

# 次世代ネットワーク社会が もたらす著作権制度上の課題

金正勲

慶應義塾大学デジタルメディア・コン  
テンツ統合研究機構 准教授

Kim@dmc.keio.ac.jp

# 政策というもの

- 政策の究極的な目的は、公益増進
- 政策は文脈依存的
- 政策は政策的前提によって支えられる
- 政策的前提の変化は政策の変化をもたらす
- 不変する政策目標と可変する政策手段

# 著作権政策というもの

- 第1条:・・・文化の発展に寄与する(=政策目標)
- 文化の発展=著作物創造+著作物利用  
(→上位の政策手段)
- 著作物創造・利用の促進手段である著作物保護  
(→下位の政策手段)
- 手段の目的化傾向が目立つ近年

# 著作物の財としての性格

- 著作物は元々公共財的性質を有する
- 公共財＝消費における非競合性＋非排除性
- 一般財でいう「コモンズの悲劇」は存在せず、
- コモンズの喜劇 (Comedy of Commons) が存在
- 生産問題 (Provision) が焦点

# 著作権というもの

- 権利不在→著作物の過少生産
- 権利存在→著作物の過少利用
- 著作権政策は、適正な保護水準・範囲・期間を考えること [完全保護も完全非保護もoption]
- 著作権は不完全な所有権：一定期間の権利付与、様々な権利制限を通じた消費者利害の保護
- 保護の限界費用と保護の限界便益が一致するポイントが均衡点
- 著作権制度を取り巻く環境の変化により均衡点がシフトする

# 社会経済を取り巻く環境の変化

- 世界のフラット化とグローバル競争環境の変容
- 文化の経済化と経済の文化化
- 感性経済／右脳経済／経験経済の台頭
- クリエイティブ・エコノミーの台頭
- 融合社会の台頭
- デジタル革命に伴う著作物生産方式・主体の多様化

# クリエイティブ・エコノミーの台頭

- 農業社会、工業社会、情報社会、そして創造社会
- 創造性がコアな経済的資源に
- 創造性資源は潜在的に無限
- 創造性資源を生み出すのは人間
- 国家戦略、都市行政、企業経営において創造性マネジメントがキー

# 創造性というもの

- Creativity = New + Meaningful
- 創造性は社会的プロセス
- 小文字のcと大文字のC
- 3つの創造性: 芸術C + 技術C + 経済C
- 一人ぼっちの創造性とコラボレーションの産物としての創造性
- ゼロからの創造性と組み合わせによる創造性 [巨人の肩の小人]

# 融合社会の台頭

- 全てはバウンダリを超え、融合する
- 学問分野の融合、国家間の融合、産業間の融合、生産者と消費者の融合、仕事と趣味の融合、文化と経済の融合、etc
- 融合することは、創造の源泉となるIntersection (交差点)が生まれるということ
- 融合社会には境界線上で発生する問題の解決が重要[例:メディア融合]

# メディア環境と著作権制度

- 著作権制度はメディア環境に大きく依存
- メディア環境の変化は著作権制度に影響
- コミュニケーション＝コンテンツ＋メディア
- 過去、コンテンツはメディアに体化（→有形財化）
  - 例：本、CD、DVD、地上波放送、etc
- 硬直的な垂直統合構造の形成

# 新しいメディア環境： メディア融合の本質

- メディア環境の変化は、情報の生産・流通・利用に根本的な変化をもたらす
- 技術革新は垂直／水平レベルの互換性を実現
- デジタル化→コンテンツ間での互換性を実現
- IP化→ネットワーク間での互換性を実現
- コンテンツとメディア間での組み合わせが自由に
- 例：Triple Play Service=Data+Video+Phone
- 硬直的垂直統合構造から柔軟な垂直統合構造へ

# メディア融合と制度的課題

- 技術や市場の可能性を具現化するための制度
- 制度の融合領域が発生・拡大[規制管轄の重複]
- 融合による制度間の葛藤
- 著作権政策の場合、電気通信役務利用放送法(2001)が制度間葛藤の起点(?)
- IPマルチキャスト関連の著作権取扱問題(2006)

# メディア環境の変化と 情報生産方式の変化

- 誰もが情報の創造や流通の主体に  
→ 新しい創造空間の台頭
- Prosumer = Producer + Consumer
- Proteur = Professional + Amateur
- コミュニティ型情報生産の台頭  
[例: Wikipedia]
- Sharing economy (共有経済) の台頭

# 著作権の藪と アンチコモنزの悲劇

- 結合性の高い著作物生産と著作権の藪
- 著作物流通における取引費用の増大
- 一部の権利者によるHoldupリスクの増大  
→アンチコモنزの悲劇の発生
- 著作物流通における大きな障害
- 無方式主義は、悲劇の発生可能性を高める

# アンチコモنزの解決による 著作物流通の活性化

- 市場による解決と政策による解決
- 登録制度による取引費用の削減[例:経団連のコンテンツポータル構想]
- 裁定制度による解決[著作権者不明の場合]
- Copyright Pool形成による解決[例:JASRAC]
- 報酬請求権化など強制実施権行使による解決
- 意思表示システムによる解決[例:Creative Commons運動]

# まとめ

- 政策は文脈依存的
- 顕著な手段の目的化傾向
- 社会経済システムの変化と創造経済の台頭
- メディア環境の変化と知の創造・流通方式の多様化
- 著作権の藪とアンチコモンズの悲劇
- 著作物流通を促進するための方策