

テレビの未来と著作権

「通信と放送が融合する」といわれ始めたのは1990年代からだが、技術革新のスピードは当時の予想を上回っているのに、映像ビジネスが放送業界以外に広がるという変化は、あまり起きていない。その原因として技術的な問題がよく挙げられるが、最大の問題はコンテンツを握るテレビ局が既得権を守るためにデジタル放送などの非効率なインフラに固執し、あの手この手でブロードバンド・サービスの普及を妨害していることだ。

そのひとつが著作権である。もともと通信と放送で著作権の扱いが違うというベルヌ条約もおかしいのだが、日本では文化庁が「自動公衆送信」という概念をつくったため、問題がさらに複雑になった。諸外国でも、オンデマンドのサービスは通信扱いで個別に許諾が必要とされることが多いが、放送型（マルチキャスト）サービスはケーブルテレビと同じ扱いになっている。

ところが、日本だけはIPマルチキャストは自動公衆送信であるという文化庁の解釈を根拠にして、テレビ局は地上波放送の再送信を拒んできた。昨年臨時国会で著作権法が改正され、IPマルチキャストも有線放送と同じ扱いとすることになったが、その範囲を「当該放送区域内」とするなど、放送局（特に地方民放）の既得権を守る中途半端なもので、これによって大きな改善があるかどうかは疑問である。

著作権法は、もともと文学作品などを想定した法律であり、デジタル・メディアにこれを適用することは時代錯誤である。その制度のゆがみは限界に達しているが、これを立法的に是正することは、国際著作権条約まで考えると不可能に近い。しかし、この障害は運用によってある程度、迂回することが可能であり、流通を促進することによって権利者にもメリットがあることを実証できれば、当事者間の契約で解決することも可能だろう。ここでは、あまり法技術的な議論には入らず、著作権の問題をビジネス的にどう乗り越える道があるかを考える。

ユーチューブの波紋

昨年、インターネットで最大の話題になったのは、ビデオ配信サイトユーチューブ (<http://www.youtube.com>) だろう。2005年2月に3人の若者によって創立されたばかりのこのサイトは、2年足らずで、1日に1億アクセスを集め、65000本のビデオクリップが投稿される巨大サイトに成長した。その特徴は、ユーザーが投稿したビデオをマクロメディアの「フラッシュ」というファイルに変換して配信することによって、機種に依存しないで手軽にビデオ配信を可能にしたことだ。クリップの長さは最近では10分以内に制限されており、画質もよくないが、ちょっとしたスナップのような映像なら十分だ。

しかしユーチューブが話題を呼んだのは、アマチュアビデオのせいではない。サイトに

は"Broadcast Yourself"というフレーズが掲げられているが、実際には投稿されているビデオのうち人気があるのは、テレビ番組や映画などを違法にコピーしたクリップである。2006年7月、ロサンゼルス在住のジャーナリストが、彼の撮影したビデオが無断でユーチューブに投稿されたとして損害賠償を求める訴訟を起こしたが、大型の差し止め訴訟はまだ起きていない。

問題は、2006年10月にグーグルがユーチューブを買収したことでさらに大きくなった。放送局や映画会社がユーチューブを相手どって大規模な損害賠償訴訟を起こした場合、かつてのユーチューブであれば破産して終わりだが、巨額の資産をもつグーグルという「深いポケット」がついた現在では、訴訟のリスクは大きくなった。ユニバーサル・ミュージックは11月、GrouperやMySpaceなどの映像配信サイトを著作権法違反で提訴した。

他方、インターネット最大のサイトのひとつであるグーグルの傘下に入ったことで、ユーチューブの媒体としての価値は高まり、グーグルの検索広告と組み合わせて売り上げも計上できるようになった。NBC、CBS、タイム=ワーナー、ユニバーサルなど放送局や映画会社はユーチューブと提携してプロモーション・ビデオを提供するようになった。通信会社ヴェライゾン・ワイヤレスも、ユーチューブのクリップを携帯電話やテレビで配信する方向で交渉中である。

ユニバーサルが訴訟と提携の両方を進めていることにもみられるように、訴訟リスクは払拭されたわけではない。しかしヴェライゾンのチーフ・エコノミスト、Dennis Weller氏は、「ハリウッドはユーチューブを訴えるよりも利用するだろう。彼らの目的は著作権を守るのではなく、作品から最大の収益を上げることだから、契約によって権利問題を迂回することは可能だ」と述べている。

ネット配信ビジネスと著作権

音楽のネット配信と著作権の関係については、1999年のナプスター事件以来、大きな関心が寄せられてきた。問題の所在は、映像配信についても本質的には同じなので、これについて簡単にみておこう。

ナプスター訴訟で最大の論議になったのは、配信サイトが免責されるかどうかという問題である。DMCA(デジタルミレニアム著作権法)では、OSP(online service provider)について免責条項(セーフハーバー)を定めている(第512条)。たとえばISPの提供するホームページに違法なコンテンツが第三者によって掲載された場合、それを指摘された場合には削除しなければならないが、事前に知らなければ賠償責任は負わない。日本でも、2001年にプロバイダー責任制限法でほぼ同様の免責規定ができた。

2000年にRIAA(全米レコード工業会)がナプスターを提訴した訴訟では、被告側は「ナプスターはOSPなのでセーフハーバーで保護される」と主張したが、判決では「ナプスターは端末を直接むすぶピア・トゥ・ピア(P2P)であるため、インターネット接続を提供して

いない」という理由で OSP とはみなさず、ナプスター側が敗訴した。OSP の概念には、ISP のみならず電子商取引のようなサーバ＝クライアント型のサイトは含まれるが、P2P は含まれないというのがほぼ確立した判例である。

これは P2P にとっては皮肉な判決だった。P2P がサーバ型よりも効率が高いのは、それがサーバ経由で接続を提供しないからなのである。しかしこれまでの事件では、P2P 自体が違法とされたわけではなく、たとえば P2P の IP 電話、スカイプについては法的な問題はない。今後、ブロードバンドで大きなファイルが流通するようになると、特にオンデマンド配信ではサーバがボトルネックになるから、P2P によって配信効率を上げることは不可欠だろう。

ナプスターが事実上消滅したあとも、ファイルを分散的に検索する Kazaa、Morpheus、Grokster などのソフトウェアが登場した。これは中央サーバを必要としないため、サーバスを差し止めることがむずかしいが、これに対してもソフトウェアを開発した企業に損害賠償を求める訴訟が起き、2005 年に米連邦最高裁はグロクスターに賠償を命じた。

このとき判断の基準となったのは、1984 年の「ベータマックス判決」である。そこでは「著作権を侵害しない利用が十分あるかどうか」が違法行為の基準とされ、グロクスター判決も基本的にこれを踏襲している。さらに 2005 年の連邦最高裁判決では、「著作物を利用する側がエンドユーザーの著作権侵害行為を助長することで利益を得ている場合には、非侵害的な利用が十分あっても保護されない」という基準を打ち出した。これに照らして最高裁判決は、グロクスターで交換されるファイルの大部分は著作権を侵害して利用することが主たる目的であり、かつ著作権侵害を助長する目的があったと認定した。

しかしユーチューブの場合には、ユーザーが自作のビデオを投稿するという建て前になっており、「著作権を侵害するビデオを投稿してはならない」と規約に明記し、違反行為について通告があった場合にはすみやかに削除している。これはグロクスターが違法行為を抑止することは不可能だとして拒否したのと異なる点だ。これまでの多くの判例でも、業者が著作権侵害を助長したかが違法性の重要な目安になっており、こういう法的な観点からユーチューブをみると、意外に周到な安全対策を講じている。

しかし、ユーチューブが免責されるかどうかについては意見がわかれる。ユーチューブはサーバ＝クライアント型なので、接続を提供している（OSP である）と解釈できるかもしれないが、セーフハーバーには「違法なコンテンツから利益を得ていない」という条件もある。日本については、立法的にも司法的にもアメリカの判例を踏襲する傾向が強いので、06 年に相次いで起こされたアメリカの訴訟の判決が注目される。

包括ライセンス

こうした問題には、いろいろな解決策が考えられる。もっとも簡単なのは、投稿されたビデオをすぐ掲載しないで、著作権の侵害がないかどうかを審査する方法である。これは

日本でフジテレビがつくった「ワッチミー！TV」などの投稿サイトで採用されている方式だが、毎日 65000 本ものビデオを処理することは不可能だし、このように「検閲」することで人畜無害になって魅力がなくなるだろう。

DRM(digital rights management)で技術的に解決する方法もありうる。現在グーグル/ユーチューブは、著作権のあるコンテンツの権利処理を自動的に行って広告収入を権利者とシェアするプラットフォームを開発するとしているが、ユーチューブの 7000 万本ともいわれるクリップのすべてについて、権利者が許諾を行うことは不可能だろう。

この点で、ユーチューブの問題は今後のビデオ配信にもかかわる。ビデオ配信で厄介なのは、BGM などの著作権を個別に処理するコストが禁止的に高いことである。これを効率化するには、放送局（ケーブルテレビ局を含む）で行われているように、何らかの形での包括ライセンス(blanket licensing) が必要だろう。

これは放送局以外の業種で禁じられているわけではないので、通信事業者と著作権者の双方が合意すれば、ネット配信でも包括ライセンスは可能である。この場合、著作権が放送局にある場合でも隣接権者（作曲家、俳優など）の許諾を得る必要があるが、アメリカでは映画やテレビ番組の著作権はプロデューサーに一元化されていることが多いので、彼らが許諾すれば流通は可能である。

他方、欧州では包括ライセンスを法的に明確化する取り組みが始まっている。もともと EU 指令(92/100/EEC)で、EU 参加国は「利用者の支払いを演奏者やレコード製作者が共有する権利を定めなければならない(第 8 条の 2)」としており、1993 年の EU 指令(93/83/EEC)ではケーブルテレビや衛星放送に関する規定が定められ、2001 年の EU 指令(2001/29/EC)では著作権者の権利を制限する場合の条件が定められた。これは TRIPs 第 13 条に定められた、権利制限のための「WIPO の 3 段階テスト」にもとづくものである。その条件は

1. 特殊ケースに限る
2. 通常の営利利用と競合しない
3. 権利者の利益を毀損しない

というもので、この規定は通信か放送かという伝送手段には中立である。92 年の EU 指令でも、適用対象は「無線による放送または公衆通信の任意の形態」となっており、公衆向けではない通信だけが除外されている。欧州議会でも、2005 年にソフトウェア特許に関する EU 指令が否決されるなど、プロ・パテント政策の見直しが始まっており、このような包括ライセンスについての法律を各国が定めることを奨励している。

他方、ベルヌ条約(第 11 条の 2)では「放送に関する権利」として権利を制限できることが定められている。このように国際条約でも包括契約の扱いには不整合がみられるが、著作権の取り扱いが通信か放送かというインフラによって異なるのは制度として非対称であり、WIPO の 3 条件のようにインフラに中立な条件にすることが望ましい。文化庁は、

ベルヌ条約を理由にして包括ライセンスの範囲を拡大することに消極的だが、こうした基準には各国ごとの裁量が認められているので、これは理由にならない。

日本では、この問題は非常に複雑である。特に IP マルチキャストが、電気通信役務利用放送法で放送扱いとされるにもかかわらず、著作権法（の文化庁による解釈）では自動公衆送信として扱われるため、IP ベースのケーブルテレビでは地上波番組の再送信ができない（地上波放送局が再送信に同意しない）ことがブロードバンドの普及を阻害している。これについて文化庁は著作権法の改正案を国会に提出したが、包括ライセンスは放送の同時再送信に限られている。

また番組制作のときの契約が曖昧で、放送局と制作プロダクションとの間で、著作権の所在や報酬分配率などが定められていないことが多かったため、ネット配信で 2 次利用しようとする、ひとつの番組に多くの隣接権者が発生し、その許諾をすべて得なければコンテンツが流通できないことが多い。

イタリアの事例

包括ライセンスによってコンテンツ流通が促進される事例として、イタリアのケースが参考になる。イタリアでは、国営放送 RAI がブロードバンド事業に積極的で、過去の番組のアーカイブをデジタル化してインターネットで配信している。2000 年に RAI が ISP ファストウェブと合併で設立したネット配信会社「RAI クリック」では、アーカイブをインターネットでオンデマンド配信し、セットトップボックスによってテレビで見ることができる。

配信される番組は、現在は約 3500 本だが、基本的に RAI の全番組がネット配信可能だという。その理由を、総務部長の Amedeo Alloggia 氏は「1950 年代から RAI の番組の権利はすべて RAI がもつという契約を結んでおり、2 次利用についてあらかじめ契約の必要がない」ためだと説明したが、これには疑問がある。50 年代にインターネットは存在しなかったので、存在しない媒体も含めて著作権を譲渡するという契約は不可能である。特に大陸法では、著作者人格権が著作者に残るので、許諾権はあるはずだ。この点についての Alloggia 氏の説明は、「まだこれは 5 万人程度の実験的なサービスなので、権利関係のくわしいことは詰めていない」とのことだった。

他方、ファストウェブでは、VideoREC と呼ばれる遠隔録画サービスを行っている。これは放送された全番組をファストウェブのサーバに同時録画し、過去 21 日以内の番組をオンデマンドでネット配信するシステムである。いわば HDD レコーダーを ISP 側にもつようなもので、視聴者は放送時間を気にしないで番組表(EPG)から選んで番組を見ることができる。これは RAI だけでなく、イタリア国内の 6 局の番組を提供している。

このようなサービスは、世界的にも珍しい。放送の再送信はケーブルテレビや衛星放送にも認められているが、それは放送と同時に再送信するサービスで、番組を蓄積してオン

デマンドで配信することは認めないのが普通である。たとえ番組の著作権が RAI にあるとしても、隣接権者の許諾がなければ 2 次利用はできない。

ファストウェブのメディア TV 部長 Paolo Agostinelli 氏によれば、これが可能になったのは、ファストウェブと RAI と SIAE(Societa Italiana degli Autori ed Editori)との間で「特別な契約」を結んだからだという。2 次使用料は、予想(pro forma)ベースで支払うことになっている。SIAE は、1941 年に法律にもとづいて設立された著作権管理団体で、文学・芸術のほぼすべての分野にわたって著作権の管理を独占している。

著作権料の支払いは多岐にわたるので、そのすべての分野について料率や配分方法を決めることは容易ではない。日本では、権利者団体で話し合いがつかないため、日本経団連が料率を提案したが、それも暫定的なもので実施には到っていない。これに対して、イタリアでは著作権管理団体が全分野にわたって一本化されているため、交渉が容易である。

また、これには「イタリア的」な事情もあると思われる。通常は、このような料率を決めようとしても、多くの関係者を巻き込む交渉では利害が対立してまとまらないが、イタリアでは著作権団体のトップと放送局などの経営者が非公式の人間関係でつながっており、話がまとめやすい。EU 指令では放送以外の業種を想定していないが、当事者が合意すればそれは問題ではない。またイタリアでは、訴訟がきわめて高価で長期にわたるため、こうした契約に異を唱える権利者が訴訟で対抗する手段も事実上封じられている。

イタリアでは、法の支配が不十分で契約の履行が担保されないため、資金調達が困難で大企業が育たないことがことが問題点としてよく指摘されるが、財産権が弱いために「知的財産権」としての著作権を過剰に保護する弊害をまぬがれているともいえる。したがって、これを他の国でまねることは困難だが、前述のように EU 指令で包括ライセンスが規定されていることが、こうした契約の法的根拠になっている。ファストウェブと同様の放送録画サービスは、ベルギーのベルガコムでも行われている。

考えられる解決策

著作権の処理コストを削減する制度設計としては、これまでもいろいろなものが提案されている。ハーバード大学のパークマンセンターで提唱されているのは、著作者が政府に著作物を登録し、政府が利用者に課税する「行政補償制度」(administrative compensation system)である。政府は著作物に ID をつけ、その利用をテレビの視聴率調査のような方法で追跡して、著作者には利用回数に応じて比例配分で税を配分する。この制度は政府を中立・透明な主体とみなす性善説にもとづいているが、現実の政府をみると、このように官僚の裁量の余地の大きい制度が公正に運用されることを期待するのは無理だろう。「コンテンツの国営化だ」という批判が強く、賛同者は少ない。

EFF(Electronic Frontier Foundation)も音楽について同様の制度を提案しているが、これは政府が介在するのではなく、レコード会社の著作権団体が利用者に「自発的集団ライ

センス」(voluntary collective licensing)を行い、ひとり5ドルを徴収する代わりに著作権侵害の訴訟は起こさないというものである。この背景には、P2Pに関する訴訟が頻発しているアメリカの状況があるが、他の国に一般化することは困難だろう。

最近イギリスの音楽著作権団体 AIM(Association of Independent Music)が提案しているのは、ISP や携帯電話キャリアあるいは iPod などのデバイスのメーカーに課金し、それを包括ライセンスによって著作権者に比例配分する制度である。これは従来の提案と同様だが、著作権者の側から提案されている点が注目に値する。ただ実際に運用すると、ライセンスの対象をどう特定するかがむずかしい。ライセンスの相手が放送局のように少数であれば料率の交渉も容易だが、ISP から電機メーカーまで幅広い対象にどういう基準で課金するのか、など問題点は多い。

さらに以上の提案すべての共通の難点として、集めた「税金」を権利者にどう配分するのかという問題がある。理想的には、サンプル調査で利用される比率を計測し、それに応じて権利者に配分すればよいが、そういう大規模なサンプル調査は、これまで包括ライセンスの行われている国でも、行われた実績がない。かりに多額のコストをかけてそういう調査を行うとして、その中立性はどうやって担保されるのか。また完全な比例配分にするのか、それとも現在のような「井勘定」にするのか、など実務的には問題が非常に多く、その現実性を疑う向きが多い。

こう見てくると、これまで包括ライセンスが放送局でのみ運用されていたのは、それなりの合理性があることがわかる。放送局のように少数の信頼できる利用者と契約する場合には、許諾権を放棄することも可能だが、世界に広がるインターネットで、さまざまな業種の企業を相手にして包括ライセンス契約を行うことは困難である。利用者側には、常に過少申告するインセンティブが生じる一方、一部の権利者がライセンスを拒否すると、包括ライセンスの前提そのものが崩れてしまう。こうした問題を無視して、法的にすべての著作者にライセンスを強制することは困難だろう。著作権法には、有線放送の場合には大臣裁定によって再送信同意を強制できる規定もあるが、こうした強行規定を配信契約全般に広げることについて、権利者の抵抗が強いことも理解できる。

しかし、あらゆる利害関係者に配慮して法律を審議しては、いつまでたっても改正は実現しない。結果として、特に映像のネット配信が大きく立ち遅れ、著作権者にとっても損失になっている。なんらかの形で包括ライセンスを導入すれば、権利者の収入もゼロではないのだから、通信事業者と著作権者がともに利益を得られるような合意形成が必要である。この点で、アメリカの通信事業者やグーグルなどが著作権者と個別に取引を始めていることは注目に値する。本質的な問題は法律ではなく、win-win の結果が出るようなビジネスモデルを築くことだろう。