

UGC等のデジタルコンテンツの利用促進について

1. 検討の方向性

- インターネット、SNS等によるコミュニケーションやデジタルプラットフォームサービスの急速な進展により、デジタル技術を活用して、誰もがコンテンツの創作を行い、様々なユーザーがコンテンツを利用し、さらなる創作活動が行われるようになってきている。
- こうした中、一般ユーザーが創作するコンテンツ（以下「UGC」という。）や、必ずしも営業目的又は販売目的といったビジネスの対象とならないようなコンテンツ、既存の流通形態に乗らないインターネット上のコンテンツも急速に増えてきている。
- これらのコンテンツの中には、利用のニーズがある一方で、権利の所在や利用条件等が明らかではなく、その利用許諾をとることができずに死蔵されているものや、必ずしも権利者が権利行使を望んでいないにも関わらず、その意思が明示されていないが故に利用が控えられてしまっているものもある。
- こうしたUGC等のデジタルコンテンツの利用を促進することは、当該デジタルコンテンツ自体の価値を高めるとともに、ユーザーにとっては安心して利用することが可能となり、ひいては、コンテンツ産業や新たなコンテンツの利活用・創作による文化振興にも資すると考えられる。
- このため、①権利者の意思表示がなく許諾を得ることが困難で、利用することができずにいるデジタルコンテンツについて、②その具体的範囲・内容を検討し、③想定される利用場面における利用円滑化方策を検討してはどうか。
なお、今般の議論の趣旨に鑑み、既に公表済であり、また、ユーザーのアクセスが容易であるがゆえに権利処理円滑化の必要性が相対的に高いと考えられるインターネット上にあるデジタルコンテンツを中心に検討を行うこととしてはどうか。

2. 具体的範囲・内容について

- いわゆる「UGC」については、その定義・内容・範囲は必ずしも定まっておらず、これまでは、「いわゆる「アマチュア」のクリエイターによる創作物」（規制改革実施計画）、「ユーザー生成コンテンツ」（内閣府知的財産事務局報告書）、との記載例がある。
- 「UGC」の一例としては、以下のものが挙げられる。
 - ・ ユーザーが作成したイラスト、写真、漫画、小説、音楽、ゲーム、動画（「○○してみた」、ゲーム実況等）等
 - ・ ユーザーによるSNS等への投稿文や画像
 - ・ ユーザーが作成した二次利用を想定した素材（背景画、歌詞・曲、効果音等）
等

- これらについて、利用円滑化方策の対象となるものを限定していくに当たっては、どのような観点が考えられるか。

<観点例>

- ① いわゆる「UGC」コンテンツの具体的な範囲・内容。例えば、商用・営利目的等で掲載されていない、いわゆる「アウトオブコマース」の概念を用いて対象範囲を画していくこと

※ 「アウトオブコマース」については定義が多義的であり、実務上のビジネスモデルも踏まえて明確にする必要がある。例えば、その時点で販売・公開等がされていなかったり一定期間のみ無償とされていたりするものがあり、具体的な内容を検討のうえ、明確化するなどの留意が必要。

また、広告収入等を得ている場合の扱いについて。

- ② 集中管理がされておらず、利用条件・利用規約・連絡先等が示されていないもの
- ③ 権利者と思われる連絡先に連絡をとったり、利用したいという意思を権利者が容易にチェックできるウェブサイト等で公示を行ったりしても一定期間に応答がないもの

※ なお、これらの観点は、重複することも考えられる。

- また、上記に該当するとしても、利用円滑化方策の対象とすべきでないものとして、どのような観点が考えられるか。

<観点例>

- ① UGC、アウトオブコマースではないプロのコンテンツが用いられているもの
この場合のプロのコンテンツが、書影、CD・DVDパッケージ、映画作品などのポスター、公式ホームページ等が無償公開されている宣伝画像などの場合はどうか。
- ② 海賊版等、違法に複製・公衆送信されているもの

- ③ 他者の名誉、社会的信用、評判、プライバシーを侵害しているもの
 - ④ ダウンロード防止措置や複製禁止措置等がとられているもの
 - ⑤ 各種プラットフォームサービスや企業等で包括的に利用規約が定められているもの
- その他、権利者不明著作物を含めて良いか。また、二次的著作物は原作者の権利も考慮する必要があるがどのような取扱いとすべきか。

3. 想定される利用場面

- UGC等のデジタルコンテンツが利用される具体的な場面はどういったものが想定され、このうち、利用円滑化を行うべき場面をどう考えるか。
- ・ ユーザーによる当該コンテンツの二次利用（自己が制作する映像や動画等に当該コンテンツを取り込む際の複製や公衆送信）
 - ・ ユーザーによる当該コンテンツの紹介や評価、共有などの部分的利用
 - ・ 個人ユーザーではない事業者等によるこれらの利用
 - ・ これらの利用のうち営利・商業目的の利用

4. 利用円滑化方策

- 利用円滑化方策として、誰もが使うことのできる状況に置かれており、権利者からの一定期間の反応・申し出がないことを踏まえると、許諾があったものと推定したり、事後的な申し出があるまでの暫定的利用を可能としたりする方策は考えられるか。
- これらについて、例えば次のような論点をどう考えるか。
- ・ 対象とする利用行為に制限をかけるか（複製・公衆送信のほか、翻案等）
 - ・ 利用円滑化方策をとることのできる要件を判断する時点（公表時か、利用時か等）
 - ・ 暫定利用の期間とその効果（差止請求権や罰則との関係）
 - ・ 事後に権利者による意思表示があった場合の考え方（暫定利用行為の免責・その後の扱い）
 - ・ 事後に当該コンテンツに係る利用条件等の権利者意思の変更があった場合の考え方
 - ・ 意思表示の主体（当該コンテンツ自体の権利者のみならず、例えば原作者や使用素材の著作権者等も含むか。）
 - ・ 許諾の推定を基礎づける事実や具体的条件、権利制限の正当化根拠の考え方

(以上)