

第8回

みんなで作ろうホームページ

いやーちょっと油断している間に、読者の皆さんからの質問がやたらたまってしまいました。今回は、ymが「WWWサーバーの管理者はどのような責任を負うのか」という問題や、「ホームページを作る際にどんな権利が問題になるのか」という問題などについて、自分なりの考え方をお話ししましょう。

1.WWWサーバー管理者の責任

ではまず、濱野さんからのご質問です。

Q.

グループでWWWサーバーを立ち上げていて、私はゲームができるページをいくつか持っています。相談というのは、つい最近作ったページに関してです。どのようなページかというと、

- (1) Web ブラウザーでアクセスした人が(当然、世界中からです)
- (2) その人のオリジナルのクロスワードパズルを
- (3) 私が作ったクロスワードパズルのページと同じような形で
- (4) サーバーに登録でき
- (5) 他の人がそれを楽しめる

というものです。

ホームページを持っていないクロスワードパズルファン(とくに米国の人はずごく熱心)にも、オリジナルのパズルが発表できるようにして、みんなで楽しむようにと作って見たのですが、完成直前に大事なことに気がつきました。

上の(2)で、登録しようとしている人が、その人オリジナルのパズルではなく、他に著作権を持つ人がいるパズルに登録した場合、そのパズルが電子的な形で登録されている

WWWサーバーの管理者(つまり私ですが)の責任はどうなるのかということです。(4)の時点では、私はそれが登録した人のオリジナルのものかは判断ができず、もし(5)で本当の著作権者がそれを見て私に損害賠償請求などをされたらたまりません(もちろん、それを証拠づけるものがあれば、そのパズルの登録を抹消するにやぶさかではありませんが)、このようなときに、私は損害賠償をする義務が発生するのでしょうか? どのような手順を踏めば、そのような問題を避けることができるのでしょうか? また、インターネット上のWWWサーバーという性格上、

- a.登録されたWWWサーバーは日本にある
 - b.登録した「偽作者」はA国人
 - c.本来の著作権者はB国人
- という状況も考えられ、このようなときはどこの国の著作権法が適用されるのでしょうか?

A.

(1) 損害賠償責任を負うのは、どのような場合か

結論から先に言いましょう。濱野さんがオリジナルのパズルでないことを知っていたり(これを法律では「故意」といいます)、ちゃんと注意を払っていればオリジナルでないことがわかったはずなのに注意を払うのを怠っていた(これを法律では「過失」といいます)、というような場合には、濱野さんも損害賠償の責任を負う可能性があります。それから、濱野さんに「故意」や「過失」がなくとも、パズルの本当の著作権者は少なくとも「差し止め」、すなわち「WWWサーバーからの削除」を濱野さんに要求することができます。したがって、

ネットワーク知的所有権研究会

弁護士 宮下佳之

Yoshiyuki Miyashita

濱野さんとしてはそのような問題になった場合には、そのパズルをWWWサーバーから削除しなくてはならなくなることを覚悟しておかなければなりませんし、損害賠償義務を負わないように「適切な注意」を払う必要があることになるのです。それでは、どうすれば「適切な注意」を払ったと言えるようになるのでしょうか。それが次の問題です。

(2) ネットワークの管理者などの責任問題の現状

最近、ネットワーク環境が進んだこともあって、ご質問のような事例がいろいろなところで問題になってきています。米国の判例では、PLAYBOYに掲載されていた写真が勝手にあるBBSにアップロードされた事案でBBSのオペレーターに著作権侵害の責任を負わせたケースもありますし（どんな写真かは、わかりますよね。日本ではみんなに見せちゃいけないことになっている写真を、海外のWWWサーバーにアクセスしてダウンロードすることに伴う問題については、近いうちにterraがお話できると思います）例のCompuServeも、「MIDIデータが許諾なくCompuServe上にアップロードされたのは管理が甘いからだ！」などと言われて、現在、権利者から訴えられています。

日本でも、BBS上でメンバーからずいぶんとひどいことを言われた人がNIFTY-serveの管理が甘いからだと言主張して、NIFTY-serveを相手に訴訟を起こしています。

たしかに、いったんネットワーク上で他人の著作物が無許諾でアップロードされてしまえば、瞬間にものすごい数のコピーが出回ってしまう可能性があるため、管理者の責任はそれだけ重大だと考えられない

でもありません。インターネット上で提供される場合には、それこそあつとついう間に、世界中に違法コピーが広まってしまふ可能性だってあるわけですから、大変な問題になりうわけです。しかし一方で、現実に著作物をアップロードしようとする人が本当の著作権者かどうかは通常は調べようもないのであって、違法コピー問題とかが起きればいつでも運営者に責任を負わせようというのでは、だれもネットワークの運営をしようなんて思わなくなってしまいますよね。それじゃあ、ネットワークのためのせつかくのインフラは、ただのガラクタになってしまいます。

(3) 具体的対応

ymは、権利関係を正確に把握できない現状においては、ネットワーク社会は最終的には参加者の良識に期待しない限り成り立たないのではないかという気がしています。そして、その良識すなわちあるべきルールづくりをするのは、ネットワーク社会を利用しようとしている我々なのです。ネットワークの運営者はネットワーク社会に参加しようとしている人たちのコミュニケーションの窓口なのですから、そのルールの伝道者でもあるべきです。したがって、ネットワークの運営者は、少なくとも、

(1) 権利に対する無知によって意図しない侵害行為が行われないよう、無断複製などに伴う法的問題について参加者に告知すること

(2) 侵害の疑いが生じたときには、その疑いが晴れるまではネットワーク上で提供を見合わせること

などの対応を取るべき義務を負うものと考えられます。逆にそうした義務を果たしている限り、あとは参加者の良識を信頼するしかないのではないのでしょうか。

そこで、ご質問のケースでは、以下のような措置を取られたらいかがでしょうか。

a：無断で他人の作品を登録すれば著作権侵害などの問題が生じ、民事上、刑事上の責任を負うべきことになることを説明し、登録しようとするパズルがオリジナルのものであり、他人の作品についての権利侵害などは問題とならないものであることを確約してもらう。

b：万一、権利侵害が問題となり、濱野さんが紛争に巻き込まれた場合に濱野さんが損害を被らないように、濱野さんに対して補償する義務を負うことを約束してもらう。そのために、登録しようとする人には、実名、住所などを連絡してもらう。

c：権利侵害などの疑いが生じた場合には、濱野さんは登録者の承諾を得ることなく直ちに問題のパズルの登録を抹消することができるものであることを了解してもらう。

d：以前に他人のパズルを無許諾で登録した人からの登録は、一切認めない。また、以前に無許諾で他人のパズルを登録した合理的な疑いのある人からの登録の請求は、その疑いが解消されない限り認めない。

(4) どこの国の著作権法が適用されるのか。

著作権法は、国ごとに別の権利と考えられ、これを「属地主義」などといっています。

仮にWWWサーバーが日本にあったとすれば、著作権者の権利である「複製」とか「有線送信」の行為は日本で行われているものと考えられ、日本の著作権法が適用されることとなります。ところで、日本の著作権法によれば、本来の著作権者がベルヌ

条約などの加盟国の国民であって日本が条約上日本の著作権上の保護を与えるべき場合には、B国人である本来の著作権者は日本の著作権法上の保護を主張しうることになります。どこの国の著作権法が適用されるかは、どこの国で著作権者の権利に抵触する「複製」とか「有線送信」とかの行為が行われるかによって決まることになるのです。しかし、たとえばWWWサーバーは日本にあっても、実際にそのWWWサーバーにアクセスするのは、もっぱら海外の人であった場合には、どこで「複製」とか「有線送信」などの行為が行われたものと考えべきなのでしょう。そうした準拠法の問題をどのように考えるかについては、現在いろいろと議論されているところです。この問題については、いずれ詳しくご説明しましょう。

2. インターネットの利用と行為地

インターネットを利用した行為の場所に関連して、著作権とは別の視点からのご質問がありましたので、ご紹介しましょう。

Q.

先日知り合いの人から「インターネット上で賭博場を開きたいのだがどうしたらよいのでしょうか?」という質問を受けました。私も気になったので調べたのですが、あるわあるね、米国には賭博専用サイトが少なく見積もっても10はあります。知的所有権の問題からは離れるかもしれませんが、いったいインターネット上の賭博はどう法的に解釈できるのでしょうか? 賭博が非合法の国の人々がインターネット上で賭博をすれば犯罪になるのか? 賭博場のサイトが、賭博公認の州または国

にあれば、だれがアクセスしてきてもかまわないのか?

賭博で儲けた金の課税権はどの国が持つのか?

不正行為が起こった場合にはだれが取り締まるのか?

考えれば考えるほど不思議です。なにか示唆がありましたらご返答ください。

A.

そうなんです。インターネットは、世界中の人とシームレスで繋がっていることから、いろいろとわからない問題があるんですね。順番に分析していってみましょう。

ご質問のケースで、仮に日本で賭博のサイトがあつて日本にいる人が賭博場を開いたとします。日本の刑法では、賭博場を開いた人は賭博場開帳罪という犯罪を犯したものとされ、3月以上5年以下の懲役に処せられるものとされていますので、賭博場を開いた人は「賭博場開帳罪」を犯したことになります。

それでは、賭博場のサイトが日本にない場合はどうでしょうか。日本の刑法に規定する犯罪の中には「国外犯」と呼ばれるものがあつて、日本人が日本国外で行った場合であっても犯罪として処罰するとされる犯罪があります。賭博場のサイトが国外にあつて犯罪行為が日本で行われていない場合であっても、仮に賭博場開帳罪が国外犯である場合にはその人は日本の刑法上の刑事責任を負うことになるわけです。しかし、賭博場開帳罪は、国外犯の中には含まれていませんので、たとえば日本人が国外のサイトで賭博場を開いたとしても賭博場開帳罪の責任を負わないことと考えられるのです。

以上が日本の刑法上の考え方の基本で

すが、インターネットの世界ではそもそもいったいどこで賭博場を開いたと見るのが適当かは、かなり難しいですね。たとえば、賭博場を開くための行為のほとんどが日本で行われているような場合には、たとえばサーバーが海外にあると言っても日本で犯罪行為が行われていないと考えていいのかどうか、疑問があります。

次に、日本人が実際に賭博が認められている国や州に行つて賭博行為をしても犯罪とはなりません。日本にいながインターネットを通じて賭博が認められている国や州のサイトで開かれている賭博に参加する場合には、賭博という犯罪行為は日本で行われていると考えられる余地があるのではないかと思います。ただ、実際に賭博が認められている国や州に旅行に行つて賭博をした人と、インターネットを通じて参加した人とをそんなに別に考えていいのかどうか、さらによく検討してみる必要がありそうですね。

ところで、課税権は利得を得た人の住所地の国が持つのが原則ですが、利得の源泉地が住所地以外の国である場合などには、各国間で合意されている租税条約などの取り決めに従つて課税権の如何が決まります。この場合も、いったい賭博行為がどこで行われているものと見るべきかという点が問題となるわけです。

紙面の都合からあまり詳しくご説明できないのは残念ですが、インターネットを通じた取引に関しては各国の課税権や外為法上の規制の適用など、さまざまな問題が生じつつあり、その解決が迫られているのです。

3. 黙って使つていいものと悪いもの

今回のテーマは「みんなで作ろうホームページ」ですが、ホームページを作る際に

どんな素材は黙って使ってよくて、どんな素材を黙って使うと問題になるのかをよく考える必要があります。この点に関して、三谷さんからの質問です。

Q.

近々、個人のアカウントを取得し、仲間を募って「Online 模型作品展示会」をやりたいと考えています。そこで質問があります。プラモデルの箱に版權使用許諾?のシールが貼ってあることがあります。テレビ番組のキャラクターなどです。また、F1のレーシングカーや私鉄の電車にも版權に相当するものが存在すると聞いています。これらを買った人が組み立てた作品にも、版權はついて回るのでしょうか。とくに、不特定多数の人に向けてWWWで公開する場合は許可を得たりする必要があるのでしょうか。「知らなかったふりをしてやってしまう!」という手もあったかもしれないのですが、やはり大人として恥ずかしいと思ひ、場合によっては藪蛇になりかねないと思ひつつ、模型メーカー各社に切手を貼った返信用の封筒を同封した「お願い」の書簡を送りました。いま、返事を待っているところです。模型クラブが作品展示会を開いていることはそれほど珍しいことではありませんが、作品展示にあたって特にどこそこに許可を求めたという話は聞いたことがありません。唐突な質問で申し訳ありません。よろしくお願ひいたします。

A.

(1) 商品化権と証紙について

ドラえもんやミッキーマウスなどのいわゆるフィクショナルキャラクターは著作権法によって保護されており、著作権者の許諾

なしに勝手にプラモデルなどの商品にキャラクターの名称や形態などを使用すれば著作権侵害の責任を負うことになります。そこで、商品にキャラクターの名称や形態などを使用したい人は商品化権と呼ばれる権利の許諾を受けなければならないことになるのです。また、商品化権の許諾を受けた人は、一般に使用料を支払った商品であることを明らかにするために権利者から証紙を貼付するよう要求されるのです。これは、許諾に基づいて製造された商品を証紙によって識別できるようにすることを通じて、無許諾で製造された商品が市場に出回らないように監視できるようにするためです。ご質問の「シール」はこの証紙のことだろうと思われれます。

(2) 物の展示と著作物の複製、有線放送

ところで、商品化権は基本的には著作権法上の問題ですから、プラモデルを買ってきて組み立てた人がこれを物として著作権法上制限されていない形で利用してもよいことになります。著作権法上は、著作物の複製物の所有者はそれを人にそのまま見せてもいいことになっているので、模型クラブが作品展示会を開くために著作権者の許諾を得ることはとくに必要がないと考えられます。

しかし、できあがった模型をWWWサーバーを通じて公開するためには、模型の写真を撮ってWWWサーバーに蓄積するなどの「複製」行為をしなければならなくなります。前にもお話ししたように「複製」をコントロールする権利は著作権の最も重要な権利とされていますから、できあがった

模型をWWWサーバーを通じて公開するためには、やはり著作権の問題が生じてきてしまうのです。したがって、少なくとも商品化権の対象となるようなキャラクター商品を公開しようとする場合には、事前に権利者の了解を取っておくべきものと考えられます。

(3) だれの許諾を得ればよいのか

三谷さんが、権利者の了解を求めるために書面を送られたのは適切な対応だと思われます。しかし、問題はだれの了解を求めるべきかという点にあります。

キャラクター商品などの場合は、模型を作っているところは通常は模型を作って売ることについてしか権利者の許諾を得ておらず、できあがったものをWWWサーバーを通じて一般に公開することを許諾する権限を有しているわけではありません。これらの権利関係は若干複雑でもあるので、問題となる模型ごとにだれの許諾を得ておく必要があるものなのかを専門家に分析してもらったほうがよいかもしれません。

許諾を受けておく必要がある人としては、まず既に述べたように著作権者が考えられますが、プラモデルの場合には意匠権という権利も問題となる可能性があります。この点については、次回、松倉先生にお話ししていただきましょう。

ということで、ymの今日の話はおしまいです。

さあ、がんばってホームページを作ろう！皆さまからの質問をお待ちしています。

e-mail  ip-law@impress.co.jp



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp