

TUMSAT-OACIS Repository - Tokyo

University of Marine Science and Technology

(東京海洋大学)

インターネットビジネスの本質に関する一考察：
Napster問題を巡って

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2008-03-19 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 澤田, 修治 メールアドレス: 所属:
URL	https://oacis.repo.nii.ac.jp/records/607

インターネットビジネスの本質に関する一考察

_____ Napster 問題を巡って _____

澤田 修治

A Study on the Nature of Internet Business

_____ Referring to the Napster Case _____

SAWADA SHUJI

A B S T R A C T

Napster is a system developed in 1998 to support the people who want to exchange the music files of MP3 format free of charge. . It has become very popular since then. However, it has been taken to court. This gives us many suggestions when we think about what the internet business is.

The internet has not been used commercially until CIX (Commercial Internet Exchange) was founded in 1991. Once introduced to commercial use, it spread gradually at first and has become a major in internet use after the Windows95 was put on the market in 1995. It has come to be considered as one of the most important means to develop the business in the future.

On the other hand, the internet has the character of social infrastructure such as roads and railways. It also has the role of a free cyber-space for the people in the world. When we think of the nature of business on the internet, we need to regard the harmony between the commercial interest and the public interest. .

1. Napster 問題

今年の3月、米国北カリフォルニア連邦地裁は Napster 社のファイル交換サービスに対して、著作権侵害を理由にレコード会社から停止要求のあったファイルに関し交換リスト

から削除するよう命じた。これを受けて同社は楽曲のフィルタリングシステムを本格的に稼働させることとなった。当初は対象となる楽曲も数千程度であり、また抜け道があるとの指摘もあったが、次第にフィルタリングシステムの対象となる楽曲の数も増え、ファイル交換の遮断精度も高まって、米国の楽曲に関しては6月頃には同社の無料の音楽ファイル交換サービスは事実上、機能停止状態に陥った。第1表にあるように Media Metrix 社の調査によれば米国の家庭ユーザーの Napster 利用時間はピーク時の2001年2月の約39億分から6月には約12億分へと急減している（利用時間には著作権侵害とならない無料交換サービスの時間も含まれている）。また3月以降も比較的交換可能であった日本の楽曲についても、6月下旬に日本レコード協会が Napster 社に約3000曲分の停止要求をした後、1、2週間の間にはやはり機能停止状態となった。

第1表 Napster の利用時間^(注1)

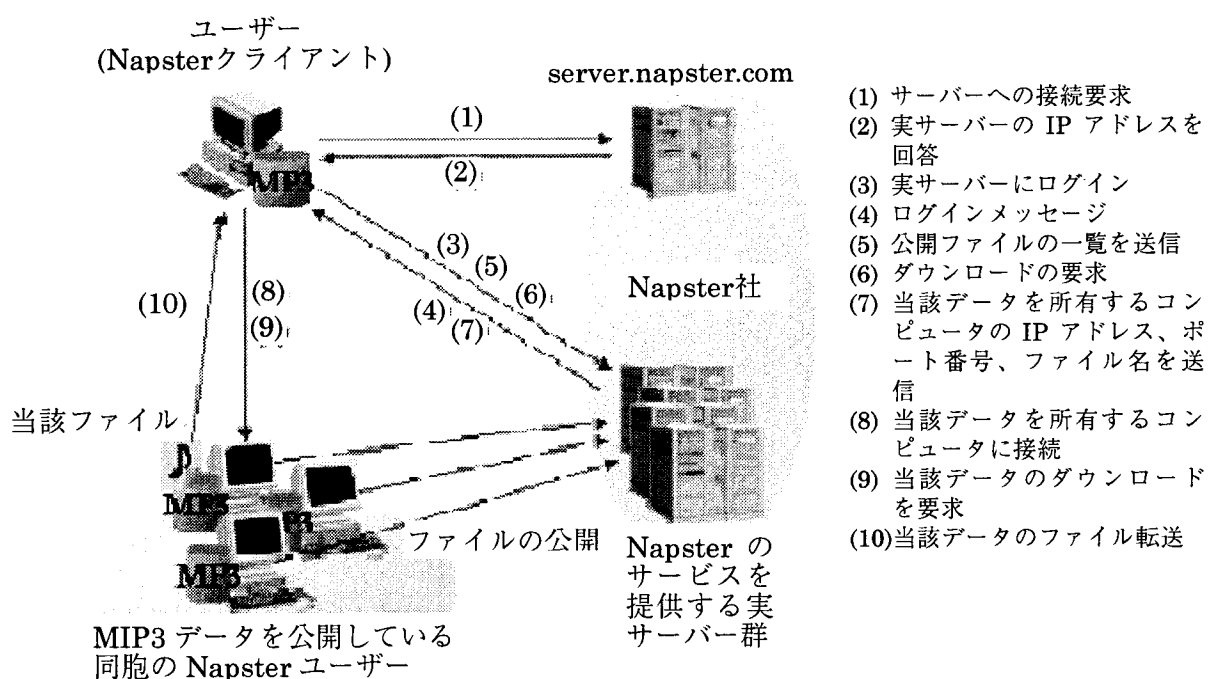
■2001年1月～6月におけるインターネット普及国(14カ国の家庭ユーザー)のNapster利用時間(単位:1000分)							
	Jan-01	Feb-01	Mar-01	Apr-01	May-01	Jun-01	2001/2/6 の増減率
アルゼンチン	***	78,203	43,919	41,430	32,148	21,614	-72%
オーストラリア	160,834	186,611	173,680	139,414	129,034	70,587	-62%
日本	***	***	***	***	***	17,448	n/a
ブラジル	109,603	116,096	69,599	71,757	86,848	33,347	-71%
カナダ	613,441	984,852	875,610	584,584	792,767	507,314	-48%
デンマーク	20,752	16,541	14,125	14,122	17,577	7,891	-52%
ドイツ	153,625	344,228	249,142	212,286	140,315	44,212	-87%
スペイン	145,916	197,320	150,133	121,072	126,198	65,010	-67%
フランス	63,982	106,386	47,289	28,129	57,370	25,459	-76%
イタリア	101,255	166,459	170,078	96,293	156,855	94,105	-43%
ノルウェー	***	68,658	42,571	23,360	26,519	12,926	-81%
スイス	17,090	19,122	12,112	7,948	13,080	6,348	-67%
英国	57,362	106,641	71,476	61,894	124,666	91,630	-14%
米国	2,559,128	3,912,349	3,023,596	2,024,329	1,419,976	1,190,206	-70%
合計	4,002,989	6,303,464	4,943,330	3,426,616	3,123,353	2,188,098	-65%

出典: Media Metrix社

Napster は簡単に言えば、MP3 ファイルを用いた、インターネット利用者同士の音楽交換を支援するビジネスである。その仕組みは第1図に示してあるが、MP3 形式の音楽フ

ファイルを一般ユーザー同士が交換し合うのを支援するシステムないしビジネスである。したがって Napster 問題は基本的に MP3 ファイルを巡る問題、特に音楽データをデジタル化し、MP3 ファイルの形で圧縮することから生じる様々な著作権上の問題とインターネット利用者同士がハードディスクにある色々なファイルを交換し合う、いわゆる P2P (ピア to ピア) などのファイル交換システムに関連したビジネスの在り方に関わる問題とに分けられる。

第1図 Napster の仕組み (注2)



2. MP3 ファイル問題

Napster ほどの注目は浴びなかったものの MP3 を巡っての裁判は全米レコード協会と MP3. Com 社の間で 98 年 10 月から続けられてきていた。2000 年 9 月にはマンハッタンの連邦裁判所で MP3 社の完全敗北の内容の判決が出ている。そこで先ずこの裁判の経緯を紹介しながら MP3 ファイルが著作権法上その他でどのような問題を抱えているかを説明することとしたい。

MP3 とは MPEG 1 Layer-3 Audio 規格の略称であり、MPEG Audio とは動画圧縮技術で有名な MPEG の音声部分データ圧縮アルゴリズムである。MPEG Audio は Layer (階層) が大きいほど圧縮率が高い。MP3 では圧縮前のデータと比較して約 10 分の 1 という高い圧縮率を実現している。しかも特筆すべきはこのような高い圧縮比率にも関わらず

CDに近い音質が保たれているということである。^(注3) 音楽データはMP3であってもデータとしての量が画像データなどと比べてかなり大きなものであるので、現在の通信回線の現状からしてインターネット上でデータをやり取りすることにより大きな困難が伴う。実際、筆者がNapsterで楽曲をダウンロードした経験からいって不完全に終わる場合がしばしばあった。しかし時間をかければ昨年から今年の始めにかけて、宇多田ヒカルや倉木麻衣、MISIA、浜崎あゆみといった最新の人気歌手の曲の大部分をダウンロード可能であった。また現在では1曲だけの形では手に入れ難いようなナツメロをダウンロード出来るという点も大きなメリットであった。MP3を使用すれば、インターネットでCDと変わらない高い音質の音楽を「タダ」でGETすることが可能なのである。^(注4) ダウンロードした楽曲で自作のCDを作成することもできる。もちろんインターネット上で音楽のやりとりをするのに利用可能な圧縮技術はMP3以外にもいくつもある。MP3はデジタル音楽用のフォーマットのひとつにすぎない。しかしMP3が当初はフリーのソフトであり、他に先駆けていたこと、そしてなによりもコピー保護機能が付いていないことなどからインターネットユーザーの人気を集め、現在のところ音声圧縮技術のデファクト・スタンダードとなっている。^(注5)

ところでこのMP3のビジネス利用を目的にしてサイトを開設したMP3.Comはもともとは無名の音楽家に発表のチャンスを与えるとの趣旨のもとにインターネット・ビジネスを開始していた。大手のレコード会社に相手にされないミュージシャンが自分の作曲したり、演奏したりしている楽曲をMP3ファイルにしてMP3.Comのサイト上で公表するというものであった。しかしこのようなサービスは必ずしも多くの支持を受けるものでなかった。インディーズと呼ばれることもある無名ミュージシャン達はMP3.Comに頼ることなく自分でHPサイトを立ちあげるという場合も多いからである。そこでMP3社はMyMP3.Comという新たなビジネスを始めた。ここでのMP3問題とは実はMP3技術そのものが持つ著作権法上の問題——それはデジタル技術が持つ著作権法上の問題と大部分、オーバーラップしている——というよりはこのMyMP3というサービスと著作権法との間の問題である。MyMP3は、建前上はユーザーが自分の持っている音楽CDをインターネットを使うことで別の場所でも聴けるようにするというサービスである。つまりCDを持ち歩かなくても、インターネットへの接続が可能なパソコンや携帯電話があれば、何時でも何処でもその音楽を聴くことが出来るというのがセールスポイントである。そしてその仕組みは、利用者はMyMP3.Comのシステムに自分の持っているCDを登録することから始める。登録法方は自分のパソコンのCD-ROMドライブに音楽CDを入れれば、MyMP3.Comのサーバーがそれを自動的に認識してくれる。ここで注意しなければならないのは、自分の音楽CDをMyMP3のサーバーにアップロードするというのではない、ということである。利用者が聴くのはMyMP3社のもつ音楽データベースの中にある、同じ楽曲を聴くのである。全米レコード協会はこの点が著作権侵害に当たると主張した。消費者が自分のCDをカセットテープにコピーしてウォークマンで聴くことが著

著作権侵害とならないのと同様に、自分のCDをインターネット上の何処かのサイトにアップロードしてそれを自分が聴くのであれば著作権法上の問題ではない。実際、そのようなサービスを行っているMyplayという会社が在り、こちらの方は問題となっていない。MyMP3社の場合は利用者が聞いているのは自分のCDの音楽ではなく、MP3社のデータベースにある音楽なのである。そこが問題だという訳である。

裁判で争われたこのような論点は実はインターネットを利用したビジネスの展開と著作権との関係という視点から見た場合、わたしには問題を矮小化しているように思われる。ユーザーの音楽CDが真正なものであり、MP3社の音楽データベースのファイルが真正なものであるならば、真正な音楽CDを所有するユーザーが自分のCDのファイルの代わりにMP3社のファイルを聴くこと自体には問題が無いと考えるべきである。なぜならレコード会社やミュージシャンには被害は発生しないからである。被害が発生するのは真正な音楽CDを所有するユーザーのハードディスクのファイルを真正な音楽CDを所有しないユーザーがダウンロードして、自分のハードディスクのMY MUSICファイルに加えることが出来、それが更に別のユーザーにダウンロードされていくというプロセスである。ファイルの流通をコントロールできる著作権保護機能がMP3には備わっていない、そこが最大の問題である。さらにユーザーの真正な音楽CDがそもそも本当に確認できるのかという問題もある。既にわが国でも画像や文書のファイルを自分のパソコンのハードディスクではなく、インターネット上のサイトに保管するというサービス(Storage)が行われているが、保管サイトへの受け入れに際してそのようなファイルの「真正」の確認____違法コピーでないとの確認____は行われていない。たとえ行うとしても実行上、きわめて大きな困難がある。さきのMP3とMyplayのケースでも、自分の物でなく借り物であればどうなるのか。自分の音楽CDなのか、それともCDレンタルや友人からの借り物なのかの識別はたとえばすべてのCDにIDコードでも付けてデータベースのフィルターにでも通さない限り不可能であるし、またたとえそれが実現したとしても、もしそのCDを友人から譲り受けたというような場合にはどうするのかという問題が残る。様々なコンテンツがデジタル化され、膨大なデータの形で高速で伝送されるようになれば、インターネット上で個々のデータの「所有権」をいちいち確認することは不可能となる、あるいは効率的でない。街を歩き交う人々が身につけているモノはその人の所有物ないし占有物と見なすということで日常の生活は成り立っている。企業間の商取引であれば取引の対象となる商品の所有権の確認は不可欠であろう。しかし消費者同士が非商業的に行う「交換」の場に商取引のルールを持ち込むことには十分に慎重でなければならない。インターネット上のさまざまなファイル交換を一律に著作権保護の観点から監視するというようなことは極力避けなければならない。たとえそこに企業が関わっているとしてもである。そしてこのような考え方は、そもそもインターネットはわれわれの社会生活の中にどのように位置づけられるべきかという本質的な問題に繋がっていく。インターネットはもともと軍事用の目的から構想されたものであり、その商業利用が本格的に始まったのは1991年に米国で

商用インターネット協会（CIX：Commercial Internet Exchange）が設立されて以降のことである。つまり商業利用はまだほんの10年程度の歴史しかない。インターネットの古いユーザー達のなかにはその商業的利用に違和感を抱いているものの少なくない。にもかかわらずいまやインターネットは商業利用という観点から論じられることが圧倒的に多くなっている。インターネットは現在、全世界で3億人以上の利用者がいるまでになり、さらなる増加が期待されている。そこに非常に大きなビジネスチャンスが存在していることは確かである。個人と個人を繋ぐネットワーク（たとえばeメール）から企業と個人を繋ぐネットワーク（オンラインショッピング）へ、そしていまや企業と企業を繋ぐネットワーク（B to B）へとネットワークの重心が移ってきている。しかしインターネットは一方で、たとえば道路や鉄道のような公共性の高い社会的インフラと成りつつあるとも言われている。インターネットが電子政府構想や様々なボランティア活動を支える主要な手段となってきたことを忘れてはならない。つまり公共財としての性格を強めつつあるという側面も有している。もともと企業はインターネット以前から独自の情報ネットワークを専用回線によって構築していた。企業はインターネットに関してはむしろ新参者である。インターネットは本来、公共的・非商業的なネットワークであるべきだとの考え方もある。インターネットビジネスの将来を考える際にはこの二つの相反する側面をどのように調和させるべきか、それが本質に関わる問題であるとわたしは考えている。この小論ではこのことについて、Napsterの問題を手がかりに考察することとしたい。

3. ファイル交換ビジネス問題

ファイル交換とはインターネットを通じて、一般のユーザー同士がMP3ファイルなど様々なファイルの交換を行うことであり、この意味から言えばeメールもファイル交換に含まれるから、インターネットの最も基本的な機能のひとつとすることができる。通常、一般のユーザー同士がファイルを交換するためにはメール交換ソフトやその他のファイル交換ソフトを自分のパソコンにインストールし、これらのソフトを管理するサーバーを経由してファイルの交換を行う。このようなファイル交換の何処に問題があるかという点、交換されるファイルの中に著作権を侵害するコピーファイルが含まれる場合が多くあるという点である。コピーはデジタルコンテンツにとって致命的な影響力を持っている。アナログと異なりデジタルコンテンツはコピーによる品質の劣化がほとんどない。インターネットという巨大な、そして無政府的なネットワークのもとではひとつのオリジナルコンテンツが短期間に無数のコピーとなってネットワーク上に拡散してしまう怖れがある。このような怖れがはじめて現実のものとなったのがNapsterである。Napsterはピーク時には登録利用者が5000万人に及び、300万曲以上のMP3ファイルがネット上を行き交ったと言われている。Napsterの普及が音楽産業に具体的にどのようなダメージを与えているかについては様々な調査がある。音楽産業に大きな被害を及ぼしていると言うもの、いや全

体としてはむしろ音楽 CD の売り上げ増加につながっているというものなどもあるが、少なくとも米国の大学周辺のレコード店の売り上げが減少したということは事実のようである。^(注6) ところで Napster を巡る裁判が全米レコード協会 (RIAA) と MP3 社の間で繰り広げられたと言うことは実はこの問題の本質を象徴している点でもある。議論は著作権侵害の有無を巡って繰り広げられたが、本当の論点は音楽産業に大きな被害があるかどうかという点にあった。著作権ということであれば、たとえばロックバンド「メタリカ (Metallica)」が著作権の侵害を訴えている一方で、歌手のプリンスは Napster 社を支持するとの声明を出している。歌手の中にはたとえ無料であろうとネット上で自分の曲が盛んに交換されることに魅力を感じるものもいる。そもそも音楽著作権は RIAA に属するものなのかどうか、音楽の著作権は本来、ミュージシャンのものであり、もし MP3 社を訴えるというのであれば、それはミュージシャンであるべきではないのか? にもかかわらず RIAA が前面に立って裁判を繰り広げたのは、個々のミュージシャンの力が弱いからというよりも、レコード業界のネットビジネスへの思惑が大きな原因になっているように思われる。^(注7)

インターネットに関連したビジネスにはネット通販やネットオークション、ネット広告などさまざまなビジネスが展開されているが、将来的に最も期待されている分野の一つがコンテンツ配信ビジネス、特に音楽配信ビジネスである。世界の 5 大レコード会社^(注8) は現在、2 陣営に別れて世界最大の音楽市場である米国でインターネットによる音楽配信ビジネスの再構築を図っているが、このような再構築の際の最大の障害が Napster であった。レコード会社の音楽配信ビジネスは勿論、有料である。これは日本の場合であるが、ソニーミュージックが昨年 (2000 年) 12 月 20 日から開始した国内初の本格的音楽配信サービス「bitmusic」の場合、一曲当たり 350 円とかなり高額な価格が設定されている。レコード店を経由せずに、パッケージも必要としないで、このような価格で楽曲を配信するビジネスが軌道に乗れば、そこに大きな利益のチャンスが生み出されることになる。ただし脚注の 4 でも説明しているように、現在ではこの価格に加えダウンロードのための通話料がかなり必要なことや、そもそも CD レンタルではシングル 1 曲を 100 円程度で借りられる。このことを考えれば、ソニーが有料の音楽配信ビジネスを本気で立ちあげようとしていると現時点では思われぬ節もある。^(注9) 米国における有料の音楽配信ビジネスも現段階ではサブスクリプション (加入) という先行投資段階のビジネスに止まっている。にもかかわらず音楽配信ビジネスの将来性に大きな期待がかけられているのは、インターネット上での著作権保護技術の急速な進歩と著作権に隣接する諸権利 (著作隣接権) や公衆送信権等に関する法的な整備が進みつつあるからである。インターネットに関連したビジネスは当初は、アメリカ西部に鉄道が引かれていった当時のように、無法状態がまかり通っているかのような感もあった。山師が金脈を探して四方八方に散らばり歩き、なかには実際巨万の富を得るものもいた。しかしそのような状況はネットバブルの崩壊とともに急速に変わりつつある。オールドエコノミーの名門企業がいまやインターネットビジ

ネスの主役の座に就きつつある。一時期は既成社会の管理と統制に抗し、自由と反体制の空気に満ちていたインターネットのサイバー空間も法と秩序が急速に導入されつつある。そしてこのようなインターネットの「体制化」はハッカーなどによるネットワーク侵入やウイルスという新たな問題を生み出しているもののセキュリティー技術の進歩と法整備の両面においてビジネス環境の整備が急速に進みつつある。

ところでインターネットがいまや社会的なインフラとなって来ているということを前節で述べたが、新しい社会的インフラの整備が進む過程で最も大切なことはそのようなインフラの整備がどのようなポリシー、どのような思想の下に進められるか、という点である。分かりやすく言うならば、同じ社会的インフラといっても一般道路と鉄道では公共性において、利用者への開放性において大きな違いがある。一般道路は原則的に誰でも自由に無料で利用出来る、企業も個人も区別されることはない。ただし実際の利用状況からみて産業道路の色合いが強い場合と生活道路的な色合いの強い場合とがある、などの違いはある。これに対して鉄道は原則的に受益者負担で建設され、運営される。公共性は持つものの、営利企業として経営がなされるケースが大部分である。このような対比においてインターネットの公共性を考えた場合にそれがどちらに近いものかといえば、現在のところ道路ということになるのではないかとわたしは考えている。鉄道は通常、軌道の建設・管理と列車の運行が同じ経営体によってなされている。少なくとも軌道の管理と列車の運行は一体である。第三者の列車が自由に軌道上を走ることは出来ない。鉄道はそのような意味で閉ざされたネットワークである。新しい支線を自由に接続することも勿論出来ない。これに対して道路は道路の建設者や管理者とその利用者はたいていの場合別である。新しい私用の専用道路を既存の道路に接続することもほとんど制約が無い。いわば開かれたネットワークである。米国のクリントン前政権のゴア副大統領が唱えた情報ハイウェー構想もどちらかといえばインターネットを一般道路的・フリーウェー的に整備していこうとの思想の下に唱えられたものである。もっとも実際はフリーウェーとは異なり、通信回線の建設は大部分、私企業に委ねられ、私営の有料道路として運用されている。このような事情は日本も同様である。シンガポール、マレーシアのように政府主導で通信回線の整備が進められたケースもあるが、これはいわば国道方式とでも呼ぶべきものであろう。道路は上でも述べたように商業用にも生活用にも利用される。交通ルールをどのように定めるのかにつき慎重な配慮が必要とされる。大型のトラックやダンプカーが我が物顔に暴走するようなことにならないように、一般の歩行者が安心して利用できるようにさまざまな工夫を凝らす必要がある。

4. ピア トゥ ピア (P2P) 問題

peer to peer はもともとは米IBMが最初に提唱した分散処理型の情報システムの概念である。ピア (peer) とは「地位や能力が対等の人」という意味である。インターネット

以前の企業の情報システムは中央にホストコンピュータというシステム全体を統御する大型のコンピュータが存在し、各部署にあるターミナル・コンピュータやコンピュータ端末がそれによって管理されるという形をとっていた。中央の大型コンピュータと端末のコンピュータは「主人（ホスト）」と「従者（サーバー）」の関係にあった。その後、パソコンや端末コンピュータの性能の急速な向上に伴い、情報処理業務の大部分を現場の端末段階で処理できるようになった。中央のコンピュータは各部署のコンピュータの連絡・調整が主たる仕事となった。これを受けてホストコンピュータと呼ばれていたものがサーバーと呼ばれるようになり、端末コンピュータがホストコンピュータないしクライアントコンピュータと呼ばれるようになった。主人と従者の関係が逆転したわけである。いわゆるLAN（ローカルエリアネットワーク）である。このようなLANのうちでさらに専用のサーバーを置かない簡易型のパソコンLANをピアトゥピアと呼んだ。このタイプのLANはプリンターやファイルの共有やメールの送受信に用途が限られてしまうが、プリンターやメールのサーバー役を複数のパソコンに分散させることで特定のコンピュータへの負荷を軽くして、サーバー専用のミニコンなどを必要としない、小規模のLANを構築できる。

ピアトゥピアの本来の意味はこのようなものであるが、現在、この言葉はNapsterとの関連において論じられ、使われている。たとえばIntel社のP. Gelsinger副社長は2000年8月のIntel Developer Forumで、「Peer-to-Peer技術はとても強力なパワーを秘めている。その影響力はMosaicが登場してインターネットが世界中に瞬く間に普及したのと同じくらいのものとなるだろう」と述べている。また「Peer-to-Peerとは、ネットワークに接続されているコンピュータ同士が相互に余っているリソースを提供しあい、それをネットワーク全体で1つのコンピュータのように使うという技術」で、「NapsterがPeer-to-Peer技術の引き金になった」^(注10)と述べている。Napsterは第1図からも分かるように、サーバーに依存してパソコン同士がファイル交換を行うという点で技術的にはIBMの提唱したP2Pそのものと言い難いものである。サーバーに依存しないファイル交換システムとしてはたとえばGnutellaの方がその概念に忠実なシステムである。^(注11)しかしここではP2Pの技術的な側面よりもむしろネットワークに接続するパソコンのユーザーがより個人的なレベルで自由にファイルを「共有」し合う、ネットワーク利用の新しい理念という観点からこの問題を考えることとしたい。

P2Pはファイル交換システムないしファイル転送システムと説明されることもあり、またファイル共有システムと説明されることもある。どの言葉を用いようと実態は同じだとの考え方もあるかもしれないが、私はP2Pのもっとも重要な特徴はファイル共有にある、というように考えたい。身近な例で言えば、大学の私の研究室には何台ものパソコンがある。学生はどれが誰のものと決まっているわけではなく自由にそのうちのどれかを使う。このときいくつかの著作権上の問題が生じる。仮にA, B, C, D, Eの5台のパソコンがあったとして、ワードやエクセルなどのアプリケーションソフトはどのようにインストールされるのであろうか？ たいていは一つのソフトを5台のパソコンに次々にインストール

して使用することになるであろう。しかしこれは著作権法違反である。正しくは1台のパソコンにつき1つのソフトを購入してインストールしなければならない。そうは言うものの一人のユーザーがデスクトップとノートの2台のパソコンを持っていて、その2台のパソコンに1つのソフトをインストールして使用するといふのであれば、そこまで問題とするには当たらないということになろう。ではそれが3台、4台と増えていき、使用者が個人、家族、友人とその範囲を広げていったらどうであろうか？さらにここでの問題__ファイル共有__に関連してこの問題を考えるとすれば、5台のパソコンの中のAというパソコンにソフトをインストールして、P2Pにより残りの4台でもそれを使用できるようにした場合はどうなるのか？ Bというパソコンでそのソフトを使用するために、それをダウンロードしてハードディスクに取り込んでしまえば、コピーファイルを作成したことになるから狭いネットの中の話であるが著作権上はNapsterの場合と同様の問題が起こる。しかしBからAのファイルにアクセスしてそれを開き、テンポラリーファイルとして使用するといふのであれば、どうなるのか？ これは一つのソフトないしファイルを複数のパソコンで共有しているケースである。このようなサービスをインターネット上でビジネスとして行う場合には、ASP（アプリケーションサービスプロバイダー）に類似のものであるから、著作権者の許諾を必要とすると考えるのが妥当であろうが、個人的なレベルでののであれば著作権法上、さしたる問題は無い。^(注12) Napsterに代表される今日のP2P問題の核心は小規模LANとしてのP2Pにおけるファイルの共有がインターネットを通じて全世界的なレベルで展開されようとしている点にある。もともとファイルを「友人間」で私的にやり取りすることは、それがコピーファイルの形で行なわれる場合でも、著作権法で規制することが困難である。2000年8月にサービスを開始した、AOL社のインスタントメッセージングを利用した音楽交換ソフト「Aimster」はそのようなものである。ファイルが暗号化されて交換されるため、そのファイルが著作権を侵害しているかどうかを確認できない、それを確認する行為はユーザーのプライバシーの侵害になるということがミソである。しかしこのような仕組みもいわば著作権法の抜け道を利用したビジネスであり、様々な著作権侵害検知サービスの進歩によってやがて使用停止へと追いやられる可能性が高い。^(注13) そもそも私的な「友人関係」が何万人もの規模になるということはあまりに非現実的であろう。P2Pの本質的な問題は既に上でも少し触れたようにインターネットの体制化とそれに抗するネットユーザーとの間の主導権を巡る争いというところにある。インターネットを利用して利益を上げようとする既存の大企業群のために法整備や技術開発が進められていき、サイバー空間がその自由を失っていくことの是非が問われている。インターネットがオールドエコノミーの企業群に支配されることへの抵抗はNapsterのケースで言えばその実質的な禁止後、直ちにそれに代わるファイル交換ないしファイル共有システムが登場し、最近の米ウェブノイズ社の調査では「ファーストトラック (musiccity. com, [http://www. は省略。以下、同じ](http://www.musiccity.com))」、「オーディオギャラクシー (audiogalaxy. com)」、「アイメッシュ (imesh. com)」、「グヌーテラ (gnutella.

Wego. com)」の4つのシステムだけで今年の8月中に30億5000万ファイルがダウンロードされているという状況にも現れている。これはNapsterのピーク時のダウンロード数、27億9000万ファイルを上回っている。^(注14) 全米レコード協会は1998年12月にIBMなどのコンピュータ業界大手企業とともにSDMI (Secure Digital Music Initiative) 計画を発表し、以後、著作権保護機能の付いた音楽圧縮ファイルの開発などオンライン上の音楽配信における著作権保護の技術や法整備が進んでいるものの、それでもネット上にはそれに挑戦するサイトが続々と登場し、それを潰す試みとの間でもぐらたたきのような状況が展開されている。技術進歩は著作権の保護に力を与えるばかりでなく、その努力を無に帰すような形でも展開している。その代表的なものがブロードバンドと呼ばれる通信回線の高速大容量化である。ファイル交換は現時点では通信回線の速度が遅いため、友人のパソコンのハードディスクにあるファイルを自分のパソコンのハードディスクにダウンロードし、セーブしたうえで利用するという形をとるのが一般的である。自分のハードディスクにセーブされたファイルはいわばコピーファイルであり、そこに著作権上の問題が発生する。しかしブロードバンドの普及はファイルの転送を瞬時に行うことを可能としていくであろう。そうなればたとえば音楽ファイルをいちいちハードディスクにセーブした上で聴くというのではなく、ストリーミング的な利用が一般的となると考えられる。^(注15) そのようになればインターネットのユーザーにとってファイルの交換や転送を行う作業は重要性を失う。いつ必要となるかも知れないファイルをあらかじめ自分のハードディスクやその他の外部記憶装置に保存し、用意しておくことに手間暇をかけることは時間と労力を浪費である。必要になった時にそのファイルがあるサイトからダウンロードして、「消費」という方向に進んでいくであろう。もちろんそのためにはソフトの値段が今より格段に安くなる必要がある。ソフトの値段が安くなればコピーへのインセンティブも低下する。音楽についても新曲は別にして、好きな曲が好きなときに一曲数円程度で聴くことが出来るようになれば、特別にお気に入り曲以外は曲のリストだけをパソコンやモバイル端末に保存し、聴きたいときに曲名をクリックしてダウンロードするという形が一般的となるであろう。友人のファイルから好みの曲を探し出すより、よく整理され品質も安心できる音楽配信サイトからダウンロードする人たちのほうが多くなるであろう。一曲が数円という値段は現在のCDの価格からすると非現実的なように思えるかもしれないが、店舗を構えたCDレンタルが一曲100円程度で貸し出しをしていること、あるいはブロードバンドにともなう通信コストの急速な低下などを考えれば必ずしも非現実的なものではない。もちろんこのようになるためには音楽配信業者の意識の転換も必要である。新曲やヒット曲を高く売ることにはこだわらず、膨大な音楽データベースを基礎とするコンテンツの安価な配信にサービスの重点を移すべきである。さらに小額の課金を効率的に行うシステムの開発も必要であり、消費者をソフトそのものを買うのではなく、そのサービスを買うという方向に誘導する必要もある。

5. 結語

MP3形式の音楽ファイルをパソコンユーザー間で無料で交換し合うことを支援するサービスを展開していたNapsterを巡る裁判はインターネットビジネスの本質を考える上で数多くの示唆を与えてくれているように思われる。インターネットの商業利用は1991年の商用インターネット協会(CIX)の設立から始まり、1995年頃から本格化して今日に至っている。現在では、インターネットは今後のビジネス展開のためのもっとも重要な手段であると考えられるまでになっている。インターネットはしかしながら他面で、道路や鉄道のような公共性をもった社会資本、取り分け道路に類似した社会的インフラとしての性格も有している。道路は当然、商業用にも利用される。しかし商業用のトラックやダンプカーの便宜を優先する交通ルールが設けられるならば、そこに多くの社会的歪(ゆがみ)が生じることになるだろう。公共的使用や生活道路としての視点を忘れないようにルールを決めていく必要がある。またインターネットは世界中の人たちの自由な情報空間としての役割も担っている。このような自由な情報空間は人類がその歴史の中ではじめて手にしたものである。やり取りされる情報の著作権の保護がまったく無視されるようなことがあってはならないが、しかし著作権の保護がもっぱら既存の企業、産業の利害を擁護するためのものになり、個人の自由な情報交換が著作権によってがんじがらめになるようなことも避けなければならない。インターネットという新しい道路が開通して古い道路沿いの商店が寂れたり、その道路を走っていた路線バスの乗客が減少するからといって、新しい道路の通行を規制したり、そこでのビジネスに制限を加えたりするようなことがあってはならないのと同様の理由である。インターネットビジネスの公正な発展は、インターネットという新しい道路での商業的利用と公共的利用の間の調和の問題と商業的利用と個人の私的利用の間の調和の問題という2重の調和問題を解決することにより得られる。

脚注

(1) <http://itpro.nikkeibp.co.jp/free/ITPro/USNEWS/20010721/3/>

(2) <http://www.zdnet.co.jp/help/ebusiness>

(3) 98年のMP3の登場以前までは、Windowsの音声ファイルWAVEファイルが用いられていた。このWAVEファイルは4分の曲を保存するのに約40メガもの容量を必要としていた。ハードディスクの容量も当時はせいぜい数ギガ(1ギガは1000メガ)程度で、通信回線も速度が遅かったから、ネットで音楽をダウンロードしてパソコンのハードディスクに何曲も保存し、聴くというようなことは考えられなかった。

(4) 「タダ」でGETできるという点については、注釈が必要である。すなわちわが国では通信回線の速度が遅い上に通信料金も高いため、演奏時間4分程度の曲をダウンロードするのに家庭の電話回線では33.6Kbpsとして17分程度かかる。とすると仮に1分30円（NTT昼間20km-60km）とした場合には1曲で500円以上の通話料が必要となる。これにダウンロードの失敗分を入れれば更に高くなり、音楽CDを買った方がむしろ安いということにもなる。

(5) MP3の生みの親であるドイツの研究所「Fraunhofer IIS-A」は1999年9月からライセンス料を請求している。

(6) Napsterが音楽業界にどのような影響を及ぼしているかについては、むしろCDの売り上げの増加に繋がっているとのデータもある（<http://hotwired.co.jp/news/news/business/story/20000427105.html>、同/20000605103.html）が、インターネットのヘビーユーザーが多い大学周辺での悪影響は避けられない。「ナップスターの利用が学生間で進む全米の大学では、レコード業界は00年第1四半期だけでも約377万ドル（約4億7500万円）の販売機会を失ったと推定されている」（2001年7月11日付朝日新聞）

(7) ほんの最近までは、レコード原盤の制作には高価で大規模な録音設備を必要としていた。したがってミュージシャンはレコードの制作をレコード会社に依存せざるを得なかった。レコード会社がレコーディングの費用を負担することでレコード会社に原盤権が帰属することになり、この原盤権からレコードの複製や放送などの二次使用による収入がレコード会社にもたらされる、という構図になっていた。しかし近年ではシーケンサーなどを駆使して自宅などでレコーディングを行うことが可能となっている。インディーズと呼ばれる独立系のミュージシャンがこのような録音技術の進歩を背景に急増している。レコード会社は技術進歩に伴う音楽産業の構造変化に曝されている。

(8) ソニー ミュージック エンターテインメント（日）、ユニバーサル ミュージック（米）、EMI（英）、ワーナー ミュージック（米）、BMG（独）。EMIとワーナーミュージックは合併を決めている。

(9) 芹澤隆徳 [ZDNet/Japan, 2001年7月2日] 「ソニーミュージックに聞いた“1曲350円の根拠”」によれば、同社の井出広報室課長は「割高感はあると思います。……、最初は慎重に行いますが、……、ADSLやCATVといった通信インフラが整備されれば状況は変わると見ています」と述べている。

(10) <http://watch.impress.co.jp/pc/docs/article/20000825/idf05.htm>

(11) Napsterはファイル交換用の中央サーバーが何台か存在し、そこを経由して交換が行われるのに対し、Gnutellaには中央サーバーが存在しない。Gnutellaはインターネットの接続そのものをモデルに作られている。すなわちある人がGnutellaのソフトを立ちあげて、Gnutellaのサービスを提供している別の人に直接接続し、その人がまた別の人に接続して、、、というように繋がっていく。このためサービスの停止や利用者の追跡が極

めて困難である。さらに重要なことは Gnutella が Linux と同様のオープンソースのソフトウェアだということである。オープンソース・ソフトウェアでは誰もがオリジナルのプログラミング設計、つまりソースコードを見て自由に修正を加えることができる。このような形でバージョンアップが繰り返されていくとすれば、インターネット上のどこかに突然、新バージョンが現れるということになるので、それを監視したり規制したりすることは實際上、不可能である。

(12) ASP とはビジネス用のアプリケーションをインターネットを通じて顧客にレンタルする事業者のこと。ユーザーはWEBブラウザを使って、ASPの保有するサーバーにインストールされたアプリケーションソフトを利用する。レンタルのアプリケーションソフトを利用すると、ユーザーのパソコンにいちいちアプリケーションソフトをインストールする必要がない。何台から何台までいくらというような価格設定であるのでパソコン台数の小規模な変更が著作権上の問題を引き起こさない。バージョンアップの管理も容易である。会計上は購入ソフトは資産となる場合があるが、ASPであれば費用として落とせる。従来は大規模な業務用ソフトがレンタルの対象であったが、最近ではワープロや表計算などの一般的なソフトもレンタルされるようになっている。

(13) Aimster は AOL Instant Messenger の 友達リストから Gnutella のファイル共有技術を使ってユーザー同士で音楽ファイルを交換できるソフトである。全米レコード協会 (RIAA) は本年5月に著作権を侵害しているとして、裁判所に Aimster を訴えている。米 MediaForce の調査によれば、今年5月の時点で約450万人のユーザーがおり、その損害額は10億ドルにも上るという。(http://www.mediaforce.com)

(14) <http://www.Afterdawn.com/news/archive/2316.Cfm>

(15) ストリーミング (streaming) とはインターネットラジオやインターネット動画配信などに用いられている技術で、データを受信しながら再生を同時的に行う技術である。この形式の技術としては1991年にApple社が開発したQuick Timeが最初のものである。1998年2月にはISOによって動画フォーマットの国際標準MPEG-4規格のファイルフォーマットとしてQuick Timeが採用されている。音楽の配信との関係で言えばRealNetworks社のRealAudioが有名である。14.4kbpsのモデムでAMラジオ程度の、28.8kbpsのモデムでFMラジオ並みの音質が、64kbpsのISDNであればCD並みの音質が得られる。

参考文献

- (1) 通信白書 1998年版—2001年版
- (2) インターネット協会、インターネット白書1998—2001、(株)インプレス
- (3) Neil Randall「インターネット ヒストリー」1999年6月、(株)オーム社
- (4) 梅田勝司「図解でわかる音楽配信ビジネス」2000年10月、日本能率協会マネ

ジメントセンター

(5) コンテンツビジネス研究会「新版図解でわかるコンテンツビジネス」2001年1月、日本能率協会マネジメントセンター

(6) ダイヤモンドハーバードビジネス「eビジネスの競争優位戦略」2000年5月号

(7) 「デジタル大事典」、1998年版—1999年版、日経BP社

(8) 「デジタル・エコノミーII」米国商務省(邦訳)、1999年、東洋経済新報社

(9) ラビ・カラコタ/マルシア・ロビンソン、「eービジネス」(邦訳)、ピアソン・エデュケーション、2000年4月

(10) 三和正明「ネットワーク・コンピューティング」、日経BP社、1997年

(11) “ What’ Next For Napster ” Time, october, 2,2000

(12) “ Napster Meister ” Time, november, 13,2000

(13) 前田哲男「音楽配信ビジネスを立ち上げる」、 「ビジネス法務」、2001年7月号