

第 2 1 期文化審議会著作権分科会基本政策小委員会 (第 1 回～第 7 回) における委員意見の概要

1. 基本政策小委員会で扱う審議事項について

【 i. 総論】

- 現在、議論している問題のステークホルダーは、全国民であるため、その視点からの議論が必要。【第 3 回】
- DX 時代に対応した著作権制度は非常に重要なテーマであり、官民で非常に活発な取組が進む中で、制度の設計・実施においては、多様な主体と連携していくことが重要である。【第 1 回】
- 限られた議論の時間になるが、解決策の候補を絞り込むのではなくて、いろんな方策を検討して、複数の方策を組み合わせることが必要・有益なのではないか。【第 1 回】
- EU のデジタル単一市場著作権指令 (DSM 指令) が、検討・議論の場で参考になる部分があると思うので、積極的に参照するとよいのではないか。【第 1 回】
- 拡大集中許諾制度の創設などを念頭に置いて、実現可能性に軸足を置いた具体的で踏み込んだ議論を行う必要がある。先行して、勉強会において課題の整理が行われており、そこでまとめられた提言と方向性を尊重し、前向きで積極的な議論をしたい。【第 1 回】
- 今回の諮問の背景として記されているように、DX 化による流通環境、消費動向及び創作環境の変化、さらにグローバルなプラットフォームサービスの台頭など、環境は大きく変化している。その流れを受けて、一般消費者の著作物に対する意識や著作物の持つ価値を享受する手段・方法も大きく変わってきており、新たな方策を打ち出すことに時間的な猶予はないと感じている。【第 1 回】
- DX 化とは、単なるデジタル化ではないので、著作権の世界もこれまでの“ムラ”の論理だけでは通用しなくなる。著作者の権利が重要であるという基本は重要であるが、保護や対価還元の在り方、ビジネスモデルの描き方等は従来の延長線ではないものがどんどん出てくる可能性が高い。新しい時代の著作権法の在り方や商習慣の在り方を議論する必要がある。この時期に必要な議論を幅広く奥深くやっていくことが非常に重要である。【第 1 回】
- DX 化が進み、既存のコンテンツ・商品・企業組織・市場などを単にデジタル化する以上の変化になるということは明らかなことであり、新たなコンテンツ・企業組織の形態、新たな市場の在り方がもたらされるのではないか。そういう中で、文化というものがどう発展し、それにどう寄り添うかが著作権制度のあるべき姿だと考える。そのときに考えておくべきことは、多様性を育むという思想が必要だろうと考える。また、権利、義務という発想を超えた法制度の在り方を模索しないと、DX 化に適した著作権制度の設計ができないのではないか。【第 1 回】

- DX時代におけるソリューションを模索する上での技術の有用性が鍵となる。例えばフィンガープリント等の技術やコンテンツIDが広く利用可能になってきている。また、サービス等の利用円滑化を促進する上で、広範囲な権利情報を網羅的に集約したデータベースの重要性は既に認識されている。【第1回】
- 「音楽情報プラットフォーム協議会」において、継続的に権利情報の収集・公開を進めているので、そのような基盤を使うことも1つのソリューションの在り方として、この小委員会で検討していただきたい。【第1回】

【ii. DX時代に対応したコンテンツの利用円滑化とそれに伴う適切な対価還元方策について】

(目指すべき方向性や留意すべき点、想定される場面)

- 1億総発信者、1億総利用者の時代に、クリエイターとユーザーの二分論はやめるべきであり、過去コンテンツのアーカイブやUGCの活動は二分法では語れない。【第1回】
- どのような考え方を前提として簡素で一元的な権利処理に関する方策を進めていくのかという観点を検討事項に含めてはどうか。【第1回】
- 簡素で一括的な権利処理等に係る各種方策として考えられるメニューが整理されているが、これをベースにその実現可能性や採否、実現までのロードマップをこの小委員会で示していくことが重要。【第1回】
- 利用円滑化の論点だけを議論するのではなくて、利用の円滑化と適切な対価還元をバランスよくセットで議論することが重要である。【第1回】
- 権利処理を円滑化することが目的であり、そのためにどのような制度を採るかはいくまで手段であるため、著作物の類型、支分権、利用場面を踏まえて、目的を達成するのに一番効率的な制度を採用するということが重要である。【第1回】
- 検討にあたって、利用場面や利用目的、商業利用なのか公益性の高い利用なのかなどの観点を踏まえることが重要である。また、商業流通されているレコードなどのコンテンツなのか、あるいはアウトオブコマースのコンテンツなのか、そういったことを踏まえながら検討を進めていくということが重要である。【第1回】
- 著作権分科会では、制度を導入する際に、ある程度射程を限定して導入して、その効果を見極めながら拡大して手直ししていくという議論が出ていた。様々な著作物・利用場面があるだけに、リアルの世界で期待される効果が出るかを調べるために、このような取組も含めてアプローチしていくことが重要である。【第1回】
- 日本には日本の文化というものがあるので、文化あるいは商習慣といったものも加味した形で今回まとめていただきたい。【第1回】
- DX化により、利用可能性が大きく広がっているにも関わらず、取引コストの問題で著作物の利用ができないということは、社会的に非常に大きな損失であり、取引コストを下げた利用可能とする何らかの仕組みを充実させていくということが極めて重要である。【第1回】
- アマチュアについて、セミプロだけではなく、単なる日常の写真をツイッターにアップするような方々についても考えたい。【第1回】
- 制度を細分化し過ぎると、利用者からすると使いにくい制度になるため、バランスを取ることが必要。【第1回】
- 安心して使えるという観点が非常に大事であるが、現実的には、著作権法を勉強すればするほど安心して使えなくなってしまう。安心して使えるという観点は、普及啓発以外についてもぜひ取り入れたい。【第1回】

- 著作物を利用する際に、萎縮することがあるので、供託制度と保険制度を兼ね備えたような制度があれば、安心して著作物を利用できるのではないか。【第1回】
- これまでのようなハードな法制度以上に、ソフトローやデータベースなどの技術、教育といったソフトな政策が重要になってくる。【第2回】
- ユーザーにとっては交渉することが大変なコストになるので、取引費用、とりわけ交渉費用に留意する必要がある。それを簡便にできるような工夫が必要であり、そうでないと、ユーザーから見ると使いにくいままになってしまう。【第3回】
- それぞれの仕組みが持つ利点をうまく組み合わせることで全体最適の効果を生み出すようなスキームを構築してほしい。その際には、現在行われている様々な活動や取組と連携することを意識してほしい。【第4回】
- DX時代に対応したコンテンツの利用円滑化と、それに伴う適切な対価還元方策の趣旨を踏まえ議論を進めるためには、目指すべき方向性を関係者で共有することが肝要である。国民を巻き込んだ形で、DX時代、技術の発展とそこから生み出される革新が当たり前だという前提で検討を進めていただきたい。【第4回】
- 安心して使えることを「目指すべき方向性」として入れるべき。また、想定される場面は、新たな対価の創出がある分野を優先されると思うが、「安心して使える」とことを目指すと、対価還元されないような場合も多くあると思うので、あまり限定し過ぎない方がよいのではないか。【第4回】
- 第6回資料2の整理の方向性に関して賛同する。「クリエイターの意思を尊重する」、「二次創作に関わる柔軟な運用を阻害しないようにする」、「利用者が安心して著作物を利用できる仕組み」の3点に特に留意していただきたい。同時に、このような方向性に関わるコストの検討も行い、速やかにグランドデザインの決定を行っていただき、一歩進んだ具体的な検討に入っていただきたい。【第6回】
- 簡素で一元的な権利処理を確立するために、時代に合わせて柔軟に対応できるフローを構築する視点を大事にしていきたい。Japan Searchをはじめとして、既存の関連する活動などと連携し、権利情報データベースや集中管理の促進、権利処理に資する一元的な窓口の創設、現行の裁定制度の見直しといった、合わせ技で最適化を図り、メリットを生かしつつ、デメリットを打ち消すような形で組み合わせていただきたい。【第6回】
- 権利者の探索等の費用、手続の負荷が原因で利用されてこなかったコンテンツについて、取引コスト全般を低減し利用させるような方向性について、権利者や利用者、社会一般の三方良しを実現する方向性であり異論はない。【第6回】
- 想定される場面について、過去に出版された書籍とあるが、ここに雑誌などの過去の刊行物も例として挙げてはどうか。【第6回】
- 第7回資料の中間まとめ（素案）（以下、「素案」という。）の「II. 1. (1)」の標題について、拡大集中許諾制度は十分有望な制度であるが、様々な意見が出ており、引き続き検討が必要なところであるため、「基にした」という言葉が冒頭にあると懸念を抱く方もいる。実際には、様々なメニューを組み合わせることで目的を達成しようという、非常に的確な方向性が記載されているので、改めてはどうか。【第7回】

- 素案の「Ⅱ. 1. (1)」の標題について、(1)のパラグラフ2と3をうまく表していると思うが、変えるとしても、今のニュアンスから離れないようにした方が良い。【第7回】

(簡素で一元的な権利処理等に係る具体的な方策)

<全般について>

- 一覧性のある制度構築を行うことにより、我が国のデジタルコンテンツのポテンシャルを潰さない形で、現在見えている著作物、埋没している著作物、さらにはこれから生み出される多種多様なコンテンツに対する権利処理方策が構築できるのではないかと。【第4回】
- 検討全体の方向性として、簡素で一元的な権利処理を可能にすることを大きな目的として、適切なクリエイターへの対価還元を還元できる仕組みを構築することが重要である。【第4回】
- 「権利の上に眠る者」という言葉があるが、著作権者だからと言って、権利の上にとっかかり座って本人は何もしないというのではなくて、権利があることに責任を持ち、データベースへの登録や意思表示をする必要があるのではないかと。【第6回】
- 論点整理の方向性に賛成する。これはプライオリティーの高さに対応しており、かつ骨太でシンプルで分かりやすい政策だと思う。本課題は、年内に結論を得て来年度に措置とされているが、早く成案を得てアクションに移ることを希望する。特に、データベースについて、調査研究を実施するとあるが、早急に実施し、実装に進んでもらいたい。また、窓口組織について、関係者と協議を早急に進めてもらいたい。【第6回】
- 権利処理のイメージ図（第6回資料3に掲載。以下同じ。）について、パブコメの中での意見があったように、著作権はあくまで私権であるため、最終的には本人の意思が尊重されるべき。そのため、集中管理をされたくない、このような許諾をしたいということについては、その道を残すことが、著作権の基本的な性質に照らしても正しいと考える。【第6回】
- 権利処理のイメージ図について、今まで議論してきたデータベースの問題がこの中に取り込まれており、また権利者不明の場合については、裁定制度の改革の問題が取り込まれている。さらに、意思表示なし、または連絡が取れない場合の新しい権利処理の仕組みについても言及があり、今までUGCに関して議論していたことが実質的にはここに取り込まれてくるのではないかと。つまり、論点整理の具体的な方策のかなりの部分がここに繋がることになり、一元的な窓口組織が活用できるようになると、拡大集中許諾に準じた効果が期待できるのではないかと。今後は、この権利処理のイメージ図をベースにして、議論をさらに深めていくと良いのではないかと。【第6回】
- 拡大集中許諾制度については、メリットもありながら、まだ検討すべき点や諸外国の状況を見ていかないといけないため、検討を継続すべき。まずは、権利情報データベースの構築や集中管理の促進、それを踏まえた一元的窓口の創出の実現に向けて進めていただきたい。なお、一元的な窓口組織については、オーファンワークスの実証事業で様々な課題も見えているため、そのような学びも活用しながらつくり上げていくべき。【第6回】

- データベースの構築や一元的な窓口組織のコストを検討する必要がある。最初は国が財源措置をすることが必須だが、未来永劫そういう形でいくかは考える必要があり、サステナブルに運営できるようなモデルを構築していく必要がある。一元的な窓口組織は一種のプラットフォームになるため、そのプラットフォームを活用したビジネスなどを行い、そこからの収益を還元させるような形で自立して運営できるようなモデルにしてほしい。【第6回】
- 権利処理のイメージ図について、著作物を使いたいけど、どこに問合せをして、どのような手続を取ればいいのか分からないという、今まで言われてきた課題が、この一元的な窓口でかなりの部分を解決していく可能性があるのではないかと。一方で、一元的な窓口によどの程度の分野の著作権等管理事業者などが入るかが分からないため、そこについて、引き続き議論をしていただきたい。【第6回】
- 権利処理のイメージ図の意思表示がされていない場合について、拡大集中許諾制度や裁定制度で課題を解決しようとする、正当化根拠があるのかについて、様々な議論が出てきて、なかなか進まない可能性がある。著作権制度の機能不全を起こしているところを何とか突破するために、どの方策であれば、課題を解決できるか、引き続き検討をすべき。【第6回】
- 権利処理のイメージ図について、分野横断データベースと権利者の探索の成否が、このシステムを使えるか、それとも使えず先細りになるかの分岐点になると思う。この分野横断データベースの構築においても、新たな技術を活用して、システムの側から包括的にすくい上げるような形で構築する必要があるのではないかと。【第6回】
- 今回の検討課題の鍵は、分野横断のデータベースをつくることと集中管理を進めることである。そこで、著作権法47条の5に限るかどうかは別として、様々な技術、新しい技術を利用して、データベースの構築や権利者の探索等に取り組むべき。そのためには、権利者団体とそのような新しい技術を持っているベンチャー企業などとコラボレーションをして、新しい仕組みで、ネットのUGCなど従来カバーし切れなかった作品の対応に取り組むべきである。【第6回】
- 権力情報データベースの構築をはじめとして、権利処理をしやすくし、コンテンツの利活用を進めるためには、その前段階として、欲しいものが見つかる必要がある。データベースを構築しても、一般的な利用者が検索のキーにすることができるのが、タイトルや著者、その他のメタデータである。その状況を改善する可能性を持っているのが、著作権法47条の5であり、個々の著作物の中から自分が欲しい情報を見つけることができる。また、様々な映像作品や音楽作品であっても、AIを使って欲しいものを見つけることができる。この条項が、ほとんど使われていない状況だが、この条項を活用するようなデータベースを構築することにお金がかかることや、著作権法47条の5の軽微利用を含めて、法解釈やガイドライン明確化されていないことが原因だと思う。コンテンツの利活用を合法的に進めていく前の段階として、データベースを構築する際に47条の5のポテンシャルをどう生かすかも検討いただきたい。【第6回】
- 著作権法47条の5は素晴らしいがまだ十分に活用されていない。様々なアーカイブ活動についての相談をされるが、著作権法47条の5があることをアドバイスすると、大抵のケースでは知られていないため、周知することが大事ではないかと。【第6回】

- 現在、検討している課題については、過去の著作物の再利用の視点と、これから生み出されるコンテンツをうまく再利用するという視点の2つが重要になる。過去コンテンツについては、権利処理のイメージ図で多くはカバーできるのではないかと。一方で、これから生み出されるコンテンツについては、データベースが肝になる。クリエイターIDのようなデータベースをつくり、管理することにより、クリエイターが、自分の連絡先を登録すれば、コンテンツを利用したい人がクリエイターIDを基に利用できるようになる。他の業界団体との協力が必要になるが、何かコンテンツをつくったときに、その人のクリエイターIDだけを知っておけば、将来また再利用するときに、それを辿って連絡ができるような仕組みも検討していただきたい。【第6回】
- 素案に関しては、先だって行われた勉強会やパブリックコメントなど、広く社会との対話を行った上でまとめられた内容となっているため、利用者の課題や権利者の課題、その他の課題、それぞれ総合的に検討をして、方策を過不足なくまとめたものになっているのではないかと。これらの方策の実現は簡単なものではないが、関係者をうまくまとめて、皆が協力していけば現実的に進めていける方向性を示しているのではないかと。【第7回】
- 一元的な窓口組織による権利処理の仕組みに大きな期待を寄せている。ユーザーから見て窓口が1つであれば、その後ろで、例えば拡大集中許諾制度や裁定制度など、様々な法制度の組合せがあるとしても、ユーザー側から見ると分かりやすい仕組みになり、非常に好ましいと考える。【第7回】
- 今回の検討のキーワードは「DX時代」である。今回の検討では、従来型の著作権についての考察と整理ではなく、デジタル技術の進展によってもたらされた創作の場の多様化と、利用場面の多様化・複雑化への対処にほかならない。引き続き、「DX時代」というキーワードを関係者間で意識し、共有することが大事である。【第7回】
- 持続可能な制度設計とするためには、財源の手当てと人材の確保が不可欠である。例えばプラットフォーム構築におけるプライマリーコストやランニングコスト等に関しては、事前に明確にして、予見性を持って取り組むことが重要ではないかと。今回のとりまとめが絵に描いた餅で終わらないように、関係者が知恵を出し合い、数字を伴った現実的な制度であることを提示することが重要である。【第7回】
- 実行可能性について、DX時代ということ土台として考えると、今回の施策実現に向けては、デジタル庁などの関係省庁と連携して、これまでの所掌業務の枠を超えて、対応することが必要である。【第7回】
- デジタル庁などの国レベルで打ち上げられている大きな政策の枠組みの中で、「データ流通基盤」が重要な役割を果たすものとして期待されている。EUの「欧州共通データスペース」や欧州文化遺産データスペースをはじめとした国際的なデータ戦略の状況などを参考にしながら、官民の持つ様々なデータを共有していくためのインフラを構築すべきである。【第7回】
- ユーザー側の視点として、著作物を利用する際の料金の目安をデータベースにおいてガイドライン等により提示するとより利用しやすくなるのではないかと。【第7回】
- 「権利者不明」や「意思表示の有無」の判断基準は容易でないため、このことを判断するプロセスを明確にする必要がある。【第7回】

＜権利情報データベースの構築、集中管理の促進＞

- クリエイティブコモンズ等の作品に、利用の可否や、商用利用はできない等の表明をすることが必要であるということを、告知・周知して、作品に条件を付随させていくということをしてはどうか。【第1回】
- 本会議の議論では、データベースのプライオリティを高くすべきではないか。作品や出演、統合や分野別など、様々な種類や設計のデータベースがあるため、その方向性を見定めるのが良いのではないか。【第2回】
- 集中管理団体によって、簡素で一元的な権利処理に対する温度差が随分とある印象を受けた。DX化が新たな動きをもたらしている分野、とりわけ、クリエイターと利用者が大衆化しているような分野がデータベース等を作りやすく、一元的処理に参加したくないという人が多い分野かと思った。【第2回】
- データベースをクリエイターやユーザーが登録するというだけでは、先に進めないのではないか。AI技術とDXが新たな技術をもたらしてくる分野をどう取り込むことが、鍵になるのではないか。【第2回】
- データベースについて、経済産業省と文化庁で似たようなデータベースがあるが、そこはまとめていく必要があるのではないか。【第2回】
- どこにアクセスすればよいかを案内する案内窓口的な一元的なデータベースがあるとよい。案内プラットフォームが国民からアクセスがしやすくなる一番簡単なサービスになるのではないか。【第3回】
- 管理団体が利用しやすく許諾しやすいデータベースがあれば、許諾や対価還元も容易になり、権利者利用者双方にとってコスト軽減となる。両者にメリットのあるデータベースが望ましい。【第3回】
- 作品の利用の可否、利用の条件を宣言し、それを入手できる場所を作ることと、利用されたときにその対価が権利者のもとに入る仕組みが必要。日本国内の幾つかの大きなプラットフォームの中には、多くのネット系コンテンツが既にアップロードされており、権利者が誰かということもある程度分かる。ここをさらに充実させていけば、いわゆる民間がやっているSNS自体が大きなデータベースになる可能性があるのではないか。【第1回】
- ユーチューブのような大きなプラットフォームと一元的に契約するという手段も考えられる。【第2回】
- 集中管理の拡充・促進について、既に集中管理が行われている分野については、その拡充を図ることが考えられるが、そもそも集中管理が行われてこなかった分野についてどうすべきかという問題がある。これに対して、裁定制度の抜本的見直しにより、幅広く利用円滑化に資することのできるものになる可能性があるのではないか。拡大集中許諾制度（以下、一部ECLと記載していることがある。）や集中管理の拡充促進と裁定制度の改革というのは、目的とする点に共通するものがあるが、択一的な関係にあるわけではない。拡大集中許諾等の検討と並行して実現可能なものであるため、裁定制度の抜本的見直しの検討を進めるべき。【第1回】

- 集中管理の促進については、ほとんどの管理団体が必要で有益であるという意見であり、当然そうだと思う。権利情報データベースや通常の集中管理の推進策はできることとして重要である。一方で、コストがかかり民間では賄えないため政府の支援が必要だという声もある。権利情報データベースや集中管理については、経費負担の面も含めた検討が必要。【第3回】
- 集中管理の促進のためには、権利者にとってのメリットはもちろんのこと、利用者が管理団体を使いたくなるような仕組みやインセンティブが重要である。【第3回】
- 集中管理団体が管理率を上げるために、できること・できないこと、メリット・デメリットを明確にすることを集中管理団体にはお願いしたい。分からないことが多いことから不安で預けられないことが多いと思うので、集中管理団体には、条件を明示することをお願いしたい。【第2回】
- 集中管理団体に入ることのインセンティブとして、プラットフォームとのバリューギャップ問題などを解決するために、権利者団体がプラットフォームとの権利処理などに関するやり取りに關与する仕組みを構築するのも一つの手ではないか。【第4回】
- 集中管理促進には、ユーザーの視点を入れるべき。権利者、利用者という二分法自体がナンセンスであり、ユーザー的な視点が入ることが重要である。【第4回】
- データベース構築について、具体アクションとコスト論に踏み込むのは有意義であり、優先的なテーマとして進めていただきたい。権利者だけに負担させるのではなく、ステークホルダーの中で分担し、応分の負担をしていくということが重要である。最終的には社会全体にとって役に立つことでもあるので、一定の部分について、公的なバックアップをすることは十分正当化されるのではないか。【第4回】
- ジャパンサーチは、今のところメタデータのデータベースだが、100万件の各種のアーカイブを繋げており、そのうち50万件のコンテンツは、権利者の利用条件の意思表示が記載されている。また、不十分だが、パブリックドメインについての情報も既に記載されている。このような外部のメタデータのデータベースや、各種のアーカイブ・商用のサービスといった、権利情報のデータベースや統一の窓口につなげたり、将来つながったりすることを意識して設計していただきたい。また、権利者へのインセンティブ候補として商用サービスへ誘導することも考えられる。【第4回】
- データベース構築について、サーバーや資金の負担もあり、一元的に何もかも1つのデータベースに入れることは無理だと考える。1つの窓口データベースに入っていくと、使いたいジャンルや楽曲名を検索ができ、そこから、各分野のデータベースに入っていく、その中でまたクリエイター個人につながるような形の方が、負担が少ないのではないか。【第4回】
- 分野を横断する包括的な権利情報データベースの実現するためには、データベースの標準化が必須。データベースの標準化により、その他の分野にも応用でき、ネットワークづくりや連携分散管理ができるようになり、適切な対価還元にもつながるのではないか。まずは1つの分野で標準化を目指したデータベースの構築・運用をしてみてもよい。

例えば、6月に公布された図書館関係の権利制限規定の見直しを踏まえ、まずは図書を中心としたデータベース構築からスタートしてもよいのではないかと。また、利用者がそのデータベースを活用した履歴をログとして残すことで、集中管理ができ、補償金の分配などの適切な対価還元にも有用ではないかと。もちろん利用者が正しくそのデータベースを活用するための教育の普及推進が必須であるが、国民全体が著作権というものを身近に感じて、著作者、著作物に敬意を持つことができ、著作物の正しい利用円滑にもつながるのではないかと。【第4回】

- 簡素で一元的な権利処理を進めるためには、まずは、データベースの整備が進んでない分野のデータベースが必要不可欠である。そこを見れば、集中管理がされている著作物なのか、集中管理がされていないかどこに連絡をすれば許諾の手続きが取れるのかを明示していくことは、権利処理の円滑化において重要である。【第4回】
- 政府がDXを掲げており、また、少子高齢化の中で情報立国、コンテンツ立国ということを実際に考えるのであれば、権利情報のデータベースは、まさに基盤インフラになるので、政府としてそれを十分に支えていくという姿勢を打ち出すことが、既存の権利者団体の不安の解消にもつながるのではないかと。【第5回】
- データベースに入れるべき情報を標準化するためには、データベースの目的を明確にする必要がある。DX時代にマッチした著作物の利用円滑化ということが、一番大きな目的だと思うので、コンテンツを利用したいユーザーは何を知りたいのか、どういう情報が欲しいのかを、目的に沿った形で整理する必要がある。【第5回】
- 一元的なデータベース構築のイメージは、連携型が現実的だと考える。データベースを構築するにあたって、拡張性や互換性、接続性が非常に重要になる。ビジネスやニーズは過去10年でも大きく変わっており、今後も大きく変わっていく。そのときに、項目を増やし、互換性をさらに高めるたびに、システムを作り直すような事態は避けるべきであり、最初から拡張性を見込んで構築すべき。各データベースの情報の在り方、コードはまちまちであるため、既存の取組も参考にして、どう互換性を担保するかが重要になる。【第5回】
- 権利処理は様々な要素が互いにつながっており、どれか1つの要素でも処理ができなかったら、それがボトルネックになってしまい、作品全体の流通ができなくなってしまうため、ノンメンバーや不明作品のデータベースへの登録をいかに促していくかが鍵になる。【第5回】
- 一元的な権利処理を実現するために必要なデータベースは、全ての著作権分野の情報を横断的に集めることになるので、団体などがもつデータベースと連携したデータベースを構築するような連携型のほうが適していると考えられる。また、データベースの最低限の標準化が必要との記載があるが、それぞれの業界において、やり方や慣習、どこまで一般に公開できるかの考え方に違いがあり、どこまでの情報を集めるか、それをどうやって見せるかを決めるのは結構大変だと思う。さらに、データベースそのものは、それぞれの業界の事情に即したものであるべき。【第5回】

- 1つの検索ポータルサイトのようなものを作り、そこに管理事業者や権利者団体、その他のデータベースを接続、あるいは、データを定期的に吸い上げることにより、ユーザーが検索して情報を確認できるような機能のポータルサイトを作るという方向性が良いのではないか。ポータルサイトと各事業者、権利者団体等のデータベースをつなぐときの情報のフォーマットは標準化が必要であり、そこが標準化できれば、それに合わせて様々なデータベースをつないでいけるのではないか。ポータルサイトには必要最低限の情報を持つことにとどめるべきではないか。【第5回】
- データベースは情報の鮮度が重要になる。MINCでは、JASRACのデータ、レコード協会のデータ等を、1か所に集めているが、JASRACのデータは随時更新される一方で、MINCとJASRACの間は、1週間に1回読み込む形になっている。そして、MINCで表示される情報そのものは、1か月ごと更新されることになっている。したがって、大本のJASRACのデータとMINCで表示されるまでには1か月近いタイムラグが生じる場合もあるので、検索サイトで確認した情報というのは、元のデータベースを参照に、必要があればリンク等で見に行くような構造にするのが良いのではないか。【第5回】
- 音楽情報のデータベースについて、作詞・作曲家情報といった必要なデータをメタ情報として集めることはもちろんのこと、ISRCやJASRACコードなどのコードの情報や音源そのものの情報、フィンガープリント等のデジタルマッチングさせるための情報をデータベース化するべきである。また、UGCを作ったら、そのコンテンツに関する使い方を必ず宣言する文化をつくることも必要である。
1つのデータベースに集約されることが理想ではあるが、現実的にも難しいので、既存のデータベースの情報を積極的に取り入れられる形のデータベースを構築することが重要である。【第5回】
- ユーザーや権利者、権利者管理団体がメリットを享受するためにはどうすべきかと、データベースの目的の違いを考えなければならない。
例えば、権利者のID以外に、コンテンツIDのようなものを持たないで良いかは、議論が必要である。また、ジャックサーチは、海外でも売れるようなコンテンツも含めた、プロの人たちのデータベースとして、上手くできている一方で、UGC等のような、誰が管理しているか分からないものを整理するのであれば、ジャックサーチとの切り分けが必要になるのではないか。併せて、文化庁のメディア芸術データベースについては、権利者情報や出演者情報がメタ化されていないため、国の責任において整備する必要があるのではないか。また、IDを統一するにあたっては、標準フォーマットが必要。【第5回】
- 拡大集中許諾制度の導入を懸念する意見がある中で、まずは権利者がアクセスをして、自分の意思を反映されやすい権利情報データベースを構築し、権利者と利用者がインタラクティブな関係を保たれている権利情報データベースなどの環境整備を進めることが、課題の解決に近づくのではないか。【第6回】
- 権利情報のデータベースはすぐに収益を生むことができないため、論点整理の「支援の在り方を検討」という表現を、より強い表現にして、政府として支えていくという意思表示が必要である。【第6回】

- 自らの著作物に関する意思表示を促す仕組みが重要であり、権利情報データベースにもそのような情報を入れるべき。同時に、世界では、クリエイティブコモンズがついてない作品は最初から利用する対象から外してしまうユーザーが多くいるため、クリエイティブコモンズの情報発信に政府が取り組んでいくべき。【第6回】
- 意思表示の標準化や統一化が非常に重要である。クリエイティブコモンズやヨーロッパなど、意思表示の在り方をグローバルに標準化するための仕組みがある。日本語への対応ができていないものもあるが、Japan Searchなどで積極的に取り入れている。また、営利利用を含めて、個別の意思表示をどのように類型化するかも重要であり、Japan Searchが参考になるのではないか。【第6回】
- 素案の「Ⅱ. 1. (2)」の中で、調査研究などの実施等の支援を行うとあるが、これでは不十分である。当初は、採算が取れるはずがなく、国の十分な支援なしには成り立たないため、権利者団体の不安にもつながってしまう。【第7回】
- 素案の「Ⅱ. 1. (2)」に「47条の5」と出てくるが、いきなり47条の5だけが出てくると、何にどのように活用するか分からないため、データベースの構築や運用などと例をつけた方が良いのではないか。【第7回】
- データベースが活用されることにより、利用を希望する著作物が権利者不明なのか、連絡がつかないのか、といった情報が集まるので、そのようなデータをその後の権利処理に活用できるのではないか。【第7回】
- データベースへの登録をコンテンツ単位とするのか、個人や団体単位とするのかを検討する必要があり、個人単位で作成する方がよいと考える。データベースには、ユーザー単位で、「私としてはこのように使ってほしい」というようなものを表示し、複雑な場合には、連絡先を載せて、直接交渉できるようにし、ユーザー側が利用する際に、データベースの連絡先にアクセスすればやれることをやったことを証明できるようにしてはどうか。【第7回】
- CODAでは、国際連携の強化を目的に、中華人民共和国海外非政府組織国内活動管理法に基づき、中国においてCODA北京支店という登記をした。そして、中国などからこれまで照会をかなり受けており、映画の著作物に関する帰属のデータが蓄積されている。今後は、登記の事業内容にある映像以外の日本の著作物全体の認証業務が求められるようになるが、一元的な窓口やデータベースというものが構築され、運用されていけば、権利保護の観点でも非常に有益であると考えられる。【第7回】
- 訴訟の際には証拠が必要になるが、権利者不明や権利者が分かってもリーチできないことを立証できないと、調停できない場面が発生する。データベースを構築した場合には、「このデータベースをこのように検索した」というような履歴が残り、訴訟の際にはそれが証拠として使える機能が必要ではないか。【第7回】
- データベースの検索履歴を残すことについて、足跡が残ることを非常に嫌うユーザーもいるので、慎重に検討すべき。そこで、自分の責任の下で、探索したことを記録し、それを証拠するために、探索したことを自分でスクリーンショットするよう呼びかけてはどうか。【第7回】

- 共同製作された著作物について、1人の著作権者の反対が作品全体を公表するか否かに関わってしまうことがある。そこで、例えばアニメの製作委員会における幹事会社といった代表者に権利を集約するということが考えられるのではないか。共同製作の場合には、その幹事会社が代表してデータベースに登録し、その幹事会社にアクセスしてもらい、その後の分配なども幹事会社が行うことにより、利用者にとって使いやすい仕組みになるのではないか。【第7回】
- 権利処理の際に、誰が権利を持っているか分からない場合や、作曲者に許諾をもらって放送をしたら、公衆放送権は別の人を持っており利用できない場合がある。誰に許諾を得れば良いかはっきりさせるためにも、データベースへの登録を促進させるべきである。また、著作物かどうか判断に迷う場合などもあるため、データベースに登録する際の相談窓口のようなものを作った方が良い。【第7回】
- ネット上には、嘘を書く人や悪意を持った人がいる中で、クリエイティブコモンズに書かれていることの信頼性をどう確保するかが重要である。制度の議論では難しいかもしれないが、ネットにおいては、相互監視的なものが上手に働いていることもある。【第7回】

<権利処理に資する一元的な窓口の創設>

- 権利処理に資する一元的な窓口の機能として、探索の代替ということを入れてはどうか。これまでのヒアリングで、多くの権利者団体から、「事務局にあまり人がおらず大変だ。」との意見があり、窓口が担ってもよいのではないか。さらに、権利者だけではなく、ユーザー側の視点を入れられるような役員構成にする必要があるのではないか。また、権利者でもユーザーでもない、例えば日系の海外に強いプラットフォーマーのようところが運営し、海外で日本のコンテンツを売っていくことも1つの選択肢だと考える。【第4回】
- 権利処理に資する一元的な窓口の創設について、仮に分野横断する一元的な窓口組織を設立することができて、さらにその組織が不明権利者等の探索を行うという仕組みが出来れば、すばらしいことである。ただし、その組織の運営費用を誰が負担するかという問題が重くのしかかってくると思うので、少なくとも当面の間は運営費用を公的なお金で支えていくことが必要になってくるのではないか。また、実務を誰がやるのかという問題を考えなければならない。【第4回】
- 統一窓口は極めて重要であり、取引費用を下げるために、継続的に一定の別のコストをかけなければならないことは事実ではあるので、どのようなプラットフォームをつくっていくかを検討していただきたい。【第4回】
- 一元的な窓口について、窓口機能をもたすことにより、使用料のトランザクションが発生し、そのような中から運営費用を捻出していくことがあると思う。そこで、立ち上げ時の支援と、その後の民間自走を含め、データベース構築あるいは一元的な窓口の構築を検討していく必要がある。【第4回】
- 拡大集中許諾を導入した場合には、ある一定の管理率を求められるようになり、音楽などの分野に限られることになるが、現在示されている窓口組織については、分野を横断して拡大集中許諾的な効果も発揮できる点で評価をしても良いのではないか。【第6回】

- 窓口組織のニーズをヒアリングやパブリックコメントで集めてきたが、それに尽きるかは分からない。窓口組織には、個別の権利処理に関してサポートするだけでなく、どのような利用のニーズがあるかというニーズの拾い上げにも、重要な役割を果たし得るのではないか。【第7回】
- 新たな窓口組織について、テレビ局からヒアリングをした際には、あまり乗り気でなかったが、また追加のニーズの聞き取りをしてほしい。また、窓口組織には、権利者だけでなく、ユーザー側も入ることを検討してほしい。【第7回】
- 素案の「Ⅱ. 1. (4)」の中で、管理運営コストについての言及がある。その中で、探索支援、権利処理支援に伴う手数料収入が収入源として挙げられているが、この探索支援、権利処理支援に伴う手数料収入等が、直ちに窓口組織の管理運営を賄うことができるか疑問である。この窓口組織が公共的、公益的な性質を持つため、公的資金の投入を検討すべき。【第7回】
- 一元的な窓口組織を立ち上げたからには、多くの利用者に使っていただくが必要であるため、想定される利用形態のターゲットに対する周知だけではなく、著作物の利用を考えている人が気軽に利用できるような形で、分かりやすく周知をしてほしい。【第7回】

〈いわゆる拡大集中許諾制度による権利処理〉

- 関係者から話を聞いて、一般ECLは厳しい印象を持った。ただ、個別ECLについては、一部の分野では可能性があると思うが、まだ状況は整っていないのではないか。【第2回】
- 拡大集中許諾制度を導入しても、導入可能な対象著作物の種類あるいは利用範囲はかなり限定されたものにならざるを得ない。現在集中管理の割合が高い音楽の著作物については導入の可能性があるかもしれないが、そのような分野はどちらかというと例外的で、集中管理が全く行われていない分野、あるいは利用範囲を限定した集中管理しか行われていない分野が多くある。それは単に整備が遅れているというだけではなくて、相応の理由がある可能性がある。【第1回】
- 拡大集中許諾制度は万能ではないが、解決できる課題もある。他の手段との最適な選択を行っていき、様々な手段を横に並べることと同時に縦に重ねる方法がある。例えばDSM指令では、拡大集中許諾制度で機能できる分野はそれで、機能しない分野は権利制限で対応しようという2段階の方法を取っている。【第1回】
- 著作権分野におけるDX化の非常に大きな特徴は、従来の著作権法が主に対象とはしてこなかったような商業流通の外側にあるコンテンツ（例えばアウトオブコマース）がネットワーク上で大量に流れるようになり、それをさらに有意義な形で活用できる可能性を開いたところであり、著作物の種類や性質に応じた施策をどのように講じていくかが極めて重要である。例えばECLのような仕組みを進めていくに当たっても、欧州ではアウトオブコマースに焦点を当てたものに非常に力を入れた形でまずは導入している国があるため、様々な形で欧州の制度を参照してはどうか。【第1回】

- 拡大集中許諾制度について、ドイツの国内法化された条文なども、検討を進める前提として調べた方が良いのではないか。また、デジタルプラットフォーム上で、著作物を大量に使う場面は、制度設計全体の中でかなり想定されており、国内法化プロセスの中でもその点が重視されるのではないか。【第3回】
- 拡大集中許諾制度について、ヒアリングにおける分野毎の団体の意向を念頭に置くと、拡大集中許諾制度の実現が難しい分野もある。【第3回】
- 拡大集中許諾制度が仮に進まない分野があるならば、利用対象、対象となる利用行為ごとの別な促進策というのは考えざるを得ない。【第3回】
- 拡大集中許諾については、問題が非常に多くあり、裁定制度の抜本の見直しやソフトロー的な意味を含めた許諾推定に比べると優先順位がやや下がるのではないか。【第3回】
- 拡大集中許諾は、ある程度集中管理が進んでないとオプトアウトが多くなり、拡大集中許諾の目的を達成できなくなる。【第4回】
- 場面を絞り込んで制度化を考える必要があるのではないか。当面は取引費用がかかるところを対象にしていくことも考えられる。【第4回】
- 集中管理団体にユーザー側の視点を入れることが必要。【第4回】
- 利用者側のみによる組織の管理は、拡大集中許諾という言葉には当てはまらず、また、権利者からの委託がないにもかかわらず、利用者による組織が利用者に対して許諾ができるという、不思議な制度になってしまう。【第4回】
- D S M指令12条に相当するかなり広範な使い方が想定され得るE C Lに関して、国内法化が済んでいる国は少ないが、ドイツのほかにも少なくともオランダは同様の規定を導入しているようである。また、その他の国でも一般的な枠組みを法律で可能としつつ、政省令等で具体的な範囲をまさに一定の要件の下で決定していくような仕組みをとっており、注目に値する。明確な解があるわけではないがD S M指令を参考にしつつある種の新しいライセンスのスキームを、別の論点であるバリューギャップ問題の解消との関わりも含めた、全体的な制度設計の中にどう位置づけるかが重要ではないか。【第4回】
- 拡大集中許諾制度の導入を見据えつつ、権利情報データベースの構築をはじめとした必要な措置を段階的に取っていくことが、然るべき方向性である。E C Lには期待しているが、ヨーロッパでは今年6月に大きく状況が変わり始めた中で、その具体的な用途が、独仏はじめとした主要国で、どのように使われるかをこれから注視していく必要がある。1・2年で急速に変わる状況を把握しながら、国際的な流れに沿ったE C Lの枠組みがどのようなものなのかを、引き続き検討すべき。【第6回】
- ドイツやフランス、D S M指令では、権利者への悪影響が少ない、アウトオブコマースの非営利によるアーカイブ活用から拡大集中許諾の適用を始めている。そこで、著作権法35条のライセンス部分などの、公益性が高く、権利者に不利益を与える可能性が極めて少ないところから、段階的にE C Lを導入することも一つではないか。【第6回】

- 拡大集中許諾制度の導入については、パブコメでは懸念が多かったが、拡大集中許諾を適用できる対象を明確に示すことで、安心感が増すことになるのではないかと。現在、国内、国外も含めて、光が届きにくい部分に対する効果的な対策になるため、前向きに検討していただきたい。【第6回】
- 拡大集中許諾制度は、新しい制度であるため、新制度導入のための合意形成コストを考えると、裁定制度の抜本的な改革や権利制限プラス補償金制度など、既存の制度を大胆に改革していくほうがよいのではないかと考えていた。裁定制度は、権利者の探索や補償金の額などについては、権利者団体と連携し協力があって成り立っている制度であり、拡大集中許諾と大きく変わらない。
 一方で、既存制度の改革という方策を取ると、過去の既存の発想から抜け出せないこともあり、抜本的な改革と言いながら、それが実現しないこともある。そこで、諸外国で導入が進んでいる拡大集中許諾制度を新たに導入することにより、既存の発想を超えた改革ができるかもしれないため、拡大集中許諾制度の導入可能性について検討を継続していくことに賛成である。無方式主義で権利を与えるという著作権制度の立てつけの下で、個別の許諾の意思表示が明確でないのに利用を認める、利用を可能とするというような仕組みには、制度的な困難があるかもしれないが、諸外国の動向から学んで、日本も良いところを取り入れていく良い機会である。【第6回】

<UGC等のデジタルコンテンツの利用促進>

- 許諾推定制度は、課題解決のための有力な候補の1つである。法改正をして法律上の推定規定を新たに設けるとなると、限定された分野ならざるを得ないが、ソフトロー的な手法も組み合わせることで解決していくことが考えられる。【第1回】
- 許諾推定について、どのような場合であれば少なくとも黙示的許諾が認められるのかをソフトロー的な手段で明らかにしてはどうか。【第3回】
- 場面を絞り込んで制度化を考えることが必要ではないか。【第4回】
- 権利者が不明である場合やアウトオブコマースも含めたUGCなどに対して、行政の視点から明確に光を当てることで、世の中に埋もれている多くのコンテンツに対して、文化振興と新たなビジネスの創出を進めることができる。【第4回】
- アウトオブコマースやUGCをどのような利用の促進ができるかについて、DSM指令にあるような、アウトオブコマースで集中管理されていないものについては、権利制限をすることや、アーカイブで利用可能にすることを議論しても良いのではないかと。集中管理もされておらず、ECLの対象にもならない、ライセンスの仕組みのないものは、別に使える仕組みを考える必要がある。【第4回】
- UGC等のデジタルコンテンツについて、一定の要件を満たす場合には、権利者から利用停止要請があるまでは暫定的に利用ができるという制度があり得るのではないかと。例えば、「公表された著作物であること、権利者の意思に基づいてインターネット上で公衆送信されていて、対価を支払うことなく容易に複製できる状態に置かれていること、権利者データベースに登録されていない著作物であること、商業的利用が行われてない

こと、集中管理の対象になっていないこと、権利者の意思表示が何らなされていないこと、このような要件をいずれも満たす場合で、かつ知り得る連絡先に対して利用方法を明示して許諾を求めた、あるいはこういう利用したいということを権利者が容易にチェックできるウェブサイトで公示をしたが、一定期間に返事がないというときには、通知した利用方法によって暫定的に利用できるとし、権利者から利用停止要請があった場合には速やかにそれに従わなければならない」といった制度が考えられる。【第4回】

- UGCについて、クリエイティブコモンズのような、意思表示を宣言できる場所が大事だと考える。一方で、ドワンゴのニコニコ・コモンズやクリプトンが運営しているピアプロでは、宣言できる場所が既にあり、どのような使用の仕方まではよいということがかなり細かく書かれている。それを、ニコニコ動画やネットの動画配信サイトとうまく連動することにより、少なくとも動画配信サイトの中での使用という部分は制限できたり、収益化できたりするのではないかと考える。【第4回・第6回】
- UGCについて、窓口データベースの中にUGCのコーナーを作り、そこに個人が登録する仕組みはどうか。わかりやすいフォームの形で簡単に登録できるようにすれば、クリエイター側は自分としての立場を表明でき、利用者側は、権利者を簡単に探すことができるようになり、win-winの関係になると考える。【第4回】
- UGCという言葉は、非常に多義的であるため、これを明確に定義して、UGCを切り出して、そのための法制度を整備しても、あまり機能しないのではないかと考える。そこで、「ノンメンバーも含めて集中管理や意思表示をどう進めていくか」、「アウトオブコマース作品をどう利用促進していくか」、「権利者不明作品の利用促進をどう進めていくか」の3つの論点に、法制度の議論を吸収させていき、その中で、UGC的なものの特質に十分対応できているか、目配りできているかを考えていくことが現実解ではないかと考える。また、アウトオブコマースの定義については、海外でも議論があるが、流通が続いているものは、有償だろうが無償だろうが、それはアウトオブコマースとは言わない。そして、作者と連絡が付きやすいかや、意思表示・集中管理されているかという議論に、吸収させていけばよいのではないかと考える。【第5回】
- UGCの定義が難しいこともあり、資料の中で対象とされているものは、アウトオブコマースであり、かつ孤児著作物であるものということになっている。ここまで絞り、また、プラットフォーム上の利用規約があるものを除いてしまうと、当てはまるものがほぼなくなってしまう。このようなアプローチでは、一般の方々や権利者にとって、プラスになるような答えが出るかは疑問に感じる。まずは、どのような使い方がしたいかを議論して、その中で、他の論点では解決できないUGCが残るのであれば、それだけを括弧つきのUGCと定義して対応を検討すればよいと考える。利用円滑化方策で非常に重要なことが出ていて、これが実現できればかなりいいことがあると思うが、対象になるものが少ないと、せっかくいい方向が出ていてもメリットが少なくなってしまう。【第5回】
- 利用条件を宣言することを文化にしていくことが非常に重要である。UGCについて、仮にそういうアプローチを1つの柱とするのであれば、その宣言の立法的な根拠と著作権法上の根拠をはっきりさせ、宣言することの意義を法律的に担保してはどうか。その際、宣言した人にとってメリットがあるような制度設計とする必要がある。また、宣言後に撤回をした場合に、撤回までの間に使ったものは、法的に問題にならないと法律に明記した方がよいのではないかと考える。【第5回】

- UGCコンテンツをどのように使って良いかを、本人に宣言をしてもらう文化を明確にした方が良いのではないかと考えている。その上で、その情報が一括で検索できるような検索エンジンがあれば良いと考えている。また、ネット上では、あるコンテンツを参照にした動画をYouTubeなどにアップロードして広告収入を稼いでいることもあるため、商用利用という言葉の定義を少し細かくする必要がある。【第5回】
- CCマークをつけ、意思を宣言するような文化を根づかせていくことが大事である。それがクリエイターの意思の尊重と、利用者の円滑な活用の根本である。また、どこまで商用利用かを決めていく必要がある。【第5回】
- 自分の著作物を活用してほしい人を救済することが重要であり、そのためには、権利者団体などに所属できないアマチュアの人たちに、データベースに積極的に登録してもらう必要がある。データベースに自分で登録し、私の作品を活用してほしいと登録した人が、そこにアクセスした人により使っていただくことにより、クリエイターとユーザーにとってWin-Winの関係を築くことができるのではないかと考えている。また、投稿サイトの協力を得て、利用条件を表示できる仕組みを構築できれば良いのではないかと考えている。【第5回】
- 権利処理のイメージ図について、UGCなどの作品が、適切に管理されずに死蔵されることが多くあるため、UGCの作品をどこに組み込むかを考える必要がある。使ってほしいが、使われ方が分からないままになっている作品が多くあり、それをカバーするシステムを構築することが、創作サイクルをつくるために非常に有効である。【第6回】
- 権利処理のイメージ図の中で、意思表示なく、連絡が取れない場合に利活用できるようにするラインがあるが、このこと自体には賛成である。一方で、パブコメでも、アウトオブコマースの利活用の待望論が強かったことを頭に入れて今後検討すべきである。そして、アウトオブコマースもカバーするために、現在の記載の部分だけで十分か検討を深める必要がある。
また、アウトオブコマースの利用促進や裁定制度の抜本見直しは、窓口組織が大きな役割を果たすことになると思うが、窓口組織の対象がどれだけ広がるか分からない中で、窓口組織だけに話を限ってしまうのはリスクがあるのではないかと考えている。【第6回】
- 論点整理の中で、UGCやアウトオブコマースを定義することが難しいとの記載がある。そのとおりだと思うが、UGCとアウトオブコマースは、重なり合うところはあるが、もともと全くベクトルが違った概念であるため、書きぶりは中間まとめまでに整理をしてほしい。また、アウトオブコマースは定義できるが、それを書籍・出版物以外に広げ、新しい基準を設定することが必要になる。どのように権利者や分野に合わせるかが、この分野を考える上で重要になってくる。【第6回】
- アウトオブコマースであり、かつ集中管理がされておらず、しかし拒絶の意思表示がある場合について、アウトオブコマースだからといって利用できるようにすることは、かなりハードルが高い。アウトオブコマースの場合は、意思表示なし、または連絡が取れないという場合が結構あるかもしれないが、必ずしもそうなるとは限らないので、連絡が取れて拒絶の意思表示があった場合に、新しい権利処理の仕組みの対象にするかは、慎重に検討する必要がある。個別の意思表示がされており、使用を認めないという意思表示がなされた場合には、その意思を尊重する必要があるのではないかと考えている。【第6回】

- 拒絶の意思表示のあるものを使うという意見は少ないのではないか。そうではないアウトオブコマースは、まず意思確認をする必要がある。諸外国でも導入例があるようなアウトオブコマースの利活用の促進は、意思の確認を前提としなくても、何らかの客観条件で使えるようにならないかという議論だと思う。【第6回】

<現行の裁定制度の改善>

- 裁定制度について、欧州で孤児著作物問題への対応が検討され出した頃は、日本の裁定制度は非常に先駆的な制度として注目されたが、利用実績は皆無に近かった。その後、法改正・運用改善・実証事業などで利用実績は着実に増えているが、潜在的なニーズは膨大なはずであるため、そのニーズに比較すれば、現在の利用実績はわずかである。これから短期的・集中的に結論を得るということになるが、裁定制度の抜本的な見直しと拡大集中許諾制度の導入は目的としては共通性が高く、別の機能を持たせて役割分担するよりは、中長期的には1つの仕組みに収斂させていくほうが分かりやすく合理的ではないか。【第1回】
- 裁定制度の見直しについては、ヒアリング団体からも特に反対意見がなく、ぜひ進めるべき。【第3回】
- 裁定制度について、例えば、窓口が統一しても、それから振られた権利者のほうで許諾の細かな作業をやる人手がないようなことも十分あるため、利用者側と権利者側の実務の代行をできる仕組みを用意する必要があるのではないか。【第4回】
- オープンワークスを使っていかないと文化が衰退してしまう。探索の手間を減らし、積極的にオープンワークスが使える仕組みを構築することが重要であるため、オープンワークスをデータベース化できれば良いのではないか。【第5回】
- 裁定件数が年々増加しているが、これまで地道に改善した結果であり、非常に良いことだと思う。これからも、資料にあるような改善方策を検討することが非常に重要であり、コンテンツ創作の好循環をつくることにも寄与するものだと思う。一方で、デジタルアーカイブなどの公益性の高い利用をターゲットにした裁定制度の在り方などを検討していただきたい。【第5回】
- 供託金の額を決めることはかなり手間がかかる一方で、権利者が出てくるのは1%以下ということで、はっきりした基準がない中で、無駄をし過ぎている気がする。例えば、著作権者が出てきたときに話し合いを行い、合意できなかった場合に、裁定委員会の裁定に従う仕組みを構築することも1つの解決手段ではないか。【第5回】
- 現行の裁定制度について、パブコメでも、供託金の不要化を支持する意見が非常に多いため、検討すべき時期にきている。【第6回】

＜普及啓発＞

- クリエイティブコモンズなど、自分たちの意思を表示するマークを積極的につけようという視点が抜けているので、「CCマークや条件つきマークを利用しよう」ということを記載いただきたい。【第6回】
- 著作権は私権であるため、ある著作物の利用が黒だと判断することは、基本的には裁判所でも簡単にはできない。白になるのは、著作物を自由に使ってくださいという意味表示をした時だけなので、どのように使ってほしいかなどを、分かりやすくルール化する必要がある。白にできるのは権利者だけであるため、権利者が意思表示できるよう、権利者を啓発していくべき。【第6回】
- 今、クリエイターとして活躍している方に、著作権についてより知ってもらう必要がある。また、著作権はすべての国民に関わる問題であるにも関わらず、対象が小中高生のみになっているが、対象をより広くする必要があるのではないか。【第6回】
- 普及啓発に取り組むにあたっては、デジタル全盛時代という点に着目しなければならない。学校教育においては、第一歩である原理原則の指導をお願いしたいが、著作権制度は、日々の経験を重ねることで判断力を身につけていくものだと思う。著作物に触れる場面や、自分で発信する場面など、それぞれ臨場感のある経験をすることで、効果上がるのではないかと。また、官民の連携や、クリエイターや各管理団体の皆様の協力、流通に関わるメディア・プラットフォーマーの参画も不可欠である。【第6回】
- 今後の方向性について、「留意すべき」や「注意すべき」という表現が多く、著作物を活用する際に、ブレーキをかけてしまうことになりかねない。コンテンツ創作の好循環の最大化を目指して文化振興を図ることが重要であるため、著作物を活用する際のブレーキだけではなく、著作物の利用円滑化とか、利用促進のためのアクセルについての取組があれば良いのではないかと。
例えば、子供たちが読書感想文やプレゼンテーションのスライドを制作するときに、データベースを積極的に活用させたり、正しく引用することを勧めたり、積極的にクリエイティブコモンズのような意思表示をしたりするなど、利用促進の観点が大変ではないかと。また、著作物を正しく活用していくためには、知識を教えるだけではなくて、著作物を活用する経験や体験が必要不可欠であるため、ブレーキとアクセルのバランスを踏まえた方向性が望ましい。【第6回】
- 今後の方向性の留意すべき視点についてについて、侵害する・されるという観点だけではなく、どうやったら使えるかの知識が重要である。それこそが情報社会の今後の生存知識であるため、普及啓発においては、どうやったら使えるかという視点を強調すべき。また、面白くなければ引きつけることができないため、各組織と連携して、面白く伝える工夫が必要である。【第6回】
- 今後の方向性について、適切な対価還元とあるが、単なる禁止行為のみからは一銭の対価も生まれないため、利活用が促進されて初めて対価は生まれるという視点が重要である。【第6回】

- 今後の方向性について、創作者の想いを尊重とあるが、想いを尊重するだけでは課題の解決にはつながらないため、仕組みに解決させなければならない。その意味で、クリエイティブコモンズの活用や、経験をさせるような仕組みによって解決をしていくことが重要である。【第6回】
- 従来の利用者視点で、これをやっては駄目という駄目リストを作り、それを教えるだけではない形や創作者目線の形を取り入れることが重要である。ヒアリングでスタンフォードの松本氏が、「著作物を発信する側になって初めていろいろと勉強してよく分かるようになった。使うだけの人たちに比べてよく分かっていると思う。」という意見あったが、そのとおりだと思う。TikTokやインスタグラムなど、若い人たちが簡単に情報を発信できる世の中で、コンテンツを創作する試みの中で、どのように、クリエイター側の目線からの普及啓発ができるかが重要である。【第6回】
- 学習指導要領で著作権に関する教育をやらうとなっても、教科書以外のことをする余裕が学校の現場にはほとんどないため、学校で積極的に活用してもらうために、映像教材を制作してはどうか。そのようなコンテンツがあれば、先生が放映するなど手軽に活用できるようになると考える。映像教材を制作するにあたっては、アニメーションや人気の女優・俳優などに出演いただいてはどうか。また、それをアーカイブし、一般の方々もいつでも見られる環境を整えてはどうか。【第6回・第7回】
- 適法な利用事例をまとめたホワイトリストは大変重要である。特に若い世代は、あれをしてはいけないとなると、萎縮してしまい、見えないところでさらに過激な違反をすることがあり得る。「これを使う際には、こういうことだったら大丈夫」というようなホワイトリストを若者にも発信いただきたい。【第6回】
- 著作物を使いやすくするような啓発が非常に重要であるため、ホワイトリストは少し攻めた形で作ってほしい。例えば、本の批評をブログにアップするときその本の表紙を載せていいのか、幼稚園のお遊戯での振りつけをユーチューブにアップしていいのか、パロディーや二次創作をどこまでやってよいかなどが考えられる。【第6回】
- 普及啓発は重要なテーマだが、成果検証がしにくいいため、著作権だけで取り組むのは大変。青少年のネット安心・安全対策は12年前から省庁横断で、通信業界やIT業界、コンテンツ業界も協力して進められてきており、蓄積とノウハウがそこにはあるため、そこと連携してはどうか。また、デジタル庁が発足したが、1人も残さないデジタルというのをテーマにしてデジタルの日などの普及啓発に取り組んでいるため、このような動きに著作権教育も相乗りし、効率的で継続的に対策を打っていくべきである。【第6回】
- 日弁連が法教育という形で弁護士を学校等に派遣する等の取組が進んでいる。また、学校でもスクールロイヤーの制度が徐々に普及し始めており、そのような組織との連携の中で著作権に注目していただくことが重要である。さらに、法務省では、法教育を非常に推進しており、小中高校生向けの教材等を作るなどしているが、学校教育に法教育を割り込ませることは至難の業という状況である。そこで、法務省の法教育と著作権教育との連携が必要であり、教材等の中で、著作権について、注目してもらえるような形で取り込んでいただくように、法務省と交渉すべき。【第6回】

- 若者は情報過多の中で、いかに素早く情報を処理するかに非常にたけているため、これに対してどのように著作権の大切さを教えるかが非常に難しい問題である。また、啓発の結果の可視化ができないことは非常に難しい部分である。いじめやポルノ、出会い系などの問題に対するスマホの利用方法に関して、警察の防犯教室などで教育をしているが、ここに著作権に関する事項が入れられれば良いのではないか。【第6回】
- 若者は、何でもネットで読んで学びたいという世代なので、有用な情報をオンラインでオープンアクセス可能かが重要になってくる。例えば、「コピライト」のような素晴らしいコンテンツがインターネットで公開されていたら、関心がある人は読むはずである。【第6回】
- 企業やプラットフォームには、「これは使って良いですよ」というマークを作ってほしい。例えば、キービジュアルが映画の宣伝のポスターに使われるが、自由に評論するときにも図説として載せて問題ない場合には、企業が積極的に意思表示すべき。これがついていけば活用して映画の評論をしようみたいに広がっていくと思うので、これはクリエイターという小さい括りではなくて、企業やプラットフォームが積極的に「これはホワイトです」と言っていたきたい。そして、アーティストやインフルエンサーの他に、アニメと連携したプロモーションをしていく必要があるのではないか。【第6回】
- CODAやCRIC、ABJなど、普及啓発のコアとなる団体を育てる必要がある。政府が民間のこれらの団体と連携し、民間に蓄積された情報を政府の会議などの場で発信できるとよい。【第6回】
- ホワイトリストの作成など、様々な方策を実践につなげていただきたいが、デジタルプラットフォーム等への投稿や視聴の場面などで学ぶことが一番有効だと思う。また、メディアとの協働によって社会発信を強めていく方策など、教育の現場だけに押しつけるのではなく、社会全体を活用するという考え方が普及啓発には大事である。【第7回】
- 学校現場以外のインフォーマルな場面では、セミナーや動画配信によって普及啓発していると思うが、それに加えて、大規模公開オンライン講座などのeラーニングシステムなどを活用して、一般の方がいつでも誰でもどこでも著作権の基礎が学べる環境を拡充することが必要ではないか。【第7回】
- 素案の「Ⅱ. 2. (3). ①」の2つ目のポツについて、拡大集中許諾制度をしっかりとしたものにするためには、国民全体の協力が必要不可欠であるために、重要な視点である。一方で、現在の学校現場では、著作権制度の基礎を学ぶ時間が非常に少なく、様々な教科の中で軽く触れられる程度にとどまっているため、学校教育の中で、著作権を学ぶ時間を十分確保するために、加筆を検討いただきたい。【第7回】
- 著作権について聞きたいときに教えてくれるプロが身近にいるかが重要になる。アメリカでは図書館の職員が、著作権の判断に関する知識の蓄積と共有に重要な役割を果たしている。また、個人情報保護の世界では、責任者が誰かが議論になるが、著作権の世界でもそのような議論を行う必要があるのではないか。【第7回】
- 現在、GIGAスクール構想が走っているが、その中でICT支援員が4校に1人配属されている。基本的な仕事は、ICT機器の活用・支援だが、そのような立場の人が、著作権について相談できるようになることにより、学校でも安心して著作物を利用できるのではないか。【第7回】

- 素案の「Ⅱ. 2. (3). ⑤」の最後のポツに、SNS投稿時のアラート表示を推奨するとの記載があるが、他の部分と比べて普及啓発教育に直接つながっていないのではないか。ポップアップ表示やチェックリスト表示により著作権が身近なものになり、教育効果につながると思うが、普及啓発に直接つながるような書き方にした方が良いのではないか。【第7回】

〈その他〉

- 映像のような過去のコンテンツは、関わる権利者が極めて膨大であるため、管理されていないコンテンツも非常に多いが、他の権利が処理できないから死蔵されてしまう。権利者不明問題は極めて重要な課題だが、それだけの問題に矮小化してはならず、集中管理の革新に取り組むべき。ただし、それはあまり大きいもので、最初からやろうとし過ぎると、スピードがなくなってしまうため、拡張性のある制度が必要ではないか。【第1回】
- 過去コンテンツの中には、多数の権利者の許諾がそろって初めて利用できるものがあるが、許諾がそろわない場合にどうするかという問題がある。その一部は裁定制度の抜本的解決で対応可能であるが、権利者のうち大多数の人が利用を望んでいるが、一部の人のみ反対した場合はどうするかという課題がある。【第3回】
- 各種アーカイブをつなぐジャパンサーチがローンチしたばかりだが、各デジタルアーカイブのコンテンツの二次利用を促進するということが極めて重要な課題になっている。その際には、二次利用条件の表示をどうするかという問題がある。権利者情報や意思を集約する仕組みの充実が今回の小委員会でも課題の1つに挙げられているが、アーカイブ機関に権利者情報の集約に関して一定の役割を果たしてもらえるよう支援をしていくといったことも考えられる。特に二次利用の公益性の高い公文書館、国立公文書館については、その公益性に鑑みて、権利制限の整備も含めた検討が必要である。【第1回】
- 過去の放送番組の利用について、1つのコンテンツの利用について、多数の権利者の許諾がそろわないと利用できない場面がある。一部の権利者の許諾が得られないことによりコンテンツ全体の利用が止まるような場合には、例えば著作権が共有になっている場合の65条3項や、放送同時配信等に関する68条などを参考にして、1つのコンテンツの利用に多数の権利者の許諾が必要である場合に、その許諾が完全にはそろわなくても利用できる余地を認める制度も検討に値するのではないか。【第4回】
- 現在議論されているような仕組みをつくることにより、寛容的な利用を狭めてはならない。最終的にはクリエイションのほうも含めて文化全体が豊かになると考えるが、寛容的な利用が萎縮してしまわないように、寛容的な利用を尊重するという視点を重視する必要がある。【第4回】
- パブリックドメインについて、例えば著作権者等の没年不詳の場合、全く利用できなくなり、死蔵してしまうようなものになる。将来的にパブリックドメインの領域がどんどん拡大していくので、ここは重要な課題と考える。【第4回】

- 現在、保護期間は、計算が極めて複雑であり、どの作品がパブリックドメインとなっているか専門家でもはっきり言えない状況は、早急に解消しなければならない。この原因は、大きく3つあり、1つ目は、没年不明の方が多くいること。2つ目は、1970年以前の映像作品について、著作者の没年が検討材料に入ってくるが、著作者が誰であるのか、原版を見ないと特定が難しく、映像の著作者の特定困難であること。3つ目は、戦時加算である。1つ目と2つ目の問題に関しては、例えば没年の推定や、既に不明の場合や著作者の特定ができていない場合には、最初から発行から特定期間での保護期間の終了を規定してしまうという方法が考えられる。例えば米国著作権法は、1922年以前に発行された作品は全てパブリックドメインであることが確定されている。日本もこのような規定を設けたり、推定規定の形を取ったりすることが考えられるのではないか。戦時加算については、撤廃論が権利者団体からも提案されている。【第4回】
- 現在、諸外国でアウトオブコマースと呼ばれる領域の活用を進めることに関しては、ここ20年ほどの著作権保護期間の非常に長い延長というものが1つの背景としてある。アメリカにおいては、1998年の著作権法期間延長法とともに、著作権法108条の中に、最終20年の保護期間に入った著作物に関しては、アーカイブ機関等がデジタル利用も含めて相当程度自由に利用・公表ができる規定を置いている。そして、ヨーロッパでは、アウトオブコマースをECL等により利用円滑化している。【第4回】
- 保護期間について、推定規定を入れるかどうかの検討に入るべき段階だと思う。推定規定は複雑過ぎて使えないものではないけないため、現実には作品を使える単純なルールであることが重要である。【第6回】
- 素案の「Ⅱ. 1. (6)」の保護期間について、没年不詳の場合の推定規定は非常に重要である。一方で、古い映画の著作物などでは、旧著作権法からの経過規定があり、著作者の没年から38年という計算が必要になるが、古い映画では、誰が著作権者か厳密には分からない。古い映画の著作物等の起算点について、「監督の没年」とすることが唯一現実的な解だと思うが、そのような起算点の推定規定についても記載してほしい。【第7回】
- 共有者の1人の連絡がつかない場合や、共有者の最後に死んだ人に連絡がつかない場合などに、その作品の利用ができなくなる。そのような意味で、起算点を推定できると便利なケースが他にもあると思うので、この件を引き続き議論をしてはどうか。【第7回】
- 素案の「Ⅱ. 1. (6)」の複数の著作権者等のうち一部の者の許諾が得られない場合について、今回の簡素で一元的な権利処理によって一定の解決は図れると思うが、仮に100人の権利者がいて、1人が反対し、99人は利用を望んでいるという場合に、1人の反対で利用ができなくなるという問題が生じ得るため、その点の検討も必要ではないか。ただし、簡素で一元的な権利処理の問題ではなくて、また別個の問題であるので、別の問題として引き続き検討してほしい。【第7回】

(簡素で一元的な権利処理等に係る各種方策をより実効性あるものにする環境整備方策やその実現に資する多様な立場からの相互的な協力の在り方)

- フリーのコンテンツをどう利用していくのが重要だと考える。プラットフォームやデータベースでの自由に使えるよう開放したり、他に使わせたりすることもおもしろい。【第2回】
- 利用円滑化に資する新たな仕組みの創設のために、国民全体に対してどこまで負担を求めるかという議論が必要。コンテンツの利用円滑化というのは、ユーザーに対していかに面倒な手続を省いてあげるかという観点だけではなく、ユーザーがコンテンツを一元的な権利処理も含めて円滑に利用できるための知識・スキルの育成においても同時に検討の余地があるのではないか。【第1回】
- 今のアマチュアクリエイターの時代では、そこに所属したくない人たち、または所属するほどでもないと思ってしまう人たちがいることを考える必要がある。一括集中に向かう前に、1対1で使いたい人がつくった人に対してこれ使わせてくださいという少し逆行するような段階がある可能性があることを覚悟しなければならない。【第1回】

(今後の進め方で留意すべき点等)

- DX時代を迎え、データの流通政策なども意識しながら著作権について語る必要がある時代になってきているので、分野やプレーヤーがこれまで以上に拡大する可能性がある。「DX時代」というキーワードについては、今後も世の中の変化を意識した上で、さらに議論を深めていただきたい。【第7回】
- 素案の「Ⅱ. 1. (1)」の「(目指すべき方向性)」について、「権利情報が不明確な場合」や「意思表示がされていない場合」、「連絡が取れない場合」などに対して、権利処理の仕組みを創設しようという方向性が示されており、大変良い方向性だと思う。一方で、上記の3つの場面に沿った制度を構築する際には、概念をより明確化する必要があり、その明確化していく過程で、想定されている利用法に応じて、必要な条件についてのグラデーションが必要になるかもしれない。【第7回】
- 今後、具体的な制度設計の検討を行うにあたり、分野横断データベースが実際に構築可能かなど、制度設計に至る前に、実現可能性の検証が必要ではないか。また、データベースを横断的につなげていくために、データベースを運営している団体等が、このような一元的な窓口につないでいただけるか、繋げる場合にどのぐらいの額を経費として見込めるか、を調査する必要があるのではないか。それにより、分野横断データベースの実現可能性や窓口組織を構築する上での要件・条件の検討を深めることができるのではないか。【第7回】
- 素案のⅢで、制度の議論は、このまとめの方向性を堅持しつつ、との記載があるが、後戻りしないように、速やかに、具体設計に移っていただきたい。また、最後にデータベースと窓口の整備を速やかに進めるとの決意があるが、これが全体の前提となるもので、最も重要である。一方で、ここまで指摘があるように、コストや収入の設計が一番の難問である。公的資金を確保する上で、政策のプライオリティーを上げていく必要があるため、大きな政策に乗っていくなどして、外に向けてメッセージを発することが重要である。【第7回】

- 制度設計をするにあたり、データベースや窓口組織の創設など、今回出てきた様々な施策については、法的にかなり詰める必要がある。一方で、時間的にも急がないといけないので、引き続き、さらに緻密な法制面の検討を進めていただきたい。【第7回】
- 今回の議論は、デジタル技術を最大限活用することに軸足を置いて検討してきている。この小委員会の委員全員が、新たな道筋を開いていくという覚悟を持ち、実現のためにあらゆるところに爪跡を残すのだという気持ちでこれを公開することが必要である。【第7回】

【iii. DX時代に対応したコンテンツの権利保護、適切な対価還元方策について】

- プラットフォームとのバリューギャップ等の問題は極めて重要である。ネットワーク経済の最大の特徴の1つは、あらゆる産業において、ごく少数のデジタルプラットフォームと、そのコントロールによってあるいは従属した形であらゆる経済主体が活動していることである。これはネットワーク経済のダイナミクス、力学そのものであり、構造的な性質である。そのことを踏まえて、誰が、どのような形で、短期・中期でやるべきことの整理を含めて、重要なテーマとして位置づけていただきたい。【第1回】
- プラットフォーマーとのバリューギャップに関しては、世界的に見ても良い解決策はまだない。その中で、どう対応するのかを政策的に考えると、著作権法の枠を当然超えてしまう。著作権法以外の制度や法律との連携をどうやっていくか検討する必要がある、著作権法の体系、政策面で言えば、新しい次元に入らざるを得ない部分があると思う。【第1回】
- DX時代や5Gの運用で懸念されるのはオンライン上での海賊版問題である。このような状況の中、コンテンツホルダーは、限られた予算・人材の中で効率的・効果的な実効性を持った対策を講じる必要がある、それを実行する上で我が国が強化しなければならないことは、国際執行力・教育・サイトブロッキングだと考える。【第1回】
- 海賊版の問題について、政府内での対応の体制や国際的な協力体制が鍵となるが、この間、大幅に進んできたように思うので、まずはこれを定着させることが重要。また、現行法でできることを各国の協力の下でやっていくことが重要である。【第1回】
- 教育・普及について、大学などの各種の専門課程の中で著作権教育をしっかり位置づけるような具体の議論に入るべき。また、社会教育の中で著作権教育をどう位置づけていくのか、そのインセンティブをどう与えるのかという議論にも踏み込んでいきたい。【第1回】
- 文化庁の持つ役割を社会に知ってもらう意味で、つい最近文化庁のホームページにおいて、コロナワクチン職域接種を文化芸術に携わる個人向けに実施する旨の告知があった。検討項目にあるDX時代に対応した著作権制度・政策の普及啓発・教育方針の一例としてこうした具体的な施策を都度適切に行うということも回り回っては役立つのではないか。【第1回】
- プラットフォームにおける包括許諾の運用は良いことだが、利用者から見ると自由に利用できる勘違いしてしまうおそれもある。プラットフォームにおいて、許諾をとっていることを発信していくことも普及啓発には重要。【第2回】
- サイトブロッキングについては、表現の自由という観点から反対である。【第4回】

2. 関係者へのヒアリング等について

- 検討において重要なのは実態の把握である。変化が急激で、新たな技術・サービスの発展が進んでいて、技術・サービスの発展を十分に把握していないこともあると思うので、著作物のどういった利用事態があるか、どのような課題があるのかということをしつかり把握をしていきたい。【第1回】
- 利用の円滑化と適切な対価還元がセットで議論の対象になっているということが重要であるため、適切な対価還元が行われるには、どうすべきなのかを聞きたい。【第1回】
- 本日のヒアリングでは、主に権利者団体から意見を聴いたが、著作権管理をしている権利者団体は、有償での著作物の利用が想定されているケースが多いので、主に国内のプロということになる。アマチュアやユーザー、海外の人など様々な方々から意見を聞かなければいけないのではないか。【第3回】
- 管理団体について、プロの数がどのぐらいで、どのぐらいの人たちがその団体に属しているのかという各団体の組織率を集めていただきたい。【第1回】 その際、組織率の分母となる数字の考え方も合わせていただきたい。【第2回】
- 集中管理を望まない権利者の意向や、なぜ組織化して集中管理ができないのかということ把握したい。【第2回】
- 集中管理団体への参加が広がるのが、どのような制度を取るにしても大前提であり、そのために何をしていくべきか、どうすればいいのかを検討していくべきである。集中管理団体が管理率を上げるために、権利を預けること以上のメリットを出すことや、様々なインセンティブを出す等の方法があるため、その点について関係者からアイデアを伺うことが必要ではないか。【第2回】
- 簡素で一元的にすることにより、個人がばらばらに処理するよりはコストを下げることができる。一方で、コストがゼロになるわけではないため、そのコストは誰がどういう形で負担するのか、そのコストを下げるためにはどうするか伺いたい。また、データベースなどの技術について、そのコストが、どういう形でかかって、それを下げるためにどのような提案があるのか伺いたい。具体的に制度を考えていく上で、制度は出来たがコストで回らないとなつては何にも意味がないため、その辺も含めて、関係者からいろいろお困りの点、御提案を聞いていきたい。【第2回】
- 権利者の意向、あるいはビジネスの実態というものもあるので、そういったものを今後のヒアリング等で明らかにし、それを踏まえながら、拡大集中許諾制度等について、過度に利用促進にぶれることなく検討を進めてほしい。【第1回】
- 集中管理団体に対して、拡大集中許諾を仮に導入する場合に、集中管理団体によってうまく運用することができる見通しがあるのかどうか聞きたい。【第1回】
- SARTRASにはTSUCAOという学校向けの入力のウェブ申請システムがあるので、このような集中許諾的な取組をしている方の話も聞きたい。【第1回】

- ネットクリエイターやZ世代等に加えて、既存の組織に属していない関係者の方等、幅広い方々に御意見を伺いたい。併せて、バリューギャップ対策として、可能であればデジタルプラットフォームへのヒアリングの検討もお願いしたい。【第1回】
- 権利者などからヒアリングをする際に、バリューギャップ問題がしっかり浮かび上がるよう、留意していただきたい。また、具体的な制度に持っていく段階でいろんな議論が出ると思うが、政府の中で、バリューギャップ問題を唯一しっかり問題意識として明確にして声高に言っていけるのは文化庁しかないと思うので、具体的な対応や政策の中身をつくるのが一番大変と思う。その段階でこのバリューギャップ問題は、ほかの省庁は絶対強調しないという観点からも、しっかり意識してそこを大きく取り扱い、問題提起できる形にしていただきたい。【第1回】
- パブコメについて、ここまでポジショントークではない、現実の課題を解決しようと考え抜かれた提案が集まったこと自体、本当に素晴らしいことである。パブコメの意見は今後の議論でもぜひ念頭に置いていきたい。【第6回】

(以上)