

1. 著作物の流通を増幅するインターネット

インターネットの登場は、それ以前のネットワークの役割とは、大きく異なったシステムの構築手法とその利用法の創造を促しました。インターネット文化では情報の流通と共有を促進することで、新しい情報の利用法と市場の創造を推進するという、エンド・ツー・エンドアーキテクチャの思想に基づいた考え方が存在します。ブロードバンドインターネット環境の進展・整備と普及と半導体技術の進歩によるデジタル情報処理の発展に伴い、音楽や映像コンテンツもデジタル化され、インターネットを用いて流通・共有することが可能となりました。その結果、ピア・ツー・ピアネットワーク技術を用いた、音楽や映像コンテンツのインターネット上での流通と共有を行うことを可能にするアプリケーションが登場し、それまで、コンテンツ情報を主に媒体(レコード、テープ、CDあるいはDVDなど)に固定して流通させる構造でそのビジネスモデルを構築運用してきた、商用の音楽産業や映像業界との間での、軋轢が発生するようになりました。すなわち、音楽や映像などの商用の著作物のアクセス(所有と鑑賞)に対する、(著作)権利使用料の管理に関する問題です。出版物などに関する著作権を保護するための国際的な枠組みは、100年余前の1884年にベルヌ条約として成立しています。その後、レコードや映画、テレビ、CDそしてインターネットへと(商用の著作権を持つ)情報の配信メディア技術は進化し、これらの進化に合わせて著作権に関する考え方も多様な変化を遂げてきています。NAPSTARが登場した際の全米レコード工業会との軋轢、通信品位法での有害情報に関する取り扱いなど、急速にデジタル化とオンライン化の進展とともに、著作権に関する旧来の統治メカニズムと間での軋轢が顕在化しています。グローバル規模で相互接続されたデジタルネットワークの存在を前提とした、創造的著作物の創造を促進するための新しい方法論を確立しなければなりません。

2. 知的成果物の共有に関する新しい方向性

ネットワーク化された環境における著作物の扱いに関する新しい考え方としてクリエイティブ・コモンズ(Creative Commons)が挙げられます[1][2]。クリエイティブ・コモンズとは、デジタル化された著作物を、法的手段を利用して、創造、流通、検索の促進をはかるもので、米国の憲法学者Lawrence Lessig教授などが中心になって運営されているプロジェクトです。情報を共有しようとする、知的所有権法や著作権法が障害になる場合があるが、この運動の基本的なねらいは、そのような法的問題を回避することにあります。これを達成するために、同プロジェクトは、著作権所有者が作品のリリースにあたって無料で利用できるようなライセンスのテンプレートを作成・提供し、さらに作品がネットワーク上で公開される際に、検索や機械処理をしやすいようなメタデータのフォーマット(XML)の提案も行っています。このような流れは、デジタル技術の進展に伴い、一般ユーザが比較的容易に、高品質な著作物の作成を行うことが可能となったことも関係しているでしょう。また、一般ユーザは、ネット上に存在するデジタルコンテンツを取り込んだコンテンツを作成し、これを、ネット上で共有し、さらに創造的なコンテンツを産み出して

います。これは、従来のメディアの常識を変革しており、メディアが大衆化し、大衆がメディアを形成する、すなわち、Consumer Generated Media (CGM) がネットワーク化の進展に伴い登場したと捉えることができるでしょう。

そもそも、著作権および工業所有権は、創造的な知的成果物が個人や特定の組織に固定化されることを防止し、知的成果物が人々の間で流通・共有されることで、新たな創造や改善が促進・加速されることを意図して設けられた概念です(図1参照)。ネットワーク化とデジタル化は、知的成果物の流通速度と流通コストを劇的に低減させました。これを、インターネットは、さらに加速させたと捉えることができます。著作権および工業所有権は、知的成果物が、創造主の利益を損なうことがないように、その権利を保護するというものであり、排他的利用や、その利用の促進を阻害するような報酬を要求することで、その利用が制限あるいは委縮することは、その根本的趣旨に反することでしょう。我々は、このような観点から、ネットワーク上を流通するデジタルコンテンツに関する新しい統治メカニズムを確立しなければならないと考えられます。

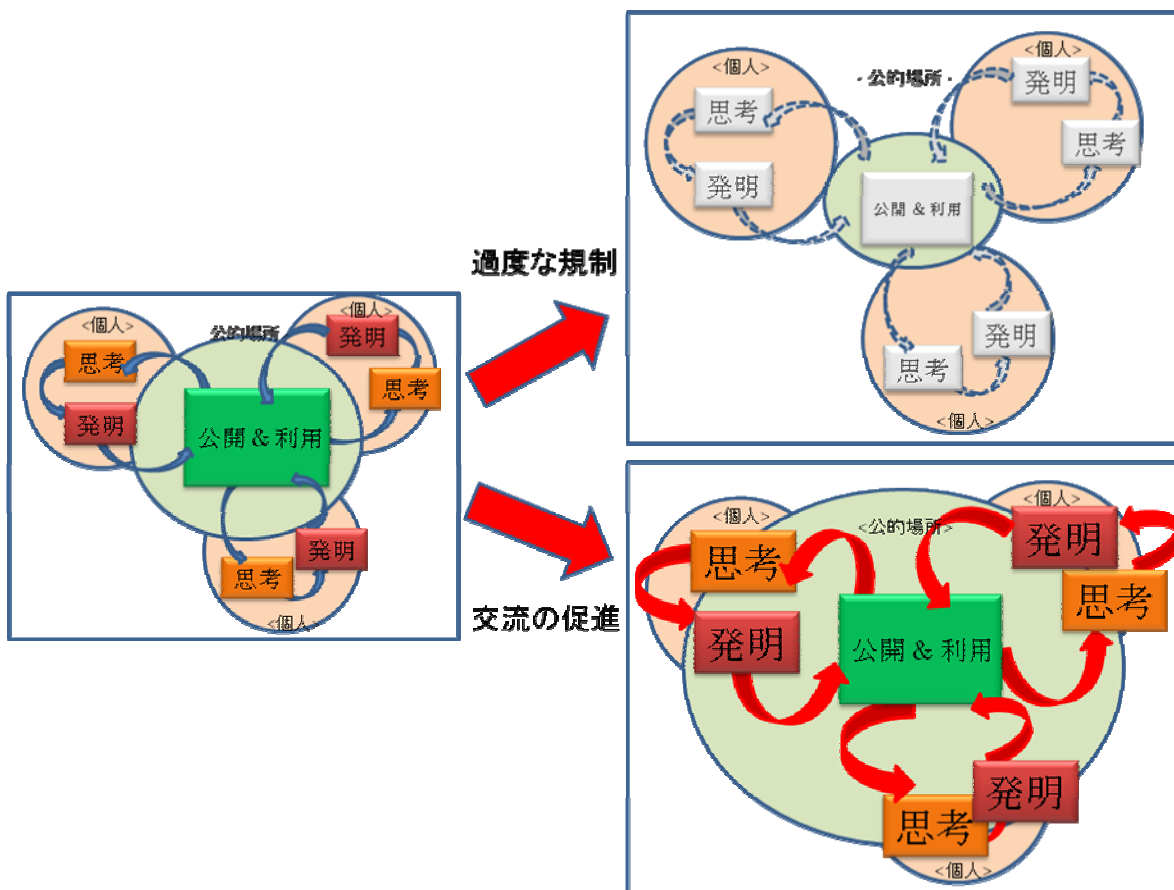


図1. 知的財産の公開による増幅プロセスの概念の進化

3. ネットワークの中立性 [3]

ネットワークが、新しいサービスの展開を小さなコストで実現可能とし、新技術の導入と新規ビジネスの創造・展開の障壁を低くすることに貢献します。このような、システム

の構築と運用構造を維持するために必要となる概念が、『ネットワークの中立性』です。

『ネットワーク』における中立性は、米国を中心に議論が行われ、基本的には、以下の4点に要約することができます。ネットワークは『コモンズ(Commons)』としての特性を維持することが必要であり、他人に対して害を与えない範囲において、人々は自由にコモンズとして定義される資源を利用する権利を提供しなければなりません(排他性の否定)。

- (1) 消費者は、適法なインターネット・コンテンツの選択とアクセスの権利を有する
- (2) 消費者は、法律の要件に従うことを要件として、自らが選択するアプリケーション、サービスを運営する権利を有する。
- (3) 消費者は、ネットワークに害をおよぼさない適法な機器とネットワークを接続する権利を有する。
- (4) 消費者は、ネットワークプロバイダ、アプリケーションプロバイダとの競争に参画する権利を有する。

4. 放送・通信融合に向けて

図2に、放送・通信融合に向けて考えられる4つのシナリオを示しました。コンテンツを含む知的所有物に関して、その管理は「分散・分権」(個人や組織が自律的に自由度を持って管理する)と「集中・集権」(統一された規則と秩序に基づいて管理される)に関するスペクトラム軸(図2の横軸)を持ちます。すなわち、技術と運用(特にビジネス展開)に関して、排他性・独自性を尊重する戦略/政策と、協調性・オープン性を尊重する戦略/政策とが考えられます。もう一つの軸として、新種(新しいコンテンツや新しいビジネスモデル)に対する許容能力という軸(図2の縦軸)が考えられます。(頑強な)安定性を持つ基盤の存在を前提(依存型)とした戦略/政策と、活動基盤自体が変化可能(あるいは変化する存在)であることを前提とした戦略/政策とが考えられます。コンテンツビジネスは、常に、新しい技術の発明・普及や施策の適用によって、この2軸で表現される空間を移動していると捉えることができるでしょう。

NGN(Next Generation Network)に代表されるように、インターネット技術を用いた既存の有線および無線の情報通信ネットワークの再構築と統合化が推進されています。既に、インターネットを用いた、通信と放送の融合は、急速にかつ着実に進展しています。ピア・ツー・ピア技術を用いた音楽や映像ファイルの共有や配信、Gyaoやアクトビラ、各局のVoD等に代表される放送時間に拘束されない放送番組の視聴などが、一般化しつつあり、これまで、サービスごとに個別に構築され、ビジネス展開を行っていた種々・多様なネットワークが、デジタル技術を用いて、急速に統合化し、かつ、協調したサービス提供へと進化しつつあります(図2左下のシナリオ)。

一方で、携帯電話ビジネスあるいは放送ビジネスにおいては、アプリケーション、コンテンツ、データ転送基盤を垂直統合し、ユーザを特定の(通信/配信)プラットフォームに囲い込むビジネス構造が構築されたことによって、ユーザが特定の通信プロバイダ(あるいは放送プロバイダ)に固定(Lock on)されてしまい、コンテンツへの自由なアクセス権の障害となっており、コンテンツの自由な流通の障害となっている、との指摘も行われています(図2左上のシナリオ)。携帯電話システムにおいては、従来、各携帯電話サービスプロバイダごとに構築されていたコンテンツ提供システムの共通化/共有化が進展し、ある意味、

コンテンツ提供基盤 と コンテンツ配信基盤の分離(アンバンドル化)が進展しつつあります(携帯電話システムの水平方向へのオープン化)。その結果、携帯電話システム(あるいは特定の携帯電話プロバイダ)に Lock-on されていたコンテンツプロバイダは、他の携帯電話プロバイダへのコンテンツの配信のみならず、インターネットなど他のコンテンツ配信チャンネルへのコンテンツの配信が実現しつつあります(図2右上へのシフト)。これは、垂直統合型の囲い込みを是正することで、水平型ビジネスの展開を可能にするものです。これにより、コンテンツプロバイダのコンテンツ配信プロバイダからの 独立性と自立性・自律性が経済的に実現されることも重要な点となります。世界的に見れば、放送事業分野におけるハード/ソフト分離は珍しくなく、我が国でもあらためてメディアの独立性とコンテンツの流通拡大による関連産業の振興という観点から分析検討を行うべきでしょう。すなわち、コンテンツの製作とコンテンツの配信基盤の分離です。

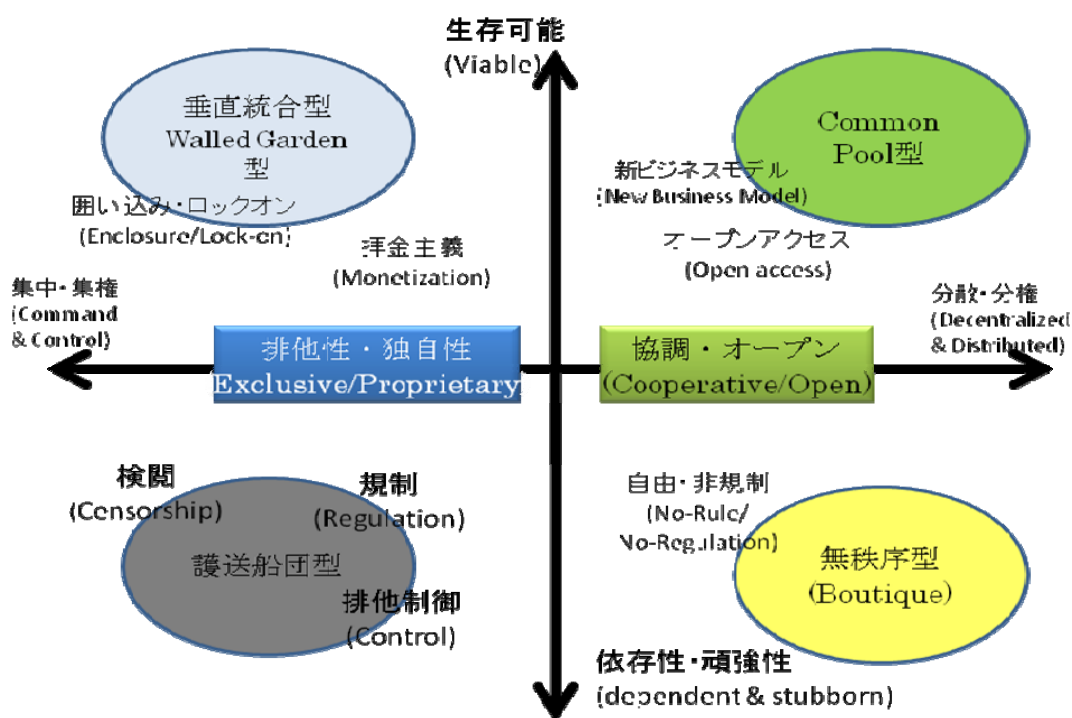


図2. 放送・通信融合の4つのシナリオ

5. まとめ

ネットワーク、特に、インターネットが既存メディアに与えたインパクトは非常に大きく、メディアの製作・流通形態の変革のみならず、インターネット自身がメディアとして認識されつつあります。インターネット上では、すでに、これまでのメディアには存在しなかったと思われる CGM(Consumer Generated Media)と呼ばれる一般大衆が形成するメディアが急速に形成されつつあります。そのような中、著作権(あるいは工業著作権)に関する統治メカニズムの刷新あるいは改革が行われることは避けられない方向性であると考えられます。人類は、このような過程を経て、ネットワーク化されたメディアと著作権や工

業所有権を含む広い意味での知的成果物に関する革新あるいは進化の段階を迎えつつあるのかもしれませんが。

謝辞： 本稿の執筆にあたり、(株) 三菱総合研究所 中村秀治氏から建設的なコメントを頂いた。ここに感謝の意を表します。

参考文献

- [1] L.Lessig, 「コモンズ」, 翔泳社, 2002年11月
- [2] 林 紘一郎編著, 「著作権の法と経済学」, 勁草書房, 2004年6月
- [3] 江崎浩, 「我が国のインターネットトラヒックの実態から見たネット中立性に関する問題点の考察」, 電子情報通信学会 通信ソサイエティマガジン(B-Plus), No. 9, pp. 39-48, 2009年.