

投稿型サイト等のプラットフォーム におけるUGC等のコンテンツについて

2020年11月19日

内閣府 知的財産戦略推進事務局

- ◆ UGCはデジタルエコノミーやコンテンツビジネス、社会的コミュニケーション、創作文化の発展にどのように寄与しているか。中間財としてどのような役割を果たしているか。
- ◆ 創作者、利用者、事業者に裨益する形でのプラットフォームの発展に向けて解決すべき課題はなにか。
 - 新たなビジネスモデルの創出等イノベーションと創作者等の権利との市場機能をもつ調整の仕組み、創作者等の意思の確認を円滑に行うための仕組み、創作者等と利用者間のコミュニケーションを円滑に行うための仕組み等
- ◆ UGCを含むコンテンツの権利処理や対価還元の円滑化に向けて、必要な技術開発やその導入への支援、その他事業者や権利者間の連携の促進など、どのような対応が考えられるか。
- ◆ 新たなプラットフォームの成長を促すことができるのはどのような仕組みか。

投稿型サイト等におけるUGC(ユーザー生成コンテンツ)について

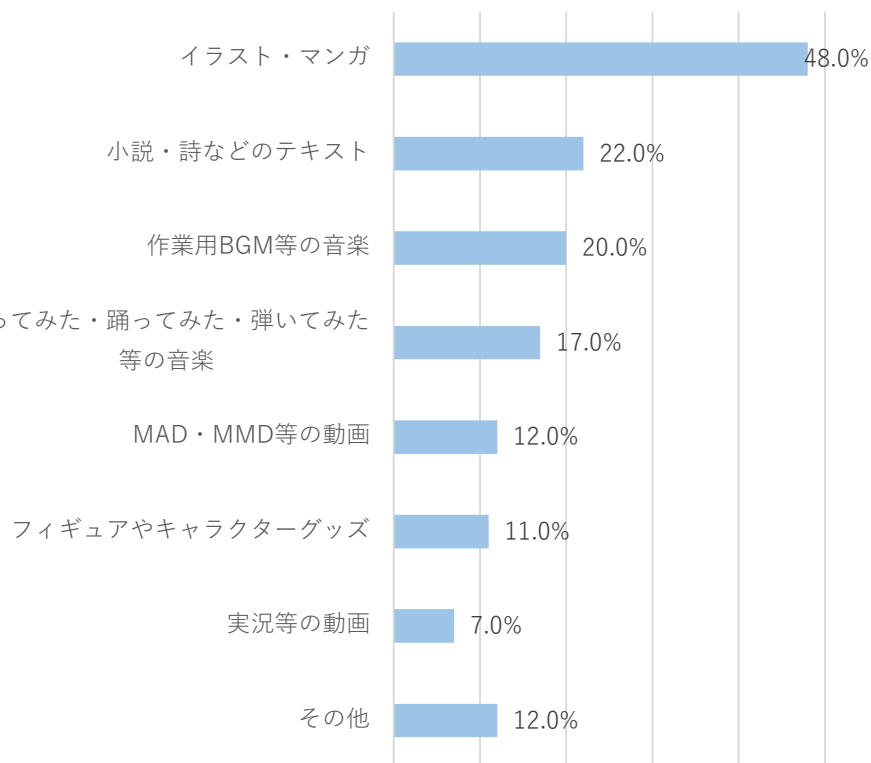
- ◆ 動画、音楽、イラスト、ゲームなど様々な分野で生まれている。
- ◆ 創作や編集を容易にするデジタル技術が活用されていることが多い。
- ◆ 投稿サイト等において、あるユーザーが創作したものが投稿され、さらに別のユーザーがその作品を利用して新たな作品を創作するといった派生作品が連鎖的に生まれていく場合もある。
- ◆ ユーザーが完全に一から創作したものもあるが、何らかの形で既存の第三者の作品・素材を利用したものも多い。利用される作品・素材は商業利用を想定したものが多いと考えられるが、アマチュアのものも見られる。
- ◆ UGCであっても商業的に流通するようになるものもあり、プロとアマチュアの線引きが難しいものもある。

UGC創作の主なジャンル等

- n次創作を行っているジャンルは「イラスト・マンガ」が48.0%で最も多く、続いて「小説・詩などのテキスト」「作業用BGM等の音楽」が続く。
- また、公開している媒体については、「インターネット上のプラットフォーム」が48.0%で最も多く、続いて「インターネット上のSNS」となっており、プラットフォームサービスを通じて公開している割合が高い。

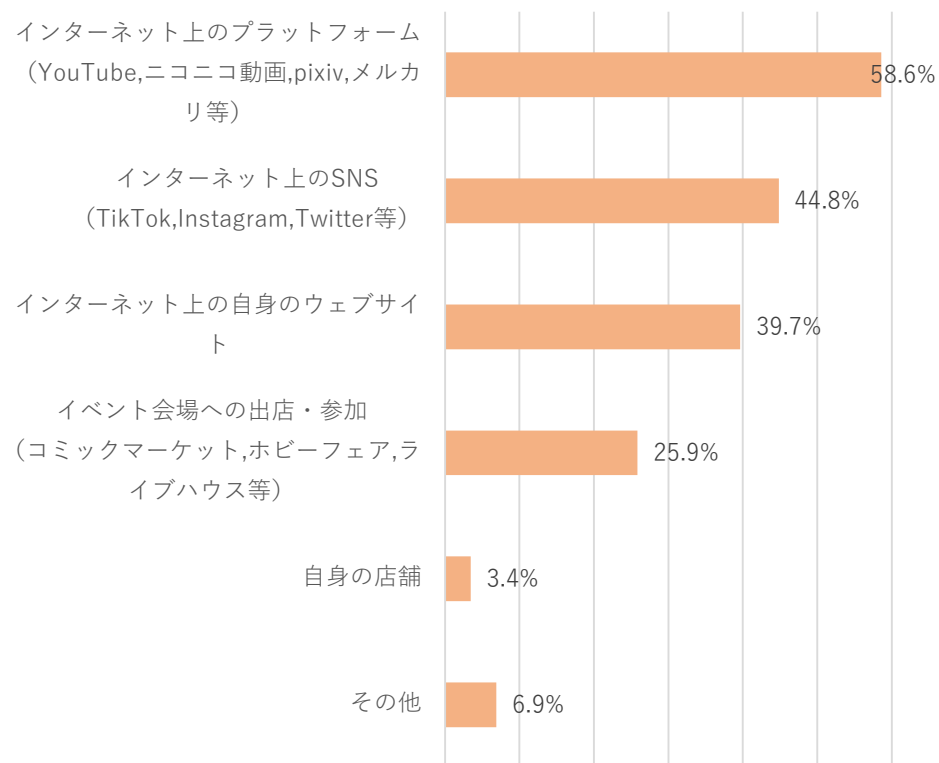
【n次創作を行っているジャンル(複数回答)】

0% 10% 20% 30% 40% 50%



【公開している媒体(複数回答)】

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60%



UGCで利用されている作品・素材と著作権

- ◆ 第三者が権利を有する既存の著作物等を何らかの形で利用する場合、複製権や翻案権、公衆送信権、著作者人格権(同一性保持権等)等の処理が問題となる場合が多い。
- ◆ 投稿サイトの利用規約において第三者の著作権等を侵害するコンテンツの投稿は禁止されていることが多い。
- ◆ 投稿サイトの運営事業者と著作権等管理事業者が包括許諾契約を締結することにより、「歌ってみた」「弾いてみた」といった作品やカバー曲の歌唱等の投稿に係る著作権処理を円滑に行うことができる場合がある。
- ◆ 権利者の対応としては、意に沿わないものとしてサイト運営者等に対して削除を請求する場合、黙認する場合、利用の許諾をした上で、広告掲載による収益化を図る場合などがある。また一定の利用に限ってガイドライン等によりあらかじめ著作物等の利用を認める場合もある(例. 二次創作ガイドライン、ゲームの利用に関するガイドライン)。
- ◆ フィンガープリントを用いた無許諾コンテンツの追跡・削除・収益化を行っている投稿サイトの例や、ブロックチェーンを用いた著作権管理プラットフォームの構築を目指す動きがある。

UGCの利用について

- ◆ 投稿サイトの利用規約において、ユーザーが投稿するコンテンツに関し、運営事業者に対して商業的な利用も含めて許諾する旨を規定する場合が多い。ただし、元となった作品・素材には規約の効果が及ばない場合がある。
- ◆ サイト運営事業者によるユーザー投稿コンテンツの利用形態として、ユーザーが投稿したコンテンツの公開・配信や、違法コンテンツなどの侵害や悪用行為を検出するための分析のための利用、サイトのプロモーションのための利用、情報処理技術の研究目的のデータ提供等の事例が見られる。
- ◆ クリエイティブ・コモンズ等の意思表示の仕組みを活用して、ユーザーが投稿したコンテンツについて広く一般公衆に向けて利用を許諾する意思表示が行われている場合がある。

投稿サイトの利用規約例

・投稿サイト利用規約における第三者の権利を侵害するコンテンツの禁止条項

サイトA	コンテンツをアップロードする際、本契約（A社のコミュニティガイドラインを含みます）や法律を遵守していないコンテンツを本サービスに投稿することはできません。たとえば、権利所有者から許諾を得ている、または法的な権限がある場合を除いて、第三者の知的所有権（著作物など）を含むコンテンツは投稿できません。お客様は、本サービスに投稿するコンテンツに法的な責任を負います。
サイトB	個人情報や秘密情報を投稿したり、知的財産などの他者の権利を侵害したりする行為は、禁止されています。
サイトC	ユーザーは、ご自身が本サービス上でまたは本サービスを通じて送信、投稿または表示するコンテンツに関して、本規約で付与される権利を許諾するために必要な、すべての権利、ライセンス、同意、許可、権能および／または権限を有していることまたは得ていることを表明し保証するものとします。ユーザーは、ご自身が必要な許諾を得ているまたはその他の理由により素材を投稿しC社に上記のライセンスを許諾することができる法的権限を有している場合を除き、当該コンテンツが著作権その他の財産権の対象となる素材を含むものではないことに同意するものとします。
サイトD	あらゆるユーザ・コンテンツは、非秘密情報であり非専有のものみなされます。お客様は、秘密または専有と考えるユーザ・コンテンツについては、本サービス上でまたは本サービスを通じて投稿してはならず、当社に対して送信してはなりません。お客様は、本サービスを通じてユーザ・コンテンツを送信する場合、お客様がユーザ・コンテンツの所有者であること、または、当該コンテンツの全部または一部の所有者から、当該コンテンツ部分を本サービスに送信し、もしくは本サービスから外部のプラットフォームに転送し、または当該コンテンツ部分に第三者のコンテンツを取り入れるために必要なすべての許可、クリアランス、もしくは許諾を得ていることに同意し、これを表明したものとします。
サイトE	【投稿規約】利用者は、運営会社に対し、投稿コンテンツについて本ライセンスを付与するために必要な権原を有すること並びに当該投稿コンテンツの内容が法令及び本規約に違反するものではないことを表明・保証するものとします。 【サイトE活動ガイドライン】（中略）コンテンツによる表現の自由は無制限ではありません。（中略）サイトEによる表現の規制は最小限にとどめますが、一部、掲載を認めないことがあります。特に、以下のような内容のコンテンツについては、サイトEの自主的判断により削除する場合があります。（中略） <他者の権利を侵害する行為> 例) 他者の名誉、社会的信用、評判、プライバシーを侵害する内容 他者の基本的人権、著作権等の知的財産権、その他の権利を侵害する内容

投稿サイトと著作権管理事業者等との連携例

利用許諾契約やシステム上での連携等の有無

	JASRAC	NexTone	音楽原盤	クリエイティブ・コモンズ・ライセンス
サイトA	○	○	△ (権利者はコンテンツIDによって、ブロック・トラック・マネタイズから対応を選択可能)	○ (動画投稿でCC BYを適用でき、かつCCライセンスの作品を検索することが可能 (Google検索も可能))
サイトB	○	○		
サイトC	×	×		
サイトD	○	○	△ (一部楽曲についてホワイトリスト方式で利用許諾を行っているものあり)	
サイトE	○	○	△ (一部楽曲についてホワイトリスト方式で利用許諾を行っているものがあり、それら楽曲は「許諾原盤検索システム」で確認できる)	(クリエイティブ・コモンズとは別に著作物の創作への利用を推進する独自の仕組みを構築)

分野別の集中管理団体による管理状況

		団体名	管理状況(信託契約・委託者数、外国団体との契約等)
著作権	音楽	日本音楽著作権協会	信託契約数: 18728件 [2020年4月] 外国団体との契約: 125団体 (96ヶ国、4地域) [2020年8月]
		NexTone	信託契約数: 1627件 [2020年10月] 委託者数: 1501名 [2020年10月] 外国団体との契約: なし* *Google社と全世界地域契約を締結しているため、権利者が望んだ場合には、146の国と地域からの徴収が可能
	文芸作品	日本文藝家協会	委託者数: 3781名 [2020年11月] 外国団体との契約: なし
	写真	日本写真著作権協会	信託契約数*: 5984件 [2020年11月] 外国団体との契約: なし *協会による調査に基づき算出した著作権管理率: 39.9%
	脚本・シナリオ	日本脚本家連盟	委託者数: 2366名 外国団体との契約: 15団体 (13ヶ国) *2017年度に地上波放送及び衛星放送 (BS放送) で放送されたドラマ、劇場用映画及びアニメーション等の脚本家延べ人数から算出した管理率: 約53%
		日本シナリオ作家協会	委託者数: 約500名 [2020年11月] 外国団体との契約: 2団体 (2ヶ国) * 2015 年度に地上波及びBS波で放送されたドラマ・アニメ・劇場用映画等の脚本家延べ人数から算出した管理率: 約17% (現在も会員数に大きな変動はなし)
著作隣接権	実演 (映像)	映像コンテンツ権利処理機構 (非一任型含む)	委託者数 (実演家): 79456名 [2020年10月] 外国団体との契約: なし
	実演 (音楽)	日本芸能実演家団体協議会・著作隣接権センター	信託契約数: 94000名 [2019年度] 外国団体との契約: 34ヶ国・45団体 [2020年5月]
	レコード	日本レコード協会	委託者数 (レコード製作者): 745社 [2020年10月] 外国団体との契約: 放送二次使用料について数か国* *その他、外国盤レコード (外国のレコード製作者が権利を有するレコード) については、日本国内に存在するライセンスないしグループ会社を通じて権利委託を受けている。
	放送	日本テレビジョン放送著作権協会	信託契約数: 114名 [2020年6月] 外国団体との契約: なし

企業によるUGC利用に関するガイドライン例

●ネットワークサービスにおける任天堂の著作物の利用に関するガイドライン（2018年11月29日）

任天堂は、個人であるお客様が、任天堂が著作権を有するゲームからキャプチャーした映像およびスクリーンショット（以下「任天堂のゲーム著作物」といいます）を利用した動画や静止画等を、適切な動画や静止画の共有サイトに投稿（実況を含む）することおよび別途指定するシステムにより収益化することに対して、著作権侵害を主張いたしません。ただし、その投稿に際しては、このガイドラインに従っていただく必要があります。あらかじめご了承ください。

- 個人であるお客様は、任天堂のゲーム著作物を利用した動画や静止画等を、営利を目的としない場合に限り、投稿することができます。ただし、別途指定するシステムによる場合は、投稿を収益化することができます。
- お客様は、正式な発売日またはサービス開始日を迎えた任天堂のゲーム著作物を、投稿に利用することができます。正式な発売日またはサービス開始日を迎えていないものに関しては、任天堂が公式に公開した任天堂のゲーム著作物のみを投稿に利用することができます。
- 投稿に任天堂以外の第三者が有する知的財産権が利用されている場合、このガイドラインとは別に、その知的財産権の権利者から許諾を得る必要があります。
- 任天堂は、Nintendo Switchのキャプチャーボタン等の機能を利用する場合を除いて、お客様ご自身の創作性やコメントが含まれた動画や静止画が投稿されることを期待しております。お客様の創作性やコメントが含まれない投稿や任天堂のゲーム著作物のコピーに過ぎない投稿はご遠慮ください。
- お客様が事実と反して、任天堂や任天堂の関係者から、協賛や提携を受けているようなことを示唆したり、誤信させたりしないでください。
- 任天堂は、違法または不適切な投稿や公序良俗に反する投稿、このガイドラインに従わない投稿に対して、法的措置を講じる権利を保持しています。

※上記は同社の公表情報をもとに知財事務局でガイドラインの一部を抜粋したものであり、正確には、ガイドライン本文全体とQ&Aも併せて確認する必要があります。https://www.nintendo.co.jp/networkservice_guideline/ja/index.html

投稿サイトの利用規約例

・投稿コンテンツの投稿サイト運営者による利用に関する条項

サイトA 本サービスにコンテンツを提供することにより、お客様はA社に対して、本サービスならびにA社（とその承継人および関係会社）の事業に関連して当該コンテンツを使用（複製、配信、派生物の作成、展示および上演を含みます）するための世界的、非独占的、サブライセンスおよび譲渡可能な無償ライセンスを付与するものとします。これには、本サービスの一部または全部を宣伝または再配布することを目的とした使用も含まれます。

また、お客様は、本サービスを利用する他の各ユーザーに対して、本サービスを通じてコンテンツにアクセスし、（動画の再生や埋め込みなど）本サービスの機能によってのみ可能な方法で、複製、配信、派生的著作物の作成、展示、上演などのかたちでコンテンツを使用する世界的、非独占的な無償ライセンスを付与するものとします。明確にするために付記すると、このライセンスは、本サービスから独立した方法でコンテンツを使用する権利や権限を与えるものではありません。

サイトB 弊社は、利用者がサービス上で、またはサービスを通じて投稿するいかなる利用者のコンテンツについても、その所有権を主張しません。ただし、利用者がサービス上で、またはサービスに関連して、知的財産権の対象となっているコンテンツ（写真や動画など）をシェア、投稿またはアップロードする場合、利用者は、弊社が（利用者のプライバシー設定およびアプリ設定に沿って）利用者のコンテンツをホスト、使用、配信、変更、運営、複製、公演、公開あるいは翻訳し、また派生物を作成する非独占的、使用料なしの、譲渡可能、サブライセンス可能な全世界を対象としたライセンスを付与するものとします。

サイトC ユーザーは、本サービス上または本サービスを介してコンテンツを送信、投稿または表示することによって、当社が、既知のものか今後開発されるものかを問わず、あらゆる媒体または配信方法を使ってかかるコンテンツを使用、コピー、複製、処理、改変、修正、公表、送信、表示および配信するための、世界的かつ非独占的ライセンス（サブライセンスを許諾する権利と共に）を当社に対し無償で許諾することになります（明確化のために、これらの権利は、たとえば、キュレーション、変形、翻訳を含むものとします）。このライセンスによって、ユーザーは、当社や他の利用者に対し、ご自身のツイートを世界中で閲覧可能とすることを承認することになります。ユーザーは、このライセンスには、C社が、コンテンツ利用に関する当社の条件に従うことを前提に、本サービスを提供、宣伝および向上させるための権利ならびに本サービスに対しまして本サービスを介して送信されたコンテンツを他の媒体やサービスで配信、放送、配信、リツイート、プロモーションまたは公表することを目的として、その他の企業、組織または個人に提供する権利が含まれていることに同意するものとします。ユーザーが本サービスを介して送信、投稿、送信またはそれ以外で閲覧可能としたコンテンツに関して、C社、またはその他の企業、組織もしくは個人は、ユーザーに報酬を支払うことなく（ユーザーは、ユーザーによる本サービスの利用がコンテンツおよびコンテンツに関する権利の許諾に対する十分な対価であることに同意するものとします）、当該コンテンツを上記のように追加的に使用します。

サイトD お客様またはお客様のユーザ・コンテンツの所有者は、当社に送信するユーザ・コンテンツの著作権を引き続き保有しますが、お客様は、ユーザ・コンテンツを本サービスを通じて送信することにより、当社に対して、そのフォーマットおよびプラットフォームを問わず（既存のものであるか今後開発されるものであるかを問いません。）、お客様のユーザ・コンテンツを、使用し、変更し、翻案し、複製し、派生物を作成し、出版および送信し、頒布する権利、ならびに、当社が本サービスの他のユーザーおよびそれ以外の第三者に対して、そのフォーマットおよびプラットフォームを問わず（既存のものであるか今後開発されるものであるかを問いません。）、お客様のユーザ・コンテンツを閲覧し、アクセスし、使用し、ダウンロードし、変更し、翻案し、複製し、派生物を作成し、出版および送信することを許諾する権利を許諾したものとします。この権利は、無条件であり、撤回不能であり、非排他的であり、許諾料が無償であり、完全に譲渡可能であり、全世界を地理的範囲とする永続的な権利であるものとします。

本サービスに対してまたは本サービスを通じてユーザ・コンテンツを投稿することにより、お客様は、当該ユーザ・コンテンツに関するマーケティング宣材または利用促進宣材に係る事前検査または承認を行う一切の権利を放棄するものとします。お客様は、お客様のユーザ・コンテンツに関するプライバシー権、パブリシティ権、その他類似の性質を有する一切の権利を放棄するものとします。譲渡または承継が不可能な人格権に関しては、お客様は、本規約への同意をもって、人格権に係る権利主張を放棄し、かつ、これらを一切行わないことに合意するとともに、お客様が本サービスに対してまたは本サービスを通じて投稿したユーザ・コンテンツに関してお客様が有する人格権に基づく行為の支援、維持、または許可を行うことを放棄し、かつ、これらを一切行わないことに合意するものとします。

サイトE 利用者は、投稿コンテンツをアップロードすることにより、運営会社に対し、投稿コンテンツを自由に利用できる世界的、非独占的、無償、サブライセンス可能かつ譲渡可能な許諾ライセンス（以下、「本ライセンス」といいます）を付与するものとします。利用者は、運営会社に対し、投稿コンテンツについて本ライセンスを付与するために必要な権原を有すること並びに当該投稿コンテンツの内容が法令及び本規約に違反するものではないことを表明・保証するものとします。

運営会社は、「サイトE」（中略）と連携するサービス（運営会社以外の第三者のサービスも含みます）の企画・運営、共同研究及びプロモーション等における投稿コンテンツの利用に際し、運営会社が必要とする範囲において投稿コンテンツを改変できるものとし、利用者はこれを予め承諾するものとします。

投稿サイトにおけるUGCの権利処理

	排他的許諾権	裁定制度	権利の集中管理	拡大集中許諾	報酬請求権 補償金付権利制限	権利制限(補償金なし)
導入例	原則	<ul style="list-style-type: none"> ・権利者不明等の場合の利用 ・放送(実績なし) ・商業用レコードへの録音等(実績なし) 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽曲 ・脚本 ・レコード ・実演 等 	<p>—</p> <p>※北欧では導入例あり ※イギリスでは、制度を導入したが未実施(団体なし)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・私的録音録画 ・教育目的利用(公衆送信) ・教科用図書への掲載 ・レコードの放送における二次使用 ・レコードの貸与(レンタル) 等 	<ul style="list-style-type: none"> ・私的使用のための複製 ・引用 ・教育(複製等) ・柔軟な権利制限規定 ・非営利上演等 等
特徴	<ul style="list-style-type: none"> ・権利者の権利保護・意思の尊重(差止請求権の行使が可能、刑事罰の対象) 	<ul style="list-style-type: none"> ・文化庁長官の裁定により個別許諾を代替 ・補償金の供託による対価の保障(一部供託免除あり) ・文化庁長官が補償金の額を定める 	<ul style="list-style-type: none"> ・権利者の任意による委託・信託 ・大量かつ定型的処理による取引費用の低減 ・団体が使用料規程を定め(利用者側への意見聴取・協議あり)、文化庁長官へ届出 	<ul style="list-style-type: none"> ・集中管理団体と利用者との利用許諾契約と同条件での利用を非構成員の著作物等について認める制度 ・団体管理外のノンメンバーも含めた定型的処理による取引費用の低減 	<ul style="list-style-type: none"> ・円滑な利用を可能としつつ、権利者に一定の対価を還元 ・利用条件や補償金スキームなどについてきめ細かな対応が可能 ・団体指定への一括した補償金支払いの場合もあり ・文化庁長官が補償金の額を定めたり、認可したりする場合あり 	<ul style="list-style-type: none"> ・無許諾無償利用 ・権利者への影響が特段ない又は軽微な場合や、極めて公益性の高い場合等に対応
論点	<ul style="list-style-type: none"> ・右の各制度等と相まって権利の実質的範囲が確定 	<ul style="list-style-type: none"> ・文化庁長官が要件の充足性や補償金額の適正性を判断する必要があるため、一定の手続・期間を要する ・実際に権利者が現れて供託された補償金を受け取った例は把握されていない 	<ul style="list-style-type: none"> ・分野ごとの集中管理度合いにバラツキあり ・ノンメンバーの著作物等には効果が及ばない 	<ul style="list-style-type: none"> ・ノンメンバーの権利を集中管理団体が処分することを正当化できるロジックが必要 ・日本では導入の前提となる集中管理が未発達(少数の権利者による団体が、その他多数の権利者の権利を処分することを正当化できるロジックが必要) 	<ul style="list-style-type: none"> ・差止請求権なし 	<ul style="list-style-type: none"> ・差止請求権なし ・権利者への対価還元なし
権利者の意思の尊重	<ul style="list-style-type: none"> ・権利を行使しなかったり、クリエイティブコモンズ等による権利放棄の意思表示を行ったりすることは可能 	<ul style="list-style-type: none"> 一部可能(制度設計次第) 	<ul style="list-style-type: none"> 可能(権利者の意思を尊重) 	<ul style="list-style-type: none"> ・制度設計次第 	<ul style="list-style-type: none"> ・制度設計次第 	<ul style="list-style-type: none"> ・制度設計次第

「EUデジタル単一市場における著作権指令」17条について

2019年5月17日、「デジタル単一市場における著作権及び関連する権利に関して規定し、指令96/9/EC及び2001/29/ECを改正する指令」(Directive (EU) 2019/790.「デジタル単一市場における著作権指令」※)が公布。2019年6月6日、同指令が施行。加盟国は効力発生から2年後の2021年6月7日までに国内法を整備することとされている。

●オンラインコンテンツ共有サービスプロバイダによるコンテンツの利用

オンラインコンテンツ共有サービスプロバイダのユーザが、著作権で保護された著作物等をアップロードし、当該プロバイダがその著作物に公衆がアクセスできるようにした時は、当該プロバイダが、著作物等を公衆に伝達し、利用可能にする行為を行ったと規定する(17条1項)。そのためプロバイダは権利者から許諾を得なければならない。許諾を得ていない場合、オンラインコンテンツ共有サービスプロバイダは、①許諾を得るための最善の努力をし、②高度な業界標準に従って、権利者から情報提供があった特定のコンテンツの利用を不可能にするための最善の努力をし、③権利者から権利侵害の通知を受けたコンテンツをウェブサイトから削除し、かつ、当該コンテンツの将来的なアップロードを不可能にする最善の努力をしたことを示さない限り、著作権侵害の責任を負う(同4項)。

但し、設立後3年未満で売上が1000万ユーロ未満のプロバイダであり、直近1年間の平均月間ユニークビジター数が500万を超える場合には、①及び③を行えば免責され、直近1年間の平均月間ユニークビジター数が500万以下の場合には、①及び③のうちウェブサイトから削除を行えば免責される(同6項)。

※Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC, OJ L130, 2019.5.17. <http://data.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>.