

著作権，自己登録制度，研究者コミュニティ

林 紘一郎 (情報セキュリティ大学院大学副学長・教授)

Copyright, Self-Registration System, Researchers' Community
Koichiro Hayashi, Ph. D., LL. D.
Vice President and Professor, Institute of Information Security

著作物も基本的には「情報」の集合であり、有体物に体化されない限り「占有」という特性を欠くため、権利の存在や移転が不明確である。情報がデジタルのまま流通するインターネットでは、この欠点が一気に顕在化した。そこで著作権にも新しい登録が試みられ、中央集権的な登録所に代わって、著作者等が自分のサイトに登録するものも現われた。本稿ではこれらのトレンドを一覧し、それが研究者コミュニティに適合することを検証する。

1. 情報財としての著作物

著作権は、憲法に保障されている「言論の自由」の表現形態である「著作物」、すなわち「思想または感情を創作的に表現したもの」(著作権法2条)に、一定の保護を与える制度である(林[2005])。その際、体化(法律用語では「化体」とりわけ固定はごく限られた著作物について要件とされているだけで、一般的な要件ではない。ましてや登録することは想定されておらず、創作と同時に自動的に権利が発生する(無方式主義)。

しかも一般には誤解され易いが、「所有権」と、そこに体现されている「情報財」の「著作権」とは別物である。たとえば筆者が、数世紀も前の高名な書家の書を購入し所有していれば、自分で書を鑑賞することや、他人に見せて観賞料をいただくことは自由である。しかし、購入契約前に書を写真に撮って出版するための権利が第三者に譲渡されている場合、その乾板を使った出版を差止めることはできない。このケースでは「著作権」は既に消滅して「公有」に属し、一方「所有権」は「有体物に対する排他的支配権であるにとどまり、無体物である美術の著作物自体を直接排他的に支配する機能ではない」からである(顔真卿自書建中告身帖事件¹⁾)。

このように「著作物」としての保護の対象は、最終的には「情報」である。そして「情報」という財には、「誰でも同時に使え(非競争性)使ってもなくならない(非排除性)」という性質がある。この二つの特質を持つ財貨は、一般に「公共財」と呼ばれ、「ただ乗り(free ride)」を阻止できないので、市場取引に任ねることができないか、または過小供給になりやすいとして、公的供給など別の仕組みが適用される。

このような困難を克服して、有形財の所有権に準じて、無形の情報財の場合にも権利性を付与し(排他性を持たせ)たのが著作権である。この権利付与によって、私的財としての取引が可能となる(林(編著)[2004])。しかし無形財には、前述のとおり有形財とは違った種々の特性があり、現行の法制度はこれらを十分反映したものとはなっていない。

近代法の基本原理とされる「所有権の絶対性」「契約自由(私的自治)の原則」「過失責任の原則」などは、工業(産業)社会を前提にしたもので、その後の社会の変化につれて微調整されてきたが、有形財を中心とする法体系の根幹は、ほとんど変化していない。民法85条において「本法において物とは有体物をいう」とあるのが象徴的で、我々は既に有形財と無形財(情報財)とが共に取引される社会に入っているのに、後者を扱うに足る十分な法制度

を持っていない、ということになる。そしてそれには、十分な理由がある。

「有形財」の場合には、「自己のためにする目的をもって物を所持する」ことが可能で、法的にはこの状態を「占有」と呼ぶ（民法180条）。この「占有」を前提に、権利者の絶対的排他権を認めたものが「所有権」であり（民法206条など）、これを（第三者を含む）社会一般に担保する仕組みが、登記や引き渡しなどの対抗要件である（民法177条、178条など）。ところが「情報財」は、本人でさえ触って確認することができない実体のないものであり、他人の使用を排除することはきわめて難しい。また誰かに「情報財」を引き渡したつもりでも、自分の手元には同じものが残っている。つまり法的には「占有」状態が不明確だし、明確な移転も起こらないのである。また、占有できないことの裏面として、取り戻すこともできない。情報が拡散する被害にあっても、それを「原状回復」させること、つまり白紙の状態にすることができない（「取引の不可逆性」という）²のである。

それでは、どのような保護のあり方が望ましいだろうか。一方で、ある思想を生み出した人に何の権利もなく、他人は勝手に使って良いことにすれば、創作をしようというインセンティブに欠けることになる。また、有形の財貨を盗めば窃盗罪（刑法235条）に問われることに比べて、著しく正義にもとる感は否めない。しかし他方で、創作者に与えられる権利が絶大で、有形財の所有権と同程度だとしたら、どうだろうか。文化の発展は、まず先人の業績に学び、それを模倣することによって発展してきたという歴史に鑑みれば（たとえば山田[2002]）、最初の創作を強く保護することは、次の創作を困難にし、独創性を窒息させてしまうかもしれない³。

従って現在の著作権制度が、著作者にインセンティブを与えるために、所有権に近似した強い排他権を与えつつ、利用者の側の使用の自由度とのバランスを取ろうとしていることは、賢明な解決策というべきであろう。①「アイデア」を保護する特許法と違って、著作権で保護されるのは「表現」であること、②自己のためにする「使用」は禁止されていないこと、③物に体化した場合は、その物を最初に

売った時点で、以後の著作権は「消滅」と考えられていること（消尽理論あるいはFirst Sale Doctrine）などは⁴、こうしたバランス論の具体例と考えることができる。

2. 著作権制度の暗黙の前提とデジタル化の影響

本の出版から始まった著作権は、新しいメディアである蓄音機、映画やテレビ、コピー機やコンピュータ・システムの誕生に合わせて適用領域を拡大して、数世紀を経た今日もお生き続けている。しかし1990年代に入ってから、デジタル技術とインターネットの急速な進展は、長い歴史を持つ著作権制度を、根本から揺さぶっているようだ（以下の記述については林（編著）[2004]のp.231以下を参照）。

近代著作権制度は、①「著作物」という言葉に表されるように創作の結果は「モノ」に体化される、②オリジナルは特定できる、③複製にはコストや時間がかかり品質は必ず劣化する、④伝送による複製は品質の劣化で不可能か、極度に高くついたり時間がかかりすぎる、⑤改変についても事情は同じ、という暗黙の前提の上に成り立っていた。これはアナログ技術の制約であるが、その制約が逆に制度の安定をもたらしていた。なぜなら、「モノ」に体化されたオリジナルが存在すれば、本物と偽物（コピー）を見分けることができるし、「モノ」を取り戻せば取引の可逆性を達成したことになる。また複製すれば品質が劣化することは、違法コピーの蔓延にも技術的な上限をもたらすからである。

ところがデジタル技術においては、①創作物を「モノ」に体化させずデジタル的素材のまま交換することができ、②複製することは瞬時にほぼ無料ででき、かつ品質も劣化せず、③これを伝送しても条件は同じ、④改変もまた同じ、ということになってしまう。たとえば、作曲をパソコンで行なって、そのまま電子ファイルで保存しているとしよう。ある日気が変わって、一部を手直しして上書き保存したとすると、修正済みのものが新しい創作物になって、バージョンの管理を厳密に行っていないと、

どれがオリジナルかが本人もわからない場合がある。

またこの楽曲を誰かに送信する場合を考えてみよう。親しい友人がいて、彼もまた作曲の才がある場合には、お互いに無償で交換するかもしれない。しかし中には互惠主義を守らない者がいて、第三者に送信してしまうかもしれない。かつてのアナログ時代には、このようなコピーや伝送を繰り返せば必ず品質は劣化するから、オリジナルとは価値が違った別商品に転化してしまったとして、違法コピーを目こぼししても問題は少なかった。しかし、デジタルではオリジナルと同じ品質のものが再生され、世界中に拡散されるので、創作者の被害は甚大になり、しかもそれを差し止めても、後の祭りである⁵。

加えて、権利侵害に対して裁判による救済を求めようにも、前述のとおりオリジナルがどれも判然としないので、複製がオリジナルに「依拠」したものかどうか判断が難しいなどの特性がネックになっている⁶。このような状況の下では、従来通り著作者や著作権者の権利を守ることは、極めて難しい。実効担保のコストがきわめて高くなった訳だから、何らかの工夫を要することになる。その際は、著作権の無方式主義の妥当性も改めて問われることとなるであろう。

3. 著作権と登録制度

著作権は「言論の自由」の発露であることから、特許のような出願一審査といった手続きになじまないこととされ、ベルヌ条約以降何らの手続きを要しない「無方式主義」がグローバル・スタンダードであった。そして長らく方式主義に固執してきたアメリカが、1989年にベルヌ条約に加盟したことから、その立場は強化されたかの感がある。

しかし、これは登録をしないことを意味しない。著作権の登録なしでも権利が付与されるにもかかわらず、「著作権が移転した場合の取引の安全を確保するとか、あるいは著作権関係の法律事実を公示するという観点から」（加戸[2003] p.413）登録が行なわれている。

具体的に登録が可能なのは、以下の6つのケース

である。

- ①無名・変名著作物について著作者の実名の登録（著作権法75条）
- ②著作物第1発行年月日の登録（同76条）
- ③著作権の移転等の制限の登録（同77条）
- ④プログラムの著作物の登録（同78条の2およびプログラムの著作物に係る登録の特例に関する法律）
- ⑤プログラム著作物について創作年月日の登録（同76条の2およびプログラムの著作物に係る登録の特例に関する法律）
- ⑥出版権の設定・移転・変更など（同88条）

登録をすることにより、著作者、第1発行年月日、創作日の推定や権利変動における第三者対抗力が得られるとされている。しかし、これらは言ってみれば「著作権関連情報」（後述の著作権管理システムの視点ではメタ情報）の登録であり、著作物自体の登録を行なわない制度であるため、実際の裁判では原告の著作権立証から始まるなど、事実関係の証明の負担が大きくなっているという（デジタルコンテンツ協会[2006] p.16）。

一方アメリカでは、無方式主義に移行した現在でも、著作権登録に一定の恩恵が与えられている。第1に、著作物の発行後5年以内に著作権登録がなされれば、その著作権登録証に記載された事項および著作権の有効性について裁判上一応の証拠となり、これについて法律上の推定を受けることができる（アメリカ著作権法410条(c)）⁷。

第2に、登録された著作権の侵害については、著作権者に法定賠償請求権と弁護士費用請求権が与えられる（同412条）。前者は現実損害額の証明なしで、一定額の損害賠償を求めることのできる権利であり（同504条(c)）、後者は勝訴した場合に、その訴訟に要した弁護士費用を侵害者から取り立てることができる権利である（同505条）。アメリカにおいては、弁護士費用がすぐに億（円）の単位になるので、弁護士費用の賠償請求権は実務上重要であるという（山本[2004] pp.54-55）。

ここで、その利用状況を見ると、日本では年間500万件程度に対してアメリカは60万件と、その差は歴然としている。アメリカにはすでに3000万件以

上の登録済み著作物があり、裁判などに活用されている。日本の著作物をアメリカで登録するケースも年間30件以上あるという⁸。

アナログの時代には、アメリカ型の登録制度は、いかにも不都合に思えた。国土が広く、ある州の辺りな田舎で創作された著作物が、他の州の人々には、世界の遠い国の出来事と同じであるかに見える国においてしか、登録制度は意味がないようであった。しかし、デジタル財のつかみどころのない欠点（複製容易性、原状復帰不可能性など）が露わになり、登録制度が再び見直されている。

4. ④マークの提唱

ところで筆者は、ウェブ上で発表する著作物については、現行著作権法をベースにしながらも、全く新しい発想を採り入れるべきだと考え、1999年春以降「デジタル創作権」(④マーク)という大胆な私案を提案中である(林[1999a][1999b])。筆者の考えも時間とともに少しずつ変化しているが、現在の案は図表1のとおりである(レッシグほか[2005])。

これは「私はこの作品をウェブ上で公開しました」と宣言する、自己登録付きの著作物の公表制度である。やや具体的な補足説明をしておこう。

①デジタル創作物の作者は、自らまたは代理人を通じて世間に公表し、④マークを付すことにより、「デジタル創作権」を設定することができる。「デジタル創作権」は、原著物がウェブサイトには存在しない「デジタル創作物」について、現行著作権を基礎としながらも、著作者の意思で以下に述べるような変更を加えたものである。

②公表は、自らあるいは他人のウェブサイトによる。ただし、公表時点において広範囲に利用されているブラウザ・ソフトで読解可能な方法で行ない、かつ広範囲に利用されている検索エンジンで検索可能にしなければならない⁹。

③「デジタル創作権」には、一身専属的な「デジタル創作者人格権」と、「デジタル創作物財産権」の両者を含むが、両者を法技術上可能な限り「分離」(アンバンドル)する¹⁰。

④「デジタル創作者人格権」には、「氏名表示権」と「同一性保持権」の両支分権を含む¹¹が、「公表権」は既に行使済みであるので含まれない。

⑤「デジタル創作物財産権」は、著作権法上認められていると同一のあらゆる支分権を含むが、権利の保護期間は、公表後直ちに財産権を放棄するもの、5年間の権利を主張するもの、10年間のもの、15年間のもの、の4種類とし、④の後ろに0年、5年、10年、15年の4パターンのいずれかを記入する。

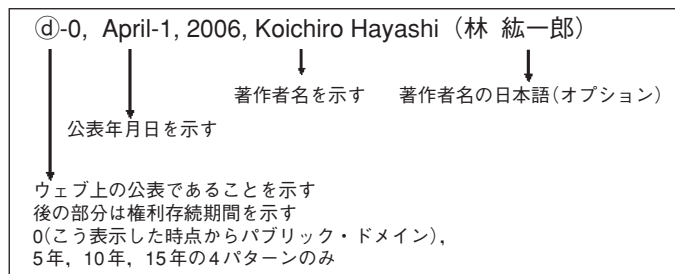
⑥一旦「デジタル創作権」を主張した同じ創作物については、その後著作権を主張することはできない。

日本の現行著作権法には、著者または著作権者による著作権の放棄(すなわちパブリック・ドメインにする)の明文の規定がない。実際には権利を行使しなければ、自由に複製することができるので、権利の放棄と同じことになると思う人もいる。しかし、権利不行使の場合には、権利者がいつ翻意するかもしれないので、法的安定性の点で問題がある。

④-0はその部分を明確化しようとするものである。

また併せて、権利存続期間を最長でも公表後15年として、ドッグ・イヤーに対応させる。15年は

図表1 デジタル創作権(④マーク)



特許権の存続期間（出願後20年）を念頭においたものである。そして、公表の年月日を記入する。今までの著作権管理では通常、年単位でしか管理していないが、そろそろ年月日単位の管理が必要ではないかと考えた。著作者名をわざわざ英語で書いたのは、国際デファクト標準にしたいという野心からであった。

5. 自己登録制度としての㊦マーク

筆者の提案は、a) ウェブ上の公表という分散型の緩やかな登録システムであり、b) 権利存続期間を最長15年までの4パターンに制限する、c) 氏名表示権を重視する、という点に特徴がある。著作権のあり方自体を論じる視点からはb) が最もシリアスな問題提起であるが、ここではa) とc) を中心に若干のコメントを加えておこう。

- ①「デジタル創作権」は公表し、かつ財産権に関する部分については、権利の存続期間を自ら宣言し、登録することによって発生するものである。
- ②公表は、現提案ではインターネットのウェブサイトによるものに限られている。ただし将来にわたってウェブサイトが唯一かつもっとも効率的な公表手段とは限らないので、今後追加・補正が必要となる。
- ③デジタル的な公表の場合の問題点は、それが将来とも利用可能であるという保証が乏しいことである。将来的にはネルソンの「ザナドウ」のような電子図書館方式が望まれる（Nelson [1991]）が、さしむき創作者の側に一定の義務を課すのも、やむを得ないであろう。
- ④権利の内容としては、財産権よりも人格権を重視している。かつて公文俊平が指摘した、「プライオリティ権」¹²すなわち「氏名表示権」こそ、もっとも尊重されなければならない権利だと考えているからである。
- ⑤これに対して財産権、すなわち「デジタル創作物財産権」は、限りなく債権化してよいものであり、現著作権による「死後50年」という長期・一律の保護は、「スピードの経済」の時代には、ふさわしくないと考える。債権であるとするれば、

どのような権利（とくに保護期間）設定も可能であるが、取引の安全性と取引費用の節減の観点から、ある程度の標準化が望ましいと考え、5年毎の4種類のパターンを考えた。

- ⑥「デジタル創作権」はアナログの「著作権」と理念が相当に異なるもので、両者は両立しない。権利を主張するものは、創作あるいは公表の際に、そのどちらを選ぶかを明確にしなければならず、一旦「デジタル創作権」を選んだ場合は、後刻変更することはできない。ただし途中まで、アナログの著作権を主張してきた者が、後刻何らかの事情で「デジタル創作権」に乗り換えることは可能とする（後述の事例—2参照）。
- ⑦そのためもあり、また権利の保護期間に差があるため、万国著作権条約で考案された㊦マークに倣って㊦マークにより識別を容易にし、取引の安全を高めようとするものである。

以上の説明に対して、一体このような権利性の弱い制度を作っても、利用者があるのだろうか。創作者はすべからず著作権の保護の下に走るはずで、わざわざ「デジタル創作権」を宣言する人はいないのではないか、という疑問が生ずるだろう。しかし、次のような事例を考えてみよう。

事例—1. Aは駆け出しの作家で、世間に認められていないとする。原稿をあちこちの出版社に送ってみるが、なかなか採用にならない。そこでウェブサイト自作を出して、思いきってタダで（つまり権利期間ゼロとして）閲覧可能にすると、誰かの目にとまり、次の仕事のきっかけが得られるかもしれない。ウェブサイトに掲出する費用はほとんどゼロである。著作権を放棄することは、それ自体としては得べかりし収入を失うことになるが、セールス・プロモーションだと思えばナンセンスとばかりは言えないだろう。

事例—2. Bは何冊かの本の著者であるが、そのうちの一冊が初版をほぼ売り尽したものの、さほどの販売実績ではなかったので、「在庫切れ、再販の見込みなし」とせざるを得ない旨、出版社から通告があった。自分の著作のなかでは一番軽いものだが、肩の力が抜けて仕上がったため愛着が強く、世間の人に続けて読んで欲しい。そこで出版社との契

約は解消し、ウェブサイト上に自作を無料（あるいは少額の料金）で公開する。すると日本中の読者は、ブラウザさえ持っていれば、いつでも著作を読めることになる¹³。

事例—3. Cはプログラマーで、最近あるアルゴリズムを考えついた。これを小さなサブルーチンとしてプログラム化したが、応用分野が相当ありそうなのに、自分一人では考えつかない。友人に相談したところ、まずネット上に公開し「個人使用は自由にどうぞ」と言ってみると、思いもかけぬ使い道を見つけてくれる人がいるはずだ。その後「会社の内部で使いたい」とか「ライセンスをもらって、より大きなソフトの一部に組み込みたい」とい人が出てきたら、改めて値付けをしたらどうかという助言だった¹⁴。

以上の例を分類すれば、事例1.では新人創作者の登竜門としての機能が、事例2.では紙メディアの補完機能が、事例3.では試供品の提供によるソフトウェアなど「目に見えない」(intangible)商品の品質保証機能が、主として期待されていることになる。

6. 類似のシステムとの比較

④マークに類似のものとして、既に幾つかの提案がある。それらは、電子的手段を使って何らかの管理を行なうもの、すなわちECMS (Electric Copyright Management System) という点では似かよっており、一種の登録制度といえよう (レッシグほか[2005])。

これらは、①現行法に忠実 (L=Loyal型)か独立志向 (I=Independent型)か、②原著作物に関する権利情報をデータベースとして蓄積するか (D=Data Base)、それともウェブサイトによるリンク形式のようなものを用いるか (この中がさらに狭義のハイパー・リンク H=Hyperlinkと、現在のウェブ型=Wに分かれる)、さらにIDを埋め込み型にして追跡していく型を取るか (T=Traceable)、という2つの軸で分類可能である (図表2)。

個々の例をあげれば：

①北川善太郎教授の“copymart”は、コンピュー

図表2 ECMSの提案比較

処理方式	現行法との関係	忠実 (L)	独立 (I)
ディレクトリ型 (D)		Copymart	
狭義のハイパーリンク型 (H)			Transcopyright
ウェブ式リンク型 (W)	(④マーク)		GPL cc マーク ④マーク
IDによる追跡型 (T)		clDf	Superdistribution clDf

タによる現行著作権の保護、つまりL型でしかもD型 (L=D型) 〈<http://www/kclc.or.jp/cmhome.htm>〉。

②Ted Nelson氏の“transcopyright”は、ハイパーリンクの創始者らしく、I=H型 〈<http://xanadu.com.au/ted/transcopyright/transcopy.html>〉。

③Free Software FoundationのGPL (General Public License)は、筆者に④マークについての幾つかのアイデアを与えてくれたが、I=W型の典型である 〈<http://www/gnu.org/licenses/licenses.html>〉。

④Harvard Law SchoolのBerkman Centerの提案したccマークは、同じくI=W型である 〈<http://cyber.law.harvard.edu/cc/cc.html>〉。

⑤筆者の④マークは、基本はI=W型ではあるが、工夫をすればL=W型にも使える点に特徴がある。

⑥森亮一教授の“super-distribution”は、典型的なI=T型 〈<http://sda.k.tsukuba-tech.ac.jp/SdA/>〉。

⑦Content ID Forum (cIDF)は、L=T型にもI=T型にも使える普遍的なシステムを目指したものである 〈<http://www.cdif.org>〉。

⑧文化庁自身も「コピーOK」「学校教育ならOK」「障害者の利用OK」などの、「自由利用マーク」を推奨している 〈<http://www.bunka.go.jp/jiyuriyo>〉。

ところで2002年以降、上記の分類にも「融合現象」が生じてきた。2000年ごろからccマークを始めたローレンス・レッシグ教授は、ハーバード大学からスタンフォード大学に移ると同時に、

cc=counter copyrightという否定的な活動から転じてcc=creative commonsと捉え直したプロジェクトを開始した。そしてpro bonoという弁護士のボランティア活動にも支えられて、マークだけでなく添付の契約書はもとより、それをプログラム化するところまで進んでいる (http://www.creativecommons.org)¹⁵。

そこで提案されているマークは、Attribution (氏名表示権重視)、Noncommercial (非商業利用)、No Derivative Works (完全同一性保持)、Share Alike (相互主義)の4つが中心である¹⁶。このうち第一のもの(マークとしてはBYマーク)は、筆者のアイデアに近いばかりか、さらにそれを実現するソフトウェアも実装しようという意欲的な試みで、その将来性が注目される(レッシングほか[2005])。

また、アメリカでは、これらの使用許諾契約を中心にした工夫のほか、古い歴史を持つ登録制度を活用して、実行上のパブリック・ドメインの範囲を明確にしていこうという主張もある。例えば、Landes & Posner[2003]は、一定期間の著作権付与と登録料支払いを前提にした永久に更新可能な制度が望ましいとしている。この期間や登録料・更新回数の設定如何で、制度の機能はかなり変化すると思われるが¹⁷、十分検討に値する主張であろう。

7. ㊦マーク (Mark II) の提案と電子認証へ

以上のような展開を踏まえて、筆者は㊦マークの第2世代版、すなわちMark IIを提案中である(レッシングほか[2005])。その基本的発想は、

①クリエイティブ・コモンズで可能な部分は、でき

るだけ譲って重複を避けたい¹⁸。

②著作者の意思による権利存続期間の設定は、㊦マークのみで可能な仕組みであり、これを利用したいというユーザの声に応えたい(creative commonsでも検討したが、理事会で当面採択しないこととなった由=レッシング教授からの聴き取り)。

③また、バージョン管理や使用許諾条件の設定は、ソフトウェアを対象にする場合には不可欠だが、一般には煩雑な印象を与えかねないので、他のシステム(特にFSFなど)に譲ることにしたい。

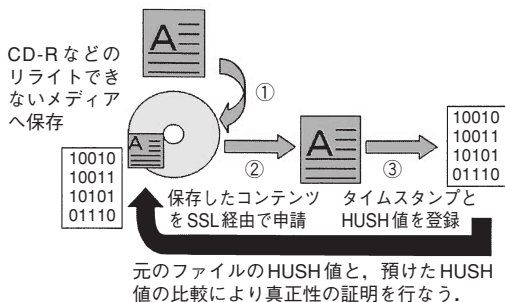
という現状認識に立っている。図表1には、これらの要素を織り込み済みで、実はMark IIの表示法であった。

このようなシステムを最大限に活用するためには、暗号(認証)技術と組み合わせることが望ましい。つまり本人確認のためにも、著作物の真正性の証明のためにも、さらにはそうした証明を行なった時刻の証明に関しても、こうした技術を使うのである。ここで特に、著作物そのものとそのメタ情報との「紐付け」が重要である。図表2に掲げた各種のシステムは、cIDfを除けばマークやIDを付した著作物が、メタ情報と同一のものであるか否かが分からない。つまり、「著作物のなりすまし」に弱いのである。

そこで認証の際、著作物のデータ量が多い場合には、ハッシュ関数による情報圧縮を行なう¹⁹。図表3は、ハッシュ値による真正性の証明手順を示している。まず著作物として保護したい情報をCD-Rなどのリライトできないメディアに固定する。その上で当該情報(コンテンツ)をネットワークを介してSSL(Secure Socket Layer)と呼ぶソフトウェアで暗号化して送信する。受け取った相手(認証局 Certified Authority = CA)では、このコンテンツのハッシュ値と登録時間(タイムスタンプ)を保管する。

後刻紛争が生じた場合には、元のコンテンツのハッシュ値と預けたハッシュ値を比較することにより、真正性の証明を行なうことができる。なおここでは概念を明確にするため、登録主体をCAとは別人として説明したが、理論的にはこの両者を兼ねることができる。ただし、この場合にも第三者(一般

図表3 ハッシュ値による真正性の証明



的にはTrusted Third Party = TTP) は必要で、登録者は用心深くTTPと情報をやり取りして、自己の情報が第三者の証明を受けたものであることを明確にしておかなければならない。

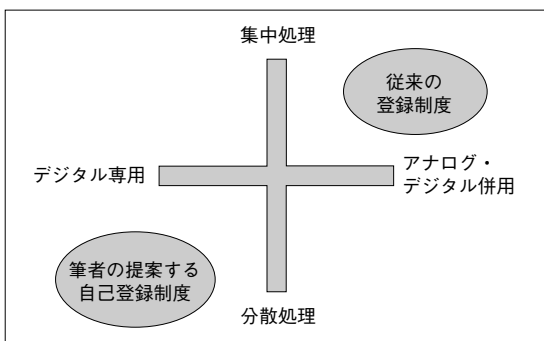
以上で述べてきた自己登録制度は、アメリカで現に行なわれている著作権局における登録とは似て異なるものである。その要点は次の2点に集約される。

- ①アメリカのものが1つの機関における集中処理を念頭においているのに対して、自己登録制度は、著作者等が自分のウェブサイトに分散型で登録するものである。
- ②アメリカでは電子式登録の試行も始まっているが、登録可能な著作物にはアナログのものも含まれる。これに対して自己登録制度はデジタル情報としての著作物に特化したものである(図表4参照)。

このような観点からは、前節で述べた電子認証制度と組み合わせて実施することが望ましい。しかし、著作物の自己登録制度だけのために、認証局を開設することは、コスト的に成り立たない²⁰。認証・署名・タイムスタンプなどは、電子商取引が一般化すれば不可欠の基盤であるから、著作物の登録だけに目的を絞って検討するより、汎用的な用途に対応できる仕組みを検討すべきであろう。電子商取引の必要から、認証が一般化していけば、1件あたりのコストもリーズナブルな水準に下がり、著作物登録の際に利用することが可能になろう。

このような状況では、直ちに理想的な自己登録を推進することはできない。図表2において、当初か

図表4 登録制度の分類



ら電子認証などのシステムとの組み合わせを想定していたのはcIDfであるが、実効上は行き詰っている。むしろ逆に、このような厳密さを放棄して、マークだけを使った簡便な権利表示システムであるccマークの方が、ある程度の利用層を確保している。

この場合、権利の正当性はまったく保証されないし、マークはメタデータを示すにとどまるから、当該メタデータと著作物との対応関係も保証されていない。しかし、ある著作物にあるマークが貼ってあれば、その著作者が一定の取引条件を表示しているから、取引の促進材料にはなろう。訴訟が頻発するアメリカで、大勢の弁護士がサポートして作った標準契約書が、法的にはこのようなプリミティブな水準であること自体が、自己登録制度の困難性あるいは限界を示していることになるのだろうか。

8. 自己登録制度と研究者コミュニティ

ところで、このようなシステムと、本号の特集の主題である研究者コミュニティとは、どのような関係にあるのだろうか。先に筆者は、④マークの3つの応用例を掲げたが、その3つを通底しているのが、自分の創作物を誰かに認めてもらいたい(使ってもらいたい)という欲求である。これは研究者コミュニティに、最も親和性があるメンタリティではないかと思う。

この分野では昔から「先陣争い」が常態化している。最も尖鋭な形で現われるのが特許の場合で、一般的には先に登録した人だけが勝者で、二番手以降は「その他大勢」の地位に甘んじなければならない²¹。学術論文もこれに似ており、あるアイデアを創出した最初の人にはノーベル賞(あるいはそれに準ずる評価)が与えられるが、「二番煎じ」以下の評価は極端に低くなる。

その結果、学者や研究者は何時間でも何分でも良いから、他人より早く成果を発表したが。しかし品質の保証も大切であるから、彼らの発表の場は従来『学術ジャーナル』に限られていた。ところがこうしたジャーナルは、peer-reviewという査読者による厳密なプロセスがあるため、執筆から何年も経

てやっとなら発表に辿り着くという有様であった。

これではドッグ・イヤーの時代の変化に対応ができない。そこで最初に始まったのが「プレプリント」という形態で、インターネットで一般化したRFC(Request for Comment)に似た形式を取り、学術雑誌の正式発表前にとりあえず公表して、実績を残しておこうというものであった。これは1991年にロス・アラモス国立研究所のギンスパークが始めたe-Print Archivesが第1号とされるが、既存の学術誌も商用サービスとして追随した。この流れは学術出版社の大合併や、新しい著作権管理システムの誕生に繋がった(名和[2004])。

ここで後者の代表例である「クロスレフ」(Crossref)においては、DOI(Digital Object Identifier)というRMI(Right Management Information)、すなわちメタ情報のみを管理し、個々の論文(著作物)は、それぞれの事業者なりが保有している。つまりURL(Uniform Resource Locator)のような時間的に不安定なメタ情報ではなく、グローバルな一意性と永続性を持つものを開発した点が注目される。

いずれにせよ、このようなシステムが発展を遂げつつあることは、研究者コミュニティにおいては、著作物の自己登録システムとその検索システムが、有効性を持つことの証しであろう。④マークもその試みの1つとして、試みて下さる方がいることを願っている。

- 1 最二小判 1984年1月20日, 民集38巻1号1頁, 阿部[1994].
- 2 このことは次の例を考えてみれば, 理解しやすい。今筆者がここに書いている原稿は, 著作権についての筆者の思想を述べたもので, (多分)他の人とは違った意見を含んでいるので, 「著作物」に該当するだろう。良く書けているとすれば, この原稿を読んで下さる方には, 筆者の思想は容易に伝達されるだろうが, そのことによって筆者自身の思想は, 減って無くなってしまふことはない。むしろ逆に, 賛同者や批判者が増えれば増えるほど, 筆者の思想は補強され補足されて, 豊かになっていく。
- 3 経済学ではこのパラドックスを, 著作物の創作前には著作者に対するなるべく大きなインセンティブ付与が望ましいが, 一旦著作物ができた後は誰でもタダで利用できることが社会全体の厚生を高めるといふ, 「事前最適化」と「事後最適化」の矛盾と説明している(中泉[2004])。
- 4 中古ゲームソフト事件。最一小判2002年4月25日, 民集56巻4号808頁。
- 5 これは前述の「取引の不可逆性」が作用した結果と考えられる。
- 6 他の特性として以下のものがある。①ネットワークを介して複製が行なわれると被害は世界規模になり, 加害者を特定し難い。②被害額が膨大であり, 短期間に発生するので差止めの効果が無い。③そこで勢い, 情報の仲介者の責任を問うことになりがちである。④国境を越えた紛争になりやすく, 準拠法・裁判管轄などの問題が発生する。
- 7 他方, 著作権登録申請に虚偽の記載をすることには, 刑事制裁が課され

ている(同506条(e))。

- 8 日本での裁判においても, アメリカの著作権登録証明書が著作権の保有に対して強い事実関係の証明力が認められる事例もあり, 日本の著名なアニメ作品や映画作品については, わざわざアメリカの著作権登録証明書を得るような動きも出ているという(デジタルコンテンツ協会における山本隆司弁護士からのヒアリング調査結果による)。
- 9 デジタル著作権の存続期間中は, 創作者はその利用可能性を保証しなければならない。仮に最初に掲出したウェブサイトが閉鎖等により利用不可能になった場合, 創作者は他のウェブサイトへに継続して掲出し, かつその旨を広く周知しなければ, 権利を喪失する。
- 10 本論において「アンバンドリング」という用語を, いわば自明のこととしてしまったが, これはもともとコンピュータや通信の分野の競争政策として, 会社分割を伴わない, いわゆる非構造分離の手段として考えられたものである(林[1989])。その後アンバンドリングは, コンピュータや通信分野以外にも広く適用可能な手段として認められつつある。コンピュータ本来の分野では, マイクロソフトのケースについても, ウインドウズというドミナントなOSとエクスペローラというブラウザ・ソフトをバンドルして販売することが認められるか否かが, 主たる論点になっている。
- 11 このうち氏名表示権は, 後述するようにこの権利の中心を成すが, 同一性保持権については, それを貫徹したほうが良いか, それとも緩和して後の創作者の創意を刺激したほうが良いか, なお迷っている。
- 12 公文は「情報権」として「プライバシー権」と「プライオリティ権」の2つを考え, 後者が特に重要だとしている。公文[1986]参照。
- 13 なお現在, このような利用形態を想定して, 読みたい部分だけをコピーし紙などを付けて, あたかも1冊の書物であるかのようにして, 届ける商売も始まっている。また青空文庫のように, 著作権が消滅した書籍を, 電子的に複製するプロジェクトも始まっている(青空文庫[1998])。
- 14 シェアウェアと言い, 試用や私的使用は無料であるが, 大量に継続して使用する場合には対価を支払わねばならないとするソフトウェアがある。
- 15 日本語訳も整備されている(<<http://www.creativecommons.jp>>).
- 16 ただし, これら4種のマークを組み合わせることによって, 11通りの利用方法が可能である。
- 17 例えば14年の著作権付与と1回限りで14年の更新期間(合計28年未満)というのが, 1790年に制定された最初のアメリカの著作権法の規定であった。
- 18 現在の最大の問題点は, @-0 と attribution の調整である。両者は近似の概念であり, 利用者に無用の混乱を与えないためにも, 何らかの整理が望ましいが未調整である。
- 19 ハッシュ関数とは与えられた原文から固定長の疑似乱数を生成する演算手法で, 生成した値は「ハッシュ値」と呼ばれる。通信回線を通じてデータを送受信する際に, 経路の両端でデータのハッシュ値を求めて両者を比較すれば, データが通信途中で改ざんされていないか調べることができる。不可逆な一方関数を含むため, ハッシュ値から原文を再現することはできず, また同じハッシュ値を持つ異なるデータを作成することは極めて困難である。
- 20 かつて私も「デジタル創作権」を提唱した責任感から「@マークセンター」のような認証局を検討したが, ビジネス・モデルとして成り立たなかった。
- 21 アメリカはこの面でもユニークな国で, 現在でも先発明主義を採用している。

参考文献

- 青空文庫, 1998, <http://www.voyager.co.jp/aozora/> 2006年8月末現在のURLは, (<<http://www.aozora.gr.jp/>>).
- 阿部浩二, 1994, 「顔真卿自書建中告身帖事件」斎藤博・半田正夫(編)『著作権判例百選(第二版)』有斐閣
- 加戸守行, 2003, 『著作権法逐条講義(四訂新版)』著作権情報センター
- 公文俊平, 1986, 「ネットワーク・キングダム第3社会システムへ」『日本経済新聞』経済教室欄, 12月27日
- デジタルコンテンツ協会, 2006, 『デジタルコンテンツの真正性に関する調査研究報告書』デジタルコンテンツ協会
- 中泉卓也, 2004, 「著作権保護期間の最適化」林紘一郎(編著)『著作権の法と経済学』勁草書房
- 名和小太郎, 2004, 「学術分野における著作権管理システム」林紘一郎(編

- 著)『著作権の法と経済学』勁草書房
- 林紘一郎, 1989, 『ネットワークの経済学』NTT出版
- 林紘一郎, 1999a, 「デジタル創作権の構想・序説: 著作権をアンバンドルし、限りなく債権化する」『メディア・コミュニケーション』No.49, 慶応義塾大学メディア・コミュニケーション研究所
- 林紘一郎, 1999b, 「@マークの提唱—著作権に代わるデジタル創作権の構想—」『Glocom Review』Vol.4.No.4, 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター
- 林紘一郎 (編著), 2004, 『著作権の法と経済学』勁草書房
- 林紘一郎, 2005, 『情報メディア法』東京大学出版会
- 山田奨治, 2002, 『日本文化の模倣と創造—オリジナリティとは何か—』角川書店
- 山本隆司, 2004, 『アメリカ著作権法の基礎知識』太田出版
- レッシング, L., 林紘一郎・梶山敬士・若槻絵美・上村圭介・土屋大洋, 2005, 『クリエイティブ・コモンズ』NTT出版
- Landes, William M., and Richard A. Posner, 2003, *The Economic Structure of Intellectual Property Law*, Harvard University Press
- Nelson, Theodor Holm, 1991, *Literary Machine*, Mindful Press, 竹内郁雄・斉藤康巳 (訳), 1994, 『リテラリーマシン』アスキー
-