

**令和5年度文化庁委託事業
「個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組みの
分野横断化に関する調査研究」**

報告書

令和6年3月
株式会社 クニエ



1. 事業概要	2	4. 本仕組みへのニーズ調査	32
1-1. 実施概要	3	4-1. ニーズ調査の全体像	33
1-2. 調査対象	11	4-2. 有識者向けヒアリング調査	35
2. エグゼクティブサマリ	17	4-3. 個人クリエイター等向けヒアリング調査	38
2-1. 本仕組みと既存の関連制度との関係性整理	18	4-4. ヒアリング結果を踏まえたアンケートへの示唆	41
2-2. 本仕組みへのニーズ確認	19	4-5. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査実施要領	46
2-3. ニーズ確認結果を踏まえた本仕組みへの要件（案）	21	4-6. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査結果	57
2-4. 登録情報と登録・更新の在り方	22	4-7. ニーズ確認結果を踏まえた本仕組みへの要件（案）	65
2-5. 令和6年度以降の継続検討への論点・示唆	23	4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要	67
3. 本仕組みと既存の関連制度との関係性整理	24	5. 登録・検索の在り方の整理	80
3-1. 既存の関連制度との関係性の論点整理	25	5-1. 登録・検索に必要なデータ項目の整理	81
3-2. 今後の方針案	30	5-2. 登録・更新時の運用方針の整理	91
		5-3. 手数料に関する整理	97
		6. 令和6年度以降の継続検討への論点・示唆	102
		6-1. 令和6年度以降の論点全体像	103
		6-2. 令和6年度以降の論点案①本仕組みの基本構想（システム企画）	104
		6-3. 令和6年度以降の論点案②業務要件	105
		6-4. 令和6年度以降の論点案③システム機能要件	106
		6-5. 令和6年度以降の論点案④システム非機能要件	107
		7. 令和5年度調査研究結果総括	108

1. 事業概要

1-1. 実施概要

背景

Web3.0やXR/メタバース等が叫ばれている中、インターネット上では個人を含む多くのクリエイターが多種多様なデジタルコンテンツを創作・公開し、ユーザーが消費・二次利用する動きがますます拡大している。そのような中で、中間まとめ「DX時代に対応した『簡素で一元的な権利処理方策と対価還元』及び『著作権制度・政策の普及啓発・教育』について」（令和3年12月 文化審議会著作権分科会）において、分野を横断する一元的な窓口組織を活用した新しい権利処理の仕組みの実現に向けて、分野横断権利情報データベースと既存データベースや音楽権利情報検索ナビ等との連携のほか、集中管理がされていないコンテンツやUGC等に関する情報も掲載することが適当であるという方向性が提言された。

その後、令和4年度に有識者等からなる「分野横断権利情報データベースに関する研究会」において検討が行われ、分野横断権利情報データベースの在り方として、分野ごとのデータベースを前提として、それらとの連携により情報検索が可能なシステム（以下、「分野横断権利情報検索システム」という。）を志向することが適当であるとされた。同報告書では、分野横断権利情報データベースの在り方として、分野ごとのデータベースを前提として、それらと連携することにより情報検索が可能となるもの（メタ検索を行う「分野横断権利情報検索システム」のようなもの。）を志向することが適当である、とされており、「分野横断権利情報検索システム」の連携先として想定されているものの一つとして、「令和3年著作権法改正（レコード・レコード実演の放送同時配信等に係る権利処理円滑化）への対応として構築された「音楽権利情報登録システム」（<https://regist.music-rights.jp/login>）が挙げられている。具体的には、「音楽権利情報登録システム」を活用し、音楽以外の分野に係る登録の在り方について検討した上で、「分野横断権利情報検索システム」と連携することが適当、とされている。

なお、簡素で一元的な権利処理方策と対価還元に関しては、令和5年に成立した著作権法の一部を改正する法律によって、集中管理がされておらず、その利用可否に係る著作権者等の意思が明確でない著作物等（未管理公表著作物等）の利用円滑化のための新たな裁定制度が創設された。利用の可否や条件等に係る意思の表示に関しては、「デジタルトランスフォーメーション（DX）時代に対応した著作権制度・政策の在り方について 第一次答申」（令和5年2月 文化審議会）において、分野横断権利情報検索システムへの記載が例示されている。

目的

以上の背景を踏まえて、「個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組みの分野横断化に関する調査研究」（以下、本事業という。）では「分野横断権利情報検索システム」（P6）から個人（UGC）クリエイター等※の権利情報を検索可能とし、著作物等利用の円滑化、対価還元機会の増加を目指すことを目的として、「個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組み」（P5）（以下、本仕組みという。）の基本的な考え方の整理や登録ニーズを調査し、登録・検索の在り方に関する調査研究を実施した。

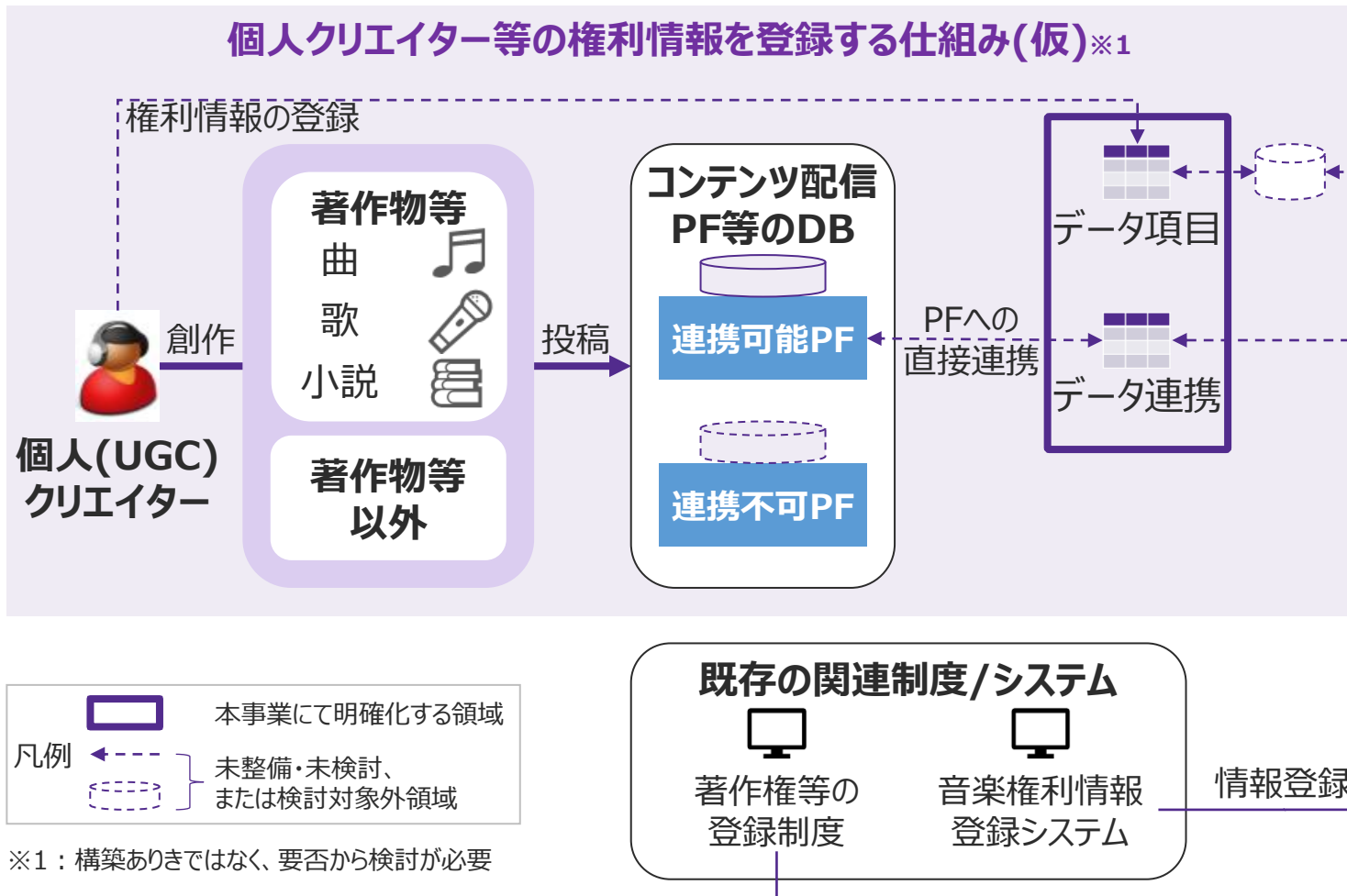
※「個人（UGC）クリエイター等」は以降「個人クリエイター等」と記載。UGC：User Generated Contentの略。一般ユーザーによって作られたコンテンツを指す。

個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組み

本仕組みのイメージは下記。個人クリエイター等の権利情報を検索可能とし、著作物等利用の円滑化、対価還元機会の増加を目指すことを目的として、個人クリエイター等の権利情報を登録可能な仕組みの検討を進めている。

個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組みおよび関連事項の全体像

分野横断権利情報検索システムのイメージ



- 分野ごとの**既存のデータベースを前提**とし、それらとの**連携により情報検索**が可能となる。

※1：構築ありきではなく、要否から検討が必要

※オプトアウトとは新たな裁定制度による利用の対象外とする意思を明らかにすることを指す。

著作物等利用の円滑化、およびクリエイターへの適切な対価還元機会の増加のため、分野ごとのデータベースと連携することにより情報検索が可能となる「分野横断権利情報検索システム」の構築及び令和8年度以降の運用に向けて取組が進められている。

分野横断権利情報検索システムの概要

意義

- 著作物等の**権利者情報を探す作業の効率化**
- 「簡素で一元的な権利処理方策」に係る**新たな裁定制度におけるプロセスの短縮**

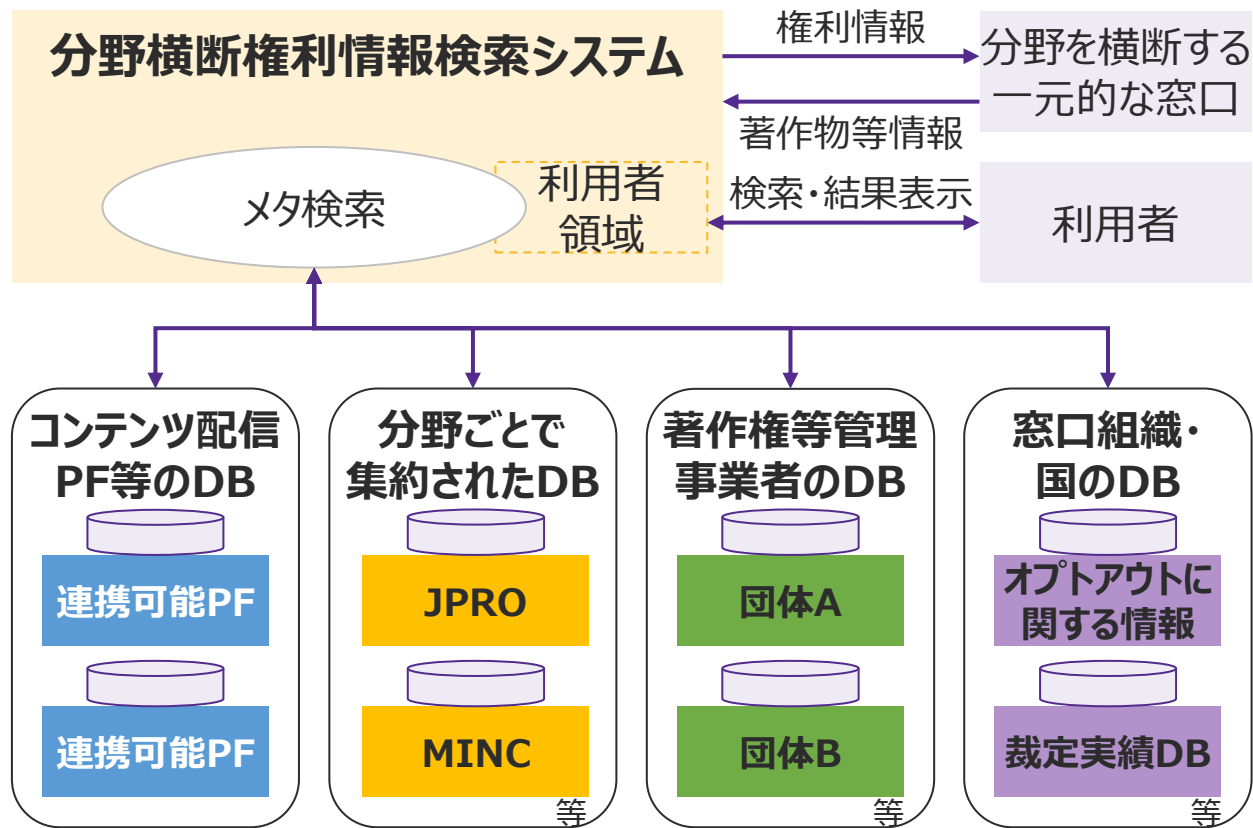
今後の方向性

- システムの運用主体と運営基盤の確立
- 分野ごとの権利情報データベースの充実
- 連携するデータベースを保有する団体等との協力

- 令和5年：
著作物利用希望者のニーズ調査、既存データベースの調査研究等(本事業とは別の事業にて実施)
- 令和6年以降：
分野横断権利情報検索システムの要件定義、構築、運用開始

分野横断権利情報検索システムのイメージ

- 分野ごとの**既存のデータベースを前提**とし、それらとの**連携により情報検索**が可能となる。



「分野横断権利情報登録システム」において個人クリエイター等の権利情報を検索可能とするため、下記の内容について調査・検討した。

実施概要

基本的な考え方の整理

- 本仕組みと関連する既存制度との関係性について、登録対象となる著作物等や役割等を踏まえて、今後の方向性を整理

個人クリエイター等のニーズ調査

- 有識者および個人クリエイター等に対して、現状の被二次利用※における課題や本仕組みへの登録ニーズ等をヒアリングし、その結果を踏まえてアンケート設問・選択肢を設計
- 協力会社との連携により個人クリエイター等数千名を対象にアンケートを実施・分析

登録・検索の在り方の整理

- 既存の権利情報データベース等における登録・検索データの項目に基づき、必要なデータ項目を整理
- 更新方法や手数料等、情報の真正性を保つために必要な諸条件を整理
- 上記データ項目や諸条件を踏まえて、本仕組みとの連携が前提とされる音楽権利情報登録システムの運営事業者と意見交換を実施

※被二次利用とは自身の著作物等を適切な許諾の元、他人に使用（利用）させることを指す。

1-1. 実施概要 実施体制



本事業にご協力いただいている有識者、所管である文化庁のご担当、ならびに運営担当となる弊社メンバーを下記に記す。

役割	組織名・所属	役職等	氏名(敬称略)
座長	KTS法律事務所	弁護士	末吉 亙
委員 (五十音順)	一般社団法人 クリエイターエコノミー協会	事務局長 /弁護士	浅井 健人
	明治大学 情報コミュニケーション学部	教授	今村 哲也
	一般社団法人 日本ネットクリエイター協会	専務理事	仁平 淳宏
	一般社団法人 日本レコード協会	専務理事	畑 陽一郎
	公益社団法人 著作権情報センター 附属著作権研究所	専任研究員	横山 真司

役割	組織名・所属	役職等	氏名(敬称略)
本事業 所管	文化庁 著作権課	文化庁著作権課長	靱井 圭子
		著作物流通推進室 室長	渡邊 浩人
		著作物流通推進室 室長補佐	内村 太一
		著作物流通推進室 流通推進係長	五十嵐 由佳
		専門官(併) 企画審議係長	山口 茉優
		登録係長	栗林 裕子
		法規係長	安達 琴音
本事業 運営	株式会社 クエエ	マネージング ディレクター	金澤 薫
		マネージャー	酒井 誠太郎
		シニアコンサルタント	谷本 将一
		シニアコンサルタント	野村 和貴
		シニアコンサルタント	大利 流聖
		コンサルタント	田宮 健暉
		アナリスト	早川 隼平
		アナリスト	宮内 野乃佳

1-1. 実施概要 実施スケジュール

準備委員会を2回、本委員会を5回開催し、各調査・検討事項について討議した。

カテゴリ	タスク	作業内容	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3		
			上	下	上	下	上	下	上	下	上	下	上	下	上	下
委員会の開催		準備開催(P)・本開催(#)の委員会運営			P1	P2	#1	#2		#3		#4	#5			
調査研究	(1)基本的な考え方の整理	調査対象分野の検討	権利情報登録の調査対象となりうる分野の整理	>	>		>									
			協議を踏まえた最終案作成				>	>								
		著作権等の登録制度との関係整理	個人C権利情報の取扱方針に係る論点の整理		>											
			後続タスク((2), (3))での調査・検討内容整理							>	>	>	>			
	音楽権利情報登録の位置付け整理	音楽権利情報登録との位置づけに係る論点の整理		>												
		後続タスク((2), (3))での調査・検討内容整理								>	>	>				
	(2)個人クリエイター等権利情報登録/検索に関する調査	委員の方への有識者ヒアリング	調査目的、ヒアリング項目検討			>	>									
			委員の方へのヒアリングの実施・取り纏め				>									
		PF関係者への有識者ヒアリング	ヒアリング日程調整、調査目的、ヒアリング項目検討				>									
			PF関係者の方へのヒアリングの実施・取り纏め				>	>	>	>						
		個人クリエイター等向け先行ヒアリング	ヒアリング日程調整、調査目的、ヒアリング項目検討				>	>	>	>						
			先行ヒアリングの実施・取り纏め				>	>	>	>						
	アンケート調査の設計	アンケート配信先検討							>	>						
		スクリーニング案検討、調査項目の設定							>	>						
アンケート調査	アンケートによる調査の実施								>	>	>					
	調査結果の取り纏め									>	>					
(3)権利情報登録の在り方の整理	登録・検索に必要な情報となる情報の整理	権利情報の登録・検索に必要な情報の整理								>	>					
		既存データベースとの互換性担保の確認									>	>				
	登録情報更新の在り方の整理	登録情報更新に係る運用方針・手段の整理										>	>			
	登録情報の更新および最新化への要件の整理											>	>			
最終報告書		本年度の調査結果、今後の検討事項を整理											>	>		
		第5回検討委員会を踏まえた最終報告書作成													>	>

準備委員会にて調査対象分野等の前提を確認後、本委員会にて関係各所へのヒアリング・アンケート調査や権利情報登録・更新の在り方について段階的に確認・検討した。

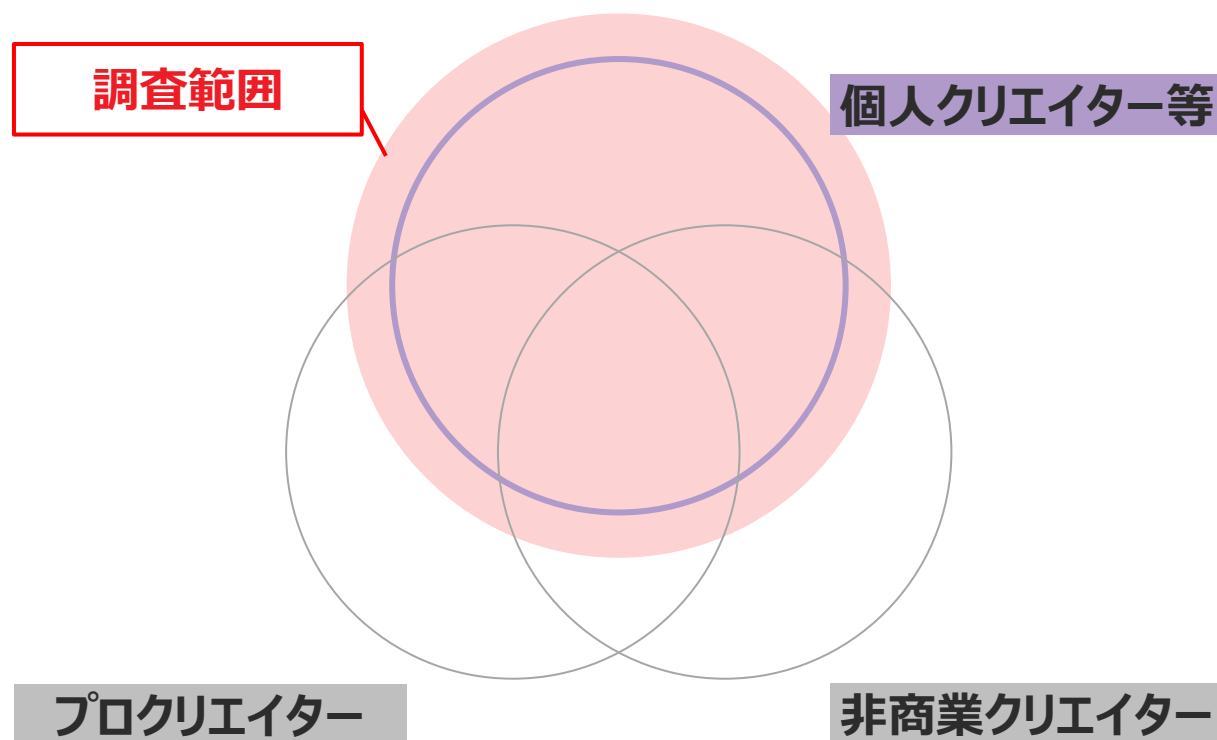
		テーマ	検討事項
準備 委員会	第1回 2023年5月19日	<ul style="list-style-type: none"> 自己紹介および本事業の目的とゴールの意識合わせ 調査対象分野についての頭出し 	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等権利情報管理の調査対象となる分野の選定アプローチ
	第2回 2023年6月23日	<ul style="list-style-type: none"> 調査対象分野の決定 	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等権利情報管理の調査対象となる分野
本委員会	第1回 2023年8月4日	<ul style="list-style-type: none"> ヒアリング中間結果の共有 アンケート調査についての概要共有 	<ul style="list-style-type: none"> ヒアリング中間報告まとめ アンケート調査概要
	第2回 2023年9月15日	<ul style="list-style-type: none"> ヒアリング結果の報告 個人クリエイター等向けアンケートの仮案 	<ul style="list-style-type: none"> ヒアリングの結果・示唆 アンケートの目的・項目・実施方法・スケジュール
	第3回 2023年11月17日	<ul style="list-style-type: none"> 本仕組みにおける登録ニーズ 	<ul style="list-style-type: none"> アンケートの集計/分析結果
	第4回 2024年1月26日	<ul style="list-style-type: none"> 既存の関連制度との関係整理 登録・検索に必要となる情報 情報の登録・更新の在り方 	<ul style="list-style-type: none"> 関連制度との関係に係る方針 登録・検索に必要となる情報項目、および登録・更新の運用方針
	第5回 2024年3月1日	<ul style="list-style-type: none"> 本事業における調査結果 	<ul style="list-style-type: none"> 調査結果全体の取り纏め方針

1-2. 調査対象

1-2. 調査対象 前提となる考え方

分野横断権利情報検索システムにおいて、個人クリエイター等著作物等を検索可能とすることが目的であるため、本事業では個人クリエイター等の定義を厳密に定めることなく、抜け漏れが無いように調査領域を広く設定した。

個人クリエイター等調査の対象となる領域



個人クリエイター等の定義

前提となる考え方を踏まえて、自身の著作物等(共同著作物も含む)について利用の対価還元を要求し、人格権を除く著作権及び著作隣接権を一部でも自身で管理するクリエイターを便宜上、「個人クリエイター等」と定義した。ただし、法人や個人事業主、合作における複数の個人も定義から除外しないものとした。

著作物等(共同著作物も含む)に対する考え方

対価還元

著作権等の管理※1

例

調査対象

個人クリエイター等

- 金銭を要求※2

- ① 著作権等を全て本人(法人含む)が管理
- ② 著作権等の一部を本人(法人含む)が管理※3

- 原盤を自身で管理し、著作権をJASRACに委託しているボカロP
- コミケで創作漫画の合同本を出品した複数人の学生

調査対象外

プロクリエイター

- 金銭を要求

- ③ 著作権等を全て所属先事務所や集中管理事業者等に委託・譲渡

- 著作権をJASRACに委託し、自身は著作権管理をしていない歌手※4
- 日本漫画家協会に著作権を委託管理している漫画家

調査対象外

非商業クリエイター

- 要求しない

- ④ 管理しない(著作権を有する自覚がない場合を含む)

- スマホで写真を撮った高校生
- SNSに体験談を綴った主婦

※1：著作物等の利用許諾、および使用料の徴収に係る業務の実施を指す。

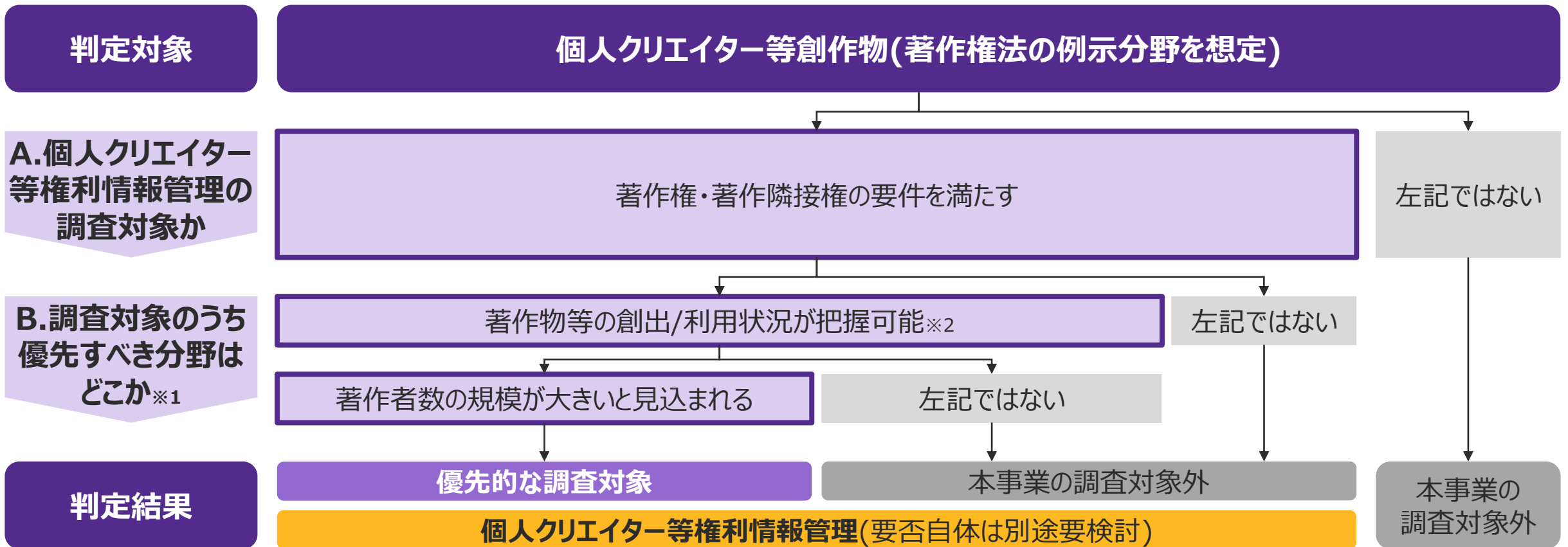
※2：作品の広告宣伝や将来に向けた先行投資のため著作物等を無料公開している場合など、潜在的に金銭を要求する場合も含む。

※3：著作権等を本人が管理する場合であっても、例えば日本レコード協会や日本映画製作者連盟の会員社等については除いて考える。

※4：作詞または作曲またはその両方をする歌手を指す。

トップダウンアプローチとボトムアップアプローチの2つの考え方で本事業における調査優先度の高い分野を選定した。トップダウンアプローチでは、著作権法の例示分野における個人クリエイター等の著作物等について、著作権・著作隣接権の要件を満たし、個人による創作が可能な創作物を優先的な調査対象分野とするものとした。

個人クリエイター等創作物の属性に基づく管理手法の判定フロー



※1：右に記載の判断軸以外に、「集中管理の有無・推進度合」も判断軸として考えられる。

※2：コンテンツ投稿/配信プラットフォームや個人運営のHP等の存在の有無、およびそれらの協力の得やすさを指標とする。

1-2. 調査対象

調査対象優先度の高い分野の選定 ボトムアップアプローチ

ボトムアップアプローチでは、各種プラットフォームにおける個人クリエイター等の配信/投稿コンテンツについて、著作権・著作隣接権の要件を満たし、著作者数の規模が大きいと見込まれる分野が個人クリエイター等権利情報管理の調査対象とするものとした。

凡例： 本事業における調査対象

本事業の調査対象外

分野	コンテンツ例	調査対象か否かの判断軸		代表的なプラットフォーム
		利用可能性	投稿数[万]※1	
小説	創作小説	○	1,900	note、小説家になろう
漫画	創作漫画(日記、体験談等の漫画)	○	5,000	pixiv、Dlsite、note
散文	ブログ(日記、体験談等のエッセイ)	△	600	note、Hatena Blog
楽曲	ボカロ楽曲、BGM	○	1,000	ニコニコ動画、piapro
音声	ラジオ配信、効果音、ボイス(声劇、朗読、ASMR等)	△	100	SHOWROOM、Voicy
イラスト	オリジナルイラスト(キャラクター、マーク、3Dモデル等)、フリー素材イラスト	○	7,000	pixiv、DLSite
アニメ	オリジナルアニメ	○	3	ニコニコ動画
ゲームソフト	オリジナルゲーム	○	20	DLSite、Steam
写真※2	写真付きブログ、フリー素材写真	○	200	note、PIXTA
ネット配信動画	フリー素材動画	○	10	DLSite、PIXTA
実演※3	歌ってみた、踊ってみた、演じてみた、作ってみた(楽曲等の制作工程等)	△	1,400	SHOWROOM、17LIVE
ゲーム実況※3	ゲーム実況(プレイ動画、Esports上映等)	△	7,600	ニコニコ動画、17LIVE
会話・交流	コンテンツ同時視聴、雑談(ファン交流、恋愛相談、占い等)	△	0.03	ツイキャス、Pococha
情報発信	服・化粧品等の商品紹介、メイク等のハウツー、政治・経済等の情報まとめ	△	500	ニコニコ動画、TikTok

※1：各プラットフォーム上での投稿数を集計したものであり、同一作品を重複して計上している可能性あり。

※2：Instagramやオフラインプラットフォームを考慮すると投稿数規模が非常に大きい可能性あり。

※3：「実演」「ゲーム実況」に関しては投稿数規模が大きいいため、利用可能性は小さいが調査対象とする意義あり。

トップダウンおよびボトムアップからの検討を踏まえ、本事業における調査の優先度が高い分野として「小説」「楽曲(・楽曲を伴う歌詞)」「漫画・イラスト」「写真」「ゲーム実況・二次創作系実演」と結論付けた。

① 本事業における 調査優先度高

- 言語(**小説**)
- 音楽(**楽曲、楽曲を伴う歌詞**)
- 美術(**漫画、イラスト**)
- 写真(**写真**)
- 実演(**ゲーム実況、二次創作系実演**)

② 調査優先度低

- 言語(論文、脚本、詩歌、俳句、講演、散文)
- 舞踊又は無言劇(日本舞踊、バレエ、ダンスなどの舞踊、パントマイムの振り付け)
- 美術(絵画、版画、彫刻、書、舞台装置、デザイン)
- 建築
- 図形(地図、学術的な図面、図表、模型)
- 映画(アニメ、ビデオソフト、ゲームソフト、劇場用映画、テレビドラマ、コマーシャルフィルム、ネット配信動画)
- 写真(グラビア、Web画像)
- プログラム
- 二次的著作物等
- 編集著作物等
- レコード
- データベース

2. エグゼクティブサマリ

2-1. 本仕組みと既存の関連制度との関係性整理

本仕組みと既存の関連制度との関係性整理

本仕組みと関連する既存制度は「著作権等の登録制度」と「音楽権利情報登録システム」の2つとして、各制度の登録対象や意義を踏まえて関係性を整理した。その結果、本仕組みと「著作権の登録制度」は連携せず、一方で本仕組みと「音楽権利情報登録システム」は次年度以降の検討を踏まえて一元化を検討することとした。

制度/仕組み	登録対象	権利登録の意義	制度/仕組みの関係性整理
著作権の登録制度	<ul style="list-style-type: none"> ■ 無名または変名で公表された著作物、実演・レコード・放送・有線放送 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 著作者の推定、保護期間の延長 ■ 第一発行(公表)日の推定等 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 本仕組みと連携する必要はない 本仕組みと著作権の登録制度とでは登録対象の範囲は共通するが、個人クリエイター等が享受する効果の種類と度合が異なるため、個々人の判断によりそれぞれの登録是非が決まり、本仕組みと著作権の登録制度との連携は不要と考えられる
音楽権利情報登録システム	<ul style="list-style-type: none"> ■ 市販され、集中管理団体に著作隣接権が委託されていないレコード・レコード実演 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 放送同時配信におけるレコード・レコード実演の無許諾利用の禁止 ■ 簡易な権利表明 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 次年度以降の検討を踏まえ一元化を検討する 本仕組みと音楽権利情報登録システムとでは登録対象の範囲が共通しており、簡易な権利表明という点で効果も共通しているため、双方に同時に登録することを基本とし、次年度以降の検討を踏まえ、一元化を検討するものと考えられる。
本仕組み	<ul style="list-style-type: none"> ■ 個人クリエイター等著作物等、実演・レコード・放送・有線放送 ■ 著作者 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 契約機会の増加 ■ オプアウト機会の確保 ■ 簡易な権利表明 	—

多くの個人クリエイター等は自身で権利情報を管理しており、被二次利用に関する対応の煩雑さや手間に課題を感じている。本仕組みについては、今後の活躍が期待される歴の浅いクリエイターであれば登録ニーズがあることが示唆された一方で、登録手続きの負担や個人情報登録への抵抗感を低減していく仕組みが必要であることが示唆された。

実施要領

- 実施期間：2023年7月14日-2023年9月25日
- 対象者
 - プラットフォーム関係者（7社）
 - 楽曲、イラスト、写真分野で活躍する個人クリエイター等（5名）
- 形式：Teamsもしくは対面

個人クリエイター等の課題

権利情報管理

- プラットフォームごとの利用形態・契約内容の多様化に伴い、個人レベルで契約・法務関連業務を管理・実行することは難しい。
- 国内ではエージェントと契約する慣習がなく、**個人クリエイター等が自身で権利情報管理をせざるを得ない状況にある。**

被二次利用

- **海外のユーザーや事業者による無断利用**が多く、その対応が困難である。
- 個別に**二次利用の許諾申請や問い合わせ**を受けることが多く、対応の負担が大きい。

登録

- **今後の活躍が期待される個人クリエイター等**には契約機会増加の観点から**ニーズが見込まれる。**
- **登録手続きの負担を上回る、明確なメリット(特に金銭面)**があれば登録する可能性はある。
- タイトルや著作者の連絡先情報のみが登録されているDBでは契約機会の増加に繋がらないという懸念がある。
- 連絡先や住所、本名などの**個人情報**を登録することに対して**忌避感を持つクリエイターが多い**ことが懸念される。

利用・検索

- 単に登録データが多いだけでは利用されないため、楽曲であればジャンルやムード、類似楽曲など、**検索性の高さが重要**と考えられる。
- 自身の作品に第三者の著作物等を使用する際に、そもそも誰が著作権を持っているか分からないことが多い。
- 著作者のポートフォリオが登録されていると検索し易い。

本仕組みに対するニーズ

2-2. 本仕組みへのニーズ確認 Webアンケート調査

分野ごとに傾向の差異はあるものの、全有効回答のうち60%は本仕組みに登録してみたいと考えており、その多くは作品の無断利用防止や問い合わせ先の明確化、知名度の向上を期待している。本仕組みの登録ニーズをより高めるためには、登録手続きの負担を低減するとともに、期待される機能を実現できる仕組みの具体化が必要であることが示唆された。

実施要領

- 実施期間：2023年10月10日-31日
- 対象者：ニコニコアンケート“【文化庁】あなたの声を聞かせてください！『クリエイターアンケート』”※1への回答者（有効回答2,521件）
- 形式：Webアンケート
- 実施協力：株式会社ドワンゴ

本仕組み

登録ニーズ

- 全有効回答数のうち**本仕組みに登録してみたいと考えている割合は60%**
- クリエイター歴毎に傾向の差異があり、**歴が短いほど登録ニーズが高い傾向**
- 分野毎に傾向の差異があり、**イラスト、漫画分野は登録ニーズが40%と低いものの、それぞれ被二次利用ニーズの高い層に絞ると登録ニーズは60%以上存在**
- また、イラスト、漫画分野のクリエイターは歴が長く、すでに一定の活躍をしていることから登録ニーズが相対的に低い傾向にあると推察

魅力

- 多く挙げられた回答は「**作品の無断利用防止**」「**問い合わせ先の明確化**」「**知名度の向上**」の3つ
- **登録ニーズが高い（≒歴が短い）ほど「知名度の向上」と回答する割合が高い傾向**

懸念

- 多く挙げられた回答は「**個人情報登録への抵抗**」「**情報入力の手間**」「**二次利用されるか不明**」の3つ
- **登録ニーズが低い（≒歴が長い）ほど「登録しなくとも既に依頼経路が確立している」と回答する割合が高い傾向**

手数料

- 登録料、更新料ともに「**無料でなければ本仕組みを利用しない**」という回答が最多であるものの、それ以外の有料を許容する割合は60%
- 被二次利用ニーズ毎に傾向の差異があり、**ニーズが高いほど登録料・更新料ともに有料を許容する割合が高い傾向**

被二次利用

- 全有効回答数のうち、自身の作品を二次利用してほしいと考えている割合は60%
- クリエイター歴毎に差異があり、**歴が短いほど被二次利用ニーズを持つ割合や課題として「作品を見つけてもらえない」と回答する割合が高い傾向**

※1：URL→<https://enquete.nicovideo.jp/result/284>

2-3. ニーズ確認結果を踏まえた本仕組みへの要件（案）

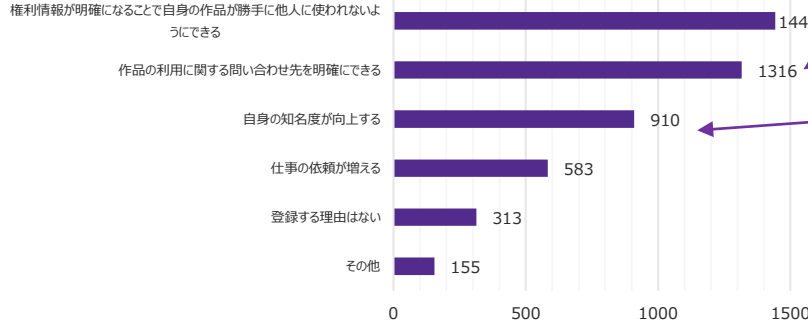
ニーズ確認結果を踏まえた本仕組みへの要件（案）

ニーズ確認結果から導出された本仕組みへの要件（案）について検討委員会にて議論し、委員からの意見を踏まえ、以下の通り整理した。令和6年度以降の本仕組み検討の際には各要件の優先順位付けや具体化を進めていくことを推奨する。

アンケート結果

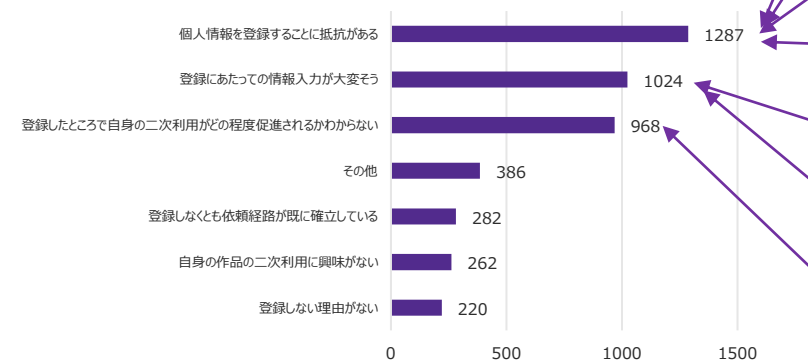
本仕組みの魅力点

No11.本システムに登録する理由があるとすれば、それは何ですか。あてはまるものをすべてお選びください。



本仕組みの懸念点

No12.本システムに登録しない理由があるとすれば、それは何ですか。あてはまるものをすべてお選びください。



本仕組みへの要件（案）

著作物等の権利内容・範囲の表明

著作者連絡先の自由選択

作品・ポートフォリオの表示・連携

著作者情報の開示範囲

登録者・著作者の本人確認

法人等による代理登録

著作者の匿名性

登録作業の軽減

外部プラットフォームとの連携

多言語対応

検討委員会における意見

- 公開する情報や連絡先を著作者自身で管理できる仕組みや機能が必要。
- 単なるデータベースに留まらず、付加価値をつけることで登録ニーズの増加に繋がる可能性がある。
- 登録者側だけでなく、利用者側と併せて検討する必要がある（利用者にもアカウント登録を求めるか等）。
- なりすまし登録への対応は難しいが、最終的には利用規約による対応とするしかないのではないかと。
- クリエイターに代わり法人が代理で登録することで、登録者の間口を広げるとともに、登録作業負担を軽減できる可能性がある。
- プラットフォームとの連携にあたってはプラットフォーム側のメリットを検討する必要がある。
- 本仕組みで海外での無断の二次利用に対処するためには、英語等の多言語対応も視野に入れてはどうか。

2-4. 登録情報と登録・更新の在り方

登録情報と登録・更新の在り方

なりすまし登録の防止や二次利用の促進、権利に関する意向表明等の観点で登録・検索に必要な情報を整理した。また、現時点においては、情報の更新は登録者に主体的に行ってもらふこととし、運営組織の役割と機能については別途検討とする。

登録・検索に必要な情報※1

クリエイター	本人情報 登録時のなりすまし防止	本名、生年月日、電話番号等
	プロフィール クリエイターの概要・魅力を提示することによる二次利用促進	ペンネーム、略歴、所属団体、活動先 SNSアカウント等
	問い合わせ先 二次利用等に係る問い合わせ先の提示	メールアドレス
コンテンツ	基本情報 コンテンツの概要・魅力を提示することによる二次利用促進	分野、コンテンツ名、コンテンツ説明、タグ等
	権利表明情報 権利に関する意向表明	自身の作品の二次利用等の意向、管理を委託する支分権等
	出版・販売情報 既存DB（音楽権利情報検索ナビ等）で用いられているコードによる検索の実現	ISBN、出版社、JASRAC作品コード、レーベル等

登録・更新時の運用方針

登録時	本人確認 ※2	登録時に本人認証、本人確認を行う ※手段としては、音楽権利情報登録システムの運用と同様にパスポート/運転免許証/住民票のいずれかのコピーの郵送による提出を求めることや、スマートフォン活用によるデータ取得や二段階認証を行う等が考えられ、要検討
	問い合わせ先の取得	登録案内メールに記載したURLを踏んで初めて登録手続き完了とすることにより、連絡可能なメールアドレスを取得する
更新時	登録されたクリエイター/コンテンツ情報が最新であることを仕組み側で確認することは難しいため、個人クリエイター等側で 主体的に更新してもらふこととし、運営組織の役割と機能は別途検討とする。 なお、登録者と連絡がつかなくなった場合についての対応は次年度以降検討が必要である	

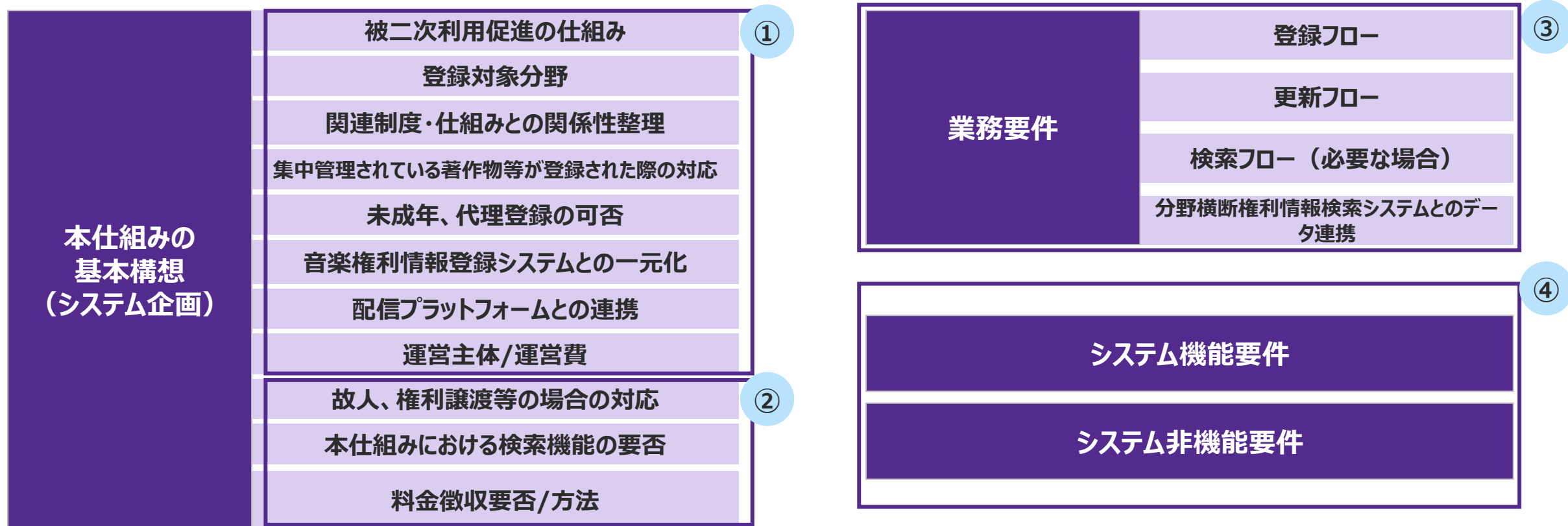
※1：連携先となるコンテンツ配信PFや別事業（分野横断権利情報検索システム）の検討を踏まえて必須項目の絞り込みが必要。

※2：原則として音楽権利情報登録システムの運用を踏襲する方針であるものの、登録者の負荷低減となりすまし防止の両面から適切な本人確認の手続きの検討が必要。

2-5. 令和6年度以降の継続検討への論点・示唆 令和6年度以降の継続検討への論点・示唆

今後は、まずは、本仕組みが個人クリエイター等の被二次利用をどのように促進していくか、どのような機能・サービスを提供していくかの「基本方針」を検討することが肝要である。その上で、“登録・更新に関する対応方針”と“関連する仕組み・システムとの連携および音楽権利情報登録システムとの一元化”に向けた検討、さらには、本仕組みの運営に際しての“運営主体や運営資金”の検討を実施されることを推奨する。上記方針が定められた後、イレギュラーケース対応を含めた詳細対応方針や料金徴収要否・方法の検討を経て、個人クリエイター等および著作物等の登録・更新フローと検索機能を設ける場合の検索フロー、分野横断権利情報検索システムとの連携フロー、さらには、それらを実現するシステム機能に関する検討が必要になるものと認識する。

令和6年度以降の検討論点案



3. 本仕組みと既存の関連制度との関係性整理

3-1. 既存の関連制度との関係性の論点整理

3-1. 既存の関連制度との関係性の論点整理

既存の関連制度との関係性の論点整理

論点は「本仕組みの『関連制度』とは何か」「著作権の登録制度とどのような関係となるか」「音楽権利情報登録システムとどのような関係となるか」の3つがあり、それぞれの論点について検討を行った。

論点

小論点

①

**本仕組みの「関連制度」
とは何か**

- 本仕組みはどのような機能を持つことが推定されるか
- 著作権の登録制度はどのような機能を持つか
- 音楽権利情報登録システムはどのような機能を持つか
- 上記を踏まえ、著作権の登録制度・音楽権利情報登録システム以外に「関連制度」はあるか

②

**「著作権の登録制度」とどの
ような関係となるか**

- 登録対象の範囲は重複するか
- 「著作権の登録制度」の登録物を本仕組みに登録する意義・必要性はあるか
- 本仕組みの登録物を「著作権の登録制度」に登録する意義・必要性はあるか

③

**「音楽権利情報登録システ
ム」とどのような関係となる
か**

- 登録対象の範囲は重複するか
- 「音楽権利情報登録システム」の登録物を本仕組みに登録する意義・必要性はあるか
- 本仕組みの登録物を「音楽権利情報登録システム」に登録する意義・必要性はあるか

3-1. 既存の関連制度との関係性の論点整理

論点①「関連制度」とは何か

本仕組みの効果・登録対象を踏まえて、法令に基づき著作権の権利情報を登録する制度という観点で本仕組みとの関係整理が必要な制度(=「関連制度」)は“著作権の登録制度”および“音楽権利情報登録システム”のみである。

		本仕組み(推定)	著作権の登録制度※1				音楽権利情報登録システム
			実名	第一発行年月日	権利の移転	出版権の設定	
法令		67条の3 等	75条	76条	77条	88条	94条の3、96条の3 等
効果		<ul style="list-style-type: none"> 契約機会の増加 オプトアウト機会の確保 簡易な権利表明 	<ul style="list-style-type: none"> 著作者の推定 保護期間の延長 	<ul style="list-style-type: none"> 第一発行(公表)日の推定 	<ul style="list-style-type: none"> 著作権の譲渡・移転・信託・質権の設定 著作隣接権の移転の設定 	<ul style="list-style-type: none"> 出版権の譲渡・移転・信託・質権の設定 	<ul style="list-style-type: none"> 放送同時配信におけるレコード・レコード実演の無許諾利用の禁止 簡易な権利表明
登録対象		<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等著作物等、実演・レコード・放送・有線放送 著作者 	<ul style="list-style-type: none"> 無名または変名で公表された著作物等、実演・レコード・放送・有線放送 				<ul style="list-style-type: none"> 市販され、集中管理団体に著作隣接権が委託されていないレコード・レコード実演
登録/検索に必要なデータ(参考)	必須	<ul style="list-style-type: none"> 著作物等の分野・タイトル・公表日 著作者の変名/氏名・連絡先 等 	<ul style="list-style-type: none"> 著作物等のタイトル・種類・体様 著作者の変名・氏名 登録の原因・目的 等 (必要に応じて各種申請に伴う証明書類も含む) 				<ul style="list-style-type: none"> 登録者の氏名・住所・電話番号 等 商品・作品のタイトル・アーティスト名 等
	任意	<ul style="list-style-type: none"> 著作物等の体様 等 (今後の検討次第でポートフォリオも含む) 	<ul style="list-style-type: none"> (該当なし) 				<ul style="list-style-type: none"> 商品のJAN・レーベル・ジャンル 作品のJAN・作詞/作曲者・音楽出版社 等

※1：プログラムの著作物等に関しては別途根拠法令(76条の2)に基づき指定登録機関が登録事務を行っているが、効果や登録項目はほぼ同じため割愛。

論点②“著作権の登録制度”とどのような関係となるか

本仕組みと“著作権の登録制度”とでは登録対象の範囲は共通するが、個人クリエイター等が享受する効果の種類と度合が異なるため、個々人の判断によりそれぞれの登録是非が決まり、本仕組みと“著作権の登録制度”との連携は不要とする。

登録パターン		個人クリエイター等が享受している効果	方針
本仕組み	「著作権の登録制度」		
1	—	—	<ul style="list-style-type: none"> 簡易に権利表明したい場合は本仕組みに登録 著作者等の推定効が必要な場合は「著作権の登録制度」に登録
2	—	<ul style="list-style-type: none"> 分野横断権利情報検索システムとの連携によるオプトアウト機会の確保(検索に引かかる) (その他各種登録に伴う効果) 	<ul style="list-style-type: none"> オプトアウト機会は確保されており、本仕組みへの登録は不要(厳密には連絡した上で不通だった場合、使われてしまう可能性はあるが、権利者側で情報の真正性をコントロールできる)
3	✓	<ul style="list-style-type: none"> 契約機会の増加 オプトアウト機会の確保 簡易な権利表明 	<ul style="list-style-type: none"> 著作者等の推定効等、本仕組みに無い効果が必要な場合は「著作権の登録制度」に登録
4	✓	—	—
		検討不要	

論点③“音楽権利情報登録システム”とどのような関係となるか

本仕組みと“音楽権利情報登録システム”とは登録対象の範囲が共通しており、簡易な権利表明という点で効果も共通しているため、双方に同時に登録することを基本とし、一元化を検討することを実装の選択肢の一つとする。

登録パターン			個人クリエイター等が享受している効果	方針
	本仕組み	音楽権利情報登録システム		
1	—	—	—	<ul style="list-style-type: none"> レコード・レコード実演に関しては双方に同時に登録
2	—	✓	<ul style="list-style-type: none"> 放送同時配信におけるレコード・レコード実演の無許諾利用の禁止 簡易な権利表明 	<ul style="list-style-type: none"> 「音楽権利情報登録システム」に登録されているものを本仕組みに登録されているものと見做す
3	✓	—	<ul style="list-style-type: none"> 契約機会の増加 オプトアウト機会の確保 簡易な権利表明 	<ul style="list-style-type: none"> 本仕組みに登録されたレコード・レコード実演を「音楽権利情報登録システム」と連携する
4	✓	✓	検討不要	

3-2. 今後の方針案

各論点について委員各位より頂戴したご意見を踏まえ、今後は「著作権の登録制度」「音楽権利情報登録システム」を仕組みの「関連制度」と定義した。検討の結果、著作権の登録制度とは連携せず、音楽権利情報登録システムとの一元化の方針が示唆された。

論点	示唆		今後の検討方針案
<p>① 本仕組みの「関連制度」とは何か</p>	<p>本事業において、本仕組みとの関係整理が必要な制度(=「関連制度」)は「著作権の登録制度」「音楽権利情報登録システム」のみ。</p>		<ul style="list-style-type: none"> 「著作権の登録制度」「音楽権利情報登録システム」を関連制度として検討する。
<p>② 「著作権の登録制度」とどのような関係となるか</p>	<p>いずれも個々人の判断により登録是非が決まるため、本仕組みと「著作権の登録制度」とでは連携する必要が無い。</p>		<ul style="list-style-type: none"> 本仕組みとの連携は行わないが、本仕組みとの登録に矛盾が発生した場合については検討の必要がある。
<p>③ 「音楽権利情報登録システム」とどのような関係となるか</p>	<p>登録による効果が共通しているため、本仕組みと「音楽権利情報登録システム」とでは将来的には仕組みを一元化することが考えられる。</p>		<ul style="list-style-type: none"> 本仕組みと「音楽権利情報登録システム」との一元化の検討を進める。

4. 本仕組みへのニーズ調査

4-1. ニーズ調査の全体像

4-1. ニーズ調査の全体像

ニーズ調査の全体像

本事業の調査対象分野で活動する個人クリエイター等に対して、本仕組みへの登録ニーズや必要とされる機能、登録に係る手数料等を定量的に把握するためのアンケート調査を実施した。また、アンケートの調査の事前準備として、本仕組みへの登録ニーズや個人クリエイター等の創作活動に係る課題等を定性的に把握するために各コンテンツ配信プラットフォーム等の有識者や調査対象分野で活動する個人クリエイター等に対するヒアリング調査を実施した。

有識者ヒアリング

個人クリエイター等ヒアリング

アンケート

目的

- 二次利用の可能性が高い分野における代表的なプラットフォーム関係者に個人クリエイター等のニーズ・課題についてヒアリングを実施し、**個人クリエイター等向けヒアリング調査のインプットとする。**

- 個人クリエイター等の登録ニーズを定性的に確認するとともに、**質問項目など、アンケート設計に必要な情報を収集する。**

- 個人クリエイター等の**登録ニーズを定量的に確認する**
- 本仕組みに関して、**手数料など諸条件下における登録ニーズを確認する。**

対象者

- プラットフォーム
- エージェント
- 代表的な利用者

- 調査対象分野(小説・楽曲・イラスト・漫画・写真・実演系)のうち、二次利用が想定される分野の個人クリエイター等

- ニコニコ動画内で活動する個人クリエイター等
※写真分野は一般社団法人日本写真著作権協会所属の写真家の方を中心にご回答

時期

- 2023年7月～8月

- 2023年8月～9月

- 2023年10月10日～31日

形式

- 対面もしくはオンライン

- 対面もしくはオンライン

- 株式会社ドワンゴご協力のもと、ニコニコアンケートを用いてWebアンケート上で回答

質問項目

- 個人クリエイター等の権利情報管理における現状と課題
- 個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組みにおける登録ニーズ、等

- 後述

4-2. 有識者向けヒアリング調査

4-2. 有識者向けヒアリング調査 実施要領

二次利用の可能性が高い分野における代表的なプラットフォーム関係者に個人クリエイター等のニーズ・課題についてヒアリングを実施し、個人クリエイター等向けヒアリング調査のインプットとする。

	有識者ヒアリング	個人クリエイター等ヒアリング	アンケート
目的	<ul style="list-style-type: none"> 二次利用の可能性が高い分野における代表的なプラットフォーム関係者に個人クリエイター等のニーズ・課題についてヒアリングを実施し、個人クリエイター等向けヒアリング調査のインプットとする。 	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等の登録ニーズを定性的に確認するとともに、質問項目など、アンケート設計に必要な情報を収集する。 	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等の登録ニーズを定量的に確認する 本仕組みに関して、手数料など諸条件下における登録ニーズを確認する。
対象者	<ul style="list-style-type: none"> プラットフォーム エージェント 代表的な利用者 	<ul style="list-style-type: none"> 調査対象分野(小説・楽曲・イラスト・漫画・写真・実演系)のうち、二次利用が想定される分野の個人クリエイター等 	<ul style="list-style-type: none"> ニコニコ動画内で活動する個人クリエイター等 <small>※写真分野は一般社団法人日本写真著作権協会所属の写真家の方を中心にご回答</small>
時期	<ul style="list-style-type: none"> 2023年7月～8月 	<ul style="list-style-type: none"> 2023年8月～9月 	<ul style="list-style-type: none"> 2023年10月10日～31日
形式	<ul style="list-style-type: none"> 対面もしくはオンライン 	<ul style="list-style-type: none"> 対面もしくはオンライン 	<ul style="list-style-type: none"> 株式会社ダウンゴご協力のもと、ニコニコアンケートを用いてWebアンケート上で回答
質問項目	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等の権利情報管理における現状と課題 個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組みにおける登録ニーズ、等 		<ul style="list-style-type: none"> 後述

4-2. 有識者向けヒアリング調査 プラットフォーム関係者ヒアリング結果とりまとめ

二次利用が想定されている分野において、今後の活躍が期待される個人クリエイター等に登録ニーズが見込まれる一方で、実際に登録ニーズを高めるためには、契約機会の増加というメリットに繋がるような検索性の高さや、登録に係る作業負荷軽減の工夫が必要であることが示唆された。

分野	小説	楽曲・漫画 イラスト・実演系	楽曲・イラスト	漫画・イラスト 小説	写真	実演系	エージェント	利用者
権利情報 管理に係る 個人クリエイター等の課題	<ul style="list-style-type: none"> 観測範囲では、個人クリエイターは小説の権利情報管理について強い課題意識を持っていないように感じている。 	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等楽曲はFPに登録されていないことが多く、なりすまし被害の対象となることが多い。 	<ul style="list-style-type: none"> 利用形態・契約内容の多様化に伴い、個人レベルで契約・法務関連業務を管理・実行することは難しい。 	<ul style="list-style-type: none"> イラストを単体で用いる二次利用ビジネスは少数であり、イラスト単位の権利情報管理のニーズは薄い。 	<ul style="list-style-type: none"> 国内ではエージェントと契約する慣習がなく、個人クリエイター等が自身で権利情報管理をせざるを得ない。 	<ul style="list-style-type: none"> 作品の二次利用はあまり想定されず、権利情報管理が必要となる場面が少ない。 	<ul style="list-style-type: none"> 作品内の第三者著作物等の権利処理や二次利用者との契約処理は個人クリエイター等にとって負担が大きい。 	<ul style="list-style-type: none"> フリー素材類は利用条件が不明確な場合も多く、利用には慎重になっている。
本仕組みに対する登録ニーズ	<ul style="list-style-type: none"> 直販やサブスクで収益を得ようとするクリエイターは存在するが、著作物等利用への対価還元により収益を得ようと考えているクリエイターは少ないと考えられる。 	<ul style="list-style-type: none"> 今後の活躍を目指すクリエイターには、契約機会の増加の観点からニーズが見込まれる。 引退したクリエイターには、アウト機会確保の観点からニーズが見込まれる。 	<ul style="list-style-type: none"> 二次利用の用途があまり無いイラスト/写真分野についてはニーズが小さい可能性が高い。 ポートフォリオを確認でき、かつ契約に繋がるようであればニーズは見込まれる。 	<ul style="list-style-type: none"> 著作物等の権利保護、無断転載/複製への対策に繋がる機能があれば登録ニーズは大きい。 対価還元の仕組みが整備されていると権利者と利用者の双方にとって利便性が高い。 	<ul style="list-style-type: none"> 自身が権利者であることを明示できる、アウト機会を確保できるという点はメリットである。 作品の公開により生成AIの学習データとして利用されるリスクは登録の障壁となりうる。 	<ul style="list-style-type: none"> ライブ配信で活動する個人クリエイター等には、契約機会の増加を図った登録ニーズは薄い。 一元的に作品を配信・管理できる機能にはクリエイター一般にニーズがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 基本的に全ての個人クリエイター等は自身の作品を拡散するニーズを持っている。 登録ニーズを高めるには、本仕組みに権利情報を登録する際の障壁を取り除く必要がある。 	<p>(利用者サイドからの本仕組みへのニーズ)</p> <ul style="list-style-type: none"> 新たな裁定制度の利用や真実性の確認にあたって、権利者への連絡が速やかに可能となれば利用ニーズが見込まれる。

4-3. 個人クリエイター等向けヒアリング調査

4-3. 個人クリエイター等向けヒアリング調査 実施要領

個人クリエイター等の登録ニーズを定性的に確認するとともに、質問項目など、アンケート設計に必要な情報を収集する。

	有識者ヒアリング	個人クリエイター等ヒアリング	アンケート
目的	<ul style="list-style-type: none"> 二次利用の可能性が高い分野における代表的なプラットフォーム関係者に個人クリエイター等のニーズ・課題についてヒアリングを実施し、個人クリエイター等向けヒアリング調査のインプットとする。 	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等の登録ニーズを定性的に確認するとともに、質問項目など、アンケート設計に必要な情報を収集する。 	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等の登録ニーズを定量的に確認する 本仕組みに関して、手数料など諸条件下における登録ニーズを確認する。
対象者	<ul style="list-style-type: none"> プラットフォーム エージェント 代表的な利用者 	<ul style="list-style-type: none"> 調査対象分野(小説・楽曲・イラスト・漫画・写真・実演系)のうち、二次利用が想定される分野の個人クリエイター等 	<ul style="list-style-type: none"> ニコニコ動画内で活動する個人クリエイター等 ※写真分野は一般社団法人日本写真著作権協会所属の写真家の方を中心にご回答
時期	<ul style="list-style-type: none"> 2023年7月～8月 	<ul style="list-style-type: none"> 2023年8月～9月 	<ul style="list-style-type: none"> 2023年10月10日～31日
形式	<ul style="list-style-type: none"> 対面もしくはオンライン 	<ul style="list-style-type: none"> 対面もしくはオンライン 	<ul style="list-style-type: none"> 株式会社ダウンゴご協力のもと、ニコニコアンケートを用いてWebアンケート上で回答
質問項目	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等の権利情報管理における現状と課題 個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組みにおける登録ニーズ、等 		<ul style="list-style-type: none"> 後述

4-3. 個人クリエイター等向けヒアリング調査 ヒアリング結果とりまとめ

権利情報管理や二次利用に関しては著作権管理の委託方法が知られていない点や、無断利用への個人での対応が困難な点が課題として挙げられた。また登録ニーズ促進のためには認知度向上や登録手続の簡略化、個人情報流出等のリスクへの対応が必要だと示唆された。

分野	写真	イラスト	楽曲	楽曲	イラスト
権利情報管理 や被二次利用に 係る課題	<ul style="list-style-type: none"> 国内ではエージェント契約の慣習がなく、基本的に権利情報を自身で管理している。 特に海外で無断利用されてしまうことが多く、個人での対応が困難である。 	<ul style="list-style-type: none"> 著作権管理の委託先を知らないため、管理を委託する選択肢が無い。 海外での無断利用が多く、個人での対応が困難である。 	<ul style="list-style-type: none"> 特に若手クリエイターは利用範囲をコントロールできない契約をすることが多い。 個別に二次利用の許諾申請が来ることが多く、対応の負担が大きい。 	<ul style="list-style-type: none"> 全ての作品を集中管理団体に委託したいが、きっかけがなく、また手続きも分かりづらい。 不正利用があった場合に、個人では交渉や権利の主張がしづらい。 	<ul style="list-style-type: none"> 無断転載やトレースでの利用への対応に困ることが多い。 利用者側のメッセージ・イメージが、作品やクリエイターのイメージにも影響を及ぼすことを懸念している。
本仕組み に対する 登録ニーズ	<ul style="list-style-type: none"> 作品と連絡先を併せて登録できればニーズは大きい。 連絡先や住所、本名などの個人情報を登録することに対して忌避感を持つクリエイターが多いことが懸念される。 	<ul style="list-style-type: none"> 契約機会の増加やアウトアウト機会の確保はメリットである。 登録に伴う利用申請の増加への対応が負担になるおそれがある。 登録や管理の手間が大きいと登録の障壁になる。 	<ul style="list-style-type: none"> 現行案で本仕組みが実際に使われるようになるかは疑問である。 抵抗感を生まないよう、本仕組みの説明を簡略化すること、本仕組みを認知するタッチポイントを増やすことが必要である。 	<ul style="list-style-type: none"> 被二次利用の促進や契約機会の増加に加え、登録されていること自体に安心感がある点もメリットといえる。 自身の権利情報が他人によってなりすまして登録されてしまうリスクがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 登録手続きの負担を上回る、明確なメリット(特に金銭面)があれば登録する可能性はある。 個人情報の登録や事務手続きに抵抗があるクリエイターが多いことが懸念される。

4-4. ヒアリング結果を踏まえたアンケートへの示唆

4-4. ヒアリング結果を踏まえたアンケートへの示唆

①分析軸となる属性の設定

有識者および個人クリエイター等へのヒアリング結果から、アンケート質問項目への示唆を以下の通り得た。個人クリエイター等として活動している分野やクリエイター歴により被二次利用ニーズに差があることが示唆された。アンケートでは分野や売上規模に応じて母集団を区分し、本仕組みへの登録ニーズ等の分析を行う。

	ヒアリングコメント	示唆	アンケートへの反映	設問番号
分析軸となる属性	<ul style="list-style-type: none"> ・(小説分野において)直販やサブスクで対価を得ようとするクリエイターは存在するが、著作物等利用への対価を得ようと考えているクリエイターは少ないと考えられる。(小説) ・二次利用の用途があまり無いイラスト/写真分野については見込みが薄い。(楽曲・イラスト) ・ライブ配信プラットフォームにおいて、配信のアーカイブやイラストなどの自身の作品の二次利用を想定している個人クリエイター等はごく少数であり、権利情報管理が必要となる場面が少ない。(実演系) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 分野によっては被二次利用促進のニーズがそもそも存在しないのではないか 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 調査対象分野に上がっている分野ごとに、アンケートでの定量的な比較・検証を実施 	<ul style="list-style-type: none"> ・【0】スクリーニング設問/属性 Q3「作品を発表・投稿している分野」 Q4「最も力を入れている分野」
	<ul style="list-style-type: none"> ・既に活躍している個人クリエイター等は自身のSNSなどに権利情報の管理状況を掲載しており、改めて本仕組みに登録するニーズは無いと思われる(楽曲・漫画イラスト・実演系) ・集中管理団体に直接信託するほどの活動規模にない個人クリエイター等を受け入れる権利管理の仕組みがあると良い。(楽曲) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 個人クリエイター等の中でも実績がまだない方については利用ニーズが高いのではないか 	<ul style="list-style-type: none"> ・ クリエイター活動歴ごとに分析を実施 ・ 離脱する恐れがあるため、回答数確保を優先し、売上に係る設問は削除 	<ul style="list-style-type: none"> ・【0】スクリーニング設問/属性 Q6「クリエイター歴」

②具体的なメリットの提示

有識者および個人クリエイター等へのヒアリング結果から、アンケート質問項目への示唆を以下の通り得た。個人クリエイター等にとって本仕組みの具体的なメリットがイメージできないことが示唆された。アンケートでは現時点で想定される具体的なメリットを複数提示した上で登録ニーズ等を検証する。

	ヒアリングコメント	示唆	アンケートへの反映	設問番号	
メリットを提示する	・(全体)	・ 本仕組みの具体的なメリットがイメージできないため登録ニーズの回答が難しい	・ 別事業で要件を並行検討中のため、今回調査では現時点で 想定されるメリットを提示できるように、説明スライドを挿入	・【1】被二次利用・権利情報登録のニーズ 全体	
	契約機会の増加	・ 今後の活躍を目指す個人クリエイター等には契約機会増加の観点からニーズが見込まれる。(楽曲・漫画イラスト・実演系) ・ ポートフォリオの確認等を通じて契約に繋がるようであればニーズは見込まれる。(楽曲・イラスト)	・ 本仕組みで実現可能な場合、 契約機会の増加に係る登録ニーズは存在する	・ メリットとして、 契約機会の増加を提示	
	利用促進	・ 権利者は誰か、連絡先はどこか、利用条件はあるのかなど、一般的に権利処理をするために必要な情報はあれば有難い。UGCについても、連絡先等がはっきりしていれば、利用しやすくなると思われる(利用者)	・ 利用者が問い合わせ先が不明で利用を断念したようなケースでは連絡経路を確保することで、利用が促進されるのではない	・ メリットとして、 問い合わせ先の明示による利用促進を提示	
	オプトアウト	・ オプトアウト機会の確保はメリットだと感じる。(楽曲) ・ 著作物等の二次利用は自身の判断で許諾したい。裁定制度による利用は望まない。(イラスト)	・ オプトアウトの表明に一定程度のニーズがあるのではない	・ オプトアウト表明についてもメリットとして提示	・【1】被二次利用・権利情報登録のニーズ Q11「本仕組みの魅力点」
メリットを提示しない	負荷軽減	・ 動画投稿の際は概要欄に二次利用を歓迎するコメントを掲載するなど二次利用の許諾意志を見せているが、それでも尚、個別に二次利用の許諾申請が来ることが多く、対応の負担が大きい。(楽曲)	・ 利用許諾の問い合わせ先を明示することで、クリエイターの負荷軽減につながるメリットがあるのではない	・ 利用許諾の問い合わせ負荷軽減は、実現可能性に疑問があるため、メリットとして提示しない	
	権利の明示	・ 自身が権利者であることを明示できればメリットである。(写真) ・ 自身で権利管理している楽曲では不正利用への対抗力が弱い。(楽曲)	・ 個人クリエイター等には 権利侵害への課題意識を持っている 方も多く、本仕組みに期待する方も多いのではない	・ 著作権の公式な主張は、登録により法的効果が発生するものではないため、メリットとして提示しない	

③登録手続き・利用者ニーズ

有識者および個人クリエイター等へのヒアリング結果から、アンケート質問項目への示唆を以下の通り得た。登録促進のために登録手続きに係る負担軽減が必要であることが示唆された。アンケートでは登録手続きの負担についての検証と利用者サイドからのニーズを検証する。

	ヒアリングコメント	示唆	アンケートへの反映	設問番号
登録手続き	<ul style="list-style-type: none"> ・タイトルや著作者の連絡先情報のみが登録されているDBでは契約機会の増加に繋がらないという懸念がある。(小説) ・本仕組みを通じて個人クリエイター等のポートフォリオを確認することができ、契約に繋がるようであればニーズは見込まれる。(楽曲・イラスト) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作品名と作者名のみの登録だと活用されない仕組みとなる懸念がある ・ ポートフォリオ等を確認できるようにすることが必要ではないか 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 回答数確保を優先し、質問数を減らすため削除 	—
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 煩雑な作業を忌避するクリエイターは多く、データ入力/更新などの作業自体を実施できない可能性がある。(楽曲・イラスト) ・ 登録ニーズを高めるには、煩雑な登録手続きや本名の登録など、本仕組みに権利情報を登録する際の障壁を取り除く必要がある。(エージェント) ・ PFへの投稿・配信がそのまま登録に繋がるなど、自然と本仕組みへの入力・登録に繋がるような流れが必要である。(楽曲) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 権利情報登録の負担を軽減する工夫が必要ではないか 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 登録にあたっての情報入力の負担について確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 【1】被二次利用・権利情報登録のニーズ Q12「本仕組みの懸念点」
利用者ニーズ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 利用者の観点では、所属のクリエイターは著作物等の利用者側となるケースが多く、自身の作品に第三者著作物等を使用する際の権利処理の煩雑さに困るケースは多い。(エージェント) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 分野によっては個人クリエイター等が著作物等の利用者側になるケースがあり、分野横断権利情報検索システムの利用ニーズを量的に検証できるのではないか 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 個人クリエイター等が著作物等を作成する際の、第三者著作物等の利用経験・課題を聴取 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 【3】個人クリエイター等著作物等の利用ニーズ 全体

④被二次利用

有識者および個人クリエイター等へのヒアリング結果から、アンケート質問項目への示唆を以下の通り得た。多くの個人クリエイター等が著作物等の無断利用や二次利用に関する問い合わせへ対応に課題意識があることが示唆された。アンケートではこれらの課題意識を含めた課題および本仕組みによる解決への期待度を検証する。

	ヒアリングコメント	示唆	アンケートへの反映	設問番号
海外での無断利用	<ul style="list-style-type: none"> 海外で他者により無断で著作権登録がなされてしまうケースが見られる。(写真) 海外ユーザーによる無断利用が多く発生しており、対応に困っている。(イラスト) 海外プラットフォームで無断利用されることが多く、運営側も適切な対応を取っておらず苦慮している。(楽曲) 	<ul style="list-style-type: none"> 多くの個人クリエイター等が海外での無断利用に課題意識を持っている 	<ul style="list-style-type: none"> 被二次利用における課題についての設問で、海外での無断利用に係る選択肢を追加 	<ul style="list-style-type: none"> 【1】被二次利用・権利情報登録のニーズ Q9「被二次利用の課題」
利用条件の表示	<ul style="list-style-type: none"> 二次利用の条件などが明示され、容易に確認できるようにしたい。知財に関するリテラシーの高まりで、二次利用することに慎重な人が増えている。直接問い合わせがくることもある。(楽曲) 二次利用の許諾申請に対する個別対応の負担が大きい。(楽曲) 	<ul style="list-style-type: none"> 二次創作等、二次利用を一定の条件で広く認めている個人クリエイター等は、条件を満たす場合には問い合わせ対応をせずに利用してもらうことを望んでいる 	<ul style="list-style-type: none"> 被二次利用の課題に関する設問で、利用条件が不明確である点を選択肢に追加 	<ul style="list-style-type: none"> 【1】被二次利用・権利情報登録のニーズ Q9「被二次利用の課題」 【3】個人クリエイター等著作物等の利用ニーズ Q16「二次利用の課題(利用側)」

4-5. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査実施要領

4-5. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査実施要領

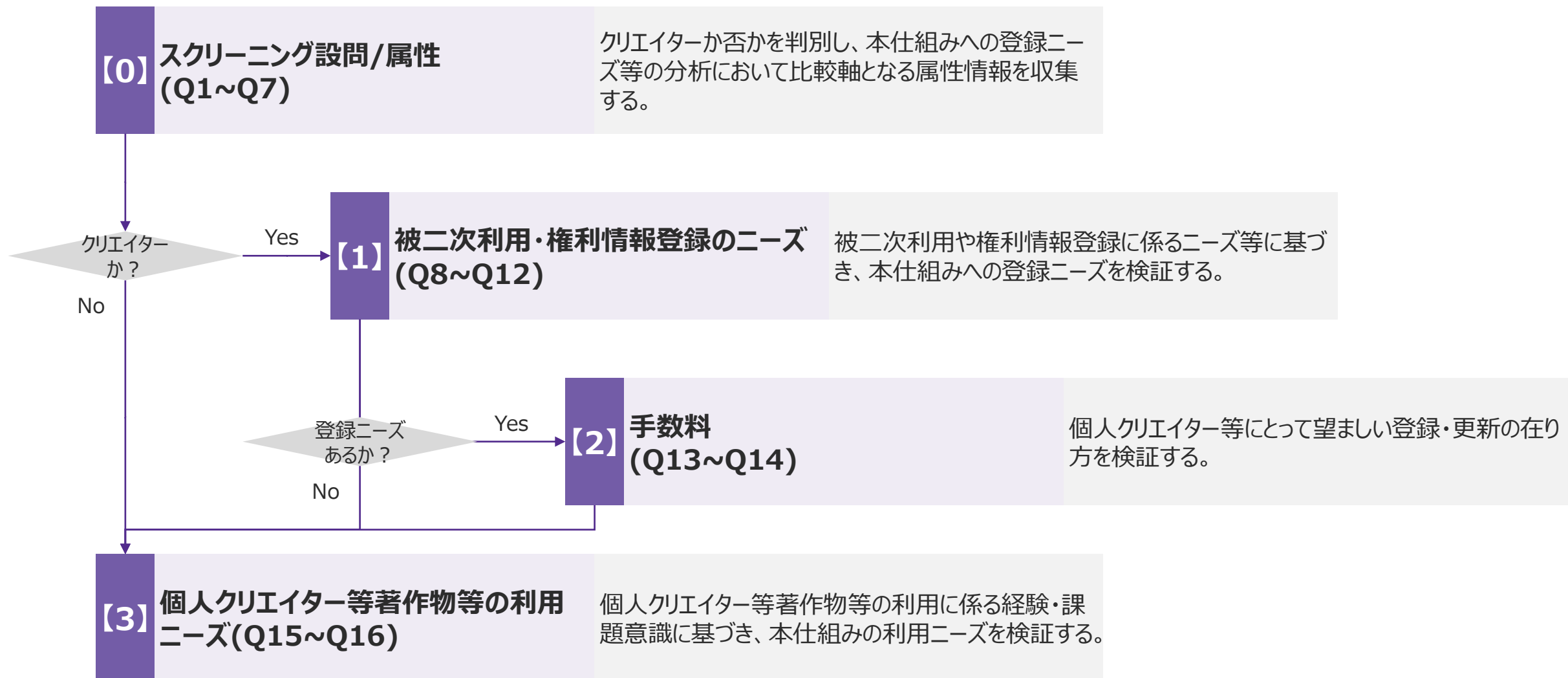
個人クリエイター等のニーズ調査全体概要

個人クリエイター等の登録ニーズを定量的に確認する。併せて、本仕組みに関して、手数料など諸条件下における登録ニーズを確認する。

	有識者ヒアリング	個人クリエイター等ヒアリング	アンケート
目的	<ul style="list-style-type: none"> 二次利用の可能性が高い分野における代表的なプラットフォーム関係者に個人クリエイター等のニーズ・課題についてヒアリングを実施し、個人クリエイター等向けヒアリング調査のインプットとする。 	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等の登録ニーズを定量的に確認するとともに、質問項目など、アンケート設計に必要な情報を収集する。 	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等の登録ニーズを定量的に確認する 本仕組みに関して、手数料など諸条件下における登録ニーズを確認する。
対象者	<ul style="list-style-type: none"> プラットフォーム エージェント 代表的な利用者 	<ul style="list-style-type: none"> 調査対象分野(小説・楽曲・イラスト・漫画・写真・実演系)のうち、二次利用が想定される分野の個人クリエイター等 	<ul style="list-style-type: none"> ニコニコ動画内で活動する個人クリエイター等 ※写真分野は一般社団法人日本写真著作権協会所属の写真家の方を中心にご回答
時期	<ul style="list-style-type: none"> 2023年7月～8月 	<ul style="list-style-type: none"> 2023年8月～9月 	<ul style="list-style-type: none"> 2023年10月10日～31日
形式	<ul style="list-style-type: none"> 対面もしくはオンライン 	<ul style="list-style-type: none"> 対面もしくはオンライン 	<ul style="list-style-type: none"> 株式会社ドワンゴご協力のもと、ニコニコアンケートを用いてWebアンケート上で回答
質問項目	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等の権利情報管理における現状と課題 個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組みにおける登録ニーズ、等 		<ul style="list-style-type: none"> 後述

4-5. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査実施要領 アンケート全体構成

以下の通り、ヒアリング結果を踏まえてアンケート質問項目を設計した。主として個人クリエイター等による本仕組みへの登録ニーズを検証すると共に、仕組みを活用する上での情報登録・更新の在り方、および個人クリエイター等著作物等の利用ニーズについても併せて検証するものとした。



4-5. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査実施要領 アンケート項目詳細 【0】スクリーニング設問/属性(1/2)



個人クリエイター等か否かを判別するための情報を収集。また、クリエイターによる登録ニーズ等の分析を目的に、比較軸として収入の有無や活動分野、クリエイター歴等の属性情報を収集した。

#	項目名	設問文	選択肢	
<p>【途中説明①】まずは「クリエイター活動」についてお伺いします。「クリエイター活動」とは小説、音楽、写真、漫画、イラスト、ゲーム実況、歌ってみた、踊ってみたなどの作品を創作し、オンライン・オフライン問わず発表・投稿することを指します。※ただしX(旧Twitter)やInstagramへの日常的な写真投稿は「クリエイター活動」に含めないものとします。</p>				
全員回答※1	1	クリエイター判別	あなたはクリエイター活動を行っていますか。	1. 行っている 2. 行っていない
	2	クリエイター活動による収入の有無	クリエイター活動によって収入を得ていますか。最も近いものをお選びください。	1. 収入を得ている 2. 現在は収入を得ていないが、将来的に収入を得たいと考えている 3. 現在は収入を得ておらず、将来的にもクリエイター活動によって収入を得るつもりはない
	3	作品を発表・投稿している分野	どの分野の作品を発表・投稿していますか。あてはまるものを すべて お選びください。	1. 小説 2. 散文、ブログ 3. 楽曲(詞・曲・編曲) 4. 演奏・歌唱 5. 振付け 6. ダンス(踊ってみた) 7. イラスト・アート 8. 漫画・アニメ 9. 写真 10. ゲームソフト 11. ゲーム実況 12. その他の動画 13. その他(自由記述)
	4	最も力を入れている分野	最も力を入れている分野を1つお選びください。	

※1：非クリエイター(Q1=2)の時点で、【3】個人クリエイター等著作物等の利用ニーズQ15まで設問をスキップ。

4-5. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査実施要領 アンケート項目詳細 【0】スクリーニング設問/属性(2/2)



個人クリエイター等か否かを判別するための情報を収集。また、クリエイターによる登録ニーズ等の分析を目的に、比較軸として収入の有無や活動分野、クリエイター歴等の属性情報を収集した。

#	項目名	設問文	選択肢
全員回答	5	発表/投稿先 作品の発表・投稿先について、あてはまるものを すべて お選びください。	<ul style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. X(旧Twitter) 3. Instagram 4. TikTok 5. ニコニコ動画 6. 小説家になろう 7. カクヨム 8. note 9. ニコニコ静画 10. pixiv 11. piapro 12. DLsite 13. PIXTA 14. SHOWROOM 15. 17LIVE 16. ツイキャス 17. Steam 18. Pochocha 19. Voicy 20. Hatena Blog 21. ご自身のHP 22. オフライン会場(コミケなど) 23. その他(自由記述)
	6	クリエイター歴 クリエイター活動歴を教えてください。	<ul style="list-style-type: none"> 1. 半年未満 2. 半年以上1年未満 3. 1年以上2年未満 4. 2年以上5年未満 5. 5年以上10年未満 6. 10年以上
	7	著作権等の管理状況 ご自身の作品について、どのように著作権等の権利管理を行っていますか。	<ul style="list-style-type: none"> 1. 全て自分で管理している 2. 一部は他者(団体、エージェント等)に任せて管理している 3. 全て他者(団体、エージェント等)に任せて管理している 4. わからない



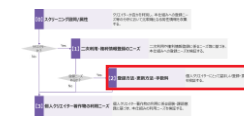
本仕組みへの登録ニーズの検証を目的に、個人クリエイター等自身の著作物等の二次利用や本仕組みへの権利情報登録に関するニーズ・課題意識・懸念等を調査した。

#	項目名	設問文	選択肢	
【途中説明②】ここからは「最も力を入れている分野」についてお伺いします。				
全員回答	8	被二次利用ニーズ	<p>あなたはご自身の作品を、適切な許諾のもとで他人に使ってほしいと考えますか。</p> <p>※あなた（作者）の許諾のもと、作品を素材として使うこと（ポスターやスライドへのイラスト挿入、動画やイベントにおけるBGM再生、グッズ化、n次創作など）を「二次利用」と言います。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 二次利用を促進したいと考えている 2. やや二次利用を促進したいと考えている 3. どちらともいえない 4. あまり二次利用を促進したいと考えていない 5. 二次利用を促進したいと考えていない
	9	被二次利用の課題	<p>ご自身の作品を、適切な許諾のもとで他人に使ってもらうこと（二次利用）についてどのような課題を感じますか。あてはまるものをすべてお選びください。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自身の作品を見つけてもらえない 2. 海外を含め無断で二次利用される恐れがある 3. 自身の作品内で他人の作品を利用しており、二次利用のための権利処理が複雑 4. 広報・宣伝するのが難しい 5. 自身で契約や権利処理を行うことが難しい、面倒と感じる 6. その他(自由記述) 7. 課題を感じていない

本仕組みへの登録ニーズの検証を目的に、個人クリエイター等自身の著作物等の二次利用や本仕組みへの権利情報登録に関するニーズ・課題意識・懸念等を調査した。

#	項目名	設問文	選択肢	
<p>【途中説明③】個人クリエイター等の作品に関する著作権情報を登録することで、その作品を素材として使いたい人が作品情報を簡単に検索できるようにするシステムを、文化庁では検討しています。 ここからは「個人クリエイター等の権利情報を登録するシステム」（以下、本システムと呼ぶ）についてお伺いします。</p>				
全員回答	10	本仕組みの登録ニーズ	あなたは本システムに権利情報を登録したいと思いますか。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 登録してみたい 2. やや登録してみたい 3. どちらともいえない 4. あまり登録してみたくない 5. 登録したくない
	11	本仕組みの魅力点	本システムに登録する理由があるとすれば、それは何ですか。あてはまるものをすべてお選びください。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自身の知名度が向上する 2. 仕事の依頼が増える 3. 作品の利用に関する問い合わせ先（自身、プラットフォーム、エージェント等）を明確にできる 4. 権利情報が明確になることで、自身の作品が他人から勝手に使われないようにできる 5. その他(自由記述) 6. 登録する理由はない
	12	本仕組みの懸念点	本システムに登録しない理由があるとすれば、それは何ですか。あてはまるものをすべてお選びください。	<ol style="list-style-type: none"> 1. SNSからの直接依頼など、登録しなくとも依頼の経路が既に確立している 2. 登録したところで自身の作品の二次利用がどの程度促進されるかわからない 3. 登録にあたっての情報入力が大変そう 4. 個人情報（名前、連絡先等）を登録することに抵抗がある 5. 自身の作品の二次利用に興味がない 6. その他(自由記述) 7. 登録しない理由はない

4-5. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査実施要領 アンケート項目詳細 【2】手数料



個人クリエイター等にとって望ましい登録・更新の在り方の検証を目的に、権利情報の登録・更新に係る手数料の支払意思額を調査した。

#	項目名	設問文	選択肢
登録二 ーズあり (Q10 1~2)	13 本仕組みの登録料	本システムの登録料（1人（組）あたり）について、どのくらいの金額なら支払っても良いと考えますか。最も近いものをお選びください。	1. 無料でなければ利用しない 2. 500円までなら支払っても良い 3. 501-1000円までなら支払っても良い 4. 1001-3000円までなら支払っても良い 5. 3000円より多く支払ってもよい
	14 本仕組みの更新料	本システムの更新料（1人（組）あたり）について、クリエイター1人あたりにどのくらいの金額なら支払っても良いと考えますか。最も近いものをお選びください。	



本仕組みの利用ニーズの検証を目的に、個人クリエイター等著作物等の利用に係る経験・課題意識を調査した。

#	項目名	設問文	選択肢	
<p>【途中説明④】ここからは「個人クリエイター等作品」を「二次利用」する立場としてのご意見をお伺いします。「個人クリエイター等作品」とは、オンライン・オフライン問わず個人を主体として発表・投稿されている、小説、音楽、写真、漫画、イラスト、ゲーム実況、歌ってみた、踊ってみたなどの作品を指します。また「二次利用」とは、作品を素材として使う（ポスターやスライドへのイラスト挿入、動画やイベントにおけるBGM再生、グッズ化、n次創作等）ことを指します。</p>				
全員回答	15	二次利用の経験 (利用側)	あなたは誰かの「個人クリエイター等作品」を「二次利用」した経験はありますか。	1. ある 2. ない
	16	二次利用の課題 (利用側)	誰かの「個人クリエイター等作品」を「二次利用」する際に、どのような課題を感じますか。あてはまるものをすべてお選びください。	1. 利用したい作品の作者の情報を探すのに時間がかかる 2. 作者との交渉が面倒 3. 利用条件や必要な手続きが分かりづらい 4. 作者のオリジナル作品かどうか分からない 5. その他(自由記述) 6. 課題を感じていない

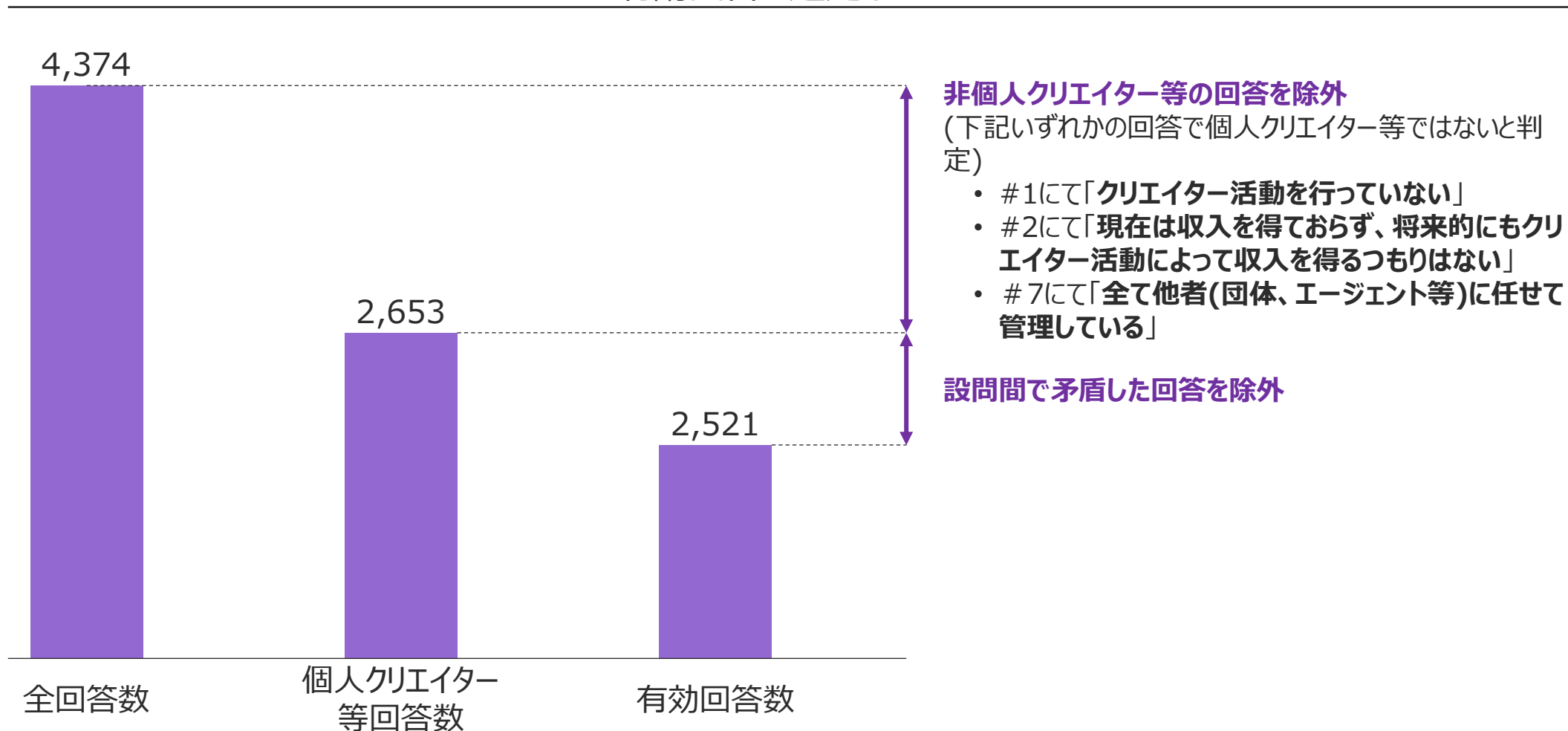
4-5. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査実施要領 有効回答の選定(1/2)

参考



4,374件の全回答データについて、本事業における個人クリエイター等の定義に当てはまり、かつ設問間で明確に矛盾していない回答を有効回答とした結果、2,521件が有効回答となった。

有効回答の選定イメージ



尚、設問間で矛盾した回答の除外条件は次の通り。

設問間で矛盾した回答の除外条件

除外条件	例	回答数(%)	対応方針
#3「活動分野」と#4「注力分野(単一回答)」が不一致	「小説、散文、ブログ分野で活動している」と回答した一方で、「最も注力する分野は楽曲」と回答	65 (2.5%)	回答に信頼性が無いため除外
#4「注力分野」と#5「投稿先」が不一致	注力する分野を「ダンス」と回答した一方で、作品の投稿先を「小説家になろう」と回答	(未集計)	投稿先と分野の対応を厳密に定めるのは困難なため除外しない
#8「被二次利用ニーズ」と#12「本仕組みに登録しない理由」で回答が矛盾	「自身の作品を二次利用してほしい(“やや”含む)」と回答した一方で、本仕組みに登録しない理由として「自身の作品の二次利用に興味がない」と回答	50 (1.9%)	回答に信頼性が無いため除外
#10「本仕組みの登録ニーズ」と#11「本仕組みに登録する理由」で回答が矛盾	「本システムに登録したい(“やや”含む)」と回答した一方で、「本システムに登録する理由はない」と回答	4 (0.2%)	
#10「本仕組みの登録ニーズ」と#12「本仕組みに登録しない理由」で回答が矛盾	「本システムに登録したくない(“やや”含む)」と回答した一方で、「本システムに登録しない理由はない」と回答	16 (0.6%)	

合計：132件
※除外条件間での重複：3件

4-6. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査結果

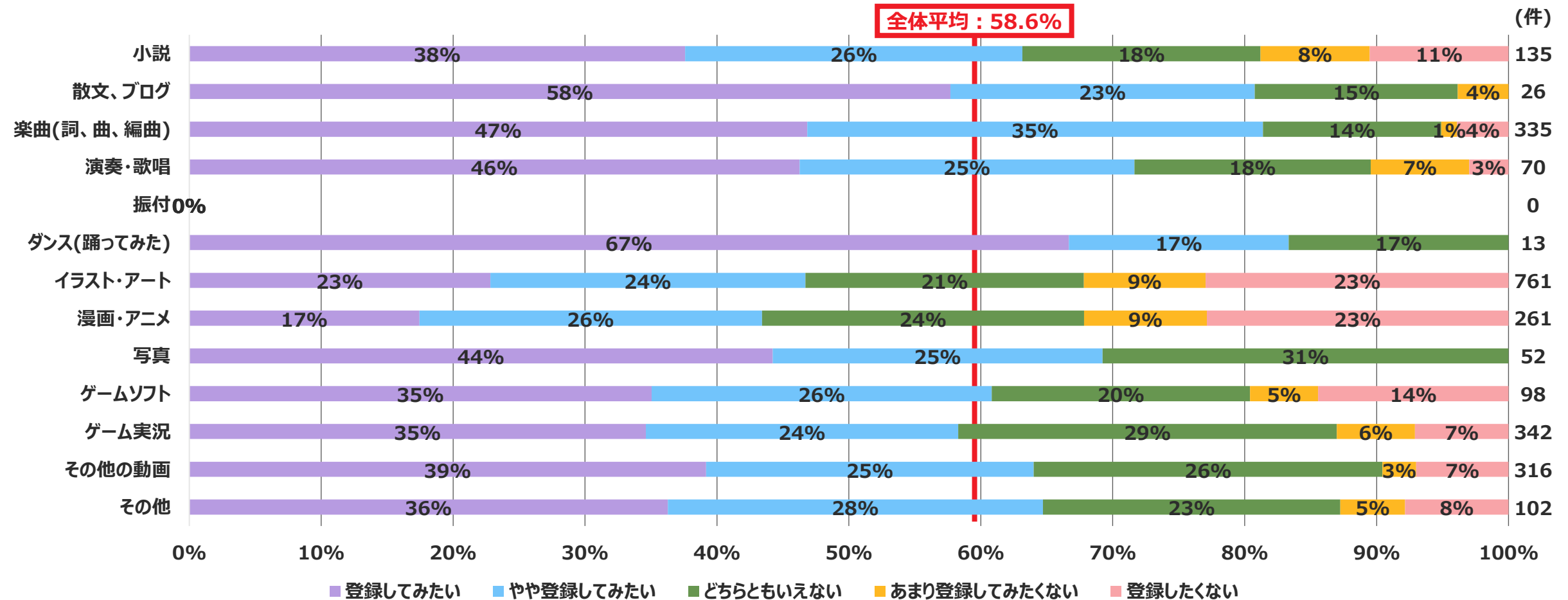
4-6. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査結果 集計結果とりまとめ

集計対象	集計結果
被二次利用 ニーズ	<ul style="list-style-type: none"> 自身の作品を二次利用されたいと考えている個人クリエイター等は全体で約60%となっているものの、クリエイター歴毎に傾向に差異があり、歴が短いほど、被二次利用ニーズが高い傾向が読み取れる。 分野毎に傾向に差異があり、イラスト・アート、漫画・アニメ分野は被二次利用ニーズは50%と低くなっている。これは分野毎にクリエイター歴構成が異なるためと推測される。
被二次利用 の課題	<ul style="list-style-type: none"> クリエイター歴が短いほど「自身の作品を見つけてもらえない」と回答する割合が高い傾向が読み取れ、積極的に二次利用してほしいクリエイターは「自身で契約・権利処理が難しい・面倒」の割合が高い結果となっている。
本仕組み への登録 ニーズ	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等全体の約60%が本仕組みに登録したいと回答し、被二次利用ニーズが高いほど登録ニーズも割合が高い結果となっている。 クリエイター歴毎にも傾向に差異があり、歴が短いほど登録ニーズが割合が高い結果となっている。 分野毎に傾向に差異があり、イラスト・アート、漫画・アニメ分野の登録ニーズは40%と低くなっている。これは分野毎のクリエイター歴構成が異なるためと推測される。
本仕組み の魅力	<ul style="list-style-type: none"> 「作品の無断利用防止」「問い合わせ先の明確化」「知名度の向上」が主な本仕組みの魅力となっていることが読み取れる。 クリエイター歴が短いほど「知名度の向上」と回答する割合が高い傾向が読み取れる。 被二次利用ニーズが高いほど「知名度の向上」を選択する割合が高い傾向が読み取れる。 登録ニーズ毎に傾向に差異があり、登録ニーズが高いほど「知名度の向上」と回答する割合が高い傾向が見受けられる。
本仕組み の懸念	<ul style="list-style-type: none"> 被二次利用ニーズ、登録ニーズが低いほど「登録しなくとも既に依頼経路が確立している」と回答した割合が高い結果となっている。背景としては被二次利用ニーズ、登録ニーズが低いクリエイターはクリエイター歴が長い傾向にあるためと推測される。
登録料・ 更新料	<ul style="list-style-type: none"> 登録料、更新料の徴収については、被二次利用ニーズ毎に傾向に差異があり、ニーズが高いほど登録料・更新料ともに有料を許容する割合が高い傾向が読み取れる。

考察および示唆のとりまとめ①調査対象分野における登録ニーズの有無

今回の調査対象とした全ての分野は一定の登録ニーズがあり、本仕組みの登録対象として捉えてよいものと推察。今後の検討事項（案）としては、ゲーム実況含む実演系分野に関しては、登録ニーズは認められるものの、他者の著作物等の利用が前提となるため、登録対象として含めるかは検討が必要と認識。

分野毎の登録ニーズ



考察および示唆のとりまとめ②登録ニーズの決定要因

調査対象分野における登録ニーズの有無を把握するにあたり、各属性と登録ニーズの関係の強さをクラメールの連関係数※1を用いて導出した。その結果、登録ニーズとの関連性は「二次利用ニーズ」「分野」の順に強いことが明らかになった。

クラメールの連関係数※1を用いた登録ニーズと各属性の関係

属性	連関係数	関連性の強さ
分野	0.17	弱い
クリエイター歴	0.07	非常に弱い
被二次利用ニーズ	0.32	普通
収入有無	0.10	弱い
権利処理	0.15	弱い

連関係数の目安

連関係数	関連性の強さ
0.5-1.0	強い
0.25-0.5	普通
0.1-0.25	弱い
0-0.1	非常に弱い
0	なし

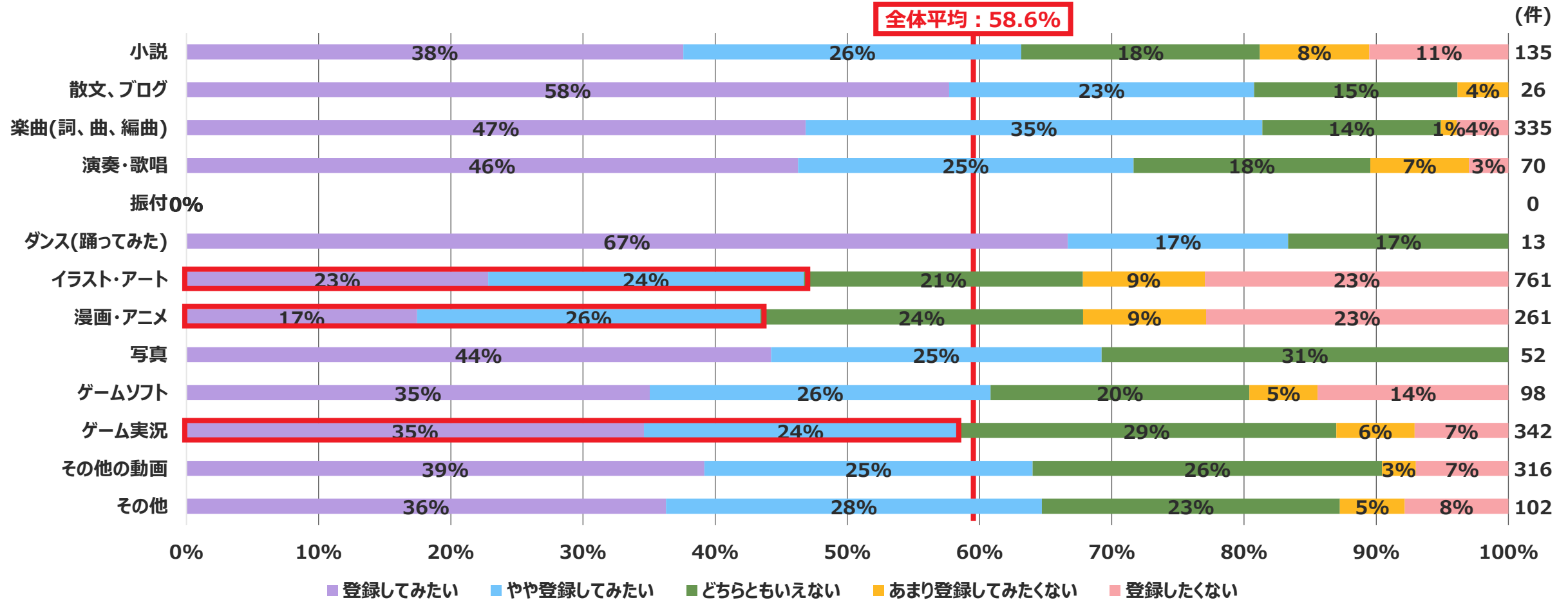
※1：カテゴリデータ間の相関の度合いを示す指標。

考察および示唆のとりまとめ③ニーズが平均を下回る分野に関する追加考察 (1/3)

多くの分野で60%を超える登録ニーズが確認されたが、一方でイラスト・アート、漫画・アニメ、ゲーム実況分野の3分野は全体平均58.6%を下回った。

再掲

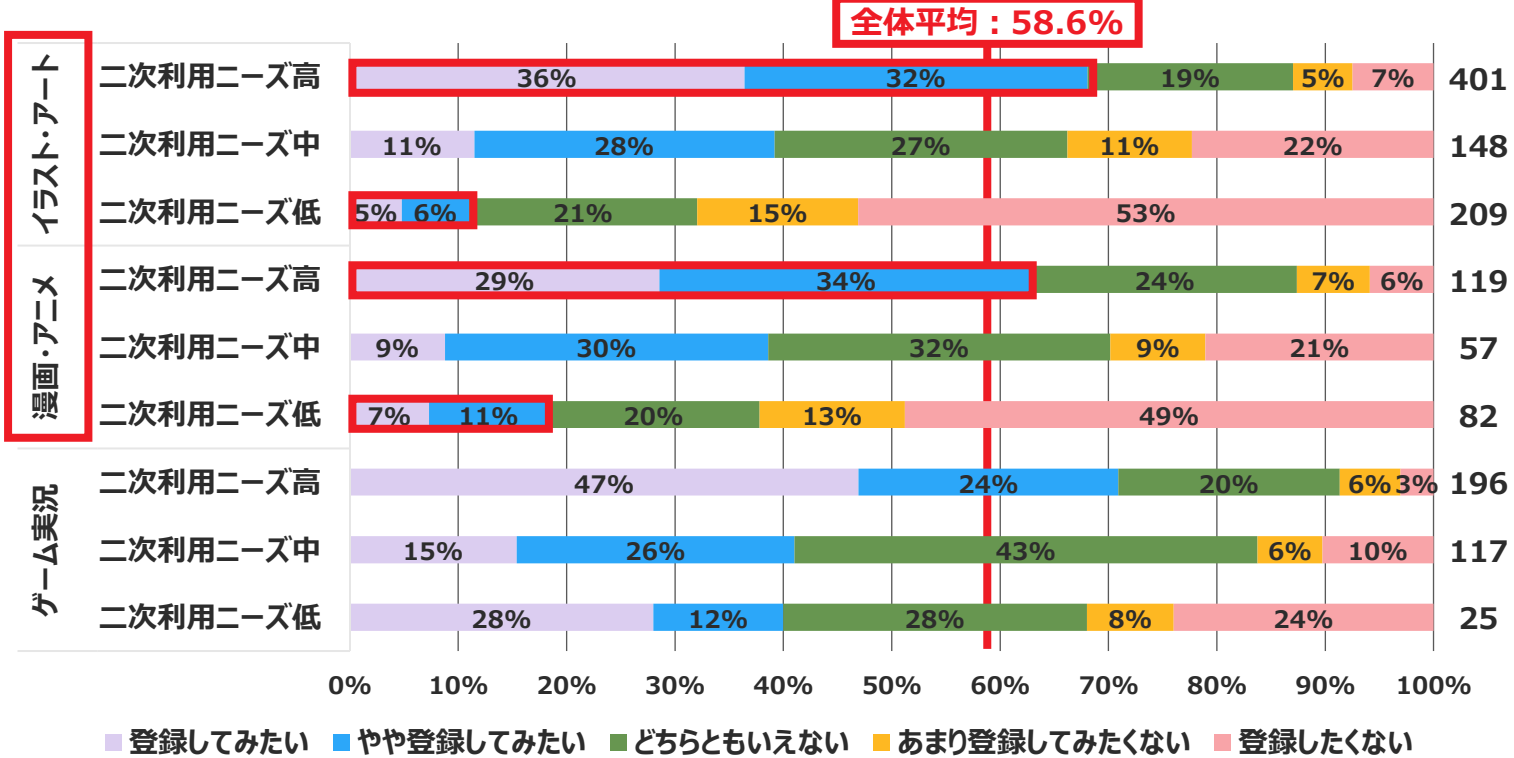
分野毎の登録ニーズ



考察および示唆のとりまとめ③ニーズが平均を下回る分野に関する追加考察 (2/3)

イラスト・アート、漫画・アニメ分野では、被二次利用ニーズの高い層は顕著に登録ニーズが高く、分野として一定の登録ニーズが見込まれることが推測される。ただし、アンケートの自由記述の内容から、海賊版被害への懸念が示唆されており、そのような懸念を背景として全体のニーズが低くなった可能性がある。

登録ニーズが平均未満の分野における被二次利用ニーズ毎の登録ニーズ



考察

【アンケート自由記述内容】

- “自身の創作活動が二次創作イラスト中心である”
- “自身の作品を守るため全ての二次利用を拒否する事も考えている”

- 海賊版被害への懸念が大きい分、全体として登録ニーズが低い傾向にある可能性がある

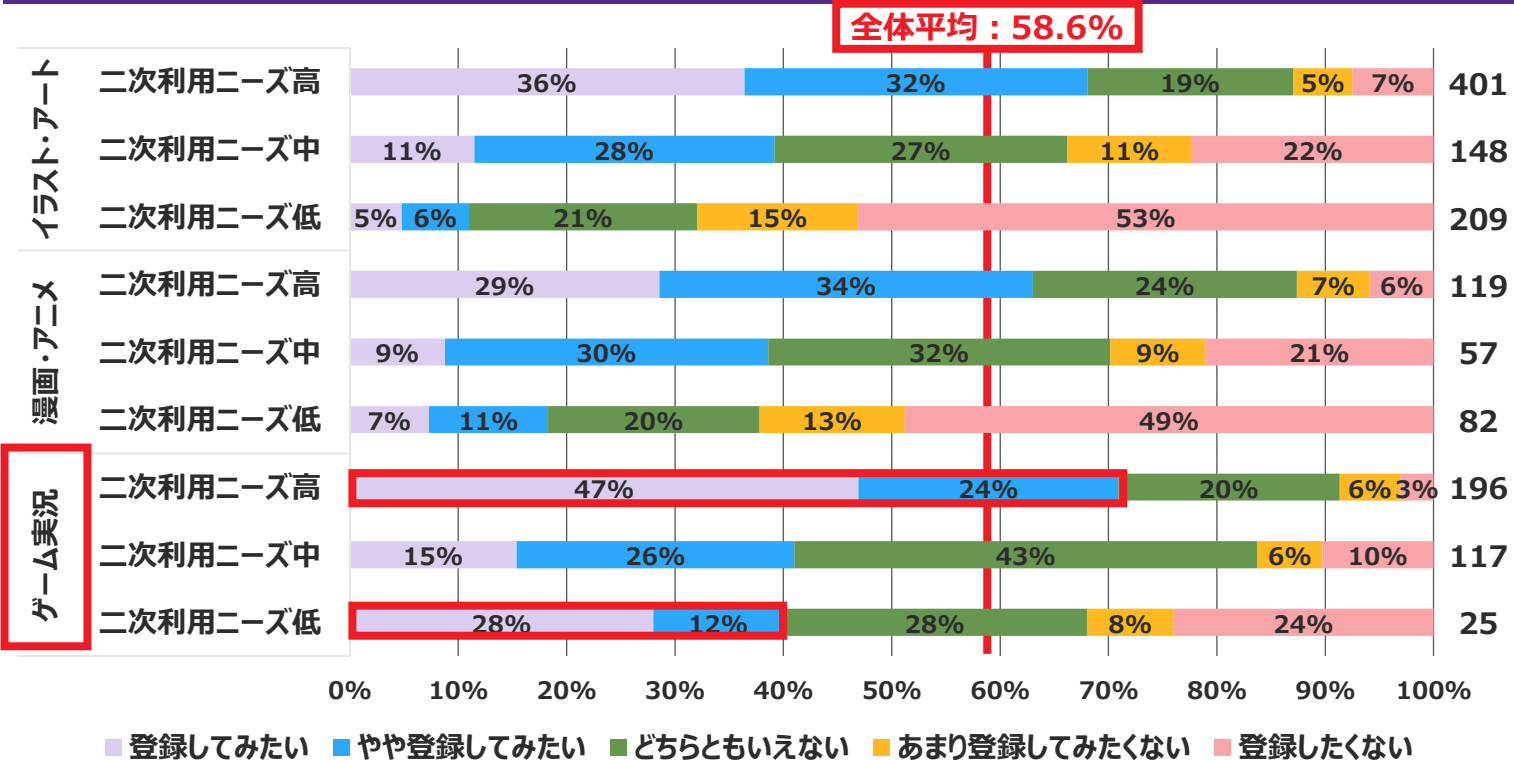
イラスト・アート、漫画・アニメ分野に関しては、全体として登録ニーズが低い傾向にあり、アンケートの自由記述の内容を踏まえると、と海賊版被害への懸念が大きい分、全体として登録ニーズが低い傾向にあるのではないかと推察される。

※1 : 全体傾向として、被二次利用ニーズ高中低それぞれにおいて登録ニーズは73%、43%、18%である。

考察および示唆のとりまとめ③ニーズが平均を下回る分野に関する追加考察 (3/3)

ゲーム実況では、他者の著作物等の利用が前提となる分野であるため、作品自体の登録については継続的に議論が必要だが、被二次利用ニーズの低い層による登録ニーズも他分野と比較し、比較的高い傾向にある。また、ヒアリングやアンケートの自由記述では、利用者側からの本仕組みの利用ニーズについても示唆された。

登録ニーズが平均未満の分野における被二次利用ニーズ毎の登録ニーズ



考察

- 【ヒアリング】
- 他者の著作物等の利用が前提となる分野である。
 - 利用者としてのニーズの方が大きいのではないかと。
- 【アンケート自由記述】
- “他人の作品を利用するとき、探す手間が省ける”
 - “著作物を容易に調べやすくなり、二次創作しやすい”
- ゲーム実況者が他者の著作物等を検索するニーズが存在し、その利用者側の本仕組みへの期待が二次利用の低い層へのニーズにも反映された可能性がある

ゲーム実況分野に関しては、他者の著作物等の利用が全体にあるため、登録については継続的に議論が必要だが、被二次利用ニーズの低い層にも一定の登録ニーズがある。これは利用者としての本仕組みへの期待が反映されているものと推察される。

※1：全体傾向として、被二次利用ニーズ高中低それぞれにおいて登録ニーズは73%、43%、18%である。

4-6. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査結果 登録料における金額感の妥当性

本仕組みに対する登録への意向について、「登録してみたい」「やや登録してみたい」と回答した方それぞれについて、各選択肢の回答割合から加重平均を算出した。結果として、登録料であれば約460円～600円、更新料であれば約500円～590円という値であれば個人クリエイター等から十分に受け入れられる可能性が高いと推察される。但し、徴収のタイミングや単位（月/年/著作物ごと等）を明確にしておらず、本仕組みの位置づけや機能・仕様が定まっていない中で実施したアンケートから得られた結果である点に留意しつつ、これらの値を今後の検討の際の一つの目安とされることを推奨する。

登録ニーズごとの登録料の加重平均

選択肢	金額(A)※	登録してみたい			やや登録してみたい		
		回答数	回答割合(B)	積(A×B)	回答数	割合(B)	積(A×B)
無料でなければ利用しない	0	310	38%	0	242	38%	0
500円までなら支払っても良い	250	215	27%	66	208	32%	81
501-1000円までなら支払っても良い	750	155	19%	143	129	20%	150
1001-3000円までなら支払っても良い	2,000	74	9%	182	45	7%	140
3000円より多く支払ってもよい	3,000	57	7%	211	20	3%	93

合計→ 603 合計→ 464

登録ニーズごとの更新料の加重平均

選択肢	金額(A)※	登録してみたい			やや登録してみたい		
		回答数	回答割合(B)	積(A×B)	回答数	割合(B)	積(A×B)
無料でなければ利用しない	0	298	37%	0	222	35%	0
500円までなら支払っても良い	250	260	32%	80	231	36%	90
501-1000円までなら支払っても良い	750	128	16%	118	116	18%	136
1001-3000円までなら支払っても良い	2,000	60	7%	148	41	6%	128
3000円より多く支払ってもよい	3,000	65	8%	240	31	5%	145

合計→ 587 合計→ 499

※各選択肢の金額の幅で中央の値を採用。選択肢「3001円以上」については上限が設定されていないため、3000円と仮置き。

4-7. ニーズ確認結果を踏まえた本仕組みへの要件（案）

4-7. ニーズ確認結果を踏まえた本仕組みへの要件（案）

ニーズ確認結果を踏まえた本仕組みへの要件（案）

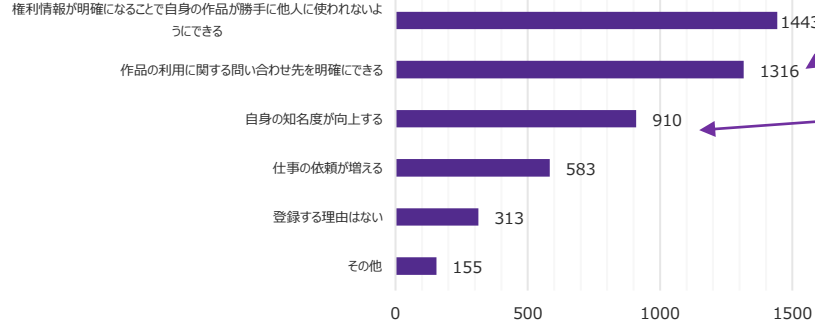
ニーズ確認結果から導出された本仕組みへの要件（案）について検討委員会にて議論し、委員から頂戴した意見を踏まえ、整理した。「権利内容・範囲の表明」が可能となるだけでなく、「著作者連絡先の自由選択」「著作者情報の開示範囲」「著作者の匿名性」といった著作者情報開示範囲の選択が可能となることへの要望や「作品・ポートフォリオの表示・連携」ができること等の期待が示唆された。また、「登録作業の軽減」「プラットフォームとの連携」といった登録負荷に対する懸念への対応の期待も示唆された。

再掲

アンケート結果

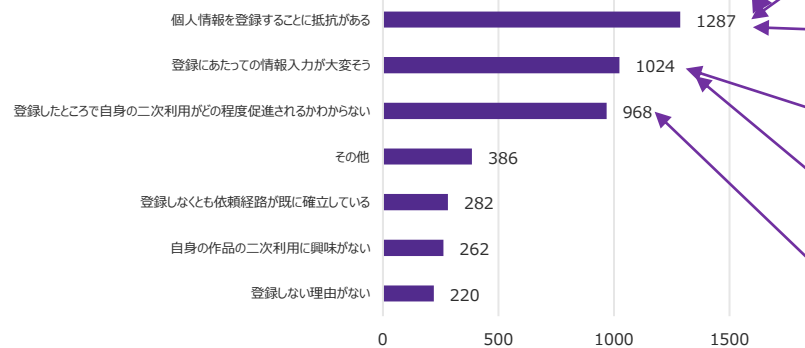
本仕組みの魅力点

No11.本システムに登録する理由があるとすれば、それは何ですか。あてはまるものをすべてお選びください。



本仕組みの懸念点

No12.本システムに登録しない理由があるとすれば、それは何ですか。あてはまるものをすべてお選びください。



本仕組みへの要件（案）

- 著作物等の権利内容・範囲の表明
- 著作者連絡先の自由選択
- 作品・ポートフォリオの表示・連携
- 著作者情報の開示範囲
- 登録者・著作者の本人確認
- 法人等による代理登録
- 著作者の匿名性
- 登録作業の軽減
- 外部プラットフォームとの連携
- 多言語対応

検討委員会における意見

- 公開する情報や連絡先を著作者自身で管理できる仕組みや機能が必要。
- 単なるデータベースに留まらず、付加価値をつけることで登録ニーズの増加に繋がる可能性がある。
- 登録者側だけではなく、利用者側と併せて検討する必要がある（利用者にもアカウント登録を求めるか等）。
- なりすまし登録への対応は難しいが、最終的には利用規約による対応とするしかないのではないかと。
- クリエイターに代わり法人が代理で登録することで、登録者の間口を広げるとともに、登録作業を軽減できる可能性がある。
- プラットフォームとの連携にあたってはプラットフォーム側のメリットを検討する必要がある。
- 本仕組みで海外での無断の二次利用に対処するためには、英語等の多言語対応も視野に入れてはいいかがか。

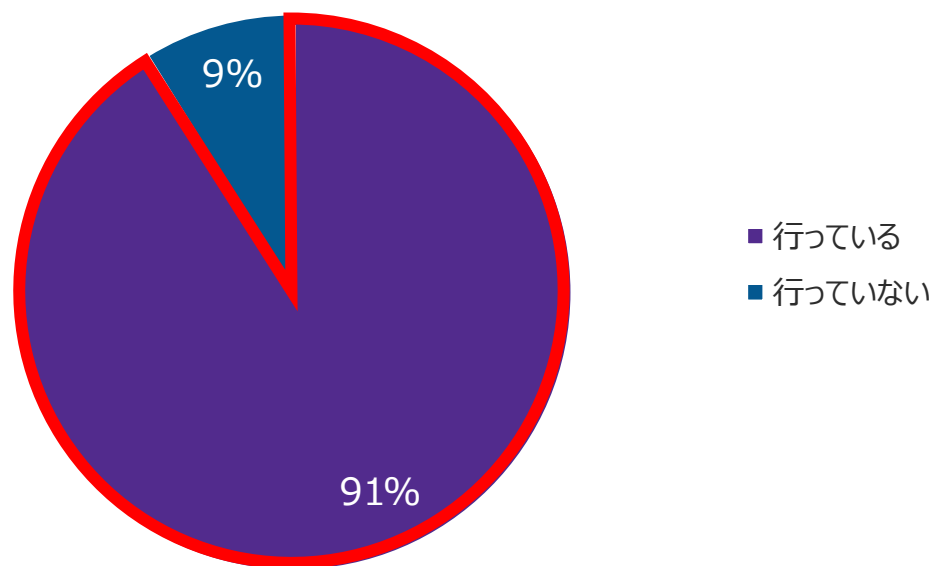
4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要

回答者の9割がクリエイター活動を行っており、そのうちの8割が収入を得ている、または将来的に収入を得たいと回答した。

クリエイター判別

No1.あなたはクリエイター活動を行っていますか。

n=3,866※1

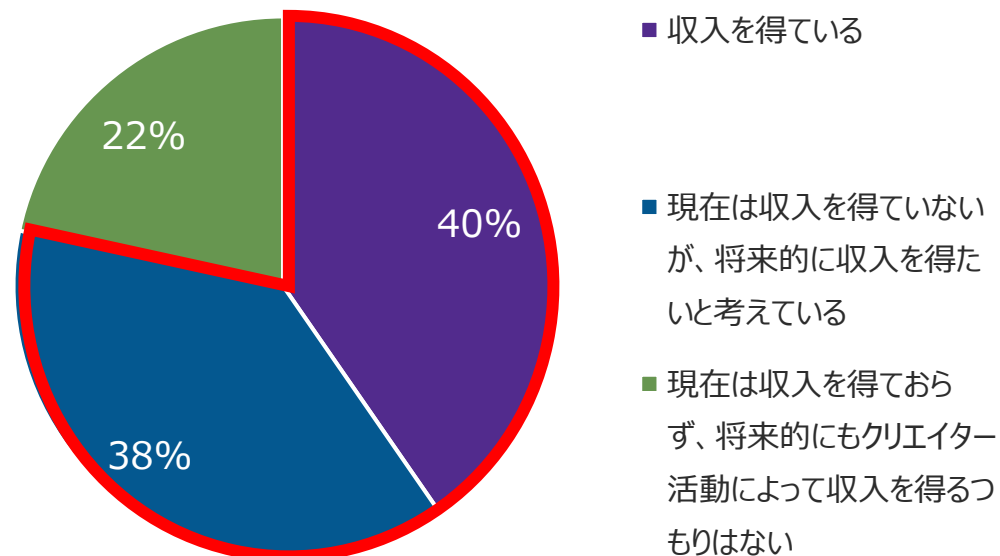


※1 個人クリエイター等以外のクリエイター、非クリエイターも含めて集計(無効な回答は除く)

クリエイター活動による収入の有無

No2.クリエイター活動によって収入を得ていますか。最も近いものをお選びください。

n=3,525※2



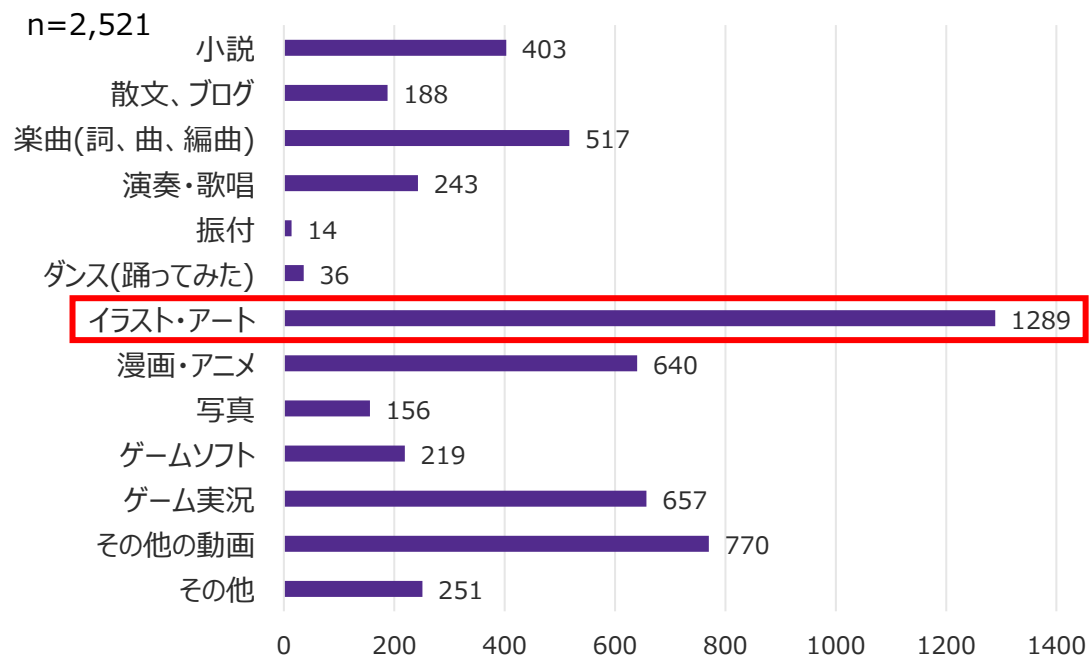
※2 個人クリエイター等以外のクリエイターも含めて集計(無効な回答は除く)

4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要 活動分野

個人クリエイター等の活動分野は「イラスト・アート」が最多で、回答者の5割が選択した。また、注力している分野も「イラスト・アート」が最多という結果となった。

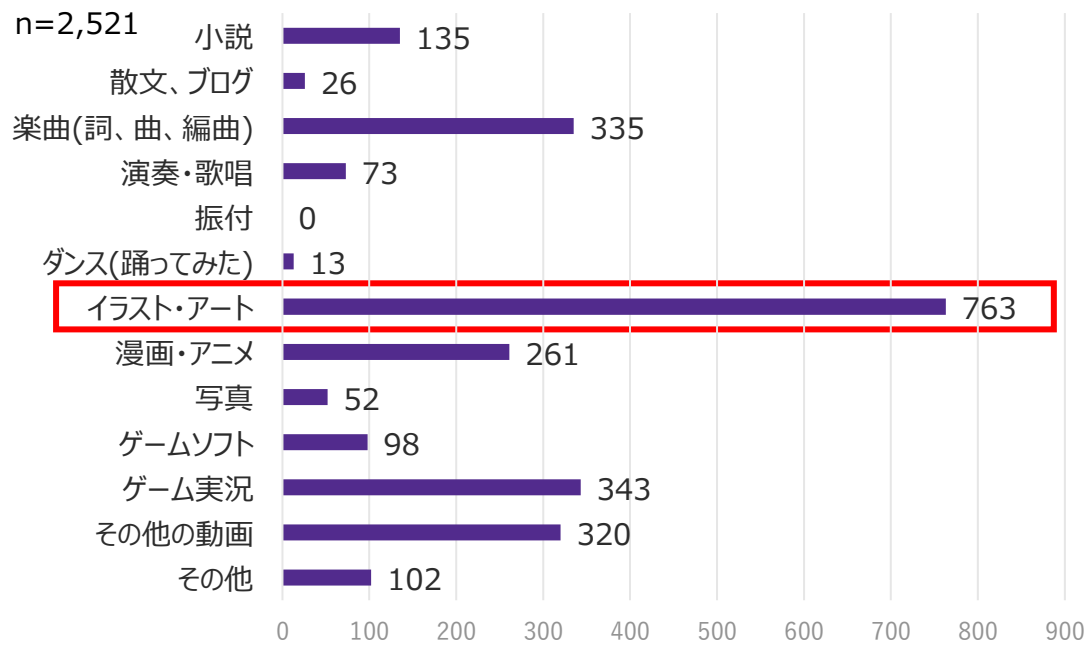
活動分野

No3.どの分野の作品を発表・投稿していますか。あてはまるものをすべてお選びください。(複数回答)



注力分野

No4.最も力を入れている分野を1つお選びください。(単一回答)



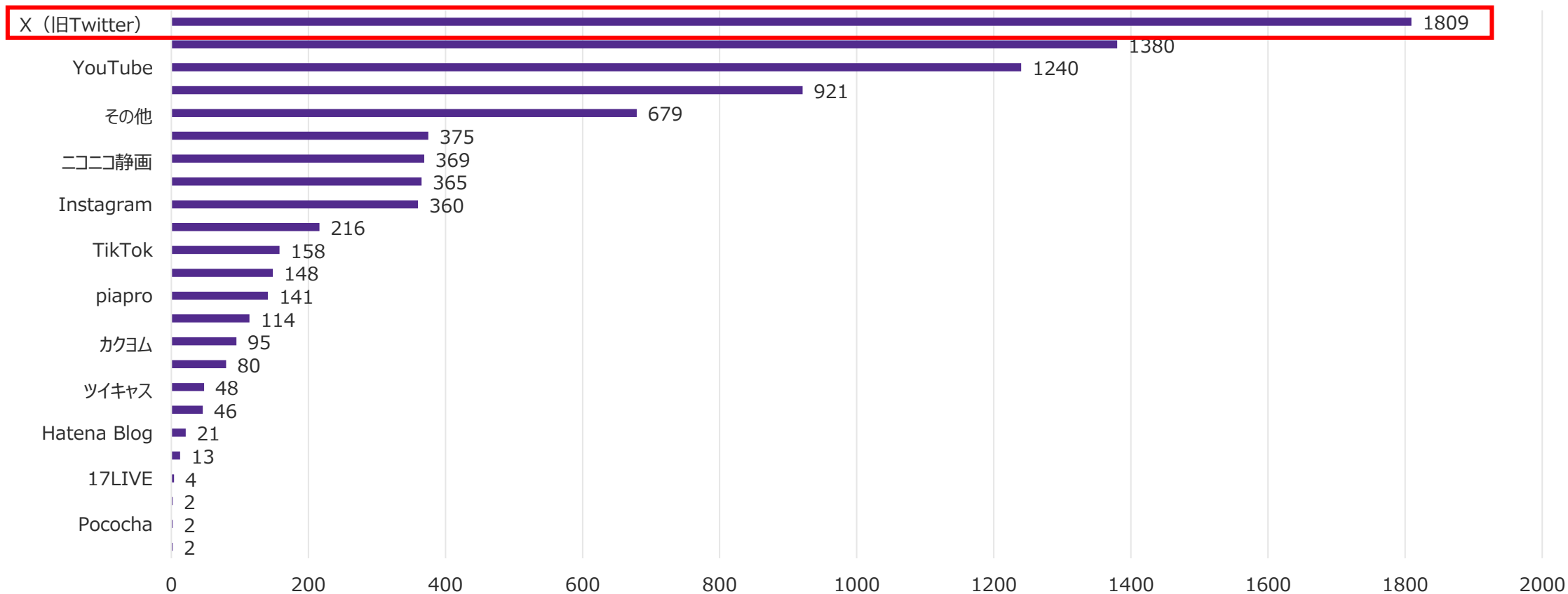
4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要 発表・投稿先

個人クリエイター等の作品の発表・投稿先としては「X（旧Twitter）」が最多という結果になった。

発表・投稿先

No5. 作品の発表・投稿先について、あてはまるものをすべてお選びください。(複数回答)

n=2,521



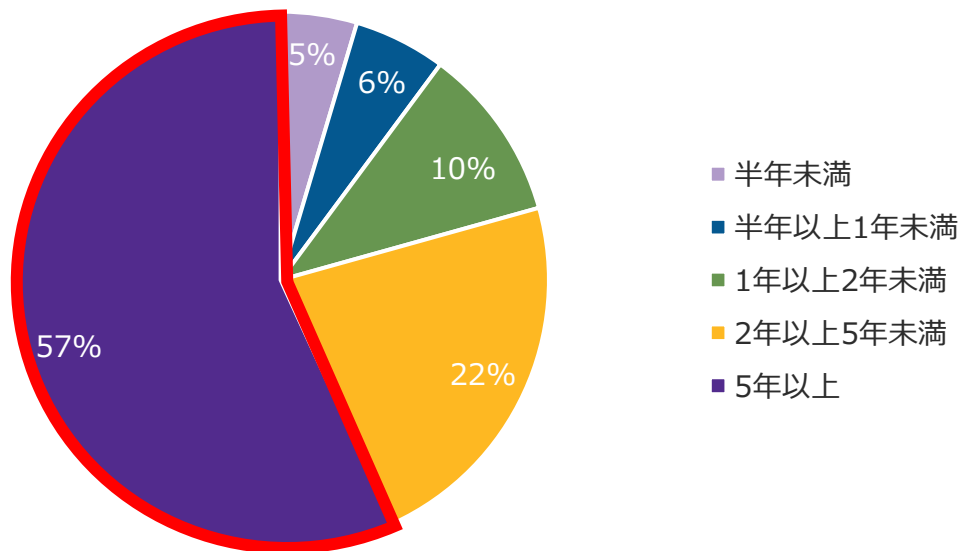
4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要 クリエイター歴・著作権等の権利管理

個人クリエイター等のうち、クリエイター歴が5年以上という回答が6割という結果になった。また、個人クリエイター等のうち一部またはすべて自分の作品の著作権等の権利を自身で管理している人は8割となった。

クリエイター歴

No6. クリエイター活動歴を教えてください。

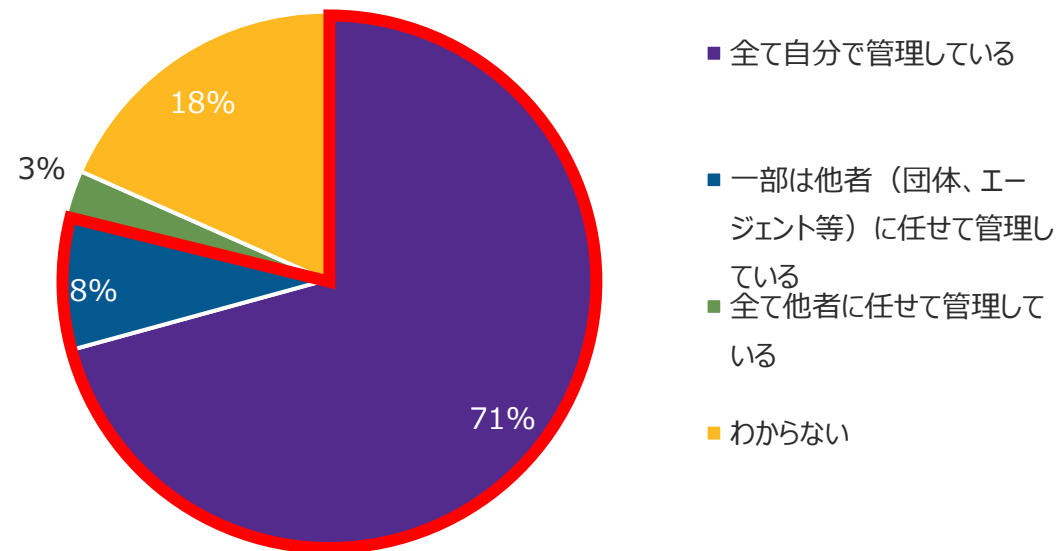
n=2,521



著作権等の権利管理

No7. ご自身の作品について、どのように著作権等の権利管理を行っていますか。

n=2,521※1



※1 個人クリエイター等以外のクリエイターも含めて集計(無効な回答は除く)

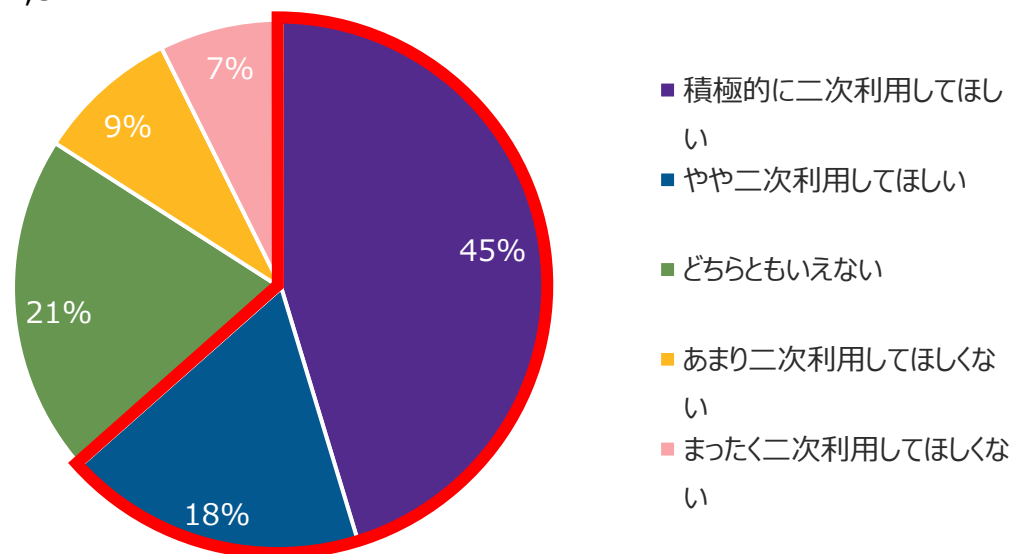
4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要 被二次利用ニーズ・課題

個人クリエイター等の6割は自身の作品を二次利用してほしいと考えており、本仕組みはこれらの層に対してニーズがあると想定される。また、個人クリエイター等が抱える課題としては、「無断での二次利用」、「自身の作品を見つけてもらえない」などが挙げられており、これらは本仕組みによって一定の解決が成されるものと推測される。※1

被二次利用ニーズ

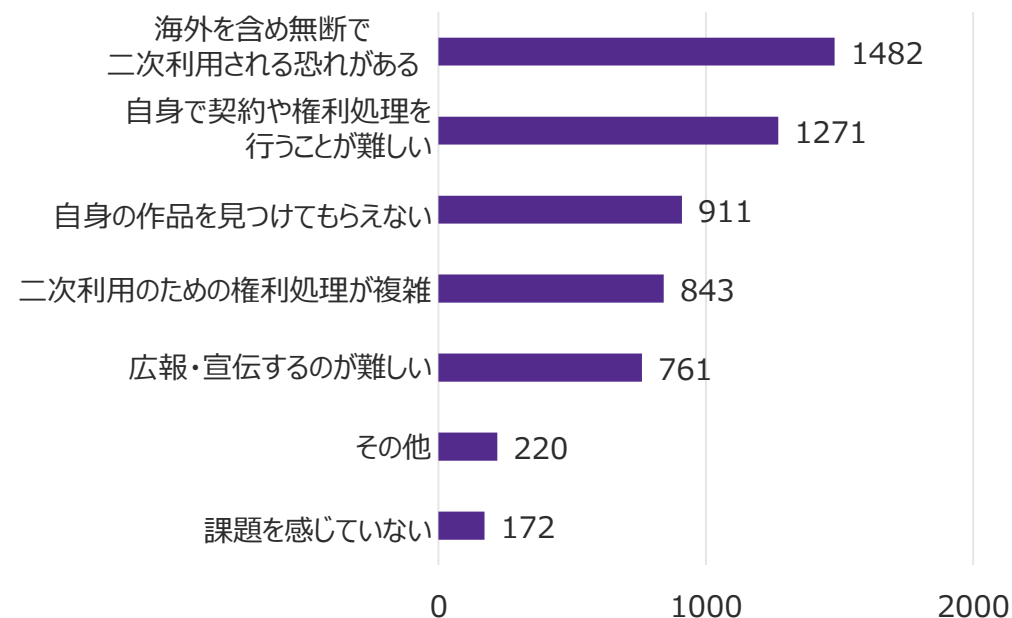
No8. あなたはご自身の作品を、適切な許諾のもとで他人に使ってほしいと考えますか。

n=2,511



被二次利用における課題

No9. ご自身の作品を、適切な許諾のもとで他人に使ってもらうこと（二次利用）についてどのような課題を感じますか。あてはまるものをすべてお選びください。



「その他」の自由記述にて多数寄せられた回答
・自身の作品が無断で生成AIに取り込まれる
・意図しない使われ方をされる

※1：課題の次点である「権利処理の難しさ」に関しては、分野横断権利情報検索システムにおける検討が必要。

4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要 被二次利用における課題その他

「その他」の自由記述にて寄せられた回答は下記。

カテゴリ	回答数	有効回答数2,482件 に占める割合
意図しない二次利用の影響とその対処	70	2.8%
生成AIへの懸念	26	1.0%
許諾が守られていない	18	0.7%
二次利用を想定していない	14	0.6%
利用された後の管理が難しい	12	0.5%
二次利用による収益やメリットが期待できない	11	0.4%
二次利用をしてほしくない	10	0.4%

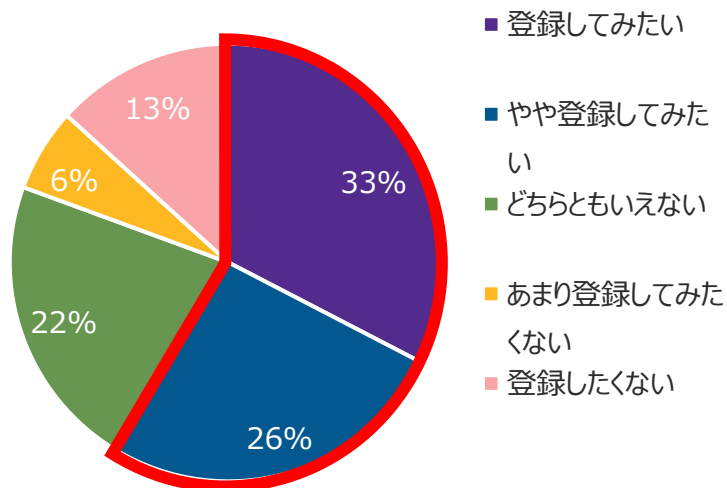
4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要 本仕組みの登録ニーズ・魅力点・懸念点

個人クリエイター等の6割は本仕組みに登録したいと考えており、本仕組みへの一定の登録ニーズが確認できた。また、本仕組みの魅力点としては「作品の無断利用の防止」が最多であり、これは前述した被二次利用の課題感と一致している。本仕組みの懸念点としては「個人情報の登録への抵抗」が最多という結果になった。

本仕組みへの登録ニーズ

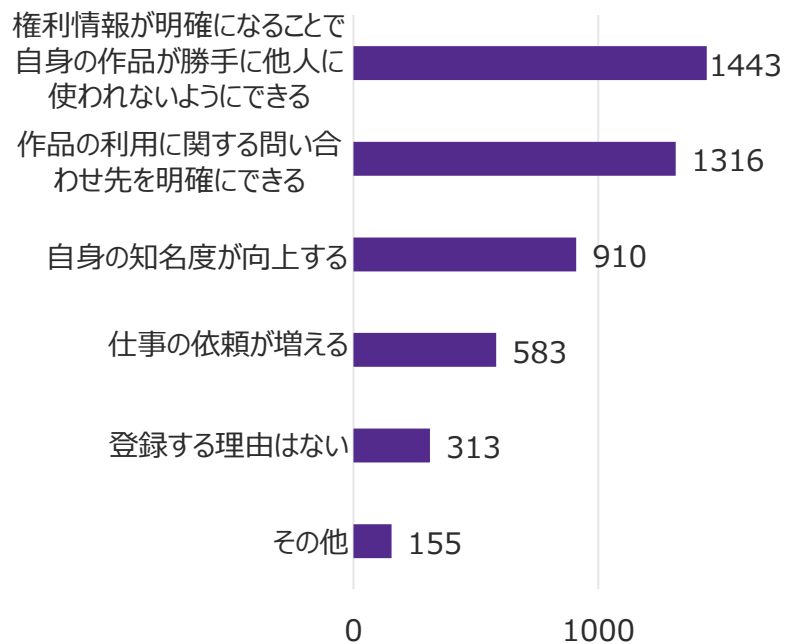
No10. あなたは本システムに権利情報を登録したいと思いますか。

n=2,490



本仕組みの魅力点

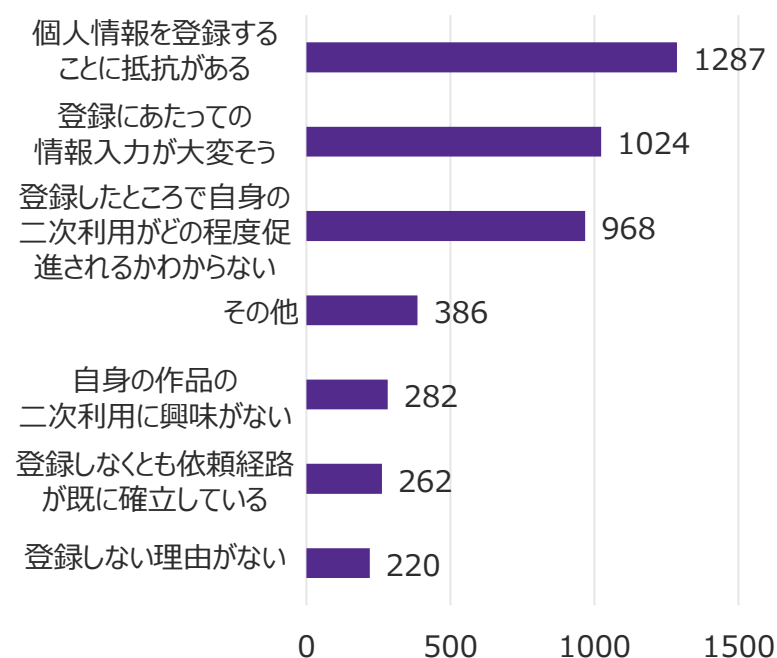
No11. 本システムに登録する理由があるとなれば、それは何ですか。あてはまるものをすべてお選びください。



「その他」の自由記述にて多数寄せられた回答
 ・二次創作という業界全体の活発化に期待する
 ・他者の創作物を利用する際にも便利そう

本仕組みの懸念点

No12. 本システムに登録しない理由があるとなれば、それは何ですか。あてはまるものをすべてお選びください。



「その他」の自由記述にて多数寄せられた回答
 ・投稿プラットフォームや運営に対して懐疑的
 ・登録することで生成AIの素材にされかねない

4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要 本仕組みの魅力点その他

「その他」の自由記述にて寄せられた回答は下記。

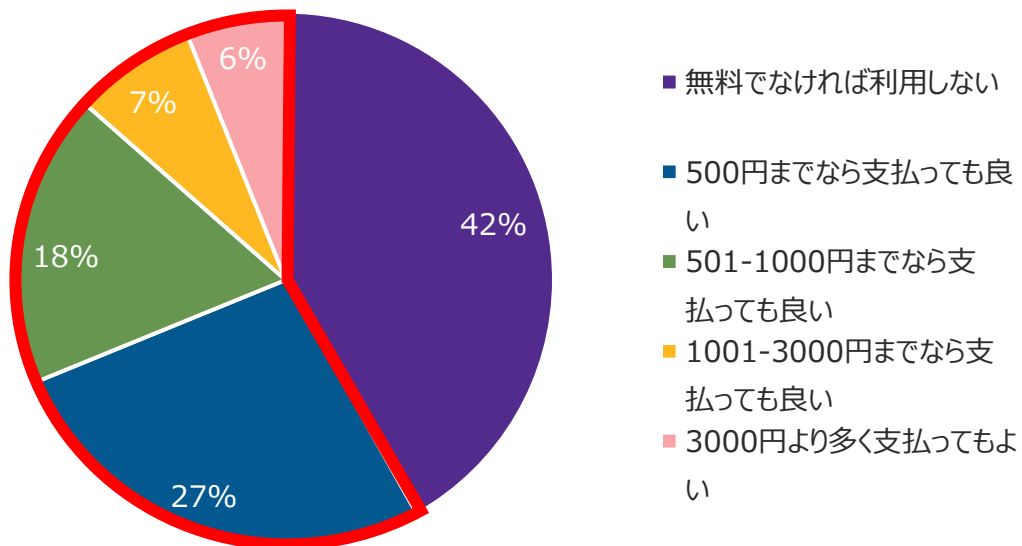
カテゴリ	回答数	有効回答数2,487件 に占める割合
二次創作業界の活発化への期待	22	0.9%
収入獲得・増加に関する期待	16	0.6%
明確な理由はないものの、本仕組みに興味あり	14	0.6%
利用者目線での利便性	11	0.4%
著作物管理の簡略化	8	0.3%
問い合わせ対応の負担低減	3	0.1%
その他	5	0.2%

登録料、更新料ともに「無料でなければ利用しない」が最多であるものの、それ以外の有料を許容する割合が6割であることから、手数料は有料を視野に入れて検討しても良いものと推測される。

登録料

No13.本システムの登録料（1人（組）あたり）について、どのくらいの金額なら支払っても良いと考えますか。最も近いものをお選びください。

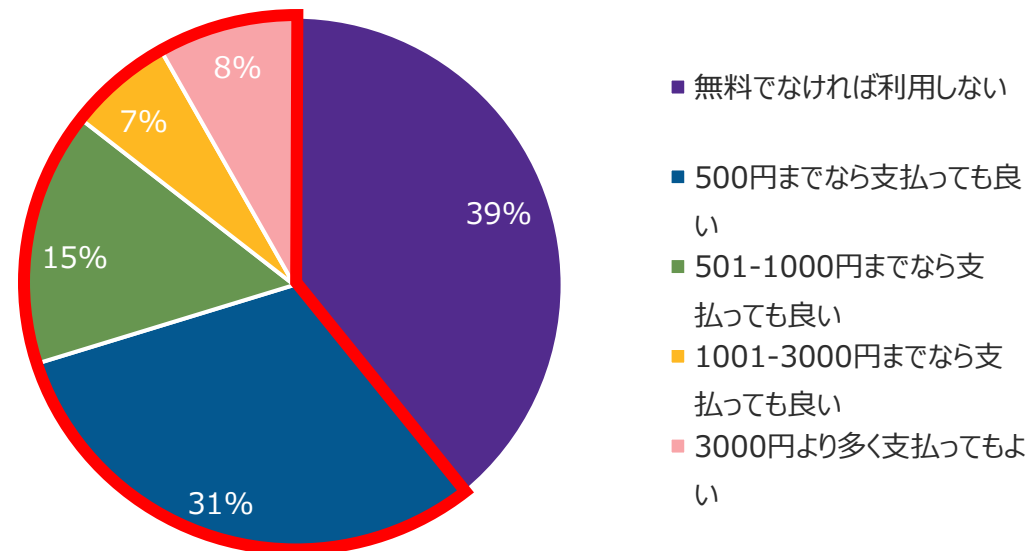
n=1,729



更新料

No14.本システムの更新料（1人（組）あたり）について、クリエイター1人あたりにどのくらいの金額なら支払っても良いと考えますか。最も近いものをお選びください。

n=1,726

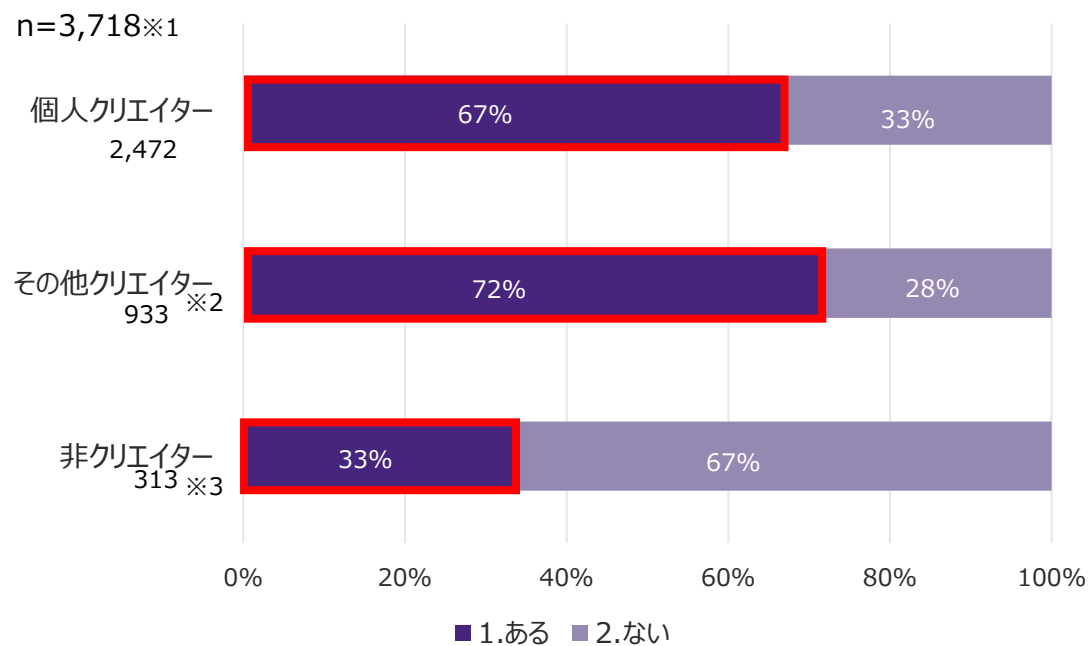


4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要 利用者観点における二次利用の課題

二次利用をした経験があるクリエイターの割合は7割にも上る結果となった。また、UGCを二次利用する利用者は個人クリエイター等の可能性も高い。二次利用をする上での課題としては、「利用条件や必要な手続きが分かりづらい」「作者のオリジナル作品かどうか分からない」などが挙げられている。

二次利用の経験(利用側)

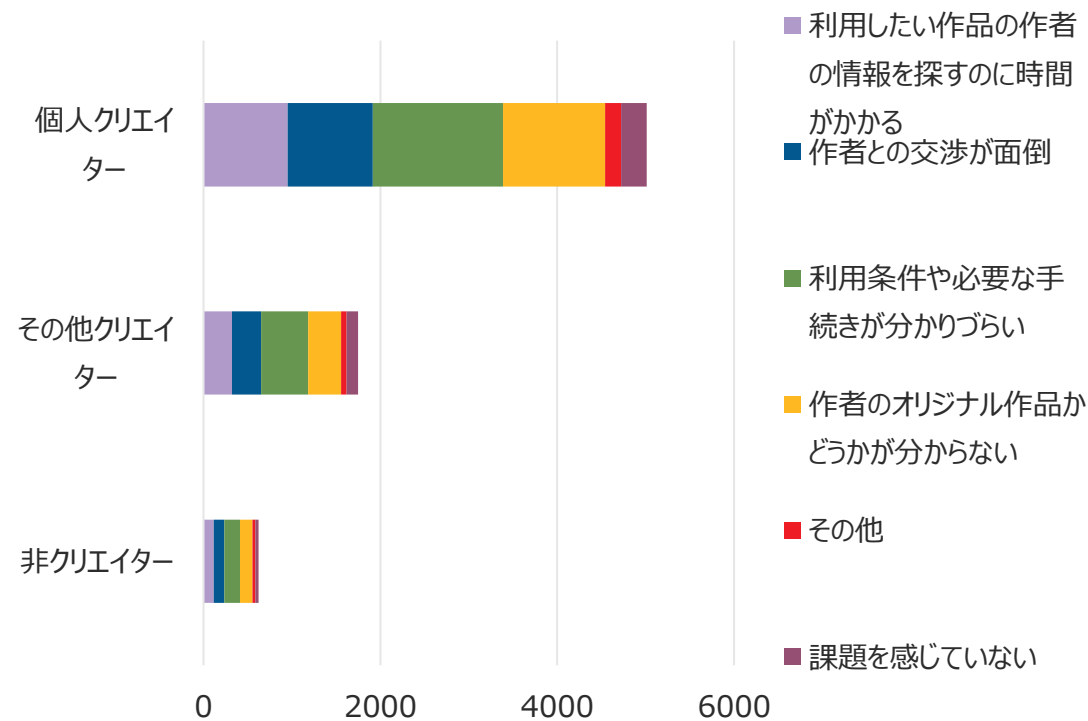
No15.あなたは誰かの「個人クリエイター等作品」を「二次利用」した経験はありますか。



※1 個人クリエイター等以外のクリエイター、非クリエイターも含めて集計(無効な回答は除く)
 ※2 #1でクリエイター活動をしていると回答したが、個人クリエイター等の要件を満たしていない者
 ※3 #1でクリエイター活動をしていないと回答した者

二次利用における課題(利用側)

No16.誰かの「個人クリエイター等作品」を「二次利用」する際に、どのような課題を感じますか。あてはまるものをすべてお選びください。



4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要 二次利用の課題その他

「その他」の自由記述にて寄せられた回答は下記。

カテゴリ	回答数	有効回答数3,718件 に占める割合
二次利用によって一次作品の作者の気分を害する	28	0.8%
二次利用をするつもりはない	25	0.7%
二次利用をした際のトラブルへの対応	15	0.4%
利用したい作品の作者と連絡が取れない・連絡先が分からない	11	0.3%
二次利用をしても作者に対価が還元されない	7	0.2%
利用する際の費用が高額	6	0.2%
二次利用する手続きが面倒	5	0.1%
AIへの懸念	5	0.1%
イメージに合う作品を見つけられない	4	0.1%
判別不能	22	0.6%
その他	6	0.2%

4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査集計結果概要 集計結果詳細



尚、全体を通じて、アンケート調査のクロス集計の詳細については「別紙1_アンケート集計結果詳細」を参照。

5. 登録・検索の在り方の整理

5-1. 登録・検索に必要なデータ項目の整理

5-1. 登録・検索に必要なデータ項目の整理 調査対象データベース

各創作分野の代表的な分野別集約DB運営事業者、集中管理団体・著作者団体、コンテンツ配信PFを対象に、登録・検索に必要な情報項目の調査を実施した。

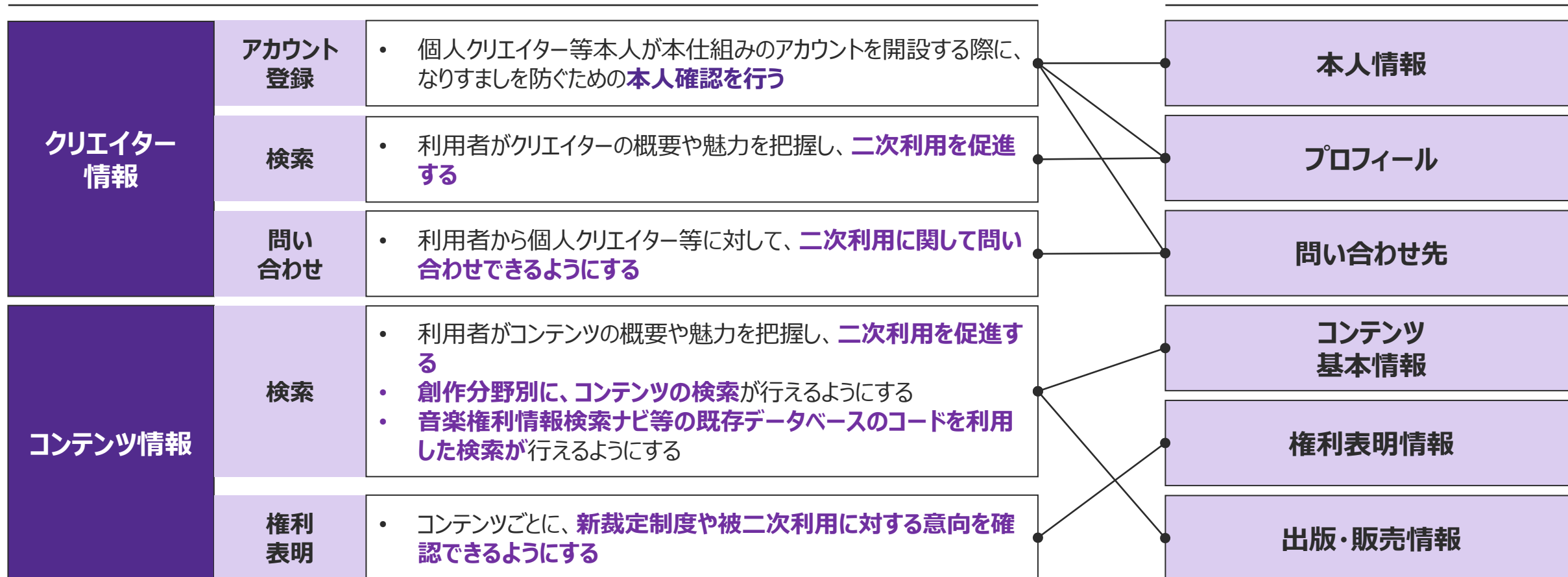
調査対象データベース		創作分野					
		小説	漫画	イラスト	写真	楽曲	実演
分野別集約DB 運営事業者	MINC	—	—	—	—	○	—
	音楽権利情報登録システム	—	—	—	—	○	—
	JPRO	○	○	○	○	—	—
	P-VArt	—	—	○	○	—	—
集中管理団体・ 著作者団体	日本文藝家協会	○	—	—	—	—	—
	JVCA	—	—	○	○	—	—
	日本漫画家協会	—	○	—	—	—	—
	JPCA	—	—	—	○	—	—
	JASRAC	—	—	—	—	○	—
	Nextone	—	—	—	—	○	—
	芸団協	—	—	—	—	—	○
コンテンツ 配信PF	note	○	○	○	—	—	—
	小説家になろう	○	—	—	—	—	—
	pixiv	—	○	○	—	—	—
	DLsite	—	○	○	—	—	○
	PIXTA	—	—	—	○	—	—
	youtube	—	—	—	—	○	○
	ニコニコ動画	—	—	—	—	○	○
	instagram	—	—	—	—	—	○
	TikTok	—	—	—	—	—	○
	SHOWROOM	—	—	—	—	—	○

5-1. 登録・検索に必要なデータ項目の整理 登録・検索に必要な情報の考え方

クリエイターに関する情報としては「アカウント登録」「検索」「問い合わせ」の観点、コンテンツに関する情報としては「検索」「権利表明」の観点から必要な情報を検討すべきとの方針とした。

登録・検索時の情報に求められる要件※1

必要と考えられる情報の構成※2



※1：「分野横断権利情報データベースに関する研究会報告書」、「個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組みの分野横断化に関する調査研究 仕様書」「個人(UGC)クリエイター向けアンケート集計・分析結果（第3回検討委員会）」より作成

※2：検索時の項目や検索結果画面上で表示する項目の個別具体的な検討はスコープ外とする（別事業「分野横断権利情報検索システムに関する調査研究」にて対応）

登録・検索に必要な情報の項目数

本仕組みの登録・検索に必要な情報を項目ごとに具体化した結果、最大で54項目を抽出した。登録負荷と重要度に鑑み、必須項目としてはクリエイター情報で5項目、コンテンツ情報で1つあたり2項目との検討結果案とした。（尚、情報項目とは別に、システム上はクリエイターごと、コンテンツごとにユニークIDを発行するものと想定する。）但し、本検討項目については、現段階での仮案かつ概要であるため、次年度以降の継続および詳細な検討が必要である。

	大項目	小項目	項目詳細	項目数		
				必須	任意	
分野共通	クリエイター情報	本人情報	本名、生年月日、電話番号等	4	4	0
		プロフィール	ペンネーム、略歴、所属団体、活動先SNSアカウント等	8	0	8
		問い合わせ先	メールアドレス	1	1	0
			小計	13	5	8
分野共通	コンテンツ情報	基本情報	分野、コンテンツ名、コンテンツ説明、タグ等	9	1	8
		権利表明情報	被二次利用の意向、管理を委託する支分権等	3	1	2
			小計	12	2	10
分固有	出版・販売情報		小説・漫画・イラスト・写真）ISBN、出版社、等 楽曲系）JASRAC作品コード、レーベル等	29	0	29
			計	54	7	47

※1：情報項目とは別に、システム上はクリエイターごと、コンテンツごとにユニークIDを発行するものと想定。

5-1. 登録・検索に必要なデータ項目の整理 クリエイターに関する項目

項目	必須	任意	備考
本人情報	○	○	
プロフィール	○	○	
問い合わせ先	○	○	



クリエイターに関する情報について、「本人情報」「プロフィール」「問い合わせ先」の3つのカテゴリで整理した。なりまし登録の防止や利用問い合わせのため、本人情報やメールアドレスの取得は必須と想定する。

大項目	小項目	項目	必須/任意	必須理由	入力方法	選択肢	備考
クリエイター 情報	本人情報	本名	必須	本人確認により、なりまし登録を防ぐため	自由入力	—	利用者には表示されない
		本名フリガナ	必須		自由入力 (カナ)	—	
		生年月日	必須		自由入力 (数値)	—	
		携帯電話番号	いずれか必須		自由入力 (数値)	—	利用者には表示されない メールアドレス不通時の連絡手段とする ※携帯電話番号取得を推奨
		自宅番号番号			自由入力 (数値)	—	
	プロフィール	ペンネーム	任意		自由入力	—	
		ペンネームフリガナ	任意		自由入力 (カナ)	—	
		ペンネーム英語	任意		自由入力 (英)	—	
		略歴	任意		自由入力	—	
		所属団体	任意		複数選択	—	・日本文藝家協会 ・日本漫画家協会 ・その他自由入力 等
		SNSアカウント	任意		自由入力	—	メールアドレス以外の問い合わせを希望する場合はSNSアカウントを代用することを想定
		ホームページURL	任意		自由入力 (英数字)	—	
	被二次利用等の意向	任意	契約		単一選択	—	・要相談 ・不可 コンテンツ情報にも同様の項目を用意 コンテンツ単位ではなく、クリエイター単位で意向を表明したい場合にはこちらを利用
問い合わせ先	メールアドレス	必須	ログイン認証および利用問い合わせのキーとするため	自由入力 (英数字)	—	利用者には表示されない 利用問い合わせフォーム経由で当該メールアドレスに連絡が届く形とする	

5-1. 登録・検索に必要なデータ項目の整理 コンテンツに関する項目 (1/4)



コンテンツに関する情報のうち、分野共通で必要とされる基本的な情報を整理した。「分野」と「被二次利用等の意向」を必須とし、出版・販売情報は、活動先が配信プラットフォーム以外で、コンテンツを市場に流通させている一部のクリエイターを想定しており、全て任意項目とする。今後、分野横断権利情報検索システム側の検討を加味してこれら項目の可否を再考することを推奨する。

大項目	小項目	項目	必須/任意	必須理由	入力方法	選択肢	備考
コンテンツ情報	基本情報	分野	必須	創作分野別の検索ができるようにするため	単一選択	<ul style="list-style-type: none"> 小説 楽曲 漫画・アニメ イラスト・アート 写真 実演系 その他（自由入力） 	選択肢で示した分野の区切りは一案
		公表日	任意	当該コンテンツ（著作物等）の保護開始日を明らかにするため	自由入力（数値）	—	無名又は変名の著作物（法52条1項）については公表日を起点として著作権は70年間存続することを踏まえて、ここでは当該コンテンツを初めて公表（配信PFへの投稿等）した日とする
		コンテンツ名	任意	コンテンツ名で検索できるようにするため	自由入力	—	コンテンツによってはコンテンツ名がない場合もありうるため、現段階では任意とする
		コンテンツ名フリガナ	任意		自由入力（カナ）	—	
		コンテンツ名英語	任意		自由入力（英）	—	
		コンテンツ説明	任意		自由入力	—	
		コンテンツ掲載先URL	任意		自由入力（英数字）	—	当該コンテンツだけでなく、二次的著作物等の場合には親作品のリンク先として用いることも想定
		タグ	任意		自由入力	—	利用したいコンテンツが明確でない場合の検索項目として用意し、1つのコンテンツに複数のタグを付与できるものとする
		オリジナル作品の識別	任意		単一選択	<ul style="list-style-type: none"> Yes No 	アンケート結果にて、利用者観点で「オリジナル作品か否かが分からず二次利用しにくい」という声あり 真に識別することは困難と想定されるため、項目としての優先度は低い

5-1. 登録・検索に必要なデータ項目の整理 コンテンツに関する項目 (2/4)

項目名	項目ID	項目種別	必須	任意	注
権利表明情報	1	権利表明情報	○	○	
被二次利用等の意向	2	被二次利用等の意向	○	○	
管理を委託している支分権	3	管理を委託している支分権	○	○	
一部支分権の管理委託先	4	一部支分権の管理委託先	○	○	



コンテンツに関する項目を下記に整理。

大項目	小項目	項目	必須/任意	必須理由	入力方法	選択肢	備考
コンテンツ情報	権利表明情報	被二次利用等の意向	必須	契約機会の増加に寄与するため	単一選択	<ul style="list-style-type: none"> 要相談 不可 	意図しない二次利用が発生するなど、トラブルの元になりうるため、選択肢として「可」の用意は推奨しない
		管理を委託している支分権	任意		複数選択	<ul style="list-style-type: none"> 複製権 上演権・演奏権 二次的著作物等の利用に関する権利等 	一部の支分権の管理を委託している個人クリエイター等に向けて当該項目を用意 ただし、登録者自身が把握しきれていないことや運営による事実確認が負担となることが予想されるため、本項目は削除し、「一部支分権の管理委託先」のみ登録してもらうことも一案
		一部支分権の管理委託先	任意		複数選択	<ul style="list-style-type: none"> 日本漫画家協会 JASRAC その他自由入力等 	

5-1. 登録・検索に必要なデータ項目の整理 コンテンツに関する項目 (3/4)

項目名	必須/任意	入力方法	選択肢	備考
書籍ジャンル (Cコード)	任意	自由入力 (数値)	—	
ISBN	任意	自由入力 (数値)	—	
JANコード	任意	自由入力 (数値)	—	
JP-eコード	任意	自由入力 (数値)	—	
雑誌コード	任意	自由入力 (数値)	—	
出版社	任意	自由入力	—	
出版社フリガナ	任意	自由入力 (カナ)	—	
レーベル	任意	自由入力	—	
レーベルフリガナ	任意	自由入力 (カナ)	—	
所蔵先	任意	自由入力	—	
所蔵先フリガナ	任意	自由入力 (カナ)	—	
レーベル	任意	自由入力	—	
レーベルフリガナ	任意	自由入力 (カナ)	—	



コンテンツに関する項目を下記に整理。

大項目	小項目	項目	必須/任意	必須理由	入力方法	選択肢	備考
コンテンツ情報	出版・販売情報 (小説・漫画・イラスト・写真固有)	書籍ジャンル (Cコード)	任意		自由入力 (数値)	—	
		ISBN	任意		自由入力 (数値)	—	
		JANコード	任意		自由入力 (数値)	—	
		JP-eコード	任意		自由入力 (数値)	—	
		雑誌コード	任意		自由入力 (数値)	—	
		出版社	任意		自由入力	—	
		出版社フリガナ	任意		自由入力 (カナ)	—	
		レーベル	任意		自由入力	—	
		レーベルフリガナ	任意		自由入力 (カナ)	—	
	出版・販売情報 (イラスト・写真固有)	所蔵先	任意		自由入力	—	
		所蔵先フリガナ	任意		自由入力 (カナ)	—	
	出版・販売情報 (実演系固有)	レーベル	任意		自由入力	—	
		レーベルフリガナ	任意		自由入力 (カナ)	—	

5-1. 登録・検索に必要なデータ項目の整理 コンテンツに関する項目 (4/4)



コンテンツに関する項目を下記に整理。

大項目	小項目	項目	必須/任意	必須理由	入力方法	選択肢	備考
コンテンツ情報	出版・販売情報 (楽曲固有※作品 単位)	JASRAC作品コード	任意		自由入力 (英数字)	—	
		Nextone作品コード	任意		自由入力 (英数字)	—	
		ISWC	任意		自由入力 (数値)	—	
		ISRC	任意		自由入力 (数値)	—	
		作詞者	任意		自由入力	—	
		作曲者	任意		自由入力	—	
		I/L (国内/国外作 品)	任意		単一選択	・I、L	
		I/V/K (インスト、ボーカル、 カラオケ)	任意		単一選択	・I、V、K	
	出版・販売情報 (楽曲固有※CD単 位)	レーベル	任意		自由入力		
		レーベルフリガナ	任意		自由入力 (カナ)	—	
		ジャンル	任意		単一選択	・演歌 ・ニューミュージック等	
		セット数	任意		自由入力 (数値)	—	
		収録曲数	任意		自由入力 (数値)	—	
		総収録時間	任意		自由入力 (数値)	—	
		JAN(UPC)	任意		自由入力 (数値)	—	
販売会社	任意		自由入力	—			

5-1. 登録・検索に必要なデータ項目の整理

データ項目一覧



尚、項目案の詳細については「別紙2_データ項目一覧」を参照。

5-2. 登録・更新時の運用方針の整理

前述の3-2で述べた通り、本仕組みの実装に向けては「音楽権利情報登録システム」との一元化の方針が示唆された。本仕組みにクリエイターおよびコンテンツ情報を登録する際に必要な手続きや、一度登録された情報を最新に保ち続ける（以下、更新という。）ための方法を検討するにあたり、本事業では既に運営が開始されている「音楽権利情報登録システム」の運用受諾事業者である株式会社ジャパンミュージックデータにヒアリングを実施した。

目的

- 本仕組みの登録時・更新時の運用における要件を整理するため、既存システムの運用受諾事業者から現行運用や課題感についてインプットする。

対象者

- 株式会社ジャパンミュージックデータ

時期

- 2024年1月11日

形式

- 対面

質問項目

- 音楽権利情報登録システムへの登録時・更新時の運用方法、課題
- 手数料等の徴収に向けた現状の課題等

株式会社ジャパンミュージックデータヒアリング結果



音楽権利情報登録システムの運用として、一度登録された情報の更新はユーザーに一任している、とのこと。また、放送同時配信のオプトアウト表明として音楽権利情報登録システムが利用されているが、放送同時配信のオプトアウト表明機能提供での、ノンメンバーからの手数料の徴収は内容的にも現実的ではない、とのこと。

- 実施日：1/11(木)13:30-14:30
- 対象システム：MINC、音楽権利情報登録システム
- 対象者：
 - 渡邊様、澤崎様、吉田様、鈴木様、松崎様

MINC

- JASRAC、Nextone、芸能実演家団体協議会、CPRA等のデータベース情報を月1回、バッチで連携している。
- クレームがあった場合は手動で更新している。

ログイン

- メールアドレス、パスワード、電話番号が必要。
- メールアドレス、パスワードでログイン後、電話番号を用いた認証を行う。

登録・審査

- ログイン後のマイページ画面より個人情報を入力後、証明書類（運転免許証等）のコピーを郵送してもらい、ノンメンバーであることを運営側で審査している。
- 審査通過後に**マイページ画面より登録者自らが個人情報（氏名、住所）や著作権等管理情報の更新が可能**となる。

登録システム
音楽権利情報

更新時の運用

- 現状の登録件数が6件と少ないことから、一度登録された情報が更新された際には証明書類の提出は求めている
- マイページ画面より更新してもらう仕様上、**ログイン時に必要となるメールアドレスが変わるとログインできず、登録者による更新作業が一切できなくなる**。その場合、問い合わせを受けて、システム会社側でログイン情報の変更作業が必要。
- また、個人登録していたノンメンバーが逝去された場合、運営であるJMDは逝去された旨を把握する手段がなく、古くなった情報が残り続ける。

手数料

- **手数料は徴収していない。**
- **放送同時配信に係るオプトアウト表明のためだけにノンメンバーから手数料を徴収することは難しい。**

5-2. 登録・更新時の運用方針の整理 初回登録時の運用方針

ヒアリング結果を踏まえて、運用方針の在り方を以下の通り整理した。初回登録時には、登録時に本人認証、確認を行うことを方針案としている。手段についてはパスポート/運転免許証/住民票の提出やスマートフォンを活用した認証等考えられるが、次年度以降検討が必要となる。また、連絡可能なメールアドレスを登録させることで、本仕組みで利用問い合わせができる状態を実現することを運用方針として整理した。

必須要件	本仕組みのあるべき姿	仕組み側での対応可否	初回登録の運用方針
本人確認	登録者が個人クリエイター等本人であることの真正性が担保されていること	登録時に取得した情報（本名、生年月日等）と本人確認書類の内容を突合することで本人確認が可能	登録時に本人認証、本人確認を行う ※手段としては、音楽権利情報登録システムの運用と同様にパスポート/運転免許証/住民票のいずれかのコピーの郵送による提出を求めることや、スマートフォン活用によるデータ取得や二段階認証を行う等が考えられ、要検討
問い合わせ先の取得	利用者からの問い合わせができるように、個人クリエイター等本人と連絡の取れる連絡先を運営が取得すること	初回登録時には、取得したアドレスに対して連絡可否確認を目的としたメールを送付し、所定のURLを踏んでもらうことで連絡先の取得が可能	登録案内メールに記載したURLを踏んで初めて登録手続き完了とすることにより、連絡可能なメールアドレスを取得する ※音楽権利情報登録システムの運用と同様

5-2. 登録・更新時の運用方針の整理 登録情報更新時の運用方針

登録されたクリエイター/コンテンツ情報が最新であることを仕組み側で確認することは難しいため、個人クリエイター等側で自主的に更新してもらうことを基本方針とする。

必須要件	本仕組みのあるべき姿	仕組み側での対応可否	更新時の運用方針
<p>クリエイター情報の更新</p>	<p>利用者からクリエイター本人に連絡を取れる最新の状態であること</p>	<p>仕組み側からの働きかけは難しいため、クリエイター側での情報更新が必要 ※疎通確認メール等の手段も考えられるが、個人クリエイター等の多くはメールに反応しないという有識者のコメントもあり、効果は限定的と推測</p>	<p>マイページでの編集等 クリエイター側で定期的に更新してもらう仕組みの検討</p> <p>※初回登録時と同様に、クリエイター情報の変更時にも本人確認の提出を求める必要があると想定 ※メールアドレスの変更等によりログインできなくなり、クリエイターによる更新ができなくなった場合は、別途運営に相談いただくことで対応処理する方針</p> <p>→登録者と連絡が取れなくなった場合の対応案は次頁に記載</p>
<p>コンテンツ情報の更新</p>	<p>氏名や電話番号に変更があった場合に、それを反映できていること</p>	<p>最新の情報を仕組み側で把握することが難しいため、クリエイター側での情報更新が必要 ※仕組み側/クリエイター側双方の作業負荷の観点で、仕組み側からクリエイターへ情報の入力を強制させることは難しい</p>	
<p>被二次利用の意向や一部支分権の管理者に変更があった場合に、それを反映できていること</p>			

5-2. 登録・更新時の運用方針の整理 登録者と連絡が取れなくなった場合の対応案

登録者と連絡が取れなくなった場合※1の対応策として3つのパターンが想定される。登録者・利用者・運営組織への影響を鑑みてクリエイター/コンテンツ情報は全て掲載し続けることが良いのではないかと検討委員会内でコメントをいただいているが、来年度の要件定義で継続検討すべきである。

対応策		評価			
		登録者への影響		利用者への影響	運営組織への影響
		新裁定制度	契約機会	権利者探索の負担	個別対応の負担
1	特に対応せず、当該アカウントのクリエイター/コンテンツ情報を全て掲載し続ける	新裁定制度の 対象外 本仕組みに掲載されている 時点でオプトアウト表明したもの として扱われる	契約機会の増加に 繋がる	権利者探索の 負担の低減が 可能	連絡可否について運営 組織は関与せず、 負担がかからない
2	当該アカウントのクリエイター/コンテンツ情報は掲載するものの、利用者からの問い合わせは出来ないようにする	新裁定制度の 対象外 本仕組みに掲載されている 時点でオプトアウト表明したもの として扱われる	契約機会の増加に 繋がらない メールではなくSNS等による問い 合わせを希望している場合は 上記の限りではない	権利者探索の 負担の低減が 可能	利用者からの相談受付 や掲載情報の変更等の 負担がかかる
3	当該アカウントの問い合わせ先含めクリエイター/コンテンツ情報を全て非表示とする	新裁定制度の 対象となりうる	契約機会の増加に 繋がらない	権利者探索の 負担がかかる 個人クリエイター等の権利情報を 本仕組みで照会できない	利用者からの相談受付 や掲載情報の変更等の 負担がかかる

※1：「問い合わせメールを見ていない」、「問い合わせメールを見たが返信しない」等のあらゆる原因が想定されるが、ここでは「利用者からの問い合わせメールに対して反応しないこと」を指す。

5-3. 手数料に関する整理

登録・更新に係る手数料を個人クリエイター等から徴収することを想定とした、手数料徴収の考え方について考察した。個人クリエイター等からの手数料を徴収することを目指す場合、被二次利用を促進するための機能やサービスの提供が有効になるものと推察する。その他魅力として挙げられていた「作品の無断利用防止」や「問い合わせ先の明確」の観点も踏まえた機能の要件定義が必要となる。

手数料を徴収するための方向性

- 本仕組みの類似サービス・制度を調査した結果、権利表明に留まらず、クリエイターにとって収益増加のメリットがあるサービスであれば手数料を徴収できる可能性があることを確認。
- 類似サービス・制度とアンケート結果で「仕事の依頼が増える」と回答した方が最も有料を許容する割合が高い。そのため、本仕組みにおいても**「被二次利用の促進、契約機会の提供・増加」というメリットを実現するための機能の提供**が個人クリエイター等から手数料を徴収することにつながるということが、示唆された。ただし、アンケートにおいてはまだ機能が明確になっていない中での回答であるため、機能は来年度の要件定義で継続検討すべきである。
- 「被二次利用の促進、契約機会の提供・増加」の機能の案としては「流通プラットフォームとの連携」「コンテンツのポートフォリオ」等が想定されるが、今後別事業の検討を考慮しつつ具体化していくことを推奨する。
- また、本仕組みにおいては、「作品の無断利用防止」や「問い合わせ先の明確」についても魅力点としてあげられており、これらの観点も踏まえた機能の要件定義が必要となる。

手数料の金額

- 個人クリエイター等向けアンケート結果によると、「被二次利用の促進、契約機会の提供・増加」のための機能を実現できた場合、登録料であれば**460～600円程度**、更新料であれば**500円～590円程度**を徴収できる可能性が見て取れる。

登録・更新に係る手数料を個人クリエイター等から徴収する場合、「被二次利用の促進」というメリットを実現するための機能やサービスの提供が有効な方向性であると考えられる。具体的な機能やサービスは令和6年度以降に、音楽権利情報登録システムおよび分野横断権利情報検索システムに関連する調査研究の検討内容を考慮しつつ検討する必要がある。

享受したいメリット	手数料徴収の可能性	メリットの実現に向けた機能案 (2024年度に要検討)	
1 被二次利用の促進、 契約機会の提供・増加	大	登録者向け	1. コンテンツ内容の掲載 <ul style="list-style-type: none"> コンテンツの名称や該当分野だけでなく、コンテンツの内容自体が分かるように楽曲や画像のサンプル等を閲覧・視聴できるようにし、被二次利用の促進に繋げる 2. 流通プラットフォームとの連携 <ul style="list-style-type: none"> 本仕組みから流通プラットフォーム、あるいはその逆の導線を設けることで二次利用希望者の目に留まりやすい環境を作る
2 オプトアウトの表明	小	利用者向け	3. コンテンツのポートフォリオ <ul style="list-style-type: none"> 機能案1に関連し、クリエイター情報と紐づく形で作品集を掲載することでクリエイター情報・コンテンツ情報を視覚的に分かりやすく把握できるようにする 4. 類似コンテンツのレコメンド <ul style="list-style-type: none"> 利用もしくは問い合わせたコンテンツの類似コンテンツをレコメンドし、コンテンツ探索の手間（コスト）を低減する

類似サービス・制度における手数料の調査結果

類似サービス・制度を調査した結果、クリエイターにとって収益増加のメリットがあるサービスであれば手数料を徴収できていることが以下の通り判明した。本仕組みにおいても個人クリエイター等から手数料を徴収する場合、被二次利用を促進するための機能やサービスの提供が有効であると認識する。

	サービス・制度名	運営	概要	対象分野	クリエイターのメリット	クリエイターが支払う手数料
音楽配信に伴う 収益の分配	TuneCore	TuneCore Japan	<ul style="list-style-type: none"> 自らの楽曲を登録することで各音楽配信サービスに配信可能 音楽ストリーミングサービスでの視聴やカフェでのBGM利用、テレビやラジオでの放送など、第三者から作品が利用された場合に発生する著作権収益のうち、85%を還元 	楽曲	利用に伴う収益のうち、85%が還元	1曲のシングル：1,551円/年 2曲以上のアルバム：5,225円/年
	ROUTER.FM	クリプトン	<ul style="list-style-type: none"> ウェブ上の簡単な手続きだけで自らの曲を、Apple Music /Spotify/Amazon/Deezer/NetEase/Pandora/QQMusicなど、へ配信 各配信サービスから受領する金額のうち80%をレーベルに還元 	楽曲	利用に伴う収益のうち、80%が還元	1曲のシングル：1,380円 5曲までのシングル：2,980円 6曲以上のアルバム：4,600円
	楽曲収益化サービス	ドワンゴ	<ul style="list-style-type: none"> クリエイターに代わりドワンゴが著作権管理団体へ届出を行い、ネット配信やカラオケなど様々な場面で楽曲が使用される際の著作権使用料を還元 	楽曲	利用に伴う収益のうち、66.666%が還元	無料
	Sprayer	コロムビアソングス	<ul style="list-style-type: none"> 自らの楽曲が、配信ストアやメディアで使用される際に発生する使用料などの著作権収益を、sprayerを通して受け取れるようになるサービス sprayerで届出申請を行うことで、アーティストから音楽出版社(コロムビアソングス株式会社)に著作権を譲渡し、さらに音楽出版社が著作権管理事業者(NexTone)へ管理委託届出を行う 	楽曲	利用に伴う収益のうち、80%が還元	無料 (年間リリース数に上限あり)
著作権等の 権利表明	音楽権利情報登録システム	文化庁 (受託：jmd)	<ul style="list-style-type: none"> いずれの集中管理団体にも送信可能化権を委任していない著作隣接権者(ノンメンバー)が権利を有する楽曲を登録することで放送同時配信等での利用に際して個別の許諾手続きを必要とする旨の意思表示が可能 	UGC全般	—	無料
	著作権登録制度	文化庁	<ul style="list-style-type: none"> 著作権関係の法律事実を公示する、あるいは著作権が移転した場合の取引の安全を確保することが可能 登録の結果、法律上一定の効果が生じる 	UGC全般	—	<ul style="list-style-type: none"> 実名の登録：9,000円 第一発行年月日の登録：3,000円等

5-3. 手数料に関する整理 手数料（登録料）の目安

前述のアンケート集計および考察結果で示した通り、登録料は約460円～600円、更新料は約500円～590円程度の金額であれば個人クリエイター等から受け入れられる可能性が高いと推察する。再掲となるが、徴収のタイミングや単位（月/年/著作物ごと等）を明確にしておらず、本仕組みの位置づけや機能・仕様が定まっていない中で実施したアンケートから得られた結果である点に留意しつつ、これらの値を今後の検討の際の一つの目安とされることを推奨する。

再掲

登録ニーズごとの登録料の加重平均

選択肢	金額(A)※	登録してみたい			やや登録してみたい		
		回答数	回答割合(B)	積(A×B)	回答数	割合(B)	積(A×B)
無料でなければ利用しない	0	310	38%	0	242	38%	0
500円までなら支払っても良い	250	215	27%	66	208	32%	81
501-1000円までなら支払っても良い	750	155	19%	143	129	20%	150
1001-3000円までなら支払っても良い	2,000	74	9%	182	45	7%	140
3000円より多く支払ってもよい	3,000	57	7%	211	20	3%	93

合計→ 603 合計→ 464

登録ニーズごとの更新料の加重平均

選択肢	金額(A)※	登録してみたい			やや登録してみたい		
		回答数	回答割合(B)	積(A×B)	回答数	割合(B)	積(A×B)
無料でなければ利用しない	0	298	37%	0	222	35%	0
500円までなら支払っても良い	250	260	32%	80	231	36%	90
501-1000円までなら支払っても良い	750	128	16%	118	116	18%	136
1001-3000円までなら支払っても良い	2,000	60	7%	148	41	6%	128
3000円より多く支払ってもよい	3,000	65	8%	240	31	5%	145

合計→ 587 合計→ 499

※各選択肢の金額の幅で中央の値を採用。選択肢「3001円以上」については上限が設定されていないため、3000円と仮置き。

6. 令和6年度以降の継続検討への論点・示唆

6-1. 令和6年度以降の論点全体像

令和6年度以降の論点全体像

これまでの検討を踏まえ、本事業の推進にあたり、本仕組みの基本構想（システム企画）、業務要件、機能要件、非機能要件の4つの観点から令和6年度以降に継続して検討すべき論点および示唆を記載する。

令和6年度以降の論点案

①	本仕組みの基本構想 （システム企画）	<ul style="list-style-type: none">どのような機能・サービスを提供していくか、登録・更新の方針の検討、関連する仕組み・システムとの連携、本仕組みの運営の主体、資金をどうするかの検討故人や権利譲渡された場合等のケース対応を含めた詳細対応方針や手数料徴収要否・方法などの検討
②	業務要件	<ul style="list-style-type: none">個人クリエイター等および著作物等の登録・更新フローと、検索機能を設ける場合の検索フロー、分野横断権利情報検索システムとの連携フローについての検討
③	システム機能要件	<ul style="list-style-type: none">業務要件に基づく各種フローを実現するシステム機能、（必要な場合）検索および検索結果の表示に関するシステム機能の検討個人クリエイター等の被二次利用促進に必要な機能やデータ項目、著作者、著作物を判別するためのコード、IDの検討
④	システム非機能要件	<ul style="list-style-type: none">システム上の操作や表示内容がわかりやすくするための画面や説明等の検討、入力を間違えないためのエラー防止の仕組みについての検討

令和6年度以降の論点案①本仕組みの基本構想（システム企画）

まずは、本仕組みが個人クリエイター等の被二次利用をどのように促進していくか、どのような機能・サービスを提供していくかの「基本方針」を検討することが肝要である。その上で、“登録対象分野、未成年者の登録、代理登録の可否など、登録・更新に関する対応方針”と“関連する仕組み・システムとの連携および音楽権利情報登録システムとの一元化”に向けた検討、さらには、本仕組みの運営に関し、“運営主体をどうするか、運営に関する資金をどうするか”の検討を実施されることを推奨する。上記方針が定められた後、故人や権利譲渡された場合などの対応を含めた詳細対応方針や手数料徴収要否・方法などの検討が必要になるものと認識する。

本仕組みの 基本構想 (システム企画)	被二次利用促進の仕組み	<ul style="list-style-type: none"> 知名度のない個人クリエイター等を含めて、本仕組みに登録することでどのように被二次利用が促進されるのか。
	登録対象分野	<ul style="list-style-type: none"> 登録対象分野はどうか。 (調査優先度高の分野だけでなく、広く著作物等の分野が登録されることを想定。)
	関連制度・仕組みとの関係性整理	<ul style="list-style-type: none"> 関連制度（著作権等の登録制度等）や関連する仕組み・システムと本仕組みとの間で矛盾する情報が登録された場合、どのような対処をすべきか。
	集中管理された著作物等が登録された際の対応	<ul style="list-style-type: none"> 集中管理されている著作物等が本仕組みに登録された場合の対応をどうするか。
	未成年、代理登録の可否	<ul style="list-style-type: none"> 未成年の登録を可能とするか。 エージェント、法人等による代理登録を可能とするか。
	音楽権利情報登録システムとの一元化	<ul style="list-style-type: none"> 本仕組みと「音楽権利情報登録システム」との一元化をどのように進めていくか。
	配信プラットフォームとの連携	<ul style="list-style-type: none"> どのコンテンツ配信プラットフォームと、どのように連携するのが望ましいか。/可能か。
	運営主体/運営費	<ul style="list-style-type: none"> 本仕組みの運用主体をどことするか。 本仕組みの運営費はどのように賄うか。
	故人、権利譲渡等の場合の対応	<ul style="list-style-type: none"> 故人の権利情報の管理をどのように行うか。 著作物等の権利を他の人に権利譲渡した場合等、どのように対応するか。
	本仕組みにおける検索機能の要否	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組みそのものに検索機能を搭載するか。
	手数料徴収要否/方法	<ul style="list-style-type: none"> 登録者（個人・法人）や掲載情報（権利情報・コンテンツ概要等）に応じて、利用料を変えるか。オプトアウトの表明のみの場合は無料とすべきか。 手数料徴収の運用をどうするか。（更新料を必要とした際に入金がない場合の対応含）

個人クリエイター等および著作物等の登録・更新フローと、検索機能を設ける場合の検索フロー、分野横断権利情報検索システムとの連携フローについての検討が必要になるものと認識する。

業務要件	登録フロー	<ul style="list-style-type: none">登録者の負荷低減と、なりすまし防止の両面を踏まえて、登録者の本人確認や手続きのフローをどうするか。管理者側が、申請情報の真正性の確認業務をどのように実施するか。
	更新フロー	<ul style="list-style-type: none">個人クリエイター等の情報更新フローをどうするか。個人クリエイター等に更新してもらった場合、情報の真正性を確認する業務を管理側で行うか。行う場合はそのフローはどうか。
	検索フロー (必要な場合)	<ul style="list-style-type: none">検索者の検索のフローをどうするか。
	分野横断権利情報検索システムとの データ連携	<ul style="list-style-type: none">分野横断権利情報検索システムへの連携はどのようなタイミングで行うか。

6-3 令和6年度以降の論点案③システム機能要件 令和6年度以降の論点③システム機能要件

業務要件に基づく各種フローを実現するシステム機能、（必要な場合）検索および検索結果の表示に関するシステム機能の検討が必要になる。また、個人クリエイター等の被二次利用促進に必要な機能やデータ項目、著作者、著作物を判別するためのコード、IDの検討が必要になるものと認識する。

システム 機能要件	カテゴリー区分	<ul style="list-style-type: none"> システムの著作物等の分野のカテゴリー区分はどうか。
	クリエイター情報登録機能	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等が申請を行い、結果が反映されるまでにどのような機能が必要か。
	コンテンツ情報登録機能	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等が申請を行い、結果が反映されるまでにどのような機能が必要か。
	登録情報更新機能	<ul style="list-style-type: none"> 管理者が登録情報の定期的な更新を行うための機能は何か必要か。 個人クリエイター等が情報更新を行うための機能は何か必要か。
	検索および検索結果表示機能 (必要な場合)	<ul style="list-style-type: none"> 検索機能および検索項目・キー、検索結果表示機能についてどのようなものが必要か。
	被二次利用促進において 必要な機能	<ul style="list-style-type: none"> 個人クリエイター等からの手数料徴収を見据えて、本仕組みで「被二次利用の促進」、「契約機会の増加」を実現するためにどのような機能があると望ましいか。
	データ項目	<ul style="list-style-type: none"> クリエイターやコンテンツ情報として、どのようなデータ項目を必須項目、任意項目として用意すべきか。 （検索機能がある場合、）どのような項目を表示すべきか。
	コード、ID	<ul style="list-style-type: none"> 本仕組みに登録された著作者、著作物等についてどのようなコード付番すべきか。

令和6年度以降の論点④システム非機能要件

システム上の操作や表示内容をわかりやすくするための画面や説明等の検討、入力を間違えないためのエラー防止の仕組みについての検討などを実施する必要があるものと認識する。

システム 非機能要件	画面の構成	<ul style="list-style-type: none">• 操作や表示内容がわかる画面構成はどうあるべきか。• 十分な視認性を確保するためのフォントやフォントサイズはどうあるべきか。
	操作のしやすさ、わかりやすさ	<ul style="list-style-type: none">• 無駄な手順がなく、最小限の操作、入力で利用者が作業できるにはどうすればよいか。
	指示や状態のわかりやすさ	<ul style="list-style-type: none">• 操作の指示、説明において、利用者が理解できる用語を利用できているか。• 任意/必須等、項目ごとの重要度を利用者にわかりやすく提示できているか。• 利用者が、システムの処理中に、処理状況を理解できるようになっているか。
	エラーの防止と処理	<ul style="list-style-type: none">• 利用者が操作、入力を間違えないようなデザインになっているか。• 入力形式に問題があった際に、該当項目をすぐに見つけられる仕様になっているか。• 重要な処理については、利用者に事前に注意表示を行っているか。• ヘルプを求めたときにヘルプ情報やマニュアルを参照できるようになっているか。

7. 令和5年度調査研究結果総括

令和5年度調査では、個人クリエイター等に向けたアンケート結果等を基に、「個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組み」の基本的な考え方の整理と登録ニーズの調査研究を実施した。

本仕組みの位置づけや機能、仕様が定まっていない中での調査ではあったが、アンケートで個人クリエイター等の約6割が登録したいと回答し、本仕組みへの一定のニーズが確認できたため、本仕組みの実装に向けた検討を継続して行っていくことを推奨する。本仕組みへの個人クリエイター等の期待事項としては「作品の無断利用防止」「問い合わせ先の明確化」「知名度の向上」が挙げられており、これら個人クリエイター等からの期待を考慮しつつ、次年度以降機能の検討を行う必要があると認識している。「知名度向上」、「被二次利用の促進」については、検討委員会での委員からの指摘もあった通り、本仕組みの登録対象がこれからの活躍が期待される個人クリエイター等を想定しているため、個人クリエイター等の意見も取り入れつつ機能を検討することが必要になると考えられる。

また、本仕組みの検討の中で、音楽権利情報登録システムとの一元化や未成年者の登録/代理登録の可否等の方針、本仕組みの運営主体および運用費等、基本方針の継続検討が必要なが示唆された。基本方針決定後には、故人や権利譲渡された場合などの対応を含めた詳細対応方針や手数料徴収要否・方法などの検討、業務要件、システムの機能要件、非機能要件の検討が必要になるものと認識する。

本件に関するお問い合わせ先



TEL : 03-3517-2292
WEB : <https://www.qunie.com>
E-MAIL : info@qunie.com

別紙1_アンケート集計結果詳細

令和6年3月
株式会社 クニエ



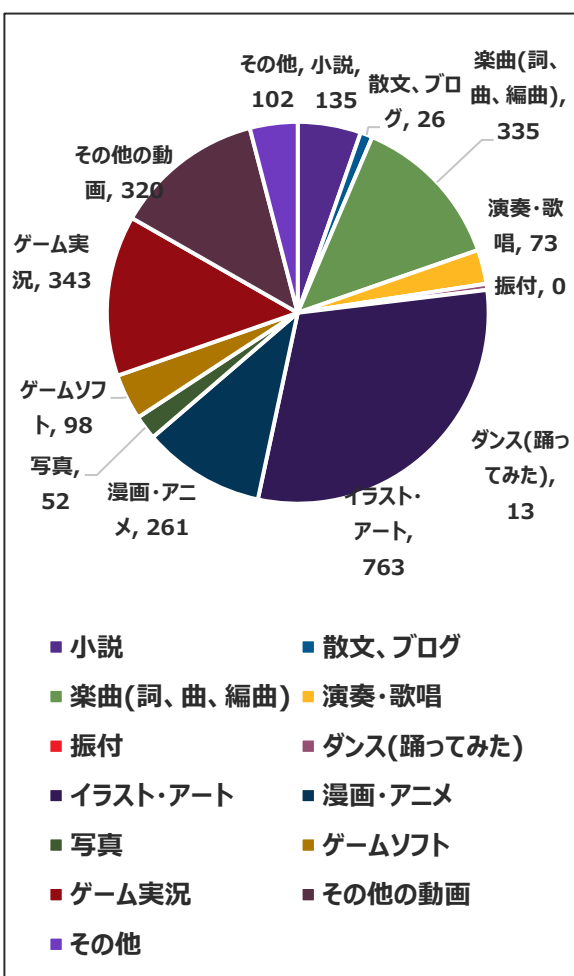
4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査

4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査（集計結果詳細） 分析軸の確認

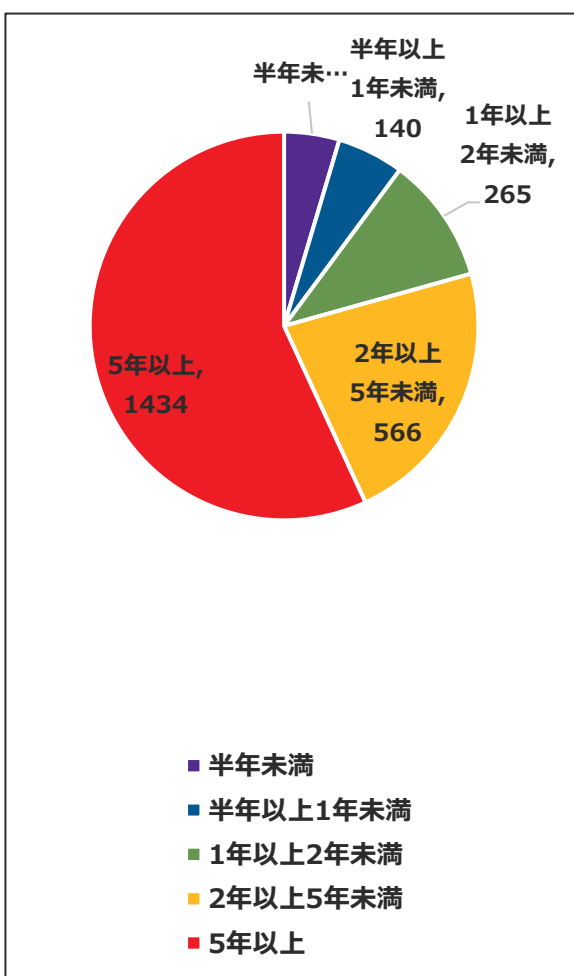


有効回答(n=2,521)について、「活動分野」「クリエイター歴」「収入有無」「権利処理の主体」の4つの軸を用いてさらなる分析を試みた。ただし、それぞれの回答構成に下記の通り一定の偏りがあることに留意して分析を進めることとする。

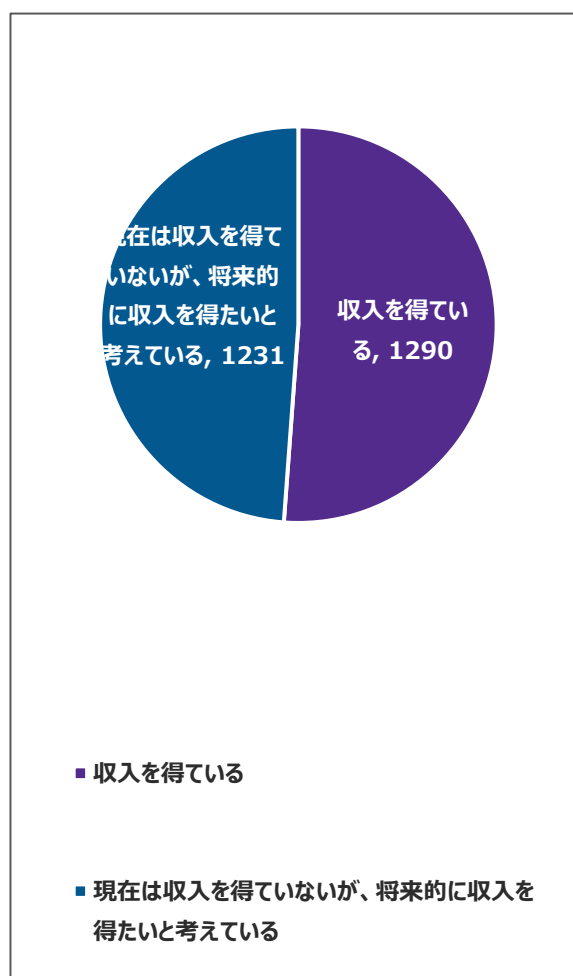
活動分野



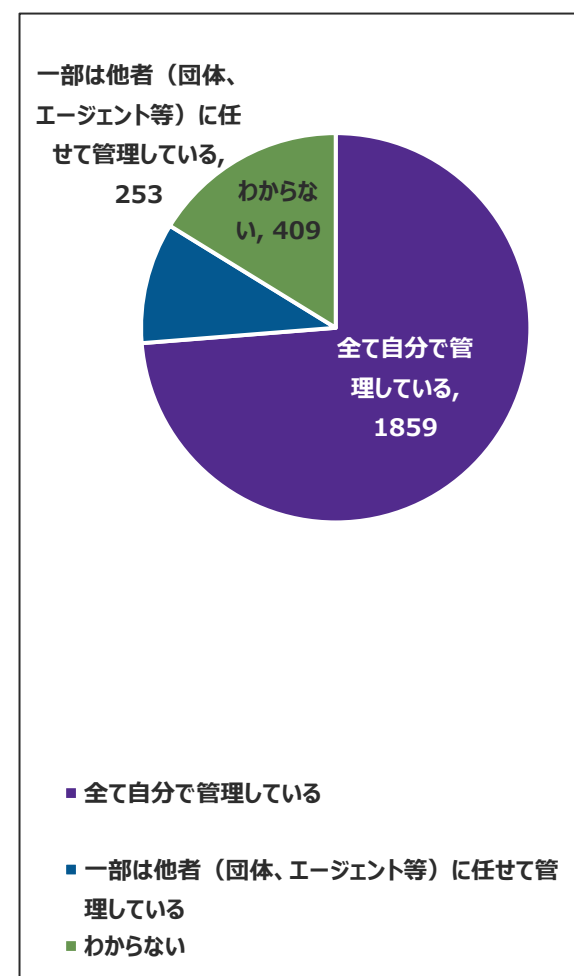
クリエイター歴



収入有無



権利処理の主体



クロス集計の対象と軸

以降、「被二次利用ニーズ・課題」「本仕組みの登録ニーズ・魅力点・懸念点」「登録料・更新料」を対象として、各軸とのクロス集計結果を説明する。尚、自由記述回答については、4-3-7においてその記述内容をカテゴリー毎にとりまとめて記載する。

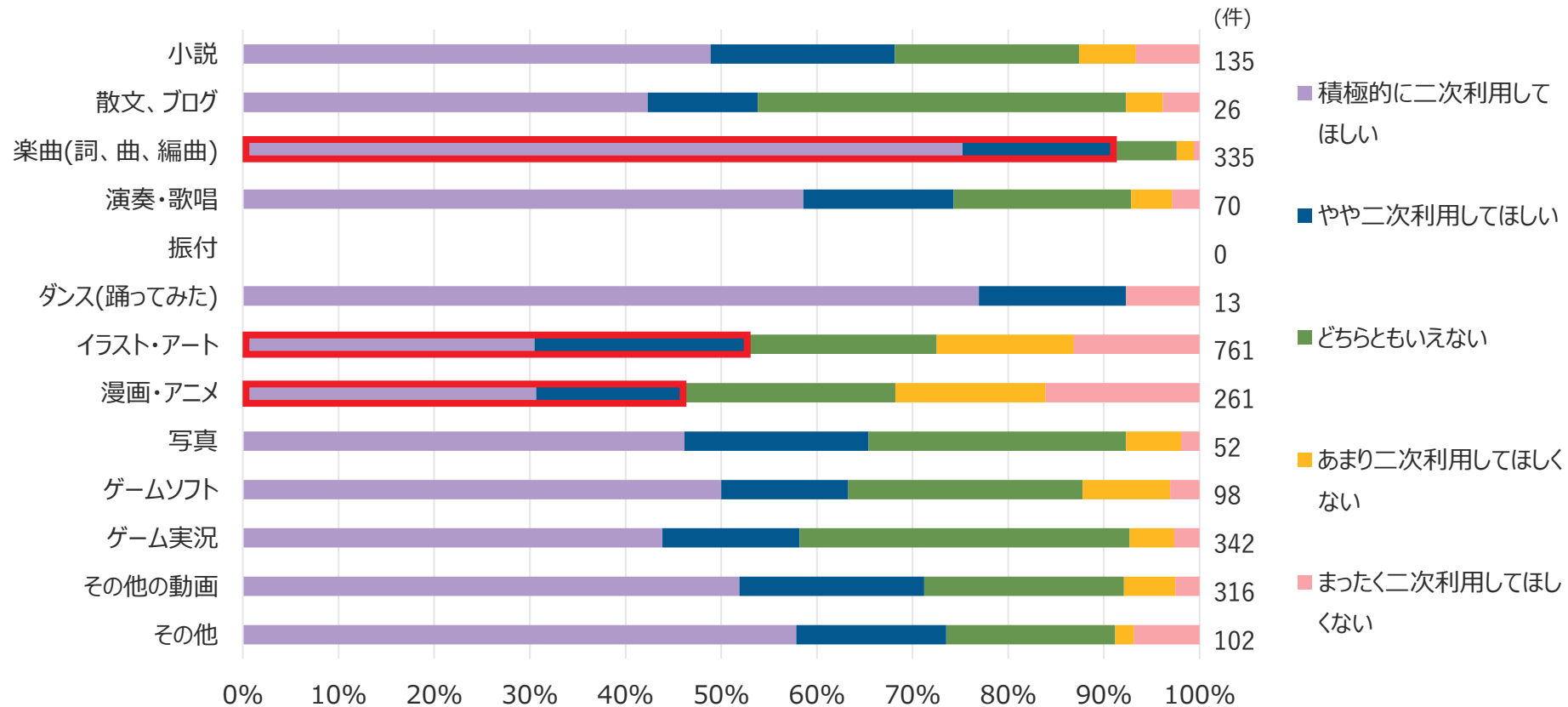
章	集計対象	軸
4-3-1-1	被二次利用ニーズ	分野
4-3-1-2		クリエイター歴
4-3-1-3		収入
4-3-2-1	被二次利用の課題	分野
4-3-2-2		クリエイター歴
4-3-2-3		被二次利用ニーズ
4-3-3-1	登録ニーズ	分野
4-3-3-2		クリエイター歴
4-3-3-3		被二次利用ニーズ
4-3-3-4		収入
4-3-4-1	本仕組みの魅力	分野
4-3-4-2		クリエイター歴
4-3-4-3		被二次利用ニーズ
4-3-4-4		登録ニーズ
4-3-35-1	本仕組みの懸念	分野
4-3-5-2		クリエイター歴
4-3-5-3		被二次利用ニーズ
4-3-5-4		登録ニーズ

章	集計対象	軸
4-3-6-1	登録料	分野
4-3-6-2	更新料	
4-3-6-3	登録料	クリエイター歴
4-3-6-4	更新料	
4-3-6-5	登録料	被二次利用ニーズ
4-3-6-6	更新料	
4-3-6-7	登録料	本仕組みの魅力
4-3-6-8	更新料	
4-3-6-9	登録料	本仕組みの懸念
4-3-6-10	更新料	
4-3-7-1	被二次利用の課題	自由記述
4-3-7-2	本仕組みの魅力	自由記述
4-3-7-3	本仕組みの懸念	自由記述
4-3-7-4	二次利用の課題（利用者側）	自由記述

4-8-1-1. 分野毎の被二次利用ニーズ

被二次利用ニーズに関しては分野毎にその傾向に差異が存在し、特にイラスト・アート、漫画・アニメの被二次利用ニーズが他分野と比較して低い結果となっている。

分野毎の被二次利用ニーズ



結果

【被二次利用ニーズがある割合】

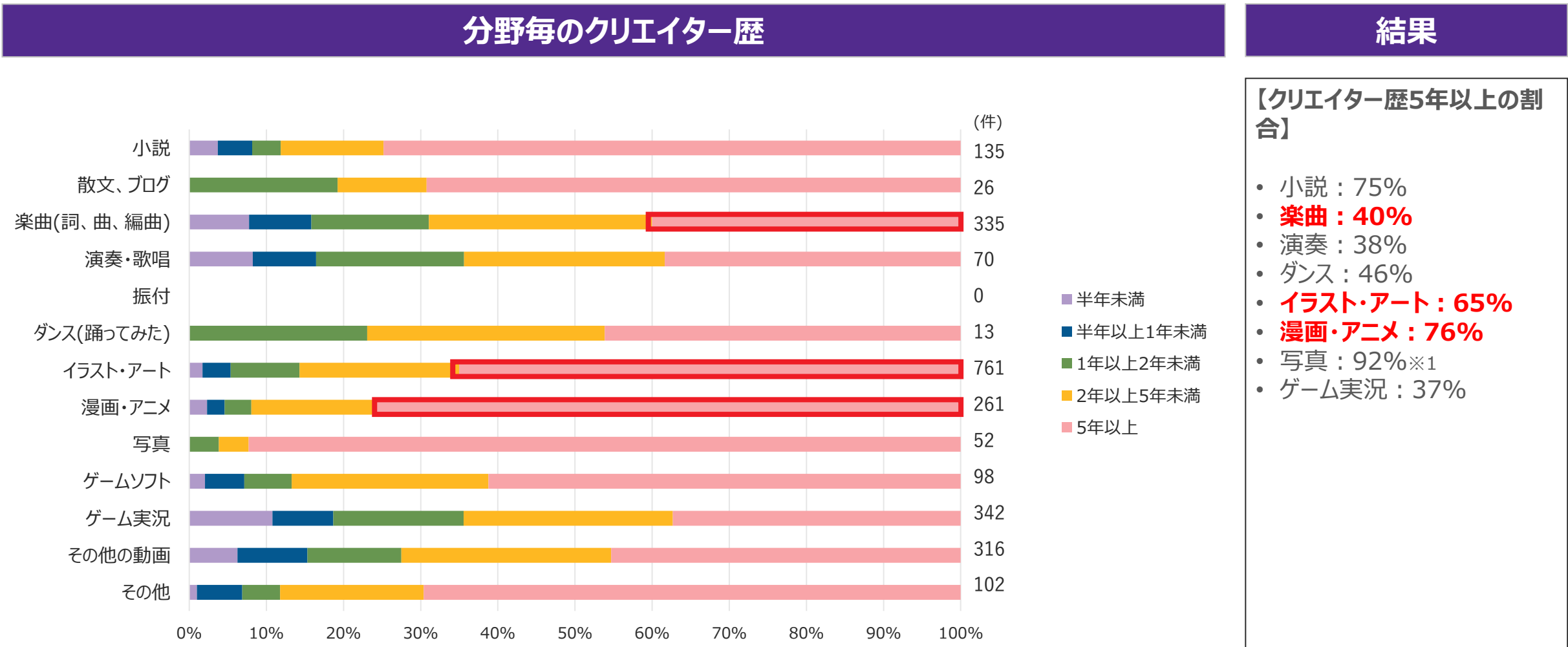
※1

- 小説：70%
- 楽曲：90%
- 演奏：75%
- ダンス：90%
- イラスト・アート：50%
- 漫画・アニメ：50%
- 写真：65%
- ゲーム実況：60%

※1：「積極的に二次利用してほしい」「やや二次利用してほしい」を選択した割合を指す。

4-8-1-1. 分野毎の被二次利用ニーズ クリエイター歴に基づく分析

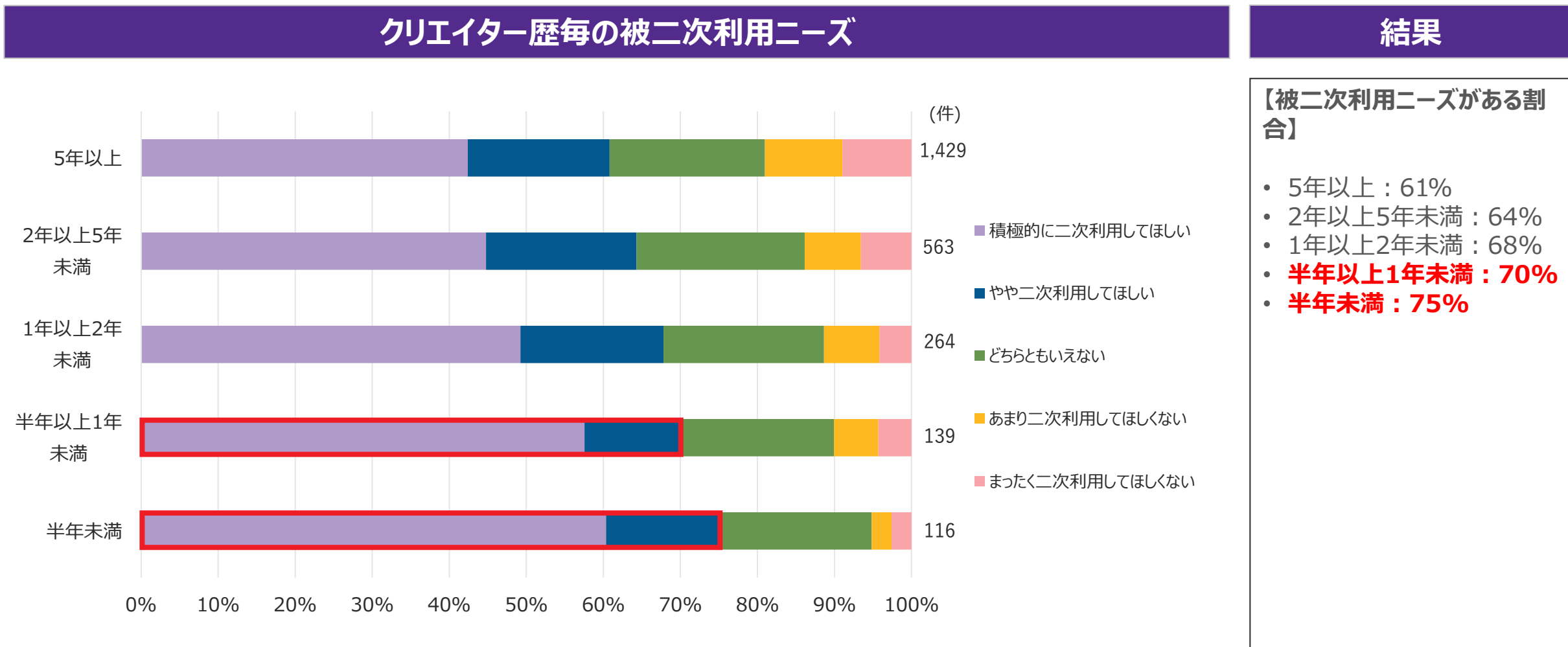
前頁に関して、被二次利用ニーズに関する分野毎の差異は、クリエイター歴の構成が異なることから生じているものと推測される。イラスト・アート、漫画・アニメ分野についてはクリエイター歴5年以上の割合が高いことから、すでに一定の知名度や収入があり、相対的に被二次利用ニーズが低いのではないかと推測される。



※1：写真分野に関しては、日本写真著作権協会の棚井様ご紹介の写真家の皆様にご回答いただいたため、クリエイター歴5年以上の写真家が特に集まったものと推測される。

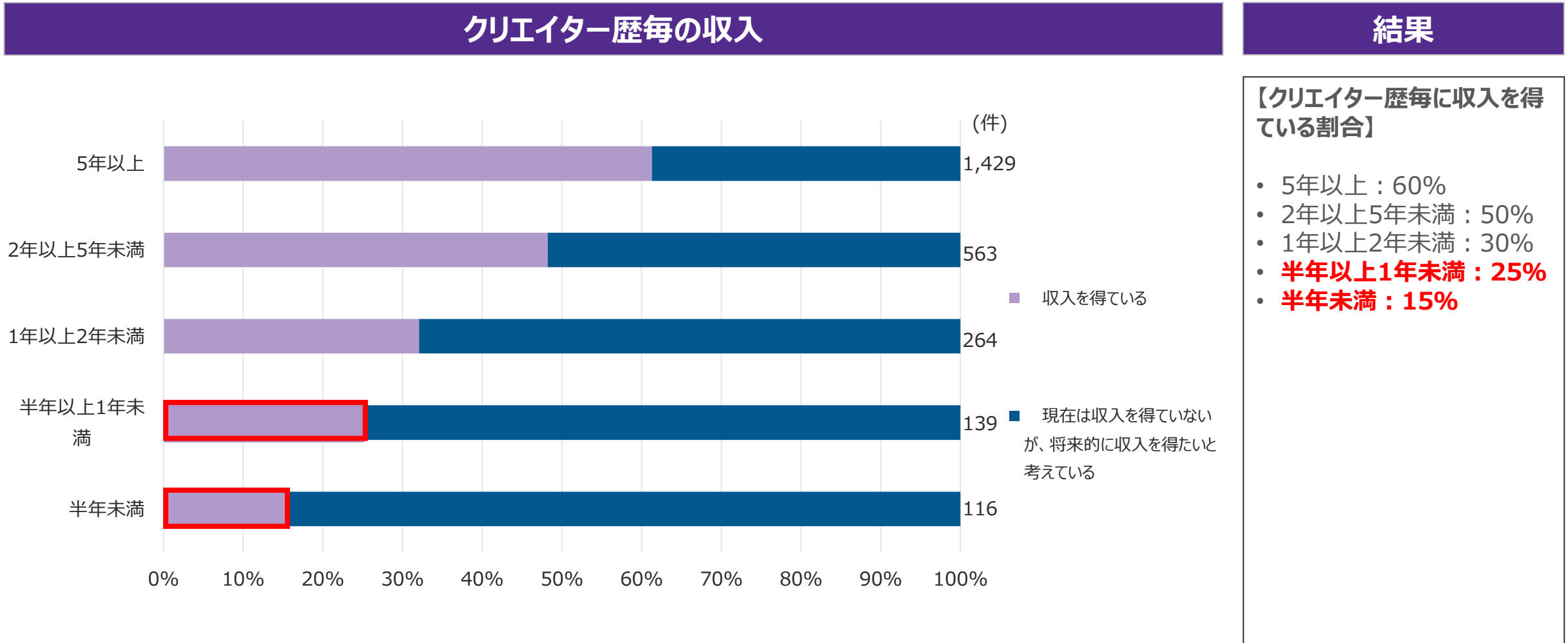
4-8-1-2. クリエイター歴毎の被二次利用ニーズ

被二次利用ニーズに関してはクリエイター歴毎に差異が存在し、特にクリエイター歴が短いほど被二次利用ニーズが高くなる傾向が読み取れる。



4-8-1-2. クリエイター歴毎の被二次利用ニーズ 収入有無に基づく分析

前頁に関して、クリエイター歴毎の被二次利用ニーズの差異は、クリエイター歴が短いほど収入を得ておらず、今後の知名度向上等を見込んで被二次利用ニーズが高まったものと推測される。

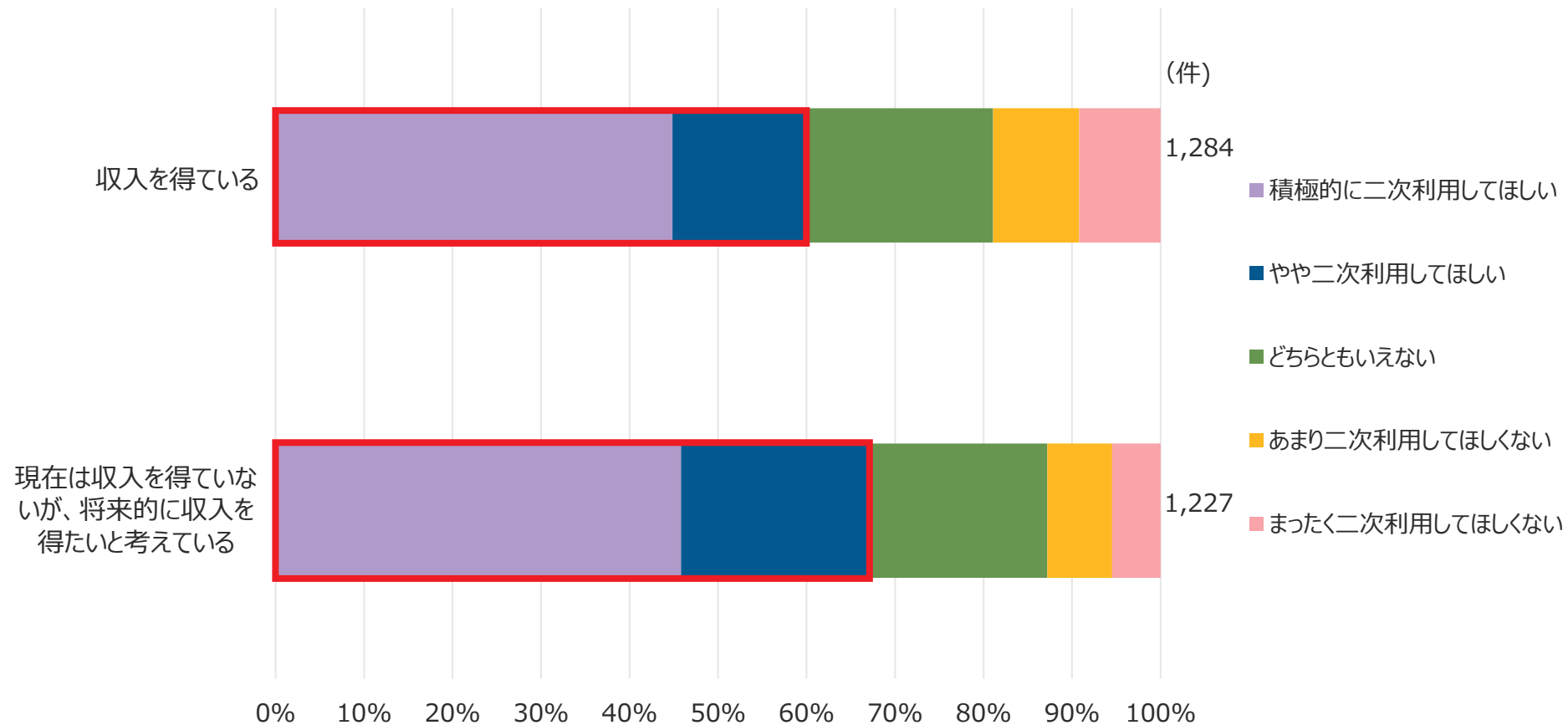


4-8-1-3. 収入毎の被二次利用ニーズ

被二次利用ニーズに関して収入毎に差異が存在しており、特に現時点にて収入を得ていない個人クリエイター等の方が被二次利用ニーズがやや高くなる傾向が読み取れる。

収入毎の被二次利用ニーズ

結果



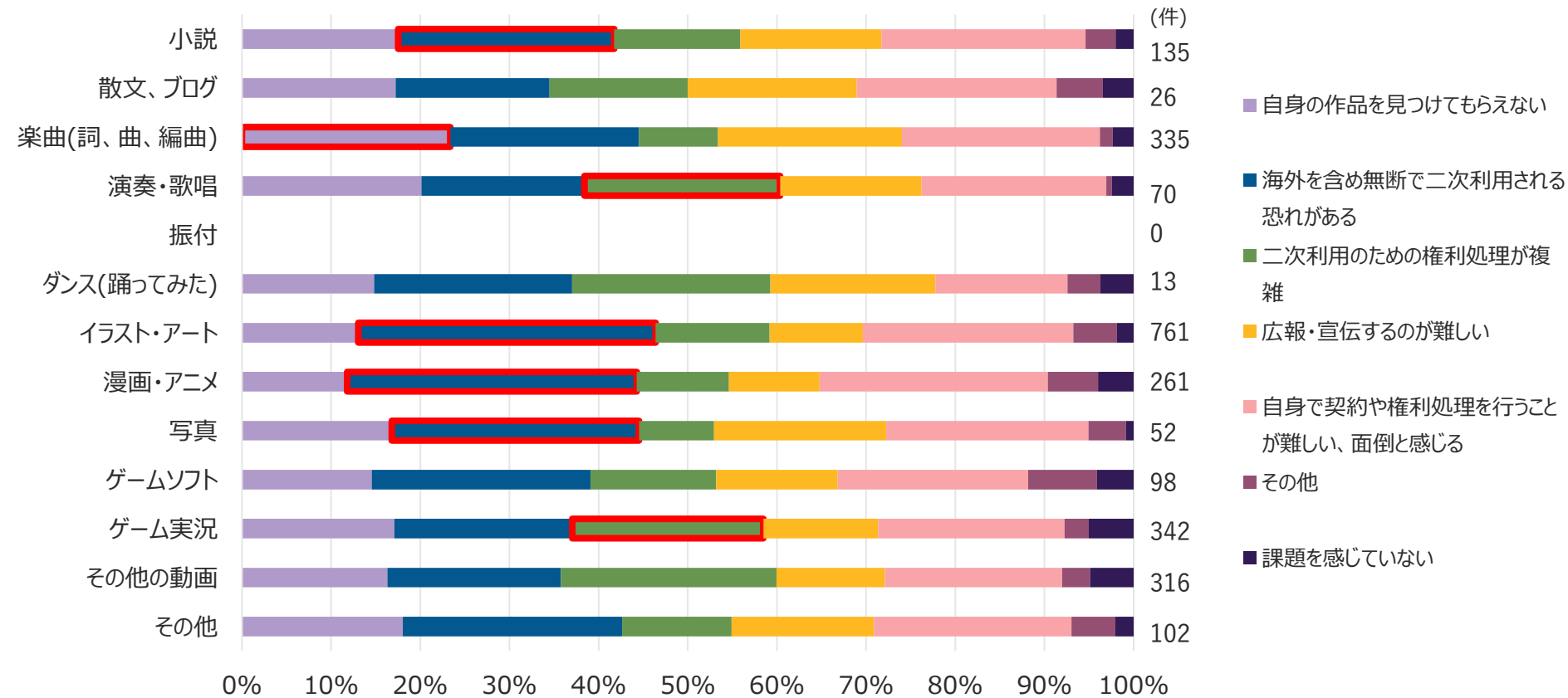
【収入毎の被二次利用ニーズ】

- 収入を得ている：60%
- **現在は収入を得ていないが将来的に収入を得たい：67%**

4-8-2-1. 分野毎の被二次利用の課題

被二次利用の課題に関しては分野毎に傾向の差異が存在している。これは分野毎のクリエイター歴の割合が影響していると推測される。

分野毎の被二次利用の課題（複数選択）



結果

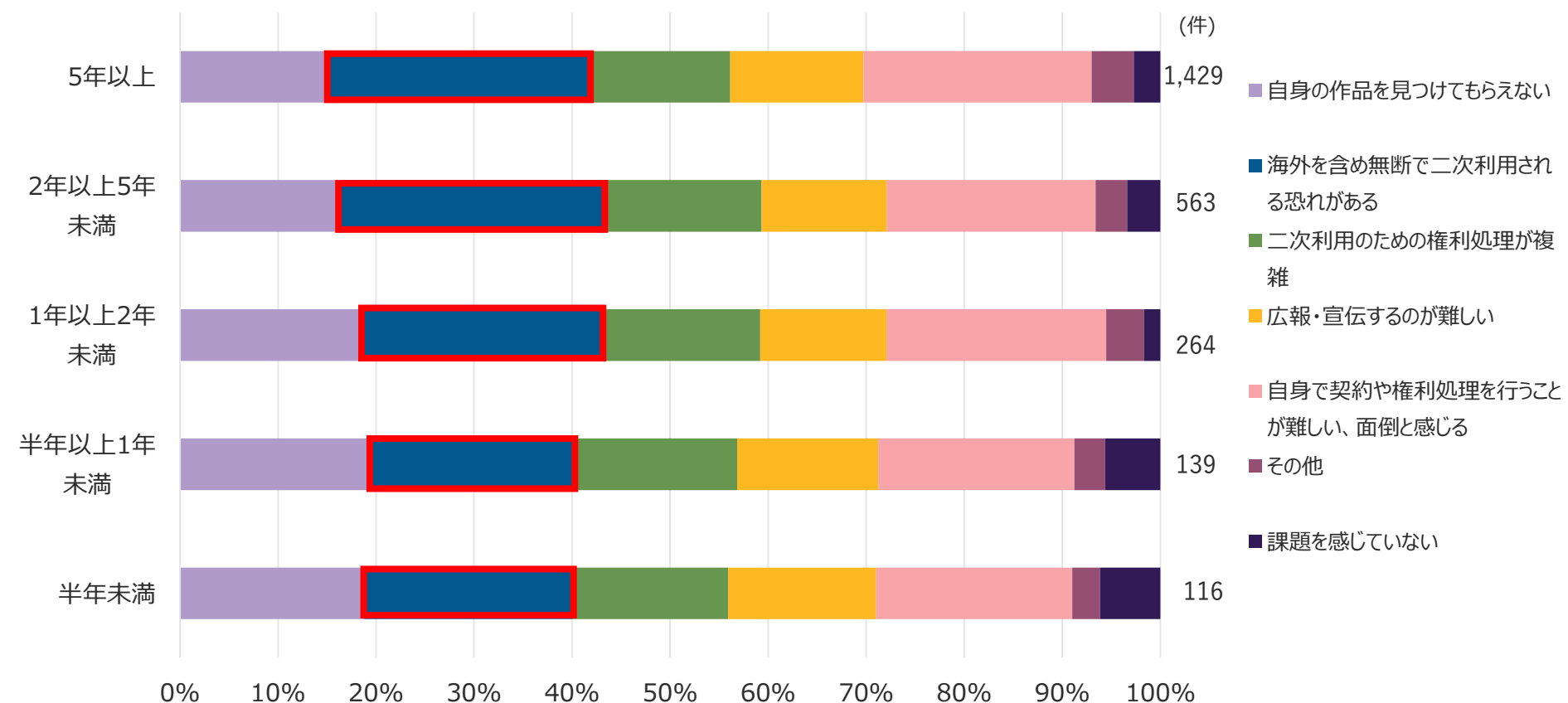
【各分野で最も選択された被二次利用の課題】

- 「自身の作品を見つけてもらえない」：楽曲
- 「無断の被二次利用」：小説、ダンス、イラスト・アート、漫画・アニメ、写真
- 「被二次利用のための権利処理が複雑」：演奏・歌唱、ダンス、ゲーム実況

4-8-2-2. クリエイター歴毎の被二次利用の課題(1/2)

被二次利用の課題はいずれのクリエイター歴においても「無断で被二次利用される恐れがある」と回答した割合が高いことが読み取れる。

クリエイター歴毎の被二次利用の課題（複数選択）



結果

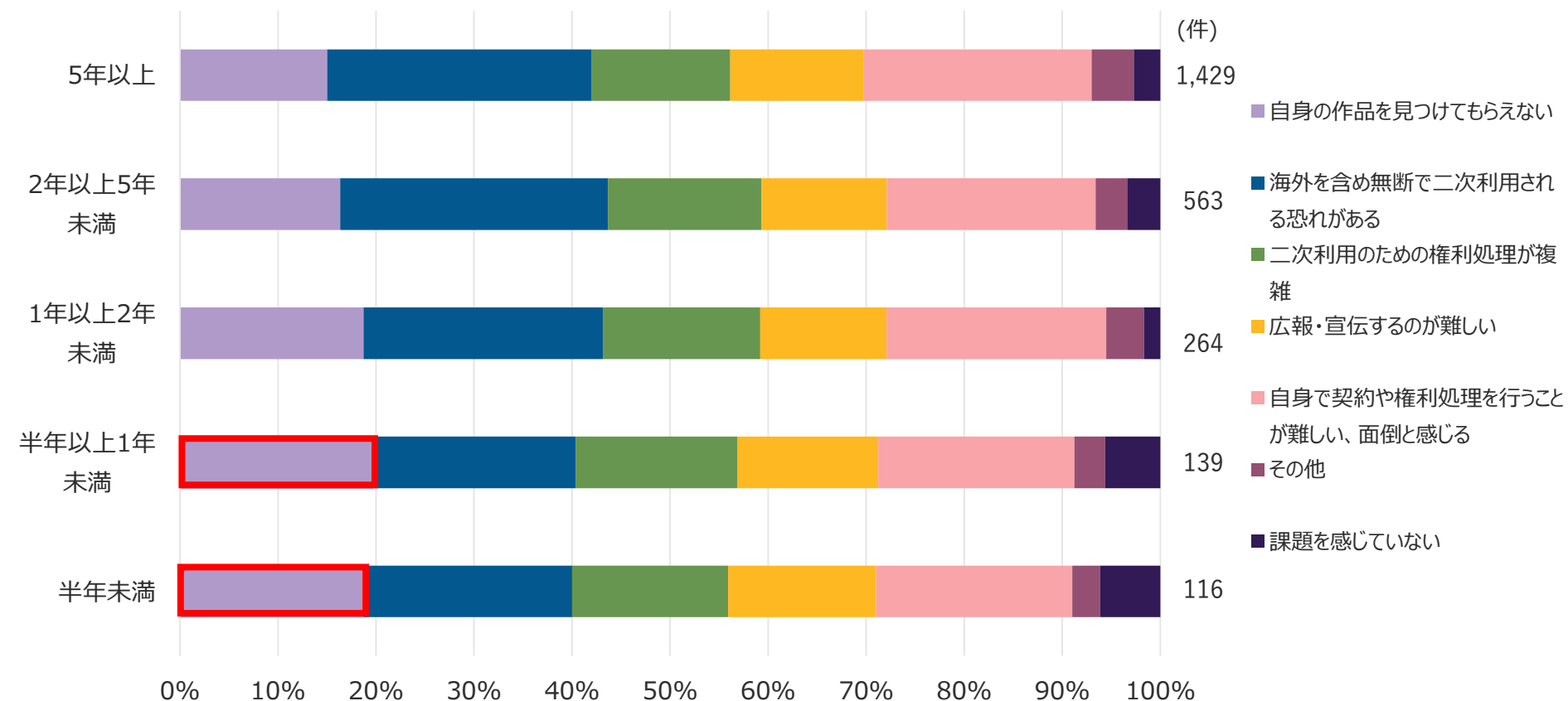
【クリエイター歴毎に最も選択された被二次利用の課題】

- **いずれのクリエイター歴においても「海外を含め無断で二次利用される恐れがある」が最も選択されている**

4-8-2-2. クリエイター歴毎の被二次利用の課題(2/2)

被二次利用の課題に関してクリエイター歴毎に差異が一部存在しており、クリエイター歴が短いほど「自身の作品を見つけてもらえない」と回答した割合が高くなる傾向が読み取れる。

クリエイター歴毎の被二次利用の課題（複数選択）



結果

【クリエイター歴毎の自身の作品を見つけてもらえないを選択した割合】

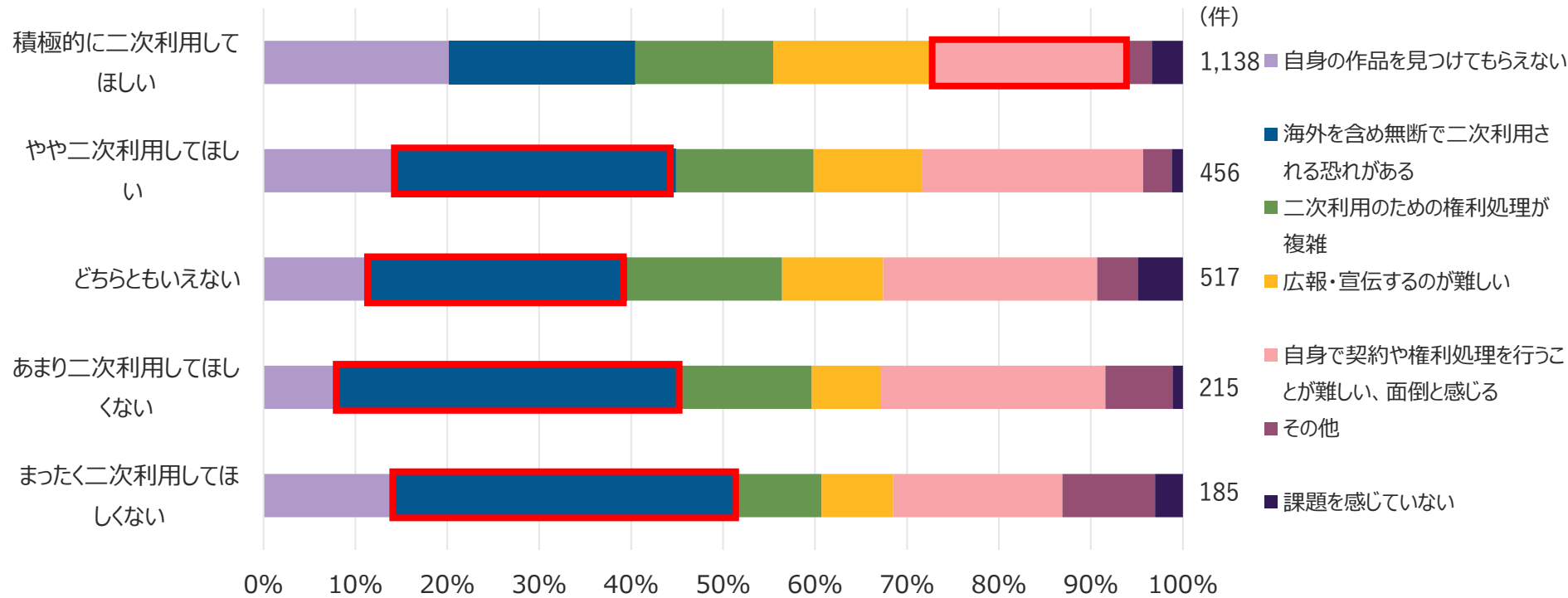
- 5年以上：15%
- 2年以上5年未満：15%
- 1年以上2年未満：15%
- **半年以上1年未満：20%**
- **半年未満：20%**

4-8-2-3. 被二次利用ニーズ毎の被二次利用の課題

被二次利用の課題は被二次利用ニーズ毎に差異が存在し、「積極的に二次利用してほしい」クリエイターのみ、課題として「自身で契約や権利処理を行うことが難しい、面倒と感じる」割合が高い結果となっている。「積極的に二次利用してほしい」以外のクリエイターの被二次利用の課題としては「海外を含め無断で二次利用される恐れがある」割合が高くなっていることが読み取れる。

被二次利用ニーズ毎の被二次利用の課題（複数選択）

結果



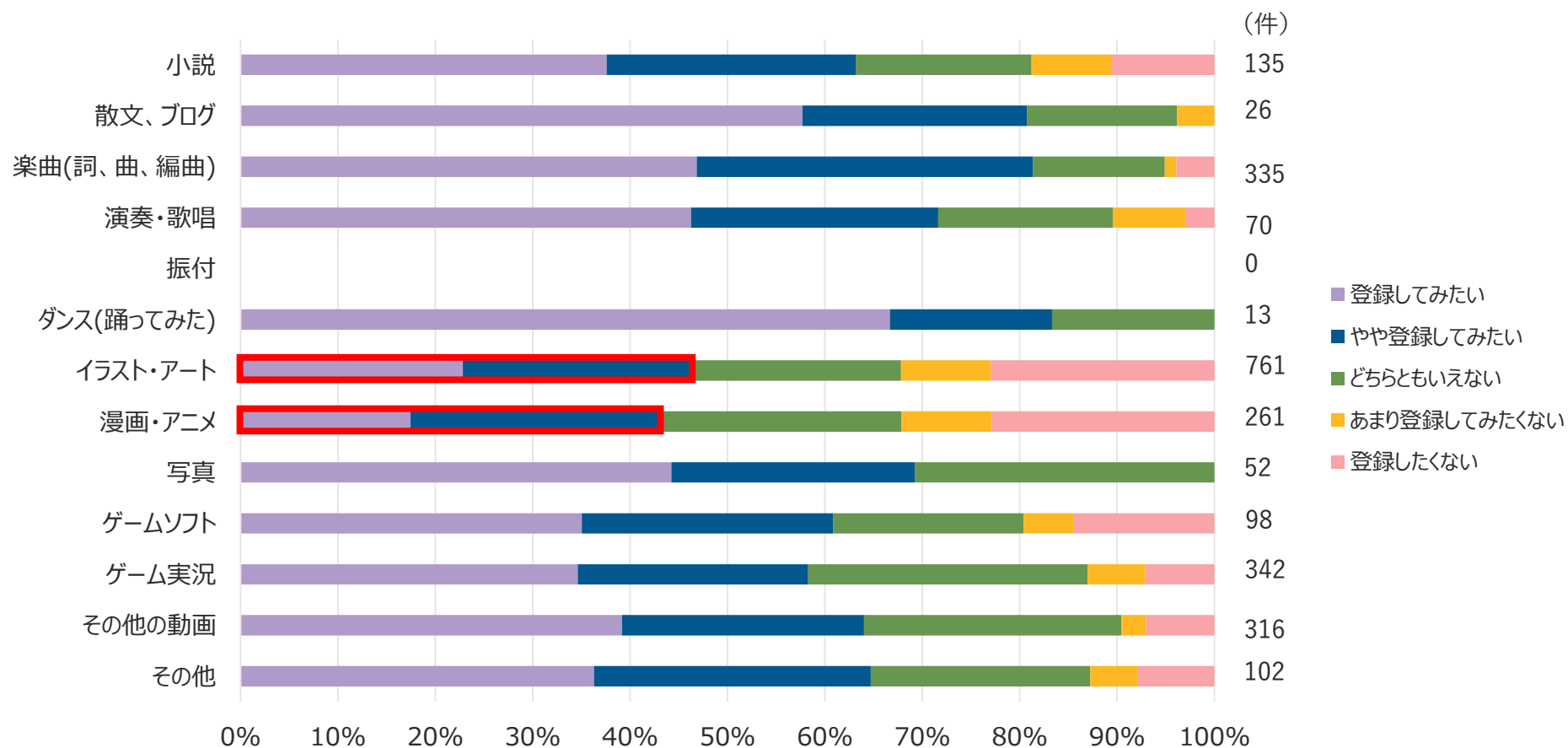
【被二次利用ニーズ毎に最も選択された被二次利用の課題】

- 積極的に二次利用してほしい：「自身で契約権利処理を行うことが難しい、面倒と感じる」
- やや二次利用してほしい～まったく二次利用してほしくない：「海外を含め無断で二次利用される恐れがある」

4-8-3-1. 分野毎の登録ニーズ

登録ニーズに関しては分野毎に差異が存在し、分野毎のクリエイター歴の割合が影響していると推測されます。特にイラスト・アート、漫画・アニメ分野の登録ニーズが低い結果となっている。

分野毎の登録ニーズ



結果

【登録ニーズがある割合】※1

- 小説：60%
- 楽曲：80%
- 演奏・歌唱：70%
- ダンス：80%
- **イラスト・アート：40%**
- **漫画・アニメ：45%**
- 写真：70%
- ゲーム実況：60%

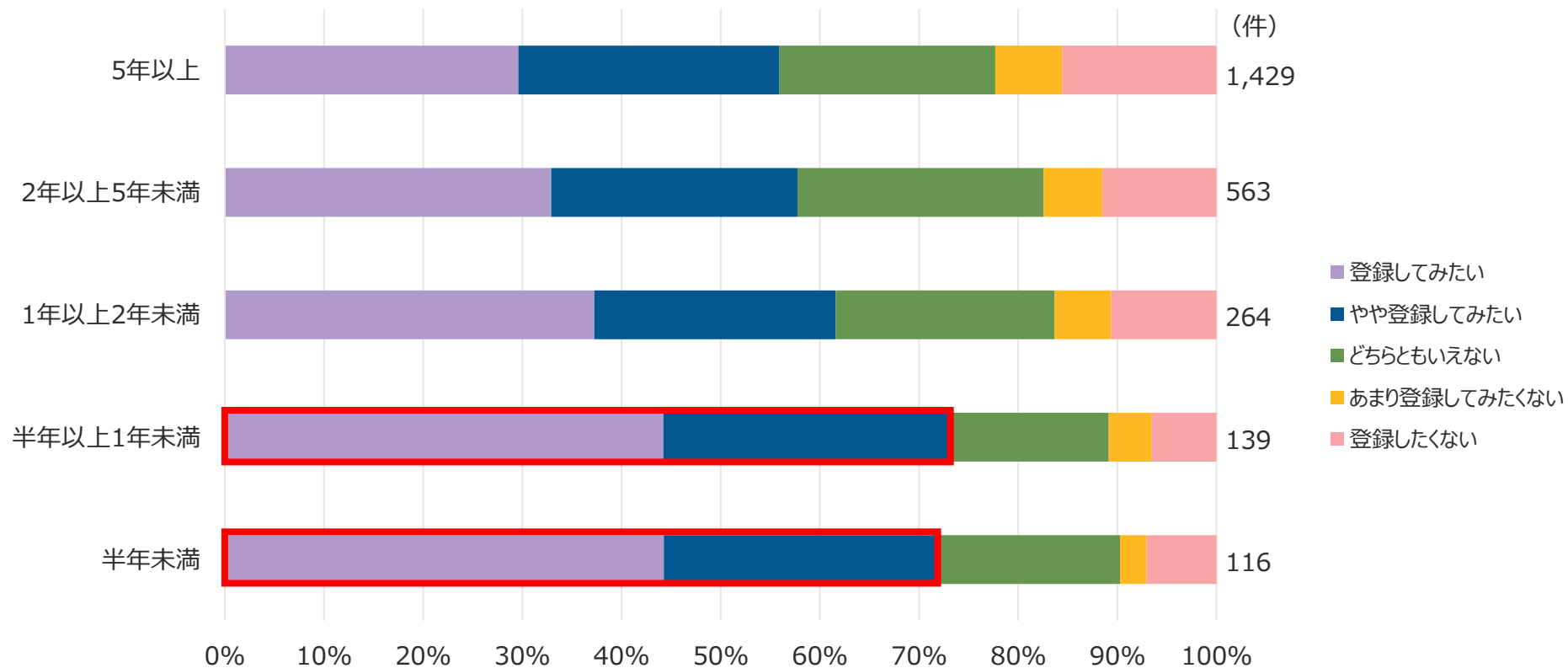
※1：「登録してみたい」「やや登録してみたい」を選択した割合を指す。

4-8-3-2. クリエイター歴毎の登録ニーズ

登録ニーズに関してクリエイター歴毎に差異が存在しており、特にクリエイター歴が短いほど、登録ニーズの割合が高くなる傾向が読み取れる。クリエイター歴が短いほど、被二次利用の課題で「自身作品を見つけてもらえない」と回答する割合が高い傾向にあり、登録することによって自身の作品が周知されることを期待されていると推測される。

クリエイター歴毎の登録ニーズ

結果



【クリエイター歴毎に登録ニーズがある割合】

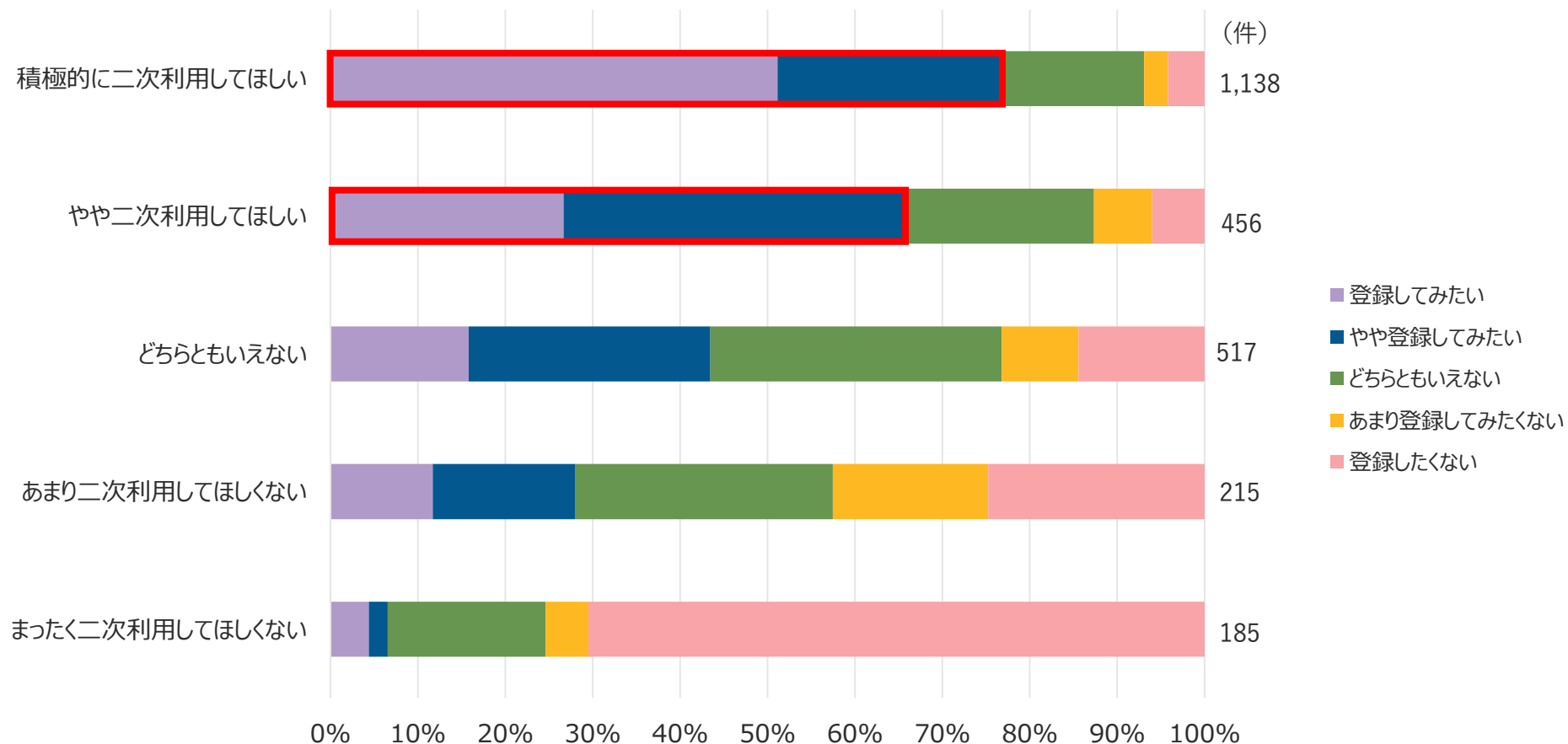
- 5年以上：55%
- 2年以上5年未満：60%
- 1年以上2年未満：60%
- **半年以上1年未満：70%**
- **半年未満：70%**

4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査（集計結果詳細）

4-8-3-3. 被二次利用ニーズ毎の登録ニーズ

登録ニーズに関して被二次利用ニーズ毎に差異が存在しており、特に被二次利用ニーズが高いほど、登録ニーズが高くなる傾向が読み取れる。クリエイター歴が短いほど被二次利用ニーズの割合が高い傾向があり、本仕組み登録による知名度向上や被二次利用促進を期待する、クリエイター歴の短い個人クリエイター等による登録ニーズが高いと推測される。

被二次利用ニーズ毎の登録ニーズ



結果

【被二次利用ニーズ毎の登録ニーズがある割合】

- 積極的に二次利用してほしい：80%
- やや二次利用してほしい：70%
- どちらともいえない：40%
- あまり二次利用してほしくない：30%
- 全く二次利用してほしくない：10%

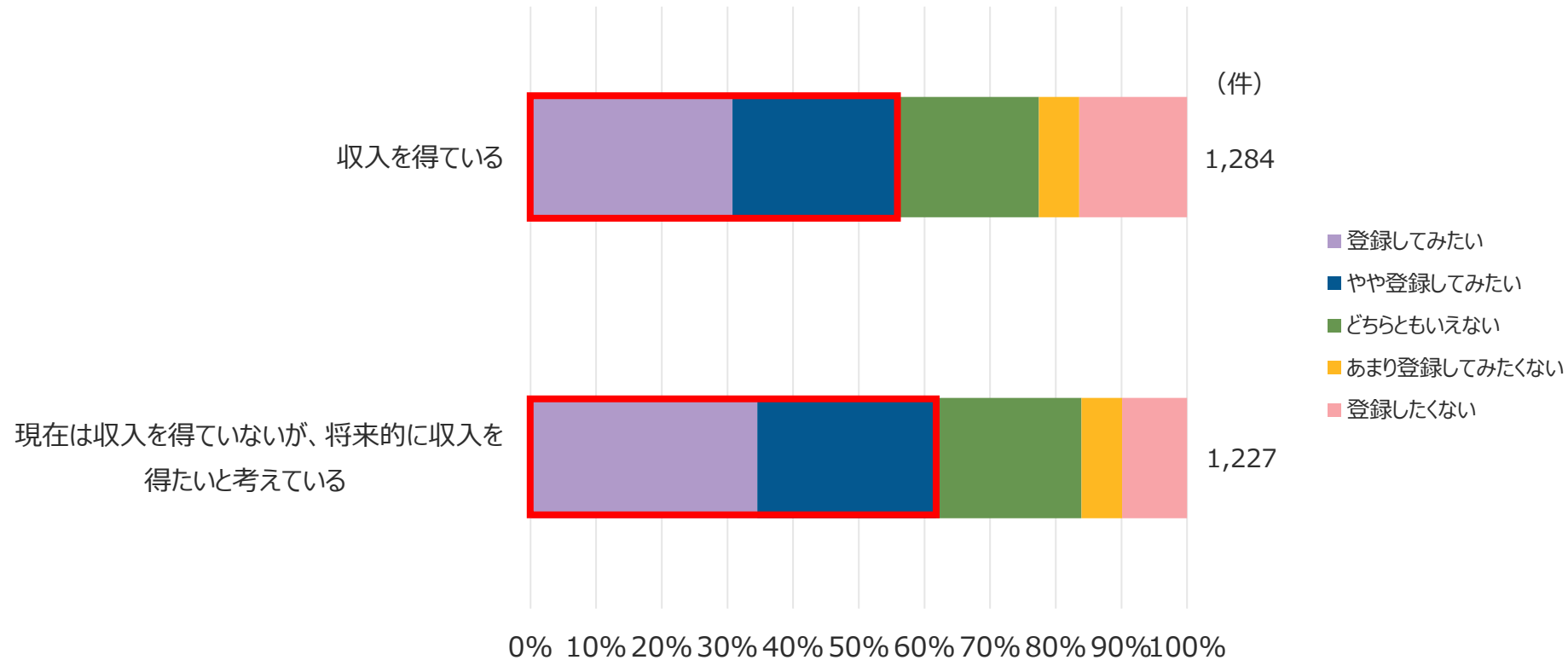
4-8-3-4. 収入毎の登録ニーズ

登録ニーズに関して収入毎に差異が存在しており、特に「現在は収入を得ていないが将来的に収入を得たいと考えている」クリエイターの登録ニーズの割合が高いことが読み取れる。

将来的に収入を得たいクリエイターはクリエイター歴が短いため、登録ニーズが高くなっていると推測される。

収入毎の登録ニーズ

結果



【登録ニーズがある割合】

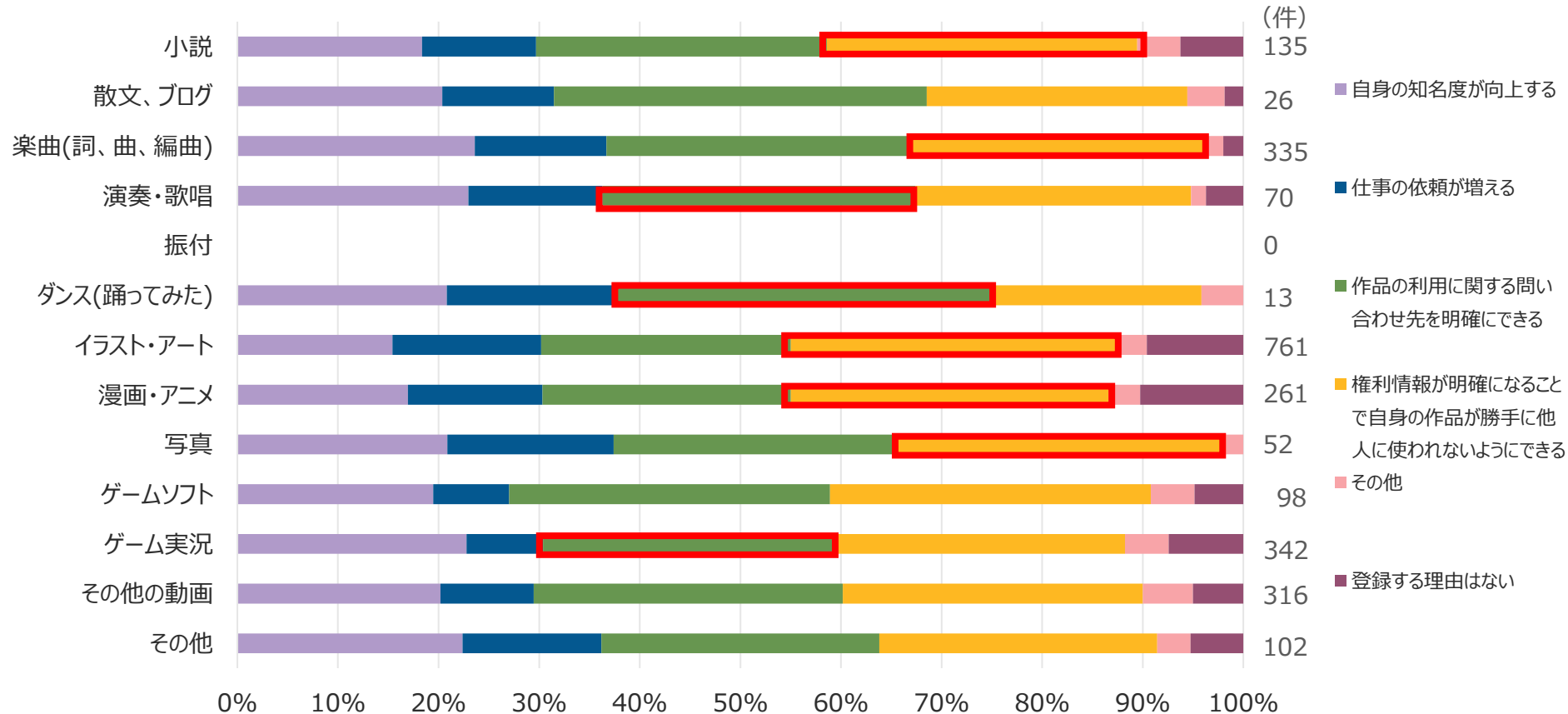
- 収入を得ている：50%
- 現在は収入を得ていないが、将来的に収入を得たいと考えている：60%**

4-8-4-1. 分野毎の本仕組みの魅力

本仕組みの魅力に関しては、分野毎の回答割合の上位3回答が共通しており、「作品の無断利用防止」「問い合わせ先の明確化」「知名度の向上」が占めていることが読み取れる。

分野毎の本仕組みの魅力（複数選択）

結果



【分野毎に最も選択された本仕組みの魅力】

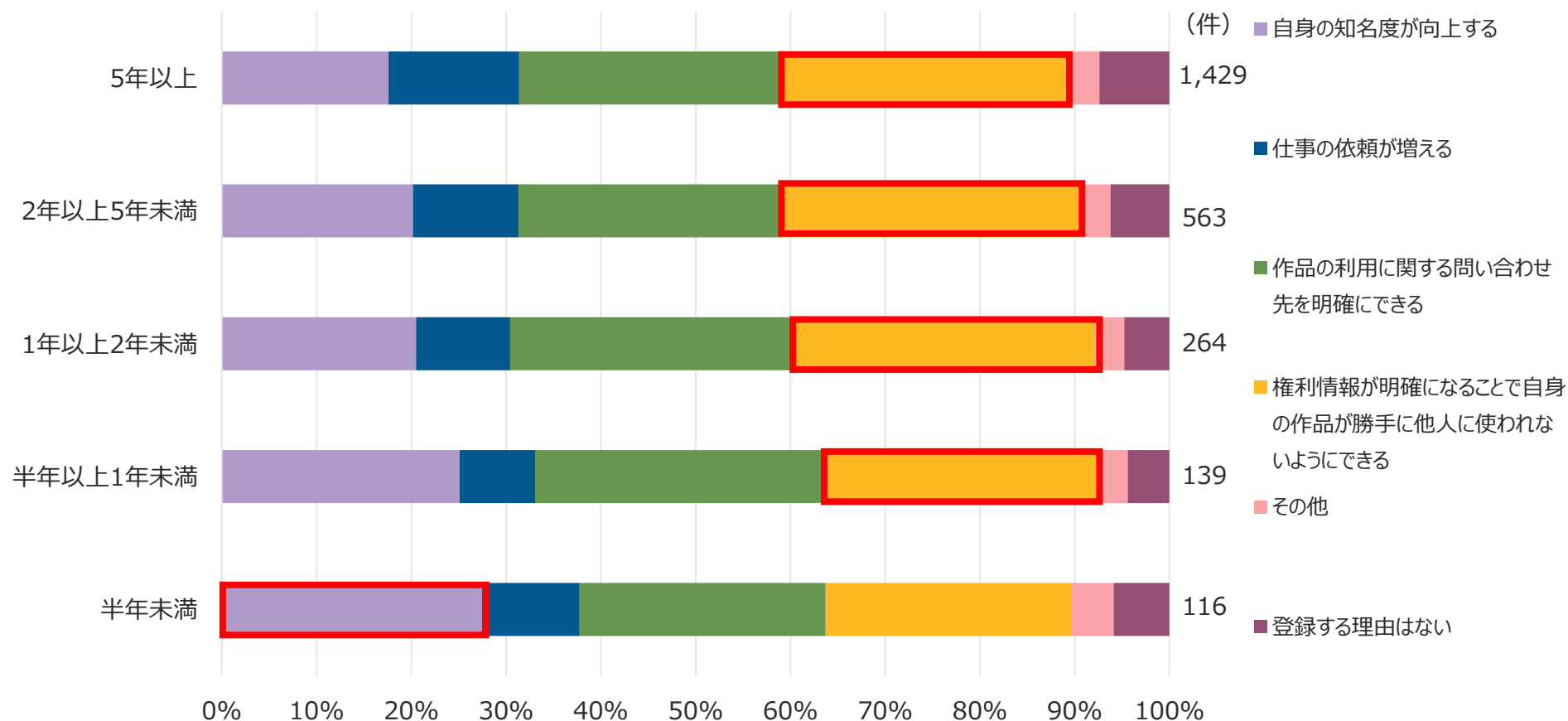
- 小説、楽曲、イラスト・アート、漫画・アニメ、写真：**「作品の無断利用の防止」**
- 演奏・歌唱、ダンス、ゲーム実況：**「問い合わせ先の明確化」**

4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査（集計結果詳細）

4-8-4-2. クリエイター歴毎の本仕組みの魅力

本仕組みの魅力に関しては、クリエイター歴毎の回答割合の上位3回答を「作品の無断利用防止」「問い合わせ先の明確化」「知名度の向上」が占めていることが読み取れる。クリエイター歴が短いほど、本仕組みの魅力として「自身の知名度が向上する」の割合が高い傾向となっており、被二次利用の課題の「自身の作品を見つけてもらえないこと」と関連性があると推測される。

クリエイター歴毎の本仕組みの魅力（複数選択）



結果

【クリエイター歴毎に最も選択された本仕組みの魅力】

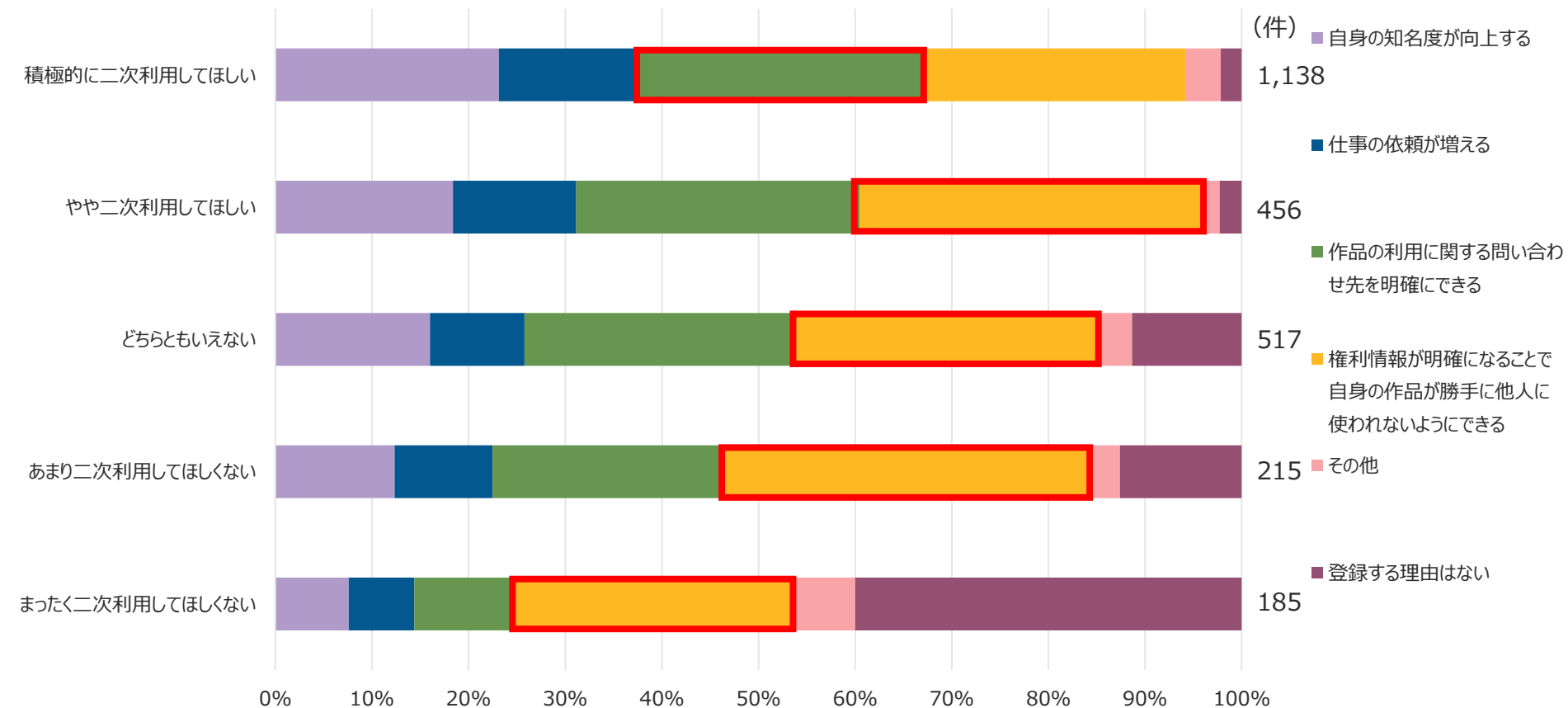
- 5年以上～半年以上1年未満：「**作品の無断利用防止**」
- 半年未満：「**自身の知名度が向上する**」

4-8-4-3. 被二次利用ニーズ毎の本仕組みの魅力

本仕組みの魅力に関しては、被二次利用ニーズ毎の回答割合の上位3回答を「作品の無断利用防止」「問い合わせ先の明確化」「知名度の向上」が占めていることが読み取れる。また被二次利用ニーズが高いほど、「自身の知名度が向上する」と回答された割合が高くなっていることが読み取れる。

被二次利用ニーズ毎の本仕組みの魅力（複数選択）

結果



【被二次利用ニーズ毎に最も選択された本仕組みの魅力】

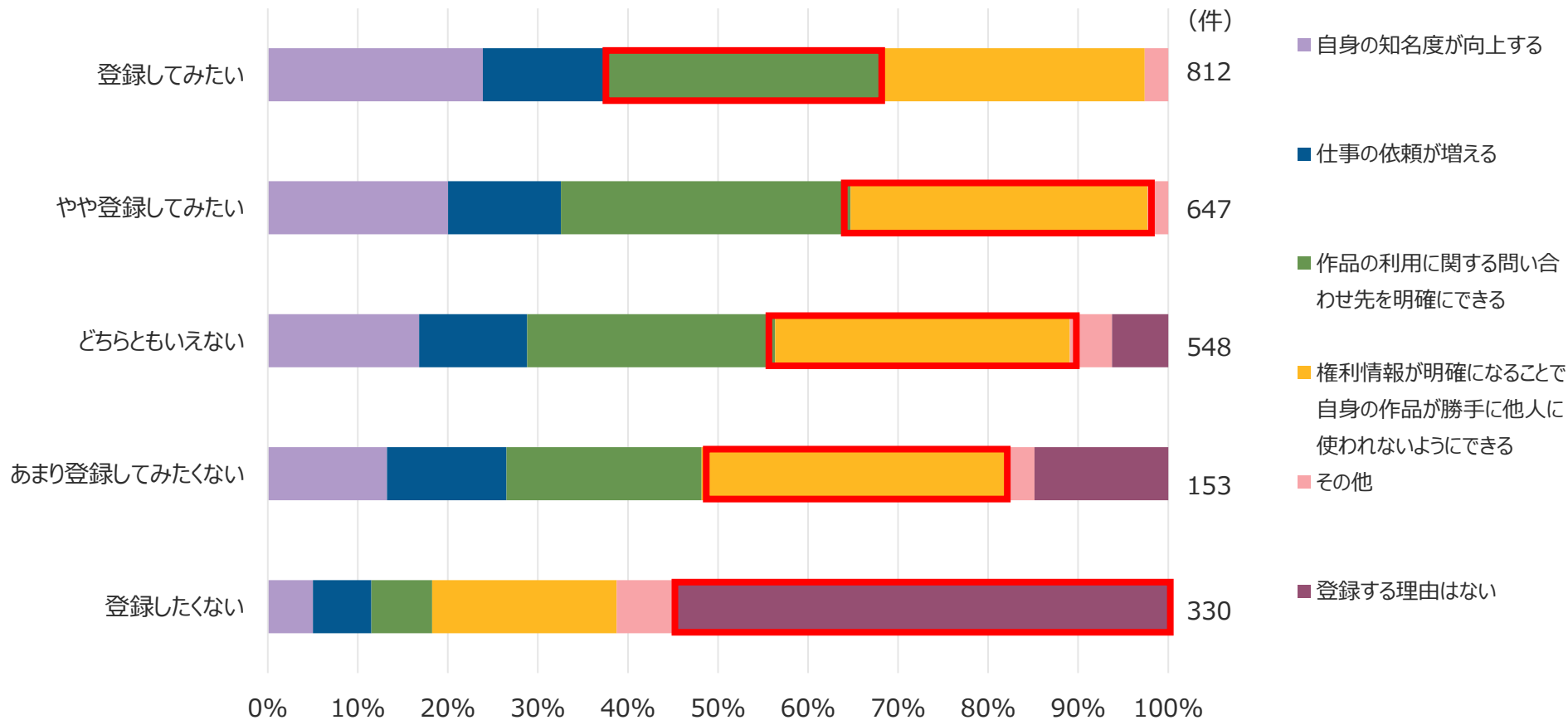
- 全く二次利用してほしくない～やや二次利用してほしい：「**作品の無断利用防止**」
- 積極的に二次利用してほしい：「**問い合わせ先の明確化**」

4-8-4-4. 登録ニーズ毎の本仕組みの魅力

登録ニーズに関しては「登録したくない」と回答したクリエイター以外は、上位3回答を「作品の無断利用防止」「問い合わせ先の明確化」「知名度の向上」が占めていることが読み取れる。また登録ニーズが高いほど、「自身の知名度が向上する」と回答された割合が高くなっていることが読み取れる。

登録ニーズ毎の本仕組みの魅力（複数選択）

結果



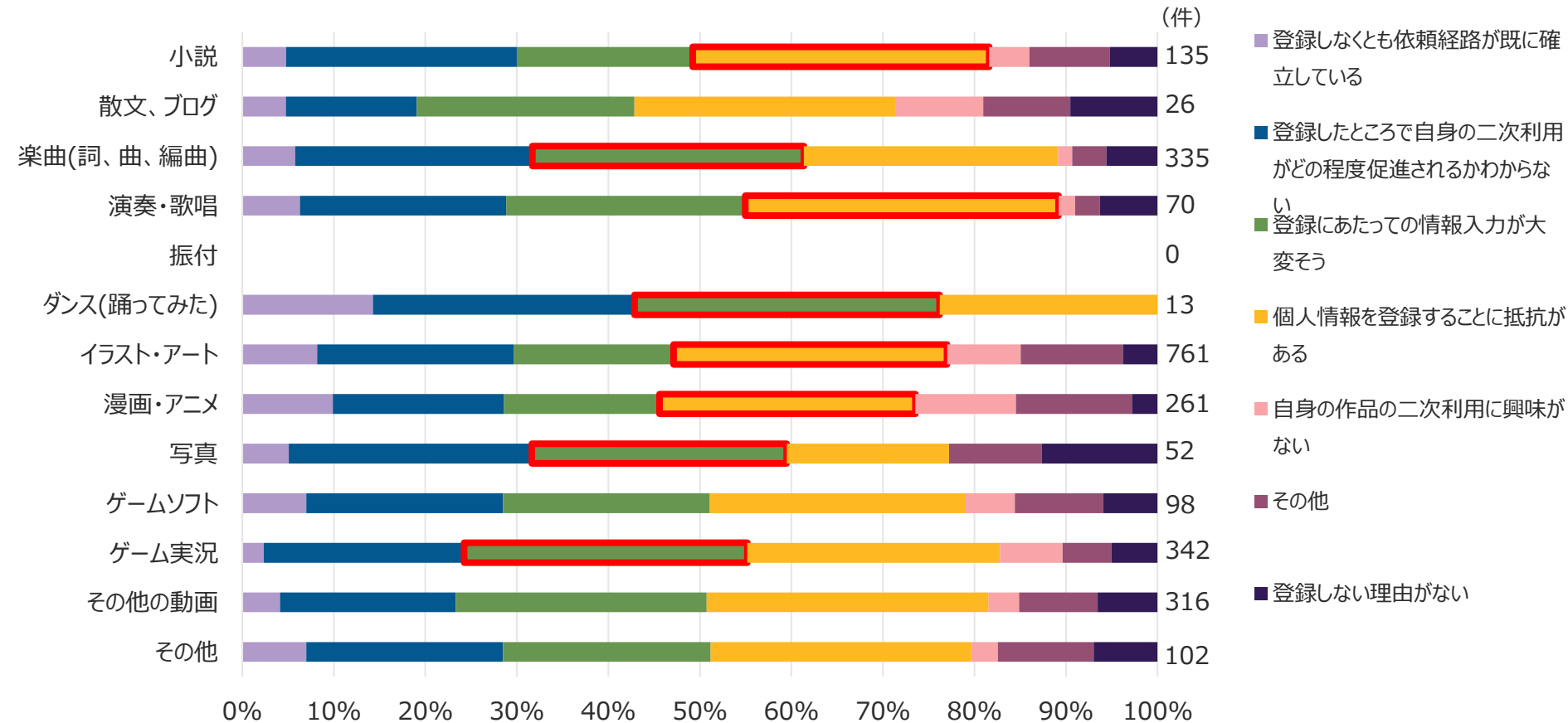
【登録ニーズ毎に最も選択された本仕組みの魅力】

- 登録したくない：「登録する理由はない」
- あまり登録してみたくない～やや登録してみたい：「作品の無断利用防止」
- 登録してみたい：「問い合わせ先の明確化」

4-8-5-1. 分野毎の本仕組みの懸念

本仕組みの懸念に関しては分野によって差異が見られなかった。各分野毎に順番は異なるものの多く選択されている上位3つは「個人情報登録への抵抗」「情報入力の手間」「登録による被二次利用の促進」は共通していた。

分野毎の本仕組みの懸念（複数選択）



結果

【分野毎に最も選択された本仕組みの懸念点】

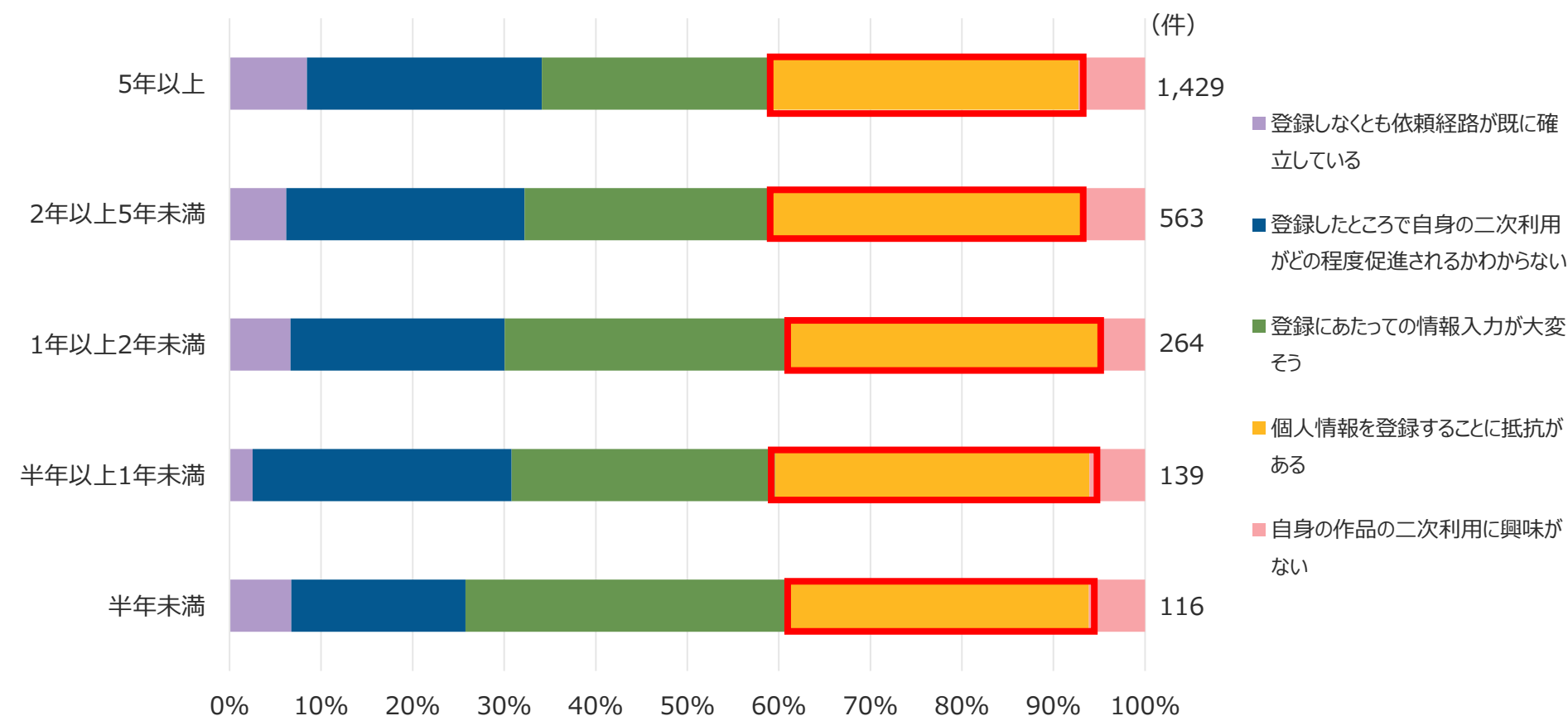
- 小説、演奏・歌唱、イラスト・アート、漫画・アニメ：「**個人情報登録への抵抗**」
- 楽曲、ダンス、写真、ゲーム実況：「**情報入力の手間**」

4-8. 個人クリエイター等向けWebアンケート調査（集計結果詳細）

4-8-5-2. クリエイター歴毎の本仕組みの懸念

本仕組みの懸念についてクリエイター歴毎に大きな差異は見られなかった。クリエイター歴毎に順番は異なるものの、上位3つの「個人情報登録への抵抗」「情報入力の手間」「登録による被二次利用の促進」は共通していた。

クリエイター歴毎の本仕組みの懸念（複数選択）



結果

【クリエイター歴毎に最も選択された本仕組みの懸念】

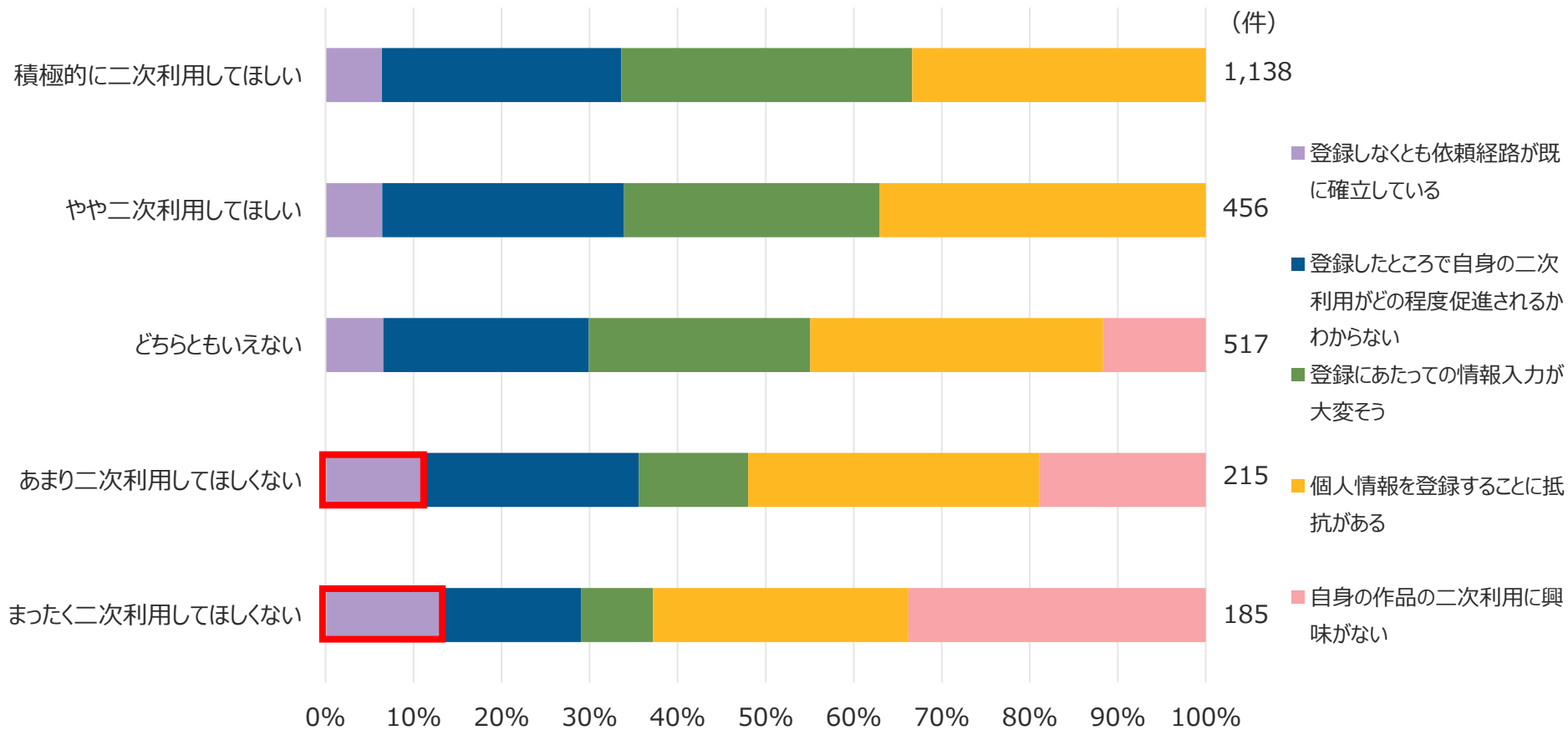
- 5年以上～半年以上1年未満：「個人情報登録への抵抗」
- 半年未満：「情報入力の手間」

4-8-5-3. 被二次利用ニーズ毎の本仕組みの懸念

本仕組みの懸念点に関して被二次利用ニーズ毎に差異が存在し、特に被二次利用ニーズが低いほど「すでに依頼経路が確立」が多く選択されていた。被二次利用ニーズが低いほど「すでに依頼経路が確立」が多く選択されるのは、被二次利用ニーズが低いクリエイターはクリエイター歴は長いことと関連すると推測される。

被二次利用ニーズ毎の本仕組みの懸念（複数選択）

結果



【被二次利用ニーズ毎の「すでに依頼経路が確立」を選択している割合】

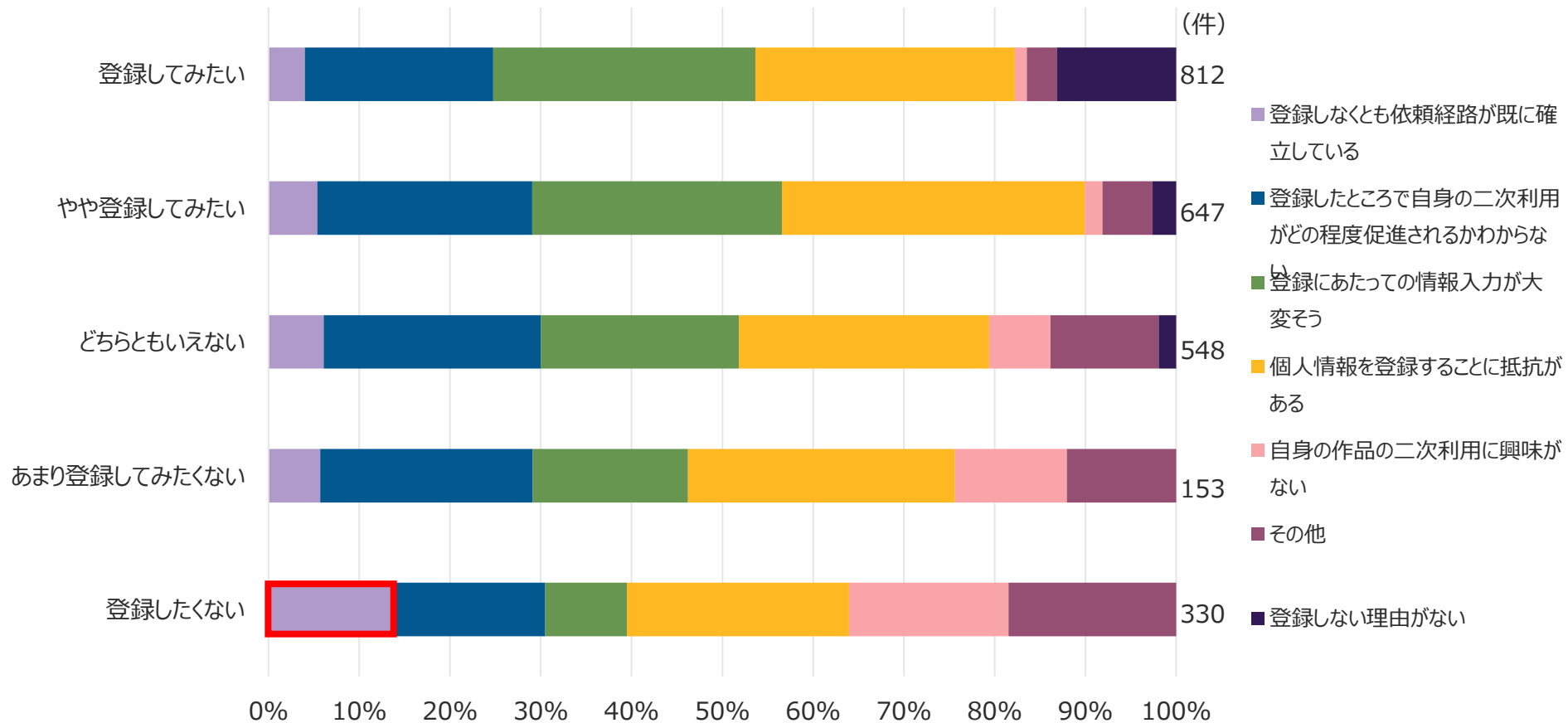
- 積極的に二次利用してほしい：5%
- やや二次利用してほしい：5%
- どちらともいえない：5%
- あまり二次利用してほしくない：10%**
- まったく二次利用してほしくない：15%**

4-8-5-4. 登録ニーズ毎の本仕組みの懸念

本仕組みの懸念に関して登録ニーズに毎に差異が存在し、特に登録ニーズが低いほど「すでに依頼経路が確立」が多く選択されていた。これは登録ニーズが低いクリエイターほどクリエイター歴が長く、被二次利用ニーズが低いことと関連していると推測される。

登録ニーズ毎の本仕組みの懸念（複数選択）

結果



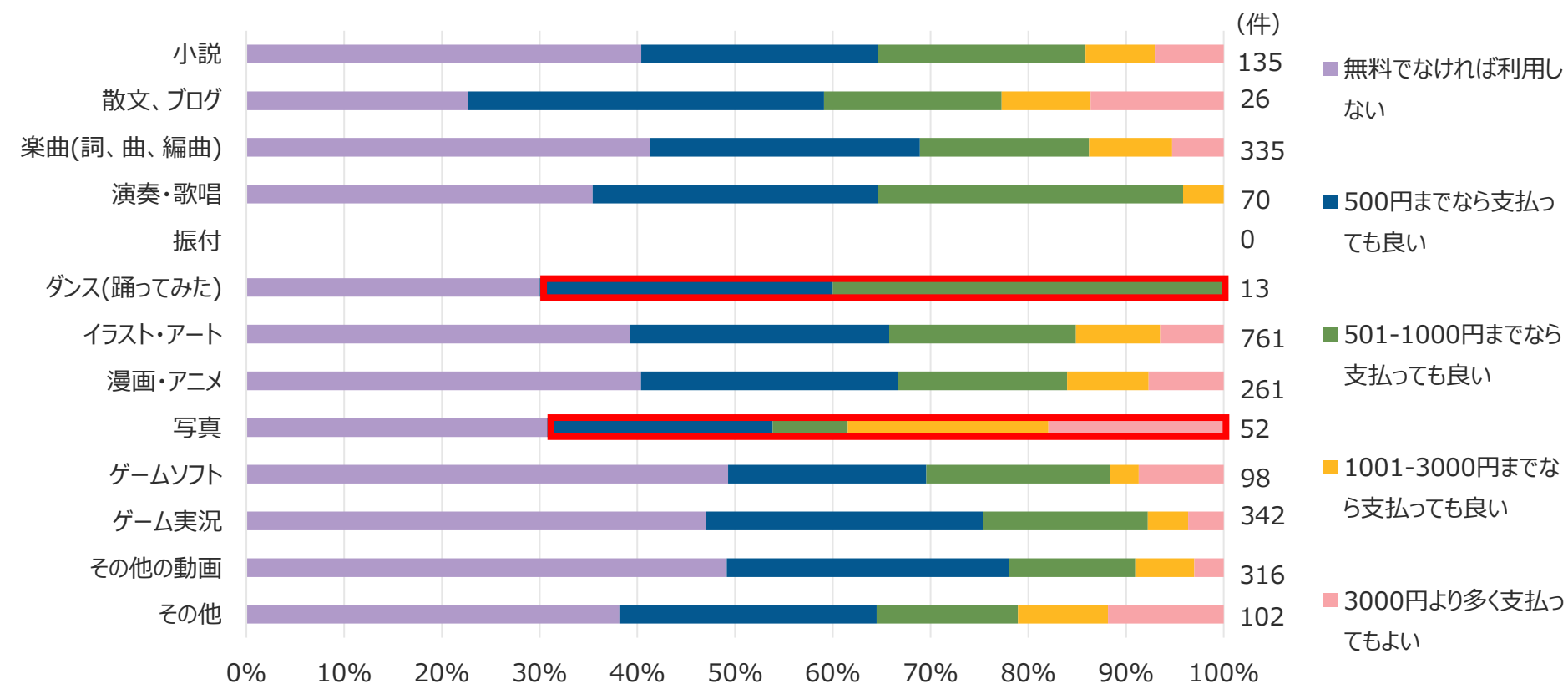
【登録ニーズ毎の「すでに依頼経路が確立」を選択している割合】

- 登録してみたい：5%
- やや登録してみたい：5%
- どちらともいえない：%
- あまり登録してみたくない：5%
- 登録したくない：15%**

4-8-6-1. 分野毎の本仕組みの登録料

登録料に関して分野毎に差異が存在し、特にダンス、写真は他分野と比較して有料を許容する割合が高い傾向が見られた。

分野毎の本仕組みの登録料



結果

【分野毎の登録料の有料を許容する割合】

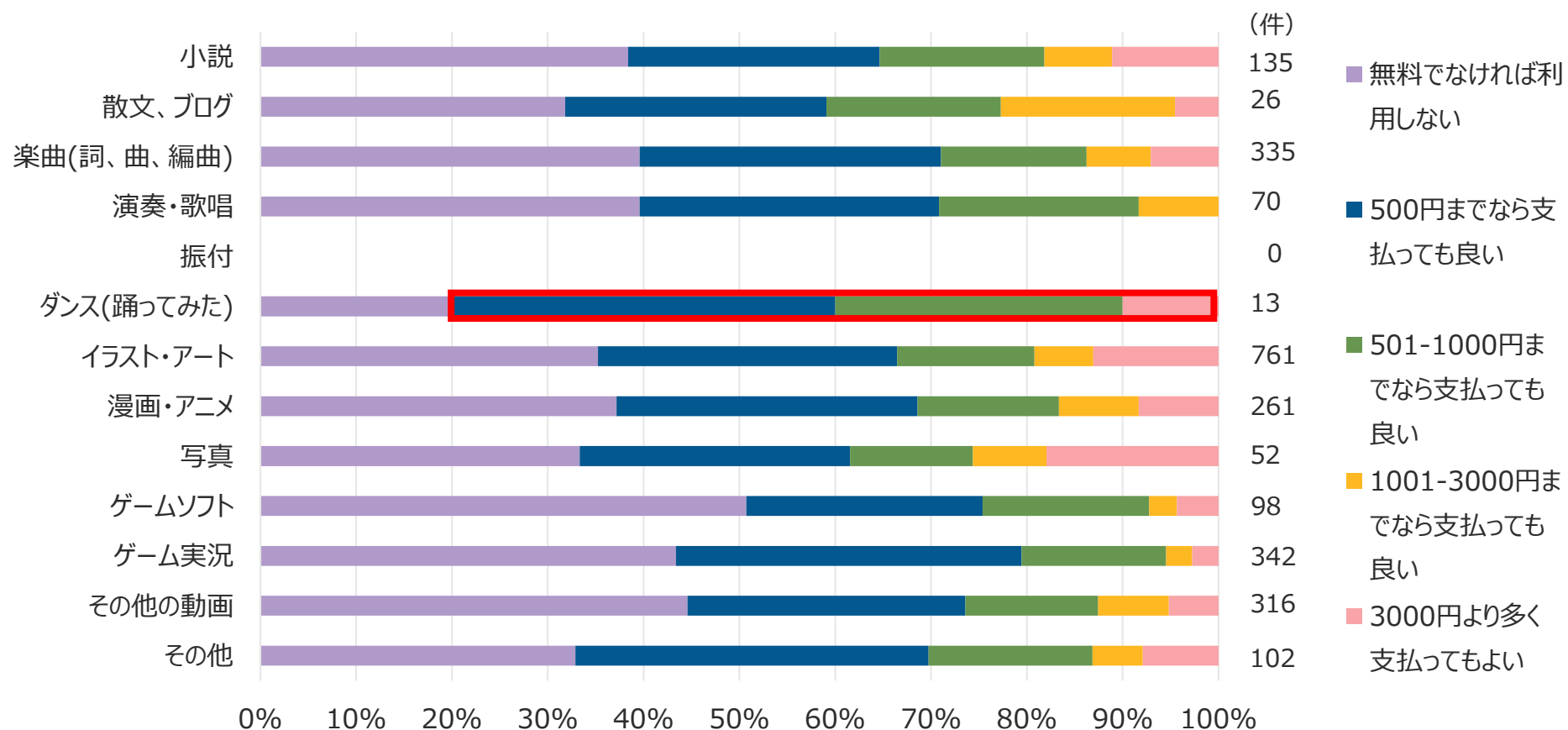
- 小説：60%
- 楽曲：60%
- 演奏・歌唱：65%
- **ダンス：70%**
- イラスト・アート：60%
- 漫画・アニメ：60%
- **写真：70%**
- ゲーム実況：50%

4-8-6-2. 分野毎の本仕組みの更新料

更新料に関して分野毎に差異が存在し、特にダンスは他分野と比較して更新料の有料を許容する割合が高い傾向が見られた。

分野毎の本仕組みの更新料

結果



【分野毎の更新料の有料を許容する割合】

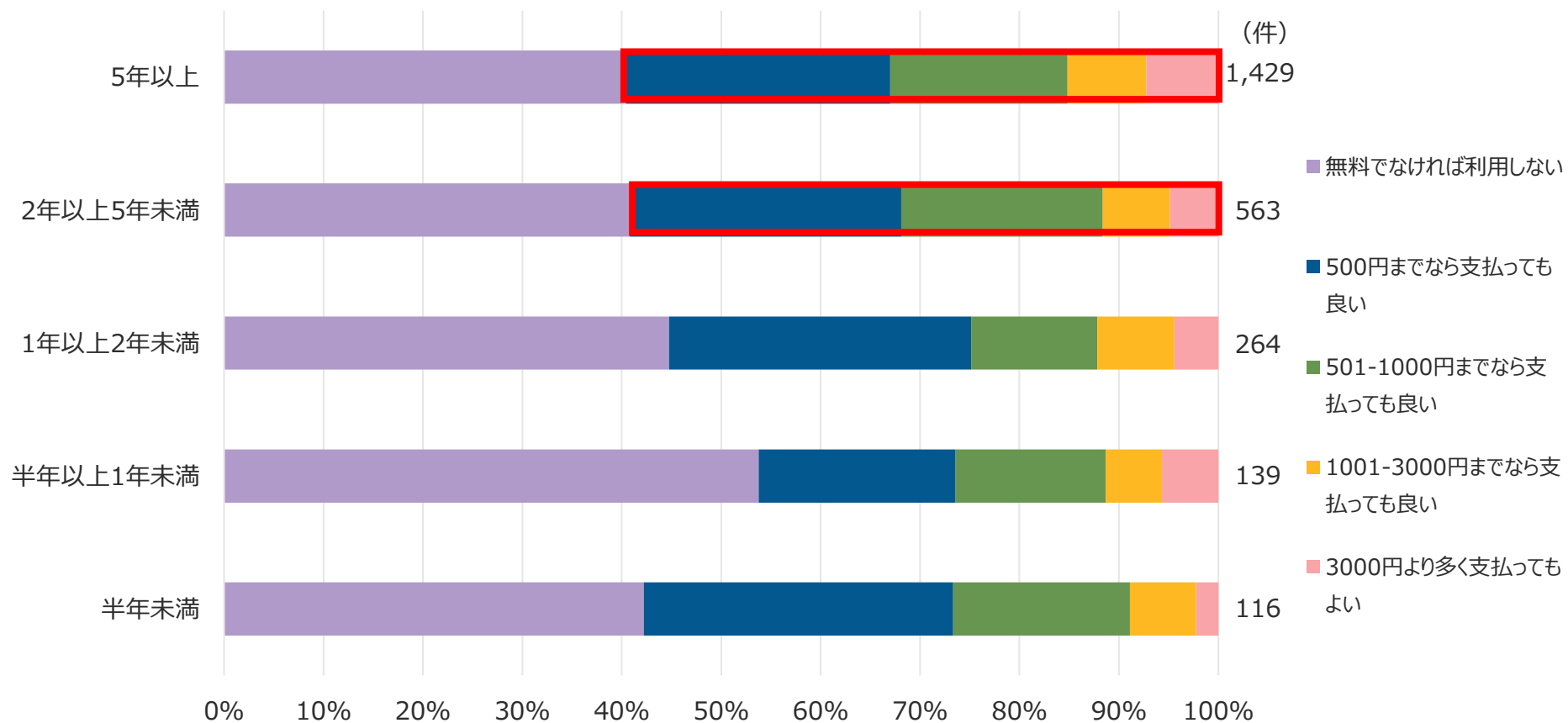
- 小説：60%
- 楽曲：60%
- 演奏・歌唱：60%
- **ダンス：80%**
- イラスト・アート：60%
- 漫画・アニメ：60%
- 写真：65%
- ゲーム実況：60%

4-8-6-3. クリエイター歴毎の本仕組みの登録料

登録料に関してクリエイター歴毎に差異が存在し、特にクリエイター歴が長いほど、登録料の有料を許容する割合が増加する傾向が見られた。

クリエイター歴毎の本仕組みの登録料

結果



【クリエイター歴毎の登録料の有料を許容する割合】

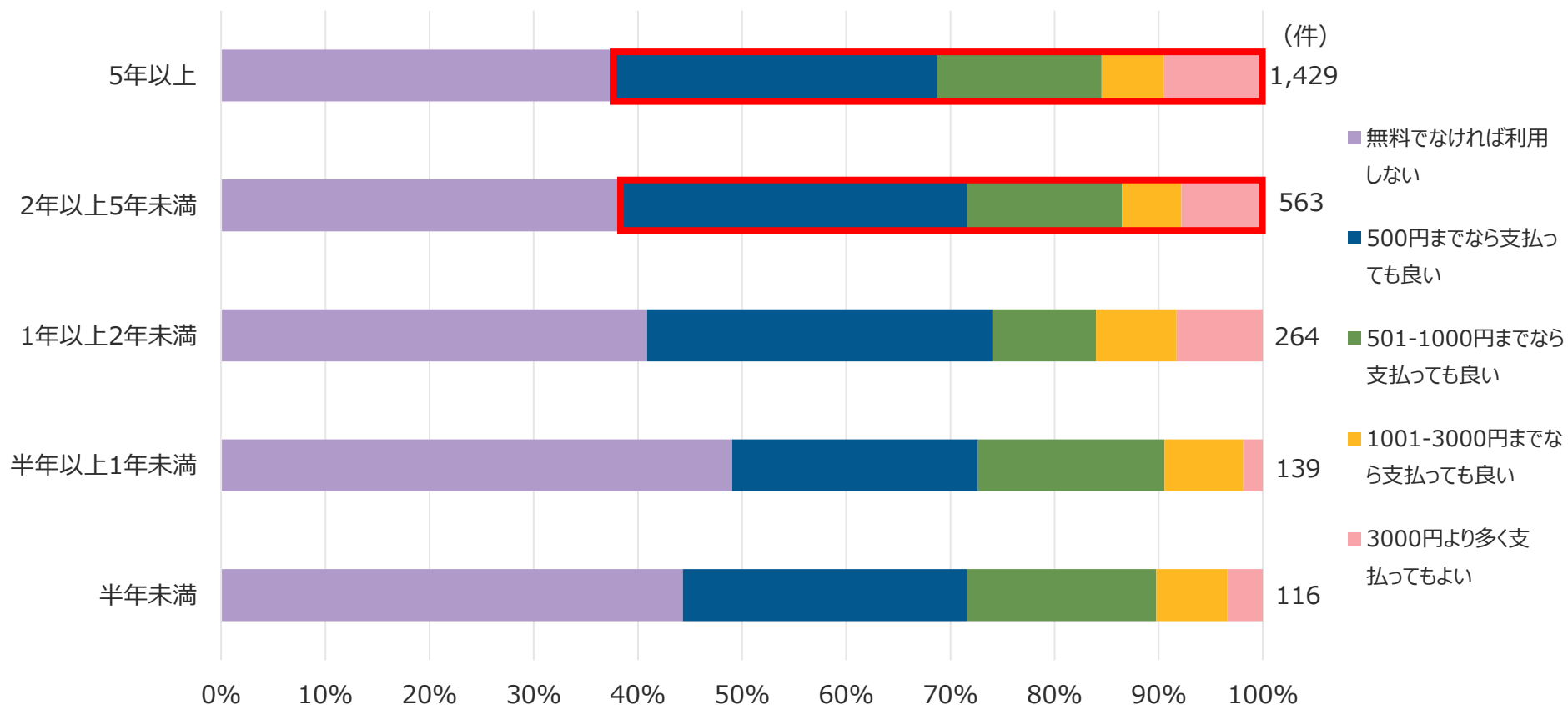
- **5年以上 : 60%**
- **2年以上5年未満 : 60%**
- 1年以上2年未満 : 45%
- 半年以上1年未満 : 50%
- 半年未満 : 45%

4-8-6-4. クリエイター歴毎の本仕組みの更新料

更新料に関してクリエイター歴毎に差異が存在し、特にクリエイター歴が長いほど、更新料の有料を許容する割合が増加する傾向が見られた。

クリエイター歴毎の本仕組みの更新料

結果



【クリエイター歴毎の更新料の有料を許容する割合】

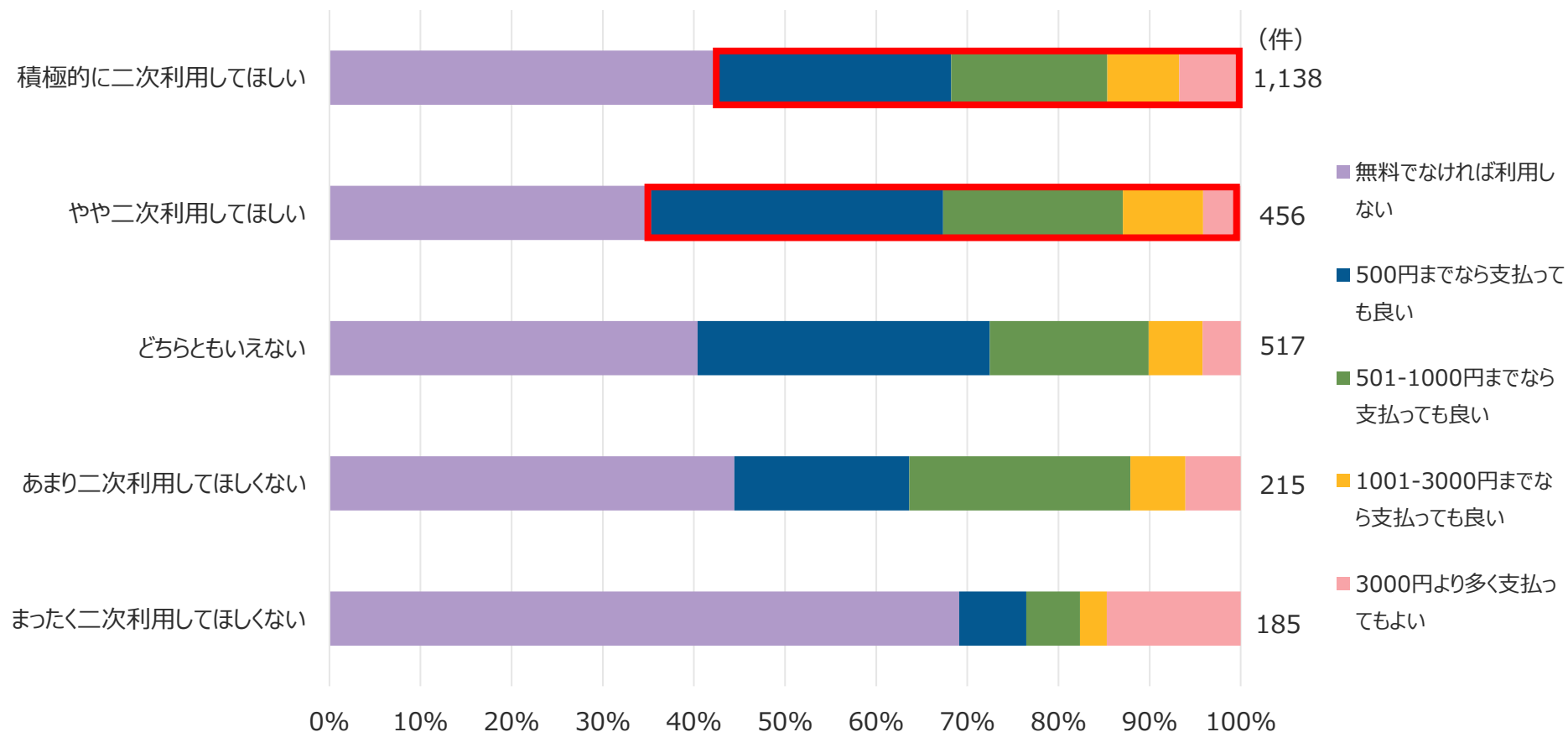
- **5年以上 : 65%**
- **2年以上5年未満 : 65%**
- 1年以上2年未満 : 60%
- 半年以上1年未満 : 50%
- 半年未満 : 46%

4-8-6-5. 被二次利用ニーズ毎の本仕組みの登録料

登録料に関して被二次利用ニーズ毎に差異が存在し、特に被二次利用ニーズが高いほど登録料の有料を許容する割合が増加する傾向が見られた。

被二次利用ニーズ毎の本仕組みの登録料

結果



【被二次利用ニーズ毎の登録料の有料を許容する割合】

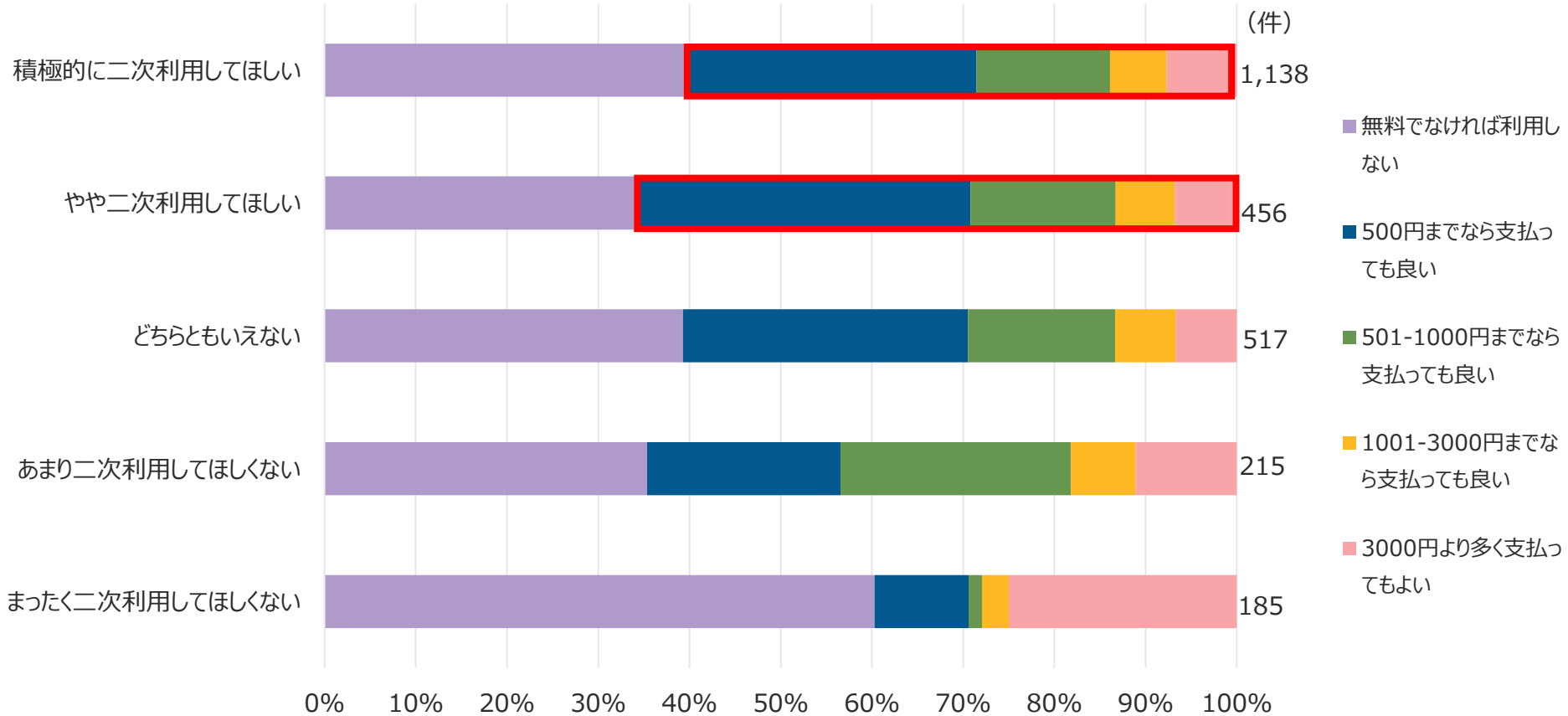
- 積極的に二次利用してほしい：60%
- やや二次利用してほしい：65%
- どちらともいえない：60%
- あまり二次利用してほしくない：60%
- まったく二次利用してほしくない：30%

4-8-6-6. 被二次利用ニーズ毎の本仕組みの更新料

更新料に関して被二次利用ニーズ毎に差異が存在し、特に被二次利用ニーズが高いほど更新料の有料を許容する割合が増加する傾向が見られた。

被二次利用ニーズ毎の本仕組みの更新料

結果



【被二次利用ニーズ毎の更新料有料を許容する割合】

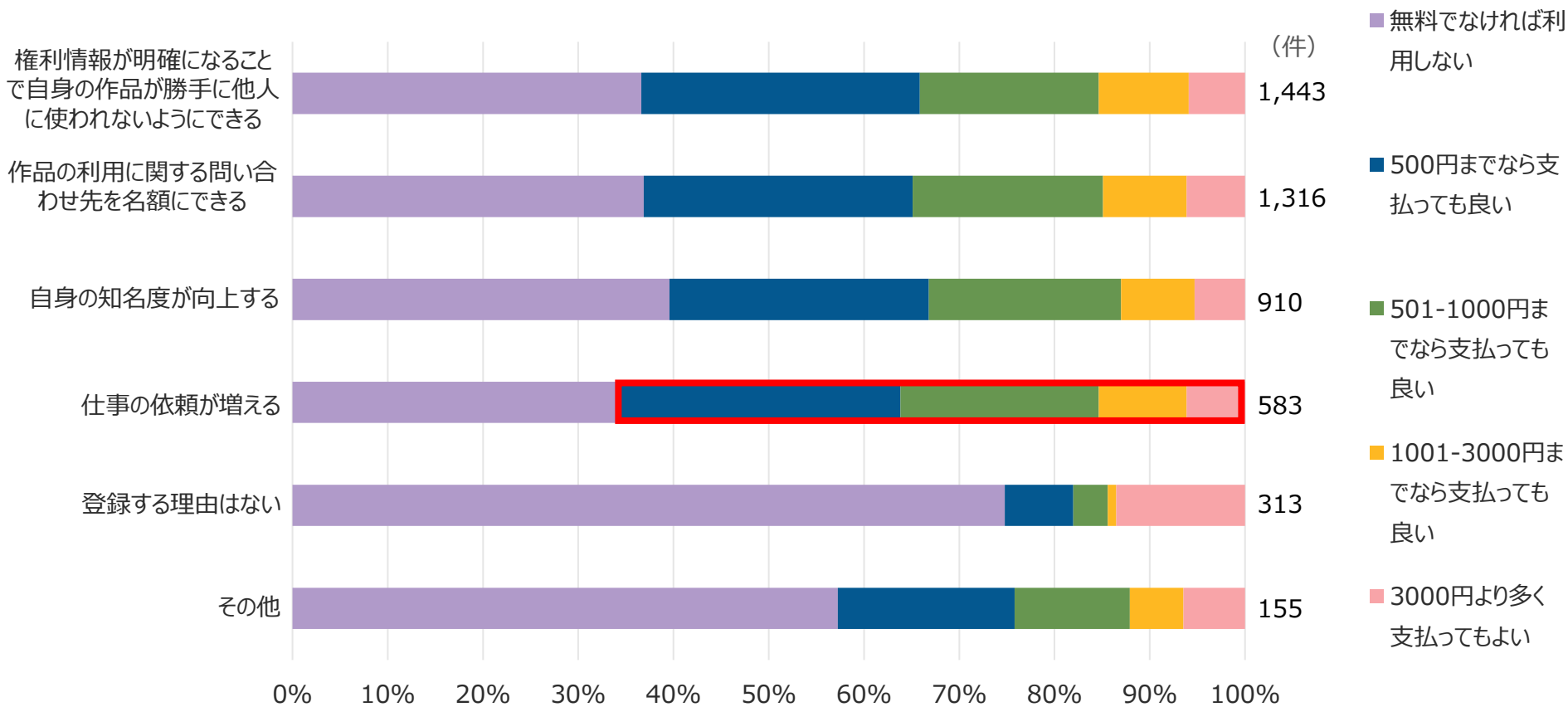
- **積極的に二次利用してほしい：60%**
- **やや二次利用してほしい：65%**
- どちらともいえない：60%
- あまり二次利用してほしくない：65%
- まったく二次利用してほしくない：40%

4-8-6-7. 本仕組みの魅力毎の本仕組みの登録料

登録料に関して本仕組みの魅力の選択結果毎に差異が存在し、有料を許容する割合は「仕事の依頼が増える」を選択した層が最も高いという結果になった。

本仕組みの魅力毎の本仕組みの登録料

結果



【本仕組みの魅力毎の登録料の有料を許容する割合】

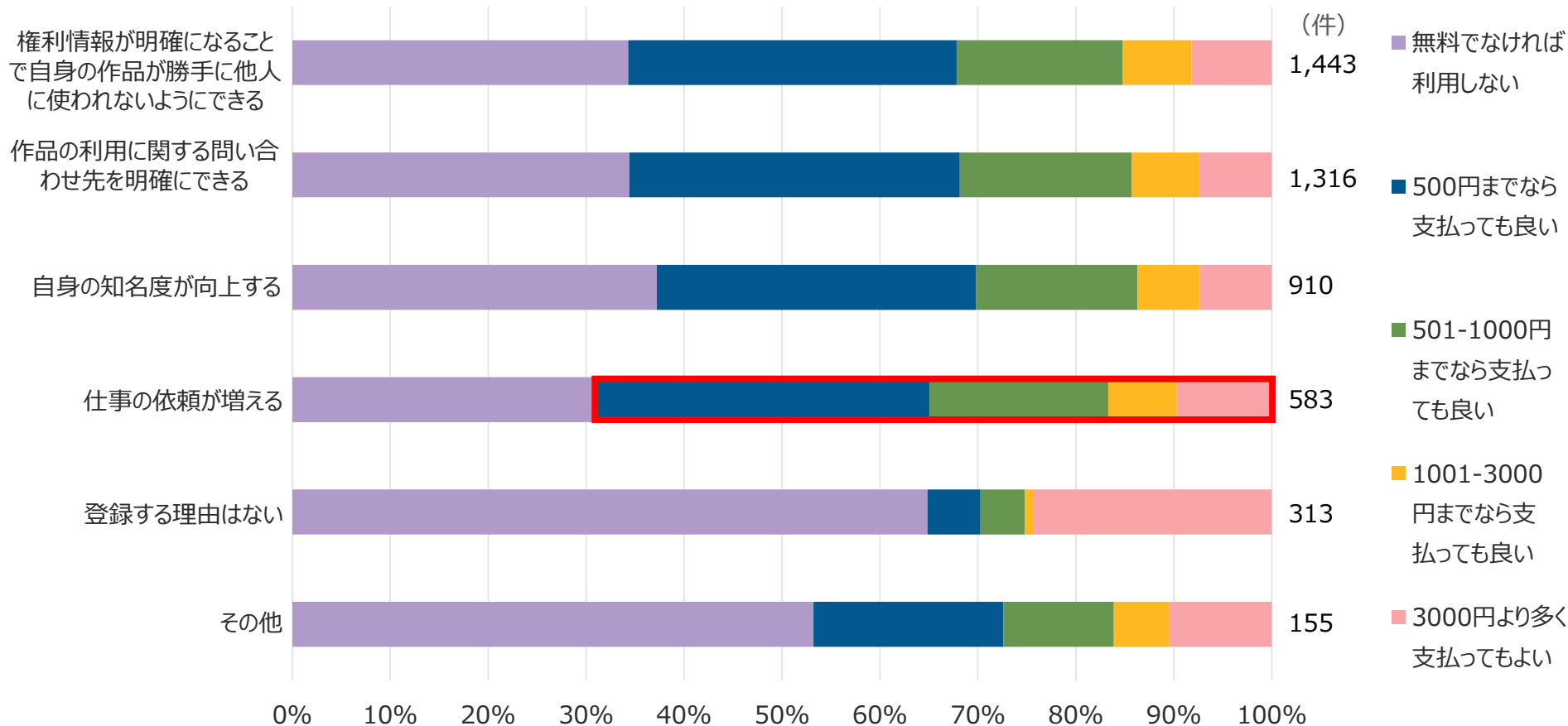
- 権利情報の明確化：60%
- 問い合わせ先の明確化：60%
- 知名度の向上：60%
- **仕事の依頼が増える：70%**
- 登録する理由はない：30%
- その他：40%

4-8-6-8. 本仕組みの魅力毎の本仕組みの更新料

更新料に関して本仕組みの魅力の選択結果毎に差異が存在し、有料を許容する割合は「仕事の依頼が増える」を選択した層が最も高いという結果になった。

本仕組みの魅力毎の本仕組みの更新料

結果



【本仕組みの魅力毎の更新料の有料を許容する割合】

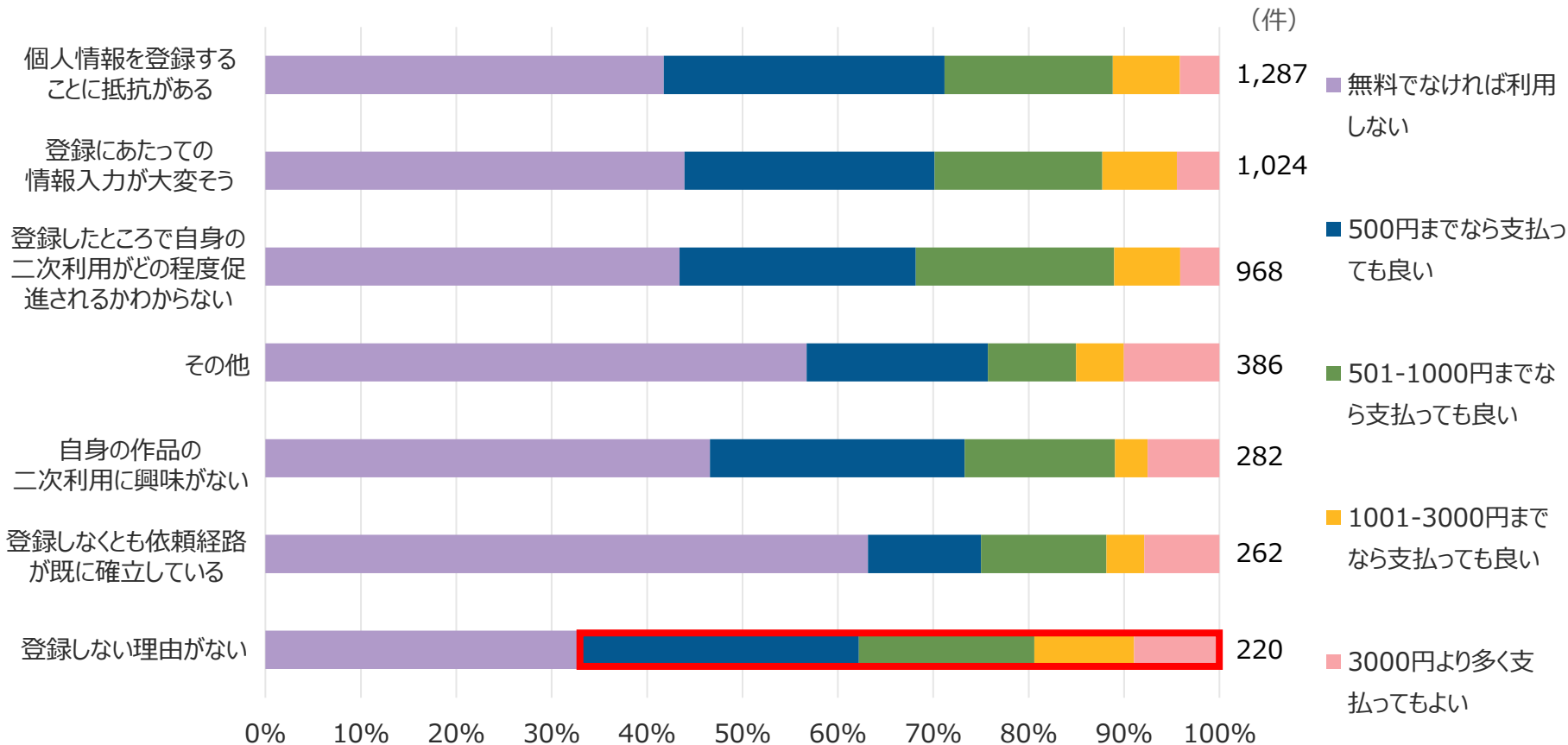
- 権利情報の明確化：65%
- 問い合わせ先の明確化：65%
- 知名度の向上：60%
- **仕事の依頼が増える：70%**
- 登録する理由はない：30%
- その他：40%

4-8-6-9. 本仕組みの懸念点毎の本仕組みの登録料

登録料に関して本仕組みの懸念点の選択結果毎に差異が存在し、有料を許容する割合は「登録しない理由がない」が最も高いという結果になった。

本仕組みの懸念点毎の本仕組みの登録料

結果



【本仕組みの懸念点毎の登録料の有料を許容する割合】

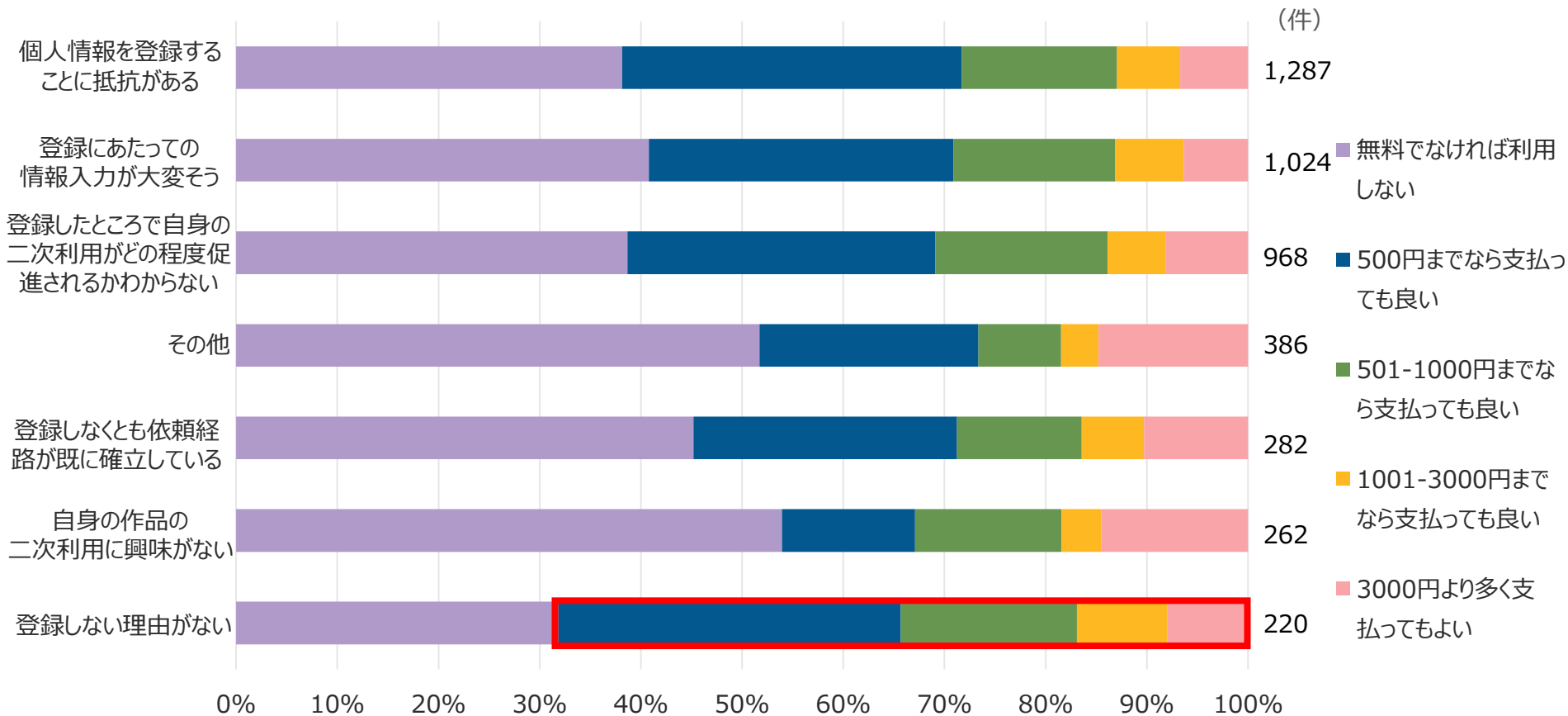
- 個人情報登録へ抵抗：60%
- 登録にあたっての情報入力：60%
- 自身の作品の二次利用の促進：60%
- その他：40%
- 依頼経路が確立：55%
- 自身の作品の二次利用に興味がない：40%
- **登録しない理由がない：65%**

4-8-6-10. 本仕組みの懸念点毎の本仕組みの更新料

登録料に関して本仕組みの懸念点の選択結果毎に差異が存在し、有料を許容する割合は「登録しない理由がない」が最も高いという結果になった。

本仕組みの懸念点毎の本仕組みの更新料

結果



【本仕組みの懸念点毎の更新料の有料を許容する割合】

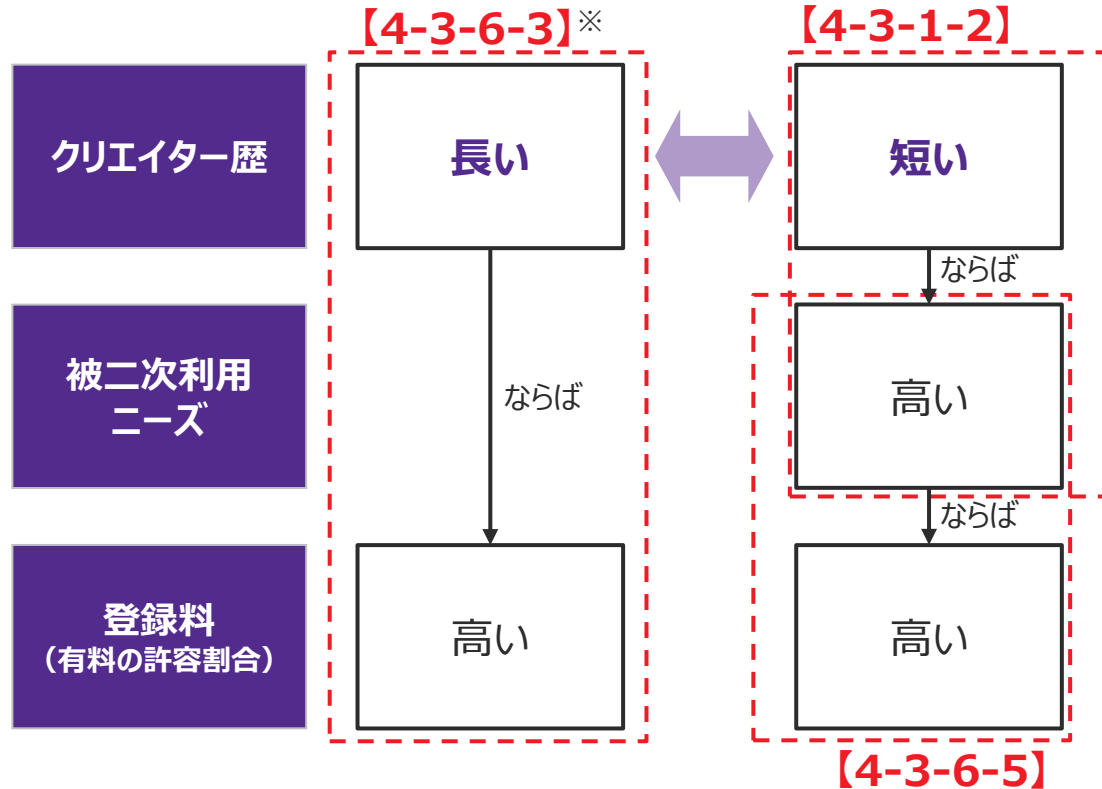
- 個人情報登録へ抵抗：60%
- 登録にあたっての情報入力：60%
- 自身の作品の二次利用の促進：65%
- その他：50%
- 依頼経路が確立：55%
- 自身の作品の二次利用に興味がない：45%
- **登録しない理由がない：70%**

4-8-6-11. 集計結果間の矛盾の考察

回答傾向をより把握するために指標を「加重平均」とした上で、クリエイター歴と被二次利用ニーズを組み合わせて集計した結果、登録料との関係は矛盾するものではないことを確認した。

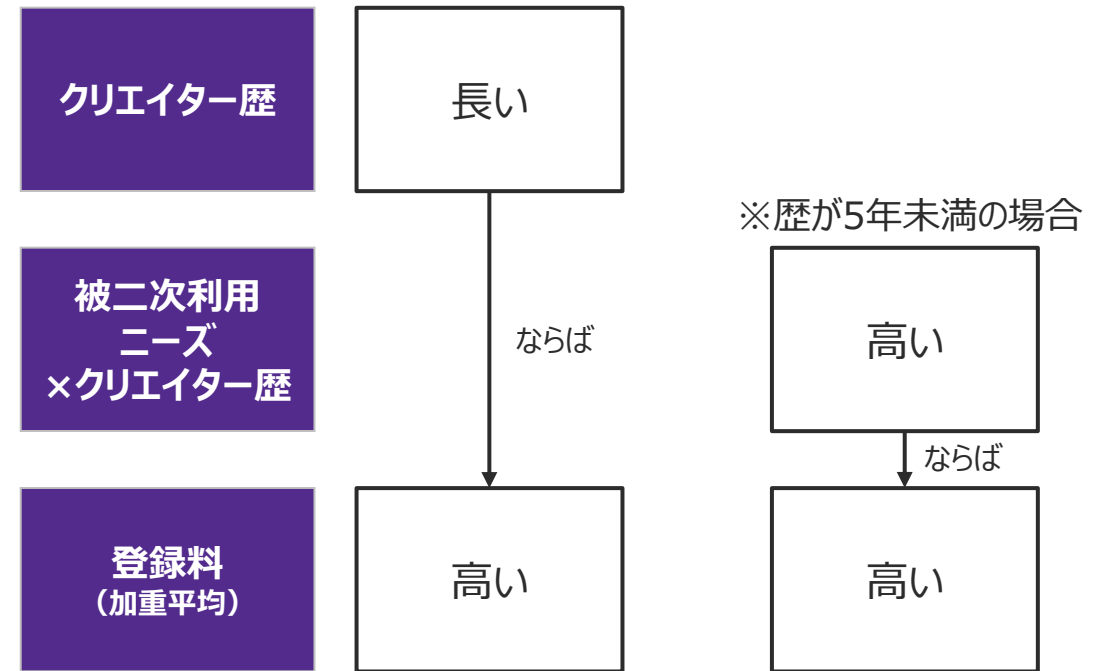
集計結果間の矛盾

- 「歴が**長い**ほど、登録料の有料を許容する割合が高い」と、「歴が**短い**ほど、登録料の有料を許容する割合が高い」の2つの結果が存在



再集計結果

- 歴が長いほど、登録料の加重平均が高い
- 歴が5年未満) 被二次利用ニーズが高いほど登録料の加重平均が高い
- 歴が5年以上) 被二次利用ニーズ毎の登録料に傾向の差はない

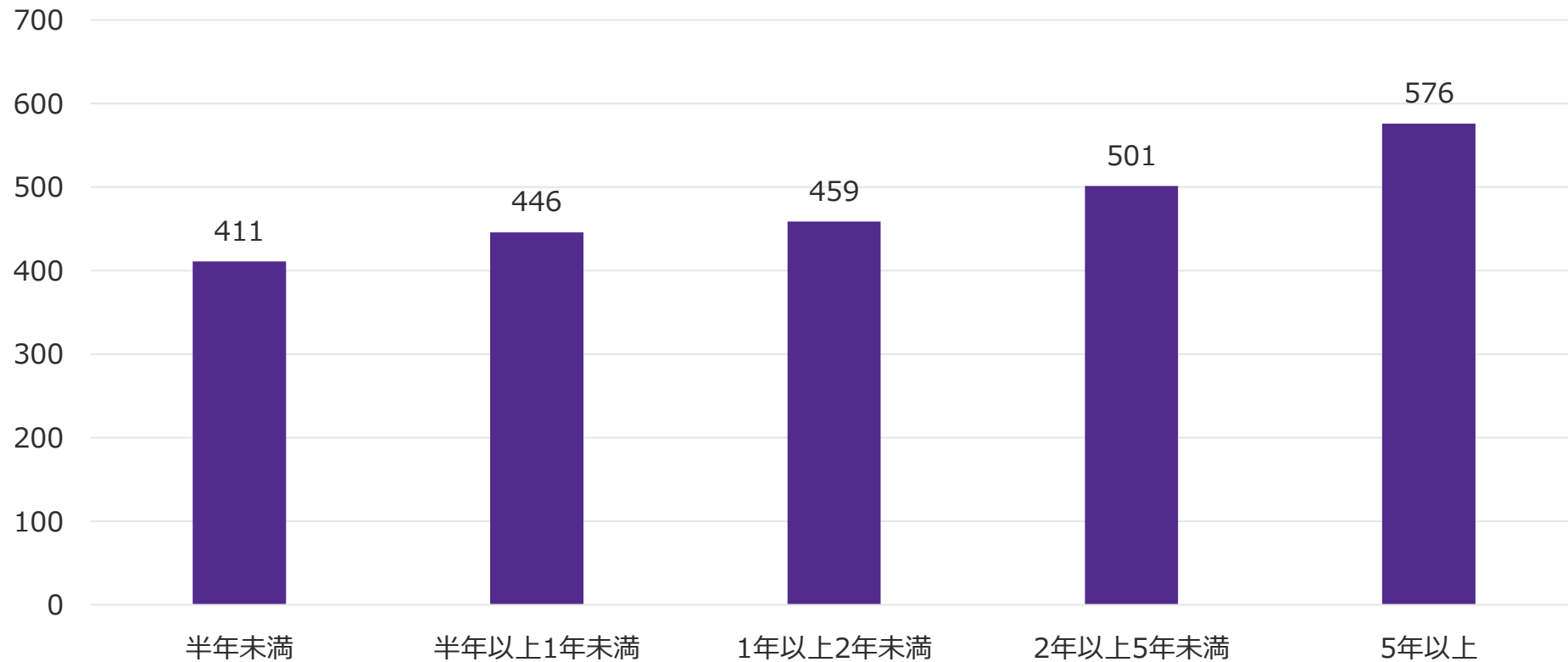


【4-3-1-2】と【4-3-6-5】の結果を断片的に結びつけたために矛盾しているように見受けられたと推察

4-8-6-11. クリエイター歴毎の登録料

登録料に関してクリエイター歴毎に差異が存在し、クリエイター歴が長くなるにつれて登録料の加重平均が増加する傾向が見られた。

クリエイター歴毎の登録料（加重平均）



結果

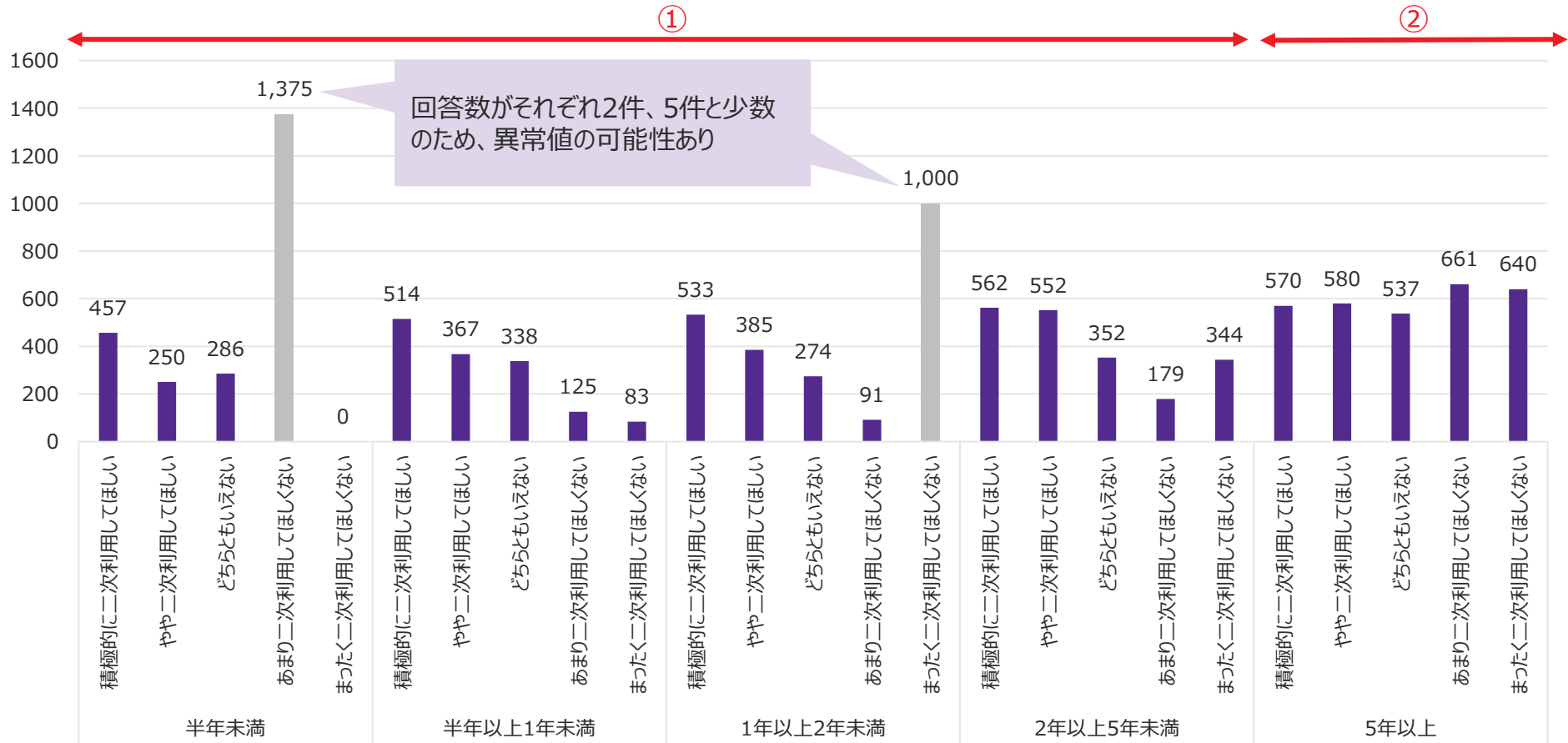
【登録料の加重平均】

- クリエイター歴が長くなるにつれて登録料の加重平均が増加

4-8-6-11. クリエイター歴毎・被二次利用ニーズ毎の登録料

クリエイター歴が5年未満の場合は、被二次利用ニーズが高くなるにつれて登録料が増加し、クリエイター歴が5年以上の場合は被二次利用ニーズ毎の登録料の差異は見られなかった。

クリエイター歴毎・被二次利用ニーズ毎の登録料（加重平均）



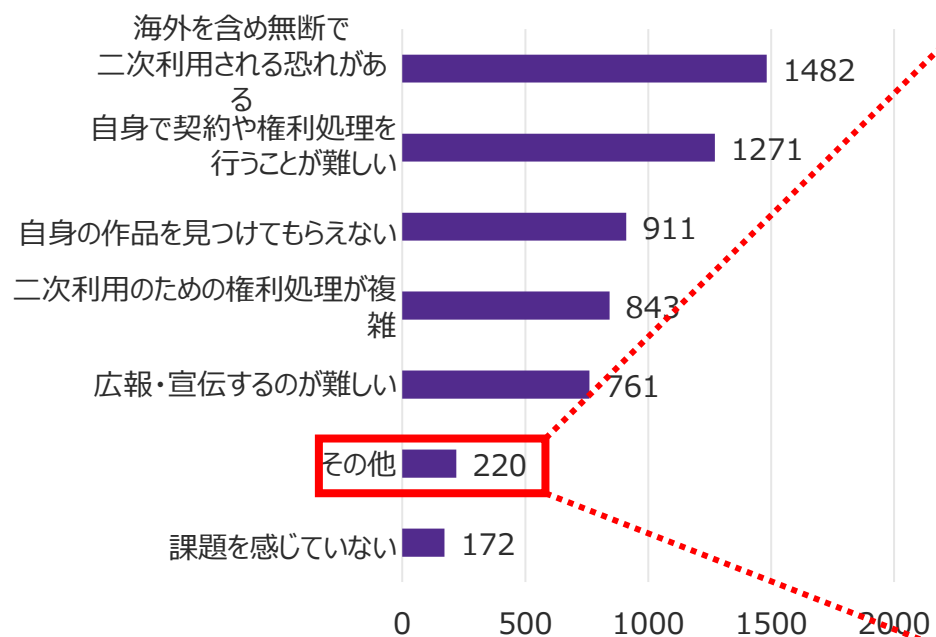
結果

- 【登録料の加重平均】
- ① クリエイター歴が5年未満の場合、被二次利用ニーズが高くなるにつれて登録料が増加
 - ② クリエイター歴が5年以上の場合、被二次利用ニーズ毎の登録料の差異はない

4-8-7-1. その他自由記述 被二次利用の課題

被二次利用の課題で「その他」を選択した220件の回答のうち、自由記述への回答は183件あり、「意図しない被二次利用の影響とその対処」「許諾が守られない」「生成AIに対する懸念」などが多いという結果になった。

被二次利用の課題（再掲）



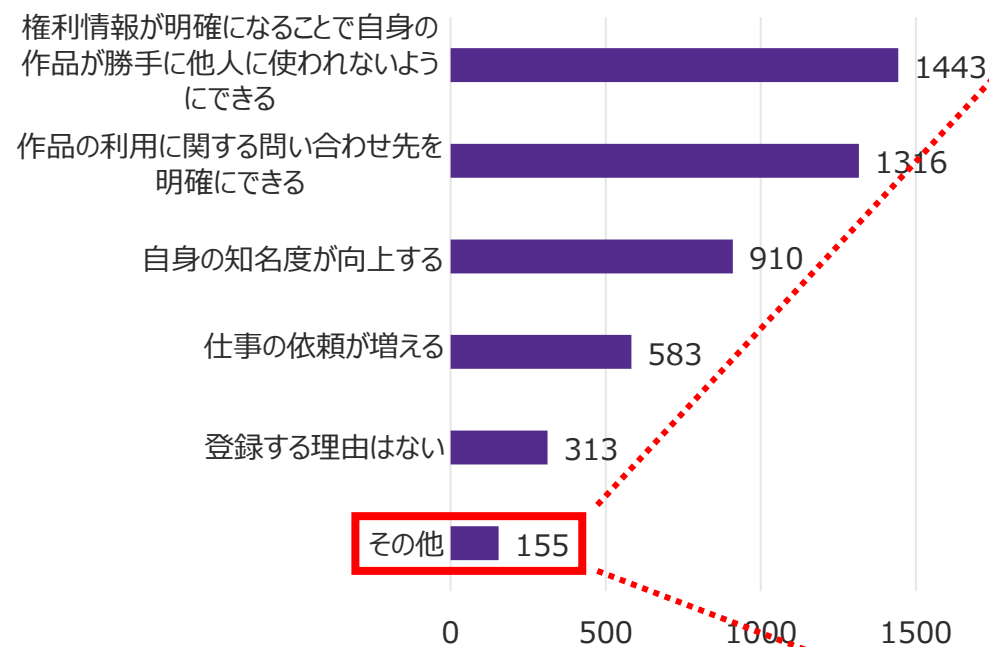
「その他」の自由記述

自由記述183件の内容を確認し、カテゴリ分け

カテゴリ	回答数	有効回答数2,482件に占める割合
意図しない二次利用の影響とその対処	70	2.8%
生成AIへの懸念	26	1.0%
許諾が守られていない	18	0.7%
二次利用されることを想定していない	14	0.6%
利用された後の管理が難しい	12	0.5%
判別不能	12	0.5%
二次利用されることによる収益やメリットが期待できない	11	0.4%
二次利用をしてほしくない	10	0.4%
【選択肢と重複】課題を感じていない	6	0.2%
設問への指摘	4	0.2%

本仕組みの魅力で「その他」を選択した155件の回答のうち、自由記述への回答は130件であった。自由記述の内容は、「二次創作業界の活発化への期待」「作品の無断利用防止」「収入獲得・増加に関する期待」などが多い結果になった。

本仕組みの魅力（再掲）



「その他」の自由記述

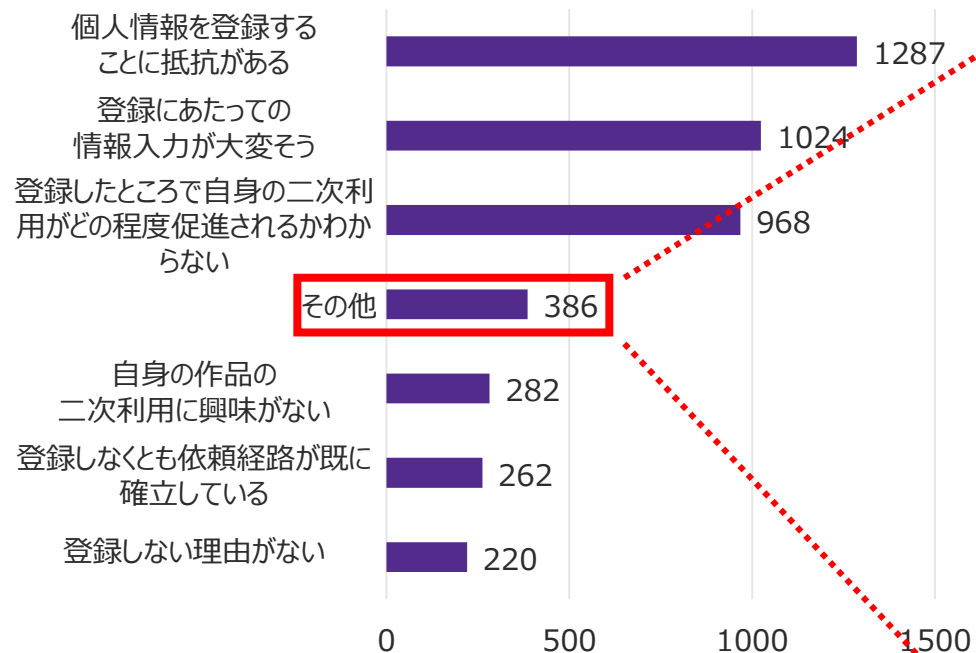
自由記述130件の内容を確認し、カテゴリ分け

カテゴリ	回答数	有効回答数2,487件に占める割合
二次創作業界の活発化への期待	22	0.9%
【選択肢と重複】作品の無断利用防止	17	0.7%
収入獲得・増加に関する期待	16	0.6%
明確な理由はないものの、本仕組みに興味あり	14	0.6%
【選択肢と重複】登録に対する否定的回答	12	0.5%
利用者目線での利便性	11	0.4%
著作物等管理の簡略化	8	0.3%
【選択肢と重複】知名度の向上	7	0.3%
問い合わせ対応の負担低減	3	0.1%
【判別不可】	15	0.6%
その他	5	0.2%

4-8-7-3. その他自由記述 本仕組みの懸念

本仕組みの懸念で「その他」を選択した386件の回答のうち、自由記述への回答は360件であった。自由記述の内容は、「不適切な二次利用への対処/効果が不明」「システム、運営の信頼性が弱い」「費用対効果が悪い」などが多い結果になった。

本仕組みの懸念（再掲）



「その他」の自由記述

自由記述360件の内容を確認し、カテゴリ分け

カテゴリ	回答数	有効回答数2,487件に占める割合
不適切な二次利用への対処/効果が不明	104	4.2%
システム、運営の信頼性が弱い	96	3.9%
費用対効果が悪い	29	1.2%
二次創作業界の縮小への懸念	16	0.6%
【選択肢と重複】自身の作品の二次利用自体に興味なし	15	0.6%
【選択肢と重複】個人情報登録への懸念	13	0.5%
現行のシステム/制度で満足	12	0.5%
親作品の利用禁止に伴う収入減や創作活動の自粛	11	0.4%
【選択肢と重複】被二次利用促進への効果性への懸念	9	0.4%
【選択肢と重複】登録の際の手間	3	0.1%
【判別不可】	37	1.5%
その他	12	0.5%

4-8-7-3. その他自由記述 本仕組みの懸念

自由記述「システム、運営への信頼性が弱い」について、懸念の対象となる機関を精査したところ、省庁全般が最多、次点で各コンテンツ配信プラットフォームが続く結果となった。機関毎に懸念理由は異なっており、これらは今後の運営主体や連携先PFに関する検討へのインプットとする。

カテゴリ	回答数
システム、運営の信頼性が弱い	96

懸念対象の機関	回答数	主な理由
省庁全般 (文化庁含む)	28	運営が過大な利益を得るのではないか（6件）
Pixiv	14	無断転載等への対応が不適切（8件）
ニコニコ動画	9	無断転載等への対応が不適切（4件）
JASRAC	9	運営が過大な利益を得るのではないか（2件）
(明確な記載なし)	47	データ流出等セキュリティが懸念（6件）

合計 107 ※1つの回答で複数の機関を記載する場合あり

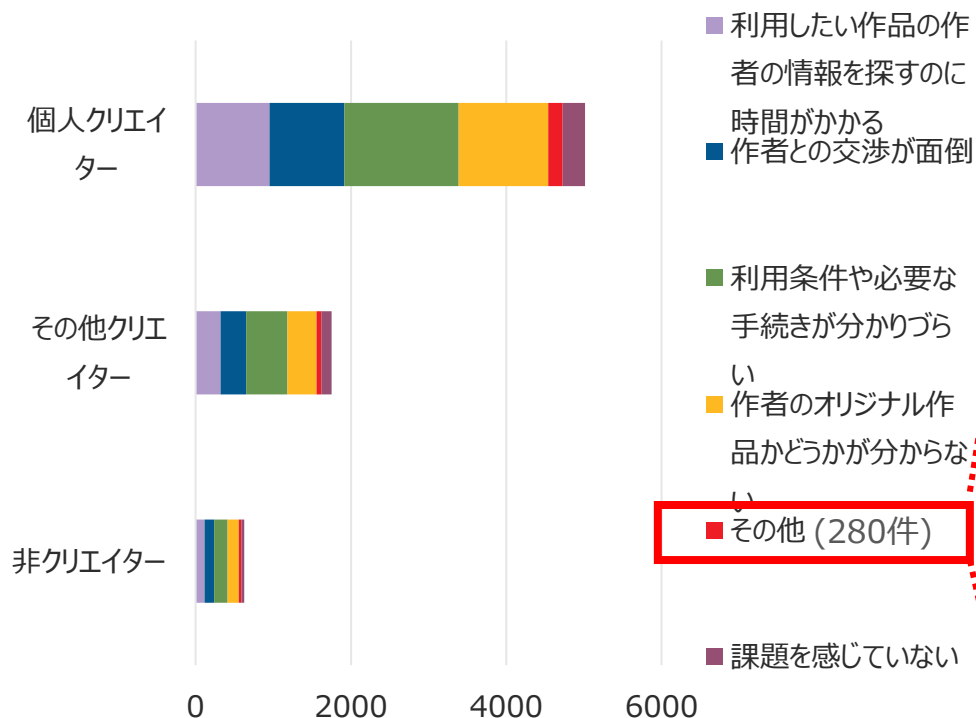
アンケート結果を踏まえた今後の方針（案）

- 各懸念の理由は**運営主体や連携先PFの選定における検討のインプット**とすることを推奨する。
- 「左記機関が関与する場合は本仕組みに登録しない」と考える、**少数のクリエイターに対して、なんらか対応措置を取るか**については今後検討が必要。

4-8-7-4. その他自由記述 二次利用における課題（利用者側）

二次利用における課題で「その他」を選択した280件の回答のうち、自由記述への回答は225件あり、「作品毎の利用条件が複雑でわかりにくい」「二次利用によって一次作品の作者の気分を害する」「二次利用をするつもりはない」などが多いという結果になった。

利用者側の二次利用における課題（再掲）



「その他」の自由記述

自由記述225件の内容を確認し、カテゴリ分け

カテゴリ	回答数	有効回答数3,718件に占める割合
【選択肢と重複】利用条件や必要な手続きに関する課題	77	2.1%
二次利用によって一次作品の作者の気分を害する	28	0.8%
二次利用をするつもりはない	25	0.7%
二次利用をした際のトラブルへの対応	15	0.4%
【選択肢と重複】作者のオリジナル作品としての識別	14	0.4%
利用したい作品の作者と連絡が取れない・連絡先が分からない	11	0.3%
二次利用をしても作者に対価が還元されない	7	0.2%
利用する際の費用が高額	6	0.2%
二次利用する手続きが面倒	5	0.1%
AIへの懸念	5	0.1%
イメージに合う作品を見つけられない	4	0.1%
判別不能	22	0.6%
その他	6	0.2%

本件に関するお問い合わせ先



TEL : 03-3517-2292
WEB : <https://www.qunie.com>
E-MAIL : info@qunie.com

登録・検索に必要な情報と各入力情報の対応表(2024年1月の情報をもとに整理)

Main table with columns: #, カテゴリ-1, カテゴリ-2, 項目, 必須/任意, 入力方法, 選択肢, 分野別集約DB運営事業者 (JPRO, P-Vart, MINC, etc.), 集中管理団体 (日本文藝家協会, etc.), コンテンツ配信PF (note, pixiv, DIsite, etc.), 備考 (件数, 備考).

―一般公開していないため項目を確認できず