

SLN No. 47 1993 8.2

デジタル化された著作権 トマス・ドライア

—— WIPO会議の論文 ——

去る3月31日より4月2日にわたり、米国マサチューセッツ州、ボストンにおいて世界知的所有権機関(WIPO)による国際シンポジウムが開催された。テーマは「デジタル技術の著作権及び著作隣接権に及ぼす影響」であった。SOFTICは、この会議全体の概要を以降のSLNに掲載する予定であるが、今号のSLNでは、注目すべきプレゼンテーションを行ったパネリストの論文に注目し、その全訳を掲載することとした。今回取り上げるのはトマス・ドライア博士(ドイツ・マックスプランク研究所)の論文である。(翻訳を承諾して下さったドライア博士のご好意に格別感謝いたします。)

原題: COPYRIGHT DIGITIZED: PHILOSOPHICAL IMPACTS AND PRACTICAL IMPLICATIONS FOR INFORMATION EXCHANGE IN DIGITAL NETWORKS

by Mr. Thomas Dreier

なお、頁数の関係から、今号と次号に分割して掲載する。

I. 序	3
II. 哲学上の影響	3
1. デジタル化とネットワーク	4
2. 著作権の考え方	6
a) 「著作物」	6
b) 「著作者」	7
c) 「公の」伝達	8
d) 「複製」と使用权	10

(以下次号)

III. 実地的な意味合い	
1. 解決の方法	
2. 著作権法の概念の再定義	
a) 「著作物」	
b) 「著作者」	
c) 「公の」伝達	
d) 「複製」と使用权	

IV. 結論

このプレゼンテーションを準備するにあたって頂いた、多くの論評や貴重な助言に感謝する。特にMichael Bartsch 弁護士（カールスルーエ）、Bill Cornish教授（Magdalene 大学、ケンブリッジ）、Vesa Schwamborn 女史（Flusser Estate、ハーグ）、並びに大事な事が最後になるが、英語版の原稿に最後の手を入れてくれたCatrina Thomas女史に感謝したい。

I. 序

本シンポジウムの目的は、「あらゆる作成、流通分野でのデジタル技術の現状および、予想される進展について調査」することと、とりわけ、「それが著作権といわゆる隣接権保護に対して及ぼす影響」を調査することである(1)。

デジタル技術の挑戦、つまりその技術が可能とする、データのいまだ知られる交換(とくに一般大衆にとってはデジタル・ネットワークによる相互接続がますます盛んになりつつあるものだが)、は「現行著作権システムの変更を必要」としているかもしれないし、「権利の範囲と、権利に対して課する制限」のバランスを再構築する必要を生ぜしめているかもしれない(2)。このことから幾つかの疑問が生じる。回答が必要だろう。つまり、現行の保護対象著作物のカテゴリは再定義されるべきであるか、新たな著作物のカテゴリを認めるべきか、既存の保護対象物の権利者に対して、新たな権利を認める必要はあるか、複製権、頒布権、放送権、公への伝達権を再定義する必要はあるか、現行著作権法に採用された権利と特権とのバランスが破綻をきたしており、そのために再調整の必要があるか、ということである(3)。

先のプレゼンテーションは全て、デジタル技術が著作物や、出版、科学的研究、音楽、映画産業などの特定の領域における隣接権の対象物の、作成、配付、保護に対して及ぼす影響に焦点を当てている。プレゼンテーションは、権利を個別に行使することや、権利集中処理の可能性、また最終的には、デジタル技術が利用を可能とした使用法を管理するために、デジタル技術自身が提示した技術的可能性について焦点を当てている。

このようにして描かれた絵というものは詳細が充実してはいるが、矛盾が生じることもしばしばある。従って、一步後退して、適度に距離を置いた位置から全シナリオを見渡すことが肝要であろう。第一のステップでは、デジタル技術が、著作権法の背後にある哲学、とりわけ基本的な考え方に対して影響を与える方法について要約する(4)。ここで著作権について述べることは必要な変更を加えた上で、隣接権にも等しく適用される。第二のステップでは、上で考慮したことの実際的な意味が概括され、解決方法がいくつか述べられる(5)。

II. 哲学上の影響

デジタル技術の、背後にある哲学や、著作権法の基礎的な考え方への一般的影響として抽出できるものはなにか。デジタル技術は、技術の量的な飛躍でありながら、放送、映画、レコード、複写機、ビデオ・レコーダ、CATV、放送衛星、コンピュータ・プログラム、データ・ベースほどは現行の著作権に重大な調整を及ぼすものではないものなのか。

1. デジタル化とネットワーク

デジタル化は新たな著作物を意味するものではない。デジタル化は、別のメディアでもなければ、保護された素材を利用する上での新たな方法を構成するものでもない。デジタル化は実際のところ、異なるメディア内に伝統的な手法で化体されたあらゆる種類の著作物を、バイナリ形式に変換する可能性を意味する。これらの著作物は、テキストであれ、音声、イメージ、その他の種類のデータ・情報であれ、現在は単一メディア上に格納可能である(6)。

少なくとも理論的には、デジタル化は、あらゆる種類のメディアに固定された著作物をデジタル形式に変換(いわゆるデジタル化著作物)(7)したり、それらを、最初にデジタル形式で作成された著作物(いわゆるデジタル著作物)(8)に付加する可能性を開くだけではない。デジタル化は、あらゆる種類の著作物を同じ運搬設備上に格納することを可能にし、同一の通信回線上での著作物の伝達を可能にする。さらには、自由な組み合わせや、それらの総合的な相互交換も可能にする。デジタル的に格納された素材の著者や作成者は、この新たに生み出された相互交換可能性から、ユーザ同様利益を得ることができる(9)。ユーザは、デジタル素材を、自らの創造力の限界まで複製し、再利用し、改変し、組み合わせることができる。

この相互交換可能性の影響は、デジタル信号が、単に物質的な搬送装置上に格納されるのではなく、ネットワークを通じて配布され、伝達される度合いが増しているという事実によって益々拡大している。一般的に言って、ネットワークとは、少なくとも一人の発信者と複数人の受信者との間の連携(linkage)として定義される。ネットワークの構造に従い、受信者は、相互に通信することも可能だし、最終的に情報を発信者に返送することもある(10)。

もしあるネットワークが後で述べたような可能性を持っているとすると、それはインタラクティブであると言える(11)。ネットワークは、銅線やガラス・ファイバー・ケーブルだけでなく、無線放送波などの、情報を搬送する能力を持つ「搬送装置」を要素とする。しかし、ラジオ波が欠乏していることから、無線波は、ネットワーキングではなく、主として個別の1対1の通信に使われるのが実際である。

既に十分説明したように、概観したようなデジタル化とネットワーキングは、最大限度までは利用しつくされてはいない(12)。現在の状況は、物質的な搬送装置によるアナログ/デジタル信号の配布、ないしそれらの信号をネットワークで伝達する技術の融合により近いようである。

以下の図は、現在利用されている技術のいくつかを示すものである。

	アナログ	デジタル
物質的な搬送装置	- ビデオテープ - ビデオディスク	- CD (音楽) - フォトCD (画像) - CD-ROM (テキスト; マルチメディア)
ネットワーク (ケーブル と/ または放送)	- FAX - アナログによる絵画の 伝送 - アナログ放送	- オンライン・データベース - デジタルによる絵画の伝送 - デジタル放送

図1 物理的な搬送装置／ネットワークを用いた
現在のアナログ／デジタル・ネットワーク

上の説明から、結局、それぞれの技術が著作権法に及ぼす影響、ならびに信号を配布するためのそれぞれの形態は、統一されているとはいいがたいことが分かる。こういった矛盾は、いくつかの別の要素、例えば、特にエンドユーザ機器が配布されている程度(13)、機器の格納(14)・伝送能力(15)、特定のエンドユーザ機器が意図している使用法(16)、ならびに、なにかんづく、その互換性などによってさらに強調される。例えば、音楽CDはコンピュータにはかからないし、ディスクの上に格納されたテキストは、簡単にはCD-ROM上に変換可能ではない。同様に、CDもCD-ROMも通常は別々の異なったプレーヤを必要とする。音楽と絵画のCDプレーヤを統合したものが発売されたのはつい最近である(17)。さらに、暗号化がなされない限り、デジタル化素材がデジタル形式になったものは、ユーザにとって一般的に言って、物理的な搬送装置上に格納されている時より、ネットワークの外周上に到達した時の方が利用しやすい(18)。

こうして、デジタル技術が、保護された素材の利用される程度に対して及ぼす実際的な影響は、ある分野（例えば、ユーザの画面上に映し出された、デジタル放送やオンラインの素材の家庭内複製）では即時の法的措置を必要とするかもしれないが、他の分野（例えば、リモート・センシング・サテライトのデータの複製）での必要性はそれほどでもないだろう。同様に、保護された素材の無許諾利用を効果的にコントロールするために新しい技術機器が導入される度合い、保護された著作物を集中的かつ一般には管理不能な状態で利用可能とする装置は、利用されている著作物の種類、ならびに現実の利用に大きく依存する。例えば、デジタル形式で伝送される画像の素材が、無許諾で商業的に再製される危険はほとんどない。なぜならば、選択する目的で伝送されるデータは減色されているので、商業的に満足できる程の印刷を得るには不十分だからである(19)。しかしながら、テキストの素材を保護するために同様な装置を導入することは、さらに困難であろう。なぜなら、ユーザが保護されたテキスト全体をコピーし、再利用することを防止するために、3文字中2文字を落とすなどということは不可能だからである。

しかし、既に述べた全ての技術の中で共通な要件も存在する。注目すべきはこういった要件であり、それらの要件の著作権法に対する影響である。勿論、これは、ある程度一般化することを意味する。また、現在の傾向というものは、将来再考(extraplated)を要するものである。しかし、技術の急速な進歩からすると、これも当然に見える。将来はきっと、完全ではないにせよ、ほとんどのデータの利用と相互交換を可能にしてくれるだろう。これにより、以前は異なるメディア上に固定されていた(20)、あらゆる種類の著作物、素材、事実に関する情報を、あらゆる種類のユーザのためにあらゆる配布手段で伝達することが可能となろう(21)。

要約すると、デジタル技術は、たとえデジタル・ネットワークと組み合わせても、現行の著作権・隣接権法の背後にある哲学に対して周縁的な影響を与えるに過ぎないと提言する。しかし、デジタル・ネットワーキングと一緒にになったデジタル技術は、この哲学を現実に実行するために採用された基本概念の幾つかに、基礎的な影響を与える。

2. 著作権の考え方

以降では、次のような結果について概観する。デジタル情報とデジタルネットワーキングの反響は、権利の利用に関する限り、「著作物」「著作者」「公衆」への伝達、そして最終的には「複製」と言う概念と関連付けて感得されるべきものである。

a) 「著作物」

デジタル化は、書かれた著作物、画像、音声を無制限に組み合わせることを可能とするという事実自体が「著作物」の概念に問題を提起するわけではない。しかし、デジタル化技術は、現在ある素材を創造的に操作する可能性を大幅に拡大するものである(22)。

しかし、次の理由により、問題が生じるかもしれない。著作物が格納される時にその周辺がうまく定義される場合、素材のデジタル形式に自由にアクセスできるユーザは、自分が選んだ著作物で最初に格納されたもののいかなる部分も、さらには、1つの著作物の部分だけでなく、格納された全ての著作物の部分も検索することができる(23)。このように、出力ユニットは、必ずしも入力ユニットと対応するわけではない。著作物の「同一性」についての疑問は、データ・ベース保護の表層にある。何を著作物もしくは格納された素材の「ユニット」とみなすべきかは明らかではないが、その選択ないし配列が、データ・ベースのオリジナリティを決定するだろう(24)。

さらに、伝統的には単一の著作物とみなされてきたものが、デジタル化された形式においては、何百万というのではないにせよ、何千もの単一データの集合とみなすべきであるという事実は、なにが「著作物」として保護されているか、ということと、そこに含まれ

たもののうち何が単なる「情報」として保護除外されるべきかという区別を曖昧にするものである。保護が与えられるユニットが小さい程（最少のユニットは、何らかの意味が付与されたデータの組み合わせとなる。おそらくは、1バイト程度だろう）、著作権が、創作性のある著作物ばかりでなく、単なる「情報」を保護することが多くなるだろう。

デジタル技術の出現の前でさえも、小説は、文字と単一の記号の組み合わせとして記述できたことは確かであり、また絵画は何百万もの絵の点つまり画素（ピクセル）の組み合わせからなっていた。しかし、著作権の目的上は、このことは以前は不必要なだけだった。しかし、デジタルの文脈では、引用に便利のように、何が「著作物」を構成するかを決める問題は、その著作者の決定、オリジナリティや利用権の定義、部分的・全体的侵害の主張に関わってくる。

著作物の外郭のこの風化、分解が現実にとどの程度感じられるかということは、ユーザが、現在ないし未来の電子的な最終装置を使って、著作物のデジタルコード形式に、直接アクセスできる度合いによる。ゲームボーイもCDプレーヤも直接のアクセスを可能としないが、コンピュータは可能とする。現在のデータ・ベースは特定の検索条件下でのみアクセスを可能にするが、将来のデータ・ベース端末は、ユーザに、そのデータ・ベースに格納された素材のデジタル形式への無制限のアクセスを可能とするだろう。確かに、デジタル・データが、その素材自身の運搬者でなくネットワーク・ラインを介して伝達されればされる程、そのデータの受け手はデータへの直接アクセスがより容易になるだろう。

b) 「著作者」

デジタル技術・ネットワーキングは、「著作者」性という概念に対して、2つの主要な影響を与える。最初の影響は、実際上のアクセスの可能性の変化から直接導き出されるものであり、第二の影響は、何が「著作物」を構成するかという概念の変化により密接に関連している。面白いことに、これら二つの影響は正反対の傾向を有している。

まず、ある著作物の創作者は誰かと問われた場合、伝統的な著作権法では単一の人間、ないし単一の人間の集合体のアイデアに目を向ける。しかし、デジタル形式の既存の素材に、とりわけネットワーキングを使ってアクセスできると、保護されないアイデアや原則だけを基礎にして新しい著作物を独自に作成することは、より困難となろう。むしろ、将来の独創的なプロセスは全て、既存のデジタル素材の上から始まって、その一部を取り込み、修正しつつも、独自の改変部分や、おそらくは何らかの新しい素材を追加することが通常となるだろう。複数の著作者が一緒に、相互に連絡を取り合いながら作業する場合には、この傾向は加速されるだろう(25)。ある意味では、素材の著作者とユーザとの区別は、退化とまでは行かないが、不鮮明になっている。従って、そう遠くない将来には、著作者

はもうこれ以上増えずに、多数の「貢献者」が現れるだろう(26)。

伝統的な著作権原則の下では、この種の貢献はせいぜい独自のオリジナリティを示すだけのものであろう。また貢献をなした者は改変物中の権利を取得するのがせいぜいだろう。つまり、以前の貢献者が自分たちの著作物の改変物の利用に関して取得したかもしれない権利を、最終の貢献者が契約によって取得しない限り、最終製品内の諸権利は保護され得る貢献をなした全ての貢献者によって共有されるだろう。作成より後の貢献が共同行使されたのではない場合は、この結論は意外でも非現実的でもないだろう。この種の共有著作権はまた、複数人が相互作用的に貢献をなすような国内法でも規定され得るだろうが、この場合、国内法に含まれる共同、共有、集合著作権に関する伝統的なルールが提示する解決法の方が受け容れ易いものとなるだろう。

次に、もしデジタル技術やネットワーキングによって、「著作者」が単なる貢献者に置き換えられやすくなるならば、「著作物」を上記のように(27)構成するものが崩壊することは、逆の作用、つまり著作者としての貢献者の地位に有利に働くだろう。この理由は、伝統的には著作物と考えられていたものの単なる構成部分、つまり、意味が付与されているデータがたまたま組み合わさっているものが独立の「著作物」と見なされる場合、独立の「著作者性」がこれら最小限の組合せに対して付与されることとなるだろう。

c) 「公の」伝達

伝統的には、著作物は、図書館やスタジオなどの、著作者の個人的な領域内で作成されてきた。発行と同時に、著作物はこの個人的な領域を離れて市場の中の公的な領域に入った。そこで、再度個人的な領域、つまりその著作物を利用する個人の領域内に最終的に入る前に、著作物の最初の複製物が複製され、公衆へ伝達された。一般的に、著作者の著作物の中にある、想像上かつ経済的な利益を、その著作物が公的な領域中において過渡的な状態にある間に保護することは、著作権の機能である(28)。

下図は説明のためのものである。

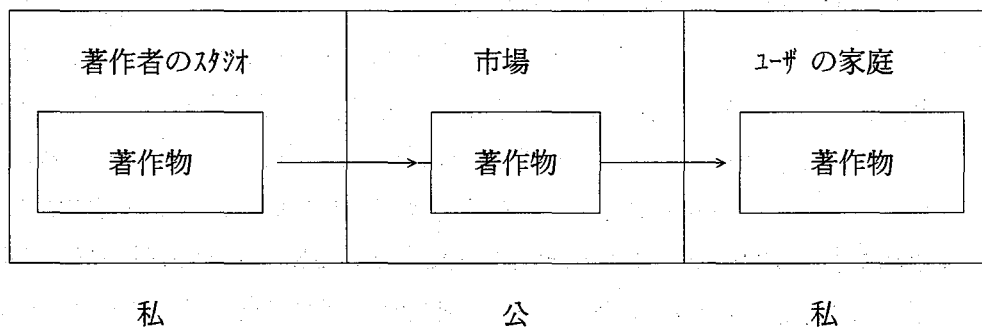


図2：私・公・私と通過する著作物

以前は著作権の適用があった環境に、デジタル技術・ネットワークがどのような影響を与えるか。

デジタル技術だけでは影響を与えないのは明らかである。なぜなら物質的搬送装置上に格納された著作物は、公を経由して私から私という経路を伝播するからである(29)。むしろ、この種のデジタル技術により惹起される問題とは、複製の容易性に関するものである。ただし、現実に変化を起こすものはネットワークである。ネットワークは、著作者の私的な領域、または、著作物を売買可能な形式で提供する私人ないし者の領域と、その著作物を享受し、再利用する私人の私的な領域とを直接に結びつける働きを持つ。かくして、著作権が極めて大きく依存する公の領域というものは排除される(30)。そして、以前は公の領域であったが今は排除されてしまっている場所を貫くネット・ラインを接続するための、臍の緒のようなコード以上のものは残らないのである。公の領域が消滅したことの結果、保護された著作物をネットワークを通じて享受、再利用する私人は、自分の私的な領域から、その著作物を利用可能な状態に置いた著作者の私的な領域に直接に到達することができるようになる(31)。

下図のようになる：

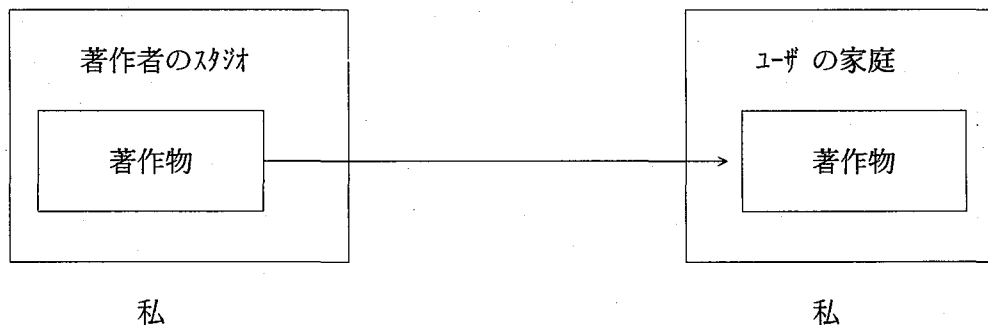


図3：公の領域の除外：

私・私と伝播する著作物

ネットワーキングが公の領域の除外につながることを理解すれば、裁判所が現在なぜ、ホテルTV、ビデオ・ブース、電話で配信する音楽、所定の時間内一人で保護された素材をオンラインで鑑賞するサービス、といった新しい流通形態の持つ「公」の側面に多少なりとも頭を傷めているか、が理解できる(32)。関連性のある「公」を、「公」の場所に同時にある、あるいは、少なくとも個々の私人の家庭内に同時に存在する著作物を利用する無関係の人々の集合と捉えると、問題を包括的に捉えることはできないに違いない(33)。

従って、必要なことは、何が「公」の送信にあたるかの定義を調整することである。ま

た、我々には別の法律問題、つまり通信回線をいかにして無許諾の傍受行為から十分に保護するかという問題が残っている。以前は公の領域だった部分で、個人の領域に到達する部分としての個人の領域を接続するネットラインを理解することができよう。結局、無許諾の傍受行為というものは、たとえそれが、(ケーブル・サービス提供者の同意なしに暗号化された番組を複合化する行為などのように)受信側の個人の領域内(34)であろうとも防止されなければならない。ISDNの現実化が継続して行われていることを見ると、この種の保護を与えることの必要性が、2、3年の間に劇的に増加することは明らかだろう。

d) 「複製」と使用权

デジタル技術の主要な特徴は、個々の著作物をバイナリ・コードで表象し、これによって電子的メモリ内に格納することを可能とし、しかも著作物が最初に実現された媒体とは無関係であるということである。さらに、ネットワーキングがあらゆる著作物のデジタル形式での高速送信を可能にしている。

結局、従来物理的な複製物の形態で流通した著作物は、益々ネットワークを通じて流通することが増えるだろう。これにより、2種類の著作物の流通形態間の齟齬が増大するだろう。なぜなら、著作権法上のルールの圧倒的多くは、著作物の物理的な複製物にしか適用されないからである。最近採択された貸与権に関するECディレクティブ(35)が例を示してくれるかもしれない。その文言によれば、貸与権ディレクティブは物理的な複製物の貸与のみに適用され、ネットワークを通じた著作物の流通という経済的には類似の — おそらく同一でさえある — 流通形態には適用されない。また、著作物の物理的な形態での流通であろうと非物理的な形態での流通であろうと同等に扱うという今のやり方、(例えば、本を読む行為とスクリーン上で著作物を鑑賞する行為が自由)は再検討されねばならないだろう。

さらに、デジタル形式の著作物は純粋な娯楽ではなく、実用目的で使われることが多くなっている。結局、従来おおむね著作権フリーとなっていた著作物の(個人的な)享受と、著作権の対象となる、著作物の(公の)商業的な再利用との境界は益々曖昧になっている。以上2つの目的は、同じ禁止行為と、同じデジタルの文脈を前提としており、両者とも、情報の利用として説明することが適当だろう。結局、デジタル技術とネットワーキングは、権利者が著作物の運命をコントロールすることを可能にする排他的権利に服する行為を個人的に行うことに、重大な影響を与える。

最後に、暗号化されない限り、バイナリ信号は高速かつ低廉に、しかも品質の損失なしにコピーされる。これは、数年前に登場した複写、写真複写によって引き起こされた、同様な大量複製の可能性と比較することができる。しかし技術的にも経済的にも、電子的

複製は写真複写とは異なる。なぜなら、「電子的複製は、ユーザが素材を保存し、それを随意に複製し、目次付けをし、（使用されるプロセスに依存するが）個別の要求に会うよう改変する、ことを可能にする」からである。したがってそれは、「著作者が作成し、投資を傾けた著作物の中の、適切かつ個別的価値と必然的に抵触せざるを得ないような、再発行の素材を多く生産」するのである(36)。

(続く)

脚注

- (1) WIPO国際事務局「WIPO Worldwide Symposium on the Impact of Digital Technology on Copyright and Neighbouring Rights, General Information and Provisional Program, Doc. SDT/Inf.1, para.4
- (2) 同上para.3。また、EC委員会「Proposal for a Council Directive on the legal protection of databases, COM(92) 24 final - SYN 393 of May 13, 1992」para. 3.1.4 を見よ：「全ての書面化された作品、事実、数値情報、イメージ、音をバイナリの表象に変換できるという可能性があることから、当該資料の固定と複製、保存と表示という概念は、再検討されねばならない。」
- (3) 同上para 6(a)- (g)。他にも、デジタル技術が、現在一般的な契約や、ライセンスの条件と慣行に与える影響、新たな契約条件が次世代の詳細な立法にとって替わる程度に与える影響、ならびに究極的には、デジタル技術が、許諾された権利の効果的な保護と管理に対して与える技術的可能性（この種の技術的な保護装置について許され、妥当とされる法的保護の種類を含む）に対する影響、についても疑問が呈されている。同上para 6(h)- (k)。
- (4) 下記Ⅱを参照。
- (5) 下記Ⅲを参照。
- (6) デジタル化の出現前には既に、技術的進歩によって、著作物を一つのメディアから別のメディアに変形することが可能となった。音楽は、レコード中に固定可能となったし、小説は映画に、そしてテキスト、音声、ビジュアル・イメージは放送化が可能となった。しかし、これら全てのメディアがアナログ信号のベース上で作成され、組み合わせといっても唯一、本、映画、放送上でしか可能でなかったために、メディア変換も、かつては異なるメディアであったものの組み合わせも、権利者の利用上の利益を不当に阻害する利用上の可能性を引き起こすことはなかった。むしろ、問題はビデオ機器、複写機のようなユーザ機器が、アナログ信号を、コントロールできない程大規模に利用することを許してしまったことに起因している。
- (7) 例えば、CD-ROMに蓄積された本。
- (8) 例えば、コンピュータ・プログラム。
- (9) 実際的な応用方法を発明するだけでなく、放送・映画、絵画・出版、コンピュータを単一の格納・伝達形式に収斂させるというこのアイデアの展開については、Brand 「The Media Lab - Inventing the Future at M. I. T., New York 1987」9頁以下を参照のこと。
- (10) このことは、あるネットワークがツリー型/ 星型構造を持っているか、あるいはバック・チャンネルを持っているかということに大きく依存する。
- (11) 現在のマルチメディアの用語では、「インタラクティブ」は、CD-ROM上に格納された、

ユーザが相談するような情報が事前に定義された質問形式に限定されていなかったり、特定の事前に定義された道筋をたどってはならない、といったような疑似インタラクティブティを表すものとして用いられることがしばしばある。(例えば、CDI(「CD-Interactive」。Philips が商標化したもの)

- (12) 応用分野は、「協調的 (co-operative)」「ハイパー・ストラクチャ(hyper-structure)」いわゆるCHMキューブと呼ばれる「マルチメディア (multimedial)」等の単語で説明することが可能である。
- (13) 著作権法の目的からは、特定のアプリケーションが大衆向けに売られるか、あるいは配布がハイ・エンド・プロフェッショナル向けの機器に限られるかは、極めて重要であろう。例を挙げると、PCの市場占有率は増加しつつあるが、CD-ROM内蔵型の最初のラップトップは既に発表されてはいるものの、CD-ROMドライブはまだマス・ベースにはインストールされていない。
- また、特定のユーザ機器が配布されている、もしくはオン・ライン・サービスが利用される程度には、国毎に違いがあるということを認識するべきである。例えば、ドイツはデータベースの利用に関しては米英に遙に遅れをとっているが、一方で、あるいはこのことの反動かもしれないが、CD-ROM市場は少し前に立ち上がった。
- (14) 広く頒布されているようなPCの搭載しているわずか20ないし40MBのハード・ディスクは、巨大量のデータをコピー、交換できるほど十分ではない。比較すると、HDのディスクは1.44MBの、ハード・ディスクは20-120MB以上の、CD-ROMは600MBの容量を持っている。テキストが非圧縮の状態では格納されると、1MBでおよそ500頁が入る。PCは従って、10,000-60,000頁の、CD-ROMであれば325,000頁のテキストを(ただし、一般的には検索ソフト領域のために、別に格納スペースをとっておく必要がある)格納できる。シングルの24 x 36mm スライドをハイレゾでスキャンすれば、18MBとなる。これを4:1の比率で圧縮すれば、100を少し超える枚数の絵がCD-ROM上に格納できる。ハイレゾのビデオを達成するために、MPEG(Motion Picture Expert Group)の標準が、190:1前後に規格化されている。
- (15) 現在、マスマーケットで売られているモデムによる信号伝送の速度は、92(6?)00ボーである。N-ISDNの伝送効率は、64kbps、B-ISDNで2Mbpsである。その他のヨーロッパのネットワークは、140Mbpsにまで達する。
- (16) 電話もFAXも電話回線を利用してアナログ信号を伝送するが、実際の利用に当たって喚起する著作権法上の問題は異なる。また、かつて音楽の実演を電話を通じて伝送したスイスの「Telephonrundspruch」と同様、利用法のいくつかは時間とともに陳腐化している。
- (17) Kodak フォトCDプレーヤ PCD 860
- (18) しかし、CD上に格納された音楽と、CD-ROM上に格納されたテキストのアクセス可能性の相違に注目すべきである。

- (19)障害のあるデータの集合を復元するソフトウェアをもってしてさえも、減色の課程で失われた詳細の部分を復元することは不可能である。
- (20)「ユニメディアル」という用語が共通メディアとしての電子的格納に力点を置いてきたのに対して、「マルチメディア」という用語は、時代遅れのメディアの差別方法に固執している。
- (21)現在、「マルチメディアル」は、情報のプレゼンテーションに使われる、別々の静的・動的なメディアの組み合わせと見なせる。「ハイパーテキスト」は、ネットワーク様の構造に組織された、非シーケンシャルなテキストである。「ハイパーメディアル」は、システム内の様々な部分に、システムを介してインタラクティブにアクセス可能な、ネットワーク様の構造に組織された、マルチメディアのコンポーネントである。
- (22)この種の「組み合わされたデータのスペース」や、「心のハイウェイ」(「非物理的なデータ/ 絵画の交通道路」)の接続性における、想像性と美術性においては、Claus 「Elektronisches Gestalten in Kunst und Design」 Hamburg 1991, 66頁以下を参照のこと。
- (23)一つ例を挙げると、もしJames Joyce の「Ulysses」がデジタル形式に格納できれば、ユーザはそれを一冊の本として検索できる。しかし、ユーザは、同様にして単一の頁、あるいは単一の単語を検索することができよう。あるいは、「metempsychosis」という単語の真ん中にコロンをいくつ置いたかということを探ることもできよう。
- (24)データ・ベースの法的保護に関するECディレクティブ(0. J. No. C 156 of June 23, 1992, pp. 4 et seq.) の第2.3 条を参照のこと。
- (25)この相互作用的な共同作業に対して、専門家は既に気の利いた表現をしている。英語の縮約語の現代的な言い方で、専門家はこれを「CSCW」、つまり「コンピュータ支援共同著作物(computer-supported co-operative work)と名付けた。see Claus, op. cit., p. 71.
- (26)この創作的なシナリオは、コンピュータ支援、コンピュータ作成、コンピュータ創作物という表題の元に語られるシナリオと混合されてはならない。そこでは、問題は、果たして、あるいは仮にそうだとしたどの様な方法で、コンピュータ、つまりコンピュータ・ツールの助けを借りて作成された著作物に対して著作権性が付与されるか、言い換えればツール内の著作権性が、どの程度そのツールによって、あるいはツールの助けを借りて作成した著作物中にも継承されるか、という問題である。see, WIPO (ed.), Questions Concerning a Possible Protocol to the Berne Convention, Copyright 1992, 30 et seq., paras. 50 et seq., and Report of the Committee of Experts, ibid., paras. 100 et seq. しかし現在の文脈では、問題は、コンピュータ・ツールの助けを借りて修正された可能性のある既存の著作物が、修正された著作物内にも承継される程度はどれだけか、というものである。
- (27)II. 2. a. を参照。

- (28)公表権(divulgateion right)は、著作者の意思に反して当該著作物を私的な領域から公的な領域に移転することから著作者を守る。出所に関する権利(patent right)は、著作者と著作物との間のつながりが公に出現することを保証する。また無欠性に関する権利(integrity right)は、著作者の名誉や声望を毀損する恐れがあり、改変が公衆に感得されることを前提としているような著作物の改変から、その著作者を守る。つまり、著作権の目的上公の領域と言うべき場所は、また、個人の敷地内で公にアクセス可能な領域をも含むうる。著作物を公に伝達するという利用権は、その定義から、公の領域に関して適用がある。最後に、著作物の複製物が、作成される初期の段階から著作者に留保されているということは、たとえそれが個人の領域内でなされたとしても、著作権は一般的に公の領域内を通過する状態にある著作物を保護するのだという事実認定とは必ずしも矛盾しない。むしろこれは、著作物の複製物を別に作成することで、別の楽しみの可能性を見だし、結果的に公の領域内に影響(複製物が市場に戻されるとか、あるいは、複製物が市場から正規品の流通可能性を排除してしまう、といったこと)を与えるような行為から保護することと見ることもできる。
- (29)さらに、当該著作物が当初アナログ形式で作成されたか(CD-ROM中に格納された印刷本)、あるいはデジタル形式で作成されたか(ディスクレットないしROM中に格納されたコンピュータ・プログラム)は全く重要ではない。
- (30)このモデルは、情報化社会の説明を試みたポストモダンの哲学者の理論に逆上ることが出来る。See, e.g., Flusser, Design Report, No.17, July 1991, p.30 et seq., also on the political consequences of the "home as a central point in the network of personal relationship"
- (31)一般的に、以前は一つであった公の領域は、複数の公の領域と変化し、あるいは換言すれば、個々の私的な領域は同時に、少なくとも部分的には公でもあり、これらの公の領域は同様に私的でもあるということが結論できよう。最後に、経済的に見れば、以前「公」であったものは、今は単一の個人的な領域が集合したものを見なければならぬ、と言える。
- (32)以下の判例が参考例となろう。Austrian Supreme Court of June 17, 1986, GRUR Int. 1986, 728 (ホテル・ビデオを公の実演とする), and of January 27, 1987, GRUR Int. 1987, 609 (ビデオ・ブースを公の実演とする); French Court of Appeal of Januray 10, 1992, RIDA 153 (ホテルTVは公の実演ではない)。米国では、e.g., Columbia Pictures Industries, Inc. v. Redd Horne, Inc., 749 F.2d 154 (3d Cir. 1984)(ビデオ・ブースを公の実演とする)
- (33)判決は相互に矛盾している。2判例だけを引用する。ドイツでは、連邦最高裁(BGH)が先例を踏襲して、中央受信装置からホテル内の別の部屋にある独立の拡声器にラジオ信号を送信することは、著作権の範囲外と見做さざるを得ないだろうと判示した。BGH, BGHZ 36, 171. 中央アンテナで受信した信号をホテル内の多数の部屋に送信す

ることが、著作権に服すことはほとんど明らかであろう。See also, e. g., Columbia Pictures, Inc. v. Professional Real Estate Investors, Inc., 866 F.2d 278 (9th Cir. 1989) (ビデオディスクをホテルの部屋の中で再生させる目的での貸与は、公の実演にならない)

同様に、フランスでは、ホテルのロビーやホールの通路でTV放送を放映することは著作権の対象たる公の送信にあると見做さざるを得ないだろう。ただし、同じTV放送を同一の顧客に対し、彼らの部屋の中で利用させることは公の送信とはならないだろう。

(34)即ち、信号の受信者の個人的な領域内の公の部分のこと。「公」概念を「私」に取り込むことについては、see above, note 31, and below, III.2.c.

(35)EC Directive (92/100/EEC) of November 19, 1992 on rental and lending right and on certain rights related to copyright in the field of intellectual property, O. J. No. L 364 of November 27, 1992, pp. 61 et seq.

(36)The U. K. Publishers Association (ed.), Electro-Copying and Infringement of Copyright, of 23 January 1992, p. 1.