

事務局によるヒアリング結果の概要（報告）

1. 事務局による関係者へのヒアリングについて

デジタルトランスフォーメーション(DX)時代に対応した著作権制度・政策の在り方について、幅広く検討をするため、クリエイター等の権利者や利用者、事業者等の多様な関係者よりヒアリングを実施。そのうち、事務局にてヒアリングを行ったものについて、その概要を報告するもの。

なお、以下の意見概要の記述は、事務局にて作成したものであるが、その記述内容については、事務局からヒアリング者に事前に確認・修正等をいただき、公表の承諾を得ている。

2. 事務局によるヒアリング者一覧

- ① ANYCOLOR 株式会社
- ② 大学院生(美術系専攻)
- ③ 大学生(非クリエイター)

3. 意見概要

① ANYCOLOR 株式会社 より聴取

<視点・属性>

- ・ ネットクリエイター関係事業者（VTuber のキャラクター制作やマネジメント）
- ・ ユーザー
- ・ 管理団体の非構成員（※同社子会社については、音楽著作権管理団体の構成員）

<主な意見>

（会社の事業・業界の構造等について）

- 同社では、VTuber のキャラクターを制作し、同キャラクターを用いて動画共有プラットフォームにおける配信活動等を行う実演家のマネジメントを行っている。制作したキャラクターを演じる実演家については、オーディションをもって選定し、被選定者との間で実演に関する契約を締結している。また、同キャラクターのイラスト、2D・3Dモデル等の著作物の権利は、同社に帰属する。
- VTuber 人口は、全世界で約 15,000 人に上ると言われる。個人での配信を行う者や、同社のような企業に所属する形で配信を行う者が存在している。
- プラットフォームでの広告収入、投げ銭等の仕組みのあるライブ配信、キャラクターグッズの販売、企業とのタイアップ等が収益の柱となっている。

(ユーザーの観点)

- VTuber として、雑談、楽曲（いわゆる「歌ってみた動画」など）、ゲーム実況等の動画の投稿又は生配信を行う。これらのうち、特に楽曲やゲームの利用の場面で権利処理が必要となる。
- ゲーム実況の権利処理に関しては、複数のゲーム会社と包括的許諾契約を締結している。包括的許諾契約の対象となっていないゲームをゲーム実況において利用する場合には、各ゲーム会社が公開しているガイドラインに則り、また、個別に許諾を得ている。
- 1つの動画の配信に関する権利処理数は内容によっても異なるが、複数になることもある。また、オンラインでのライブ配信については、短期間で権利処理を終わらせなくてはならないこともある。
- 同社には多数の VTuber が所属しており、それぞれの配信も頻繁に行われることから、権利処理を正確かつ迅速に行わなければならない。そこで、同社では、以下のような体制を構築している。
 - (1) ゲームの利用に関する権利処理体制
ゲームの利用に関する権利処理との関係では、
 - ・ 前述の包括的許諾契約の締結、
 - ・ 利用許諾の有無や利用条件をまとめた権利確認表の整備・更新、
 - ・ 権利処理を専門的に担当するスタッフの配置などによる対応を行っている。
 - (2) 楽曲の利用に関する権利処理体制
楽曲の利用に関する権利処理との関係では、楽曲の著作権及び利用音源の原盤権の処理に分けて、権利処理体制を構築している。すなわち、原盤権については、音源の制作の外注及び同音源の買取りによって同社に原盤権を帰属させたり、一般に公開されている商用利用可能な音源を使用することとしている。著作権については、YouTube 等の UGC サイトを運営する企業が、動画投稿者に代わって、音楽著作権等管理事業者と楽曲著作物の利用に関する包括契約を締結していることに鑑み、音楽著作権等管理事業者において「配信」に関する著作権が管理されている楽曲を主として利用することとしている。なお、原盤権、著作権ともに、上記の権利処理方法に乗らないものについては、個別に権利者から許諾を得ることとしている。
- ゲームや楽曲（音源を含む。）の利用に際して、同社では権利者が不明であるといったことは多く見られないが、問い合わせ窓口が不明であったり、権利者によって公開されている利用ガイドラインの解釈に迷う（ガイドライン中に記載されている利用条件が多義的（文言の解釈の仕方によって商用利用の可否が左右される等）である）場面は、少なからず存在する。同社としては、問い合わせ窓口が不明であることにより権利者とのコンタクトが取れない場合はもちろん、コンテンツに関する利用条件が不明確であるものについても、同コンテンツの利用を控える運用としている。

- アマチュアクリエイターのコンテンツについては、同社に所属するVTuberの配信内で利用を行うことも多い。アマチュアクリエイターのコンテンツは、SNS等で公開されることが多く、利用を希望する場合には、SNS等を経由して利用の許諾を得ることもある。また、アマチュアクリエイターが同社キャラクターイラストの二次著作物を制作した場合にあっては、同社の公開する「二次創作ガイドライン」上で、「同社著作物の二次著作物の公開の条件として、同二次著作物の利用を同社に許諾する」という旨の規定を置いており、二次著作物たるイラストを最低限、同社として円滑に利用できるようにしている。なお、同社では、アマチュアクリエイターであっても、SNS等での把握が可能であるため、権利者不明著作物の利用ニーズは多くない。

(クリエイターの観点)

- メディアも含め企業からキャラクターや動画等の使用の希望があれば、その利用許諾の可否及び利用条件について個別に調整している。
基本的には、キャラクターのイラスト、モデル、VTuberが配信した動画の著作権は、会社に帰属しているので、時宜に応じて許諾をすることが可能だが、実際には、VTuberの実演家に事前に了承を得ることとしている。また、許諾対象がゲーム実況動画など、他社のコンテンツを含む場合は、許諾をする前に、当該関係者の承諾を得ることとしている。
- 同社のキャラクターイラストの二次創作及びその公開を希望する一般の利用者に対しては、その二次創作の条件を明示した二次創作ガイドラインを同社ホームページにて公開している。同社は、二次創作活動が業界の活性化に資するとの考えのもと、これらの一般の利用者が安心して二次創作活動ができるよう、同ガイドラインの公開に至っている。ただし、同ガイドラインはあくまでクリエイティブな二次創作活動に門戸を開くものであり、ライブ映像の掲載、コピー商品の販売等の単純な複製行為は、その許諾の対象とはしていない。また、キャラクターのイメージを傷つけるような改変（同一性保持権の侵害に当たるような改変）が行われた場合には、公開の差止や是正を求めている。

※ガイドライン <https://event.nijisanji.app/guidelines/>

- 音楽著作物以外の著作物については、現在は管理団体への登録をせず、権利処理を自社で対応しているが、例えば二次創作で収益を得ている人の把握や、侵害事案への対応等、自社のみでは対応が困難な部分を管理団体に機動的に依頼できるようになると、管理団体を利用する前向きな動機になると考えている。なお、楽曲の著作物に関しては、同社の子会社を通じて著作権等管理事業者への信託を行っている。
- 権利者情報のデータベースが閲覧できれば、同社として利用を希望するコンテンツの権利者を迅速に把握でき、円滑な利用許諾の取得につながると考えているので、そのようなデータベースがあれば活用したい。また、クリエイターの立場で考えても、権利者としてデータベースに登録すること自体のデメリットは特段ないものと考えられるから、登録に前向きである。

(簡素で一元的な権利処理について)

- 許諾を取る先が一元化されると、ユーザーの視点からは使いやすいが、クリエイターの視点からは、キャラクターのブランディングや第三者による（悪意や業務妨害意図のある）使用の懸念等、使われ方によって抵抗がある場面もある。
- オプトアウトする際の意思表示は、コンテンツが無数にあるためどの単位で表示できるかが課題と考えている。会社として一括の登録が必要であると、コンテンツによって利用可否の判断が分かれる場合への対応が難しいため、コンテンツやジャンル毎等柔軟に登録できるとよい。
- 簡素で一元的な権利処理に関して、クリエイターの立場からは、著作物の無断利用の横行を抑止できる効果を期待できる一方で、コンテンツの利用許諾の可否の判断に際して、個別の事案に応じた自社の意思が反映されなくなるおそれも懸念している。なお、クリエイターの立場からは、利用許諾の条件に関してある程度柔軟な運用を期待する観点から、たとえば、既存の著作権管理事業者の運用にみられるような、一定範囲での「指値」での許諾料設定が可能であることが望ましい。利用者の立場からは、権利処理が一元化することでコンテンツの利用がしやすくなることに期待を抱いている。同社としては、利用者として利用が考えられるコンテンツは、イラスト、写真、ゲーム、音源等が考えられる。

(普及啓発について)

- 視聴者が権利侵害の有無についてシビアに観察していると感じる場面もある。一方、弊社の著作物の無断利用に関して是正をお願いする際には、判例法理に照らし著作権法上の権利制限規定の適用がないと考えられる場面でも、利用者から「『引用』に当たるから問題ない」との理解が示されることもあり、著作権法に対する正しい理解がされているか疑問に思うこともある。

②大学院生（美術系専攻）5名 より聴取

<視点・属性>

- ・ゲームや絵本、メディアアート等、デジタルコンテンツを製作・研究している者
- ・Z世代
- ・個人クリエイター
- ・ユーザー

<主な意見>

(ユーザーの観点)

- 創作活動で、他人のコンテンツを使用する際に、その個人クリエイターにメールで許諾を取ったことがある。

- ゲーム制作には、素材や音楽など複数の著作物を用いることが多いが、全てを自作することもできないため、足りない部分はネット上のフリー素材を活用することが多い。利用規約を確認し、最も広範に使えるものなどを利用している。
- BGMの利用に際して、集中管理団体への申請の必要があったため断念したことがある。個人の利用者が集中管理団体等に許諾を得るのは、心理的なハードルがある。特に、個人的に非営利の範囲でのちょっとした利用などをしにくくなる可能性がある。
- 権利者情報等のデータベースについては、例えば無償のコンテンツとその利用規約をデータベース等でまとめて見られるものがあると、安心して使え、便利だと思う。
- あまり一般的ではないかもしれないが、「クリエイティブ・コモンズ」の普及により、円滑な利用が進むのではないかと考える。
- 創作活動に他者のデジタルコンテンツを利用する際に、著作権を侵害しないように意識しているが、利用規約や肖像権等、著作権法以外の制約も含め、どこまでなら許されるのかの判別が難しい。判断に迷うものは、作品の公表をしないこともある。

(クリエイターの観点)

- コンテンツをインターネットにアップした時に、無断転載や自作発言を禁止する利用条件等を記載したり、作品にハンドルネームを入れたりするなどの工夫をする場合もある。一方、あまり考えず、意思表示をしていないこともある。
- 集中管理団体に著作権を積極的に預けたいとは思わない。許諾したい相手や条件等を自分で判断したい。また条件設定等の自由度が下がってしまう。将来的に多くのコンテンツを持つようになれば、その一部を委託することはあるかもしれない。
- コンテンツが、自分の知らないところでコピー・アップロードされたり、二次使用されたりする。無断転載禁止と規定を表示していたこともあるが、インターネット上に一度掲載するとダウンロードもアップロードも容易なので、権利行使等は実質難しい。自分のものであると示されているのであれば利用されても良いのではと思う。また、悪意のある改変でなければ許容できる。
- 著作物が利用されていることを、著作者や著作権者が把握できる仕組み・技術があれば、侵害対策にもなると思う。

③大学生3名 より聴取

<視点・属性>

・ Z世代

- ・ユーザー（非クリエイター）

<主な意見>

（ユーザーの観点）

- SNS や YouTube、動画配信プラットフォームなどの利用状況について、SNS は Twitter、Instagram、Facebook を利用。アップロードの頻度は多くないが、たまに行う。「鍵」の機能を活用し、非公開設定にしている。YouTube の他、Amazon Prime、Netflix 等の動画ストリーミングサービスも使っている。
- 例えば、高校やサークルのイベントなどで著作物を使用する場合には、許諾を取る、規約を見て著作権の侵害にならないようなものを利用している。例えば、オペラのサークルでは、楽譜をレンタルしたり、保護期間に留意したりして上演を行う。また、高校における非営利のイベントにおける BGM の利用の際には、著作権者に連絡を取って許諾を得たり、非営利であれば利用が可能なものを探して利用したりした。
- 一般のユーザーの利用では、例えば BGM を使用するとして、ある雰囲気のものを使用したくとも、特定のコンテンツの利用へのこだわりがない場合も多い。その場合には、インターネット上で探して、利用規約が明確な無料のコンテンツを使うこともある。
- 権利情報データベースができるのであれば、権利者や連絡先のみならず、条件（無償／有償なのか、どのような利用条件があるのか）等も掲載されていると、利用しやすい。
- SNS 上では、情報が拡散されて、誰が著作者なのかわからないといったことも多いように感じる。

（普及啓発関係）

- 官庁の HP を能動的に閲覧することはほとんどないため、受動的に「情報が届く」状態が良い。例えば、出版社のある雑誌の SNS（Twitter を例示）では、写真、文章の転載に関する注意喚起がされている。クリエイターの方にも、自ら発信して頂くのが効果的。
- SNS などを使って発信する際に、権利を侵害していないか確認するような「チェックリスト」があると良い。
- 「著作権」を守り対価を支払うことはつぎの創作活動を支援すること、といったメッセージはあまり伝わっていないと思うので、その点をもっとアピールすると良い。

（以上）