

4. 他人の著作物の利用

Use of Copyrighted Works Created by Others by Kunie TSUTSUI (Legal Affairs Department, The Japan Research Institute, Ltd.).

筒井 邦 恵¹

1 (株) 日本総合研究所

1. はじめに

1997年6月15日付日経産業新聞に、利用権(著作権)が壁となり、テレビ番組ソフトの再放送、ビデオ化、キャラクタの商品化といった多面的な利用ができないという記事が掲載されました。技術の進歩、とりわけデジタル化やネットワーク化の進展により、コンテンツの入手、複製、改変、加工そして頒布が簡単にできるため、テレビ番組にかぎらず、コンテンツの利用範囲が大きく広がっています。ところが、利用範囲の拡大、利用方法の変化にともない、権利関係が従来よりはるかに複雑になり、1つのコンテンツに多数の権利者が関与して個々の権利者を探し出して権利ごとに利用許諾交渉を行わなければならなかったりするため、実質的にコンテンツが利用できないといった事態が生じています。

それでは、他人のコンテンツ(著作物)を利用する場合、どのような権利が問題になるのでしょうか。著作権者から許諾を得なくとも利用できる場合はないのか、他人の著作物を利用して作成した新たな著作物には、どのような権利が発生するのかについて、ソフトウェアに限定せず説明していきたいと思います。

2. 他人の著作物の利用

他人の著作物を利用する場合、著作権に基づく利用許諾を得るのが原則です。著作権は複製権そのほかさまざまな権利から成り立つため(第2回ソフトウェアの権利者図-1参照)、利用方法により許諾を受ける権利の内容が変わります。

たとえば、他人の作ったプログラムを販売することを考えてみましょう。作ったプログラムの著

作権を譲り受けて販売する場合はともかく、マスターファイルを受け取ってコピーし、転販する場合には複製の許諾が、プログラムを汎用向けにカスタマイズして販売するなら、翻訳・翻案(改変)の許諾を得る必要があります。オンラインショッピングのような形でネットワークを通じて販売するなら、さらに有線送信[☆]の許諾も得なければなりません。

利用方法の変化により、利用許諾料の算定方法について問題となっているケースに通信カラオケがあります。従来、カラオケを利用する場合、装置への曲の蓄積(複製)および曲の演奏(演奏権)を考慮して、(社)日本音楽著作権協会(JASRAC)とカラオケ業界の間で利用料が定められていました。ところが、通信カラオケは、オンラインを通じてサーバから曲を送信するため、“公衆に対する有線送信”という行為が介在しています。そこで、JASRACは有線送信の許諾がなければ曲の配信ができないことに着目して、利用料の増額を主張しています。カラオケ業界側は、その効果は変わらないことから、権利ごとに加金するのではなく、利用回数に応じて加金すべきと主張し、算定方式が定まらず対立しています(現在は暫定的に利用料を定め運用中)^{☆2}。

[☆] 有線送信権(第23条)は、「公衆によって直接受信」されるオンライン送信に適用されるため、1人または少数者に対する送信には権利が及ばない。

^{☆2} 日経BP社のBizTech(<http://www.nikkeibp.co.jp>)によれば、9月2日に音楽電子事業協会(AMEI)は通信カラオケの著作権利用料について最終決議を行い、早ければ9月中にもJASRACと最終合意に達する可能性がある。

3. 許諾なしで利用できる場合

以前も述べましたが、原則という以上例外があるわけです。著作物についても著作権者の許諾を得ずに利用できる場合があります。これらは著作権法第30条から第47条の2に規定されています。個々の具体的事項について説明するには紙幅が足りませんので、この中から3つほど取りあげて紹介することにします。また、詳細については文化庁がホームページ上で解説をしていますので、そちらを確認されるとよいでしょう (<http://www.bunka.go.jp/8/2/VIII-2-C.html>)。

(1) 私的使用のための複製(第30条)

個人でまたは家庭内の範囲で使用する場合があります。著作物を複製したり改変することができます^{※3}。技術の進歩により、私的使用目的であっても著作権者に不利益が大きいとして、私的使用目的の範囲を限定すべきとの議論もあります。

(2) 引用(第32条)

引用の方法について、著作権法は「公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲で行われるものでなければならない」と規定しています。

具体的に引用として認められるには最低限、以下の条件を満たす必要があります。

- 引用できるのは原則として他人の著作物の一部
- 引用部分を取り込んだ著作物と、引用部分が明瞭に区分して認識できる、すなわち引用部分であることが明確になること
- 取り込んだ著作物が主で引用される著作物が従の関係にあること
- 引用部分について、必ず出典、著作者名を明記すること(第48条)

引用部分だけで構成されるものはたとえ、出所の明示があっても違法となります。

(3) プログラムの著作物の複製物の所有者による複製等(第47条の2)

プログラムの複製物の所有者は自らコンピュータで利用するため必要な限度でプログラムを複

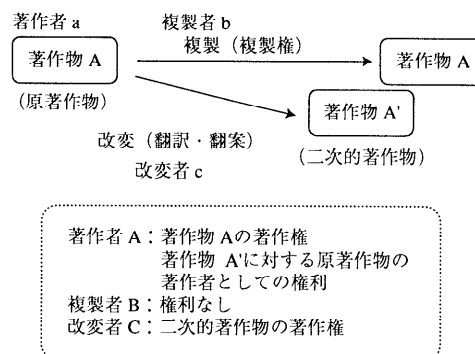


図-1 著作物の複製と改変

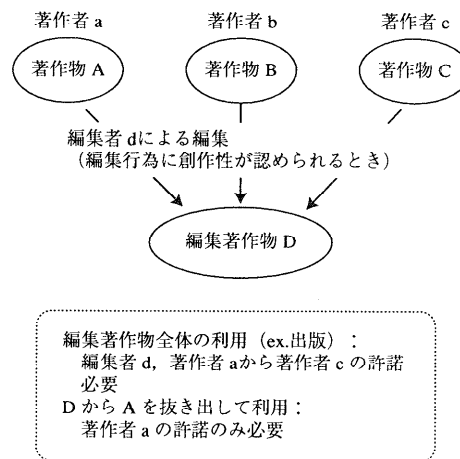


図-2 編集著作物

製、翻案できます。バックアップコピーなどは許諾を得なくても著作権侵害となりません。

4. 他人の著作物を利用して作成した新たな著作物の権利

他人の著作物(原著物)を改変して作成した新たな著作物は二次的著作物と呼ばれ(第2条第1項第11号)、改変者が著作権を保有します。また、前回も述べましたが、二次的著作物には、原著物の著作者も著作権を行使することができます(第28条)。つまり、二次著作物を利用したいと思う者は、二次的著作物の著作権者だけでなく、もととなった著作物の著作者からも許諾を得なければなりません。

他人の作った著作物を集めて編集すると、編集物は編集著作物となります(第12条)。また、コンピュータで検索できるようにしたものはデータベースの著作物と呼ばれ(第12条の2)、各々作

※3 ただし、デジタル方式の録音録画機器を使い複製などをする場合には、著作権者に補償金支払いが必要。現在、こうした機器を販売するメーカーが補償金を一括して支払い、補償金を上乗せした価格でユーザに販売するという方法がとられている。

成者が著作権を有します。マルチメディアソフトと呼ばれるものは、たいてい編集著作物またはデータベースの著作物に該当します^{★4}。

編集物やデータベースが著作物として認められるのは、コンテンツの選択または配列、体系的な構成に創作性がある場合で、これらの著作物から1つ2つのコンテンツを抜き出して利用する場合、創作性ある部分、つまり選択または配列、体系的な構成そのものを利用しているとはいえないため、著作権者から許諾を得る必要はありません^{★5}。ただし、これらの編集物やデータベースを構成するコンテンツの著作権は依然としてその著作権者に残るため(第12条第1項、第12条の2第2項)、編集物から一部の著作物を抜き出して利用する場合、その著作物の著作権者から許諾を得る必要があります。

5. おわりに

他人の著作物を利用する場合の権利関係を簡単にみてきました。2次利用、3次利用となるにつれ、許諾を得なければならない著作権の数が増え、著作権者も増加します。効率的な権利処理を行うことのできる環境が整備されていない状況では、個々に権利処理を行うか、まったく新たに作成したもののみを利用するという方法しかありません。

著作権侵害は3年以下の懲役または300万円以下の罰金という刑罰が科せられる重大な違法行為です(第119条)。いかにわずらわしくとも、他人の著作権は尊重すべきであり、他人の著作物を利用するからには、必ず許諾を得るようにしましょう。

(平成9年8月11日受付)

★4 素材となるコンテンツは、著作物でなくてもよい。

★5 創作性がなければ編集者に権利は生じない。編集者の労力(投資)をいかに保護するか議論があり、EUでは、編集者に編集物からの素材の無断抽出を禁止する権利を与えた(1996年2月成立EUディレクティブ)。