

文化審議会著作権分科会「法制問題小委員会平成 20 年度・中間まとめ」  
に対する意見書

2008 年 11 月 6 日

日本弁護士連合会

文化庁が 2008 年 10 月 9 日付けで意見募集を実施した文化審議会著作権分科会「法制問題小委員会平成 20 年度・中間まとめ」(以下「本中間まとめ」という。) の第 2 節「私的使用目的の複製の見直し」に関し、当連合会は以下のとおり意見を述べる。

## 第 1 意見の趣旨

プログラムの著作物のうち特にゲームソフトに関して、利用者による私的複製及び権利者による自主的取組みの実態等についてさらなる調査を行うべきである。また、仮に私的複製の範囲の見直しが検討される場合には、利用者保護の観点から、複製の時点において違法複製又は違法配信の事実について悪意である利用者の行為に限って私的複製の範囲外とすること、特に未成年者である利用者に対する適切な保護と指導を行うこと、などについて配慮されるべきである。なお、本件は多数の利用者に影響を与える事項であるため、包括的かつ慎重な検討を期待する。

## 第 2 意見の理由

これまで私的複製の範囲の見直しについては私的録音録画小委員会における結論を踏まえることとされているところ、本中間まとめの第 2 節「私的使用目的の複製の見直し」(11 頁～20 頁)においては、プログラムの著作物等に関しても録音・録画と同様の検討が必要であるかについて検討を行い、結論として、「プログラムの著作物等の他の著作物の取扱いについては、このような周辺状況<sup>1</sup>も勘案しながら、また利用者に混乱を生じさせないとの観点にも配慮して、場合によっては、検討の熟度に応じて段階的に最終的な取扱いを判断していくことも視野に入れつつ検討を行っていくことが適当」であるとしている(17 頁)。

Winny 等のファイル共有ソフトによって利用者間で交換されているファイルの多くが映像・音楽コンテンツであるにも関わらず<sup>2</sup>、録音録画に関する私的複製の範囲の見直しについてさえ私的録音録画小委員会において結論が得られていない現状に

<sup>1</sup> 私的録音録画小委員会における検討は、私的録音録画補償金制度の見直しを主たる検討事項としている中で行われてきた経緯があり、私的複製の範囲の見直し以外の検討事項も含めた同小委員会全体の取りまとめが行われていないことなど。

<sup>2</sup> 本中間まとめ 14 頁に引用されている調査によると、Winny を通じて流通しているファイルの 19% が映像関連ファイル、13% が音楽関連ファイルであるとされている。

照らすと、プログラムの著作物等、映像・音楽以外のコンテンツについて私的複製の範囲の見直しを行うことは時期尚早と言わざるを得ず、その意味で本中間まとめの前記結論は是認し得るものである。

しかし、「知的財産推進計画 2008」において、「コンテンツの利用を円滑化するため、次の事項について 2008 年度中に法的措置を講ずる。… b)違法複製されたコンテンツからの私的複製の許容範囲の見直し」(第 4 章 3 . i)) と明記されていることから、少なくともその方向性について本年度中に一定の結論を得るべく、録音・録画を含めてさらに検討を加速することが必要であろう。

本中間まとめの関係では、特にゲームソフトに関しては経済的な被害が大きいとの指摘がなされており（本中間まとめ 15 頁にて引用されている ACCS 提出資料）、また、ゲームソフトはアニメ・漫画と並んで我が国が強い競争力を有する数少ないコンテンツ分野であるため、コンテンツ産業振興の観点からも迅速な対応が求められている。

ただ、本中間まとめが言及している実態調査の内容を見ると、Winny によって交換されているファイル中、プログラム関連ファイルは約 3%に過ぎないとするものがある一方で、24 時間で NintendoDS 用ゲーム ROM プログラムが 27 万ファイル以上も流通しているとするものもあり、利用者によるファイル流通の実態把握が不十分であるという印象を受ける。

したがって、さらなる検討の前提として、プログラムの著作物のうち特にゲームソフトに関して、私的複製の実態についてさらに包括的な調査を行い、権利者の経済的損失及び利用者による利用実態の把握を進めるべきである。

また、私的複製の範囲を制約する前提としては、利用者が手軽に安心して正規のコンテンツにアクセスできる環境が整備されていることが必要と考えられるが、音楽等に比べて、ゲームソフト等については適法な配信事業者が多数存在するという実態があるのかどうかが必ずしも明確でなく、適法な配信事業の確立という点において、権利者を始めとする業界全体の自主的取組みがさらに促進される必要があろう。

さらに、仮にゲームソフト等に関して録音・録画について議論されているのと同様の私的複製の範囲の見直しがなされる場合でも、利用者保護の観点から、以下の点に配慮がなされるべきである。

まず、善意の利用者に対する保護が必要である。この点については、私的録音録画小委員会における論点整理においても、「法律においても、例えば違法複製物等からの録音録画であることを行なう場合に限定することとしている」と記述されており、プログラムの著作物についても、複製の時点において違法複製又は違法配信の事実について悪意である利用者の行為に限って私的複製の範囲外とすることが必要である。

次に、特にゲームソフトについては、その利用者の相当数が未成年者であると考え

られることに対する配慮が求められよう。一般論として、未成年者が著作権法の詳細を知っているとは考えにくく、違法と適法の境界線の変更に対して直ちに適応することを期待するのは無理がある。したがって、仮に私的複製の範囲の見直しがなされる際には、著作権法についての啓蒙活動のほか、警告に先立って適法なサイトに誘導するなど謙抑的な権利行使の工夫、さらに法的な権利行使の際にもその表現・方法等について教育的配慮を加味するなど<sup>3</sup>、未成年者である利用者に対する適切な保護と指導の観点が必要であろう。

以上

---

<sup>3</sup> 単に権利行使を告知するだけの内容とせずに、著作権法の内容や、侵害行為によって権利者が被る損害、さらに権利行使を受けることにより利用者に生ずる負担・責任等について分かりやすく解説することなどが考えられる。