

簡素で一元的な権利処理に係る具体的検討に当たっての論点 (ヒアリングやこれまでの意見を踏まえて作成)

1. 目指すべき方向性と留意すべき点

- 利用円滑化による対価還元の創出や増加が新たな創作活動につながるという「コンテンツ創作の好循環」の最大化を目指す。例えば、権利者の探索等の費用及び手続負荷が原因で利用されてこなかったコンテンツについて、取引コスト全般を低減し、利用されるようにして、新たなビジネス展開や正規品の流通拡大、ひいては文化振興を期待できないか。
- 一つの方策で解決できるものではないため、実現可能な時間軸を考慮しつつ、効果的な方策を組み合わせて実現する。
- 今後の検討に当たり、次の項目への留意を適切に行う。
 - ・ クリエイターの意思（許諾権等）を尊重する
 - ・ 二次創作に係る柔軟な運用を阻害しないようにする
 - ・ 既にプロ同士や一般利用者向けの商取引等のライセンスビジネスや商慣行が成立している場面への悪影響を与えない仕組み
 - ・ 管理運営コストの負担を考慮し、将来にわたり持続可能な仕組み。その際、Japan Search 等、既存の関連する活動や取組とつながり、連携できるようにする。
 - ・ 利用者が安心して著作物を利用できる仕組み

2. 想定される場面

- 今回の措置が必要とされる場面（特に、利用の促進による新たな対価の創出が期待される場面）については、次のような場合を想定することができるか。
 - ・ 過去の放送番組や舞台公演等のデジタルアーカイブ・配信
 - ・ 権利者不明等により利用許諾が得られないコンテンツの活用
 - ・ U G C（一般ユーザーが創作する作品）等のデジタルコンテンツのインターネット配信等の二次利用
 - ・ このほかに、具体的ニーズのある場面が考えられるか。

3. 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

- データベースの構築が進んでいる音楽分野（音楽権利情報検索ナビ）を参考に、他の分野でもデータベース構築を進めるための方策。例えば、ニーズのある分野又は優先して進める分野があるか（例えば、令和3年の著作権法改正による図書館資料等の公衆送信を視野に入れた書籍等のD B構築等）。さらに、分野を横断する包括的な権利情報データベースの実現（例えば、分野ごとに作られている権利情報データベースを緩やかに紐づけることや、既存のデータベースとの連携、D Bの標準化等）が可能か。

- 集中管理団体が集中管理を促進するための機能強化方策。例えば、当該団体が無断利用への対策を行うことや、データベース構築の促進など。
- 著作物等の創作者がデータベースや集中管理に登録するための誘引方策や周知方法。例えば、データベース掲載による利用機会の増や商用サイトとの接続・誘導、対価還元の可能性について。
- 著作物等の利用条件等の著作権者の意思表示を登録し、公表できたり、対価を得られたりするようにするといった利用者にとっても権利者にとっても Win-Win となる仕組みは可能か。
- これらの方策を進めるに当たり、運営コスト、具体的な支援方策をどのように考えるか。

(2) 権利処理に資する一元的な窓口の創設

- 利用主体や行為、対象となる著作物を想定しつつ、「分野を横断する一元的な窓口組織」を設けて、次のような役割を担うことの必要性と実現可能性について。
 - 集中管理団体や権利者への接続の円滑化
 - 権利情報データベースの構築や運用
- 「分野を横断する一元的な窓口組織」を設立する場合の具体的な在り方。団体の組織・構成をどうするか。権利者・利用者側双方の参画の在り方、運営に係る費用負担の在り方など。既に運用されている同様の制度や団体との関係について。
- 権利者等の特定が困難な場合に、その探索を誰がどのように行うのが適当か。「分野を横断する一元的な窓口組織」の関わり方はどのようなものが考えられるか。例えば、窓口組織が探索を支援したり、探索の代行を行ったりすることは考えられるか。
- さらに権利者不明等の著作物について、行政手続や供託手続によらず利用可能とする仕組みを、このような窓口組織等で行えるようにするといったことは考えられるか。

(3) いわゆる拡大集中許諾制度による権利処理

- 利用者が、個々の権利者への利用許諾申請に代わり、特定の組織への利用許諾申請を行うことで、著作物の利用を可能とし、特定の組織から個々の権利者に対価が還元される仕組みの導入について。
- 利用場面や対象となる著作物等の種類を特定しない拡大集中許諾の仕組み(いわゆる一般ECL)ではなく、個別の特定の利用場面や著作物等を対象とする仕組み(いわゆる個別ECL)とする場合には、上記2. の想定される場面における有用性や実現可能性はどうか。
- 集中管理団体や個別権利者との直接のライセンス契約の関係や、すでにビジネス慣行がある場合の取扱い、クリエイターの意思の尊重の仕方(クリエイター、権利者等が、自身で利用許諾を行うといった意思を表明することにより、拡大集中許諾の仕組の適用外とするといったオプトアウト等)について。仮にオプトアウトを可能にした場合でも、この仕組みが機能し、効果が得られるようにするための手法や工夫について。

- 特定の組織には、どういった要件が求められるか。（著作権等の管理率／データベース等の保有による情報把握の程度／制度上の権限付与／組織の構成員（権利者若しくは利用者又はその双方／運営の透明性））

（4）UGC等のデジタルコンテンツの利用促進

- 「UGC」や「アウトオブコマース」などの具体的範囲・内容について。例えば、ネット上で非営利・無料で公開している場合や、利用条件等により権利者の意思が明示されていない、連絡をとっても回答がない、といった場合の暫定的利用に関する条件設定が可能か。あるいは、「UGC」や「アウトオブコマース」について、どのような意思表明の仕方や仕組み（例えば、意思表明のためのプラットフォームの創設など）が考えられるか。
- 上記の設定を踏まえ、利用を円滑にする具体的方策。各種プラットフォームサービス等における利用規約との関係をどう考えるか。

（5）現行の裁判制度の改善

- より迅速な改善方策として、現行の裁判制度を改善する具体の方策。例えば、申請手続のさらなる改善（例えば、申請に必要な供託金の不要化、又はその算定の根拠となる情報の提供、申請に係る費用の低減、供託手続の改善等）や手続の民間委託など。

（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。例えば、一定の場合に保護期間を推定させる仕組みなどは考えられるか。
- 複数の権利者のうち一部の者の許諾が得られず、利用に至らないコンテンツの利用促進方策
- 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。クリエイター向けの支援や教育について（例えば、クリエイター同士が学ぶことのできるプラットフォームの創設などは考えられるか）。
- このほか、DX時代におけるコンテンツの利用促進・対価還元方策があるか。

（以上）