次世代ネットワーク社会の到来は著作権制度を揺るがすのか

ネットワーク社会と創作者

Photographer　瀬尾　太一

著作者とは･･･

コンテンツの制作を行う著作者は、流通の中で生産者としての重要な位置を占める。しかし、通常の工業生産物と異なり、その創作の特性を考慮しないと、豊かな生産、創作活動を実現することは出来ない。

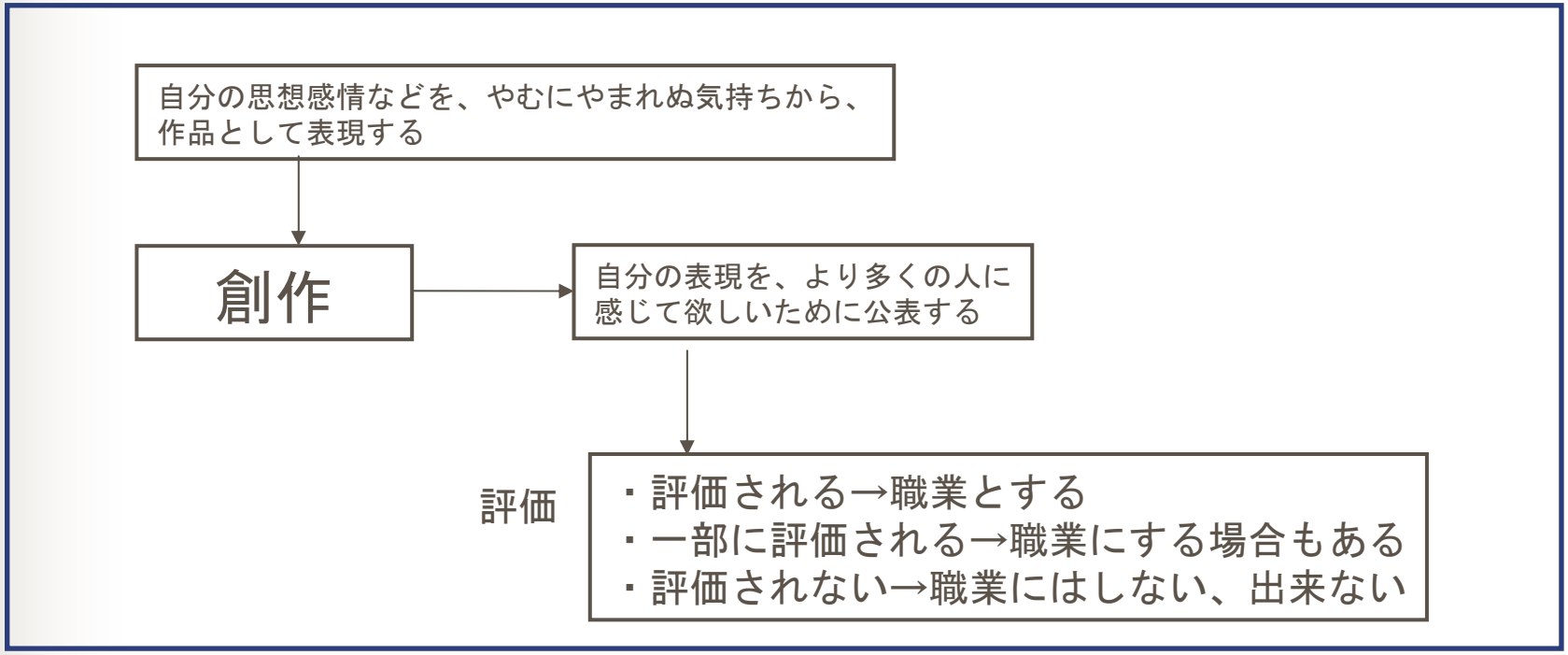
このような重要性があるにもかかわらず、その特性について論じられることが、実は多くなかった。それは、創作は表現という精神的な行為であり、人のありようにも深く結びついた行為であるために、一般化しにくく、また、創作者側からしか見えない部分が多いからだと思われる。

ここでは、創作者の特性を考え、ネットワーク社会において、どのような対応が必要か、について考えてみる。

創作の発端

一人の創作物はもちろん、複数の著作者の創作であっても、創作の一番もととなる部分は、個人の発想に依る場合が多い。そしてその発想は、決して経済的な理論や合理性から生まれるものではない。
そして、努力して次々と発想されると言うよりは、突然のひらめきの中で掴んだ小さな発想をふくらませてゆく、というプロセスをたどる。常にひらめくような自己管理とか、どんな小さなひらめきも見逃さないことなどが、プロの要件であるだろうが、どちらにせよ、対価を与えればそれに見合った量が、必ず出来る工業生産物とは、根本に違うことを認識する必要があるであろう。

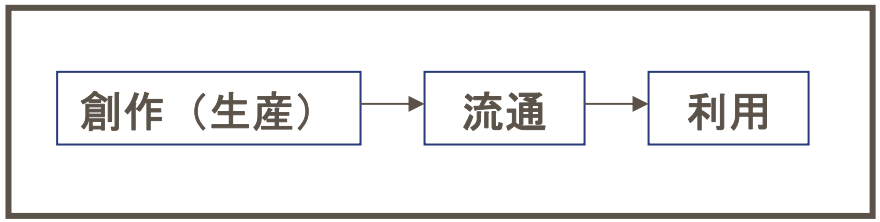
著作者の成り立ち



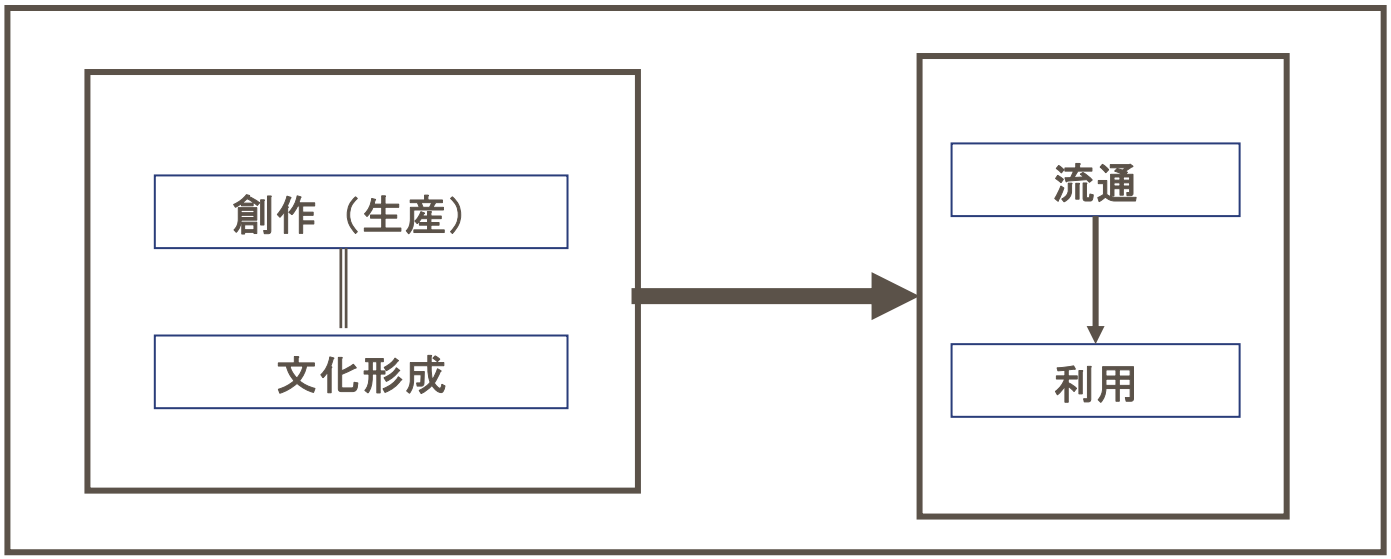
※ここで重要なのは、著作者の最初の出発点が
自分の思想感情を表現したいという、精神的な
動きによって創作している点である。

著作者の望む流通との関わり

著作者との問題が懸念されるシステム



著作者にとって望ましいシステム



(2)著作者の特性

1. 著作者は感情、情熱によって作品を創作する。

2. 経済が創作段階に関係してくる事を嫌う傾向がある。

3. 自分の作品が改変されることに嫌悪感を覚える。

4. 生活や創作に対して強い信条を持つ場合が多い。これは一般的な社会的常識などとは必ずしも合致しないが、このような強い信条に基づいて、創作が成り立っているとも言える。

5. 個人であるために、現在の流通システムに合うような、個人システムを構築することが難しい。

(2)著作者の特性

1.　著作者は感情、情熱によって作品を創作する。

→当然のことであるが、前項に述べた表現と文化の問題もふくめ、
単に経済的利益という問題だけでは決定することが出来ない要素を
基本的に著作者が持っているということが前提となる。

2.　経済が創作段階に関係してくる事を嫌う傾向がある。

→逆に、最初から利益等の経済原則が創作に関与してくることを、嫌う傾向がある。つまり、「あなたの作品はこんなにお金になるので、たくさん作りましょう」というと、嫌悪感を持ったりすることがある。
「私はお金のために作っているんじゃない」という意識。

(2)著作者の特性

3. 自分の作品が改変されることに嫌悪感を覚える。

→鑑賞者や、利用者には理解できない部分でも、作者にしてみれば動かし難い部分がある。それは他者からは容易に理解できない場合も多いが、本人にしてみれば作品の成立要素であったりする。
写真家で、印刷時に、ネガに写っているものは1mmたりとも切らせない、という写真家もいた。このような部分は主義主張であり、作者の意志として尊重されなければならないだろう。

4. 生活や創作に対して強い信条を持つ場合が多い。これは一般的な社会的常識などとは必ずしも合致しないが、このような強い信条に基づいて、創作が成り立っているとも言える。

→強い感受性と思いこみが、作品制作に必要な場合が多い。社会的なバランス感覚などとは、相反する場合も多い。また、社会との協調よりも、個人の制作を優先する事もあり得るだろう。

(2)著作者の特性

5. 個人であるために、現在の流通システムに合うような、個人システムを構築することが難しい。

→経済的な制約
個人であるために、よほどの経済的成功を収めている人以外は、オリジナルのシステムを持つことが難しい。DRMなども、個人で構築するには様々な困難を伴うだろう。

(3)著作者の特性への対応

1. 著作者は感情、情熱によって作品を創作する。

2. 経済が創作段階に関係してくる事を嫌う傾向がある。

→創作環境は、経済行為と明確に区別されたシステムを必要とする。
つまり、成果物を経済行為に利用するのであって、創作（生産）を経済システムに組み込めないことが、著作物流通システムの重要な部分となる。
これを従来からの生産→流通→利用という一環システムで捉えようとすると、創作の段階で、大きな問題を生じるであろう。

(3)著作者の特性への対応

3.　自分の作品が改変されることに嫌悪感を覚える。

→同一性保持権に関する事項は、デジタルデータによる制作技術の進歩に伴い、深刻な問題となっている。デジタルの特長を生かすことにもなる改変などは、実は著作者にとっては最も精神的に許容しがたい事項であり、利用者が考える以上に創作意欲を激減させる要素である。
著作物が個人の感情、思想を表現しているものだとすると、この改変は著作者の人格を損なうものであるとも言える。デジタルの時代に、改変が容易になってきたからこそ、改変などは厳重に管理されなければならない。

(3)著作者の特性への対応

4. 生活や創作に対して強い信条を持つ場合が多い。これは一般的な社会的常識などとは必ずしも合致しないが、このような強い信条に基づいて、創作が成り立っているとも言える。

5. 個人であるために、現在の流通システムに合うような、個人システムを構築することが難しい。

→このような創作者の特性に対しては、創作者の団体において、何らかの対応をすることが必要であろう。これまでの会員相互の懇親を目的とした団体は、実務を伴い、創作者の社会性を維持するための実務的な団体となってゆく必要があると思われる。また、これまで著作者は、その実務的な必要性が少なかったために、団体に所属することに消極的な場合もあったが、今後は義務的にでも団体に参加し、社会性を維持してゆくことが求められる。
今後の流通を考える場合に、最も大きな問題点は、実は業界団体のありようが、大きな変化をしなければならないところにあるのではないだろうか。

（参考）

＜コンテンツの分類例＞

コンテンツといっても、それぞれに大きく特性が異なるものが、同一線上で論じられる場合が多い。
これまではメディアの形態で分類されていたが、新しいコンテンツの時代には、また、今までとは
異なる分類方法が必要であり、それに基づいて議論されるべきではないだろうか。下記は一例である。

「大きな」コンテンツ

複数の著作者がいるコンテンツ

- 情報性の高いコンテンツ・・・ＤＢなど
- 表現性の高いコンテンツ・・・放送番組など

「小さな」コンテンツ

ひとりの著作者によるコンテンツ

- 情報性の高いコンテンツ・・・一部の写真など
- 表現性の高いコンテンツ・・美術、文芸など