

「規制改革実施計画(令和2年7月17日閣議決定)」等の政府方針(関係部分抜粋)

「規制改革実施計画」(令和2年7月17日閣議決定)、「「経済財政運営と改革の基本方針2020～危機の克服、そして新しい未来へ～」(令和2年7月17日閣議決定)、知的財産推進計画2020～新型コロナ後の「ニュー・ノーマル」に向けた知財戦略～」(令和2年5月27日知的財産戦略本部)の中では、以下のとおり、関連の課題が示されている。

規制改革実施計画(令和2年7月17日閣議決定)

II 分野別実施事項

3. 投資等分野

(7) 放送を巡る規制改革

No.	事項名	規制改革の内容	実施時期	所管府省
14	インターネットにおける放送コンテンツの円滑な流通に向けた制度整備	<p>a 1. 放送のインターネット同時配信等、2. 拡大集中許諾制度等、3. 孤児著作物の裁定制度及び協議が整わない場合の裁定制度の3点について、総務省は、ローカル局を含めた放送業界としての現状の課題とその原因を基に、要望を具体的に取りまとめる。その上で、総務省とりまとめ案について、総務省及び文化庁が共同して、アウトサイダーを含む権利者や関係者等から意見聴取を行った上で、1、2、3のそれぞれについて検討、結論を得る。各々の結論については、文化庁において再度権利者や関係者等からの合意を得たうえで、著作権等に係る法的な検討を行い、優先度の高いものから順次制度設計を行い、法案概要を作成する。特に、放送のインターネット同時配信等を著作権法上、放送と同等に扱うことについては丁寧に議論を行う。</p> <p>b インターネット配信まで見据えた、放送事業者と権利者がWin-Winの関係となる契約を促す観点から、放送事業者が権利者に支払うべき適切な使用料について議論を行うよう、放送事業者と権利者の間で検討の場が設けられるよう、必要な措置を講ずる。</p> <p>c ローカル局によるネット配信の促進に向け、いかなる支援を必要としているかについて、総務省において調査・検討を行い、その結果を踏まえて、例えば、相談窓口の設置、</p>	<p>a: 1、3については、令和2年8月末まで要望を取りまとめ、令和2年10月末までに検討・結論、令和2年12月末までに制度設計及び法案概要を作成した上で、令和3年通常国会での法案成立を目指す。2については、1、3を優先的に措置した上で、令和3年中に改めて要否を明らかにする。</p> <p>b: 令和2年度措置</p> <p>c: 令和2年度調査・検討・結論、令和3年度措置</p> <p>d: 令和2年度検討・結論</p>	<p>a, d: 総務省 文部科学省</p> <p>b, c: 総務省</p>

		<p>人材支援等、必要な支援策を講ずる。</p> <p>d インターネット同時配信以外の、その他ウェブキャストにおける権利処理の在り方について、総務省においてウェブキャスト事業者の権利処理における課題・要望を整理し、文化庁がその検討状況を踏まえつつ、集中管理の促進による権利処理の円滑化を図る。</p>		
--	--	---	--	--

【参考】規制改革推進に関する答申（令和2年7月2日規制改革推進会議）

II 各分野における規制改革の推進

3. 投資等分野

(6) 放送を巡る規制改革

ウ インターネットにおける放送コンテンツの円滑な流通に向けた制度整備

【a：1、3については、令和2年8月末まで要望を取りまとめ、令和2年10月末までに検討・結論、令和2年12月末までに制度設計及び法案概要を作成した上で、令和3年通常国会での法案成立を目指す

2については、1、3を優先的に措置した上で、令和3年中に改めて要否を明らかにする

b：令和2年度措置

c：令和2年度調査・検討・結論、令和3年度措置

d：令和2年度検討・結論】

＜基本的考え方＞

コンテンツ産業の振興は、我が国の成長戦略に資するのみならず、魅力あるコンテンツをソフトパワーとして活用することで、我が国が世界でのプレゼンスや影響力を維持し続けるために極めて有効な手段である。特に放送業界は今なおコンテンツの有力な供給源であり、高品質なコンテンツ製作のための適正な対価受払を基盤とした環境整備、そして視聴環境の多様化やグローバル化に対応したインターネット配信の強化といった喫緊の課題は、政府が重要な政策として取り組むべきものである。その基礎として、運用面の改善とともに、放送番組のインターネット配信を円滑に行う上での課題となっている著作権制度の在り方を見直すことが不可欠である。

しかしながら、平成30年6月の閣議決定「規制改革実施計画」において、「著作権制度の在り方についての必要に応じた見直しは平成31年度措置」とあるところ、具体的な措置がなされていないことは遺憾である。既に在京民放キー局5社が令和2年1月に実施した生放送の報道・情報番組における同時配信実験では、番組本体全体の14%で権利処理ができなかったことによる映像・音声の差替え、いわゆる「ふたかぶせ」が発生し、NHKが令和2年4月より本格実施するNHKプラス（同時配信と見逃し配信サービス）でも、総合で7%程度、Eテレで36%程度ものフタが生じている状況（令和2年4月）である。放送番組のインターネット進出に対応した制度見直しは差迫った課題である。

現状の著作権制度では、放送番組のインターネット配信に当たって、著作権については、例えば、放送用に使用が認められている借用素材（写真など）について、放送事業者によると、契約上は同時配信等についての利用が明示的には除外されていないケースであっても、同時配信等について許諾が確実に得られているか一つ一つ確認する必要がある、権利

処理が大きな負担となっている。また、著作隣接権についても、レコード実演家及びレコード製作者から放送では不要な許諾を得る必要があるとともに、映像実演家からは放送とは別に改めて許諾を取り直す必要があり、権利処理が大きな負担となっている。また、現状の著作権制度における権利制限規定の中には、国会審議の同時配信等、放送で可能なことがインターネット配信では不可能となっている規定も存在している。少なくとも、放送番組のインターネット同時配信は、利用者からみて放送波で視聴する場合も、インターネットで視聴する場合も、同じ情報を受けるサービスであることから、著作権法（昭和45年法律第48号）上、放送と同等に扱われるべきであり、ふたかぶせの問題を解決するにはこの制度改正が必須であるとの見解である。更に、このときの放送番組のインターネット同時配信には、類似のサービスとして、いわゆる追っかけ再生や一定期間の見逃し配信も含むべきとの見解である。

また、集中管理団体に所属していないアウトサイダーの存在は、その検索に係るコストが膨大であるため、その著作物等の利用を困難にしている。英国や北欧で導入されている拡大集中許諾制度は、平成29年7月の文化庁資料「拡大集中許諾制度の検討について」において、検討に当たっての課題が洗い出されており、更に平成30年6月の「規制改革実施計画」でも、「例えば、拡大集中許諾制度など、放送に関わる著作権制度の在り方について、（中略）必要な見直しを行う。」とされている。規制改革推進会議でヒアリングを行った権利者団体5や放送事業者からの反対は無いところ、拡大集中許諾制度を導入して、アウトサイダー問題に対処する必要があるとの見解である。

また、連絡が取れない不明権利者が発生した場合や、放送での利用に当たっての協議が成立しなかった場合には、著作権法上で裁定制度が設けられているが、前者については民間放送事業者の利用実績はごく少数であり、後者について、制度が設けられた1970年以降制度自体の利用実績が無い。これは、電子化が進んでいないなどの手続の煩雑性や、案件の発生から利用開始まで1か月以上を要する時間的制約等の課題もあり、放送事業者が実際の番組制作で活用できていないためであると考えられる。

そこで、放送事業者のニーズを踏まえた上で、不明権利者に係る裁定については、全面的な電子手続化や、日刊新聞紙・指定のホームページへの掲載等を伴う「相当な努力」要件についての抜本見直し、その額の決定通知に2週間近く要する補償金・担保金の供託の民間放送事業者による事前支払の免除、放送に当たって利用の協議が整わない場合の裁定については、全面的な電子化等に加え、インターネット同時配信・追っかけ再生・見逃し配信（以下、「同時配信等」という。）も対象にすることや、現行なお、文化庁より「補償金付き権利制限規定」が示され、「アウトサイダーの権利」（レコード実演・レコード）について放送と同様に同時配信等についても報酬請求権化に類した取扱いを行うことが提示された。しかし、詳細な制度内容が明らかになっていないこと、対象とする範囲が同時配信等に係るレコード実演・レコードのアウトサイダーのみと狭いこと、「ふたかぶせ」の根本的な解決のためには、著作権・著作隣接権ともに検討が必要であるとの放送事業者の意見もあり、会議として現時点では、これだけでは同時配信等を放送と同等に扱うことや、拡大集中許諾制度を導入することの代案にはならず、不十分であると考えられる。

このほか、権利処理の実務においても、ローカル局ではインターネット配信に係る契約のノウハウに乏しい事例があり、インターネット配信強化に向けた課題が存在している。そこで、ローカル局の権利処理業務については、実態を把握したうえで、例えば、相談窓口の設置、人材支援等の適切な支援を行うことにより、インターネット配信への進出に対する垣根を撤廃することが求められる。

また近年、インターネット同時配信以外のその他ウェブキャスティングが拡大している。これは放送波を用いずにインターネット上のみで番組を配信するサービスであるが、他のインターネット配信同様に許諾を取る必要があることに加え、権利の集中管理が進んでいないため、権利処理に多大な費用が掛かっている。利用者からすればその他ウェブキャスティングは、放送と同じく、広く一斉にコンテンツを伝達するサービスであるため、これについての権利処理の円滑化のための方策についても併せて検討するべきである。

このような権利処理の円滑化に向けた制度整備によって、放送コンテンツのインターネット進出が飛躍的に進展し、コンテンツ産業として大幅に成長することが期待される。権利処理の円滑化による成長の果実を権利者にも着実に均霑することが、放送事業者と権利者が Win-Win の関係となるために重要である。適正な対価の権利者への配分が担保されるよう、政府が放送事業者と権利者間の議論を促す必要がある。これによって、活発なコンテンツ製作とその利活用が促進され、文化芸術の発展にも貢献すると考えられる。

インターネットにおける放送コンテンツの円滑な流通に向けた制度整備に向けて、以下の措置を講ずるべきである。

その際、放送のインターネット同時配信等、拡大集中許諾制度等、孤児著作物（権利者が不明である場合）の裁定制度及び協議が整わない場合の裁定制度に関する検討を行う際には、国際条約との整合性、放送法との関係（放送法上の放送の定義等）、放送のインターネット同時配信等の範囲明確化（同時配信、追っかけ配信、見逃し配信）、「ふたかぶせ」の現状とその原因の追究（著作権者の意見聴取を含む）、改革実施後の権利者の権利の尊重、これまでの当会議・文化庁の議論に十分配慮を行うべきである。

<実施事項>

- a 1. 放送のインターネット同時配信等、2. 拡大集中許諾制度等、3. 孤児著作物の裁定制度及び協議が整わない場合の裁定制度の3点について、総務省は、ローカル局を含めた放送業界としての現状の課題とその原因を基に、要望を具体的に取りまとめる。その上で、総務省とりまとめ案について、総務省及び文化庁が共同して、アウトサイダーを含む権利者や関係者等から意見聴取を行った上で、1、2、3のそれぞれについて検討、結論を得る。各々の結論については、文化庁において再度権利者や関係者等からの合意を得たうえで、著作権等に係る法的な検討を行い、優先度の高いものから順次制度設計を行い、法案概要を作成する。特に、放送のインターネット同時配信等を著作権法上、放送と同等に扱うことについては丁寧に議論を行う。
- b インターネット配信まで見据えた、放送事業者と権利者が Win-Win の関係となる契約を促す観点から、放送事業者が権利者に支払うべき適切な使用料について議論を行うよう、放送事業者と権利者の間で検討の場が設けられるよう、必要な措置を講ずる。
- c ローカル局によるネット配信の促進に向け、いかなる支援を必要としているかについて総務省において調査・検討を行い、その結果を踏まえて、例えば、相談窓口の設置、人材支援等、必要な支援策を講ずる。
- d インターネット同時配信以外の、その他ウェブキャスティングにおける権利処理の在り方について、総務省においてウェブキャスティング事業者の権利処理における課題・要望を整理し、文化庁がその検討状況を踏まえつつ、集中管理の促進による権利処理の円滑化を図る。

第3章 「新たな日常」の実現

1. 「新たな日常」構築の原動力となるデジタル化への集中投資・実装とその環境整備 (デジタルニューディール)

(4) 変化を加速するための制度・慣行の見直し

② デジタル時代に向けた規制改革の推進

デジタル技術の活用を前提とした書面・対面規制や業規制の見直し、技術進歩に対応した迅速・柔軟な規制体系への転換など、デジタル時代に向けて、重点的な見直し事項を定めて、規制・制度の見直しを行う。また、規制を新設・変更する際に、デジタル化の視点を踏まえた制度設計となっているか事前評価を行う標準的な手続を整備する。放送のネット同時配信等の著作権処理円滑化等を図るため、2021年通常国会での法案成立を目指す。(後略)

5. コンテンツ・クリエイション・エコシステムの構築

（1）デジタル時代のコンテンツ戦略

（現状と課題）

ライブエンターテインメントの実施に大きな制約がある中でもクリエイション・エコシステムを支え続けるためには、デジタル時代に大きく変化した事業形態、配信・流通・収益構造、消費者行動等を踏まえて出現してきた新たなコンテンツの提供モデル等を支援する施策が以前にも増して重要である。例えば、デジタル技術を駆使し、電子チケットを活用したライブ配信の市場展開や、VRを活用した事業の可能性が指摘されるなど、新たな動きも見られる。また、オンライン授業の急速な広がりに伴い、デジタル・コンテンツの教育利用に対する需要も高まっている。最新のデジタル技術を駆使することが全ての解になるわけではないことに十分に配慮しつつも、ビジネスや教育、文化芸術も含めた様々な分野で、デジタル時代における多様なコンテンツのイノベーションを加速化していくべきである。

また、魅力的なコンテンツを生み出し、広く国内外に発信できるような人材を育成・確保することも重要であり、発信力の強化や、若手クリエイターの創作活動の支援等を継続的に実施する必要がある。また、コンテンツの制作環境について、書面による契約や発注が浸透していないなどの課題が指摘24、25される中、クリエイターへの適切な対価還元、新たな人材の流入・確保につながるよう、取引・就業環境の透明化・改善に加え、デジタルツールの導入や制作経理の浸透等を通じて、制作現場の生産性向上を図り、好循環を実現していくことが重要である。

さらに、コンテンツは、それそのものの経済効果のみならず、日本への共感の源泉ともなり、インバウンドへの寄与や、多様な商品・サービス展開等大きな可能性を有している。コロナ禍の困難な状況においても、配信モデル等を活用しつつ、世界市場を見据えたコンテンツの展開戦略を進めることが重要である。我が国のコンテンツ国内市場が横ばいを続ける一方、アジア太平洋地域を中心に、海外市場が大きく成長26しており、マンガ・アニメ・ゲーム等の優れたコンテンツを数多く有し、世界中のファンから注目を集める我が国にとって、大きなチャンスが生まれている。他方で、海外市場の成長に伴い、アニメやゲームなど、従来は我が国が得意としてきた分野においても、中国・韓国や欧米の企業が、豊富な資金力と国際的なネットワークを生かし、グローバル市場における存在感を増している。これまで我が国は一定規模の国内市場を持っていたこともあり、国内市場を念頭に置いた産業展開が見られ、様々な商慣習等も続いてきたが、今後は、世界を見据えたコンテンツの展開戦略を更に推進していくべきである。

5G、IoTなどを背景として、利用者データをベースとした消費者行動分析によるコンテンツ戦略が可能となっていることから、国・地域ごとのニーズや市場における浸透度の差を踏まえた国・地域毎のきめ細かなローカライズ戦略・マーケティング戦略の策定・推進や、様々な分野との連携・融合や多次的な利用を視野に入れつつ、コンテンツプラットフォームを活用し、コンテンツを広く展開することが必要となっている。国際的なコ

コンテンツプラットフォームの影響力が拡大する中、こうしたプラットフォームから求められる魅力あるコンテンツを生み出すとともに、音楽等の我が国コンテンツの国際的な配信に多言語対応の支援等を進めていくことが必要である。また、過去の日本のテレビドラマやアニメ等には多くの国で人気を博したものがあり、これらのコンテンツについて更なる有効活用を図ることが重要との指摘もある。こうした過去著作物を含め、現在収益化されていないコンテンツの活用をはじめ、国際展開を見据えて様々な権利処理を円滑化していくことが重要である。

また、デジタル化の進展に伴い、コンテンツが特定の媒体（メディア）に紐づくのではなく、様々な媒体が選択可能となってきたことに加え、コンテンツユーザーやアマチュア・クリエイターなども含め、誰もがコンテンツの制作者となり得るUGC（User Generated Content）の流通環境がインターネット上において整備されつつある。さらに、広告収入の分配や投げ銭モデルなど、コンテンツ関連ビジネスの収益構造も大きく変化してきている。このようなコンテンツの創作・流通の活性化において、ブロックチェーン技術やフィンガープリント等の新たな技術を活用しうる状況となってきた中、原コンテンツの制作者等とn次コンテンツの制作者等との間の利用者からの支払対価の分配等についても検討を進められてきた。また、配信モデルの隆盛等により、権利処理や利益分配等の円滑化に係るニーズがますます高まっている。こうした状況変化・実態も踏まえ、デジタル時代に応じた著作権に関する政策・関連政策を含めて推進し、日本発のコンテンツ市場の裾野を拡大することが求められている。

加えて、近年、コンテンツ分野における更なる市場成長と社会的意義が期待されているeスポーツについて、関係省庁において、制度的課題の解消など健全かつ多面的な発展のため適切な環境整備に必要に応じて取り組むことが必要である。また、eスポーツは、eスポーツ・コンテンツ市場の成長にとどまらず、周辺関連産業への市場の裾野の拡大や、地域活性化を始めとする多方面への貢献が見込まれることから、関連する政策分野においてもeスポーツを適切に位置づけることが重要である。

（施策の方向性）

- ・ 同時配信等に係る著作隣接権の取扱いなど制度改正を含めた権利処理の円滑化について、関係者の意向を十分に踏まえつつ、運用面の改善を着実に進めるとともに、制度の在り方について、具体的な検討を行い、一定の結論を得て、本年度内の法案の国会提出を含め、必要な見直しを順次行う。

（短期・中期）（総務省、文部科学省）

工程表「知的財産推進計画2020」重点事項

項目番号	施策内容	担当府省	短期		中期	
			2020年度	2021年度	2022年度	2023年度
5.コンテンツ・クリエイション・エコシステム						
(1) デジタルコンテンツ戦略						
109	同時配信等に係る著作隣接権の取扱いなど制度改正を含めた権利処理の円滑化について、関係者の意向を十分に踏まえつつ、運用面の改善を着実に進めるとともに、制度の在り方について、具体的な検討を行い、一定の結論を得て、本年度内の法案の国会提出を含め、必要な見直しを順次行う。 (短期・中期)	文部科学省	同時配信等に係る著作隣接権の取扱いなど制度改正を含めた権利処理の円滑化について、関係者の意向を十分に踏まえつつ、運用面の改善を着実に進めるとともに、制度の在り方について、具体的な検討を行い、一定の結論を得て、本年度内の法案の国会提出を含め、必要な見直しを順次行う。		左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。	
		総務省	同時配信等に係る著作隣接権の取扱いなど制度改正を含めた権利処理の円滑化について、関係者の意向を十分に踏まえつつ、運用面の改善を着実に進める。			
111	音楽分野におけるインディーズ等を含む権利情報を集約化したデータベースの整備及び当該データベースを活用した一括検索サイトの開設等のための実証事業の成果を踏まえ、著作権等管理事業者に権利を預けていない個人クリエイター等の権利情報集約化に関する調査研究を実施し、コンテンツの利活用を促進するための権利処理プラットフォームの更なる充実を図るための検討を行う。(短期、中期)	文部科学省	著作権等管理事業者が権利を預けていない個人クリエイター等の権利情報集約化に関する調査研究を実施。	前年度の調査研究結果を踏まえたシステム設計を行う。	左記の実施状況を踏まえ、必要な取組を実施。	

工程表「知的財産推進計画2019」重点事項

項目 番号	施策内容	担当府省	短期		中期	
			2020年度	2021年度	2022年度	2023年度
4. 「共感」を通じて価値が実現しやすい環境を作る						
②クリエイション・エコシステムの構築						
85	コンテンツの利活用を促進するため、音楽分野におけるインディーズ等を含む権利情報を集約化したデータベースの整備及び当該データベースを活用した一括検索サイトの開設等のための実証事業を実施し、権利処理プラットフォームの速やかな構築等を図るとともに、併せてブロックチェーン技術等を活用した著作物に関する権利処理・利益分配の仕組みの構築のための検討を行う。(短期、中期)	文部科学省 経済産業省	工程表「知的財産推進計画2020」重点事項111に記載			
86	同時配信等に係る著作隣接権の取扱いなど制度改正を含めた権利処理の円滑化について、関係者の意向を十分に踏まえつつ、運用面の改善を着実に進めるとともに、制度の在り方について、年度内早期に関係省庁で具体的な検討作業を開始し、必要に応じた見直しを本年度中に行う。(短期、中期)	総務省 文部科学省	工程表「知的財産推進計画2020」重点事項109に記載			