

## 解 説

## マルチメディア社会をめぐる法律問題—知的財産権を中心として—

1. マルチメディアと知的財産権<sup>†</sup>則 近 憲 佑<sup>††</sup> 服 部 裕 子<sup>††</sup>

## 1. はじめに

新技術に基づくマルチメディアは新しい産業分野として脚光を浴び、その知的財産問題はいろいろな場面で問題となり、現在、様々な立場から論じられている。このマルチメディアは、最近になって通信・放送技術をはじめとしメモリ素子、高速 MPU、大容量の記憶装置、データ圧縮技術等が進歩し、低価格化が進み、デジタル化された音楽、静止画、動画等の様々なデータが一般に利用可能な状態になりつつあることから、関心の的となってきた。そして、既存の法律制度、法解釈では十分対応できない問題が出現してきたのである。

マルチメディアとは何かについては、現段階では必ずしも定説を得ていないが、1以上の素材から構成され（著作物性の有無は問わない）、複数の伝達手段あるいは表現方法を用いて電子計算機において情報のインタラクティブな（会話形式の双方向的な）利用が可能となりかつ創作性を有するものをいう、とするのが一般的であろう。マルチメディアの特色は様々なジャンル（映画、音楽、小説）の情報を0と1というデジタルの単一の表現形態で現すことができるという点にある。このデジタル化により、後述する法律上の新たな問題が続出するようになった。

## 2. 社会的技術的経緯、状況

## 2.1 知的財産法

マルチメディア社会到来の技術的経緯を説明する前に、関係分野である知的財産法について解

説する。財産には有体財産<sup>\*</sup>と無体財産<sup>\*\*</sup>があり、このうちの無体財産が知的財産法による保護対象となる。知的財産法には図-1に示すように①～⑦の関係法がある。

## (1) 特許法：(図-1 ①)

発明の保護、利用を図ることによって発明を奨励し、これによって産業の発達に寄与することを目的とする法律である特許法。

## (2) 実用新案法：(図-1 ②)

特許法と同目的の法律だが、保護客体は発明ではなく考案であり創作の高度性が要求されない。

## (3) 意匠法：(図-1 ③)

物品の美的な外観デザインを保護する意匠法。

## (4) 商標法：(図-1 ④)

他人の商品と区別するために、自己の商品に使用するペットネームやマークを保護する商標法。

## (5) 半導体集積回路法：(図-1 ⑤)

模倣行為による創業者の不利益を解消することを目的とする IC のパターンを保護する半導体集積回路法。

## (6) 著作権法：(図-1 ⑥)

知的活動の所産である著作物を創作した著作作者に対する保護を規定する著作権法。創作意欲を高め、文化の発展に寄与することを目的とする。

## (7) 不正競争防止法：(図-1 ⑦)

競業者に対し優位性が得られる内容を持つ情報あるいは知識、ノウハウ等企業秘密を保護する不正競争防止法。

これらの法律の保護対象となる、知的財産権は情報保護制度の重要な一環であり、今後の高度情報化時代を迎えるにあたり、避けて通ることのできない問題である。この知的財産法は「イノベーションにその知的労働から収入を得る能力を増加さ

<sup>†</sup> Multimedia and Intellectual Property Rights by Kensuke NORICHICA and Yuko HATTORI (Toshiba Corporation, Software Protection, Intellectual Property Division).

<sup>††</sup> (株)東芝 知的財産部ソフト保護担当

<sup>\*</sup> 有体物 空間の一部を占めて有形的存在を持つもの。液体、気体、固体。

<sup>\*\*</sup> 無体物 有体物以外のもの。

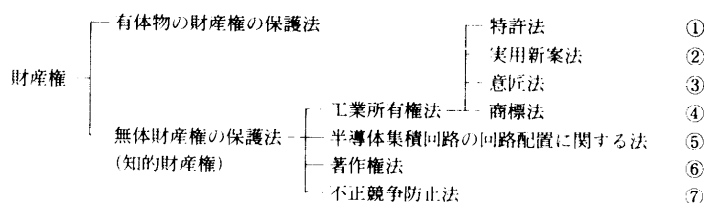


図-1 知的財産法

せ、その結果生じるイノベーターへの私的利益の増大の可能性がさらに別の革新を刺激し、そして革新が増大するために社会全体に帰属する便益がさらに増加する、という論理」<sup>\*</sup>に従って生まれた、といえる。

## 2.2 知的財産法の歴史

日本国内においてはこの10年間に知的財産法分野で大きな改正が行われた。すべての改正は国際的な保護の動向を踏まえて保護体制の整備を図ったものである。

とりわけ大きなものとして (a) コンピュータプログラムやデータベースを保護するための著作権法の改正 (1986 年および 1987 年)、(b) 半導体集積回路 (IC) のチップパターン (マスクワーク) 保護法の創設 (c) 営業秘密 (トレードシークレット) の保護を強化するための不正競争防止法の改正 (1991 年) (d) サービスマークを登録し保護を強化するための商標法の改正 (1992 年) があげられる。

特に (a) と (b) に関してはアメリカの要求によりドラマチックな立法が行われたのである。すなわち、日本では当初、コンピュータプログラムの技術的産業的特質から、その保護は特許法と著作権法との中間的性格を持つ新しい制度を創設することがふさわしいと考え、独自立法案が出された。しかしアメリカの圧力により著作権法下でプログラム保護はなされることとなったのである。その一方でアメリカは著作権法アプローチで立法化に失敗を繰り返していたマスクワークの保護を、独自立法のアプローチであつという間に立法化してしまった。新チップ保護法が成立するやいなや、アメリカは日本に対しマスクワークの保護に関してはアメリカと同じ独自立法による保護を急ぐよう要求してきたのである。日米の経済力

<sup>\*</sup> 中山信弘著「ソフトウェアと知的財産権」297 ページ引用

格差から、結局この立法論争はアメリカが望むような形で決着、知的財産時代の幕は、このような日米立法論争によって開かれたのである。

(c) のトレードシークレットの保護と、(d) のサービスマークの保護は GATT・TRIP 交渉の内容を先取りする形で、日本が他の先進国の保護制度との整合性を自発的に推し進めたものといえることができる。特に (c) の立法化は時代の要請により新設された通産省産業政策局の知的財産政策室と (財) 知的財産研究所が推進役として積極的に・精力的に学者や産業界の関係者に働きかけた成果であるといえることができる。

## 2.3 マルチメディア社会の到来

一般に情報は従来受動的な形態のものが多かったが、近年の技術進歩と情報技術サービスの多様化によって、自分の欲する様々な情報を自ら選択し手に入れられるようになってきた。さらに異なる情報メディアから得たいろんな情報を組み合わせ、独自の情報を作成したり、能動的に発信することが求められ、産業活動の面でも情報通信ネットワークの進展がめざましく、これへの依存が高まってきた。

これらの欲求を満たすマルチメディアの技術上のポイントは (1) 情報のデジタル化 (2) ネットワーク化にある。

まず、デジタル技術には (1) 変換処理がかなり自由に行え、(2) 伝送、蓄積、加工時の劣化が少なく、(3) 異種メディアの統合的利用が可能である、等の優れた性質がある。そしてこの性質のためにデジタル形式の著作物はその気になればきわめて容易に、迅速に、正確に流用でき、デジタル形式で記憶された著作物はその基礎になる著作物がいかなるものであっても、簡単に複写しうる。そこで生産的使用が可能になる一方で著作権侵害の危険が発生するのである。

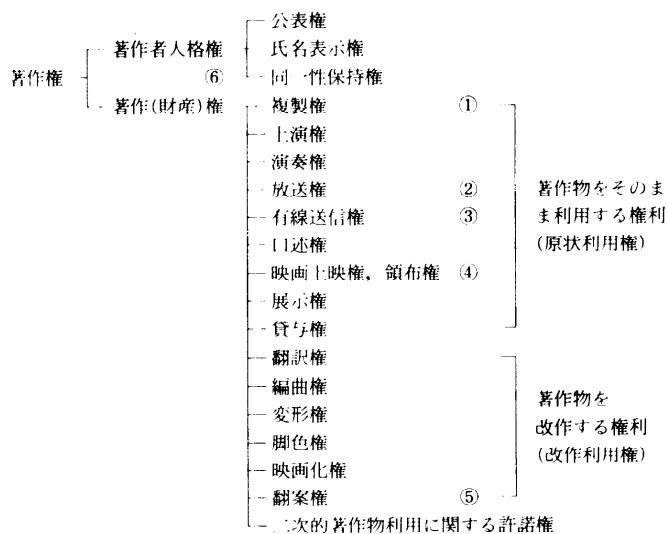


図-2 著作権

ネットワーク化もすすみ、CATV 業者や電話会社はネットワークを通じた画像情報を扱うインタラクティブな通信サービスの進出を米国ですでに始めている。CATV 用の同軸ケーブルや光ファイバケーブルを用いてビデオ・オン・デマンド、インタラクティブテレビ、双方向テレビゲーム、テレビ会議等の新たな情報通信サービスが試行されている。

### 3. 知的財産問題の顕在化

#### 3.1 問題の所在

特許，著作権，トレードシークレットといった既存の法が新しい技術システムであるマルチメディア音楽，視覚イメージ，データベースといったものの組合せにどう対応できるか，既存の法体系では不十分なのか，という分析が必要である。

1 番大きな問題として，マルチメディアの進展により，著作物や情報の表現方法，利用方法，流通形態が多様化することの結果として，著作権に関する問題が顕在化することが予想される。その解決策は，デジタル技術やネットワークの確立によってもたらされる可能性の全面的利用を妨げるものであってはならないし，仮にマルチメディア製作者の投資負担を減らし保護するためであっても，権利者の独占的権利を収用するものであってはならないことに注意すべきである。

#### 3.2 現行著作権法との関連

現行著作権法は，マルチメディアとどう関わっ

てくるであろうか，現行法を解説しつつ触れてゆく。

著作権法は第 1 に著作者，実演家の保護を図ること，第 2 に著作物等の文化的な所産の公正な利用を図ること，第 3 に文化の発展に寄与することを目的として定められた。著作者が持つ権利には，人格的利益を保護する著作者人格権と財産的利益を保護する著作財産権の 2 つがある。法内容は最新のベルヌ条約におおよそ見合ったものになっており，無方式主義<sup>\*</sup>であり著作物の創作と同時に著作財産権および著作者人格権が発生する。図-2 に権利内容を示す。

#### 3.3 具体的内容

以下，この著作財産権の一部および著作者人格権の具体的内容と共に，マルチメディアにからむ問題点を著作権審議会マルチメディア小委員会ワーキンググループ作成の検討経過報告（平成 7 年 2 月）から概略的に述べる。

##### (1) 複製権：(図 2 ①)

著作物を形ある物に複製（固定）する権利ですべての著作物が有する最も基本的な権利であるが，マルチメディア時代には，著作物をコンピュータの内部記憶装置に一時的に蓄積する行為も「複製」ととらえて，著作者の権利を及ぼした方がよいのか否かが問題となる。

この複製権に関し，私的使用のための複製として，著作権法は第 30 条第 1 項で一般に私的使用

<sup>\*</sup> 無方式主義 登記，著作権表示等の方式を要せず，著作物が創作されればストレートに保護されるシステム。

のための複製を自由かつ無償と定め、第2項によりデジタル方式の録音録画についてののみ著作者等に補償金請求権を与え、一定の場合に著作権を制限して、著作権者に許諾を得ることなく利用できることとしている。

しかしデジタル方式等の高度複製技術にともなう私的使用のためであっても複製が広く行われることになればオリジナルを代替することになり、著作者の経済的利益に大きな影響を与える、という指摘がある。

#### (2) 放送・有線送信権：(図-2 ②③)

著作物を公衆に対し送信する権利であり、無線によるものが放送権で、有線によるものが有線送信権である。

ところが、衛星通信技術やインタラクティブな形態の放送、送信の発達にともない、従来の有線無線の別や同時受信・異時受信の別の意味が薄れてきた。またプログラムのネットワーク上での利用については、同一構内におけるLAN上での利用を含めて権利を及ぼすべきであるとの議論もなされている。

#### (3) 上映権・頒布権：(図-2 ④)

上映権とは映画の著作物を公に上映し、その複製物を頒布する権利で、頒布権とは有償無償を問わず、公衆に対して売ったり貸したりする権利である。しかしハイビジョン等の画像処理技術の発達等にともない、映画以外の著作物についてもスクリーン上における公衆への提示(ディスプレイ)に関する権利を認めるべきかどうか議論がある。

#### (4) 翻案権\*：(図-2 ⑤)

著作物を翻訳、編曲、変形、脚色、映画化等を行い、二次的著作物を創作することに及ぶ権利である。デジタル技術を利用した実演、レコードの改変と再利用の発達普及にともない、実演家・レコード製作者に対し、実演・レコードの翻案に係る権利を認めるべきかどうか議論がある。

#### (5) 著作者人格権：(図 2 ⑥)

著作物および題号の同一性を保持する権利であり、意に反する変更、切除その他の変更を受けない権利である。既存の著作物を利用してマルチメディアソフトを製作する場合、著作権の譲渡を受

けていたとしてもソフト製作者は著作権者の意に反する変更、切除その他の改変を行うことができない。マルチメディアソフト化にともない同一性保持権の取扱いが浮上してきたのは、映画や写真、絵画、音楽演奏等のマルチメディアソフト素材として利用することが可能になってきた著作物がデジタル化により従来では考えられなかったほど容易に加工・改変することが可能になったことにある。

そこで、より自由な利用が可能になるよう著作者の同一性保持権の行使を制限することが望ましい。あるいは翻案権の譲渡、許諾によって、名誉・声望を害さない限り同一性保持権を行使しないことに同意したとの推定条項(および第三者効の創設)を入れるべきとの議論がなされている。

さらに現行法上に規定がないが、論点となるものを掲げる。

#### (6) 著作物等の複製の技術的制限の解除装置等の規制

著作物の複製物がコピーを禁止または制限する技術的措置を付して提供されている場合に、これを解除または回避する装置が製造、頒布され広範な複製に利用されることが著作権者等の経済的利益に与える影響に鑑み、このような装置の製造等を著作権法上規制すべきかどうかという問題である。

#### (7) 著作権契約の様式化

著作物等の利用方法の多様化にともなう契約上のトラブルの増加を避けるため、一定の規定を設けることが適当かどうかという問題がある。

#### (8) 情報のデジタル化行為

情報のデジタル化行為がその後の情報の容易かつ多様な利用を可能にする等きわめて経済的価値の高い行為であり、またその行為にノウハウを要することから、新たに著作隣接権\*により何らかの保護を与えることが適当かどうかという問題がある。

### 4. 国際情勢

WIPOにおいては、ベルヌ条約の実質的改正をねらいとするベルヌ条約議定書の作成、実演家およびレコード製作者の権利保護に関する新国際

\* 翻案権 シナリオの映画化、小説のドラマ化等、二次的著作物を創作するための原著物の転用というべき行為に関する権利。

\* 著作隣接権 実演家、レコード製作者、放送事業者および有線放送事業者の権利で著作物の創作活動に準じた創作活動を行った者の著作権に準じた内容の権利。

文書の作成についてそれぞれ専門家委員会を設けて検討を進め、コンピュータプログラムの保護等の従来の検討事項に加え、デジタル技術およびネットワークの発達への対応の在り方が重要な課題であることが確認された。

先進国間の国際会議では、デジタル送信に関する権利の在り方、オリジナリティを欠くデータベースの保護、著作物の複製および受信の技術的制限を回避する装置の製造等の規制、著作権管理情報の不正な付与等の規制等が具体的な課題として考えられている。

米国においては1994年に「知的財産と全米情報インフラストラクチャ (NII)」と題するグリーンペーパーが、1995年9月にホワイトペーパーが発表された。そこでは、NII上を伝わるエンタテインメントや情報に対する十分で効果的保護がなければならないとし、知的財産権はすべての権利と利益について全面的に内国民待遇<sup>\*</sup>に基づき各国内法で明白に認められなければならないとしている。

## 5. 最 後 に

マルチメディア時代は情報のボーダレス時代でもあり、各国の調和のとれた制度でなければならない。著作権法を改正するにしても国際的に認知されるようなものでなければかえってマルチメディアの発展にとって阻害要因となりかねないことに留意すべきである。

<sup>\*</sup> 内国民待遇 知的所有権の保護に関し、各国の国民は、他のすべての国において、当該他の国の法令が内国民に對し現在与えておりまたは将来与えることがある利益を享受するという事。

## 参 考 文 献

- 1) 中山信宏：ソフトウェアの法的保護，有斐閣。
- 2) 加戸守行：著作権法逐条講義，著作権資料協会。
- 3) 半田正夫：著作権法概説，一粒社。  
(平成7年4月26日受付)



### 則近 憲佑

昭和15年生。昭和38年九州大学法学部卒業。同年東京芝浦電気(株)(現(株)東芝)入社。昭和44年弁理士登録。昭和48年同社特許部(現知的財産部)電子機器課長。昭和54年東芝ワシントン特許事務所長。昭和59年同社特許部担当部長。平成元年同社知的財産部長。平成7年江川副社長附。(財)ソフトウェア情報センター専務理事(現職出向)現在に至る。主な職歴・他団体歴、日本知的財産協会ライセンス委員会委員長、国際政策委員会委員長・常務理事・副理事長・理事長。公正取引委員会技術取引等研究会委員、太平洋工業所有権協会(PIPA)日本部会長・顧問、(社)日本電子工業振興協会国際問題専門委員会委員長、特許庁工業所有権審議会基本問題検討小委員会委員、経団連産業技術委員会知的財産問題部会、財産の情報研究会座長、平成5年工業所有権関係功労者表彰(特許庁長官賞)受賞。



### 服部 裕子

1968年生。1992年京都大学法学部卒業。同年(株)東芝入社。知的財産部配属。ソフト保護担当。