# 分野横断権利情報データベースに関する研究会

## 背景・目的

- 文化審議会において、「簡素で一元的な権利 処理方策」の実現のため、分野横断権利情報 データベースを構築し、それを活用して著作 物の種類や分野を横断した一元的な窓口が著 作権者等の探索を行うといった方向性が 示されている。
- 本研究会では、分野横断権利情報データベースの構築に向けて、著作物の分野毎の関連 団体における取組の現状をヒアリングする など、実現可能性や技術面の課題を踏まえ つつ、検討を行う。

## 主な検討事項

- 分野横断権利情報データベースのあり方
- データベースの利用ニーズや目的
- データベースに必要な情報、フォーマットの標準化
- IDやコードによる紐付け
- 関連団体等のデータベースとの連携方策 等

## 構成員

奥邨 弘司 慶應義塾大学大学院法務研究科教授北浦 康司 公益社団法人著作権情報センター 事務局長(専務理事)

○ 喜連川 優 国立情報学研究所所長 東京大学特別教授

河野 康子 一般財団法人日本消費者協会理事

〇 末吉 亙 弁護士

土肥 一史 授業目的公衆送信補償金等管理協会 理事長(代表理事)

畑 陽一郎 <sup>一般社団法人日本レコード協会</sup> 常務理事・事務局長

福井 健策 弁護士

一般社団法人日本出版インフラセン 洪 性釿 ター出版情報登録センター知的財産

部会部会長

◎ 座長 / ○ 副座長

## 今後について

• 会議の成果物は審議会において報告する予定

# 分野横断権利情報集約化促進事業

令和5年度要望額

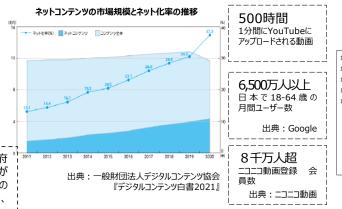
126百万円 (新規)



### 背景·課題

- Web3.0時代において、仮想空間での活動が拡大する中においては、国境を越えて個人を含む多くの主体が大量で多種多様なコンテンツを消費
- 著作物の2次利用や2次創作の際、著作物の数が多く、また、様々な分野が複合的であることから、権利処理コストが高いことが課題
- 令和5年通常国会に簡素で一元的な権利処理を可能とするための著作権法の改正案を提出予定
- 権利処理に係る探索コストを低減させるためには、利用ニーズの高い著作物の権利情報集約化が必要

知的財産推進計画2022 (抜粋) : 分野横断権利情報データベースについては、… (省略) …府 省庁横断的な検討体制の下、各分野のデータベースとの連携に加え、UGCに係るプラットフォーマーが 管理するデータベースとの連携についても検討する。さらに、既存のデータベースの充実、権利者情報の統一やフォーマットの標準化、データベースの紐付けに必要なID やコードに関するルール等を検討し、2023年内に結論を得る。 (短期、中期)



#### 音楽権利情報検索ナビのアクセス数推移 (2021年)



出典:一般社団法人音楽情報プラットフォーム 協議会 (MINC)2021年度事業報告書

### 事業内容

# 分野を横断する一元的な窓口組織を活用した権利処理に不可欠な「分野横断権利情報データベース」に係る調査研究を行う。

データベースの構築のためには、既存の著作権等管理事業者やその他の民間団体のDBとの連携が必須であるがそれらに含まれるデータ項目やフォーマット等はバラバラ。複数の分野にまたがる多くの分散したデータを集約して検索できるDBのあり方や構築のためのノウハウが不存在。

- 検討会議の開催 拡張性に留意しつつ、DBを保有する各団体等と基本的な機能、システム構成、業務フロー 等に係る調整
- 技術的な仕様の検討
  - ・権利者情報の統一やフォーマットの標準化 ・IDやコードに関するルール
  - ・検索項目・システム/データ連携等
- 部分的な実証研究 裁定制度により利用された著作物や各団体等を通さずに登録される権利情報の集約に関する実証研究

#### 分野を横断する一元的な窓口組織を活用した権利処理・データベースイメージ 「新しい 分野を 利用者 問合せ 意思表示なし 権利処理の 構断する されて 仕組み」 -元的 いない場合 連絡が取れない により な窓口 ※アウトオブコマース含む 利用可能 データベース 統合ID付与 データ標準化 データ連携等 権利者から 個別許諾の 意思表示あり 直接許諾 集中管理団体 集中管理されている場合 を通じて許諾 ※この仕組みによらず、従前の通り利用者が直接権利者に許諾を得て利用することは可能

## アウトプット(活動目標)

・ 分野横断権利情報の集約化促進

### アウトカム(成果目標)

- ・著作物に関する権利情報の探索コストの低減
- ・窓口組織による円滑な権利処理対応

### インパクト(国民・社会への影響)、目指すべき姿

著作物の利用円滑化により、対価還元の創出が新たな創作につながる「コンテンツ創作の好循環」の最大化