

経済産業省御中

令和4年度コンテンツ海外展開促進事業
著作物等の簡素で一元的な権利処理の実現化に関する調査事業

報告書

PwCコンサルティング合同会社



1. 本調査事業の背景・目的および実施内容
2. エグゼクティブ・サマリ
3. 個人クリエイターに対するアンケート調査
4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査
5. 具体的なユースケース

1. 本調査事業の背景・目的および実施内容

- 本調査事業では、検討中の一元的な窓口において想定されている窓口機能に対するニーズ、および、その具体的な利用場面（ユースケース）を明らかにするため、個人クリエイター・コンテンツ事業者を対象としたアンケート調査とインタビュー調査を実施

本調査事業の背景・目的

● 本調査事業の背景

- コンテンツ市場の量的・質的な構造変化が進行しているなか、日本のコンテンツ関連市場拡大のためには、膨大かつ多種多様な著作物等について、簡素で一元的な権利処理が可能となるような環境の整備が必要
- これについて、文化審議会著作権分科会が2021年12月にとりまとめた「中間まとめ」では、以下の方針が示された
 - 分野を横断する一元的な窓口を創設し、分野横断権利情報データベース等を活用した著作権者等の探索を行うこと
 - 著作権者が不明・連絡不通等の場合において、新しい権利処理の仕組みを創設し、当該著作物等を円滑かつ迅速に利用できるようにすること

● 本調査事業の目的

- 本事業では、当該データベースを活用した権利者等の探索・検索及び新しい権利処理に対する利用ニーズの把握を行い、その具体的なユースケースを把握することを目的とする

本調査事業の主要な実施内容

1. 個人クリエイターに対するアンケート調査

- 個人クリエイターに対するアンケート調査を通じて、現在の権利処理の仕組みにおける負担や不安等の課題、および、一元的な窓口の想定機能に対するニーズを明らかにする

2. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査

- インタビュー調査を通じて、上記（アンケート調査）と同様の観点についてより深掘りした現場の声を把握する
- 対象としては、個人クリエイターに加え、コンテンツ事業者（製作会社、配信事業者など）も対象とする

3. 具体的なユースケースのとりまとめ

- 上記のアンケート調査、および、インタビュー調査を踏まえ、具体的にどのようなシーン・場面において一元的な窓口の利用価値があると考えられるか（＝具体的なユースケース）を整理する

1. 本調査事業の背景・目的および実施内容
2. エグゼクティブ・サマリ
3. 個人クリエイターに対するアンケート調査
4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査
5. 具体的なユースケース

2. エグゼクティブ・サマリ

- 個人クリエイターからは、権利者の視点では自身のコンテンツ登録や利用ルール意思表示など、利用者の視点では分野横断での権利情報検索、および、権利者不明時・権利者音信不通時にも利用が可能となる新しい権利処理の仕組みの双方に対してニーズが確認された
 - 権利者（自身の著作物を二次利用される側）の視点では：
 - 自身のコンテンツが適切に利用される機会が増え、適切な利用料金を受け取れることに繋がるのであれば、一元的な窓口で自身のコンテンツを登録したいとのニーズが多く確認された。利用者側の利用希望内容によっては相対交渉（利用希望者との直接交渉）の形で許諾可否を判断したい、という声も多かった。また、自身の創作したコンテンツに関する利用ルールについて一元的な窓口の中で意思表示を行いたい、創作したコンテンツが無断に/不正に使用されている際にコンテンツの削除依頼や利用料金の請求等に対して支援を望むとの意見もあった
 - 具体的なユースケースとしては、既存の著作権等管理事業者が存在しない分野（映像等）で活動しているケースや、権利処理や権利管理委託等に関する知識が限定的であるケース、知識はあるものの既存の管理団体への委託料支払を躊躇するケース、などが挙げられた
 - 利用者（他者の著作物を二次利用する側）の視点では：
 - 分野を問わず権利情報を検索できるデータベースの整備、および、利用したい著作物の権利者不明時・権利者音信不通時にも一元的な窓口で申請することで利用が可能となる新しい仕組みに対するニーズの双方が確認された
 - 具体的なユースケースとしては、多種多様な素材を利用するコンテンツ（映像等）を制作するケース、他の個人クリエイターの創作作品の二次利用に関して関連する権利者の全員を特定したいケース、などが挙げられた
- コンテンツ事業者からは、主に利用者の視点において調査を行ったが、分野横断での権利情報検索、および、権利者不明時・権利者音信不通時にも利用が可能となる新しい権利処理の仕組みの双方に対してニーズが確認された
 - 具体的なユースケースとしては、ドラマのように多種多様な外部素材を用いる必要があるコンテンツを制作するケース、ドキュメンタリー番組の制作等においてアーカイブ資料のように権利者が不明/音信不通であることも多い素材を利用するケース、ニュース/バラエティの制作等において個人クリエイターの映像や音楽を引用する必要があるケース、などが挙げられた
- 特に利用者の視点においては、個人クリエイターおよびコンテンツ事業者の双方において、利用の目的や動機は異なるものの、多くの窓口機能に関して共通してニーズが確認された。分野横断での権利情報データベースの構築、および権利者不明時・音信不通時にも利用可能とする新しい権利処理の仕組みが実現すれば、個人クリエイターとコンテンツ事業者の双方に対して寄与するものと考えられる

(ご参考) 著作権に関する権利処理の想定プロセス (1/2)

- 本調査事業において、「著作権に関する権利処理」として指す具体的な権利処理プロセスの範囲としては、下記の範囲を念頭に置いた

Not Exhaustive (非網羅的)

権利探索プロセス Lv.1	Lv.2	Lv.3
利用手続きの確認	著作物利用手順の確認 包含される著作物の確認 利用方法の整理	著作物の利用にはどのような手続きが必要かを確認 複合著作物の場合、包含されている著作物を確認(音楽、映像等) どのように利用したいか整理(利用目的および支分権の双方の観点) 自由に使用できる例外規定に該当しないか確認
権利探索	権利管理団体の確認 権利者情報の検索 利用条件の確認 権利者情報や利用条件の問合せ	利用したい著作物の分野の著作権等管理事業者を確認 著作権等管理事業者のDBやWebサイトで権利者情報を検索 ある著作権等管理事業者のDBやWebサイトで不明な場合、他の著作権等管理事業者のDBやWebサイトで権利者情報を検索 認められている利用方法の確認 条件付きの場合、問合せ先の確認 権利情報を一般公開していない著作権等管理事業者に権利情報を直接問合せ 著作物を発行(制作)した事業者に権利情報を直接問合せ 著作物を制作した本人に権利情報を直接問合せ
利用申請	申請手順の確認 申請書の取得 申請書の作成 申請書の送付	著作権等管理事業者における申請手順を確認 事業者や個人における利用申請手順を確認 Webサイト等から申請書を取得 著作権等管理事業者から申請書を取り寄せ 事業者や個人から申請書を取り寄せ 手順に基づき申請書を作成 申請書をメールや郵便、Webサイトの申請フォームから送付
利用交渉	利用条件の交渉 利用料の交渉 利用の合意 利用料の支払い	権利者側の許諾条件を踏まえ、申請内容の確認や修正 必要に応じて利用方法の説明 利用方法により価格が異なる場合、利用料を管理者と交渉 管理者から利用許諾を得て、契約等を締結 事前支払いの場合、管理者からの請求に基づき利用料を支払う

出所：PwC Analysis

(ご参考) 著作権に関する権利処理の想定プロセス (1/2)

- 本調査事業において、「著作権に関する権利処理」として指す具体的な権利処理プロセスの範囲としては、下記の範囲を念頭に置いた

Not Exhaustive (非網羅的)

権利探索プロセス Lv.1	Lv.2	Lv.3
利用報告	著作物公開	制作著作物を管理者に確認を依頼
		必要に応じて著作物を修正
		管理者確認済みの著作物を公開
	利用実績の報告	著作物により得られた収益(売上等)の報告
	利用料の支払い	管理者からの請求に基づき利用料を支払う
権利者不明時の手続	権利者不明時の利用方法確認	権利者が不明でも利用できる方法の探索
		裁定制度の利用手順を確認
	権利者不明時の相談	文化庁に対して権利者不明に関して相談
	権利探索	相当な努力(氏名調査、利用者を通じた調査等)の実施
	裁定制度の利用	申請書の取得
		申請書の作成
		文化庁長官に対して申請
		利用可否の結果受領
	利用料の支払い	利用可能な場合、補償金を支払う

1. 本調査事業の背景・目的および実施内容
2. エグゼクティブ・サマリ
3. 個人クリエイターに対するアンケート調査
4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査
5. 具体的なユースケース

3. 個人クリエイター向けのアンケート調査：調査概要

- ・ 一般社団法人日本ネットクリエイター協会（JNCA）様のご協力を得て、JNCA加盟クリエイターに対し、権利者目線・利用者目線の双方における課題と一元化窓口に対するニーズを把握するためのアンケート調査を実施

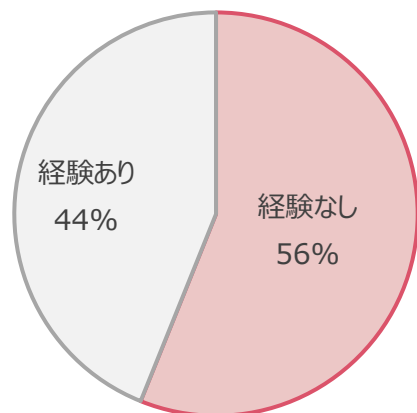
調査概要	個人クリエイター向けの設問項目概要		
<ul style="list-style-type: none">調査期間： 2023年2月28日（火）～3月10日（金）調査対象： 一般社団法人日本ネットクリエイター協会（以下「JNCA」という）に加入している個人クリエイター（企業等からの受託制作や、個人として公表しているコンテンツは第三者に利用されることも多いなど、プロに近い立場で活動されている方も多い）回答方式： オンライン（Google Form）回答者数： 41名回答者属性（主に活動している分野*）： 出版（22名）、映像（4名）、美術・ソフトウェア（7名）、音楽（4名）、脚本（2名）、写真（1名）、その他（9名） ※その他の例：グラフィックデザイン、音声制作、イラスト制作、同人活動	セクション	設問の概要	回答方式
	I. 属性	・ 主たる活動分野	選択
	II. 権利者目線での負荷/ニーズ	・ 第三者に著作物を利用される際に不安を感じる内容およびその理由	選択
		・ 第三者に著作物を適切に利用してもらうために、あると望ましいサービス	選択
		・ 具体的にどのようなシーンにおいて、サービスを利用したいか	記述
	III. 利用者目線での負荷/ニーズ	・ 第三者が創作した著作物を利用するための権利処理経験の有無（経験なしの場合はその理由を確認）	選択
		・ 権利者情報探索において、特に負担を感じるプロセスやその理由	選択
		・ 第三者が制作した著作物を利用する際に、あると望ましいサービス	選択
		・ 具体的にどのようなシーンにおいて、サービスを利用したいか	記述
	IV. 著作物の利用拡大	・ 今後コンテンツの利用拡大が期待される分野やその理由	記述
	V. ご連絡先	・ 氏名、メールアドレス（任意回答）	—

脚注：* 複数の活動分野が選択可能
出所：個人クリエイターアンケート、PwC Analysis

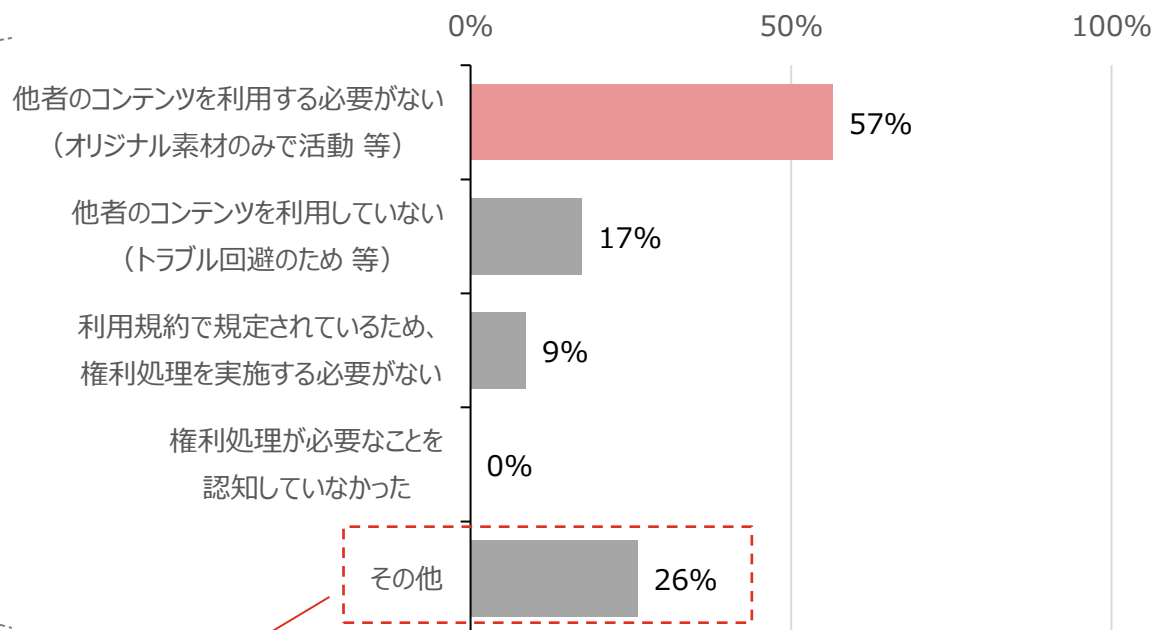
利用者目線での負荷/ニーズ － 権利情報探索を含む権利処理の実施経験

- 回答者41名のうち、56%にあたる23名が「権利情報探索を含む権利処理を実施した経験なし」と回答
- 権利処理の実施経験がない主な理由は、「オリジナル素材のみで活動している」、「トラブル回避のために第三者のコンテンツを利用していない」等と回答

権利情報探索を含む権利処理の実施経験



権利処理の実施経験が無い理由



その他回答)

- 他の方が作られている素材を利用する際は、「必ず」利用規約を読み、報告等が必要でない素材のみを使用しているため
- 二次利用の「権利者に迷惑をかけない暗黙の了解」の中で活動していると思っているため
- 二次利用に関する明確な規定あらかじめ示していないのであれば、小規模事業者として権利者を探したり、交渉したりする手間を取れず、利用を諦めるため

権利者目線での負荷/ニーズ

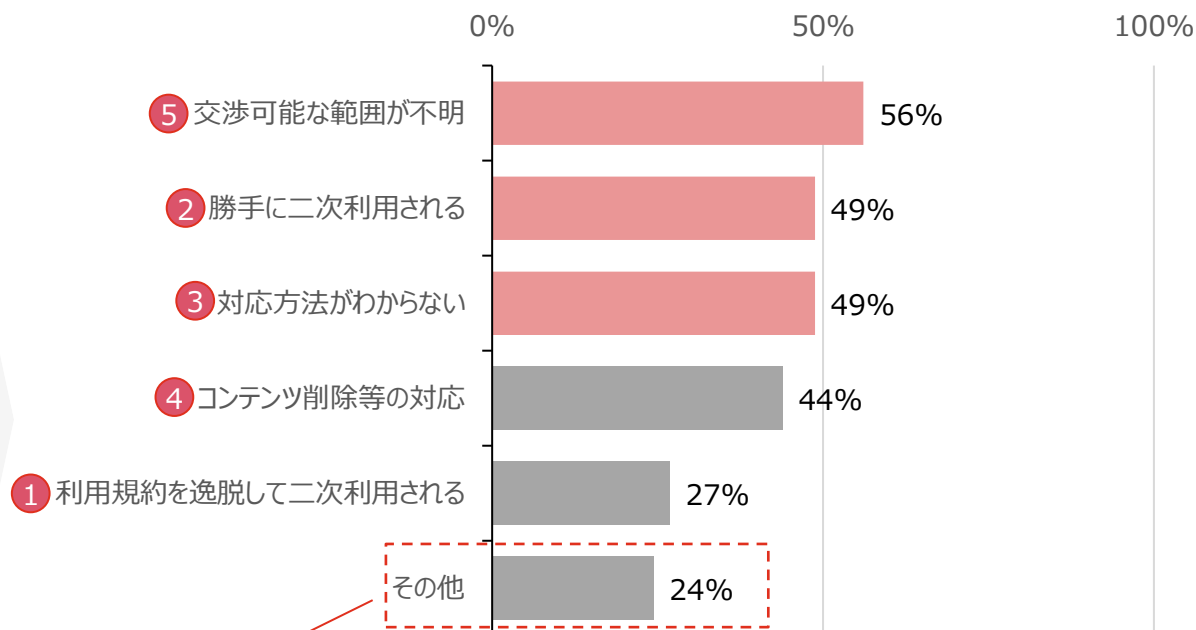
－ 第三者に自身のコンテンツを利用される際の不安

- 回答者の半数以上（56%）が、「二次利用の希望があった際に、どこまで利用料金や利用方法を交渉できるか分からず不安」と回答
- 半数近い回答者が「勝手に二次利用されているのではないかと不安」や、「二次利用されている際の対応方法がわからず不安」と回答

設問

- 設問：
自身が創作したコンテンツを二次利用される際に感じる不安（複数選択）
- 回答選択肢：
 - ① 日頃活動しているプラットフォームの**利用ルールを逸脱して利用**されているのではないかと不安
 - ② 日頃活動している**プラットフォーム以外**の場所で、勝手に**二次利用**されているのではないかと不安
 - ③ 勝手に二次利用されている場面で、どのように対応すれば良いかわからず不安
 - ④ 勝手に利用されている場面や利用ルールを逸脱している場合、**コンテンツ削除等の対応**をしてもらえるか不安
 - ⑤ 二次利用の希望があった際に、どこまで**利用料金や利用方法を交渉**して良いかわからず不安

回答結果



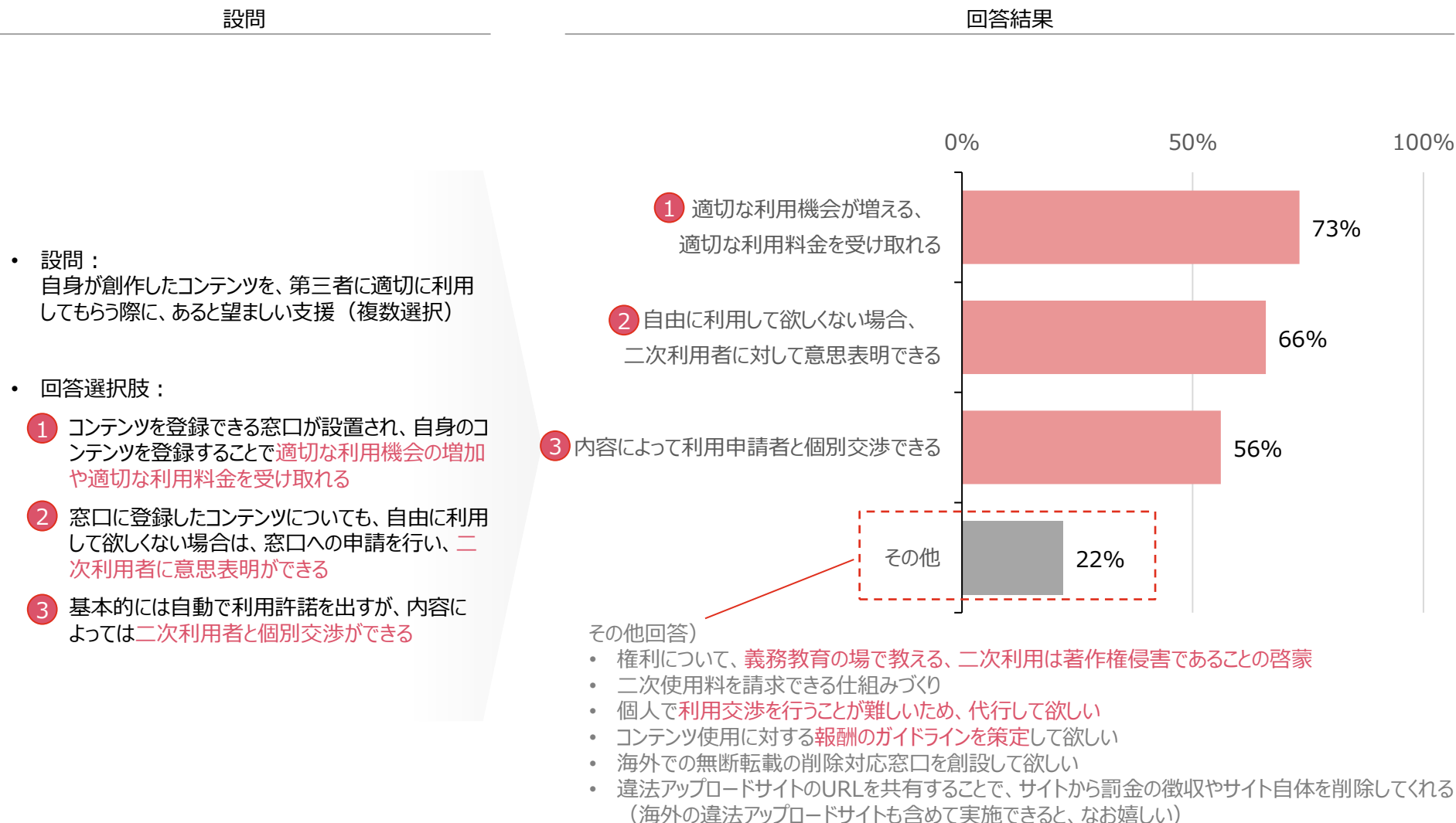
その他回答)

- AI学習等で悪用されていないか不安
- 既に勝手に二次利用されたことによる損害を請求・保証してくれる機関が無いことに不安
- 勝手に二次利用された際に、**運営業者等に通報する際、個人情報を入力する必要がある、相手に個人情報知られるのではないかと不安**
- 政治的な内容に利用され、風評被害が及ぶことが不安
- 裁判が必要となった際に不安
- 違法アップロードされたサイト、すべて自身で報告しなくていけないのかと思われ不安

権利者目線での負荷/ニーズ

－ 第三者に自身のコンテンツを利用される際にあると望ましい支援

- 70%以上の回答者が、一元化窓口で自身のコンテンツを登録することで「適切な利用機会が増えたり、適切な利用料金を受け取れる」ことを期待
- 半数以上が、自身のコンテンツの利用方法について「二次利用者に意思表示できたり、個別交渉できる」制度整備を期待



出所：個人クリエイターアンケート、PwC Analysis

権利者目線での負荷/ニーズ
－ 著作物を利用されるケースで支援を利用したい場面

- 権利者視点では、自身のコンテンツの利用を促進したい場面や利用者と交渉、不安があり相談したい場面等で一元窓口の支援を利用したいとの回答あり
- その他、多くの回答者が不正利用に対する利用料金徴収や罰則規定を設けて欲しい等の回答があった

設問	回答結果														
<ul style="list-style-type: none">設問： 第三者に適切に利用してもらうためにあると望ましい支援について、どのような場面で支援があると助かるか（記述）	<table><tr><th>場面</th><th>回答内容</th></tr><tr><td>啓蒙</td><td><ul style="list-style-type: none">二次利用の範囲や料金の最新傾向や注意事項の情報を得たいライブハウス等にも著作権以外に原盤権等の意識を広げて欲しいコンテンツの利用フローやガイドライン、法令等の情報開示や説明</td></tr><tr><td>利用促進</td><td><ul style="list-style-type: none">複数のクリエイターや企業でコンテンツを制作する際に窓口に登録できると楽コンテンツによって、集中的に人気が出た際に、個別に問合せ等に対応しきれない個別交渉の作業負担を減らし、自動許諾したい利用者に対して、利用許諾範囲をわかりやすく明示権利者が利用許諾範囲を項目別に選択できる</td></tr><tr><td>利用者との交渉</td><td><ul style="list-style-type: none">利用料金の交渉や契約書締結等を支援してほしいライブ演出等で制作した映像をもとに、配信や製品化する</td></tr><tr><td>利用料金</td><td><ul style="list-style-type: none">一定額以上の利益を得た場合に、収益の割合に応じて利用料を徴収する</td></tr><tr><td>不正利用</td><td><ul style="list-style-type: none">コンテンツの利用において問題が起き、法的な処理が必要な場合許諾していない商用利用や無断転載・無許可販売に対する対策動画配信サイトや小説・マンガ投稿サイト等での無断利用に対する対策無断利用等に対する法的措置の代行海外での不正利用に対する対応無断での二次利用時に、料金請求の制度や罰則規程の設定</td></tr><tr><td>相談</td><td><ul style="list-style-type: none">第三者に勝手に利用されているかは明らかではないが不安な無断利用等があった際に自身でどのように対応して良いかわからない</td></tr></table>	場面	回答内容	啓蒙	<ul style="list-style-type: none">二次利用の範囲や料金の最新傾向や注意事項の情報を得たいライブハウス等にも著作権以外に原盤権等の意識を広げて欲しいコンテンツの利用フローやガイドライン、法令等の情報開示や説明	利用促進	<ul style="list-style-type: none">複数のクリエイターや企業でコンテンツを制作する際に窓口に登録できると楽コンテンツによって、集中的に人気が出た際に、個別に問合せ等に対応しきれない個別交渉の作業負担を減らし、自動許諾したい利用者に対して、利用許諾範囲をわかりやすく明示権利者が利用許諾範囲を項目別に選択できる	利用者との交渉	<ul style="list-style-type: none">利用料金の交渉や契約書締結等を支援してほしいライブ演出等で制作した映像をもとに、配信や製品化する	利用料金	<ul style="list-style-type: none">一定額以上の利益を得た場合に、収益の割合に応じて利用料を徴収する	不正利用	<ul style="list-style-type: none">コンテンツの利用において問題が起き、法的な処理が必要な場合許諾していない商用利用や無断転載・無許可販売に対する対策動画配信サイトや小説・マンガ投稿サイト等での無断利用に対する対策無断利用等に対する法的措置の代行海外での不正利用に対する対応無断での二次利用時に、料金請求の制度や罰則規程の設定	相談	<ul style="list-style-type: none">第三者に勝手に利用されているかは明らかではないが不安な無断利用等があった際に自身でどのように対応して良いかわからない
場面	回答内容														
啓蒙	<ul style="list-style-type: none">二次利用の範囲や料金の最新傾向や注意事項の情報を得たいライブハウス等にも著作権以外に原盤権等の意識を広げて欲しいコンテンツの利用フローやガイドライン、法令等の情報開示や説明														
利用促進	<ul style="list-style-type: none">複数のクリエイターや企業でコンテンツを制作する際に窓口に登録できると楽コンテンツによって、集中的に人気が出た際に、個別に問合せ等に対応しきれない個別交渉の作業負担を減らし、自動許諾したい利用者に対して、利用許諾範囲をわかりやすく明示権利者が利用許諾範囲を項目別に選択できる														
利用者との交渉	<ul style="list-style-type: none">利用料金の交渉や契約書締結等を支援してほしいライブ演出等で制作した映像をもとに、配信や製品化する														
利用料金	<ul style="list-style-type: none">一定額以上の利益を得た場合に、収益の割合に応じて利用料を徴収する														
不正利用	<ul style="list-style-type: none">コンテンツの利用において問題が起き、法的な処理が必要な場合許諾していない商用利用や無断転載・無許可販売に対する対策動画配信サイトや小説・マンガ投稿サイト等での無断利用に対する対策無断利用等に対する法的措置の代行海外での不正利用に対する対応無断での二次利用時に、料金請求の制度や罰則規程の設定														
相談	<ul style="list-style-type: none">第三者に勝手に利用されているかは明らかではないが不安な無断利用等があった際に自身でどのように対応して良いかわからない														

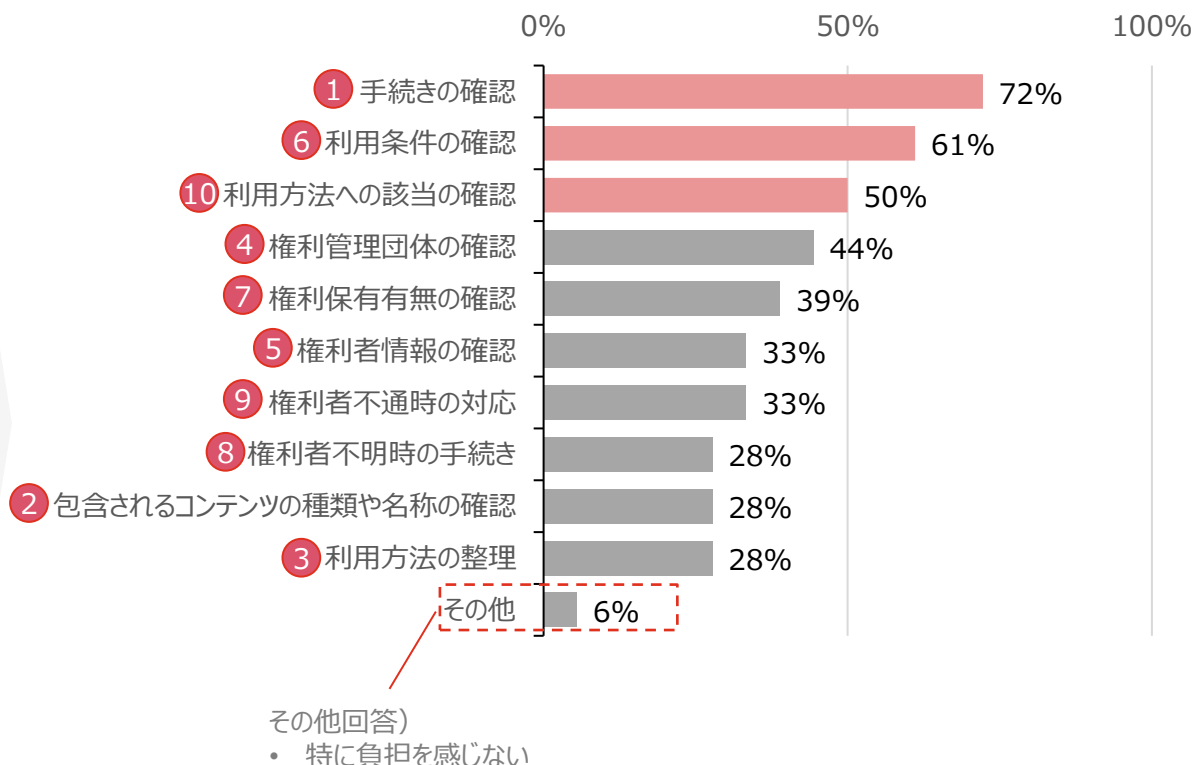
利用者目線での負荷/ニーズ － 権利者情報探索を含む権利処理の負担

- ・ 権利情報探索を含む権利処理を実施した経験がある18名のうち、72%が「コンテンツを二次利用するための手続きの確認」に負担を感じていると回答
- ・ 半数以上が、「利用条件の確認」や「自身の利用方法が許可されている利用方法に該当するか確認」というプロセスに負担を感じていると回答

設問

- ・ 設問：
権利者情報探索を含む権利処理において、特に負担を感じるプロセス（複数選択）
- ・ 回答選択肢：
 - 1 コンテンツを二次利用するための**手続きの確認**
 - 2 利用したいコンテンツに複数のコンテンツが含まれている場合、その**コンテンツに含まれるコンテンツの種類や名称の確認**
 - 3 二次利用したコンテンツの**利用方法の整理**
 - 4 二次利用したいコンテンツの権利情報を管理していると思われる**権利管理団体の確認**
 - 5 **権利者情報の確認**
 - 6 利用したいコンテンツの利用が許可されている**利用条件の確認**
 - 7 権利が個人で管理されている場合、権利保有者に対して個別に**権利保有の有無を確認**
 - 8 権利者情報が**不明の際の手続き**
 - 9 権利者に連絡したが、**特段応答や返事がないときの対応**
 - 10 利用方法等は確認できたが、自身の利用方法が許可されている**利用方法に該当するか確認**

回答結果



利用者目線での負荷/ニーズ

－権利者情報探索を含む権利処理で負担を感じる理由

- 権利処理の実施経験がある18名のうち、61%が「権利処理手続きの全体像を把握することが難しい」と回答
- 加えて、多くが「権利者から連絡が返ってくるかわからないケースがある」と回答

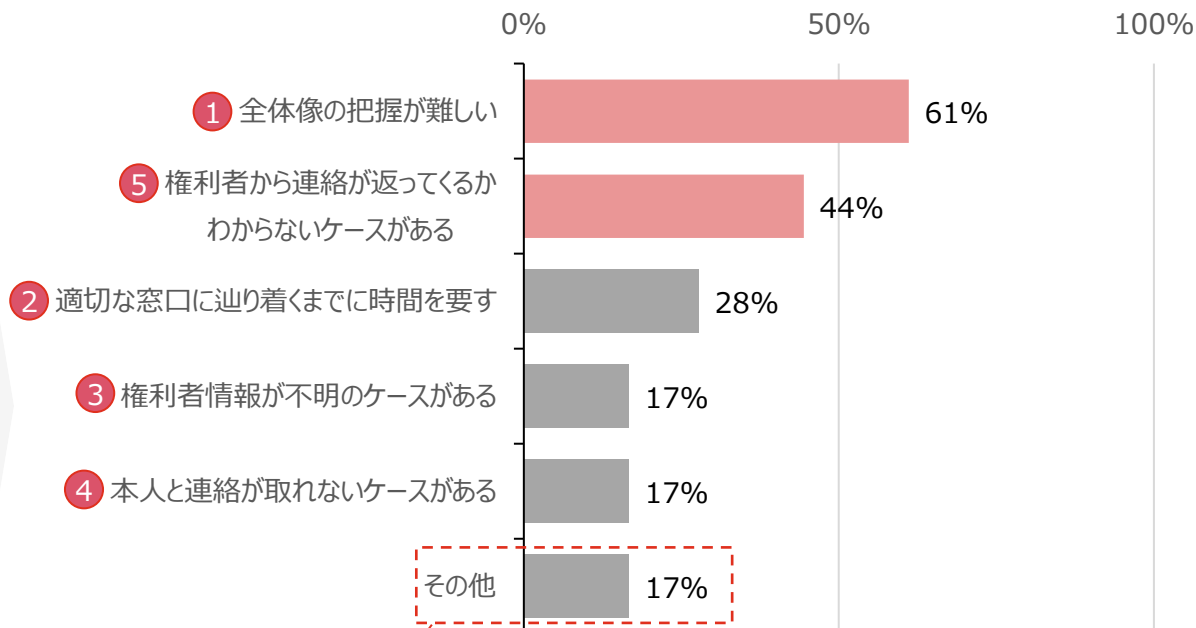
設問

- 設問：
権利者情報探索を含む権利処理において、
負担を感じる理由（複数選択）

- 回答選択肢：

- ① 必要な権利処理手続きの全体像を把握することが難しい
- ② 利用したコンテンツの分野によって窓口が分散しており、適切な窓口に辿り着くまでに時間を要す
- ③ 相当な時間と労力をかけても、権利者情報不明のケースがある
- ④ 権利者を特定できたとしても、本人と連絡がとれないケースがある
- ⑤ 権利者を特定し、連絡をしても、権利者から連絡が返ってくるかわからないケースがある

回答結果

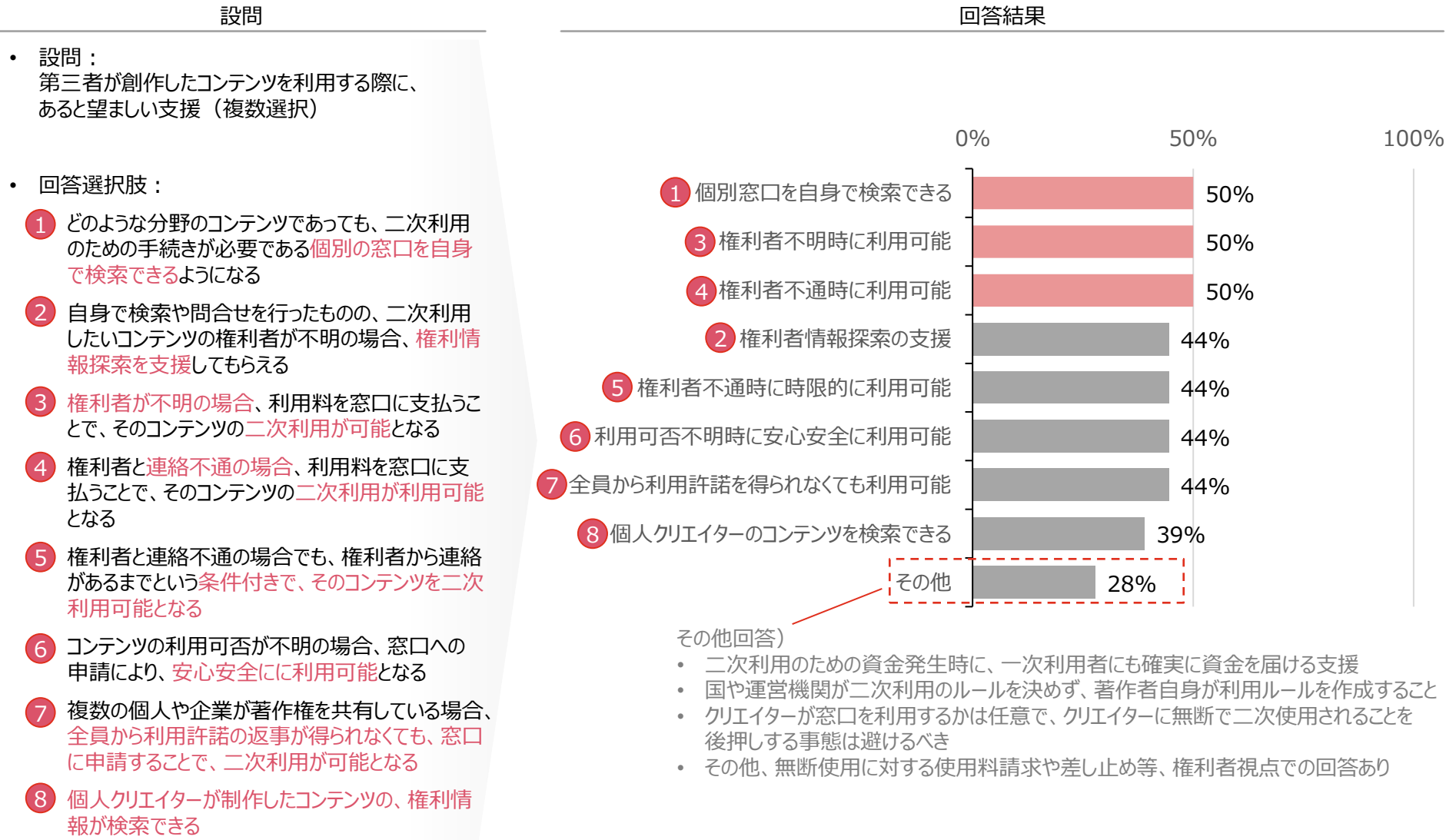


その他回答)

- 作品が古く、権利者が亡くなっていたり、会社が倒産しているケースがある
- プロセス上で不明点を権利者に問合せ、許可を得る必要

利用者目線での負荷/ニーズ
- 第三者が創作した著作物を利用する際にあると望ましい支援

・ 回答者の半数が、「分野横断で二次利用のために手続きが必要な個別の窓口を自身で検索できる」ことや、「権利者不明時や権利者不通時に窓口に応請し、利用料を窓口を支払うことで、コンテンツの二次利用が可能となる」支援があると望ましいと回答



出所：個人クリエイターアンケート、PwC Analysis

利用者目線での負荷/ニーズ
- 第三者が創作した著作物利用に対する支援を利用者が利用する場合

- 一元窓口で想定されているサービスについて、権利関係が複雑な場合や、権利者との確認をスムーズに行いたい等、権利者情報探索や権利者との確認等の場面んで利用したいとの回答あり

設問	回答結果																				
<ul style="list-style-type: none">設問： 第三者が創作したコンテンツを二次利用する際にあると望ましい支援について、どのような場面で支援があると助かるか（記述）	<table><tr><th>場面</th><th>回答内容</th></tr><tr><td>啓蒙</td><td><ul style="list-style-type: none">二次利用する際に、著作権や利用料を問合せる行為自体が一般的ではなく、適切な利用に対する啓蒙を国が主導して欲しい</td></tr><tr><td>権利者情報探索</td><td><ul style="list-style-type: none">権利関係が複雑な場合どこに、どのような手続きを行えば、コンテンツを利用できる可能性があるか示されている問合せ先が一元化されている自身が知りたい権利者情報の検索の手助け自己登録制のデータベースに登録しているクリエイターについて、権利内容や利用範囲等を確認できる</td></tr><tr><td>権利者との確認</td><td><ul style="list-style-type: none">使用の連絡が簡単にでき、かつできるだけ早く返事をもらいたい場合権利情報や利用範囲等を確認し、権利者への確認や連絡の時間や待ち時間を発生させたくない場合</td></tr><tr><td>利用ルールの確認</td><td><ul style="list-style-type: none">利用ルールを作品名検索等で簡単に確認したい企業が原作（ゲーム等）の二次利用のガイドラインや利用に関する金額、ルールを確認したい</td></tr><tr><td>利用料金の交渉</td><td><ul style="list-style-type: none">クライアントや発注主の間で、公的機関を通じて適切な利用料を請求できる</td></tr><tr><td>利用の交渉</td><td><ul style="list-style-type: none">海外から利用申請があった際の言語サポート</td></tr><tr><td>利用料決済</td><td><ul style="list-style-type: none">権利者の口座に直接送金できる権利者情報を入力したらその場で利用料決済が行える</td></tr><tr><td>二次利用の問合せ</td><td><ul style="list-style-type: none">二次利用可否や問合せ窓口が不明の場面</td></tr><tr><td>不正利用</td><td><ul style="list-style-type: none">意図に反した二次利用時に、窓口に登録されていることを証明したい場合海外メインのサイトで無断使用されている作品の強制差し止めしたい配信者が不当に得る金銭の強制差し止めや没収をしたい</td></tr></table>	場面	回答内容	啓蒙	<ul style="list-style-type: none">二次利用する際に、著作権や利用料を問合せる行為自体が一般的ではなく、適切な利用に対する啓蒙を国が主導して欲しい	権利者情報探索	<ul style="list-style-type: none">権利関係が複雑な場合どこに、どのような手続きを行えば、コンテンツを利用できる可能性があるか示されている問合せ先が一元化されている自身が知りたい権利者情報の検索の手助け自己登録制のデータベースに登録しているクリエイターについて、権利内容や利用範囲等を確認できる	権利者との確認	<ul style="list-style-type: none">使用の連絡が簡単にでき、かつできるだけ早く返事をもらいたい場合権利情報や利用範囲等を確認し、権利者への確認や連絡の時間や待ち時間を発生させたくない場合	利用ルールの確認	<ul style="list-style-type: none">利用ルールを作品名検索等で簡単に確認したい企業が原作（ゲーム等）の二次利用のガイドラインや利用に関する金額、ルールを確認したい	利用料金の交渉	<ul style="list-style-type: none">クライアントや発注主の間で、公的機関を通じて適切な利用料を請求できる	利用の交渉	<ul style="list-style-type: none">海外から利用申請があった際の言語サポート	利用料決済	<ul style="list-style-type: none">権利者の口座に直接送金できる権利者情報を入力したらその場で利用料決済が行える	二次利用の問合せ	<ul style="list-style-type: none">二次利用可否や問合せ窓口が不明の場面	不正利用	<ul style="list-style-type: none">意図に反した二次利用時に、窓口に登録されていることを証明したい場合海外メインのサイトで無断使用されている作品の強制差し止めしたい配信者が不当に得る金銭の強制差し止めや没収をしたい
場面	回答内容																				
啓蒙	<ul style="list-style-type: none">二次利用する際に、著作権や利用料を問合せる行為自体が一般的ではなく、適切な利用に対する啓蒙を国が主導して欲しい																				
権利者情報探索	<ul style="list-style-type: none">権利関係が複雑な場合どこに、どのような手続きを行えば、コンテンツを利用できる可能性があるか示されている問合せ先が一元化されている自身が知りたい権利者情報の検索の手助け自己登録制のデータベースに登録しているクリエイターについて、権利内容や利用範囲等を確認できる																				
権利者との確認	<ul style="list-style-type: none">使用の連絡が簡単にでき、かつできるだけ早く返事をもらいたい場合権利情報や利用範囲等を確認し、権利者への確認や連絡の時間や待ち時間を発生させたくない場合																				
利用ルールの確認	<ul style="list-style-type: none">利用ルールを作品名検索等で簡単に確認したい企業が原作（ゲーム等）の二次利用のガイドラインや利用に関する金額、ルールを確認したい																				
利用料金の交渉	<ul style="list-style-type: none">クライアントや発注主の間で、公的機関を通じて適切な利用料を請求できる																				
利用の交渉	<ul style="list-style-type: none">海外から利用申請があった際の言語サポート																				
利用料決済	<ul style="list-style-type: none">権利者の口座に直接送金できる権利者情報を入力したらその場で利用料決済が行える																				
二次利用の問合せ	<ul style="list-style-type: none">二次利用可否や問合せ窓口が不明の場面																				
不正利用	<ul style="list-style-type: none">意図に反した二次利用時に、窓口に登録されていることを証明したい場合海外メインのサイトで無断使用されている作品の強制差し止めしたい配信者が不当に得る金銭の強制差し止めや没収をしたい																				

コンテンツ利用の拡大
- (参考) 今後拡大が期待される分野

- 一元窓口の創設により、活動が限られているクリエイターの活動や販売領域の拡大、デジタルアーカイブの整備による過去の著作物へのアクセス、権利者情報を一元的に管理することによりネットクリエイトそのものが促進されること等を個人クリエイターは期待

設問	回答結果														
<ul style="list-style-type: none">• 設問： 一元的な窓口創設により、コンテンツ利用の拡大が期待される分野（記述）	<table><tr><th>拡大が期待される分野</th><th>理由</th></tr><tr><td>BOOTH*のような様々な物を販売できるサイト</td><td><ul style="list-style-type: none">• ワンダーフェスティバルのような、当日著作権を取得して期間の限定されるイベントのみで販売される品を恒常的に販売できるため、地方購入者や短期間しか販売できないクリエイターに便利になる• 転売対策になる</td></tr><tr><td>デジタルアーカイブ</td><td><ul style="list-style-type: none">• インターネット普及以前の雑誌には貴重な情報があるが、ソースにたどり着くのに労力がかかる• インターネットコンテンツはアーカイブ化されず、サービスが停止すれば消滅してしまうものが大半</td></tr><tr><td>医療分野</td><td><ul style="list-style-type: none">• 好きなコンテンツキャラクターの為に実施するリハビリテーションは苦にならない</td></tr><tr><td>ネットクリエイト</td><td><ul style="list-style-type: none">• 昨今の海外からの要望に対する窓口があれば、海外の方も安心して利用でき、それによってネットクリエイトの円滑促進化が望めるかもしれない</td></tr><tr><td>動画/AI</td><td><ul style="list-style-type: none">• AIに関しては特に利用料を一括で国が負担する等して、AI学習のデータとして利用できる仕組みが欲しい (むしろ無ければ、確実に他国に遅れをとることになる)</td></tr><tr><td>映像 (特にミュージックビデオ)</td><td><ul style="list-style-type: none">• 映像制作者にとって、音楽の入手は非常に手間と時間が掛かるため</td></tr></table>	拡大が期待される分野	理由	BOOTH*のような様々な物を販売できるサイト	<ul style="list-style-type: none">• ワンダーフェスティバルのような、当日著作権を取得して期間の限定されるイベントのみで販売される品を恒常的に販売できるため、地方購入者や短期間しか販売できないクリエイターに便利になる• 転売対策になる	デジタルアーカイブ	<ul style="list-style-type: none">• インターネット普及以前の雑誌には貴重な情報があるが、ソースにたどり着くのに労力がかかる• インターネットコンテンツはアーカイブ化されず、サービスが停止すれば消滅してしまうものが大半	医療分野	<ul style="list-style-type: none">• 好きなコンテンツキャラクターの為に実施するリハビリテーションは苦にならない	ネットクリエイト	<ul style="list-style-type: none">• 昨今の海外からの要望に対する窓口があれば、海外の方も安心して利用でき、それによってネットクリエイトの円滑促進化が望めるかもしれない	動画/AI	<ul style="list-style-type: none">• AIに関しては特に利用料を一括で国が負担する等して、AI学習のデータとして利用できる仕組みが欲しい (むしろ無ければ、確実に他国に遅れをとることになる)	映像 (特にミュージックビデオ)	<ul style="list-style-type: none">• 映像制作者にとって、音楽の入手は非常に手間と時間が掛かるため
拡大が期待される分野	理由														
BOOTH*のような様々な物を販売できるサイト	<ul style="list-style-type: none">• ワンダーフェスティバルのような、当日著作権を取得して期間の限定されるイベントのみで販売される品を恒常的に販売できるため、地方購入者や短期間しか販売できないクリエイターに便利になる• 転売対策になる														
デジタルアーカイブ	<ul style="list-style-type: none">• インターネット普及以前の雑誌には貴重な情報があるが、ソースにたどり着くのに労力がかかる• インターネットコンテンツはアーカイブ化されず、サービスが停止すれば消滅してしまうものが大半														
医療分野	<ul style="list-style-type: none">• 好きなコンテンツキャラクターの為に実施するリハビリテーションは苦にならない														
ネットクリエイト	<ul style="list-style-type: none">• 昨今の海外からの要望に対する窓口があれば、海外の方も安心して利用でき、それによってネットクリエイトの円滑促進化が望めるかもしれない														
動画/AI	<ul style="list-style-type: none">• AIに関しては特に利用料を一括で国が負担する等して、AI学習のデータとして利用できる仕組みが欲しい (むしろ無ければ、確実に他国に遅れをとることになる)														
映像 (特にミュージックビデオ)	<ul style="list-style-type: none">• 映像制作者にとって、音楽の入手は非常に手間と時間が掛かるため														

脚注：*クリエイターによる創作のマーケットプレイス
出所：個人クリエイターアンケート、PwC Analysis

個人クリエイターに対するアンケート結果のまとめ

- 個人クリエイターに関しては、権利者の視点では一元的な窓口へのコンテンツ登録にも前向きであり、利用者の視点でも特に「権利情報の検索」および「権利者不明時/音信不通時に利用可能となる措置」のに対してニーズが存在する

個人クリエイターに対するアンケート結果のまとめ

- 権利者の視点では、適切な利用機会増加や対価受領に繋がり、また、場合によっては利用希望者との相対交渉もできるといった柔軟性も担保されるのであれば、一元的な窓口へのコンテンツ登録に前向きである**
 - 個人クリエイターは、自身のコンテンツが「適切に利用される機会が増えること、適切な利用料金を受け取れる」、「窓口で自身のコンテンツを登録しても、内容によっては利用者と個別に交渉できる」等に対する制度が整備されることを支援として望んでいる
 - 第三者に自身のコンテンツを利用される際に、「自身が活動しているプラットフォーム等以外で勝手に利用されているケース」や「コンテンツの削除依頼に対応してもらえないかわからない」等の不安を個人クリエイターは抱いている。これを踏まえ、個人クリエイターが創作したコンテンツが無断に/不正に使用されている際に、コンテンツの削除依頼や利用料金の請求等に対する支援を望まれている
- 利用者の視点では、窓口で想定されている機能の中でも特に、権利者情報の検索、および、権利者不明時/音信不通時にも利用が可能となる措置の双方に対して、大きなニーズが確認された。また、トラブル回避のため第三者の著作物利用を控えているクリエイターも多く、窓口の整備により安心安全な二次利用の環境の土台が整えば、潜在的な二次利用機会が顕在化する可能性も見込まれる**
 - 個人クリエイターは、権利処理において、主に第三者が権利を有するコンテンツを二次利用するための手続きの確認や、利用したいコンテンツの利用条件に自身の創作したコンテンツが該当しているか確認する際に負担を感じている
 - 権利処理を実施したことがない個人クリエイターでは、「トラブル回避のために第三者の著作物を利用していない」という回答があり、一元的な窓口の創設によりトラブル著作物を二次利用してこなかった個人クリエイターの著作物利用が促進される可能性が推測される
 - 権利者情報探索を含む権利処理における負担等を踏まえて、「利用者自身が権利者情報の個別窓口を検索できる」支援や、「権利者不明時や権利者不通時に、窓口への利用料支払いにより（時限的に）利用可能となる」支援が、第三者が権利を有するコンテンツを利用する際にがあると望ましいと回答を得た

1. 本調査事業の背景・目的および実施内容
2. エグゼクティブ・サマリ
3. 個人クリエイターに対するアンケート調査
4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査
5. 具体的なユースケース

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 ーインタビュー実施対象

- コンテンツ事業者では、テレビドラマの製作や各種コンテンツのオンライン配信等を手掛けるコンテンツ事業者（4社）を対象にインタビューを実施
- 個人クリエイターでは、音楽や映像等、様々な分野で活動する3名の個人クリエイターを対象にインタビューを実施

インタビュー対象候補選定の考え方	インタビュー対象者の概要		
<ul style="list-style-type: none">コンテンツ事業者： 一元的な窓口に対するニーズを把握するため、特に著作物の利用が多いことが想定される映像分野に携わる事業者を中心に選定個人クリエイター： 個人クリエイターに対するアンケート調査においてご回答いただいた方々の中より数名程度選定	カテゴリー	インタビュー対象者	
	コンテンツ事業者	番組製作企業 A社	テレビドラマを主に制作する番組製作企業
		番組製作企業 B社	テレビドラマやニュース、ワイドショー等のテレビ番組を幅広く制作する番組製作企業
		映像配信事業者 C社	映画やテレビドラマのオンライン配信を手掛ける映像配信事業者
		配信動画製作企業 D社	VTuberタレントのコンテンツを制作・配信する配信動画製作企業
	個人クリエイター	A氏	音楽分野で主に活動するクリエイター(ボカロPとして主に活動)
		B氏	映像分野で主に活動するクリエイター(アニメを主に制作し、制作時に音楽等も活用)
		C氏	映像や写真分野で主に活動するクリエイター(映像制作時に、音楽等も活用)

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査
- 番組製作企業 A社様 インタビューサマリ

- ・番組製作企業においては、権利者探索コストが敬遠されており、可能な限り第三者による著作物を利用しない形で制作を進めている傾向有とご指摘
 - ・既存管理団体のDBを横断検索できるようになるだけでもニーズは存在し、UGC権利者検索/新たな権利処理の仕組みに対してもニーズ有とのご意見

テーマ	頂戴したコメント
番組製作企業における著作権処理の考え方	<ul style="list-style-type: none">・番組製作企業における著作権処理の人員体制は企業規模等により様々であるが、当社ではビジネスサイドでは作品アーカイブの活用ビジネスを担当するコンテンツビジネス部の人員が1名にて、制作サイドでは助監督が自ら権利処理の必要性の判断から行っている。・番組製作企業における著作権に関係するコストでは、著作物の直接的な利用料だけでなく、権利者探索交渉の間接的なコストが存在しており、双方の観点から、第三者の著作物を極力利用しない形で作品制作を行おうとしているケースが多い。・放送局から制作委託を受ける際も、二次展開に関して権利者に対して都度交渉手続が発生することを避けたい観点で、できるだけ第三者の著作物利用を回避するよう指示を受けることも少なくない。・このように第三者による著作物の利用を避けざるを得ない結果、本来目指していた作品の品質を諦めざるを得ないケースも存在する。
番組制作における著作権処理の負担課題ニーズ等	<ul style="list-style-type: none">・既存の管理団体が管理しているDBが接続され、ひとつの窓口から横断検索が可能になるというだけでも、番組製作企業の視点では権利処理コストの低減につながり、ニーズがあると考えられる。ただし、利用者が安心して利用できるよう、表示される権利情報が正確であるという点（然るべき管理団体から連携された信頼できるデータであること）と、窓口から検索できる/できない著作物のスコープを明示的に示す必要がある。・個人クリエイターの創作したコンテンツについては、ドラマ等では少ないが、バラエティーや情報番組などの制作においては利用したいニーズも存在している。現在はコンテンツごとにクリエイターを特定し個別で許諾を得ているが、一元化窓口でその権利者が分かるのであればニーズがあると考えられる。・オフファンワークスや権利者連絡不通の著作物については、一般的には利用を断念しているケースが多い。この点についても、新たな権利処理の仕組みで利用可能になるのであれば、利用ニーズは存在すると思われる。
著作権処理に関して今後新たに生じうる課題ニーズ等	<ul style="list-style-type: none">・番組製作企業においては、番組制作以外では、番販（番組販売）を積極的に進めたいという意向もある。特に海外に対する番組販売を目指す場合においては、改めて各権利者からの同意が必要ということもあり、一元化窓口で関係権利者が簡単に特定できるのであればニーズはあると考えられる。・できるだけ第三者の著作物の利用を回避して制作しようとする姿勢は、近年のテレビ放送とインターネットの同時配信が進むにつれ、より顕著となってきている。

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 －番組製作企業 B社様 インタビューサマリ (1/2)

- ・前提として、テレビ番組製作企業では、放送局からの委託で番組を制作する場合も含めて、原則、製作企業にて権利処理を実施
- ・放送の場合でも音楽に関する権利処理や、デジタル配信の場合の権利処理については蛇口処理であり、製作企業が許諾を得るケースは限定的

テーマ	頂戴したコメント
前提 (主要な権利処理事項)	<ul style="list-style-type: none">・ 自社企画番組だけではなく、放送局からの委託で番組を制作する場合も含めて、原則、製作企業にて権利処理を実施（放送局にて権利処理を実施した著作物を利用するケースはあるが、放送局側でドラマの原作の許諾取得を得るケースなど、限られた事例である）・ 番組内で音楽を使用するケースは多いが、以下の理由から、著作権部分に関しては製作企業側で権利処理を行うケースは少ない（ただし、音楽の原盤権については、製作企業側で権利処理を実施し、利用料を製作企業側が支払う）<ul style="list-style-type: none">- 音楽は最終的に視聴者にコンテンツを届ける放送事業者/配信事業者が利用許諾取得を行うことが通例（いわゆる蛇口処理）- かつ、放送局側も、JASRACやNexToneと包括契約を締結しており、管理楽曲については都度許諾は不要（ただし、原盤権については、一般社団法人日本レコード協会（以下「レコード協会」という）の登録楽曲については、事前に利用許諾の手続きが必要。また、包括契約は、放送が対象であり、配信については対象外）- 自社の場合、ゲーム音楽等を除き、利用している音楽の約99%がJASRACやNexToneに登録されている楽曲であり、海外楽曲についても、日本の管理がJASRACに委託されているケースが多い・ 番組等を配信する際には、権利処理が必要であるが、最終的に著作物を展開する配信事業者が権利処理を実施する必要があり、製作企業側で権利処理を実施する必要はない。（かつ、自社の場合は配信事業は行っていない）<ul style="list-style-type: none">- 実演家の録音権及び録画権については、著作権法第91条第2項「権利を有する者の許諾を得て映画の著作物において録音され、又は録画された実演については、これを録音物（音を専ら影像とともに再生することを目的とするものを除く。）に録音する場合を除き、適用しない」（いわゆるワンチャンス主義）により配信を行う際の再度の権利処理は本来は不要だが、暗黙のルールとして、配信事業者や販売事業者が権利処理を実施しているケースが多い・ 番組ジャンルごとの権利処理の傾向の違いについては、ドラマについては権利処理の必要を回避する傾向が強まっており、ドキュメンタリー等の方が権利処理のニーズは高い可能性<ul style="list-style-type: none">- 権利処理の件数については、ドラマやドキュメンタリー等のジャンルによる違いはあるが、ドキュメンタリーを制作する際には、歴史的な動画や写真等を利用するケースが多く、権利処理を実施するケースも多いと推察- ドラマでは、原作や脚本、出演者（俳優等）、美術作品、写真等の権利処理を実施するケースはあるが、最終的に配信サービスに乗せることまで見据えて、第三者が権利を有する著作物は利用しない傾向が強い

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 －番組製作企業 B社様 インタビューサマリ (2/2)

- ・ドキュメンタリー等で古いアーカイブ素材を利用するケース、自社番組であっても古くて権利者が不明であるケース、ドラマの制作における多様な権利処理、バラエティ番組等におけるUGC利用に関するユースケースが存在

テーマ	頂戴したコメント
窓口機能に対するニーズ /ユースケース	<ul style="list-style-type: none">・ドキュメンタリー番組やバラエティ番組等については、古いアーカイブ等を利用したいが、権利者情報不明のケースが多い。また、インターネット上の素材についても権利者情報不明のケースが多いと想定<ul style="list-style-type: none">- 製作企業としては、権利処理を実施していない著作物は利用できないため、利用を断念するケースがある- 権利者不明時も、著作物を利用するための手続きは把握しているが、それらに要する労力を鑑みて、利用を断念するケースがある・自社が制作した著作物でも権利情報の整理が為されていない古い著作物については、権利情報が不明のケースがあり、権利者不明時には、窓口機能を利用する可能性が考えられる<ul style="list-style-type: none">- フリーのクリエイター（個人クリエイター）が亡くなっているケースや、著作物の権利を引き継いだ親族の連絡先が不明の際に、窓口機能を利用する可能性が考えられる- 自社制作ものについては、近年は権利情報を自社DB等に蓄積するようにしており、放送局側でもメタデータを管理していることが多い・ドラマの制作に関しては、多くの種類・多くの量の著作物を利用することもあり、一元的な窓口に対する利用ニーズは一定存在<ul style="list-style-type: none">- ドラマ制作時には、制作開始時点から、配信での流通を見据えた処理を実施しているケースが多く、外部の著作物の利用を避けるなど、権利処理を発生させないように制作を進めるケースが増えてきている・バラエティ番組やニュース番組においては、個人クリエイターのコンテンツを利用するシーンも存在するため、個人クリエイターの著作物の権利情報を確認できるのであれば製作企業側としては有難い
その他	<ul style="list-style-type: none">・分野横断で権利者情報等を一元的に確認できることは、利用者（著作物の制作側）としては、非常に便利である。ただし、権利情報を蓄積するために権利者自身が情報を入力する必要がある場合、権利者には情報を入力する動機が乏しいため、どのようにデータを蓄積すべきかは課題と思われる・既存の管理団体のデータベースを接続するとしても、団体によって管理している情報の粒度や、どの程度の粒度で情報を紐づけ管理しているかは異なると思われるため、その点も課題と思われる

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 －映像配信事業者 C社様 インタビューサマリ

- ・オンライン配信においても、原盤権者(著作権隣接権)に関する手続きを一括窓口で実施できれば、ニーズ有とのご意見。また、権利者不明時の利用許諾相当の効果については業界全体としてニーズ有とのご意見

テーマ	頂戴したコメント
前提	<ul style="list-style-type: none">・本調査の対象範囲である権利探索等については、原則コンテンツ調達部門が担っている・配信するコンテンツを外部から調達する場合(オリジナル作品でない場合)は、権利者や代理店においてほとんどの権利処理を実施したうえでコンテンツが提供されるため、原則当社で権利処理を実施するケースは少ない<ul style="list-style-type: none">－ 映像内で利用されている音楽については、当社よりJASRACやNexToneに別途権利処理が必要であり実施している－ オンラインで配信する映像に含まれる楽曲に関しては著作権処理のトラブルにより差替えが発生するケースもあるが、当社としては権利処理に対するリスクの可能性のある企業とは取引を実施しないことで回避している－ 人気作品を取り扱うケースが多いため、権利者不明等により配信が難しいケースはない・外部からコンテンツを調達し配信するケースではなく、当社が企画制作するオリジナル番組については、当然権利処理を実施している
オンラインプラットフォーム運営における著作権処理の負担課題ニーズ等	<ul style="list-style-type: none">・オリジナル番組では、二次利用に関する許諾や利用料の交渉の負荷が高く、利用料の金額により配信を期間限定とせざるを得ないこともある・映像内で利用されている音楽について、公共放送ではレコード協会が原盤権者の一括窓口となっているが、オンライン配信では個別交渉が必要<ul style="list-style-type: none">－ オンライン配信の場合でも、まずはレコード協会が管理する原盤権者のみでも構わないので、一括窓口での処理が可能となって欲しい－ 特にネットのみで流通している映像について、JASRACでもデータを保有していないことに加え、短尺化等の影響により音楽の特定が困難－ 映像内の楽曲を特定するためにフィンガープリントを活用しているが、様々な民間企業で整備しており、精度に差異がある。国としてフィンガープリントに係るシステムがあると有難い・業界として、権利者が不明の際に、著作物を利用できないケースもあるため、一定のルールに基づき利用できるようになることは喜ばしい
著作権処理に関して今後新たに生じる課題ニーズ等	<ul style="list-style-type: none">・オンラインオークションやコスメ等で掲載されている商品画像について、動画での商品説明がされるようになりつつあり、今後もこのトレンドは進む可能性<ul style="list-style-type: none">－ 個人利用者が投稿する動画に対する権利処理が今後発生するため、他のプラットフォーム同様包括契約等による権利処理を実施したいと考えているが、費用が高くスモールスタートとなる予定であり、利用者からは活用しづらいものとなる可能性がある－ ブランド品等(有名ブランドは除く)に対して、画像等で加工することが許諾されているか確認することは大きな負担となる・メタバース等の新たなテクノロジーにより、今まで想定されていなかった利用法が出てくると思われる。それらの際に、都度確認していくことは負担となる

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査
- 配信動画製作企業 D社様 インタビューサマリ

・ 分野横断で検索可能なデータベース、個人クリエイターによる作品の権利情報の検索、権利者不明時/音信不通時の利用許諾相当の効果、いずれについてもニーズ有とのご意見

テーマ	頂戴したコメント
前提	<ul style="list-style-type: none">・ 約70名のVTuberタレントが所属しており、毎月約200本の配信動画について、延べ150-200時間/月程度かけて権利処理が適切に完了しているか事前チェックを行っている。生配信の場合は事後での権利処理となってしまうケースも存在する。・ VTuberの番組配信で利用する素材としては、以下のようなものが挙げられる。<ul style="list-style-type: none">- 権利処理が不要（自社制作または発注制作）：アバター、ロゴデザイン等の構成素材、音楽の原盤- 権利処理が必要：「歌ってみた」等の利用楽曲(JASRAC等より許諾)、実況配信で利用するゲーム(ゲーム会社より許諾)、振付(最初に踊った人を特定し許諾)・ ある著作物の利用可否について、権利管理団体の情報などから分かったとしても、マナーの観点で事前に创作者にはひと声かけるようにしているし、同様をしている企業も多いと思われる。利用可能とされている方法で利用したにも関わらずクレームを受けることもあり、その防止の意味合いもある。
VTuberの番組配信における著作権処理の負担課題ニーズ等	<ul style="list-style-type: none">・ 普段から著作権処理に取り組んでおり相対的にIPの世界に詳しいはずの自分たちでさえも、存在を知らなかった/知らない権利管理団体も存在しているため、分野横断で分野を問わず権利情報を検索できるデータベースはあると有難い。・ 個人クリエイターによるイラストや振付などをVTuber配信の中で利用したいシーンも多く、個人クリエイターの著作物の権利情報を検索できるようになることは有難い。・ 権利者不明または音信不通の場合に著作物が利用できるようになると有難い。振付の例で言うと、ごくありふれた動作であれば、権利者不明/音信不通であってもリスクを取って利用してしまうこともあるが、判断が難しいような場合は利用を断念するなど慎重に判断しているケースも多い。・ 振付のような、そもそも著作物に該当するかどうか不明確であるものについては、心配であるため出来るだけ利用許諾を得るようにしているが、著作権処理の必要性の有無を明確に示してもらえると有難い
著作権処理に関して今後新たに生じる課題ニーズ等	<ul style="list-style-type: none">・ メタバースのサービスについて一部既にリリース済みであり、メタバース空間内でユーザーがアイテム等の著作物を創作できるようになっている。<ul style="list-style-type: none">- 外部の著作物がメタバース空間内で利用される可能性については、例えばYouTube⇔JASRAC間の包括利用契約と同じように、権利管理団体との間で包括契約を交わすことでユーザー側での権利処理が発生しないようにしたいと考えている。これに関連して、現存する様々な権利管理団体との間での包括契約を一括で行えるような取次サービスがあると有難い- メタバース空間内で創作されたアイテム等の著作物の権利については、サービス利用規約の中で「その権利はプラットフォーム(当社)に帰属することとする」のような文言を織り込むことでコントロールしたいと考えている・ イラストを描くことのできるAIのようなサービスも登場してきており、そのような著作物の二次利用の可否について分かりやすくなるとよい

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 －個人クリエイター A氏 インタビューサマリ (1/2)

- ・ 権利者視点では、一元窓口へのコンテンツ登録、利用ルールの意思表示、相対交渉への接続などに関して実現すると有益とのご意見

テーマ	頂戴したコメント
前提 (主要な権利処理事項)	<ul style="list-style-type: none">・ ボカロPとして活動しており、クリプトンから音声を借りてコンテンツを制作し、主にYouTubeで活動。・ 音楽出版社と契約しており、踊ってみた/歌ってみた等で自身のコンテンツが利用された際に、音楽出版社から利用料を受領。YouTubeでのContent IDや広告の取扱い等については、音楽出版社に一任・ 自身が第三者が制作したコンテンツを利用するケースは無く、自身が制作したコンテンツを二次利用される側<ul style="list-style-type: none">- YouTubeやニコニコ動画での二次利用料は、JASRACやNe x Toneを通じて音楽出版社に支払われているが、コミックマーケット等での個人利用については、利用者と直接利用料の交渉を実施
窓口機能に対するニーズ /ユースケース (権利者視点)	<ul style="list-style-type: none">・ 音楽分野で活動しているクリエイターは、レベルが高い人だと音楽出版社にコンテンツの管理を委託しているケースが多いが、まだ大きな収益を得られていないクリエイターにとっては、一元窓口でコンテンツの登録や管理等の問合せができると有益と考えられる<ul style="list-style-type: none">- コンテンツの制作や流通を始める際には、何から始めたらいいかわからない。まずは手始めにコンテンツの管理を委託する先として、一元窓口が設置されると有益。コンテンツを通じて、少しでも収益化されれば、クリエイターのモチベーションに繋がる- 金銭的な理由により、コンテンツの管理を自己管理とせざるを得ないケースに対して、一元窓口にてコンテンツ管理の指針等が公表されていればクリエイターにとって有益・ 海外の利用者や未成年の利用者に対して、どのように意思表示をしたら良いかわからない。一元窓口で利用ルール等を掲載することができれば、利用者は一元窓口をまずは確認できるため、個別に案内せずに済むため有益<ul style="list-style-type: none">- 完全に二次利用をして欲しくないという個人クリエイターは少ないと思われるが、利用方法によっては利用して欲しくないケースやクレジットは入れて欲しい等の要望はある。そのため、一元窓口では、それらのルールを確認できると有益・ 自身のコンテンツが二次利用された際には音楽出版社経由で利用料を受け取っているが、利用方法ごとの内訳詳細までは示してもらえず、窓口でコンテンツを登録した場合は、内訳明細まで示してもらえると有難い<ul style="list-style-type: none">- 利用方法を詳しく把握できれば、需要の大きい利用に対して重点的にコンテンツ制作を進められるため、コンテンツの二次利用促進にもつながる・ 楽曲の書下ろし（作曲）依頼やコミックマーケットでの利用希望などの相対交渉については、利用者とのやり取りが面倒なため、断るケースがあるが、料金設定等に関するガイドライン等があれば相対交渉も行いたい<ul style="list-style-type: none">- コミックマーケットでの利用は、利用者側が好きな曲を集めて販売したいというケースが多い。出来る限り安価で利用許可を出しているが、どのような金額設定をすればいいかわからず、金額設定に関するガイドラインやテンプレートがあると有難い- 利用者は問合せ先がわからずに連絡してくるケースもあり、利用許諾を代行してもらえると有難い。また、海外からの問合せに対しても代行してもらえると有難い

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 －個人クリエイター A氏 インタビューサマリ (2/2)

- ・利用者視点では、一元的な窓口での権利情報検索により利用したいコンテンツの権利者全員が特定できれば有益とのご意見

テーマ	頂戴したコメント
窓口機能に対するニーズ /ユースケース (利用者視点)	<ul style="list-style-type: none">・ 一元的な窓口での権利情報検索により利用したいコンテンツの権利者全員が特定できれば有益<ul style="list-style-type: none">- 複数のクリエイターが権利を有するコンテンツを利用する際に、利用者は、連絡先を把握できるクリエイターにとりあえず連絡をするケースがあり、利用可否等について答えられないことが多い。利用者が権利者に問い合わせたい際に、どこに連絡すれば良いか把握できると有益- 一例として、YouTube上のコンテンツでは、映像と楽曲は同じコンテンツとして認識されやすいが、Content IDとしては別物である。それぞれの利用許可が本来必要であるが、暗黙のルールに基づき利用されているケースが多い。どこまでの利用方法が正しいのかわからないケースがある- 音楽のコンテンツにおいても、ボカロと人の双方バージョンがある際に、どちらが親作品であるか不明なケースがある。そういったコンテンツの場合、コンテンツの関係者全員が一元窓口のプラットフォーム上に、利用して良い/利用しないで欲しい等の回答ができると、利用者にとって個別に問い合わせる必要もなく、不安解消に繋がる
その他	<ul style="list-style-type: none">・ ニコニコ動画等での活動においては、原盤権の権利処理は不要であることを公表しているが、ライブハウス等で利用する場合は、個別に連絡して欲しい旨をウェブサイトで公表している（利用料徴収等は音楽出版社が実施）<ul style="list-style-type: none">- 一般的には、権利処理等の窓口を有しているケースは少ないと思われるため、海外からの問合せを含めて窓口で対応してもらえると有難い- 歌ってみたは、近年海外で利用されるケースが多い。海外での利用に対して、どのように利用料を徴収できるか不明

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 ー個人クリエイター B氏 インタビューサマリ (1/2)

- ・権利者視点でのニーズとしては、一元的な窓口へのコンテンツ登録、自動許諾と相対交渉の使い分け、望まない形で利用された場合の差し止め請求や相談窓口が望まれるとのご意見

テーマ	頂戴したコメント
前提 (主要な権利処理事項)	<ul style="list-style-type: none">・アニメの映像制作を主に実施しており、企業から制作依頼を受け、納品するケースが多い。企業からの委託をうけて制作する際にも、権利処理は委託元の企業側ではなく、制作する側で実施する必要がある。<ul style="list-style-type: none">- アニメの制作においては、自身は総監督の立場であり、他のスタッフが風景画やイラストを制作。他のスタッフが制作するコンテンツについても、アニメの総監督が権利を保有する契約を交わしている- 委託する企業側で契約書を作成してもらえないケースもあり、そういったケースでは、合意していた利用方法以外での企業がコンテンツを利用し、訴訟に発展しているケースもある- 二次利用される際には、自身から映像部分の許諾取得と、アニメで利用している音楽の許諾を権利者から取得してもらう必要がある- アニメのレンタル事業も展開しており、利用期間や利用方法に応じて利用者と契約書を交わしている・受託制作以外でも、個人として制作した作品をYouTube等にアップロードしている<ul style="list-style-type: none">- 一部Content IDも取得しているが、個人クリエイターとしてContent IDを取得することは難しく、自身はJNCAを通じてNexToneに申請を依頼。最終的には、Content IDを取得したNexToneの名前でContent IDが登録されている- 自身のコンテンツは、YouTubeでの作品紹介で利用されるケース（画面キャプチャ等）や、学校の授業等で利用されるケースが多い
窓口機能に対するニーズ (権利者視点)	<ul style="list-style-type: none">・映像分野では、音楽分野のJASRACのように集中管理してくれる団体が存在せず、一元的な窓口でコンテンツを登録できるのであれば有難い・自動許諾と相対交渉の使い分けができる柔軟性があると有難い<ul style="list-style-type: none">- 利用者からの利用申請が多い内容は自動許諾を選択し、問合せや申請が少ないものについては相対交渉としたい- 自身の場合だと、現状では利用したい場合は個別で連絡して欲しいとアナウンスしているが、コンテンツの紹介や引用は基本的に自動で許諾し、イベント等での利用については個別交渉という形でできれば理想- 二次利用を通じてお金を稼ぎたいというクリエイターはいる一方で、思い入れのある作品については、利用方法を限定したい等、利用基準を分けたいという希望はある- 一括で利用許諾を実施したいクリエイターも一定数いると思われるため、制度としては、始めは自動許諾のみの機能で、その後「自由な利用を望まない場合の意思表示」ができる機能が徐々に整えば良い・望まない形で利用をされてしまった場合に、それを差し止めることが出来るような機能や相談窓口があると有益<ul style="list-style-type: none">- 公序良俗に反する内容や、宗教的・政治的なメッセージに自身のコンテンツが利用される等、自身の意思とは異なるメッセージの発信にコンテンツが利用されるケースがある。そういった際には、SNS等でクリエイターが名指しで炎上するケースもある- 利用者に対して、利用しても良いという回答をしても想定外の方法で利用されるケースがあり、知人のクリエイターは創作したキャラクターが風俗営業に利用されたケースがあった

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 －個人クリエイター B氏 インタビューサマリ (2/2)

- ・利用者視点のニーズとしては、分野横断での権利情報検索、権利者の探索支援について利用したいとのご意見

テーマ	頂戴したコメント
窓口機能に対するニーズ (利用者視点)	<ul style="list-style-type: none">・ アニメを制作する際には、様々なコンテンツを利用するため、分野横断で権利情報を検索できると有難い<ul style="list-style-type: none">- 音楽や写真については権利情報が一元化されているデータベースがあるが、映像については少なく、また利用料金も複雑（そのため、自身での権利処理手続きが不要な素材ライブラリ等で購入し利用することも多い）- 音楽についても、JASRACとNexToneのどちらが管理しているか不明なケースもある。原盤権については、手続きが複雑なため、権利処理が必要な場合は、利用を断念するケースも多い。- 字幕等で利用する文字のフォントも権利処理が必要であるが、利用ルール等が記載されていない事例もあり、利用後に問題とならないか不安・ 「権利者の検索の支援」という窓口機能についても、利用したいと思う場面はある<ul style="list-style-type: none">- ボカロPのような個人クリエイターのコンテンツは、YouTubeやSNSで検索することが多いが、権利者に辿り着くまでに非常に労力がかかる。また、仮に連絡が取れたとしても、複数の権利者がいる場合に、途中で音信不通となってしまうケースもあるため、個人クリエイターのコンテンツの権利情報を確認できるのであれば、一元窓口を利用したい- 例えば原盤権において、古い楽曲だとレーベルが廃業している等のケースもあるため、そういった際には検索を支援して欲しい- クラシック音楽を利用したい場面で、作曲家の権利は消失しているが、演奏者の権利情報がわからず、利用を諦めるケースがある。そういったケースにおいて、検索を支援してもらえるのであれば、一元窓口を利用したい・ もともとは権利フリーで利用できたものが、突然の方針変更に伴い、過去にそれらを利用して制作したコンテンツに対しても利用料が発生する可能性があるのではないかという不安もある
その他	<ul style="list-style-type: none">・ 無断で二次利用された際に、誰に相談すれば良いかわからず、泣き寝入りせざるを得ない状況。無断での二次利用等に対する相談を受け付けてもらえるだけでもクリエイターにとっては有難い<ul style="list-style-type: none">- 無断での二次利用に対して、法的な手続きを行う際に、一般的な手順や料金等も教えてもらえると有難い- 不正な二次利用に対しては、公的機関が創設した窓口から削除依頼や警告を実施したほうが、個人で企業に対して実施するケースよりも効力が発揮されると思われる・ 著作権や著作者人格権等について、理解していない利用者も多いため、アニメ等で簡便に理解できるコンテンツを一元窓口のサイトには設けて欲しい・ ウェブサイトで利用者との契約書のテンプレートがあると有難い・ AIを利用してコンテンツを制作するケースが既にあるが、これらは過去のコンテンツを学習させて制作しているため、クリエイターとしては違法アップロードと同じ認識である。AIを利用したコンテンツ制作について、今後の法整備が望まれる

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 －個人クリエイター C氏 インタビューサマリ (1/2)

- ・権利者視点でのニーズとしては、一元的な窓口へのコンテンツ登録、自動許諾と相対交渉の使い分け、コンテンツの制作を依頼する企業等との交渉の支援が望まれるとのご意見

テーマ	頂戴したコメント
前提 (主要な権利処理事項)	<ul style="list-style-type: none">・映像と写真を主な活動分野としており、主に官公庁や地方自治体、企業からの制作依頼を受注するケースが多い。製作を受託する際には、自身で権利処理を実施する必要がある<ul style="list-style-type: none">- テレビ番組等の映像では、制作した映像全体の権利は依頼主である企業に権利が帰属するが、映像内で使用した素材については、制作者側に権利が帰属する契約を締結。依頼主である企業等で、納品した映像以外で素材を利用したい場合は、別途交渉を求めている- 写真は、利用者との契約内容によって、依頼主に対して、全ての権利を委譲するケースもある。また、利用する写真の枚数が少ない場合には、4カット5万円等の定額で、1年ごとに契約を更新するケースもある・映像内で使用する音楽については、著作権フリーの音源を利用するケースや、作曲者に利用料を支払った後に利用するケース、個人クリエイターに対して、自ら音楽の制作を依頼するケースなどがある・映像や写真等を利用者に提供したあと、どのような利用が為されているのか把握できないケースがある。中には、映像の一部を無断で切り取って利用されるケースもあった。利用者が契約内容を十分に把握できない等、著作物を利用することに対して正しい知識を有する人材が少ない
窓口機能に対するニーズ (権利者視点)	<ul style="list-style-type: none">・映像や写真分野では、音楽分野のJASRACのように集中管理していく団体が存在せず、一元的な窓口でコンテンツを登録することで、クリエイターの権利が担保されるようであれば有難い<ul style="list-style-type: none">- 一元的な窓口でコンテンツを登録することで、登録されているコンテンツについてはウェブサイト等に公表される利用ガイドラインに沿って、コンテンツ制作を依頼する企業が手続きを行うのであれば有難い- 二次利用料として受領した対価の例えば10%程度を窓口を支払うなど、窓口が有料であったとしても利用は考える・自動許諾と相対交渉の使い分けができる柔軟性があると有難い<ul style="list-style-type: none">- ほぼすべての利用方法に対して許諾しても構わないと考えるクリエイターもいると思うが、自身の場合は一定の基準に基づいて利用方法を定めたいので、基本的な自動で利用を許諾したい（標準的な利用方法がリスト化されており、許諾する利用方法を選択できると有難い）- 一方で、商用利用や教育利用等の用途に応じて、柔軟に利用料を設定したり、必要に応じて、新たに映像を撮りなおす等の対応もしたい・個人で活動しているクリエイターは、企業よりも立場が弱いケースも多く、窓口が企業とクリエイターの間に入り、利用方法や利用料金の交渉を支援してもらえると有難い。利用者側も一元的な窓口の支援により、安心して利用できると思われる<ul style="list-style-type: none">- テレビ局の制作現場では、製作費を抑制するために、SNS等で公開されているコンテンツを、無料で利用したいというニーズがあり、利用料の交渉ができないことがある。このようなケースでは、制作の意図やコンテンツの正しい情報を把握せずに利用している場合がある

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 －個人クリエイター C氏 インタビューサマリ (2/2)

- ・利用者視点では、アーカイブ資料の利用などを行う際に、権利者不明時にも二次利用できる仕組みがあると有益とのご意見
- ・また、権利に関する知識が限定的な駆け出しのクリエイターが気軽に相談できる窓口があると有益とのご意見

テーマ	頂戴したコメント
窓口機能に対するニーズ (利用者視点)	<ul style="list-style-type: none">・ 歴史的・教育的な映像を制作している関係上、過去のアーカイブ資料を利用することが多く、権利者不明時にも二次利用できる仕組みがあると有難い<ul style="list-style-type: none">- 地域の歴史等の参考資料や過去の行事の写真等を利用したい場合は、国立国会図書館等に利用申請し、コンテンツを利用している- 歴史的な資料については、県や市の博物館や所管部署から利用許諾を得られるが、行事（祭り等）の映像では、映像に写っている方が亡くなっているケースがある。このようなケースでは、行事を開催していた集落に確認し許諾を得ている- 例として、トキの保護に関する映像を制作したことがあるが、映像を制作した団体が消滅しているケースがあり、アーカイブを保存してる県や市に問合せ、利用許諾を得るケースがある
その他	<ul style="list-style-type: none">・ クリエイターとして駆け出しの際には、権利に関する基本的なルールを把握できておらず、依頼主から言われるがままに契約を締結するケースがあり、一元的な窓口では、契約代行やコンテンツの悪用を未然に防ぐための交渉支援を実施してもらえると有難い<ul style="list-style-type: none">- クリエイターが著作権等で悩んでいる際に、気軽に相談できる機能があると有難い。個人クリエイターは、高額な料金を支払って弁護士に相談することは難しいため、一元的な窓口への登録料の一部が、相談サービスに利用される等の制度があると有難い・ 都心のクリエイターと地域のクリエイターでは、コンテンツ制作における単価が異なるとわれ、利用料を交渉されるケースが多い。クリエイターが適切な対価を得ることで、地域の税収の増加や雇用を生み出すことにも繋がる・ 一元的な窓口では、素人がSNS等に投稿しているコンテンツと、プロとして活動しているクリエイターのコンテンツを分けて考えてもらえると有難い・ 例えば、落札者が発注元となる自治体や企業と同じ地域で活動してる等、地方のクリエイターがコンペ等で落札しやすい制度があると有難い

4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査 ーインタビュー結果まとめ

- ・コンテンツ事業者からは、利用者の目線から、窓口で想定しているいずれの機能に対しても利用ニーズが確認された
- ・個人クリエイターからは、アンケート結果と同様に窓口機能にニーズが確認されると共に、窓口機能の柔軟性や不正利用に対する支援ニーズが確認された

インタビュー結果のまとめ

- ・ **コンテンツ事業者からは、「分野横断での権利情報検索」「個人クリエイター作品の権利情報把握」「権利者不明時/音信不通時にも利用が可能となる措置」のそれぞれについてニーズが確認された**
 - 番組製作において最も多種多様な著作物を利用するのはドラマの製作であり、近年はデジタル配信まで見据えて外部の著作物の利用を控える傾向があるとは言え、依然として多くの著作物が利用されるため、分野横断での権利情報検索は有効
 - 近年個人クリエイターが制作したコンテンツを利用するケースが増えており、個人クリエイターが制作したコンテンツの権利情報を把握できる窓口があると有益
 - ドキュメンタリー番組の製作におけるアーカイブ資料の利用などで多いオフファンワークスや権利者音信不通の際は、コンテンツの利用を断念するケースがあるため、一定のルールに基づきそれらのコンテンツを円滑に利用できるようになることは望ましい
- ・ **個人クリエイターからは、アンケート結果と同様に、「窓口へのコンテンツ登録」「分野横断での権利情報検索」「権利者不明時/音信不通時にも利用が可能となる措置」に対するニーズが確認されたことに加え、利用ルールの意思表示や相対交渉といった窓口機能の柔軟性や、不正利用に対する支援に関するニーズが確認された**
 - 権利者の視点では、適切なコンテンツ利用機会の促進や適切な利用料の受け取りを見据えた一元的な窓口へのコンテンツの登録、一元的な窓口を通じた利用ルールの意思表示や利用の自動許諾（必要に応じた利用者との相対交渉）等について、権利者視点で一元的な窓口の利用ニーズあり
 - 利用者の視点では、音楽や映像、写真等の分野横断で権利情報を検索できることや、利用したいコンテンツの権利者全員の情報を把握することができれば、一元的な窓口を利用したいとの回答を得た。また、権利者不明時や権利者連絡不通時に権利者探索を一元的な窓口から支援してもらえたり、一定のルールに基づきそれらのコンテンツを利用できる仕組みがあると、利用者目線で有益との意見を得た
 - また権利者が望まない形でコンテンツを利用された場合の差し止め請求や相談窓口の機能があると権利者視点では有難いとの意見

1. 本調査事業の背景・目的および実施内容
2. エグゼクティブ・サマリ
3. 個人クリエイターに対するアンケート調査
4. コンテンツ事業者・個人クリエイターに対するインタビュー調査
5. 具体的なユースケース

5. 具体的なユースケース

－コンテンツ事業者において想定されるユースケース

- ドキュメンタリー番組制作時のアーカイブ素材利用、バラエティ等制作時のUGC利用、ドラマ制作時の外部素材利用、古い自社コンテンツの二次利用展開利用のそれぞれのユースケースにおいて、一元的な窓口に対するニーズを確認

分類	ユースケース	補足事項	窓口機能との対応				
			Ⓐ横断	Ⓑ個人	Ⓒ支援	Ⓓ不明	Ⓔ不通
番組企画・制作	①ドキュメンタリー番組の制作において、古いアーカイブ素材(映像/写真等)を引用する必要があるケース	<ul style="list-style-type: none"> 特にネット上で発見した素材の利用において、権利者探索の負荷大 パブリックドメインか判断できず断念するケースも有 	○	－	○	○	○
	②バラエティ番組やニュース番組の制作において、個人クリエイターによる映像や音楽を引用する必要があるケース	<ul style="list-style-type: none"> ただしニュース番組では報道目的利用として許諾不要のケース有 	－	○	○	○	○
	③ドラマ制作において、外部の映像/実演/美術/写真等の素材を利用するケース	<ul style="list-style-type: none"> 音楽は蛇口処理であり、製作会社が許諾を得ることはない(放送局/配信事業者が許諾を取得) 最近では配信まで見据えてオリジナル素材のみで制作するケースが増加 	○	－	○	○	○
二次利用展開	④自社製作の過去番組を二次利用展開を行いたいが、権利者が不明であるケース	<ul style="list-style-type: none"> 非常に古い作品の場合、自社作品でも権利者記録が残っていないケース有 権利者に個人が含まれる場合、権利者他界により権利の所在が不明となるケース有 	○	－	○	○	○

Ⓐ横断：分野横断での権利情報検索 Ⓑ個人：個人クリエイター作品の権利情報検索 Ⓒ支援：権利者不明時の権利情報検索支援
 Ⓓ不明：権利者不明時に許諾相当の効果 Ⓔ不通：権利者音信不通時に許諾相当の効果

5. 具体的なユースケース

ー 個人クリエイターにおいて想定されるユースケース (1/2)

- ・利用者視点では、様々な分野のコンテンツ利用や古いコンテンツの利用、YouTubeやSNS等に公開されている個人クリエイターが制作したコンテンツの権利情報の確認等のユースケースにおいて、一元的な窓口に対するニーズを確認

分類	ユースケース	補足事項	窓口機能との対応				
			Ⓐ 横断	Ⓑ 個人	Ⓒ 支援	Ⓓ 不明	Ⓔ 不通
利用者視点 (第三者のコンテンツを利用する側)	①コンテンツを制作する際に、音楽や映像等の様々な素材を利用するケース	<ul style="list-style-type: none"> ・特に映像について、権利情報が一元化されているケースが少なく、利用料金も複雑 ・音楽の原盤権について、手続きが複雑で利用を断念するケースも有 	○	－	○	○	○
	②映像制作において、古いアーカイブ素材(映像/写真等)を引用する必要があるケース	<ul style="list-style-type: none"> ・歴史的・教育的な映像を制作する際に利用する、歴史等の参考資料や過去の行事の写真等では、写っている方が亡くなっているケースも有 ・映像を制作した団体等が消滅しているケースも有 	－	○	○	○	○
	③コンテンツ制作において、YouTubeやSNS等に公開されている個人クリエイターが制作したコンテンツを利用するケース	<ul style="list-style-type: none"> ・権利者を検索するが、権利者に辿り着くまでに非常に労力がかかる ・権利者と連絡が取れたとしても、途中で音信不通となるケースもあり 	－	○	○	○	○
	④利用したいコンテンツの権利が、複数の権利者に帰属していると思われ、権利者全員を特定したいケース	<ul style="list-style-type: none"> ・利用者は連絡先を把握できる権利者に対してとりあえず連絡するケースも有 ・1人では利用可否を答えられないケースも有 	○	－	○	○	○

Ⓐ横断：分野横断での権利情報検索 Ⓑ個人：個人クリエイター作品の権利情報検索 Ⓒ支援：権利者不明時の権利情報検索支援
 Ⓓ不明：権利者不明時に許諾相当の効果 Ⓔ不通：権利者音信不通時に許諾相当の効果

5. 具体的なユースケース

－個人クリエイターにおいて想定されるユースケース (2/2)

- ・権利者視点では、自身のコンテンツの管理を委託したいケースや、利用者と利用方法や利用料金等の交渉を都度行うことに多くの労力を割けないケースで、一元的な窓口に対するニーズを確認

分類	ユースケース	補足事項	窓口機能との対応		
			Ⓐ 登録	Ⓑ 意思表示	Ⓒ 自動許諾 + 相対交渉
権利者視点 (自身のコンテンツを第三者に利用される側)	①二次利用による対価を受け取りたいと考えているが、集中管理が存在しない分野で活動しているケース	・音楽以外の分野で、どの著作権等管理事業者に自身のコンテンツを登録したら良いかわからないケースも有	○	○	－
	②クリエイターとして駆け出しで、権利管理の仕組みについて知識が乏しいケース	・コンテンツの制作や流通を始めて間もない時期は、何から始めて良いかわからないことも多い	○	○	○
	③権利の管理を委託したいとは思っているものの、既存の管理団体への委託に係るコストを捻出することが難しいケース	・金銭的な理由により、コンテンツの管理を自己管理とせざるを得ないケースなど	○	○	○
	④利用者と利用方法や利用料金等の交渉を都度行うことに、多くの労力を割けないケース	・利用者と都度交渉することが面倒で、利用自体を断ってしまうケースも有	－	○	○
	⑤利用者に対して、自身のコンテンツの利用ルールを周知したいケース	・利用方法によっては利用して欲しくないケースやクレジットを入れて欲しい等もケースも有 ・海外や未成年の利用者に対して利用方法を周知したいケースも有	－	○	○

Ⓐ登録：コンテンツ登録を通じた利用促進/適切な対価の受領 Ⓑ意思表示：自由な利用を望まない場合の意思表示
 Ⓒ自動許諾+相対交渉：基本的には自動的に利用許諾を出しつつ、内容によっては利用申請者との個別交渉を行う

出所：個人クリエイターインタビュー、PwC Analysis

Thank You

pwc.com

© 2023 PricewaterhouseCoopers Aarata LLC, PricewaterhouseCoopers Kyoto, PwC Consulting LLC, PwC Advisory LLC, PwC Tax Japan. All rights reserved. PwC refers to the PwC network member firms and/or their specified subsidiaries in Japan, and may sometimes refer to the PwC network. Each of such firms and subsidiaries is a separate legal entity. Please see www.pwc.com/structure for further details.

This content is for general information purposes only, and should not be used as a substitute for consultation with professional advisors