デジタルコンテンツと知的財産権を 巡る最近の動向

正会員 中野 潔†

デジタル化、ネットワーク化の進展に伴い、知的財産権法制も変化しつつある。コピープロテクト破りの違法性を明記した著作権法の改正および不正競争防止法の改正が1999年夏に成立した。中古ソフト販売の違法性問題、ビジネス方法の特許問題、ドメイン名と商標の問題などでも、論議が進展した。

キーワード：知的財産権、著作権、特許、マルチメディア、ビジネス方法特許、コピープロテクト

1. ま え が き

前号では、デジタルコンテンツに関し、開発現場で起きうる知的財産権処理について、できるだけ実例をまじえて解説した。本稿では、こうした問題に関連する法制度の最近の動向について理論を中心に解説する。2.著作権法1999年改正、3.不正競争防止法1999年改正、4.テレビゲームの中古品販売と著作権法、5.ビジネス方法特許と映像情報、6.その他の最近の話題、7.むすび——の順に論じる。

2. 著作権法1999年改正

2.1 著作権法1999年改正の概要

著作権法の改正が1999年6月に成立し、同月公布された。これは、1996年末に採択されたWIPO(世界知的所有権機構=World Intellectual Property Organization)新条約への対応を中心に、社会のデジタル化、ネットワーク化を見据えて実行したものである¹⁾。この改正により日本では、WIPO新条約を批准する条件が整った。

今回の改正点は、次の5つである。

- (1) 技術的保護手段の回避専用装置等の公衆への譲渡等を規制すること。
- (2) 権利管理情報の改変等を規制すること。
- (3) 譲渡権を創設すること。
- (4) 上映権をすべての著作物に適用すること。
- (5) 演奏権に関する経過措置を廃止すること。

である。このうち、(1)と(2)が1999年10月1日から、(3)から(5)までが2000年1月1日から施行された。(5)の解説は割愛する。

2.2 技術的保護手段の回避の抑制

ここでいう技術的保護とは、いわゆるコピープロテクトであり、その回避とは、いわゆるコピープロテクトはずしのことである。

技術的保護手段の例として、越田²⁾は、映画のDVDなどに用いられているCGMS(Copy Generation Management System)、音楽CD、DATなどに用いられ、デジタルコピーを1世代に限定しているSCMS(Serial Copy Management System)、映画のビデオテープなどに用いられている擬似シンクパルス方式を挙げている。

技術的保護手段の要件は、3点である。

- (1) 電磁的方法により、著作権などを侵害する行為の防止または抑止をする手段であること。
- (2) 著作権などを有する者の意思に基づくことなく用いられているものでないこと。
- (3) 機器が特定の反応をする信号を著作物などとともに記録し、または送信する方式によるものであること。

である。要件に関する詳しい説明は割愛する。

通常は著作権侵害とならない私的使用のための複製も、侵害となることがある。たとえ私的使用のためであっても、いわゆるコピープロテクトをはずしてコピーすること、プロテクトをはずしたからこそコピー可能になったことを知りながらコピーすることは、著作権侵害となる。

さらに、プロテクトはずしを目的とした機器やプログラムについては、公衆への販売、無償譲渡、貸与、輸入すること、あるいはそうすることを目的として製造、所持することも、著作権侵害となる。プロテクトはずし業も違法である。

2.3 権利管理情報の改変の抑制

権利管理情報とは、著作物などに付された、著作権などの管理に用いる情報である。こうした権利管理情報を、ネットワークなどを通じて把握、追跡、分析、同定などすることができれば、著作権者などが非常に便利になる。違法

† 早稲田大学 国際情報通信研究センター、株式会社アスキー 事業戦略室
"Recent Trends on Digital Contents and Intellectual Property Right" by Kiyoshi Nakano (Global Information and Telecommunication Institute, Waseda University/Enterprise Strategy Room, ASCII Corporation, Tokyo)

な利用を容易に発見したり、自動的に権利処理を実行したりできる。

便利なだけに、権利管理情報が改変されると、違法な利用が見つかりにくくなったり、あるいは誤った権利処理を自動実行してしまったりする。

今回の改正では、権利管理情報の改変を抑制することで、著作権の実効性を保とうとしている。

権利管理情報の要件については割愛する。技術者が常識的に推測できるものと大体合致している。

著作権侵害にあたる権利管理情報の改変とは、次のような行為を意味する。

- (1) 権利管理情報として虚偽の情報を故意に付加する行為。
- (2) 権利管理情報を故意に除去し、または改変する行為。
- (3) 上記(1)または(2)の行為が行われた著作物等について、その事情を知って行う以下のいずれかの行為。
 - イ 複製物を頒布する行為。
 - ロ 複製物を頒布の目的をもって輸入し、または所持する行為。
 - ハ 公衆送信し、または送信可能化する行為。

である。

2.4 譲渡権の創設

譲渡権とは、WIPO 新条約で、「一般的頒布権」として定めている権利である。日本の著作権法で頒布権というと、映画の著作物に特有に認められた権利のこととなり、一般的頒布権と相当程度異なるので、譲渡権として新たに設けた。映画の著作物を除く全部の著作物に適用される。

ただし、実社会での運用において、従来の種々の仕組みが大きく変わるわけではない。著作権侵害になる物を買ったり貸したりすることも、そのつもりで輸入したり所持したりすることも、従来から著作権侵害だったからである。

今回の譲渡権の創設で特筆すべきは、譲渡権が消尽すること、すなわち、一度適法に譲渡(販売)されると、著作権者の制御権利がそこで終わることを明記したことである。適法に著作物の譲渡を受けた者は、自由に転売してよいのである。この消尽規定は、強行規定であり、譲渡当事者間の契約などにより譲渡権が消尽しないと決めても無効になる。

また、海外で適法に譲渡された著作物なら、日本国内で転売してもかまわない。

2.5 上映権の適用対象の拡大

上映とは、著作物(公衆送信されるものを除く)を映写幕その他の物に映写することである。映写幕その他の物とは、スクリーン、パソコンのディスプレイ、ビル壁面などの大形ディスプレイ、テレビなどを指す。つまり、拡大するか否かは要件でなく、表示全般を含むのである。なお、上映権とは、公衆に見せ、または聞かせることを目的とし

て表示する権利であるから、個人のための表示は対象にならない。

上映権は従来、映画の著作物についてのみ規定されていた(映画の音だけ再生しても上映になる)が、全著作物に広げた。美術、写真、言語の著作物などを公に表示する際にも、著作権者の許諾が要るようになった。

3. 不正競争防止法 1999 年改正

不正競争防止法の改正が、1999 年 4 月に公布され、1999 年 10 月 1 日から施行された²⁾。これは、2.2 節で論じた著作権法における技術的保護手段の回避の抑制の施行と同時である。

この改正では、技術的制限手段の無効化を抑制している。技術的制限手段とは、著作権法の場合と似たプロテクトであり、その無効化とはプロテクトはずしである。

技術的制限手段とは、もう少し具体的にいうと、映像や音の視聴、プログラムの実行、映像や音やプログラムの記録を制限する手段である。通産省²⁾では、W-2 で記した SCMS, CGMS のほかに、CSS(Content Scrambling System)、ゲームソフトでコピー版が使えないようにしている技術、有料衛星放送のスクランブルなどを挙げている。

禁じているのは、こうしたプロテクトはずしを目的とした機器やプログラムを作ったり、売ったり、貸したり、輸入したり、輸出したり、オンライン転送したり、それらのために展示したりすること、事業者が特定の者(例えば有料衛星放送の契約者)のために渡した制限無効化装置(例えばスクランブル復号の機器)をその特定の者以外の者に、売ったり、貸したりなどなどすることである。

著作権法の改正に加えて、よく似た改正を不正競争防止法にも加えたのは、次のような意図によると思われる。

第 1 に、著作権法では、プログラムを使用したり、映画を見たりすることは、著作権者に許諾を得る必要のない行為だが、プロテクトはずしによるそうした行為も防ぎたかったからであろう。第 2 に、著作物に該当しない事実の単なる報道記事や、編集の加わっていない生中継を、プロテクトはずしによって閲覧、視聴する行為も防ぎたかったからであろう。

4. テレビゲームの中古品販売と著作権法

4.1 テレビゲームの中古品販売と映画の著作物との関係

1999 年に、ゲームソフトメーカーとゲームソフトの中古品販売店との間の 2 つの訴訟において、別々の地方裁判所から 2 つの判決が出た。その判決の内容が、正反対といっているほど違っているところから、関係業界の間で話題になっている。その違いは、主としてテレビゲームが映画の著作物に当たるか否かの判断の違いに由来している。

以下、この判例およびこの判例に到るまでの、ここ 20 年ほどの動きを概説するが、その前に、テレビゲームが映

画の著作物に当たるか否かが、なぜ問題になるかについて説明する。

著作権法では第10条で、著作物について、(1)言語の著作物、(2)音楽の著作物、(3)舞踏または無言劇の著作物——など、9つの著作物類型が示されている。7番目には映画の著作物、9番目にはプログラムの著作物があげられている。ゲームを主として想定した類型は存在しない。なお、別の条文で、2次的著作物、編集著作物、データベースの著作物という3つの類型が示されている。

そして、著作物について行使しうべき行為について、作者あるいは著作者から権利の全面的譲渡を受けた著作権者(以下、両者を著作権者とまとめて表記)が、みずからできる行為あるいは他者に許諾できる行為について、詳細に定めている。例えば、複製権は、著作権者が著作物をみずから複製する権利、あるいは他者に複製を許す権利である。

各種権利の中で、複製権、放送権、翻案権といったほとんどの類型に適用しうる権利については、特にどの類型にだけ適用するといった限定を加えていない。

しかし、口述権、展示権、上映権といった著作物の類型ごとの性質に深く関係する権利を、この9つの類型ごとに定めている(上映権は映画の著作物に限定した権利だったが、1998年に成立した改正で、その適用が全著作物に拡大された)。このため、紛争となった権利関係が、その著作物の性質に根差したものである場合、その著作物がその類型に属するか否かが、議論の出発点となる。

過去、テレビゲームのデッドコピー、テレビゲームの類似品、テレビゲームの中古品販売に関する訴訟においては、テレビゲームが著作物に当たるか否かを判断する際、多くの訴訟で、テレビゲームが著作物のどの類型(以下、著作物の種別といいかえる)に属するのか、から立論することがほとんどだった。多くは、テレビゲームが映画の著作物に属するか否かを論点にしたのである。

特に、テレビゲームの中古品販売に関する訴訟においては、著作権者側が、著作権法で映画の著作物にだけ認めている頒布権を盾に論戦することがほとんどである。

4.2 1998年までのテレビゲームを巡る主な訴訟とその意義

1985年に著作権法が改正され、プログラムの著作物という種別が、正式に盛り込まれた。しかし、それ以前に、1982年9月27日の東京地裁判決、同年12月6日の同地裁判決、1984年9月28日の同地裁判決など、テレビゲームの無許諾複製に関する訴訟が起きている³⁾。

1982年12月の「タイトー対アイ・エヌ・ジーエンタープライズ事件」判決では、コンピュータプログラムの著作性を認めた。解法の発見および命令の組合せの方法において、論理的思考が必要であり、個性的な相違が生じるものだから、作成者の独自の学術的思考の創作的表現であるとした⁴⁾。

1984年の「ナムコ対酔心興業事件」判決では、原告(無

許諾複製された側)は、プログラムの著作物性を論点にせず、ゲームが映画の著作物であるとして立論した。判決は、原告の主張を認めた。著作権法では映画の著作物について、「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含むものとする」としている。

主要な論点に対する判決の立場を列挙すると、(1)「映画の効果に類似する視覚的效果」を用いたものであれば、ブラウン管に音声なしで表示されるものでもよい、(2)ゲーム性や双方向性(操作者の操作によって、映像の内容や表示順序が変わること)は、視覚的效果と無関係だから、双方向性の有無は、映画の著作物性の成立に無関係、(3)著作権法でいう「物に固定」は、テレビの生放送の類を除くための言及であって、「物」は映画フィルムに限らない、(4)遊戯目的で利用されようと、そのことは、著作物性に影響を与えるものではない——とした。

そして、上映権および頒布権は、劇場用映画に限らず成立するとした。

4.3 1999年のテレビゲームの中古品販売を巡る訴訟とその意義

1999年5月27日の東京地裁の判決では、映画の著作物の要件として「当該著作物ないしその複製物を用いることにより、同一の連続映像が常に表現されるものであることを、要する」とし、双方向の操作で筋の運びが変わるものは、映画の著作物にあたらないとした。すなわち、テレビゲームは映画の著作物でない、このため、テレビゲームの中古品販売は、著作権侵害にならないというのである。

同年10月7日の大阪地裁の判決は、映画の著作物の要件について、前述の1984年の判決を踏襲した。

主要な論点に対する判決の立場を列挙すると、(1)動きのある映像としてみせるものであればよい、(2)劇場用映画で、編集作業の手が加わっているのは事実だが、映画に類似する効果の有無と無関係、(3)何らかの媒体に固定されていればよく、いつ再生しても最後まで同じというのではなくてもよい、(4)双方向性は、著作物性の無関係——とした。

そして、頒布権については、配給制度と無関係の放送用映画を映画の著作物に含むことを念頭において立法されていることと、著作権法2条1項19号の頒布の定義^{*1}とをみると、劇場用映画に限定してとらえることはできないとした。

また、頒布権が第一譲渡後消尽する(適法に譲渡を受けた[通常は、適法に買った]後は、著作権者に断らずに転売してもよい)という根拠はない、とした。特に、1998年

^{*1}「頒布：有償であるか又は無償であるかを問わず、複製物を公衆に譲渡し、又は貸与することをいい、映画の著作物又は映画の著作物において複製されている著作物にあつては、これらの著作物を公衆に提示することを目的として当該映画の著作物の複製物を譲渡し、又は貸与することを含むものとする」となっている。すなわち、映画の著作物では、フィルム配給の形式を含むが、通常の商品の形での販売、貸与も含むことになる。

の改正で譲渡権を新設した際、譲渡権においては、第一譲渡後消尽することを明記したのに、頒布権の条文には手を加えなかったのだから、購入者は勝手に転売できないとした。

5. ビジネス方法特許と映像情報

5.1 ビジネス方法特許の意義

ビジネス方法特許とは、いわゆるビジネスモデル特許と、ほぼ同一の概念である。ビジネス方法の特許、ビジネスプロセス特許など、他にも呼び方はあるが、いずれもほとんど同じものと考えてよい。本稿では、ビジネス方法特許と記すことにする。

日本では、ビジネス方法特許はソフトウェア特許の一種であると考えられる。ビジネスの方法を、コンピュータ、ソフトウェア、ネットワークを利用してシステム化したもので、そこに有用性、新規性、進歩性があれば、特許となるというものである。旧来のビジネス手順を単純にコンピュータ化しただけでは、発明であるといえないが、コンピュータ化において、工夫がなされていれば特許に値するとされる可能性が出てくる⁵⁾。

ビジネス方法特許の特徴のひとつとして、決済を典型例とするような、ビジネスにおける基本的な機能について、それを広くカバーするような特許が成立する可能性が指摘されている。基本的な機能が押さえられ、多額のライセンス料を払わないと、ほとんどのビジネスが事実上遂行できなくなるような事態になるのでは、というのである。

理論的には、この指摘は正しい。しかし、実際には、ほとんどの場合、迂回する手段が見つかると考えてよいだろう。機能そのものを特許にすることはできず、機能を実現するコンピュータ上の仕組み、それも誰でも容易に考え付くような単純なものではなく、発明と呼ぶに値するだけの工夫を凝らしたものが特許になるからである。逆にいえば、工夫を凝らさない単純なコンピュータ化は、特許にならず残るはずである。

例えば、ウォーカー氏が取得した逆オークションと呼ばれる米国特許がある〔文献5)〕、392ページ〕。これは、逆オークション仲介業者への、買い手の購入意思表明と条件提示(例えば、何日の何時ごろ、都市Aから都市Bに飛ぶ飛行機のチケットを300ドル以下で買いたい)に対し、売り手側がそれぞれの売り手の条件(買い手の条件に合致するチケットを250ドルで売る)を提示し、最も条件の良い(値段の安い)プロポーザルを、逆オークション仲介業者が買い手に伝えるというものである。

ウォーカー氏は、100にも及ぶ請求項(個別の発明)で、逆オークションを実現する非常に多くの手法を特許で押さえている。このため、ウォーカー氏の特許に触れずに、逆オークションを実現するのは非常に難しい。

ただ、ウォーカー氏が広い権利を押さえているのは、実現手法を具体的に多数考案し、広い網を張ったからであっ

て、ビジネス方法特許で、簡単な文言で基本的な機能を広く押さえられるからではない。

5.2 画像情報に関連するビジネス方法特許の例

ビジネス方法特許のうち、画像情報に関連しうるものをいくつか取り上げる。

第1は、米国特許 USP 5,790,793 である〔参考訳は参考文献5)〕、386ページによった〕。特許申請項の参考訳は「1.コンピュータ間の通信方法であって、下記のステップを含むもの：第1のコンピュータにおいて、あらかじめ定められた場所への参照を含むメッセージを作成し、第1のコンピュータによって、メッセージを第2の場所へ送信し、第2の場所にあるコンピュータによって、メッセージを受信し、ユーザが操作を行うことなく自動的に1つのアプリケーションにより、前記あらかじめ定められた場所からのデータを、第2の場所にあるコンピュータに取り込むことによって、第2の場所のコンピュータによってメッセージをデコードする」となる。

最近、エンドユーザの使える回線が広帯域化し、インターネットでビデオオンデマンドを実現することが期待されている。しかし、今度はデマンドを受けて動画データを配信するサーバとインターネットとの間の回線の太さがネックになりうるということが指摘されている。

これを解消するひとつの手段は、各地に動画データのコピーサーバを置き、エンドユーザからのデマンドが中央サーバに来たら、中央サーバがエンドユーザにコピーサーバのURLを教えて、コピーサーバから動画を流すというものである。コピーサーバには、深夜にデジタル放送などを使って、中央サーバから動画コンテンツを送り込んでおく。しかし、この手法が上記特許に引っ掛かる可能性がある。

第2は、凸版印刷による日本特許 2756483 のマピオン特許である〔特許の概要は参考文献5)〕、397ページによった〕。特許の概要は「地図上の建物などに関連づけて記録された広告をサーバに記録しておき、ユーザは、地図上の建物などをクリックすることにより広告を表示するシステムの特許である」というもの。

ビジネスの投資回収のための工夫そのものが特許になりうることを示した点で、意義深い特許である。

5.3 ビジネス方法特許への対処

こういう状況への対処法の例について、列挙する。

- (1) 画像に関する業務において、技術そのものというより、技術とアプリケーションと投資回収手段とをセットで検討するという例が今後増える。その際に、インターネットを活用するという例も増える。ビジネスの企画の段階で、技術者、ビジネス企画者、法務担当者でチームを作り、ビジネス方法特許について徹底的に検討しておくことが望ましい。
- (2) 社内で長年利用していたシステムの仕組みが、他社の特許になってしまう可能性が出てきた。そうし

たときに特許無効の異議を出すため、あるいは、無効にできなくても先使用の特例で社内にかぎり使用し続けることを認めてもらうため、現在利用している社内システムの仕様書類をできるだけ日付をつけた形で整理しておく。書類がない場合には、書類を作り、公証役場で日付を付けてもらう。

6. その他の最近の話題

本章では、インターネットのドメイン名と商標、アイコンの意匠登録、国際標準と特許との関係、コンテンツデータファイル交換ツールなどについて触れる。

6.1 インターネットのドメイン名と商標

インターネットのドメイン名と著名な商標とのバッティングの問題は、長い間懸案となってきた。インターネットのユーザがコンピュータの専門家に限られていた時代には、次のような説明が通用した。すなわち、ドメイン名は、所番地の表示のようなものであり、商標とは基本的に無関係であって、誰でもそのドメイン名を先に登録した者が取得する――。

日本でも、旭村や朝日町や旭区がたくさん存在し、その一部は政令都市移行などに伴い、近年にできたものだが、これに対し、旭〇〇や朝日〇〇といった著名企業が抗議した例はない。

しかし、ここ数年、インターネットのユーザ数が爆発的に増え、「amazon」のような有名なドメイン名がブランド化し、経済的価値を持つようになったため、いわゆるサイバースクワッシングという行為が目に見えようになってきた。これは、著名商標と同じ綴りのドメイン名を狙い撃ちして先取りし、その商標の持ち主である企業に買い取りを持ち掛けるというものである。

これを防ぐために主に3つの手立てが講じられている。まずWIPOでは、日本では1999年4月に特許庁が公開した「インターネットドメイン名プロセスに関する最終報告書」を定め⁶⁾、1999年6月には「周知商標の保護に関する勧告決議案」を採択した。この採択とドメイン名の管理団体、ICANNが提唱した手続きとが呼応し、1999年12月からWIPOの仲裁機関が、ドメイン名の周知商標への抵触に関する紛争処理を受け付けるようになった。

WIPOの仲裁機関はすでに今春、英イー・ジー・ジェット社と同じ綴りのドメイン名、歌手のショー・ヨンピル氏や俳優のジュリア・ロバーツ氏と同じ綴りのドメイン名について、申し立て者への移管を命じている。

第2の手立ては、各国の国内での訴訟である。米国で、連邦商標希薄化法を用いる例がいくつかある⁷⁾。事務機器の販売会社、米アベリー・デニソン社が、「avery.net」と「dennison.net」とを保有している電子メールプロバイダの米メールバンク社を訴えたケースでは、1999年8月の控訴審判決でメールバンク社が勝訴した。日産自動車の米国法人がニッサン氏の経営するニッサン社を訴えたケース

では、1999年3月の連邦地裁判決は、被告がnissan.com, nissan.netを使い続けることを認めたが、1999年夏になってから本業の説明以外に、本業と無関係の自動車業界へのリンクなどを付け加えたことをとがめ、それは取り去るように指示した。

第3の手立ては、ICANNが1999年10月に提唱したように、「.com」,「.net」といったグローバルトップレベルドメインを増やして、ドメイン名の飢餓感を解消しようというものである。

なお、2000年7月19日に日本のjpドメインの管理組織であるJPNICは「JPドメイン名紛争処理方針」を発表した⁸⁾。ドメイン名を先取りし、商標権を持つ企業などに高額で転売する行為や類似ドメイン名を登録し、ユーザに混同させる行為について、ドメインの移転や取り消しを求めることができる。

6.2 アイコンの意匠登録

日本における意匠登録に相当するのは、米国では、デザイン特許である。1988年に米国で米ゼロックス社のアイコンにデザイン特許を与えたことがあったが、その後数年、アイコンのデザイン特許申請に拒絶を続けていた。1995年10月になって、アイコンのデザイン特許を認めていく方針を打ち出した⁹⁾。

アイコンのデザイン特許の問題については、その後、特に重要な動きはないようである。しかし今後、動画のアイコンが増えてくると、いろいろな問題が派生してくる可能性がある。まず、動画がデザイン特許にできるかという問題が生じる。また、多国籍企業がアイコンをグローバルに活用するようになると、日本でも静止画のアイコンの意匠登録の問題、さらに動画のアイコンの意匠登録の問題が出てくる。

さらに、ドメイン名と商標とが無関係でなくなったように、アイコンと商標登録との関係も問題になるだろう。日本では1997年4月から立体の商標(店頭の著名な看板人形が典型例)が認められるようになったが、動画の商標の問題も出てくる。

携帯電話の増産に伴い、低消費電力の薄い超小形ディスプレイが安価になるので、電器や事務機の表面に動画の写せるカラー表示パネルを付けることがやさしくなる。そこに、著名なOSの開始画面と同様、機器のアイドル時に商標のような動画を写し続けることが可能になる。

6.3 デジレスタンダードと特許との交錯

1980年代を中心に、ISOなどの国際機関が定めたデジレスタンダード(以下、デジレ)よりも、市場でシェアを獲得したデファクトスタンダード(以下、デファクト)の方が重用されるという時期が存在した。その反動もあって、1990年代に入って、デファクトをそのまま、あるいは叩き台にして世界各国の要望を適当に取り入れて改良し、デジレとして採用する、あるいは、シェアのある程度高いスタンダード候補を競わせたのち、その中のいずれ

かを、あるいは折衷して、デジユレとして採用するという動きが顕著になった。それにつれて、デジユレに採用した技術が、特定企業の特許に抵触する例が増えてきた。

消費者のためにデジユレに統一するのだが、そのデジユレの採用に際して、多額の特許ライセンス料が必要になるのでは消費者の利益に反する。このため、デジユレ制定の論議の中で、関連特許の無償化を図るのが通例である。JPEG では関連する特許の保有者に、特許の無料許諾を表明してもらい、MPEG では特許が存在しない技術だけを使って標準を作り、MPEG では関連する特許の保有者に「公平で妥当な条件で特許を許諾する」と表明する文書を提出させた¹⁰⁾。

携帯電話の第3世代技術である IMT 2000 では、W-CDMA と cdma 2000 の主導権争いの際に、米クアルコム の CDMA 特許の問題が論議的のひとつになった¹¹⁾¹²⁾。その他、ITU-T G.729¹³⁾、ITU-T G.691¹⁴⁾ などでも特許が懸案事項となった。

デジユレではなく、デファクト関連だが、ウェブなどで用いる画像の標準的形式のひとつとして PNG 形式が開発されたのは、同じく標準的形式のひとつである GIF 形式に関連して、米ユニシス社が特許を保有していたため、それを避けようとしたからである¹⁵⁾。

デジユレと特許とが絡み合っているとき、とるべき手順について国際的なコンセンサスはないが、一部には、強制収容して、特許権者には報酬請求権のみ認めればよいという意見もある。

6.4 コンテンツデータファイル交換ツールの問題

米国を中心に、ナップスター(Napstar)、グヌーテラ(Gnutella、ヌーテラと読む人もいる)、スカウア・エクスチェンジ(Scour Exchange)といったソフトが急速な勢いで普及している。これらは、コンテンツデータファイルの交換用ツールである。

これらのソフトのクライアント側ソフト、すなわち、エンドユーザのパソコン側のソフトを、ウェブサイトなどからダウンロードして、パソコンにインストールする。そして、自分の手持ちのコンテンツファイルの中から、他者に存在を知らせ、他者が(自分のパソコンからその人のパソコンへ)コピーしてもよいデータファイルを登録する。このファイルリストがクライアントの間で(ソフトによっては、センタを介して)交換される。

ユーザが、自分のパソコンにダウンロードしたいデータファイルをいろいろな条件で検索すると、他のユーザのパソコン内で、同様に他者にオープンにしたデータファイルが見つかる。ダウンロードの指示を出すと、直接そのパソコンからダウンロードしてくる。ダウンロードの際には、相手のパソコンで、その持ち主がダウンロードの操作を実行する必要がない。

2000 年 7 月 26 日に、米国サンフランシスコの連邦地裁は、米ナップスター社に対し、著作権者の許諾を得ていな

い楽曲を同社音楽ファイル交換サイトに掲載することを禁じる暫定的禁止命令を出した(その後、控訴により命令は無効化)。

基本的に順当な命令である。紙数の関係で、こうしたファイル交換サービスを日本で実行した場合の法律問題についてだけ述べる。日本では、ユーザが自分の手持ちのコンテンツファイルの中から他者がコピーしてもよいデータファイルを登録するとき、そこにコピーフリーでない第三者の著作物が入っていれば、送信可能化権侵害となる。

ユーザの多くが送信可能化権を侵害している事実を知りながら、ファイル交換ツールを配布し続けるとしたら、配布者も送信可能化権侵害の幫助(ほうじょ)行為となる可能性が高い。交換ツールの配布とは若干立場が異なるが、2000 年 7 月 17 日に著作権審議会・国際小委員会がまとめた中間報告によると、ウェブ開設者が音楽や画像のコピーなど著作権を侵害するコンテンツを勝手に掲載した場合、開設者が利用したサーバを提供するプロバイダも法的な責任を負うべきとされている¹⁶⁾。

今後、日米欧で、こうしたファイル交換サービスの実施、ファイル交換ツールの配布が違法行為とされることが増えるだろう。当然のことと考える。

しかし、実効上は、未成年大学生の飲酒と同じく、止めることは難しいだろう。交換ツールがますます改良され、個々のエンドユーザのパソコンがサーバとして働く仕組みがリファインされるに違いない。サーバが全世界で数千万台になり、エンドユーザの移動とともに動き回るようになったら、事実上、止めることはできない。

音楽でも映画でもパソコンゲームでも、プロの作品では、無料で大量にコピーされるのを前提とし、それでも成り立つものがほとんどになる。広告主とのタイアップが主流になるだろう。映画では、数十億円の治療費というわけにはいかないから、数分のショートムービーが中心になる。あとは、無料でもいいから広まって、自分の名を売ったり、自分の世界を人に知ってもらったりしたいアマチュアの作品になる。

巨額な資金を投入する映画やゲームは、映画館やテーマパークに来ることを前提としたものだけになる。振動したり傾いたりするカップル向き椅子、低音高音音響、立体視、匂いを送る送風機、ストロボ……。映画のタイトルが入れ替わっても、そうした付加価値機器が使い続けられるように、標準化が進むだろう。

ライド形のアトラクションでも同じ傾向になる。ゴンドラの走行コースは1年ほど変えないのだが、ゴンドラから見る映像の内容や仕掛け人形が2週間程度でどんどん変えられるように標準化されるだろう。

7. む す び

知的財産権法制について、画像関連の技術者が無関心でいることは許されなくなっている¹⁷⁾。問題は特許だけでは

ない。著作権法、商標法、不正競争防止法などが絡んでいる。また、技術とビジネスとが密接に結びついて、さらにそれに法制が絡んでくることが多いのも最近の特徴である。不断の研さんが要求される。(2000年8月1日受付)

〔文 献〕

- 1) 越田崇夫:「著作権法の一部を改正する法律」について(前編), コピライト, 39, p. 24, 著作権情報センター(July 1999)
- 2) 通商産業省産業政策局知的財産政策室:「不正競争防止法の一部を改正する法律」について, コピライト, 39, 7, p. 38 (1999)
- 3) 土肥一史: 2000年7月19日著作権情報センター講演会配布資料
- 4) 北村行夫:「判例から学ぶ著作権」, 太田出版(1996)
- 5) 古谷栄男:「改訂三版 知って得するソフトウェア特許・著作権」, アスキー(2000)
- 6) 特許庁: 1999年4月30日公表資料, <http://www.jpo-miti.go.jp/sai-kin/wipodnpro.htm>
- 7) 山岸:「USA 知的財産法判例ノート」, <http://www2.ttcn.ne.jp/~usai-plaw/>
- 8) 垣内郁栄:「JPNIC がドメイン登録で新ルール」, 週刊アスキー, p. 26 ページ, アスキー(Aug. 8, 2000)
- 9) 松倉秀実:「米国でアイコン特許許可へ」, <http://www.asahi-net.or.jp/~GV8H-MTKR/iconp.htm>
- 10) 金子格:「国際標準の利用に特許料が必要なのか?」, <http://www.shir-ai.info.waseda.ac.jp:8001/~itaru-k/990227/tsld012.html>

- 11) 国際情報通信研究所:「移動キャリアは情報通信デジタル化の主軸になれるか」, <http://www.icr.co.jp/newsletter/trend/series/1999/s99M019.html>
- 12) NTT 移動通信網など:「次世代移動通信システムの標準化への取り組みについて」, <http://docomo-web.nttdocomo.co.jp/new/contents/98/whatnew89.html>
- 13) NTT:「音声符号化国際標準 ITU-T G.729 の特許コンソーシアム設立について」, <http://ntt.co.jp/news/news98/9803/980312.html>
- 14) 特許庁:「ITU-T での光伝送システムならびに光アンプに関する特許問題について」, http://mpt.go.jp/pressrelease/japanese/tsusin/980605j01_7.html
- 15) TT ハウス:「PNG が開発された背景」, <http://www1.odn.ne.jp/~tt-house/png.htm>
- 16) 山川健:「ネットの著作権保護で文化庁審議会が報告」, 週刊アスキー, アスキー(Aug. 8, 2000)
- 17) 中野潔:「知的財産権ビジネス戦略」, p. 122, オーム社(1997)

なかの きよし
中野 潔 1980年、京都大学大学院工学研究科情報工学専攻修士課程修了。機械メーカー、出版社、機械メーカーなどを経て、1997年、株式会社アスキー未来研究所主幹研究員。1997年、立教大学社会学部非常勤講師兼任。2000年、早稲田大学国際情報通信研究センター客員教授兼任。

2000年10月号「20世紀の画像情報記録と21世紀への期待と課題」小特集予定目次

【ふ お か す】	-----	通産省	江藤 学
【小 特 集】	1. 20世紀の映像記録技術の進展-----	東北大	中村慶久
	2. 映像情報記録技術の21世紀への期待と課題-----	静岡理工科大	野村龍男
	3. 先端映像情報記録技術とシステムの最新技術		
	3-1 磁気記録の最新技術-----	NHK	沼澤潤二
	3-2 光記録の最新技術-----	ソニー	金子正彦
	3-3 新機能メモリー素子MRAMの最新技術-----	東北大	猪俣浩一郎
	3-4 ホームサーバ技術の展開-----	NHK	奥田治雄
【技 術 解 説】	CSデジタル放送局のしくみ-----	スカパー・フェクト・コミュニケーションズ	河崎憲一郎
【講 座】	マルチメディアのための品質評価(第10回):		
	評価データの統計的処理方法-----	慶応大	鈴木恒夫, NHK 成田長人
【てれび・さろん】	知らないわけではないけれど:		
	[第13回] デジタルカメラのレンズは特殊なの?-----	キヤノン	小山剛史
	[第14回] 画像のフーリエ変換における位相情報はどんな意味?-----	東工大	長橋 宏
【映像現場訪問記】	NTTサイバースペース研究所-----	理科大	志賀祐木・江川譲二・細田博之・清水理恵
【論 文】	超音波スピンドルによるハードディスクのヘッドとディスクの間の摩擦軽減効果		
	-----	NHK	光安 保・柳澤 斉・上原年博・奥田治雄
	回転ドラム搭載形MRヘッドの高密度再生特性		
	-----	NHK	真島恵吾・田口 亮・武藤一利・上原年博・上原年博,
			ミツミ電機 近藤守央・新庄康彦・長谷川典夫
	映像記録用ディスクドライブのモデル化手法		
	-----	NHK	南 浩樹・藤澤俊之・西本友成・栗岡辰弥・上原年博・奥田治雄
	文字コーディングを用いたCGH電子透かし法-----	北大	唐 巍立・青木由直
	民生用高精細720P-DLPシステムとその信号処理		
	-----	Texas Instruments	大原一浩・アダム クンズマン
	ホログラフィック光学素子によるマックスウェル視を用いたシースルーディスプレイ		
	-----	三洋電機	安東孝久, 大阪市大 松本敏昭・志水英二
【研 究 速 報】	テレセントリックレンズによる光線情報の取得-----	東 大	竹内敬亮・苗村 健・原島 博