

# SPECIAL SEMINAR-1

## デジタルメディアの光と影

—アーチスト／クリエーターのための知的所有権入門—

合庭 悠（岩波書店 編集部副部長）

安斎利洋（株）サビエンス 取締役開発部長）

源田道子（メディア・リサーチャー）

萩野正昭（株）ボイジャー 代表）

司会／今間俊博（NKK エレクトロニクス本部システム営業部）

NICOGRAPH'92

# 『デジタルコピーの自由と著作権』

— マルチメディア時代の知的所有について考える知的ワークショップ —

この文章は、パソコン通信のマスター・ネットの中に存在するバーチャルワールド『デジタルコピーの自由と著作権』という部屋で行われた会話の一部です。

本当は、もっともっと中身の濃い会話があったのですが、紙資源の無駄使いになるので泣く泣くカットしました。(^\_\_^;)

もし、もっとこの世界について知りたい方は、どうか部屋のドアを叩いてみて下さい。きっと新しい可能性が見えて来ることをお約束いたします。

編集責任 今間俊博

## ● 序文

もしも『ボクセル』という名の物質複製マシンがあったら、どうなるでしょう。

好物のさんまを旬のうちに1尾買ってきて、毎晩食べる前にコピーしておけば、一年中食卓にあがることになるでしょう。最新のパソコンは、レンタルで借りてきてコピーするのが、賢いやり方です。メーカーは最新パソコンの鋳型を作れば、量産しなくともいいわけです。しかし誰が最新の鋳型を作るのか？ 誰が鋳型を作る気になるのか？

少なくとも今の経済システムは、瞬く間に破綻をきたします。貨幣もコピーできますし、そもそもその必要もなくなるでしょう。

そればかりではありません。いやな仕事に追われているときなど、自分の複製を作ってやらせるなんていうパーマン的発想も実現してしまうのです。仕事が済んだら首を締めて「コピー仕損じ箱」に捨てた方がいいでしょうね。もっとも、間違って自分がシュレッダーにかかるかもしれません。にもかかわらず、自分はまだ生きている。わくわくするようなめくるめく錯綜！

さて、SFショートショートのボードを開くわけではありません。『ボクセル』はまったくの夢想ですが、同根の問題は、いままでわれわれをとりまくデジタルメディアに遍在しています。パソコン通信に日常を蝕まれているぼくやあなたのまわりには、ソフトウェアの合法違法コピーの問題、電子掲示板の著作権の問題、画像や音楽データのサンプリングの問題など、話題はそこいらへんにころがっているはずです。

モノの仮面を必要としなくなった情報は、まるでゴーストのように、ネットや人の気持や組織の思惑をすりぬけて、いろいろとんでもないことをしてかします。それは非常に危険で、かつ魅惑的で、あたらしい社会への戦術と、あたらしい自我へのイマ

ジネーションを提供してくれます。

知的所有の問題を、そうした深い視点から探ろうとするのが、このボードの意図するところです。

まず、法律を離れて考えるところからスタートしたいと思います。現行の著作権法は、まだ白黒コピーにも追いついていません。今まで、できないということによって隠されていた知的所有の諸問題を、まずあぶりだす作業からはじめてみます。権利を守るという、一面では可能性から逃げる方向になりがちな発想をまず捨てて、逃げる前に蜂の巣をつついてみるわけです。もちろん、刺されてもぼくは知りません。

このボードは、11月に開催される「NICOGRAPH'92」のひとつのイベントとして予定されている、画像の著作権についてのセミナーと連携しています。シスオペ、コシスオペは、当日パネラーとして参加します。セミナーはたった2時間で、ある程度視野を集束せねばなりません。しかしこのボードは、ほとんど雑談のように発散していいと思います。議論が燃え尽きないように、むしろ攪拌を心がけたいと思います。結論なんて、そんな近くにあるとは思えません。

なお、このボードのログは転載自由です。他のネットにも、連携する場所を作って飛び火するといいと思います。類焼報告は、ここに戻してください。またアーティクルは、雑誌やセミナー等で、筆者の承諾を得ずに引用されるかもしれませんので、ご承知おきください。

注 ボクセル：2次元画像の画素（ピクセル）に対して、3次元データ配列の画素をこう呼ぶ。ちなみにPIXELは、キャノンのカラーコピー機の商標でもある。

unxi

## 第1章：CGは誰のものか

CGの静止画作品が展示された展覧会の搬出日、ある作家の巨大な作品が取り壊されています。壁にしっかりと釘づけられた作品は、もとより再利用など考慮されていません。派手な音とともにぎ取られて、作品はズタズタ。傍らで眺めていた油絵画家なんか、もう呆然。展示のたびに作品を捨ててしまっても、またディジタルデータからプリントアウトすればいいもん、と彼女（ナックサン）は考えています。

もっと極端な例。一度使用した作品のディジタルデータが（たとえば磁気ディスクの破損によって）壊れてしまっても、一向に頓着しない作家もいます。フジカラーにバックアップのない原データを出したりもします。彼の作品は、あるプログラムとそのプログラムに与えるパラメータによって完全に再現可能だからです。もし壊れてしまって、完全な再現さえできなくなってしまっても構わない、と彼は考えているでしょう。彼の作品は、彼が組み上げたジェネレータの多様な現れのなかの、単なる一つの可能性

にすぎないからです。

視覚表現の歴史の中で、作者と作品は分かれ難い絆を育ててきました。ある作品は決定的に作者のものであって、ひょっとすると他の作者にも作り得たとか、もしかすると別な作品になっていたかもしれない、といった不確定な広がりはないわけです。ともかくある見え方をする作品の最終的な形に作者が署名をすれば、そこに侵し難い作者=作品の親密な関係が生じます。

たとえば富士山という多様な見え方をする景色にカメラを向け、フィルムにひとつのみを定着させる行為は創作たりうるでしょう。ここで作品に現れた作者らしさは銀の析出した乳剤面にあって、そこからわずかでも被写体の側に近づこうものなら、作品の作者性は消失します。富士山は誰のものでもないからです。

視覚表現はこのようにして、誰のものでもない「かたち」と、自分のものでしかありえない「かたち」の分別法を少しずつ育ててきました。誰も富士山の著作者がいると思わないし、誰も北斎の富岳の無名性を考えたりしない……ようでした。

ところが、この自明にみえた分別の膜面が、CGによって微妙に揺らいでいます。それは、CGの表現が視覚に触れる作品の最終形態=オブジェクトに集約されず、創作の途中経過に、原始譜=ソースコードというべき中間形態をもつからだと思います。CGは富士山もフィルムも、すべて包含するシステムであるわけです。（レンダラーもモデリングデータもペイントソフトのマスク版も、中間データのすべてをここではソースと考えています）

CG作家は、作曲家がするように「譜」にすべてをかける場合があるでしょう。しかし、現行の著作権法はコンピュータのアルゴリズムを保護しません（詳しくは田々さん）。それがどれほど作者独自のものであろうと、アルゴリズムは人類共通の財産、つまり富士山であると考えているわけです。

これは理にかなった思想です。もしアルゴリズムを作者との強い絆によって縛り付ければ、それによって拘束される表現の集合は、実に膨大だからです。

しかし、ではバックアップせずにフジカラーに画像を出す彼にとって、著作権とはいかほどの意味をもつでしょうか。彼がたまたま発生した作品（オブジェクト）そのものは、消されようが盗まれようが、さほど痛くも痒くもない。著作権の保護する著作物とは、そのオブジェクトです。

誰かが彼のメソッドをそのまま盗み出し、彼のするようなやりかたで大量に類似作品を作った場合、彼はあきらめるしかないでしょう。彼「らしさ」は、果たして彼のものでしょうか。

こうやって考えていくと、画像の著作権という幻影の成立した幸福な時代は、すで

に去ろうとしているのではないか、とさえ思えます。

その証拠に、著作権の考え方ではどうしても扱えないような画像の引用が、可能になってきています。ソフトウェアの使い勝手（ルック・アンド・フィール）に著作権があるかという問題。ソースの配布を義務づけたGNUの考え方の是非。などなど、これに関連した問題は多々あるはずです。

unxi

## 第2章：コピる

### ● ある普通の高校生

毎月出る新譜、そんなに沢山買えないモン、お金ないから。でも大丈夫、レンタル行けば安く借りられるでしょ？第一CD買う前に中身聞けないモン、ハズレおおいしい。．．．

そんな事したら作ってる人困るって？そんな事無いよ。だってお金持ちなんだろ？ミュージッシャンって。

最近デジタルになって来たじゃん、TAP E録音するのって。いいんだコレって、何回録音しても音悪くなんないしサア。

もうすぐビデオもデジタルになるんだって。そうしたら最高ジャン。画質いいしい、ダビングも楽だしい。

### ● ある街のパソコン大好き少年

ハードはバイトして買ったんだ。ソフト、そんなもんコピー、コピー。  
ちゃんと買ったら高くってやってらんないよお。

プロテクト？それ大好物。

落としたとき「カッイカン」だもんね。チョロイチョロイ。

メーカーって、やたら高くして儲けているんだから当然だよ。

第一、コピー出来るの知ってて何でお金出して買わなくちゃならないの？それってそんなに悪い事？もっと悪いヤツラいっぱいいるじゃん。

こんなのカワイイもんだよ。．．．．．．

というワケで、しょっぱなからアブナイ発言で始まりましたがはたしてコレはフィクションでしょうか？こういうの「イケナイ事」って思うのは単なる倫理の話し？倫理だとすれば「殺人してはいけません」って言うのと同じって事？

耕馬

## ● コピっていい?

このソフト、コピっていい?なんて言い方、きいたことない?  
耕馬さんの「素朴な疑問シリーズ」は、高校生と少年の声だったけれど、大人だって負けないよ。

- ・某大手電気メーカー。ひとつの事業部で同じソフトを2本買うことは絶対ない。
- ・あるディーラーは、パソコンをシステムで買うと、ハードディスクに、一太郎と花子と123をタダで入れてくれる。
- ・大学の生協でソフトを買おうとしたら、「ごめんなさい売りきれちゃった。でも＊＊研にあるから、買うことないよ」と言われた。
- ・知人からの電話「このまえ仲間からSuperTableauもらったんだけど、ちょっと使い方わからないところがあって、、、」、「（苦笑）

最後のは、ぼくの遭遇した実話。ほかのは噂話です。

違法コピーの話題は、下手をするとつまらない迂路に迷いこむような気もするけれど、でもこんなに身近な話題は、ほかにないね。

だれしも、磁気データのような情報の形式に、生まれて初めて遭遇したとき、「痕跡を汚さずに盗めるゾ」というメフィストフェレスの声を聴くんじゃないかなあ。悪魔を背後に感じながら、いつのまにか麻痺しちゃう人もいるし、こっそりばれないよう続けるひともいるし、不公平を嘆きながらマジメにボーナスをソフトにつぎ込む人もいる。

たとえば本屋の棚から本を抜き取って、こっそり鞄にしまいこむのがいけないことだというのは、小学生にも擦り込まれたルールだと思う。それはモノの移動が所有の移動を、確かに印象づけるからだと思う。

ところが、フロッピーをまるまるコピーすることに、それほどの罪悪感がともなわないのは、象徴的な映像がどこにもないからだと思うんだ。1冊本の抜けた本棚とか、目減りした液体とか、、、

だからこれは倫理の問題以前に、リアリティの問題です。誰も、TVゲームで敵を殺害することに、罪悪感を感じません。そして、湾岸戦争の多くのパイロットが、電子的に組織された戦闘を「ゲームのようだった」と証言していたじゃない。

「殺人がいけない」んじゃなくて「いけない殺人」が見えない。善か悪かという以前に、善悪の判断からも疎外されている、というあたりに、情報と所有の問題のねっこがあるような気がします。

unxi

## ● コピる楽しさ、コピるの可能性

オリジナルって白いでっかいおにぎりと考えましょう。飽きの来ないすべての基本です。これないとマッピング（アイスクリーム屋さんでいうじゃない？あ、、トッピングか、、ごめん！）海苔やゴマ、中身の仕込などの可能性がすべてなりたちません。

白い同じおにぎりつくってもつまらんもんね。

せっかくあるオリジナルをいろいろに自分好みにしちゃう楽しさなんてのが「コンピュータ音楽」のひとつの楽しみだしね、そこが創造的でもあるし、」ひょっとするとビジネスチャンスだってあるわけだ。

コンピュータやディジタルなんて環境の中でのオリジナルってのは、私にとっても、デッカイ白い米粒みちみちのおにぎりに思えるんです。

寸分違わないコピーってのもこれまたすごいコピーの可能性だしね。じぶんのコピーの意味や作業を重ねていくのもコピーの可能性だしね、著作物として網かぶせたいってなら、自分のトッピングしたり中身仕込んだものごと網かけてもらってめんどうみてもらうとかね。

わたしが、いまぴわぽわ、考えてるのは、

オリジナルとコピーって夫婦が何かHして、（交わって）できちゃったものを育てる養育費として著作とか著作にまつわる規定ができてくりや、正当だな、ってあたりです。だいたいその夫婦関係すら新しい断面むかえて、どっちが上だか下だかわかりやしないんだからさ、。

どぼうおーーん

なめっく

### ● 連画におもう、

オリジナルとコピーが交わってなんというとまぜまぜして何かへんてこなもんつくっちまうっておもっちゃいけません。オリジナルは時間的には、コピーより必ず先に存在します。コピーがないとね。

しかし、転送してFDに落として、そっから、いじって違う絵にしてまた送って、またいじりかえされて、さてまだいじるか?いやいやまた白い飯（めし）がくいたくなったり、ってんで、最初におくってきたオリジナルを画面にだし、今回はこれそのままを転送してやる。しかし送ったほうとしては、オリジナルのつもりはなくてあくまで一連の流れ、オリジナルから発生した途中のコピー活動です。

コピーをオリジナルの記憶として送ってやる。

それでまた続ける、しかし、以前始めたときは、また全然違う展開になる。  
こんなことってとっても大事、、

び。さんの連画のときもまっさらなオリジナルには戻らなかったけど、彼のマスクを想定して一旦そこに戻って、ひっぱりだして、ガバっと意識かえたもんね。

だって、オリジナルを自分として、、長年つきあった恋人と別れたとして、自分なんてそーそーかわれるもんじゃない。

劣化しないようにスポーツクラブに通学したって、前向きに生きたって重力と酸化を繰り返すこの地球環境であれば、、FDだってMOだって危ない。

使うタイミングによっては、わずかにオリジナルをコピーにして再度チャンスを与えることもできるというお話。

これは物質的な話ではなくて、だからって心とか魂の話でもないよ、、  
ちょうど中間に浮いてる感じね、、ぼわぼわ、、。

どうおぼーーん

なめく

### 第3章：地球環境

百科事典20数冊つくるのと、CD-ROM一枚と、どっちが地球にやさしいか？  
こんな試算はできませんかねえ。ひょっとするとCD-ROMのほうが、消費する資源が少ないかもしれない。すると環境問題に敏感なドイツあたりでほんとに「我が社はこれから、地球環境を保全するため、紙による書物は一切発行しない」というところが出てくるかもしれません。

なんて言ってたら、冗談がホントになってしまいました。

出版社ではないのですが、某メーカーが、

「地球環境に配慮し、当社の製品カタログをゆくゆくはすべて電子化したい」といつて某印刷業者に相談に来たそうです。

みはいる

## ● 吉野くんの嘆き

彼は、相棒と小さい印刷やを営んでました。

ました、、、というのは、、過去けいですね、、  
最近、会社たたんで、最小限くってくためだけの仕事しながら、東京近郊に  
移住する計画に燃えてます。  
(そーーなりゃ、、通信もやくだつよね、、すでにココのidもってます  
だって、ダチだもの、、引き込むわよ。)

彼、、つくづくいったの

「もーー、あの白くて価値あるステキな可能性いっぱいの紙に、どーーでもいい印  
刷施して、こおーーんなに膨大なゴミつくるのヤダぁ」

そーーなんだよね、、印刷技術発明されたころってのは、、そのすばらしい一種のコ  
ピー技術の開発人々は驚喜したはずなんだ。  
で、大事大事に手書き、口伝えでしか保てなかつた情報をこの優秀なコピー技術で厚  
みのある安定した情報として共有できるようになった（平等に誰でもってことじゃな  
いけどね）

紙に印刷っていうこのコピー機能さあ  
もーーお腹いっぱいの子供にむやみに食事与えてるような昨今じゃない?  
もーーーー、、どこにも逃がしようのないただただへんてこな疲労感感じる  
コピー機能になってきてるんじゃないだろか?  
ここには、ペーパーメディアにこだわって生きてきた方々もいるでしょ、、  
どーーなんだろね、、

出版もひと昔前は、出したいものを出して行けば商売になった  
だけど、、今、月に何百とださにゃ、、商売になっていかない、、んだってさ。

こここのコピー、、まだまだあの黒い円盤（FDのことね、、）になに詰め込むかな  
にさせちゃいけないか、、なんて話できてる。  
コンパクトだし、小さいくせに沢山、情報食べるし、、場所はとらない、手汚れない  
おせんべぇ焼くみたいに簡単にコピーできる、、だーーかーーらなんかやろぜ！って  
なもんだもんね。

紙媒体が死んでいくという話では決してないけど、、  
何かを突きつけられることはまちがいないよね、、  
だって、窒息しそーな意気苦しさ感じるもの、、なぜか。

それこそゲリラでない媒体と、、

まさにゲリラの媒体を右にみて、左にみながらのこの頃だわねえ。

ほげほげ、雑感、、、

なめっく

#### 第4章：情報圧縮と劣化の考え方

情報圧縮の問題は、いろいろなフェーズがあります。限られたリソースに、なるべく多くの情報を詰め込む技術ということが、いまいちばん注目されています。（圧縮しないディジタル動画なんて、何年先にできるかってね）

これは、非圧縮データそのままをいかに偽装するかという技術で、どちらかというとパッシブです。

それに対して、ポジティブなプロセスとしての情報圧縮ということも考えないと、「どうしてディジタルなの」という耕馬さんの疑問に到達してしまいますよね。

ディジタルは、アナログよりもずっと豊かじゃないわけで、じゃあなんでディジタルなの？ といえば、それにはもっと深い理由があるはずです。

考えてみると、情報圧縮という戦略は神経系にもあります。限られた体積の脳細胞がこれだけ多様で莫大な情報の海に浮いていて反応しあっているのは、これは絶対に非可逆圧縮なしには考えられない。みはいるさんが最後に言いさしたことも、関係あります。

>そもそも音声や画像をデジタル化するためサンプリングするという

>プロセス自体がある帯域に情報を制限している一種の情報圧縮です。

要するにアナログの連続量をディジタイズすること自体、非可逆圧縮だということですね。確かにこれを言い出すと、圧縮が<質>を<劣化>させてしまうということここまで話が、膝の後ろを蹴られたようになります。しかし、それだけでしょうか。

ここでいう<質>や<劣化>は、シャノンの言うところの情報量（エントロピー）とノイズのことだと思いますが、人間が情報から得る作用というものは、必ずしもそのエントロピーに比例するものではありません。

m i t aさんが話題にしていらっしゃったOCRも、情報の非可逆圧縮装置であると考えられます。手書き原稿のイメージファイルからテキストを起こすのは、たぶん千分の1、万分の1という高い圧縮になるでしょう。もちろんテキストからもとの手書きを復元できませんよね。

JPEGもPASCも、OCRほど大きな圧縮はしませんが、めざすところはいっしょで人間のパターン認識を代行しようということだと思う。人間が知覚しづらい冗長性から、まずダイエットしようというのがその根本思想です。

アップルのニュートンは、たとえば手書きでいびつな丸を描くと「あ、こいつは丸を描きたいんだな」と判断して、丸を清書してくれるそうです。これこそ非可逆圧縮のポジティブな姿です。

ここまで問題にしてきた<劣化>というのは、「でも、いびつな丸を描きたいときに、困るよね」ということなんですね。

ここが、非可逆圧縮に特有の問題です。「いびつな丸はない」「めりはりのない部分には目がいかない」「ひらがなの<め>と<あ>の中間はない」というようなコードが重なっているから、圧縮が可能なんです。

JPEGなどの圧縮は、どこをごまかそうかというパッシブな応用技術で、その半端さに不快感をもっているCG関係者はたくさんいます。あんなのが普通になるとなんかイヤだなぁと思っているのは、アーティストだけじゃありません。デジタルの静止画像を再利用可能な資源として考えている人は、やはり圧縮は最終的なプレゼンテーションのためにだけあればいいと考えているはずです。

圧縮が忠実再現の偽装テクニックであろうとしている限り、この不快感は拭えないとと思う。豊かなアナログの連続世界をオリジンとする限り、デジタイズも、そのデータの圧縮も、劣化だからです。

しかし、OCRが手書きの豊かさを捨ててテキストデータを吐き出すのは、これは劣化ではないのです。

unxi

---

### ● 「作られた劣化」は「作られた」にポイント

「作られた劣化」の問題は、なんだか「劣化」の方にポイントがおかれてしまっているようですが、みはいるさんのおっしゃるように、

>画像の「劣化」について懸念が多いようですが、それ以前に劣化を招く「加工」が  
>勝手に行われることが問題の本質

だと思います。つまり、ポイントは「作られた」のところにあるわけです。そこが同一性保持権に抵触する可能性があるということです。

デジタルデータそのままのコピーはダメだけれども、それが「作られた劣化」を含むならばいいよ、という論理が、とにかくうさんくさいのです。ですから、むしろ、基本的には劣化を含まないデジタルコピーのみを許すというようなCG作家や音楽家が

出てきて、ばんばん発言をするというようなことにならないかな、と思っていたのでした。

実際、創作にかかわっていらっしゃるみなさんは、そこらへんのことを、どうお感じなのでしょうか。ぜひ、ぜひおうかがいしたいところです。

もちろん、無制限のデジタルコピーを許せば、いろいろな問題がでてくるでしょう。しかし、それは、基本的には著作権法の範囲（つまり、複製権）で対処できることです。勝手なコピーを作り儲けている連中を取り締まるような組織を作ろう（今はむずかしいかもしれないけど）とか、そういう前向きな話になるのが普通だと、素人の私は考えます。

それに対して、「作られた劣化」を含むならないよ（というか、しかたがない）、という論理にいかなる正当な根拠があるのでしょうか。……、ということが、ひとつ。

それと、……

著作人格権と著作者財産権の区別は、非常に納得できるものですよね。で、この二つについては、一応区別して考える必要があるような気がします。私がこだわっている作品の同一性保持の問題は、源田さんのおっしゃるように、著作者人格権にかかわることです。

著作者人格権にデジタル化が深くかかわる点は、

- 1 同一性保持の問題。
- 2 作品創作過程のアルゴリズム化（unxiさんのおっしゃる、作家と作品の間の、文房具屋で売っているシール剥しみたいな液体」の問題）。
- 3 作者とは、誰のことか。つまり、著作権の主体はどうなるか？  
(典型的には、自動化された作品生成プログラム)

といったところが、面白いところではないかと思っています。3は、2の問題の系と考えたほうがいいかもしれません、……

とくに2、3は、現在の著作権の周辺に位置する問題のようですが、実は著作権という考え方そのものを揺るがすような問題でもあると思います。つまり、著作物として認められるものは、ある程度の創作性を含んだオリジナルなもののはずですが、その「オリジナリティ」という点に搖すぶりをかけるからです。

nsd

---

### ● 電子ブックはパソコンでは使えない、……

この再生メディアの話で、一つみなさんのご意見を伺いたいことがあります。

電子ブックについてなのです。問題は、電子ブックを電子ブックビューアーでしか使ってはいけないという主張があるので、どう思います？

電子ブックビューアー以外というのは、端的にコンピュータです。SCSIでつな

いだCD-ROMドライブでも電子ブックが読めるのですが、それを基本的には禁止しようという動きが電子ブックコミッティの中にあります。

これは、いくつかの要因があります。まず、直観的に版元（つまり、電子ブックのタイトルを出している出版社）が危惧しているのは、HDDなりMOなりにコピーされではたまらないということです。しかし、いまのところ、パソコン上では、200Mbytesのメディアよりせいぜい7,8千円の電子ブックの方が圧倒的にやすいので、そういうことは実質的にはまだ問題になっていないのですが、将来的にはありえる話なので、可能的に現時点でパソコンでの利用を禁止する方策をねっているわけです。

しかし、コンピュータを普段使っている人間としての感覚からいうと、フロッピーで供給されているソフトをハードディスクにコピーして使うというのは、日常的に行なっていることです。CD-ROMを正規に購入して、それをハードディスクにコピーして使うことが制限を受けるというのは、どうも変な感じがしているのです。

まあ、ハードディスクへのコピーはしないことにしましょう。おとなしくCD-ROMドライブでアクセスすることにすればOKかというと、これがまたそうじゃないのです。

さらに、ここに微妙な問題を提起しているのは、検索ソフトについてです。パソコンで電子ブックを検索すること自体、著作権侵害を助長するものとして、違法性があるという意見があるのです（けっこう根強い）。

■  
著作権は使用権を認めていませんので、買ってきたCD-ROMにどういかたちで使用しようと、法律上でも、問題はないはずです。ところが、こういう検索ソフトも問題視されているわけです（ソフトのコピーツール呼ばわりされることもあります）。

基本的には、それがあるとハードディスクにコピーして使うユーザーが出てくるので嫌がっているわけですが、それだけではありません。

ここで、同一性保持の問題にからむ部分が出てくるのです。もし、そのパソコン上の検索ソフトが電子ブックのすべての検索機能をサポートしていない場合、それは電子ブックとして出版した版元の意向に反する使用のされ方をすることになるということが、主張される可能性があるのです。

正規に購入するのだから、どう使おうがいいのではないかという感じもするのですが、どうでしょうか。

とにかく、なにがなんでも、電子ブックはパソコンでは使ってほしくないという考え方があるわけです。

あくまで電子ブックビューアーであるDD-DR1という機械をソニーが出したときにも、すでにいろいろ問題になりました。

その結果、検索データのファイル化は1画面までという、ナンセンスな制限がつきました。1項目ではなく、1画面ですよ。こんな単位による制限は、ユーザーにとっては、なんの意味もないのですよ。検索した項目が1画面以上に渡っていた場合、ユーザーは、何回もファイル化の作業をして、あとでファイルをつなぎ合わせるということをしなくてはなりません。最終的には1項目ファイル化できるわけですが、その作業が意識的に面倒にされているわけです（「作られた劣化」の一種と考えてもいい）。

この時点で、一つ、問題のあるアイディアが導入されました。電子ブックの世界では、検索結果をファイル化すること、「引用」と呼びます。これは、私の語感からすると、きわめて奇妙です。検索結果を自分の文章に取り込む場合は、「引用」という言葉を使っても違和感はないのですが、ファイル化するだけで「引用」というのは、どうもへんです。

これは、些細な言葉の使い方の問題のようにお考えになるかもしれません、「引用」という言葉を使うことによって、ファイル化そのものがダイレクトに著作権上の制限を受けるかのような印象を与えようとしているように思われるのです。

実際、複製が行なわれるのですから、複製権にはひっかかるわけですが、あくまで私的な使用の場合には、著作権上でも認められているはずです。

焦点は、ファイル化が「私的な使用」の範囲かどうかということであって、私的なファイル化そのものを禁止するような法的な根拠は、ないはずなのです（そういう使用契約を、ユーザーと結ぶという方法も、検討されています）。

こうした問題は、同一性保持の問題や複製権などと複雑にからめられて、ユーザーにとっては、非常に不利に決まっていく可能性が高いのではないかと、私は危惧しています。

ハードディスク上に広辞苑、大辞林や英和・和英などをおいて、検索文字列を入れると、インテリジェントに複数の辞書を引いて（つまり関連項目まで拾ってくる）、レポートを出してくれるような環境がほしいと思いませんか？

こういう制限をもうけることが、メディアの普及にとって、プラスに働くのか（つまり、版元がある程度安心してデータを続けて出すことができる）、それとも、ユーザーがソッポを向いてマイナスに働くのか、どうお考えになりますか？

nsd

## 第5章：CDの音・・・

「このCDどんな音するの？」って尋ねられたら、  
「ああ、叩けばポコポコって音するよ」って答えるかもしれない。:-)

そう言えば、今も昔も音を固定したモノには、そのモノの何処探しても、その音は無かったなあ。

話は、ズレますが、、、、素朴な同一性保持権(\*)に関連して、ちょっと。

ある意味では、デジタルデータ（この場合MDの中のビット列）が非復元圧縮かどうかが同一性保持権に関わるか、という議論は、最終的な音という空気の震動から見れば殆ど意味を持てない場合もあって、非復元圧縮が同一性保持権に関わるという議論は、{音}ではなくて{コピーされることを前提としたデータ}という、別の観点からの議論ですよね。:-)

だいたい記録された音がユーザーに聴かれる状況からしてセンサバンベツで、空気の震動にまで同一性保持は主張しないですし、例えば、こないだ シングルCDをリリースしたのだけど、もし細かい事言うとしたら（実際は言わないんだけど:-）このシングルCDは、ラジカセで聴いてもらいたい訳ね。なんでかと言うと、最終MIX-DOWNのチェックをラジカセでやったから。:-)

っていうような事はCD作る時には、結構当たり前の事で。そのCDが最終的に聴かれる環境を想定してMIX-DOWNする訳。今回の場合は、お子様用アニメのオープニングとエンディングという事もあって、マスターに落とす前に、プロデューサ、私、エンジニア、が、シャープだったかのラジカセの前に、真剣な顔して並んでチェックしたわけです。（結構異様な風景だった:-）

だから、このシングルCDを、アキュフェーズとJBLなどで再生されたら、同一性保持権にひっかかるかもしれませんぞ:-) って実際アキュフェーズとJBLで再生したらバランス悪いでしょう。

同じタイトルでシングルじゃない普通のCDは、スタジオのラージモニタといわゆるスマートのNS-10Mでチェックしてますから、これはラジカセではダメね。 でね。 NS-10MでチェックしたCDを、例えばボーズで再生した場合より、NS-10Mで再生される事を想定したDCCを、NS-10Mで聴く方が、おそらく、こっちが聴いて欲しい音に、より近いものになるでしょうね。きっと。

CDを作る事を前提に録音され、ラージモニタでMIX-DOWNしたフルオケのCDだったら、おそらく普通の家庭で再生するどの音もこっちが聴いて欲しい音とは程遠いでしょうね。その差は、おそらく、普通に家庭で聴く時のCDとDCCの差より格段に

大きいでしょう。

ちょっと付け加えると、この場合、録音している時のスタジオの中の音、即ち楽器群から直接空気の震動を伝わって自分の耳に届くアナログの音も一番いいとは絶対言えない所が面白いんですけど。

などという一連の事柄について、普段、同一性保持権を損なわれている。とは全然考えないです。:-) :-)

まして、音の記録のデジタルデータが非復元圧縮であることについて、同一性保持権という次元でそれが損なわれている、という見方はしないでしょう。音質悪いかなぁ、、、とは思うかもしれないけどネ:-)

ただ、MIDI-DATAになると変わってきて、

- ・タイムベース480 で作ったデータを、タイムベース48 で再生されたら悲しいだろうなぁ、僕は。:-)
- ・プロテウス（音源の名前ね:-）用に作られたデータを U-220（音源の名前ね:-）で再生されたら、やっぱり悲しいだろうなぁ、僕は。:-)

で、「このMIDI-DATAどんな音するの？」って尋ねられたら、、、、  
MIDI-DATA 叩けなくて、困るかもしれない>私。

osamu

(\*)同一性保持権：自分の著作物の内容、又は題名を自分の意に反して勝手に改変されない権利

## 第6章：転載／引用論争

他のネットでわきあがった転載／引用論争、読みました。

意外だったのは、転載／引用の是非があれだけ熱っぽくやりとりされているのに、Sさんの引用つきメッセージが、本人の許可を得るまえに抹消されたことについて誰も異議や疑問を投げかけていないことです。

著者の許可を得ないでメッセージをコピーすることと、著者の許可を得ないでメッセージをデリートすることと、どう考えても後者の方が重大だと思う。

ネット編成部の方は、こういうやっかいな議論にちゃんと立場を表明して参加しているし、その真摯な態度は見上げたもんです。N\*\*\*\*\*では、こうはいかないでしょう。その点は充分に評価できます。あのネットの判断は、合法的な引用とは「自分の著作物が主であり、引用する他人の著作物が従の関係でなければならない」ということで、問題のアーティクルはその関係が逆転していた、というわけです。

「主」「従」は文字数で決まるわけでもないし、これは主観的な基準です。仮に「従」であっても、「主」のコピーライトを盾に、「従」のデリートライトを主張するのは変じゃないでしょうか。BBSという情報系のリアリティーのなかで、無断転載が「窃盗」なら、無断削除は「傷害」にあたるような痛みを著作者に残すんじゃないでしょうか。

転載と引用の問題は、それとは別の議論です。

どの範囲をどういうコンテキストでどのメディアに出すかによって、微妙に是非のわかれる問題なのかもしれません。考えると、わからなくなることがたくさん出てきました。あとで、まとめてみます。

unxi

● 時の流れを止めて. . . . .

- > BBSという情報系のリアリティーのなかで、無断転載が「窃盗」なら、
- > 無断削除は「傷害」にあたるような痛みを著作者に残すんじゃないでしょうか。

なるほど、判りやすい表現どうもありがとうございます。> unxi  
だんだん、この問題が実にやっかいな問題である事実の根っこが、愚鈍な耕馬にもわかつてきました。

要するにこれは、自由主義の次に来る情報主義(?トイカ、ドウガシナケド)社会の秩序をどう作るかというゲリラ対帝国の戦争みたいなもんなのですね？

自由主義社会においては、他人に不利益を与えない限り基本的人権で自由が守られている（ハズ）なのに、現在の法律（規則）でデジタル情報を規定しようとするといろいろ無理が出て来る。. . . . っと。

まるまるコピーして販売したり、タダで無断でコピーしたりするのが規則に反するというのならまだわかるケド、正当な対価を払って購入した情報を自分の自由にする事を禁じようとしている訳ですね。フーム。

コレは基本的人権を定めた国際法などに矛盾しないカナ？

もしCD-ROM辞書が、「あんな金額じゃ正当な対価と言えない」と制作側が思うのなら堂々と値上げすればいいのに、、、キット卖れないカラ。  
コレは制作側にとっては、結構苦しい選択かも知れないナ。  
思わずカルテルでも作って「CD-ROM辞書の値段はめちゃくちゃ高くしましょう」とか、「出来れば発展を阻止しましょう」とか言いたくなる気持ちもわからないではないケド。。。自由競争の社会では、これは犯罪行為に近いヤネ。

その昔、馬車による運搬が盛んだった頃に、電車で運搬なんて話をすれば、「インフラが無いよ」と言ってバカにされるか、めちゃくちゃじゃまされるかのどちらかだよね。でも結局、競争すれば結果は自明の理。やっぱり、安くて便利な方が生き残る。

デジタル社会もキット今の時期は、中島みゆきの古い歌みたいに「現在の仕組みを壊したくない人達」と話し合うなり戦うなりしてドラスティックに変えて行かないと、なかなか来ないのかナア。。。

耕馬

## ● パソコン通信におけるデジタル情報の法整備について

パソコン通信のメッセージの中に電子出版の電子百科事典の一項目を全文掲載して利用したために「引用」か「転載」かで問題になり、運営事業者側まで介入してもめている件について。

こうした問題はパソコン通信には当然起こりうる問題だと思います。nsdさんが問題提起している電子ブックに関する問題も含めて、これらの新しいメディアを公正に利用するための法律整備がいかに遅れているかを再認識させられる内容です。

法律制度の誕生は、「何か問題が起こり、それが社会問題になりかけた頃、社会秩序を維持するために新しい法制度が確立される」という過程をたどる性質のものです。したがって、現在は新しい社会への過渡期であり、情報化社会における新しい秩序づくりのための「混乱期」にあるといえるのではないでしょうか。

(「引用」「転載」問題を問う前に)

パソコン通信で扱われる文字情報は、メールや会議の内容のように明かに個人の「文書」と認識されるものと、チャットのように一過性の「会話」に匹敵するものとに分類されると思います。通常の「文書」は著作権保護の対象であり、「会話」は保護の対象ではありません。しかし、パソコン通信内での「文書」や「会話」は、デジタル情報として記録可能で「表示」されたものとして存在し、流通、利用されており、その限りにおいては全てが著作権法の適用を受けることになるとも考えられます。

したがって、パソコン通信で他人の著作物を利用する場合も従来の著作物取扱方法に合致した方法でなされなければならないことになります。そうすると、例えば、チャット上で他人の著作物である歌を「歌った」と仮定します。実際はその歌詞の一部あるいは全部を文字情報で表示したことになるので、日本音楽著作権協会に著作物使用料を支払わなければ著作権法に合致した利用方法とはいえないことになります。

しかし、現行著作権法にはパソコン通信上でのこのようなデジタル情報についての規定はありません。音楽に関しては日本音楽著作権協会が利用に関する調査を開始したようですが、現状での著作物の取扱責任は各事業者や利用者に委ねられているのが実状のようです。

NIFTYやマスターネットなどのパソコン通信事業者は、郵政省管轄の第二種電気通信事業を営む電気通信事業者として届出がされています。電話サービスのような通信事業は、「検閲の禁止」や「秘密の保護」が電気通信事業法で定められています。

したがって、パソコン通信も通信事業であるなら、通信事業者が著作権を侵害しているとしてメッセージを強制的に削除した行為は、通信事業の「検閲の禁止」を侵害する行為とも考えられます。天皇制批判のメッセージが強制的に事業者側によって削除されたケースもあります。また、パソコン通信が事実上「通信」であれば、歌詞や他

人の著作物が「表示」されても電話で歌を歌ったり、本を読んだりするのと同等の行為と解され、著作物の利用の問題は起きないことになります。

パソコン通信内での著作物の利用に関してその保護問題が問われている反面、利用母体であるパソコン通信事業者が事業体としての明確な存在をも問われていると思います。

パソコン通信の運営の問題や利用に伴う著作権係争に備えて、郵政省が今年の8月、情報ソフトの著作権処理ルールなどを検討するための「メディア・ソフト研究会」を発足させました。来年提出される予定の当該研究報告書に基づく新制度は、94年度の実現を目指すと報告されています。当分の間は利用や運営において不明確な部分が保留のまま続くことになります。しかし、新制度の制定によって全ての問題が解決されるとは思われません。

新制度は、新しいメディアの公正な利用を留意しその恩恵を最大限に享受できる機会を一般利用者に与えるものでなければならないと思います。

田々

---

#### 第7章：アルゴリズムって富士山かなあ・・・

>しかし、現行の著作権法はコンピュータのアルゴリズム  
>を保護しません。それがどれほど作者独自のものであろうと、  
>アルゴリズムは人類共通の財産、つまり富士山であると考えているわけです。

しかし、これは果たして、アルゴリズムを人類共通の財産と考えたからでしょうか。そういう普遍的な思想のもとに決めたんだと信じたいけど、あまり信じられない。アイデアを保護する特許権と、表現されたもの自体を保護する著作権のどちらによってプログラム関係の知的所有権を保護するか、という議論の中で、いろいろなきさつから日本では著作権に決めたわけですね。その時点で、「考え方」を保護する可能性が抜け落ちてしまい、即物的同一性によってのみ判断する著作権式方法論になってしまったわけですよ。（注：知的所有権は、著作権、特許権、商標権など、いろいろな分野にまたがります。）だから、プログラムは保護の対象になるけど、アルゴリズムは保護の対象にならない。

あ、質問。特許の場合は、オリジナルと多少異なっていても主要な原理を踏襲したと見なされるとひっかかりますよね。プログラムの著作物の場合、どの程度の差まで同一性の範囲内に入るんですか？（たとえば冗長な行を数行つけ加えた位では見破られるのか？）

著作権で保護しているところの抽象的な「作品」（著作物）が具体的なオブジェクトと幸せな1対1対応（油絵とか）をしてた時代から、デューラーやグーテンベルグの時代になり、1対1ではないけど「コピー」の考え方で収まりのつく明確な写像が再

び成立して、いまや困ったことに「作品の中味」がバージョン1.0からNまでいくらでも同時に存在するようになっちゃった。作者だって、どれがオリジナルかわからない。某プリンタで出すときのオリジナルはこのデータで、ポジで出すならこのデータ、でも作った時の画面で最高だったのはこれ、ってわけだものね。

著作権という考え方ではもう適応できない、としたら、それをとっぱらってしまうのか、それとも発想自体を変えるか？保護するとしたら、何を保護すべきなのか？

ところで、世の中、著作権がなくなって勝手な引用が横行すれば、作者もめくじら立てる事もない、という議論<unxi>

なるほど、とうなずいて、それから、待てよ、と思った。だって、この世の中、どんなに作りものとわかっていても、テレビの番組やスキャンダル雑誌に本気になる人、いっぱいいるじゃありませんか。

ねこ

### ● 情報圧縮と「らしさ」の外化

情報圧縮には、人間が知覚の過程で消去する冗長性をあらかじめ処理してしまおうという積極的な方向がある、ということをこの前書きましたが、これは「アルゴリズムは誰のものか」「アルゴリズムによる作品は誰のものか」という問題と直に結びつくテーマです。非可逆情報圧縮は、ある強引な「事前の判断」が重畳されたエンコードです。

たとえば、眼は眼をとらえるという知識があります。顔の映像を見るときに、まっさきに視線をとらえるのが眼だというのは、なんとなく経験的に納得できますよね。顔の絵を描くときに、いちばん注意するのは眼です。だから、逆に眼以外の場所は注意が散漫になるので、サボタージュできます。眼に限らず、画像から人間が統計的に注目しやすい特徴点（たとえば喋っている人の口）を探り、その点を特異的に処理する知的な圧縮が可能になるわけです。

情報圧縮のこれから技術動向は、このようなパターン認識だと言われています。これが進むと、2次元の像から3次元データを生成したり、再帰的な像からそれをジェネレートする「入れ子表現」を探るフラクタル圧縮なんてことも可能になるでしょう。

このように情報圧縮は、3次元空間から2次元の像が投影されたり、入れ子表現から再帰図形が描かれたりする情報の生成プロセスを、逆に辿ることでもあります。そこには、モデルの推定という思考が不可欠です。

（ひょっとするとそれすら自動化可能かもしれない）

いずれにしてもわれわれはある画像に対して、その生成アルゴリズムを探ることによって圧縮表現を得るアプローチを、ディジタル技術によって得たわけです。ある画像を、モデルとコード、ツールとマテリアル、プログラムとデータというような、分離

可能な表現に置き換えることができるようになったわけです。

ここ何十年かのCGの成果は、まさにそのモデル推定だったんじゃないでしょうか。CGの出現によって、多くの「形の錬金術師」が現れて、形の生成原理について記述し始めたのがCGの歴史です。

光の光らしさ、山の山らしさ、植物の植物らしさ、布の布らしさ、水の水らしさといった形態生成アルゴリズムが、毎年のように新たに発表され、世界中で再現されました。そのうちある画家のその人らしささえも、アルゴリズム化できるかもしれない。それは空想であるにして、古典的CG作家は自分の作品の「らしさ」を、プログラムというテキストに固定化してきたわけで、それは他人の流用を技術的には拒まないものです。

福永武彦の「廃市」だったか「海市」だったか、題名さえうろ覚えなんですが、主人公が紛れ込んだある都市は、幸福感を導く気体が満ち、そこで画家は、この人は壁塗りが得意、この人は植物が得意というような分業をしている、といった件りがあったと思います。（ぜんぜん思い違いかもしれない。あとで本屋に行ってこよう）

小説のなかでこの都市の職人化したアーティストは否定的に書かれていたような気がしますが、このオプティミズムといい、CGの状況と驚くほど符合するような気がします（幸福感の持続はさておき…………）。そういえば、CG（のメインストリーム）は、ある強烈な個性的表現を、瞬く間にパブリックドメインにして没個性化する作用を確かにもっています。

CGがなければマンデルブロ集合など見られなかったかもしれないけれど、CGがなければ、マンデルブロ集合画像はきわめて個性的で秘術的なものだったに違いありません。

ある人の作品の「らしさ」（スタイル）が、その人を飛び出して、ほかの人の中で機能するということは、これはディジタルに限らず、ごくありふれた話です。長谷川町子がいなくても、「さざえさん」は「さざえさん」を生きることができます。

CGが（ディジタルが）そういうありふれた話でないのは、スタイルが脳の内部プロセスとしてでなく、外部プログラムとして記述されるからです。しかもそれは、パターン認識と組合わさった情報圧縮という、新技術とすぐさま結びついて面白い状況を呈するような気がします。

写真の盗用というと、白川義員氏とマッドアマノ氏のパロディ訴訟とか、日本画の下田義寛氏の動物写真盗用事件など、世間を騒がせた事件がいくつかあるけれど、これらはみな画像を画像イメージのまま盗みとったことによって、著作権を侵害したということだと思います。

これにパターン認識つきの情報圧縮過程が加わるとどうなるでしょう。下田氏が盗用したといわれている鳥の写真から、線画を描くのに必要なベクター情報を抽出し、ピカソの素描からクセを抽出した補間に置き換えます。するとその作品の作者はいったい誰でしょう。

画像が、その表面的な濃度分布であることをやめてしまえば、画像の著作権はなにをもってその同一性を判断するんでしょうか。

unxi

### ● 「らしさ」のアルゴリズム

unxiさんのおっしゃるように、

- > 同一性保持の問題が、アナログレコードやカセットテープのメディアの特性
- > として問題になったことはたぶんないでしょう  
(映画とビデオの話などは、例外的)。

しかし、アナログコピーの場合に同一性にことさらこだわらなかったのに、デジタルになって急にそんなことを言い出すというのはおかしいという話も、一部では、当然出てくるでしょうね(いつものパターン)。しかし、これは、デジタルコピーの可能性から初めて出てきた「同一性」であるわけで、「劣化」ということの意味が変わったということですね。unxiさん。

しかも、アナログ時代には、その範囲で、できるだけオリジナルに忠実に再生するいうモチーフが、強烈にありました。なにしろ、キャッチコピーがHiFiですからね。デジタル技術の黎明期にも、デジタルでは、原音再生に限度があるということで、そっぽを向かれていたという話も、CD開発物語などでは、よく聞く話です。

劣化が必然的に発生するものであるのか、それとも、「作られた」ものであるのか、ということは、データとしては同じような「劣化」になったとしても、非常に大きな方向の違いがあります。その方向性の違いについて、ある不快を覚えるのです。

昔は、臓器を所有しているという言い方は、非常に不自然なものでした。しかし、臓器移植が可能になってからは、一種の「所有物」のようなものとして考えられていて、「臓器の所有」という言い方も、それほど不自然に響かなくなりました。コンテクストが変わったわけですね。

同じように、デジタルコピーが現われて、おそらく「著作物の同一性」ということの意味も変わったのです(現実的には、必然的に劣化を含むとしても)。

ですから、そのような「作られた劣化を含むデジタルコピー」が可能な機械を販売することは、著作者人格権侵害を助長するものだとして、デジタルコピー機が複製権の

侵害の可能性でつぶされたのと同じ論理で、つぶすような動きがあってもいいように思います。その上で、むしろ、劣化のないデジタルコピー機の再評価を狙うというのは、現実的とは言えないかもしれません、デジタル時代のコピー問題の所在を著作者の立場から明らかにし、一般にも宣伝するという点では面白いのではないか、と。

で、ここから本題です。といっても長くなりすぎたので、詳しくはまたにしますが、簡単には、「らしさ」と「著作権」の問題です。

「らしさ」というのは、今の日本の著作権法では、保護されないはずですよね。それはおそらく、具体的な著作物ではなく、「アイディア」的なものと判断されるわけです。それと、重要な点は、著作権で認められている著作物の要件である、「創作性」という部分です。ここも、ひじょうに問題になってくる。

プログラムの場合、「平均的な能力を持つプログラマが書けばだいたいそうなる」というようなプログラムは、それほど「創作性」を認めていないということを本で読みました。これは、文章や絵や音楽が、たとえどんなに凡庸なものであろうと、だいたい作成されたとたんに著作物のような扱いをされることを考えると、示唆的です。プログラムの場合、同じようなことをするとなると同じようなコードになることがきわめて頻繁に起こる可能性があるので、それにいちいち著作権を認めていると、社会的な不便のほうが大きくなるということが、その根拠だと思いますが、しかし、そのような実際上の問題によって「創作性」ということの基準が変わるということが面白いわけです。

「らしさ」は、unxiさんのおっしゃるように、個別の作家「らしさ」ということも考えられますが、たとえば、演歌「らしさ」みたいなことも考えられ、ふつう、いかにも「らしい」演歌は、凡庸な曲として、普通の意味では「創作的」とは考えません。しかし、現行の著作権では、それでも「著作物」にはなるわけです。しかし、演歌「らしさ」みたいなものがアルゴリズム化され、だれでもが簡単に作れるようになった場合、どうでしょうか。

実は、この「らしさ」のアルゴリズム化の部分も、とても面白い問題を含んでいます。おそらく、ナレッジ・エンジニアリング的な困難があるのでしょうね。

nsd

### ● 著作権について

>著作者人格権の同一性保持権というのは、アナログ的な問題ですね、というLaphe naさん。まさにその通りです。アナログ的なのではなく、著作権法があつかっているもの全てがアナログなのです。そもそも日本の著作権法は、最初明治32年に制定され、その後昭和45年に現在の新法と呼ばれる現行法が制定されたものを基礎として解釈しているのですから、デジタル的な発想など存在しないのです、と私は思います。

だから今、いや、今より今後近い将来、かつて45年に全面改正されたものより、もっとひっくり返るような改正が必要になってくるのではないかと思います。しかし、法律改正・制定はすごく時間がかかるので、当分現行法に継ぎ足しの改正を施した著作権法に沿ってやってゆくよりしかたがないのでしょうか。昭和60年以降改正された主なものは、ご存じのように、コンピュータ・プログラムやデータベースを著作物として著作権法で保護するということです。

(来年以降、DATやMD用に報酬請求権という制度が導入されるはずです。)著作物として保護されるためには「形式を用いて外部に表現されていなければならない」とされています。いわゆる、よく言われているように、アイデアは保護されず表現されたものののみ保護されるということです。それに、基本は、著作物を利用する者は著作権者から使用許諾を受けることを原則とし、無断で利用してはいけないことが法で決められているということです。

Laphenaさんの>このように操作されたデータの著作権というのものは、については、誰が、何を、何の目的で、どのように利用するかが問題で、この場合Laphenaさんが、自作の文章を自分でデータ化してここに出力しているだけなら、だれに許諾を得る必要はないのですから、元の文章の著作権はLaphenaさんに帰属することになりますが、データ化したことそのものに対する権利保護は現行法ではありません。(また、元の文章が著作物として認められるかどうかは別問題です。)

>解読できない場合には、

内容を解読できなければ、誰も無断で利用することができないので、内容に関する著作権の問題は起こらないと思います。しかし、データ化したものをプリントアウトし、それが「作品」と主張するのならば、また別問題です。

nsdさん

>2作品創作過程のアルゴリズム化

「プログラムのアルゴリズムは保護されない」ことになっていますが、これを保護するとアイデアを保護することになるし、創作にはこれが一番重要だろうし....でも、アルゴリズムは保護されないから、いくら利用してもいいことになりますよね。他人のプログラムを盗用しない限りにおいて。

>3著作権の主体はどうなるか?

現行法の著作権法は人間が創作したものを対象としていることは確かです。

そこで現在、自動化の問題は文化庁の著作権審議会で審議中ですが、当分中間報告も出ないでしょうね。

「創作性」の問題は保護すべき著作物性を決定する問題でもありますから、また後日になります。

田々

## 第8章：「モノ空間」からの離脱

> 「著作空間」のモデルとして「モノ空間」を採用することは出来なそうです。

この話を読んでいて、あるイメージが浮かびました。2小節が最小の有意な音楽著作元素（なんでしょ？）だとするなら、そこに組み合わせ可能な旋律は有限個ですから、ある有限な空間に写像（マッピング）できますよね。

そのマップの「どこが誰のもの」が音楽著作権だ、ということになる。

昔、月の土地を売ってるヤツがいたって話を聞いたことがあるけれど、それに似ていますね。（あちこちオーバーブッキングしてたり？）

>現実には、「貨幣や経済」の実在感の原因と言うかモデルは、おそらく

>「モノの世界」なわけで、著作権という財産権の論理構造のモデルは、

>おのずと、「モノの世界」論理構造でしかないわけでしょうね。

本の電子メールでオーダーをするでしょ。メールにクレジットカードのナンバーをタイプするだけで支払いができる。最初やったときに、底慣れぬ不安を感じたのですが、いつのまにかその仕組みを了解しています。財産の所有権自体が、とっくに「モノ空間」から離脱しているわけです。ローンで買った不動産なんてモノだって、ほとんどモノっぽくないもんね。

gold>貨幣>カード>番号 というように、モデルがモデルを産み、そのメタモデルが、、、という、それこそイタチごっこをしているうちに、お金ってどこにもモデルがなく、お金がモデルになってきました。

>言い替えれば「著作」というものの実在感の原因って何なの？

つきつめれば、幻想なんだと思います。かぐや姫みたいな。

「デスクトップ」とか「ゴミ箱」といったメンタルモデルを援用することが、電子メディアの当初の戦略でした。しかし、だんだんその必要がなくなってくるんじゃないかな。

少なくともぼくの場合、ペイントシステムを作りながらそういう離脱感覚を感じています。マスキングペーパーというモノに「喻え」たマスクプロセスというファンクションを作りました。それはモノにない機能をたくさん備えているから、だんだん自立していく。それで、マスクプロセスに「喻え」た、アルファプロセスというのを作っているんですが、もうここに至って「モノ空間」は必要ないのです。

「モノ空間」からの離脱の自由と不安というアンビバレンスは、誰も持っていると思いますが、せっかく浮力がつきはじめた「情報空間」を「モノ空間」に縛りつけよう

とされると、海底で海草に足をとられたような感覚を覚えます。

神奈川県の大和市が、美術教育にパソコンを導入しようというんで、パンジーというペイントソフトを作ったことがあります。2度ほど、その講習会をしたんですが、現場の先生がたの大半は、美術教育はモノを離れてはいけない、モノを離れた造形は子供の正しい発達を妨げる、と考えていました。議論をしたというより、ほとんど崩しがたい信仰のようなものでした。osamuさんじゃないけど、素材の実在感の原因って何なの？ と言いたくなる。

疑似劣化や、CD-ROMのリードプロテクションは、あきらかに「モノ空間」信仰のご利益（ごりやく）への固執です。そこを離れれば、所有権という幻想が崩れてしまうという不安です。コマンドいっぱつで商品が複製可能な「ボクセル空間」で、どうやって商売していきゃいいんだ、ってことでしょ？ だったら、ワカメでもコンブでもいいから足にまきつけておけ、ってなもんです。

じゃあどうした浮上できるか、ってことですよ。

unxi

---

### ● 浮上には浮袋が、、、

>本を電子メールでオーダーをするでしょ。メールにクレジットカードのナンバー  
>をタイプするだけで支払いができる。最初やったときに、底慣れぬ不安を感じた  
>ものですが、いつのまにかその仕組みを了解しています。財産の所有権自体が、  
~~~~~

つまり、UNXIさんの脳の中に、ある<モデル>（実在感）が出来上がって。

現在は、何の不安感もなくクレジットカード取り引きが出来るわけですよね。

その、人間としての生活を滞りなく行わせる実在感を生じさせている原因、つまり<モデル>ってのが、この場合のクレジットカード取り引きにとっては、「貨幣や経済」のイメージであり、とどのつまり「モノ空間」に助けられた実在感なわけですよね。

だから、クレジットカード取り引きというのは、「情報空間」が「モノ空間」に縛り付けられている典型だと思います。

クレジットカードの金額はモノである所の貨幣と同じ様に、勝手に増えたり減ったりすることはない。ハズだが、、、ところが、、クレジットカードの世界は、意外に脆くて、実は勝手に手持ちの金額を増やしたり減らしたりする事が可能なわけですよね。（それは犯罪として防止されてるけど）クレジットカード犯罪の感覚って、裏切られた実在感だと思うわけです。

そういった、情報社会になってきて、多く遭遇するようになった、  
裏切られた実在感、や、脆弱な実在感、に対して、

>ぼくらはいま、現行の著作権とその背後にある意識に、窮屈な矛盾を感じています。  
なわけですよね。

>疑似劣化や、CD-ROMのリードプロテクションは、あきらかに「モノ空間」  
>信仰のご利益（ごりやく）への固執です。そこを離れれば、所有権という幻想が  
>崩れてしまうという不安です。  
>せっかく浮力がつきはじめた「情報空間」を「モノ空間」に縛りつけようとする  
>と、海底で海草に足をとられたような感覚を覚えます。

まったく同感です。

クレジットカード取り引きのように、元来、「情報空間」に属するもに「モノ空間」  
モデルを採用すると。

おのずと、縛り付けるロープや罰則や制限などが沢山必要なわけです。

>じゃあどうした浮上できるか、ってことですよ。

言い替えれば、

「情報空間」に実在感を与える適切な<モデル>は何か。  
ですね。

情報空間の自由の為には、絶対に「モノ空間」を採用してはいけない。:-)

難しいですが、（簡単なら苦労しない。）

ただ、漠然とですが、

その新たな<モデル>内の演算は、

所属の特定や、移動や、数える、ではなくて。

境界の溶融や、発生や、知る、、のようなものだと思ってます。

漠然とネ:-) あ、ほんとに漠然とネ。

>議論をしたというより、ほとんど崩しがたい信仰のようなものでした。

>ワカメでもコンブでもいいから足にまきつけておけ、ってなもんです。

うーーむ。。。苦労してるんですね。。

思わず、このセリフでお腹を抱えてしまいました。:-) ゴン :-)

その時のUNXIさんの、なんというか、もどかしさというか、、、

本当に、本当に、痛いほど解ります。。。

話変わりますが、

>>言い替えれば「著作」というものの実在感の原因って何なの？

>つきつめれば、幻想なんだと思います。かぐや姫みたいな。

これまた、まったく同感でして、

「著作」というものの実在感を生じさせる直接的な原因は本来存在してなくて。

人間が創作したとある構造を維持する為のモデルが「著作」という概念を計らずも生んでしまった。と。

つまり、「貨幣や経済」の実在感の副作用として「著作」があるような気までしてくるわけね。

極端な話、

<作る>は在っても、<著作>って元来、無い、ほうが健全じゃないかなあ。  
なんてね。:-)

(とはいってもJASRACには今後も世話になりますですよ。私:-)

-----  
またまた、話はそれますが、、、

>2小節が最小の有意な音楽>著作元素（なんでしょ？）

えっと、違います。

小節という概念は、譜面上での方便で<音楽>に小節線は存在しません。

現行の著作権に従ったとしても、何小節以上から著作として認めるという事はないのです。譜面であっても。

(ちまたに4小節ずつなら、例えばメドレーにしても著作権に引っかからないという噂が流れていますが、それはまったくの間違いです。)

>そこに組み合わせ可能な旋律は有限個>ですから、ある有限な空間に

>写像（マッピング）できますよね。

おそらく、(平均率上の全ての楽曲の譜面データ)の濃度は自然数と同じになると思います。ですので出来ない。。

osamu

---

## 第9章：著作権がなくったって誰も死なない

>著作物 思想又は感情を創意的に表現したもの

「創意的」な「表現」って、勃起しているとは思いませんか？

そうじゃなきゃ、創意的であろうはずがない。

同一性保持への欲求があるのと同じくらい、「著作物」は他人の脳味噌に滑り込んで、脳髄を犯し、すげかえられ、もみくちゃにされたいと願っているんじゃないでしょうか。

ぼくはGNUを信奉しているわけじゃありません。しかしGNUのパラドクスは面白いと思う。モディファイの自由を損ねるようなやり方でコピーしちゃいけない、というわけです。これは、発情した「創作的な著作物」の行動原理をとらえているから、すばらしい。

自分の著作物は、必ず意味を付加して返すべし。まるで「不幸の手紙」のような傲慢さをもたない著作物が、創作的であろうはずがない。メッセージのエコー、リエコーが、原著と非同一であることを主張する権利というものが、あってもいいじゃない。

戦術のことを言われて、ここ数日考えこんでしまいました。やはり著作物でメシくっている以上、ボランティアじゃ困るんです。自分の頭脳労働が、ほかの人の頭脳労働を助けるという連鎖が、ほんの気持ちだけで報われる、ってんじゃ元気なくなっちゃう。

しかし、その「資本をどう動かすか」という戦術が、著作物の発情に水を注ぎ、他人への影響をなるべく抑え、反響を限定し、統制し、把握できない浸透を排除し、なーんてやってると、動物的な不愉快を感じるわけです。

なんだって、こういちいち面倒な国際電話かけにやならんのだよ。作者がなんと言おうと、作品のほうは、ほらもう露出したくてウズウズしてるじゃない。同一性保持？修学旅行の風呂場に海水パンツはいてくるんじゃないぞ！っていって、誰かさんはぶつんして、

>著作権なんてなくったって、たぶん誰も死ない。

とおいでなすった。おもわず、つられぶつんしてしまった。

unxi

---

### 終章：著作物という名の芝居

昨今「著作権の問題」としてマスコミなどを賑わせている論争の表舞台で、実は主役級の役者が重い衣裳を着せられて、顔さえも観客から見えないことにお気づきになりませんか？

このルームにはその役者の方もいらっしゃるので、ご自身のことはとっくに気づいていると思います。役者のみなさんはどうにか芝居がしやすいように、その衣裳をはぎ取れないかと試案している様子です。しかし、現在の産業構造にどっぷり漬かった

舞台上ではどうすることもできない。それを助けられるとしたら、その役割をするのは観客だと思います。

役者が、舞台の段取りはどうせ舞台監督や衣裳デザイナーが決めてしまうのだと突き放してしまうと、役者として納得のいく芝居はできなくなり、そうすれば観客も失望してしまいます。

役者や観客は、舞台を自分達にとってもより良いものにしてゆくために、彼らにメッセージを伝える努力をしなければならないのです。舞台監督達は決定前に方針を公表するはずですが、異論がはさまれなければそれなりの解釈で段取りを決めてしまうでしょう。いろいろ段取りや装置が決ってから、「こんな舞台で芝居ができるか！」と嘆いても遅いのです。

商業舞台をやめて一芸術家になるのも、小劇場での「一人芝居」もそれなりに価値あるものですから大切です。しかし、小劇場ではおのずと観客動員数は限られてしまうでしょう。

不特定多数の大衆を相手にするなら、やはり舞台監督や衣裳デザイナーは芝居進行に重要不可欠なスタッフでもあるのです。いい芝居を、いい舞台を望んでいるのは、観客だけではありません。それは全員の「希望」であるはずです。

■  
舞台監督：日本国各関係省庁（文部省、通産省、郵政省）

衣裳デザイナー：営利事業者で著作隣接権、出版権等の既得権を保持する会社  
レコード会社、出版社など。ハードメーカーも含まれる場合  
もある。

役者：著作者（作家、作曲家、画家…）

芝居：著作物（デジタル化が可能な作品）

観客：ユーザー

変なことを書きましたが、10月11日付朝日新聞掲載の「電子出版新たな著作権問題」という記事を読むにつけ、数年前のレンタルビデオやレンタルCDなどから、電子ブック、電子出版、DAT、MD..の問題に至るまで、これらの記事には「役者」や「芝居」そっちのけで「衣裳」のことしか論じられていないことに気づきます。「役者」はどこへ行ったのでしょうか。

観客が本質的に求めているのは「芝居の中身」のはずです。

以前、9/28No.41みはいるさんが「おサラを売るのではなく、音楽を売る」と言っていたように、中身の音楽が大事、本でも「紙の束」でなく内容が大事なのではないですか。「中身」は、おサラや紙の束という「衣裳」をまとわないと市場という表には出られないですから、もちろん衣裳デザイナーの労力を無いがしろにするわけにはいきません。しかし、「衣裳」を着せ、その衣裳の取扱を重要視することが、同時に「中身」をも保護しているとする論理からそろそろ離れてかからないと、「中身」は、どんなに「衣裳」にくるんでもデジタルであるが故に空中に浮上してしまう

のではないでしょうか。

著作権法第二条で定義している著作物「思想又は感情を創作的に表現したもの」の本質は、そもそも空中に漂って人間の目には見えないものなんじゃないですか？この空中に漂っているものを何かに固定しないと市場で流通させることも、守ることも不可能なので、条文の中に「～に固定されている～」という定義があるのだと思います。

しかし、新たな技術でデジタル化が可能になったということは、著作物を人間の目に見えない状態のまま流通させることができるようになったことではありませんか？そうなると、「固定していない」フワフワ浮いて人間の目に見えないものをどうやって保護するか、又は保護する必要性がないかです。一方、人間の目に見えないなら他人のものをどうしようと「バレ」ないだろうと考える利用者ばかりだと大変です。利用者の倫理性をも問われることなのだと思います。

現状は、ゲームの「もぐらタタキ」みたいに、浮上してきたものをそのつどハンマーで叩いて押し込んでいるみたいです。

そこで、100年も前からあった著作権法の中の著作物の「本質」を捉え直す時が、そろそろ来ているのではないかと勝手に思っています。

ここ数年、私が入手した日本の著作権法学者の論文には、著作物の本質を論じたものはありませんでした。現行法に沿えば「表現されたもの」という解釈である以上しかたがないのでしょうか。

>オンラインデータベース化して、アクセスごとにカキンする

私もいづれは、ダウンロードするごとに課金され、それらを総合的に集中管理するシステムが出来る日が来ると思っています。その前に企業社会全体の構造的改革が必要でしょうから、ちょっと時間がかかると思いますけど。

音楽情報も文字情報も画像情報も全て取り込んだオンライン大規模ネットワークの市場が誕生しても、従来の「本」やピカピカの「CD盤」はなくならないと思いますが以上は著作物の流通にかかわる問題。

「作品」を判断するとき、デジタルである特殊性のために現行著作権法で判断が難しいものと、デジタルであっても従来の解釈のままで判断できるものとに分類できます。意外と従来型のが多いですよ。それはどんなにミックスしても、保護の対象は「表現されたもの」であって、創作の方法は問わないからです。コンソメスープとポタージュスープをミックスしてディジタル・コンポタスープを作ったとしても、味が全く違う別々の3種類のスープとして存在する限り問題はないことになるんです。詳細は個別の判断が必要ですが。

田々