

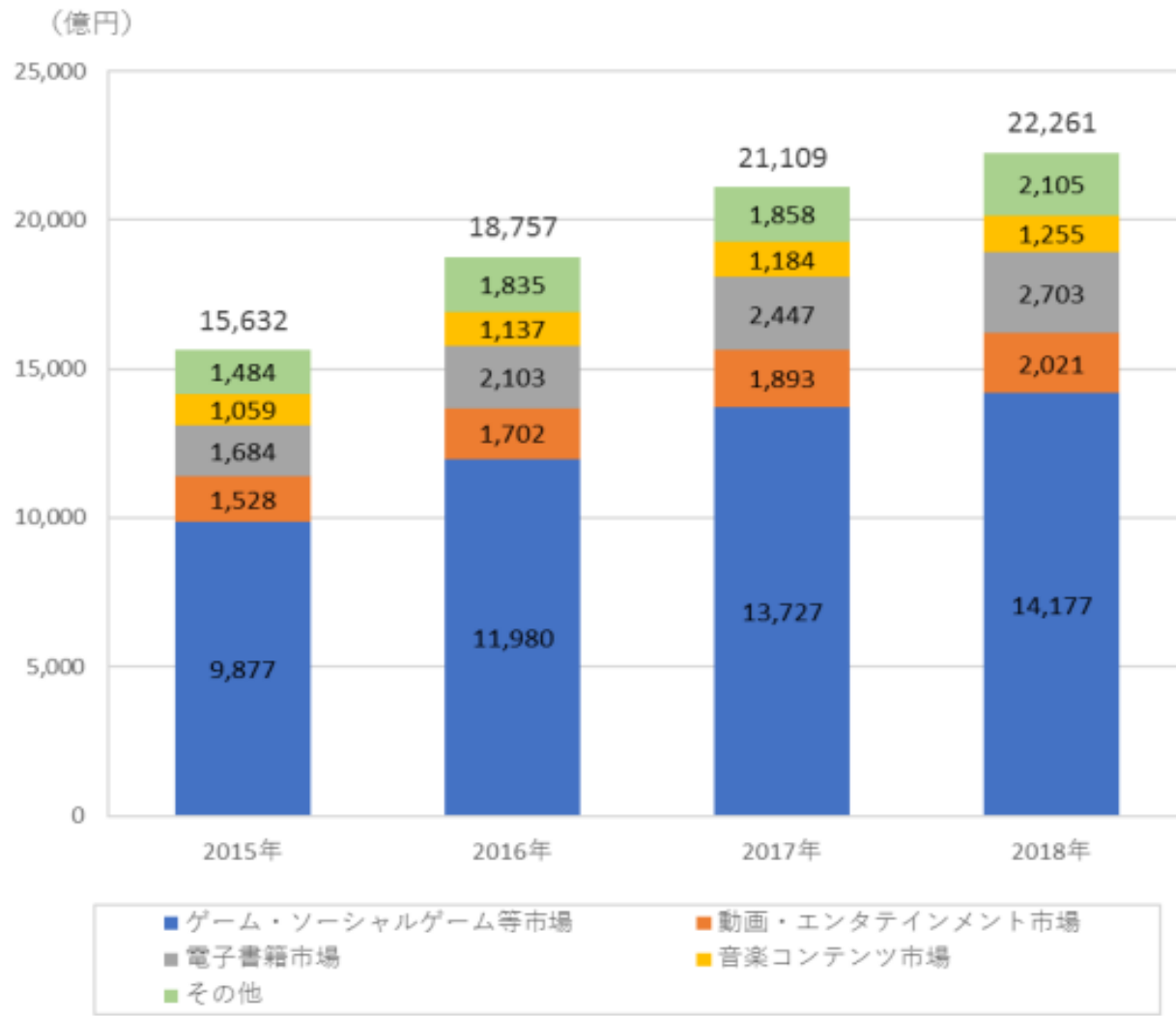
# 独占的ライセンスの対抗制度及び 独占的ライセンシーに対し差止請求権を付与する制度の導入について



2019年11月8日

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

# モバイルコンテンツ市場 カテゴリ別内訳



- ・モバイルコンテンツ市場は2兆円を超え、成長傾向継続
- ・内訳では、ゲーム・ソーシャルゲームが構成比60%以上のシェアで推移

(単位：億円)

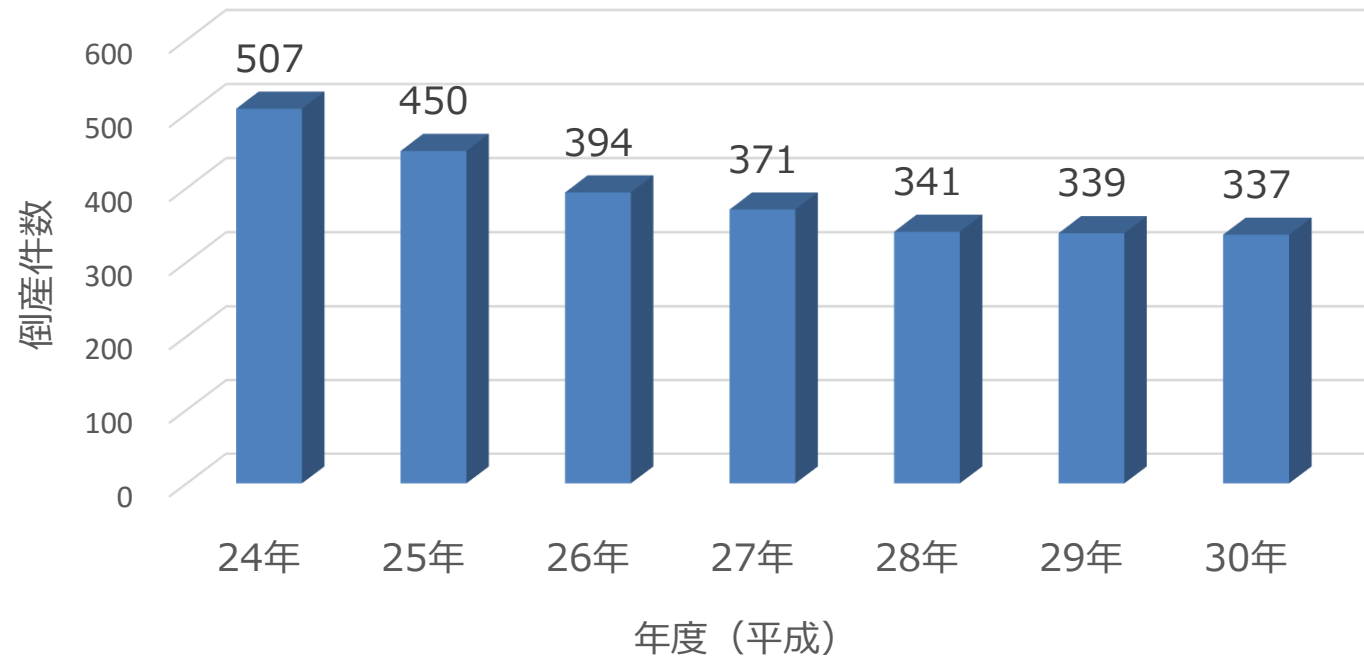
	2015年	2016年	2017年	対前年比	2018年	対前年比
ゲーム・ソーシャルゲーム等市場 *1	9,877	11,980	13,727	115%	14,177	103%
動画・エンタテインメント市場 *2	1,528	1,702	1,893	111%	2,021	107%
電子書籍市場 *3	1,684	2,103	2,447	116%	2,703	110%
音楽コンテンツ市場 *4	1,059	1,137	1,184	104%	1,255	106%
その他	1,484	1,835	1,858	101%	2,105	113%
合 計	15,632	18,757	21,109	113%	22,261	105%

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調査

# 情報通信業の倒産件数の推移

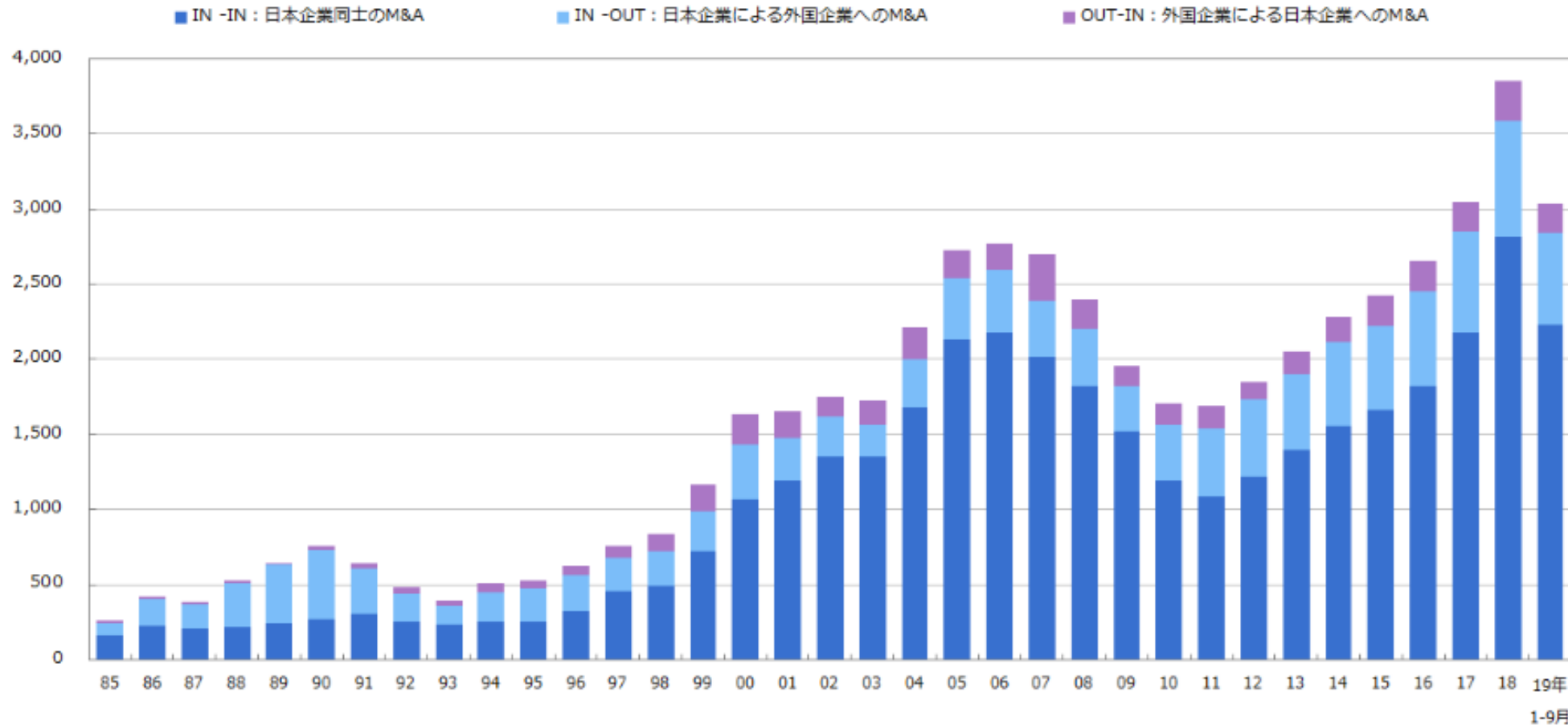
- ・近年,年間約340件程度で横ばい傾向で推移

情報通信業の倒産件数推移



# M & A件数の推移

- ・我が国におけるM&Aは、増加傾向が続き、2018年は件数最多を記録
- ・2018年の件数最多要因として、国内でのM&Aの急増



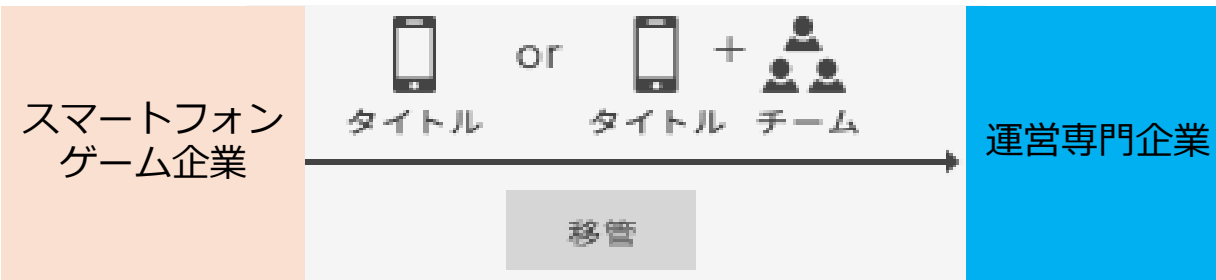
株式会社レコフデータ グラフで見るM&A動向より  
<https://www.marr.jp/genre/graphdemiru>

# 急成長のNewトレンド

## 「ゲームサービス業」※1を代表とするゲーム分野セカンダリ市場

- ・スマートフォンゲームの運営を、運営専門業者に移管するビジネスモデルが急成長
- ・スマートフォンゲーム企業における、事業撤退、資金調達、人員再配置のニーズ増加

### 【ビジネスモデル概要】

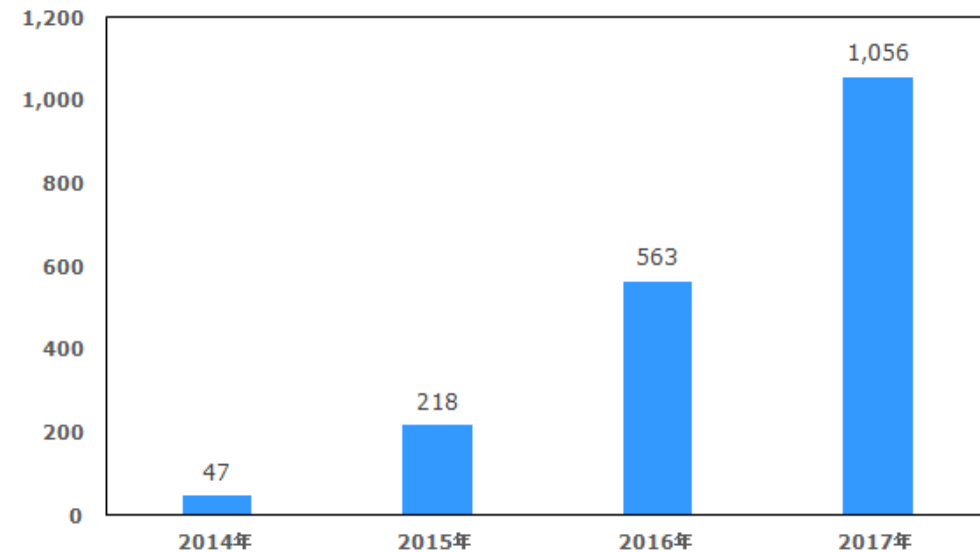


### 「ゲームサービス業」における移管の主なビジネスモデル

- ・ゲーム企業が対価を得て、タイトル等の全てを運営専門企業へ譲渡するビジネスモデル
- ・ゲーム企業が一時金を得て、運営する権利を運営専門企業へ譲渡し、運営による利益分配金（著作権使用料含む）をゲーム企業が得るビジネスモデル（運営専門企業がコスト構造など運営を見直し、利益の増加、また、長期運営を実現しているビジネスモデル）

### 【スマートフォンゲームセカンダリ市場規模の推計・予測】

（単位：億円）



〈デジタルインファクト推計・予測〉

2015年7月15日 株式会社デジタルインファクト  
<https://digitalinfact.com/release150715/>

※1 「ゲームサービス業」：スマートフォンゲームセカンダリ分野のリーディングカンパニー(株)マイネット（東証1部）が提唱するセカンダリ分野の名称

# 急成長のNewトレンド

## 「ゲームサービス業」における著作権の主な契約類型

- ・ 移管前から存在する移管時における著作権と  
移管後に発生する著作権の各々の権利についての権利関係を決定

著作権に関する主な契約類型				類型
移管前著作権		移管後発生著作権		
ゲーム企業	運営専門企業	ゲーム企業	運営専門企業	
譲渡	→ 譲受(権利保有)	—	権利保有	①
権利保有	→ 独占的ライセンス	—	権利保有	②
		譲受(権利保有)	← 譲渡	③
権利保有	→ 非独占ライセンス	—	権利保有	④
		譲受(権利保有)	← 譲渡	⑤
			← 非独占ライセンス	

類型②～⑤：  
ゲーム企業が倒産した場合・ゲーム企業が第三者に著作権を譲渡した場合、運営専門企業のビジネスは不安定になる。

類型②～⑤におけるライセンスフィーは、運営専門企業からゲーム企業へ支払われる運営に関する分配利益に含まれているケースが多い。

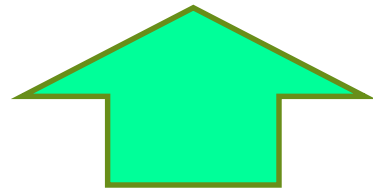
# 大前提：利用許諾に係る権利の対抗制度

昨今のビジネス環境  
一般的なライセンスビジネス  
急成長しているセカンダリビジネス } ← M&A増加・一定の倒産発生状況  
ライセンシーのビジネスの安定化

## 『著作物等の利用許諾に係る権利の対抗制度の導入』

2019年1月文化審議会著作権分科会法制・基本問題小委員会報告書（案） 第5章

[http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoki/h30\\_08/pdf/r1413427\\_02.pdf](http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoki/h30_08/pdf/r1413427_02.pdf)



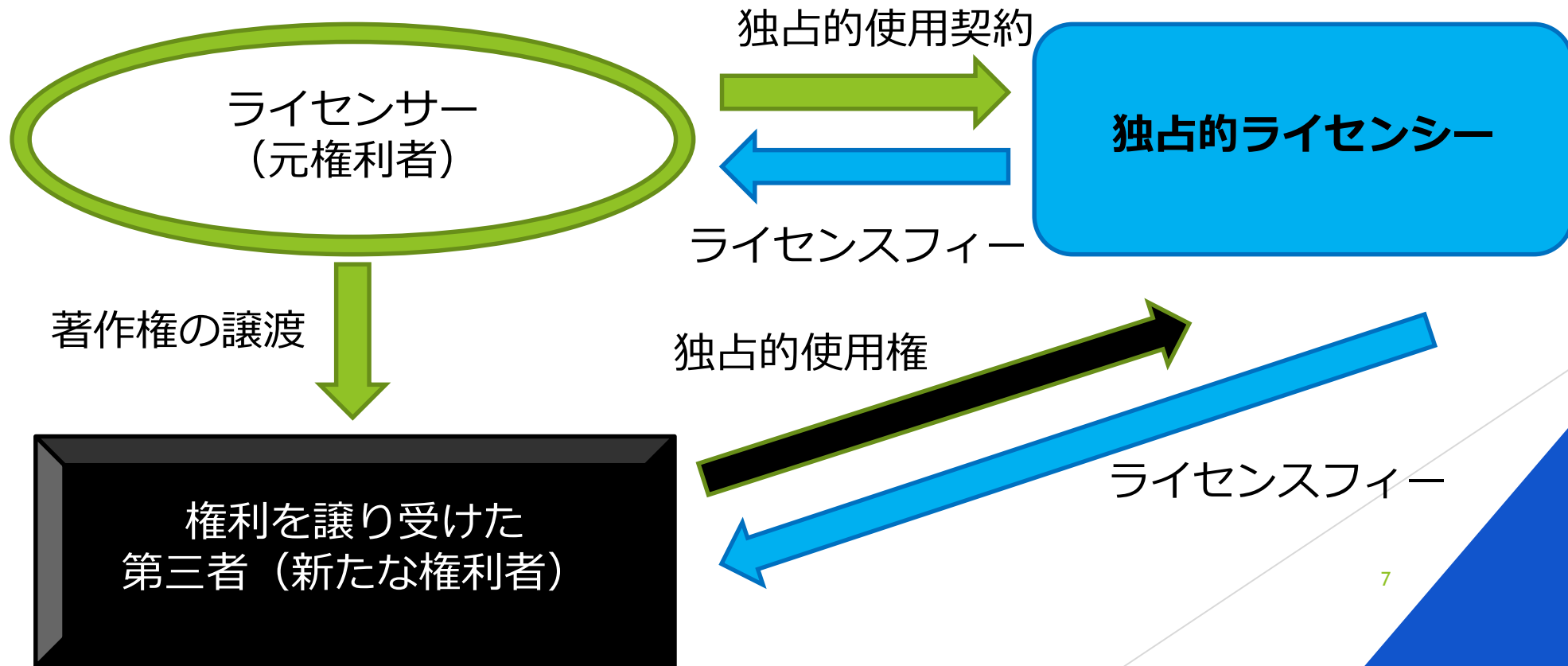
# 必要

上記報告書の通り  
早急な法整備を求める

# 独占的ライセンスの対抗制度 (ライセンサーによる第三者譲渡に対して)

## 意見

- ・ 安定的なビジネス継続のため、独占的ライセンシーの保護が重要  
著作権が第三者に譲渡されようとも、独占的使用権は同条件で継続されるべき

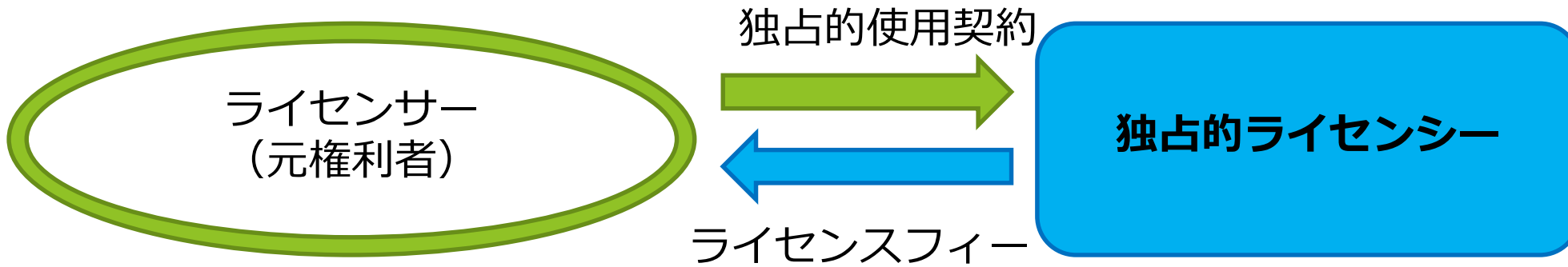




# 独占的ライセンスの対抗制度 (無許諾使用の第三者に対して)

## 意見

- ・ 独占的ライセンシーの独占性は守られるべき
- ・ 一定条件のもと、独占的ライセンシーに第三者への差止を認めるべき



無許諾

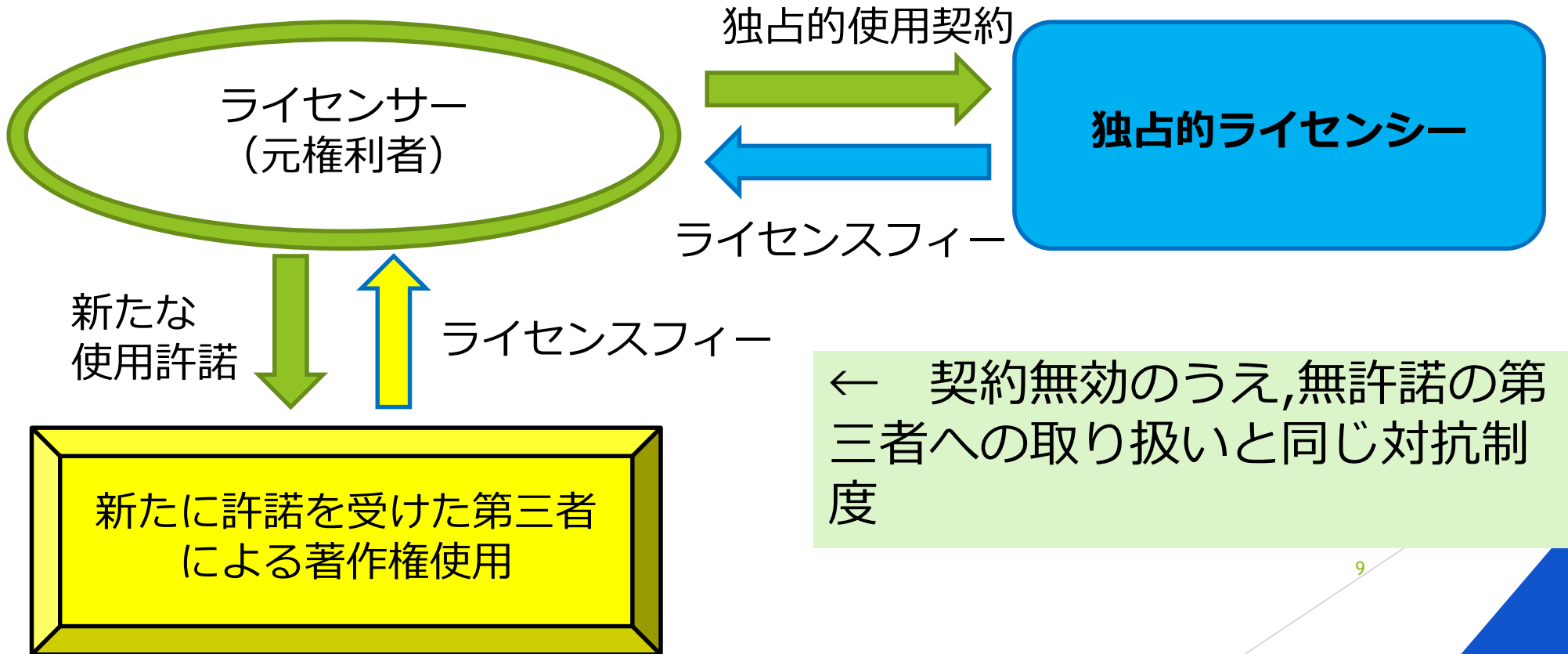
第三者による著作権使用

- ・ 独占的ライセンシーは、無許諾の第三者に独占性を侵害されている
- ・ ライセンサーはライセンシーへの独占性の履行ができていない
- ・ ライセンサーが、無許諾の第三者による著作権使用を差し止めない場合、独占的なライセンスではなくなる
- ・ ライセンシーが、ライセンサーへ無許諾の第三者の使用の差し止めを求め、一定期間の間に差し止めない場合には、独占的ライセンシーは独占性を守るための範囲で、無許諾の第三者の著作権の使用を差し止めることができる法制度が妥当

# 独占的ライセンスの対抗制度 (新たに許諾された第三者に対して)

## 意見

- ・ 独占的ライセンシーの独占性は守られるべき
- ・ ライセンサーと新たに許諾を受けた第三者の契約は無効が妥当
- ・ 契約無効の上で、一定条件のもと、独占的ライセンシーに第三者への差止を認めるべき



## その他,検討すべき事項

- ・ **権利の明確化** 著作権の権利はあくまで権利者にあること
- ・ **必要な権利行使** 著作権の独占的使用契約は,独占性を担保できることが重要であるため,ライセンサーが独占性を守る範囲での権利行使が可能であることは必要: 権利者が権利行使をしないなど,一定条件のもとライセンサーが権利行使できる制度が望ましい
- ・ **権利の性質** 現状の著作権に関する独占的な契約は,差止・損害賠償等が可能な権利の契約ではなく,あくまで使用に関して独占的な使用であるに契約条件となっていること: 特許法の専用実施権の様な契約ではなく,独占的通常実施権に似た契約であること
- ・ **契約の特性** 著作物を生み出していくというビジネスの特性上,契約対象となる著作物は,契約時点に存在する著作物と,契約以降に発生する著作物が対象となること: 商標法の専用使用権の登録制度の様な制度はなじみません



一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿4-4-5 第3伊藤ビル603

[info@mcf.or.jp](mailto:info@mcf.or.jp)