

2016年3月22日

明治大学知的財産法政策研究所(IPLPI)シンポジウム

しなやかな著作権制度に向けて

—権利制限・利用許諾を中心に—

科学研究費補助金 基盤研究 (A) 平成 23～27 年度

「コンテンツの創作・流通・利用主体の利害と著作権法の役割」

第一部 基調講演③

ぼくのかんがえたさいきょうのちょさくけんせいど

～新たな方式主義の構想～

田中辰雄（慶應義塾大学経済学部准教授）

ただいまご紹介にあずかりました田中辰雄でございます。格調の高い上野先生と金子先生のために、なんでこんな話を聞かなければいけないかと思っている方もおられるかもしれません。中二病丸出しのようなタイトルをつけてみましたが、中身はいたって真面目に議論しているつもりです。まず、最初に、このような機会をいただきました中山先生と金子先生に感謝の念を申し上げたいと思います。

私は経済学者でありまして、著作権のことを10年ぐらい、いろいろやっております。法学者の方ともいろいろ交流していて、常々疑問に思っていたことがありまして、ここでそれをまとめた形で述べさせていただく機会をいただきました。門外漢ですので、ひょっとしたら勘違いしていることとか、至らぬところもあるかもしれませんが、知的刺激ということで、ぜひお聞きいただいて議論させていただければと思う次第であります。

まず、なぜこういうことを議論したかということから入ります。この報告は理想の著作権制度を考えるというのが趣旨です。制度変更というのは、ご承知のとおり、少しずつ進むわけです。既存の制度を前提にして改善して進むというのが現実的であります。歴史は飛躍をしません。

けれども、そういうふうに進んでいきますと、現実的ではありますけれども、客観条件が何らかの形で大きく変化した場合には、少しずつの漸進的な変化が迷路に迷い込むことがございます。ちょうど霧の中で山を進んでいくときのように、ここに岩があるな、この障害物があるな、というのがないと、これを避けながら進むわけです。ここにこういう制度がある、ここにこういうステークホルダがいる、そうすると、その場その場においては最適化なのですけれども、その霧が晴れてみると、実は山の頂は別のところだったということが起こ

り得るわけです。ですから可能であれば、ちょっといったん俯瞰しまして、鳥の目の立場から全体を見ることがあってもいいだろうというのが、ここでの趣旨であります。ですから白紙の状態、すなわちさまざまな与件、制度、それから各種ステークホルダ（利害関係者）を忘れて、国民だけがいる。クリエイターがいて、それを享受する人間だけがいるという状態から出発して、理想の著作権制度を考えていくということを考えていきたいというのが趣旨であります。

このようにに話すと、設定自体に違和感を持たれる方がいるかもしれません。普通の民法・刑法でこういうことはあり得ないわけです。けれども、著作権の場合は目的がございまず。利用を促進し、文化を保護して、文化の発展に資するという目的が最初に書いてあります。目的があればそれを最大化する行動を考えるということには意味があるだろうと考えまして、議論を始めさせていただきます。

なお、私は経済学者ですので、申し訳ありませんが、これは財産権的視点からの議論になります。人格権的な議論は、また別途あり得るかもしれませんが、財産権での立場からの議論をさせていただきます。

最初の段階で、客観条件の大きな変化ということを述べました。これは冒頭に中山先生のほうから著作権法の憂鬱という言葉がありまして、近年、著作権法が業界法からお茶の間法に変わったとされています。これが客観条件の大きな変化で、それを私なりに若干整理してみます。まず、すべての著作物は、あらためて言うまでもありませんけれども、もともと情報財でありますから、限界費用がゼロで生産できます。創作する時には一回コストがかかりますけれども、それをみんなで共有する時には価格ゼロでできるわけです。なおかつ共有することで新たな創造ができる。創造のサイクルと呼ばれますけれども、著作物を使って次の新しい著作物をつくることができるというのが最大の特徴であります。これは普通の財にはあり得ません。普通のモノの場合には、誰かが使うとほかの人は使えないという排他性があり、そしてモノからモノはつukれないわけです。投資財というか、機械設備とかは多少ありますけど、基本的に消費財は使ってしまったら消えるわけです。こういう非常に特殊な財ですから、本来は価格ゼロで全員共有したほうがいい。しかし、そうすると誰も生産するインセンティブがない。開発のインセンティブがない。だから排他権を与える。こういう理屈になっているわけです。

これは言ってみれば、情報を排他性のあるモノと同じように扱うという、いわば擬制だったわけです。これが機能したのはご承知のとおり著作物がモノに体化していたから、すなわち DVD とか CD とか本とか、こういうモノにくっついて取引されていたからです。そうすると、この擬制がうまく機能していきます。

モノに体化させて、それを生産し、流通し、そしてそれを広告するには非常にコストがかかりますから、著作物をつくれるのはプロだけで、一般の人はそれを享受するという分業になります。先ほど言った創造のサイクルも、プロ同士の取引になりますから、プロ同士の契約で解決できる。そして大きな広告費をかけて一般の人たちに回す。広告費以外にも生産

性と流通等のコストもかかりますけど、一番大きいのは広告費ですので、これを代表としておりますが、それをかけて流通する。この形で、100年以上200年近く、回ってきたわけです。

ところが何が起きたかといいますと、冒頭、中山先生のお話にもありましたデジタル化とネットワーク化が浸透しまして、ここでプロとアマの境がなくなってしまった。誰もが創作物をつくり、誰もが流通する状態になったわけです。これがさまざまな問題を一齐に引き起こしたと考えることができます。どういう問題が生じたか。これは中山先生の言葉、それから野口さんの言葉にあるとおりで、象徴的な表現を繰り返せば「著作権法がお茶の間法になった」ということです。お茶の間にいる人間がアツという間に刑法犯になる可能性があるという言い方もできるでしょう。ここでの問題点は次の2つに整理できます。

一つは、先ほどの創造のサイクルです。かつてはプロがプロ同士の契約で解決したのですが、みんなが創作をやるようになりますと、そんな大層なことはできない。言い換えると取引費用が高すぎて回らない。プロ同士ではないので、契約ベースで取引はできません。例えば漫画を書くときには写真のトレースをするわけですが、それをすると、プロであれば写真家と契約してトレースの許可をとりますけれども、一般のアマチュアの漫画家がそんなことはできませんから、トレースで描くとアツという間に違反。それから自宅で動画をつくって何かにアップするというのでちょっとでも曲を使うと、もちろんそれは著作権法上違反です。各種の二次創作も全部許可をとっているわけではありません。コラージュとか、ネット上にはさまざまな作品がありますけど、ほとんどはいろんなものを組み合わせますから、みんな違反になってしまうわけです。したがって違法を承知して強行するか、あるいは創作自体をやめるということになってしまいます。

もう一つは、これはあまりいわれてないことかもしれないですけども、違法コピーが広告になるという事実があります。著作物というのは開発のコストが実は少なく、ビジネス上、圧倒的に広告のコストが多く、音楽なんかはコストのほとんどが広告です。ゲームや映画のような開発コストが高いものですら、場合によっては広告コストのほうが高くなってしまふ。非常に広告コストが高い。ところが、これが、近年べらぼうに広告コストを安くする方法が現れた。それは無許諾で私的コピーを流すことで、それが結果として大きな広告効果を持つ。昔はそんなことはできませんでした。モノと一体化した場合、CDを無料で配るなんてことはコストが高すぎてできなかった。それが簡単にできるようになったので、要は無許諾でよいかからコピーして、それで広めると広告効果があらわれて、その作品を売り、あるいは著作者の名前を売るというのが、有力な戦略になってきました。ところが著作権法はデフォルトで許諾権ですから、これはなかなかできない。そういう問題が生じてきています。

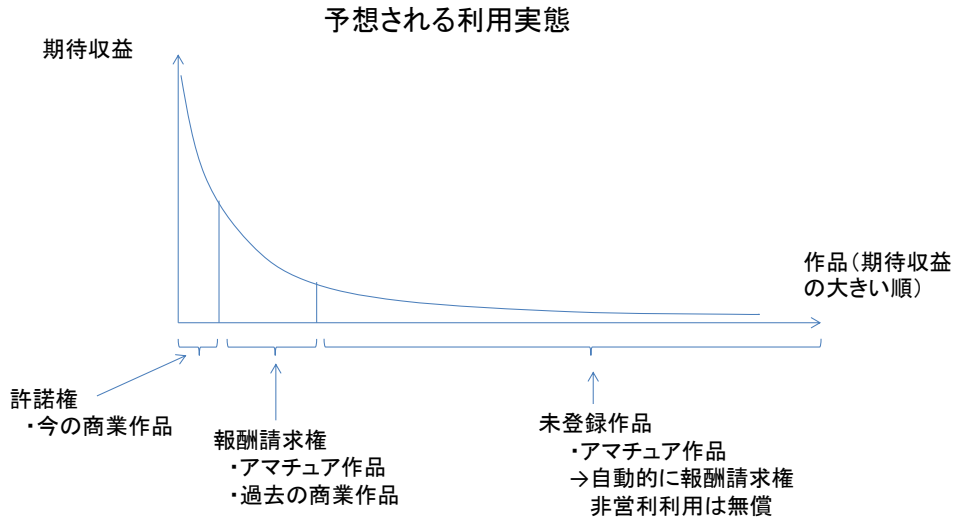
この2つを解決するために、一種の方式主義による著作権取引所というのを考えます。まず権利者はどうするかといいますと、自分の著作物を登録して、著作物のファイルを登録所に送ります。その上で許諾権か報酬請求権かを選択します。許諾権を選択すればこれまでのとおりです。だいたいプロはみんなこちらでやるでしょうから従来と変更はありません

ん。しかし、アマチュアの人の中には報酬請求権を選ぶ人が出てきます。それで報酬スキームを設定して、1個いくらか条件を取引所に書いて、口座もここに登録しておきます。いまアマチュアの人たちは登録すると言いましたけれども、それはアマチュアの一部で、国民の大半人たちは登録なんかしないでしょう。自分でフェイスブックで写真撮ったとか、ちょっとコラージュつくったとか、面白い絵を描いたりしても、そのまま放っておくわけです。だから登録しない。登録しない者はすべて自動的に報酬請求権というふうにします。そしてその場合の報酬スキームは規定の報酬スキーム、これは非常に安い料金で利用できることにして、さらに非営利の場合は無償で利用できるとしておきます。これが権利者の場合です。

利用者はどうするかといいますと、見たい作品を見つけたら取引所にサーチをかけます。その作品を取引所のところにドラッグするとサーチされて、見つかったとき、そこに許諾権ならこれまでと同じで、普通に権利者との交渉になります。報酬請求権だったら、その報酬スキームのお金を払って使います。それから、見つからなかった時—ちなみに大概の作品は見つかりません—は、非営利であればそのまま利用できます。利用する側が営利であれば、一定の安い供託金を払って、そのままそこで利用することができることにします。

取引所の仕事は、送られてきた著作物ファイルをインデックス化して、グーグルみたいな感じでサーチ可能なようにします。で、検索された作品が許諾権ならばあとは放っておけばよく、当事者同士の交渉に任せられます。報酬請求権の場合は決済を代行します。クリックしてアプリの購入みたいな感じで簡単に決済できるようにし、決済があったということの証明書を発行します。未登録のときには、営利利用のときには同じように供託金を受けておりますので、自分のところにためておいて、権利者が現われた時に代わりにそれを払うわけです。

こういう形で回すと、どういう利用実態に実際になるかを図示してみます。下図は縦軸が作品からの期待収益で、横軸に期待収益の大きい順に左から作品を並べたときのグラフです。左端には非常に利益の高い商業作品が並んでいて、だんだん下がってきて、圧倒的な多くのアマチュアの作品はほとんど収益を生みませんから、右側の低いところに並びます。許諾権を選択するのは、商業作品です。商業作品は額が大きいので許諾権にしたほうがいいに決まっています。さまざまなライセンスでビジネスしたほうがもうかるに決まっていますから、自分たちでやるでしょう。しかし、圧倒的な多くの一般の国民は登録しないでしょう。そうすると未登録になり、右側の領域に来て、自動的に報酬請求権になる。で、この真ん中のところに、アマチュアなんだけれどもちょっと売れてきた人で、報酬が欲しいなと思う人がいて、彼れが報酬請求権を選ぶ。アマチュア作品の結構人気のあるものはこの真ん中辺にきます。なお、商業作品の中でも過去の商業作品。もう絶版になった、売れなくなった、誰もビジネスしないというようなものは、多分、報酬請求権にする人たちが相当に出てくるだろうと思います。なぜなら、報酬請求権にしておく、誰かがそれを見つけだして使ってくれるからであります。 という形で、3つの類型に分かれてくるであろうと思います。



この方式にした場合の利点は何でしょうか。まず先ほどの創造のサイクルに関して言いますと、報酬請求権の作品がべらぼうに増えます。かつ、取引所で一括決済ができるし、未登録の場合には無償利用、非営利の利用がそのまま利用できますから、べらぼうに利用が進みます。真ん中ら右側の作品は報酬さえ払えば利用、あるいはまったく何もせず利用可能です。だからべらぼうに創造のサイクルが回るだろうと思います。

それから商業作品の側にも利点がありまして、アマチュア作品の中に結構いいものもあり得ますので、それを非常に安く利用することができます。アマチュア作家にとっても、自分の作品が商業作品にと使われて、映画の BGM に使われたり映画の背景に使われたりするの、大変名誉なことですから、そこでステップアップのチャンスを得ることができます。なお、孤児著作物問題は発生しません。なぜなら権利者がいなければ自動的に未登録になりますから、それは供託金を払えば利用でき、非営利ならば無償で利用できるわけですから、自動的にすべて完全に解決されます。

それから広告効果です。アマチュア作家は自身の作品が報酬請求権で利用されることで人気が出てきます。多分、最初は未登録にしておいて、自分の作品をあちこちにまき散らしていると、あっちで使われ、こっちで使われる。そのうちいくつかは営利で使われればお金も入ってくる。それが分かると、じゃあ報酬請求権にステップアップして報酬を請求する。さらに人気が出ると、どこかの商業から話がかかって許諾権へと移行する。実はこれ、コミケとかである程度行われていることの事実上の制度化したみたいな感じです。商業出版社から見ると、有力な新人の発掘ができるメカニズムができることになるでしょう。

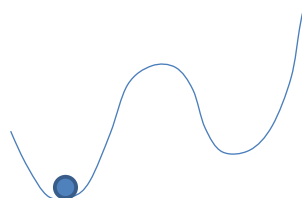
逆にプロの作家あるいは企業の立場からしますと、先ほどもちょっと言いましたけど、売

れなくなってお蔵になった作品を報酬請求権化しておきます。そうすると、そこからわずかでも収入が得られる。そのうち思わぬ作品から収入が出てきて「こいつは人気がある」となると、そいつをもう一度ビジネスにすることもできます。今、時々、昔の作品で思わず人気復活することがありますが、あれはたまさかな偶然でやっているだけでありますけれども、それが制度化されます。

こういう議論をするとよく出てくる疑問としては、「そんな制度改革をする必要があるのか」というのが出てくるかもしれません。以下では予想される反論に答えておきます。まず反論として出てくるのは、私は今、報酬請求権化すると非常にいいよ、利用が進むからいいよと言いました。ならば「そんなにいいんだったら個人が勝手にそう宣言すればいいじゃないか」という反論があるかもしれません。それは確かにそのとおりでありまして、実際にクリエイティブ・コモンズがその例であります。しかしこれでは解決にはならない。この問題は個人の行動では解決しないと思います。理由はつぎのとおりです。

まず、さっき言いました創造のサイクルというものは、利益は自分ではなく人にいくわけです。自分が「自分の作品はフリーで使っていていいですよ」と言うと、その利益は相手にいくのであって、自分に来ません。ですからこれを囚人のジレンマと言いまして、一斉に全員がやればいいんですけど、一人だけやってもその一人に利益はない。だから放っておくと新しい均衡には達しません。

それから先ほどの広告効果です。広告効果についても、無名の人、誰にも知られていない人が「自分の作品はフリーですよ」と言っても、彼は知られていないのですから、フリーの宣言自体も誰にも知られることはありません。従って何の変化も生じないわけです。すべてのアマチュア作家全員が「自分の作品はフリーです」と言えば、誰かが探し始めます。「面白いのはないかな」というふうにみんなが作品を探し始めて、新しい均衡に移行することは考えられます。しかし、皆が許諾権であって「使わせないよ」と言ってる状態では、誰も探しに来ない。誰も探しに来ないのであればフリーにする理由もないわけです。これを経済学で言うと複数均衡といいます。よくこんな図を書いたりするのですけれども、全員が報酬請求権でみんながアマチュア作家のほうを探しているという状態と、みんなが許諾権で駄目だよと言っているのではあ俺たちも探さないよという状態は、どちらも均衡です。従って、新しい均衡に移るためには、何らかの制度の強制力が必要です。



クリエイティブ・コモンズはなかなか広がりません。これは別に人々が愚かだからでもないし、クリエイティブ・コモンズの人が間違っているからではなく、これが均衡状況なのです。それぞれの個人が合理的に考えると、今の均衡から移らないという仕組みになっている。従って別の状態に移りたいなら制度の強制力が必要になります。

しかし制度の強制力は必要だとしても、政府がやる必要があるのかという問いはありうるでしょう。つまり、民間でやればいいんじゃないかという議論が次に出るかと思います。確かに民間でやる方法もあります。事実上の報酬請求権を達成している組織がありまして、ご承知のとおり権利の集中管理制度というのがありまして、日本で言う JASRAC です。権利者から権利を信託されまして、事実報酬請求権化して各種の利用者におろしてそこから報酬を得ているという制度があるわけです。権利団体ではありませんが、実は YouTube も似たようなことをやっています、YouTube にアップすると、ご承知のとおり、削除要求もできますけれども、そのまま放置して CM 収入を得ることもできます。CM 収入をとった場合には許諾を放棄して報酬をもらうことになるので、事実上、報酬請求権みたいな形になっていると解釈できないこともありません。

このように取引所など作らなくても民間で報酬請求権化していくことはできないわけではない。これは確かに一理あります。しかし一理あるんですが、これはあまりよろしくないと思います。民間に任せるべきではない理由は少なくとも 3 つ指摘できます。

第一に、カバレッジの大きな有力な集中管理団体ができているのは音楽だけです。それは、音楽には特殊な状況がありまして、長さがだいたい決まっているとか、利用の状態がカラオケとか演奏会とかテレビの BGM とか決まっていて、そこからお金をとりやすいという特殊な状況があります。同じことを画像でやったって、料金徴収ができない。だから民間にやらせると音楽しか立ち上がらない。

第 2 の問題は、権利者団体というのは公的利益は代表しないわけです。権利者の団体ですから、権利者の利益しか代表しません。本来、著作権制度というのは公的利益を代表するように設計するべきなのですが、そうならない。例を言いますと、例えば喫茶店で音楽を流すということは、国民のため、あるいは音楽文化のためには望ましいという話が昔からありました。ジャズ喫茶に行くとみんなジャズが流れていて、あそこでみんなジャズの素養を涵養してジャズのファンになっていったわけです。が、あれが著作権の行使によってみんな消えちゃったわけです。それ以外にも街角にはいつも音楽が流れていて、昔は喫茶店に行くと、その時にはやっている音楽がだいたい耳に入ったわけですが、今は全然入らないわけです。これを嘆かわしいという人はいます。いるのですが、だからといって著作権の管理者団体の JASRAC は「自由にお店で流していいですよ」とは言えないわけです。彼らは権利者の利益を代表するのですから。JASRAC の人たちが心の中では「昔のほうがよかったな」と思っていたとしても、彼らの職責から言って、無償で流していいとは言えません。彼らが自分たちの職責をちゃんと忠実に実行しているだけで別に悪くはないんですけど、結果として

は、公的利益は代表されないということになってしまいます。

最後に、民間組織は独占になります。そうしますと、独占の弊害が表れるわけです。独占の弊害は楽曲を利用する側ではだけではなく、楽曲の権利者のほうに対しても弊害が出ます。JASRAC の例で言いますと、これは最終的には解決されたんですけども、ボーカロイドというソフトが出てきた時には、ボーカロイドの音楽作家たちは JASRAC に登録しようとしませんでした。これはなぜかという、ボーカロイドというのは二次利用を盛んにする同人的なカルチャーです。けれど、JASRAC に信託すると全権利がいつてしまうので、二次利用ができなくなるということで、しばらく対立が続いていました。最終的にはボーカロイドの作家のボリュームが相当大きくなったものですから、JASRAC 側も対応しまして部分信託という形で解決しました。これはボリュームが大きいからですけどいずれ対応しない例が出てきうる。

まあ、それでも JASRAC は権利者の代表ですから、最終的には対応してくれたわけですが、YouTube になると、権利者の代表じゃありませんからもっと状況がひどくなります。YouTube はアメリカで、日本にはまだ来ていませんけれども、YouTube Red という音楽配信を始めます。この提示した条件は過酷でありまして、「楽曲すべてを提供しろ」「分配率は 55%」これは非常に低い。「参加しないと YouTube から全部消すぞ」。という感じで言うてくるのです。

このように、民間に任せておくと、権利者の利益も場合によっては十分には実現できないとなります。そういう意味で公的な機関としてつくる必要があるだろうと思います。

次に実現可能性です。こんなことを言うに「おまえは経済学者で、法律のことを知らないのんびりしたやつだからこんなことが言うわけで、こんなこと実現できるはずがない」といろいろ言われるかもしれません。そこで、少し考えてみました。

まずベルヌ条約です。ベルヌ条約では方式主義では駄目だと書いてあります。無方式主義にしると書いてあるわけです。確かにそうであります。ベルヌ条約の改正は、私は詳しくは知りませんが、全加盟員の賛同が要するという条件があるそうで、とても不可能だとのこと。ただ、ベルヌ条約は、条文を読む限りは、要求しているのは外国の著作物への対応です。外国の作品については無方式にしると書いてありますが、国内については特に書いてありません。だから国内の作品についてだけ方式主義、外国の作品は無方式主義にすれば、一応クリアできるという解釈が可能です。これはもちろん、法解釈ですので、そんなことはないという人もいるかもしれませんが、そういう解釈は可能で、それでクリアすることはできるのではないかと思います。もちろん、「外国の作品は手続きなしに許諾権なのに、国内の作品は手続きしないと駄目なわけ？ なんて不公平な」という文句はあるかもしれませんが、それは先ほど言いましたように、文化の発展に役立つのだということで、そこを押し切る。

それから、決済をする取引所制度ということを申し上げましたが、これは別に非現実的な主張ではなく、ひな型が既にありまして、韓国には著作権取引所というのできて、活動

しています。イギリスでは著作権ハブというのがありまして、これはウェブ上のさまざまな画像とかのデータについて、一種の取引所みたいなものをつくらうという構想が動いていますので、実現不可能なものではないと思います。

それからコスト的にシステムが維持可能かという疑問があると思います。実は昔から、コピーマートとか超流通とか、デジタル的に全部処理しようという議論がいくつか昔あったんですけども、いずれも実現していません。実現しない理由は、私が思うには、とてもシステムが巨大すぎるからです。著作物のあらゆる取引を電子的にやろうというのは非現実的であるし、無駄だと思います。この取引所で行うのは全取引ではなく、一部のアマチュアの報酬請求権だけです。つまり、実際、決済するのは図の真ん中あたりだけです。真ん中より右はほとんど、機械的な処理で供託金を渡すだけです。非常に簡単化されています。左の商業作品のところまで電子的にやろうとすると、ほぼ不可能です。巨大な映画とか巨大なプロジェクトに関しては契約ベースでやったほうがいいに決まっていますのでありまして、電子的な方法でやるのには適していない。本稿の構想としては図の真ん中部分だけを取引所で決済に載せる。それであれば十分にシステムとして可能でしょう。

すいません、予定時間を過ぎていたので、少し飛ばしまして、フェアユースの関係を話します。この制度変更をしたとしてフェアユースはどうなるのか。これは、フェアユースは依然として必要だと思います。なるほど、この著作権取引所ができると取引コストが下がりますから、その意味で言うと、フェアユースの必要性はひとつ下がります。けれども、この制度で報酬請求権化するのにはアマチュアであります。プロの作品はみんな許諾権です。権利制限、フェアユースというのは、そういう許諾権に守られたプロの作品ですら、ある一定の条件の下では無許諾利用できるということがポイントです。その必要性は依然として残っていますので、フェアユース、権利制限というのも依然として必要だと思います。

それから、方式主義を支持するこういう動きというのは、ほかにもあるということを最後に申し上げておきます。これは北海道大学の田村先生が「デフォルトではクリエイティブ・コモンズなみの保護にしたらどうか」というのを提案されました。それから、何度もお話に出た野口さんが「方式主義に戻ったらいいんじゃないか」と述べたことがあります。それからアメリカで言うと Lessig さんが「5年ごとに登録を更新をして、更新しないとパブリックドメインになる制度はどうか」というのを提案してしまっていて、こういう提案は私だけではなく、いくつかの前例がございます。ですから別に全くあり得ない提案ではないということでもあります。

振り返ってみてこの提案を実際に施工する時のハードルは、未登録だと報酬請求権になるという点でしょう。本稿の提案は、(1)決済を含む取引所と、(2)未登録だと報酬請求権になるという 2 つの組み合わせです。このうち取引所制度のほうは割とそんなに違和感がないといいますが、イギリスでもやっているし、韓国でもやっているし、昔から登録制度の提案があるからその発展型であり、そんなに違和感はないと思います。しかし、登録しないと報酬請求権というのは非常に強い提案になり、多分、これは反発も多いと思います。従って、

「未登録だと報酬請求権」というのをはずして、取引所だけやったらいいんじゃないかという議論があるかもしれませんが、しかし、この提案にとって「未登録だと報酬請求権」は必須であります。なぜなら、これをはずして取引所制度だけやった場合、どうなるかといいますと、恐らく誰も登録しない。なぜならば、取引所に未登録でも最強の権利である許諾権が手に入るのに、なんでわざわざ登録するんだということになります。だから誰も登録しません。これまで登録制度が何度か提案されましたが機能していない理由はここです。先ほど言ったように、囚人のジレンマという複数均衡で容易に移動しないのです。

移動ができるという人もいます。そういう人は、登録制度の利点として、検索・決済しやすくなること、決済が簡単になることをあげます。しかし、この利点はそれほど大きいとは思えません。まず、商業作品はこんなことしなくても見つけてくれますから登録の誘因はありません。問題はアマチュア作品でありますけど、アマチュア作品のうち、実際に売れるというのは、100個描いて1個か2個ぐらいという程度でしょう。そのためだけになぜ登録するのかということになってきます。非常にたくさんの人が登録すれば、先ほど言いましたように、複数均衡を超えます。しかし、そういう非常にたくさんの人が登録するというクリティカルマスは容易に超えられない。全アマチュア作家の3割~4割ぐらい登録すれば他にも続いて雪崩のように登録がすすむかもしれませんが、1~2%が登録したぐらいでは、とてもとても全体に影響はないでしょう。その場合、いわば非常小さなフリー素材のサイト、報酬請求権だけで利用できる素材がほんの少しあるだけのサイトができて終わるという結果になると思います。従ってこの「登録しないと報酬請求権化する」という部分はどうしても必要であります。そうすると、しかしこれは一見すると、非常に抵抗の多い提案だと思いません。

そこで、これを受け入れられるかどうかを考えてみることにします。まず、モラルとしてそもそもこんなあり得るかという疑問がでるかもしれません。つまり、描いたものが何も登録しないと知らないうちに使われてしまうわけです。自分の描いた絵、それから自分が旅行で買ってきた風景写真をフェイスブック等に置いておくと、ある日、誰かに使われていることになります。無論、作者があなただと言う事は明記されるわけですが、無許諾で使われる。そういうことが認められるかということになりますが、これは考え次第だと思います。人のものを黙って使うなというのが今の許諾権で、これは確かに納得的です。人が人の嫌がることをしないというのは、確かに一つのモラルです。

しかし、人の嫌がることをしないというだけでなく、人に喜ばれることをやろうというのも、また同じように成立するモラルです。そもそも著作物は公表している段階で、これは人に見てほしい、人に味わってほしいと思うからこそ公表するわけです。ですから、本来使われたら「ありがとう」と、うれしいと思う部分があってしかるべきです。そちらのほうを励ますというようなモラルも、育てることは可能だと思います。もちろん黙って使われるのは嫌な人もいます。そのときには登録してねと、そういう人はそう言えばいい。デフォルトは、みんな使おうようにしようというのも、実はモラルとしては可能だと思います。要するに情報

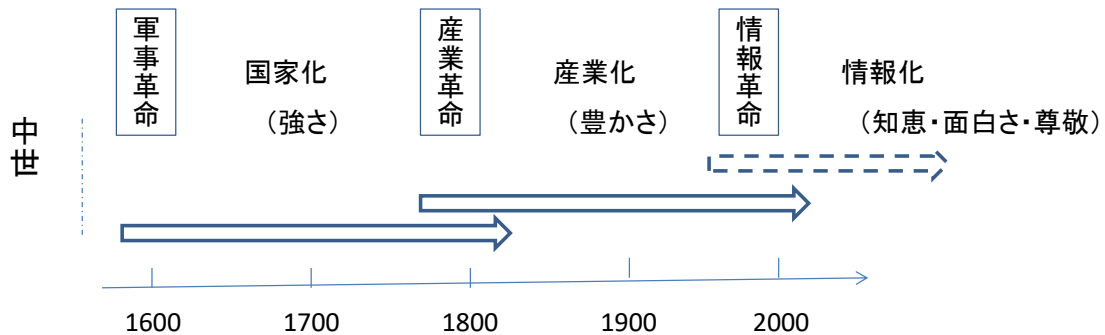
については私有ではなく共有を基本にするということです。この発想のジャンプは難しいかもしれませんが、例えば小学生ぐらいに聞いてみれば、両方同じように同意を得ることができると思うので、人間として不可能なことではないだろうと思います。

ただ、そうは言っても、これは非常に大きな変化でありますので、抵抗があるというのは承知しております。

そこで、最後にこれについて視点の違った話をさせていただきたい。こ未登録だと報酬請求権にするようにモラルを変えるとすると、「おまえは何様だ。そんな大それたことをなぜ言うんだ」と言う人もいるかもしれません。また、ある人はこう言いました。この状況変化はデジタル化とネットワークによって生じたのですが、「デジタル化のネットワークといってもたかだかあんなもんは 20 年。著作権法の歴史は 100 年、いや 200 年ぐらいある。200 年の歴史のあるものを、たかだか 20 年の変化でデフォルトまでひっくり返すとは何ごとか。あと 20 年ぐらいしたら『すいませんでした。やっぱり前の方がよかったです』とおまえは言うんじゃないか」。なるほどもっともな疑問です

そこで最後に歴史的な視点からのお話を 3 分ぐらいして、終わりにさせていただきこうと思います。このお話は、ちょっと法律の議論から離れるかもしれませんが、こういう疑問を念頭に置いた上での私からの回答です。そのために近代化の歴史の中に著作権を位置づけるという壮大な話をさせてもらいます。これはピンとくる人はくるし、こない人は「何のことや？」という感じですが。

図をごらんください。近代というのはだいたい 16 世紀の終わりに終わり、そこから近代が始まります。そしてだいたい 18 世紀の真ん中の終わりに産業革命があつて、産業化が始動する。産業革命の前の時代は近世とか言ったりもするのですが、広義には 16 世紀以降の全体が近代とされます。さて中世が終わったあとに何が起きたか。ここは随分長い間論争があつて、歴史家の中に論争がありますけども、一つ明らかなのは主権国家ができたことです。今日では当たり前的主権国家ですが、それが初めてできたというのは、一つ大きな変化です。それ以前の中世は封建諸侯がいて、国王といっても一番強いくらいで国の力は強くなかった。それが、絶対王政ができて、さらに国民国家ができる。国家というものが誕生する。主権国家を誕生させた契機として、産業革命に相当するものとして軍事革命があつたといわれることが多いです。軍事革命というのは、大砲と鉄砲の発明でありまして、それまで騎士が馬に乗って戦う形から、兵士に大砲と弓を持たせて集団戦をする方法に変わる。これは圧倒的な武力でありまして、城がどんどん落ちて、国がどんどんつぶれていって、で、絶対王政が生まれ、で主権国家ができる。こういう仕組みになっています。そして 18 世紀の終わりに産業革命起こります。産業革命の意義についてはもう周知のことなので省略します。



そう考えると、軍事革命から産業革命まで 200 年ぐらいです。そうすると産業革命から、200 年くらいたった今現在、また革命的なことが起きてもおかしくない。つまり、ここに何かあるということを書きたくなる。なりませんか？ それが情報革命です。新しい情報化の時代がやってきて、それがデジタル化とネットワークだとする。たとすると非常に世界史的な大きな意義があることになります。軍事革命の時代には、領土的な野心で強さに価値があったのに対して、産業化における最大の価値の中心は豊かさでしょう。軍事的強さより経済的な豊かさを追求する。だとすると情報革命後の情報化の時には、情報の持っている価値、すなわち知恵とか、面白いか、楽しいとか、尊敬されるとかを実現させることに価値がうつる。このような一種の段階的な発展論を考えることができます。こういうことを言っている人はいっぱいいます。古くは日本で言うと堺屋太一、公文俊平、それから外国人ではトブラーが有名ですけど、こういうことを言っている人はいっぱいいます。

そして、それぞれの時代に主要な力があります。まず軍事革命後には軍事力が、産業革命後には産業力が、そして情報革命の後には情報が主要な力となると考えるのが自然です。そして、その時代にあっては、その主要な力の特性を最大限に発揮したものが時代をリードしています。軍事力の特性というのは、各地の諸侯を打ち破って統一国家をつくることなんです。その軍事力を思うがままに使ったのが絶対王政で、これがその時代をつくりました。その前の時代の中世における宗教的権威にこだわっていた神聖ローマ帝国とかスペイン・ハプスブルク家とか、みんな脱落して消えてしまいます。で、フランスとかドイツとかイギリスなどの主権国家を確立した国が時代を主導します。

産業化の特性というのをもし考えるとすると、投資と技術革新で生産性をぐんぐん上昇させることでしょう。そういう企業活動を全面的に肯定するというのが産業化でありまして、これを最も明確にやったのがアメリカです。その前の時代の論理を引きずった国がありまして、それは領土に対する野心を捨てきれなかった帝国主義であります。これは最終的に破綻して消えるわけです。

ですから、その時代において、その時代の特性を最大限生かしたところが時代をつくっている。そうしますと情報の特性はというと冒頭に述べていたように、共有可能で情報から情報が生まれるということです。こんな特性はこれまでの領土とかモノにはあり得なかった。領土は完全にゼロサムだし、モノの場合も、増やすことはできますけど、私有しかできなかった。だけど情報、知恵とか著作物の場合はいくらでも共有可能で、その情報から情報が生まれるという特性を持っています。その特性を最大限生かした国なり地域なりがこの時代をリードしていくだろうという予想を立てることがとができる。それになかなか適応できないところに著作権法の憂鬱があり、中山先生が嘆かれているところであるのではないかと、私としては解釈しているわけです。

もしそうだとすれば、情報は共有がデフォルトであるべきである。で、何らかの理由があるときのみ、たとえば誘因上の必要とか、プライバシー保護とか、人格権とか理由があるときのみ排他権を与えるというふうに考えるのが、これからの時代になるだろう。そういう意味で著作権のデフォルトは変更すべきである。登録しない限りは報酬請求権にしてみんなで使うというのは、こういう長い人類史的、あるいは世界史的な意義があることであると理解することができるだろうということでもあります。

というわけで、最後は壮大な話をさせていただきましたけども、これにて私のプレゼンテーションは終わり、後の議論のほうに移らせてください。質問用紙がありますので、ぜひ書いていただければ幸いです。できるだけお答えしたいと思います。以上です。