

展望

マルチメディア時代の知的財産管理

成合靖正 住金テクノエース(株) 取締役
Yasumasa Nariai

Multimedia and Its Intellectual Property Management

1 はじめに

マルチメディアはさまざまに定義されているが、ここでは「文字、図形、映像、音声などの情報の制作・伝送・貯蔵・表現の各段階が多様化、複合化、双方向化していること」と考えよう。マルチメディアという語感には、今後の社会が良くも悪くも大変化するのではないかという期待と不安が含まれている。従来のマスメディアとは異なった種類の情報、異なった伝送手段、異なった表現形態が使われるようになり、社会を動かすしくみが変わってきて、人々の思考・思想が変化してくるだろう。自分の存在に不安を抱くようなことにもなる。たとえば、高校生までが携帯電話で所構わず長話をする現代であるが、誘拐犯がこれを使えば社会に深刻な不安をもたらすことにもなる。職場を見まわせば、パソコンを使いこなせない中高年者は白い目で見られ、のめり込む若者はPCオタクと陰口を言われたりする時代である。

このような情報メディアの構造変化にともなって社会は急激に変化しているし、情報の価値も大きく変化している。ところが、現代は情報の価値を規定する法体系はそれほど急には変えられず、さまざまな矛盾を抱えたままになっている。これら法体系および社会慣習と現実の技術とのギャップを利用すると新たなビジネスチャンスを生み出すこともあり、ギャップが拡大すると深刻な経済的・社会的損失をもたらすことにもなる。ここではマルチメディアに関連する知的財産の問題を種々の角度で概観してみる。

2 マルチメディアの環境

2.1 マルチメディアの分類

マルチメディアを分類する上で、情報の生成・制作、伝送・貯蔵、表現・利用の各段階別に表1のように分類・例示してみる。当然のことながら、新しいメディアの大部分はこの10年以内に急速な発達を遂げてきたものであり、エレクトロニクス、コンピュータ、通信技術に支えられている。

2.2 マルチメディアの特徴と問題

マルチメディアの発展に伴って生じてくる問題点はマルチメディアが持っている特長・利点の裏返しでもある。

(1) 生成・制作・表現・利用の多様性

表1に示す新しいメディアを組み合わせればさらに種類は増える。たとえば、ラップ音楽では古レコードのスクラッチ音が“楽器”として使われている。レコードの著作権者からすれば、こんな使われ方をするとは思いつかなかったことだろう。

(2) 伝送・貯蔵・流通の多様性

従来、通信販売はカタログと電話のやり取りだったものが、パソコンやファミコンの画面でのインタラクティブ操作で行えるようになった。500ドルパソコン、あるいはJAVA技術ではネットワークでソフトをダウンロードする。これらはソフトの小売り業者からすると、商権を奪われるようなもので、今後とも情報製品の流通では変革が続くものと思われる。また、移動電話、移動端末の普及（モバイル化）は伝送の多様化に始まってオフィスの概念を大きく変化させつつある。

(3) 利用目的の多様性

マルチメディアはビジネスにもパーソナルにも、仕事にホビーに、個人・団体、老若男女、営利・非営利を問わず、使われるようになり、時には犯罪の意図のもとにマルチメ

表1 マルチメディアの分類

	従来からあるメディア	新しいメディア
生成制作	紙と鉛筆、印刷機、タイプライター、肉声、楽器、楽譜、カメラ、絵の具、画用紙、粘土	ワープロ、電子手帳、デスクトップパブリッシング、CAD、シンセサイザ、デスクトップミュージック、ビデオカメラ、デジカム、スキャナー、コンピュータデータ、プログラミングツール
伝送貯蔵	文書、書籍、新聞、電話、レコード、写真、本屋、図書館、美術館、ラジオ、テレビ	フロッピーディスク、CD、MD、DAT、DVD、ボケベル、携帯電話、ファクシミリ、レンタルビデオ、通信カラオケ、電子メール、企業内LAN、インターネット、データベースサービス
表現利用	小説、詩、論文、戯曲、画集、写真集、音楽演奏、報告、報道、広報、絵画、彫刻、映画	電子小説、電子辞書、電子図鑑、ビデオゲーム、データベース検索、コンピュータプログラム、コンピュータグラフィックス、コンピュータアートバーチャルリアリティ

ディアを扱うようになってくる。

(4) 影響の重大性

マルチメディアが扱う情報にはさまざまな有体・無体の財産価値や権利が付随している。正当な所有者以外の者が不正に使用すると財産権侵害、時には人権、生命、国家社会の安全にまで影響を及ぼす。

(5) 権利範囲のあいまい性

権利があれば、そこに侵害問題がある。侵害される対象には多様な無体財産がある。つまり工業所有権（特許、実用新案、商標、意匠）、著作権、のほかに、名誉、肖像権、プライバシー権などがあり、国、地域、社会それぞれの考え方があり、価値尺度もないことが多い。とくに著作権法は新しいメディアの出現の都度、継ぎ足して作ってきたようなところがあり、保護される範囲が明確でなく、ケースバイケースの判断に委ねられているのが実態である^{1) 2)}。

(6) 複写・保存の容易性

電子化されたデジタル情報のため、パソコンを使えば伝送変換での情報劣化がなく、高品質のまま情報のコピーが容易である。保管するスペースもとらず検索も容易である。違法コピーが蔓延する背景でもある。

(7) 認証性・追跡性の欠点

情報伝達の広域性、高速・大量性、非同期性、伝送経路の複雑性などによって、現象の追跡や、証拠保存の困難さがある。システムのトラブル、契約のトラブルなどの原因追求や、犯罪・不正の摘発・是正が紙メディアを介していた場合に比べ格段に困難になる。

(8) 国際性

すでに情報のボーダレス化は進んでいるが、伝統的メディアとしての国際電話は言語（会話力）の壁があった。これが電子メールによって通常の英文読解力で外国とのコミュニケーションが可能になった。インターネットでは画像や映像のコミュニケーションも可能になり、交換される情報量は飛躍的に増大している。

(9) 大衆性

必ずしも情報通信の専門家ではない者、法規制・他国の制度慣習に詳しくない者がマルチメディアを取り扱う。ブームになりやすい反面、あっという間に熱がさめる。大衆化の中でも、使える人とそうでない人との分極が進むだろう。また、他人の権利に対する無関心、無責任、無法がまかり通る素地もある。

(10) 創造性

メディアの多様化によって従来にない表現が可能になる。特にCG（コンピュータグラフィックス）は新しい芸術領域として認められるようになった。その反面、行儀の悪さという点での問題がでてくる。悪気と無邪気、狂気と

芸術の境目もはっきりしない。しかし、時には新しい技術を生む原動力にもなる。たとえばハッカーの存在はそれを防止するセキュリティシステムを発達させているし、新しい通信技術を生み出したりする。

(11) 技術の担い手の世代間・業種間ギャップ

技術進歩（シーズ）が速く、使い方の進歩（ニーズ）も速い。いわば世の中の最先端を走っている分野である。反面、年齢層が高くなるほど新しい技術についてゆけず、テクノストレスやキーボードアレルギイの原因になる。また、膨大な研究開発量をまかなうため若い技術者・研究者が大量に投入されている。その結果、伝統的産業である素材、機械工業、土木・建築などの分野と比較して技術者の世代ギャップが生じてきている。

(12) 相互運用・接続の重要性

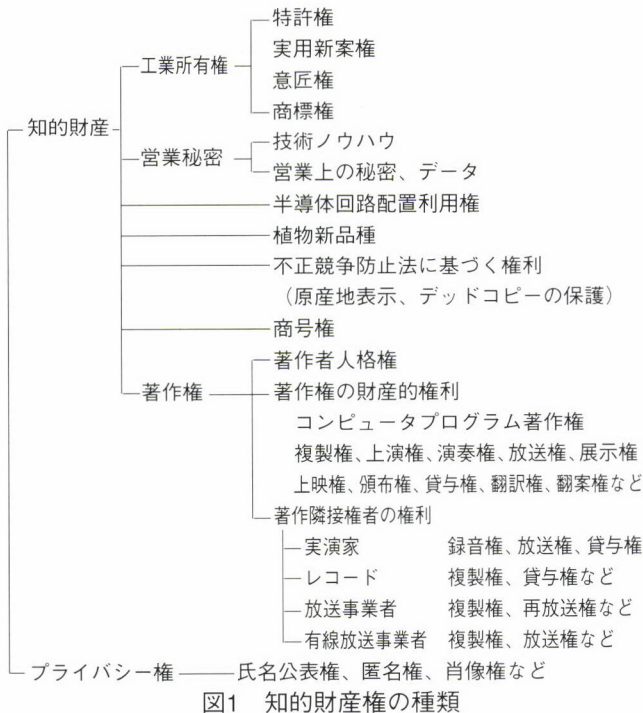
メディアの制作・伝送・貯蔵・表現の各段階ではいろいろな機器が介在する。これらを相互に接続するためには規格に準拠した機器でなければならない。各メーカーは特許をからめて規格の標準化をはかるため争いは熾烈である。

(13) 国家の政策との関わり

かつては通信放送事業は殆どの国で国営であった。民営化された場合でも政治・経済・社会の安定化のための情報統制の必要性から強い管理下におかれている。さらに、国の技術開発の観点からも、情報通信分野は最重要課題のひとつである。例えば、米クリントン政権のNII構想（Network Information Infrastructure：1993/2）、GII（Global Information Infrastructure：1994/3）構想、あるいはHDTVの日米欧の主導権争いなどにその例が見られる。

3 知的財産の環境

我が国で知的財産または知的所有権という言葉が特許、実用新案、意匠、商標のほか著作権、ノウハウも含めた概念として捉えられるようになったのはここ10年程度である。その背景として知的財産価値の高騰があった。この動きは米国の財政赤字、貿易赤字対策からはじまった。すなわち、米国は84年の通商関税法、88年包括通商・競争力強化法を成立させるとともに、知的財産も米国の競争力の重点分野として位置づけられ、民間も政府もプロパテント（特許重視主義）に大きく傾斜した。政府レベルの交渉では米国から我が国に対して、特許の審査期間が長すぎることを、特許の権利が狭すぎることを改善するよう圧力がかかった。88年からスタートしたGATTのウルグアイラウンドでは農業問題のほか知的所有権問題が論議され、93年末ウルグアイラウンドの決着とともに、あらたにWTO（世界貿易機構）に引き継がれた。これによって、各国の知的所



有権に関する法制度の等質化への道が開かれた。

これらの動きに呼応して、我が国でも知的財産の価値は大きく上昇した。権利を主張する風潮は高まり、従来問題にならなかったものや、見逃してきたような知的財産侵害問題が訴訟事件にまで発展することが増えている。特にマルチメディアのような最先端技術分野では知的財産に関連する問題が多発する傾向にある。

4 マルチメディアの知的財産に関する問題

最近、知的財産管理の面からもマルチメディアへの関心が高まっている^{3) 4)}。これら、知的財産管理の問題について、情報の生成・制作、伝送・貯蔵、表現・利用の各段階について述べる。

4.1 情報の生成・制作段階

4.1.1 知的財産の保護のしくみ

知的財産の内、アイデアは特許法・実用新案法・意匠法、商品名と標章は商標法で保護され、表現は著作権法で保護される。特許・実用新案・意匠・商標は登録をもって有効となるが、著作権は無登録主義、すなわち、国に届出や登録をする必要はない。

特許・実用新案・意匠・商標の権利は明細書で権利範囲を詳細記述するため、侵害・非侵害がはっきりするが、権利成立までに意匠・商標で1～3年、特許で3～10年を要する。

著作権は著作権法で保護される。著作物を創作すれば自動的に権利が発生するという考え方である。しかし、他人

が独自に創作したものを排除することはできないし、権利範囲を文言で明確に規定することができないため、他人の著作物のアイデアを利用したり、一部を利用しても権利を侵害したかどうかの判断は難しい。したがって、著作権は権利としては弱いといえる。

技術上のノウハウについては、従来機密漏洩やスパイ行為を取り締まる法制度が不十分だったが、92年の不正競争防止法改正によって保護が強化された。これによって不正に機密を入手した者に対して損害賠償請求と差し止めができるようになった。

模倣品、デッドコピー品や原産地の不正表示に対しては不正競争防止法で保護される。これも92年の法改正によって保護が強化された。

4.1.2 著作権の調査・許諾に関する問題

著作権は創作と同時に権利が発生するが、これを登録するような機関はない。マルチメディアの世界では他人の著作物を利用して新しい著作物を作ることが多い。その場合、利用しようとするものが著作権の対象なのか、自由に使えるのかの判断をしなければならない。多数の著作権者を探し出して許諾の交渉をするのは大変な手間と時間がかかる。更に改訂版、翻訳版、縮刷版などのデジタルでの加工・編集の度毎に許諾を得ることが必要で、ソフトの制作費の80%が素材の権利処理に費やされた例もあるという⁵⁾。

このような問題に対して著作権法を改正して権利者のデータベースを整備しようとする動きがある。文部省では「著作権権利情報集中機構」を検討中であり、一方、通産省管轄の知的財産研究所では「デジタル情報センター」構想を検討している⁶⁾。

4.2 情報の伝送・貯蔵段階

4.2.1 標準と特許に関する問題

マルチメディアは様々な事業者が相互に機器を接続し、ソフトが協調して動作して、はじめて機能を発揮する。相互接続性（インターオペラビリティ）を実現するためには規格化が必要である。規格が広く受け入れられるようになると事実上の標準（De-Facto Standard）と呼ばれる。マルチメディア関連の規格は最近では殆どすべて特許が絡んでいる。一般に、規格に絡む特許は市場の主導権を取るため、同業及び関係業界とコンソーシアムを組んで仲間を増やしたり、共同開発したり、ライセンス料を低く設定したりするなどして De-Facto Standard化を進め、市場シェアを確保しようとする。あまりにも高額なライセンス条件にすると、標準化が進まず、せっかくの技術が死蔵されることになる。米国 Drexler Technology 社が基本特許数十件を保

有している光メモリーカードなどがその例である⁷⁾。

4.2.2 国境を越える侵害問題

特許権者の許諾なしに特許製品または特許の方法を製造、販売、使用、展示、販売の申し出をすると特許侵害となる。日本では特許ではないが米国では特許である物（方法）の広告をインターネットホームページに掲載すると、米国特許侵害となるか、ということが問題になる。

また、インターネットがこれほど急速に普及したのは米国で市販されているポルノグラフィーを見られるからだ、との説があるぐらい「違法な著作物」が輸入されている。

このほか、数年前、英国のギャンプル会社が胴元になり、パソコン通信を通して国内でプロ野球トトカルチョの客集めをしたかどで、当局から差し止めを食らった事件があった。

通信カラオケの業界では、音楽電子産業協会（AMEI: カラオケ事業者）と日本音楽著作権協会（JASRAC）とが複製権、演奏権、送信権をめぐる論争しているが、カラオケ事業者側では海外にインターネットサーバーを設置することで旧態依然たる著作権法の呪縛から逃れようとする動きもある⁸⁾。

このように国の規制水準の落差を利用すれば違法・適法の議論もあるが、ビジネスチャンスにもなる。

4.2.3 侵害問題でのネットワーク事業者の責任

米国で Playboy 事件というのがあった。パソコン通信の電子掲示板サービス（Bulletin Board Service）の事業者 Frena 社を Playboy 社が訴えたものである。事件の発端はあるユーザーが Playboy 誌から170枚ものアダルト写真イメージを電子掲示板に載せたことである。これに対して Playboy 社は損害賠償請求を有利にすすめるため Frena 社を提訴したのである。Frena 社は侵害行為にはなんら関与していないし、違法行為を知るすべもなかった、と弁明したが有責判決となった⁹⁾。米国ではこの種のネットワーク事業者が訴えられた事件が数件あるが、有責とする判例と免責とする判例が分かれている。有責を強調しすぎるとネットワーク事業者は自衛上ユーザーに種々の統制を課すことになるので、言論の自由が失われる恐れがある、との論争が起きている。

4.2.4 図書館のマルチメディア化の問題

図書館での文献複製は一定の条件を満たせば、著作権者の許諾なしに複製できる（著作権法31条）。しかし、複製がどの程度まで許されるかについての議論（訴訟）も多い。最近ではさらに電子図書館が話題に上がっている。電子図書館や映像データベースなどのマルチメディアまで含めた

閲覧・参照のシステムが恒常的な制度として確立するには総合的著作権集中管理機構の設立が必要であるといわれている¹⁰⁾。またここ数年、図書館ではビデオ上映が人気を集めているが、これに日本ビデオ協会が著作権法上の頒布権を基にクレームをつけた。図書館側も非営利で観衆から料金を徴収していないことから、著作権法38条を盾に反論している¹¹⁾。このように図書館は著作権法上、一種の聖域であったが、インターネット電子図書館の出現によって状況は一変しつつある。そこでは従来の図書館とは全く異なった著作権処理が必要であり、著作者の中には電子図書館の「書架」に載せられることを拒否する者もでてくる¹²⁾。

4.2.5 ドメインネームと商標権・商号権の問題

インターネットで使用するIPアドレスは“http://WWW.abc.jp.com”の様に記されるが、この“abc”がドメインネームである。米国の裁判事例で通信事業の Sprint 社が競合相手の MCI 社と紛らわしい“mci”というドメインネームを登録するという事件があった。もともとドメインネームは世界で統一的に割り当てる機関（Network Information Center, NIC）があって、これに申請すれば、先着優先で認められることになっている。しかし、商標、商号の排他的機能とは独立のしくみで決められるため、悪意を持って著名商標や周知商標をドメインネームとして先取りしてしまえば、正規の商標保有権者はそれを買い取るか、不正競争防止法に基づいて裁判で解決するしかない。

4.3 情報の表現・利用段階

4.3.1 海賊版ソフト

東アジア諸国ではCDの海賊版があとを絶たない。米国は通商法スーパー301条をバックに2国間交渉で相手国政府に圧力をかけている。中国に対しては総額20億ドルの制裁リストを発表し中国がこれに対抗する報復処置を発表して泥仕合の様相を呈している。アジア各国も順次知的財産関係法の改正を行ってきたが、実際には侵害品が流通していても製造元はなかなかつかめない。侵害者は権利者の動きを察知すると製造現場を廃棄ないし移転したりするので差し止めは極めて難しい¹³⁾。これが更にネットワーク上で海賊版の販売が行われるといっそう摘発が難しくなる。

4.3.2 リバースエンジニアリングの問題

ソフトウェアのマシンコードを逆アセンブルして機能を解析するリバースエンジニアリングが適法か、違法かは長年論議されてきた。国際間の著作権法のハーモナイズ（同質化）が議論されて以来、米国はソフト優位の立場を維持すべく、リバースエンジニアリングを違法とするよう各国

に働きかけてきた。これに対してECの閣僚理事会指令はリバースエンジニアリングを認める方向を出しており¹⁴⁾、我が国産業界も著作権法上の権利としてこれを認めるよう文化庁に要請していた。しかし、文化庁はこの法制化を見送る決定をした。この結果、リバースエンジニアリングは当面容認も禁止もされないまま放置されることになった¹⁵⁾。

4.3.3 プライバシーの問題

プライバシーの権利とは、他人に邪魔をされない権利、心理的な静謐を確保する権利、あるいは私的情報の伝播を自己の制御下におく権利とも言えよう。この権利は肖像権、人格権、名誉、信用と言ったような抽象的なもののほか、商業的財産的価値も含まれる。

パソコン通信の電子掲示板やインターネットのホームページは一種の放送の機能を持っているといえよう。このシステムを使って、個人または企業を対象に誹謗中傷をする、今までのメディアに比べて非常に強力なダメージを相手に与えるものとなるだろう。

近年のコンピュータグラフィックス（CG）の発達は目覚ましいものがある。最近、映画テレビで普及してきた動物の映像はまだぎこちないものがあるが、いずれはもっと本物らしい動きをするようになるだろう。これが人間に適用されると、どうなるだろうか。そっくりさん俳優を起用しなくても、西郷隆盛と勝海舟の談判シーンを撮影することだってできるだろう。存命中の人物のCGそっくりさん映像をつくると、肖像権の問題がでてくるだろうが、故人ならどうか。故人の有名人と握手している映像をネタに詐欺を謀る者がでたり、スキャンダラスな映像を捏造して他人の名誉を傷付けたりする行為が出てこないとも限らない。いわば、CG上でのクローン人間をつくりだすことであり、今後議論を呼ぶものと思われる。

4.3.4 特許出願に関する日付と署名の認証性の問題

特許法では出願時に国内で公然と知られているもの、国内で実施されているもの、国外も含めて文献で知られているものは特許を受けることは出来ないとしている。インターネット上で公知となっているものを異議申立ての証拠として提出したらどうなるか。国内での公知か国外か、日付はどうやって証明するのか、内容が変更されていないか、などが問題になる。

また、欧米先進国の先願主義とは異なって、米国特許法では先発明主義をとっている。発明の日が立証できれば、出願が遅れても優先的に特許が付与される。この発明の日の立証には研究者のラボノートを決められたルールに従ってきちんと記録・保存しておかねばならない。フロッピーディス

クの記録では証拠としては使えない。サインや印鑑を要する職務発明者の権利譲渡書、宣誓供述書など電子的記録には馴染まない文書が多く、マルチメディア化にも限界がある。

5 まとめ

鉄鋼業界においても生産・物流の現場に、また事務所のOAはマルチメディア化とネットワーク化が急速に進んでいる。しかし、これが政治・経済・社会構造の地殻変動になるにはまだ時間がかかるものと思われる。

当面の動きとして予想される問題は、

- (1) 著作権法をはじめとする法改正はなかなか進まず、これに関連する紛争が多発する。
- (2) マルチメディアにからむ個人、企業、国の安全・平和に絡む問題が増加する。
- (3) 個人・企業レベルで情報の貧富の差が拡大する。ひいては富の貧富の差も拡大する。
- (4) 米国の世界戦略の中にマルチメディアがいつそう深く組み込まれ、我が国との技術ギャップが拡大する。

などがあるだろう。しかし、紛れもなくマルチメディアは我々の生活を豊かにするもの、すべきものである。我々マルチメディアのユーザーの立場からすれば、表面的な動きだけに捕らわれず、我々は何のため何が欲しいのか（ニーズ）をしっかりと見据えることが大切だと思う。

引用文献

- 1) 日経エレクトロニクス：1994.1.3, No.598, p.171
- 2) 日経エレクトロニクス：1996.3.11, No.657, p.133
- 3) Eric Jensen and Charles C. Krawczyk：1994年度PIPA日本部会第二委員会マルチメディア論文グループ訳：知財管理, Vol.45, No.8, (1995)
- 4) 日経エレクトロニクス：1995.3.13, No.631, p.139
- 5) 日経産業新聞, 1994.1.31
- 6) 松田政行：知財管理, Vol.45, No.1, (1995), p.89
- 7) (財) 知的財産研究所：研究報告「技術標準を巡る知的財産権問題に関する調査研究」, (1995年3月), p.105
- 8) 日経産業新聞, 1995.7.17
- 9) 日経産業新聞, 1995.10.30, 1995.11.1
- 10) 久々湊伸一：知財管理, Vol.46, No.2, (1996), p.253
- 11) 日経新聞, 1995.7.11
- 12) 日経産業新聞, 1996.5.22
- 13) 日経産業新聞, 1995.6.7～1995.6.9
- 14) R.J.Hart：日経エレクトロニクス, 1992.5.25, No.555, p.147
- 15) 日経新聞, 1994.6.8～1994.6.10

(1996年7月9日受付)