

# インターネットをめぐる法律問題—四つの事例から

情報学部 飯野 守

## 1. はじめに—インターネットと「情報の自由な流れ」

インターネットは、今や私たちにとって最も身近で、欠くことのできないメディアになりつつあります。けれども、インターネットをめぐるトラブルも数多く存在しています。ここではそれらのいくつかについて、特に法的な側面から考えてみることにします。

まず最初に、表現の自由とインターネットとの関わりについて考えてみましょう。

周知の通り、表現の自由の内容として、まず「言いたいことを言う自由」（情報発信の自由）があげられますが、表現の自由にはもう一つの側面として「情報を受け取る自由」（情報受領の自由）も含まれます。発信の自由と受領の自由を両方保障しているのが表現の自由ですから、この自由は結局「情報の自由な流れ」を保障していることになるのです。

さて、インターネットも表現手段として、表現の自由の保障の下にあると言っても良いのですが、注目すべきは、この新しいメディアには情報伝達手段として見たとき、従来のメディアにない特性があることです。整理してみると次のような点が重要でしょう。

- ◎誰でも情報を発信できる（「万人が出版者」）。
- ◎発信された情報は国境に妨げられることなく流通する（ボーダレス）。
- ◎世界の人々が持つ情報を瞬時に入手することができる（地球規模の図書館）。
- ◎ネットワーク全体の管理者（団体・組織）が存在しない。

このように見ると、インターネットは誰でも参入可能で、個人が持つことができる最も強力かつ自由な情報発信・受領の媒体で、「情報の自由な流れ」という目標に最も適しているメディアと言えるのです。ただ、インターネットを通じては、名誉毀損や詐欺、著作権侵害といった問題が起きています。さらには、ウイルス配布に代表される、デジタル・ネットワークに固有の安全上の問題も抱えているのです。そこで、次の章でこうした問題の中からいくつかの事例を取り上げて考えてみたいと思います<sup>(1)</sup>。

## 2. インターネットをめぐるいくつかの事例

### 〔ファイル1〕 クレーマー事件

福岡県の会社員A氏は、購入したビデオデッキが不調だと思い製造メーカー等にクレーム処理を申し出たところ、やり取りの末本社の渉外管理室の担当とされ、担当者から「クレーマー」（苦情屋）呼ばわりされました。そこで99年6月、A氏はこの担当者の暴言を録音したテープをインターネット上で公開しました。企業側はこれに対して、ウェブページの一部差止を求める仮処分申請を行いました。多数の批判が寄せられたこともあり、申立書がA氏に送達される前にこれを取り下げるに至りました。

この事件はインターネットの可能性を示すものとの評価も得ましたが、A氏の行為に対する批判もあり、賛否両論が巻き起こりました<sup>(2)</sup>。

このサイトには1,000万件ものアクセスがあったと言われています。この数字が本当だとすれば、日本の最大部数を誇る日刊紙の部数にも匹敵し、テレビの視聴率に換算すれば15%ほどにもなります。インターネットを一般の人々が利用できるようになるまでは、私たちを取り巻くメディアはほとんどがプロが運営するメディアでしたから、これだけの人々に向けて一般の個人が情報を発信することは不可能でした。個人が大企業にも対抗できるようなメディアを持ち得た例として積極的に評価したいところです。掲載された内容が真実であれば、信用毀損・業務妨害（刑法233条）等にあたる可能性も少ないと言えるでしょう。

けれども、個人がこのようなメディアを持ち得たことで、正確性や品位を欠く情報が発信されることも多くなったという問題があります。個人が運営するウェブページにはプロが運営するメディアのような倫理基準がなく、情報を正確・公平・冷静に伝えなければならないというルールが確立していません。インターネットを有益なメディアとして活用していくためには、一人ひとりが情報の発信についても受領についても注意しなければならないのです。

ファイル1の事例は、このようなことを私たちに考えさせる好例だと思います。

## 〔ファイル2〕 ウィニー (Winny) 開発者の逮捕

ウィニーはP2P (ピア・ツー・ピア：中心となるコンピュータが存在しない、対等な者同士という意味) という考え方に基づくファイル交換 (共有) ソフトウェアで、インターネット上で無償かつ自由にダウンロードできました。このソフトを使えば、他の人のコンピュータに保管されているファイルを検索し、インターネットを通じて自由に取得することができます。またその際に、データは暗号化されバラバラに第三者を経由して送られてくるため、匿名性が高いことも特徴でした。

このソフトをダウンロードしたユーザーは100万人を超えていました。けれども多くのユーザーは、資料や文献の交換・共有という許される利用のためではなく、著作権のある映像や音楽 (著作物) を著作権者に無断で交換することにこのソフトを利用していました。ファイルを実際にやり取りした人を特定しにくいという特性があったこともあり、結局、04年5月にこのソフトの開発者が著作権法違反ほう助の容疑で逮捕されてしまいました。

これも、現代を象徴する、最もインターネットらしい事件と言えるでしょう。まず知っておかなければならないことは、ファイル交換 (共有) はインターネットの最も本来的な利用形態だと言えるということです。インターネットを通じて世界中の人々と自由に情報交換することで、学問や文化が発展することが期待できるのです。

けれども他方で、最もインターネットらしい権利侵害が行われていたことも事実です。97年の著作権法改正により、インターネット上での情報発信のうちインタラクティブ送信 (ウェブページのように、公衆からの求めに応じて自動的に行われる送信) が「自動公衆送信」と定義されるとともに、このような送信を可能にすることも「送信可能可」 (サーバーに入力するなどして、求めに応じて誰でもアクセスできる状態に置くこと) として著作権者の権利とされました。インターネット上では、著作権者に無断で著作物をアップロード (送信可能化) しただけでも著作権侵害となるのです<sup>9)</sup>。また、知らない者同士がインターネット上で著作権者に無断で音楽や映画などの著作物を実際に交換すれば、複製権の侵害ともなるでしょう。コピーが匿名できてしまうことを特徴とするソフトは、これらの権利侵害行為を助長する

おそれがあると言えるかもしれません。これをモラルの問題と考えることはできません。

そこで何らかの対処が必要だとしても、ソフトの開発者の責任を問うことができるのでしょうか、また、そうすることが適切でしょうか。ここでは、ほう助（幫助）ということが問題になります。ほう助とは他人の犯罪の実行を助け、その実現を容易にする行為です。そして、ほう助犯が成立するためには、特定の使用者が違法な使用を知っていることを知っていて助けたという場合のように、実際の使用者が犯罪を犯すことを認識して助けたことが必要です。仮に、このようなことがないにもかかわらずP2Pの開発者に刑事罰を科そうとするならば、それは例えて言うならば、制限速度を大幅に超えて走ることができる自動車の開発者に道路交通法違反として刑事罰を科するのと同じことになってしまうでしょう。

さて、ここで特に考えなければならないことは、著作権法の侵害を理由にみだりに刑事罰を科そうとしたり、あるいは、あるシステムが特定の人々によって著作権法に違反する行為のために使われている場合に、そのシステムそのものを禁じようとする、と、「情報の自由な流れ」を著しく損なうおそれがあるということです。

刑事事件ではありませんでしたが、かつてアメリカで、家庭用ビデオデッキを製造販売した日本のメーカーを相手に、一部の映画会社が損害賠償の請求とともにその製造販売そのものの差止めを求める裁判を起こしたことがありました。著作権のあるテレビ番組を家庭で録画することにビデオデッキが利用されるという理由から、それを製造販売するメーカーに著作権侵害の責任があると主張されたのです。

事件は連邦最高裁判所まで争われましたが、結局この主張は最高裁では認められませんでした。連邦最高裁判所は、この主張を認めない過程で「当該機器が、正当でかつ異議を挿めないような(unobjectionable)目的で幅広く用いられている場合には」その「コピー機器の販売」が著作権侵害となることはないと述べています<sup>(4)</sup>。そして、連邦最高裁は、ビデオデッキの主要な利用方法がタイムシフティング（放送時間に見られない番組を録画しておいて、あとで一回見ること）にあり、放送番組の著作権者の多くがこのような利用の仕方に反対していないこと、そして、このような利用が著作物の潜在的市場に少なくない損害を生じさせる可能性が証明されていないことなどを理由として、著作権侵害を認めなかったのです。

これは20年も前の判断です。けれども、利用者の利益の観点から著作権侵害が成立する場合を限定的に解釈したこの判決は、日本におけるP2P事件について考える上でも参考となるでしょう。

### 〔ファイル3〕マンガの登場人物の利用

ある学生は、ドラえもんが大好きだったので、ある雑誌に掲載された作品を真似て、自分でドラえもんそっくりの絵を描き、ホームページ上で作品として公開しました。この絵は自分で描いたものなので、著作権侵害にはならないと言えるでしょうか。

また、雑誌からスキャンしたマンガの登場人物を、自分のウェブページにカットとして利用する場合はどうでしょうか。

これは実際に起きた特定の事件ではありませんが、ありがちな行為でしょう。このような行為には著作権法上の問題がありそうです。

まず、マンガに作品としての著作権があるということには疑いがありません<sup>5)</sup>。そうすると、マンガの作品をコピーして許諾なしにウェブページなどで公開する行為は、著作権法の「公衆送信権の侵害」にあたることになります。

それでは、このケースのように、雑誌に掲載された作品をそっくり真似て描いた作品を利用することはどうでしょうか。実は、自分で描いたもので、細部までオリジナル作品と一致していない絵でも、「その特徴から当該登場人物を描いたものであることを知り得るもの」<sup>6)</sup>は元の作品の複製と評価されるのです。ですから、その利用は著作権者の許諾なしにはできないことになります。

また、カットとして利用することは、「引用」の一つの形のように思えなくもありません。けれども、適法な引用と認められるためには、誰の目にも引用の必要性があると思える場合のように、目的や態様からみて「公正な慣行に合致する」ものでなければなりません。単にカットとして使うことは許されないとと言えます。

商業的に生み出されている作品には、この他にもキャラクター権とか商品化権と呼ばれる権利が主張されることもあり、保護の根拠となる法律も著作権法の外、不正競争防止法や商標法などが考えられます。無断使用により大きなトラブルに巻き込まれる恐れがあるのです。

デジタル化された著作物は簡単にコピーして貼り付けることができってしまうので、権利侵害が起きがちです。著作権侵害は、インターネットを利用する上で最も注意しなければならない事柄の一つと言えます。

〔ファイル4〕 「2ちゃんねる」事件〔動物病院事件〕

01年1月以降、インターネットの掲示板「2ちゃんねる」の「悪徳動物病院告発スレッド!!」に、「過剰診療・誤診・詐欺・知ったかぶり」などと、ある獣医師およびその病院を誹謗する書き込みが多数なされました。獣医師は、名誉毀損もしくは侮辱として管理者に対して削除を求めました。獣医師に対する書き込みはすべて匿名で、相手を特定することはできません。このような場合、どのような対処が可能でしょうか。

インターネットの掲示板（BBS）は、ホストコンピュータに設置された掲示板にアクセスして、メッセージを書き込んだり読んだりするシステムです。参加無料で運営されていて、誰でも読むことができるようになっているものが数多く存在します。また、ハンドルネーム（ニックネーム、仮名）で書き込みがなされることがほとんどで、発信者の特定やメッセージの修正・削除は、通常は管理者のみが行うことができます。

このような特性のため、無責任な発言や、信頼性や品位に欠ける発言、過剰な個人攻撃、デマや個人情報の暴露など、他人の権利や利益を侵害するような書き込み、社会的にみて好ましくない書き込みがなされることが絶えません。そこで、このような掲示板で個人の権利や利益が侵害された場合にどのような対処ができ、誰が責任を負うべきかという問題があります。

このような場合に、書き込んだ本人が責任を負うべきであることはもちろんですが、そのような発言を掲載する掲示板の設置を許している業者（プロバイダ）や管理人も責任を負うべきなのでしょうか。

このことについては、2001年に制定されたプロバイダ責任制限法という法律があり、次のような考え方に立っています<sup>7)</sup>。

A. プロバイダ等は、a. 情報の流通によって、他人の権利が侵害されていることを知っていたときか、b. 情報の流通によって、他人の権利が侵害されていることを知ることができたと認めるに足りる相当の理由があるときの他は、（権利侵害に対して）責任を負わない。

B. プロバイダ等は、a. 流通する情報が他人の権利を侵害すると信ずる相当の理由があるか、b. 権利を侵害された人から削除の申し出があったときは、情報を削除しても（削除に対して）責任を負わない。

このように、法律はプロバイダ等が「責任を負わない」場合を明らかにしています。

ファイル4の例は、プロバイダ責任制限法施行前の事件でしたから、この事件には法律は適用されていません。とはいえ、この事件は裁判所によって実際に名誉毀損と判断された例ですから<sup>(6)</sup>、このようなことが仮に今起きた場合にはこの法律が適用されることになり、被害を受けた人が掲示板の管理者に削除依頼をすることができることは確実です。

それでは、これに対してプロバイダ等はどうのような措置を取るようになるでしょうか。法律はプロバイダ等の削除義務を定めているわけではありません。けれども、上述のAとBを併せて考えると、削除しなければ責任を負わされることになり、逆に削除しても削除自体については責任を問われなくなっているわけですから、責任を免れるためには、問題のある情報をさっさと削除してしまうのが良いということになるでしょう。

要するに、プロバイダ等の責任を制限することをうたう法律が制定されたことにより、逆に、権利侵害の申し出があった場合に言われた通りに削除しないと、プロバイダ等が責任を負わされる可能性があることが明らかにされたとも言えるのです。裁判所の判断の中には、このような場合にプロバイダ等に「削除義務」があるとするものもあります（注8参照）。

けれども、このような対応には、表現の自由（情報の自由な流れ）を尊重する見地からは問題があります。名誉やプライバシー、著作権などが実際に侵害されているか否かの判断は非常に難しく、専門的な判断が必要です。例として名誉毀損をみると、人の名誉を傷つけるような表現でも、社会に広く知らせる意味（公共性）があり目的が公益を図る目的（公益目的）であって内容も真実である（真実性）情報については、表現の自由尊重の見地から名誉毀損は成立しません（名誉毀損の免責三要件）。そして、これらのことは明文化されていないため、裁判所の判断を待たなければ、さらに言うならばその判断が確定するまでは、具体的な場合に名誉毀損が成立するか否かは分からないのです。ファイル4の事例も上告されていますから、まだ判断が確定したわけではありません。

名誉毀損を例にとりましたが、侮辱やプライバシー侵害についても類似の事情があり、これらにあたるか否かは本来的に裁判所が判断すべき問題です。言われるままに削除しなければ責任を負うことになると受け取られかねない現在の法律の考え方は、本来は表現の自由により保護されるべき情報まで削除してしまうような過剰

な自己規制につながるおそれがあり（いわゆる萎縮効果<sup>9)</sup>、「情報の自由な流れ」の観点からは批判されるのです。

### 3. インターネットにおける「情報の自由な流れ」に向けて

さて、インターネットをめぐる法律問題という題で、インターネットの世界で起きがちな問題のいくつかについて考えてきました。ここで、最後に三点だけ指摘してまとめに代えたいと思います。

第一に、インターネットはメディアとして従来にない特色を持つものです。ファイル1の事例は、問題を含むものの、インターネットのメディアとしての大きな可能性を示した事例と言えるでしょう。このような可能性を持つインターネットの特性を生かすためには、ネットワークの自由が尊重され「情報の自由な流れ」（表現の自由）が保障されることが大切です。

第二に、とは言うものの、インターネットはプロが運営する従来のメディアと異なる様々な問題を抱えていることもまた事実です。きわめて大きな影響力を持ちうるメディアに、一般の個人が自由に参入できることから問題が起きうるといふ現実もあるのです。一人ひとりが十分に注意して情報発信しなければならないと言えます。そうでなければ、安易で過剰な法的規律が次々になされていくことになるでしょう。ネットワークの自由・情報の自由な流れをこれからも維持していくためには、そのようなことは是非避けなければなりません。ファイル2と4はそういった危険を考える好例と思います。

そして第三に、今回は触れる余裕がありませんでしたが、ウイルスやクラッキングなどによりネットワークが様々な危険にさらされているという現実もあります。このような中では、個人や社会の利益が守られ、ネットワークの安全が確保されるための方策が取られることも重要です。そのためには、デジタル・ネットワークの性格に適応した国際的な協力関係と法の整備が必要なのです。たとえば、ウイルスについての協力関係の確立と国内法の整備は重要な課題の一つでしょう。

結局、ネットワークの自由・「情報の自由な流れ」（表現の自由）を尊重しながら、個人や社会の利益・ネットワークの安全も確保するバランス感覚が、インターネットの世界では最も求められていると言えるでしょう。

〔注〕

- 1 インターネットの安全については次のサイトが参考になります。

警視庁の情報セキュリティ広場

<<http://www.keishicho.metro.tokyo.jp/haiteku/index.htm>>

国民のための情報セキュリティサイト（総務省）

<[http://www.soumu.go.jp/joho\\_tsusin/security/map.htm](http://www.soumu.go.jp/joho_tsusin/security/map.htm)>

警察庁のセキュリティポータルサイト

<<http://www.cyberpolice.go.jp/index.html#topics>>

- 2 東芝クレーマー事件などと呼ばれる出来事です。やり取りや行き違いの細かな内容については、前屋毅『東芝クレーマー事件』（小学館文庫・2000年）に詳しく紹介されています。
- 3 P2Pによるファイル交換サービスに関しては、交換可能なファイルを蔵置したコンピュータを、ファイル交換サービスを行うサーバーに接続させることが、送信可能化権を侵害する行為にあたるとする判例があります（東京地判平成15年1月29日判例時報1810号29頁）。
- 4 Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417,443(1984).この事件は、機器の販売という行為が著作権を間接的に侵害することによる寄与的侵害（contributory infringement）にあたるか否かが争われたものです。著作権に対する寄与的侵害には二つの類型があり得ますが、詳しくは、山本隆司『アメリカ著作権法の基礎知識』（太田出版・2004年）235頁を参照してください。
- 5 漫画の作品が著作物であることはほぼ自明と言って良いのです。そして、本文の事例のように特定の作品を真似たりスキャンしたりして作成した登場人物の絵を著作権者に無断で利用することは、著作権の侵害と認められることになるでしょう。

ただ、最高裁判所はいわゆるポパイ事件において、漫画の登場人物の名称や容貌それ自体（「キャラクター」そのもの）が独立の著作物として保護されるとする考え方は否定しています（最一小判平成9年7月17日民集51巻6号2714頁）。そこで、マンガのキャラクターを利用する行為が複製権侵害と認められるためには、連載のどの回のどの作品についての侵害なのかが検討されることになります（このポパイ事件最高裁判決を踏まえて、キャラクターと著作権の関わりについて詳細な検討をするものとして、牛木理一「解説 漫画キャラクターの著作権保護(1)～(3)」(パテント617～9号)を参照)。けれども、別の文脈においてはあるものの、この判決には、「主人公を始めとする主要な登場人物の容貌、性格等の特徴を同じく」するような「後続の漫画は、先行する漫画を翻案したものということができる」と述べている部分があり、この伝によれば、利用した特定のコマを指摘できないようなキャラクターそのものの利用についても、翻案（権の侵害）と判断される余地があるようにも思われます（牛木掲掲「解説(2)」48頁参照）。判例の蓄積が待たれるところです。

- 6 ポパイ事件最高裁判決（前掲注5）2723頁を参照。
- 7 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（プロバイダ責任制限法）3条参照。この法律で「特定電気通信役務提供者」（プロバイダ等）は、いわゆるサービ

スプロバイダのほか、インターネット上で他人の通信を媒介する者を幅広く含みます。ですから、個人で掲示板を運営する人や、いわゆる管理人として、管理運営を委されている個人もこのプロバイダ等に含まれることになります。詳しくは、飯田耕一郎編著『プロバイダ責任制限法解説』（三省堂・2002年）38～41頁を参照してください。

- 8 2ちゃんねる動物病院事件などと呼ばれる事件です。第一審（東京地判平成14年6月26日判例時報1810号78頁）、第二審（東京高判平成14年12月25日判例時報1816号52頁）とも、表現は異なるものの、書き込まれた内容が名誉毀損にあたること、および、このような場合に管理人に削除義務があったことを認めたとうえで、管理人が削除しなかったことが不法行為にあたるとして、管理人の責任を認める判断を示しています。事件は上告されていますので、その判断が注目されます。
- 9 萎縮効果（chilling effect）とは、表現の自由規制法規の内容が不明確であるか過度に広範な場合に、当該法規が、規制を恐れる表現者に表現そのものを抑制させるような萎縮的效果を持つとする考え方です。

※この文章は、2004年11月20日に文教大学で行った公開講座の内容に加筆したものです。なお、紙幅の都合により一部の話題を省略してあります。

（2005年2月20日）