

2021年10月14日

文化庁 著作権課 御中

一般社団法人 電子情報技術産業協会  
法務・知的財産部会  
著作権専門委員会

## 簡素で一元的な権利処理に関する論点への意見

### I. 目指すべき方向性と留意すべき点

- ・DX 時代における、アウトオブコマースの作品や一般ユーザーが創作する作品の増加等の環境変化への対応として、特に「権利者へのアクセスが難しく権利処理が困難になりやすいコンテンツ」を主な対象として、簡素で一元的に権利処理できる方策を検討し、利用円滑化による対価還元の創出・増加を図り、「コンテンツ創作の好循環」の最大化を目指すという方向性に賛成する。
- ・また、一つの方策で全ての課題解決を図るのではなく、時間軸を考慮しつつ、効果的方策を組み合わせる方向性にも賛成する。
- ・なお、制度設計および制度運用にあたっては、クリエイター、利用者、コンテンツ配信・流通事業者の参加による公正かつ納得のある議論が継続的に行われること、コンテンツ保護やコンテンツ流通に関する技術について、グローバル視点で技術の進展の動向の調査・評価・採用の検討がされることを期待する。

## Ⅱ. 想定される場面

- ・「想定される場面」として挙げられている3場面については、小委ヒアリングで具体的ニーズとして指摘のあったものと理解している。
- ・特に、1つ目の「過去の放送番組や舞台講演」と2つ目の「権利者不明著作物（オープンワークス）」はまさに「権利者へのアクセスが難しく権利処理が困難になりやすいコンテンツ」の具体例であり、権利処理できなければ死蔵されてしまう可能性の高いもの。これらの利用円滑化により、新たなビジネス展開を図り、文化振興に寄与することは、1.の方向性に合致する。
- ・3つ目の「UGC」については、ニーズに基づき対応策を検討すること自体に異論はないが、対象の特定・絞り込みと、措置の内容・効果について疑問がある。（→3.(4)のコメント）

### Ⅲ. 具体的な方策

#### (1) 権利情報データベースの構築、集中管理の促進

・2. の具体的なニーズに応えるために集中管理が必要と考えられる分野においては、検討対象となる著作物等の権利情報データベース(DB)の構築・整備は必要不可欠と考えられる。

・一方、現時点で、当該DBの構築が進んでいるのが音楽等一部の分野に限られる実情に鑑みると、2. で具体的なニーズが提示され、今回の措置が必要と判断された分野について、優先してDBの構築（既存のDBが存在する分野については、必ずしもゼロからDBを構築する必要はなく、既存DBを最大限活用する方向で検討）を進める必要があるものと考えられる。

・DBの構築・整備にあたり、2. の具体的なニーズをもつ利用者も、当該DBの要件定義等のプロセスに参画し、利用者視点でDBの使い勝手向上に資する貢献等を行うことは、利用者が迅速かつ適切な権利処理を行うために有益と考えられる。

・将来的には、フィンガープリント等の技術を用いた「より利用者にとって検索しやすいDB」や、ブロックチェーン等の技術を用いた「透明性・信頼性を担保した権利情報管理システム」などが構築されることにより、利用円滑化による対価還元の新規創出・増加、および「コンテンツ創作の好循環」の最大化が実現されることが望まれる。

#### (2) 権利処理に資する一元的な窓口の創設

・2. の具体的なニーズを念頭におきつつ、「分野を横断する一元的な窓口」が設けられることは、利用者視点で望ましいことと考えられる。

#### (3) いわゆる拡大集中許諾制度による権利処理

・2. の具体的なニーズのうち、拡大集中許諾制度を導入することで、実際に利用促進に繋がり、新たな対価還元が期待できるものが存在するのであれば、導入検討を進めることに異論はない。

・一方、拡大集中許諾制度は、①包括許諾について権利者の意思の推定が認められる性質の作品・利用分野を前提とし、②集中管理が進んでいて、さらに③オプトアウトがごく一部に限られる作品・利用分野を念頭においた制度であることに留意が必要と考えられる。

・現時点で②集中管理が進んでいる分野が音楽分野等に限られる実情に鑑みると、仮に同制度を導入したとしても、適用可能な作品・利用分野は限られるのではないかと考えられる。

#### (4) UGC等のデジタルコンテンツの利用促進

・「UGC」については2. の具体的なニーズに基づき対応策を検討すること自体に異

論はない。

・一方、2. で挙げられているニーズを、「ネットにあがっている写真や動画等のUGC（一般ユーザーが創作する作品）で、無償で二次利用が可と思われるものについて、法的リスクの不安なく二次利用できるようにする」と解した場合、①対象の特定・絞り込みと、②措置の内容・効果について、例えば以下のような疑問が浮かぶ。

①当該コンテンツが権利者でない者により投稿されたものである（違法投稿である）かどうかをどのように判別するのか？

②例えば、「クリエイティブ・コモンズ（Creative Commons）ライセンス」付でネットに投稿されているコンテンツでさえ、それが真の権利者によるものであるかどうか定かでないといった課題が指摘されている一方で、何ら意思表示のない投稿コンテンツについて、一定の条件を設定し、「無償での二次利用について黙示の許諾があると推定できる」として、暫定利用を認めるような規定を設けることは可能か？

#### （5）現行の裁定制度の改善

・裁定制度については、「権利者不明著作物（オーファンワークス）」問題への対処策として、従前から様々な課題が指摘されるとともに、改善策が提案され、複数の実証事業が行われてきているところ、2. の具体的ニーズへの対応可能性という視点も加えて、今後さらなる改善が検討されることに賛成する。

#### （6）その他

##### 保護期間の複雑な計算や著作権者等の没年不詳の場合の扱いに対する方策

・著作者の特定、没年の確認、旧著作権法との関係確認、外国作品の相互主義との関係確認などにより保護期間の計算が極めて複雑であることが、権利処理コスト増大の一因となっていることから、権利者の利益保護に配慮しつつ、保護期間の計算をより簡便に行う仕組みを検討することは有益と考えられる。

##### 多様な主体、場面によるデジタル・ネットワーク技術を活用した新たな普及啓発方策

・デジタル技術に対応した時代の中で、若手クリエイターの創作活動を支援するような枠組みの検討及び著作権の普及・啓発を継続的に行うことは有益と考えられる。

##### このほか、DX時代におけるコンテンツの利用促進・対価還元方策

・DX時代においては、サブスクリプション型のサービスを通じたコンテンツ利用が主流となりつつある。こうしたサービスにおいては、その多くで海外流通も同

時に行われ、広いマーケットでのコンテンツ視聴に応じて都度、権利者へ対価還元がなされているなど、権利者にとっても流通面、対価還元面での環境が整っているという実態がある。このようなサービスを支える技術やビジネスモデル自体の進展を後押ししつつ、同時に、例えばそうした潮流についていくことが困難なクリエイターのサポートを行っていくことも有益と考えられる。

・また、権利者と利用者が一体となり、コンテンツを創作する仕組みを構築することにより、コンテンツの利用、流通、保護、対価還元の好循環を生むことができるものとする。具体的には、DBの整備・拡充により、利用の促進と対価の還元を図るとともに、利用者がフィンガープリント等、既存の技術を簡便かつ最大限活用できる環境を整えることにより、権利保護とコンテンツ利用の促進をバランスよく両立させることができるものと考えられる。