



オープンソースを巡る 著作権論議と知的財産政策への示唆

経済産業省 商務情報政策局 情報政策課 課長補佐
村上 敬亮

「オープンソースだから著作権は無いという理解で良いんですか？」こう聞かれることが良くある。実は、この誤解の中に、オープンソース¹⁾を巡る多くの課題を解くヒントが隠されているのではないだろうか。与えられたテーマはオープンソースだが、本稿の前半、まずは著作権を巡る問題意識を二つ紹介したい。その上で、後半、オープンソース自体のありようについて、広義の競争政策という第三の視点を導入しながら整理してみようと思う。

1. 著作権を巡る環境の変化

ITの急速な普及に伴い、著作権法を巡る環境が変わりはじめている。オープンソースソフトウェアはもとより、CD-Rなどで話題となる私的録音録画補償金制度、ネット配信された著作物に対する技術的保護手段に関する法制度、中古ソフトを巡る頒布権の消尽など、最近の制度論では、以前にまして関係者に複雑な交渉と困難な

妥協を強いることが多い。様々な事情が考えられると思うが²⁾、ここでは、特にオープンソースとも関係の深い二つの問題意識を取り上げたい。

(1) 創作物の流通コストの低下

かつては、創作物を広く流通させようと思えば、印刷会社やレコード会社などの専門的な業者に頼ることが必要であった。しかし、IT、特にブロードバンドの普及は、デジタル形式のファイルやインターネットによってコンテンツの流通を誰にでも出来る簡単なものへと変えつつある³⁾。

著作権法は創作者を守るための法的枠組みだと見られることが多いが、法の成立経緯と契約実態を見ると、それはあまり正しい見方ともいえない。その経済的権利としての運用実態を見ると、直接的に守られているのは、むしろ、優れた著作物を見つけだし、CDや印刷物など

1) 本稿では、オープンソースソフトウェアという用語を、オープンソースソフトウェアを推進するOSI (OpenSourceInitiative) の定義に準じて使うが、平たく言えば、「ソースコードが公開され、誰でも自由に改変することが出来るソフトウェア」である。よく誤解されることであるが、有料か、無料かは、主たる問題ではない。詳細な定義は、情報処理振興事業協会 (IPA) の事業との移管として、(財)ソフトウェア情報センターの研究会がとりまとめた研究報告「オープンソース・ソフトウェアの現状と今後の課題について」(<http://www.meti.go.jp/kohosys/press/0004397/1/030815opensoft.pdf> からダウンロード可能)の第一部、若しくは、直接、<http://www.opensource.org/docs/definition.php> を参照。<http://www.opensource.gr.jp/>には、後者は、この文書も含めた各種関連文書の邦訳が充実している。

2) 著作権を巡る現代的課題の整理については、この二つ以外にも様々な論点が定義されている。例えば、上野達弘、「近未来の著作権を巡る議論状況」(<http://ha1.seikyoku.ne.jp/home/ueno/kinmirai.txt>)を参照。

3) 同様の認識は様々な著作で示されているが、新しいものとしては、例えば、岡本薫「著作権の考え方」岩波新書、2003、3ページ参照。

を通じて市場に出版・流通させていく流通業者⁴⁾という性格が強い⁵⁾。例えば、楽曲に関してみると、作曲家や作詞家が自ら権利を留保し、行使していることは稀である。その値段や流通経路は、契約上権利の譲渡を受けたことなどを背景にレコード会社等が決め、作曲家や作詞家への見返りは、契約上のルールに従いレコード会社等が保証するのが通例である。法の運用によって流通業者の権益が守られるから、それによって間接的に創作活動への投資が保証されると言った方が実態に近い。「著作者へのインセンティブ」という強い理論的根拠を背景とした複製禁止権を契約によって流通業者が独占し、その見返りとして著作者への投資を保証する。こうした相互依存関係が創作者と流通業者の間に発生してきたのは、まさに、かつて創作物の流通に専門家の手を必要としたからであろう⁶⁾。

しかし、今ではインターネットを通じて誰でもコンテンツを流通させることが出来る。著作者は自分でも簡単に作品を公開することが出来るし、素人でも玄人に負けない品質のものをネットやCD-Rなどを使って流すことが出来る。今や、作曲家はレコード会社の助けを借りなくとも自分の楽曲をインターネットで公開することが出来るし、CDやDVDに録音・録画することも簡単だ。もちろん、作品の宣伝と料金の回収は必要だが、それも、インターネットを通じた販促活動や利用形態に応じた様々な課金技術手段の提供が進みつつあり、この面でも、

特定の流通業者に依存する必然性は薄まりつつある。

このように、第一の問題意識は、今まで予定調和してきた創作者と流通業者との関係が崩れはじめ、創作者自身がコンテンツを流通させ、また多様な選択肢を持つことが出来るようになったことである。その結果、著作権を巡る利害調整は、流通業者同士から、創作者をはじめとする様々な関係者を巻き込んだ更に複雑なものへと広がりはじめたのだ⁷⁾。

(2) ユーザの知的貢献

第二の問題意識は、著作権法が、少なくとも法文の上では、優れたコンテンツを発見紹介するというユーザー側の知的貢献をやや軽視している、という点である。

わかりやすい例として、インターネットを取り上げてみよう。

インターネットの普及に、リンクという機能が大きな役割を果たしことに異論を差し挟むものも少なからう。インターネットの場合、オリジナルのホームページを操作することなく、リンクを張りたい側の操作だけでどんどんホームページ同士をつなげていけるというのが、大きな魅力となっている。インターネットを利用する際必ずと言っていいほど世話になる検索エンジンも、このり

4) 本稿では、「流通業者」という用語を極めて恣意的に用いている。レコード業界であれば、レコード会社、映画であれば映画配給会社、出版物であれば出版社、ゲームソフトであればゲームソフト会社などを念頭に置いている。著作権法に照らすと、それぞれが法律上の著作者、法人著作者、出版権者などであったり、著作者から権利の譲渡を受けた者であったりするし、業慣行上では、さらに原盤権者などと呼ばれる場合もある。これらを法概念一つに整理することは困難であるため、ここでは便宜的に、コンテンツ制作に実態上を投資を行い、その代わりにそれを商業化する権利を実態上行使して、どの媒体にどのような形態で流通させるかを管理している事業者のことを、「流通業者」と呼ぶこととする。これらの位置づけが何故法律上統一されないのかは、著作権法の改正経緯を政策科学的に分析するには非常に面白い論点となるが、ここでは、その点には立ち入らない。

5) 例えば、白田秀彰「英米法系コピーライトの歴史的研究(要旨)」(<http://orion.mt.tama.hosei.ac.jp/abstract/abstract.htm>)を参照。英国では、旧来の印刷ギルドが出版する機会を独占するために得ていた出版免許を正当化するために出版業者の利益保護のためのコピーライトと「著作者の権利」が結びつけられていったことなどが概説されている。さらに詳細は、「コピーライトの史的展開」、白田秀彰著、信山社、1998を参照。

6) 最近の著作権に関する論考の中にも、著作権、すなわち「コピーライト」と、著作者が本来保有すべき「著作者の権利」とは別々に考察されるべきであり、この両者を混同しているケースがまま見られることに対し批判を行っている論考も見られるようになってきた。例えば、白田英彰「著作権の原理と現代著作権理論」<http://orion.mt.tama.hosei.ac.jp/abstract/theory.htm>などを参照。

7) こうした時代の変化も踏まえて、著作権制度の今後のあり方を検討した論考としては、中山信弘『情報の流通と著作権』知的財産権の現代的課題』, 信山社、1995、219ページを是非参照されたい。

リンク機能をフルに活用したものだといえよう。このリンクという機能がオリジナルの情報を次から次へとより広いユーザにみられるようにし、また、そのようにして提供できる情報量の多さをユーザに知らしめることによってインターネット自身も成長してきた。

では、もし、リンクを張る際、各ホームページ作成者による事前承認が必要、というルールがあったとしたら、インターネットはここまで発展してきただろうか。確たる調査結果はないが、おそらく答えはNOであろう。インターネットは、検索エンジンやリンクを使ってユーザが自分で必要な情報を探しにゆけるからこそ価値がある。リンクによって、誰かが探してきた新しい情報を常に提供されている。あるホームページを見るとそれに関連した情報を掲載したホームページが紹介されていて、そこをクリックすると自動的にそのページの該当部分に進んでいくことが出来る。そうした能動的なユーザが提供するホームページがたくさんあることを知っているからこそ、新たにアクセスするもユーザも増え続けているのではないか。

オリジナルの情報の有用性を、オリジナルの作成者やオリジナル情報の提供者が一番良く知っているとは限らない。インターネットの面白いところは、それがユーザの間を転々流通することを通じて、よりその情報を有用と考える人の所にいつの間にか情報が届けられるところである。言葉を換えれば、そのコンテンツの価値は、ユーザによって見つけられるものなのだ。インターネットを自由に活用する人々の間では、今後ますますコンテンツの開発と利用が継ぎ目無く繋がっていくことになるだろう。

著作権法の論理は、こうしたユーザによる自己増殖的な市場の拡大を認めながらない⁸⁾。新たなユーザにコピーを渡し利用させるという行為は、著作権法の下では、原則全て権利者が許諾した後でなければならないからだ⁹⁾。著作物の取り扱い、全て権利者が管理する。この考え方は、

少なくとも、「ユーザに任せ方が、よりそのコンテンツを上手に広められる」という事態を想定していない。コンテンツを最も効果的に配布するには、ユーザ間でのやりとりではなく、既存の実態上の権利者、すなわちCDや印刷物など既存の流通を持っている人々に頼ることが必要だと考えられているのだ。

(3) 著作権法を巡る環境のパラダイムシフト

以上を整理してみよう。もし仮に、コンテンツの流通業態が幼稚産業なのであれば、若しくは、特定のコンテンツ流通業態のみに文化的所産の普及を委ねるべきなのであれば、「著作者へのインセンティブ理論」という強い理論的根拠を背景とした強力な禁止権を、契約実態によって特定流通業者が独占するという、現在の制度運用も頷ける。しかし、前述の2つの視点から、今後、これらは徐々に否定されていくことになる可能性がある。

第一の論点で取り上げたように、著作権法の枠組みが前提としてきた、商業用媒体の原盤の製作及び商業用媒体の流通コストは、情報技術の発展によって劇的に下がりがつつある。開発と利用が継ぎ目無くつながり、特定の専門的な流通業者に頼らなくてもコンテンツが普及するようになるのであれば、また、別の視点の導入が必要だ。すなわち、制度運用の設計が、製作・流通コストの保護ではなく、消費者の個別の嗜好にあわせたマッチングに移行する可能性を示唆する。これからは、マッチングに焦点を合わせ流通同士の競争を強化すること、そのために、むしろ既存の流通業者によるコンテンツの独占的保有状態を解消することなどが必要となるだろう。

また、第二の論点で取り上げたように、コンテンツの価値は、様々な嗜好をそれぞれに共有したユーザ群の方が創造的に再利用する可能性がある。そうした流れが出

8) こうした観点から米国の政策ペーパーに対し、単純な著作権法強化論議を風刺するという立場から寄せられたエッセーとして、例えば、Pamela Samuelson, Copyright Crab, Wired, 4.01, Jan, 1996 (http://www.wired.com/wired/archive/4.01/white.paper_pr.html) が有名である。

9) ここでは、インターネットのリンクを、「ユーザーによる知的貢献」の例として紹介している。必ずしもインターネットのリンク行為そのものが、直接に著作権侵害を構成するものではない。この点に関する解説としては、例えば、http://www.cric.or.jp/qa/multimedia/multi15_qa.html を参照。

来るのであれば、法制度の運用も、各ユーザ群の発掘・育成に強い新たな流通業者に、より多くのイニシアチブを移すことが必要になるかもしれない¹⁰⁾。そのためには、彼らが用いるアクセス管理技術に保護を与えること、流通業者相互の共倒れを防止するため緩やかな競争規整を準備することなどが必要となるのではないだろうか¹¹⁾。もちろん、コンテンツの制作者に対する直接的な保護は欠かせない。しかし、それこそ、著作権の運用を巡る実権が流通業者から著作者に返還させることにより、既存の著作権法自身が担うべき役割なのである。

これからは、コンテンツの流通や利用は、むしろユーザの側が積極的にコンテンツの内容や利用形態を提案する需要先行型の時代に入るだろう。また、そのような提案力のある需要側の市場を育てることが、国際競争力の源泉に繋がる可能性も高い。こうした動きにあわせて、コンテンツ制作活動への投資も、コンテンツの利用するユーザ、利用技術の提供者など様々な立場の者に広がっていくに違いない。制作者はそのファイナンスをより開かれたものにしつつ一方で制作に専念する。コンテンツを流通させる側ではより活発な競争が行われる。その結果として、反応の良いリテラシーの高いユーザが育つ。知的財産制度の運用も、長期的にはそういう方向性を目指すべきではないだろうか。

これらを総括すると、産業政策は、長期的に需要先行型市場への転換を目指すため、知的財産制度に対し、制度の国際的な調和という絶対的な前提を維持しつつも、内実は、禁止権をベースとした権利法から競争規制や約款規制へと重点のシフトを求めることになるのではないか。

2. オープンソースと著作権

(1) 変化を実態で体現するオープンソースソフトウェア

オープンソースは、実は、こうした著作権を巡る二つの変化を、制度変化によってではなく、オリジナルの制作者達の行為によっていち早く体現してしまっている点で面白い。

第一に、オープンソースソフトウェアのソースコードは、通常インターネットを通じて無料で流通している（もちろん有料の場合もある）。そして、現に、特定の流通業者に頼らなくとも広く普及している。第二に、オープンソースにおける開発と利用は、多くの場合既に継ぎ目無く一体化し、それが新たな創作へと繋がっているという事実がある。その性能や機能は、オリジナルの制作者の力のみならず、その改変・利用を支えるコミュニティの実力によって支えられている。特定の流通業者に頼らずに、むしろ利用者とその改変・利用する機会を積極的に共有することによって、知的創作を進めているのがオープンソースソフトウェアだ。まさに、前節で触れた、需要先行型市場への転換を、何の法制度の変更に頼ることなく実態で体現してしまった例であるといえよう。

もちろん、オープンソースが流行る以前のソフトウェアに、こうした実態が全くなかったかということ、そうとも言えない。業界に伝わる話によれば、COBOLのデバッグに、日本のパワーユーザやSEが貢献し、Windowsのデバッグにも、それを実装する日本のコンピュータメ

10) 例えば、本間忠良、「情報革命における個の開花と新しいビジネスチャンス」(<http://tadhomma.infoseek.livedoor.net/InfoRev4.htm>)は、個人にとっても企業にとっても、「個」の貫徹という観点が新たなビジネスチャンスとなることを説く。

11) こうした著作物へのアクセスや使用に対して、著作権そのものを及ぼすべきだという考え方もある。筆者は、アクセス管理のための技術的手段のみを法的に保護すれば良いとの立場に立つが、例えば、田村善之「デジタル化時代の知的財産法制度」同『機能的知的財産法の理論』（信山社、1996年）192頁を参照。

また、こうした情報の収集・提供に対する実質的な投資を保護するために作られた法制として、EUのデータベース指令がある。内容については、例えば、「データベースの法的保護の在り方について」産業構造審議会知的財産部会デジタルコンテンツ小委員会・情報産業問題部会基本問題小委員会デジタルコンテンツ分科会合同会議 中間論点整理案 その3 (<http://www.meti.go.jp/feedback/data/ideji00j.html>)を参照。更に詳細な分析としては、例えば、データベースの法的保護 現行法制度の機能・限界と立法論的検討、梅谷真人、(財)知的財産研究所編、信山社を参照。そのエッセンスは、<http://www.j.u-tokyo.ac.jp/~jjweb/student/97105/Research.html> においても参照可能。

ーカが貢献していた実績がある。また、Windowsユーザがその不具合に関するエラーレポートを開発者にオンラインで届けている。このように、開発者、流通業者、ユーザの間の協業関係は、全く無かったわけではない。しかし、1983年にリチャード・ストールマン氏が提唱した「フリーソフトウェア宣言」¹²⁾ほど、ドラスティックにソフトウェアの流通業者による商業的な独占を批判し、「ソフトウェアの自由」を主張したものはない。このフリーソフトウェア運動は、文化的・社会的な運動の側面も強い。その求心力の強さは、インターネットを利用するために必要なソフトウェアの分野を中心に、WWWサーバの「Apache」、メール・サーバの「Sendmail」やDNSサーバの「BIND」など、現在でも広く利用されている多くの著名なフリーソフトウェアを生み出すことになる。

その後、フリーソフトウェアの持つ「全てのソフトウェアは人類の共有財産であるべきだ」という理念がビジネスの実態に合わないと考えた人達から、オープンソースイニシアチブという、新たなソフトウェアの開発スタイルが提起される。旧来の組織的な開発スタイルを「伽藍モデル」とするのに対し、誰もが自由に集まり、好き勝手に、他方で協調しながら開発を進めるモデルを「バザールモデル」と名付けられる。オープンソースソフトウェアとは、ソースコードを開示しつつ「バザールモデル」で開発を進めることで、様々な開発者の知見を効果的に一つのソフトウェアに集めることを意図している。こうした技術的利点を強調することにより、フリーソフトウェアのように他者支配からの自由や倫理的側面をも含んだ「ソフトウェアは人類の共有財産」とまでは割り切らない、「オープンソース」という新たなモデルが確立した¹³⁾。

オープンソースというと、Linus Torvalds氏が作成し

たLinuxが有名だ¹⁴⁾。Linuxで試された開発スタイルには、二つの特徴がある。第一に、開発成果物を商用に提供することが否定されていないことだ。だからこそ、「オープンソース」ではあっても「フリー」ではない。開発者のTorvalds氏自身が思想的にアンチ商業主義を志向していたわけではない。

第二にLinuxの場合、背景の異なる様々な開発者が結果として優れた協調を生み出し、一つの信頼性の高いOSとして結実する実績を生んだという結果に、大きな意味がある。自分自身が直接儲けられるわけでも、自分自身が全体を差配できるわけでもないにもかかわらず、協調的な開発活動が実現した。これにより、開発に参加した者のモチベーションが、自分自身がソフトウェアの流通・利用を思うようにコントロールすることにあるのではなく、開発に対する貢献自体にあったということがある程度実証されたと考えられる¹⁵⁾。

様々な開発者の知見と貢献を集めるのに優れる。この利点に着目するかのよう、ブラウザのMozilla、ワープロソフトなどを含むいわゆるオフィススイートとなるOpenOffice、MacOSXのコア部分のオープンソース版であるDarwinなど、既に多数のオープンソースソフトウェアが市場でその動きに追随しようとしている。

次の問題は、オープンソースソフトウェアが、その長所だけで商業主義的に開発されたソフトウェアに対する競争力が市場で十分に維持できるかどうかだ。開発者達の思いも、貢献と贈与だけでは長続きしないし、また、その優れた成果が十分に普及しない可能性がある。

実際、現在のオープンソースソフトウェアは、貢献というモチベーションで維持される開発活動と、市場で実際に普及させるために必要な活動をどう繋げていくのかという課題の解決を迫られている¹⁶⁾。確かに、流通業者に営業独占を与えるべきという従来の著作権

12) 関連の動きは、同氏が設立したフリーソフトウェア財団のホームページ <http://www.gnu.org/> を参照。

13) 詳しくは、例えば、「伽藍とバザール」Eric, S Raymond, 山形浩夫訳 <http://cruel.org/freeware/cathedral.html> を参照。

14) LinuxをOSの歴史からみたショートエッセイとしては、<http://www.pp.iij4u.or.jp/~h2np/docs/os-history.html> を参照。

15) 詳細な分析は、例えば、「ノウスフィアの開墾」Eric, S Raymond, 山形浩夫訳 <http://cruel.org/freeware/noosphere.html> を参照。

16) 貢献や贈与という開発協力者のモチベーションを離れて、どのように普及まで含めたビジネスの資金調達につなげるかという観点からは、「魔法のお鍋」Eric, S Raymond, 山形浩夫訳 <http://cruel.org/freeware/magicpot.html> が有益。

パラダイム¹⁷⁾を否定することで、様々な関係者の思いと努力を結実させた。しかし、皮肉なことに、その本格的な普及や活用の段階になって、再度、マーケティングや流通のための資金負担をどうするかという、古典的な課題を復唱し直さなくてはならなくなっているのだ¹⁸⁾。この部分をどう評価するかは、産業政策がオープンソースをどう扱うかを定めるに当たって重要な課題となって来るであろう。

(2) オープンソースを巡る無用な論争

マーケティングや流通に不安を残すLinuxが、それでもなお、ここまで話題になり、現実に普及しているのは、パーソナルコンピュータ分野におけるWindowsOSのあまりにも高い市場シェアと無縁ではない。本来、ユーザから見れば、安定的に動き、初期の性能を達成してくれるのであれば、OSがオープンソースであろうと無かろうと、それ自体は大きな問題にはならない。残念なことに、今の利用者側には、次のような半ば先入観に基づくとも思われる誤解がある。

システム導入後に必要となるサポートが得られないのではないか

ウイルスが混在しているのではないか

品質面で劣っているのではないか

こうした議論に対して、オープンソースのメリットを主張するサイドからは、OSソフトとしての「安全性」や「経済性」に関し正面から反論が試みられている。しかし、こうした論争は、オープンソースであるか否かという問題とは、本質的に関係がない。こうした無用な論争が排除されれば、オープンソースであることの意味、産業政策的にももう少し明確に議論できるようになる。

オープンソースソフトウェアのメリットは、「安全性」や「経済性」だけにあるわけではない。例えば、安全

性に関して言えば、米国国防総省が採用しているソフトウェアの安全性評価基準であるTCSEC (Trusted Computer System Evaluation) では、通常のLinuxもWindows MeもともにD評価である。Securityを強化したLinuxやWindows XPではC評価で、ほぼ互角の評価となっている。

また、WindowsとLinuxをTCO (Total Cost of Ownership: 情報システム全体に係るコスト) で比較すると、どちらが有利かは判然としない等、意見は分かれている。レポートとしては、例えばLinux 優位を伝える調査結果として、Cybersource社が2002年6月に「従業員250名の中堅企業で3年間運用すると、Linuxの方が25 - 35%安い」とレポートしている。これに対し、IDC社が2002年12月に公表したレポートによれば、「一台のネットワークサーバで100ユーザを5年間サポートした場合、Linuxは13,263ドル、Windowsは11,787ドル」と、Windowsが優位であると伝えている。加えて、ソフトウェアのパッケージ構成によっても、また利用者自身の技術力によっても、ここであげる保守運用費用は大きく変化するため、オープンソースの経済性を一般化し比較をする意味は乏しい。

つまり、こうした課題は、オープンソースかどうかという問題ではなく、今現在のWindowsやLinuxの性能とコストを、個々のユーザの事情から見てどのように評価するかという問題なのである。今のLinuxの導入がメリットとなるか、それともデメリットとなるかは、利用者の能力や状況によっても変わるのが当然なのだ。

むしろ、利用者の声の中で、オープンソースに関して一般化できる論点があるとすれば、開発ではなくユーザサポートができる技術者を育てる仕組みがない、オープンソースを組み込んだシステムに関してはサービスのレベルが定義できない、といった問題であろう。開発に対してモチベーションを持つものはコミュニティにた

17) 白田秀彰「英米法系コピーライトの歴史的研究(要旨)」(<http://orion.mt.tama.hosei.ac.jp/hideaki/abstract.htm>)を参照(再掲)。また、イギリスに関する制度変遷に関する更に詳細な論考は、<http://orion.mt.tama.hosei.ac.jp/hideaki/copyright.htm>を参照。

18) こうした課題に対し、「クリエイティブコモンズ」という新たなアプローチを提唱しようとする動きもある。詳細は、<http://creativecommons.org/>を、またその日本語による紹介は、<http://internet.impress.co.jp/im/pdf/cc.pdf>を参照。現段階で、クリエイティブコモンズに対する政策的評価は行われていないが、筆者は個人的には、政策的に注目されるべき動きであると考えている。

くさんいても、エンドユーザに対するLinuxの導入支援にモチベーションを感じる開発者は現に少ない。そこには商業主義的なリターンが求められることとなろう。また、そこに商業主義的なリターンを得て取り組むSIベンダがいたとしても、オープンソースであるLinuxカーネル自体に何らかの問題があった場合、その問題に起因するサービスの質の低下については、SIベンダでは保証のしようがない。

これら二つの問題はまさに、本格的な普及や活用に向けて、再度、同じ論点を提起する。リテラシーの高いユーザや開発者同士では、オープンソースは、自動的に流通し、ユーザが勝手に付加価値を加えていくという理想的なモデルを実現する。しかし、エンドユーザ相手には、そう簡単にはいかない。GPLをはじめ、オープンソースを支える各種契約モデルは、開発者達の間で使うには高い完成度を有する。しかし、開発に携わったコミュニティとエンドユーザとの間には、結果として、極めて不安定なビジネス構造と法的関係を産み落とされているのである¹⁹⁾。

それでも、産業政策はオープンソースを促進したいという誘惑を持つ。そのために、第三の論点、ソフトウェアが運命的に伴う「相互運用性の確保」の問題に入りたい。

3. オープンソースと競争政策

(1) ソフトウェアにおける相互運用性²⁰⁾の確保の問題

第三の論点に移ろう。そもそもソフトウェアと知的財

産制度の問題を議論するに当たっては、「相互運用性の確保」と競争政策という命題が常に切っても切れない関係にある。

ソフトウェアの場合、ある程度以上独占が進むと、もはやその性能と価格の競争を超えた行動原理が市場を支配するという特性を持つ。この命題は、オープンソースといった議論が始まる以前、そもそも、コンピュータプログラムを著作権法で保護すべきか否かといったことが論争されていた頃から、連綿と議論されてきた。昭和63年という、まだWindowsOSが市場に登場する以前の時期に、東京高等裁判所知的所有権部の研究会で行われた中山信弘東大教授の講演録を、やや長いがそのまま引用したい²¹⁾。

「商品の流通形態がプログラムの場合、他の著作物と比べて非常に大きな特色を有しているということが言えるだろうと思います。……(中略)……。ある時期ある商品が非常に好評を博したといたしましても、次の時期にはそれを取って代わるものがヒットするという可能性は極めて多く、それは日常茶飯事的に行われています。したがって、ある程度独占権を与えても、それが即社会に弊害のある独占に通ずるということはあまり多くはありません。それに対して、ソフトウェアというものは非常に大きな違った性格を持っています。これは、コンピュータを扱う人にとっては常識ですけれども、ある特定のオペレーティング・システムを有するコンピュータには、それに適合したアプリケーションプログラムしか走りません。普通は、機械が異なっていれば原則としてアプリケーションプログラムの互換性はないということに

19) GPL問題は、本稿が直接対象とするところではないが、現実には深刻な問題を抱えている。この点については、(財)ソフトウェア情報センターの研究会がとりまとめた研究報告「オープンソース・ソフトウェアの現状と今後の課題について」(<http://www.meti.go.jp/kohosys/press/0004397/1/030815opensoft.pdf> からダウンロード可能)の第8部以下を、是非参照していただきたい。また、日経コンピュータ、2001年12月17日号所収の「Linuxをどう使う、燃え上がる『GPL問題』」及び同2003年6月23日号所収の「次世代Linuxは我らの手で」は、GPLを巡るソフト開発の現場の課題の一端を、非常に良く紹介している。

20) 「相互運用性 (=Interoperability)」とは、二つの異なるシステムが、同一のデータやアプリケーションソフトなどを共通に取り扱えることを言う。単純には、WindowsとLinuxという異なるOSの上で、同じアプリケーションソフトウェアが動くか動かないかという問題であり、動かない場合は、そのレベルでの相互運用性が無いことになる。IEEEは次のように定義している。the ability of two or more systems or components to exchange information and to use the information that has been exchanged.

21) 法曹時報第四十巻第九号、「ソフトウェアの法的保護 - 侵害を中心として -」、中山信弘を参照。

なっています。

したがって、例えば、ある機種が圧倒的なシェアを占めている場合には、ソフトハウスといたしましては、当然、売れている機種のソフトウェアを作るということになるわけです。その機種のアプリケーションプログラムだけがが増えていく、そういたしますと、ソフトが増え、今度はハードを買おうという人には一番多くのソフトが走るハードを買おうという要求が出てくる、そのハードを買ってしまいますと、当然プログラムも買うわけですから、ハードを買えたら従来持っているプログラムは全部捨てなければならぬ、あるいは、相当なコストを買って書き直しをしなければならないということになります。

したがって、ハードがソフトを規制し、ソフトがハードを規制するという関係にあるといえます。……（中略）……。このようにして、コンピュータというものは、ある機種が大きなシェアを占めると、ますますそのシェアは高まるという傾向を持っています。したがって、ある程度以上に独占が進みますと、もはや性能や価格の競争では無くなってしまふということが言えます。」

この論考は、ソフトウェアと知的財産制度を考える上で本質的な問題を、端的に言い表している。かつて、プログラムの保護を著作権法で行うべきか、プログラム権法によって行うべきかを争っていた際に、最大の課題となっていたのも、この論点と、保護対象が表現ではなく機能であるという点の2点であった²²⁾。また、こうした点をどう評価するかは、国際的にも連綿と議論が続けて

こられている²³⁾。

中山教授の講演は、まだ、オープンアーキテクチャが十分に浸透していない時代のものであるから「機種」という形でハードとソフトの間の相互運用性に課題が絞られているが、「機種」を「OS」や、それぞれの技術レイヤでデファクト標準となっているインターフェース仕様に置き換えれば、現在にもそのまま通用する論点を端的に言い表している。OSに関する「相互運用性」の問題は、OSに関する市場競争に限定されない問題を提起するからこそ、その知的財産の有り様が競争政策上複雑な問題を提起するのだ。

特定OSに依拠しないための選択の自由の確保や、アプリケーションソフト及びそこで処理されるデータ資産が特定のOSに依存するリスクの回避といった問題は、ソフトウェアを著作権法で保護することを規定した時に、運命的に提起されてしまった制度的な課題である。その議論は、リバースエンジニアリング問題であったり、インターフェース仕様の保護の問題であったり、特定OSの独占力の問題であったりと、様々な形で議論されてきた。実は、オープンソースソフトウェアという課題も、この文脈に即して理解することが出来る。

(2) オープンソースソフトウェアの促進という広い意味での競争政策

ここで課題となるのは、特定OSへの過度な依存である。LinuxとWindowsのいずれのOSを支援するべきか、

22) ソフトウェアの法的保護を巡る議論の内容と経緯の全体像については、中山信弘著、「ソフトウェアの法的保護（新版）」、有斐閣、1998を参照。

23) 結局は、制度の国際的調和などの事情から著作権法による保護に統一されたわけだが、この点に関する反省は、国際的にも少なくない。オープンソースとは直接関係しないが、この論点に関心を持たれる向きには、是非、Columbia Law Review, Vol. 94 _ December 1994 _ No. 8, Symposium: Toward a Third Intellectual Property Paradigm をお読みいただきたい。「第三の知的財産体系に向けて」と題されたこのシンポジウムは、1994年4月にコロンビア大学とバンダービルト大学の共同で行われた。特に第一の論文、「A Manifesto Concerning the Legal Protection of Computer Programs（法律によるコンピュータプログラムの保護に関する声明書）」は、技術の進歩によりコンピュータソフトウェアが容易に模倣できるようになったときに、市場志向によるアプローチに基づく制度設計が有効であることを取り上げており、第二の論文である「Legal Hybrids Between the Pattern and Copyright Paradigms」では、それが意匠法的なアプローチと著作権法的なアプローチを混ぜたような新たなアプローチが有効になることを提案している。（概要の紹介は、http://www.columbialawreview.org/issues/index.cfm?volume_number=94&issue_number=8&x=34&y=7を参照）。また、この延長線上で、本シンポジウム参加者でもあるPamela Samuelson教授の論考を日本語で確認するためには、「情報化社会の未来と著作権の役割」（財）知的財産研究所、1998を参照すると良い。

という命題は、政策的にあまり意味を持たない。しかし、OSについて複数の選択肢が用意される²⁴⁾

データ資産やアプリケーション資産における様々な変化を有効に吸収できるようなOSを市場に提供させることは、政策的に重要だ。

ひとたび特定のOSが市場で独占的な地位を確立すれば、他のOSの上で使われるデータ資産やアプリケーション資産を新たに取り込む努力をする必要は無くなる。それどころか、ますますそのOSに依存せざるを得ないように、そのOSでしか使えない機能を付加していくことができる。特定OSへの依存が進めば、結果として、ユーザは、更に優れたOSが後からでてきたとしても、自らのデータ資産やアプリケーション資産を守るために特定OSへの依存を続けざるを得ない。OS開発者側は、さらにその管理を精緻化するよう、OSの上でデータやアプリケーションを扱うために必要なインターフェース仕様を極力隠し、その商業的再利用に厳しく条件を付け、市場統制の手段とするようになる。

こうした事態を避けるためには、ある程度、複数のOSが市場で争い合い、常にユーザ側に対しOSのインターフェース仕様を広く公開するインセンティブを用意し

ておくことが有効である。

そのための一つのシンプルな政策的回答は、「相互運用性」の問題を活用して市場で支配的な地位を確立し不公正な取引を行おうとする事業者に対する独占禁止法の適用強化である²⁵⁾。

しかし、法制度が市場分野の違いに限らず公平に運用される必要があることを考えれば、特定のOSについてだけ厳しく運用するような結果になるおそれのある発動は難しい。むしろ、OSか否かに限らず、反競争的な行為に対して独占禁止法が厳しく当たるべきなのは当然である。しかし、この場合、独占禁止法上何らかの措置命令が出されたところで、それが本当にオープンソースソフトウェアの開発者や利用者にとって、また、アプリケーションソフトウェアの開発者や、そのアプリで自らのデータ資産を管理するエンドユーザにとって歓迎すべき結果がもたらされるのかどうかも、判断としない。現に、多くのコンピュータのエンドユーザにとって、OSとしてWindows、Linuxのどちらを選ぶべきかということ自体は、両者の性能に絶対的な差がない限り、さほど大きな意味を持たない。むしろ、WindowsOSユーザにと

24) 例えば、本間忠良は、「インターネット評論」でとりあげた、ビル・ゲイツ経済学 (<http://tadhomma.infoseek.livedoor.net/SubIdxIntRev.htm#ビル・ゲイツ経済学>) で、ビル・ゲイツ自身の発言を取り上げながら、次のように論議している。

日経新聞(2003年2月27日)のインタビューからビル・ゲイツの発言を引用しよう。「リナックスには、ソフトに改良を加えても、改良した設計情報を公開しなければならぬ、有償にはいけないとの制約(いわゆるGeneral Public License 一般公共ライセンス -- 編集部注)がついている。つまりいくら改良しても企業は収入を得られない。ほとんどの政府は雇用も生まなければ税収も期待できないソフトの研究に多額のカネは出さないだろう。」「マイクロソフトはソフト販売で得たカネをソフトの開発に投資してきた。その結果、事実上米IBM製しかなかったコンピューターの市場が開放された。日本でも、富士通や、東芝、キヤノンなどの優れたメーカーが登場した。日本や台湾は大きな恩恵を受けている。」

一般に、競争市場では、競合品の間で価格競争が起こって価格が下がり、これ以上値下げするとコスト割れになるという点で需要と供給が均衡し、均衡価格と均衡数量が決まる。この均衡点では、社会への供給量が最大になり、利潤がゼロになる(利潤ゼロでは配当も研究開発(R&D)もできないじゃないかという誤解がよくあるが、ここでいうコストには再生産投資に必要な費用はふくまれている)。

独占市場ではこうはならない。独占者(モノポリスト)は価格を自由に決めることができるので、とうぜん利潤が最大になる点で価格を決め、それで売れるだけの数量を供給する。独占価格は均衡価格より高く、独占数量は均衡数量より少ない。要するに、競争市場でなら買えたはずの人も、独占市場では高すぎて買えないのだ。一方、独占者は、どんどん増える独占利潤を、あたらしい独占を作り出すために投資する。独占者が得た独占利潤は消費者から取りあげたもの(トランスファー)だが、社会はどこへもツケをまわせない損失(デッドウエイト・ロス)を受ける。ここでハッピーなのは独占者だけである。上のビル・ゲイツの話は典型的な独占者の自己正当化論である。

25) 現在公正取引委員会では、「不可欠施設等」という概念を用いて、OSのインターフェースなどの技術標準単独で専有し又は共有する立場を利用して競争者等への顧客の移動を阻止又は妨害する行為に対する独占禁止法の適用強化を検討している(独占禁止法研究会報告書、平成15年10月、<http://www2.jftc.go.jp/pressrelease/03.october/dokusen.pdf> からダウンロード可能)。また、その背景となった、技術標準の考え方の整理については、「技術標準と競争政策に関する研究会」報告書、<http://www.jftc.go.jp/pressrelease/01.july/010725.pdf> を参照。

って迷惑を被るような事態が発生することも考えられなくはないのだ。

だからこそ、単に特定OS以外の選択肢を増やすだけでなく、中身においてより優れたOSを作ること、OS以外の分野においてもこうした問題を事前に解決するようなソフトウェアが作られることを、政府なりに支援することが政策上重要な目的となる²⁶⁾。そのためにこそ、独占禁止法の適用の議論ばかりでなく、前節で議論した、オープンソースが直面する、

- 「コンテンツ流通コストの低下と、ユーザによる開発参加へのモチベーションを積極的に活かしたビジネスモデルをどう伸ばすか」
- 「使用することにしか関心のないエンドユーザ市場への普及コストを誰が負担するか」

といった課題を如何に解決し、ユーザにとって魅力的な中身を持つソフトウェアの開発を支援する環境整備が、一層重要となる。独占法以外の手段についても同時に実行されてはじめて、有効な競争状態が維持されるのだ。そうであるとすれば、一見、知的財産権とも独占禁止法とも関係ないが、例えば、以下のような方策も同時に検討することが必要となるのではないだろうか。

産業金融面での対応。例えば、知的財産を対象とした信託業への規制緩和

流通業者だけでなく、エンドユーザや、それによって異なる技術が販売できるものなど、様々な立場の者が知的財産の制作・流通コストを共有する仕組みを提供できる。

システム調達をユーザが行うときのサービスレベル契約の在り方に関する検討

複数の者の知見が複雑に絡み合っただけで出来上がった知的創作に、原因を作った者が特定できない瑕疵が発生した場合の対応ルールを明確化できる。

オープンソースコミュニティの核を形成する開発者の育成やその後のキャリアパスに関するスキル標準の提示
オープンソースソフトウェアを作るだけでは十分な収益が得られない場合、収益性の高いビジネスとオープンソースソフトウェアの開発を優秀な技術者こそ行き来するようなキャリアパスが提供されるような人材市場を作る。

このように、知的財産「権」や独占禁止法という視点ばかりでなく、ソフトウェアというミクロな産業政策の視点から、オープンソースの良さを活かすようなソフトウェアの開発・利用環境の整備が組み合わされること、本当に有効な、広い意味での競争政策が実現する。

ちなみに、全体をさらに混乱させるようだが、オープンソースを巡る知的財産問題は、この開発・利用環境整備という文脈でも、重要な課題を残している。例えば、オープンソースを支えるGPLという契約形態には、「派生物」の定義の不安定性の問題、国際的に開発・利用されるオープンソースソフトウェアに関する準拠法の問題、オープンソースソフトウェアと特許の関係の問題など、オープンソースに関する知的財産「権」の適用について、まだまだ多くの課題が未整理のまま残されている²⁷⁾。これ

26) オープンソースを巡る政府の支援とは何かをテーマとして、昨年6月に、著者自らも参加して経済産業研究所で小セミナーが行われた。これは、政策担当者と日本のオープンソースコミュニティのコアを支える何人かが直接対話をした非常に貴重な記録である。その概要は、<http://www.rieti.go.jp/it/policy/docs/log0625.html> に残されているし、そのビデオや関連リソースも <http://www.rieti.go.jp/it/> において公開されているので、是非参照されたい。また、この討論会をいろいろな形で総括してくれているページがある。全てを紹介する紙面がないが、例えば、<http://sodium.dnsalias.com/sodium/wiki/?RIETI%A5%AA%A1%BC%A5%D7%A5%F3%A5%BD%A1%BC%A5%B9%B4%D8%CF%A2%C0%AF%BA%F6%C6%A4%CF%C0%B2%F1> を紹介したい。また、公平を期すという観点から、このセミナーにおける政府側発言者に対して否定的な論考も紹介したい。<http://japan.cnet.com/column/pers/story/0,2000050150,20060332,00.htm>。本稿の作者自身が、以前、ソフトウェア産業政策の担当課長の経験者であることも付言しておく。

27) 本稿では、オープンソースを支える契約形態の一つであるGPLが抱える知的財産権関連の諸問題について詳細は紹介しないが、ご関心の向きは、是非、(財)ソフトウェア情報センターの研究会がとりまとめた研究報告「オープンソース・ソフトウェアの現状と今後の課題について」(<http://www.meti.go.jp/kohosys/press/0004397/1/030815opensoft.pdf> からダウンロード可能)、再掲の第8部以下を、参照していただきたい。

らは、狭義の知的財産「権」政策、少なくとも、権利法の改正や特許の審査基準とは直接的には関係しない。しかし、これらについて解決が得られ、その結果としてオープンソースによる選択肢の増加が見込めるのであれば、こうした権利法の解釈問題等への積極的解決も、広義の競争政策にとって重要な施策となる。

知的財産法の問題と、競争政策の問題と、ソフトウェアという個別の市場に対する産業政策の問題とは、曰く言い難く相互依存しはじめている。そのどれを知的財産の問題と呼び、どれを競争政策の問題と呼び、どれを単なる産業政策と呼ぶかは、今や判然としない。また、どこから手をつけるか決めることも、それぞれに論理的な境界線を引くことも極めて難しい。それでもなお、ソフトウェアに「相互運用性」という運命的な課題がある限り、どれこれを区別することなく様々な政策的知見を総動員することによって、オープンソースという開発・利用スタイルを支援していくことが必要なのではないだろうか。

(3) オープンソースが有用性を持つフィールドの拡大

オープンソースという開発スタイルが有効なのは、何もOSのフィールドには限られない。それが、この議論の重要なところだ。

Linuxは、バラバラな研究者の知見を効果的に集約し協調的に開発を進めることが可能であることを最初に証明した。IT分野では、むしろ今後、OS以外にも、コンテンツへのアクセス制御技術や認証技術など複数の企業や主体がその研究成果を共有しながら次に進まないと解決しない課題が確実に増えるであろう。

情報家電などといわれるように、今後、あらゆる機器がネットワークによって接続されるようになれば、技術標準とその知的財産の活用は、更に複雑な課題を提起していく。そしてそのたびに、Windowsと同じような議論が繰り返されることになるだろう。こうした標準的な技術のコア部分には、OSに見られたような相互運用性の問題が必ず発生する。その時、オープンソースやそれに類似した形態の開発スタイルを導入していくことは有力な選択肢の一つとなるに相違ない。そして、オープンソースが一定の品質を保証し続ける限り、それはOS以外の分野においても、開発スタイルとして有効な選択肢であり続けるに違いない。

残念ながら、現時点では、オープンソースに取り組む開発コミュニティは海外の方がより強力であり、我が国ではまだこうした開発スタイルは大企業の間では必ずしも定着していない。今後、ITの普及と高度化がますます進むに連れて、第二、第三のOSのような相互運用性のコアとなる技術分野がたくさん出てくるであろう。だからこそ、我が国でも、LinuxとWindowsの性能上の優劣と言った問題ではなく、これから行うソフトウェアや情報システムの開発の中で、オープンソースという開発スタイルをどのように使っていくのか、更に検討せねばならない²⁸⁾。また、そのためにこそ、今からオープンソースという開発スタイルを大切にするような市場環境整備を進める必要があると思う。

Linuxを支援すること自体が政策目的となるわけではない。国が特定のソフトウェアを作りたいわけでもない。しかし、オープンソースという開発スタイルとインセンティブの分配スタイルに対して、我が国がより巧みになる必要がある。

28) 経済産業省では、オープンソースという開発スタイルの有効かつ積極的な活用を進めるために民間主導で作られた日本OSS推進フォーラムの設立と活動 (<http://www.meti.go.jp/kohosys/press/0004914/0/040130oss.pdf>) を支援すると同時に、同様の活動をアジアで広げていくための国際的な対話を進めている (例えば、<http://pcweb.mycom.co.jp/news/2004/02/04/002.html> を参照)。また、様々なオープンソースソフトウェアの開発を支援するため、情報処理推進機構において、オープンソースソフトウェア活用基盤整備事業 (<http://www.ipa.go.jp/software/open/index.html>) を進めたり、また、その一環として、産業技術総合研究所においてオープンソースソフトウェアからなるデスクトップ環境の構築とその成果の公開を行うプロジェクトを進めるなど (<http://itpro.nikkeibp.co.jp/free/ITPro/OPINION/20030930/1/> を参照)、オープンソースソフトウェアの開発と利用の促進に積極的に取り組んでいる。

オープンソースというのは、著作権を放棄しているのでも、またただ単に、それを開発コミュニティで共有しているのでもない。技術が複雑に発達した結果、開発者、利用者の枠組みを超えて、様々な知見が、技術標準やその応用に持ち寄られねばなくなっている。そのために、これまでの権利法が想定してきた単純なインセンティブ理論では通用しないという大きな課題への一つの回答なのである。「相互運用性が求められる技術標準の分野を典型例として、複数の創作活動が複雑に絡みあう知的創作の成果に対し、どのように開発のインセンティブを持たせ直すべきか。」という新たな課題を、権利法体系とは独立した形で、実態面から提起しているのである。

4. おわりに

オープンソースは面白い。ソフトウェアという狭いフィールドに絞れるからこそ、そのことを、権利法の枠組みにとらわれず、幅広い視点から議論しなおすことができる。

知的財産に関する法律は、それが民法の特例法であり競争法の特例法ではあっても、商品やサービスの分野に個別特化したところで、特別扱いをすべきものではない。分野横断的な横割り法である。本や映画のみならず、物作りの指南書、ワープロなどの実用的なプログラム、工作機械の設計図といった「表現」の質が異なるものも同じ著作権の対象だし、個人著作でも、法人著作でも、映画配給会社でも、原盤権者でも、放送事業者でも、本来同じような整理がなされるべきものである。更には対象を著作権以外にも広げれば、発明はもとより、「松阪牛」や「中国産椎茸」、インターネットのドメインネームアドレスまで、全て知的財産の問題である。

逆に、知的財産法は、それが横割り法である限りにおいて、実態に対して及ぼす影響力には限界がある。規制緩和を進め、独禁法の適用を強化し、市場競争を称揚するという単純な議論だけから産業政策を語ることは難し

い。この数年間続いた、ソフトウェア特許やビジネスモデル特許を巡る実務の混乱も、横割りの制度としての問題と縦割りに対応せざるを得ない実態との相克を、審査基準と実務対応だけでしのがねばならなかった苦労の積み重ねと置き換えることも出来る。

知的財産制度は、国の重要施策であるからこそ、今一度ミクロな産業政策との結節点を総点検するという作業を必要とする。知的財産だから強化すれば良いというロジックは、産業政策として非常に危険な割り切りをはらむ。そのロジックは、個々の分野毎に、異なる反応があるはずだ。ヤング・レポートを書いた国自身が、ビジネス特許の行き過ぎに歯止めをかけ、また、オープンソースという新たな切り口を議論していることに、目を背けてはならない²⁹⁾。知的財産「権」制度は、ひいては創作者や発明者に対して一定の禁止権を付与するというアプローチは、創作の活性化や技術革新を進めるための手段の一つに過ぎない。その必要な強さは個々別々の分野によって異なるし、また、それを統一的な権利法やその運用だけでカバーできるとは限らないのだ。

加えて、技術もビジネスも複雑に進化しつつある。ITの普及は、インターネットや情報家電という名の下、様々な機械をネットワークで結び、サプライチェーンマネジメントなどの名の下、企業活動を横に再編しつつある。その結果、今まではそれぞれの機械や、それぞれの企業固有のルールにだけ従っていればよかったソフトウェアにも、種類の違うコンピュータや、事業慣行の違う企業を超えて、同じデータやアプリケーションソフトを動かすことが、ますます求められつつある。それは、「標準を決める」という単純な視点ではもはや整理しきれない。その実現には、様々な局面に柔軟に対応できるような技術とそのため様々な者の知見をより一層複雑に組み合わせることが不可欠なのだ。

創作物の成果をオープンにする。だからこそ、次なる創作が導かれる。それは、決して、著作権というものの

29) 例えば、本間忠良、「米国における著作権判例の変遷」(<http://tadhomma.infoseek.livedoor.net/CompLaw01.htm>)を参照。

ある本質を放棄しているわけではない。様々な知見の参加を得て、社会全体としての創作へのパワーを最大化するために与えるべきモチベーションの再分配が、オープンソースの場合、18世紀的な著作権法のパラダイムでは理解できない形で進んでいるということなのだと思う。これを、分野横断的な権利法の議論として議論しようとしても、次の展開は見えないに違いない。そしてまさに、今の知的財産政策には、こうした議論を、一つ一つの分野で積み重ね直してるところにこそ、政策論議のあるべき姿が見えてくるのではないだろうか。

知的財産政策は、今一度、権利法の立場を離れて産業政策として見つめ直すことが必要だ。知的財産権を保護するのが重要なのは言うまでもない。その上で何が出来るのかを考えるに当たって、オープンソースは、極めて良い例題を提供している。

以上

Profile

村上 敬亮 (むらかみ けいすけ)

1990年、通商産業省(当時)入省、石油政策、製造物責任法担当などを経て1995年に情報処理振興課に配属。ITの立場から、1996年に合意されたWIPO著作権条約の改定交渉に代表団の一員として携わる。その後、ITスキル標準策定や政府調達制度改革などに取り組んだ後、2003年6月から現職。情報政策全体の企画・調整を担当。著書に、「エマージング・ソフトウェア会社のファイナンス戦略」(コンピュータエージ社)、「ソフトウェア価格決定の理論と実務」(中央経済社)など。メールアドレスは、murakami-keisuke@meti.go.jp。

