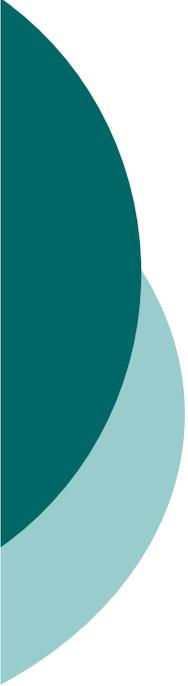


コンテンツの流通促進について

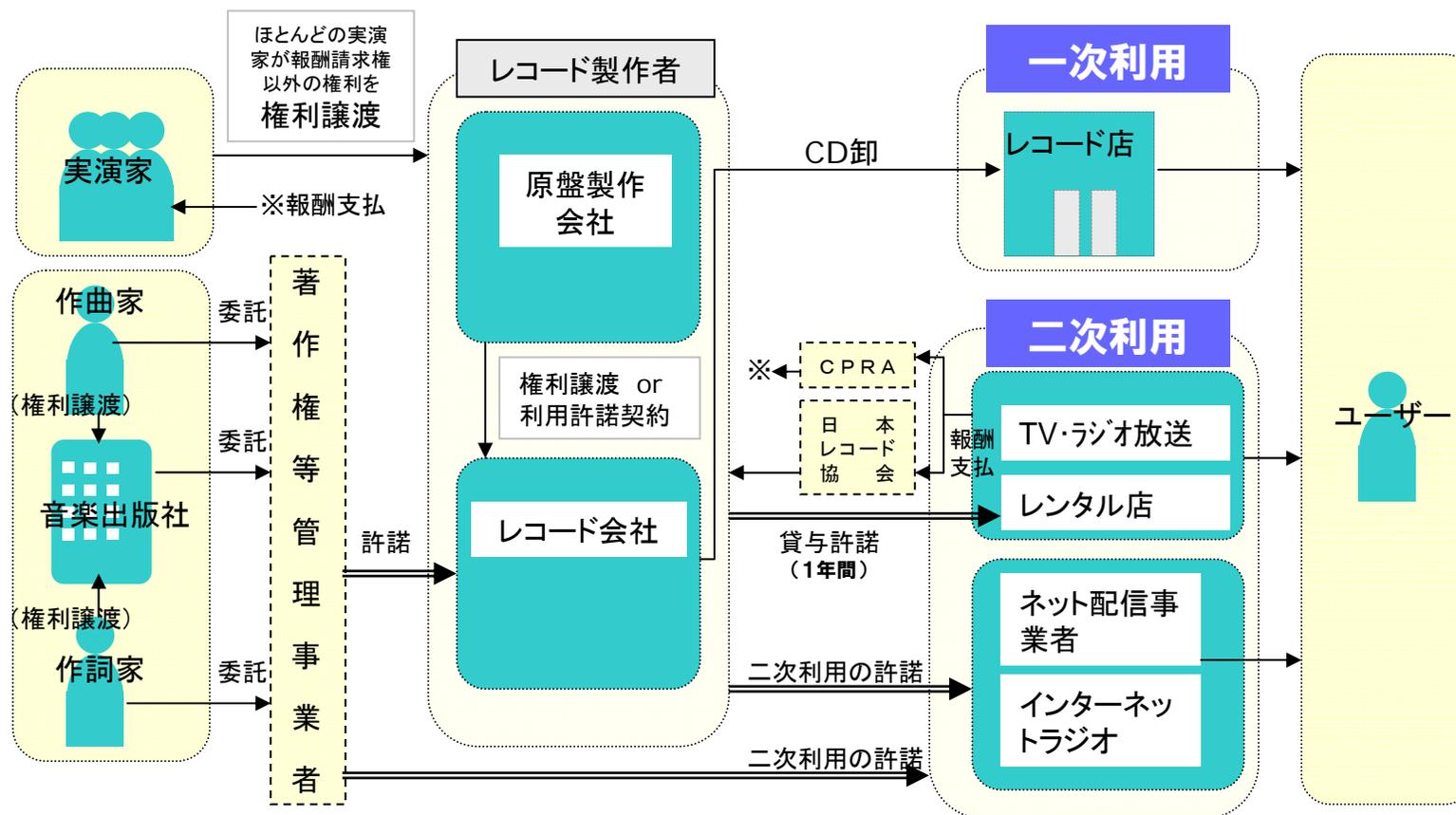
デジタル・ネット時代における知財制度専門調査会第3回資料



検討の背景

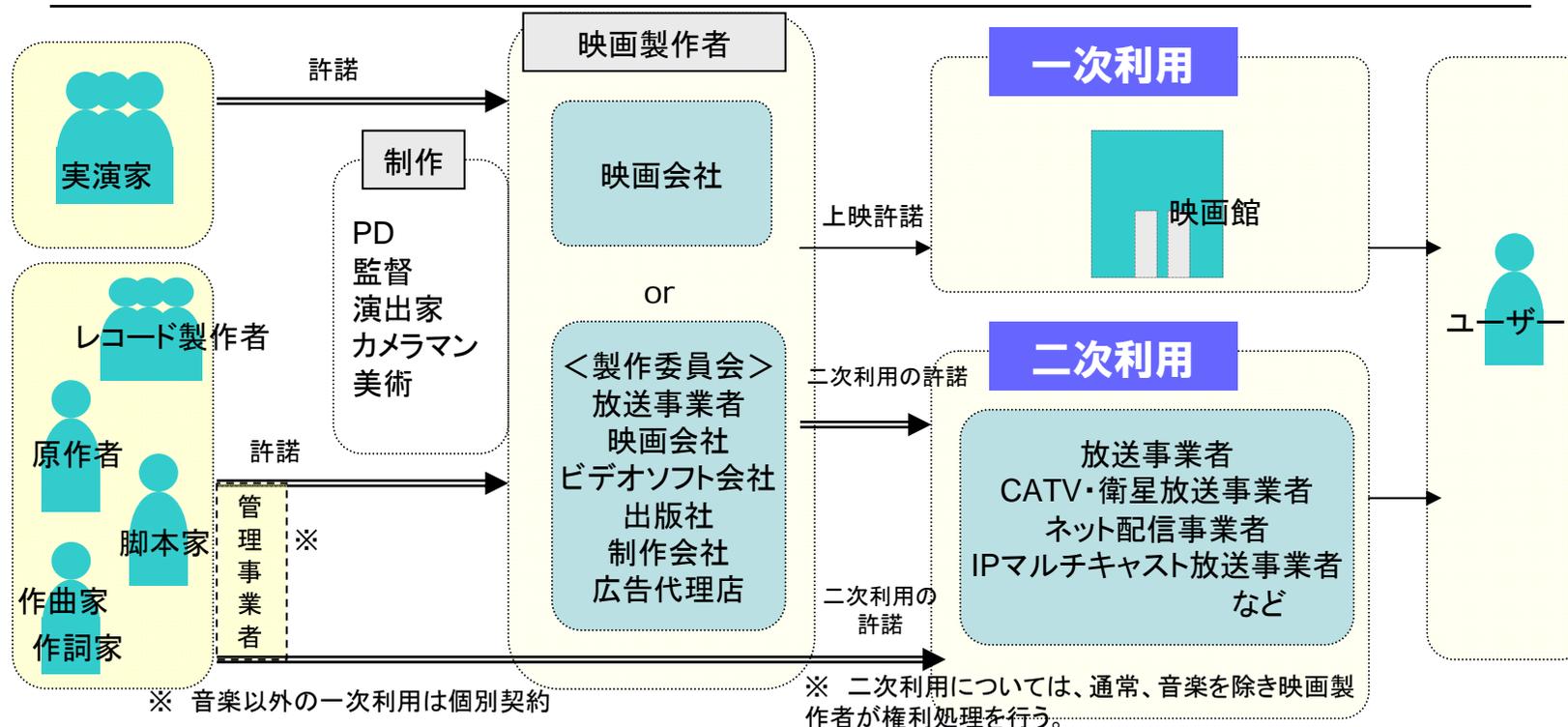
- インターネットの普及、ブロードバンド化の進展等により、パソコン、携帯端末へのコンテンツの配信、IP技術を用いたテレビへの動画配信など、新しいコンテンツの流通形態が生まれてきている。
- しかし、これら新しい流通経路にコンテンツを流通させるためには、権利処理に時間とコストがかかりすぎるとの批判がある。民間では、新しい流通形態に対応した円滑な権利処理を実現するため、権利の集中管理の拡大や制作段階から二次利用を想定した契約の締結促進、コンテンツ情報の集約・公開等の動きがあるものの、なお十分ではないとの指摘もある。
- このため、これらの動きを視野に入れつつ、ネット等を活用した新しい流通を一層促進するためにはどのような法的枠組みが適切かについて検討を行う。

音楽コンテンツ(レコード)の権利処理の現状



- 歌手・バンド等の実演家の権利はレコード製作者に契約で移転しているケースが多く、レコード製作者の許諾により二次利用は可能。
- 作曲家、作詞家の権利は集中管理団体を通じて権利処理が可能。

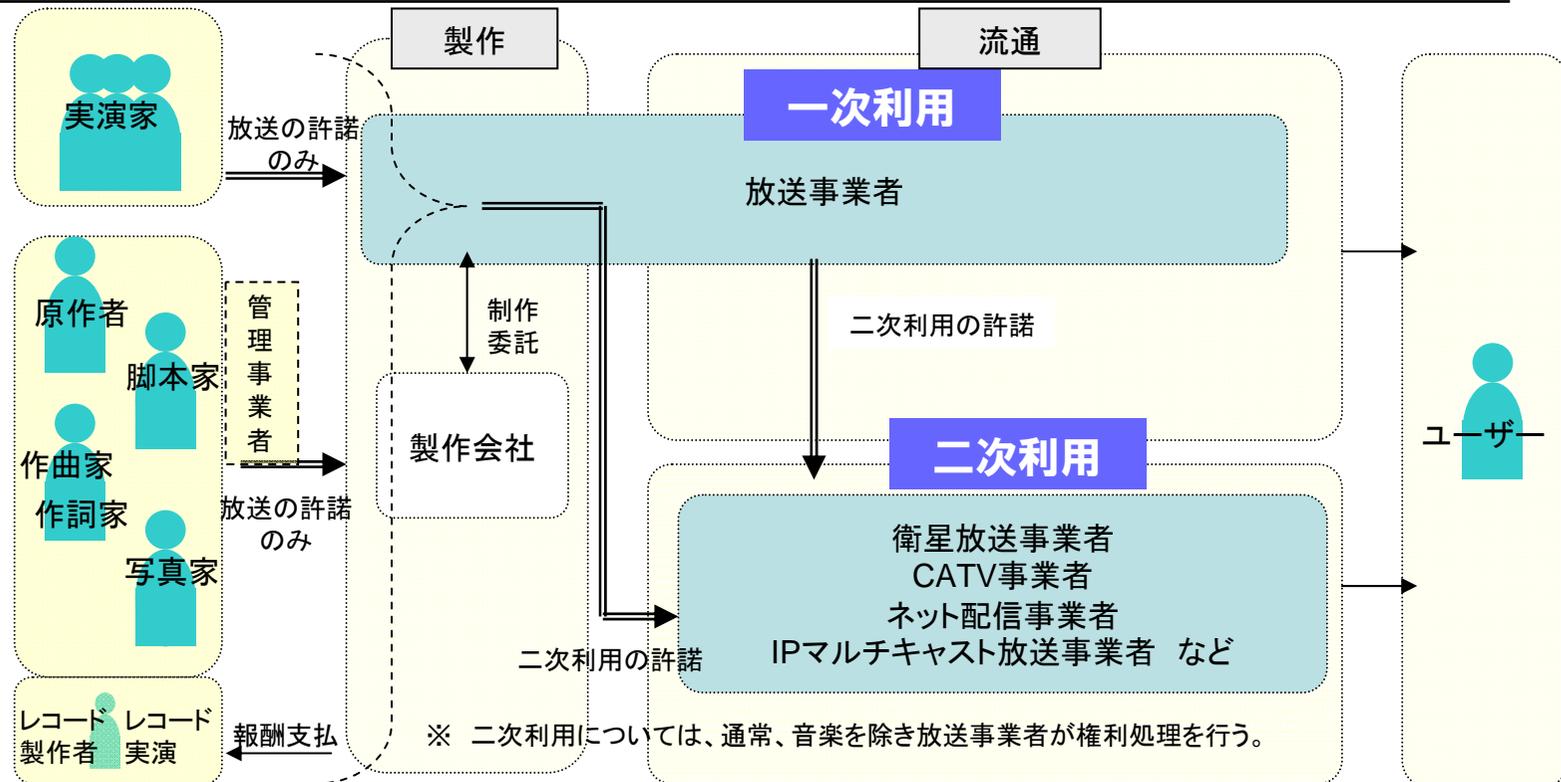
映画コンテンツの権利処理の現状



- 俳優(実演家)の権利は撮影時の一度しか働かない(ワンチャンス主義)。脚本・音楽等の二次利用は集中管理団体を通じて権利処理が可能。
- 映画の著作権者は映画製作者(映画会社)であり、監督・演出家等に著作権はない。
- 製作委員会方式では参加する企業が著作権を共有しており、二次利用は参加企業すべての許諾が必要

放送コンテンツの権利処理の現状

※アニメを除く



- 実演家について、映画やレコードのように製作者に権利が集約化されていない。権利の集中管理も音楽・脚本ほどカバーされていない。
- それぞれのコンテンツについての権利情報が集約・公開されていない。
- 二次利用については、通常、音楽を除き放送事業者が権利処理を行う。5



放送コンテンツの流通促進のための取組

○ 契約ルールの形成

「映像コンテンツ大国を実現するための検討委員会」において、放送コンテンツ製作者(放送事業者、番組製作者)と実演家との協議により、制作時における契約締結の取組の促進、ネット配信に関する契約ルールの策定が行われ、関係者は周知徹底を実施。

○ 放送コンテンツの取引市場の整備

総務省の情報通信審議会において、放送コンテンツの取引市場を形成するための取組として、放送コンテンツの製作者(主に放送事業者)が権利情報を集約し、それを取引を希望する者に対し公開するためのルールや制度環境の在り方等を検討中。また、放送事業者を通さずに、放送コンテンツの製作者自らが取引に参加できる仕組みを構築するための実証実験を実施中。

○ 集中管理事業の拡大

2006年10月から実演家、レコード製作者の放送番組のネット配信に係る権利処理について、応諾義務の伴う一任型の権利の集中管理を開始。なお、実演家の権利の集中管理事業のカバー率は、非一任型も含め70%程度である。

○ コンテンツ関連情報の集約

2007年6月には、民間の自主的な取組として、コンテンツを国内外に発信することを目的とした作品情報のデータベースである「ジャパン・コンテンツ・ショーケース」の運用が開始された。また、著作権等の権利団体においては、権利者情報に関するデータベースとして「創作者団体ポータルサイト」を整備・運用することを予定。

○ 所在不明の権利者への対策の強化

(社)日本芸能実演家団体協議会・実演家著作隣接権センター(CPRA)と放送事業者等の利用者の間において、暫定的な措置として、所在不明の実演家がいっても事後的に使用料を支払うことにより利用を可能とする自主的な取組を実施中。また、文化審議会において権利者不明の場合の制度的対応について検討中。



コンテンツの流通促進に関する検討課題

1. 二次利用に際しての権利関係、権利行使の在り方

- ネット等を活用した流通における権利関係はどのようにあるべきか。
- 許諾を円滑に進めるための契約慣行の改善徹底、集中管理の拡大や権利情報の集約・公開などの取組の意義をどうとらえるべきか。
- 明確な契約がない場合や集中管理の対象ではないアウトサイダーを念頭に、契約や集中管理で対応できない部分はどのような対応等が考えられるか。

2. 写り込みなど付随的な利用に関する法的問題の解決

映像コンテンツ等の背景映像等に写り込んでいる著作物の法的取扱いについてどのような制度上の対応が考えられるか。

3. ネット上における一般人のコンテンツの創作・公表に伴う課題

ネット上で多数の者が関与することによって作成されたコンテンツの権利の管理について、どのような課題が考えられるか。