

総説

マルチメディアの著作権^{†1}名和 小太郎^{†2}

マルチメディア著作物の技術特徴は、コピー、変更、多数者への伝送、多数者からのアクセスが容易であること、オリジナルとコピーが区別できないことにある。これは在来の著作権制度の枠組みを大幅にくずすものである。

1 はじめに

日本の現行著作権法は、既存の著作物に対しては、種類べつに定義をあたえ、またその権利も定めている(例、放送、レコード、映画、プログラム、データベース)。だが、これらを複合したマルチメディア作品については、現在、著作権法上の扱いは未確定である。ここに第1の問題がある。

マルチメディア作品は、既存の著作物(マルチメディア作品自体を含む)を素材として入れ子状態で使用していく性格をもっている。したがって、既存の著作物とのあいだに権利の配分の問題が生じる。しかしながら、現行の法律は先行する著作物に強い権利を与えている。この点、マルチメディア作品の制作についてはきびしい法的な縛りが存在することになる。この縛りについての緩和をマルチメディア作品の制作者は求めている。

いっぽう、素材とされる既存著作物の権利者側からみれば、マルチメディア技術は自己の作品の複製、改変、配付を簡便にする技術的可能性をもっており、自己の権利を侵害するリスクをもつものとして認識されている。この点について、素材著作物の権利者は法的な縛りのさらなる強化を求めるだろう。つまり、素材著作物の権利保護とマルチメディア作品の権利保護とのあいだには、新しいトレードオフの設定が要請されることとなる。ここに第2の問題がある。

さらに、マルチメディア作品の制作は、複数の種類の著作物を多様なメディア上で使用するという錯綜した環境を作ることとなり、ここに錯綜した権利関係を生じることとなる。しかるに、現行著作権法は著作権者間の権利の処理を相対取引でおこなうことを原則としている。既存の著作物の権利者は個人であることが多い。個人にとっては、このような錯綜した権利処理をおこなうことは、現実には不可能だろう。このために、新しい権利処理システムの構築が望まれる。ここに第3の問題がある。

以上が、マルチメディアの著作権に関する主要な課題である。

2 現行著作権法の枠組み

まず、現行著作権法の枠組みを、マルチメディア作品に関連する範囲で示しておく。じつは、現実の法律の構造も用語の定義も以下の記述よりは入り組んでいるが、ここでは工学的、産業的な用語法になじむような説明をしておく。(ただしくは法律専門書を参照してほしい。)

著作権法は、著作物を定義し、その創作者にさまざまな権利を与えている。著作物には、もとの著作物(原著物)と、これをもとにして付加価値を付けた著作物(派生的著作物)とからなる。また、著作権者の権利をおよぶ分野は上流側の生産から、流通をへて、下流側の消費にいたるすべてにわたる。これを例示的に整理すると表1のようになる。ここで原著物の著作権者は、原著物と派生著作物のすべてに対して、派生著作物の権利者は、それぞれの下流側の分野において、かれの権利を主張

^{†1} The Intellectual Property Problems in Multimedia

^{†2} Kotaro Nawa, 新潟大学法学部 法政コミュニケーション学科

	生産	流通	消費
原著作物	複製権	頒布権／貸与権	上映権／展示権
派生的著作物	翻案権／編集権 データベース化権	実演権／演奏権 録音・録画権 放送権／有線送信権	私的録音・録画権

表 1 著作権の構造

できる構造になっている。したがって、原著作物の権利に対して派生著作物の権利が重なり、あらゆる著作権についてより下流側に存在する著作物のほうが権利が重層化する。このような権利の重層化は、とくにマルチメディア作品においては、権利処理の手続を複雑にするものとなる。(おな、派生的著作物の流通分野における権利を「隣接著作権」といい、権利保護のルールはさらに複雑なものとなる。)

原著作物の著作者には、このほか「著作者人格権」というものがあたえられ、そのなかに「同一性保持権」というものがある。これは派生著作物の作成にあたり、原著作物の自由な変更を許さない、というルールである。同時に、著作者人格権には「一身専属性」「不可譲渡性」という性格をあたえられており、著作者はこの権利を行使することによって、著作物の市場における流通をコントロール(拒否)できる。このような原著作者重視のルールは、作品に対する積極的な変更可能性を商品特性とするマルチメディア作品においては、致命的な縛りとなりうる。

なお、著作権者は、自己の著作物の使用に対して、第1に「許諾権」をもち、第2に「報酬請求権」をもつことができる。この許諾権は、著作者人格権の行使を実質的に保証するものである。著作物の自由な市場流通という視点よりみると、大きいバリアとなるものである。

3 マルチメディアの定義

現在、マルチメディア作品自体の定義は法律적にはあたえられていない。まず、1993年、日本の著作権審議会は『著作権審議会マルチメディア小委員会第1次報告書』(以下『文化庁報告』)を発表したが、そこでは、マルチメディア作品に対して「文字、音声、静止画、動画などの多様な表現形態の情報を統合した伝達媒体又はその利用手段で、単なる受動的利用ではなく使用者の自由意思で情報の選択、加工、編集等ができる双方向性を備えたもの」という「一般的理解」にしたがうとしている。

なお、米国では1994年『知的財産および全国的な情報基盤(案)』(以下『NII報告』)という文書をNII(全国情報インフラストラクチャ)関連の専門部会が発行している。ここではマルチメディア作品を「作品のいくつかの異なる種類(たとえば、文章(言語的作品)、音(録音)、静止画像(絵画作品)および動画像(視聴覚作品))を、多様または混合の媒体ではなくて、単一の媒体(たとえばCD-ROM)に結合させていることである」と定義している。こちらの定義は『文化庁報告』のそれより限定的である。ただし米国法では、著作物は「現在知られている若しくは後に開発される有形の表現媒体・・・」というように、新しい技術に対応できるようなオープンな定義になっている。

上記の定義をバラフリーズして、『文化庁報告』は「マルチメディア作品を既存の著作物と比較すれば「編集著作物」「データベースの著作物」「映

画の著作物」「プログラムの著作物」に類似の著作物となるが、「多様な表現形態の情報の統合」「使用者の自由意思によるインタラクティブな双方向性」の双方を同時にもっているという性格は在来の著作物にはない」としている。(なお、『文化庁報告』はリアルタイム型著作物に対する検討を意識的に省いている。)また『NII 報告』は「マルチメディア作品は「視聴覚作品」としてみなされる可能性が高い」としている。この点、『文化庁報告』は「インタラクティブ性」に大きい意味をあたえている点に特徴がある。

4 問題の所在

マルチメディア作品に関する問題の所在は図1に示すようなものである。マルチメディア作品の問題点は、その技術的特性にある。それは第1に著作物(表現形態)が複合化することであり、第2にメディアが複線化することであり、第3に情報が電子化することである。

4.1 表現形態の複合化

マルチメディア作品はさまざまな既存著作物を複合した著作物となる。既存著作物は表1に示したような権利をもつが、これを表現形態べつに整理してみると図2のようになる。このように表現形態べつにみたばあいには、アドホックに必要な権利を設定していることがわかるが、これを横断的にみると、ある表現形態には存在する権利が他の表現形態では存在しない、という不均衡性のあることがわかる。

マルチメディア作品では、さまざまな表現形態を複合して使用することになるために、この不均衡な状況が、権利のあり方を不安定にすることが予想される。このようなことは、すでに、音楽のCDには貸与権のみがあり、音楽のビデオには頒布権のみがある、という点にも生じている。マルチメディア作品は、このような問題をさらに拡大し、増大させるだろう。

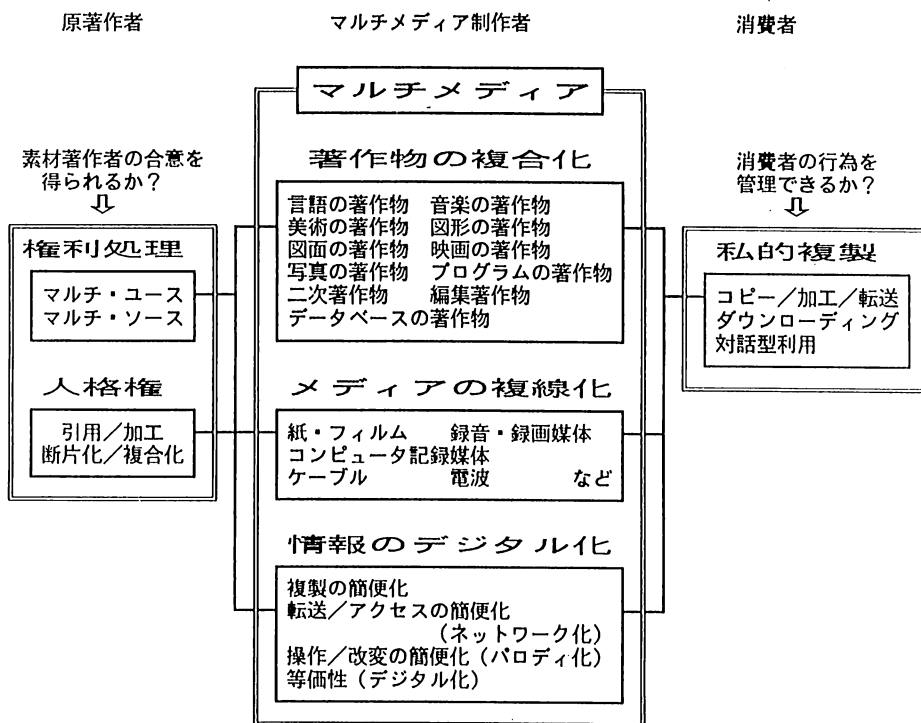


図1 マルチメディアの著作権問題

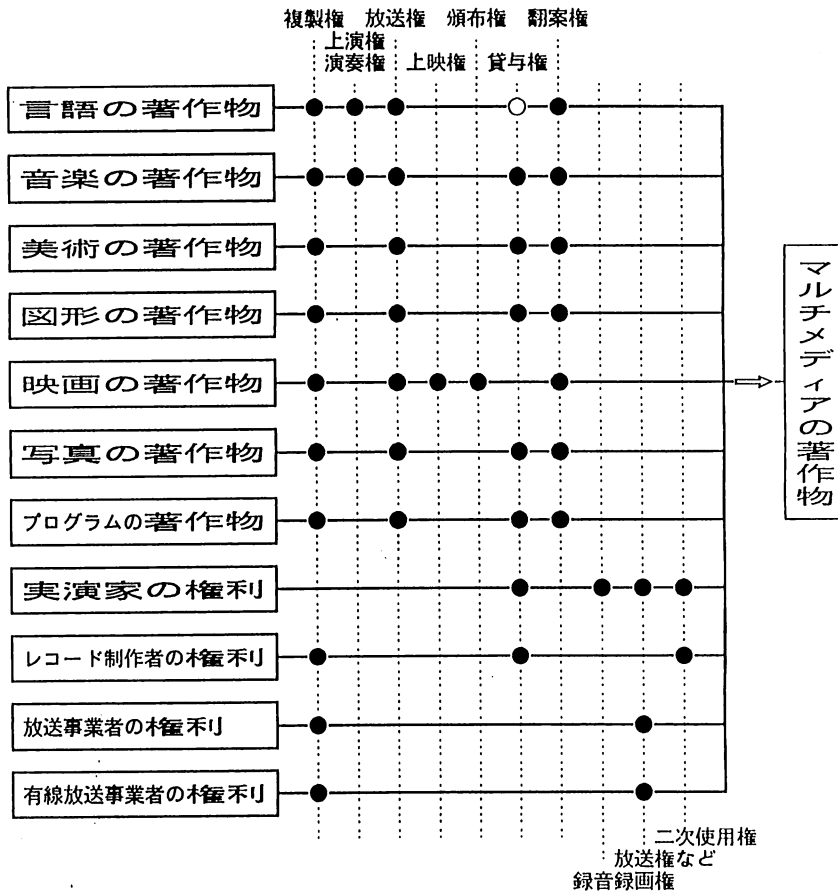


図2 「マルチメディア」作品の著作物性

4.2 メディアの複線化

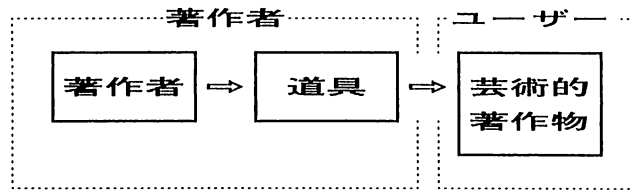
マルチメディア作品は多様なメディアのうえで生産、流通、消費の過程をたどる。原則、デジタル情報であり、コンピュータによって処理可能な状態にある。コンピュータというツールは、伝統的な著作権が定義する「再生装置」をこえた存在である。伝統的な再生装置は、人間に理解できるアナログ情報(例、テキスト、音楽)と、それを記録した媒体(例、磁気テープ、レコード)とを1対1で結びつける(再生、ばあいによっては複製)だけのものではあった。

しかし、コンピュータというツールは伝統的なアナログ情報と記録媒体(例、CD-ROM)とをN対1または1対Nで結びつけることができる。たと

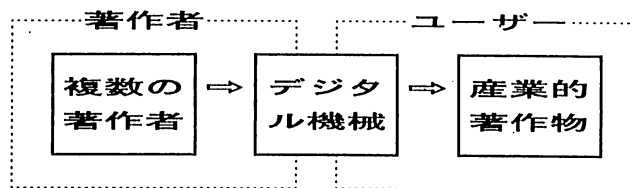
えば、テキスト型の著作物をコンピュータ可読型の著作物(例、データベース)に変換し、それをさらに音声型の著作物に変換する、あるいはその逆変換をすることができる。この意味でコンピュータは新しい「変換ツール」といえる。この結果、ある著作物が乗るメディアは複線化する。(もちろん、コンピュータは複製装置としても再生装置としても十分の能力をもっている。)

この意味で、コンピュータをツールとするマルチメディア作品は、特定のメディアにのせられていた伝統的な著作物を、さまざまなメディアに乗せて生産～流通～消費することを可能とする。このような環境のもとでは、権利者は自分の著作物の流通を市場のなかで追跡することがますます困難になるだろう。

1 ベルヌ条約環境



2 デジタル環境



著作寄与者の出現
法人著作者の優越
著作物の再利用化

機器の普及
操作の自動化
出力の断片化
出力の複合化
情報の等価性

著作物の量産化
著作権料徴収の仮想化

図3 著作権の環境変化

ここで問題を大きくするものは、このような機能をもつコンピュータが、いまや消費者が容易に入手できるようになったことにある。この状況を図3に示す。かつては、複製装置、再生装置のすべては、権利者側が保持することができた。それがいまや社会にひろく拡散してしまったことになる。

4.3 情報の電子化

情報の電子化、とくにデジタル化は、第1に著作物の複製や改変を容易にし、第2にその通信ネットワーク経由での転送と多数者からのアクセスも容易にする。前者は、著作物のコラージュ(またはパロディ)について、後者は著作物流通の広域化について、これらを簡便にする意味をもつ。簡便とは「安価で使い勝手のよい」ということ、つまり消費者に普及する、という含意をもっている。

著作物のコラージュ化は、原著物の断片化と改変によって実現されることになるが、その程度によっては、もはや原著物の使用を確認できないまでの断片化、改変もありうる。これは、とくにマルチメディア作品のインタラクティブ性によって簡単に実現される。

このような環境のなかで、著作物のコラージュ化は、原著物の著作者人格権の保護とどのようなトレードオフをとるべきなのか、これが問題になる。とくに伝統的な著作物(例、絵画、写真)の著作者はこの現象の拡散を恐れている。なお、米国には、パロディは原著物の「公正使用」という最高裁判決がある。公正使用というのは、ある条件のもとでは、原著物の自由な使用が認められるという法理である。

しかも、デジタル装置は、原著物の品質を劣化

させることなくコピーすることを可能にする。この意味で、デジタル型著作物は、原著物(オリジナル)とコピー著作物とを等質化し、その結果として、オリジナルの等価物としてのコピーを量産化し、オリジナルの市場価値を低下させることになる。これは、フォトコピーや DAT の分野においてすでに顕在化している現象であり、同様の状況はマルチメディア作品の分野においても出現するだろう。

いっぽう、著作物のネットワークによる転送は、消費者側における私的複製をさらに増大させ、消費者相互間における著作物の贈与交換を一段とすすめるだろう。もともと情報は贈与・交換的な流通にのりやすい性格をもっている。このような贈与・交換のための複製は現行著作権法では違法とされているが、現実にはインターネット上にはこのような著作物が多数流れている。プロシューマー(プロデューサー+コンシューマー)の出現は、この傾向をさらに強めることになるだろう。

このような疑似私的複製を、現実には著作権者側でコントロールすることは不可能である。その代替案として、すでに DAT の分野においては、私的使用のために販売される再生装置について、ハードウェアと記録メディアに著作権相当料を上乗せすることが制度的に決められている。

5 権利処理制度のシステム化

もともと、著作権は無方式主義をとることとなっており、その取得について、なんらの公的な手続(例、登録、寄託、審査)をとる必要がない。したがって、どこにどんな著作物があり、その権利者がだれであるかについて、市場には「完全情報」がない。いっぽう、情報社会の到来とともに、著作物の数は急速に増大しており、このような完全情報が存在しないことは、市場における著作物の流通に歪みをあたえる。

とくに、マルチメディア作品においては、素材著作物の種類が多様多様にわたり(マルチ・ソース・シングル・ユース)、また、製品の使用方法も多様多様にわたり(シングル・ソース・マルチ・ユース)、素材著作物の著作権者(または権利者)、製品著作物の著作権者(または権利者)、著作物消費者の3者間の権利処理業務(許諾手続、価格交渉など)が異常輻輳し、それらは禁止的に複雑かつ膨大にな

るものと予想される。

現実には、すでにさまざまな著作権処理システムが存在している。これには2種類の形式があり、特定の種類の著作物に関する権利をすべて処理する方式(例、音楽)と、著作物の種類は限定せず、特定の種類の複製行為のみについて処理する方式(例、フォトコピー)がある。

一般論としては、このようなシステムは、第1に著作物のクリアリング、第2に著作物の取引契約、第3に著作物使用のモニタリング、第4に著作物使用料金の徴収、の諸機能をもつ必要がある。現在の著作権数と著作物数は既存のコンピュータ・システムの処理しうる量であり、この点、第1、第2については技術的な難点はない(困難があるとすれば人間系のほうである)。また、第4については超流通方式の示すように既存システム(例、クレジット・カード決済システム)の活用もありうる。問題は第3についてである。ここでは、システムの処理量は禁止的に増大するはずである。この点については、社会の負担すべき総コストとのトレード・オフを考え、使用実績の評価に対して精度の高さを求めるよりも、なんらかの仮想的な方法による見なし計算(例、サンプリング調査)で満足すべきだろう。

マルチメディア作品についても、権利処理システムについて、さまざまな考え方が示されている。たとえば、『文化庁報告』は、第1に権利の所在情報(仮称、著作権権利処理情報集中機構)の整備、第2に権利の集中管理体制の整備を提案し、前者については、このシステムを業界別の分散型データベースのゲートウェイ機能をもつものとし、また後者については、第1に原則個別処理、第2に個別処理が不可能な場合に集中処理化、第3に権利者の自発的意志による参加、第4に人格権について集中処理をせず、としている。これに加えて、マルチメディア作品の制作に多数者が関係することを想定し、権利者について、第1に共同著作物とする、第2に法人著作とみなす、第3に権利者を1者に仮想化する(例、映画)、という3つの案を示している。

これに対して、知的財産権研究所(通産省関係)では『公開草案』を発表し、『文化庁報告』よりはかなり広い範囲での著作権処理機能を実現する案を示している。双方の比較を表2に紹介する。

提案者	文化庁	知的財産研究所
名称	著作権権利情報集中処理機構	デジタル情報センター
権利情報登録	○	○
権利情報公表	○	○
権利許諾	×	○
報酬請求	×	○
権利者の登録条件	個別処理の困難／不可能の場合 権利者の自発的意志	権利者の同意した場合
権利の登録条件	—	報酬請求権のみ 排他権は不行使
同一性保持権	原則、なじまず ⇒将来、ルール化	行使／不行使の条件を公示 名誉／声望を害さないこと
加工改変	—	自由
システム	メディア別開発 既存団体協力	集中型
将来の成果見通	使用料の包括化 同一性保持権の効率的処理化	同一性保持権の不行使特約の明確化／第三者効の創設

表2 著作権集中処理システム

このほか、T・ネルソンの「ザナドゥー」、森亮一の「超流通」、NTT 境界研究所の「ねっといちば」、インフォロジック社の「ソフトウェア封筒」、フランス・プログラム局の「インター・デポジット・ネットワーク」、北川善太郎の「コピー・マート」、相山敬士の「デジタル・データ・システム」などが提案されている。一般に、公的機関と法律家の提案は権利者間の制度的な問題に焦点が当てられ、技術者の提案は消費者まで含めて考察がおこなわれている。

6 人格権 対 デジタル化権

最後に問題になるのは、著作者人格権の縛り、具体的にいえば同一性保持権の束縛をどのようにして逃れるか、ということにかかわる。

この点については、原著作者にデジタル権を付与し、かれがこの権利を許諾した著作物については、自由な改変を認めようという提案がある(例、デジタル・データ・システム)。現実には、業界では、このようなデファクト・ルールがしだいに形

成されつつある状況である。

すでに示したように、伝統的な芸術家は、その立場上とうぜんのことながら同一性保持権の保持について、きわめて固い態度を示している。だが、現実には、20世紀を通じて、芸術の前衛化は、著作人格権を実質的に無視するように動きつつあり(A・ウォーホルからポップ・アートまで、S・グバイドゥリーナからラップ・ミュージックまで)、また、社会の成熟化はパロディ、パステイッシュを日常化してしまった。このような環境のなかで、マルチメディア製品のみにも人格権を強制しようとする考え方がもし出現すれば、それはこの分野にダブル・スタンダードをもちこむことになるだろう。

なお、デジタル化権をめぐり、これをマルチメディア制作者側からみて、著作物のデジタル化には創作性とコストがかかるので、隣接権としてのデジタル化権を認めてもよいのではないかという考え方も出ている。ただし、技術側からみれば、デジタル化に創作性が必要という論理は、近未来に技術の進歩によって、失われるであろう。なお、米国では、コスト(額の汗)のみをかけ、創作性のない情報には著作権はないという最高裁判例がある。

7 NIIにおける著作権論議

米国のNII(National Information Infrastructure)構想においては、情報政策委員会のなかに知的財産権作業部会があり、最近、著作権問題に関するドラフトを発表している。NIIを流れる情報はマルチメディア作品であると想定されるため、この報告は注目に値する。以下、その要点を紹介する。

まず法律面については、つぎのような提案をしている。第1に、伝送頒布権を新設する。第2に、著作権侵害機器の輸入、生産、販売を禁止する。第3に、デジタル著作物とオンライン・サービスに対して、図書館と学校における公正使用について、新しいガイドラインの設定する。第4に、ライセンス・システムのあり方を市場にゆだねる。第5に、内国民待遇を著作物の発信国、作者の国籍によって差別しない。

つぎに技術面については、著作権管理と技術的保護方式の標準化を図るが、標準化に必要な知的所有権は保護されなければならない、としている。

最後に教育面については、著作権保護に関する

学校用、図書館用のガイドラインを開発する、としている。

この報告は、省庁横断的なチームによって、つまりインタディシプリナリな方法によって作成されている。マルチメディアの著作権論議に当たっては、このような姿勢と態勢とを欠くことはできないだろう。

なお、ここで米国の報告を引用したのは、あらゆる既存のメディア作品(書籍、レコード、映画、プログラム、データベースなど)に関して米国が世界最大の情報生産国であり、マルチメディア作品でも同様の状況になるだろうと予測されるからである。さらに、この分野で世界における優越性を維持していくことが、米国政府の基本的な政策にもなっているからである。

この点、米国の制度を念頭において考察をすすめることは、情報通信分野においては不可欠の前提になっている。著作権法についてみれば、米国は世界のほとんどの国の著作権法が準拠しているベルヌ条約に、1989年まで加盟してなかったことを認識しておく必要がある。したがって米国法はベルヌ条約と重要な点について乖離している点がある。とくに注意すべきことは、著作者人格権を認めることがベルヌ条約の条件であるにもかかわらず、米国法は美術作品を除いて著作者人格権を認めていないことである。

したがって、米国は著作権についてみると、一種のタクス・ヘイブンの存在であり、この意味で、マルチメディア作品の制作と流通に関して、制度的な優位性をもっている、といえる。

文献

- 1) 国際映像ソフトウェア推進協議会『映像ソフト流通システムに関する調査研究報告書』,1991
- 2) 文化庁『著作権審議会第10小委員会(私的録音・録画関係)報告書』,1991
- 3) 北川善太郎「コピー・VAN」,『技術革新と知的財産法制』,有斐閣,1992
- 4) 名和小太郎「コンピュータ・グラフィクス作品の権利保護」,法とコンピュータ,10号,

1992

- 5) 松田政行「マルチメディア著作権」, 法とコンピュータ, 10 号, 1992 (1994 年 10 月 25 日受付)
- 6) 森亮一「ソフトウェア流通の新しい展開」, 電子工業月報, 34 巻 8 号, 1992 (1994 年 11 月 10 日採録)
- 7) 梶山敬士「著作権システムとデジタルデータシステム」, 'SOFTIC SYMPOSIUM 93', 1993
- 8) 田村善之「技術の発展とソフト保護法の提案」, 'SOFTIC SYMPOSIUM 93', 1993
- 9) 日経エレクトロニクス編集部「コピー問題, オーディオで決着, 技術と著作権の共存に道開く」, 日経エレクトロニクス, 582 号, 1993
- 10) 文化庁「著作権審議会第 9 小委員会(コンピュータ創作物関係)報告書」, 1993,
- 11) 文化庁「著作権審議会マルチメディア小委員会第 1 次報告書」, 1993,
- 12) 米国議会技術評価局, 中山信弘監修「ソフトウェアと知的財産権」, 日本評論社, 1993
- 13) 松本恒雄「デジタル化権をめぐる」, 'SOFTIC SYMPOSIUM 93', 1993
- 14) マルチメディアソフト振興協会「マルチメディアの知的財産権問題に関する調査研究報告書」, 1993
- 15) L. GUEDON 'The All Digital Era', 'SOFTIC SYMPOSIUM 93', 1993, SOFTIC
- 16) 知的財産研究所「公開草案」, 1994
- 17) 名和小太郎「マルチメディアの著作権」, 情報学シンポジウム講演論文集, 1994
- 18) 名和小太郎「現代の著作権問題とその環境」, 人文学と情報処理, 5 号, 1994
- 19) T. ネルソン, 竹内郁雄他監訳: リテラリーマシンの, アスキー, 1994
- 20) 郵政省電気通信局「電子情報とネットワーク利用に関する調査研究会報告書」, 1994
- 21) Information Infrastructure Task Force: Intellectual Property and the National Information Infrastructure, 1994
- 22) 名和小太郎「マルチメディア時代の著作権制度」, ITU ジャーナル, 25 巻 3 号, 1995 予定
- 23) 藤波進「情報ネットワークによる著作権の管理」, 著作権研究 (印刷中)

著者紹介



名和 小太郎(正会員)

1931 年, 東京に生まれる. 1956 年, 東京大学理学部物理学科卒業.

1964 年, 工学博士. 1960 年, 旭化成工業(株)に勤務. 1977 年, (株)

旭リサーチセンターに出向. 現在,

新潟大学法学部法政コミュニケーション学科長. 公職として著作権審議会専門委員, 日本データベース協会副会長, 法とコンピュータ学会理事など歴任. 著書に『電子仕掛けの神』『電子メディアとの交際術』『技術標準対知的所有権』など.