

7 デジタルコンテンツの利用促進のための制度整備に関する調査研究

21世紀に向けてデジタル化されたコンテンツの需要拡大と、コンテンツの作成、加工、流通や発信などに関わる新たな産業の発展が始まりつつある。こうしたコンテンツ取引の円滑化・活性化をはかる為、新たなルール作成が求められているが、昨年からの一連の法改正等にも関わらず、依然として、デジタル化されたコンテンツの不正利用とその対応の煩雑さは無視できない状況にある。このような状況を放置すれば、権利者と利用者双方が、コンテンツの流通と利用に消極的になるおそれがある。したがって、今後は、コンテンツの権利保護に留意しつつ、その流通を拡大・促進する方策について検討を行うことが重要である。

本稿は、以上の観点から行われた、デジタルコンテンツに関するビジネスの現状と権利処理の実態の把握についての調査研究の結果と、それに基づく今後の政策課題等について取りまとめた報告書の要約である。

I デジタルコンテンツ産業の動向

本章においては、デジタルコンテンツの利用の促進を検討する前提として、まず、デジタルコンテンツ産業(コンテンツの制作・流通・利用に関連する、ソフト系/ハード系産業)の動向を概観することとする。本産業分野の動向は日進月歩で変化しており、その全体像の把握は非常に困難であるが、以下では、デジタルコンテンツ産業に関する特徴的な動きを取り上げてみたい。

1 多様化する利用端末

これまでパーソナルコンピュータやデジタルオーディオ機器など、特定の専用機器に限定されてきたデジタルコンテンツの利用端末は、現在、携帯電話やゲーム機がインターネットと接続、機能を複合化させるなど、急速に多様化しつつある。それらの特徴的な動きとしては以下が挙げられよう。

(1) 携帯電話

95年以降、携帯電話・PHSは、通信料金の引き下げや端末の小型化で加入者数を急速に伸ばし、99年には加入者数が5千万人を突破。2000年中には固定式電話の加入者数を追い越し、通信手段の主流となることが予想されている。例えば、99年2月より開始されたNTTの「i-mode」サービスは、携帯情報端末(ノートパソコンや電子手帳等)と接続することなく、専用携帯電話機のみでインターネットに接続できる機能を持ち、ニュース等情報サービスや、ゲーム、占いなどコンテンツ提供サービス、インターネットバンキング等取引サービスの利用を可能とした。サービス開始から1年経った2000年2月時点で、加入者は約424万人に達し、国内最大のインターネットサービスプロバイダーである「@ニフティ」の会員数約362万人を上回っている。2000年から事業申請受付が始まる次世代携帯電話などを考慮すると、今後携帯電話がデジタルコンテンツの重要な利用端末となることは確実と思われる。

る。

(2) DVD

従来のCD並の大きさながら、画像圧縮規格「MPEG 2」の採用によりCDの約7倍もの記録容量を持つDVDは、96年に映像再生用のDVDビデオが発売されて以降、CD、CD-ROM、HD、LD等従来型のデジタル記録媒体を統合的に代替するものとして、期待が高まっている。タイトル数も徐々に増え始め、98年末からは一部のビデオレンタル店においてDVDソフトのレンタルが開始されたことなどから、我が国においても、今後の急速な普及が見込まれている。

(3) 128ビット家庭用テレビゲーム機

本年3月よりソニー・コンピュータエンタテインメントから発売された「プレイステーション2」は、その高いデータ処理能力により、DVDソフトの再生が可能となるなど、98年11月にセガ・エンタープライズが発売した「ドリームキャスト」とともに、従来のゲーム機を超えた、新たなコンテンツ利用端末として、期待が高まっている。

(4) 携帯用MP3プレーヤー

現在、世界各国において各種の携帯用MP3プレーヤーが発売され、機種的小型化・低価格化が進んでいる。RIAA(全米レコード協会)による一部メーカへの提訴などの動きはあったが、権利者団体の著作権保護問題への対応は、現在ではメーカーサイドと連携してセキュリティ技術の普及を図る方向に転換されており、今後はSDMI(Secure Digital Music Initiative)規格を採用した、「安全な」MP3プレーヤーの更なる普及が予想される。

2 多チャンネル化する流通媒体

インターネットは、93年の商業利用開始から、僅か5年で世帯普及率が10%を超え(携帯・自動車電話の場合は約15年)、98年度の利用者数は約1,600万人に達した(平成11年度版通信白書)。このような急速なインターネットの普及により、

これまでCDやCD-ROM等、パッケージ中心であったコンテンツの流通形態は、現在少しずつネットを媒体としたコンテンツ配信に移行しつつある。また、デジタル放送の本格化に伴い、今後は放送を媒体とするコンテンツの流通が一層増加するものと思われる。

(1) コンテンツのネット配信

コンテンツの有料ネット配信サービスは、特に音楽分野において急速に展開している。97年に他の音楽配信サイトに先駆けて開設された、米国「MP3.com」は、99年6月、著作権集中管理団体であるASCAPと提携し、更なる提供コンテンツの充実を図ることを発表した。また米国では、大手オンライン書店と知られる「Amazon.com」が、99年4月より音楽コンテンツの無料ダウンロードサービスを開始。今後、本格的に有料配信サービスへ参入するものと予想されている。

我が国においても、97年に開設された音楽配信サイト「music.co.jp」(後掲)が、99年からMP3による配信を開始。音楽コンテンツのみならず、画像、テキスト等の配信サービスも実施している。また、ソニー・ミュージックエンタテインメントは99年12月から、有料音楽配信サービス「bitmusic」を開始。将来的に同社が発売する全邦楽シングルの配信を目指している。本サイトからダウンロードし、ソニーが発売した「メモリースティックウォークマン」などの著作権保護技術に対応した機器をパソコンに接続すれば、一回を限度にダビングが可能となっている。

(2) デジタル放送

我が国放送メディアのデジタル化は、96年のCSデジタル放送の開始を皮切りに進められ、2000年末にはBSデジタル放送の開始、2003年からは東名神の三大都市圏における地上波デジタル放送の開始が予定されている(地上波は2010年までにフルデジタル化を完了させる予定)。また、CATVについては、97年より既存のアナログ施設のデジタル化が進められており、98年の郵政省「通信白書」によれば、2010年には我が国の放送メディアは全てデジタル化される見通しである。

デジタル化により、画像の高画質化が実現する一方、最も大きなメリットとして、多チャンネル化(96年の郵政省「放送高度化ビジョン」は、2010年に地上波20~30、衛星400~500、CATV200~250チャンネルと想定している)と、双方向性の実現(映像と共に送られるデータに、視聴者が専用端末からアクセスできる)が注目されている。これにより、更に大量の放送用コンテンツの提供、双方向性を生かした多様なサービスの実現が可能となる。また、96年より、CATV網を利用したインターネット接続サービスが開始され、既に50社以上が事業に参入している。CATV回線を利用した場合、従来の電話回線(数十kbps)を超える高速接続(数百kbps~数Mbps)が可能である。事業関連認可手続の簡素化(99年

3月)による参入増加が予想されていることもあり、CATVは、新たなネットインフラとして今後更なる普及が見込まれている。

3 不足が予想されるコンテンツ

上記のとおり、デジタル化されたコンテンツが流通し、エンドユーザーに利用されるためのハード面における環境整備は急ピッチで進められている。そのため、今後はこのようなインフラを経由し、ユーザーに提供されるコンテンツを充実させることが重要な課題となる。コンテンツ提供ビジネスにおける競争の激化が予想される中、魅力のあるコンテンツを豊富に確保することは、コンテンツ提供事業者にとって、これまで以上に死活的な問題となっている。

しかし、我が国におけるコンテンツ(アナログコンテンツを含む)の流通量については、ビデオゲーム等、一部に流通量を確実に伸ばしているコンテンツもあるものの、総体的には、近年伸び悩みの状態にある。

前述したような、今後の利用端末や流通媒体の多様化を踏まえれば、放送コンテンツに限らず、その他の分野におけるコンテンツについても、その制作と利用の促進を目指した取り組みが急務と言えよう。

II コンテンツビジネスにおける権利処理及び権利保護の実態

1 企業ヒアリング実施概要

第1章における分析のとおり、デジタルコンテンツに関連するビジネスは、多様化しながら急速に拡大しつつある。第2章においては、そのようなビジネスの現場において、実際にどのような権利処理及び権利保護が行われ、如何なる問題が生じているのか、企業へのヒアリングをもとに分析を行った。

ヒアリングの実施概要については以下のとおりである。

【ヒアリングした企業】

- ① コンテンツ配信 3社
- ② コンテンツ制作 2社
- ③ 配信システム提供 1社

【主なヒアリング事項】

●事業概要

- サービスの内容
- 取引の対象となるコンテンツ
- 商品・サービスの主な購買者・利用者層
- コンテンツの提供方法(ネット又は媒体、圧縮方法)
- 使用許諾の態様
- 課金システム
- 採用している権利保護技術

●事業実施にかかる問題点

- 著作物の権利処理に関する問題点(法的・技術的問題等)
- 著作物の権利保護に関する問題点(法的・技術的問題等)

2 企業ヒアリング結果

事業概要については報告書本文に委ねることとして、以上のヒアリングにより聴取された権利処理・権利保護に関する検討課題について、以下のとおり集約・整理を試みる。なお、以下の事項には、個々の企業や業界の特殊性が背景となっているものも含まれるため、これらを将来の施策に如何に反映すべきかは更なる分析と事例の収集が必要であろう。

(1) コンテンツの権利処理に関する検討課題

【現行著作権法に関する課題】

- ① 公衆送信に関する著作隣接権の報酬請求権化
利用許諾についての予見性を高め、ビジネスを円滑に行うためにも、映画、ゲームを含むデジタルコンテンツのネットワーク配信における二次使用について、将来的には、排他的許諾権から報酬請求権への移行が検討されるべきとの指摘があった。
- ② 同一性保持権不行使特約の有効性の法的担保
原著作物の加工について、事前の契約で不行使特約を締結していても、後に著作者からクレームが付くケースがあるため(キャラクターの利用等)、同一性保持権について、イギリス著作権法に類似した不行使特約の有効性の法的な担保に対する要望があった。

【著作権関連制度に関する課題】

- ① 権利集中管理の対象分野の拡大
デジタルアーカイブ事業などにおいては、デジタル化する著作物の権利所在の確認に手間取るケースが多いが、著作権法の裁定制度は手続きが煩雑で利便性が低く、権利者が判明している場合でも、個別許諾においては、法外な使用料を求められる場合があるため、美術作品等従来集中管理が実施されてこなかった分野における複数の集中管理団体による権利処理の実施に対する要望があった。併せて、デジタル化・多メディア化の展開に伴い、デジタル利用のためにレコード製作者や実演家への利用許諾を求める機会が増大していることから、集中管理団体による著作隣接権の管理に対する要望も寄せられた。
- ② 利用許諾に関する裁定制度等の見直し
現在規定されている裁定制度を見直し、正当な理由なく許諾を拒否された場合に文化庁長官による裁定を受けられるよう検討すべきとの指摘があった。

(2) コンテンツの保護に関する検討課題

【保護技術に関する課題】

- ① 保護技術の更なる高度化

音楽と異なり、映像分野においては技術保護手段のデファクトスタンダードが決まっていないため、自社で独自に技術を採用するのは非常にリスクであり、将来的には業界のコンセンサスによるスタンダードの設定が必要との指摘があった。

② 電子透かしの証拠能力についての解釈

配信事業者側では、個人サイトによる不正利用については、電子透かしのサーチで発見次第、相手方に警告しているが、相手方が警告に応じず訴訟になった場合、電子透かしに証拠能力が認められるかは未だ不明であり、何らかの解釈が必要との要望があった。

【不正行為の監視に関する課題】

① 公的機関による不正監視の実施

電子透かし等を採用しても、個々の会社又はクリエイターが侵害をサーチするには多大なコストがかかるため、公的な監視機関(公益法人等)による監視サービスの実施が必要との要望があった。

② 不正の監視とプライバシー保護の抵触

コンテンツの不正使用を監視する過程で、個人情報へのアクセスなども行われることが今後予想され、プライバシー保護問題との抵触が心配される。特に法的問題に疎い個人の権利者が、自らコンテンツ配信を行い、その不正使用を監視するような場合、プライバシー侵害の可能性も高まるため、個人意識の啓蒙やルールの策定が重要との指摘があった。

【事業者の利益の保護】

① コンテンツ配信事業者の権利の法的保護

コンテンツ配信を行う事業者には著作権上何ら権利が認められていないため、侵害行為の監視、侵害者への警告等の法的裏付けが不十分であるとして、コンテンツ配信事業者への著作隣接権の付与、又は不正競争防止法による不正利用行為の規制導入を検討すべきとの要望があった。

② コンテンツ配信事業者の免責規定の設置

今後、コンテンツ提供者が増えた場合、一つ一つのコンテンツに不正が無いか確認することは事実上不可能であるため、DMCAにおけるオンラインサービスプロバイダーの免責条項のように、例えば不正コピーされたコンテンツであることを知らずに配信してしまった場合、善意の配信事業者は免責されるような措置が必要との要望があった。

③ データベースの法的保護

デジタルアーカイブ本体はデータベースの著作物として保護されるが、コピーして配列を変えるなどされた場合、権利主張が難しくなるため、(投資の保護として)データベースの不正利用からの保護が必要との要望があった。

III コンテンツの権利処理・保護に関する取組みの現状

本章においては、コンテンツの権利処理の円滑化とその適切な保護に向け、国内外において進められている技術面及び法制度面における取組みについて、その状況及び問題点等を分析している。取組みの事例、プロジェクトの詳細は多岐に亘るため、報告書本文を参照されたい。

1 権利処理の円滑化に向けた取組み

コンテンツの利用にかかる迅速かつ確実な権利処理及び適切な権利の保護を目指し、現在、各国において実験的な運用や検討が行われている。

(1) 電子的著作権管理システムに関する実験的プロジェクト

- ① VERDI プロジェクト (欧州)
- ② マディソンプロジェクト (米国)
- ③ J-CIS (日本)

(2) 権利管理団体による取組み

上記(1)の他、デジタル化・ネットワーク化の進展を受け、各国の権利管理団体においても、独自に著作物のデジタル利用についての対応が開始されている。

- ① ASCAP (米国)
- ② BMI (米国)
- ③ JASRAC「DAWN2001」(日本)

(3) 権利の集中管理に関する法的基盤整備

【我が国仲介業務法の見直し】

デジタル化・ネットワーク化により、著作物の利用形態がますます多様化する中で、音楽の有料ネット配信許諾の使用料を巡る配信事業者と権利管理団体の対立に見られるように、既存の権利管理団体のバックグラウンドとなってきた法的基盤の妥当性が問われ始めており、現在の著作物の利用動向を踏まえた見直しの実施が、利用者のみならず一部の権利者からも求められている。このような要望を受け、現在、文化庁において、著作権の集中管理に関する「著作権に関する仲介業務に関する法律」(以後「仲介業務法」と略す)の改正作業が行われている。文化庁は著作権審議会小委員会の報告書の内容を踏まえ、現行仲介業務法を廃し、新たに「著作権管理事業法(仮称)」を定める方向で法改正準備を進めている。報告書では、上記小委員会報告書の要旨と、現在文化庁により検討されている新法について概観している。

2 コンテンツの適切な保護に向けた取組み

(1) 技術的手段の検討に関する国際的取組み

デジタルコンテンツの利用を促進するためには、コンテンツの無許諾コピー・アクセス等を確実に防止することにより、安全な流通環境を確保することが不可欠である。そのため、コ

ンテンツ保護のための技術的手段の開発・普及に関し、権利者団体と産業界が一体となった以下のような国際的な取組みが、現在実施されているところである。

① MUSEプロジェクト

欧州におけるオーディオの電子透かしの評価プロジェクトであり、EUの資金援助を受けている。

② SDMI

ネット上での音楽配信に係るセキュリティ技術の標準仕様の策定を目的とする全世界的なプロジェクトである。

③ CPTWG (Copy Protection Technical Working Group)

DVD等に関連したコピープロテクションの技術的な討議を行う会議団体として結成されたものであり、コピープロテクションに関連する課題について技術的な立場から検討を行い、提言を行うことを目的としている。

(2) 技術的手段の保護に関する法的基盤整備

前記のとおり、コンテンツの無許諾コピーアクセスを制限するための技術的手段は確実に高度化しつつあるが、これと歩調を合わせる形で、コンテンツに施された技術的手段を回避・改変する技術も共に高度化・汎用化しており、正に「イタチごっこ」の状態が続いている。そのため、技術的手段の効果を法的に担保することがコンテンツの安全な流通を促す上で不可欠となっており、WCTの成立をきっかけに、現在、各国において以下のような法整備が進められているところである。

- ① WCT及びWPPT条約
- ② EU「条件付きアクセスに基づく又は準拠するサービスの保護に関する指令」
- ③ EU「情報社会における著作権および関連する権利の一定の側面のハーモナイゼーションに関する指令案」
- ④ 米国Digital Millennium Copyright Act (以下、DMCAとする)
- ⑤ 我が国改正著作権法及び改正不正競争防止法

IV デジタルコンテンツの利用促進に向け検討すべき課題

最終章では、これまでの分析の結果抽出された将来的な課題について整理する。本調査においては、デジタル化されたコンテンツの保護及び流通の促進に関し、国内外におけるコンテンツビジネスの実態、行政・民間による取組みの現状の分析を行った。その結果、抽出された問題点には、コンテンツの権利者・提供事業者・利用者等、それぞれの立場により異なる事情が反映されており、一部には同一の問題について意見の抵触も見られた。また、企業ヒアリング実施対象も6社と限定されているため、その結果をもって、デジタルコ

コンテンツ産業全体の抱える問題として断定することは拙速であろう。

しかし、本調査は「デジタルコンテンツの利用促進」という重要かつ複雑な問題に、特定の解を示すものではなく、将来的な検討に向けた実態の把握と問題の抽出を行うことを目的とするものである。そのため、調査から抽出された問題点について、今回はあえて一定の方向へ収斂させず、部分的には両論を併記する形で記載している。

1 円滑な権利処理に向けた課題

商品サイクルの短縮化が進む中、デジタル化されたコンテンツが、短いサイクルで大量に消費(利用)され、更に新たなコンテンツが市場に供給される時代が訪れつつある。このような状況においては、コンテンツの利用に関する権利処理が迅速かつ的確に行われることが、コンテンツの流通促進の観点から不可欠であり、そのためには以下の課題に対する適切な対応が必要と考えられる。

(1) 権利管理情報(権利の所在、利用許諾条件等)の整理と提供

音楽のコンテンツ等と比較して、映像コンテンツは権利管理情報の整理・提供への取り組みが遅れている状況にある。本委員会においては、特に放送系のコンテンツについて、これまでテレビ局が自局のコンテンツを抱え込む傾向にあったため、二次利用を想定した権利管理情報の整理(著作権項目の抽出等)がほとんど行われてこなかったとの指摘がされた。同じ映像コンテンツであっても、映画のコンテンツの場合、二次的利用を前提にほとんどの権利が映画製作者に集中しているため、利用のための権利処理は比較的容易である。しかし、これまで制作されてきた放送系コンテンツは、そのほとんどが、権利者との間で放送権に関する権利処理しか行われておらず、二次利用(複製・頒布・上映等)については、改めて個々の権利者との間で権利処理を行う必要があるため、権利管理情報の整理と提供が不可欠となっている。

新しい著作権管理システムの検討を進めている映像著作権協議会(会長:北川善太郎京大名誉教授)は、98年より、国からの委託事業として「コンテンツデータシート」による映像コンテンツの著作権事項の抽出・整理を進めている。しかし映像コンテンツの製作には膨大な数の権利者が関与しており、その分析とデータベースの構築には多大なコストがかかる。その他、実演家団体においても権利情報のデータベース化が始められているが、同様の理由により取り組みはなかなか進んでいない。

第3章において取り上げた「J-CIS構想」も、実用化は当初の予定(2000年に管理法人設立)よりも大幅に遅れている状況にあり、その一つの原因としては、上記のような業界における権利管理情報の未整理が挙げられる。

デジタル放送の本格的な開始を前に、放送系コンテンツの二次利用へのニーズは非常に高くなっている。そのため、映像コンテンツにかかる権利管理情報の整理・提供は、今後の課題の一つと言えるだろう。

(2) 権利処理の利便性の向上

第3章において概観したとおり、デジタル化されたコンテンツの迅速かつ的確な権利処理を実現させるため、各種の電子的な著作権管理システムの構築が、政府機関や企業コンソーシアムにより試験的に進められているほか、既存の権利管理団体による取り組みも始められている。委員会においては、以下の4点が指摘された。

- ① 技術的限界:現時点では、デジタルからアナログに変換されたコンテンツの利用状況の把握は技術的に難しい。
- ② コスト問題:システムの導入・運用に過大なコストがかかれば、システムの普及の大きな妨げとなることが予想される。企業ヒアリングにおいては、技術的手段の導入について、コスト面での問題があるとの指摘もあった。
- ③ 利用状況の把握とプライバシー保護の抵触:利用状況情報は個人のプライバシーに関わるものも含まれているため、権利管理サイトによる当該情報へのアクセスがどの程度まで許容されるのか、慎重な検討が必要である。企業ヒアリングにおいても、特に、将来予想される権利者個人による権利管理について、上記問題を懸念する意見があった。
- ④ 技術による過剰保護:管理技術の発達により、本来パブリックドメインにあるべき情報の囲い込み(独占)が行われ、コンテンツの利用と保護のバランスが崩されるのではないかと懸念がある。

(3) コンテンツの利用許諾に関するルールの明確化

上記(1)において述べたとおり、一般的に放送のコンテンツの制作にあたっては、放送権の処理のみが行われ、マルチユースを前提とした契約は稀であるため、二次利用がなかなか進んでいない。多くの権利者が関与する放送番組については、個々の権利者から個別に許諾を受けることは困難であり、各権利者団体間で、番組のマルチユースに即した権利処理ルールが策定されることが求められる。

一方、映画のコンテンツについては、二次利用を前提とした契約が、製作会社と監督・脚本家・原作者の間で結ばれているため、二次利用のための権利処理が比較的容易と言われている。しかし、近年においては、実演家団体からも実演家にも二次利用に関する許諾権を付与するよう見直しが提唱されているところであり、今後の動向が注目される。

(4) 権利管理に関する法的基盤整備の促進

第3章で取り上げたとおり、著作権の集中管理については、文化庁において、現行仲介業務法を廃し、新たに「著作権管理事業者法(仮称)」を定めることが予定されている。同新法により著作権管理事業の実施及びその事業内容につい

て一定の規制緩和が行われ、多様化するコンテンツの利用形態に柔軟に対応したサービス（作品ごとの管理受託や、特定の支分権の特化した管理受託など）を提供する権利管理事業者の新規参入が進めば、間接的にデジタルコンテンツの利用が促進されることが期待される。しかし、新法の導入にあたっては、今後拡大が予想されるコンテンツビジネス分野への新法の適用について、ビジネスに与える影響が最小限のものとなるよう、十分な検討がなされるべきであろう。

また、企業ヒアリングにおいて要望があった著作権接権の集中管理については、著作権審議会最終報告書においても、早期の対応が必要と提言されており、ビジネスの実態に即した制度検討が求められる。

2 適切なコンテンツの保護に向けた課題

アナログコンテンツと比べて、デジタル化されたコンテンツは複製・改変が容易かつ高品質に行いうる特性を持つため、企業ヒアリングにおいても聞かれたように、不正利用を警戒して、コンテンツのデジタル化に消極的な態度をとる権利者も多い。そのため、コンテンツを適切に保護するセキュリティ技術の開発と普及は、デジタルコンテンツの市場における流通促進のため、取組みが必要な課題である。また法的な問題としては、コンテンツの権利者及び提供事業者が、不正利用に対し有効に対応しうるような法的な措置の検討も必要とされている。

(1) 技術的手段の開発・普及

第3章において概観したとおり、技術的手段は急速に高度化しており、これに伴い技術標準の策定が進められている。しかし、策定された技術標準を強制的に普及させることは、競争政策の観点から問題があるため、市場の動向によりデファクトを形成することで、実効性を担保せざるを得ないというエンフォースメント面での問題が指摘されており、特に、ビジネスを前提としていない公的機関の支援によるプロジェクトについては、その成果の普及が今後の課題とされている。また、公的プロジェクトも、企業コンソーシアムによる取組みも、標準策定にはかなりの時間を要するため、実際のビジネスのスピードに合わないとの指摘もされている。その一方で、企業ヒアリングにおいては、業界等による権利保護技術の標準化は、DVDのDeCSS事件に見られたように、一度破られるとその影響は計り知れず、技術の選択肢は常に複数用意されているべきという、技術的手段の標準化に否定的な意見も聞かれた。

また、上記1. (2)「権利処理の利便性の向上」において述べたとおり、技術的手段の高度化・汎用化は、本来、著作権法がパブリックドメインとして保護の対象外としてきた情報の囲い込みをもたらすおそれもあり、「技術」による著作権のオーバーライドが、コンテンツの利用に与える影響を踏まえ、「法」と「技術」のバランスについて、今後とも検討が必要

であろう。

(2) 権利者及び提供事業者の保護に関する法的措置

企業ヒアリングにおいては、現在の知財法では、ネットワークによるコンテンツ提供事業者について、独自の権利が何ら認められておらず、侵害行為に対し十分な措置をとることができない、との指摘がされた。事業者の保護については、かねてより著作権接権による出版事業者の保護が求められてきたが、排他的独占権の付与については慎重論も多く、現在もまだ結論は出されていない。そのような状況から、デジタル化・ネットワーク化の進展により、ビジネス市場へ新たに登場してきたコンテンツ提供事業者（例：音楽配信事業者、データベースサービス提供事業者等）の保護については、著作権接権による保護のみならず、不正競争防止法等、行為規整法によるアプローチも視野に入れて検討されるべきであろう。

(3) 国際的なネットワーク取引にかかるルールの整備

ネットワーク化の進展は、今後知的財産権関連の涉外問題を多発させる可能性が多い。知的財産制度を巡る国際紛争に関しては、今後、実体的なルールと手続き的なルールの両面について、早急な検討が求められている。

例えば、インターネット上の行ためは、一国での送信などの行ためが、世界各国における知的財産権侵害を生じさせるおそれがある。このような問題に関連して、現在ハーグ国際私法会議において、「国際裁判管轄及び外国判決の効果に関するハーグ条約草案」が検討されており、その中で知的財産権の効力や侵害に関する訴訟の扱いも課題となっている。

V おわりに

コンテンツをデジタル化する技術と、デジタル化されたコンテンツを世界中のユーザーへ送信するインターネット技術、この二つの技術の発達は、コンテンツの利用の促進に無限の可能性を開くものであった。しかし、これらの技術は、コンテンツの不正な複製と、不正品の不特定多数へのばらまきを可能とする「諸刃の剣」であり、その活用には、著作物の「利用」と「保護」のバランスが常に考慮されねばならない。

本委員会では、デジタル化されたコンテンツの利用促進にかかる、様々な問題について、極力、権利保護の側面にも光を当てながら、現状の把握と課題の抽出を行った。展開の早い分野でもあり、抽出された課題については、今後迅速な対応が求められる。

(担当：研究員 吉田 英広)