

「Webコンテンツと知的財産」

岡村 久道

デジタル社会での著作権の取り扱いをどのようにするか、大きな転換点を迎えているといえます。現在議論のあるフェアユースの議論を基礎に据えて、今後の著作権の方向を展望しつつ、現時点での実務処理の方法を検討します。

なお、本稿は講演の予定稿として作成したのですが、実際の講演では時間等の制約によりご説明できなかった部分もありましたので、本稿ではこのような部分も付加して、より詳しい説明内容となっていることを、予めお断りします。

1 はじめに

岡村でございます。

本日のウェブ上でのご案内にもありましたとおり、現在では、社会のインフラとしてデジタル情報が急速に不可欠の存在となって参りました。そこで、デジタル社会での著作権の取り扱いをどのようにするかにつきまして、大きな転換点を迎えています。

それがどういう現状にあるのか、今日は法律について専門外の方でもできるだけ具体的にお考えいただけるようにご説明してゆきたいと思っております。

そこで、ウェブ上のホームページには、知的財産権に関係した沢山のコンテンツが含まれております。

例えば、企業のコンテンツには必ず会社名が掲載されています。商法など法律では会社名は「商号」と呼ばれています。もう少し正確に言えば、会社に限らず、個人であっても商人であれば営業主体を表す名称として商号を持つことができます。

次に、商品の販促のページであれば商品名も掲載されています。これが「商標」です。

商号というのは営業主体を示しているのに対し、商標というのは商品やサービスの名称を表しています。すなわち、狭い意味の商標とは、有体物である商品名に付けられた名称ですが、これとサービスに付けられたサービスマークとをあわせて、広い意味で商標と呼んでいます。「ソニー」の「ウォークマン」を例にとりますと、「ソニー」が商号で、「ウォークマン」は商標です。主として前者は商法で、後者は商標法で保護されています。

次に、このホームページでは人が写った写真が掲載されていることも少なくありません。これは肖像権と呼ばれており、タレントの写真が掲載されている場合はキャラクター権と呼ばれています。どちらにせよ、無断で使用すると損害賠償請求などを受けることがあります。

また、このような写真は著作物でもあります。さらに、ホームページには、沢山の文章やグラフィックスがぶら下がっていたりソフトウェア・プログラムが使われていることもあります。これらもすべて著作物です。このような著作物は著作権法により保護されています。したがって、これらのコンテンツについて、著作権者の同意なしに掲載されたり逆

に第三者が流用した場合は、著作権侵害として著作権法に違反することになります。次に、他のホームページへのリンクが無断で張られている場合、これがリンク先のコンテンツの著作権を侵害することにならないかという問題もあります。

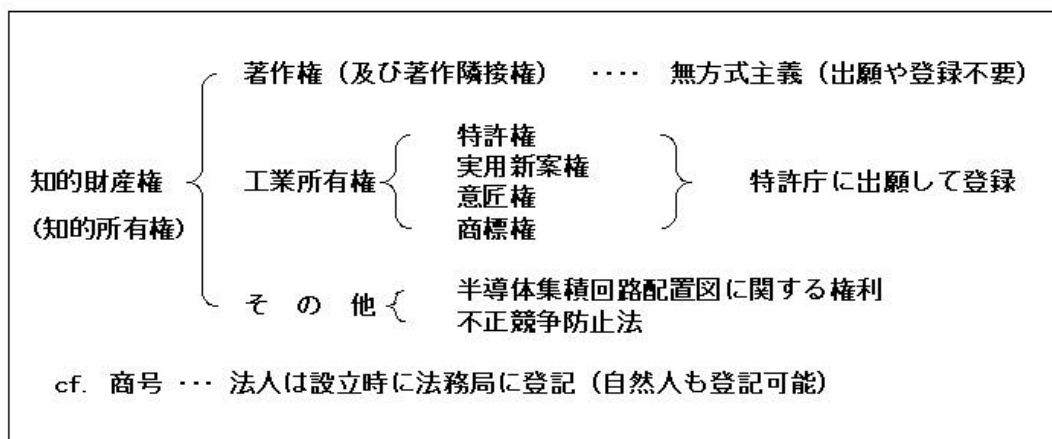
本日は、このような問題についてご説明する予定です。

2 知的財産権とは

以上のような著作権や商標権などは、知的財産権もしくは知的所有権という言葉で総称されています。

(画面を「知的財産権制度」へ移動)

【表】知的財産権制度



画面に映っております「知的財産権制度」という表をご覧ください。知的財産権の中には、ここに記載されたような色々な種類の権利が含まれています。特許権と実用新案権とは発明つまりアイデアを保護するものです。これに対し、著作権は表現を保護しています。その点で両者には相違点があります。また、意匠権は意匠法により保護されていますが、これは工業用デザインを保護するものです。

(画面を「知的財産権保護の仕組み」へ移動)

このように、ひとくちに「知的財産権」と言いましても、実際には異なった性格の複数の権利が含まれています。しかし、これらの権利は、別名として「無体財産権」と呼ばれている点で共通です。「無体財産」というのは、不動産などの有体物に関する有体財産と対比して使われている言葉です。物理的に見ますと、有体財産と異なり、無体財産は侵害に対して本来は全く無防備な性質を有しています。物騒な例を挙げますと、他人の住んでいる家 (有体財産) を乗っ取ろうと思えば、住民を腕づくでも追い出す必要があります。ところが、例えば特許の対象であるアイデアなどは、そんな物騒な事をしなくても他人は簡単に真似をしてしまうことができます。そうしますと、もし誰かが画期的な新技術を発

明したとしても、その新技術を見た第三者は、本来は開発に要する筈の莫大な時間と費用を費やすことなく、その技術を真似て、いくらでも同様の製品を作ることが可能になることが多いのです。そのため、そのまま放置すれば、発明者は、技術を真似されることを恐れるあまり公表を差し控えることになってしまいます。その結果、産業の発達が阻害されることとなりかねません。そこで、諸国の法制は、特許の対象になる発明をはじめとする知的財産権に一定の独占的保護を与え、法律により排他的利用が可能となるように保護するための法制度を設けています。資本主義社会は商品の交換により成立していますので、それにより、その公表を促進するとともに、当該権利者はその権利を対価を得て第三者にライセンスすることができることにして、その発達を図ろうとしているのです。このような考え方を「インセンティブ論」ということができます。このような意味で、知的財産権保護の法的な仕組みは、理論的には知的財産権の特質と密接に関連しており、極めて技巧的な法技術の上に成り立っています。

著作権についても、米国では同様の考え方に立つ傾向が強いのです。"copyright"という言葉をお聞きになったことがあると思いますが、この言葉にも表されておりますように、著作権の中心は「複製する権利」であるという考え方が、米国での中心的な考え方です。ところが、ヨーロッパ大陸では、歴史的に、むしろ著作権は人間の精神活動の成果であるという見地から、天賦の人権つまり自然権として保護されるという考え方が有力でした。ですので「著作人権」が重視されてきました。これらの点につきましては、後ほど改めてご説明します。

3 Webと商標及び商号

(画面を「商標および商号の保護」へ移動)

著作権のお話に入る前に、商号と商標とについて、少し説明を加えておきたいと思えます。

商号は法務局に登記を、商標は特許庁に登録をすることができます。正確に言えば、会社を設立する際には商号を決めなければ登記申請を受け付けてもらえず、登記されなければ会社を設立したことになりません。登記や登録は申請順で、いわば早い者勝ちです。言い換えると、他人が先に登記した商号や登録した商標を勝手に使用することはできません。勝手に使用できないということの意味は、単に後から登記を申請したり登録を出願しても受け付けられないという意味だけにとどまりません。これを無断使用されることによって権利を侵害された被害者は、たとえその商号や商標が有名でなくても、裁判所に頼んで使用の差し止めをしてもらったり、損害賠償請求をすることができるという意味です。しかし、一字一句違わなければ侵害とならないとすると、わざと一字だけ違えた「紛い物」が世の中に氾濫することになって困ります。そこで、厳密に同一でなくとも、一定の類似性が存在すれば侵害が認められることとなります。例えば漢字の「一太郎」と平仮名の「いちたろう」との間であれば、ビジネスの対象も同じであれば誤認混同を起こすおそれが強いので、類似性が認められることになると思われます。

しかし、登録された商号が独占権を持つのは、原則として本店同士が同一の同一市町村

(政令指定都市等では同一区)内にある場合に限られます。したがって、例えば徳島市に本店がある「一太郎商店株式会社」と同一の商号の会社を、岡山市を本店として設立することは原則的に許されています。つまり、これを設立しようとするれば、岡山の法務局では設立登記を受け付けてしまうことになります。

次に、商標は商品の種類によってグループ分けされています。したがって、ソフトの登録商標である「一太郎」と同じ商品名を、日本酒の商品名として付けることは、原則として商標法の上では許されることになります。勿論、誰かが日本酒の商品名として「一太郎」という商標の登録を受けていない限り、という留保はつきます。

何れにしても、ここで重要なのは、どちらにも、そういう限界があるという事実です。

なぜ、いちいち「原則的」というのかを説明しますと、これには例外があるからです。

全国的に、あるいは全世界的に有名なブランドの「紛い物」が出現した場合、例えば、名古屋に「株式会社ソニー」というパソコンショップが出現した場合に、本物のソニーの本店が東京だという理由で手が出せなかったり、「一太郎」という商品名の格安パソコン・ハードが出現した場合にジャストシステムが手出しできなかったりというように、全く対応ができないとすると、「まがい物」を放置することになって、やはり困った事態になります。このように、有名なブランドにつき、わざと「紛い物」を作って誤認混同を起こさせようとする場合は、商号における地域区分や商標における商品の種類による区分といった壁を乗り越えて、「不正競争防止法」という法律により、損害賠償請求や差止請求などができるという仕組みになっています。この差止請求というのは実は非常に強い力を持っておりまして、現に法務局が受け付けて登記が完了した会社の商号を変更せよということすら判決で命令じることができるのですから強力です。

(画面を「ドメイン名と商標および商号」へ移動)

次に、ドメイン名に他人の登録商標を使用することは許されるのでしょうか。ドメイン名の取得も、申請順、つまり早い者勝ちが原則です。その意味では商標などと同様です。しかし、登録する機関が異なっています。つまり、JPNICは、いちいち商標登録の有無を確認することなく先着順に割り当てていますので、このような問題が起こります。アメリカではMcDonald's, MTV, Avon, ABC, Apple, Intelなど名前を、勝手に第三者がドメイン名として登録してしまい法律紛争になったという報道がなされています。日本でも、matsuzakaya.co.jpというドメイン名が、百貨店の松阪屋以外の企業に登録されたり、1997年1月には、ある企業が、自社のウェブ上で、katokichi.co.jpやcecile.co.jpなど売買用のドメイン名を公開し、食品メーカー加ト吉が、この企業からドメイン名の買取請求を受けこれを拒絶するという事件が発生しています。ドメイン名に特定の商標を使用することが商標権侵害にあたるかどうかについては、争いがあるのですが、アメリカの特許商標庁は場合によっては侵害にあたると考えているようです。これに対し、アメリカの判例は確立していません。幸いにも、日本の裁判所に持ち込まれたことはないようです。ご存じのとおり、ドメイン名をめぐる紛争はCOやCOMに集中したことが原因であるという見地から、現時点では、アメリカで言うトップレベル、その他の国で言う第2レベル属性の種類を増やすという方向で議論が進んでいます。

本日は、別の講演でこのテーマが論じられていますので、詳しいことはそれに譲りたいと思いますが、ドメイン名を含め同じく「早い者勝ち」であっても登録（登記）受付機関がバラバラに別れている上に、商号では地域毎に、商標では商品グループ毎かつ国毎に適法に当該名称の使用が複数にわたり認められています。例えば“SANYO”を例にとりますと、電機メーカーのサンヨーもあれば、山陽特殊鋼やレインコートのサンヨーという会社も商品もあります。したがって、ドメイン名取得につき、1つの会社だけを正しい名義人であると決めることには、もともと無理があると考えられます。

わが国の商標法の解釈としても、商品との関連で使われなければ「商標の使用」にはあたらないのです。したがって、他人の商標と同一のドメイン名を登録しても原則としてわが国の商標法違反にはならないと考えられるのです。但し、ネットワークサービスの場合には議論があることに注意願いたいと思います。

結局、商標権侵害となるかどうかは当該ドメイン名だけでなく、そのWeb上のコンテンツとの関係で判断されなければならないものと考えられます。このように考えても、ドメイン名の使用が悪質な場合は、前述の不正競争防止法による対処も考えられるので、それほど心配はないと思います。

4 Webと著作権

4 - 1 はじめに

さて、そこで今日の本題である著作権とWebによる情報発信との関係についてお話を移したいと思います。

いうまでもなくインターネットは国境の壁を超えた存在です。そこで、インターネットでの情報発信をめぐる紛争になった場合、どこの国の法律が適用されるのかという点が常に問題になって参ります。しかし、今日では、世界のほとんどの国は、著作権の保護に関するベルヌ条約に加盟しています。このベルヌ条約に基づいて、各国の国内法が定められています。日本もベルヌ条約に加盟しており、日本の著作権法は、この条約に基づいて制定されています。インターネットは国境を越えるグローバルな存在ですので、法律紛争が国際的になることが予想されます。しかし、著作権法に限って言えば、このベルヌ条約のおかげで、どこの国の著作権法も、思うほどには大きな違いはないという特色があります。また、後ほど申しあげますように、著作権制度に関するベルヌ条約の改正につきましても、世界知的所有権機関が中心となって、グローバルな形で行っておりますので、この点でも、今後、より世界共通になって行くという傾向にあります。

その中でも、現在の課題として中心となって議論されておりますのは、デジタル著作物と電子ネットワークの問題です。

（画面を「デジタル著作物の特徴」へ移動）

使い古された言葉ですが、デジタル著作物は、この画面のような特徴を持っております。データを劣化させずに複製（コピー）・改変が容易であるという意味は、技術的のみならず経済的つまり費用を掛けずに大量のコピーなどが可能であるという意味も含んでいます。

多数者間でネットワークを使った送受信が容易であることは、リアルタイムなデジタル情報の流通が可能になるという意味や、ノンパッケージでの著作物の流通が可能になるというプラス面を持ちますが、他方では、電子ネットワークにより大量のコピーなどが加速されるという側面も持っています。さらに、マルチメディアという言葉に代表されるように文章、グラフィックス、音声など各種の情報が統合されて存在することが可能になったということも指摘できると思われまます。この点を理由に、大量の著作権使用許諾を処理するためのシステム構築の必要性が指摘されています。

以上のとおり、どちらにせよ、デジタル及びネットワークの存在は、情報というか著作物の存在形式を質的に変化させると考えることができます。

4 - 2 著作物とは何か

（画面を「著作物とは（著作権法2条1項1号）」へ移動）

ところで、そもそも著作権法による保護の対象とされる著作物にはどんな種類があるのかという古典的な点について、先に説明いたします。社団法人著作権情報センターのサイトに「<http://www.japanlink.co.jp/cric/hajime/part1.htm#著作物にはどんな種類がある？>」というコンテンツがありますので、まず、これをご覧頂きたいと思ひます。

Web上のコンテンツには、文章、写真、絵といったパーツが数多く含まれており、すべて原則的には著作物にあたるということをご理解願えらと思ひます。

もっとも、何が著作権法による保護の客体である「著作物」であるのかについては、理論的に言ひますと、もう少し難しい定義になります。著作権法の2条1項1号が規定しています。この規定を分析すると、「著作物」とは、「思想又は感情」を「創作的」に「表現」したものであって、「文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」という4つの要件に分類することができます。は単なる事実やデータを、は他人の作品の単なる模倣を、はアイデアを、または工業製品等を、それぞれ著作権法の保護対象から除外する機能を有していると考えられています。しかしについては、さほど高度の芸術性や学術性等は要求されておらず、したがって、あまり大きな意味を持ちません。著作権法の本をひもとけば、小さなお子さんが描いた絵であっても著作物として保護されるけれども、ただ経済的価値がないので事実上問題にならないだけだなどという乱暴なことが書いてあるくらいです。

これに対し、の「表現したもの」という要件は大切です。この要件から、著作権法は「表現」を保護するものであって「アイデア」を保護するものではないという結論が導かれることになります。これに対し「アイデア」は特許法や実用新案法で保護されます。このような考え方を「表現・アイデア2分法」といひ、著作権法の古典的な原則であるとされています。前述のとおり、現在ではコンピュータ・プログラムは著作権法で保護されています。つまり著作物の一種とされていることになります。しかし、先程の考え方から、同

じ目的のプログラムを作っても、それはアイデアの問題だから、ソースプログラムが違えば、そのアイデアに関する特許権が成立しておればそれを侵害することはあっても、表現が違う以上、原則として著作権侵害にはならないということになるわけです。つまり、例えば見本のホームページにあるアクセスカウンターについて、誰か他人が作ったプログラムを無断でデッドコピーして借用しているのであれば著作権侵害になることは明かです。これに対し、自分でプログラムを独自に書いたのであれば、いくらアイデアを真似しようと著作権侵害にはなりません。

4 - 3 著作権を取得するためには手続は不要

(画面を「著作権の発生」へ移動)

次に、著作権は、その著作物を創作した人が自動的に取得します。特許などと違って、何も手続は必要ありません。これを「無方式主義」と呼んでいます。ベルヌ条約では無方式主義が採用されているので、日本の著作権法も無方式主義が採用されているのです。

皆さんが、ホームページをご覧になる場合、画面の下側の部分に「(c)Copyright ??? LIMITED.1997.All rights reserved.」などといった言葉が表示されているのを見られたことが少なくないと思います。このマルCマークは正確には「サークルC」とか「著作権表示」と呼ばれていますが、この「サークルC」も、著作権を取得したり保護してもらうための要件ではありません。ベルヌ条約では無方式主義が採用されているのに対し、かつて米国は著作権表示などの方式を採用していました。そこで、ベルヌ同盟国と方式主義の諸国とを結ぶ架け橋として、1952年にユネスコが中心となり万国著作権条約が制定されました。日本も1956年にこの条約を締結しています。この条約によって、万国著作権条約締結国であれば、方式主義の国であっても、著作物にマルCマークか「Copyright」の字句、著作権者名、最初の発行年が一体として表示されておれば、無方式主義を取る締結国の国民の著作物を保護することになったのです。なお、1989年3月1日、米国もベルヌ条約に加盟し、これに伴い国内法が改正された結果、米国でも表示がなくして保護されることになっています。アメリカのホームページに「サークルC」が付けられているものが多いのは、このような歴史的経緯の名残とも言うべきものです。日本でも、意味が分からないまま、他のホームページでやっているの自分も真似をしようということで一種のファッションになっているようです。もっとも、JISにもSIFTJISにも「サークルC」マークのフォントはありません。そこで、日本では代わりに©マークを付けることが一般的です。アメリカのサイトでマルCマークが付けられているものを見ても文字化けしてしまう国があることがわかったためか、アメリカでもマルCマークの代わりにCに()を付けて代用しているのは皮肉なものといえることができるでしょう(もっともこのような表示で足るかどうかについては議論があります)。それでは、現在では「著作権表示」(copyright notice)を付けておくことは無意味なのでしょうか。現在、世界の主要な国は、ベルヌ条約及び万国著作権条約の加盟国ですが、なお現在でもベルヌ条約に加盟していない国もありますので、少なくともそれらの国に対する関係では、今でも意味があることとなります。また、我が国や米国では法律的には意味はありませんが、実際上の観点からは、著作権の対象であるこ

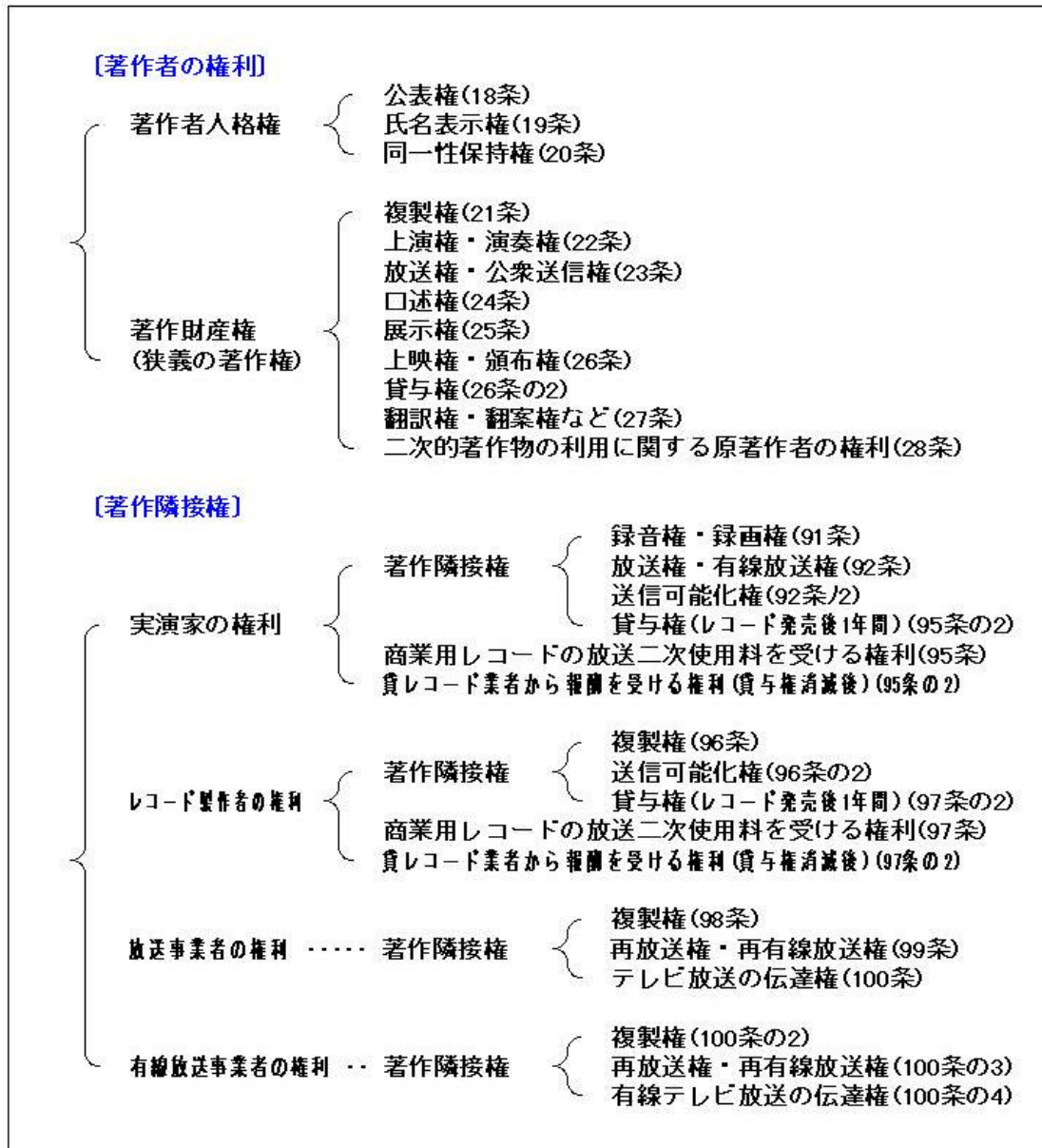
とを明らかにする意味で、付けておくことが得策であると考えられます。なぜなら、この表示によって、公表時期が何時であるのか、著作権者は誰であるのかがクリアになるからであり、万一、不幸にして訴訟になった場合でも、立証の点で少しでも無用な労力を省くことができるからです。また、デジタル画像を例にとって考えると、「著作権表示」が付けられている物を大っぴらにコピーして使用することは、それが付けられていない場合と比較して良心が咎める度合いは強いと言えます。さらに、技術的にこれが可能な人であっても、夜中に一人で「著作権表示」を消し去るためにマウスを使っていれば、まともな人なら一層良心が咎めて、自己嫌悪に陥ってもおかしくないはず。さらには、インターネットの場合には、「サークルC」を付けていないと、フリーソフトとかフリーデータであると思われるという特殊な慣行があるように思われます。このような慣行が裁判所で承認されるかどうかについては不明ですが、このような慣行の結果としてトラブルにならないためにも、やはり「サークルC」を付けておくほうが賢明であるということです。

4 - 4 著作権は「権利の束」

第3に、ひとくちに「著作権」と言っても、実は単一の権利ではなくて、「権利の束」であると言われるほど沢山の権利が集合したものであることに注意する必要があります。

次の表をご覧ください。

(画面を「著作権法上の権利(平成9年改正法)」へ移動)



どうしてこんなに多くの権利ができたのかといいますと、複数の理由があります。しかし、その最大の理由は、科学技術の発展に対応する中で、色々なものを取り込んだという点です。前述のベルヌ条約が成立したのは1886年のことです。この条約の正式名称は、「文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約」として翻訳され、日本では明治32年に公布されています。この名称からも理解が可能であるように、もともとこの条約の対象とされた著作物とは「文学的及び美術的著作物」でした。つまり、紙メディアが中心だったのです。ところが、その後20世紀に入りますと、レコードだの映画だのラジオやテレビといった新しいメディアが続々と登場するようになります。それに合わせるためにベルヌ条約は次々に改正されて行き、それに応じて各種の権利が付け加えられて複雑にな

っていったということです。

(画面を「著作権法によるインターネットへの対応」へ移動)

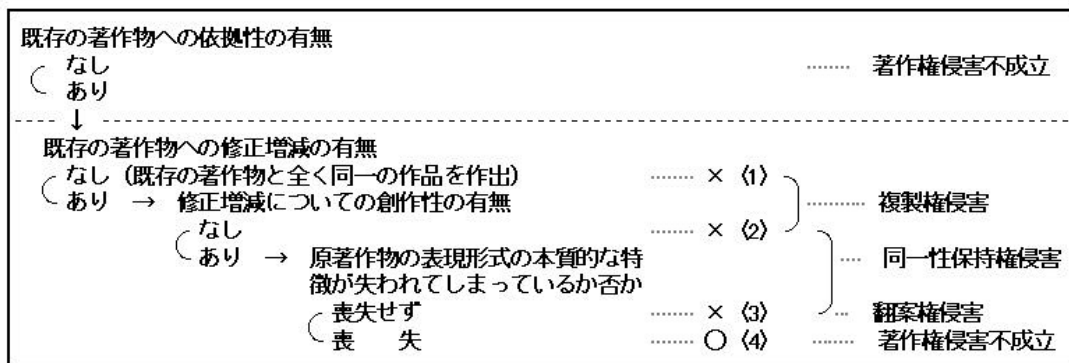
実は、昨年(1996年)の12月に、「WIPO著作権条約」と「WIPO実演・レコード条約」とがジュネーブで作られました。このWIPOというのはWorld Intellectual Property Organizationの略称であり、「世界知的所有権機関」という言葉に訳されています。工業所有権と著作権の保護のための国際協力機構として1970年に設立され、1974年国連の専門機関となっているのです。ベルヌ条約に関する1971年のパリ改正条約により、ベルヌ条約の国際事務局をWIPO(世界知的所有権機関)に置くことが決められています。これを受けて日本の著作権法は今年(1997年)の6月10日に一部改正が成立し、来年(1998年)の1月1日から施行されることになりました。その目玉商品となるのは電子ネットワーク環境での著作物利用への対応という点です。具体的には、公衆への送信行為全体を指す「公衆送信」に関する権利を著作者に、またサーバーへのアップロードなど公衆の求めに応じ、自動的に情報が送信される状態にする「送信可能化」に関する権利を実演家、レコード製作者に付与しています。これによって、例えば市販のCD等を音源とする音楽情報をインターネットなどで送信する際には、著作者、実演家、レコード製作者の許諾を要することになります。

4 - 5 著作権侵害に関する基本的な枠組み

(画面を「著作権侵害行為の意味」へ移動)

著作権侵害に関する基本的な枠組みは、この画面のとおりです。

著作権侵害行為の意味



(依拠性が認められる場合、図の下へ行くほど既存の著作物の表現形式に対する修正増減の度合が大きくなる。
なお、図中の×は著作権侵害成立、○は著作権侵害不成立。)

「盗作」という言葉に示されているように、著作権侵害が成立するためには、既存の他人の著作物(原作品)を「利用して作品を作出」すること(依拠性)が必要です。換言する

と、被告の著作物が原告の著作物と偶然の一致をみても、著作権侵害になりません。この点で、依拠性の有無に拘わらず成立する工業所有権の場合とは全く異なっているので、著作権は工業所有権のような純然たる独占的権利ではないといわれています。これは、ベルヌ条約の下でわが国の著作権法が無方式主義を採用していることの当然の結果として、同一又は類似した作品が複数現れた場合に、各作品が全く独自に作成されれば、各々の作品が保護されることになることに基づいていると考えられています。

また、いくら原作品を参考にしても、既存の著作物の修正増減に創作性が認められ、かつ、原著物の表現形式の本質的な特徴が失われてしまっている場合には、別個の新たな著作物であると考えられますので、やはり著作権侵害にはなりません。

(画面を「著作権侵害に対する主な救済措置」へ移動)

著作権を侵害した場合、差止請求と損害賠償請求、名誉回復措置及び不当利得返還請求が待っています。

このうち、不当利得返還請求以外について図示すると次のようになります。

【表4】権利救済措置

	著作財産権侵害	著作者人格権侵害
損害賠償請求	(民法709条-著作権法114条) 但し慰謝料は原則的に不可	(民法709条) 但し慰謝料の請求が認められる
差止請求	(著作権法112条)	(著作権法112条)
名誉回復等の措置	×	(著作権法115条)

4 - 6 ブラウジングの著作権法上の位置付け

(画面を「ブラウジングの著作権法上の位置付け」へ移動)

コンテンツと著作権との関係を考える場合、他人の著作物をWeb上のコンテンツとして使用する場合の著作権法上の位置付けという問題と、自分の作ったWeb上のコンテンツに関する著作権をどのようにして保護して行くのかという問題と、この2つを分けて考えると分かりやすいように思います。

まず後者からお話しします。サーバに蓄積されたコンテンツにアクセスしてブラウザで閲覧する行為(ブラウジング)の著作権法上の位置付けという問題です。アクセスしたユーザーの端末のメモリー上に一時的に蓄積されることについては瞬間的かつ過渡的であるから複製とはならないというのが一般的な考え方です。しかし、通常はブラウジングの結果として端末のハードディスクにキャッシュデータとして自動保存され、端末の電源切断

後も保存されることを考慮すれば、到底一時的とは言えないので、複製に該当すると考えるべきです。ただ、通常は、著作者であるホームページ開設者は、キャッシュされることも含めて無料で公開する意思を有しているので、著作権侵害にはならないという意味です。これに対し、閲覧のためにIDとパスワードとを要するホームページの場合は、正規の権利者にのみ閲覧及びこれに伴うキャッシュを許可する意思であると考えられるので、第三者が不正アクセスした場合には著作権侵害となりうるのです。

4 - 7 他人の著作物をウェブに使用する場合の著作権法上の問題

(画面を「他人の著作物をWebで使用する場合の著作権法上の問題」へ移動)

次に、前者の問題、つまり他人の著作物をホームページに使用する場合の著作権法上の位置付けを考えてみたいと思います。

ウェブで情報を発信しようとする場合、最初にホームページ開設者はFTPなどを使って自分の端末からサーバにデータを送ってサーバにコンテンツを蓄積することになります。この行為はコピーですので、著作権法上の複製に該当します。したがって、FTPなどを使って他人の著作物を無断でサーバにアップロードする行為は複製権侵害にあたります。著作者の名前を出していない場合は氏名表示権の侵害にもなります。また、これを無断でアレンジしてアップロードする場合は、翻案権侵害及び同一性保持権侵害にあたります。

次に、他人の著作物を無断でサーバに蓄積してインタラクティブ送信しうる状態に配置する行為は、著作者の公衆送信権侵害にもなります。また、市販のCDを音源とする音楽情報をリアルオーディオなどで流す場合には、レコード製作者の送信可能化権侵害にもなります。市販のCD以外では、さらに実演家の送信可能化権侵害にもなります。

著作権を侵害した場合、前述のように差止請求と損害賠償請求及び不当利得返還請求が待っています。

差止請求は侵害行為が終わってしまえば認められません。したがって、当該著作物をサーバ上から抹消してしまえば差止請求は認められず、損害賠償などだけの問題となります。

例えば他人が撮影した写真を使用する場合、その写真自体の著作権の問題と、その写真の被写体とされているものに関する権利の問題とを分けて考えなければなりません。

(画面を「素材の利用をめぐる問題点」へ移動)

ちなみに、無断で他人の顔写真を使うと、その他人との関係では人格権の一つである肖像権の侵害になり、裁判所に差止請求や損害賠償請求の訴訟や仮処分を起こされる可能性があります。この肖像権については、肖像権という言葉をはっきりと使っているわけではありませんが、日本の最高裁判所も認めているところです。したがって、人物が写っている写真をコンテンツに使う場合には、その人物の顔を特定できないような写真、つまり顔が写っていないかたり群衆写真でどこの誰なのか特定できないようなものを使うか、眼のあたりにマスクを掛けて特定できないようにしてしまうと言う必要があります。

その他人が一般人であれば、損害賠償請求の内容は原則として精神的損害に関する慰謝

料だけですが、タレントの場合は肖像に経済的価値がありますので、逸失利益の賠償も認められます。つまり賠償額が多くなります。このようなタレントの肖像権のことを、キャラクター権とか商品化権とかという言葉で呼んでいます。

もっとも、キャラクター権とか商品化権という言葉は、人間のタレントだけに使われているものではありません。例えば漫画やアニメのキャラクターについても使われています。しかし、漫画やアニメのキャラクターに人格権としての肖像権が認められるわけではありません。この場合のキャラクター権とか商品化権の法律的な根拠となっているのは、著作権です。つまり、美術の著作物である漫画や、映画の著作物であるアニメの著作権侵害をしていることになるのです。このように、キャラクター権とか商品化権と呼ばれるものも、その実態は肖像権侵害と著作権侵害との2本立てになっていることに注意が必要です。

著作権の話に戻ります。

以上を踏まえ、他人の著作物を適法に使用するためには、どのような手順をふめば良いのでしょうか。

(画面を「他人の著作物を適法に使用するための手順」へ移動)

この画面をご覧ください。

おおよそ、このような手順でお考えいただければと思います。

その中で、少しだけ気になる点を補足しておきます。

「著作権の保護期間内かどうか？」と書いてありますが、著作物であっても保護期間が経過しておれば、パブリックドメインとして著作者の許諾がなくても自由にコンテンツとして使用することができます。勿論、ここに使用できると言っても、例えば写真をウェブに掲載するなど、あくまでも著作物としての側面での利用です。

著作権の保護期間は、自然人の場合は死後50年ですが、団体名義や映画の著作物、無名・変名の著作物は、公表後50年です。ついこの間までは、写真については自然人であっても公表後50年として例外扱いされていましたが、昨年12月の著作権法改正で、自然人であれば死後50年と改正されました。つまり、他の種類の著作物と同様になりました。但し、以上はあくまでも著作財産権についてであって、著作者人格権についてはこのような制限はなく、死後いつまでたっても損なうような行為をすることができないことに注意して下さい。

保護期間が経過した著作物がパブリックドメインとして著作者の許諾がなくても自由に使用することができるということは、日本の最高裁判所も古美術品のケースで認めています。しかし、実際には古美術品は、美術館や博物館、もしくは所有者の家中に收藏されていたりするのが普通です。したがって、これを写真に撮ろうとすると、管理者の許諾を求めるほかありません。その許諾については、写真の使い道であるとか、色々な条件が付けられたり、金銭を請求されることもあります。これは著作権の効果ではありません。しかし、例えば書籍にだけ使うという条件が付けられていたのにウェブに掲載したとかいうように、付けられた条件に従わなかった場合は、契約違反となります。

保護期間が経過する前の著作物であっても、著作権法は著作物が自由に使える場合を規

定しています。これは文化庁のサイト(<http://www.bunka.go.jp/8/2/VIII-2-C.html>)です。この中で最も重要なのは「引用」です。アメリカ法で言う「フェア・ユース」と類似しています。この点については藤本弁護士がご説明する予定ですので、それに譲ります。

このような著作物が自由に使える場合に当たらない場合には、著作権者から使用許諾を受けるか、著作権の譲渡を受けるかしか方法がありません。後からCD-ROMにするなど自由に使い回しをするためには著作権の譲渡が望ましいこととなります。特に、クリエイターにウェブのコンテンツをオーダーメイドするような場合には、発注に先立ち事前に譲渡という条件を付けておくのがベストです。しかし、そういったオーダーメイドの場合を除けば、譲渡となると著作者の心理的な抵抗が強かったり、使用許諾に比べて多額の代金を求められるのが普通です。著作権の譲渡を受ける場合、単に契約で譲渡すると書いただけでは不十分です。例えば翻案権つまりアレンジする権利は譲渡の対象から外されたものとして取り扱われることになるからです。また、著作権法の解釈として著作者人格権は譲渡できないものと考えられています。そこで契約実務では、著作者は譲受人や譲受人から許諾を受けた者に対しては著作者人格権を行使しないことを予め包括的に約束するという内容の合意を取り付けています。しかし、この条項が有効なのかどうかについては、裁判上確立されていない状況です。

(画面を「音楽関係の著作権処理」へ移動)

次に使用許諾ですが、音楽についてはJASRACつまり日本音楽著作権協会が、「作詞家、作曲家、音楽出版社など音楽の著作権者から権利の委託を受け、また、世界の著作権管理団体と契約を結ぶことによって、音楽著作権を管理している日本で唯一の団体」(<http://www.jasrac.or.jp/jhp/gaiyo.htm>)です。JASRACのウェブ(<http://www.jasrac.or.jp/index.htm>)をご覧ください。このサイトのFAQ(<http://www.jasrac.or.jp/jhp/faqf.htm>)には「インターネット(World Wide Web)における音楽著作物の利用について」と題する記載があり、参考になります。これに書かれているように、JASRACでは、現在インターネット等ネットワークを用いた利用形態に関する使用料率や許諾条件などの使用料規定を策定中です。しかも、「使用料規定が決まるまでの間、有料番組や著作物販売など営利目的で著作物を利用する場合は、使用者と覚書を締結し、保証金をお支払いいただくなど一定の条件の下で、暫定的に使用を許諾しています。納付していただく保証金は使用料規定が実施された段階で清算されます。無料サイトなど営利性の低い場合については、企画書や使用曲目等を報告していただき、利用状況等を確認させていただきます。暫定的に使用許諾することが決まれば、規定が実施された時に著作物の使用開始にさかのぼって使用料をお支払いいただく旨の承諾書を、当協会に提出していただくこととなります。」と書かれています。しかし、なかなか決まらないので、みんな困っています。それに、後から高い使用料を請求されるおそれがあるので、ウェブでの音楽ビジネス関係者は予想がつかないとして本腰が入られない状況です。

4 - 8 著作権侵害とプロバイダの責任

以上のように、著作権の処理というのは、はなはだ面倒です。

もし無断で他人の著作物をウェブで使用するならば、直接侵害行為を行った者つまりウェブの開設者が差止請求や損害賠償請求を受けることは言うまでもありません。

しかし、著作権違反のウェブを含んだサーバを保有していたプロバイダも、差止請求の対象になる可能性が高いものと考えられます。差止請求は無過失責任だからです。これに対し、損害賠償責任は過失がなければ負われません。プロバイダに過失が認められるかどうかについては問題があります。アメリカでの判例の傾向によれば、少なくともプロバイダが侵害行為の存在を知るに至った後は、これを放置していた場合、責任が認められることになりそうです。先ごろ東京地裁でニフティ事件の判決が出されました。これは名誉毀損を放置したということでニフティが責任ありとされた事例です。小樽商科大学の町村助教授のウェブ (<http://mac-309.ih.otaru-uc.ac.jp/nifcase/nifcase0.html>) に判決文が掲載されています。

もっとも、プロバイダが紛争に巻き込まれるのには、それなりの構造的要因もあります。ホームページには、開設者が誰なのかが明記されているとは限りません。もちろん、明記すべき法律的な義務もありません。ホームページ開設者の独自サーバであれば、JPNICでドメイン名の持ち主を調べれば、誰が直接の加害者なのかが第三者にも調査可能です。ところが、プロバイダのレンタルサーバを使っている場合、どここのプロバイダのサーバにウェブが置かれているのかまでは分かっても、それから先はプロバイダが教えてくれなければ第三者には調査する方法がないのです。メールでウェブ開設者宛に文句を言って削除するのであればよいのですが、そうでない場合には、裁判所に持って行こうとしても、加害者の名前すら分からないのでは、どうしようもないのです。そこで、被害者側としては、ともかくプロバイダにクレームを付けることとなります。ところがプロバイダは電気通信事業法で通信の秘密を負っていますので、安易に加害者として名指しされた会員の住所や氏名を教えると、後で責任を負わされたり世間から非難されることになりかねません。著作権侵害の事件ではないが、例のベッコアメ事件で、ベッコアメが捜査機関に対し、ポルノホームページの持ち主の名前を教えたことでインターネット関係者から非難されています。つまりプロバイダは板挟みの立場にあるのです。

4 - 9 リンクと著作権

(画面を「『無断リンク』は著作権侵害にあたるか」へ移動)

以上の点と関連して、リンク先に無断でリンクを張ることが著作権侵害にあたるかどうかについては、議論があります。

具体的には、著作権の中心概念である複製権(あるいは翻案線)侵害に該当するかどうかという点が議論されてきました。

最近も、米国のトータルニュースという会社が、ワシントンポストやタイム、ロイターといった、新聞社など他社のウェブを複数リンクして情報をユーザーに提供するサービスを行っていたところ、リンク先の会社から訴訟を提起されたという事件が発生しました。

この事件では、トータルニュースのウェブのフレーム内にリンク先のコンテンツがその

まま表示されて、まるでトータルニュースのもののように見えてしまい、他方で他のフレームにはバナー広告を掲載しているという点が問題とされました。

この事件は、フレームを使用したリンクを止めるという内容の和解で終わったようであり、さらに97年12月16日には日本の大手新聞社の全国紙5紙も、連名で中止を請求する抗議文を送付しています。このような極端な場合はともかくとしても、リンクによって、リンク元がリンク先のコンテンツを複製しているわけではありません。リンクのクリックによってユーザーはリンク先のコンテンツに直接アクセスしているのです。リンクは単にリンク先からユーザーの端末に向かってのコンテンツ送信を依頼しているだけです。したがって、原則として複製権の侵害にはならないものと考えられます。

もっとも、これに対し、リンクによって、自分のコンテンツの中に、他人のコンテンツの一部である画像をあたかも自分の画像のように表示させたり、フレームを使って自分のコンテンツの一部であるかの如く誤認させたような態様の場合などについては、例外的に著作権侵害になる可能性もあります。先に「原則として」と述べたのは、こういった例外的なケースも存在するからです。

次に、前述のとおり、電子ネットワークへの対応などを目的として昨年成立した「WIPO著作権条約」と「WIPO実演・レコード条約」とに対応させるために、平成9年の著作権法改正で、公衆への送信行為全体を指す「公衆送信」に関する権利を著作者に、またサーバーへのアップロードなど公衆の求めに応じ、自動的に情報が送信される状態にする「送信可能化」に関する権利を、実演家、レコード製作者に与えています。

したがって、複製権など以外にもこれらの著作権法上の権利を侵害するかどうかも問題となります。

しかし、リンクは、リンク先へのアクセスを希望するユーザーが、いちいち直接URLを入力する手間を省いて、クリックさえすれば飛べるようにしているだけです。そして、もしリンク先がユーザーの端末に向かってのコンテンツ送信を断りたければ、特定のユーザーIDやパスワードの入力を要求すれば足りるわけです。そうしておけば、見られたくない人がアクセスしてしまうことを防ぐことができるのですから、実質的に考えますと、リンク先のウェブが、そういう処理もせずに、直接URLを入力してアクセスしたユーザーに対しては自由に送信できるようにしている以上、なぜリンクを張った場合だけが著作権侵害になってしまうというのか、理解に苦しみます。つまり、リンクを張ることによって、リンク先の持っている、公衆送信する権利や送信可能化する権利もしくは自由も、少しも害されていないのです。

もっとも、リンクを張る際に、リンク先に対しその旨のメールを出しておくことがネットケットとして望ましいことは言うまでもありません。しかし、現実空間で、モラルに反した行動をしても直ちに法律違反になるものでないことと同じで、それは法律的に著作権侵害となるということではなく、あくまでモラル(礼儀)の問題にすぎないのです。

以上の理由により、リンクを張ることは原則的には著作権侵害にならないものと考えます。

このように著作権違反にならないと考えると、暴力団が自分のウェブに「友好団体」として日本弁護士連合会のウェブをリンク先とするリンクを張ったような場合でも差止めることができないので不適切ではないかという疑問もあります。しかし、このような場合の

問題の本質は、日本弁護士連合会の名誉や信用が不当に損なわれることになるという事実ですので、著作権の問題と言うよりも、むしろ名誉や信用の毀損行為として、民法709条に基づき対処すべき事柄であるように思われます。また、あまりに悪質であれば、場合によっては、刑法上の名誉毀損罪や偽計による業務妨害罪の対象になるものとして、告訴などの措置をとるべきケースもありうるのではないかと考えます。つまり、問題の中心は名誉や信用の侵害ですので、著作権侵害の問題ではないのです。

ところが、今年の11月10日に、日本新聞協会編集委員会がウェブ (<http://www.pressnet.or.jp/>) 上で、「ネットワーク上の著作権について」という見解を公表しました。この見解は、新聞・通信社が発信する情報についてリンクを張ることに ついて、著作権との関連で、まず発信元の新聞・通信社に連絡、相談するよう求めています。この見解は少し表現が曖昧なのですが、前述のように、リンクを張ることは原則的には著作権侵害とはならないわけですから、もし一般論としてリンクを張るには連絡、相談が著作権法との関係で法律的に必要であるという意味であれば、正しくない解釈だということになります。そうではなくて、法律的な義務はないという前提で、法律とは無関係に単に倫理的な立場からお願いしているだけなのであるとしても、リンクはウェブをウェブたらしめる中心的技術ですので、このように曖昧な一般論を述べると、委縮的な効果をもたらすことになり、その意味で、やはり慎重さを欠いており妥当でないものと思われます。

5 おわりに

最後に、前述したデジタル著作物の特徴を踏まえて、ネットワーク上のデジタル著作物保護に関する新しい潮流について簡単にご説明しておきたいと思います。

(画面を「電子透かし技術(Digital Watermark)による著作権保護」へ移動)

この点で述べておきたいのは、技術による著作権保護ということです。裁判や法律によって新たな規制を作るよりも、技術により解決できるのであれば、そのほうが望ましいわけです。

この点との関連で、電子透かし技術(Digital Watermark)、すなわち、人間の目や耳で知覚できない形で著作権情報をコンテンツに埋め込んで著作権管理を行う方法による著作権保護という方法が注目されています。埋め込まれた情報はコンテンツの加工や改竄に対しても耐性を有することになり、後日、著作権侵害を追及する際の証拠となります。しかし、これでは、どこで誰が著作権侵害をしているかを積極的に知る手だてに乏しいと思われるかもしれませんが、中には、埋め込んだ電子透かしをターゲットとする検索ロボットを使った著作権侵害の追及を予定している会社もあるように聞いています。

(画面を「Electronic Copyright Management System」へ移動)

次に、現在では、デジタル著作物の電子ネットワークを通じた流通に関する新たな潮流

として、電子的著作権処理システム(ECMS: Electronic Copyright Management System)が脚光を浴びています。

(画面を「COPYMART」へ移動)

その代表的なもののひとつとして、COPYMARTがあります。

これは、ネットワーク上に、民間の事業として、著作権データを登録するデータベースと、著作物を収納したデータベースからなる著作権を自由に取引する市場を構築して、権利者は、コピー・マートに自己の著作権を登録し希望する取引条件を自由に設定して提示するというものです。利用者が著作権情報の提供を受けコピーマートに登録された著作物のコピーを入手すると権利者の口座にライセンス料が振り込まれます。権利者と利用者は、この市場を利用して直接著作権契約を締結することになります。

(画面を「超流通(Superdistribution)」へ移動)

また、超流通(Superdistribution)も有名です。流通させようとするデジタル情報に、対価を得るべき権利者のリストや対価の種類に関する情報(超流通ラベル)を不可分の形でリンクさせておきます。ハードウェアに搭載した超流通ラベルリーダが、超流通ラベルを解釈して、その記載条件によりデジタル情報の利用を制御し、使用記録を作ります。この使用記録を回収して料金を精算するというものです。

(画面を「music.co.jp社のデジタル・モール」へ移動)

現にわが国でも、music.co.jp社が、デジタル権利センターとデジタル・モール(デジタル・コンテンツ配信事業)を運営し、音楽などのデジタル・データを、ネットワークを介してユーザーの手元まで直接送り届けるというビジネスをしています。このようなダウンロードによるノン・パッケージ型流通が登場した背景には、少額電子決済サービスの登場と、Digital Watermarkなど著作権保護技術の実用化という事実があります。

このような仕組みが果たして成功するかどうかについては、現時点では全く予想が付かない状態です。

しかし、インターネットを理解できない人々がイニシアティブをとって法律で規制を加えることになれば使い勝手の悪いシステムになってしまうおそれも少なくありません、それよりも、このような新しい潮流が成功することを願ってやみません。

それでは、そろそろ時間も参りましたので、この辺で藤本先生にバトンタッチさせていただきます。

ご静聴、有り難うございました。

以上