

エグゼクティブ・サマリー（要旨）

インターネットの成長と Peer-to-peer システムの進化により、高価値なデジタル・コンテンツのダウンロード、伝送の爆発的な流行がおこっている。それと同時に、著作権に関する一般の態度と、法律上の定義の間に大きな乖離が生じており、著作権保持者のあいだに著作権の侵害に関する憂慮が広がっている。

米国科学アカデミーはこれらの事態の進展の中核にある現象をとらえて、“デジタル・ジレンマ”と名付けた。つまり、デジタル・コンテンツの創作、操作（そして、その完全な複製と、ほとんど無料の配布）を可能とする技術と同じ技術がデジタル・コンテンツへのアクセスを妨げるためにも使用され得るというジレンマである。

結果として、デジタル・コンテンツに関わる権利を保護しようとする人々と、伝統的に著作権法のもとで保護されていた一般の人々のコンテンツに対するアクセスの権利が侵されることを憂慮する人々との間で大きい政策論争がおこることとなった。この新たに現れつつあるデジタルの世界で、作家、芸術家、作曲家そして音楽家たちのコンテンツ創作へのインセンティブを保証するために、もし方策が存在するならば、何がなされるべきであろうか。そして、創作活動と普及を促進し、パブリック・ドメイン（公有財産）を強化するために、デジタル以前の物質的世界で発展してきた、一般大衆が創作物へアクセスする権利を保護するために、もし方策が存在するならば、何がなされるべきであろうか。

経済開発委員会(CED)のデジタル・コネクション・カウンシル (DCC) による本レポートはこの“デジタル・ジレンマ”に対して従来と異なる見解を提示するものである。CED の使命は経済成長の促進にあり、したがって DCC はデジタル時代における著作権保護が経済に与える影響と、改革案が経済に与える潜在的な影響に焦点をあてる事とした。本レポートは著作権法の歴史を手短に調査し、過去において創作者の権利の保護と継続的な創作の保護の間で、常に明示的な形でバランスがとられてきた事を明らかにする。DCC は、全ての創作者が彼ら以前になされた創作に負うところがあるという事を考慮し、二次的創作者 – すで

に存在する著作権によって保護された作品をもとに新しい社会的価値を創造する創作者 – の観点をとる。この理由により、我々の知的財産権のシステムは、あたらしい作品を創作する事と、その作品が後の創作活動に用いられるようにするためにその作品を一般に対して利用可能にする事、の両方に対してインセンティブを与えることを基礎とするものとなる。本レポートはその次に、技術的なコピープロテクションを法的に強制するべきであるというコンテンツ配給産業からの要求に焦点をあてて、現在なされている法制・規制上の改革案を検討する。そのような法的強制は、米国の情報技術・家電産業に対して、イノベーションに対して、またイノベーションの自由から生じる経済成長に対して、重大な影響を与える可能性がある。

これらの改革案は下記の疑問と照らし合わせて評価された。

1. これらの改革案がイノベーションに与える影響はどのようなものか。
2. これらの改革案が米国のハイテク経済の成長に与える影響はどのようなものか。
3. これらの改革案がパブリック・ドメイン（公有財）と考えられている幅広い情報に対して与える影響は何か。

DCC は、コンテンツのデジタル化が世界経済の状況を一変させているのは明白である一方、現在に近い過去においても、コンテンツの創作者、配給者、そしてユーザー間の関係を根本的に変化させた、他の技術的変革が存在した事を見いだした。蓄音機、ラジオ、テレビ、そしてビデオの導入は全てコンテンツ市場に根本的な変化をもたらした。しかし、以前のこれらの物理的コンテンツ配給の世界の変化を通じて、著作権法はその基本的条件を維持し続けたのである。すなわち、社会は創作者にインセンティブを与え、大々的な盗作を防ぐべきであると同時に、後の作者がその創作物をもとにして創作活動を行うことができるという事と、一般大衆が全体としてその創作物にアクセスできる事が保証されるべきである、という基本的条件である。DCC は、イノベーションを刺激し、経済成長を増加させるためには、この基本的条件がこのデジタルの世界においても著作権法を導き続けるべきであると確信する。この基本的条件が存在しなければ、作品の保護不足は最初の創作を妨げる可能性があり、作品の過剰な保護は最初の作者に続く多数の創作者たちによる、最初の作品にもとづいてなさ

れる二次的創作活動を妨げる可能性がある。

関連する経済的、法的根拠にもとづき、経済開発委員会のデジタル・コネクション・カウンシルは以下の勧告をおこなうものである。

1. デジタル著作権保護に関する問題に対する、法律または規制による早急な解決はイノベーションと経済成長を阻害する危険性をはらんでおり、意図しない結果をもたらす可能性が高い。したがって法律・規制による解決を急ぐべきではない。我々の第一の関心事は「(イノベーションと経済成長に対する)どのような阻害もさける」ということであるべきである。我々は今後2年間、著作権法下で創作者の排他的権利とユーザーの権利のバランスをとってきた伝統的な法的安全弁がデジタル時代で果たすべき適切な役割に関してコンセンサスを形成することに注力すべきである。DCCはこのための国内・国外での対話を促進する役割を担えることを期待している。
2. コンテンツ産業は創造的なコンテンツの配布のための新しいビジネスモデルの開発とテストの作業を優先させるべきである。我々はどのようなものであれ特定のビジネスモデルの保護のために法制上、規制上の方策を用いるべきではない。
3. 不正なコンテンツの使用に対する現行の解決策、例えば著作権の強調や教育、は引き続き研究されるべきである。
4. 我々は創作者の努力が報われることを可能とするデジタル権利管理(DRM)システムの必要性を認める。しかし我々は政府により強制されるDRMに関しては懐疑的である。我々は強制的なコピープロテクション技術を製品に組み入れる事を製造業者に要求するべきではないと勧告する。しかしDRMシステムは作品物の不正使用を妨げることにより、消費者に対して有効な”スピード・バンプ(自動車の速度を低下させるための道路上の突起物：訳者注)”を提供する。知的財産保護法における”安全弁”の役割に関するコンセンサス形成のための時期の間、民間のDRMシステム

の実験の継続を奨励する。特に、適切な（創作者とユーザー間の）著作権バランスの維持が可能となるよう、知的財産法下で伝統的に保護されているユーザーの権利を提供できるようなシステムの機能の研究はさらにすすんで行われるべきである。もし政府により強制されるシステムが提案される場合には、そのような著作権バランスを維持する機能をもつかどうかということ、およびそれらのシステムの消費者からみた利便性に基づいて評価がなされる必要がある。強制的な技術的保護システムの評価と承認には消費者がきわめて大きな役割をはたすべきである。

5. 著作権保持者に対して、二次創作者によるオリジナルの創作物に基づく創作の促進へのインセンティブを与えるような、市場原理に基づく仕組み - 例えば、著作権物を早い時期にパブリック・ドメイン（公共財）に移すような手段 - が考慮されるべきである。