

デジタル時代のコンテンツ戦略 検討タスクフォース におけるUGCの現状と課題

日本ネットクリエイター協会
(JNCA)

仁平淳宏

本日の内容について：

1. デジタル時代におけるコンテンツ産業の構造変化と未来展望
2. UGCなど多様なコンテンツの創造・利用の動向、
個人クリエイターによる創作活動の実情と今後の方向性
3. n次創作の市場化等に向けた課題
4. 多様なクリエイターによる創作・発信の
促進・活性化のために必要な環境
(著作権権利処理等のためのIT基盤の在り方等)

1. デジタル時代におけるコンテンツ産業の構造変化と未来展望

- UGCによる「自己完結型」の産業構造

- └ 作詞作曲という「著作権」の部分だけでなく、「楽器演奏」「スタジオ収録」などの「原盤制作」や、CDなどの「商品の製造」なども自分で行うことで、「自己完結型」の産業構造を構築してきました。

※CD制作における圧倒的な原価の低さ！
※販売促進コストの低さ！

- 二次創作を積極的に活用した「マーケット展開」

- └ ニコニコ動画における「歌ってみた」「踊ってみた」などの二次創作活用
- └ 自らの曲の二次創作をネットで促すことにより、
Youtube Content IDで収益を上げるなどの手法も一般的になってきました

- 専門学校でも「ボカロPになるためのコース」が出てきています

2. UGCなど多様なコンテンツの創造・利用の動向、 個人クリエイターによる創作活動の実情と今後の方向性

- JASRACメンバーに積極的な興味を示す動向あり

- ↳ 積極的な海外展開を視野にいれるクリエイターが増えてきています

※ 日本と海外における「著作権 支分権」区分の違いによる徴収手法などにおける問題点など

クリエイターに対する啓蒙活動の必要性を感じています。

- ISRCについて自分で採番する動きもある

- ↳ アグリゲイターによるISRC採番を原因とした「複数採番」を解決したいと考えるクリエイターが出てきている

※ ISRC登録の「Mコース」登場による問題点はないのだろうか？

- ダウンロード型の商品（ミュージックカード）などの利用

- ↳ 現状では、二次使用料算出の対象にはなっていません

3. n次創作の市場化等に向けた課題

- Youtube Content IDにおいては、
複数権利者（楽曲制作者&動画制作者など）への分配機能がない。
 - └ 一部の企業などが「複数権利者が存在するコンテンツをID登録し、
収益を各権利者に分配する」という流れもでてきています

※ メジャーのコンピアルバムに「ボカロP自身が保有する原盤を収録した場合」、その楽曲のContent IDをそのメジャーレーベルが設定してしまうトラブルが継続的に起きている。（通常は「気がつけば」すぐに解決できています）

- ニコニコ動画には「コンテンツツリー機能」があり、
このような仕組みの他媒体への展開の必要性を希望する声がある。
 - └ 「コンテンツツリー」が二次創作による作品拡大の要因の一つになっています
[二次創作を支える技術／スマートコントラクトなどの可能性→次ページ](#)
- 一般の「大人メディア」における「理解度」を促進させる必要あり
 - └ たとえば「ボカロPのつくったサウンドトラック」を「歌手がボーカルをいれた音源」
を放送などで使う場合の、権利の所在や、権利許諾の手法を解りやすく提示する仕組み
が必要なのではないのでしょうか

4. 多様なクリエイターによる創作・発信の促進・活性化のために必要な環境（著作権権利処理等のためのIT基盤の在り方等）

- ・ 情報集約化DBの構築により、個人クリエイターが直接登録すること(ノンメンバーとしての登録)が可能になった。

※ 対使用者との渉外などを鑑みると、現状では、JNCAやIRMA、ILCJなどの参加に入っただけの登録の方が、個人クリエイターにとっては有利なのではないかとの意見があります。

参考にしたい手法として

- ・ FPを用い、全世界の放送での楽曲使用をレポートする仕組み（BMATなどの）を音楽以外のコンテンツにも導入し、さらに、放送以外のSNSなどともマッチングできる仕組みの可能性
 - ・ 使用実績を把握可能にし、それをもとに「報酬請求する」ための仕組みの構築など
- ・ UGCの世界では、現在既に「企業が提供するコンテンツDBとして使用可能な仕組み(※)」が存在しているので、それらと情報集約化DBとのつなぎ込みも検討するべきか？

※ ニコニコ動画、ニコニコモンズ、ピアプロ、ruoter.FM、pixivなど

最後に.

- ・ 「実際に使用されるポテンシャルのあるコンテンツの権利情報を管理すること」と「全てのコンテンツの権利情報を管理すること」との「経済的な意味」の違い。

これを踏まえた上での「最適な管理手法」の模索・構築の必要があると思います。

- ・ その上で、どのようにして新規作品を「使用されるポテンシャルのあるコンテンツ」に「昇華」する仕組みの重要性。

このような「UGC作品をより広め」、
そのうえで「UGC作品を正式に許諾できる仕組み」が大切なように思えます。

- ・ さらに「必要な音源・動画など」をDLするためのDB（ニコニコモンズやピアプロなどの外部DB
ふくむ）とのつなぎ込みや、正しく利用されるための仕組み（IDなどの発行）の必要性。

このような仕組みが無いと、インディペンデントな作品を使用者が入手することができません。

- ・ NFTのUGCならではの使い方、メタバースにおける著作権使用の問題点などについて。