

平成 23 年 7 月 7 日

著作権法 30 条に関する意見

社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）
専務理事 久保田 裕

著作権法 30 条に関連する事項として、ACCS からは以下の 3 点につき意見を申し述べますので、ご議論、ご検討をお願い申し上げます。

1. 30 条 1 項 3 号について

ACCS は本条項の議論の過程より、録音録画に限定するという結論だけでは不十分であり、どの著作物を対象とすることが相応であるかについて議論の上、少なくともプログラムの著作物は対象とすべきである旨主張しています。平成 21 年 1 月の著作権分科会報告書において「プログラムの著作物について検討」旨記述がなされ、同内容が平成 21 年 5 月 12 日開催の平成 21 年度第一回法制問題小委員会においても報告がなされているにも関わらず、昨年度に検討がなされなかったことについては遺憾の意を表します。

別紙に示したとおり、2010 年 12 月に実施したファイル共有ソフトのクローリング調査によって、ファイル共有ソフト「Share」上で 1 日に流通するプログラムの著作物のうち、アプリケーションソフトウェアで 63,356 ファイル、ゲームソフトウェアで約 112 万タイトルが違法に流通していると推測されます。これは一例であって、インターネットの web サイトへの無許諾アップロードやその他のファイル共有ソフトによる「共有」（違法アップロードと当該著作物のダウンロードとの連関・連鎖）による被害を考えれば、現在もビジネスソフトなどプログラムの著作物全般について看過できない規模であるところです。したがって、此度、ACCS からは、ビジネスソフトや各種のツールアプリケーションなどのプログラムの著作物を、違法にアップロードされたものであると知りながらダウンロードする行為を、私的使用目的の複製の範囲から除外し違法とすることを改めて希望いたします。

なお、昨今では様々なコンテンツがおおよそデジタル化されており、違法にアップロードされた著作物がダウンロードされることによって生じる経済的被害は、音楽・映像やプログラムの著作物に限ったものではないことから、被害の実態やビジネスに対する影響を勘案した上でその他の著作物についても対象とするか否かについて検討が必要ではないかと考えます。

また、本条項については刑事罰付与を求める意見についてですが、違法な行為であるとされたにも関わらず、被害状況が何ら変わらないため段階的に権利を強化するという考え方に異論はありません。ACCS としては、プログラムの著作物についても違法と知りながらダウンロードする行為を刑事罰のある違法行為とすることが望ましいとは考えますが、

議論の過程において、刑事罰を科すほどの違法行為ではないという結論によってプログラムの著作物について本条項の対象とすることを見送るという結果となることに懸念を抱いています。そのため、現行違法とされている行為に刑事罰を付与するか否かという議論が、プログラムの著作物を対象とするかどうかの議論に影響を及ぼさないよう留意して頂きたく存じます。

2. 47条の3との関係について

プログラムの著作物については、47条の3においても複製行為に対する権利制限がなされています。プログラムの著作物は現時点では、頒布されている複製物から新たな複製物を作成すること（プログラムのコンピュータへのインストール）がおおよそ必須となっていること、歴史的にコンピュータごとにプログラムのカスタマイズが必要であったことなどの理由からこのような措置が執られているところですが、その結果、プログラムの著作物においては私的使用目的での複製だけでなく、それ以外の目的であっても複製権が制限されています。

私的使用目的での複製の観点でいえば、30条、47条の3のいずれにおいても複製が可能となることから、30条からプログラムの著作物を違法と知りながらダウンロードする行為が違法となった場合に、違法とされる複製を行って保有した複製物であっても、それを用いて47条の3において複製を行えばインストールする行為は業務上使用する場合でない限り適法となるという可能性があります。

このような事態を生じさせないために、47条の3から複製物を使用する権限を取得したときに違法に複製されたことを知っていた場合には当該複製物を使用して行う複製を除外し、違法とすることについても検討していただきたく存じます。

3. その他

技術やネットワークの発達によって著作物の利用方法が多様化してきていることから、私的使用目的での複製がどこまで許容されるのかが明確でなくなっていることに危惧を覚えるところです。法条文上は、個人的に又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用することを目的とするとの要件だけが定められており、物理的な範囲や複製の態様については特段の定めがないことから、権利制限がなされるか否かの判断が難しくなっていると考えられます。ACCSとしてはこれまで想定していなかった技術やビジネスの進展によって、私的使用目的であっても著作者の正当な利益が害される場合には権利制限されるべきではないと考えますので、本条において適法とされる範囲を技術やビジネス上のサービスなどを勘案した上で明確にすること及びその範囲を利用者に対して周知する必要があるのではないかと思料いたします。

以 上

平成 23 年 7 月 7 日

**インターネット上（ファイル共有ソフトネットワーク上）で流通している
プログラムの著作物の実態について**

社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）

1. 調査の概要について

・調査方法

ファイル共有ソフト Share のネットワークに対応した調査ツールを使用し、実際のネットワークに流通しているキー情報（ファイルそのものではなく、ファイルの名称等）を取得、分析しました。

取得した全情報から、IP アドレス、ポート番号、ファイル名、重複したデータを除いた 6,121,319 万件から 20,000 件のキー情報をランダム抽出してファイル名を目視にて確認し、その中からアプリケーションソフトウェアとゲームソフトウェア（アダルトゲーム除く）のファイル数及びタイトル数を確認しました。

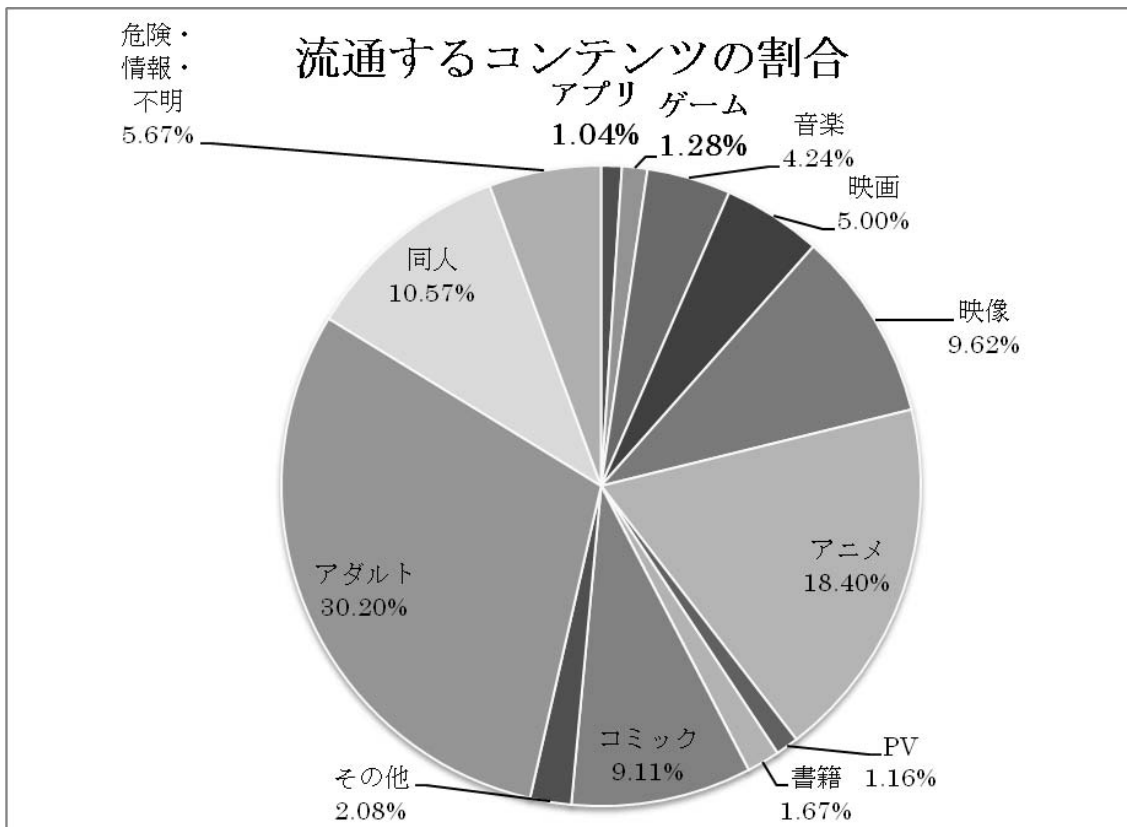
・情報取得日時

2010 年 12 月 17 日 17:00～2010 年 12 月 18 日 17:00 の 24 時間

2. 調査結果について

(1) コンテンツの流通状況

種別	ファイル数	詳細	ファイル数	割合(%)
プログラム	463	アプリ	207	1.035
		ゲーム	256	1.280
音楽			847	4.235
映像	6,833	映画	999	4.995
		映像	1,923	9.615
		アニメ	3,680	18.400
		PV	231	1.1550
書籍	2,155	書籍	,333	1.665
		コミック	1822	9.110
その他（音声画像等）			416	2.080
アダルト			6,039	30.195
同人			2,114	10.570
危険・情報・不明ファイル			1,133	5.665
計			20,000	100.000



(2) アプリケーションの不正流通推計

アプリケーションソフト名称である 207 ファイルを目視にて確認し、当該ソフトウェアの正規価格を合算したところ、10,822,563 円相当となることが判明しました。(フリーソフト、不明なソフトに関しては0円で換算しています。)

このことから、本調査時におけるアプリケーションソフトの流通ファイル数は **63,356 ファイル** (うち、許諾なく流通していると想定されるファイル数は 48,664 ファイル)、被害相当額としては **3,312,418,026 円**と推計されます。

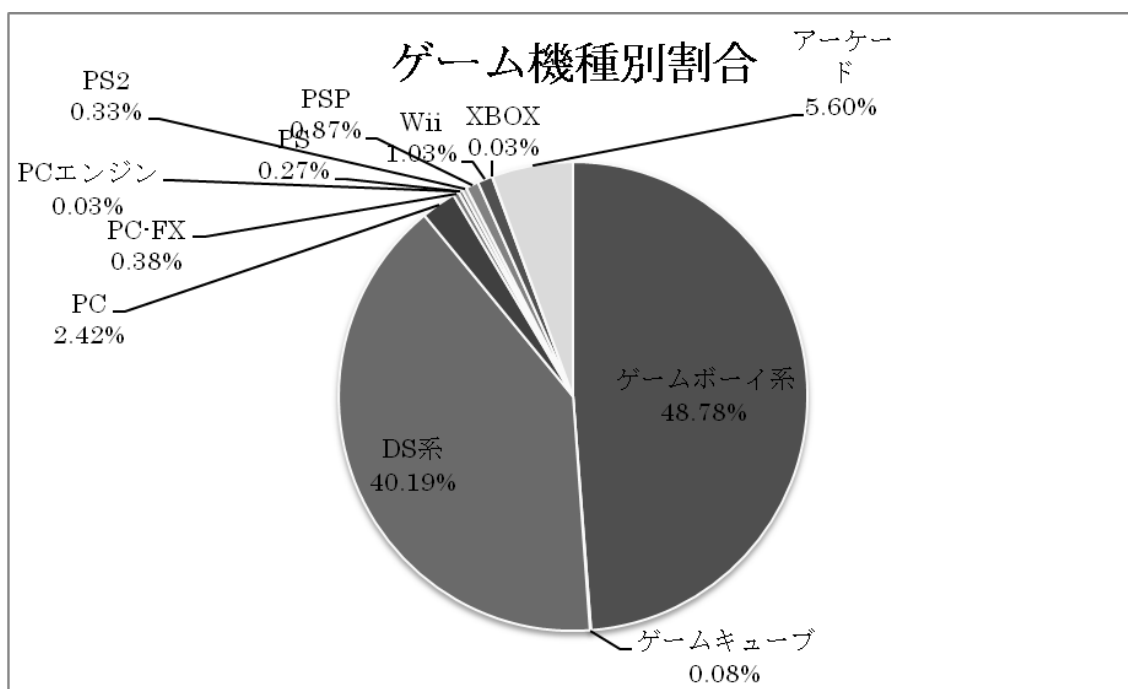
(3) ゲームソフトの不正流通推計

ゲームソフト名称である 256 ファイルを目視にて確認し、ゲームタイトル数を確認したところ 3,680 タイトルが流通していることが判明しました。

このことから、本調査時におけるゲームソフトの流通タイトル数は、**1,126,324 タイトル** (78,353 ファイル) と推計されます。

ゲーム機別の数量は以下の通りです。

ゲーム機種別	確認タイトル数	推計タイトル数
ゲームボーイ系	1,795	549,388
ゲームキューブ	3	918
DS系	1,479	452,672
PC	89	27,240
PC-FX	14	4,285
PCエンジン	1	306
PS	10	3,061
PS2	12	3,673
PSP	32	9,794
Wii	38	11,631
XBOX	1	306
アーケード	206	63,050
計	3,680	1,126,324



以 上