著作権制度とそれを支える技術の 今後への期待

正会員 苗村 憲司[†]

1. ま え が き

わが国の著作権制度 100 年にあたるこの年が終了すると同時に、世界は 2000 年を迎える。

新たな千年紀(ミレニアム)は「デジタルミレニアム」であるといわれる。この言葉の意味は、単にアナログ形態で表現されていた情報がデジタル形態で表現されることにとどまらない。これまでの千年紀の社会活動の中心となってきた物質(有体物)の生産、流通、消費と並んで、デジタル情報(無体物)の作成、流通、利用が極めて重要となる時代であることを意味する。すなわち、デジタル技術を活用した多様な(マルチメディア)コンテンツを作成しネットワークやパッケージメディア上で流通させる活動が、経済・文化・教育等を初めとして、あらゆる社会活動の主流となる時代である。著作権制度は、作者にインセンティブを与えることによって創作活動の拡大を図る仕組みとして、新千年紀の社会基盤の役割を果たすことが期待される。

しかし、この講座でも明らかになったように、現在の著作権制度をデジタルマルチメディアコンテンツに適用するにあたって、解決すべき課題は多い。著作権制度の基盤が 5 世紀(すなわち半千年紀)前にグーテンベルクによって実用化された活版印刷技術にあることを思い起こせば、これは不思議なことではない。急速に進歩するデジタル技術によって可能となったコンテンツの新しい利用方法が、この制度で充分に対処できないのは当然であるといえよう。むしろ、技術の急激な進展によって新たに発生した課題に対処するには、法的手段よりも技術的解決手段による方が現実的と考えられる場合が多い。その場合、法制度は技術的解決手段の適用を支援するための役割を持つことが期待される。

この講座では、この視点に立って、コンテンツの著作権制度とそれを支える技術について解説してきた。その最終回にあたる今回は、これまで 11 回の内容をとりまとめると同時に、法制度および技術の今後に何を期待すべきかに

ついて述べる。

2. マルチメディアコンテンツに関わる法と技術

2.1 法制度

著作権制度は、マルチメディアコンテンツの作成と流通に関わる法制度として最も重要である。しかし、その他にも関連する法律があるので注意する必要がある。ここでは、その概要を整理してみる。

まず、コンテンツの経済的価値(財産的権利)を保護する制度としては、著作権法、特許法、商標法、意匠法、集積回路配置法、不正競争防止法等がある。その他に、人格的権利の保護に関する法制度もある。

(1) 著作権法による財産的権利の保護

狭義の著作権は、新たなコンテンツを創作した作者が得る財産権である。その基本は、作者(またはその権利を作者から譲渡された著作権者)が、他者による利用を許諾するか禁止するかをもっぱら決定できる権利^{*1}である。その概要は次の通りである。

(a) 複製権(複写権、録音権、録画権等を含む)

(b) 複製物の公衆への流通を制御する権利：頒布権、譲渡権(2000 年 1 月より追加)、貸与権

(c) 直接には複製物を伴わない公衆への流通を制御する権利：上演権・演奏権、上映権、公衆送信権(放送権・有線送信権・送信可能化権を含む)、口述権、展示権等

(d) 2 次的著作物の作成と許諾に関する権利：改作利用権(翻訳権・編曲権・映画化権・翻案権等を含む)、2 次的著作物の利用に関する許諾権

著作隣接権は、実演家(歌手、演奏家、俳優等)、レコード製作者、放送事業者および有線放送事業者が得る財産権である。その権利の内容は著作権の一部分に対応する形式で定められている。

(2) 特許法等

特許法は、発明の財産的価値を保護する法制度である。本来は有体物に関わる発明を主に保護してきたが、近年はコンピュータプログラムのアルゴリズム等に関わる発明も

[†] 慶應義塾大学 環境情報学部

“Copyright for Digital Contents and Technologies for Its Protection; (The Last Chapter) Expectations to the Future of the Copyright Law and Supporting Technologies” by Kenji Naemura (Keio University, Fujisawa)

^{*1} 著作権や著作隣接権の内容は利用の形態に応じて「〇〇権」と呼ばれる権利(支分権)に分かれているが、むしろ「〇〇許諾権」または「〇〇禁止権」と呼ぶ方が理解し易いかもしれない。

保護する方向に拡大してきた。また、電子的商取引や電子マネーの新技术も特許の対象となっている。さらに、米国ではインターネット上の新たなサービス(ビジネスモデル)も特許として認められるようになってきている。コンテンツビジネスを展開するにあたっては、留意することが必要になる。

著作権と特許権の比較においては注意すべきことが多い。次の2点もその例である。

- (a) 著作権は著作物の「使用」を対象としないのに対して、特許権が保護する発明の実施には「使用」も含まれる。例えば、画像圧縮ソフトを購入してコンテンツ提供ビジネスに使用していたとき、そのソフトが他者の特許を侵害していることが明らかになれば、それを使用してビジネスを行うことも侵害行為とされる可能性がある。
- (b) 著作権の場合は、独立に創作したコンテンツであれば類似していても別々に権利が生じるのに対し、特許権の場合は、独立の発明であっても先に出願して登録された権利が絶対的な独占権となる。例えば、電子透かしの技術を独自に開発してソフトを作成し製品化したとき、その技術が他者の特許権の範囲にあると判断されれば、その権利を侵害したことになる。

商標法は、商品等に付するマークの経済的価値を保護する制度である。以前は有形の商品のみを対象としていたが、現在は無形のサービスを対象とする「役務商標(サービスマーク)」も規定している。コンテンツビジネスの場合、おおむね、パッケージでの流通について商品商標、オンラインでの流通について役務商標が対応すると考えられる。必要に応じて商標登録を行うことと同時に、他者の商標を侵害しないように留意することが必要となる。

意匠法は、工業製品の形状、模様、色彩に関わる創作的デザインで、視覚を通じて美観を起こさせるものの経済的価値を保護する。デザイン情報をコンテンツとして取り引きする場合には、意匠権にも留意する必要がある。

集積回路配置法は、半導体集積回路の回路配置のパターンの経済的価値を保護する。コンテンツとしての取り引きにおいて留意が必要である。

(3) 不正競争防止法

不正競争防止法は、事業者間の公正な競争を確保するために不正競争行為を防止する法制度であり、知的財産権法のひとつとしてコンテンツビジネスにも関係する。他の知的財産法のほとんどは著作者や発明者等の特定の者にあらかじめ権利を与える「(事前)権利付与型制度」であるのに対し、不正競争行為があったときにその差止め、損害賠償等を認めるという意味で「(事後)行為規制型制度」である点が異なる。次の行為は、不正競争行為の例である。

- (a) 混同惹起行為：他者の商品等の表示として広く認識されている表示を使用する行為(商標登録されて

いるか否かを問わない)

- (b) 形態模倣行為：他者の商品の形態を模倣した商品を譲渡する行為(意匠登録されているか否かを問わない)
- (c) 誤認惹起行為：商品、役務の原産地、内容等を誤認されるような表示をする行為
- (d) 営業秘密侵害行為：営業秘密(秘密として管理している製造方法、営業情報等)を不正な手段によって取得、使用し、もしくは第三者に提供する行為
- (4) その他の権利

コンテンツに関わる人格的権利としては、著作権法の定める著作者人格権(公表権、氏名表示権、同一性保持権等)が代表的である。

また、法律上では明文化されていないが、判例において認められた財産的および人格的権利もある。例えば、テレビ放送の中で画面に写された俳優等が主張する「パブリシティ権」および「肖像権」*2はその例である。

これと並んで重要な人格権が「プライバシー権」である。その内容は「個人に関わる情報をコントロールする権利」と理解されており、個人の映像、氏名、住所等、本人が公表することを望まない情報を秘密にする個人情報保護権を含んでいる。コンテンツビジネスにおいては、その購入者の名称等を許諾なく公表する行為もプライバシー権の侵害とみなされる可能性がある。

ネットワーク上での取引きにおいては、当事者の真正性を認証するための制度が必要となる。その手段として使用されるデジタル署名の有効性について法的裏づけを行うための法律および、その認証のための組織の確立が望まれる。コンテンツの購入者にとって、クリーニングオフを含む消費者保護のための制度も重要である。

コンテンツの提供者と利用者のように、当事者間の契約によってその財産的・人格的権利の保護を図ることも多い。特に、知的財産権による保護が不明確な場合に契約の重要性が高い。例えば、古美術品の所蔵者や景観の管理者が、そのデジタル化を他者に許諾するにあたって、デジタル化コンテンツの複製や流通に関して独占権を主張することがある。

2.2 法制度を補完する技術的手段

経済的価値のあるコンテンツを保護する法制度の機能を補完するため、種々の技術的手段が適用されている。ここでは、その主な目的に応じて主要な技術を列挙する。

(1) アクセス制限(Access Control)技術

正規の契約者のみにコンテンツの読取り・再生・視聴・実行等の享受を可能とし、その他の者には享受できなくなるようにする技術である。

有料放送のスクランブル技術、デジタルコンテンツの

*2 映画の著作物の出演者は原則として著作者の一人であり、著作権を持つ映画製作者との契約によって経済的利益を確保するのが普通である。パブリシティ権は契約なしにその映像が公開される場合に財産的権利として主張される。

暗号化技術、コンピュータのファイルアクセス制御技術等のように、特定の鍵、パスワード等を用いることによって初めて享受できるようにする。

(2) 複製制御(Copy Control, Copy Protection)技術
コンテンツの複製を可能にしたり不可能にしたりする制御技術である。

ゲームソフト等のコンピュータプログラムでは、複製を不可能にすることを目的として、記録媒体の特殊箇所(通常の複製では複製されない箇所)に「オリジナルである」ことを表示する信号を埋め込んでおく技術等が適用されてきた。また、業務用ソフト等では、シリアル番号を入力しないとプログラムのインストール(ハードディスクへの複製)が行えないようにするシステムも用いられている。

CD, MD, DAT, CD-R等のデジタル記録媒体に適用されているSCMS(Serial Copy Management System)技術では、記録媒体等の特定の箇所に特定の信号を組み込み、この信号をデジタル録音機器が識別して反応することにより、1世代のみのデジタル複製を可能とし、2世代目以降の複製を不可能とする。

アナログのビデオ録画機器では、信号の特定部分に一定の信号を組み込み、機器にその信号を識別して反応させることにより、鑑賞に堪えないような状態で記録させる擬似シンクパルス技術が適用されている。

DVDでは、3通り(複製不可、1世代のみ複製可、自由に複製可)の制御信号を電子透かしとしてコンテンツに組み込み、この信号を録画機器が識別して反応することにより、その制御信号が指示するように複製を制御するCGMS(Copy Generation Management System)が適用されることになっている。

(3) 不正複製物検出技術

不正な複製物を検出する技術としては、電子透かし技術が代表的である。著作権者名、被許諾者名、またはその代わりとなる識別子等の権利管理情報を電子的透かしとしてコンテンツに埋め込んでおくことにより、不正な複製物の存在とその流通経路を発見するために活用する。

(4) 改変検出技術

コンテンツが改変されたことを検出する技術としては、デジタル署名を初め、暗号技術を応用したメッセージ認証符号等が用いられる。電子透かし技術もこの目的で適用される場合がある。

3. 権利保護制度の課題と今後への期待

3.1 著作権法¹⁾²⁾

2.1節(1)に述べたように、現在の著作権制度で定められた著作権の支分権は、複製権、著作物(の複製物)の公衆への流通を制御する権利、および2次的著作物の作成と利用に関する権利に大別することができる。この中で、最も多くの論争を起しているのは、複製権である。

デジタルコンテンツは、コンピュータ技術によって極

めて容易にコピーすることができ、その際にオリジナルの品質を全く損なわないことに特徴がある。しかも、ネットワーク機器、家庭電気器具、ゲーム機器等のさまざまな機器の中でコピーが行われている。権利者から見れば、これらのコピーはすべて複製権の対象であり、収入機会となる。一方、利用者から見れば、利用者の意思によらず、いわば機械の都合で機械の内部記憶装置等にコピーすることまで複製権の対象となることは非現実的である。

この問題については多くの論争点がある。1996年12月に作成された世界知的所有権機関(WIPO)著作権条約では、これらについて一応の整理を行ったが、あいまいな点も多い。次の点はその例である。

(1) 一時的蓄積

日本では、一時的蓄積は複製ではないとする解釈が一般的である。一方、米国では一時的蓄積も複製であると定義し、一般的な公正利用(Fair Use)の法理を満たす場合は自由な利用を認めている。欧州で審議中の著作権指令案³⁾においても一時的蓄積も複製であると定義し、キャッシュやブラウジング等ような一時的蓄積を権利制限(すなわち許諾を必要としない利用形態)の対象としているが、その条件として権利者の了承(Authorization)をとる必要性が最大の争点のひとつとなっている。

(2) 技術的保護手段の回避¹⁾²⁾

1999年改正後の日本の著作権法では、複製制御等の技術的保護手段を回避するための専用の装置やプログラムの公衆への譲渡・貸与、およびその目的での製造・輸入・所持等の行為、ならびに公衆からの求めに応じて回避をする行為を著作権侵害とみなし、刑事罰(1年以下の懲役または100万円以下の罰金)の対象とすることとした^{*3}。米国の改正著作権法、欧州の著作権指令案も趣旨は似ているが、あいまいさが残っている。

(3) 私的使用のための複製(権利制限)

日本ではアナログの著作物については無償で複製することを認め、特定のデジタル録音・録画機器については補償金を支払うことを条件として複製を認めている。ただし、1999年の著作権法改正にあたり、複製制御等の技術的保護手段を施されたコンテンツについては、私的使用のためであっても、その回避を行うことは許容されなかった^{*4}。これに対して、欧州ではアナログかデジタルかを問わず、私的使用のための複製を有償化する方向で議論されている。

当面の方向としては、著作者および実演家等の著作隣接権者を含む権利者、インターネットサービス事業者を含む仲介者、ならびに利用者の利益のバランスを考慮しつつ制度

*3 民事的規制(差止め、損害賠償、名誉回復)を導入しなかった理由については、この講座ですでに解説されているので参考にされたい。

*4 例えば、私的使用を目的としてユーザが自ら回避装置等を製造しそれを用いて複製を行う場合は、技術的保護手段の回避に関する刑事罰の対象とはならないが、私的使用のための複製に関わる権利制限の対象ともならないため、複製権の侵害となる。

の微調整を進め、同時に国際間の調和を図ることとなる。

将来の方向としては、著作隣接権のあり方を含め、著作権法制度の全体的な枠組みを再検討する必要があると思われる。その際、技術的手段の活用を前提とした上で、複製権に代って公衆への流通を制御する権利を前面に据えた保護制度の導入を検討することが現実的と考えられる。この視点から、「拡布権」「アウトプット権」等の提唱に注目する必要がある。ただし、著作権の存続期間が著作家の生存中および死後50年(欧州では70年)という長期に及ぶことから、既得権を主張する者が多いと想定されるので、基本的な枠組みを見直すまでには長い年月を要すると思われる。

3.2 不正競争防止法

1999年の不正競争防止法改正において、アクセス制限技術、複製制御技術等を「技術的制限手段」と定義し、これを無効化する機器・プログラムの販売等の行為を不正競争として位置付けた。そして、コンテンツ提供者がその差止請求および損害賠償請求を行うことができることを規定した。

この法改正は、同じく1999年10月より施行された著作権法による技術的保護手段回避規制と類似点が多いが、次の意味で相互補完するものと見ることができる。

- (1) 著作権法の技術的保護手段回避規制(以下、前者と呼ぶ)は創作性のあるコンテンツを保護対象とするのに対し、不正競争防止法の技術的制限手段無効化規制(以下、後者と呼ぶ)は創作性の有無に関わらず、ビジネスとして提供されるコンテンツ全般を保護対象とする。
- (2) 前者は複製制御技術の回避を規制するのに対し、後者はアクセス制限技術の回避も規制する。
- (3) 前者は刑事罰を定めているのに対し、後者は民事的措置を定めている。

今後の方向としては、コンテンツの電子的取引に関わる技術の活用を進めることを前提として、著作権法による権利付与型の保護と不正競争防止法による行為規制型の保護を効果的に組合せることによって、コンテンツ提供者のインセンティブを確保することが望ましい。同時に、公正な利用を可能とするための合理的な法制度を確立する必要がある。

3.3 データベースの新たな保護制度

高度情報化社会では、インターネットの活用と並行して社会活動の諸分野の情報をデータベースとして体系的に蓄積し活用することが重要となる。このため、データベースの作成と利用を促進するための法制度の確立が期待されている。

欧州では、この視点に立って1996年3月に定めたデータベース指令の中で、著作権法による保護に加えて「独自の権利(Sui Generis Right)」による保護制度を導入した。

著作権制度で保護するデータベースにはデータの選択や体系的構成に関して創作性が要求されるのに対し、この権利は、創作性の有無に関係なくデータベース構築に必要な投資を行った者に与えられ、その実質的部分を抽出・再利用する行為を独占する権利である。欧州連合加盟国では、この指令に沿って著作権法改正を進めており、2000年初めにはおおむね法制化を終了する見通しである。

この制度に関する最大の争点は、科学技術および人文社会科学を含む研究・教育用途の利用が妨げられる恐れがないかという点にある。例えば、地理データ、気象データ、生物の観測データ、物質の測定データ、ゲノムデータ等、従来は公的費用で作成され公開されてきたデータが、公開されなくなったり、利用料金が高くなる等の危険が指摘されている。

米国では、データベース産業界が欧州の動きに敏感に反応し、1996年議会に対して同種の法案の提案を働きかけた。しかし、学術関係者、図書館関係者等が、データの自由な利用に支障を来す恐れを感じて強く反対し、廃案となった。その後、関係者間で精力的な調整を行った結果、「情報収集物剽窃防止法案」が作成され、1997年10月に下院に提出された。この法案の趣旨は独占的権利を付与するのではなく、市場に被害を及ぼすような不正利用行為を禁止するものであり、また、非営利の教育・学術研究用途等について権利が制限されること、連邦・州・地方政府のデータベースには保護が及ばないことなどを明記していた。この法案は2回の公聴会を経て多数の修正を加えた後、1998年5月に下院を通過したが、上院の審議が進まず廃案となった。その後、さらに関係者の間で議論を続けた結果、公正利用条項を追加した再修正法案(H. R. 354)が1999年1月に下院に提出され、10月までに司法委員会と商務委員会を通過したが、対抗法案(H. R. 1858)も両委員会を通過しており、今後の動向が注目される。

日本では、WIPOからの意見照会を受けて、文化庁の著作権審議会と通産省の産業構造審議会の配下でそれぞれ検討が行われているが、新制度の必要性自体が明確になっていない。また、もし導入するとすれば、欧州流の権利付与型にするか、米国流の行為規制型にするかについても意見が一致していない。一方、日本学術会議と日本工学アカデミーでは、学術研究の立場から問題を検討しており、もしもこの制度が導入されるとしても学術研究に支障を来すことのないよう、慎重な検討が必要であることを指摘している。今後、WIPOでの検討状況に留意しつつ、国内でのコンセンサス形成を図る必要がある。

4. 電子的権利管理技術の課題と今後への期待

デジタルコンテンツに関わる技術が急速に進歩するのに対し、本質的に安定性を要求される法制度の整備が追従できないのは必然といえる。その隙間を埋めるためには、権利管理と許諾を電子的に実現する技術を開発して利用す

る必要がある。

その技術としては、取引の対象となるコンテンツの識別、電子的許諾処理、課金等の基本技術に加えて、2.2節に述べたように、アクセス制限、複製制御、不正複製物検出、改変検出等を目的とするセキュリティ技術が重要となる。

実用になっているシステムは、権利者の立場を守ることが主眼とし、不正利用を防止するためのセキュリティ技術に力点を置いているものが多い。今後、権利保護と同時に利用の促進を図るため、許諾処理機能を充実したシステムが広く実用化されることが期待される。この講座で紹介した超流通システム、コピーマートシステム、トランスパブリッシング(トランスコピーライト)システムは、この意味で典型であり、かつそれぞれ長所を備え互いに補完する役割を果たすものと考えられる。

今後、これらの長所を組合せた総合的権利管理システムを実現するためには、種々の項目について標準化を進める必要がある。

例えば、コンテンツの識別子について⁴⁾、ISO等の国際標準化対象となっているものには、図書を対象とするISBN(International Standard Book Number)、定期刊行誌を対象とするISSN(International Standard Serial Number)、音楽を対象とするISMN(International Standard Music Number)、視聴覚著作物を対象とするISAN(International Standard Audiovisual Number)、レコードを対象とするISRC(International Standard Recording Code)等があり、さらに、新しい著作物識別子としてISWC(International Standard Work Code)、PII(Publisher Item Number)、DOI(Digital Object Identifier)等の開発も行われている。コンテンツの許諾条件等のメタデータの記述構文に関する事実上の標準化が、Dublin Core、Machine Readable Cataloging Code(MARC)等によって行われてきた。最近、欧州を中心とするINDECS Project、日本を中心とするContent ID Forum等が標準化を推進している。

電子的許諾処理、課金、コンテンツの不正利用を防止するためのセキュリティ等の技術についても、標準化を進める必要があることはいうまでもない。

法制度の国際調和と並行して、これらの技術の標準化と実用化が進むことを期待したい。

5. あとがき

この講座では、コンテンツビジネスの拡大に重要な著作権制度とそれを支える技術について解説してきた。

いずれも最近大幅に進展した分野であり、体系的に解説することが困難な点も多い。また、本稿で述べたように、コンテンツビジネスに関わる法制度は著作権法のみではなく、不正競争防止法を初め種々の制度が関係する。電子的権利管理技術は、これらの制度を横断して適用される可能性がある。その標準化と実用化を促進することが必要である。

最後に、このシリーズを企画された本誌編集委員会および、多忙の中で執筆して頂いた方々に深く御礼を申し上げます。

〔文 献〕

- 1) 岡邦俊：本講座第4回“マルチメディアと著作権”，映情学誌，53，4（Apr. 1999）
- 2) 片山純一：本講座第11回“デジタル時代に対応した著作権法改正の動向”，映情学誌，53，11（Nov. 1999）
- 3) “Amended proposal for a European Parliament and Council Directive on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the Information Society”，COM（1999）250 final 97/0359/COD（May 1999）
- 4) Daniel Gervais：“Electronic Rights Management Systems”，<http://ecommerce.wipo.int/conferences/papers/gervais.html>（Sep. 1999）

なまむら けんじ
苗村 憲司 1962年、東京大学工学部電子工学科卒業。同年、NTT入社。同社研究所にて電子交換とデータ通信の研究開発に従事。1992年より慶應義塾大学環境情報学部教授、大学院政策・メディア研究科兼務。工学博士。本講座ゲストエディター。