

# 『権利制限の一般規定に関する中間まとめ』 に対する意見(概要)

株式会社角川グループホールディングス取締役会長  
デジタルコンテンツ法有識者フォーラム メンバー  
角 川 歴 彦

西村あさひ法律事務所 メンバー・パートナー弁護士/ニューヨーク州弁護士  
一橋大学大学院国際企業戦略研究科 教授  
デジタル・コンテンツ法有識者フォーラム 事務局長  
岩 倉 正 和

平成22年8月3日

於 文化審議会著作権分科会法制問題小委員会

## 1. 『中間まとめ』A～C類型の案について

A～C類型の案が権利制限の一般規定の対象となることは、大きな前進ではある。

→しかし、それだけでは全く不十分である。

## 2. デジタル・コンテンツを巡る現在の状況と権利制限規定

① デジタル・コンテンツが「適法な流通経路を通じ」ユーザーの目に触れる機会を大きく逃している。

→ コンテンツの権利者に還元がなされず、実質的な保護が図られていない。

② 各国がデジタル・コンテンツの流通促進策についてしのぎを削っている。

→ 我が国には一刻の猶予もなく、世界から抜きん出ようような法制度が必要。

③ 個別の権利制限規定は、実務上相当厳格に解釈されている。

→ 「狭い」権利制限の一般規定では、技術革新による新しい利用形態に全く対応できない(最近の例:東京地判平成22年5月19日「美術鑑定事件」)。

→ 当然に権利制限の一般規定の範疇に入るべきA～C類型の案について(すら)これから議論するというのでは不十分かつ遅きに失しており、「技術革新を最大限活用できるための」規定の検討、過去の良質なテレビ番組コンテンツを適法に流通させるための法制度を、至急かつ前向きに議論すべき。ネットTVの普及は近付いている。

## 【はじめに】

民間研究団体、デジタル・コンテンツ法有識者フォーラム（代表八田達夫・政策研究大学院大学学長）は映像、音声等コンテンツのインターネット上の流通を促すため、特別立法の整備が急務と考え、以下に記す特別法「ネット法」（仮称）の骨子をまとめた。同法は、コンテンツのユーザー、クリエイター、ビジネスの関係者すべてが Win-Win の関係となり、世界最先端のコンテンツ大国を目指すとの政府方針（「知的財産推進計画 2007」等）実現への起爆剤となるものと考えている。コンテンツ大国実現に熱意を傾ける立法、行政、業界関係者等の理解と支援を通じたネット法の早急な成立に向け、その骨子を公表する。

2008 年 3 月

### I 現在の課題と特別法の必要性

#### 1 デジタル・コンテンツ配信サービスが日本で普及しない要因

##### (1) 権利処理作業の負担（最大の問題）

- ① 現行法の下では、例えば過去に制作された映画やテレビ番組をインターネット等で配信しようとする場合には、そのコンテンツに関わる全ての著作権者・著作隣接権者から、複製権、公衆送信権ないし送信可能化権、更に著作者人格権・実演家人格権等の諸権利の全てについて許諾を得ることが原則として必要となる。この権利処理作業は非常に煩雑で、費用もかさむばかりでなく、相続等により権利者が不明となっている場合や権利者が合理的な理由なく拒否する場合等も考えられ、権利者全員から許諾が得られるという保証は全くない。
- ② 公道でドラマやドキュメンタリーの撮影をした際に、歩行者等の一般人が、風景の一部として画面の背景に写り込んでしまった場合の肖像権等の取扱いが現行法上不明瞭である（いわゆる写り込み問題）。同様の問題は、他人が商標権や意匠権、キャラクター権を有するものについても該当し得る。

##### (2) 違法コピー等不正使用行為への対策が不十分であること

デジタル・コンテンツの海賊版の制作や技術的保護手段の回避行為といった不正使用の取り締まりが徹底していないため、不正使用行為へのおそれが、権利者の許諾自粛やデジタル・コンテンツの流通ビジネスに対する企業の積極的な参入を阻んでいる。

## 2 特別法の必要性

なぜ、著作権法の改正ではなく、ネット法という特別法による解決が必要なのか？

理由①： 現行著作権法の対象には、専らインターネット上を流通するデジタル・コンテンツのみならず、出版物や CD のような伝統的な流通形態によって流通する（文化的）著作物も含まれている。

- ・同じ著作権法の中で、伝統的な著作物とデジタル・コンテンツとを別々のカテゴリーとすることは、法技術的には可能であっても、実務的には大きな困難が伴うし、分かりにくい法律になってしまう。

- ・長年にわたり現行著作権法の体系の下で構築されてきた権利関係や実務に混乱を招いてしまう懸念がある。

理由②： 写り込み問題で問題となる権利には、肖像権、商標権、意匠権、パブリシティ権等が含まれることから、著作権法の改正だけでは対応が困難である。



そこで、インターネット上のデジタル・コンテンツの流通の面のみに関する**包括的かつ横断的**な、つまり著作権法に関する問題処理のみには限られない法制度として、従前認められてきた権利との合理的な調和を図りつつも、デジタル・コンテンツの**経済財**としての特質を十分に考慮した法整備が喫緊に求められる。

## II ネット法の骨子

### 1 ネット法の適用範囲・概要

#### (1) ネット法の適用範囲

同法の適用範囲は**インターネット上でのデジタル・コンテンツの流通に限定する**。また、ネット法の適用範囲において、同法は、（著作権法だけでなく）関係するその他の法律の特別法として立法することにより、その他の法律関係（インターネットによらない著作物等の流通のような既存の伝統的な著作物の取扱い等）には何ら影響が及ばないものとする。これに対して、ネット法が適用される場合、すなわち同法の適用されるデジタル・コンテンツのネットワーク上の流通には、著作権法その他の法律の適用は排除されることになる。

#### (2) ネット法の3本柱

ネット法の立法化にあたっては、以下の3項目をその中核とする。

- ① 「ネット権」の創設
- ② 収益の公正な配分の義務化
- ③ フェア・ユースの規定化

ネット法は①特定の者にインターネット上での一定のデジタル・コンテンツの流通に関する権利（以下「ネット権」という。）を付与し、②その代わりに、当該権利を与えられた一定の者にデジタル・コンテンツの流通による収益の公正な配分を法律上、義務づけること、及び、③権利の濫用的な主張の恐れにより、コンテンツ流通が阻害されないようフェア・ユースの規定を明記する。

## 2 「ネット権」の創設

### (1) ネット権の付与者の限定

デジタル・コンテンツの使用につき、権利者を含む関係者間において収益の公正な配分を行うにあたっては、収益を配分すべき者の特定、収益の配分比率の策定、決済システムの整備等、使用するデジタル・コンテンツに応じて行う必要のある準備行為が多く存在する。

このような準備行為を含む収益の公正な配分は、如何なる者でも容易に実現できるものではないと考えられる。そのため、もし全ての者にインターネット上でのデジタル・コンテンツの流通に関する権利を付与するならば、収益の公正な配分によりコンテンツ創造者の経済的利益を保護するというネット法の立法趣旨が実現できないおそれ強い。

そこで、ネット法においては、上記のような収益の公正な配分を行う能力を有すると考えられる者のみに、インターネット上のデジタル・コンテンツの流通に関する権利を付与するものとする。これにより、ネット権者は、ビジネス上必要な範囲内で利用許諾を経ていれば、前述の重い権利処理作業の負担なくして、インターネット上でさえあれば、自ら権利を有するデジタル・コンテンツを使用することができることとする。

### (2) ネット権の対象コンテンツについて

インターネット上で使用されるデジタル・コンテンツとしては、映画、テレビ番組、音楽、写真、ゲームソフト、プログラム、データベース等、多様なものが考えられる。もっとも、このような分類が困難なデジタル・コンテンツも存在し、また、今後更に新しい類型が多く登場することも予想される。そこで、さしあたり、既存のコンテンツのインターネット上での二次利用を促進する観点から、ネット法の対象となるデジタル・コンテンツは、現行の著作権法制度の仕組みから余りに乖離しないように、映像、音声等とする。

これらのデジタル・コンテンツについては、収益の公正な配分を行う能力という観点から、①映画については映画製作者、②放送については放送事業者、③音楽についてはレコード製作者（これらの概念の定義に

については、更に要検討)を「ネット権者」と定めるものとする。

※ 上記では、特にインターネット上での流通の促進の要請が大きいと考えられる映画、テレビ番組、音楽につき取り上げたものであるが、他のデジタル・コンテンツについて同様のネット権を定めることを妨げるものではない。他のデジタル・コンテンツについても更に検討を要する。

### (3) ネット権の具体的内容

ネット権の権利の具体的内容として、ネット権者は、映画の製作、レコードの録音、放送についての同意を得ている場合には、①インターネット上(のみ)でのデジタル・コンテンツの流通のため、当該デジタル・コンテンツを流通させるため複製、譲渡その他の使用を行う権利、②前掲①の使用を他の者に行わせることを許諾する権利を専有する。

(義務面については、次項を参照。)

※ 映画の製作過程等において同意を得ていたとしても、知れざる権利者が存在する場合(例えば、使用した著作物が他の著作権等を侵害していた場合)があり得るものと考えられるが、この場合につき如何なる手当を行うかの詳細については、例えば、ネット権者の知らない著作権者からの権利行使等による(ネット上での使用についての)差止請求権等の行使を制限すること等が考えられるが、なお検討を要する。

## 3 収益の公正な配分の義務化

### (1) ネット権者の義務

ネット権の付与により、権利の行使が制限されるコンテンツ創作者等の権利者に対して、ネット権者は、本法上の法的義務として、インターネット上でのデジタル・コンテンツの使用により得た収益を、公正に配分しなければならないものとする。これにより、コンテンツ創作者に対して適正な経済的利益が実際にもたらされることが期待される。

### (2) 適正対価の確保の手段

適切な対価については、原則として当事者間の協議により決定するものとするが、実務的・具体的なルールとしては、著作権等管理事業者としての JASRAC のような団体を(1つでなく、2つか3つ)複数設け、それらの団体に(かつての JASRAC のように)ガイドラインやルールを作成・提案させることを通じて、各当事者間の意見を調整、集約させるものとするのが考えられる。(なお、対価については、コンテンツ毎ないし流通手段等に依り関係者により十分な議論がなされた上で、実務上何らかの現実的な基準が速やかに立案されることが期待されている。)

## 4 フェア・ユースの規定化

### (1) 合理的な権利制限

インターネット上でのデジタル・コンテンツの利用については、条文上に具体的に状況を定める規定がなくとも、合理的な範囲内で、権利者の権利行使を制限する規定を設ける。すなわち、（現行著作権法 30 条以下のように）個別に規定された条項に該当しない場合でも、使用目的やコンテンツの性格等に鑑み、その使用が公正であるといえる場合（いわゆる「フェア・ユース」＝「公正な使用」の場合）には、適法に使用が可能であることを明記する。これにより、例えば、著作者人格権、実演家人格権を盾にとった不合理な権利侵害主張等に対して、適切に対応することが可能となる。このようなフェア・ユース規定の下においても、肖像権に代表される人格的利益の保護は、合理的な範囲で十分に維持できるものと考えられる。

社会的な必要性に基づく権利行使の制限については、現行著作権法のように限定列挙の形を採るのではなく、必要であれば個別列挙の形式にした上で、それらの具体的な列挙事由に該当しなくとも、「公正な使用」の場合には使用を許容する例外規定を設けることが考えられる。また、インターネットの技術の進歩により、限定列挙の形式では次世代の利用に適さない可能性も存在すると考えられる。

### (2) 歴史の教訓

但し、上記のような形でフェア・ユース規定を設けることは、決して権利者の権利を制限することを目的とするものではない点が十分に留意されるべきである。フェア・ユース規定により制限されるのは、あくまで、元来、公益性・社会的必要性により、著作権者等の権利行使が制限される分野であり、フェア・ユース規定は、個別列挙による制度的な欠点を補うために、個別列挙事由に該当しないが公益性等から権利行使の制限をするのが妥当な事由について、法改正をいちいち待たずに、権利行使が制限できることを定めたものに過ぎない。

権利者の権利を適度に制限し、使用者・一般消費者の権利とのバランスを適切に採ることは、ある産業が発展し、それによる利益を権利者、使用者、消費者という当該産業にそれぞれの局面において関与する者皆が享受するためには必要である場合もある。米国のソニー・ベータマックス事件において、最高裁判所がフェア・ユースの理論に基づき著作権侵害を否定した結果、家庭用録画再生機が普及したことにより、原告を含む映画会社は、映画等のビデオ販売という莫大な利益を上げる新規市場を開拓することができ、消費者もその利益を享受できるという「Win-Win」の結果がもたらされたことがその好例である。もし、米国にお

いて当時、フェア・ユース理論がなく、家庭用録画再生機による著作権侵害の主張が認められていたなら、現在、我々の生活がどのようなものであったかを想定するならば、同理論の有効性は容易に理解できるだろう。また、Google の全文キャッシング検索 (Google がサーバー上に web ページをキャッシュとして保管し、これにリンクを貼ることにより、本来のサイトのサーバーが一時的にダウンしたときにも使用することができる検索システム) や、インターネット・アーカイブのように、著作権侵害の可能性が指摘されつつも、現に使用者・一般消費者に多大な便益を与えると認められている仕組み・サービスが続々と誕生していることも参考となるものと考えられる。

### Ⅲ ネット法のメリット

#### デジタル・コンテンツの円滑な流通の要請

民間研究団体、デジタル・コンテンツ法有識者フォーラムが提唱するネット法はコンテンツの創造・保護・活用をインターネット上で実現することを目的とする。

**創造分野**：パーソナルコンピュータが国内に急速に普及し、2008 年には 1 億台に達する中、利用者は、同時にコンテンツ創造者となる時代に入った。それにもかかわらず、現行著作権法は、基本的には伝統的な著作物を前提とする「プロのための」法律であり、新しく出現した著作権者の創造、特にインターネット上の創造活動に向けたインセンティブとなっていない。

**保護分野**：我が国は、現状では著作権者の保護が充分でないという大きな問題を抱えている。真面目な利用者が多額のコンテンツ使用料を負担する反面、匿名性の壁で支払わない利用者が多く存在し、権利者が本来、受領すべき対価が支払われていない。少なくともインターネット上におけるコンテンツの使用料を、公正に、安く、あまねく徴収するシステムを早急に構築する必要がある。

**活用分野**：我が国には残念ながら世界的な IT 事業者が存在しない。このリスクに加え、有力事業者が米国に偏在する (マイクロソフト、ヤフー、グーグル等) という二つのリスクを抱える。日本発の世界的な IT 事業者を育成する環境整備が国家として迫られている。

このような状況を打開するため、政府の「知的財産推進計画 2007」においても「最先端のデジタルコンテンツの流通を促進する法制度等を 2 年以内に整備する」との方針を打ち出したものと思料する。デジタル・コンテンツ法有識者フォーラムはこの方針に全面的に賛同するものであり、早期実現のために本「ネット法」をとりまとめ公表するものである。



ネット法の実現により、

① 権利者が潤い、消費者が喜び、国富も増える：3者のWin-Win-Win

**消費者**は自分のパソコン等で、過去の映画やテレビ番組及び新たに制作される音楽や動画のコンテンツ等を、インターネットを通じて検索・購入し、いつでもどこでも楽しむことができる。

**ビジネス界**は、配信サービスにより利益を上げることができる。配信サービスを行うに当たり、配信により利益を得る業者に対して、そのコンテンツに関与する権利者に公正な対価・使用料の支払いを法律上、義務づけることにより、創作側の**権利者**にとっても大きなメリットがあり、創造へのインセンティブが確保される。

消費者がデジタル・コンテンツを利用し、ビジネス界が利益を上げることができる環境を整備することにより、世界的なIT事業者や関連する産業を育成する土台を形成する（**活用分野**）。また、公正な対価、使用料が確実に支払われる仕組みを整備することにより、著作権者等の保護を促進し（**保護分野**）、コンテンツ創造者の育成を促進することとなる（**創造分野**）。

② 日本文化・産業の発展

ネット法施行によるコンテンツ配信をきっかけに、例えば、あまり知られていなかった過去の名作等を若い世代が知るきっかけとなったり、放映時・配給時には人気がなかったが、配信によって再評価される映画やテレビ番組等も出てくるだろう。インターネットを介することにより、世界中に日本の優れたコンテンツを紹介・発信することにもつながる。

これにより、日本発のコンテンツが世界に広がり、日本文化の普及に貢献するだけでなく、デジタル・コンテンツ産業の更なる発展、関連する通信産業や機器産業の発展を通じ我が国経済の競争力を向上させることとなる。

以上、「権利者が潤い、消費者が喜び、国富も増える政策」として、ネット法整備を緊急提言するものである。

以 上

IV デジタル・コンテンツ法有識者フォーラム

メンバー (2008年3月現在)

一橋大学大学院教授	相澤 英孝
映画プロデューサー	一瀬 隆重
西村あさひ法律事務所パートナー	岩倉 正和
角川グループホールディングス会長	角川 歴彦
GMO インターネット会長兼社長	熊谷 正寿
キヤノン専務取締役	田中 信義
ジャパン・デジタル・コンテンツ信託	
代表取締役	土井 宏文
政策研究大学院大学学長	八田 達夫 (代表)
シネカノン代表取締役	李 鳳宇
	外1名

(2007年1月29日発足)

提言は下記よりダウンロードできます。

GMO インターネット株式会社 代表取締役会長兼社長

熊谷正寿氏が運営するブログ「クマガイコム」 (URL:<http://www.kumagai.com/>)

ご意見、お問い合わせ等は、フォーラム事務局 [info@digitalcontent-forum.com](mailto:info@digitalcontent-forum.com)  
までお知らせください。