び送信可能化権侵害を構成すると判断した。

この判決は、スナックにおける客のカラオケの使用による著作権侵害の責任を、営業主が負うとの最高裁判決²²を基礎にしていると思われるが、この最高裁判決に付されていた伊藤正己裁判官の意見に従って、Napsterサービス提供者自身の著作権侵害責任を否定することもできたのではない。すなわち、伊藤正己裁判官は「客のみが歌唱する場合についてまで、営業主たる上告人らをもつて音楽著作物の利用主体と捉えることは、いささか不自然であり、無理な解釈ではないか」と考える。「客による歌唱は、音楽著作物の利用について、ホステス等従業員による歌唱とは区別して考えるべきであり、これを上告人らによる歌唱と同視するのは、擬制的にすぎて相当でないといわざるをえない。」と述べている。この考えに従って、Napsterクローンサービス提供者が自ら自動公衆送信・送信可能化行為を行っているというのは過度の擬制であると主張することも十分可能である。

(5)権利侵害の救済手段

)侵害の差止め(著作権法112条、113条1項2号)

Napsterクローンサービス提供者に不法行為責任が成立することを前提として、侵害行為の差止めが認められる余地がある。

)損害賠償(著作権法114条及び民法709条、715条、719条)

)罰則(著作権法124条、119条)

(6)抗弁として「特定電気通信役務提供者の賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律」第三条²³

特定電気通信役務提供者(プロバイダ、サーバの管理・運営者等。以下「プロバイダ等」という)の損害賠償責任の制限について法律が定められた。

Napsterクローンサービス提供者は、自己が特定電気通信役務提供者に該当することを前提として、この法律に基づく抗弁を提供することも考えられる。その際、Napsterクローンサービス提供者が2条3号に言う「特定電気通信役務提供者」に該当するか、が問題になると思われる。具体的には、Napsterクローンサービス提供者が、電気通信を行うための機械・器具・線路・その他の電氣的設備(特定電気通信設備)を用いて他人の通信を媒介していると言えるか、及び、特定電気通信設備を他人の通信の用に供していると言えるか、が問題となる。

私見によれば、Napsterクローン提供者は、他人の通信を媒介しているとは言えないが、検索サービスを提供している場合、特定電気通信設備を他人の通信の用に供しているとは言えなくは無い。

四 終わりに～今後の課題

1. 概括

アメリカのNapster問題を受けて、わが国でも総務省を中心として、インターネット上の音楽著作権の問題が検討され始めている。またJASRACや日本レコード協会、そして各レコード会社がNapsterクローンサービスの停止を求めて訴訟を起こすなど、インターネット上での音楽著作権を守るための対策をとりつつある²⁴。

(1) 現行の著作権制度を前提とした上で権利者を守るために

現行の法制度を最大限に活用してアーティスト及びレコード会社の保護を図るためには、Napsterクローンサービス提供者に楽曲の無断アップロード、ダウンロードを遮断するように求めていく、と同時に、無断アップロード、ダウンロードを行っている利用者に対して個別に訴訟を提起する等して対処する必要がある。

また、利用者がGnutellaを用いた場合は、中央サーバが存在しないため、各利用者に対して著作権侵害に基づく訴訟を提起して対処するしかないであろう。

さらに技術的にはDRM(Digital Rights Management)²⁵技術を用いて違法複製等を防止する

間のサトより。

²⁴

²⁵ デジタルデータの著作権を保護する技術。音声や映像ファイルにかけられる複製制限技術が有名だが、画像ファイルの電子透かし技術などもDRM技術のひとつ。デジタル化された音楽ファイルなどの著作物は、何度コピーしても、どんな遠距離を送受信しても品質が劣化しないため、インターネットの普及やパソコンの高速・大容量化に伴って、著作者の許諾を得ない違法な配布・交換が増えている。これに対抗するために開発されたのがDRM技術である。

主に、音楽ファイルの流通や、eBookをはじめとする電子著作物の分野で使われている。DRM技術を用いた場合、コンテンツの流通や再生に対して制限が加えられる。制限の内容についてはコンテンツ各社の定めるところで内容は様々だが、特定のプレーヤ以外での再生や、一定数以上のコピーについて制限されることが多い。

DRM技術の提供方法についても、メモカードなどの記憶媒体に内蔵される場合や、音声・動画のプレーヤーソフトに組み込まれる場合、送受信・転送ソフトに組み込まれる場合など様々。

2000年6月には米国AOLがDRM技術開発メーカー米国InterTrustと提携し、著作権を守らせたコンテンツ配信を進める方針を打ち出している他、米国Adobe Systemsでは次世代の新しい著作権の考え方としてePaper

¹⁹ vicarious copyright liability is an “outgrowth of respondeat superior”. Fonovisa, 76 F 3d at 262.

²⁰ 内田貴「民法」p316.

²¹ 平成一四年(三)第二〇一〇号 平成一四年四月一一日。

²² 昭和五九年(オ)第一二〇四号 昭和六三年三月一五日。

²³ 平成13年11月30日公布、施行は公布から6ヶ月以内。毎日新

ことが考えられる。DGMのうち有名なものとして、CDの楽曲を利用者が複製できる回数を制限する技術があるが、これを用いることにより、無限の複製を防止することができる。楽曲をmp3ファイルへ変換してPCへ取り込むこと自体をも制限することができる²⁶。また技術的保護手段を付することにより30条1項2号を使って、容易に私的使用の抗弁を封じることができる。

(2) 現行の著作権制度の限界点

Napster クローンの数も増えており²⁷、逐一訴訟を提起して差止め請求するのは原告の負担が重くなるし、仮に差止め命令を得られたとしても、新たなクローンが出現するおそれがある。また現行の著作権制度の下では、Napster クローンをを用いてアップロードを行わずにダウンロードのみを行う行為を防ぐことができない。

さらに、Gnutella の場合は中央サーバーが存在しないため、訴訟を提起するにしても、訴訟の相手を個人とせざるを得ず、訴訟の現実性・実効性の観点からは、訴訟による解決は困難であり、そもそも侵害行為を発見する事すら難しいのではないかと思われる²⁸。

そこで、結びとして、今後インターネット上の音楽著作権のあるべき姿を模索してみたい²⁹。

2. 結び

今後の音楽著作権のあり方を考えるにあたっては、そもそも音楽著作権はなぜ創設され、法による保護を受けているのか、という著作権法の趣旨に遡って考えてみる必要がある。

まず、著作権法が作詞・作曲家の権利を著作権として保障しているのは、作詞・作曲家の創作インセンティブを確保するためである。そして、レコード製作者の権利を著作隣接権として保障しているのは、消費者へ作詞・作曲家の創作物を伝達する役割を果たす者に、伝達のインセンティブを確保するためである。

(1) 創作インセンティブの確保に向けて

現在 CD の売上からアーティストが得る収入は歌唱印税約1%と著作権印税(作詞・作曲印税のこと)約3%である。すなわちアルバム一枚の売上のうち、金銭換算すると約12円である。この数字から見る限り、現行の著作権制度及びそれに基づく音楽ビジネスのモデルはアーティストの創作インセンティブを確保しているとは思えない。現行の著作権制度は、あまりにもレコード会社等の著作隣接権者を保護し、著作権者の保護に薄いのではなからうか。

(2) 伝達インセンティブの確保に向けて

インターネットによる楽曲配信、交換が可能になる以前は、消費者が楽曲を手にするためには CD・MD・レ

コードを介する必要があった。それゆえ、レコード製作者が著作権法により保護を受け、消費者への楽曲の伝達を行ってきた。

ところが、インターネットの発達により、楽曲の伝達に CD・MD・レコードといった媒体が必要でなくなった今、レコード製作者の著作隣接権を過度に保護する必要はないと思われる。勿論、楽曲の原盤を製作する者³⁰及び宣伝・広報活動、デジタル配信を行う者の保護は依然として必要である。しかし、現行の著作隣接権という枠組みで保護する必要があるか否かは検討の余地がある。

私は、楽曲のデジタル配信に関しては、これらの者の保護するために、著作隣接権は不要であり、後述する補償金等による金銭的な補償を行えば足りると考える。

(3) 今後模索されるべきシステム

) 今後模索されるべき方向性

現在の著作権制度の下でアーティストの創作インセンティブ確保の要請と、消費者による著作物の快適な利用の要請との適正なバランスを図るのは難しいように思える。DRM 等の著作権保護技術を用いて音楽著作権を保護するのは疑問である。まず、保護技術はいずれ必ず破られるものであるから³¹、結局、そのような技術を実施することにより CD の単価が上昇し、利用者が無駄なコストを負担しなければならないという非効率を生じる。さらにパソコンへ楽曲を読み込めなかったり、利用するときに暗証番号を入力する必要があったり、複製できる回数が制限されていると、利用者にかかりの不便を強いることになり無駄が生じる。このように使いにくい CD1 枚に対して 3000 円以上もの対価を支払う価値があるのであろうか。MD に比べ音質の劣化無く、手軽にオリジナル CD を作れる技術があるにも拘らず、プロテクトをかけることが文化の発展に寄与することであろうか。著作権の保護ばかりに気を取られ、著作権法の真の目的である「文化の発展」(著作権法 1 条)³²がないがしろにされるようなことがあってはならない。

そこで新たなアーティストの創作インセンティブ確保のための制度が模索されなければならないが、私は以下の手法を組み合わせることで用いることにより、アーティストの創作インセンティブ確保とユーザーの便宜確保の、双方の要請を満たすことができると考える。

) 楽曲のアップロード・ダウンロードは自由に行われるべき

Napster システム等を用いた楽曲交換は原則として自由に行われるべきである。これに関連して、少なくとも、もはや不要と思われる現在の著作隣接権(具体的には96条及び96条の2)を廃止もしくは適用除外とすべきである。

Center Features での DRM 情報公開を進めている。

²⁶ 脚注 32 及び 33 で触れたように、エイベックスはリッピングできない CD を発売し、現在では同社から出すほぼすべての CD にプロテクトを施している。

²⁷ 有名なものとしては、WinMX、FileRogue、Morpheus、KazaA、などがある。

²⁸ 弁護士岡村久道氏 ホームページ

<http://www.law.co.jp/okamura/copylaw/mp3.htm>

²⁹ あくまでインターネット上でデジタル情報として配信される場合の音楽著作権に限った議論である。CD のジャケットカバーが欲しいなどの需要は今後もあると思われるので、現在の小売店での CD の販売がすべてなくなるわけではない。従来どおりの販売については、現行の著作権を適用すべきである。

³⁰ 現在では音楽出版者、プロダクションが自己の所有するスタジオを使用し、又はスタジオを賃借して原盤を製作することが多いようである。こうして製作された原盤を、レコード会社(原盤から製品用の CD を製作する会社)に対して譲渡あるいは供給(独占的利用許諾)することが一般的であるといわれている。久保利英明「著作権ビジネス最前線5訂版」p245 また、複数の会社が共同して原盤を製作して所有することも行われているようである。

³¹ Microsoft 社の Windows XP は絶対に破られない違法コピー防止措置が施されているという宣伝の下に発売されたが、発売後わずか一日で保護措置は破られた。エイベックスがリッピング不可能としている CD も WinMX 等で交換されているのが現状である。

³² 著作権法 1 条に「もって文化の発展に寄与することを目的とする」とある。終局的な目標は「文化の発展」である。

その際、創作インセンティブの確保のために相当の対価を徴収する必要がある。Napster のような中央サーバーが存在する場合、検索サービス利用の対価として会員費が徴収されるべきである³³。また、Napster・gunutella等のソフトを提供する側も、アーティストの楽曲を利用してビジネスを行っているわけであるから、対価を支払うべきである³⁴。

私的録音補償制度の充実化と明確化

現在、私的録音補償制度の対象となっているものは以下の機器及び媒体である。すなわち、DAT(Digital Audio Tape recorder)・DCC(Digital Compact Cassette)・MD(Mini Disk)・オーディオ用CD-R(Compact Disk Recordable)・オーディオ用CD-RW(Compact Disk Rewritable)である。

これを拡大して、CD-R・CD-RW のライティングソフトへの課金、高速通信網を提供して利益を上げているISPへの課金も検討されるべきである。

また、私的補償金の配分は明確化すべきである。現在、私的録音補償金管理協会(SARAH)に集められた補償金のうち、20%を共通目的基金に割り振り、残りを著作権者へ36%、レコード製作者へ32%、実演家に32%割り振ることになっている。まず、共通目的基金は今後不要である。共通目的基金は従来の技術では補償金の公正な分配ができなかったため、共通目的基金を作って「権利の保護に関する事業、著作物の創作の振興及び普及に資する事業のために支出しなければならない」(著作権法104条の8第1項)としたのである³⁵。しかし、今日電子透かし、音響指紋システム等の技術を使えば、どの曲がどれくらいインターネット上で使用されたかカウントすることは可能である。そこで私的録音補償金は、正確な使用回数に基づき公平に分配されるべきなのである。

CD販売コストの削減

楽曲をインターネット上で配信できるようになれば流通コストを削減することができる。また現在考えられているような著作権保護措置を講じる必要がなくなるため、その分のコストも削減できる。わが国においては、CDアルバムを作る場合、スタジオ代・演奏料・楽器等の機材代・人件費などで約1000万円から2000万円かかるといわれている³⁶。こうして製作したアルバムを一枚3000円で販売するわけだが、その内訳は以下のとおりである。CD制作費30%(原盤譲渡・供給の対価を含む)・プロモーション費10%・流通コスト5%・小売店の取り分27%・残り28%から諸経費を除いたものがレコード会社の取り分となる。デジタル配信が実現すれば、流通コスト及び小売店取り分のうち、大半のコストを削減できると考えられる³⁷。

このように販売コストを削減することで、価格を抑えたままアーティストに利益を還元することができるのでは

ないか。

再販売価格維持制度(再販制度)の撤廃

再販制度が特定の商品について維持されている趣旨は、一般に、高度に非代替的な商品であって、戦前から定価販売が慣行として行われてきた書籍、雑誌などの著作物については、その定価販売が独占禁止法上問題にならない点、一国の文化の普及など、文化水準の維持を図っていく上で不可欠な多種類の書籍等が同一価格で全国的に普及される体制を維持する点、の2点にあるとされる。

再販制度が現在も必要であるかはかなり疑問である。の慣行は再販制度を維持する理由として合理性を有していない。またの趣旨は、再販制度の維持により売れる商品のみが店頭に並び弊害を防ぎ、文化の多様性を守ることにあると思われる。しかし、多用な音楽ソフトの提供は物流を必要とせず、地域格差の内インターネット配信若しくは通信販売によりカバーでき、も再販制度を維持する理由としては十分ではない。

複合システムの構築

楽曲の入手方法がデジタル配信のみに一本化されることは、まだ現実性を帯びていない。その理由としては、高速ブロードバンドが完全には普及していないこと、パソコンの使用方法が複雑であること、ジャケットカバーなどの楽曲とは別のニーズが存在すること、等を挙げることができる。したがって、当分は現在の小売店での販売と、デジタル配信が並存することになる。今後の方向性として次の二つの点が重視されるべきである。

一つは、補償制度を充実させた上で、楽曲のデジタル配信を自由化し、楽曲利用者の利便性を図ることである³⁸。これによる利用者側の最大のメリットは、従来貸しレコード店でレンタルしなければならなかった楽曲を家庭にいながらにして手にすることができる点であろう。既存のレンタル業の代替手段として、楽曲のデジタル配信には大きな需要が見込まれる。

二つ目はCD販売コストの削減、再販制度の撤廃を進めた上でのCDの小売店での販売が行われる制度の確立である。ブロードバンドの完全な普及が進んでいない点³⁹、PCの操作が面倒であるという点、個々のCDジャケットの付加価値等を考慮すると、今後も小売店でのCD販売は続くと思われる。しかし、再販制度を維持し、現在の小売価格を維持しようとするれば、楽曲利用者はデジタル配信によって楽曲を手に入れようとするであろう。そこで、再販制度の撤廃、レコード会社の自助努力等によりCDの小売価格を下げ、低価格、かつ、利用者にとって複雑な手間や時間のかからないCD販売体制を作り上げる必要がある。

³³ アメリカでは月額5ドルの会員費が相当であるとされている。月額5ドル程度の負担であれば、検索サービスが充実しており、ウイルス感染等の恐れのないサービスを利用者は進んで使うのではないかと、言われている。

³⁴ Napster・gunutella等のpeer to peerモデルの収入源は、広告料、ソフトをダウンロードするときに集める個人情報のデータベースと言われている。この収入から、一定の対価を支払うべきである。

³⁵ 実際この共通目的基金は何に使われているか不明であり、アーティストの創作インセンティブに資する制度とは言えない。

³⁶ 安藤和宏「良く分かる音楽著作権ビジネス」p31～p35

³⁷ 約1000円価格を下げるのが可能となる。

³⁸ 現在のようにアーティストに対価を支払われないシステムの下で楽曲交換を放置するのではなく、適正な対価徴収システムを構築した上で、楽曲のデジタル配信を行うべきである。

³⁹ WinMXでは、個人間でファイルを交換するため、ダウンロード速度は現状では早く512kbps程度のはずである。これは、ケーブル・ADSL回線がアップロード速度に512kbpsしか割り当てていないためである。従っていくらダウンロード速度が最大8Mbpsといってもファイル交換では、同一人からは最大512kbpsの速度でしかダウンロードできない。しかも、512kbpsでダウンロードできれば良い方であり、多くはもっと遅い速度でのダウンロードしかできない。5分の楽曲をダウンロードしようと思えば、平均して5分から10分かかると思われる。