

第 2 2 期文化審議会著作権分科会法制度小委員会（第 5 回）

ヒアリング資料一式

資料 2 - 1	公益社団法人 日本芸能実演家団体協議会	御発表資料・・・	1
資料 2 - 2	一般社団法人 映像コンテンツ権利処理機構	御発表資料・・・	4
資料 2 - 3	一般社団法人 クリエイターエコノミー協会	御発表資料・・・	7
資料 2 - 4	一般社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会	御発表資料・	9
資料 2 - 5	一般社団法人 日本映画製作者連盟	御発表資料・・・・・・	1 2
資料 2 - 6	一般社団法人 コンテンツ海外流通促進機構	・・・・・・	1 5

第 22 期法制度小委員会における審議事項への意見

団体名：公益社団法人日本芸能実演家団体協議会・実演家著作隣接権センター

※3 ページ程度で記入をお願いいたします。回答欄中にある例は回答時に削除ください。

※別途発表で使用する資料を御提出していただいてもかまいませんが、本資料も御提出ください。

1. 研究目的に係る権利制限規定の検討について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → _____)

【回答】

・「現在検討を進めている簡素で一元的な権利処理方策と対価還元に係る新しい権利処理方策による対応を行い、さらにこれらによっても解決されない支障や新たなニーズがある場合に、必要に応じ、そのニーズに応じた検討を行う」という方向性に賛同する。

・仮にニーズに応じた検討を行う場合にも、権利制限の創設については、補償金制度の導入を含め、権利者の利益を不当に害することのないよう、慎重に検討を進めるべきである。

2. 立法・行政のデジタル化に対応した内部資料の公衆送信等について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → _____)

【回答】

<立法・行政のデジタル化に対応した内部資料の公衆送信等について>

・検討の方向性に異論はないが、権利制限の適用範囲を拡大するのであれば、補償金制度の導入を含め、権利者の利益を不当に害することのないよう、慎重に検討を進めるべきである。

<その他、DX時代に対応した著作権制度・政策の見直しについて>

・本検討課題は、立法・行政による利用に限定されるものではないため、「立法・行政のデジタル化に対応した内部資料の公衆送信等について」というテーマにおいて検討することは不適切である。

・オンライン配信、VR、メタバースなど、DX化の進展に伴い、コンテンツの新たな利用機会が増大し、新たなビジネスが産みだされることが期待される。こういった新たな利用についても、権利行使の機会がしっかりと確保されることが、クリエイターへの適切な対価還元を実現するためには重要である。

・DX化の進展に伴い、実演家の人格権が害される機会が増大する可能性があることから、人格権もしっかりと保護していくことが重要である。他方で、DX化の進展による技術的な革新が、人格的な利益の保護に寄与することも期待できる。例えば、実演家の

氏名表示については、物理的な制約からパンフレットやCDジャケット等に一部の実演家の氏名しか記載されないことは珍しくない。しかし、DX化の進展によって、物理的な制約を技術的に解消することも可能になるのではないか

3. 損害賠償額の算定方法の見直しについて

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → _____)

【回答】

・権利者の被害回復をより実効的なものとする見直しの方向性に賛同する。インターネット上における、音楽・映像の違法利用の抑止にもつながるように期待したい。

4. 簡素で一元的な権利処理方策と対価還元の制度化イメージについて

4-1 制度化イメージについて(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → _____)

【回答】

・簡素で一元的な権利処理方策と対価還元の制度化を検討するにあたっては、著作物等の保護と利用のバランスを失わないことが重要である。特に新しい権利処理において、窓口組織が権利者に代わって利用許諾を与える場合には、強制許諾とも考えられ、国際条約に定めるスリーステップテスト等との整合性にも留意しながら、丁寧な検討が必要である。

・窓口組織のDBを権利者の探索に活用する方向性を否定するものではないが、現時点で権利管理情報に関する網羅的なDBが存在していないことに十分留意した上で、権利者の探索や意思の確認の在り方を検討すべきである。

・窓口組織の運用コスト等を如何に賄うのか、実務的な観点からも検討が必要である。また、制度趣旨に照らせば、この制度は社会全体に寄与するものであるところ、運用コスト等については、公的な支出等も含め総合的に検討すべきである。

4-2 各論点の整理について(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → _____)

【回答】

<意思表示がされていない場合>

・新しい権利処理の仕組では、権利者不明の裁定制度の対象となっている権利者不明・所在不明の著作物等に加えて、権利者の意思表示がされていない著作物等も対象となることが想定されているが、どのような基準で判断するのが非常に重要である。

・新しい権利処理手続きによって、権利者の許諾なく利用が認められることになるため、権利者による権利行使の機会が不当に害されることのないよう、厳格な判断基準を規定する必要がある。

<暫定的な利用（仮称）、本利用について>

・権利者に代わって窓口組織が利用許諾を与える場合、著作者や実演家の人格的利益を害するような利用等、不適切な利用が生じる蓋然性が高まる恐れがある。人格的利益の侵害は回復が困難な場合もあり、客観的に著作者等の人格的利益を害することが明らかな利用については、新しい権利処理手続の対象外とするなどの措置を講じるべきである。

<使用料相当額に当たる利用料>

・権利者が現れる蓋然性が極めて低いといえる場合において、窓口組織が収受した利用料を、一定期間経過後にDBの拡充その他著作権関連事業に充てることに異存ないが、権利者が現れた場合に備え、例えば期間経過後の利用料の一部を基金として積み立てる方策も考えられるのではないか。

4-3 著作物の分野に応じた意思表示等の取組について、事例があれば参考として教えてください。

【回答】

特になし。

第 22 期法制度小委員会における審議事項への意見

団体名： 一般社団法人映像コンテンツ権利処理機構 (aRma)

※3 ページ程度で記入をお願いいたします。回答欄中にある例は回答時に削除ください。

※別途発表で使用する資料を御提出していただいてもかまいませんが、本資料も御提出ください。

1. 研究目的に係る権利制限規定の検討について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → ✓)

【回答】

- ・現時点で特段の意見はない。

2. 立法・行政のデジタル化に対応した内部資料の公衆送信等について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

【回答】

- ・「2. 対応 (案)」の「②その他、DX 時代に対応した著作権制度・精査の見直しについて」において提案されている内容は本件が対象とする「立法・行政のデジタル化」の範囲を越え、影響範囲が広範にわたるため、別途議論するべきと考える。

3. 損害賠償額の算定方法の見直しについて

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

【回答】

- ・これまで著作権侵害が発覚した場合において、通常のライセンス料、もしくはそれをわずかに上回る賠償しか行われていないことから、侵害行為を行う侵害者のリスクを非常に低くしていた状況がある。今回の改正によって侵害者に対して、侵害者が侵害行為を忌避する程度に十分な懲罰的な効果を与えることができるのであれば、本改正について賛成である。

4. 簡素で一元的な権利処理方策と対価還元の制度化イメージについて

4-1 制度化イメージについて(意見無しの場合こちらにチェック(☑)を記入 → _____)

【回答】

- ・窓口組織の利用者のイメージが不明確である。映像実演の利用に関してはほとんどの場合、映像コンテンツの権利者から映像実演の利用許諾を求められる。従って、弊機構は放送局を中心とした事業者との取引がほとんどであり、本制度を適用してメリットのある利用者が不明である。
- ・分野横断権利情報データベースにおいて、権利者の意思表示、もしくは許諾先を確認する、との提案があるが、実演家の場合、事務所の移籍、引退などの要因により、団体との委任関係等、実演家の状況の変更によりデータベースの維持管理が難しい。このような状況の中、分野横断権利情報データベースを新たに構築することは、新たなデータベースの維持管理作業が既存のデータベースの維持管理作業と重畳して行われることになり、利用者に正確な情報が届かなくなる懸念がある。
- ・窓口組織が行う権利処理と、既存の集中管理団体が現状実施している権利処理がどのように共存するのか提案された制度化イメージでは明確ではないと感じる。新たな組織の設置が単に屋上屋を作ることにならないか、また、窓口組織が介在することにより、利用者にとって、利用コストが上昇することにならないか懸念する。
- ・著作物等の利用については集中管理が進んでいる分野と、進んでいない分野で大きな開きがある。そのため、効果的な分野別横断権利情報データベースを構築するためには、それぞれの著作物の集中管理状況を揃えていくことを先行させる必要があると考える。

4-2 各論点の整理について(意見無しの場合こちらにチェック(☑)を記入 → _____)

【回答】

- ・『「意思表示」がされていない場合』とするための判断について、権利者の許諾なく利用が認められることになる以上、権利者の権利行使の機会が不当に害されることのないよう、厳格に判断する必要がある。少なくとも、現行の裁定制度における「相当な努力」と同等の水準で、窓口組織または利用者が権利者の探索及び意思を確認すべきである。

4-3 著作物の分野に応じた意思表示等の取組について、事例があれば参考として教えてください。

【回答】

- ・ 出版物に著者や無断転載禁止の記載がある。
- ・ 各社のウェブサイトに、転載・転用禁止の記載がある。
- ・ 各社のウェブサイトにて、オンライン利用の場合の利用規則を掲載。
- ・ データベースに著作物利用に関する連絡先窓口を掲載している。

第 22 期法制度小委員会における審議事項への意見

団体名：一般社団法人クリエイターエコノミー協会

※3 ページ程度で記入をお願いいたします。回答欄中にある例は回答時に削除ください。

※別途発表で使用する資料を御提出していただいてもかまいませんが、本資料も御提出ください。

1. 研究目的に係る権利制限規定の検討について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → ☑)

2. 立法・行政のデジタル化に対応した内部資料の公衆送信等について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → ☑)

3. 損害賠償額の算定方法の見直しについて

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → ☑)

4. 簡素で一元的な権利処理方策と対価還元の制度化イメージについて

4-1 制度化イメージについて(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

【回答】

1 分野を横断する一元的な窓口について、音楽の分野は充実していると言えるものの、他の分野は必ずしも充実しているとは言えないので、分野横断権利情報データベースを充実させることで権利者にアクセスしやすくなることは賛成である。

2 インターネット上で活動するクリエイターは、法改正を知らず、暫定利用の対象になりやすいにも関わらず、そうしたクリエイターの意見・実情が十分に反映されていないことから、意思表示のされていない著作物等も対象とすることについては、時期尚早である。法改正を知り、自らのコンテンツを個別許諾しないという意思表示をしている者が、法改正を知らないクリエイターのコンテンツを一方的に暫定利用していくことになりかねず、アンバランスとなることで、ハレーションを引き起こす恐れが高い。

4-2 各論点の整理について (意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

【回答】

1 インターネット上で活動するクリエイターの連絡先は、プラットフォームの DM しかない場合も想定されるが、①多数の連絡の中に紛れてしまう、②誹謗中傷を目にすることを避けるために、連絡機能を見ないようにしている、③法改正を知らなければ不審な DM に見えてしまうといった問題がある。1 回 DM をして連絡がとれないだけで連絡が取れないとすべきではなく、そうしたインターネットの実情を踏まえたものとすべきである。

2 暫定利用のもとコンテンツが利用されたことを後から気づいて権利者が利用停止しても、デジタルタトゥーとして残り続け、また、権利者が望まない目的でコンテンツに利用され、出回ってしまう恐れもある、といったインターネットの特徴を踏まえ、暫定利用については、悪用リスクを踏まえ、慎重に判断すべきである。

3 利用停止するコストも、現状の案では、使用された側である権利者が負うものとなっているが、意思表示をせず、連絡がつかなかっただけで、そのようなコストを使用した側が負うのは過剰な負担であり、悪用リスクへの配慮は十分にされるべきである。

4 実名ではない名称や匿名で活動する者も多く、メタバースの発展でさらに増えると思われる。許諾の諾否のための本人確認情報（クリエイターの実名等の個人情報）は新しい仕組みの運営者側で把握して、有事に開示できるように管理されていれば十分と考える。

5 音楽以外の分野では、コンテンツそのものや利用方法によって値付けや相場感、レギュレーションが異なる。各分野の特性を考慮し、各分野の有識者、クリエイターを含む権利者から十分なヒアリングを行い、その意見を反映することが必要である。

6 様々な明示または黙示のルールのもと運営されている二次創作活動について、一律に報酬請求等を行う本制度はなじまない。新しいコンテンツが生まれることを阻害しないよう配慮する必要がある。

7 外からはコンテンツの権利関係が分かりにくい、複数の権利者で構成されるコンテンツ、特に二次的著作物の場合、二次的著作物の著作者のみならず原著作家までの複数の権利者の許諾が必要になってくる。制度の対象に二次的著作物も含める場合には、この点への手当てがなされる必要がある。

4-3 著作物の分野に応じた意思表示等の取組について、事例があれば参考として教えてください。

第 22 期法制度小委員会における審議事項への意見

団体名：一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会

※3 ページ程度で記入をお願いいたします。回答欄中にある例は回答時に削除ください。

※別途発表で使用する資料を御提出していただいてもかまいませんが、本資料も御提出ください。

1. 研究目的に係る権利制限規定の検討について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → ☑)

2. 立法・行政のデジタル化に対応した内部資料の公衆送信等について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → ☑)

3. 損害賠償額の算定方法の見直しについて

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

【回答】

対応案に賛成いたします。なお、特許法では実施料相当額は 1.5 倍の侵害プレミアムが相場とのことですが、事業者による侵害が大部分である特許と異なり、著作権侵害の場合、組織的なもの、個人によるものと幅広く、さらに侵害態様も様々であり、それに対する対応、たとえばインターネットで違法アップロードされた場合は侵害数量、アクセス数を立証することは非常に困難で多大な労力がかかること等を考えれば、特許法の追認的なものであることを前提とせず、より柔軟な対応が可能となるような法改正となることを期待します。

4. 簡素で一元的な権利処理方策と対価還元の制度化イメージについて

4-1 制度化イメージについて(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

【回答】

そもそも本制度導入の検討に際しては、その理由として、著作権者等の探索を含む権利処理コストが高いために必ずしも著作物の利用に結びついていない点があげられておりますが、本制度が導入された場合の影響の甚大さ及び権利保護の点からすれば、その根拠データを提示していただき権利者が十分納得するだけの説明が必須と考えます。

私どもといたしましても、権利者が不明な著作物について、利用の円滑化のために施策を講じる必要性については一定の理解はできるところ、今回の新しい権利処理の仕組みについては権利者不明・所在不明である場合のみならず、著作権者等の意思表示がない場合も著作物が暫定的に利用されることまでをも想定しています。権利者は著作権の大原則である許諾権に基づき、許諾がない場合、著作物の利用は許されないことを前提にビジネスを適切に展開しておりますので、意思表示の対応を原則とする今回の制度が導入されれば、権利者の権利を徒に蹂躪するものとなってしまいます。権利者にとって

大きな不利益をもたらす制度の検討を、先述の根拠が不明瞭なまま拙速に検討し結論を得ることは将来にわたる著作物の創作に影を落とす結果となりかねないことをご理解いただき、慎重なご検討をお願いいたします。また、私どもの会員にはグローバルに事業展開している企業も少なくなく、国際条約や他国法制との関連に懸念を示しており、その点についても改めてご確認いただきたく存じます。

なお、ビジネスソフト、ゲームソフトについては、ビジネススキームや第三者が権利を有する著作物を含む複合的な著作物であること等の理由から集中管理を行うことは現実的ではなく行われておらず、統一的なデータベースも存在しません。そもそもビジネスソフト、ゲームソフトともにインターネット上の検索等によって著作権者（当該ビジネスソフト、ゲームソフトに含まれるすべての著作物の著作権者ではなくともパブリッシャー等の著作権法 14 条の推定を受ける者）についてはほとんどが容易に判明することから、膨大な労力を費やして新たにデータベースを構築しても十分に活用されないおそれもあり、ビジネスソフト、ゲームソフトについて新たにデータベースを構築することは必要と考えられません。そのため、一元的な窓口組織に参画するにあたっては、分野横断データベースの構成に参画することを前提としないことを希望いたします。

4-2 各論点の整理について（意見無しの場合こちらにチェック（）を記入 → _____）

【回答】

＜「意思表示」＞

著作権者等の「意思表示」に関して、第三者からの無数のメール等の個々の問い合わせに対して著作権者等が全て応答（意思表示）することは現実的ではなく、また、一定期間内に応答されなかったことをもって一律に著作物の利用を認めることは第三者の利用を望まない権利者にとっても負担や不利益が大きいと、著作権者の Web サイトや著作権者が制定したガイドライン等において包括的な意思表示を行うことによっても「意思表示」があるものとし、個別の問い合わせメール等によってその「意思表示」を行うことを必須としないよう、実情に即した多様な意思表示の形態を柔軟に認めていただけるよう要望します。

また、ゲームなどの複合的な著作物について、ゲーム会社ではない国内外の第三者の著作物について意思表示をどのように確認するかの検討を行うことと、ライセンサーがライセンシーの意思表示を代理して行うことも可能とするよう要望します。

＜暫定的な利用（仮称）＞

制度化イメージでは、裁定制度と新しい権利処理の仕組みのいずれも選択可能なように思われますが、新しい権利処理の仕組みの条件が緩やかであれば裁定制度が形骸化することとなります。権利者不明の著作物については、現行裁定制度における課題を解消すべく改善したうえで、原則として裁定制度を利用することとすることを要望します。

また、新しい権利処理の仕組みにおける暫定的な利用は、手続きが進められた後窓口

組織による公告が行われた上で、あまり時間を置かず公告と並行して利用可能となるように見受けられますが、その場合の公告が何の意味もなさないことを考えると一定程度の著作権者からの意思表示を求める期間を設け、その期間中は暫定的な利用を行えないようにすること希望いたします。

<窓口組織の役割>

制度化イメージから窓口組織が管理運用すると考えられるデータベースありきのよう
にみえることに権利者としては懸念しております。データベースの仕組み、維持管理の
方法等は明確にさせていただけるよう要望します。その際は、現状の NFT などでも確認
されているように、他人の著作物を無断で登録することや、原作者に許諾を得ずに制
作・頒布された二次的著作物などが登録されないような仕組みとしてさせていただけるよう
要望します。また、現実として、すべての著作物等が分野横断データベースに登録され
ることはあり得ないことを考慮し、分野横断データベースでは権利者が発覚しない著作物
等の権利者を探索する手法を十分に検討し、その意思を確認するためのフローを適切に
策定することを強く求めます。

<翻案等を伴う利用>

「翻案等を伴う利用を可能とするべき」とされていますが、少なくとも暫定的な利用
においては翻案等をとまなう利用を不可とする、あるいは、翻案等が可能な利用態様の
明確化が必要と考えます。たとえばゲームの場合、自社ゲームのキャラクターを用いて
類似ゲームを制作される、わいせつなものに利用されるなど、どのような利用も可能と
なるような誤解を与えかねないことを懸念しています。また、二次的著作物（原作者
に許諾を得ずに制作・頒布されているものも含まれます）について二次的著作物の著作
権者が新しい権利処理の仕組みを活用する意思表示をしている場合であっても、原作者
が新しい権利処理の仕組みを活用しない意思表示をしている場合には、二次的著作物
の著作権者の意思表示のみによって誤って利用可能とされないような制度設計について
十分な検討が必要と考えます。

4-3 著作物の分野に応じた意思表示等の取組について、事例があれば参考として教えて
ください。

【回答】

- ・各社の Web サイトに、ゲームや自社知的財産について動画投稿などネットワークサー
ビスにおける利用ガイドラインを公開しています。
- ・ゲームソフト（パッケージ版・ダウンロード版）に著作権者名、商業目的の使用、無
断複製、賃貸の禁止を記載しています。
- ・ビジネスソフト（パッケージ版・ダウンロード版）の使用許諾契約において利用範囲
を規定しています。

第 22 期法制度小委員会における審議事項への意見

団体名：(一社)日本映画製作者連盟

※3 ページ程度で記入をお願いいたします。回答欄中にある例は回答時に削除ください。

※別途発表で使用する資料を御提出していただいてもかまいませんが、本資料も御提出ください。

1. 研究目的に係る権利制限規定の検討について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → ☑)

2. 立法・行政のデジタル化に対応した内部資料の公衆送信等について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → ☑)

3. 損害賠償額の算定方法の見直しについて

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

【回答】

対応(案)に賛成致します。

4. 簡素で一元的な権利処理方策と対価還元の制度化イメージについて

4-1 制度化イメージについて(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

【回答】

商業用映画のビジネスは、映画製作者に一元化された著作権を行使することにより、完成した映画を最初に映画館で上映し、その後二次利用（パッケージ販売やテレビ放送、配信、海外販売など）を行うというワンソース・マルチユースを実践することで、収益の最大化を図り投機的とも言える巨額な投下資本を回収するとともに、それに伴う利益により映画製作の持続性を保証するというビジネスモデルとなっております。

収益の最大化を企図する映画製作者に著作権を一元化するというシンプルな構造により、個別の権利者がライセンシーの様々な利用意図に応じて許諾を行うための管理を行っており、このモデルで何ら問題なくライセンス・ビジネスは日々進行しております。近年は海外販売も順調に伸張しております。また映画の中に複合的に内在する文芸(原作・脚本)と音楽の原著作者及び原著作者が所属する著作権管理団体も概ね友好的で映画作品の流通促進は総じて良好となっております。

今般の簡素で一元的な権利処理方策は、個人が著作権者である著作物や著作権管理事業者による集中管理が行われている分野を主たる対象として制度化イメージの創出が行われており、法人である個別の権利者による許諾・管理が行われている映画ビジネスなどについても一律で対象とする必要が有るとは到底思えません。必要の度合いに応じた調整を行うことで、現状では順調に進捗しているライセンス・ビジネスに不要な負荷が生じることのないように希望するところであります。

4-2でも回答しておりますが「意思表示がされていない場合」という概念も極めて曖昧であり、拡大解釈の余地が有ると考えられ、商業用映画のビジネスモデルの根幹である映画製作者が主体的なコピー・コントロールを行うことで、他者に許諾を行い収益を最大化するというモデルを揺るがしかねない可能性もあります。著作物の分野に応じた対応をされることを切望致します。

オーファンワークスに関してですが、著作権者が法人である商業用映画においては、その法人が何らかの理由で消滅した場合でも、作品に利用ニーズが有る場合は、著作権譲渡が行われており、他分野に比するとオーファンワークスが少ない分野であると考えます。しかしながら、平成19年以降で映画の著作物は13件、そのうち商業用実写映画は3件2作品が裁定申請を行ったという事実も有り、オーファンワークスの利用促進に資する裁定制度そのものの改善には賛同致します。

4-2 各論点の整理について（意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 → _____)

【回答】

〈考え方〉

「権利処理コストが高いといった理由」で利用に結び付いていないとありますが、法人が著作権者である商業用映画においては必ずしも当てはまりません。また「コンテンツの利用円滑化」による「コンテンツ創作の好循環」とありますが、ビジネス利用という観点では、上記したとおり、ライセンス・ビジネスが阻害されている要素は存在しておりません。またビジネス利用が主となる部分使用に関しても一定の条件によるライセンス・ビジネスは支障なく行われております。個人の方の利用（教育利用、上映会での上映利用・BGV利用など）は権利制限や問い合わせによる対応が既に整備されており、滞りなく利用が行われております。許諾の無い利用はファスト映画のような権利侵害となり、本制度の対象ではないと考えます。

商業用映画は上記したハリウッド発祥でグローバル・スタンダードなワンソース・マルチユースを根幹とするビジネスモデルであり、映画製作者が主体的にコピー・コントロールを行い他者に許諾することで収益を上げ、その利益が次の映画製作の原資となっていくというサイクルを持続することこそが肝要であります。「コンテンツ創作の好循環」なる文言のもとにそのモデルを阻害することあるのならば、看過することが出来ない事態であると言えます。

〈権利者不明・所在不明〉

上記の通り、商業用映画ではオープンワークスは稀少ですが、その利用促進に資する裁定制度そのものの改善には賛同致します。

〈意思表示がされていない場合〉

商業用映画においては、収益の最大化を図ることが唯一無二の目的であり、データベース等に著作権者である映画製作者もしくは映画配給者の法人名を記載することは即ち利用の意思表示を行っているに等しいこととあります。その結果、実際に許諾を行うか否かを判断するのは著作権者である映画製作者となります。

意思表示の有無を基準に利用円滑化の方策を設けるということであれば、その方策を必要とする著作物に限るなど分野を制限するべきと考えます。「著作物の利用の可否について明記されておらずとも・・・連絡を試み利用許諾を取ることを基本」とすることは当然のことであり、仮に「返答が無い場合」は「意思表示がされていない」とするにしても、著作権者の不利益に繋がること無いように細心の検討を行うべきであると考えます。

〈使用料相当額に当たる使用料〉

著作権者の不利益に繋がること無いように利用者側の意見を尊重して定めることを求めます。

〈窓口組織の役割〉

本制度を必要とする分野に関して窓口組織を組成するのが望ましいかと考えます。

〈遡及効〉

仮に遡及効を設けるならば、著作権者の不利益にならないように猶予期間を設ける必要が有ると思えます。

4-3 著作物の分野に応じた意思表示等の取組について、事例があれば参考として教えてください。

【回答】

- ・弊連盟のデータベースには製作会社名・配給会社名を記載。
- ・公益財団法人ユニジャパンが運営する主に海外利用者向けであるデータベース「JFDB」には連絡先となる法人名・担当者名を記載。

第 22 期法制度小委員会における審議事項への意見

団体名：一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構

※3 ページ程度で記入をお願いいたします。回答欄中にある例は回答時に削除ください。

※別途発表で使用する資料を御提出していただいてもかまいませんが、本資料も御提出ください。

1. 研究目的に係る権利制限規定の検討について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

2. 立法・行政のデジタル化に対応した内部資料の公衆送信等について

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

3. 損害賠償額の算定方法の見直しについて

(意見無しの場合こちらにチェック (☑) を記入 →)

【回答】

対応(案)に賛成します。

日本のアニメ、マンガ、音楽、映画、放送番組、ゲームといったコンテンツの著作権侵害行為は、デジタル化・ネットワーク化の進展、スマートフォンをはじめとする携帯型高機能端末の世界的な普及、そして 5G 環境の運用などを背景に、インターネット上において益々と増大し、国際化かつ潜在化しつつある。

これら著作権侵害は特許権侵害と異なり、コンテンツは我々の日常生活に広く慣れ親しんでいる点やオンライン環境の進展・普及に伴いプロフェッショナルな技術は必要なく簡単に複製し拡散することが出来る点などから、一般消費者の犯罪への閾値は低く、若年層を中心に軽い気持ちによるコンテンツの侵害が無数に存在することが特徴となっている。

権利者は、これらインターネット上の著作権侵害に対して、刑事・民事によって積極的に対策を講じて行く必要がある。

権利者の調査によって、海賊版サイト運営者や違法アップローダーを特定したとしても、それは氷山の一角であり、そのすべてを刑事手続きによって権利行使することは不可能である。

そのために、実効性を持った損害賠償制度の実現を切望するものである。インターネット上の侵害行為に対する損害額の算定をするにあたり、権利者にとっては、損害の事実を調査し立証することは極めて困難となっている。このことから、迅速かつ簡便な方法による損害の立証または推定することが必要となっている。

このような観点から、まずは特許法改正に倣った改正を著作権法においても実現していただくことに賛成する。なお、対応策(ii)に関し、平成12年改正により「通常受けるべき金銭の額」から「通常」が削除されたことで、使用料相当額の認定において一般

的相場にとらわれることなく訴訟当事者間の具体的事情を考慮した妥当な使用料相当額の認定ができることが明確になり、判決例においても、侵害を前提としないライセンス料と比較して1.5倍程度の認定がなされることが多い。対応策(ii)は、それを後押しするだけでなく、さらに柔軟な認定に寄与することが期待される。

また、特許法改正に倣う著作権法改正とは別に、法定賠償制度や侵害数の推定規定の導入、ストリーミングサイトへの対応等についても、別途検討していただくことが必要であると考えます。

4. 簡素で一元的な権利処理方策と対価還元の制度化イメージについて

- 4-1 制度化イメージについて(意見無しの場合こちらにチェック(☑)を記入 → ☑)
- 4-2 各論点の整理について(意見無しの場合こちらにチェック(☑)を記入 → ☑)
- 4-3 著作物の分野に応じた意思表示等の取組について、事例があれば参考として教えてください。