

1

文化財をめぐる著作権の問題に 対応していくために

高田 祐一
(奈良文化財研究所)

Copyright Issues Related to Cultural Heritage

Takata Yuichi
(Nara National Research Institute for Cultural Properties)

著作権／Copyright 法律／law 文化財／Cultural heritage 訴訟／litigation 実務／Practice

1. 本研究報告の目的

本研究報告は、文化財関係業務において、実務上直面する知的財産権に関する問題、特に著作権についての基本的な考え方を整理したものである。著作権をめぐる社会的な議論としては、まずは商業出版を念頭になされる場合が多い。近年は、絶版本などへの対応が議論されている。他方、文化財業界においては、報告書等の刊行物は、非商業出版であり数百部程度の印刷数である。そして、刊行物は文化財同様に未来に継承していくパブリックな存在である。埋蔵文化財調査の財源には公費が投下され、学術調査であっても科学研究費などの資金は公費である。維持管理も公費で賄われる。刊行物の内容となる調査の対象物は著作権が消滅している場合が多い。しかしながら、調査成果には、著作権が発生し、法人あるいは個人が権利を有する。そのためか、権利を有する／有しないものへの混同が関係者の対応においてみられる。また極度に著作権を恐れるあまり一律にシャットアウトしてしまうケースもある。著作権法の目的は、「文化の発展に寄与すること」(著作権法第1条)である。著作権を理由に、調査成果の円滑な流通が阻害されることは、法の趣旨に反し本末転倒となる。文化財本体の未来への継承にも影響するだろう。

よって、本研究報告では文化財にかかわる著作権について理解を深め、基本的な考え方を整理し、現場レベルの実務への参考となるよう企図したものである。ただし全ての課題にフォローできているわけではない。今後関係者で継続して深めていくテーマであることをご了承願いたい。

2. 近年の文化財に関する著作権をめぐる問題

2.1 文化財に関する著作権をテーマにした書籍

文化財に関する著作権を中心テーマに据えた書籍は、管見の限り少ないが、2014年の『人文学と著作権問題 - 研究・教育のためのコンプライアンス』¹⁾は人文系関係者であれば、一読した方が良い。他に『権利処理と法の実務』²⁾も参考になる。ただ埋蔵文化財行政や歴史系博物館での現場担当者レベルでの特有の悩みについては、これまでの書籍ではフォローできていない。

2.2 近年の著作権をめぐる問題の動向

平等院鳳凰堂の写真を玩具会社がジグソーパズルとして商品化し、無断で販売したとして平等院が玩具会社に販売停止を求める訴訟が和解したという報道が2020年10月にあった³⁾。玩具会社がパズルを廃棄し、その廃棄費用を平等院が負担するという。個人的には文化財の管理機関において、歴史的なものを来館者が撮影することに制限する難しさを感じる。また、2017年から2020年にかけて、日本将棋連盟と棋譜利用について、利用者とコンフリクトがあった⁴⁾。一般的に棋譜は、著作権はないとされるが、将棋連盟は、棋譜利用を事前申請制とした⁵⁾。しかし、将棋Youtuberが事前に利用申請しても回答がないことや一律不許可となったため、代理人弁護士が公開質問状を送付し、将棋連盟から回答がない場合は、差止請求権不存在確認訴訟及び債務不存在確認訴訟の提起を検討するとした⁶⁾。将棋連盟からの回答は、棋譜の優先掲載に関する契約を結んでおり、対局内容は営業上の利益であって、法的に保護される利益とする⁷⁾。

仮に、著作権がなく、営業上の利益がない場合においては、何を根拠にとある行為を差し止めることができるのか。文化財業界においてもよく研究し検討していく必要がある。制限に関する指摘は、仲林篤史や石井淳平らの論争がある⁸⁾。

2.3 近年の博物館・文化財をめぐる問題の傾向

SNSでは不定期ながら博物館内や現地説明会での撮影可否の議論が沸き起こる。市民としては、個人の記録、記念など様々な目的で撮影したい。もし管理機関が行為を制限する場合、合理的理由があれば納得できるものの、そうではない場合に不満を募らせることがある。残念ながら文化財を管理する側のこれまでの慣行や事情が先に立ち、法的根拠や社会的な感覚と乖離しているケースもあるかもしれない。このあたりは、次の刊行物に詳しい。

『考古学・文化財のためのデータサイエンス・サロン online 予稿集 #5 考古学・文化財資料とデータの公開・利用を考える』15号、考古形態測定学研究会、2020年

(<https://sitereports.nabunken.go.jp/88607>)

3. 今後どう対応していくか

3.1 新たなテクノロジーに対応する

社会は常に変化しているので、それに合わせて文化財業界も真の目的を実現するためにも各種バージョンアップが常に必要である。その変化の要因としては、新たなテクノロジーと公開の媒体としての個人 SNS の登場がある。1990 年代にインターネットが一般家庭に普及し始め、2000 年代からはデジカメの普及・個人 Web サイトやブログを通じた個人の情報発信、2010 年代からはスマホの普及とカメラの高性能化・SNS の普及、2020 年代はコロナ禍もあってデジタルによるコミュニケーションが加速し、LiDAR をはじめ 3D 関係技術も急速に普及しつつある。社会や技術の変化に対応していくことで、文化財に関心のある人を増やし、文化財保護により活かすことができる。制度や業務のあり方も新技術に対応していく必要がある。

3.2 著作権への理解を深めて武器にする

著者は、小中高・大学では著作権教育をうけた記憶がない。学芸員課程の際にカリキュラムにあったかもしれないが記憶にない。ただしフィルムカメラの時代であったし、SNS は mixi であった。受講していたとしても、おそらく実務的には今のデジタル時代には対応できない内容だっただろう。まず著者自身を含めた関係者に基礎的なリカレント教育と考え方の整理が必要である。そして、文化財を未来に継承するために、どうしたらよいか。著作権を面倒なものとするのではなく、理解を深めれば、自分たちの業務をよりよくしていくことや、社会の要請や期待に応えていくことができると考える。参考に課題の俯瞰図を掲載する（図 1）。

- 1) 漢字文献情報処理研究会編『人文学と著作権問題：研究・教育のためのコンプライアンス』、2014年
- 2) 福井健策監修、数藤雅彦責任編集『権利処理と法の実務』（デジタルアーカイブ・ベーシックス 1）、2019年
- 3) 京都新聞「平等院鳳凰堂を無断撮影してジグソーパズルに 在庫廃棄などで平等院と玩具会社和解 京都地裁」2020年10月12日 19時03分 <https://www.kyoto-np.co.jp/articles/-/379463> 2022年3月14日確認
- 4) 「将棋実況YouTuber に朝日新聞「権利侵害なので中止を」、何の権利侵害なのか？」弁護士ドットコムニュース、2017年6月22日 https://www.bengo4.com/c_1015/c_17/c_1263/n_6263/ 2022年3月14日確認
- 5) 「棋譜利用に関するお願い」日本将棋連盟、2019年9月13日 https://www.shogi.or.jp/news/2019/09/post_1824.html 2022年3月14日確認
- 6) twitter たやさん@水匠(COM将棋)@tayayan_ts、質問状を公益社団法人日本将棋連盟に送付、2020年3月3日 https://twitter.com/tayayan_ts/status/1234764327917244418?s=19 2022年3月14日確認
- 7) 「棋譜利用に関する公開質問状への回答」日本将棋連盟、2020年4月17日 https://www.shogi.or.jp/news/2020/04/post_1908.html 2022年3月14日確認
- 8) 石井淳平「博物館職員が文化財情報の利用を制限する前に考えておくべきリスク」仲林篤史「公有財産の視点から」『考古学・文化財のためのデータサイエンス・サロンonline予稿集#5』考古形態学研究会、2020年

