

アクロス福岡における文化情報システムの構築と問題点

—ビデオオンデマンドによる検索システムの実現—

江崎 当平

財団法人アクロス福岡事業部企画情報課

本稿では、アクロス福岡文化情報システム（ビデオオンデマンドによる検索システム）を構築するに当たり、システムに取り込んだ動画を収集する際に現実に直面した著作権法上の問題、及びネットワーク化に関する問題について、問題の所在、法制度の現状、現実の処理をどのようにしたか等について、概略を述べる。

Establishment of a Culture Information System in ACROS  
Fukuoka and Related Problems

- Realization of a Multimedia On Demand Retrieval System -

Esaki, Tohei  
Planning & Information Division  
ACROS Fukuoka Foundation

Abstract:

The ACROS Fukuoka Foundation is currently working toward the establishment of a Culture Information System which will incorporate a multimedia on demand retrieval system. Copyright and network structuring issues have surfaced with the collection of images and pictures to be input into the system. Examples of actual problems, the present state of copyright laws in Japan, and current procedures being worked upon will be discussed.

## 1 はじめに

アクロス福岡文化情報システム（ビデオオンデマンドによる検索システム）は、ビデオサーバー、マルチメディアサーバー、動画デジタル圧縮用MPEG1エンコーダー、VTRなどのAV機器、検索用の情報提供端末などから構成されている。システムの中心はビデオサーバーで、ディスクアレイにより270GBの記憶容量を持ち、3Mbpsで約200時間の動画を蓄積できる。またマルチメディアサーバーでは、約1500枚の静止画、地図、文字情報、音声（ナレーション）を蓄積している。

本稿では、アクロス福岡文化情報システムを構築するに当たり、その開発を担当した者として、上述した動画を収集する際に現実に直面した著作権法上の問題、さらにはネットワーク化に関する著作権法上の問題について、その問題の所在、法制度の現状、現実の処理をどのようにしたか等について概略を述べる。

## 2 動画について

福岡県が平成5年に策定した「福岡県国際会館（仮称）公共部門県施設基本計画」（以下「基本計画」という。）では、県・市町村関係のビデオ約200タイトル（1本15分程度）と市販ビデオ400タイトル（1本40分から1時間程度）の計600タイトルを揃えることとしていたが、費用と時間の制約から、結果的に県・市町村分250タイトル、一般市販分300タイトルの計550タイトルとなった。

県・市町村分は1タイトル15分程度の作品が多く、市販分は45分から60分程度の作品がほとんどである。どの様に蓄積するかについては、当初、15分以下の作品についてはその全部を蓄積し、15分以上の作品については15分程度に編集して合計550本を200時間以内で処理する予定であった。

### 〔問題点1〕

まず第一に、エンコード（画像圧縮処理）に先立ち、作品を編集することができるかという点が問題となった。

著作権法上は、著作権者の同一性保持権（著作権法第20条）にかかる問題である。

今回の編集が、法律上同一性を保持しないことは明確であり、著作権者の許諾を得ないかぎり編集できないことについては争いがないものと思われる。

問題は、事実上、著作権者の許諾に要する時間及び費用についてであった。

### 〈具体的処理〉

県・市町村関係の作品は15分程度のもが多く、問題とならなかったが、市販分については、上述のように45分から60分の作品が多く、著作権者の許諾を得る必要が生じた。交渉の結果巨額の許諾料、監修料が必要となり、編集については断念せざるを得なかった。

### 【考察】

著作権者は作品が変質してしまうのを嫌うことが多く、その許諾を得るのは非常に困難と言わざるを得ない。作品のオリジナリティを確保するという見地からは、やむを得ないものと思われる。

### 〔問題点2〕

次に問題となったのは、エンコードが画像圧縮処理であり、法律的にみて同一性が保持されたとはいえるのかという点である。

MPEG1による画像圧縮処理は、オリジナルのアナログの画像情報をデジタル化し圧縮して蓄積する方法であり、デジタル化された画像情報では、アナログ情報の20分の1から30分の1程度に情報が圧縮される。この結果マザーテープに比較すると画像の質はかなり劣化するのは否めず、純法律的に同一性が保持されたと見るかどうかは、争いが発生するところであると考えられる。

《著作権審議会マルチメディア小委員会経過報告》

この点に関して現行著作権法上の規定はないが、平成7年2月著作権審議会マルチメディア小委員会ワーキンググループ検討経過報告（以下「小委員会経過報告」という。）では、問題の所在として「著作物の改変を含むインタラクティブな利用ができるというマルチメディアの特性及び現行著作権法とベルヌ条約の規定の相違を考慮して、著作者人格権（同一性保持権）の在り方を見直す必要があるとの意見がある」としている。

しかし、次の理由から、現時点での法改正には消極的又は慎重な意見が多い。

① 略 ② 略 ③ 略

- ④ いわゆるマルチメディア・ソフトの製作に際して、製作者が通常想定される改変についてはあらかじめ著作者から許諾を得るなどの適切な契約慣行を確立し、極端なケースについては権利濫用や信義則の法理を適用することによって対応可能と考えられること
- ⑤ そもそもマルチメディアにおける著作物の利用に関し、現実にもどのような改変が行われ、著作者人格権に係る問題がどのように生じているのかという具体的な実態が必ずしも明らかでないこと

〈具体的処理〉

アクロス福岡文化情報システムは、事実上ビデオ・オン・デマンドを実用ベースで、日本で初めて実現したものである。今回のエンコード（画像圧縮）は、このシステム構築上そのメインとなる作業であった。この作業が、小委員会経過報告に言う「製作者が通常想定される改変」に当たるのか、さらに当たるとして「あらかじめ著作者から許諾を得る」ことができるのか、具体的な処理上の問題となった。

MPEG1による画像圧縮は、簡単に言うと1秒30コマの画面の内、背景など同じ画面を使える部分については、これを繰り返し使用しようというものであるが、著作権者にハードの説明をしても理解を得るのは困難であった。

具体的には、マザーテープがベータカムの場合、家庭用VHS程度の画質を確保しますという説明をし、了解を得た。

業界の反応としては、新しい処理方式という認識が強く単なる許諾では済まないのではないかと、という雰囲気があった。

【考察】

上記処理が、適切な契約慣行となるかどうかは、今後の経過次第であろう。

私見としては、画質の劣化は画面の見た目での同一性が確保されている限り、極端なものを除いて通常想定される改変の範囲内にあるものとする。さらに今後のマルチメディア市場の発展は、この点をいかに簡便にクリアするかにかかっていると云わざるを得ず、著作権者の理解を要望したい。

〔問題点3〕

動画における最大の問題は、デジタル化した映像をハードディスクに蓄積することが、従来の「複製」に当たるか、またデジタル化自体が隣接著作権として保護されるかである。

現行著作権法の規定上は、第2条第1項第15号に「複製」とは「印刷、写真、複写、録音、録

画その他の方法により有形的に複製すること」とする定義があり、第21条に「著作者は、その著作物を複製する権利を占有する。」という簡単な規定があるのみである。法の制定時期等からみて、定義に言う録音、録画は従来のアナログ方式によるものしか予定していないと考えられ、今回のエンコード（映像をデジタル化して、ハードディスクに圧縮蓄積する。）が、定義に言う「複製」に当たるかについては、考察を要する。

ア なぜならば、デジタル化により、原則として画質がそれ以上劣化しなくなることにより、従来のアナログ方式の複製と比較して、著作権者の得べかりし利益が減少することとなると考えられ、このような「複製」を従来の「複製」と同一視してよいか問題となるからである。

イ 一方、情報はデジタル化によって、加工処理して利用することが容易になり、経済的価値が増加するものと考えられ、また、デジタル化自体にも多大の労力とノウハウを必要とするものであり、最初に情報をデジタル化した者は、著作隣接権により保護されるべきであるとする考え方もあるからである。

#### 〈具体的処理〉

アについて

アナログ録画かデジタル録画かは、録画の方式に違いがあるのみであり、法上「複製」にかわりはないものとする。

但し、著作権者の得べかりし利益を如何に取り扱うかについては、商慣行が確立されておらず、具体的処理は、各著作権者との個別交渉ということになり、多大な労力を要することとなった。主な処理結果は次の通りである。

① 金額面では、各著作権者まちまちとなり、通常のアナログソフトの市販価格の3～5倍程度の範囲内でおさまった。これは、本システムの性格が営利を目的としない公共的な情報提供であるということを理解してもらったことによるものとする。

② 著作権等の処理に関する契約書の文言については、次のとおりである。

「乙（著作権者）は、甲（県）に対し、本件システムにて、サーバー上に複製された本件ビデオソフトを、個人から料金徴収することなく、個人に対し視聴させることを許諾する。」

イについて

今回のデジタル化は、県の費用で行ったので、県にデジタル化した情報に関する著作隣接権が発生するのかが問題となるが、現時点ではデジタル化に関する著作隣接権に関して定説があるわけもなく、具体的には、著作権者がデジタル化を行い、一定の条件を付した複製物を県が購入する形をとって、著作隣接権に関する問題を回避した。

#### 【考察】

アについて

商慣行の確立が課題であるが、事実上複製物を利用する側としては、今後のマルチメディアの発展を促す上からも出来る限り安く複製できるようにすべきであるとする。

イについて

デジタル化に関する著作隣接権を最初にデジタル化した者に与えるか否かについては、デジタル化する情報の内容、形態等によって異なるものと考えられる。

即ち、①創作性のある情報か否か②創作性のない情報で、デジタル化することによってその情報の効用が著しく高まるものか否かである。

① 創作性のある情報については、原則として著作権者を厚く保護すべきであり、デジタル化した者に、独立に著作隣接権を認めるべきでないと考える。創作性にこそ価値を認めるべきであり、デジタル化による効用の増加は、二次的なものと考えられるからである。

但し、著作権者の了解がある場合は、デジタル化した者に著作隣接権を認めるのは当然であろう。

- ② 創作性のない情報で、デジタル化することによって著しく効用を増すような情報については、デジタル化した者に著作隣接権を認めてよいと考える。デジタル化自体にも相応の費用が見込まれ、営利を目的として頒布提供するためにデジタル化した者になら権利がないとするのは、今後更に、データベースネットワークが発展すると予想される以上現実的でないと考えられるからである。

#### 〔問題点4〕

動画に関して、法の解釈上の問題ではないが、実態的な問題として次の2点がある。

- ア 市販のビデオソフトについては、そのほとんどが一般家庭、個人ユーザーが私的に視聴するものとして、法的に処理されており、不特定多数に見せる（有料、無料を問わず）という概念が構築されていない。
- イ 特に市町村制作のソフトの中に、制作者（市町村）が著作権について理解が不十分なため、公式に著作権処理を行う場合困難な点が発生した。  
その認識を例示すると次のようなものである。
- ① 「ごく限られた町内で見えるのだから、いちいち断らなくてもいいだろう。」
  - ② ステージをそのまま収録し「ギャラを払っているのだから、記録のビデオぐらい撮ってもいいだろう。」
  - ③ 作品のBGMについて、「今いちばん流行している曲を使おう。」
  - ④ 「市町村制作のビデオの素材として市販ビデオの1シーンをインサートカットして使おう。」

#### 【考察】

いわゆる知的財産については、その保護と環境整備に力を注ぐべきことは当然であるが、それらのシステムが整った段階でできるだけ多くの人に開放し、誰でもいつでも、どこでも、それらの知的財産を活用し、更なる財産の構築に寄与すべきと考える。

現況では、いわゆるハードが先行し、現実に移働しているにもかかわらず、ソフトについては、販売する側（著作権者）、利用する側双方とも意識の遅れが目立ち、甚だしくバランスを失っていると見える。

今後のマルチメディア社会の発展には、何よりもまず、知的財産についての意識改革が急務であり、その次に法環境の整備へとつながっていくことが期待される。

### 3 ネットワークについて

基本計画では、本システムに蓄積した情報については、ネットワークを介して県内の市町村や、福岡県の東京事務所、大阪事務所等からもアクセス出来るようにする予定であった。結果的には、アクロス福岡館内でのクローズドネットとなっているが、原因は第一に蓄積しているデータの内、動画データについては、通常の電話回線で送るとスピードが遅く実用に耐えないということ、またスピードを上げるには、専用線を設置する必要があり、費用面で難しかったことである。第二に、本システムの動画情報がオン・デマンドで提供されるものであり、著作権上の処理が問題となったことである。

本稿では、第二の点について言及する。

#### 〔問題点〕

著作権法第23条第1項は、著作権者に放送権及び有線送信権を与えている。そして「放送」とは「公衆によって直接受信されることを目的として無線通信の送信をおこなうこと」とされ、「有線送信」とは「公衆によって直接受信されることを目的として有線電気通信の送信を行うこと」と定義されている（法第2条第1項第17号）。

問題は、本システムの動画情報がオン・デマンドで提供されることである。即ち、オン・デマンドとは、個々の送信行為がサーバーから特定の端末に対して行われるものであるから、厳密には公衆への送信には該当しないということもできるからである。

#### 〈具体的処理〉

現行法上「公衆」の定義は、「特定かつ多数の者を含む」（法第2条第5項）とされており、デジタル方式のオン・デマンド送信が公衆に提供される場合には著作権者の許諾が働くと思われている。

具体的には、著作権者の許諾を得る必要が生じたため、著作権者と個別に交渉に入ったが、商慣習も確立されておらず、費用が予想をはるかに上回るものとなった。このため、ネットワーク化については、将来対応とした。

#### 【考察】

法律上の問題はともかく、マルチメディアの普及のためには、第一に大容量の回線を各家庭まで整備し、その使用料をできるかぎり低価格とすること、次に著作権者の許諾料についてもできるだけ低価格とすることが必要であると考えられる。

## 4 おわりに

デジタル化及びネットワーク化に関する問題は、法が予定していなかった分野の問題であり、法律の改正・商慣習の確立もさることながら、著作権者、利用者のいずれにも考え方の変革が要求されているものであると考える。インターネットが普及してくるとこの問題はより深刻なものとなってくるであろう。今後映像制作者は、自らの作品が一般個人向けとして販売されるのか、またはデジタル加工して公共用として使用されるのか、様々な場合を想定して、各種権利の交渉を行う必要がある。情報公開の動きは今後ますます進むことが予想され、いいものは誰もが見たい、面白いものは私も見たいという要望は強く、そのために情報（作品）が個人の域を越えて広まっていくことは時代の趨勢である。

混沌とした状況のなかで今回のシステム開発を行ったが、この経験が関係者諸氏になんらかの参考になれば幸いであると思考している。

最後に、今回の著作権処理に関し終始ご協力を頂き、本稿についても明確な示唆を頂いた井上康道氏に深くお礼申し上げます。

#### 〔参考文献〕

- ・全訂著作権法（東季彦監修、尾中普子・久々湊伸一・千野直邦・清水幸雄共著）
- ・平成7年2月 著作権法審議会マルチメディア小委員会ワーキンググループ検討経過報告）
- ・はじめての著作権法（社団法人著作権情報センター）