

ユーザーによるコンテンツの2次利用

2020年11月19日

株式会社ドワンゴ 川上量生

dwanngo

ユーザーによる2次利用の例

- 好きなアーティストやキャラクターの画像をSNSで自分のサムネイルにする。
- テレビ番組の画面キャプチャーにコメントをつけてSNSに投稿する。
- 好きなアーティストやキャラクターの似顔絵などを描いて投稿する。
- 好きなキャラクターのコスプレの衣装を自作する。
- 上記のようなものを他者へ販売する。
- 上記のようなものが掲載されたHPや生放送や動画でアフィリエイト広告収入などを得る。

ユーザーの気持ち

- 宣伝になるから、かまわないはず。
- 自分はコンテンツを好きだから、クリエイターも喜んでくれるはず。（例え事務所や出版社がNGといったとしても）
- ルールがあるなら従う（他のユーザーにも従ってほしい）

コンテンツホルダーの気持ち

- 無断でコンテンツを利用することを許すことはできない。（←コンテンツホルダーとしての基本姿勢であり大原則）
- 厳密にいうと著作権侵害である行為についても宣伝になるなら黙認したい。
- ファンが喜んでいる行為に水を差したくない。（嫌われたくない）
- ブランディング上プラスかどうか？
- 悪意あるものは許したくない。
- （デッドコピーなど）自分のビジネスの妨害になることは許さない（∵売上が下がる。お金を払っているファンに申し訳ない）
- 無断で利用されて利益をあげているのは許したくない。
- 許可を出すことで（いまはなくても）将来的な収入がなくなるのは怖い。

現状のコンテンツホルダーの歩み寄りの落とし所

- 害のないものは黙認。
- ただ、黙認していることが、実質、許諾しているとみなされるリスクがあればNG。
- 公式に確認されたらNG。

クリエイティブコモンズがなぜダメか？

- クリエイティブコモンズは完全で取り消し不可のライセンスを要求する。
 - ユーザーがつくったものが、あとからライセンスが取り消されて配布不可能になることを防ぐため。利用ユーザー本位の設計。
 - コンテンツホルダーにとってはメリットがまったくない。
 - 将来的な利益を失うリスクをだれも担保してくれない。
- 多くのコンテンツホルダー、いや世界中の人間にとってITによるコンテンツビジネスの未来の変化は、予測不可能。リスクがわからないものに、めくら判を押しさせられる恐怖。

求められるルール

- コンテンツホルダーが取り消し可能な暫定的で範囲を限定したライセンス。
- むしろガイドラインのようなもの。
 - SNSへの写真・動画掲載について、ゴールデンボンバーからのお願い
(
<http://pc.goldenbomber.jp/contents/362526>)