

令和7年度文化庁委託事業

令和7年度個人クリエイター等の権利情報集約及び
その仕組みの利用促進に係る調査研究
報告書

令和8年3月
株式会社ジャパンミュージックデータ

目次

1. 背景・目的.....	1
1.1. 背景	1
1.2. 目的	1
2. 実施方針.....	2
2.1. 調査全体像	2
2.2. 実施体制等	3
2.2.1. 実施体制	3
2.2.2. 検討委員会等	4
3. 令和5年改正著作権法の施行に向けた運用面の検討・準備	7
3.1. 利用規約、FAQ、プライバシーポリシーの改定.....	7
3.1.1. 利用規約	7
3.1.2. プライバシーポリシー	10
3.1.3. FAQ	10
3.2. 更新がされなくなった個人クリエイター等の登録情報に関する検討	11
4. 個人クリエイターシステムの効果的かつ着実な利用促進のための検討	13
4.1. 利用促進のためのコンセプト・機能等の検討.....	13
4.1.1. 有識者・プラットフォーム事業者へのヒアリング	13
4.1.2. 個人クリエイター視点で見た課題.....	19
4.1.3. 将来的なシステムのコンセプト	20
4.2. 利用促進のための運用面の戦略・施策の検討.....	21
4.2.1. 広報戦略・広報計画.....	21
4.2.2. 広報施策の実施結果.....	24
4.2.3. システムの利用状況.....	26
4.2.4. 問い合わせ・SNS等の投稿	31
4.2.5. 分析から得られる示唆	32
5. 個人クリエイターシステムの機能拡張案の検討	35

5.1. 顕在化した課題に対する施策・機能等.....	35
5.2. 継続して検討することが有益な機能等.....	40
5.2.1. 個人クリエイター（登録者）に向けた機能等.....	41
5.2.2. 著作物の利用者（検索者）に向けた機能等.....	44
6. ロードマップ策定.....	45
7. まとめ.....	46

1. 背景・目的

1.1. 背景

令和3年の著作権法の一部を改正する法律（令和3年法第52号）により、令和4年1月1日より、放送事業者等は、集中管理等が行われていないレコード及びレコード実演を同時配信等において権利者の許諾なく利用できることとなった。これを受け、令和3年度文化庁委託事業において、著作隣接権の集中管理等が行われていない権利者が自らの権利情報を登録できる「音楽権利情報登録システム」（<https://regist.music-rights.bunka.go.jp/login>）を構築し、一般社団法人音楽情報プラットフォーム協議会（以下「MINC」）のウェブサイト「音楽権利情報検索ナビ（以下「検索ナビ」）」（<https://www.minc.or.jp/>）を介して楽曲の検索や利用問合せができる仕組みの運用が開始された。

その後、令和5年度に実施された「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、「令和5年度個人クリエイター調査」）では、個人クリエイター等の権利情報の登録分野横断化に向けて、ヒアリングやアンケート調査等を行った結果、個人クリエイター等の権利情報登録ニーズ等に関する有益な示唆が得られ、音楽権利情報登録システムの分野横断化へ向けた方向性が示された。

また、令和5年の著作権法の一部を改正する法律（令和5年法第33号）により、著作物の利用の円滑化と権利者への適切な対価還元機会の増加を図る、簡素で一元的な権利処理方策への対応として未管理著作物裁定制度（新たな裁定制度）が創設された。同制度が令和8年春頃に施行されることを見据え、オンライン上での権利情報集約・権利情報検索を可能とすることで、権利者情報探索に係る負担を軽減するため、「分野横断権利情報検索システム（以下「分野横断システム」）」及び「個人クリエイター等権利情報登録システム（以下「個人クリエイターシステム」）」の構築に向けた取組が進められた。

このうち、個人クリエイターシステムについては、上述の「音楽権利情報登録システム」を、著作権等管理事業者に権利管理を委任・委託していない個人クリエイター等の権利情報が登録可能となるよう改修を行った上でシステムを構築することとしており、令和6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に関する調査研究」（以下「令和6年度事業」）においてシステム要件定義等が行われたところである。

1.2. 目的

本事業の目的は、令和8年2月26日にシステムの公開がなされた個人クリエイターシステムの仕組みについて、検討及び検証を行うことでその効果的な利用促進を図り、これにより、権利情報の集約化を促進し、著作物等の利用の更なる円滑化を図ることである。このような仕組みにおいては、個人クリエイターシステムへの個人クリエイター等の権利情報の登録を促す仕組みや広報の在り方の検討、個人クリエイターシステムの権利情報等の表示

の分かりやすさや利用許諾に関するシステム実装の検証など、個人クリエイターシステムの利便性向上のための検討及び検証が必要となる。

以上のことから、個人クリエイターシステムの更なる利用促進に係る調査研究を行った。

2. 実施方針

2.1. 調査全体像

上述の目的を踏まえて、本調査研究では、個人クリエイターシステムの効果的かつ着実な利用促進のための検討を行い、当該検討を踏まえて、個人クリエイターシステムの機能拡張案を取りまとめた。また、実現すべき仕組みや機能等の開発の実現可能性などの制約条件を踏まえて、開発の見通しを立てるため、ロードマップ（今後の進め方）を策定した。

図表 1 調査研究全体像

調査事項		目的 検討事項
大項目	小項目	
1. 令和5年改正著作権法の施行に向けた運用面の検討・準備	利用規約、FAQ、プライバシーポリシーの改定	令和8年度に運用を開始する個人クリエイターシステムの利用規約等を策定する。
	更新がされなくなった個人クリエイター等の登録情報に関する検討	令和8年度の改正著作権法施行に向けて運用上の明確にすべき法的な課題のうち、更新がされなくなった個人クリエイター等の登録情報に関する検討を行い、運用方針を明確化する。
2. 個人クリエイターシステムの効果的かつ着実な利用促進のための検討	利用促進のためのコンセプト・機能等の検討	中長期的な視野にたつて、個人クリエイターシステムの利用を促進するためのシステムのコンセプトや機能等の仕組みの方向性を定める。
	利用促進のための運用面の戦略・施策の検討	利用を促進するため、検索者・登録者への効果的な広報の在り方を検討する。
3. 個人クリエイターシステムの機能拡張案の検討		拡張する機能の詳細化、費用対効果の検討を行い、優先順位付けを行う。
4. ロードマップ策定		実現すべき仕組みや機能等の開発の難易度や予算など制約条件を踏まえて、開発の見通しを立てるため、ロードマップ（今後の進め方の方向性）として整理する。

詳細に検討すべき機能等の方向性を定める

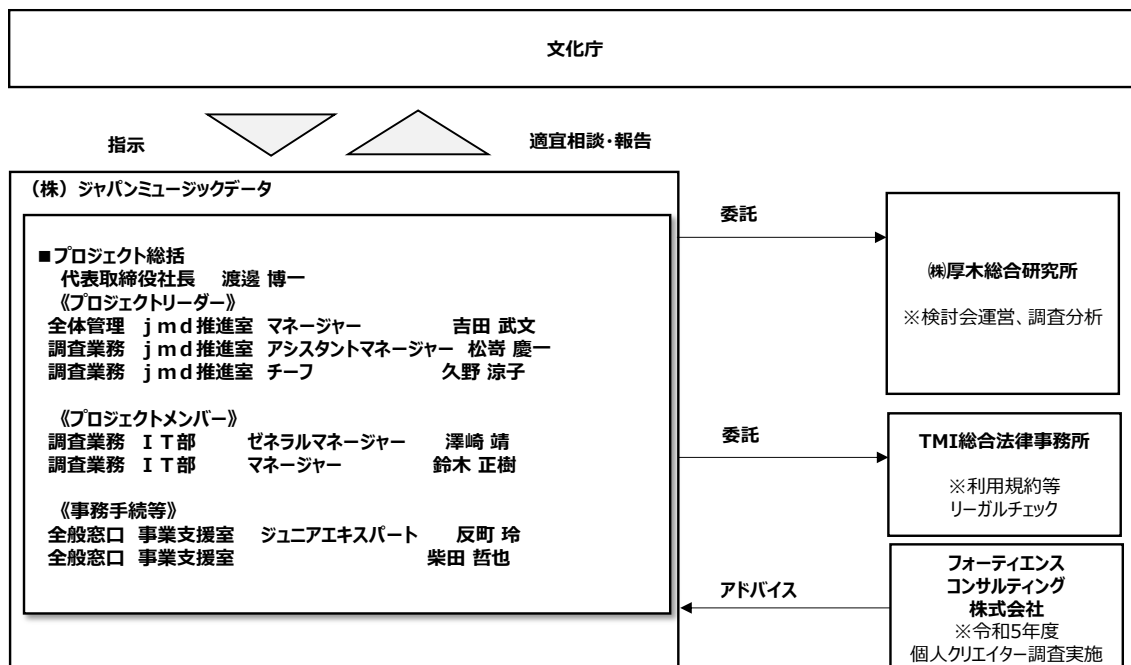
優先順位付けを踏まえて、ロードマップを策定

2.2. 実施体制等

2.2.1. 実施体制

本調査研究では、ジャパンミュージックデータが受託事業者として、厚木総合研究所と連携し、業務を実施した。また個人クリエイターシステムの利用規約等については、TMI 法律事務所にリーガルチェックを委託し、改定（策定）を行った。

図表 2 実施体制



2.2.2. 検討委員会等

本調査研究では、令和5年改正著作権法の施行時における個人クリエイターシステムの運用に関して必要な法的な検討等を行う運用検討会、当該システムの将来的な機能拡張等や広報等の利用促進のための運用を検討する利用促進検討会の2つの検討会を設置し、有識者から意見を得ながら、調査研究を実施した。

図表 3 検討会概要

種別	目的	検討事項
運用検討会	利用規約やプライバシーポリシー等の個人クリエイターシステムの運用における法的な諸課題の検討を行う。	① 利用規約、FAQ、プライバシーポリシーの改定に係わる論点の検討 ② 更新がされなくなった個人クリエイター等の登録情報に関する検討
利用促進検討会	個人クリエイターシステムの効果的かつ着実な利用促進のための検討を行う。	① 利用促進のための機能等の検討 ② 利用促進のための運用面の戦略・施策の検討

(1) 運用検討会概要

1) 構成員

運用検討会については、令和6年度事業の検討会の委員のうち、弁護士や法制度に詳しい専門家を委員とした。

図表 4 運用検討委員会 構成員等一覧（順不同・敬称略）

区分	組織名	略称	ご所属・役職等	氏名
構成員	KTS 法律事務所	KTS	弁護士	末吉 互
	公益社団法人著作権情報センター附属著作権研究所	CRIC	専任研究員	横山 眞司
	一般社団法人クリエイターエコノミー協会	CEA	事務局長/弁護士	浅井 健人

2) 実施結果

運用検討会は、システムの開発スケジュールを踏まえ、8月に開催した。

図表 5 運用検討会実施結果

回	日程	議題
第1回	2025年 8月28日	・利用規約の改定の方向性、リスク・改定ポイント案 ・改定内容の検討

※その他、利用規約案、プライバシーポリシー案について、メールにて審議を行った。

(2) 利用促進検討会概要

1) 構成員

利用促進検討会は、令和6年度事業の検討会の委員のうち、個人クリエイターやコンテンツの利用者における権利処理や活動の実態に詳しい有識者に加えて、システムの専門家を委員とした。

図表 6 利用促進検討会構成員一覧（順不同・敬称略）

区分	組織名	ご所属・役職等	氏名
構成員	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
	株式会社システム・クリエート	第2ソリューション部 マネージャー	鈴木 博嗣
	一般社団法人授業目的公衆送信補償金等管理協会	事務局 課長	瀬尾 一生
	株式会社ドワンゴ	事業開発本部 クリエイターサポート 事業部 ライツビジネスセクション マネージャー	仙石 大貴
	一般社団法人日本ネットクリエイター協会	顧問	仁平 淳宏
アドバイザー	フォーティエンスコンサルティング株式会社	管理チーム 法務担当	金澤 薫

2) 実施結果

利用促進検討会は、9月に初期的な検討を行い、3月にとりまとめを行った。

図表 7 利用促進検討会実施結果

回	日程	議題
第1回	2025年 9月18日	<ul style="list-style-type: none">・利用促進のための仕組みの方向性検討（コンセプトの作成）・機能の洗い出し
第2回	2025年 12月12日	<ul style="list-style-type: none">・機能の詳細化・運用面の戦略・施策の検討・ロードマップ・事業計画の方向性検討
第3回	2026年 3月13日	<ul style="list-style-type: none">・とりまとめ

3. 令和5年改正著作権法の施行に向けた運用面の検討・準備

3.1. 利用規約、FAQ、プライバシーポリシーの改定

音楽権利情報登録システムの利用規約、FAQ、プライバシーポリシーについて、個人クリエイターシステムへのシステム改修が行われることに合わせ、文化庁と協議しつつ、内容を検討し、改定した。なお、弁護士によるリーガルチェックを行った上で内容を確定させた。

3.1.1. 利用規約

利用規約は、登録者向け、検索者向けの2つの規約を作成し、2026年2月26日に運用開始されたシステムにて公開した。規約の作成にあたっては、音楽権利情報登録システムの利用規約を改定する形で作成した。最終的に公開された利用規約は、下記の通りである。

- ・個人クリエイター等権利情報登録システム利用規約（登録者向け）

<https://register.creator-rights.bunka.go.jp/support/terms-of-use>

- ・個人クリエイター等権利情報登録システム利用規約（検索者向け）

<https://search.creator-rights.bunka.go.jp/terms-of-service>

(1) 登録者向け利用規約の検討

登録者向けの利用規約については、音楽分野から全分野に拡大されること、システムの目的や登録者が音楽権利情報登録システムと個人クリエイターシステムで異なること等を踏まえて、改定を行った。

図表 8 主な改定内容等（登録者向け利用規約）

項目	概要
登録者の定義の変更	音楽権利情報登録システムでは、権利者又は代理人が登録者となっていた。個人クリエイターシステムでは、著作物等をPRするという観点から、著作者等を中心に登録者として定義した。 ※音楽等分野の場合は、放送同時配信にかかわるオプトアウトの兼ね合いで、これまで通り、権利者本人を登録者としている。
消費者契約法を踏まえた 免責条項の修正	個人クリエイターは、消費者に該当する可能性があることが考えられるところ、消費者契約法上、一切の責任を負わないとする全部免責条項は無効とされる恐れがある。そこで、免責の範囲を限定・明確化した。
登録者・登録情報の真正性の 担保に関わる措置の強化	・登録者・登録情報の真正性、正確性、完全性等、第三者との間での紛争等が生じないことなどに対する表明保証条項の具体化・明確化をした。 ・登録者が当該表明保証に違反し、第三者からの苦情、請求、紛争等のトラブルが生じた場合、登録者は、これにより管理者に生じた損害を賠償するとともに、管理者の求めに応じて当該トラブルに対応し、また、当該トラブルに対応するために必要となる事項に協力しなければならない旨、規定した。

(2) 検索者向け利用規約の検討

検索者向けの利用規約については、音楽権利情報登録システムから、連絡等が検索者・登録者間で行える機能が加わったこと等を踏まえ、改定を行った。

図表 9 主な改定内容等（検索者向け利用規約）

項目	概要
消費者契約法を踏まえた 免責条項の修正	検索者が消費者に該当する可能性があることが考えられるところ、消費者契約法上、一切の責任を負わないとする全部免責条項は無効とされる恐れがある。そこで、免責の範囲を限定・明確化した。
禁止事項の追加	・検索者・登録者間で連絡が取れるようになったことに伴い、不適切若しくは違法なメッセージのやり取りに関わる禁止事項を追加した。 ・その他、自動的又は半自動的に情報を取得する行為に対する禁止事項を明確化・具体化した。 等
反社会的勢力の排除に 関わる表明保証	ユーザーが反社会的勢力でない旨などの表明保証条項を追加した。

3.1.2. プライバシーポリシー

登録される情報等のシステムの内容が変わることを踏まえて、プライバシーポリシーの改定を行った。最終的に公開されたプライバシーポリシーは、下記の通りである。

- ・個人クリエイター等権利情報登録システム・プライバシーポリシー

<https://search.creator-rights.bunka.go.jp/privacy-policy>

図表 10 主な改定内容（プライバシーポリシー）

項目	概要
適用範囲の明確化	登録者向け利用規約、検索者向け利用規約、プライバシーポリシー間の適用範囲を明確化した。
取得する個人情報及び利用目的の変更	登録される情報等が変更になったことに伴い、取得する情報及び利用目的を変更した。

3.1.3. FAQ

システムが変更になることに伴い、FAQを大幅に刷新した。最終的に公開されたFAQは、下記の通りである。

- ・FAQ（よくある質問）

<https://search.creator-rights.bunka.go.jp/faq>

3.2. 更新がされなくなった個人クリエイター等の登録情報に関する検討

個人クリエイターシステムにより、著作物を二次利用したい人が個人クリエイター等に連絡を取ることができるようになるが、システムに登録されているものの、連絡が不能となった個人クリエイター等の情報の取扱いが問題となる。そこで、個人クリエイターシステムに情報掲載を続けるか、一定の期間で区切り、情報を非表示とするか等の対応について、検討を行った。

図表 11 対応の方向性

項目	リスク概要	対応		
		規約	FAQ	システム・運用
メールアドレスへの送信がエラーで届かない	運用者からの定期的な連絡の際に、エラーでメールが届かない	・基本対応なし	・対応なし	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期通知に通知を行う（1年間更新がない場合は通知、その後は半年に1回通知） ・ 一次的なエラーの可能性も考えられるので、再度時間をおいて連絡 ・ 上記の対応の結果、エラーが返ってくる場合は、連絡が不能の旨、検索結果に表示（情報は公開としておく）
メールアドレスへは連絡が行っているが返信がない	著作物の利用者が個人クリエイターシステムを通じて連絡をしても返答がない	・ 対応なし	・ 制度FAQで新裁定制度の説明（原則、個人クリエイターシステムに登録された時点で未管理公表著作物でなくなる）	・ 対応なし

まず、登録されているメールアドレスへ管理者から連絡し、メールアドレスへの送信がエラーで届かない場合については、一次的なエラーの可能性も考えられるので、再度時間をおいて連絡しつつ、それでもエラーが返ってくるときは、連絡が不能の旨、検索結果に表示しておくといった対応が、検索者視点で見れば有益であると考えられる。

次に、更新がない場合で、管理者等からの連絡が登録者へ行き、送信エラーとならない場合については、更新がないことは、単に登録した情報が変わらないためなのか、それとも登録情報が実態としては変わっているが、システム上では更新していないということなのか、管理者側では、判断が難しい。そのため、システム上は、非公開化等の対応はしないということが適当と考えられる。ただし、更新がなされなかった場合に生じる結果についての管理者の免責のため、検索者に対しては、検索者向けの利用規約において、本システム上で無償にて提供する情報の内容について、その最新性等について、いかなる保証も行わない旨規定¹し、登録者に対しては、登録者向け利用規約において、「登録情報の登録内容に変更があった場合には、速やかに管理者の定める方法において登録変更手続を行う

¹ 個人クリエイター等権利情報登録システム利用規約（検索者向け）第17条第1項

ものとし」、登録変更を行わなかったことにより「権利者又は登録者に不利益が生じた場合、管理者は一切その責任を負わない」旨規定²した。

なお、更新がされないことに関して、登録者・検索者双方に対して、利用規約等で免責してはいるものの、最新性等を保つことで、検索者に対する価値を高めることは重要であり、今後、利用実態を分析しつつ、更なる対応を引き続き検討³することが必要である。

² 個人クリエイター等権利情報登録システム利用規約（登録者向け）第9条第1項及び2項

³ 利用の可否など著作者等の内心に基づく情報は、更新忘れかどうか管理者からは判断が難しいが、コンテンツ掲載先 URL などは、登録されていた掲載先 URL が変更になっているものの、システム上更新されていなければ、当該登録された URL にアクセスすれば、エラーとなる可能性がある。今後、掲載先 URL 等にアクセスして、エラーとなるものがどれくらい発生するのか等実態を分析し、更新されなくなった情報が多いようであれば、定期的かつ機械的にチェックし、登録者へ更新を促す通知を自動的にする仕組み等を検討するといったことが考えられる。

4. 個人クリエイターシステムの効果的かつ着実な利用促進のための検討

4.1. 利用促進のためのコンセプト・機能等の検討

4.1.1. 有識者・プラットフォーム事業者へのヒアリング

利用促進のためのコンセプトや機能等を検討するにあたり、有識者やプラットフォーム事業者へヒアリングを行った。

(1) ヒアリング実施概要

利用促進検討会委員に対して、利用促進に向けたシステムの将来的なコンセプト、利用促進に関わる機能、プロモーションの方法等について、ヒアリングを行った。

図表 12 ヒアリング実施概要

項目	概要
実施日	2025年10月17日～10月31日
ヒアリング実施対象	利用促進検討会委員に対してヒアリングを実施した。 浅井 健人委員、瀬尾一生委員、仙石大貴委員、仁平 淳宏委員、菱山豊史委員 (順不同)
ヒアリング内容	個人クリエイターシステムの効果的かつ着実な利用促進に係わる検討のため、以下の事項についてヒアリングを実施した。 ・ 個人クリエイターシステムの利用促進に向けたコンセプト ➤ ターゲットユーザー像とニーズ ➤ コンセプトの方向性 ◇ 魅力の訴求に係わるコンセプト ◇ デメリットの改善に係わるコンセプト ・ 個人クリエイターシステムの利用促進に係わる機能（特にプラットフォーム連携） ・ 個人クリエイターシステムプロモーションの方法 ・ その他

(2) ヒアリング実施内容

ヒアリングの実施内容を、以下に分類して示す。

1) 検討の方向性

図表 13 ヒアリング内容（検討の方向性）

分類	ご意見
競合優位性	<ul style="list-style-type: none">・ このシステムの競合の関係で、優位性があることは何か。他のシステムでカバーできていないことは何かを勘案してコンセプトや機能拡張案を検討すべき。・ 二次利用の促進が強いかもしれない。いろんな機会（いろんなところで知ってもらおう）を増やす。一次利用、二次利用、どちらもあると思うが、一次利用は民間のプラットフォームの方が強いかもしれない。作品を見て、クリエイターに創作等を依頼するとなると、民間のプラットフォームの方が強いかもしれない。
その他	<ul style="list-style-type: none">・ 個人クリエイターシステムは、何を売りにできるのか。先に売りを作るとターゲットユーザーが絞れる。

2) ターゲットユーザー像

図表 14 ヒアリング内容（ターゲットユーザー像）

分類	ご意見
利用者側	<ul style="list-style-type: none">・ 著作物の利用者として広告代理店が考えられる。地方自治体など公的な機関も想定される。魅力あるコンテンツを発信したい自治体などである。地元のクリエイターを使って地域振興になる。
クリエイター側	<ul style="list-style-type: none">・ 使う側のニーズを考えたときに、権利周りが体系化されていないジャンルのクリエイターであれば、助かるのでは。音楽などは、あまり困っていない。イラストや写真、インディーゲームなどは、助かるユーザーは多いかもしれない(使う側)。・ 登録する側でいえば、二次利用で使ってほしいと思っている人は、自分のサイトでガイドラインを設けたりしているため、使ってもらえるニーズはあるのかは

分類	ご意見
	<p>疑問だった。ただ、オプトアウト（使われたくないため）の意思表示という意味ではあるかもしれない。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ・ ネットで急遽、バズる場合もあり、著作物が出来た時点で登録できるものがあるといいかもしれない。どこに相談していいかわからないけど、権利情報を入れておこうというのはいいかも。 ・ 昔の曲が TikTok において、なぜかはやっている。踊っている女子高生は、曲名などがわからないケースもある。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ N次創作をしたいクリエイターが個人クリエイターシステムに検索するには多分こない。黙認や文化、ルールで成り立っている。そのため、逆に混乱を招きそうな気もする。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ エージェントが付くと、利用促進や権利管理をエージェントがやってくれる。ある程度実績が大きくなってきたときに、エージェントや管理の担当者があると、利用促進をやってくれる。そのため、そこまでに至らない人がターゲットになる（実績が大きくなっていないクリエイター）。 ・ 既に売れている人は登録しない。ネクストブレイク的な人が使うのではないか。今は売れていないけど、これいいよねという人は混じっている。足がかりとして使う。 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 漫画・小説は拾いにくい。写真やイラストなど管理状況が未発達なところ。食うに困っている人。イラストのエージェンシーなどに登録しているけど、手数料が高い。同人的なものでもいい。 ・ 商業コンテンツの二次利用など。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ イラスト：非商業ベースだと独自にガイドラインを作ったりはしている。商業領域だと二次利用は、裁定制度で利用を促進していくという認識はない。人によっては、完全フリーで使っていていいという人はいる（商業利用でも）。権利の主張は、極端である。 ・ 細かいニーズとしては、SNS のアイコンでは使ってほしくないなど。人格の結びつきが強くなるので、好ましくないというニーズがある。 ・ 写真は、改変が問題となりやすい。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ UGC のサービスを使っていない人に、二次利用を促進できるかという方向性に集中した方がいいのではないか。X やインスタなどでのみ作品を公開している人。すごく良く取れた写真を公開するなど。

3) 将来的な価値提案・コンセプト

図表 15 ヒアリング内容（将来的な価値提案・コンセプト関連）

分類	ご意見
低廉な利用料	<ul style="list-style-type: none"> ・ 手数料を低く抑えられる。エージェントと違って、マージンを取る人がいない。権利者・利用者へ低価格での還元ができる。
柔軟な許諾設定	<ul style="list-style-type: none"> ・ 柔軟な許諾設定ができる。基本、エージェントをかませると利用方法は固定化される。どういう種類の許諾が出せるのか、どういう利用の方法なのか、システムが補助して、柔軟に利用法を提示できる。料金まで設定できていけばなおいい。 ・ (クリエイティブコモンズとの違い)：わかりにくい。CC って何となる。わかりやすくないと意味がない。 ・ 二次利用といっても、違う方向性に行かれると、元のイメージを悪くする使われ方をするのは、本人たちは望まない。一般的な文脈で使うのはさておき、書いたイラストと違うことで使われるのはもめる。 ・ イラストは、クリエイティブコモンズ的なおざっぱな、ライセンスの設定がしやすい。改変の禁止など大枠のものでいい。写真も同じ。ジャンルを絞って、使うというのはそこまで大きくはない(アダルト利用不可などのニーズはくはない)。
オプトアウト	<ul style="list-style-type: none"> ・ 不正利用側で何かしらと連携する。直近、AI でオプトアウトしろというサービスができたときに、オプトアウト連携ができるといい(一括で)。Sora ツー。オプトアウトの登録をしない作品は、出てしまう。 ・ 許諾：対象が何かによってかわる。代理人がやってくれるのであればいいが本人がやるとわかりにくい。 ・ 不正利用：連携するサービスがあれば、設定が可能。
真正性の担保	<ul style="list-style-type: none"> ・ プラットフォームを利用することで、不正利用にならないと、ユーザー側で言えること。責任を問われない仕組みになっていること。ここで使っているので大丈夫と言える。 ・ 違法コンテンツは載せていないということが言えればいい。法律的に訴追されないというスキーム。一定の身分的な担保を取らないとその権利者が登録者であるということは担保できない。権利者が誰かを担保できない以上、身分的な

分類	ご意見
	<p>担保をとることで、追跡できるということが担保となり得る。よって身分確認が必要。クリエイター側の不正利用の防止は、難しい（実現性が弱い）。登録するだけで防止できるというのは難しい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 権利者に通知される仕組み：通知されるメリットが見えない。クリエイターが認知しなくてもいい。 ・ 安心なプラットフォーム：本人確認をしっかりしているのは安心感がある。明らかにおかしいコンテンツは削除できるのは安心感につながる。ほかのサービスの方が悪さをしやすいという心理的な部分がある。AI のコンテンツが増えていった場合に、どこまでが権利者が出しているのかがよくわからない部分もある。悪いことをする人にとって、個人クリエイターシステムを利用するインセンティブが薄い。連携することで真正性を担保するという流れもある。

4) 機能拡張案

図表 16 ヒアリング内容（機能拡張案関連）

分類	ご意見
柔軟な許諾設定	<ul style="list-style-type: none"> ・ どういう権利が設定できたらいいか、チャットボットなどで提案してもらえるといいかもしれない。入力フォームの中にあるといい。 ・ note では、自分が使った画像を見出しに使えるという機能があるが、アダルト系は通知できる仕組みがある。利用を禁止したい条件として、アダルト系はあってもいいかもしれない。やめてほしいニーズが高い。18禁と呼ばれるジャンルは使われたくないニーズが多い。 ・ 使われたくないジャンルなどを登録者がタグを選択して、表示できるとやりやすいかもしれない。

5) その他

図表 17 ヒアリング内容（その他）

分類	ご意見
その他	・ 既存プラットフォームとつながったりできるといい。既存のプラットフォームで登録されたものが、個人クリエイターシステムでも自動で登録できるといい（外から入れる）。

4.1.2. 個人クリエイター視点で見た課題

ヒアリングを踏まえて、著作物の二次利用等に関わる個人クリエイターの視点で見た課題を整理した。

図表 18 ヒアリングを踏まえた個人クリエイター側の課題

被二次利用までの段階	ヒアリングを踏まえた個人クリエイター側の課題	«ご参考»コンテンツの掲載媒体別	
		個別プラットフォームでPR (noteやニコニコ動画、piapro等)	汎用的なSNSのみでPR (Instagram、X等)
①著作物の公開	【素材データの公開】 ・一部の分野では、クラウドに素材データをアップロードして、リンクを共有している（音楽等）	基本的に素材データはアップロードできる（公開できる）	基本的に素材データはアップロードできる（公開できる） ※ただし、音楽などの場合は視聴用の音源ファイル
	【許諾条件の明記】 ・利用ジャンルの制限など許諾条件を詳細に設定するニーズはあるが、細かな条件設定ができない。 ・許諾条件を言語化できない。	・利用ジャンルの制限など許諾条件を詳細に設定するニーズはあるが、個別分野のプラットフォームでは、細かな条件設定ができない。	・利用条件を詳細に記述することができない。 →個別の投稿に記載することができるが、文字数の制限等があるプラットフォームがありホームページ等へ誘導が必要。
②許諾交渉	【許諾交渉】 ・問い合わせに対して返信するのが手間	・概ね個別に連絡ができるが、問い合わせが多くなると手間となる。（エージェントがついていない場合）	
③二次利用	【決済】 ・一部のプラットフォーム等では決済サービスがない。 ・手数料が発生する。	・一部のプラットフォーム等では販売サービス（決済サービス）がない。 ・決済サービスがあっても、手数料が発生する。	決済サービスがない。 ※デジタルデータの販売ができない。
	【ダウンロード】 一部のプラットフォーム等ではダウンロードができない。	・一部プラットフォームではダウンロードができない。	イラストや写真などダウンロードできない。

4.1.3. 将来的なシステムのコンセプト

ヒアリング結果を踏まえて、個人クリエイターシステムの将来的なコンセプトをとりまとめた。

図表 19 将来的なシステムのコンセプト

■分野横断権利情報データベース構想の目的

利用者の著作権者等探索のコストを軽減するとともに、クリエイターにとっても利用機会の拡大等を図ること。

■ターゲット像

・広く個人クリエイターを対象とするが、例えば以下のような個人クリエイターが利用する可能性がある。

<普及軸>

・エージェントがついていない今後ブレイクしそうな個人クリエイター

<ジャンル軸>

・権利管理が体系化されていないジャンル
(写真やイラストなど)

■個人クリエイターシステムのコンセプト

◇個人クリエイター側～著作物の適切な利用の促進

柔軟な許諾設定 (利用条件の明確化)	・簡易でありながら、詳細に利用条件を設定できるようにする。 ・クリエイター・コンテンツの利用者双方の条件交渉のやり取りの手間を削減する。
オプトアウトの設定	利用されたくない利用方法等を設定できる。

◇利用者側～効率的で、安心・安全な著作物の利用

検索の容易性	・散在する個人クリエイターの情報が集約化され、利用条件を体系的に確認できる。
連絡の容易性	利用したい著作物の著作権等に連絡が取れる。 ※現状のコンセプト

4.2. 利用促進のための運用面の戦略・施策の検討

4.2.1. 広報戦略・広報計画

(1) 広報に係わる検討の方向性

広報戦略を策定し、当該広報戦略を踏まえて、具体的な広報施策の検討を行った。

図表 20 広報に関わる検討の方向性概要

項目	検討事項
広報戦略の検討	目標の設定、ターゲット層設定、効果測定の方法 等 ※効果測定の方法に関しては、広報施策の検討と並行して実施（施策が見えて来て費用や効果測定の方法がわかってくるため）
広報施策の検討	具体的な広報施策の検討及び実施可能性の調査 ※実施可能性の調査に関しては、プラットフォーム事業者や関連団体等と打合せを行った上で、調査を実施した。

(2) 広報戦略

システム公開に先立つ広報施策を検討する際に、ターゲット像、広報の施策の方向性などに関する広報戦略を策定した。

図表 21 広報戦略

項目	検討事項
ターゲット	<ul style="list-style-type: none"> ・分野を問わず、著作権等の権利管理を委任していない、個人クリエイターをターゲットとする。 <p>→利用状況を見ながら、ニーズの強い分野や個人クリエイターの属性を明らかにし、当該ターゲットへの広報の在り方を検討する。</p>
広報の在り方	<p>① メディアやプラットフォームサービスを中心に、当該メディアやプラットフォームサービスのユーザーへアプローチする。</p> <p>② イベントや生配信なども活用して、直接潜在的な個人クリエイターシステムのユーザーへアプローチする。</p> <p>(より丁寧にシステムの説明・訴求を行う)</p>
効果測定の方法等	<ul style="list-style-type: none"> ・取り上げてくれたメディア等の整理 ・Google Analytics 等による、アクセス解析 ・アクセスログを基にしたアクセス元の解析等 <p>◆検証項目 (一例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アクセス数、コンバージョンレート (登録者数/アクセス数) の解析 <ul style="list-style-type: none"> →登録のニーズはあるが、登録の負担が大きいため離脱した等がわかる。 ・流入元の解析 <ul style="list-style-type: none"> →流入元のメディア等別にどのくらいのアクセスがあるか解析することで、ニーズのある分野等が絞れる。 (ニーズのある分野が絞れたら、当該分野のイベント等で重点的に広報するなど、戦略が定まる) ・登録者の解析 <ul style="list-style-type: none"> →登録された情報を基に、ニーズのある分野やターゲット像が明確になる。

(3) 広報計画

2026年2月26日のシステム公開に向けた広報施策を検討し、実施するとともに、令和8年度以降の広報施策の検討及び調整を行った。

図表 22 広報計画（概要）

項目		令和7年度	令和8年度	令和9年度
期間		令和7年12月～ 令和8年3月末	令和8年4月～ 令和9年3月末	令和9年4月～ 令和10年3月末
広報施策	文化庁	・HP、公式SNSでの案内 →実施済み	・HP、公式SNSでの案内	・HP、公式SNSでの案内
	関連事業者	・プラットフォームサービス・団体での案内 →2月26日実施済み ・（一社）日本ネットクリエイター協会様、 （一社）クリエイターエコノミー協会様、 クリプトン・フューチャー・メディア（株）様へご 連絡し、会員社やユーザーへの案内など協 力をいただいた。 ・動画配信 -ニコニコ生放送（3月5日実施済み） （文化庁著作権課長出演、制度説明）	・プラットフォームサービス上での案内 →システムリリース改修等前後 ・クリエイターが集まるイベントでの 告知 -京都国際マンガ・アニメフェア （京まふ） -ニコニコ超会議ブース出展 （4月25、26開催） -コミケ 等 ※その他文化に力を入れている 都市のイベント、フリマ等 ・動画配信 （ニコニコ生放送）	・プラットフォームサービス上での案内 →機能アップデート後 ・クリエイターが集まるイベントでの 告知 -京都国際マンガ・アニメフェア （京まふ） -ニコニコ超会議 -コミケ 等 ※その他文化に力を入れている 都市のイベント、フリマ等 ・動画配信 （ニコニコ生放送）
	メディア	プレスリリース 2月24日実施済み	-	プレスリリース ※システムのアップデート等を行っ た場合

4.2.2. 広報施策の実施結果

(1) 配信先メディア等掲載状況

プレスリリース及びプレスリリース配信先以外のメディア等への情報提供により、10 を超えるメディアに掲載され、SNS を中心に情報が拡散されたことで、システムへの認知が広がった。

1) プレスリリース以外に独自に案内を配信したメディア

音楽やゲームなど複数のメディアに掲載された。

図表 23 プレスリリース配信先以外の掲載メディア

N	ジャンル	メディア名	概要	運営企業	掲載有	記事
1	音楽等、実演(レコード実演を除く)	音楽ナタリー	音楽ニュース、インタビュー、ライブレポート等を配信するエンタメ情報メディア。	株式会社ナターシャ	×	
2	音楽等、実演(レコード実演を除く)	BARKS	国内外の音楽ニュース、アーティスト情報、ライブ情報を配信する音楽専門メディア。	株式会社BARKS	×	
3	音楽等、実演(レコード実演を除く)	Musican	音楽ビジネスや業界動向、制作・流通に関する情報を提供する専門メディア。	エフ・ビー・コミュニケーションズ株式会社	○	文化庁、個人クリエイターが権利情報を登録できるシステムを運用開始
4	音楽等、実演(レコード実演を除く)	Real Sound(音楽)	音楽を中心に映画・書籍等のカルチャー情報も扱うレジャーニュースメディア。	株式会社blueprint	○	文化庁、未管理著作物裁定制度に対応した2つのシステムを公開。3月5日にニコ生で特番も
5	音楽等、実演(レコード実演を除く)	Billboard JAPAN	音楽チャートやアーティスト動向を発信するBillboardブランドの日本版メディア。	株式会社阪神コンテンツリンク	×	
6	言語	コミックナタリー	漫画・アニメ関連のニュースや特集を配信する情報メディア。	株式会社ナターシャ	×	
8	美術	MdN	デザイン・イラスト・グラフィックなどクリエイティブ全般を扱う専門メディア。	株式会社エムディエヌコーポレーション	×	
9	美術、写真	PicoN!	マンガ・イラスト・写真・デザインなどを横断的に紹介するクリエイティブ情報サイト。	学校法人興学園	×	
10	写真	デジカメ Watch	カメラ・写真・映像機器に関するニュースやレビューを配信する専門メディア。	株式会社インプレス	×	
11	ゲーム	電ファミニコゲーマー	ゲーム実況・インディーゲーム・カルチャーを深掘りするゲームメディア。	株式会社マレ	×	
12	ゲーム	AUTOMATON	国内外のゲームやデジタルコンテンツ情報を扱うゲーム専門メディア。	株式会社アクティブゲーミングメディア	×	
13	ゲーム	Game*Spark	PC・家庭用・インディーゲームのニュースを配信する情報サイト。	株式会社イード	○	文化庁、「分野横断権利情報検索システム」「個人クリエイター等権利情報登録システム」を公開。2026年度より運用の「未管理著作物裁定制度」利用の円滑化を図るため
14	映画(映像)	映画ナタリー	映画・ドラマ・アニメの最新ニュースや特集を配信する情報メディア。	株式会社ナターシャ	×	
15	映画(映像)、美術、音楽等	CINRA	音楽・映画・アートなどカルチャー全般を扱うニュース・特集メディア。	CINRA Inc.	×	
17	その他	architecturephoto.net	建築・デザイン領域のニュースや作品紹介を行う専門メディア。	アーキテクチャーフォト株式会社	×	

2) その他掲載メディア

朝日新聞、日本経済新聞などの大手新聞社、Ledge.ai、Branc、PlusWeb3、PC WATCH、KAI-YOU、ITmedia NEWS、美術手帖、Web Novel Labo などのウェブメディアに掲載された。

※特に、朝日新聞の記事は、多くの X ユーザーに共有され、少なくとも 200 万以上は投稿が閲覧されるなど、大きな反響があった。

(2) ニコニコ生放送の実施結果

利用促進検討会の委員でもある、一般社団法人日本ネットクリエイター協会の仁平委員の協力のもと、ニコニコ生放送において、個人クリエイターシステムの広報を行った。

図表 24 ニコニコ生放送実施概要

項目	概要
タイトル	文化庁著作権課ラスボス降臨／海賊版対策&個人クリエイター作品管理について皆で議論しよう生放送！
出演者	司会：百花繚乱（ひゃっかりょうらん） ゲスト：長谷浩之（はせひろゆき）／文化庁著作権課長 ：八田聡史（はった さとし）／著作権課著作物流通推進室長 ：せらみかる／マルチクリエイター ：仁平淳宏（にへいあつひろ）／ 一般社団法人 日本ネットクリエイター協会（JNCA）
日時	2026年3月5日(木) 19:00 開始(1時間 59分)
概要	・海賊版対策等に関する支援制度の解説 ・未管理著作物裁定制度、個人クリエイター等権利情報登録システムの解説
視聴者数（来場者数）	4,739

4.2.3. システムの利用状況

広報施策の効果測定や機能等の検討に向けた課題・ユーザーニーズ等の抽出のための示唆を得ることを目的として、システム公開後から2週間程度を対象とした、利用状況にかかわるデータを取得し、分析を行った。

図表 25 システムの利用状況の分析方法

分析種別	データ取得期間	内容
アクセス解析	2026年 2月26日 ～3月10日	・Google Analytics におけるアクセス情報を取得し、解析 ・補完的に、アクセスログを取得し、解析
登録情報の分析	2026年 2月26日 ～3月10日	・アカウント登録情報（※）、登録者・著作者等情報、著作物等情報を取得し、解析 （※）個人情報に該当する情報は除く。

(1) アクセス解析

① 全般・アカウント登録

4,500 を超えるユーザーが登録システムのトップページを閲覧。うち、アカウント入力完了に至ったユーザーは約 800 となった。(3月10日時点)

図表 26 アクセス解析：全般・アカウント登録関連ページ

<全般>

ページタイトル	総ユーザー数	アクティブユーザー	表示回数	ユーザー当たり表示回数
ランディングページ	27	27	26	1.0
トップページ	4,699	4,692	7,427	1.6
トップページ... [URL][https://www.creator-rights.bunka.go.jp/]	1	1	1	1.0
ログイン	3,260	3,252	5,541	1.7
2段階認証	346	346	686	2.0
ダッシュボード	545	545	2,592	4.8

<アカウント登録>

ページタイトル	総ユーザー数	アクティブユーザー	表示回数	ユーザー当たり表示回数
アカウント入力	1,041	1,041	1,329	1.3
2段階認証設定 (アカウント登録用)	943	943	1,451	1.5
2段階認証設定 (移行対象者用)	1	1	1	1.0
利用規約同意	728	728	816	1.1
アカウント入力完了	794	793	1,005	1.3

※3月10日時点

② 著作物登録

著作物等の登録は約 350 のユーザーが登録の開始画面へアクセスし、登録が完了したユーザーは約半数程度となった。テンプレート機能の画面へ遷移したユーザーは半数程度で、実際に利用したユーザーは 10 程度となった。

図表 27 アクセス解析：著作物登録関連ページ

<著作物登録>

ページタイトル	総ユーザー数	アクティブユーザー	表示回数	ユーザー当たり表示回数
著作物等登録	349	349	1,163	3.3
分野選択	343	343	1,591	4.6
著作物（音楽以外）情報入力	327	327	2,485	7.6
著作物（音楽以外）情報入力内容確認	202	202	1,812	9.0
権利者区分	70	70	234	3.3
著作物（音楽作品）情報入力	40	40	303	7.6
著作物（音楽作品）情報入力内容確認	3	3	69	23.0
著作物（音楽商品）情報入力	12	12	90	7.5
著作物等登録完了	186	186	1,623	8.7
著作物等一覧	314	314	1,934	6.2

<著作物登録（テンプレート）>

ページタイトル	総ユーザー数	アクティブユーザー	表示回数	ユーザー当たり表示回数
著作物等登録用テンプレート入力	168	168	264	1.6
著作物等登録用テンプレート入力内容確認	10	10	20	2.0
著作物等登録用テンプレート登録完了	9	9	15	1.7
著作物等登録用テンプレート一覧	256	256	389	1.5
著作物等登録用テンプレート選択	21	21	145	6.9

※3月10日時点

③ 利用問合せ関連

検索者からの利用問合せ、登録者からの返信が数件程度行われた。

図表 28 アクセス解析：利用問合せ関連ページ

<利用問合せ（検索者）>

ページタイトル	総ユーザー数	アクティブユーザー	表示回数	ユーザー当たり表示回数
利用問合せ（検索）入力	26	26	32	1.2
利用問合せ（検索）入力内容確認	5	5	6	1.2
利用問合せ（検索）完了	4	4	5	1.3
利用問合せ（MINC）入力	3	3	6	2.0
利用問合せ（MINC）入力内容確認	1	1	1	1.0

<利用問合せ（登録者）>

ページタイトル	総ユーザー数	アクティブユーザー	表示回数	ユーザー当たり表示回数
利用問合せ一覧	27	27	33	1.2
利用問合せ説明	4	4	4	1.0
利用問合せ返信入力	2	2	2	1.0
利用問合せ返信入力内容確認	2	2	2	1.0
利用問合せ返信完了	2	2	2	1.0

※利用問合せ機能を確認するため登録者自身が検索者として利用問合せを行ったとの投稿がSNSで発信されており、著作物の利用のための利用問合せかは不明。

※3月10日時点

④ その他

FAQ が 600 を超えるユーザーに閲覧された。プライバシーポリシーについては 15 ユーザー程度のアクセスに留まった。

図表 29 アクセス解析：その他のページ

<その他>

ページタイトル	総ユーザー数	アクティブユーザー	表示回数	ユーザー当たり表示回数
FAQ（よくある質問）	639	637	989	1.5
利用規約	132	130	174	1.3
プライバシーポリシー	14	14	15	1.1
利用問合せ利用規約	37	37	67	1.8
(cache)利用規約	1	1	0	0.0
パスワード再設定申請完了	12	12	14	1.2
パスワード再設定申請	22	22	25	1.1
新パスワード設定	11	11	10	0.9
新パスワード設定完了	10	10	10	1.0
新システム移行のお知らせ	34	34	53	1.6

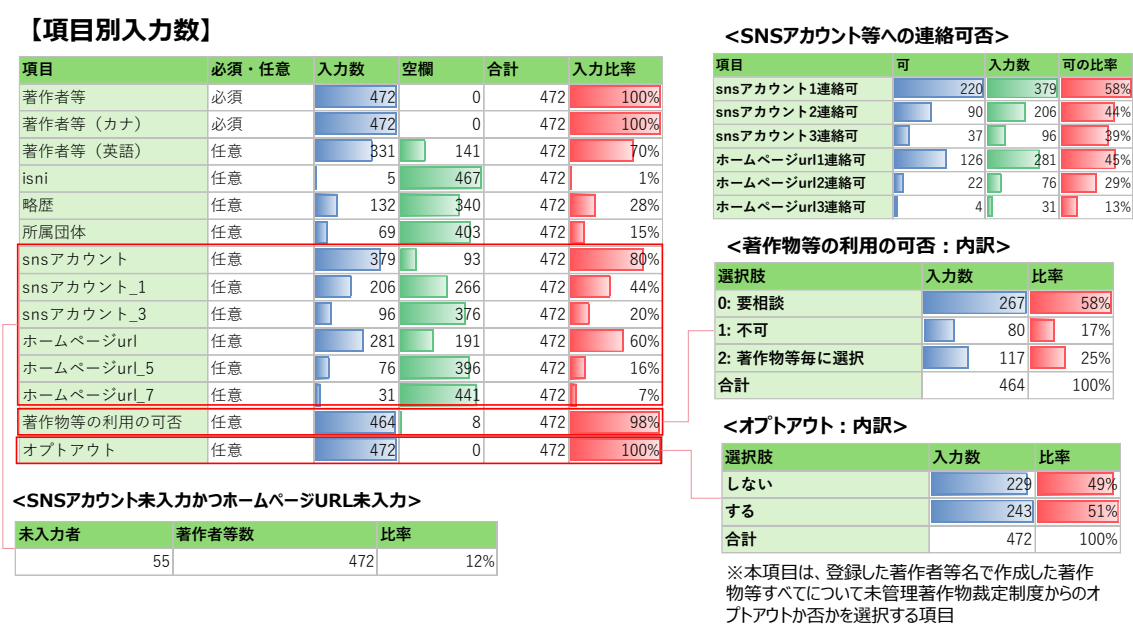
※3月10日時点

(2) 登録情報の分析

① 著作者等情報（概要）

著作者等は、約 470 となっており、多くの著作者等がインターネット上における著作物等の公表先を登録していた。著作物等の利用可否に関しては、要相談が約 60%となったが、不可や著作物等毎に選択も約 40%存在した。全て未管理著作物裁定制度からオプトアウトするかは半々となった。

図表 30 登録情報の分析：著作者等情報（概要）



② 著作物等情報（概要）

約 1450 件の著作物等の情報登録があり、うち公表年（66%）やコンテンツ掲載先 URL（84%）の情報登録が多かった一方で、各種コード情報など他の情報は登録が少なかった。

分野については、言語が最も多く、美術、映画（映像）、音楽等、漫画が 10%前後の登録となった。

図表 31 登録情報の分析：著作物等情報（概要）

<項目別入力数>

区分	項目	必須・任意	入力数	空欄	合計	入力比率
基本	分野	必須	1,451	0	1,451	100%
	コンテンツ名	必須	1,396	55	1,451	96%
	コンテンツ名 (カナ)	任意	868	583	1,451	60%
	公表年	任意	952	499	1,451	66%
	書籍ジャンル (cコード)	任意	14	1,437	1,451	1%
	janコード	任意	5	1,446	1,451	0%
	雑誌コード	任意	6	1,445	1,451	0%
	被写体名、対象名称	任意	119	1,332	1,451	8%
	ISBN ISSN	任意	22	1,429	1,451	2%
	JP-eコード	任意	0	1,451	1,451	0%
	出版社、制作会社	任意	86	1,365	1,451	6%
	出版社、制作会社 (カナ)	任意	72	1,379	1,451	5%
	著作物等の利用の可否	任意	1,444	7	1,451	100%
	管理を委託している支分権	任意	4	1,447	1,451	0%
一部支分権の管理委託先	任意	3	1,448	1,451	0%	
詳細	公表媒体	任意	561	890	1,451	39%
	コンテンツ掲載先url	任意	1,214	237	1,451	84%
	共著作者	任意	53	1,398	1,451	4%
	original_flg	任意	1,331	120	1,451	92%
	原著作者	任意	103	1,348	1,451	7%
	放送同時配信に係る個別の意思表示	任意	135	1,316	1,451	9%

<分野選択>

分野	入力数	比率
音楽等	135	9%
言語	549	38%
美術	253	17%
映画（映像）	179	12%
写真	27	2%
漫画	109	8%
アニメーション	10	1%
ゲーム	39	3%
実演（レコード実演を除く）	5	0%
その他	145	10%
合計	1,451	100%

※3月10日時点

4.2.4. 問い合わせ・SNS等の投稿

今後のシステムの改善・機能拡張のため、システム公開後の2026年2月26日から3月10日までの間における、問合せやSNS等の投稿内容を分析し、課題や現状のシステムの評価をまとめた。

SNSで情報が拡散された結果、全般を通じて、個人クリエイターシステムに関する情報共有（リポストなど）が行われ、また、SNSではSNSのユーザー同士で、疑問などを投げかけ、疑問などへ回答が行われ、ポジティブ・ネガティブ両方の意見の投稿、問合せ等があった。その他、追加的な機能の提案などが一部あった。

図表 32 SNS投稿・問合せ内容の分析

分類	項目	概要
ポジティブ	著作物の保護等への期待	著作物を無断で利用されるリスクが減るとの期待の声があった。 ※連絡先不明で使えない著作物が減るとの期待の声もあった。
	真正性の担保	利用規約に基づく法的な不正な登録への対応（利用や公開停止、損害賠償請求など）やマイナンバーによる本人確認の実施による抑止などにより、不正な登録は起きにくいのではとの評価の声があった。
ネガティブ	著作者や著作権者以外の第三者による不正な登録への懸念	一方で、登録される情報について事前に審査がないことなどにより、著作者や著作権者以外の第三者による不正な登録への懸念の声があった。 →システムの認知度を上げる意味ではメリットではあるが、著作者自身は登録していないため著作物が登録された場合は不正な登録である旨、SNSやホームページで宣言するクリエイターが複数いた。
	プライバシーへの懸念	ペンネームで活動しているクリエイターがマイナンバーの個人情報と紐づくことで、身バレしてしまうことを懸念していた。また、氏名等が公開されてしまうことへの懸念があった。 →ただし、マイナンバーカードを本人確認として求めることが、著作者以外の方が著作者に無断で登録するリスクを低減させるのではとの声がSNSの投稿であり、真正性の担保に対する安心材料になっていた。
	限られた本人確認手段	マイナンバーカードを有していないため登録ができないとの声の一部であった。
	登録等の手間	本人確認や著作物の情報の登録など、手間がかかるとの声があった。 （ただし、アカウント及び著作者の登録はそこまで手間ではなかったとの声もあった） 検索システムと登録システムでアカウントをそれぞれ作成する手間があるとの声があった。
	システムの意義への理解不足	（システムに登録することが権利が発生の要件になるとの誤解から）本来無方式主義の著作権法に反するのではないかと声があった。 登録するメリットがわからないとの声があった。
	利用問合せ数への懸念	著名な著作者や著作物の場合や多くの著作物を登録する場合、利用問合せが数多く来て、対応に追われてしまう懸念があるとの声があった。
その他	利用可否における利用可の選択、利用方法の指定	利用可否において、利用可がないことへの違和感や不満の声があった。クリエイティブ commonsのように、利用の仕方を指定できるといいとの声があった。
	利用不可としている場合の利用問合せの停止	著作物を利用不可としている場合に、利用問合せが来ないようにしてほしいとの声があった。

4.2.5. 分析から得られる示唆

(1) ターゲット像・ユーザーニーズ

第一義的な本システムの意義であり、広報活動でも全面に出して説明した「未管理著作物裁定制度からのオプトアウト」への期待が多かったと示唆される一方で、オプトアウトに留まらない許諾の管理へのニーズも一定程度あったと示唆される。

図表 33 分析から得られる示唆：ターゲット像・ユーザーニーズ関連

大項目	中項目	小項目	示唆
ターゲット像	分野		言語（※）の分野が一番多かったものの、音楽等、美術、漫画、映画（映像）などの分野でも登録が10%程度あり、幅広い分野の著作物の登録があった。（※小説などが登録が多かった。）
	個人・法人		ほぼすべてが個人の登録となったが、法人からの問い合わせも複数あり、法人ユーザーも対象となりうる。
現状の登録者のニーズ（仮説）	登録者の多くが持つと考えられるニーズ	未管理著作物裁定制度からのオプトアウト	著作者情報の登録において約 半数 が全ての著作物等に関して未管理著作物裁定制度からオプトアウトすると選択しており、オプトアウトの意思表示のための手段として活用されていた。本システムの 意義が一定程度達成 されたといえる。
		問合せ先・利用方法の明確化	約 半数 は必ずしも未管理著作物裁定制度から著作物等を一律にオプトアウトされることを希望していないが、著作物等が 無断利用されないよう複数の媒体で発信しておきたいニーズがあった のではないかと推察される。
	数は多くないが得られるニーズ	利用不可の意向の明示	17% の著作者等が著作物等の利用可否で利用不可を選択していた。自身の著作物の世界観やイメージなどを強く維持したいという意向や生成AI等に学習・アウトプットとして利用されることへの強い懸念、著作者等、著作権を相続し、故人等に配慮して不可としておくといったニーズがあるのではないかと推察される。
		連絡先を公表していない著作者等における問合せ窓口	SNSアカウント及びホームページURLを入力していない著作者等が 12% いた。システムをとりあえず見てみるために登録したユーザーが一定数存在したため、入力していないことも想定されるものの、 一定数問合せ窓口としての活用への期待があった のではないかと推察される。
		著作物等別の二次利用の管理	25% の著作者等が著作者情報において「二次利用を著作物等毎に選択」を選んでいただいていた。SNSや一部のプラットフォームでは、著作物ごとに二次利用の在り方を明示しにくい、若しくは明示できない仕様となっており、著作物毎に利用の可否を明示したいという期待があるのではないかと推察される。

（注）なお、登録された情報及びSNS等での投稿や問合せ内容をベースにしており、個人クリエイター等一般において上記に掲げたニーズが本分析から得られる割合が存在するとは言えない。

(2) システムの課題・対応の方向性

システム開始後ということもあるが、各ページを遷移する過程での離脱ユーザー数の割合が多く、登録にあたっての障壁となるプライバシーへの懸念や登録の手間等への対応、そして登録する意義の訴求・付加等を行う必要性がある。

図表 34 分析から得られる示唆：システムの課題・対応の方向性関連

大項目	小項目	課題概要	対策の方向性
総論	離脱ユーザー数	トップページからアカウント登録完了、アカウント登録から登録者・著作者等登録完了、その後の著作物等登録完了に至るまでの各過程で離脱するユーザーが多かった（各々約半数程度）	様子見でシステムにアクセスしたユーザーが多いことも想定されるので、アクセス解析や登録情報の分析を継続し、推移を注視しつつ、下記各論等に対応する対策を検討しつつ、容易に実施できるものから実施する。
各論	プライバシーへの懸念	ペンネームで活動しているクリエイターにとって、個人情報が増えることはリスクであり、懸念の声が大きかった。特に、マイナンバーの個人情報と紐づくことで、身バレしてしまうことや登録した個人情報（氏名など）が公開されてしまうのではないかと強く懸念していた。	UIの改善や個人情報保護の取扱いの説明の工夫等を行う。
	意義の周知・価値の付加の必要性	システムの意義（未管理著作物裁定制度からアウトできるなど）が理解されず、誤解を招いたり、ネガティブな意見が出た。 他方、未管理著作物裁定制度を理解している場合、既にSNS等で意思表示をしていることや連絡が取れる状態にあることなどから登録のインセンティブがない（価値を見出せない）との声があり、他の価値提案を行っていく必要がある。	引き続き広報活動を実施し、認知を拡大しつつ、システム内での説明を工夫し、システムへの理解を促す。 付加価値をつけるための新たな機能等を検討する。
	登録等の手間への対処	また、利用問合せに対する手間（数多く来るなど）への懸念もあり、登録から利用問合せに至るまでの全体にわたって手間や認知コストなどを下げていく必要がある。	UIの改善による認知コストの低減や操作時間の短縮を行いつつ、テンプレート機能の利用拡大に向けたユーザーへの周知を行う。

1) 離脱ユーザー数

システム公開直後、SNS等で記事が拡散され、多数のユーザーがシステムにアクセスしたが、トップページからアカウント登録完了、アカウント登録から登録者・著作者等登録完了、その後の著作物等登録完了に至るまでの各過程で離脱するユーザーが多かった（各々約半数程度）。様子見でシステムにアクセスしたユーザーが多いことが想定され、結果的に各登録のページでの離脱ユーザー数の割合が多いことが一因として考えられるが、SNSの投稿や問合せ等を踏まえると、課題も存在すると考えられる。今後、アクセス解析や登録情報の分析を継続し、推移を注視しつつ、下記各論等に対応する対策を検討しつつ、容易に実施できるものから実施していくことが必要であろう。

2) プライバシーへの懸念

離脱ユーザー数が多い理由の一つとして、プライバシーへの懸念があったことが考えられる。ペンネームで活動しているクリエイターにとって、個人情報が増えることはリスクであり、SNSの投稿や問合せでは、そうしたプライバシーへの懸念の声が多く聞かれた。特に、マイナンバーの個人情報と紐づくことで、身バレしてしまうことや登録した個人情報（氏名など）が公開されてしまうのではないかと強く懸念していた。UIの

改善や個人情報保護の取扱いの説明の工夫等を行っていくことが必要であろう。

3) 意義の周知・価値の付加の必要性

離脱ユーザー数の改善に関わるだけでなく、システムへのアクセス数の改善につながる課題でもあるが、システムの意義（未管理著作物裁定制度からオプトアウトできるなど）が理解されず、誤解を招いたりし、ネガティブな意見が出ていた。他方、未管理著作物裁定制度を理解している場合、既に SNS 等で意思表示をしていることや連絡が取れる状態にあることなどから登録のインセンティブがない（価値を見出せない）との声があり、他の価値提案を行っていく必要がある。

4) 登録等の手間への対処

登録等の手間に対する懸念の声が聞かれた。登録の手間への懸念としては、アカウント登録や著作物等の登録まで、それぞれに対して手間があり、面倒であるとの声があった。また、利用問合せに対する手間（数多く来るなど）への懸念もあった。なお、著作物登録まで完了したユーザーからは、実際には思ったほど面倒ではなかったとの声もあり、物理的に、登録の手間を削減していくことはもちろん必要ではあるが、心理的な面で登録が面倒であるとの認識を持たれないよう、UI の改善などにより、認知コストを下げても必要であろう。登録から利用問合せに至るまでの全体にわたって手間や認知コストなどを下げっていく必要がある。

5. 個人クリエイターシステムの機能拡張案の検討

5.1. 顕在化した課題に対する施策・機能等

利用状況の分析からは、トップページへのランディングページからアカウント登録までのページ、登録者・著作者等情報のページ、著作物等情報のページにおいて、離脱率が高いことが分かった。システム公開直後であるため、試みにアクセスやアカウント登録、著作者等の登録をしたユーザーが多かったことが一因と考えられるものの、SNSの投稿や問合せ等の定性的な情報を踏まえると、改善すべき課題が存在すると考えられる。

離脱ユーザー率を改善することで、広報等の費用対効果が向上することから、まずは、容易に実施できる簡易的なUIの改善やシステム内の情報の見せ方等の現在の機能等の工夫を行いつつ、慎重な検討を要する追加的な機能等を今後検討していくことが必要である。そこで、本節では顕在化した課題のうち、比較的容易に実施できる施策を検討し、次節において継続的に検討が必要な機能等を整理する。

図表 35 顕在化した課題に対する施策・機能等

項目	登録システム 利用前	登録システム利用時			
		トップページへの ランディング～ アカウント登録	登録者・ 著作者等登録	著作物等登録	利用問合せへの返信
離脱ユーザー率等 (注1)	-	アカウント登録完了までの離脱：約60%	本人認証までの登録者・著作者等登録申請完了までの離脱：約50%	登録が完了までの離脱：約50%	※利用問合せの数が少ないため数値なし (数値を出しても意味がない)
課題	プライバシーへの懸念等への対処	システムへのイメージが持てるよう、情報発信 ※右記施策の実施後集中的に実施	トップページにおいて、意義や個人情報の取扱い等について、簡潔に説明(訴求)	-	-
	意義の周知・価値の付加		未管理著作物裁定制度からのオプトアウトに留まらない機能(メリット)を付加を検討する(★)(次ページで検討事項を説明)		-
	登録等の手間への対処	-	トップページにおいてテンプレート機能や一括でのオプトアウトができる旨簡潔に説明 ・検索・登録両システムアカウント登録の統一化(★)	・登録者へのテンプレート機能の改修 ・登録項目の分類・折り畳み化(認知コストの低減) ・CSV等での一括登録(★)等	利用不可と登録している場合などに、問合せがいかないようにすることを検討
	その他	検索システム・登録システム間の動線等の改善等	ポップアップでの用語説明を充実等(分かりにくいものがあると離脱につながる)		-

(注1) システム公開直後ということもあり、様子見でアクセスしたユーザー数が多いと考えられることから、数値が過大となっている可能性あり。

(注2) ★印の箇所は、デメリットもありうるため、慎重な「検討」を要するもの。

(1) プライバシーへの懸念等への対処

実名を公開せず、ペンネームで活動している個人クリエイターからは、実名が判明してしまうことへの懸念の声が SNS の投稿や問合せであったところであるが、実態として実名が第三者に開示されてしまうことはないものの、懸念を払しょくするための対応は必要である。

まず、トップページからアカウント登録までの間のページの離脱率の改善にあたっては、トップページにおいて、意義や個人情報の取扱い等について、簡潔に説明（訴求）していくことが有益であると考えられる。プライバシーポリシーは、法的な正確性を重視していることから、文章量が多く、ユーザーがあまり閲覧しない。実際、プライバシーポリシーのページに遷移して、確認を行っているユーザーは僅かであり、より簡素で分かりやすい説明をトップページでする、または別途ページを作ってトップページからの動線を作るなどすることが有益だと考えられる。

次に、登録者・著作者等の登録ページにおける離脱率の改善にあたっては、登録者・著作者の本名や生年月日などの情報は公開されないということがユーザーに直観的に理解できるようにすることが有益である。現行のシステムにおいては、これらの個人情報は公開されない仕様になっており、公開される情報には、登録フォームの項目欄に公開というタグが付いている。このような UI でもタグがついていないものは非公開であるということが把握できなくもないが、非公開の項目は非公開というタグをつけるなどの UI の工夫は必要である。また、SNS の投稿や問合せでは、マイナンバーカードと紐づくことへの懸念の声があった。この点は、メリット・デメリットがあり、実現可能性の問題もあることから、慎重な検討を要するため、後述する。

以上の工夫を実施しつつ、実名が公開されないことを周知していくことが必要である。

(2) 意義の周知・価値の付加

まず、トップページにおいて、意義やシステムの概要を、簡潔に説明（訴求）していくことが有益であると考えられる。また、そのような意味で、ログインしなくても、ダッシュボードの画面に遷移できるようにし、登録などはログインが必要な形にすることで、どのようなシステムなのか直観的に理解できるようになるとの意見があった。

また、未管理著作物裁定制度のオプトアウトは既にできているからシステムを利用しないという自身の SNS 等で著作物を公開しており、連絡が取れる著作者等に対しては、未管理著作物裁定制度からのオプトアウトに留まらない機能（メリット）の付加を検討する必要がある。詳細は、後述するが、より柔軟に許諾設定ができるようにするなどの機能の付加が考えられる。また、多くの作品が登録され、検索者が増えてきた段階では、登録することで著作物が利用されやすくなるということを PR していくのもいいのではとの意見があった。

(3) 登録等の手間への対処

1) 著作物等登録段階

まず、トップページにおいてテンプレート機能や一括でのオプトアウトができる旨簡潔に説明が必要であろう。なお、テンプレート機能については、音楽権利情報登録システムにあった機能をベースに構築されているため、音楽等以外の著作物に対応していない。音楽等以外の分野においては、一度登録した情報をコピーできる機能を用意しているが、認知されていない可能性もあり、FAQやUIの工夫により、コピー機能の認知度を上げつつ、必要に応じて、音楽等以外の作品においてもテンプレート機能を開発することを検討するのも有益であると考えられる。

また、登録する情報が多いという印象をなるべく与えないため、UIを改善することも有益である。JANコードやISBNなどの各種コード情報は、イラストなど分野によっては、取得が全くされておらず、また書籍などにおいても市販に流通させていないものは、コードを取得していない場合もある。特に、個人クリエイターの場合は、コード情報を取得していない場合が多いと考えられ、実際本システムでの登録率は、数%程度であった。そこで、これらの情報を例えば「流通・販売コード」などの分類名を付け、アコーディオン形式（折り畳み）で、情報を隠しておくことといった工夫が有益であると考えられる。これにより、認知コストが下がり、登録のハードルが下がることが期待できる⁴。

⁴ その他の情報に関しても、登録が少ない情報は、分類し、アコーディオン形式にすることが認知コストを下げるための一案として考えられる。

図表 36 著作物（音楽等以外）情報の入力画面

著作物（音楽等以外）情報の入力

分野選択 必須	<input type="radio"/> 言語 <input type="radio"/> 美術 <input type="radio"/> 映画（映像） <input type="radio"/> 写真 <input type="radio"/> 漫画 <input type="radio"/> アニメーション <input type="radio"/> ゲーム <input type="radio"/> 実演（レコード実演を除く） <input type="radio"/> その他		
著作者等 必須	<input type="text"/> <small>著作者等を選択</small>		
コンテンツ名 必須	<input type="text"/> <small>コンテンツ名を入力</small> <input type="checkbox"/> コンテンツ名がない場合はチェックを入れてください		
コンテンツ名 (カナ)	<input type="text"/> <small>カタカナでコンテンツ名を入力</small>		
コンテンツ名 (英語)	<input type="text"/> <small>英語でコンテンツ名を入力</small>		
公表年	<input type="text"/> <small>西暦のyyyyで公表年を入力</small>	被写体名、対象名称	<input type="text"/> <small>被写体名または対象名称を入力</small>
書籍ジャンル(Cコード)	<input type="text"/> C <small>書籍ジャンル（Cコード）を入力</small>	ISBN、ISSN	<input type="text"/> <small>ISBNまたはISSNを入力（ハイフンなし）</small>
JANコード	<input type="text"/> <small>JANコードを入力</small>	JP-eコード	<input type="text"/> <small>JP-eコードを入力</small>
雑誌コード	<input type="text"/> <small>雑誌コードを入力</small>	<p>「流通・販売コード」などの分類で、アコーディオン形式化する。</p>	
出版社、制作会社	<input type="text"/> <small>出版社または制作会社を入力</small>		
出版社、制作会社 (カナ)	<input type="text"/> <small>出版社、制作会社をカタカナで入力</small>		

詳細項目の入力 ▼

*一時保存の場合は、必須項目に入力がなくても保存ができます

さらに、コンテンツ掲載先 URL など、多くのユーザーが実際に登録した情報の項目を上部に持ってくるといった改善も有用であると考えられる。詳細項目にある公表媒体やコンテンツ掲載先 URL は、多くのユーザーが登録しており、上部に項目を持ってくることで、画面をスクロールして探す手間や認知コストを削減できる。

図表 37 詳細情報の入力欄

The screenshot shows a form titled "詳細項目の入力" (Detailed Item Input). The form contains several input fields and radio buttons. Two red boxes highlight specific sections: the top section for "著作物等の利用の可否" (Availability of use of works) and the middle section for "公表媒体" (Public media) and "コンテンツ掲載先URL" (Content posting URL). An annotation "基本情報のところに持ってくる。" (Move to the basic information section.) is placed over the "公表媒体" and "コンテンツ掲載先URL" fields. At the bottom of the form, there are two buttons: "一時保存" (Save temporarily) and "著作物等情報登録内容確認へ進む" (Proceed to check registration information for works).

著作物等の利用の可否	<input type="radio"/> 要相談 <input type="radio"/> 不可 著作物等を利用されることに関する意向を選択
管理を委託している支分権	<input type="text"/> 管理を委託している支分権を入力
一部支分権の管理委託先	<input type="text"/> 一部支分権の管理委託先を入力
公表媒体	<input type="text"/> 公表媒体を入力
コンテンツ掲載先URL	<input type="text"/> コンテンツ掲載先URLを入力。URLによっては制限される場合があります。
共著作者	<input type="text"/> 共著作者を入力
オリジナル作品	<input type="radio"/> 該当する <input type="radio"/> 該当しない オリジナル作品かどうかを選択
原著作者	<input type="text"/> 原著作者を入力
原著作物	<input type="text"/> 原著作物を入力
ハッシュタグ	<input type="text"/> ハッシュタグが複数ある場合は、半角空白文字で区切って入力してください。 #は入れないでください。

基本情報のところに持ってくる。

一時保存 著作物等情報登録内容確認へ進む

2) 利用問合せ段階

現状、著作物の利用可否で利用不可と登録していても、検索者から問合せが行く仕様になっている。利用不可と登録している場合などには、検索者からの問合せが来ないようにしてほしいとの声があり、今後検討が必要である。

5.2. 継続して検討することが有益な機能等

システム公開後に把握できた課題への対応や将来的に拡張していくことが望まれるコンセプトを実現するため、個人クリエイター側・利用者側それぞれに対して、追加で設けることが有益と考えられる機能候補がいくつか想定される（図表 38）。ただし、メリットがある一方で、デメリットがあると考えられるため、慎重に検討していく必要がある。以下では、機能等の候補の概要、メリット・デメリットや実現可能性等について説明する。

図表 38 継続して検討することが有益な機能等

分類	項目	更なる検討をすることが有益な追加機能候補	実現可能性等
個人クリエイター (登録者) 側	代替的な本人確認手段	マイナンバーカード以外の本人確認手段を追加することを検討	民間のeKYC（電子的な本人確認サービス）と連携が必要のため、技術的なハードルは高い。 なお、マイナンバーに限っていることにより、逆に不正な登録が行われにくく安心という声もあり、具体的な代替手段に応じたデメリットの詳細な検討が必要。
	柔軟な許諾設定	・利用可否の項目の詳細等として、利用不可のジャンルや利用料金、商業利用の可否、氏名表示の有無等を設定できるようにすることを検討 ・利用不可としている場合に利用問合せが来ないようにする（上述の利用方法を明示している場合に利用問合せが来ないようにすることも利用問合せの対応コスト低減との兼ね合いで検討）	比較的低コストで、技術的にも導入しやすい。 ただし、「利用可」を利用可否の項目で設けていないことで、著作者以外の第三者に無断で不正な登録をされても、即座に利用はされないため、安心との声があり、デメリットの検討が必要。
	オプトアウトの設定	・当面は上記許諾設定で対応 ※生成AI等のプラットフォームが普及してきた時点で連携方法要検討	-
利用者 (検索者) 側	検索の容易性	作品ポートフォリオ機能を検討（現状、大半がSNS又はホームページURLを登録しているが、まったく情報がなく、検索者が著作物等を特定しにくいものがある）	登録される数や登録する著作物等次第ではデータサイズが大きくなり、コストがかかる。SNSアカウントやホームページをすべて登録しない著作者等に限るなどの工夫の検討が必要。

5.2.1. 個人クリエイター（登録者）に向けた機能等

(1) 代替的な本人確認手段

「個人」による登録に関しては、本人確認手段としてマイナンバーカードのみが利用可能となっていたため、マイナンバーカードを保有していない人等から登録できないとの声があった。そこで、今後マイナンバーカード以外の代替的な本人確認手段の導入を検討することが求められる。具体的には、免許証やパスポートなどの本人確認手段を追加することが考えられる。しかしながら、これらの代替的な手段の導入には、デメリットがあり慎重な検討が必要である。

まず、郵送等により書類を送付し、認証を行うのか、電子的な方法によるのかが問題となる。令和6年度の調査研究⁵では、検討委員会において、「本システムは対応の規模想定が大きくなり、中長期的に観ればシステム化すべきという意見が大勢を占め」ており、実装にあたってはデジタル庁のデジタル認証アプリによる電子的な手段で実装された。システム公開後の利用状況からも、公開直後ということはあるが、数百単位のユーザーが本人確認を行っており、郵送などのマニュアルでは、対応にコストがかかり、かつ登録までの時間がかかることから、システム化された方法によることが望ましいと考えられる。なお、本人確認のための機能として実装しているデジタル庁の「デジタル認証アプリ」では、マイナンバーカード以外の使用が認められておらず、民間の e-KYC (electronic Know Your Customer) ⁶サービスと連携することが必要となる。ただし、文化庁が主体となる本システムは、「政府情報システムのためのセキュリティ評価制度」(ISMAP (イスマップ) : Information system Security Management and Assessment Program) にて認められた仕組みを使うことが出来ず、本システムの開発時点では、民間の e-KYC サービスは、ISMAP に登録されておらず、システム公開後の 2026 年 3 月時点においても登録はなされていない。そのため、今後、登録状況を継続的に注視しつつ、民間の e-KYC サービスが ISMAP に登録する意向があるのか調査が必要となる。

また、仮に ISMAP に民間の e-KYC サービスが登録されたとしても、e-KYC サービスに登録される本人確認書類が偽造やなりすまされる可能性がどの程度あるのかなど、本人確認の真正性のレベルを慎重に精査することが必要である。SNS の投稿では、マイナンバーに限っていることにより、本人の真正性が担保されるため、不正が行われた際に当該不正を行ったユーザーへ到達しやすいことから、抑止力が働き、不正な登録が行われにくく安心という声があった。マイナンバーカードには、IC チップが搭載されており、かつ公的個人認証の仕組みが実装されているためである。一方で、パスポートや免許証においては、IC チップによる読み取りができるものの、公的個人認証の仕組みが実装されていない。犯罪収益移転法などにより本人確認が厳しく求められる金融機関などで民間の e-KYC サービスの利用が進

⁵ 文化庁（受託事業者：株式会社ジャパンミュージックデータ）（2025）「令和6年度個人クリエイター等の権利情報を登録する仕組みに関する調査研究」17 頁

⁶ 電子的な手段を用いて本人確認を行うこと、またはそのための仕組みやサービス。

んでいる中で、本システムにおいて、どこまで真正性のリスクを低減させるかという議論もありうるが、メリット・デメリットを慎重に検討し、代替手段の導入の可否を決める必要がある。

(2) 柔軟な許諾設定

有識者やプラットフォーム事業者へのヒアリング、システム公開後の SNS の投稿や問合せ内容からは、著作物の利用可否について、要相談・利用不可だけでなく、利用可を選択できるようにし、またより詳細な利用許諾の条件を設定できるようにした方が良いのではとの意見があった。具体的には、利用可否の項目の詳細等として、利用不可のジャンルや利用料金、商業利用の可否、氏名表示の有無等を設定できるようにすることを検討することが有益であると考えられる。ユーザーインターフェースの改修で対応できる可能性があり、比較的低コストで、技術的にも導入しやすい。ただし、導入することによるデメリットの検討が必要となる。

「利用可」の項目を設けていないメリットとしては、著作者以外の第三者に無断で不正な登録をされても、即座に利用はされないのが、安心との声があった。また、同項目を設けるデメリットとしては、著作者等の意図したことが、適切に著作物を利用したい者に伝わらず、著作者等の意図しない利用が起こる懸念が想定された。

ユーザーインターフェース等の工夫によりリスクを低減できるのか、今後より詳細な検討が必要である。

(3) 登録等の手間への対処

1) トップページへのランディング～アカウント登録の段階

現行のシステムでは、検索システムと登録両システムのアカウントは、別々になっている。登録者に関しては、検索者としても登録し、自身の著作物が検索でヒットするか、どのように表示されるかをチェックしている。そのため登録者は両方のアカウントに登録を行っているが、両方アカウントを登録するのは手間であることから、アカウントを共通で使えないかとの声があった。UI の改善ほど容易に改修できることではないが、ユーザービリティの改善の観点では有益である。

2) 著作物等登録段階

CSVなどでユーザーが情報を入力し、アップロードする機能を設けた方がいいのではとの声があった。管理している著作物の情報をエクセルやCSVなどでデータとして保有している場合などで、管理している著作物の数が多いときは、登録の手間を削減することができるため、検討する意義があると考えられる。ただし、システム化して、自動的にアップロードできる機能を設けたとしても、どこまで当該機能が利用されるかは、未知数である。そこで、まずはCSV等のフォーマットをシステム上で公開しておき、管理者までメール等で送付してもらい、管理者がマニュアル（手動）でデータベースに登録していくという対応をしていくことが有益であると考えられる。これにより、CSV等での一括登録の機能のニーズが確認できる。ニーズが一定数確認できたら、マニュアルでの運用コストと開発コストを比較しつつ、実装していくことを検討することが有益であると考えられる。

また、各種データベースとAPI（Application Programming Interface）で連携し、登録されている場合は、APIで取得可能な情報を反映させることで、入力の手間を削減していくことも今後検討していく意義があると考えられる。さらに、各種データベース等でAPIが提供されていない場合であっても、データを保有し、提供いただける場合は、本システムに管理者側で登録しておき、該当する著作物のユーザーが登録するときには、フォーム上に反映しておくといったことを検討するのも有益であると考えられる。

5.2.2. 著作物の利用者（検索者）に向けた機能等

(1) 検索の容易性の向上

利用状況の分析からは、コンテンツ掲載先 URL など著作物をより特定しやすくするための情報が登録されていないものが 10%程度存在した。検索者視点では、利用したい著作物を特定するために、著作物の実際の画像等があると有益であり、作品ポートフォリオ機能の実装を検討することが有益である。ただし、登録される数や登録する著作物等次第ではデータサイズが大きくなり、コストがかかる一方で、90%近い著作物は、コンテンツ掲載先 URL が記載されていることから、費用対効果を考え、SNS アカウントやホームページをすべて登録しない著作者等に限るなどの工夫を検討し、実装の可否を判断することが必要である。

(2) データベースの充実

本システムでは、公開当初は、未管理著作物裁定制度からのオプトアウトをシステムの意義としたところである。そのため、個人クリエイターが自ら登録し、連絡を取れるようにすることが重要であった。他方で、今後、未管理著作物裁定制度からのオプトアウトにと留まらず、より著作物の利用の円滑化を進める観点では、より多くの著作物の情報が登録されることが、特に検索者視点では重要である。このような観点で、登録システムと同時に「分野横断権利情報検索システム」を構築し、公開したところではあるが、データベースとしては公開されていないが、団体等で著作物のデータを保有しているようなものについては、本システムに登録し、公開するといったことも有益でないか、との意見が利用促進検討会であった。このようなデータは、個人クリエイターが登録しているわけではないので、連絡先の情報が登録されていないため、本システムを確認しただけで、逆に未管理著作物裁定制度の裁定の対象となると誤解を生む可能性がデメリットとして考えられる一方で、本システムがデータベースとして充実し、検索者が増えることで、著作物等の二次利用につながるという個人クリエイターの登録のモチベーションをあげることにつながるため、今後継続的に検討していくことが有益であると考えられる。

6. ロードマップ策定

まずは2026年2月26日に個人クリエイターシステムが稼働したことを踏まえ、直近は引き続きプロモーションに力を入れながら、実際の利用状況等を分析していくことが必要である。

追加の機能に関しては、実際の利用状況等や実利用者等の意見を聞き、必要性やニーズを検証していくことが必要であり、そのために、まずは当面利用者を増やしていくことに注力する。なお、必要性やニーズの検証にあたっては、本利用促進検討会で取りまとめた追加機能の議論等を踏まえつつ、更なる検討や検証を行っていくことが適当である。

図表 39 利用促進に向けた検討等の今後の進め方

フェーズ	時期	概要
フェーズ1	2026年4月～ 2027年3月頃まで	①現状（2026年3月システム開始時点）の個人クリエイターシステムについて、プロモーションを行い、利用者数を増やす。 ②実際のシステムの利用状況等のデータを収集、分析し、個人クリエイターシステムやプロモーション方法の効果検証を行う。 →個人クリエイターシステムへのアクセス数や登録状況などのデータを分析しつつ、実利用者や潜在的な利用者などにヒアリング等を行い、課題などを分析する。 ③随時、プロモーションの方法など、軌道修正する。 →まずは現状のシステムを前提に利用を促進していくことが重要
フェーズ2	2027年4月以降	①現状（2025年3月システム開始時点）の個人クリエイターシステムについて、プロモーションを行い、利用者数を増やす。 ②実際のシステムの利用状況等のデータを収集、分析し、個人クリエイターシステムやプロモーション方法の効果検証を継続的に行う。 ※フェーズ1の②の分析を踏まえて、必要に応じて、以下を実施。 ③必要に応じて、個人クリエイターシステムの機能の拡張に関して、ニーズの詳細な分析や実現可能性等を検討する。ニーズが実際に確認できた機能等については、機能の具体化等を行う。

7. まとめ

本調査研究では、権利情報の集約化を促進し、著作物等の利用の更なる円滑化を図るため、令和8年2月26日にシステムの公開がなされた個人クリエイターシステムの仕組みについて、検討及び検証を行うことでその効果的な利用促進を図ることを目的に、コンセプトや機能等の検討、広報戦略や施策の検討を行った。また、システムの公開に先立ち、利用規約やプライバシーポリシーの改定（策定）し、加えて広報施策を実施した。

本システムは、公開後、SNSを中心に情報が拡散され、2026年3月10日時点で、約470の著作者等の登録があり、約1450件の著作物等の情報登録があった。登録された情報やアクセス解析からは、具体的なユーザー像や利用ニーズが明らかになった。さらに、SNSや問合せでは、多数の意見が寄せられ、今後、システムを発展させていくための課題も見えてきた。課題としては、プライバシーへの懸念、現行のシステムの意義の周知や未管理著作物裁定制度からのオプトアウトに留まらない価値の付加、登録等の手間などが挙げられ、容易に実施できるUIの改善策、メリット・デメリット、実現可能性等の課題があるため今後継続的に検討することが必要な機能等を各課題に対応して整理した。

分野を横断した著作物の権利情報のデータベースに関わる構想は、歴史を遡ると平成5年11月（1993年11月）に公表された文化庁「著作権審議会マルチメディア小委員会第一次報告書」に端を発する。その後、音楽分野において先行して権利情報集約化のための取り組みが進められ、官民が連携して、データベースやシステムの拡充が行われてきた。分野横断権利情報検索システムと合わせて、本システムの公開は、分野横断の権利情報のデータベースに関わる30年以上の歴史の中で、大きな節目であり、公開直後に多数の個人クリエイターに注目され、登録がなされたことは、まさに偉大な一歩を踏み出したと言える。今後、継続的にシステムの改善と検証、更に機能の拡充が行われ、権利情報の集約化を促進し、著作物等の利用の更なる円滑化、更には対価還元のための歩みが加速していくことを期待したい。

最後に、個人クリエイター等権利情報登録システム等の構想から実装までの段階や、将来的な機能等や広報等を検討した本調査研究においては、有識者や関連事業者・団体の方々に多大なる尽力をいただいた。この場をお借りして、心より厚く御礼を申し上げます。