Web2.0サイバースペースにおける法規制についての一考察

A Study of Legal Regulation in Web2.0 Cyberspace

2008年 2月

高田 寛 **Hiroshi Takada**

Web2.0サイバースペースにおける法規制についての一考察

A Study of Legal Regulation in Web2.0 Cyberspace

高田 寛

Hiroshi Takada

Abstract

In this paper, I present a study of legal regulations and potential legal issues in Web2.0 cyberspace. It has been 12 years since we started to use the Internet. Recently the aspect and the usage of the Internet have changed remarkably as represented by the new term, "Web2.0." Although there is no clear definition of this term, it hints the new world of cyberspace. For example, Blogs, SNS (Social Networking Service), the virtual world such as Second Life, Retrieval businesses using the Internet such as Google, and Animation contribution sites, e.g. YouTube and IP multicast broadcasting. However, it seems there are potential legal problems with them. I argue that, overview the usage of the Web, for example, Google, IP multicast broadcasting, YouTube, Second Life, and the electronic bulletin board, prospect and verify potential legal problems, and try to discuss them by leg islation theory in order to resolve them.

1. はじめに-問題の所在

社会における法律と科学技術との関係は、法律が科学技術の後追いをするという傾向がある。科学技術の発展のスピードが速すぎると、法律との落差が顕著になり、両者の摩擦が社会問題として顕在化する⁽¹⁾。インターネットの技術と法律もその例外ではない。特に、イン

2007年8月28日 受理

ターネットが普及し出した1995年から12年を経た現在、Web2.0という言葉に代表されるように、インターネットの利用形態が大きく様変わりしようとしている。

Web2.0とは、2004年以降におけるインターネットの新しい利用方法を総称した用語である⁽²⁾。この用語は、2004年にサンフランシスコで「Web2.0 Conference」が開催されて以来、さかんに使われるようになった。しかし、Web2.0に対する明確な定義はなく、一般に、情報の発信者と受信者が固定されず、双方向に誰でもがインターネットを通して情報を発信できるようなWebのあり方を総称していると考えられている⁽³⁾。その代表的な例が、個人のブログ⁽⁴⁾やSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）⁽⁵⁾、セカンドライフ⁽⁶⁾のようなバーチャルワールド（仮想世界）であり、GoogleやYahooをはじめとするネット検索事業、ユーチューブ（YouTube）に代表される動画投稿サイトである。また、放送と通信の融合も、Web2.0時代の新たなインターネットの利用形態のひとつと考えられている。

これらの新しいWebの利用形態は、今後益々発展し、我々の社会生活に影響を与えることになろう。しかし、これらを野放しにしておくには、余りにも危険すぎる。新しい形態の詐欺事件や違法行為が発生し、従来の法律では適切な対応ができず、多くの利用者が被害を受けることも懸念される。また、法律の改正や新法の制定がタイムリーに行えず、Web2.0時代の新しいビジネスチャンスのみすみす逃してしまう可能性も大きい。

法律が科学技術の進展の先回りをするのは難しいとしても、革新的な発見や発明がない限り、科学技術の進展は日々の研究及び開発の積み重ねであり、決して予見不可能なものではない。また、これらの利用形態も、社会状況や利用者心理を丁寧に分析かつ整理すれば、ある程度予見することが可能ではないだろうか。問題が起こってから法律の改正や新法を慌てて準備するのではなく、近い将来生起するであろう法律問題を予見し、それらを踏まえて法律改正や新法の法案を準備することが必要ではなかろうか。

また、インターネットをめぐるサイバースペース上の法規制を如何にすべきかという問題は、デジタルコンテンツを如何に扱うのかという問題と表裏一体のものである。この取り扱い如何によっては、将来におけるインターネットの存在価値そのもの、及びサイバースペースの持つダイナミズムを失わせてしまうことにもなりかねない問題を孕んでいる。従って、その扱いは慎重にならざるをえない。

本稿では、まず最初に、Web2.0に代表される「ネット検索事業」「IPマルチキャスト放送」「動画投稿サイト」「バーチャルワールド（仮想世界）」「電子掲示板」を中心にWebの利用形態を概観し（2）、次いで、現在問題となっている、又は今後生起するであろう潜在的な個々の法律問題を予見及び検証し（3）、最後に、これらを解決するための立法論的アプローチを試み、今後の対応、及び将来のサイバースペースにおける法規制はいかにあるべきか、を検討してみたい（4）。

2. Web2.0におけるインターネットの利用形態

Web2.0という言葉は、2004年10月にサンフランシスコで開催された「Web2.0 Conference」が最初であると言われている。その後、2回目が2005年10月に開催された頃から、Web2.0はネットビジネスの新しいキーワードとして、IT関係者の中で急速に使われ出した⁽⁷⁾。Web2.0を支える技術は、高性能CPU、大容量記憶装置を備えた高性能パソコン⁽⁸⁾、ブロードバンド、さらに様々な高性能Graphic処理機能とソフトウェア群である⁽⁹⁾。これらを使用して、Web上の情報をリアルタイムかつ双方向で、受信、検索、発信、共有を行うことによって様々な新しい利用形態が生まれている。特に、現在、Web2.0はビジネスマーケティングの分野の重要な用語として扱われている。このように、新しいインターネットを表す用語として便宜的に使われているが、高性能パソコンとブロードバンドの普及により、誰もがインターネットの主体となることができ、一般利用者が情報の発信者でもあり受信者でもあるインターネットによる公平なサイバースペースの世界を意味していると考えられている⁽¹⁰⁾。

2.1 ネット検索事業

2007年現在、世界のネット検索市場は、Google、Yahoo、Microsoftの3社が約90%を占めている。特にGoogleは世界の市場の約60%を占め、2006年1月には株式時価総額が16兆6000億円に達し、アメリカハイテク業界ではMicrosoftに次いで2位に達した⁽¹¹⁾。3社以外の残る10%のシェアの中には、タイムワナー（AOL）、eベイ、インタラクティブコープ、ニュース・コープ・オンライン、アマゾンをはじめとする外国企業が多い。

ネット検索事業は大いなるビジネスの可能性を秘めているだけでなく、既存のビジネスを破壊する力を秘めている。インターネットに依存するビジネスにとって、ネット検索事業者が表示する検索結果は死活問題となる。なぜなら、検索した結果、画面に表示される一覧の上位5位までに入っていれば、多くの利用者の閲覧を期待できるが、10位以下になると、利用者の閲覧が極端に落ち込むからである。閲覧の数の落ち込みは、ネット販売を主体とするビジネスの売上の大きな減少につながる。そのため、ネット事業者はネット検索結果の一覧の上位に食い込むため、ホームページに工夫を凝らすことになる。しかし、Googleその他ネット検索事業者は、営業秘密として検索順位を決定するコンピュータ上のアルゴリズムを公開していない。その結果、ネット検索事業者のビジネスにおける支配的地位が高まりつつある。

2.2 IPマルチキャスト放送

第165回国会において、「著作権法の一部を改正する法律」が、平成18年12月15日に可決・成立した。改正のポイントは、①放送の同時再送信関係、②時代の変化に対応した権利制限等、③著作権者等保護の実効性の確保、の3点であったが、このうち、最も緊急に検討するこ

とが必要とされたのが、①の電気通信役務利用放送法に基づくIPマルチキャスト技術を用いた有線電気通信の送信（以下、IPマルチキャスト放送という）の著作権法上の取り扱いであった⁽¹²⁾。

なぜなら、平成23年までに地上波放送が地上デジタル放送へ全面的な移行をする予定であるが、これに伴い難視聴地域が発生する可能性がある指摘されていたからである。難視聴地域を解消し、デジタル放送への全面移行を円滑に進めるために、インターネット経由のIPマルチキャスト放送による同時再送信の役割が期待できる。しかし、IPマルチキャスト放送は、著作権法上「自動公衆送信」に該当し、「(有線)放送」ではないため、一般のインターネット送信と同様に、権利者の許諾が原則として必要となる。このような議論のなか、平成18年末にIPマルチキャスト放送による放送の同時再送信が開始されたことから、著作権法上の扱いについて早急に見直しが求められた。

今回の改正では、一定の範囲で実演家等の権利を制限するなど、放送の同時再送信に関する著作権上における権利関係の見直しが行なわれた。具体的には、「自動公衆送信」における放送の同時再送信で、実演家およびレコード製作者の権利を制限し、許諾を要しないこととする一方で、補償金の支払いを義務付けた。また、「有線放送」による放送の同時再送信では、有線放送事業の拡大を踏まえて、実演家等に新たな報酬請求権を付与して、取り扱いの統一を図った⁽¹³⁾。しかし、今回の改正は、IPマルチキャスト放送による同時再送信に関するものであり、放送番組の二次利用⁽¹⁴⁾については未解決のままである。

2.3 動画投稿サイト

近時、動画投稿サイトの人気が高い。世界最大の動画投稿サイトを運営するアメリカのユーチューブ⁽¹⁵⁾は、日本の利用者が多く、日本のテレビ番組やアニメが多く投稿されている。動画投稿サイトの利用者は、この2年の間に急激に増え、わが国では、インターネットユーザーの約半数に達している。そのため、わが国とアメリカの通信回線の6分の1が動画配信であると言われるほど大量のデータが移動している。また、ユーチューブだけでなく、動画投稿サイト事業に、日本のテレビ局やネット企業も相次いで参入している⁽¹⁶⁾。

動画投稿サイトでは、誰でも自由に投稿された動画を見ることができるだけでなく、会員になれば自由に動画を投稿することができ、その使用料は原則無料である。そのため、急激に利用者の数が増えた。動画投稿サイト事業者は、サイトの広告収入を得ることができるというビジネスモデルを確立しており、その広告収入は莫大なものとなっている。

ユーチューブのビジネスモデルは、多くの利用者に動画の投稿および閲覧をさせて、ネット媒体としての価値を高めて、広告収入を得る手法を採用している。この点、Googleのビジネスモデルに似ているといえる。2006年10月、Googleがユーチューブを16億5000万ドルで買

収したのも、ビジネスモデルの類似によるところが大きい⁽¹⁷⁾。しかし、ユーチューブのような動画投稿サイトには、著作権者の許諾を得ずに投稿されたものが多く、著作権侵害が大きな問題となっている。

2.4 バーチャルワールド

リアルタイムの双方向性は、人間の社会生活にも影響を与え始めている。そのひとつが、セカンドライフに代表されるバーチャルワールド（仮想世界）である。この世界は、3次元画像のオンラインスペースであり、自分の分身（アバター）⁽¹⁸⁾をそこに置くことにより、普段の生活では味わえないような体験を気軽に楽しむことができる。現実の世界には制約や制限が多く、完全な自由を謳歌することができないが、バーチャルワールドではそれが可能であるという点に魅力を感じる人が多い。

バーチャルワールドの先駆的かつ代表的なものがアメリカのリンデンラボ（Linden Lab）社のセカンドライフである。セカンドライフのアカウント数は、開設1年足らずで、2007年3月現在で約500万に達し、北米を中心に急速に普及しつつある⁽¹⁹⁾。従来のオンラインゲームとの違いは、バーチャルワールドのコンテンツは、ユーザーの手によって作られ、自分の分身ともいべきオブジェクトをキャラクターとしてその世界に置くことができることである。また、内蔵のコンテンツクリエーションツールを使って、リアルタイムで他の住人と協力して、自分が想像できるものなら何でも作ることができる。このゲームは、多数のコンピュータネットワークによって実行され、人口増加とともに活気のある世界を楽しむことができる。セカンドライフのほか、東京の街並みをWeb上に再現した仮想空間「meet me」も2008年から公開予定である⁽²⁰⁾。

バーチャルワールドは、企業にとって重要なマーケティング・リサーチのツールでもある。サイバースペース上のバーチャルな世界なので、マーケティング・リサーチにかかる費用は少なくすむし、統計的な分析もコンピュータを用いて容易に行える。また、商品も簡単に変更することが可能である。このように企業にとっては、セカンドライフは現実世界の投影としての実験市場としての価値を持つ。しかし、バーチャルな世界であるものの、現実の世界に少なからず影響を与えており、今後、法的な問題が生じることが予想される。

2.5 ブログ、SNS、電子掲示板

2001年のドットコムバブルの崩壊後、オンラインショッピングに代表される定型的なWebの使い方から、双方向性を重視した新しいビジネスモデルが模索されている。情報提供による物品の販売から、双方向サービスにその形態がシフトしてきている。その代表的な例が、個人のブログやSNSである。

ブログとは日記風の個人のホームページであるが、自分の思いや感情を一般に公開することができる。それを読んだ者は、そのブログに書き込むことができ一種のサークルに似たものができる場合もある。また特定のブロガー（アルファブロガー）⁽²¹⁾のブログに人気が集まり、利用者のアクセス件数が多いため、それを企業が広告掲載に活用するケースが出てきている。

一方、SNSは、人と人のコミュニケーションを基に、人間同士のつながりを促進するネットワークである。多くは無料であり、そのメンバーになると同じ趣味や考えを持つ者とのつながりができて、交友範囲を広げることができる。また、従来からある電子掲示板も同じような機能を持ち、会員に対して大きな影響を与えている⁽²²⁾。

3. Web2.0の法的問題

次に、インターネットを利用したこれらWeb2.0時代の法的問題を考えてみたい。特に、GoogleやYahooに代表されるネット検索事業とわが国の情報大航海プロジェクト、通信と放送の融合で重要なIPマルチキャスト放送と放送番組の二次利用、動画投稿サイトにおける違法動画投稿、バーチャルワールド内の違法行為及び通貨問題、電子掲示板やブログ、SNSなど、Web2.0時代のインターネット上の現在問題となっている、又は今後生起するであろう潜在的な個々の法律問題を予見及び検証してみたい。

3.1 情報大航海プロジェクトと著作権法

ネット検索事業ではGoogle、Yahoo、Microsoftの3社が市場の90%を占めているが、残念ながら、このなかにも有力な日本企業はひとつもない。その大きな原因のひとつが、わが国の著作権法にあった。

たとえば、Googleを使って調べたいものをキーワードとして入力して検索する場合、検索されたホームページの一覧表が表示される⁽²³⁾。表示された個々のホームページには、キーワードを含む文章の一部が2～3行に渡り表示される。この2～3行の表示は、これらのホームページの内容の一部の複製である。わが国の著作権法では、著作権者の事前の許諾を得なければ、このような検索のための表示も不正コピーとなり、著作権法違反となる。わが国で、許諾を得ずに複製や編集ができるのは、個人や家庭内での私的利用、図書館での公衆利用のような一部の場合に限られ、現時点では、ネット検索のための例外はない⁽²⁴⁾。

これを解決するためには、ホームページ著作権者のすべてから許諾を得ればよいのだが、多大な労力と時間がかかり現実的に不可能に近い。これを回避するために、日本法人のGoogleは検索サーバーを日本に置くことはできず、すべて海外（主にアメリカ）に設置している⁽²⁵⁾。もちろん、アメリカにも著作権法がある。しかし、アメリカ著作権法にはFair Use

(公正利用)の法理(同法107条)があり、公正な利用についての複製ならば著作権法違反とはならない⁽²⁶⁾。すなわち、アメリカでは、ネット検索のためにホームページの内容の一部をコピーすることは、Fair Use(公正利用)の範囲内であると認められている⁽²⁷⁾。一方、わが国では、著作権法の不正コピー規制のため、ネット検索業者が育つ環境が整備されているとは言えない状態が続いた。

現在、わが国では、経済産業省を中心に複数の日本企業が共同で、文字、動画、音声をはじめとするネット上のあらゆる情報を検索できる次世代ネット検索技術を開発している。これを「情報大航海プロジェクト」と言う⁽²⁸⁾。この次世代ネット検索技術は、平成22年から24年には実用化する予定であるが、その背景に、わが国に有力なネット検索業者を育てるという目標がある。そのため、検索事業のためのホームページの一部コピーを合法化するわが国の著作権法の改正が必要となった。法律改正案は2007年6月の「知的財産推進計画2007」に盛り込まれ、文化庁長官の諮問機関である文化審議会を経て、早ければ、2007年秋の臨時国会に改正案として提出される予定である。平成19年末までに、著作権法改正法案が可決・成立している可能性がある⁽²⁹⁾。(補注：平成19年1月19日現在、未だ法案は提出されていない。)

3.2 ネット検索事業と言論統制

ネット検索事業には、さらなる法律問題が存在する。「Google死刑」又は「Google八分」という言葉があるように、ネット検索事業者が特定の事業者をネット検索結果から故意に締め出すことができる⁽³⁰⁾。これを国家が利用することも考えられる。たとえば、ネット検索のキーワードに「天安門」という文字を入れてみた場合、わが国のネット検索結果には、1976年の中国北京市天安門広場で起きた「天安門事件」が次々に表示される。しかし、中国Googleでネット検索した結果、天安門の写真・地図や観光案内ばかりが目につき、「天安門事件」に関するものは何ひとつ出て来ない⁽³¹⁾。

2006年、Googleは念願の中国進出を果たした。しかし、このときGoogleは中国進出にあたり中国政府による検閲を受け入れ、一部ウェブサイトを意図的に除外することに同意した。わが国憲法は「検閲は、これをしてはならない。」(憲法21条2項)と規定するが、中国憲法にはこの規定は存在しない⁽³²⁾。しかし、わが国でも似たようなケースがあった。数年前に起きたウェディング事件では、Googleがある特定団体を検索の対象からはずし「Google八分」とした経緯がある⁽³³⁾。

ネット検索が国境を越え、多くの人々が利用している現在、ネット検索事業は、国家の検閲、表現・言論の自由および国民の知る権利にも、大きな影響を与える問題を孕んでいるといえよう。

3.3 IPマルチキャスト放送と放送番組の二次使用

過去に放送されたテレビ番組をもう一度見たいと思う人は多いであろうが、放送事業者が再放送をするとは限らず、インターネットによるこれら放送番組の再配信（二次利用）を望む声は以前から大きい。しかし、技術的な問題はすべて解決しているものの、その利用がほとんどないのが現状である。その理由のひとつとして、著作権法上の権利処理の煩雑さがある。

多くの場合、放送番組を制作する放送事業者は、番組のインターネットによる再配信などの二次利用は想定しておらず、著作権者及び出演者のような実演家などの権利者との間に締結する利用許諾契約は、最初の1回だけの一次利用に関してのみ締結されることが多い。そのため、一次利用の後の放送番組の二次利用については、改めて権利者と契約を締結する必要がある。ところが、二次利用の契約締結の時に、権利者の所在が不明な場合があり、契約を締結できない場合がある。利用許諾を得られない人が、一人でもいれば放送番組の二次利用はできない。

このような場合、著作権法は、著作権者の不明その他の理由により相当な努力を払ってもその著作権者と連絡することができないときは、文化庁長官の裁定を受けることにより、著作物を利用することができる旨の規定を置いているが（同法67条1項）、この規定は著作権者のみを対象としており、実演家の権利に関する裁定制度は設けられていない⁽³⁴⁾。放送番組の場合、著作権者よりも実演家の人数の方が圧倒的に多く、むしろ実演家の権利の方に権利者不明の場合の裁定規定を設ける必要性が高いと言える。

3.4 違法動画投稿

動画投稿サイトの最大の法的問題は、違法動画の投稿である。なかでも、テレビ映像や音楽ビデオ映像のように著作権者の許諾を得ないで投稿された動画が多い。動画投稿サイトは、ユーチューブのように、投稿された映像の著作権侵害の有無を事前審査せずに掲載し、問題があるものを事後的に削除するところが多い⁽³⁵⁾。一方、わが国では、フジテレビ関連の「ワッチミー」やNTTの「クリップライフ」のように、事前に審査してから掲載しているところもある⁽³⁶⁾。

ユーチューブの違法映像に対し、2006年10月、日本音楽著作権協会（JASRAC）やテレビ局をはじめとするわが国の著作権関連23団体は、ユーチューブに著作権侵害の映像の削除依頼を集中して行い、これに対しユーチューブは、約3万件の違法映像を削除した。これまでも、権利団体が個別に削除依頼をして来たが、「ユーチューブ対策強化週間」として一斉に削除を要請した結果である⁽³⁷⁾。しかし、違法映像の投稿は続き、ユーチューブと上記著作権関連23団体は、2007年2月6日、投稿映像の著作権侵害をめぐる初めて議論を交わした。この

会合で、わが国の著作権関連23団体は、ユーチューブに対して、指摘を受けて違法映像を削除するにとどまらず、違法投稿を未然に防ぐ措置を要求し、違法状態の抜本的解消を要求した。その後、ユーチューブは動画を特定する指紋認証技術のテストを開始した⁽³⁸⁾。

この背景には、今後ユーチューブのようなWebでの映像の閲覧が拡大していくと、テレビ番組の視聴者が減少するという懸念がある。民間放送にとっては広告収入が減り、死活問題になりかねないからである。また、このような財産的な問題のほかにも、選挙に関する違法映像が指摘されている。平成19年4月に行われた東京都知事選挙では、一部の候補者の政見放送を、ユーザーがユーチューブに投稿したことが問題となった。これは選挙の公平さを損なうため、わが国では違法行為となる⁽³⁹⁾。

3.5 バーチャルワールドの法的問題

バーチャルワールドの代表であるセカンドライフは、その利用に際し「Big Six」という6つの禁止行為を規定している。その禁止行為とは、①特定の個人やグループを中傷してはいけない (Intolerance)、②迷惑行為・いやがらせをしてはいけない (Harassment)、③合意なき武器使用の禁止 (Assault)、④プライバシーを侵害してはいけない (Disclosure)、⑤下品な行動の禁止 (Indecency)、⑥平和を妨げてはいけない (Disturbing Peace)、の6項目である⁽⁴⁰⁾。これらが、このバーチャルな世界の法律ともいべきものである。これらに違反すると追放 (BAN) の対象となる。その他、セカンドライフのすべての土地には所有者がいるので、他人の土地で勝手に物作りをしたり、他人の土地にオブジェクトを放置することも禁止されている。なお、セカンドライフは18歳以上を対象としており、13～17歳を対象としたティーンセカンドライフ (Teen Second Life) が別に設けられており、一般の大人のエリアには行けない⁽⁴¹⁾。

この世界はバーチャルであるにもかかわらず、仮想の土地の売買や貸借が可能である。セカンドライフを運営する Linden Lab 社は、バーチャルワールドの土地を売ることにより収益を上げるというビジネスモデルを採用している⁽⁴²⁾。一般利用ユーザーも、実際にバーチャルな広い土地を数千万円で購入し、それを分割して販売・貸与し、そこからの収入を得ることも可能である。つまり、広大な土地を開発し、魅力ある土地に変えることにより多くの人を呼び込み、店舗を増やしていくことによって収入を上げるというビジネス手法である。

バーチャルワールド内の商取引によって収益を上げるには、仮想通貨と現実の通貨の交換が不可欠である⁽⁴³⁾。このような商取引でトラブルが起こった場合、現実世界との関わりの中でどのように対処するかが問題となる。実世界における実損が生じた場合はもとより、バーチャルワールドでも仮想通貨を使用しているため、損害が生じる可能性がある。また、偽ログインページを用いてユーザーのパスワードを不正に取得する事例が多数あり、セカンドラ

イフの分身（アバター）である自分が何者かに操られる可能性も否定できない。

セカンドライフはバーチャルな世界なので、実社会のような利用者自身の殺人や傷害行為は起きることがない。反面、仮想通貨による商取引、仮想通貨と現実の通貨との交換、実世界と融合した商取引が行われるので、商取引は実世界の商取引となら変わる場所がない。しかし、セカンドライフにはそれを実際に取り締まる警察は存在せず、これらの行為はプログラムで規制するしかないであろう⁽⁴⁴⁾。

また、自分自身でデジタルコンテンツを創造することができるので、そこに不法コピーの問題も現実の世界と同様に存在する。実際には、3次元クリエーションツールを使った場合、不法コピーもプログラムで規制をかけるしかない。しかし、現実の世界と融合しているので、不法コピーが現実世界に出回る可能性が考えられる。たとえば、バーチャルワールドでリサイタルを開き、自分が作詞作曲した楽曲を演奏して、リアルタイムでバーチャルワールドに流すことも可能であるが、その場合の違法コピーの物理的制限は、現状では極めて困難である。

3.6 名誉毀損とプロバイダ責任制限法

ブログ、SNS、電子掲示板で大きな問題となるのが、他人への誹謗中傷や名誉毀損である⁽⁴⁵⁾。特に、電子掲示板「2ちゃんねる」の誹謗中傷の書き込みの放置について、被害者らが管理責任を問い、次々に提訴している。また、少年犯罪に関する少年の実名公表も問題となった。たとえば、平成19年5月15日に起きた福島県会津若松市の母親殺人事件では、逮捕された少年の実名が掲載された。殺人容疑で少年が逮捕された翌日以降、「2ちゃんねる」には書き込みが続き、少年の実名や通っていた高校、出身中学名も明かされた。通報を受けた福島地方法務局は、加害少年を推認できる記事掲載を禁じた少年法に違反するとして、管理人に対し17日以降25件の削除を要請した。だが状況はほとんど変わらず、別の投稿も相次いだ。このように、ネット特有の匿名性により他人への誹謗中傷や名誉毀損の事件が後を絶たない⁽⁴⁶⁾。

このような問題に対し、法的に解決を試みたのが平成14年施行の「特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律」（以下、プロバイダ責任制限法という）である。これにより、人権侵害にあたる情報の削除⁽⁴⁷⁾や発信者情報の開示⁽⁴⁸⁾を、被害者や法務当局が掲示板運営者に要請できる仕組みができた。しかし、強制力や罰則はなく、業者の判断に任されている。

4. 立法論的アプローチと今後の対応

ネット検索事業、IPマルチキャスト放送、動画投稿サイト、バーチャルワールド（仮想世

界)、電子掲示板などに代表されるWeb2.0の典型的な法律問題を大別すると、①コンテンツに関する問題と②取引に関する問題に分けられ、さらにコンテンツに関する問題は、(a)著作権の問題と(b)その他(言論の自由・検閲・誹謗中傷・名誉毀損)の問題に分けられる。以下、この分類に従って立法論的検証を試みたい。

4.1 著作権法による規制

著作権法に関してはわが国では毎年のように改正が行われているが、わが国著作権法はアメリカと異なり複製に関してフェアユース(Fair Use)の法理は採用しておらず、複製の例外を限定列挙する方式を採っている。このため、ネット検索事業の複製の問題でも明らかのように、現行法の複製権に抵触する新たな事業を始めるには、法改正を待たねばならず、わが国では法に抵触する可能性のある新規事業を開拓・発展させることは難しい⁽⁴⁹⁾。

また、ユーチューブの違法な動画投稿や中国海賊版の違法コピーが問題とされるなか、著作権法による規制を強める動きがある。特に、わが国著作権法は、現在、親告罪であるが、これを非親告罪にしようとする議論がある。著作権法が非親告罪化されると、第三者による告発も可能となり、たとえば、海賊版の「広告」についても捜査当局の判断で捜査できるようになる。しかし一方で、国民に対し、ちょっとした簡単なキャラクターの模写でも著作権法違反になるのではないかという恐れを招き、著作権法違反に対する「萎縮効果」(chilling effect)を生む可能性がある⁽⁵⁰⁾。

アメリカでは、著作権侵害を指摘する企業がある一方で、広告収入を目当てに現実的な対応を見せる企業もある。アメリカでは、ユーチューブの著作権侵害を問題にする企業は多いが、いくら取り締まりを厳しくしても、違法投稿者は後を絶たないことが指摘されている。無駄ないちごっこをするよりも、著作権のある映像を自由に投稿させる代わりに、サイト上に掲載される広告の収入の一部を徴収するという動きも見られる。現に、アメリカのテレビ大手であるNBCは、この手法によりユーチューブとの業務提携に乗り出した⁽⁵¹⁾。また映画会社も違法投稿を認める代わりに、ユーチューブに対し著作権報酬を請求する例もある。このように、アメリカでは、膨大な費用をかけて違法投稿を取り締まるよりも、経済合理性の基準により、収益を得る方が現実的であるという考え方を持つ著作権者も多い。

中国の不法コピーによる海賊版問題が大きな問題となっている現在、アメリカは、今後諸外国に対し益々著作権法により規制を厳しくし、またわが国の著作権法改正においても規制強化を望む反面、アメリカ国内の産業界は、自由主義的競争原理を尊重し、NBCのような経済合理性の基準による現実的な判断をする傾向が強まるのではなかろうか。

また、著作権法に関しては、著作物に著作権があるかないかという二者択一的な発想から脱却し、クリエイティブ・コモンズ(Creative Commons)⁽⁵²⁾のように、「All Right Reserved」

と「Public Domain」の間の中間的な保護を図ろうとする動きもある。クリエイティブ・コモンズでは、著作権によるコントロールを意図的に制限し、制限をつけない部分をコモンズ（共有地）に置くことにより、様々な創造的活動を支援するもので、単なる著作物の著作権保護規制が目的ではない⁽⁵³⁾。

クリエイティブ・コモンズは、著作権の規制を、従来の「規制をするかしないか」という画一的な議論から脱却し、個々の著作物に対し、著作権者が自分の著作権を自分でコントロールするという思想を現実化したものといえるであろう。インターネットの急速な普及とともに、デジタル著作物が大量に創造されているが、今まで、このような時代に合った著作権の管理方法が確立されていなかった、という背景がある⁽⁵⁴⁾。

今後、違法複製に関しては、指紋認証や複製が技術的に不可能にする対策が進むであろうが、著作権法上は、中国の海賊版問題のようにDVDに代表される有体化された著作物に対する規制は、今後益々強化される傾向にある。しかし、一方で、ユーチューブのようなネット上の違法動画投稿サイトについては、経済合理性の基準により、収益を得る方が現実的であるという考えに基づく対策が採られる可能性が大きい。また、著作権を保護を強化するという画一的かつ消極的な立場ではなく、クリエイティブ・コモンズのように、より創造的な活動ができるための著作物に対する制度整備が必要になるとと思われる⁽⁵⁵⁾。

4.2 著作権法の非親告罪化と違法サイトからのダウンロードの違法化

平成19年度臨時国会で、可決・成立する可能性のある著作権法改正の中でも注目を集めているのが、非親告罪化と違法サイトからのダウンロードの違法化に対する新たな法規制である。文化庁の文化審議会著作権分科会は、平成19年10月12日、第23回会合を開催し、その席上、法制問題小委員会と私的録音録画小委員会の中間報告が行われた。また、その後、同月16日からパブリックコメントを募集し始めた。本中間報告の概要は以下の通りである。

法制問題小委員会では、インターネット上でより多くのコンテンツを流通させるための促進法制や、海賊版の拡大防止のための告知行為の防止策や親告罪の範囲見直し、障害者福祉関係などの用途に対する権利制限の見直しなどについて、法制面での課題を検討してきた。なかでも、海賊版の拡大防止のための措置として、重大かつ悪質な犯罪に対処するため、告訴を必要としない非親告罪とすることが現実的に可能かについて議論が重ねられてきた。しかし、本報告では、著作権等の侵害を一律に非親告罪化することは不適當であり、また一部の犯罪類型を新たに非親告罪化することについても、社会的な影響を見て慎重に検討することが適當であるとしており、非親告罪化については慎重な見解を示した。

他方、私的録音録画小委員会では、補償金制度全体の見直しや、著作権法30条の見直しについて分科会に報告された。具体的に、ファイル交換ソフトや違法サイトからのダウンロー

ドは、権利者側としては容認できない利用形態であり、違法サイトからのダウンロードを違法化することで利用が抑制される等の効果があると思われるといった意見が多数挙がり、違法サイトからのダウンロードについて違法化することが適当であるとしている。ただし、利用者保護の観点からは、違法とするのはユーザーが違法録音録画物や違法サイトと承知の上で行なう場合に限定するとともに、罰則は設けない⁽⁵⁶⁾。

なお、同法30条の適用範囲から除外について検討してきた「違法録音録画物、違法サイトからの私的録音録画」の利用形態の説明として、「視聴のみを目的とするストリーミング配信サービス（例 投稿動画視聴サービス）については、一般にダウンロードを伴わないので検討の対象外である」という脚注を追記することを事務局が提案した。

4.3 放送番組の二次利用の裁定制度の見直し

著作権法上の自動公衆送信には、その送信可能化の形態によって、ライブ中継などのように、公衆の用に供されている電気通信回線に接続している自動公衆送信装置に情報を入力する「入力型」と、ビデオ・オン・デマンドなどのように、公衆送信用記録媒体に情報を記録する「蓄積型」に区分できる。平成18年末の著作権法改正では、「入力」型自動公衆送信による放送の同時再送信に係る実演家、及びレコード製作者の権利について、放送対象地域内における同時再送信に関して権利制限されるとともに、補償金の支払いが義務付けられた（著作権法102条3～5項）⁽⁵⁷⁾。

同法の規定上「同時」の文言は見当たらないが、過去に「放送されたもの」ではなく、これから「放送されるもの」であることに注意を要する。つまり、平成18年末の改正では、過去に放送されたものは含まれず、「同時再送信」のみが権利対象となる。過去に制作・放映されたテレビ番組の再利用では、出演者など著作隣接権者の許諾なしで再放送できる放送局と違い、ネット配信では権利者全員から許諾を得る必要がある。よって、過去に放送されたテレビ番組をインターネット上で再送信するためには、新たな法改正が必要となる。これに関して、文化庁の「過去の番組放送の二次利用の促進に関する検討会」が、平成15年に発足し、「過去の放送番組の二次利用の促進に関する報告書」⁽⁵⁸⁾を公表しており、次回著作権法改正の重要なポイントとして挙げられている。

過去の番組の二次利用が難しい著作権法以外の理由は、①二次利用をするためには、使用料の支払いを含め様々な経費が必要となるが、これらに見合う収入が見込めない、②放送局自ら再放送を予定していたり、他のメディアによる提供と競合する場合など、他の事業者への番組提供について、調整を要する業務上の理由がある、などがある。一方、著作権法上の理由としては、①権利者の思想信条により許諾を拒否される場合、②著作者、実演家等の死亡・引退等により権利者の所在が不明である場合、③権利者との間で使用料について協議が

整わない場合、又は実演家のイメージ戦略のため、一定の期間は二次利用を制限される場合、がある⁽⁵⁹⁾。

今回の改正案では、出演者と連絡が取れずに事前に許諾を得ることが難しい場合でも、過去のテレビ番組をインターネット経由で再配信できるようにすることが見込まれている。

また、文化庁だけでなく総務省の「ユビキタス社会の制度問題検討会」では、最終報告案の中で、著作権法を改正して、著作物の権利者の新たな登録制度を創設するよう提言している。特に、著作隣接権者の一部が所在不明などの理由で登録しない場合も、テレビ番組をネット配信できるようにする制度を必要としている。

4.4 その他の著作権以外の問題

著作権以外のコンテンツの問題としては、言論の自由・言論統制・誹謗中傷・名誉毀損問題がある。これらは相互に関連する憲法・刑法問題である。以下、整理を試みたい。

4.4.1 検閲及び言論統制

2006年、Googleは念願の中国進出を果たしたが、中国政府の検閲を受け入れ、一部の政治的サイトはGoogleの検索結果からは除かれることになった。わが国では憲法21条に検閲をしてはならないと規定されているが、国によっては検閲が合法化されているところがある⁽⁶⁰⁾。各国固有の法は国家主権に関わるものなので、言論統制・検閲については国際的な取組みがなければ統一することはできない。しかし、インターネットが国境を越えて各サイトにアクセス可能であることを考えれば、その障害は使用言語の問題だけであり、いくら一国が言論統制をしても、他国のサーバーに対するアクセスは可能である。従って、いくら中国政府が検閲によって表現の自由及び言論の統制を行ったとしても、他国のサイトにアクセスすることが可能であれば、一国による検閲は実質的に意味をなさないことになる。このように、国民の知る権利は、言語の問題を除けば、Web上においてはほぼ解消されていると見てよいであろう。

4.4.2 誹謗中傷及び名誉毀損

ネット上の誹謗中傷及び名誉毀損に係るプロバイダの責任については、プロバイダ責任制限法で一定の解決を見たが、実際の対応はプロバイダによって異なる。わが国最大の電子掲示板である「2ちゃんねる」は、平成13年以降、利用者から電子掲示板の書き込み削除や損害賠償を求め、多数の訴訟が起こされている。中には、東京地裁から削除を命ずる仮処分が出されたが「2ちゃんねる」の管理者はそれに従わず、命令に従うまで1日ごとに制裁金を科す間接強制の手續きが取られているものもある⁽⁶¹⁾。

一方、国内で最も利用者の多いポータルサイトであるヤフーの掲示板も、毎月数百万人の利用者があるが、訴訟に至ったのは数件に留まる。実際、ヤフーでは福島県会津若松市の母親殺人事件のように不穏な書き込みが予想される場合、監視を強化し、素早く削除する体制を採った。

このように電子掲示板の管理人によって異なる対応をとる理由のひとつに、プロバイダ責任制限法に罰則規定がないことが挙げられる。同法は全4条からなる比較的短い法律であり、実質的には、プロバイダの損害賠償の制限（同法3条）と発信者情報の開示請求（同法4条）の2つしか規定がない。一方、アメリカでは著作権法512条に同様の規定があり（Digital Millennium Copyright Act 1998）、刑事責任を追及することができる⁽⁶²⁾。わが国のプロバイダ責任制限法も、刑事責任を追及できるように罰則規定を設けるべきではないだろうか。

実際に、合法的かつ良心的な電子掲示板よりも、非合法的な電子掲示板の情報量の方が必然的に多くなり、また知りたいという利用者の好奇心のため、アクセス件数が増加するという傾向がある。これを競争社会における不正なビジネスととらえることもできるであろう。

4.5 取引に関する問題

バーチャルワールドの代表であるセカンドライフでは、仮想の土地の売買や貸借が可能である。そのため、バーチャルワールドの不動産ブローカーが存在する。不動産ブローカーは、セカンドライフの運営会社であるリンデンラボ社から広大な土地を購入し、そこに魅力的な街を作り、不動産に対する付加価値を高めて利用者に転売する⁽⁶³⁾。その取引には仮想通貨であるLinden \$を使用するが、この仮想通貨は現実の通貨であるUS \$に換金できる。このように仮想空間の不動産取引は現実の収益をもたらし、現実のビジネスとして成立する。

セカンドライフのLinden \$の通貨供給量は、管理者であるリンデンラボ社が決定する。つまり、現実世界のアメリカ連邦準備制度理事会（FRB）と同じ役目をリンデンラボ社が担うことになる⁽⁶⁴⁾。セカンドライフ内のLinden \$の通貨供給量は、利用者の増大とともに増えていくことが予想される。Linden \$は現実のUS \$との換金ができるため、いずれセカンドライフ内のLinden \$の通貨供給量が、現実世界の経済に影響を及ぼし、Linden \$の取扱いが問題となる可能性がある。今後、セカンドライフ以外のバーチャルワールドがいくつも生じ、仮想通貨による取引が膨大なものとなり、ある時一度に大量のUS \$との換金が行われれば、現実の通貨供給量に影響を与える可能性は否定できない。また、Linden \$とUS \$の変換レートも日々変化しており、仮想国家が突如として出現したこととなんら変わらない影響を及ぼす可能性がある。

また、バーチャルワールドとはいえ現実世界と変わらない取引が行われているため、そこ

に現実世界と変わらない担税力が生じ、取引を課税対象とすることも近い将来現実となることが予想される⁽⁶⁵⁾。さらに、取引をめぐる詐欺行為が頻繁に起こることも考えられる。しかし、現在、バーチャルワールドには警察が存在しないため、また存在したとしてもそれを防ぐことは難しい。

このようにバーチャルワールドは、利用者は自由を謳歌することができる反面、商取引に関してはかなり危険であると言える。法規制を導入し強化したとしても、警察力がないため実効性は薄い。よって、違法行為を取り締まるためには、プログラムによる規制しかなく、逆にプログラムを整備することにより、詐欺行為は未然に防げることができる。よって、バーチャルワールド内に一定の自由を維持するためには、バーチャルワールドを作る側に対する新たな法規制が必要であると思われる。

5. むすび

Web2.0では、今まで独立性の強かった仮想空間の事象が、現実の事象に融合していくことが考えられる。その代表がLinden \$ とUS \$ との換金もたらすバーチャルワールドでの新しいビジネスである。現実の通貨に換金できるというメリットは、バーチャルワールドでのビジネスを益々発展させ、新しいビジネスが次々に登場するであろう。経済の活性化につながるにしても、これを放置すればコントロールが利かなくなり、現実の経済に悪影響を及ぼす恐れは否定できない。

一方、2008年からスタートするわが国のバーチャルワールドである「meet me」では、仮想通貨と円の換金はできないことになっている。これにより、「meet me」はニュービジネスの創生の場という意味では経済的に魅力のないものになるかもしれないが、純粹に利用者の娯楽の場としての価値を持つことになろう。

インターネットの世界はもともと規制を好まない世界であり、インターネットのダイナミズムを失わせないためにはミニマム規制が原則であると思われる。しかし、だからといって、何もせず放置するには余りにも社会的影響が大きすぎる。今や、インターネットの世界は情報インフラとしての地位を確立しつつあり、生活に欠かせない電気、ガス、水道と同じような役割を担っており、その傾向は今後益々強くなると思われる。社会に対する法の作用を考えれば、利用者や社会に対して甚大な被害が及ぶ前に、一定の法規制を行うことも法の役目であり、インターネットの世界では、規制はプログラムが作るバーチャルワールドや機能に対するものではなく、プログラム自体の法規制であるべきであろう。

すなわち、プログラムもたらすソフトウェアによるサイバースペースそのものの法的規制ではなく、サイバースペースを実現しているプログラムに対する法規制を考える時期にきているのではかならうか。例えば、バーチャルワールド内でのレイプ事件に対する法規制で

はなく、レイプ事件を起こさせないためのプログラムの規制である。しかし、この規制が強すぎるとサイバースペースのダイナミズムを失わせる結果となることも事実であるので、慎重な対応をとらざるをえない。

この問題に関しては、以前から賛否両論あるところではあるが、プログラムが造るサーバースペースの世界や個々のプログラムの機能が、利用者や社会に対してどういう影響を与えるかを吟味して、サイバースペースを形成するプログラムに対する法規制や基準を考えるべき時に来ているのではないだろうか⁽⁶⁶⁾。たとえば、おもちゃを製造する場合に、おもちゃの安全性を考慮した一定の規準（STマーク）が必要であるのと同じように。

注

- (1) 谷口知平＝於保不二男＝川島武宜＝林良平＝加藤一郎＝幾代通編松本恒男著：新版注釈民法（13）、有斐閣、1996、p.250
- (2) インターネットとは、世界中のコンピュータを接続したネットワークそのものを指し、WebとはWWW（World Wide Web）の略であり、インターネットを利用したアプリケーションをも含むと考えられている。
- (3) Web2.0は、ティム・オライリー（Tim O' Rielly）の論文「What is Web2.0」によって提唱された。このなかで、Web2.0の以下の「7つの原則」を挙げている。Web2.0の「7つの原則」とは、①Webがプラットフォームとして振舞う（WebをOSとみなす）、②集合知を利用する（集めて付加価値をつける）、③データは次世代のインテル・インサイド、④ソフトウェア・リリースサイクルの終わり、⑤軽量なプログラミングモデル、⑥単一デバイスのレベルを超えたソフトウェア、⑦リッチなユーザー経験、である。
(<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/time/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>)
- (4) ブログ（Blog）とは、Weblogの略称。日記風の個人又はグループのホームページ。電子掲示板の機能を持ち、運営者以外の者が意見やコメントを書込むことができるものが多い。
- (5) SNS（Social Networking Service）とは、Web上の人間関係を構築することのできるコミュニティー・サイト。多くは会員制のものであるが、誰でも自由に会員登録をするものが多い。
- (6) アメリカのリンデンラボ社が運営管理するバーチャルワールド（仮想世界）又はメタバース（Metaverse）である。メタバースとは、3Dで作られたバーチャルワールドを示す用語である（三淵啓自著：セカンドライフの歩き方 バーチャルワールドガイドブック、アスキー、2007、p.16）。

- (7) 小川浩著：文系のための「Web2.0」入門、青春出版、2007、p.27
- (8) セカンドライフのようなバーチャルワールド（仮想世界）を楽しむには高いスペックのPCが必要である。例えば、CPUは2.4GHz、メインメモリは2G以上必要であると言われている。
- (9) 利用者は自分のパソコンのソフトを利用することなく、ネット上のソフトを使う形態をも含むと考えられている。
- (10) Webによる一方的な情報提供や、定型的なオンラインショッピングのような従来の形態をWeb1.0と呼び、Web2.0に対比する用語として使われている。
- (11) 佐々木俊尚著：グーグル Google 既存のビジネスを破壊する、文芸春秋、2006、p.10
- (12) 文化庁長官官房著作権課：第165回国会主要成立法律 著作権法の一部を改正する法律、ジュリスト、No.1329、2007、p.65
- (13) 権利制限の対象になる自動公衆送信は、原放送の放送対象地域内で再送信が行なわれる場合に限られる。このため、個人が行なうインターネット送信など、放送対象地域に限定して同時再送信ができないインターネット送信は権利制限の対象にはならない。
(Internet Watch, <http://internet.watch.impress.co.jp/cda/news/2006/12/18/14278.html>)
- (14) 放送番組の当初の利用（一次利用）後に行われる放送、有線放送、自動公衆送信、複製等の番組利用のことをいう。
- (15) ユーチューブ（YouTube）は、利用者が自作のビデオ映像を投稿および閲覧できるサービスであり、2005年に開始された。投稿には会員登録が必要だが、映像の視聴だけなら誰でもできる。1日1億件以上の閲覧がある人気サービスだが、著作権者に許諾を得ず無断で投稿する違法映像も多い。特に過去に放送されたテレビ番組が多い。
- (16) その他の動画投稿サイトの例としては、ワッチミー、クリップライフ、Stage6、Yahoo、PeeVee、Askビデオ、アイビオ（eyeVio）、ニコニコ動画などがある。
- (17) 神田敏晶著：YouTube革命、ソフトバンク、2006、p.14
- (18) アバター（avatar）の語源は、サンスクリット語のアバターラで「化身」という意味。
- (19) 2003年6月からサービスを開始し、2007年3月にはユーザー400万人を超えた（浅枝大志著：ウェブ仮想社会「セカンドライフ」ネットビジネスの新大陸、アスキー、2007、pp.20-21。なお、2007年末には、ユーザー数が1000万人を超えた。
- (20) コールセンター大手のトランスコスモス、フロムソフトウェア、産業経済新聞が2007年6月5日発表（合弁会社ココア）した。2007年末に営業開始予定である。仮想空間には、まず東京23区の街を再現する。例えば、渋谷区の場合、渋谷駅前のファッションビル「109」などの主要な建築物や道路は現実世界と同じように造る。利用者は無料で会員登録をし、インターネットから取り込む。自分の分身を自由に操り、店で買い物をしたり

家を建てたりと仮想空間で東京を楽しむ。運営会社は、広告収入や、空間内の土地を売った代金を運営費に充てる。セカンドライフのような換金可能な仮想通貨は発行しない。賭博などの現実世界の法律で禁止されている事項を禁止するなど一定のルールを設定する。2008年末までに100万人の利用者を見込む。

- (21) アルファブロガーとは、ブログ界の世論に影響を与える少数のブロガーを指す。具体的には、多くの読者に読まれているブログの筆者のことである。
- (22) わが国最大の電子掲示板は1999年に開設された「2ちゃんねる」である。当電子掲示板は現在約1000万人の会員を擁している。
- (23) アメリカGoogle (<http://www.google.com/>)；日本Google (<http://www.google.co.jp/>)
- (24) 著作権法では、文化的所産である著作物の公正かつ円滑な利用の観点から、一定の場合に限り、許諾なく著作物を利用できることを規定している（著作権法30～47条の2）。具体的には、私的使用のための複製（同法30条）、図書館等における複製（同法31条）、教育上の利用（同法33条、33条の2、34～36条）、福祉目的の使用（同法37条、37条の2）、営利を目的としない上演等（同法38条）、報道目的の使用（同法39～41条）、司法・立法・行政上の利用（同法44条）、美術の著作物等の利用（同法45～47条）、プログラムの著作物の利用（同法47条の2）、がある。
- (25) 海外にサーバーを置いたからといって、一概にわが国の法律が適用されないとは言えない。このような場合、国際私法上、一般に実質的な行為地が問題となるケースが多い。
- (26) 17 U.S.C. § 107, <http://www.copyright.gov/title17/93chap1.html#107>；フェアユース条項には、フェアユースと看做される著作権のある作品の使用範囲が規定されている。その使用範囲は、①批判（criticism）、②解説（comment）、③ニュース報道（news reporting）、④授業（teaching）、⑤研究（scholarship）、⑥調査（research）である（増井・舟井・アイファート&ミッチェル法律事務所：米国インターネット法 最新の判例と法律に見る論点、ジェットロ、2002、pp.127～128）。なお、著作権法はアメリカ連邦法著作権法のほかに、各州にも著作権法が存在し、両者は並存する。
- (27) 使用範囲に該当しない場合、以下の4つの要因がフェアユースであるかどうかを決定する判断基準となる。その要因とは、①使用の目的及び性格（使用が商業性を有するか又は非営利的教育目的か）、②著作権のある著作物の性質、③著作権のある著作物全体との関連における使用された部分の量及び実質性、④著作権のある著作物の潜在的市場又は価値に対する使用の影響、である（山本隆司著：アメリカ著作権法の基礎知識、太田出版、2004、pp.123-124；増井・舟井・アイファート&ミッチェル・前掲注（26）p.128
- (28) 経済産業省ホームページ「情報大航海プロジェクト」
(http://www.meti.go.jp/policy/it_policy/daikoukai/index.html)

- (29) その他著作権法改正案として、著作権法の非親告罪化、放送番組の二次利用についての裁定の見直し等が議論されている（2007年10月現在）。
- (30) ネット検索業者がWeb上のすべての情報をコントロールし、利用者の情報やコンテンツのやりとりをつかさどるようになると、ネット検索業者は巨大の社会的基盤と化すことになり、ネット検索業者から排除されることは社会的問題となり得る。
- (31) アメリカの中国の人権擁護団体HRIC（Human Rights in China）が検索エンジンを調べたところ、天安門事件や法輪功についてのホームページが表示されないように変更されていた（佐々木・前掲注（11）p.223）。この他にも「ダライラマ14世」も禁止語となっている。
- (32) 中国政府は、2001年「ネットニュース情報サービス管理規定」（2000年中国情報産業部第4次部内事務会議で可決成立した法律）を公布し、ネット上の本格的な統制を強化し、社会秩序を乱す行為やデモの呼びかけを禁止した。禁止事項は、①国家の安全に危害を与え国家統一を妨害する情報、②民族間の憎しみ・差別を煽動する情報、③ボルノ・暴力の情報、④違法なデモ行為の煽動、その他計9項目ある。違反者のみならず違反情報を提示したプロバイダにも罰則規定がある。
(<http://www.jiten.com/dicmi/docs/k2/13953s.html>)
- (33) 高田寛著：Web2.0インターネット法、文真堂、2007、pp.29-30
- (34) 茶園成樹：著作権法の最近の諸問題－権利制限に関する3つの問題、ジュリスト、No.1326、2007、p.68
- (35) 動画投稿サイトのプロバイダを対象としたアメリカの「デジタルミレニアム著作権法」（Digital Millennium Copyright Act/DMCA 1998）（17 U.S.C. § 512）は、サイトの利用者が著作権を侵害しても、プロバイダが侵害内容を知らなかった場合で、判明次第違法動画の削除その他適切な対応を採っていれば免責される（セーフハーバー条項）。
- (36) 違法動画かどうかのチェックは24時間体制でチェックしているが十分ではなく、利用者の通報を受けて削除するケースもある。
(<http://www.yomiuri.co.jp/net/news/20060821nt02.html>)
- (37) NIKKEI NET調査（<http://it.nikkei.co.jp/internet/special/youtube.asp>）。
- (38) 指紋が特定の人物を識別することができるように、どのような動画コンテンツにも特徴があり、短いクリップでも動画の識別を可能とする技術である。
- (39) 公職選挙法150条。
- (40) 三淵・前掲注（6）p.40
- (41) Second Lifeの歩き方（<http://www.sec-life.com/>）。

- (42) サーバーを増設するごとに土地を増やし、それを販売することによって利益を上げている（三淵・前掲注（6） p.36）。
- (43) 2007年3月現在、1US \$ =186Linden \$ で取引されている（浅枝・前掲注（19） p.60）。
- (44) セカンドライフ内の経済活動は、毎日3000万ドル（US \$）近い規模で行われており、アメリカ議会では、課税が可能かどうかすでに議論が始まっている（浅枝・前掲注（19） p.58）。
- (45) 刑法230条（名誉毀損罪）、刑法231条（侮辱罪）。
- (46) 「2ちゃんねる」の管理者に対して、2001年以降、掲示板の書き込み削除や損害賠償を求め、東京地裁だけで50件以上の訴訟が起こされている。
- (47) プロバイダ責任制限法3条。
- (48) プロバイダ責任制限法4条。
- (49) 内閣法制局では内閣提出法律案をホームページで公開している。例えば第166回国会で内閣提出法律案は99件を数える（http://clb.go.jp/contents/diet_166/law_166.html）。
- (50) 著作権法123条2項では「第119条及び第121条の2の罪は、告訴がなければ公訴を提起することができない」と定められている。なお、第119条は「著作者人格権、著作権、出版権又は著作隣接権の侵害に関する罪」であり、第121条の2は「商業用レコードに関する罪」を指す。
- (51) NBCは2007年6月にユーチューブと提携し、番組のプロモーションビデオ配信をユーチューブに対して許可した（<http://japan.cnet.com/mewas/media/story/>）。
- (52) アメリカの憲法学者であるスタンフォード大学ローレンス・レッシグ教授が中心となって運営されている知的財産権の管理に関するプロジェクト。わが国にも、クリエイティブ・コモンズ・ジャパンが活動している（<http://www.creativecommons.jp/>）。
- (53) 現在のクリエイティブ・コモンズの活動として、①ライセンスプロジェクト（The Licensing Project）、②アメリカ建国時代の著作権（The Founder's Copyright）、③国際的なコモンズ（Creative Commons Worldwide/iCommons）、④サイエンス・コモンズ（Science Commons）の4つのプロジェクトがある。
- (54) ローレンス・レッシグ教授は、その著『The Future Of Ideas』の中で、インターネットの世界では「コモンズ（共有地）」と「層（レイヤー）」の概念が必要であると説いている（Lawrence Lessig : The Future Of Ideas – The Fate Of The Commons In A Connected World, Vintage , 2001, pp.19-25）。
- (55) クリエイティブ・コモンズ・ライセンスは、①表示（Attribution）、②非営利（Noncommercial）、③改変禁止（No Derivative Works）、④承継（Share Alike）、の4項目についてそれぞれ採否を選択する方式が採られている。

- (56) Internet Watch
(<http://internet.watch.impress.co.jp/cda/news/2007/10/12/17169.html>)
- (57) 文化庁長官官房著作権課・前掲注 (12) p.65
- (58) 過去の番組放送の二次利用の促進に関する検討会:過去の放送番組の二次利用の促進に関する報告書、2005
(http://www.bunka.go.jp/chosakuken/pdf/kakohousou_houkokusho.pdf.)
- (59) 過去の番組放送の二次利用の促進に関する検討会:過去の放送番組の二次利用の促進に関する報告書の概要について、2005
(http://210.137.20.12/chosakuken/pdf/kakohousou_gaiyou.pdf)
- (60) 例えば、中国の「ネットニュース情報サービス管理規定」15条では9項目に渡り禁止事項が明記され、16条に国家関連機関への報告義務を規定している。
- (61) 間接強制とは、債務者の行為を必要とする債務に関して債務者が履行しないとき、債務者に一定の制裁金を課することによって、債務者に心理的圧迫を与えて、債務の履行を間接的に強制する執行方法（民事執行法172条）。
- (62) 禁止行為に違反した場合の制裁としては、通常の損害賠償の他に、損害額を3倍まで増額できる懲罰的損害賠償（17 U.S.C. § 1202）がある他、罰金・金庫の刑事制裁がある（17 U.S.C. § 1204）（トニ・M・ファイン著牧野和夫監訳：アメリカ法制度と訴訟実務、レキシス、2007、p.78）。
- (63) 例えば、2007年7月、オリックス不動産はセカンドライフ内の島（土地）を購入し、マンションを建設すると発表した。このマンションの高さは地上700メートルに達し、セカンドライフで一番高い建物となる。2007年9月オープン予定。
- (64) アメリカ連邦準備制度理事会（FRB）の主要業務は、①市中銀行の監督と規制、②金融政策の実施、③支払制度の維持、④財務省証券（国債に相当）の発行と買入（公開市場操作）、である。このうち、リンデンラボ社はセカンドライフ内で③の金融政策を行う必要が生じる可能性がある。
- (65) アメリカ議会では、すでに議論が始まっている。
- (66) ローレンス・レッシング教授は、その著『CODE and other laws of cyberspace』の中で、インターネットの規制は法律だけではなく、コードによる規制が強力であり、コードによる規制が行き過ぎないように規制すべきであると説く（Lawrence Lessig : Code And Other Laws Of Cyberspace, Basic Books, 1999, pp.3-6）。