

## 「インターネット上の著作権侵害対策に関する調査業務」について

### 1. 実施概要

#### (1) 目的

- ①日本の著作権者が海外の著作権侵害サイトに権利行使する上で必要な最新情報を調査する
- ②権利行使の実態、権利者団体等の活動実態等を調査し、国際的な協力体制の在り方について検討する。

本調査の目的は、日本の著作権者、コンテンツ企業等が、欧米諸国の著作権侵害サイトに対し権利行使する上で必要な最新の情報を調査し、その成果をまとめたハンドブックを作成すること、及び権利行使の実態、権利者団体等の活動実態等を調査し、国際的な協力体制の在り方について検討することで、インターネット上の著作権侵害に対する日本の著作権者、コンテンツ企業等の権利行使を支援するものである。

※なお、デジタル化・ネットワーク化による国境を越えた侵害行為への権利行使（エンフォースメント）については、文化庁文化審議会著作権分科会国際小委員会において「今後、優先的に検討すべき課題」として採り上げられ、特に実効性の確保に向けた方策が求められている。本調査の成果は著作権者のみならずこうした方策の一助ともなることが期待できる。

#### (2) コンテンツジャンル

ゲーム及びアニメとする

欧米諸国で日本コンテンツの著作権侵害被害が甚大で、且つ、現状ではその対策実務に関する情報を得にくい、欧米諸国に所在する団体と連携が十分に取れていないジャンルについて特に情報収集する必要がある。具体的には、ゲーム及びアニメを想定する。

音楽や実写映像コンテンツは、欧米諸国においては日本コンテンツの需要が比較的小さく、被害も甚大ではない。これに加え、音楽の場合は社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）が各国のカウンターパートとなる音楽著作権管理団体と相互に管理契約を締結しているため、対策実務に関する情報を得やすい。また、積極的に世界各国で権利行使を含めた対策を行っている米国の権利団体（音楽では RIAA、映画コンテンツでは MPA）を通じて情報を得ることも可能である。

#### (3) 調査対象国

フランス、スペイン、イギリスの3カ国とする

##### ①フランス

アニメやマンガを初めとして、日本コンテンツの人気の高さが知られており、インターネットにおける著作権侵害被害も多いと見られる。

これに関する法制度等としては、とりわけ権利者保護の視点に立った取り組みが特徴的である。ISPと権利者による違法ファイル交換対策の覚書（エリーゼ協定）（2007年）など。

## ②スペイン

近年、日本コンテンツの人気の上昇しており、パッケージソフトの海賊盤被害が甚大であることから、インターネット上の権利侵害被害の増加も予想される。しかし、これに対する取り組みや法制度等については日本の事業者にはほとんど情報が無い。

## ③イギリス

著作権保護に関しては、法体系などが欧米諸国の中でもとりわけ整備されており、インターネット上の権利侵害に対する取り組みとして、政府、ISP、業界間で違法なファイル共有削減取り組みに係る協働覚書の締結（2008年）などが知られている。

日本コンテンツについては、上記のフランスやスペイン、イタリアほどの高まりはないものの、ゲームなど一定程度の人気がある。

※米国は調査対象国の選定基準によく合致するが、既に権利行使に関する情報が比較的整っているため対象国から除外し、今回は、情報があまり明らかでない欧州諸国を対象にすべきと考える。

※イタリアは日本コンテンツの人気の高く、著作権侵害被害も甚大であるが、権利行使に関する情報がある程度整っていることから、今回の対象から除外した。

## 2. 調査の内容

### (1) 調査方法

**文献調査とヒアリング調査を実施し、検討委員会で結果を検討する**

次の①～⑤の調査項目案について、文献調査を主体とした調査を主体に、国内の関係者や団体、有識者等へのヒアリング調査を実施して補完する。

■調査項目案	⇒ 検討委員会での ご検討
①根拠法令、制度等の概要	
②権利行使のための手続き	
③ネット上の侵害対策に積極的な権利者団体等の活動	
④権利行使の実態、権利者団体等の活動実態	
⑤日本コンテンツの類型的な著作権侵害事例と分析	

## (2) 調査項目 (案)

### ①根拠法令、制度等の概要

まず、調査対象国における著作権法の基本体系について概観し、特にインターネット上の著作権に関する法制度や体系、国際的な取り組み状況 (マルチ、バイ、プブリ等) について概要と国別の特徴をまとめる。

そもそも各国において、インターネット上の「著作権侵害」とはどのような行為を指すのか (違法にアップロードされたコンテンツをダウンロードすること自体が違法かどうか等)、その根拠となる法律、罰則、その他、権利行使に関連する制度等の概要について、国別にまとめ、国別の特徴を米国や日本との比較において概観する。ゲームとアニメとで異なる特徴があれば、個別にまとめる。

- ・著作権に関する法制度・体系一般
- ・インターネット上の著作権に関する法制度・体系、国際的な取り組み
- ・「インターネット上の著作権侵害」となる行為、その根拠法令、罰則
- ・“警告システム”や“制裁システム”、その他

### ②権利行使のための手続き

インターネット上に違法アップロードされたコンテンツに対する権利行使とは、具体的には「削除要請～削除実行」ということになる。インターネット上の著作権を侵害された場合、誰に対して削除要請をするのか、その際に権利者側で用意しなければならない証明等、実際のアクション等、権利者が権利行使を完了するまでの手続きについて、具体的にまとめ、国別の特徴を米国や日本との比較において概観する。ゲームとアニメとで異なる特徴があれば、個別にまとめる。

- ・窓口となる執行機関
- ・削除要請手続きの手順
- ・権利帰属証明の方法
- ・発信者情報開示手続き、その他

### ③インターネット上の著作権侵害対策に積極的な権利者団体等の活動

アニメやゲームジャンルについてインターネット上の著作権侵害対策に積極的な団体及びその活動の詳細についてまとめ、国別の特徴を米国や日本との比較において概観する。ゲームとアニメとで異なる特徴があれば、個別にまとめる。

- ・インターネット上の著作権侵害対策に積極的な団体の概要
- ・活動の概要 (著作権者とISPの間での協力枠組みなど)、その他

### ④権利行使の実態、権利者団体等の活動実態

本調査研究では、法制度と実務との乖離が少ないことを条件に調査対象国を選定しているが、それでも乖離が見られる場合には、実態の把握につとめる。上記の②～③にまとめた権利行使の手続きや権利者団体等の活動について、システムとして定められていること、目標に掲げられていることに対して、

実際にはそうならない、逆に実態はさらに進んでいる等というような実態があれば、まとめる。ゲームとアニメとで異なる特徴があれば、個別にまとめる。

### ⑤日本コンテンツの類型的な著作権侵害の事例と分析

日本コンテンツが著作権侵害被害を受けているインターネット上の“場”として、次の3つが想定される。

(1) 動画投稿サイト (※)	「デイリーモーション (【dailymotion】.net)」、「YouTube」、「ニコニコ動画」など
(2) P2P ソフト	「BitTorrent」、「Lime Wire」、など
(3) ホームページ	各種のダウンロードサイト、各種のリンク集サイトなど（上記①②による違法コンテンツへのリンク集を含む）の中から、日本コンテンツ（ゲーム及びアニメ）の掲載が多い、著作権侵害被害が多いと目されるサイトを抽出する

これらのインターネット上の“場”において、日本のゲーム及びアニメのコンテンツが著作権侵害被害を被った事例を収集し、成果別に類型化して把握する（典型例の把握）。また、事例の分析軸をいくつか検討し、権利行使の可否に明らかに影響する要素があれば分析結果をまとめる。

- ・成果別の類型化・・・典型例の把握（権利行使に至らなかった事例、権利行使の成功事例、権利行使の失敗事例・権利行使に至らなかった事例、刑事での立件まで至った事例等）
- ・サイト種別別の分析（例）・・・（動画投稿サイト（※）／P2P ソフト／ダウンロードサイト）
- ・関係者種別の分析（例）・・・（善意の第三者・市民／ネットに進出した海賊盤事業者／ネット専業の違法集団／犯罪組織等の関与等）
- ・権利行使側の立場別の分析（例）・・・（権利者が独自に実施／権利者団体による／各国出先機関による／弁護士事務所など専門機関による等）

※なお、動画投稿サイトは運営会社が限定されるため、削除要請等の窓口は比較的明確で、各社とも違法コンテンツについては一定の対策を講じているとみられる。そのため、P2P ソフトやダウンロードサイトに比べると権利行使が容易かつ類型的であることが予想できる。