

## マルチメディアソフトウェア制作における著作権情報に関する集中機関の検討

阿部真紀子 岡本敏雄

abe@ai.is.uec.ac.jp

電気通信大学大学院 情報システム学研究所

〒182 東京都調布市調布ヶ丘 1-5-1

マルチメディアソフトウェアを制作する場合、一般に第三者の著作物を利用することが多い。そこには著作権の問題が生じる。このような著作物の権利帰属の明確化を目的に官庁や民間機関から著作権情報の集中管理機関が提案されている。そこでは著作権者とソフトウェア制作会社の立場から著作権問題に取り組み、分散していた著作物の権利情報の一元的な管理を通して、著作物の利用を簡便にすることを目指している。しかしながら、ソフトウェア利用者である一般ユーザがソフトウェア制作になり得ることやネットワークを介したマルチメディアソフトウェアの流通を鑑みれば、一般ユーザ及びネットワーク事業者までも考慮した著作権情報が必要なことがわかる。

本稿では、マルチメディアソフトウェアに関わる著作権者、ソフトウェア制作者、ネットワーク事業者、一般ユーザに着目し、各々の利害関係を考慮した著作権情報の集中機関のあり方を提案する。そのために、ソフトウェア制作会社へのヒアリング調査及びユーザによる討議等の分析を行った。その結果、著作権の管理機関に望まれていることは、権利情報並びに著作物の提供、登録者による任意の登録や権利情報項目の設定であることが明らかになった。さらに、多くの著作物の登録を促すための宣伝活動の必要性や機関で扱われる著作物の不正登録/利用等に対する責任の所在の明確化といった機関の運用上の課題等があげられた。

### A SUGGESTION FOR AN ORGANIZATION OF ADMINISTRATING INFORMATION CONCERNING COPYRIGHTS TO PRODUCE MULTIMEDIA SOFTWARES

Makiko Abe and Toshio Okamoto

Department of Information System Design, Graduate School of Information Systems  
The University of Electro-Communications  
1-5-1, Chofugaoka, Chofu-City, Tokyo, 182 Japan

Producing multimedia softwares is often in the face of the problem of copyright. The Government office agency and the private associations propose to establish an organization which is responsible for centralization of the information concerning copyrights to administrate the ownership on the copyrights of materials. This organization is planed from the standpoint of the authors creating the materials and the software manufactures creating multimedia softwares from those materials.

This paper describes what an organization to administrate the information concerning copyrights, from the stand point of the authors, the manufactures, the network providers, and the usual end-users. We have inquired of the software manufactures about registering their products to the organization, and analyzed a discussion by end-users about making use of the copyrights.

## 1. はじめに

現在マルチメディアソフトウェア（以下、マルチメディアソフトとよぶ）制作は文字、音楽、画像等の情報を組み合わせオーサリングソフトに組み込む方法が主流である。ソフトウェア（以下、ソフトとよぶ）の価値はこれらの組み込まれた情報の質で決まるといわれており、ソフト制作の際には第三者の著作物を利用することが多い。そこには著作権の問題が生じる。このような著作物の権利帰属の明確化を目的に官庁や民間機関から著作権情報の集中機関が提案されている[2][3][4]。ここでは著作権者とソフト制作会社の立場から著作権問題に取り組み、分散していた著作物の権利情報の一元的な管理を通して、著作物の利用を簡便にすることを目指している。今後、エンドユーザがソフトを制作することやマルチメディアソフトや著作物がネットワークを介して流通することが考えられる。このことを鑑みると、理想的な権利情報の集中機関を設立するためにはソフトに関わる立場としてネットワーク事業者やソフトを消費するエンドユーザの主張や意見を反映させることも重要である。これらの立場からの検討は十分になされておらず、そこでの主張はほとんど考慮されていないのが現状である。

## 2. 研究目的

本稿では著作権情報に関する集中機関の実現に向けて、マルチメディアソフト制作に関わる立場として著作物の権利者、マルチメディアソフト制作者、さらにネットワーク事業者、エンドユーザまで含めた各立場間の利害関係を考慮した上で著作権情報に関する集中機関のあり方を検討する。

## 3. 研究方法

本研究では上述の立場からの集中機関に対する要求や主張を把握するために、下記のような方法を実施した。

マルチメディアソフト制作者については、権利情報の集中機関に登録された著作物を利用する立場と、自身が制作したソフトを著作物として集中機関に登録する立場の2つが考えられる。この2つの立場を踏まえソフト制作会社を対象にマルチメディアソフト制作にかかる著作権情報の集中化のあり方に関するヒアリング調査を実施した。その調査の結果をもとに上述の2つの立場からの

集中機関実現に際しての要望や主張を明らかにした。

ソフト制作に関わる立場として著作権者、マルチメディアソフト制作者、ネットワーク事業者、エンドユーザまで含めた各立場の意見を抽出することを目的に「著作権情報の集中機関の構想実現」を議題としてロールプレイによる討議を行なった。ここでは参加者に著作物の権利者、マルチメディアソフト制作者、ネットワーク事業者、エンドユーザの役割を割り当てロールプレイさせることで、権利情報の集中化の実現に際して生じる利害関係や各自の主張を討議した。マルチメディアソフトのエンドユーザとなる学生と社会人を対象とした。参加者は遠隔距離地点に分散し、音声、動画像、手書きの文字や絵、グラフィックスによる通信が可能なグループウェア・システムを用いて討議を進めた。

## 4. 著作権情報の集中化構想の現状

著作物の利用の簡便化をはかることを目的として著作権情報の集中機関が官庁や民間機関から提案されている。前者については文化庁と通産省の外郭団体である(財)知財財産研究所、後者についてはコンピュータ・メーカーや家電メーカーにより構成される(財)マルチメディアソフト振興協会により検討されはじめている。現在提唱されている各機関の概略を表1に、その提供サービスの内容を図1に示す。以下、これらの概略について述べる。

### 4.1 文化庁による著作権権利情報集中機関（仮称） [2]

#### (1) 目的

音楽、写真、絵画等の分野ごとに各権利団体が管理している権利所在情報を統合することによって、著作物利用者に1つの窓口で情報提供を行なう。

#### (2) 提供内容

音楽、写真、絵画等の分野ごとに各権利団体が管理している権利所在情報を提供する。

### 4.2 (財)知財財産研究所によるデジタル権利センター [4]

#### (1) 目的

著作物の権利者に対しては著作物の利用から得られる対価の効果的な管理環境を提供する。利用者に対しては

表1 提唱されている権利情報の集中機構の概略

提唱者		集中機構	サービス提供の内容
官庁	文部省文化庁	著作権権利情報集中機構(仮称)	著作物に関する情報(権利者の所在地, 著作物の概要, 使用許諾条件(加工・変更の範囲, 二次利用による著作権の有無), 使用料)
	(財)知的財産研究所	デジタル情報センター	・著作物に関する情報(権利者の所在地, 著作物の概要, 使用許諾条件(加工・変更の範囲, 二次利用による著作権の有無), 使用料) ・権利処理機能(著作権使用料管理, 不正利用に対する警告, 交渉の仲介)
民間機関	(財)マルチメディアソフト振興協会	権利集中管理システム	・プロトタイプとして、静止画の提供 ・著作物利用者に対しては、権利情報、使用条件を提供 ・著作物提供者に対しては、著作物の利用履歴まで提供 ・無償サービスとしては、システム利用案内、登録手続き等を提供

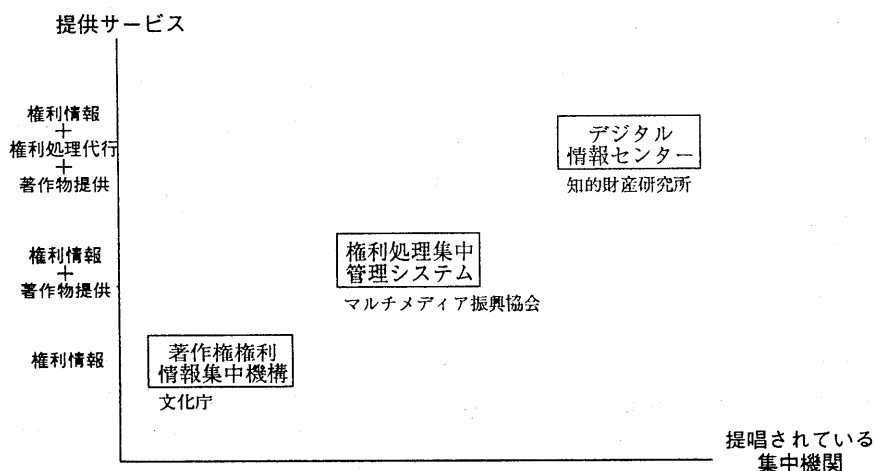


図1 提唱されている権利情報の集中機関のサービス提供

権利処理を簡便化することにより、既存の著作物の円滑な利用環境を提供する。

(2) 提供内容

権利情報のデータベース、権利処理手続き、著作物の提供業務の処理をネットワーク上で提供する。権利情報の内容は著作物の概要、権利者、対価の額、許諾条件等である。

4.3 (財)マルチメディアソフト振興協会による権利処理集中管理システム[3]

(1) 目的

著作物(静止画、音源、動画、言語、マルチメディアソフト)の再利用の活性化を目的に権利者と利用者の両者の立場を考慮した著作物と情報提供機関の構築を目指

す。

(2) 提供内容

現在写真家の著作権処理代行業者(デジタルイメージ流通機構(DIOS:Digital Image Online System))が提供する権利処理済みの静止画を対象に、プロトタイプシステムの基本設計を行なっている。

利用者に対しては著作物のデリバリー機能や課金情報を提供する。著作物の権利者に対しては著作物の利用履歴や登録、抹消申請を提供する。両者に共通する提供内容としては著作物を参照するための検索機能を用意している。その他のサービス機能としてはシステム案内、著作物情報(登録/削除等)、システム利用案内、利用登録手続き等を予定している。

## 5. ヒアリング調査によるソフト制作者の主張の抽出

上述した集中機関では提供するサービスや動機が異なる。ソフト制作に用いられる著作物の権利者とマルチメディアソフト制作者のニーズ情報を考慮すれば<sup>3)</sup>、著作物と権利情報の提供が必要だと思われる。よってここでは著作物と著作権情報をネットワーク上で提供する機関を想定し、その実現に対するソフト制作者の意見や主張等を明らかにする。

### 5.1 ヒアリング調査の概要

ソフト制作者は権利情報の集中機関に登録された著作物を利用する立場と、自身が制作したソフトを著作物として集中機関に登録する両者の立場にある。よってこの両方の立場を踏まえ、権利情報の集中機関に対する要望や主張を捉えることを目的にマルチメディアソフト制作会社を対象にヒアリング調査を行なった。以下、その概要について述べる。

#### (1) 対象

ソフト制作、ハード製造を主な業務としている大手メーカー

#### (2) 調査目的

ソフト制作の立場から権利情報の集中機関構想の実現に対する要望や主張を明らかにする。

#### (3) 調査内容

主に権利情報の集中機関構想に対する賛否や意見、利用希望や運営主体に関してヒアリング調査を実施した。

### 5.2 ヒアリング調査の結果

上述の調査についてヒアリング調査から得られた回答を以下に示す。

#### (1) 権利情報の集中機関構想に対する賛否

・賛成

#### (2) 権利情報の集中機関構想に対する意見

- ・実現可能性に疑問がある。
- ・全ての著作物を取り扱うのは無理ではないか。
- ・複合的な著作物も取り扱って欲しい。
- ・権利を主張したい人は登録し、そうでない人は登録しなくてもよい。
- ・著作権者の登録が任意に利用できることが条件であ

る。

- ・ネットワーク下においては人格権の（財産権のような）ライセンス化をはかってもよいのではないか。
- ・同一性保持権の放棄ができてもよい。

#### (3) 権利情報の集中機関構想に対する利用希望

- ・機関に登録されている著作物の利用
  - 便利である。
  - 利用したい。
- ・制作したソフトの登録
  - 流通経路の1つとして自社製品を登録したい。
  - また新たな使い方の模索のため登録したい。
  - 他社の製品との差別化がみかれない、構想がよくみえないため自社製品の登録には気が進まない。
- (4) 権利情報の集中機関の運営主体
  - ・表面は公的な機関、実質は民間企業の運営が好ましい。
  - ・財団法人の運営が好ましい。
  - ・設立までの時間を考慮するならば国の運営は避けた

### 5.3 ソフト制作者からの意見

前述のヒアリングの調査結果より、ソフト制作における2つの立場において重要であると思われる意見や主張をとりあげ、以下に示す。

#### (1) 権利情報の集中機関を利用する立場からの主張

##### ① 登録者の権利の取扱い

集中機関に登録する著作物人格権に関しては放棄できるようにする。

##### ② 提供する著作物の範囲

集中機関の提供する著作物については文字、動画静止画、音楽等とそれらを複合した著作物も取り扱う。

##### ③ 運営法

早い時期の設立が必要ならば、民間機関や財団法人による運営とする。

#### (2) 権利情報の集中機関に登録する立場からの主張

##### ① 登録された著作物の取扱い

マルチメディアソフトに関しては、各社が差別化をはかれるような措置が必要である。

## ②集中機関の利用促進のための活動

制作した製品を登録する1つの動機は流通経路としての機能を期待することから少しでも多くのユーザが利用するための努力が望まれる。

## 6. エンドユーザのロールプレイによる著作権情報に関する集中機関に対する意見抽出

著作権情報に関する集中機関に対する著作権者、マルチメディアソフト制作者（集中機関利用者）、ネットワーク事業者、エンドユーザまで含めた意見を明確にすることを目的に「権利情報の集中機関構想の実現」を議題としてロールプレイにより各立場からの主張等を抽出した。ここでは参加者に著作物の権利者、マルチメディアソフト制作者、ネットワーク事業者、エンドユーザの役割を割り当てロールプレイさせることで、権利情報の集中化の実現に際して生じる利害関係、各自の主張等を明らかにした。社会人と学生を対象としたため、討議はそれぞれ遠隔地に分散した勤務や通学する場所からの話し合いを可能にするグループウェア・システムを用いた。参加者は音声、動画像、手書きの文字や絵、グラフィックスを利用することによりお互いのコミュニケーションをはかった。

ここでも前述のヒアリング調査と同様に著作物と権利情報をネットワークによって提供する機関を前提として討議を行なった。

### 6.1 エンドユーザを対象としたロールプレイによる討議の概要

#### (1) 前提条件

討議は参加者の構成を変え2回実施した。1回目の討議は参加者に著作物の権利者、マルチメディアソフト制作者、ネットワーク事業者、エンドユーザの4つの役割を割り当てた。2回目は著作物の権利者、マルチメディアソフト制作者、ネットワーク事業者の3つの立場を割り当てた。下記の役割想定をもとに討議を行なった。

##### ① 著作物の権利者

マルチメディアソフトに利用される著作物を創作した者であり、主にソフト制作会社をさしている。

##### ② マルチメディアソフト制作者

著作者の創作した著作物を利用しソフト制作を行

なう。

##### ③ ネットワーク事業者

ネットワークを提供する事業者である。マルチメディアソフトの普及意図があるとする。

##### ④ エンドユーザ

マルチメディアソフト制作者から提供される製品としてのソフトを利用する。

#### (2) 実施手順

討議は図2に示した手順で実施した。

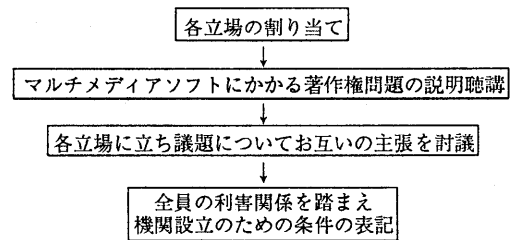


図2 討議実施の手順

#### 6.2 討議の結果

##### (1) 第1回目の討議結果

権利の集中機関の目的はエンドユーザによる著作物の無断複製防止ではなく、あくまで商業ベースにのせるための著作物を対象にするという認識のもとに討議が行なわれた。著作者とマルチメディアソフト制作者との間での著作提供と利用に関わる権利保護のための主張の調節が討議の中心となった。各立場からの主張は以下の通りである。

##### ① 著作物の権利者

権利条項の設定が著作者に一任されているならば著作物の提供は行なう。

##### ② マルチメディアソフト制作者

利用法に関するモラルの徹底が重要である。その徹底を行なった上で登録物の自由な利用を望む。

##### ③ ネットワーク事業者

- ・セキュリティの管理は管轄外であるが、集中機関設立のための努力は行なう。
- ・流通させた著作物に關係するトラブルに関して一切の責任は負わない。

##### ④ エンドユーザ

- ・良い物を自由に安く使えるならば多少の負担は請け負う。

- ・便利な物を集中機関に登録して流通させて欲しい。

## (2) 第2回目の討議結果

想定されているような健全なネットワーク事業者ばかりではないこと、集中機関へ登録可能な著作物の範囲を定義する必要があるとの指摘がなされた。以下、各立場の主張を示す。

### ① 著作物の権利者

- ・集中機関に登録するか否かは著作者が自由に決定すべきである。
- ・集中機関に登録しない著作物に関しての他者による使用は不可能とする。
- ・違法登録のチェック機構の設置や整備が必要である。
- ・適法な登録料請求に対するチェック機構の設置や整備が不可欠である。

### ② マルチメディアソフト制作者

- ・できるだけ多くの著作物の公開を求める。
- ・制作者の著作物の利用の仕方が著作者の権利を守ることに大きく関係する。
- ・著作権情報の詳細化を希望する。
- ・著作者に登録を促す積極的活動が必要である。
- ・著作物の使用料に関する基準の整備が不可欠である。

### ③ ネットワーク事業者

- ・良い物の普及には積極的に努めるが、流通させた物が原因でマルチメディアソフトの権利に関する問題が生じた場合、責任は負わない。
- ・「売れる商品作り」という観点から著作物の著作権を有する者に対して積極的に登録の呼び掛けを行なう。

## 6.3 第1回目、第2回目の討議結果のまとめ

上述の2回の討議の通して、権利情報集の中機関を実現に際しては以下の項目に関する検討が望まれる。

- ・登録可能な著作の範囲
- ・登録後に保証される権利の明確化
- ・登録物に対するセキュリティ機構

## 7. 著作権情報に関する集中機関の実現に向けて

### 7.1 実現のための条件

上述のヒアリング調査と討議より得られた結果からマルチメディアソフトにかかる著作権情報の集中機関実現に向けた著作権者、ソフト制作者（集中機関の利用者、登録者）、ネットワーク事業者、エンドユーザの主張をまとめたものを表2に示す。以下、各立場間における利害や相補関係を鑑み、筆者の意見を述べる。

#### (1) 複数の集中機関の必要性

集中管理センターに登録される著作物について著作物の権利者からは「登録されていない著作物に関しては他人は利用できないこととする」、ソフト制作者からは「権利を主張したい者は登録する」という意見が出されていた。

これらの相違は著作者が著作物を第三者に利用されることを望んでいるか否かに依存する。前者の意見は登録されている著作物について他人による利用を認めている。よって著作者が著作物や使用条件等を登録する目的は、より多くの人に利用されることであると解釈できる。後者では、著作者は権利を主張したいが必ずしも著作物が利用されることに対して積極的であるとは限らない。著作権者が集中機関に登録する目的としては著作者は著作物をより広く流通させたいと望む場合や権利情報のみ提供することによって著作物の帰属を明示する場合が考えられる。よってこのような要求に対応するために異なった目的を有する集中機関の設立が望まれる。

#### (2) 不正行為に対する措置

著作者は著作物の登録等に関するセキュリティ管理の必要性を説いてる一方で、ネットワーク事業者はネットワーク上を流通する著作物に対する不正行為に対しては責任を負わないという主張がエンドユーザによる討議においてなされた。

集中機関における不正登録や無断アクセス等の管理は機関を運営している組織が責任をもって行なうべきだと思われる。しかし集中機関の利用者が正規の手続きによる使用許可を受けた場合、その著作物に対する責任の所在を明確にするのは容易ではない。1つの例として利用者がこのような著作物をネットワークにより無断で第三者に配布する場合が考えられる。これは著作権侵害に相当するか現在のネットワーク技術では不正物のチェッ

表2 著作物の権利者、ソフト制作者、ネットワーク事業者、エンドユーザの主張

	集中機関の運営						著作物の 流通	集中機関の 利用推進のための 活動		
	著作物		著作者の権利		著作物の 登録	運営主体		チェック 機構	著作者 に対する 登録推進 活動	エンド ユーザ に対する 利用推 進活動
	取扱う著 作物	登録された 著作物の 取扱い	著作者の 権利	著作物の 使用料						
著作物の権利者			登録する 権利項目 を設定		任意登録	民間機関 または財 団法人	・著作物 の登録、登 録料請求 に対する チェック機 構・集中機 関への権 限の管理			
ソフト制作者 (集中機構 の利用者)	文字・動 画・静止 画・音声 複合的な著 作物		・著作 者人格権 放棄 ・詳細な 権利情報 の提供	使用料の設 定	できるだけ 多くの著作 物の提供					
ソフト制作者 (集中機構 の登録者)		製品のマルチ メディアソフト については 他社との差別 化をはかる措 置が必要							エンド ユーザに 対し集中 機関利用 のための 普及活動 が必要	
ネットワーク 事業者							ネット ワーク上 を流通す る著作物 に関する トラブル に対して は責任な い	著作物の権 利者に対し て集中機関 の登録推進 活動の参画		
エンドユーザ					便利なもの の登録					

クが行なえないため、このような行為の発見は不可能に近い。よって著作物に対し無断複製ができない等の技術的措置が必要であると思われる。

## 7.2 権利情報の集中機関のあり方

上述の調査結果を踏まえ、著作物の権利者、ソフト制作者、ネットワーク事業者、エンドユーザと権利情報の集中機関の関係を図3に示す。以下、この機関について述べる。

### (1) 権利情報に関する集中機関への登録

著作物の登録者としては文字、音声、静止画、動画の他に、これらの複合的な著作物の権利者やマルチメディアソフトの制作者が考えられる。さらに現在ではマルチメディアソフトの制作者として主にソフト制作会社が考えられるが、今後エンドユーザが制作したソフトを登録する場合も考えられる。

### (2) 権利情報の集中機関の利用

権利情報の集中機関が提供する著作物はソフト会社がソフト制作の際に利用する著作物が対象となっている。

今後はソフト会社が制作したマルチメディアソフトが製品として登録され、エンドユーザに利用されることが考えられる。

### (3) ネットワークによる著作物と権利情報の提供

今後のネットワーク時代の到来を鑑み、以下の流通がネットワークを介して行なわれることが望まれる[1]。このことからネットワーク事業者の果たす役割は大きい。

- ・集中機関へ登録される権利情報や著作物
- ・集中機関から利用者へ提供される権利情報や著作物
- ・ソフト制作者からエンドユーザへ提供されるソフト

## 8. おわりに

理想的な著作権情報の集中機関は著作物の権利者の権利保護を確実なものとすると同時に、利用者に対しても効率的な著作物の提供を可能にする。さらにソフト制作の促進につながり、マルチメディアソフト産業の振興にも貢献すると思われる。本稿ではこのような集中機関実現のためにマルチメディアソフト制作に関わる立場として著作物の権利者、ソフト制作者、さらにはネットワー

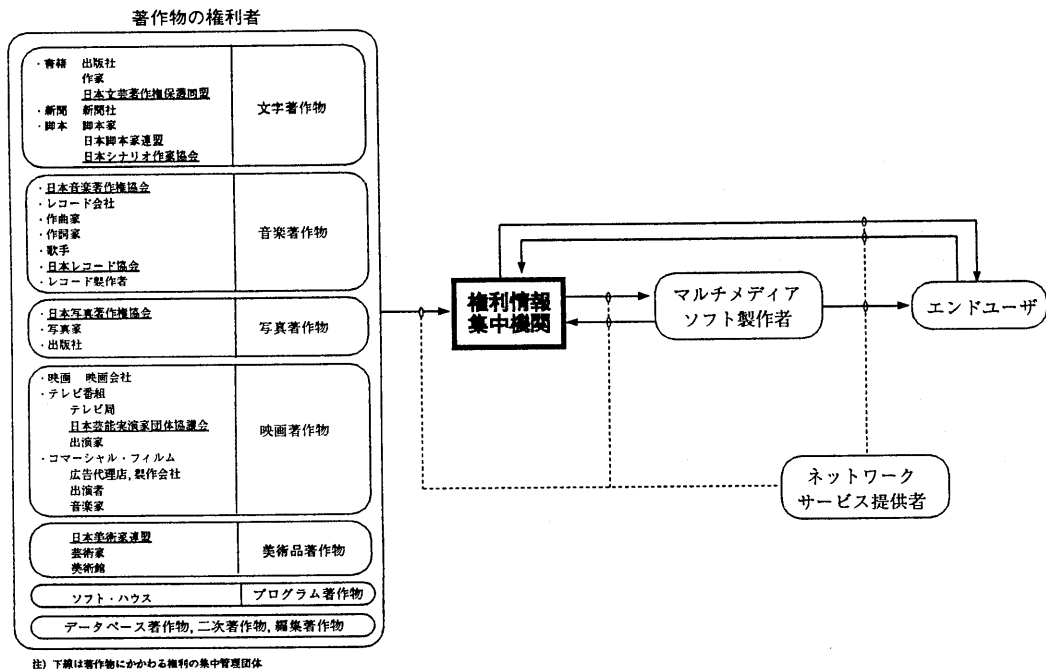


図3 権利情報の集中機構と著作物の権利者、ソフト制作者、ネットワーク制作者、エンドユーザ

ク事業者、エンドユーザまで含めた立場間の利害関係を考慮し、権利情報の集中機関のあり方を検討した。

マルチメディアソフト制作者は集中機関に登録された著作物を利用する立場と、自身が制作したソフトを著作物として集中機関に登録する2つの立場が考えられる。この2つの立場からの意見を捉えるためにソフト制作会社を対象にマルチメディアソフト制作にかかわる著作権の権利情報の集中機関に関するヒアリング調査を行なった。その結果、設立には賛成で一致したが、利用する場合と登録の場合では相反する応答が得られた。

さらにソフト制作にかかわる立場として著作権者、マルチメディアソフト制作者、ネットワーク事業者、エンドユーザまで含めた意見を抽出することを目的に「著作権情報に関する集中機関の構想実現」を前提としたロールプレイによる討議を行なった。ここでは集中機関の運営に関しては著作権の権利情報、著作物の使用料、著作物等に対するチェック機構、著作物登録を中心に討議が行なわれた。さらに著作物の流通に対する責任や集中機関の利用推進のための活動にまで議論が及んだ。

最後に上記の調査の結果を踏まえ、集中機関の設立にむけて、異なる目的をもつ集中機関の設立やネットワー

ク上の不正行為に対する措置について著者の意見と機関のあり方について述べた。

#### 参考文献

- [1] 「マルチメディア社会実現のために必要な知的財産権ルールに関する調査研究」,(財)産業研究所,委託先(財)知的財産研究所,1995
- [2] 「著作権審議会マルチメディア小委員会 第一次報告書 -マルチメディア・ソフトの素材として利用される著作物に係る権利処理を中心として-」,文化庁 1993
- [3] 「マルチメディアソフトの権利処理集中管理システムに関する調査研究報告書 -要旨-」,(財)機会システム振興協会,委託先(財)マルチメディアソフト振興協会 1995
- [4] 「国際知的財産シンポジウム -マルチメディアを巡る新たな知的財産ルールの提唱-」,(財)知的財産研究所 1994
- [5] Robert J. Bernstein " Copyrights in the New Age of Interactive Multimedia", IEEE Communications Magazine, pp.60-62, 1993