

著作権法第30条に関する意見

2011.7.4

社団法人 日本美術家連盟
一般社団法人日本写真著作権協会

＜美術・写真等画像分野の概況＞

昨今のデジタル化の流れは、画像分野ではすでにかなり定着している。絵画や彫刻、写真のオリジナルプリントなど、原作品が主流である流通形態も依然として重要な位置を占めているが、画像利用市場のほとんどを占める印刷やWEB利用などにおいては、特に写真とグラフィックを中心に、ほぼ、デジタル化したと言ってよい状況である。つまり、原作品の流通とデジタル画像の流通、この二つの利用方法に二極化してきている状況にある。

このようなデジタル化の進捗には、コンピューターを始めとした関連機器の高性能化、低価格化が大きな要因となっている。更にインターネットの高速化による画像送信の普及も見逃すことはできない。また、この傾向はこれまでプロフェッショナルしか扱うことのできなかつた利用方法、すなわち、電子画像の改変、完全な複製、高精細画像の送受信などを、一般の方たちが利用することを可能にしてきているのである。

実例を挙げると、印刷に使われる画像の大きさは、175線という印刷精度の場合、A4一杯の印刷で約30cm×21cm 350dpとなり、画像の大きさは保存方法によるが、通常は35メガバイト程度となる。このデータサイズは、実はこの10年それほど変わっていない。つまり10年前もA4全面の写真はこの大きさの画像データが必要であったし、現在でも同様だということである。これは通常の音楽CDのデータ量が700メガバイト前後で10年前と変わらないことからご理解されるだろう。

しかし、それを扱う電子機器の性能は飛躍的に向上してきた。単純に性能を比較することは難しいが、メモリーとハードディスクの価格と容量を表にしてみた。

メモリー・ハードディスクの価格変遷

1993年			
メモリー	64M	¥60,000	¥9.375/1M

2000年			
メモリー	128M	¥10,000	¥78/1M
ハードディスク	13G	¥13,000	¥1.000/1G

2011 年			
メモリー	1G(1000M)	¥5,500	¥5.5/1M
ハードディスク	1T(1000G)	¥10,000	¥10/1G

※一般的な仕様の機器を前提

※実売価格ベースでの比較

この表から、メモリー 1M バイトあたりの単価は 10 年前と比べて 1/14、17 年前と比較すると、1/1718 となっている。これは処理能力を考える場合でも、変化の指標となる値である。このことから、デジタル画像を個人のプロフェッショナルが扱えるようになってから約 20 年、それと同等もしくはそれよりもかなり進んだ環境を、パーソナルコンピューターのレベルで、誰にでも扱えるような時代になった、ということがわかるだろう。

<個人が家庭で画像を利用する環境への影響>

電子機器の高性能化、定価価格化によって、次の様な影響があらわれてきた。

- ◎個人が自宅で、デジタル機器により、アナログ画像からでも精緻な複製を作ることが、技術的、経済的に容易となった。
- ◎デジタル化された画像をデジタルコピーすることはもとより、安価で高精細なプリンターなどによって、アナログベースでも大量に複製することが容易になった。
- ◎高精細な画像データなど、容量の大きいデータも、安価かつ大量に保存することが可能となった。

このように 10 年以上前には、プロフェッショナルの環境でなければ不可能だったことが、家庭に設置されたコンピューターで可能になってきている。しかも、これらを進歩させている要因は、機器の性能向上だけではない。機器の性能向上だけならば、実はそれほど複製が頻繁に行われるような環境の実現は難しかったであろう。

その重要な要因のひとつは、ソフトの進歩によって、それまでは難しかった作業も自動化されてきているということである。画像をスキャンするということは、実は様々な要素が関わっており、かなり難しい作業とされていたが、スキャンソフトの向上と共に一般的な使用であれば、問題ないレベルまで自動的にスキャンできるようになってきたのである。

もうひとつの要素は、インターネットによる情報の共有が進み、問題解決をネット上で

解決する手段が得られた、ということである。これによって知識の共有が進み、機器利用などに際して困った時でも容易に解決できるようになってきた。

この2点は情報社会の利点として、好ましい方向と考えられる。このような、家庭内の複製、情報機器の高度な利用に対して、さまざまな要因がそれを促進しているということは良い悪いではなく、現実として認識すべき事項であろう。

<私的利用に関して>

30条の規定は、現在のような家庭、そしてそれを取り巻く社会の環境を前提としていないと思われる。複製はカメラでフィルムを使って撮影することでしか複製できなかったし、音楽も音質が劣化せずに複製することは、一般家庭の機器では難しかった時代と環境が前提である。そのような環境の中で、劣化した複製を個人が少量楽しむことは、権利者の利益を損なうことはなく、その利用に対して常に許諾を得ることは煩雑に過ぎるということで、権利制限となったと理解できる。また、そのような前提での権利制限に対して、デジタル化の浸透による完全複製に関しては、やはり権利者の利益を損なうという主旨で、私的録音録画に対する保証金制度での対応が行われたのであろう。

しかし、前述したように、現在は私的範囲内で行われる、ほぼ、すべての複製がデジタル方式によって、精緻大量に複製可能である。また、現在のデジタル・コンテンツの時代には、複製を行うことが前提とならざるを得ないような機器の運用があることも事実であろう。そしてそのような進歩の中で生活が豊かになり、文化がより広く浸透してゆく現実もある。

このような時代、これまでの私的利用の前提とそれを取り巻く環境は大きく変わっており、制度自体も大きく変化すべき時期にきている。ただ、制度の設計にあたっては、このような社会環境に対して、どのようにバランスを取るのかが、非常に重要である。利用の促進を阻まず、また、将来にわたって創作を振興してゆく制度設計が望まれる。

このような状況を鑑み、次の様に提案する。

デジタル技術の進歩によって、家庭においても、著作物の大量かつ精緻な複製が可能となったことを受けて、保証金制度を録音録画のみならず、複製可能な機器に拡大し、一元化した広く薄い保証金制度を創設する。そして、その保証金をもって、権利者への分配にあて、更には一部を共通目的資金とし、サーチコストの削減や権利者情報の整備など、流通の促進に対する原資とする。

また、私的利用に対する権利制限は、利用の実態から利用者の利便性を担保するためには必要なものであると認め、その制度を維持する。

ただし、私的利用に対する補償金に関しては、広くこれを国民に周知して、利用者が支払うべきものであり、機器製造業者の負担増に終わらない施策も必要であり、その保証金の管理についての透明性を確保することも重要である。

以上