2011 年度卒業論文

山田正雄ゼミナール

これからの著作権との付き合い方
―ネット時代の音楽ビジネスモデル―

日本大学法学部　新聞学科　4 年

学籍番号：0830025

木村一哉

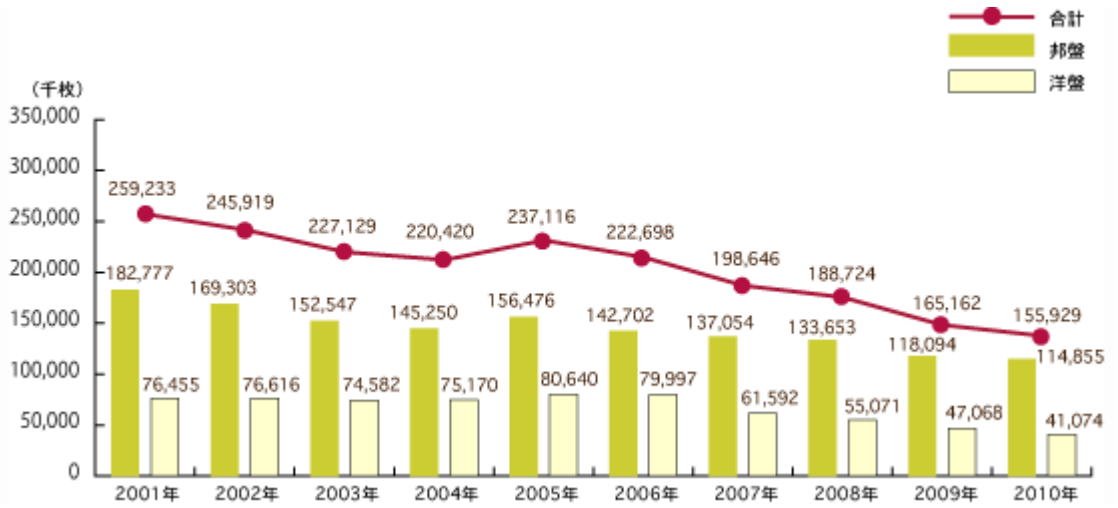
はじめに

近年、著作権の分野で様々なニュースがあふれている。そして私たちは日々、無意識のうちに何らかの著作権に触れている。中でも多く耳にする話題が音楽著作権である。

デジタル技術やインターネットの普及により CD が売れなくなった現在、音楽業界の中心に存在したメジャーレーベルが急速に崩壊している。新しい音楽業界のコアを担う機能としてインターネットの存在感は日増しに高まっている。そして音楽ビジネスを考える上で重要なものが「著作権」である。

著作権制度は、とても悩ましい面が多い法律であるが、刻々と変化する技術の中で、情報流通のあり方も無限に進化する可能性を秘め、人が情報を生み出し消費していくあり方もどんどん変わっている。技術の進歩の恩恵を感じ、文化を豊かにしていくには、著作権制度を見直し、そして、人間と情報や知識との関係はどうあればいいのか考えていく必要があると思う。また、デジタル時代における著作物を含む情報流通のあり方、ビジネス・モデル、情報や著作物に対する人々の感覚、それに沿った技術開発や立法などの要素を上手に組み合わせつつ、多角的に考える必要がある。

本稿では、大きな視点から全体像が把握できるように、現状の著作権の基本的な仕組みを理解していく。また、著作権制度はなぜ今の形をしているのか、ICT の普及とともに歴史を振り返りながら、著作権制度の直面している問題を見直していく。そして音楽業界に的を絞っていき今の著作権制度の行き先と、ICT と著作物の新たな可能性を考え、これからのあり方ににについて考察・分析していく。



（出典：社団法人日本レコード協会）

目次

第 1 章　著作権
1-1　著作権とは
1-2　著作権の仕組み
1-3　創作者に与えられる権利

第 2 章　著作権の歴史
2-1　著作物の複製と流通　19 世紀末
2-2　著作物の複製と流通　20 世紀
2-3　著作物の複製と流通　20 世紀末～21 世紀

第 3 章　著作権侵害
3-1　著作権侵害とは
3-2　直接侵害
3-2-1　事例
3-3　間接侵害
3-3-1　間接侵害の原則
3-4　米国における間接侵害の事例
3-4-1　ナップスター事件
3-5　日本における間接侵害の事例
3-5-1　ファイルローグ事件

第 4 章　音楽著作権とインターネット
4-1　音楽著作権の歴史
4-2　日本の音楽著作権の実態(JASRAC)
4-3　著作権隣接権
4-3-1　著作権と原盤権の関係
4-4　YouTube と著作権

第 5 章 展望
5-1 新時代の著作権との付き合い方
5-1-1　成功例

おわりに
参考文献・URL

第 1 章　著作権

1-1　著作権とは

言語、音楽、絵画、建築、図形、映画、写真、コンピュータプログラムなどの表現形式によって自らの思想・感情を創作的に表現した者に認められる、それらの創作物の利用を支配することを目的とする権利をいう。著作権は特許権や商標権にならぶ知的財産権の一つとして位置づけられている。

（出典：Wikipedia）

1-2　著作権の仕組み

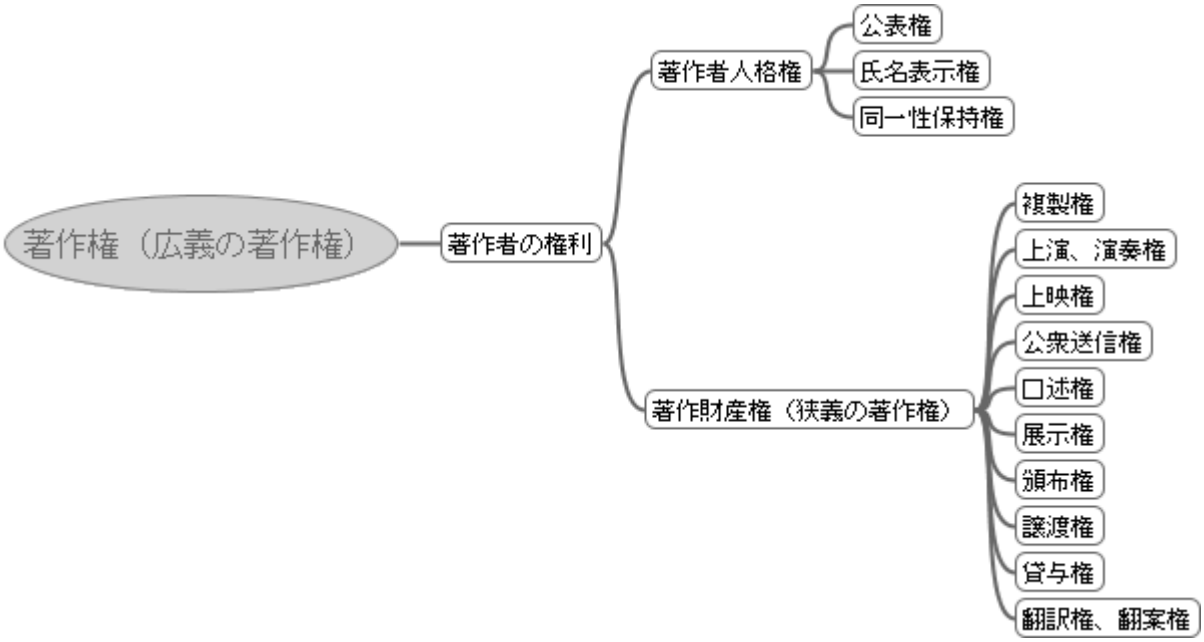
著作権の大原則として、「著作権は事実、アイディアを保護せず、表現のみを保護する」。例えば、この地域にこんな珍しい物があるという事実や、著作権制度をこのように変えた方がよいというアイディアは、著作権では保護されない。それを論文などの書面にすると、当然、論文は著作権保護の対象になるが、その保護は、その事実やアイディアをどういう構成で、どのような文言を使って表現したか、というところに与えられる。したがって、同じ事実やアイディアを他の表現を使って書いた論文は、たとえ他人の見つけた事実やアイディアを書いたものであっても、著作権侵害とはならない。

もう一つ、著作権で保護するために重要な原則に、「創作性」という考え方がある。著作権法は、「思想又は感情の創作的表現」（法二条一項一号）を保護するもので、創作性のない表現は、たとえ表現であったとしても保護しない、ということ。

創作性があるというのは、どういうことか。様々な考え方はあるが、わかりやすい説明としては、表現パターンが何通りあるか、というもの。例えば、一つのアイディアが頭の中に浮かび、これを表現する方法は何通りあるか。十人が表現すれば十通りの表現方法がある、百人いれば百通りあるというものであれば、その一つ一つに創作性があるということになる。逆に、どんなに頑張っても数通りしかないものは、その表現に創作性がない、ということになる。

1-3　創作者に与えられる権利

作った作品が著作物だ、とうことになると、その創作者にはどんな権利が与えられるのか。創作者には、原則として、次のような「著作財産権」「著作者人格権」が与えられる。



著作財産権

- **複製権**

「複製」とは印刷、写真、複写、録音、録画などの方法を用いて、具体的な物に著作物を収録することをいう。なお、複製には、著作物の一部を複製することも含む。たとえば、他人の小説の一部を複写することも複製権の侵害となる。

- **貸与権**

「貸与」とは、著作物の複製物を公衆に提供することをいう。この権利は、レンタル業（貸レコード業等）の発達に対応するために、昭和５９年の改正により認められたものである。たとえば、販売されているレコードは正規に複製されたものですから、このレコード購入して使用することはなんら問題ない。しかし、購入したレコードを著作権者の同意なしに他人にレンタルすることは、貸与権の侵害となる。なお、著作権者に無断でレコードからカセットテープに複製し、このテープをレンタルすると、複製権の侵害とともに、貸与権の侵害ともなる。

- **公衆送信権**

有線、無線を問わずに、データ送信することをいう。従来は、複製が著作権侵害の中心でしたが、ネットワークの発達により、複製以外の著作権侵害が問題視されている。たとえば、他人の著作物をネットワークを通じて送信すれば、瞬時に、複製物が生成される。また、インターネットの普及により、リクエストを受けた送信行為が発生した。

そこで、リクエストを受けて送信する場合には、実際に送信がなされなくても、リクエストがあると送信可能な状態としただけで、著作権を侵害したこととなる。このような送信可能な状態とすることをコントロールできる権利を送信可能化権という。

- **翻訳・翻案権**

「翻訳」とは、ある言語で書かれた小説等を別の言語に書き替えることをいう。したがって、インターネット上の英語の報告書を無断で翻訳して自分のホームページに載せると、翻訳権の侵害となる。

「翻案」とは、小説のドラマ化、シナリオの映画化という様に、原作の筋、場面設定など（これらを内面的表現形式といいます）を基にして、別の著作物を作りだすことをいう。ただ、現実問題としてどこまで似ていれば、翻案でなくなるのかはケースバイケースで判断される。

（その他）

- **上演権・演奏権**

著作物を公に上演したり、演奏したりする権利。

- **上映権**

著作物を公に上映する権利。

- **口述権**

著作物を朗読などの方法により口頭で公に伝える権利。

- **展示権**

美術の著作物と未発行の写真著作物の原作品を公に展示する権利。

- **頒布権**

映画の著作物の複製物を頒布（販売・貸与など）する権利。

- **譲渡権**

映画以外の著作物の原作品又は複製物を公衆へ譲渡する権利。

- **二次的著作物の利用権**

自分の著作物を原作品とする二次的著作物を利用（上記の各権利に係る行為）することについて、二次的著作物の著作権者が持つものと同じ権利。

著作者人格権

- **公表権**

自分の著作物で、まだ公表されていないものを公表するかしないか、するとすれば、いつ、どのような方法で公表するかを決めることができる権利。

- **氏名表示権**

自分の著作物を公表するときに、著作者名を表示するかしないか、するとすれば、実名か変名かを決めることができる権利。

・ **同一性保持権**

自分の著作物の内容又は題号を自分の意に反して勝手に改変されない権利。

第2章　著作権の歴史

2-1　著作物の複製と流通　19 世紀

ヨーロッパでは国際交流の増加とともに、作品の翻訳などが原作者に無断で海外に出回るケースが多発していた。ところが国ごとの著作権法しかない状態では、海外でのこうした出版行為について、原著作者に権利があるかどうかが不明確である。そこで、まず二カ国間で相互に著作物を保護し合う二カ国条約の締結の動きが 19 世紀半ば頃に広がり始めた。しかし、多国間で自由に流通していく著作物の保護として、二カ国間条約では限界があった。こうして各国の著名な著作者らが国際文芸協会を立ち上げ、多国間条約を求めるロビー活動を盛んに行った。その結果、1886 年にスイスのベルンでベルヌ条約が締結された。日本は 1899 年にベルヌ条約に加盟して、同年、このベルヌ条約に沿った形で旧著作権法を制定した。

活版印刷術の時代における印刷・出版は大工場が無いとできなかった。したがって複製はごく一部の業者が生業的にする行為であった。当時から印刷する人の他に、本を読んだり書いたりする人は、たくさん存在し、本を読む、知識を増やす、増えた知識に基づいて新しい本を書く、その本を出版する、という創造のサイクルが存在していた。そのうち、著作権が実際に規制するのは印刷作業の部分のみ、とベルヌ条約は定めた。人がほんを書いて出版するという行為を考えた場合、原稿を出版社が本にする作業に非常にお金がかかるので、その部分を保護しようというものであり、その実態は、印刷業者に対する産業規制法であった。

2-2　著作物の複製と流通　20 世紀

20 世紀には、世の中に流通する著作物の形態は書籍だけではなくなってきた。音楽についても 19 世紀までは楽譜が中心であったが､20 世紀には演奏を固定できるレコードが広く普及し、次第にカセットテープ、CD、MD、DVD と形を変えつつ発展していった。また映画も普及し、フィルムからビデオカセット、DVD へと進化していった。コンピュータも生み出され、コンピュータ・プログラムやデータベースも登場した。作品の種類という意味でも、その媒体という意味でも、どんどん発展し多様化していった。

しかし、作品が世の中に流通する基本的な構造は、19 世紀の書籍の頃とそれほど大きく変わらなかった。結果、レコードでも、カセットでも、CD でも、20 世紀末までは、大きい工場が無いと大量に生産して流通にのせることができなかった。コンテンツ産業は、書籍と同様、基本的にはパッケージ産業であり続けた。そして、そのパッケージ産業を担っている工場の人たちや流通の人たちを規制する法律が著作権、という基本構造は変わらな

かった。

2-3　著作物の複製と流通　20 世紀末～21 世紀

20 世紀終わりから 21 世紀にかけて､インターネットの時代へと変わっていった｡ここて、著作物を取り巻く力学は全く変わってしまった。つまり、デジタル・ネットワーク技術の普及によって、パッケージ産業のみが著作物のメインの流通形態であった時代は終わりを告げ、それとともに、著作権法が前提としていた社会状況が大きく変わってしまった。

アウトプットについては、例えば頭で考えていることを、そのままツイッターでつぶやいたとすると、それがこれまでのように家の中にとどまることなく、広く世界に発信されて､著作権法の対象になる｡創造のサイクルにとって非常に重要なインプットの部分でも、検索エンジンは常にウェブページをクロークしてサーバーにキャッシュを作っている事が問題視される。手元のコンピュータでネット上の著作物を閲覧するだけでも、コンピュータはデータのダウンロードを行ったりキャッシュを作ったりし、コピーを作っている。

著作権法自体の公式は同じでも、この公式に代入される行為や技術が変わってきてしまった結果、公式があてはまる社会の範囲がどんどん自動的に拡大していってしまい、当初は想像していなかった範囲にまで著作権がどんどん入ってくるようになってしまった。

第 3 章　著作権侵害

3-1　著作権侵害とは

著作物を許可無く、あるいは許可の範囲を超えて使用するなどにより、保護されている著作者人格権あるいは著作財産権を侵害すること。そして著作権侵害には、直接侵害・間接侵害の 2 つがある。

3-2　直接侵害

直接、自分が著作権法に違反する人のことを直接侵害という。例えば、ユーザーが違法にアップロードされたものと知ってレコード音源をパソコンにダウンロード、またそれをネットに再アップすることは、自分が複製したり公衆送信したりしているので、これは直接侵害である。(企業の場合もある)

3-2-1　事例

（出典：INTERNET Watch）

2009 年に話題を振りまいた「コルシカ」というサービスは、エニグモがスキャンした雑誌のデータを Web ブラウザー上で動作する専用ビューワーで閲覧できるものであった。2009 年 10 月 7 日にサービスを開始し、エニグモは、ユーザーに販売する数量の雑誌をあらかじめ取次を通して購入した上で雑誌をスキャンし、取次から購入した雑誌の冊数だけを販売していた。しかしこれに対して、サービス開始当初から、日本雑誌協会が「出版社に無許諾で誌面をスキャンするのは著作権侵害行為」と抗議してサービスの即時中止を要請。これを受けてエニグモは、対象を日本雑誌協会会員社以外の出版物のみに縮小したが、その後、10 月 14 日にサービスを休止していた。

もしも、ユーザーが雑誌を買って、それを自宅のスキャナーでパソコンに入れて見るとしたら、それは私的複製の例外にあたり、合法にできる。このサービスでは、雑誌を購入した人に限ってオンライン版を見られる、という設計にすることで、このような作業を代行してあげている、というような感覚だった。つまり、雑誌の購入者全員がスキャニングを一人一人自宅でやったとしても、それを企業がまとめてやって購入者に見せてあげても、結局その雑誌を買った人だけが電子版アクセスできることに変わりないので、経済的には同じといえる。ところが、スキャンしているのは、雑誌を買っている個々人ではなく、会社が複製しているわけであって、たとえ建前としては雑誌購入者の代わりと説明しても、複製をしている主体としては別の存在である。複製しているのは雑誌購入者だという説明はできないので、「家庭内」で雑誌を読むその人自身が複製しなければならない、という著作権法 30 条の入っていない、ということになる。そのため多くの雑誌社からクレームを受け、サービスインから 1 週間で停止へと追い込まれた。

3-3　間接侵害

その人(例えばサービス事業者)が複製などの利用をしているわけではなく、サービスを利用しているエンド・ユーザーが複製をし、違法行為を行っている事を、間接侵害という。サービス事業者は、間接的に何らかの形でそのエンド・ユーザーに関与しているが、自分自身が複製しているわけではない。それでも一定の条件を満たす場合には、著作権侵害を負うことがある。

3-3-1　間接侵害の原則

日本は米国の間接侵害のルールを強く影響を受けている。米国の間接侵害の要件は、著作権法の条文にはなく、そのかわり判例の積み重ねによって形成された間接侵害の原則が 2 つある。寄与侵害、代位侵害という 2 つの考え方は、アプローチが少し違うものである。

（寄与侵害）

直接侵害が成立する場合に、侵害行為があることを知りながら、他人の侵害行為を惹起し、又は重要な関与を行っていることをいう。日本の民法や刑法の一般原則にも見られる、幇助の責任に近い責任に近い考え方である。

（代位侵害）

侵害行為があることについての認識は必要せず、侵害者に対する監督権限を最大限行使して侵害状態を抑止すべきであったのにこれをしなかったという点に求められる。侵害行為を防止することができる立場にあるにもかかわらずこれを防止せず、そのことによって利益を得てる人に対して、責任を問う考え方である。

3-4　米国における間接侵害の事例

3-4-1　ナップスター事件

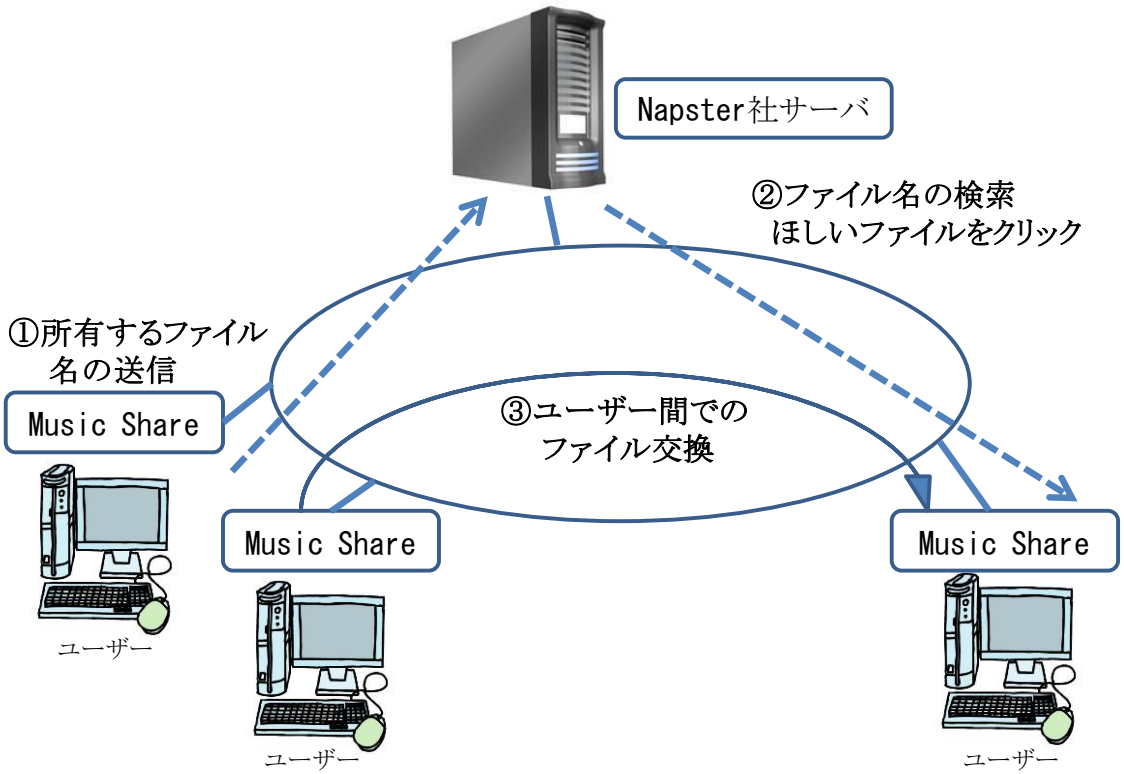
ネット上のファイル・シェアリングで音楽がどんどん流通して、CD が売れなくなっていった社会現象がある。レコード会社は非常に怒り、ユーザーが勝手に音楽をネット上で交換する行為をなんとか差しとめようとして訴訟が提起された。その最も注目された判決に、ナップスター判決がある。

その仕組みは、まずナップスターのサイトから、ユーザーがミュージックシェアというソフトウェアを自分のパソコンにダウンロードする。そして、自分のパソコンに入っている楽曲を指定のライブラリに保存すると、そのファイル名だけがナップスターのサーバに送られる。楽曲自体が送られるわけではないが、そのファイル名（多くの場合は、楽曲名や歌手名などが含まれたもの）がサーバに送られる。ナップスターではこの仕組みを基に、

どの人がどんなファイルを持っているかという情報を集約する。そして、このサービス上で楽曲を検索する他のユーザーに対して、集約したファイル名の情報を表示し、ほしいファイル名をクリックさせる。クリックさせるとナップスターはユーザーどうしのパソコンを直接接続させて音楽ファイルの交換をスタートさせる、という仕組みである。

実際に音楽ファイルをやり取りしているのはユーザーどうしである。したがってこのナップスターという会社は、自分が音楽ファイルの複製をしているわけではない。しかし、ナップスターが自社サーバにファイル名を保存したり、それをユーザーに検索させたり、ユーザーどうしのパソコンを接続させたりしているから、このファイル交換が実現している。そういう意味では、ナップスターはユーザーのファイル交換に貢献している。ナップスターのサーバがなくなれば、誰もファイル交換ができなくなるので、レコード会社はナップスターのユーザー一人一人を訴えるのでなく、ナップスターの行為を差し止めてほしい、と間接侵害を主張して訴訟を提起した。

ナップスターはこの訴訟で、完全に敗訴した。地裁の判決が 2000 年、その後の控訴審判決が 2001 年に出された。ナップスターがユーザーによる著作権の侵害行為を知っていながらこれを奨励・幇助しているということで、寄与侵害を認めている。加えて、代位侵害も認めた。ユーザー一人一人の違法行為を具体的に知っている・知っていないにかかわらず、ナップスターはファイル名を管理している。そして、この管理行為によって利益を得ているという判断である。



3-5　日本における間接侵害の事例

3-5-1　ファイルローグ事件

2003 年に東京地裁の中間判決で判断されたファイルローグ事件、いわゆる日本版ナップスター事件である。日本 MMO(有限会社日本エム・エム・オー)が開発・公開していた P2P ソフト(ファイル共有ソフト)「ファイルローグ」が、市販の音楽 CD からの違法コピーにより著作権を侵害しているとして訴えられた。

公判では、日本 MMO が音楽著作物の権利を侵害しているか否かが主に争われたが、単に交換の場を提供しているに過ぎないとする日本 MMO の主張は退けられ、違法 MP3 ファイルが交換されることを容易に認識できたにも関わらず十分な防止措置を講じなかったとして、日本 MMO に過失があったと認定された。

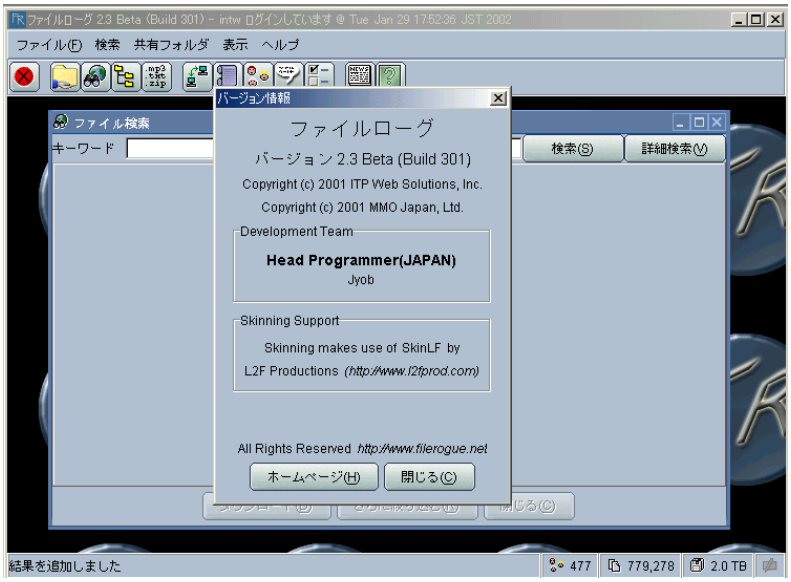
この事件で裁判所は、MMO の責任を検討するにあたって、

① MMO の行為の内容・性質
② 利用者のする送信可能化状態に対する MMO の管理・支配の程度
③ MMO の行為によって受ける MMO の利益の状況

などを総合しんしやくして判断すべきである、という基準を示した。

基本的にサービスの性質としては、違法な曲のやり取りが 96.7%を占めており、極めて違法性が高いものだと判断した。また、ユーザーの管理支配としては、中央サーバーを立ててファイル名を管理し、ユーザーはこのファイル名のリストを基に実際のファイルをやり取りしているので、要件を満たすとされた。そしてこのサービスはその時点では無料だったが、将来有料化する計画がある。また、人気が出れば広告収入を得る可能性もある。したがって、MMO は利益を受けていると認定された。よって MMO は自分が違法なファイル交換を行っているのと同一視すべきだと判断された。

その結果このサービスは裁判所の差し止め命令を受けることになり、中止に追い込まれた。もちろん P2P のファイル交換サービス自体は、自分が作った作品を交換するなどの合法的な使い方もできる。



（出典：INTERNET Watch）

4-1　音楽著作権の歴史

音楽が産業として大きく成長するきっかけになったのは「著作権」という概念の登場である。著作権は 16 世紀にイギリスやフランスなど、欧米を中心に法律として整備されていった。当初は言語（印刷物）に限定されていた著作権であったが、19 世紀に入る頃著作権の範囲が音楽や写真といった印刷物以外にも拡大されていき、1886 年にはベルヌ条約という国際的な著作権の取り決めが締結され、現在の著作権制度につながる基礎が完成した。

（楽譜）

音楽においては、印刷物のように「形」として残るものは、メロディーを紙に記録した「楽譜」しかなかった。18 世紀に入って印刷楽譜の社会的需要が増え、音楽が社会的に大量消費されるようになったことで、音楽にも著作権の概念を適用するよう求める動きが活発化し、フランスにおいて 1793 年に制定された「1793 年法」によって音楽著作物の著作権が公式に認められるようになった。これにより、作曲家は楽譜を排他的利用権に守られた著作物とすることができ、自ら作った曲を多くの人に利用してもらうことで対価を得て生活することが可能になった。

（レコード）

音楽著作権・音楽出版ビジネスの確立後、音楽ビジネスを大きく変えたのは、1877 年にトーマス・エジソンによって発明されたレコードである。レコードの登場は、演奏をそのままのかたちで残すことを可能にし、20 世紀初頭にはレコード販売がビジネスとして大きな対価を生み出すようになった。

しかし、当初の著作権法にはレコードのような機械的録音に対する規定は入っておらず、

レコードメーカーは著作権料を支払わず自由に発売することができた。同時に、それまで楽譜という著作物を発売することで利益を得ていた音楽出版社であったが、レコード普及とともに楽譜売上が低下し始めた。事態を重く見た米国の音楽出版社は、業界を挙げて結集し、米国の議会に対して「現在の著作権法が作られた時にはレコードのような新技術の登場は規定されていなかった。現在のように何千枚のレコードが販売され、人々が楽譜を買わなくなれば作家や出版社が得られるべき利益が不当に圧迫される。新しい時代に即した著作権法を作るべき」と、著作権法の改正を求めるロビー活動を行った。結果、1909 年米国で著作権使用料規定を含めた新著作権法が制定された。

20 世紀以降、音楽ビジネスはレコードのように演奏を記録したパッケージを販売する時代へと突入した。やがて大量生産販売体制の整備や、生産された音楽を効率的にプロモーションできるテレビやラジオなどのマスメディアの発展とともに、音楽産業は全世界的にその規模を拡大していった。

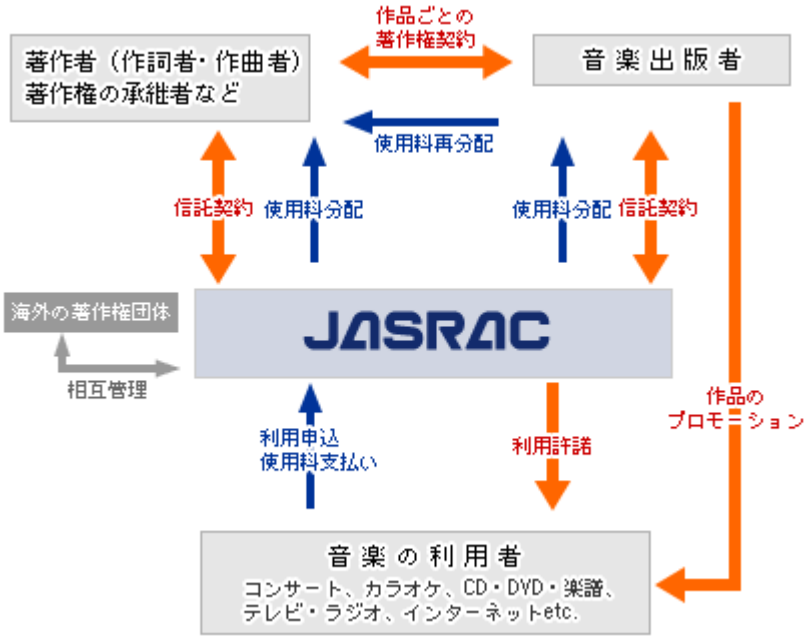
4-2　日本の音楽著作権の実態(JASRAC)

現在の日本の音楽産業においては、作詞作曲といった楽曲そのものの発生する著作権は音楽出版社が管理し、その運用については日本音楽著作権協会（JASRAC）を初めとする音楽著作権管理事業者に委託され、作詞作曲家は利用に応じて著作権使用料を得るというかたちが一般的になっている。

メディア環境が高度に発達した現在では、音楽が利用される機会は多岐にわたる。音源の利用だけでも CD に加えて着信メロディーや着うた、メロディーコールといった音楽配信ビジネスがあり、それに加えてライブでの演奏使用や、テレビやラジオでの放送内使用、店内 BGM、カラオケ、レンタルビジネスといったように音楽が使われるシーンは無限に存在する。

多くの作詞作曲家、ミュージシャンはレコード会社と契約する際、著作権を音楽出版社に譲渡し、著作権を譲渡された音楽出版社は著作権を保有する「著作権者」として、作品が CD やテレビで使われるようにプロモーション活動を行い、音楽が利用される場合発生する使用料を、作詞作曲家と分け合うという仕組みをとってきた。

JASRAC に代表される音楽著作権管理事業者は、音楽著作物の利用を報告する窓口業務を行っており、放送やライブ、録音といった使用に応じて著作権使用料を利用者から徴収し、一定の割合の手数料を引いたあと著作権者（多くの場合は音楽出版社）に使用料を戻します。作詞作曲家はその中から一定の割合で収益を得るかたちになっている。これは日本でレコード会社が立ち上がり、産業として成長し始めた 50 年代から一般化し、現在でも多くのメジャーな音楽家が利用する商習慣となっている。



（出典：JASRAC ホームページ）

4-3　著作権隣接権

日本の音楽業界は複雑化する音楽ビジネスに対応するため、著作権法を拡張することで音楽ビジネスに関わる多くのプレーヤーに権利を与えてきた。著作隣接権はその代表である。著作隣接権とは「著作権者以外にその著作物の伝達に貢献したものを保護するための権利」というもので、具体的には実演家（演奏家）と、レコード製作者、放送事業者（有線放送事業者）の三者に認められる。

（実演家の権利）

- **氏名表示権**
  実演の公衆への提供又は提示に際し、その氏名もしくは芸名などを実演家名として表示するかしないかを決める権利。
- **同一性保持権**
  実演の同一性を保持する権利で、自己の名誉又は声望を害する実演の変更、切除その他改変を禁止しうる権利。
- **録音権・録画権(91 条)**
  自分の実演を録音・録画する権利。
- **放送権・有線放送権**
  自分の実演を放送・有線放送する権利。
- **送信可能化権**

自分の実演を端末からのアクセスに応じ自動的に公衆に送信し得る状態に置く権利 。

- **譲渡権**
  自分の実演の録音物又は録画物を公衆に譲渡する権利(一旦適法に譲渡された実演の録音物又は録画物のその後の譲渡には譲渡権が及ばない)
- **貸与権**
  商業用レコード(市販用ＣＤ等)を貸与する権利(最初の販売後１年のみ)。
- **放送二次使用料を受ける権 利**
  商業用レコードが放送・有線放送で使用された場合の使用料を放送事業者・有線放送事業者から受ける権利 。
- **貸レコードについて報酬を受ける権利**
  貸レコード業者から報酬を受ける権利(貸与権消滅後 49 年間)。

（レコード製作者の権利＝原盤権）

- **複製権**
  レコードを複製（コピー）する権利。
- **送信可能化権**
  レコードを端末からのアクセスに応じ自動的に公衆に送信し得る状態に置く権利 （レコードをサーバー等の自動公衆送信装置に蓄積・入力するなど)。
- **譲渡権**
  レコードの複製物を公衆に譲渡する権利(一旦適法に譲渡されたレコードの複製物のその後の譲渡には，譲渡権が及ばない)。
- **貸与権**
  商業用レコードを貸与する権利（最初の販売後１年間のみ)。
- **放送二次使用料を受ける権 利**
  商業用レコードが放送・有線放送で使用された場合の使用料を放送事業者・有線放送事業者から受ける権利。
- **貸レコードについて報酬を受ける権利**
  貸レコード業者から報酬を受ける権利(貸与権消滅後 49 年間)。

（放送事業者の権利）

- **複製権**
  放送を録音・録画及び写真撮影するなどして複製する権利。
- **再放送権・有線放送権**
  放送を受信して再放送したり，有線放送したりする権利。この権利が適用されるのは、放送を受信した者が同時に再送信する場合であり、一旦、録音録画をして放送等を行う場合には適用されない。その場合には複製権がはたらく。

・ **送信可能化権**

放送又はこれを受信して行う有線放送を受信して、その放送を送信可能化する権利（サーバー等の自動公衆送信装置に蓄積・入力するなど）。

・ **テレビジョン放送の伝達権**

テレビジョン放送を受信して画面拡大する特別装置(超大型テレビ，オーロラビジョン等)で公に伝達する権利 。

4-3-1　著作権と原盤権の関係

現在の音楽産業では完成された著作物を公衆に伝達する際、実演家（演奏家）と、レコード製作者、放送事業者（有線放送事業者）の三者が重要な役割を果たしているということから、それぞれに強力な権利を付与している。

レコードや CD などの製作時に作られる原盤は強力で楽曲そのものではなく完成した「音源」の利用に排他的利用権が付与される。音楽を販売できる音源のかたちにする（レコーディング）には、通常多額の費用が発生する。その作業に必要な金額を負担する者（通常はレコード会社や音楽事務所など）に、負担の見返りとして与えられる権利が原盤権である。著作隣接権は著作権とは独立した権利であり、権利保有者が独立して行使することが可能。

（実例）

1999 年に NTT ドコモが開発した「i モード」の登場により、ヒット曲をメロディー形式にして配信する着メロがブームになった。しかし、着メロは楽曲の音源そのものを配信しているわけではなく、楽曲そのものに含まれる作曲家の権利、つまり著作権をビジネスにしたものであった。楽曲の著作権については、日本の場合 JASRAC のような音楽著作権管理事業者が自動的に権利許諾を行ってくれるプラットフォームとして存在したため、JASRAC に申請することで、誰でも勝手に着メロを販売する事ができた。これによって着メロがビジネスとして隆盛し、日本に多くの携帯電話向けコンテンツプロバイダーができた。

しかし、原盤権で商売を行うレコード会社にとって、着メロは苦々しい存在であった。楽曲の著作権はあくまで作曲家にしか存在しないため、いくら着メロがブームになっても一銭の収入にもならなかった。レコード会社が高いコストを負担してプロモーション活動を行い、楽曲やアーティストをヒットさせればその分、同じ曲が着メロとしても販売できる。着メロ製作業者は作曲家に著作権料を支払うだけで楽曲を広めるためのプロモーション・コストを負担せずに済む。レコード会社はこれを着メロ業者のフリーライドビジネスとし、長年にわたって不満を口にしていた。この流れを変えるべく、レコード会社が携帯事業者とタッグを組んで 2003 年に始めたのが着うたビジネスである。着うたは CD で販売しているものと同じ音源を販売するため、自分たちが保有する原盤権を独占的に行使する

ことができた。当初着うたは、メジャーレコード会社たちが合併で作った会社から独占的に販売され、結果としてレコード会社は多大の利益を得ることに成功した。

4-4　YouTube と著作権

レコードという演奏を記録する媒体の誕生と同時に、著作権制度が整備されたことによって、20 世紀以降の音楽ビジネスは急速に近代化され、産業として規模を大きくすることができた。しかし、インターネットが登場し、高速常時接続環境（ブロードバンド）が急速に普及した 2000 年以降、音楽業界は従来の著作権制度では追いつけない様々な諸問題に直面している。

インターネット時代の著作権で重要となるポイントは、次の 2 点だと思う。

- デジタルの大量複製の容易さ
- インターネットの登場によって無限のグローバル流通が可能になった

著作権は複製技術や流通手段といった社会的環境と切り離せない存在である。1999 年の登場したナップスターや、2005 年に登場した動画投稿サイト YouTube は、サービス開始当初は著作権者の許諾を得ないで、勝手にアップロードされた違法な動画がほとんどであったが、動画を見たいユーザーが大量にアクセスしたことで「プロモーションを行える場所として有益」と認識する著作権者が増加した。現在では多くのレコード会社が、マイスペースと同じようにプロモーションを行う場所として公式にコンテンツを提供するようになった。

マイスペースや YouTube の登場以降、ネットのコミュニケーションサービスは、音楽が生み出される環境としても大きな進化を遂げた。ひとつの楽曲をもとに、他のユーザーがその楽曲を改造した二次元的著作物を作り、無数のバージョンが生まれ、多くのユーザーに広まっていく「ニコニコ動画」のような場所も発展している。ユーザーが生成コンテンツ（UGC）とも言われるこうした音楽は、現在ではデジタルやインターネットを自由に使いこなす若い世代に当たり前のように受容されており、UGC 発でチャートの上位にランクインするアーティストも登場してきた。

大手レコード会社を中心とするかつての音楽業界は、他人に勝手にコピー・利用されないための武器として著作権を活用し、商圏を揺るぎないものにしてきた。しかし、デジタル技術やネットワークの進化は、ユーザーが自由に音楽をコピーし、その中から新しいコンテンツやコミュニケーションを形成しはじめた。従来の著作権法をあてはめればそれらは全て「違法行為」で片づけられてしまうものだが、送り手と受け手の関係性が急速に変化している今、レコード会社に頼らず独立して活動をしたいミュージシャンにとっては、その変化は歓迎すべきことである。現在のネット上の音楽共有や二次利用は、著作権を超えたところで、自らの音楽を広めるための貴重な武器になってきている。

第 5 章 展望

5-1 新時代の著作権との付き合い方

iPod や iTS に代表されるデジタル技術やインターネットのコミュニケーションの進化は、音楽受容環境を大きく変えた。1990 年代半ばのインターネット普及以来、世界各国でインターネットに対応する著作権法の整備が行われてきたが、日本においてはこの 10 年間建て増し的なネット対応に終始し、急速な音楽の受容環境の変化に著作権法が追い付けなくなりつつある。

レコード会社はかつて音楽産業において中心的な役割を担い、そしてその機能は大きく分けて 3 つある。

① アーティストの発掘・支援
② 作品を作るための資金提供
③ 作品を世に広めるプロモーション活動

これら 3 つの機能は贅沢な資金や全国規模の組織が実現不可能なものだったが、デジタル技術やインターネットが普及した現在において、コストや意義の面で大きな変化が訪れている。

①については、レコード会社のスカウトチームに頼らず、アーティストが直接ウェブサイトや音楽 SNS で情報発信を行うことで自然に人気が出たり、UGC 文化の中でアーティストが徐々に成長していくようになっている。

②については、「プロツールス」に代表されるレコーディング環境の進化により、現在では自宅でもスタジオ並みの音源を製作すること（宅録）ができる。パソコン上で楽曲製作から、完成品の音源のマスタリングまで行えるようになったことで、スタジオを使ったレコーディングでも大幅に費用が安くなった。デジタル技術が進化し、コストが下がったことで原盤権の所在も変わりつつある。

③については、テレビに代表されるマスメディアが急速にメディアとしての力を失っている一方で、ネット上のマイスペースや YouTube、ツイッターなどのツールを使って、お金をかけずにプロモーションができるようになった。

従来、ミュージシャンは著作権や原盤権を音楽出版社やレコード会社に「渡す」事が前提となっていた。このため、レコード会社移籍後にミュージシャンが望まない音源を勝手にリリースされたり、自分の楽曲を iTS で配信して欲しいのにレコード会社の事情で配信されないといったトラブルがしばしば起きていた。自分が作った楽曲や音源を自由に使うには、自分で著作権や原盤権を保有・管理している必要がある。

しかし、最近では旧来の著作権譲渡を前提としたシステムに頼らずとも対価を回収する仕組みも整ってきた。

5-1-1 成功例

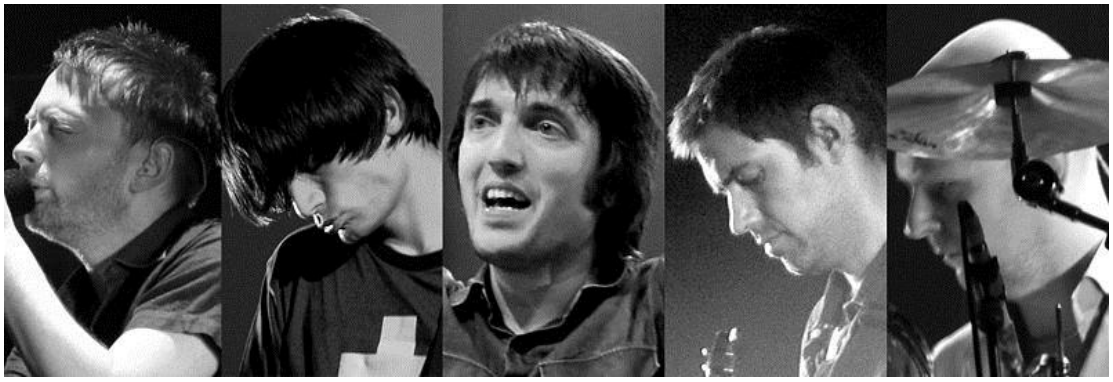
（スーパーセル）

ヤマハが開発した「ボーカロイド」というソフトを使いプロのミュージシャンにはなれなかった人が初音ミクのオリジナル曲を作って、ニコニコ動画をきっかけにブレイクしたユニットである。ファンによる二次創作を制限しないため、JASRAC による著作権管理を行わず、あえて著作権の運用をゆるくしたが、それでも 10 万枚を超えるヒットを記録した。

（出典：クリプトン ｜ VOCALOID2 - キャラクター・ボーカル・シリーズ）

（レディオヘッド）

英国のレディオヘッドは、実験的に新作アルバムを期間限定の専用サイトを通じ、MP3 形式で先行ダウンロード販売し（この際、購入時にユーザー自らに値段を決めさせる方式を採り、話題になった）成功を収めた。ここ数年、公式サイトでファンに音源を直売し、それにライブの収益を加えるかたちでバンドを運営するケースが増えている。



（出典：レディオヘッド - Wikipedia）

おわりに

本稿では、現状の著作権の基本的な仕組みを理解していき、著作権制度はなぜ今の形をしているのか、ICT の普及とともに歴史を振り返りながら、著作権制度の直面している問題を見直してきた。そして、音楽業界に的を絞っていき今の著作権制度の行き先と、ICT と著作物の新たな可能性、そして、これからのあり方につきて考えてきた。

デジタル技術により、著作物の使われ方には新たな可能性が生まれ、社会の情報流通をより豊かにすることが物理的に可能になると思われる。

デジタル技術とネットワークの進化は確実に音楽業界において「自立」を目指すアーティストの数を増やしている。だからこそ、音楽著作権は旧来の「業界」を守るためだけに存在するのではなく、技術の発展がもたらす音楽ビジネスの変容に対して真正面から向き合い、迅速に対応できるように変わらなければならない。著作権を保有する側が効率よく作品を世の中に広めるためには、排他的利用権を必要以上に行使せず、戦略的に運用する。これが有益な結果をもたらすこともある。

今のネット時代に重要なのは、楽曲の著作権を金科玉条のように守ることではない。音楽を多くの人に広めてマネタイズするには何が必要か。その意識を強く持った上で、TPO に合わせてどのレベルで著作権を行使するのか、主体的に送り手の側から判断することが求められていると思う。

音楽を再生する環境、楽しみ方も大きく変わり、これを一つの要因と見る向きも少なくない。パソコンやインターネットが普及したことにより、音楽が不正にデジタルコピーされ、簡単に流通するようになり、CD の売り上げ不振に拍車をかけている。そして、音楽の「送り手」と「受け手」をめぐる環境は、常に技術の進化とともに変化している。音楽の「送り手」とはアーティスト、レコード会社、そして音楽情報を伝えるメディアという三位一体の存在であり、その中で最も影響力が強かったのはレコード会社とメディアであった。しかし音楽 SNS が登場したことで音楽を作る上で最も上流に位置するアーティストが、レコード会社やメディアに頼らないかたちで直接ファンとコミュニケーションを行い、自ら道を切り開くという選択が可能になったといえる。今後、「送り手」の中からアーティストが「作り手」として切り離され、「作り手」と「受け手」がダイレクトにつながる現象が更に生まれていくと思う。

CD を販売するという旧来型音楽ビジネスが急速に崩壊する中、対照的にライブビジネスの重要度は日増しに高まっている。アーティストがファンと直接コミュニケーションをとれる音楽 SNS は、ライブの動員を増やし、ライブにおけるアーティストの価値を最大限にまで高めるという側面も持っている。未来型の音楽ビジネスモデルを考える上で、音楽 SNS がもたらしたアーティストとファンの直接的なコミュニケーションという要素は外すことができないと思う。

トップダウンの形だけで音楽をリスナーに伝える時代ではなく、音楽 SNS のようなプラットフォームを利用してボトムアップの形でファンとアーティストが一緒に成長する。今

後、その中でどう「送り手」「受け手」ともに、著作権とうまく向き合っていくかが重要になっていくと思う。

参考文献・URL

- 野口祐子　「デジタル時代の著作権」　ちくま新書　2010 年
- 津田大介　牧村憲一　「未来型サバイバル音楽論」　中央公論新社　2010 年
- 名和小太郎「ディジタル著作権」　みすず書房　2004 年
- 著作権 – Wikipedia

http://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%91%97%E4%BD%9C%E6%A8%A9

- 文部科学省ホームページ

http://www.mext.go.jp/

- 一般社団法人日本音楽著作権協会　JASRAC

http://www.jasrac.or.jp/

- 正しく・楽しく聴いてほしいから　音楽 CD と著作権

http://www.riaj.or.jp/copyright/

- 警視庁

http://www.keishicho.metro.tokyo.jp/index.htm

- exBuzzwords 用語解説

http://www.exbuzzwords.com/static/keyword_1002.html

- INTERNET Watch

http://internet.watch.impress.co.jp/docs/news/20100315_354918.html

- KLS アメリカ著作権制度の解説＞Sony ケース

http://park2.wakwak.com/~willway-legal/kls-c.us.case.07.html