

## #7 著作権, Free Software, Open Source

Yutaka Yasuda, 2003 spring term

## 著作権

- 目的
  - 著作物の公正な利用を行い、著作者の権利を保護し、「文化の発展に寄与」する。(用語他の厳密な定義は条文参照)
- よりうまく利用するための法律
  - 利用制限のためのものではない
  - 主目的は利用促進である
- 注目
  - 条文に「レコード、放送及び有線放送」などの一過性の技術用語が含まれている

## 音楽の著作権

- 楽譜以前、音楽は一過性だった
- 蓄音機以前、再現すら芸術家の仕事
  - 技術が音楽の価値(幸福)を多くの人にもたらした
- 音楽ビジネス
  - 音楽が複製・再現可能になって大きく変わった
  - 技術が作り出した(拡大した)マーケットと考えて良い

## 私的使用のための複製

- 日本著作権法
  - 個人的に又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲において使用すること(以下「私的使用」という)を目的とする場合には(中略)その使用する者が複製することができる。
  - 私的使用(個人や家庭内での使用)目的では、使用者に複製を許可
  - これが理由で多くの場合の個人的な複製が可能になっている
- どこの国でも同じとは限らない

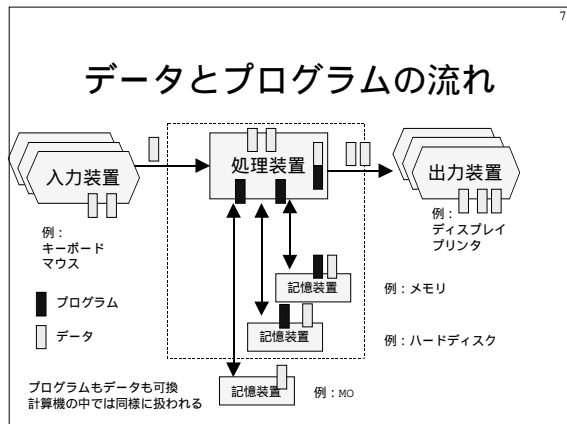
## ベータマックス訴訟

- USで家庭用ビデオ発売
  - 『コロンボ』を見ても『コジャック』は見逃さない
- 裁判(1976年)
  - 映画業界の売上げが下がる
  - 原告: ユニバーサルスタジオ、ディズニー
  - 被告: ソニー本社、ソニー・アメリカ

Sony history : 第2部 第20章 第5話 ベータマックス訴訟  
<http://www.sony.co.jp/Fun/SH/2-20/h5.html>

## ベータマックス訴訟

- 主張
  - 映画は著作物であり複製の独占権は我々にある、勝手に複製するのは違法
  - これはタイムシフト(盛田氏による造語)である
    - 本来見られる番組を単に時間帯を変えて見られるようにした、「放送の延長」であり「複製」ではない
- 目的に注目するか技術(過程)に注目するか
  - 技術を言うならコンピュータの中で複製は何度でも行われている(次頁)
    - つまり複製は問題ではなく、複製したために売上げが下がることが問題(顧客が映画館に来なくなる、テレビを見なくなる)



- ### ベータマックス訴訟
- 主張 (つづき)
    - 公共の利益
      - 公衆の資産である電波に乗せたからには多くの人に情報を伝えるビデオを認めるべきだ
  - 経過
    - 1979年10月 ソニー全面勝訴
    - 1981年 米国連邦高等裁判所では敗訴、連邦最高裁判所へ
    - 1984年1月 ソニー勝訴

- ### ベータマックス訴訟
- 裁判で決するだけでなく、立法とも関連する
    - USの著作権法(当時)には新技術に対する明確な記述がない
    - 日本のように「私的複製の例外」もない
  - 結果
    - 立法こそされなかったが、裁判と立法活動が並行して展開
    - 法律は作りながら遵守するもの
    - 新しい技術に社会が対応する必要性
    - 目的(文化の振興->社会利益、幸福)を忘れずに

- ### レンタルレコード業
- コンパクトカセットの登場
    - レコードの売り上げが下がる
  - レンタルレコード店
    - CDの普及と共に定着
    - 高品質で、複製時にオリジナル音源が痛まない
  - 主張
    - レンタル業者は複製しておらず権利侵害はない
    - 貸与自体は違法ではない
    - やはり副作用が問題 (レコードの売り上げが下がる)

- ### レンタルレコード業
- 1984年、著作権法を改正して解決
    - レコード製作者が貸与について排他的権利を(12ヶ月だけ)もつ
    - 12ヶ月を過ぎても報酬は支払わなければならない
  - 立法で決着
  - 関係者の利益を守る方向
    - レンタル業も合法として認められた
  - DATはメーカーが対応
    - Digital - to - digitalの複製ができないように
    - 著作者・メーカーの歩み寄り
    - しかしこの間の対応にもたつき、結局DATは普及せず

- ### ナップスター
- 個人が持っているデータをネットワーク越しに自由に交換できるシステム
    - MP3形式の音楽ファイルを交換
    - 遺伝子情報や論文であれば非常に有益だった
  - 1999年12月、USで音楽業界から提訴
  - 「著作権法の目標が、著作権者の創作活動を刺激し、著作物の普及を促すところにあるのだとすれば」、「技術や社会の環境の変化に合わせて、著作権法も変わっていかねば」  
田村善之 / 北海道大学  
<http://www.asahi.com/tech/column/agora/010316.html>
  - おおよそ法的には決着したと考えられているが、
  - 2003年4月 同種のサービス提供者 Streamcast NetworksとGroksterにロサンゼルスの上級連邦地裁は勝訴判決

## ファイルロゲ

- 日本でのナプスター的事例
  - 2002.2.28 にJASRACがMMOを提訴  
<http://www.jasrac.or.jp/release/02/02.html>
  - 2002.4.9 裁判所の差止仮処分命令によりサービス停止
  - 2002.5.13 MMOが答弁書を提出  
<http://www.filerogue.net/>
  - 2003.1.29 東京地裁が違法の中間判決

## 新しい技術への対応

- 音楽ビジネス市場は技術が作った
  - 技術が市場を消滅させても不思議ではない
  - 音楽産業はその使命をまっとうしたのか?
- 変化は悪ではない
  - 既存のものが無くなる可能性もあるが受け入れるべき場合もある
- 法律の対応
  - 著作権法の絶え間ない更新
  - 1998 DMCA制定 (後述)
- 技術による対応
  - CCCD (コピーコントロールCD)
  - 2003.4 Apple が一曲99セントでオンライン販売

## DMCA

- 1998 デジタルミレニアム著作権法
  - コピー防止機構を回避、解除することを違法とする
  - ある種の極端さ、現実との衝突
  - セキュリティホールの指摘もできない?
- 2003.5.6 US = シンガポールの貿易協定
  - コピー防止機構を回避、解除するハードやソフトの配布を違法、処罰を約束
  - DMCA に酷似
  - 国際競争力の強化が狙い
- Report をお願いします。

## Software Piracy

- 現在コンピュータソフトウェアの権利は著作権法で保護されている
  - 違法な複製も多い
  - ソフトウェアは複製できる商品価値の典型
- BSA ビジネスソフトウェア連合会
  - 1989, Microsoftが同業他社に呼びかけ
- ビジネスアプリ全体の31%、9.8億ドル
  - 1999, BSA (Microsoft Webから)
- ソフト全体の35%強、110億ドル以上
  - 1999, BSA/SIIA Piracy Study Results

## Free Software

- FSF, Free Software Foundation
  - Richard Stallman 原理主義的リーダー
- ソフトウェアを自由に再利用したい (して貰いたい)
  - Public Domain にして著作権を放棄する
  - PDSは第三者による派生物の独占を止められない
- Copyleft (Copyright からの造語)
  - 当該プログラムと、派生したものをすべてに、使用、変更、再配布の権利をさまたげてはならない
  - GNU 一般公共使用許諾契約書 (GPL)

## Open Source Software

- Free Software か独占的ソフトウェアか、ではなく
  - ソースコードを公開し開発者に提供する事が重要
  - 厳しすぎるFSFのモデルに対する一つの選択肢としてのモデルが必要
  - 一つのキャンペーンだった
- 成果
  - オープンソースの概念がその価値と共に定着
  - 多くのライセンスが生まれる

## Linux

厳密にはkernelだけをLinuxと呼ぶべきだがここでは区別しない

- Unix互換システムのひとつ
  - 一つの新規開発カーネル(プログラム)と
  - 多くの既存プログラム(利用無料)の寄せ集め
  - 多数の原著者たちの共同作業
- ディストリビューション
  - 自由にコーディネイトして発表している
- カーネル(核となるプログラム)はGPL
  - それ以外のプログラム群のライセンスは多様
  - GPL/LGPLばかりのものもある (Debian)

## Linux

- 一人のフィンランドの大学院生が書き始めた
  - こまめにソースコードを公開して開発
  - メイリングリストを通じてのフィードバックと取り込み
- 短期間で実用レベルに到達
  - 既存の再利用可能なプログラムを集める
  - 世界じゅうの人間がデバッグ段階で貢献
  - 多様なテスト環境で問題を精査

## Linux

- 利用者の爆発
  - 無料での配布・ネットワーク利用
- Microsoftの脅威となるまでに普及
  - それを目指していたわけではないが
  - 新しいスタイルでの知的創造の一つのモデル
    - ブレイクスルーとまでは行かないまでも、バグに対するひとつの解決手法を提案した
  - 再利用可能な既存資源がネットに散在

## Linux

- Linus は必要だから作った
  - 優秀だが、決してプロのプログラマではなかった
  - もし新しいものが欲しくなったらまた誰かが書けばよい、というスタンス
- 開発参加の動機
  - 奉仕・名声・満足であって利益ではない
- 世界を書き換えるのに必要だったものは何か?
  - 時間でも金でも大量の人間でもなかった
  - ネットワークを通じた新しい共同作業モデル
  - コンピュータやネットが人間の可能性を拡大している

## オープンソースのビジネスモデル

- 再利用を制限しないのであれば何が利益になるか?
  - サポートサービス(運用)
  - 付加価値と共に再販売(カスタマイズ)
  - そうした業種は他にも多い
- 全てOpenになるのが最善なのか?
  - 本当の創造者が名声を得るだけ?
  - 職業ライターは名声のために書いていない
  - 音楽ビジネスは本当の芸術家の手に還る?
  - 答はまだ出ていない

## 著作権と利用公開

- 決して相反しない概念であることを忘れず
  - 全体としては変化と社会利益への誘導を
  - 著作権や特許などの精神を理解する
  - 著作者の利益と、利用者の利益の両立
- 着陸点に向けて
  - 現時点では、著作権保護の理想と、新たな技術の可能性を、矛盾なく調和させる方法を探し出すことに、だれ一人成功していない
  - 「ファイル交換と音楽著作権問題」岡村久道(弁護士)  
<http://www.zdnet.co.jp/internet/guide/0205/sp/04.html>
  - 既存の法律すら変わる可能性を考える

## 技術の進歩と拡散

- 技術が世界を書き換える速度
  - コンピュータやネットワークが加速
- 参加機会の広がり
  - 必要資源の小型・高性能・低廉化
- 法律や文化との摩擦
  - 従来の特許の変化の速度との差が大きい
  - 過去にも起きているはず
  - 活版印刷、発動機など革新にはつきもの
- 個としての理解の方針
  - 部分の理解では不十分
  - 細部の理解を抜きにしては見誤る
  - 部分を理解して全体を見、過去を理解して将来を考える
  - バランス感覚を保つ