

# 自由な文化のために

ローレンス・レッシグ (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ぬ。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。複製が生まれぬからである。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こっ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>>