

今年の研究課題

公文俊平 (GLOCOM所長)

私はかねがね、トフラー流の、情報革命ないし情報化を第一の波(農業革命)と第二の波(産業革命)に続く「第三の波」とする見方には懐疑的で、むしろ近代化の中の第一(軍事化)と第二(産業化)の波に続く第三の波とする視点から『情報文明論』(1994年、NTT出版)を書いた。その編集者の島崎到一さんは、それを「ネオモダン」論と位置づけてくださり、私もなるほどと思った。しかし、東浩紀さん(GLOCOM主任研究員)の卓抜な「ポストモダン」論に触発された後では、それを「ラストモダン」論と呼びたくなった。

東さんは、ポストモダンの現代では、近代が作り上げた虚構としての「国民国家」の「大きな物語」は崩壊して、知識は断片化しデータベース化され、人々は知識のデータベースの消費に向かうという。この議論はとても興味深いが、多少の異論が残る。すなわち、

1)大きな物語は、一つでなく複数ある。近代社会は、国民国家だけではなく、産業社会の大きな物語も産み出した。情報社会の大きな物語もやがて書かれるのではないか。

2)それらはまったくの虚構ではなく、かなりの程度、とりわけ近代化の先発地域では、そこに生起ないし創発した「新しい現実」の、形象化や理論化の結果として生まれたのではないか。

たとえば近代初期の西欧に生まれた国家イメージ、すなわち内には絶対君主に仕える臣民がいて、外には各国が国威の増進・発揚を求めて互いに戦うなかで国家間の「勢力均衡」が実現するという物語は、まさにそれではなかったのか。同じことは、産業革命時代に普及したマンデビル=スミス流の、私利の追求は「神の見えざる手」の働きで公共の利益となる市場均衡をもたらすという物語についてもいえよう。

第三に、現実もそれに基づく物語も、時間と共に進化する。現実の反映として生まれた物語が「虚構」—— というよりは「仮構」—— となるのは、不完全な現実に対する完全な理念が共通知識となって、規範としての意味をもち始める場合、とりわけ近代化の後発地域で、それが実現されるべき理想ないし実現可能な目標として共通予想となる場合ではないか。そして、「現実」がさらに変化して過去の「仮構」としての理念や目標が現実性を失った場合には、その「虚構」性が暴露され、虚構の「脱構築」が起るのではないか。

西欧では、国家間の戦争は放置すれば覇権国の支配を許すおそれがあるために、「勢力均衡」は意図的な同盟政策を通じて政策的に追求・実現さるべきだという共通理解が生まれた。国内では、「国民」が主権者として国家を支配し、公正で平等な統治を構造的・政策的に実現していくべきだとする民主主義的国民国家の理念が通用されるようになった。同様に、自由競争は独占をもたらす一方、市場均衡は好況と恐慌の循環を通してしか実現しないことが理解されると、反独占や反循環、さらには富や所得の再分配をめざす制度や政策の採用を通じて、政府と市場が相互補完する理想的な産業社会を作ろうとする(民主)社会主義的な理念が、多くの人々の共感を集めるようになった。そしてさらに今日では、地球上のすべての地域に近代的な民主主義政治体制や社会主義的経済体制を押し広げることは、そもそも不可能—— だから「文明の衝突」は不可避—— なのではないかという疑念ないし諦念が、急速に共通知識化しつつあるようだ。

しかし問題は、近代化に失敗した地域だけにあるのではない。近代化の先発地域でも、政府と市場の幸福な結婚はありえず、両者は「文化的矛盾」を孕みつつ辛うじて共存していくしかないという悲観論が見られる。それに対する一つの救いは、近代化の第三の波としての情報化が、この矛盾・対立の媒介項となってくれるという期待だが、それに応える新しい現実はまだ生まれてもいず、それを反映した新しい大きな物語も書かれていない。

しかし、私としてはそこからいきなりポストモダンに飛ぶのではなく、あらためて情報化の「ラストモダン」としての可能性を探ってみたいと思う。さまざまな問題を残しつつ、発生させつつも、情報化は、近代文明に有終の美をなさしめられるのではないか。それは、これまでの「公」と「私」に対する「共」とでも呼ぶべき、ある積極的な原理や領域を付け加えて新しいグローバルな構造や秩序を創発させることで、近代文明をより謙虚でしなやかな文明に進化させる可能性をもっているのではないか。そうだとすれば、それを支える新しい現実はどこでどのように生起しつつあるのか。それらはどのような「大きな物語」として統合され形象化されていくことができそうか。

私は、ここに今年の研究課題を求めたいと思う。

自由な文化のために

ローレンス・レッシング (スタンフォード大学ロースクール教授)

■ 技術開発と規制

まず二つの話を例にして、著作権による保護と共有について対比してみよう。このフォーラムでは、proprietaryかsharingかという問いが出されているが、どちらも重要であり双方の間でよいバランスをとることが大切である。

最初の話としては、1839年にフランス人のルイ・ダゲールがダゲレオタイプ(銀板写真)と呼ばれる写真技術を開発した。しかし、これは高価で煩雑であったため、市場は小さいものにとどまった。他方、1888年にアメリカ人のジョージ・イーストマンがコダックという新しい技術を開発した。これは廉価で簡単に画像を取り込み、写真を作り共有できる技術であったため、市場は飛躍的に成長した。この技術が開発されたのと同時期に、人の画像を取り込んで写真を作り、共有化の際に許可が必要か否かが裁判所で争われた。許可なしに撮影されると魂を失うと考えられていたために、一部の人にとって非常に大きな問題であった。裁判所は許可不要という判断を下した。肖像は自由ということになり、写真技術の市場は飛躍的に発展した。もし、裁判所が撮影に許可が必要という判決をしていたなら、また、規制が必要であるとしていたなら、写真の市場の発展は見られず低成長にとどまっていたであろう。

二番目の話としては、2003年7月、CPTech (Consumer Project on Technology)という組織がWIPO(世界知的著作権機関)に書簡を送り、公共財を発展させるためのオープン・コラボラティブ・モデルに関する会議を開催して欲しいと要請した。公共財を発展させるためのオープン・コラボラティブ・モデルとは何かというと、たとえば科学である。研究者はさまざまな問題を研究し、その結果を共有できる。それに関し議論が交わされることによって本当の意味の真実が生まれるのであり、これが公共財である。この書簡の中で、IETF(Internet Engineering Task Force)とオープンネットワークワークプロトコル、フリーでオープンなソフトウェア、World Wide Web、ヒトゲノム、SNP(Single Nucleotide Polymorphism)、オープンな学術誌・科学誌、GPS(Global Positioning System)の七つが、公共財のためのオープン・コラボラティブ・モデルの例として論じられている。

WIPOは知的財産に関する国際的な議論の場なので、いかにオープンなプロセスが前向きなものを作り出すかを議論することは非常に適切である。しかし、CPTechはWIPOでの議論にフリーでオープンなソフトウェアを持ち出したことで、戦略上の大きな誤りを犯した。マイクロソフトは、公共の場でオープンなソフトウェアについて話し合いをすることを拒否し、米国政府に対してこの会議に拒否権を発動するよう求めた。

マイクロソフトの要請について、特許庁のロイス・ポーランド女史は「WIPOの使命は知的財産の増進であるから、オープン・ソース・ソフトウェアはWIPOの使命に反する」と述べたが、これは全く理解できない。第一に、フリーでオープンなソフトウェアは反知的財産ではなく、その逆である。第二に、WIPOは知的財産を最大化するためのものではない。第三に、WIPOとして、知的財産の所有者が権利を放棄し、棄権することをなぜ心配するのか。知的財産の所有者は、自らの権利の放棄を決めることができる。ビル・ゲイツが200億ドルをアフリカの子供たちのために寄付しているように、自由な市場では財産を放棄しても全く問題ないし、むしろそれを支援している。

知的財産に関する概念の理解自体が間違っていたのである。フリーでオープンなソフトウェアについて彼女が誤解しているのではなく、ワシントンD.C.の風潮が問題なのである。もし反知的財産とすると、反米国というレッテルが貼られるというIPマッカーシズムがある。知的財産についてバランスのとれた議論ができない風潮に問題がある。

■ 著作権 —— 法律を技術に合わせる ——

著作権は、近代的な文化を作り出し、それを共有するために必要である。排他的な権利を著作者に与えるものである。著作者にインセンティブを付与し、創造物に対する威厳を保つことができる。創造的なプロセスの一環であり、投資を誘うものである。映画、音楽、テレビなどにおいて、創造性を増進するものである。業界は著作権を保護することで収入を得る構造を作った。知的財産に関し明白な点は、著作権は技術に依存していることである。技術が変われば、法律もこれ

に合わせるように変わらなければならない。

たとえば米国では、19世紀には作曲家を保護し、譜面や実演に関する排他的な権利を与えていた。その後レコードという新しい技術が生まれたが、これは譜面の記録でも実演でもないの、既存の規制にあてはまらなかった。20世紀の初め、最高裁判所は「法律はレコードまで及ばない」という判断をした。そのため議会は新しい技術に法律を合わせなければならなくなった。そこで生まれたのが、レコード用の強制許諾制度である。法律が定めた使用料を支払えば便益を享受できる仕組みが採り入れられた。

20世紀には、放送に関して同様な状況が生まれた。CATVは放送するコンテンツの使用料を払わなかった。そこで最高裁判所は、「著作権法の違反にはあたらない。法律の改正は議会が取り上げなければならない」と判断した。20年後、議会は新しい強制許諾制度を制定し、CATVにも再放送する権利があるが、その際に使用料を支払うことを条件とした。

一つの技術の文脈において議会や立法者が考えなければならなかったのは、どのような権利の組み合わせが芸術家にインセンティブを与えるのか、どのような法律が競争を刺激するのか、また進化を促進するのかということである。

このような問いかけは今日でもなされなければならない。というのは、今日も非常に新しい技術があるからである。今日デジタル技術という革新的な技術が登場し、コンテンツの作られ方、共有方法が変わってきた。今やらなければならないのは、このような変化の中で法律を新しい技術に合わせなければならないことである。たとえば、ナップスターやカザーのようなP2P技術がある。重要な問題は、どのような形で法律を新しい技術に適合させ、創造者がデジタル技術を使用して創作する機会を維持するかということである。

■ 技術の進展と著作権規制の変化

著作権は権利であると同時に規制の一種でもあり、創造的なプロセスの規制である。規制としては他の規制と同様に、創造者に対しコストを課す。すなわち、弁護士を採用し、弁護士と相談するコストがかかることになる。これらの創造性コストは、コンテンツの使われ方にかかっており、費用 = f(コンテンツの使われ方) という関数で表される。コンテン

<1800年>	公表	改変
営利	コピーライト	自由
非営利	自由	自由
<1900年>	公表	改変
営利	コピーライト	コピーライト
非営利	自由	自由
<1909年>	複製	改変
営利	コピーライト	コピーライト
非営利	自由	自由
<2000年>	複製	改変
営利	コピーライト	コピーライト
非営利	コピーライト	コピーライト

ツの使われ方が変わるとコストは異なるものになり、規制も変わっていく。

上の表のように、営利目的、非営利目的の使用に分け、公表、複製と改変に分け、マトリックスにしてみる。そうすると今までに法律がどのように変わってきたのかがわかる。

米国の著作権法は、1800年には、営利目的で創作されたものを公表することだけを規制していたが、営利目的の改変、非営利目的の公表、改変は自由であった。著作権者はまず作品を登録し、その著作権を更新しなければならない。最初の10年間に於いて95%の作品は登録されなかったため、公表された時点から無料であった。実際に登録された残りの5%のうち多く、約96%の作品は、最初の14年間に過ぎた後、著作権は更新されていない。これが規制の中核になり、その残りの活動に関しては一切法律では規制されていなかった。

1900年には、営利目的の改変も著作権の対象となった。そこで二次的著作物である翻訳等も対象範囲となった。

1909年には、偶然の結果として、著作権は営利目的の複製も対象とするようになった。これによりコピーという技術分野も規制対象となった。しかし、まだあまり大きな問題にはなっていなかった。というのは、ゼロックスはその技術をまだ発明していなかったため、実際に技術を使って複製をする人たちは出版会社であり、営利目的の複製に限られていたからである。当時は、著作権法は営利目的の活動だけを対象にしていた。たとえば、書籍に関しては、使い途は非規制であり、読むのも、人に贈与するのも、販売するのも、枕にして寝るのも自由である。複製が生まれないからである。米国の伝統の中に公正使用と呼ばれる部分があるが、これは複製

が生まれるので著作権法で規制されるべきにもかかわらず、例外的に著作権者の許諾なしに複製を許可するものである。たとえば、私の本を批評する場合、その批評の中で私の許可なしに引用しても構わない。このように法律は、より多くの人が複製し共有することを可能にするために許したわけである。

インターネットが台頭してくると、デジタルネットワークの性質として、すべての行為が複製となり、インターネット以前には規制対象外であった使い方も規制対象となった。2000年には、営利も非営利も、複製も改変もすべて著作権の対象となった。そこで、かつては例外であった公正使用が注目されるようになった。他の作品のコンテンツを許諾を得ないで使いたい人たちは、これに頼るしかなくなる。営利対非営利という創造性のマップが、大きく変わることになる。

■ 規制は納得できるものなのか

ここで問題とすべきことは、著作権法をどうやって廃止しなければならないかということではない。著作権法は、創造的なプロセスの非常に重要な側面であるからである。むしろ問題とすべきことは、規制は今なされている内容で納得できるものなのかということである。たとえば、営利目的の複製についての規制には意味がある。著作者、映画の制作者、音楽家などは、「あなたは私の作品を許諾なしに複製してはならない」、「ネットワークで共有してはならない」といった権利を有している。作品を普及させるためには、著作者に排他的な権利がなければならない。それによって出版社は利益を得ることができる。他方、米国最高裁判所のブライヤー判事は、「本に関しては著作権はあまり意味がなく、必要ない」と言っているが、ここで真剣に取り上げる必要はないだろう。著作権というのは、営利的な文脈で実際に複製をとるということに関して意味のあることである。

改変された使用に関しても意味があるのではないか。たとえば、ジョン・グリシャムという米国の作家は、法律に関する小説を何冊も書き利益をあげている。独占権を映画会社に売れないなら、彼は本を書かないだろう。彼の作品をもっと出すためには、排他的な権利または独占権が必要になる。そういった意味でこのシステムは理に適っている。

非営利目的の改変については、ファンフィクションがある。

ある特定のファンがクラブを作り、映画やテレビ番組の一部を自分たちの解釈に基づいて実演する。たとえば、スタートレッククラブでは、キャプテン・カークとミスター・スポックとの間に本当は何か起きているのかというようなことを実演する。これは、文化の創造的な改変であって、販売しているわけではないので、非営利である。インターネットではコンテンツの保有者が、これらの非営利の改変活動に対し訴訟を起こしている。この訴訟は全く意味がない。自由な社会で文化を改変したり文化に対しコメントしたりすることは、法律で保障されるべきである。直接的に商業的な市場に影響しないようなコンテンツを、営利と同様に規制すべきではない。

また、非営利目的の複製も現在では規制されている。インターネット上のコンテンツの自由は保障されるべきである。ナップスターシステムのユーザは著作権法違反とされる。ナップスターは、「われわれは、99.4%の著作権法違反はブロックできる技術を持っている。100%保証するには複雑すぎるが、99.4%は約束できる」と主張したが、裁判所は、「99.4%では十分ではない。違反を0%にしなければならない」とした。しかし、もし技術の使用が100%著作権法を守ることを保証しなければならないとなると、ゼロックスは技術を開発し発表することはできなかったであろう。こういった基準がインターネットで共有されている。新技術に対する競争と投資を抑えてしまっている。

さらに、営利目的の改変について、1995年にクリスチャン・マークレーは『電話』という映画を制作した。電話にまつわるさまざまなイメージが入っているが、実際には、500本のフィルムからシーンを取り出してまとめている。たとえば、映画の『カサブランカ』やスピルバーグの映画からシーンが集められている。法律を遵守するとなると一つひとつのシーンについて許諾が必要だが、500本のフィルムの制作者を追跡することは無理であったであろう。許諾なしで制作せざるを得ない。許諾を必要としていたなら、公表されなかったかもしれない。こういう規制から誰が利益を得るのか。フィルムの所有者がマークレーの制作を阻止することができるのか。そのような意図で規制する必要があるだろうか。

多くのクリップを集めて、ブッシュ米大統領とブレア英首相が登場し歌を歌っているデジタル映像がある。米国人はこれを見て、この種の創造が可能であることに驚いた。二人の

子供が3,000ドルくらいのコンピュータを使い、デジタル技術でいろいろなミックスを行い、このような最も力強い政治的なメッセージを含んだ作品を制作できたことに驚いた。このような改変は法律に反することになるが、このようなものを作るために許可が要ると考える人はいるであろうか。このような反戦のメッセージを作るのに、法律が邪魔をしてよいのか。

日本ではそうでないかもしれない。このような二次的なコンテンツの改変が既に行われていて、法律で規制されていないというのは不思議である。これは、ポケモンの漫画に見られるように漫画同人誌で行われている。私は、改変された二次的な著作物が、著作権者により権利を主張されておらず、大きなインパクトを与え、営利的に漫画の需要を喚起することができるということに驚いた。

この種のことから次のような疑問が湧いてくる。規制は納得できるものなのか、理に適っているのか。芸術家に弁護士を必要とする生活を強いることになっても、納得できる規制と言えるのか。技術が既にあり、幅広く社会で受け入れられるような創造的活動を可能にしている。ただ単に創造性を発揮するというのではなく、インターネットを介して人々がそれを共有することができるようになっている。創造者が法律に則って活動するように強制することに、意味はあるのだろうか。

■ クリエイティブ・コモンズの活動

著作権は創造的活動において必須だが、著作権により創造的活動が阻害されてはならない。規制は、人々が負担に感じることなく、創造的な活動を許すような構造になっていなくてはならない。創造者、著作者、芸術家が、著作権法の体制の中で、より容易に生きていくことができるものでなければならない。

まず規制の法律的側面を見てみる。私は議会や裁判所に働きかけ、今までに非常にアンバランスな形で決定が行われてきたことを言ってきた。ところがなかなかうまくいかない。IPマッカーシズムと言ったが、著作権の分野にもマッカーシズムが見られる。ますます多くの政府が著作権規制を強化している状況にある。

それでは法律を変えないで、何とか途を切り開くことはで



ローレンス・レッシグ教授

きないか。ここで参考になったのは、林紘一郎慶應義塾大学教授の©マークの提唱である。自由に使用できるコンテンツにマークを付けて流通させる考え方で、われわれはそれをクリエイティブ・コモンズ*1と呼んでいる。

クリエイティブ・コモンズは三つの層から成り立っている。第一は人間が読める形のものでコモンズ証、第二は法律家が読むリーガル・コード、第三が機械が読むデジタル・コードである。こうすることによって、コンテンツの扱いについての自由度がより明確にわかる。たとえば、サーチエンジンでエンパイヤステートビルの写真のうちから、非営利で使用できるものを探することができる。利用者はサイトにアクセスし、どのような自由度が欲しいか、ライセンスを選択することができる。著作権者の表示が必要なのか、非商業利用なのか、派生作品には原作者の許可が必要なのか、二次的な著作物には同一条件の許諾が必要なのか、といった選択肢の中から選択することができる。これがコモンズ証であり、今では日本語でも利用可能である。リーガル・コードは今のところ英語だけだが、GLOCOMのサポートにより、日本語版を来年(2004年)1月15日までに用意して公表する予定である*2。デジタル・コードは機械が読むものであり、RDF (Resource Description Framework) と呼ばれている。

それではこの種の創造的活動がどういう意味を持つのか。クリエイティブ・コモンズを使用した例としては、オプサウンドがある。オプサウンドという音楽コンテンツを聞かせるサイトを使って、自分の音楽を提供することができる。この中に“My Life”という曲があるが、他の人たちはこの曲をダ

ダウンロードし、それに付加することができる。コーラ・ベスという女性はこの曲のギター演奏が非常に気に入り、ダウンロードして曲の上にヴァイオリンをのせ、タイトルを“My Life Changed”に変え、クリエイティブ・コモンズのライセンスで公表している。このように作品が改良され、劇的なインパクトを人々に与えることができるようになる。彼女は弁護士と相談することなく、この作品を生み出すことができた。著作権にも“Copyright Changed”というものができればいいと思う。

能動的に創造性を発揮するということは、最初に弁護士に相談しなければならないものではない。そうではなく、自発的にコンテンツを利用可能にすることである。コンテンツをすべて利用可能にしなければならないのではなく、自由に選ぶことができなくてはならない。全く自由を与えないという選択もあるし、自由を与えるという選択もできる。これにより自由な文化を育む機会を得ることができる。人々が自由に今までの文化のもとで新たな文化を構築していくことができる。クリエイティブ・コモンズのライセンスを始めて9カ月経過するが、現在既に100万サイトのリンクが張られている。オブサウンドは一つのライセンスの下で何千という新しい作品を生み出す可能性がある。

他の国へも展開していくため、アイコモンズ・プロジェクトを進めている。米国法のために書かれたものを外国にも持っていくプロジェクトである。ブラジル、英国、スウェーデン、フィンランド、ドイツ、イタリアおよび日本である。日本版のライセンスはもうすぐ公表される予定である。

■ 一つのアイデアであり、これで充分か

これは一つのアイデアであり、これで充分なのかという議論がされている。率直に言って、私としてこれで充分だという強力な見解を持っているわけではない。文化を理解するうえで、もっと根本的な変化が必要である。

米国では議論を極端にもっていく傾向があり、議論そのものが自己破壊的になってしまう。たとえば今、テロリズムとの戦いが言われているが、自由を守るという自己目的を打ち砕く格好になっている。テロと戦って自由を守る。しかし、この戦いの中で米国の自由は奪われている。自己破壊的な戦争となっている。

これと同じことがコンテンツの世界でも起こっている。著作権侵害は海賊行為であるとし、規制により海賊行為に対処していくと、創造的活動の機会をかえって奪ってしまうことになる。これは、もう一つの自己破壊的な戦争である。知的財産の最大化のためということで保護期間を延長する傾向が見られるが、創造的活動が生まれる環境を打ち壊すことになってしまう。

■ まとめとして——文化を自由に——

世界的な傾向として、許可の文化が楽かれている。常に許可を取り付けなければ創造的活動をすることができない状況となり、創作に負担となっている。これらの規制は著作権の趣旨に沿ったものではない。

その結果はどうなるのか。ここで再度、コダックの事例を思い起こす必要がある。規制がなかったからこそ市場は急成長したが、規制があったなら、飛躍的に成長することはなかったであろう。デジタル技術の市場の将来は、成長したとしても伸びはかなり鈍いものとなろう。専門性を求める傾向が強くなり、消費者指向が弱いものとなる。コンテンツは放送局のような法人により独占され、著作権の交渉を行うことが必要になる。それでは一般の消費者が創造的活動に参加できるような市場は生まれえない。ここでの勝者は、既存の企業、19世紀において出版を支配したような者である。敗者は、新しい技術を開発し、多くの人々に創造者になる機会をもたらす者である。

自由な文化を築いていかなければならない。許可の文化であってはならない。そのために、文化を自由にする、規制を取り除き意味のない法律を排除することが重要である。そうすることにより、創造的活動を増進させていかなければならない。そのためには、極端主義を打破しなければならない。すなわち、知的財産に関するマッカーシズムを止めなければならない。バランスのとれた議論のベースラインに戻らなくてはならない。技術をサポートする環境を作り出していかなければならない。

要約／栗澤哲夫(GLOCOM主任研究員)

*1 <<http://creativecommons.org>>

*2 <<http://www.creativecommons.jp>>

e-Japanとオープンソースの未来

牧野二郎 (牧野法律事務所弁護士)

楠正憲 (マイクロソフトアジアリミテッド政策企画本部技術戦略部長)

島村秀世 (長崎県総務部情報政策担当)

池田信夫 (経済産業研究所上席研究員)

小山裕司 (GLOCOM講師)

【司会】

上村圭介 (GLOCOM講師)

パネル1においては「e-Japanとオープンソースの未来」というテーマで、オープンソースに限らず広く知的財産権について、法律面、経済面、あるいは地方の自立、さらには技術の革新等、多様な観点からの議論が行われた。

パネリストは、インターネット関連の法律に詳しい弁護士の牧野二郎氏、マイクロソフト社の技術戦略に携わる楠正憲氏、地方の情報化推進に取り組む長崎県の情報政策担当の島村秀世氏、情報産業の経済分析に詳しい経済産業研究所の池田信夫氏、オープンソースの運動に長年取り組むGLOCOM講師の小山裕司氏、そして司会は、情報通信技術が社会に与える影響について幅広く研究を行っているGLOCOM講師の上村圭介氏と、「e-Japanとオープンソースの未来」について多角的に議論を深めるのにふさわしいメンバーとなった。

はじめに、テーマについて各パネリストから一通り考え方が示された。

■ オープンソースの可能性と問題点

牧野氏は、「e-Japan IIの基本的な考え方には、既存のシステムに無駄が多いのでそれを排除し、経営資源の活用を図ることにより新しい市場、産業を創造するというメッセージが入っている」という認識を示し、それを実現するためのソフトウェアの面からの取り組みに触れ、ソフトウェアと現実の関係について以下のように述べた。

「現実の問題をすべてソフトウェアで解決することはできないので、ソフトウェアのベンダーは発注者に十分なヒアリングを行い、何がソフトウェアで解決できるかを明確に発注者に伝える必要がある。また現状に合わせてソフトウェアを作成するのではなく、ソフトウェアの作成を通じて、業務が効率的になるように現実の業務を見直すことも必要である。ソフトウェアの作成において、開発時のミスやバグ、納期・費用等がしばし

ば問題になるが、オープンソースはそういった問題に対し一定の解決策を与えられるのではないかと」
さらにオープンソースの問題点と魅力について、以下のよう

に指摘する。
「ソフトウェアの入手先の信頼性等を含めたセキュリティの確保、一定水準のサポートを担保するための技術者の確保等を含めた費用、ユーザインタフェースを含めた性能等について問題が残されている一方、技術者の自由度の広がりによる多様なソフトウェアの作成、ユーザの選択の幅の拡大、高度な技術者によるパフォーマンスの高いソフトウェアの作成等、高い経済効果が期待できる」

■ パブリックソフトウェア

次に小山氏が、Linuxが世の中に出てきて以来、10年ほど前からその普及・発展に携わり、また、オープンソースに関連した事業を行ってきた経験から以下の考えを述べた。

「コスト削減、国家およびITレベルでの危機管理、自国産業の育成、旧来のシステムからの脱却等の理由によって、2002年からオープンソースソフトウェア活用の動きが世界的に本格化してきている。日本でも公的機関等での導入が進んできているが、一方で基幹システムにオープンソースの動きが広まっても、実際に業務で使用されるソフトウェアが独占的なアプリケーションソフトであれば、限られた特定企業による市場の独占、システム間の互換性および拡張性の問題、ブラックボックスの存在、専門家の偏在等、多くの弊害は残ったままになる。そういった問題への解決策として、公的機関が発注した業務系のアプリケーションソフトについて、公共財としてソースコードを公開し、ソフトウェアの再利用を推進するパブリックソフトウェアという概念

がある。その長所として、標準化の推進、地域企業参入機会の創出、品質向上への取り組みと新規事業の創出、税金の有効利用と国際貢献等をあげることができるが、パブリックソフトウェアはまだ概念の域を出ておらず、実際の導入にあたっては、ライセンスや開発体制の整備、導入・運営についての支援体制の充実等についての検討が必要である」

■ 地方の自立のために必要なこと

島村氏は地方自治体の情報化担当者として、地方の情報化と自立を推進する立場から以下の考えを述べた。

「一般的には情報化が進むと、地方と中央の格差がなくなるということがいわれているが、実際には情報化が進むと、仕事も人もお金も中央に集まるというのが現実である。ソフトウェア産業は知識産業なので資金は要らないといわれながら、実際には多くの資金が必要であるという『資本の呪縛』、自治体は税金を使ってシステムを導入する以上、確実性を期す必要から実績重視の傾向があるという『実績の呪縛』、この二つの呪縛のため、地方の企業にはいつまでも仕事が回ってこないという状況にある。これを取り払って自立した地場企業を育てるために、自治体がオープンソースという手段を用いて、発注元としてそのきっかけになってもいいのではないかと。そして自治体からの仕事を通じて、地場の企業が実績、経験を積み、地方の需要は地方でこなせる力をつけていくことが大切である。また現状においては、一度競争に勝ってシステムを入れた事業者が長期的にその仕事を継続していくことになるが、その現状を改め、出来上がった成果を地域のものとしてオープンにして、定期的に敗者復活ができる仕組みがあってしかるべきではないか」

■ LinuxとWindowsの同異

楠氏はマイクロソフトの事業活動について、「マイクロソフトは各メーカーとともにパソコンの普及に取り組んできており、LinuxもWindowsもユーザーに身近にパソコンを使っていた点では基本的な考え方は同じ」という認識

に立ったうえで、次のように述べた。

「個人的にはLinuxとWindowsのどちらの性能が勝るかとか、どちらのセキュリティが上かといった議論はそれぞれの立場があり、議論は堂々巡りになると思うが、望ましいのは、公正な条件を整備して、条件に合った高性能のソフトが安価に導入されるという状態であり、オープンソースでなくてはならないという差別的な条件を設定する必要はないと思われる。地域に仕事を落とすために自治体側で仕事を分割して発注するという取り組みはすばらしいが、その後は、平等な条件で競争ができるようにする必要がある。また、そういった条件の下で競争に勝ち残ることができる企業でなくては、行政の仕事から自立して外から仕事を獲得してくるということではできないのではないかと。さらに、情報産業の分野において、資本力で劣る地方の企業が世界的な競争力を持つためには、特定の分野において高付加価値な仕事、クリエイティブな仕事が必要とされるが、コードをオープンにしまっては地方の企業が世界的な競争力を有することは難しいと思われる」

■ 知的財産権と所有権

池田氏は、特に日欧における最近のオープンソース推進の動きについて、「自国の産業を保護したいという目的を隠して、Windowsはオープンソースソフトウェアよりセキュリティが低い、あるいはバックドアがある等の根拠のない『Windowsいじめ』が目立つ」という意見を述べたうえで、知的財産権について次のように述べた。

「所有権は、独占的に使用できる権利というcontrol rightsとそこからお金を得ることができる権利のcash-flow rightsを合わせたものであり、両者は必ずしもセットである必要はないが、セットであれば扱いが容易になる。一方、知的財産権(intellectual property right)といわれるものはさまざまな権利の集合体であり、所有権に比べて権利の規定が曖昧で、特に著作権は所有権のように完全な形で譲渡することができない等、所有権とは異なるタイプの権利であるということが出来る。情報は非競争的であるが、それが物のように排他的に管理されているために、情報を広く利用するとい

う社会的な利益が失われるという非効率が生じている。その非効率を解消する手段の一つとして、政府が情報について権利を有している人に対して一定の報奨金を支払うことにより、公共財として社会的に活用できるようにする方法が考えられる。その際に政府が集権的に管理すると政治的に仕組みが歪められることが多いので、分権的なメカニズムにより管理する方法が望ましい」

■ オープンソースの法的な脆弱性

各パネリストから一通りの発言があった後、オープンソースの法的な脆弱性について議論があった。

牧野氏は、「GPL(General Public License)等によって作成されたソフトウェアを利用する際、利用者はそのソフトウェアの来歴がよくわからず、場合によっては利用方法について定められた別のファイルを読まなくてはならないこともあるが、実際には読まずに使用して思わぬ問題に直面することも考えられる」と指摘する。また、「現状においてはソフトウェアを作成する際に、知らず知らずのうちに他人の著作権を侵害していることが事後的に判明することも考えられるが、そういった危険性を排除し、安定した状態でソフトウェアを使用するために何らかの措置が必要ではないか」という意見提起を行った。

それに対し島村氏は、「牧野氏の指摘する危険性は事実であろうが、オープンソースの法的な脆弱性だけにこだわっていると何もできなくなってしまう。中央から地方へ情報化の主体を移行させるためにもオープンソースは必要であり、何か問題が生じたら事後的に皆で協力して戦うかしかないが、一方、池田氏のいう報奨の仕組みがあるのであれば、それを利用していいのではないか」という見解を述べた。

小山氏はオープンソースのソフトウェアの来歴に関連して、誰がソフトウェアの開発者かわかりにくくなっているという点を指摘し、その例として、「SCO Groupは、過去にAT&Tのベル研究所で最初に開発され、現在SCO Groupが所有しているUNIXについて、そのソースコードの一部がLinuxに不正に流用されていると発表したが、調べてみるとそのソースコード自体がほかに開発されたものから持ってきたものであった」という事例を挙げた。



左から上村圭介、牧野二郎、小山裕司、島村秀世、楠正憲、池田信夫の各氏

■ 現行著作権の問題点とオープンソース

また牧野氏は著作権全体について、いつどこから鬼が出るか蛇が出るかわからないといった状況にあること、あるいは著作権について権利を拡張することにより、利益を得ようとする動きが強まっていく方向にあるといった問題点を指摘し、「ソフトウェアに限らず著作権についてはできる限り権利関係をオープンにし、一定のものについてはパブリックドメインに移行させる仕組みが必要ではないか」と述べた。

次に池田氏が、誰でも自由にソフトウェアの作成に参加することができるというオープンソースの一般的なメリットを指摘し、「オープン化を促進するためには政府が何らかの報奨を行う必要があるが、恣意的な運用にならない仕組みが必要で、クリエイティブ・コモンズは中立的な評価機関としての役割を果たすこともできるのではないか」という考えを述べた。

クリエイティブ・コモンズの話が出てきたところで、司会の上村氏が、基調講演を行ったレッシグ教授に意見を求めたところ、レッシグ教授は以下の考えを述べた。

「オープンソフトかプロプライエタリ(proprietary)ソフトかといった選択は、非商用ソフトと商用ソフトの選択ではなく、商用ソフトの会社がフリーなソフトウェアを提供することもあり、非商用ソフトの会社がプロプライエタリなソフトウェアを提供することもある。重要なのはフリーなソフトウェアが商用ソフトウェア

の市場において果たす役割であり、オープンソフトやフリーなソフトウェアは既存の市場に新たな競争を生み出す。オープンなソフトウェアは公共財として利用できるから良いといっても、商用ソフトウェアのプロバイダにしてみれば、ソースをオープンにする十分なインセンティブはないのではないかとと思われるが、一方でIBMやヒューレットパカードのようにオープンソースに取り組みながら利益を得ている例もある。われわれの目的は、知的財産の保護と自由な利用をどのように組み合わせると、最も進歩を生み出す環境を創り出すことができるかということである。もちろん政府が特定のソフトウェアを優遇すべきではなく、ソフトウェアの価値を適正に評価したうえで選択しなくてはならないが、その価値の一つとして地場産業の育成や、競争の促進をあげることができるのではないかと

■ 知識の偏在に対してオープンソースが果たせる役割

その後、会場にマイクが移り、「日中韓で新しいオープンソースのソフトウェアを共同開発しようという動きがあるが、米国あるいはマイクロソフトへの対抗ということを政策的に利用して、不自然に自国の産業保護を進めてもうまくいかないのではないかと考えている。一方、途上国では、現在の商用ソフトは高価で手が出ないという不満が出ており、その点についても考慮しなくてはならない」という意見が寄せられた。

それに対し池田氏は、「日本発の国際標準を作ろうという動きがあるが、国際標準は世界に通用するかどうかということが問題で、どこの国が作ったかということは意味がない。それよりも今考えてなくてはならないのは、先進国に知識が偏在して、それが独占されていることである。たとえば途上国においてエイズで多くの人が亡くなっているのに、製薬の特許により安い薬が製造できない現状は問題であり、知識の偏在によるそういった弊害を解消することこそ重要である」と述べた。

島村氏はその点に言及して、「e-Japanは基本設計だけを作成して、それを実行するために必要なプロトコルを定めておらず、結果として、参入できるのが大手メーカーだけになってしまっている。知識の偏在は国内においても生じており、

その状態を知っていながら解消法を講じない今の状態が続くと、いずれ日本は競争力を失うことになるのではないかと」という懸念を示した。

■ 高まる権利主張の声

続いて会場から特許に関して、「特許の理念は正しいが、近年、非常識な形でソフトウェアの特許がとられる動きがあり、どこで特許侵害として訴えられるかわからないため、作成したソフトウェアを公開できない。とにかく特許をとってしまっただけで、それで利益を得ようという動きが目立っている」という指摘がなされた。

それに対し、牧野氏が弁護士として電子署名にかかわっている立場から、以下の発言があった。

「電子署名に関してもすでにいたるところで特許がとられており、何かやろうとするといろいろと引っかかってくる。人間が考えることというのは大体同じで、同時期に多くの人が同じようなことを考えており、弁護士や弁理士を活用して少しでも早く特許を申請した人が総取りという結果になってしまう。しかし一方で、独占するためではなく、他の企業に特許を押さえられて自社の活動ができなくなることを恐れて特許を取る防衛特許もあり、ライセンス料を請求しないと明示している会社も多い。必要以上に萎縮する必要はなく、要は特許についてもっとオープンに話をするのが大切なのではないかと」

さらに特許について、池田氏から次の指摘があった。

「特許は技術革新を促進するよりも、技術革新を阻害する負の効果の方が大きいですが、しかし、一方で新しいことを考え出した人はそのことによって食べていく必要がある。先ほどエイズの治療薬の話をしたが、多くの人の命と特許による収入のどちらが大切かは言うまでもないが、一方で、利益にならないのであれば薬を作らないというのは資本主義の立場からすると当然のことであり、必要なのは情報をお金にする仕組みを作ることである」

続けて会場から、「最近、米国等が国際的なマーケットにおいて利益を守るために著作権を強化する傾向があり、日本においても同様の傾向がある。一方で中国ではコピー天国と

いわれるような状況がある。クリエイティブ・コモンズはそういう両方の動きに対する答えになるのか」という質問がなされた。

それに関連して池田氏は、指摘された問題に関してバイ・アウトという制度に言及し、「バイ・アウトは今までの知的財産の制度に代わるものではなく、選択肢の一つとして、従来どおり権利を保持するという選択肢も取りうる。法律を変えなくても、それをオーバーライドするより良いメカニズムを作ったらいいのではないか」という意見が出された。

また牧野氏は、著作権とコピーの問題に関してマンガの同人誌の世界に触れ、「マンガ同人誌は模倣とオリジナリティが混在している興味深い世界で、未成熟ではあるものの、クリエイターが自らの作品を世の中に発表するための場を提供している。クリエイティブ・コモンズも、新しいマーケットを創り出し、クリエイターを育てるムーブメントととらえることができる。また著作権の世界は、法律に契約を優先させることができるので、誰にでもわかりやすい仕組みを作り、皆がその仕組みを利用するという合意が形成できたらいい」という考えを示した。

以上がパネル1の概要であるが、オープンソース対商用ソフトといったような単純な議論に収まることなく、オープンソースについての議論を土台として、現行の制度の課題・問題点、知的財産を取り巻く環境について認識を深め、それを踏まえたうえで、自由な創造的活動の推進、さらには社会的な利益の拡大のために何をすべきか、ということについてまで幅広く議論が行われた。また、パネルの後半にはクリエイティブ・コモンズにも話が及び、パネル2のテーマ「クリエイティブ・コモンズと著作者の利益」の重要性について、事前に認識を深めるための良きレクチャーとしての役割も果たすことになった。

クリエイティブ・コモンズと著作者の利益

ローレンス・レッシング(スタンフォード大学ロースクール教授)

吉川 晃(文化庁著作権課課長)

加藤 衛(社団法人日本音楽著作権協会常務理事)

若槻絵美(牧野法律事務所弁護士)

林 紘一郎(慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所教授)

【司会】

山田 肇(東洋大学教授、GLOCOM副所長)

パネル2は「クリエイティブ・コモンズと著作者の利益」と題し、情報社会における著作権制度の課題とクリエイティブ・コモンズの日本への適用について、利用者・著作者双方の立場から幅広い議論を行った。

パネリストは、文化庁著作権課課長の吉川晃氏、社団法人日本音楽著作権協会(JASRAC)常務理事の加藤衛氏、クリエイティブ・コモンズの日本版作成に取り組んでいる弁護士の若槻絵美氏、デジタル時代の創作権として「マーク」を提唱している慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所教授の林紘一郎氏、およびローレンス・レッシング教授であった。司会は、東洋大学教授・GLOCOM副所長の山田肇氏が務めた。

はじめに、パネリストが各自の立場から著作権制度についての考えを表明し、それにレッシング氏がコメントをした。

■ 利用者への配慮

吉川氏は、「利用者への配慮」という観点から、現在の著作権制度を次のように説明した。

「現行法はその目的で『文化的所産の公正な利用に留意』と、著作権者の権利保護と同時に、利用への配慮を述べている。そして、私的利用、調査研究、福祉、報道・表現の自由等については、著作物の財産権を制限して利用者の便宜を図っている。視聴覚障害者のための利用や、教育機関等での利用を拡大するために、2000、2003年には法改正も行った。

日本の著作権法は、権利制限を個々の条文で規定する『限定列挙』が特徴である。これは技術的・社会的変化への対応に柔軟性を欠き、条文が詳細で難解になってしまう短所もあるが、列挙することによって利用者の予見可能性を高めている。

著作権者が不明の場合は補償金を供託すれば著作物を使える、という強制許諾制度や、許諾を得るべき著作権者の連絡先がわからないということ为了避免のためにJASRAC等の団体が著作権を管理する著作権等管理事業法も、利用に配慮した制度といえる」

そして吉川氏は、文化庁が2003年2月から提案している自由利用マークを紹介した。これは、著作者が「一定の条件内であれば許諾を求めずに利用してかまわない」という意思を表示するために使うもので、コピーOK、学校教育OK、障害者OKの3種類がある。吉川氏は、「著作物にマークを付けるという形で意思表示の経験をしてもらいたい。このマークによって、学校グループや障害者団体など『やや閉じられた同質性の高いサークル』内で、教材や著作物の共同利用が促進されることを期待している」と述べた。

吉川氏のスピーチに対してレッシング氏は、「公正利用と限定列挙の仕組みは、デジタルネットワークに不可欠だ。日本は公正利用の仕組みのよい事例だと思う。クリエイティブ・コモンズも効果的で実現性の高い限定列挙で、各自が選ぶことができる」と述べた。また日本政府が自由利用マークを提唱していることについて、「たいへん勇気づけられる試み」と評価したうえで、「メタデータによって機械も認識できるようにし、ネットワーク上で自由に検索・利用できるようにするべきだ」と提案した。

■ 保護期間の違いが生む問題

JASRACの加藤氏は、「パネル1・パネル2を通じてただ一人、利用者ではない著作権管理実務者の立場・著作権者の立場で発言します」と自己紹介し、次のように権利保護期間の延長を求めた。

「日本では著作権の保護期間が作家の死後50年である

のに対し、他の欧米先進国では70年と長い。そのため、たとえばジョージ・ガーシュウィン(1937年死去)の作品は、欧米諸国では保護されるのに日本では保護されない状況にある。

著作権が切れてパブリックドメインとなった作品は、誰でも自由に利用でき、また誰でも翻案・編曲・リメイクすることができる。問題だと思われるのは、翻案・編曲・リメイクだ。優れた著作物ほど、パブリックドメインになった後、他の著作者によってその時代に応じた二次著作物に作り変えられる可能性が高い。特に音楽においては、情報技術等の発展がその機会を増やしている。

そのため、アメリカではまだ原作者の権利保護期間中であるのに、日本では著作権が消滅し、編曲や翻案がされて人気が出ることもある。一次著作者あつての二次著作者であるのに、期間の違いがあるために後者が経済的利益も含めて優遇され、前者は何の保護も得られない。国際的な調和を欠いているために、このような矛盾が生じている。

日本で保護期間の延長を主張すると批判を受けるが、国際会議の場では保護期間の長い国々から『日本はなぜ延長しないのか』という厳しい批判を受けている」

レッシグ氏は加藤氏のスピーチに対し、「二次使用について国際的な整合性を求めることには賛成」と述べ、次のように付言した。

「創造的な著作物を作らせるインセンティブが重要であるというならば過去の著作物を遡及的に守る必要はなく、将来の著作物についてだけ期限を延長し、国際的な整合性をとればよい。国際的な整合性がとれば、各国政府がエンドレスに保護期間を延長しあうようなことはなくなる。保護期間はすでに十分長いので、追加的な延長は必要ないだろう」

加藤氏も、「各国が競うように期間をどんどん延ばしていることは好ましくない」という点には同意したが、「二次著作物は認める必要はあるが、あくまでもバランスが重要だ。一次著作物と二次著作物の量の逆転という、音楽業界で現に起きている問題との調整をしなくてはならない」と述べ、再び著作権保護期間の延長を強く求めた。



左から山田肇、吉川晃、加藤衛、林紘一郎、若槻絵美、ローレンス・レッシグの各氏

■ ㊦マークの構想とサブシステム間競争

林氏は、レッシグ氏がクリエイティブ・コモンズを構想する際にインスピレーションを得たという「㊦マーク」について話した。

「産業社会において所有権が有効に機能したのと同様に、情報社会では知識に関する権利(情報権)が重要な機能を果たすと考え、『㊦マーク』を1999年に発表した。権利存続期間は、変化の激しいバーチャルの世界らしく、『0年、5年、10年、15年』と短く設定した。経済的利益よりも、評判を高めるために使うことを想定した。2002年には英訳版を作成したが、大陸法と英米法の違いがあり、作業は難しかった。

調べてみると、実は大多数の作品の寿命は短く、死後50年の保護はほとんど必要ない。ごくわずかな作品を守るために権利存続期間が長くなっている。一つの制度ですべてに適合させようとするような『フリーサイズ(one size fit all)』の発想ではなく、サブシステムをたくさん作って競争させてはどうだろうか。これはまさにインターネット的だ」

レッシグ氏も「クリエイティブ・コモンズも、㊦マークや自由利用マークと競合すべきだ」と、サブシステム間競争について同意を示した。

■ 日本の著作権制度とクリエイティブ・コモンズ

次に司会の山田氏は、日本の著作権制度とクリエイティブ・コモンズについて個別の論点を挙げて議論を求めた。

はじめに若槻氏が、クリエイティブ・コモンズ日本版作成の経過を説明した。そして、「クリエイティブ・コモンズのライセンスを利用することは、これまでフェアユースで認められてきた利用を制限するものではない。誤解しないでほしい」と述べた。

レッシグ氏は、クリエイティブ・コモンズが機械もライセンス情報を読み取れるように設計していることを強調し、「インターネットに接続する人たちが検索エンジンを通じて、『非商業目的であれば複製可能』といった条件の教育コンテンツを探することができるようにし、ネットワークの知性を使って著作物の利用を支援したい」と述べた。

■ 著作者人格権

会場からは「クリエイティブ・コモンズは、日本の著作権法の特徴である著作者人格権についてどう考えているのか」という質問があった。これについて若槻氏は、次のように述べた。

「アメリカ版には人格権の取り扱いについての言及がないため、日本版の作成では最大の問題だった。今回発表した日本版ドラフトでは、二次的著作物の定義の中で『原作者の名誉を害するものは二次的著作物ではない』という手当てをした」

また若槻氏は、「日本版作成の際に意見交換をしたクリエイターたちは、有効に利用されることは歓迎するが、単純なコピーには抵抗があるようだ。自分が作ったものであるというアトリビューションさえ書いてくれればいい、という人も少なくない」と、著作者の反応も紹介した。

林氏とレッシグ氏からは、アメリカやヨーロッパでは著作者人格権を限定的にとらえ、財産権や別の権利で処理をしていることが紹介された。そして両者とも「人格権は非常に特別な問題であり複雑だ」という感想を述べた。

■ 適切な保護期間とは

次に司会の山田氏から、「著作権の保護期間をどう設定すれば制度の趣旨にかなう、文化の発展に寄与するのか」という問いが出された。

林氏の © マークの期限は最長15年である。これは、特許権は申請後20年間の保護であることを意識したものだそう。また林氏は、物理学では多くの著作物の内容は2年で古くなり引用されなくなることを挙げ、「著作物の性質によっても保護したい期間に差がある」という指摘をした。そして「ここでも『one size fit all(フリーサイズ)』の発想が当てはまらなくなっている」と述べた。

吉川氏は、「70年に延長したいという議論はあるが、あまり積極的でない学者や実務者が多いようだ。これは、日本がゲーム以外のレコード、映画等のコンテンツについては大量輸入国であるためではないか。つまり、ワシントンの背後にいるコンテンツの大産業のような政治力が、日本のコンテンツ産業にはないようだ。ただし70年への延長は、権利者の悲願となっている。これがいずれ重要な立法課題になることは避けられない」と述べた。

この話題の最後に、レッシグ氏は次のように述べた。

「著作権の期間を法律と区別して語るのは注意が必要である。事前に決める、ということが非常に重要。抽象的に何年がいいかという話をしてはならない」

■ クリエイティブ・コモンズへの評価

吉川氏は、利用者と著作者の権利のバランスという観点から、クリエイティブ・コモンズへの評価を次のように述べた。「利用者と著作者の権利は必ずしも対立しない。利用者も潜在的な著作者であるし、利用者の便宜をあまりにも配慮しないルールでは、守らない人が増えてしまう。また同時に著作者の利益も守らないと、創造的な作品は生まれにくい。人間は本性として文化的創造性を持っているのであり、これを著作権で守るのは、近代憲法精神である個人の尊重に基づいている。クリエイティブ・コモンズの試みは、この現行制度の枠内でどこまでできるかというアプローチだと理解した。自由利用マークよりも利用範囲を広げ、趣旨に賛同する人たちの中

で自由な創造活動ができるコモンズを確立するという
ことならば、著作者と利用者の利害対立は解消される
だろう」

ただし、吉川氏は「気になること」として、途上国の反応に
ついて次のように問題提起した。

「たとえば知的財産保護制度の整備を促すGATT(関税
と貿易に関する一般協定)のTRIPS協定(知的財産権の
貿易関連の側面に関する協定)は、先進国では歓迎され
ているが、途上国には全くそう思っていない人たちが
いる。クリエイティブ・コモンズは、彼らにどう受け止
められるだろうか。彼らの役に立つものになるのだろ
うか」

加藤氏も、次のようにクリエイティブ・コモンズの課題を
指摘した。

「クリエイティブ・コモンズには、まだ実際の議論が
不足している。自由利用を宣言した一次著作者は、二
次著作物を目にして『そこまでは認めていない』と感じ、
二次著作者ともめることもあるだろう。どのようにし
て具体的な話をするかが、これから重要になるだろう」

しかし、そのように述べたうえで、「クリエイティブ・コ
モンズは、基本的には大いに結構だと思う。JASRACでは、
音楽について許諾を求めるべき権利の所在をデータベースで
管理し、誰でも見られるようにしている。新しい管理事業法
になってからは、すべての著作権をJASRACに預けるので
はなく、作品の権利を部分的に預けて、残りは作家自身が自
己管理する例も出てきている。クリエイティブ・コモンズを
採用したい著作者が出てくれば、JASRACとしても認める
ことになるだろう。JASRACなら、150万曲のデータベー
スの中にライセンスを表示する手伝いをすることもできる」
と述べた。このようにJASRACがクリエイティブ・コモン
ズを基本的に評価したことについて、レッシグ氏は大いに喜
び、そして「将来のことはまだわからないし、クリエイティ
ブ・コモンズはまだ実験を重ねていく必要があると思う。し
かしこのように率直な議論ができるのはうれしい」と述べた。

以上がパネル2の概要である。この直後の閉会挨拶で、公
文俊平GLOCOM所長は、「知識や情報には量子的な二面性
がある。一つは、要素に還元し、貢献した人の人格と結びつ
けることができるという面だ。しかし逆から見ると、誰がど

こからどこまでに貢献したかということは、厳密にはわから
ない。つまり、その二面を見ながら議論しなくてはならない」
と述べた。パネル2の議論は、まさにこの二面的な著作物を
どのように生み出し、どのように利用していくことが双方の
利益や社会全体の利益になるのかという課題を提起していた。
そしてレッシグ氏がいうように、現在のクリエイティブ・コ
モンズは完成されているわけではなく、日本版のドラフトが
できたばかりであり、さまざまな問題点を残していることも
共有された。利用者と著作者双方の立場からこのような議論
を率直に行うことができたことは非常に有意義であった。誰
もが情報や知識の利用者であり生産者となる情報社会では、
このような議論を続けていくことがますます重要になってい
くであろう。

報告/庄司昌彦(GLOCOM研究員)

【プロフィール】

ローレンス・レッシグ(Lawrence Lessig)

スタンフォード大学ロースクール教授、スタンフォード・センター・フォー・インターネットアンドソサエティ創業者、クリエイティブ・コモンズ代表、電子フロンティア財団理事

2002年 "Scientific American" 誌イノベーターTOP50選出。1989年イェール大学ロースクール卒業後、第7巡回区控訴裁判所にてリチャード・ポズナー判事、連邦最高裁にてアントニン・スカリア判事の書記を務めた。91-97年シカゴ大学ロースクール教授を務め、その後ハーバード大学ロースクール教授。1999-2000年ベルリン社会科学センターフェローを経て現職。憲法、法と高度技術、インターネット規制、比較憲法、サイバースペース法の分野で教鞭をとる。著書に『CODE—インターネットの合法・違法・プライバシー』（1999年、邦訳版2001年）、『コモンズ—ネット上の著作権強化は技術革新を殺す』（2001年、邦訳版2002年）がある。

牧野二郎(まきの・じろう)

牧野法律事務所弁護士

1983年弁護士登録、開業。96年インターネット弁護士協議会結成、同代表を務める。98年(財)国際貿易投資研究所電子商取引研究会委員、山梨大学非常勤講師。99年日弁連情報機関紙『自由と正義』編集委員。2000年郵政省情報流通研究会WG堀部委員委員、日弁連情報委員会幹事、日本ベンクラブ会員、法と情報化社会コンソーシアム事務局長。01年アジアPKIフォーラムビジネス環境部会会長、中央大学講師、DDTF(電子署名電子認証シンポジウムタスクフォース)代表。02年JESAP(日本電子署名認証利用パートナーシップ)運営委員。著書『インターネットで法律相談ができる本』(中経出版)、『市民力としてのインターネット』(岩波書店)。共著『IT2001 なにか問題か』(岩波書店)、『インターネット法学案内』(日本評論社)、『デジタル著作権』(ソフトバンクパブリッシング社)、『ネット告発』(毎日コミュニケーションズ)、『日本の論点99』(文藝春秋社)、『電子認証のしくみとPKIの基本』(毎日コミュニケーションズ)他。

楠 正憲(くすのき・まさのり)

マイクロソフトアジアリミテッド政策企画本部技術戦略部長

半導体市場調査、ECサイト構築などのコンサルティング活動、ライター活動を経て、1998年2月(株)インターネット総合研究所入社。通信事業者向けコンサルテーションやIX運用監視、ECサイト、電子決済ASPの立ち上げなどに従事。並行して携帯コンテンツベンチャーの立ち上げや、IPモビリティの研究などに携わる。2002年10月マイクロソフト入社。Windows Server製品部でWindows Services for UNIXやWindows Server 2003のマーケティングを担当した後、03年7月より現職。

島村秀世(しまむら・ひでよ)

長崎県総務部情報政策担当

1986年早稲田大学理工学部建築学科卒業。同年前田建設工業(株)に入社、現場監督積算/電算業務(構造解析等)などに従事。91年(株)日本総合研究所に入社、各種システムの開発を担当。95-99年民間の金融機関に外向し、システム企画やシステム管理業務を手がける。99年より日本総研でニュービジネスの企画、立ち上げに従事し、日本総研の子会社である(株)日本総研ASPにeビジネス事業部長として外向。2000年より現職。

池田信夫(いけだ・のぶお)

独立行政法人経済産業研究所上席研究員、国際大学GLOCOM客員研究員

1978年東京大学経済学部卒。78-93年NHKで報道局などに勤務し、報道番組制作に携わる。97年慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科博士課程中退。97年国際大学GLOCOM助教授・主任研究員。1998-2000年通商産業研究所特別研究官(兼任)。99年World Wide Vision Initiative事務局長。1999-2001年World Wide Web Consortium Advisory Committeeメンバー。2000年GLOCOM教授を経て、現在、独立行政法人経済産業研究所上席研究員。研究分野・関心領域は、情報産業の経済分析、通信と放送の融合。主な著書に『ネットワーク社会の神話と現実』(東洋経済新報社、2003年)、『ブロードバンド時代の制度設計』(東洋経済新報社、2002年)がある。

小山裕司(こやま・ひろし)

国際大学GLOCOM講師

1967年生まれ。90年東京都立科学技術大学工学部電子システム工学科卒業。92年同大学院工学研究科電子情報システム工学専攻修士課程修了。98年同大学院工学研究科工学システム専攻博士課程単位取得満期退学。98年法政大学工学部電機電

子工学科非常勤講師、同年7月より国際大学GLOCOM研究員。2000年(株)ノーザンライツコンピュータラボラトリーズ、バイスプレジデント。現在、同大講師兼主任研究員、(株)テンアートの第2事業部事業部長、日本ソフトウェア科学会正会員、東京都NPO法人A・I・I理事、東京都NPO法人パブリックウェア推進機構理事、内閣府NPO法人日本オープンソース推進機構(申請中)理事を務める。

上村圭介(かみむら・けいすけ)

国際大学GLOCOM講師

1994年大阪大学卒業、97年同大学修士課程修了。専門は応用言語学。97年より国際大学GLOCOMで、ノン・テクノロジストの視点から情報技術が社会に与える影響について研究する。これまでに、マルチメディア・マークアップ言語の標準化、P2Pアプリケーションの分析、ブロードバンド・インターネットの普及動向、電波政策、マークアップ言語による多言語組版などの調査・研究活動に従事。オープンソースソフトウェア、フリーソフトウェアの積極的な利用者でもあり、原稿の執筆にはもっぱらEmacs、LaTeXをはじめとするオープンソースソフトウェアまたはフリーソフトウェアを活用している。

吉川 晃(よしかわ・あきら)

文化庁著作権課課長

1980年東京大学法学部卒業後、文部省(現 文部科学省)入省。青森県文化課長、在ジュネーブ国際機関日本政府代表部1等書記官(WIPO著作権関係等を担当)、文化庁宗教学室長、生涯学習局学習情報課長、在フランス大使館公使参事官(UNESCO担当)、文部科学省研究振興局学術機関課長などを歴任。2003年7月より現職。

加藤 衛(かとう・まもる)

社団法人日本音楽著作権協会常務理事

1946年東京都出身。69年中央大学法学部卒業後、(社)日本音楽著作権協会(JASRAC)入社。東北支部長、西東京支部長、人事部長等を歴任。98年11月常任理事、2001年10月より現職(総務本部および送信担当)。CISAC(著作権協会国際連合)アジア太平洋委員会副委員長、文化庁文化審議会著作権分科会専門委員、(財)音楽産業・文化振興財団(PROMIC)副理事長等も務める。

若槻絵美(わかつき・えみ)

牧野法律事務所弁護士

慶應義塾大学法学部法律学科卒。2000年4月弁護士登録、濱田松本法律事務所(現 森・濱田松本法律事務所)勤務。02年4月経済産業省経済産業政策局新規産業室にて非常勤リサーチアシスタントとして勤務。02年12月牧野法律事務所勤務。

林 紘一郎(はやし・こういちろう)

慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所教授、国際大学GLOCOM特別研究員、コロンビア大学客員研究員

1941年台湾生まれ。63年東京大学法学部卒業、旧電電公社(現NTT)に入社。85年の民営化後は、専用回線事業部長、NTTアメリカ社長などを歴任し、96年退社。97年より現職。91年経済学博士(京都大学)。主たる著書『インフォコミュニケーションの時代』(中央公論社、1984年)、『ネットワークの経済学』(NTT出版、1989年、経済学博士号取得)、『ユニバーサル・サービス』(中央公論社、1994年、田川義博氏と共著)、『ネットワーク——情報社会の経済学』(NTT出版、1998年)、『IT2001なにが問題か』(岩波書店、2000年、牧野二郎氏・村井純氏と共監修)、『電子情報通信産業』(電子情報通信学会、2002年)。

山田 肇(やまだ・はじめ)

東洋大学教授、国際大学GLOCOM副所長

慶應義塾大学工学部卒業。同大学大学院工学研究科修士課程修了。同大学にて工学博士号取得。マサチューセッツ工科大学技術経営学修士課程修了。旧電電公社(現NTT)に入社。研究開発業務、研究戦略立案、共同研究交渉、新規事業創出などの研究開発マネジメント業務を担当。グループ標準化戦略を担当。2000年GLOCOM客員教授。02年東洋大学経済学部教授に着任し、03年よりGLOCOM副所長を兼任。科学技術政策研究所客員研究官等としても活動。日本工学アカデミー会員。IEEE Engineering Management Society Japan Chapter Secretary等。ITU協会賞、日本規格協会標準化文献奨励賞、電信電話委員会感謝状等を受賞。著書に『技術経営戦略』(生産性出版)、『技術競争と世界標準』(NTT出版)、『世界標準の形成と戦略』(日本国際問題研究所)、『情報アクセシビリティとユニバーサルデザイン』(ASCII出版)等がある。

■ GLOCOM『智場』No.94
発行 学校法人国際大学グローバル・コミュニケーション・センター
〒106-0032 東京都港区六本木6-15-21 ハークス六本木
Tel. 03-5411-6677 Fax. 03-5412-7111

発行人 ■ 公文俊平

発行日 ■ 2004年1月1日

制作 『智場』編集チーム
濱田美智子
田熊啓
浅野眞

■ Copyright 2004 by Center for Global Communications, International University of Japan