

2020-12-15 デジタル時代における著作権制度・関連政策の在り方検討タスクフォース(第4回)

10時00分～12時09分

○田渕参事官 本日は、御多忙のところ、お集まりいただき、ありがとうございます。
地財事務局の田渕でございます。

会議に先立ち、本日のオンライン会議の進行について御説明いたします。

まず、会議中は、ノイズを防ぐため、発言時以外はマイクのミュートをお願いいたします。マイクがミュートでない場合、事務局でミュート操作をさせていただく場合がございますので、あらかじめ御了承願います。

御発言を御希望の場合は、画面で手を挙げていただくとともに「挙手」ボタンにてお知らせいただくようお願いいたします。

御発言される際にはマイクをミュート解除にさせていただき、発言が終わりましたらマイクを再度ミュートにし、「挙手」ボタンを解除していただくようお願いいたします。

傍聴の方々につきましては、カメラ及びマイクを切っておいていただきますようお願いいたします。切っていない方については、事務局で操作させていただきます。

なお、画面上部の表示タグの「カメラオフの参加者を非表示にする」を押していただきますと、カメラオフの方が非表示になりますので、画面が見にくい場合等、適宜御活用いただければと思います。

本日は、全委員が御出席の予定ですが、柳川委員が遅れて御参加されます。

続いて、本日の会議資料を確認いたします。

皆様のお手元にあらかじめお送りいたしましたものを含め、資料1、資料2、資料3。資料4につきましては、事前にお送りすることができませんでしたが、後ほど公開させていただきますし、会議中も共有させていただきます。

それでは、ここから議事の進行を中村座長にお願いしたいと思います。よろしく願います。

○中村座長 おはようございます。

では、ただいまから第4回「デジタル時代における著作権制度・関連政策の在り方検討タスクフォース」を開催いたします。

今日は、参考人ということで、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社の伊藤様、骨董通り法律事務所の福井弁護士をお招きしています。福井さんは会議の途中から御参加されるとなっています。

伊藤さんはもういらっしゃいますね。御無沙汰しています。伊藤さん、札幌からですか。

○伊藤参考人 はい。

○中村座長 よろしく願います。

今日の議事進行は、事務局から、資料1「デジタル時代における著作権制度・関連政策

に関する委員等からの指摘を踏まえた論点（案）」について報告と質疑応答、それから、クリプトンの伊藤様から、資料2で「アウトサイダーの音楽制作事情、音楽リリース事情について」、経済産業省の高木課長から、資料3「withコロナ／afterコロナにおけるライブエンタテインメントに関する課題調査」について御報告いただいて質疑応答。最後に、福井弁護士から資料4について報告、質疑応答という流れで進めたいと思います。よろしくお付き合いください。

では、事務局から資料1の論点（案）について御説明をお願いします。

○田淵参事官 それでは、資料1の御説明になります。この資料は、これまでのタスクフォース会合等において委員等から指摘のあった事項を中間的に幅広にまとめたものでございます。＜全体＞に関するもの、それから、2ページ以降、＜UGC、n次創作関係＞に関するものの2つに分けてまとめております。

まず＜全体＞の1つ目でございますが、知的財産は使われることによってその価値が上がっていくという視点と、利用のされ方に関する著作者等の意思を尊重するという視点の両立をどのように図るべきかとしております。

次が、保護すべき権利は保護し、保護しなくてもいい権利は保護しないというメリ張りをどのようにつけることができるか、どのような場合に黙示的に利用が許諾されていると考えてよいかという論点を掲げております。

3つ目が、デジタルトランスフォーメーションの側面から著作権制度の在り方をどのように見直すべきかという論点でございます。

4つ目が、多数のコンテンツの利用の円滑化を可能とする権利手法は何か、集中管理が発達していない分野についてどのような方策が考えられるかという論点でございます。

5つ目ですが、集中管理団体による管理の対象となっていないノンメンバー問題はどのような利用分野において顕在化しているか。

引き続きまして、ノンメンバー問題の解決策として拡大集中許諾制度は有効な手段となり得るか、その正当化根拠は何か、ノンメンバーについて補償金請求権化し、集中管理団体が権利行使することで、拡大集中許諾と同様の効果を得ることはできるか、拡大集中許諾制度は相対的に市場原理が働く柔軟な解決を図るものですがけれども、補償金付き権利制限によっても同様の効果は見込めるかという論点を掲げております。

特に映像分野の円滑な権利処理について、拡大集中許諾や補償金付き権利制限はその有効な促進手段となり得るかという論点を掲げております。

1ページ目の下から2つ目ですがけれども、補償金付き権利制限を選択肢とする場合に、これを幅広く活用可能にするためには、どのような論理構成や仕組みの工夫が必要となるかという論点でございます。

一番下でございますが、拡大集中許諾や補償金付き権利制限により集中管理を促進し、権利者情報のデータベース化が進むことは見込まれるかという論点を挙げております。

次に、2ページ目にまいりまして、円滑な権利処理と権利者の意思の反映を両立させる

ため、オプトアウトを補償金付き権利制限、あるいは拡大集中許諾に組み込むことは意義があるかという論点を掲げております。

次に、過去のコンテンツの利用における課題である権利者不明著作物・実演等の利用の円滑化について、現状の裁定制度の改善策として何が考えられるか、裁定制度と集中管理を組み合わせた混合型は選択肢として考えられるか、この問題に関しても拡大集中許諾や補償金付き権利制限と集中管理の混合型は選択肢となり得るかという論点を掲げております。

<全体>の最後の論点ですけれども、追及権や著作権契約法のように、利用に当たって可能な限り適切な対価が著作者等に還元されることをどのように促すことができるか。前提として、利用状況に関する情報が権利者に適切に提供されることが必要としております。著作権法による規律のほか、例えば下請法等による規律は有効かという論点を掲げております。

次に<UGC、n次創作関係>でございます。いわゆるUGCの中には、第三者の著作物等を全く利用していないものから、第三者の著作物等を利用する程度が大きいものまで、様々な形態のものが見られるが、どの程度の創作的部分の付与があるUGCを推進すべきか、その外形的線引きは可能かという論点でございます。

2つ目が、著作物等について、利用の可否や条件に関する権利者の意思をどのように確認しやすくできるか。例えばですけれども、コンテンツホルダーが利用しやすい意思表示・ライセンス／ガイドラインの整備等が考えられます。また、どのようなものが引用により認められるかという論点を掲げております。

3つ目が、投稿サイト等プラットフォーム事業運営と権利者への対価還元を円滑化するため、どのような方策が考えられるかという論点を掲げております。

4つ目ですが、当事者間のルール形成を促す方策として何が考えられるか、当事者間のルール形成がうまく進まない場合に、あっせんや裁定制度等の既存の仕組みを活用できるかという論点を掲げております。

2ページ目の一番下でございますが、投稿サイト事業者等プラットフォームが利用者に代わって権利処理や対価還元を行う機能を果たすことは意義があるか、また、競争政策の観点から、情報の非対称性の問題を解決するため、例えばコンテンツ流通に関する収入、コンテンツの利用状況等について公表を促し、透明化を図ることは有益かという論点を掲げております。

3ページにまいりまして、このような役割をプラットフォームが果たすことがかえって新規参入障壁となり、既存のプラットフォームの地位を固定化させることにつながるか、新たなプラットフォームの成長を促す観点からどのような方策が考えられるかとしております。

最後ですけれども、第三者の著作物等を利用してUGCを創出する場合、著作権侵害になり得る場合がございますが、投稿サイト等のユーザーによる軽微な利用行為をどのように捉

えるか、拡大集中許諾や補償金付き権利制限は解決策になり得るか、なり得るとすれば、どのような論理構成や設計が必要かとしております。

以上、資料1の説明とさせていただきます。

○中村座長 ありがとうございます。

これまでのところ、大きく2点ということですね。1つ目が、拡大集中許諾や補償金付き権利制限による集中管理の促進ということ、もう一つが、UGCの発展に向けた権利者への対価還元、あるいはプラットフォームへの対策。そういう大きな論点が出てきているということで、方向性としてどうかという御議論かと思います。

今の事務局の説明についての質疑の時間としたいと思います。発言ある方は挙手をしていただくか。または、Webexで「挙手」ボタンというのがあるのですか。私のMacだとよく分からないのですが、それでお知らせいただく、ないしはチャットに書いていただいてもいいかと思います。どなたからでも結構です。いかがでしょう。

発言される際にマイクのミュートを解除していただいて、終わったらまたミュートに戻してもらおうということで進めていただければと思います。

どなたかいかがでしょうか。特にないでしょうか。

内山さん、お願いします。

○内山委員 おはようございます。青学の内山です。

全体的に総論賛成で、特に細かい異議はないのですが、<全体>の2つ目のポツ、「保護すべき権利は保護し、保護しなくてもいい権利は保護しない」というあたりも、何とか形にしたいなど。もうちょっと正確に言えば、権利者が保護を求めている権利ということは多分あるはずですから、そのあたりのめり張りをつけてほしいなどということがあります。

それから、皆さん御存じのとおり、同時並行的に放送同時配信の議論は進んでいますけれども、かなりアナロジー的に同じことが議論されていますので、その点においても、あちらの行く末を見守りながら議論を進めていただくとよいのかなというのも一方でございます。

ただ、ここのタスクフォースは著作権法に絡んだところということになってはいますが、もう一個、親会か、さらにもう一つ上の親会か、多分そのレベルで考えなければいけないのは、全体的に配信というメディアの位置づけに関しては、著作権法を超えて考えたほうがいいところも多分にあるだろうと思いました。

例えば2ページ目の一番下のポツで、競争法との絡みでという御指摘もありましたけれども、直感的にイメージしたのは、経産省、総務省で議論している下請法絡みのところで、収益分配をどうするのだということはあった議論でしたので、そういったところの絡みも出てきますから、著作権法だけで議論していくのは窮屈かなという印象を持ちました。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

私もそれは同様に感じているところがありまして、このタスクフォース会合は、著作権法を入り口に、しかもそれをコアにしていますけれども、そこを議論していくと、どうしても競争法ですとか通信放送法制度みたいなところにも波及せざるを得ないといえますか、それらと一体となって議論していくべきこともあろうかと思っておりますので、その辺は論点として遠慮なく出しておいていただいて、きちんと書き込むようにしていくのがよいのではないかと感じています。

ほかにいかがでしょうか。何でも結構です。

この論点のところ、皆さん、よろしいですか。

林さんから手が挙がりました。お願いします。

○林委員 ありがとうございます。

今回の論点整理は非常に深いというか、オープンな部分があるので、なかなかコメントしづらいのですが、少なくとも、今、内山先生がおっしゃった競争法の観点で、例えばデジタル市場競争会議での議論と結びつけて今回の出口の議論をしていかないと解決しない部分が結構多いのではないかと感じております。

今後、域外適用の話なども出てくると思いますが、その面でも競争法の観点を入れて議論していくということが必要ではないかと思っております。

○中村座長 ありがとうございます。

ほかにどうでしょうか。

上野さん、お願いします。

○上野委員 主な課題の内容につきましては、非常に興味深く、そして示唆的な内容が多いと思っておりますので、大変結構かと思っております。

3点だけコメントさせていただきます。

1つ目は、裁定制度に関してです。裁定制度につきましては、文化庁のほうでも見直しを検討しているということですし、今後ますます使いやすいものになってくることを期待しているところであります。さらに、この課題に関しましては、裁定制度と集中管理を組み合わせる混合型といったような方向性も示されていまして、これも大変興味深いものと思っております。

確かに、現状ですと、権利者不明の著作物の利用について支払った補償金が国庫に入っていて、何十年もの間、毎年何百万円も補償金が支払われているはずなのですが、どこへ行っているか分からないと言ったらちょっと語弊がありますが、本来であればクリエイターに帰属すべき補償金が文化のために使われていないというのは問題ではないかと思っております。したがって、国庫に帰属するよりは権利管理団体に帰属するほうがまだよいかとは思っております。

ただ、その権利管理団体というのは、もう既に連絡先が分かっているメンバーによって構成されているわけですので、権利者不明著作物の利用について支払われた金銭をその権利管理団体に属するメンバーに分配するということになる、これはいささか問題がある

ようにと思いますので、そうであれば、例えば公共目的や共通目的に使うといった形に定めるなど、文化のために使われるような仕組みを作るのが望ましいかと思います。

あるいは、権利管理団体ではない団体、例えば、日本で言えばCRICみたいな団体が裁定制度を担当するというような方法もあるのではないかと考えております。

これが1点目です。

2点目は、契約法に関してですが、契約の適正化は必要だとしても、その役割を著作権法だけが担う必要はないのではないかという御指摘があるかと思います。それはそのとおりだと思います。競争法であったり、労働法であったり、近時フリーランスに対する保護というのは様々な分野で検討されていると承知していますので、そうした総合的な観点からの対策も求められるかと思います。

ただ、ヨーロッパでも、著作権法の中で契約法を設けるということをハーモナイズする動きがありますし、最近、韓国でもこうしたヨーロッパの動きを受けて、著作権法の中に契約法を設けるという立法論が具体的に検討されていると承知しております。そういう意味では、わが国においても、著作権法の役割というのも検討課題にはなるかと思いますが。

その実現すべき契約法の内容につきましては、対価の相当性を確保することによってクリエイターに適切な対価が分配されるようにするということが重要ですが、これに加えて、今日の資料にもご指摘がありましたように、収益の情報開示という点も重要だと思います。といいますのも、クリエイターに分配される利益がプラットフォーム等の収益に比して妥当なものかどうかを判断するためには、そうした収益について一定の透明性がなければ検証できないように思うからです。

去年の欧州指令の中にも、著作権法の中の契約法の一環として、収益等について透明性を確保する義務があるという規定が義務化されています。もちろん、分野に応じて検討が必要かも知れませんが、そのような収益の透明化ということについても、検討課題になるかと思います。

これが2点目です。

3点目は、最後のほうに刑事罰について、UGC等、ユーザーによる軽微な利用行為を刑事罰の対象から除くということが考えられるかという指摘があるところであります。田村先生なども以前から御指摘のように、昔と今とでは著作権法の役割や一般人に与える影響というものが異なっていて、昔であれば、著作権侵害をできるのは大きな事業者だけだったわけですが、今ですと、誰でも著作権侵害を行うことができる、そのおそれがあるという状況であります。

にもかかわらず、現状の著作権法は民事と刑事の著作権侵害は同じであります。もちろん、刑事は一応、故意が対象になりますけれども、民事で著作権侵害なるものは刑事でも基本的に著作権侵害罪の対象になるということになっております。しかも量刑は懲役10年以下という、国際的に見るとかなり重たい量刑であります。

もちろん、著作権侵害罪は、原則として親告罪であり、告訴権者や捜査機関の「良識」

に基づく起訴便宜主義によって実際の適用範囲は限定されているという見方もあるのかもかもしれませんが、やはり刑事罰の萎縮効果等を考えますと、いかに軽微な行為で、利益を目的としないような行為であっても、等しく刑事罰の対象となるというのはいささか行き過ぎのようにも思われます。

諸外国においては、刑事罰の対象について、商業的な規模で行われるような行為ですとか、利益を目的とした行為や商業的に行われる行為ですとか、民事とは異なる一定の範囲をするという立法例も見られるところでもあります。もちろん、我が国におきましては、いったん決まった量刑を狭めるとか、刑事罰の構成要件を狭めるという改正というのは、現実的にハードルが高いのかもしれませんが、今後そうしたことが検討されてしかるべきかと思えます。

その際には、今年の著作権法によるダウンロードは違法化が来年1月1日から施行されて、ダウンロードについても一定の条件の下に懲役2年以下という刑罰が科されるわけですが、これは私的使用目的であるにもかかわらず刑事罰の対象になるということで、このことのバランスも考慮する必要があります。ただ、少なくとも長期的に見て、著作権法上の刑事罰の在り方というのは検討に値する重要な課題だと思っております。

以上です。どうもありがとうございました。

○中村座長 ありがとうございます。新しい論点、視点をいただきました。

田村さんの手が挙がっていますね。お願いします。

○田村委員 どうもありがとうございます。やや細かな論点になるかもしれませんが、上野先生のお考えは大変賛同するところが多いのですが、ただ1点だけ違うところがありましたので、一応、私の考え方も申し上げておかないと中立化しないかなと思いました。それは、裁定許諾の際の対価、補償金の取扱いです。

上野先生からは、対価を取ることを前提として、その分配先についてのお話がありました。対価を取ることを前提とした場合は、上野先生のお話どおりでいいと思うのです。それが現行法の中でのさらに現行法の微修正ということになるかと思えます。ただし、先ほど事務局からありましたように、保護すべきでないものを保護せず、保護すべきものはしっかり保護するという観点からいきますと、そもそも権利者不明の場合に権利者が名乗り出てこないというのは、その権利者はほぼ求めているわけです。そのために利用者が通常の使用料を支払うという考え方が果たして正しいかどうかという問題があります。

条約等の縛りを抜きにして考えれば、理想的には、ある一定年月を経て、権利者のほうも所在も不明である、あるいは、所在はあるかもしれないけれども、取る気がないというか、そういった権利者に対しては、そもそも使用料を支払わずに著作権を消滅させてもよい状態にあるわけです。仮にそれを理想論といたしますと、上野先生がおっしゃったような形で、通常、使用料は取るけれども、それを文化の目的に使うというのは1つの案ですが、もう一つ、使用料を取らないという案もあるわけです。

現状で99%ですか、もしかしたら99%を超えているかもしれません。正確な数字は分か

りませんが、権利者不明の場合、ほとんど裁定許諾の際に権利者が現れてこないということをお考えますと、その使用料はある意味で無駄になっているわけです。それを文化の振興に使うという上野先生の案もよく分かりますが、文化の振興ということは、結局、どちらかの団体を作ってしまうということになりますと、どうしても中間的に文化の振興になかなか使われないし、文化の振興に本当に役立つかもよく分からないところもあります。

文化の振興とか申し上げてはいますが、そういった出てこない権利者というのは一般公衆にやや近いわけですから、むしろ公衆の利用に供するためには支払わないという手もあるかと思うのです。あとは、制度の仕組み方です。もちろん、たまさか現れる権利者の保護は万全なものにする必要はあると思います。そうすると、結局は、最初に上げたかもしれませんが、権利者の出現率を加味して使用料を決める。その使用料を決めたうちに、出現率に多少余裕を持って構いません。その余裕を持った分を国庫に帰属させ、上野先生の案のように分配するというのはありうると思うのですが、そもそもの使用料のほうを非常に安くしておきまして、今ですと、1回の利用から1個取ったら、それはその権利者へ、という1対1対応にあるのですけれども、そういう考え方を捨てて、保険のような形で運用するというのがよろしいのではないかと思います。

やや細かな話ですが、強力な上野先生の案だけが議事録に残るのはよろしくないと思われましたので、私の考え方も申し上げさせていただきました。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。

水野さん、挙がっていますね。お願いします。

○水野委員 ありがとうございます。よろしくお願いします。

<UGC、n次創作関係>のところの3つ目の丸点で、投稿サイト等プラットフォーム事業運営と権利者への対価還元を円滑化するためにどのような方策が考えられるかというところで幾つか具体的な政策が並べられているのですけれども、前回もちょっと質問させていただいたのですが、主にNexToneさんとかJASRACさんの発表の中にあつた、包括許諾契約の円滑化というのがUGCの隆盛にすごく大きな影響を与えるのではないかと。特にNexToneさんの発表の中にそういうワードが使われていたと思いますし、そういう実態が表れていたかなと思います。なので、ここに1つ具体例として、包括許諾契約の要件の透明性とか、その包括許諾契約というのを比較的小さな事業者から検討できるような体制をいかにエンハンス（促進）できるかという視点も私としてはぜひ入れていただきたいと思いました。

1つの意見になりますが、よろしくお願いします。

○中村座長 ありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。こんなところでよろしいでしょうか。

年明けには、このあたりの論点を整理していった方向性を出していくという作業に入っていくと思いますので、今、テーブルに広げられる論点というのはこのぐらいということ

でよろしければ、次に進みたいと思います。よろしいですか。

林さん。

○林委員 今、水野先生のおっしゃった包括契約に関連してなのですけれども、確かに、包括契約にするということが、効率的な契約実務にはなるという面はプラスの部分かと思っています。けれども、現実の包括契約の使われ方というのは、むしろ、技術的にアナログでやっているがゆえに使用実態の把握が困難なので、個別の使用ごとの利用料を払うとペイしないので包括払いに誘導するという使用料設定の契約形態が見られる。これに対して、例えば、技術的にフィンガープリントなどを使ってリアルタイムで使用実績を把握できるようになれば、権利者への適切な還元において透明化されますので、どちらもプラスマイナスあると思うのですけれども、必ずしも包括契約が一番いいということでもないのかなと個人的には思っております。

あと、一律の補償金という形で対価を還元する場面と、そうではなく、コンテンツの価値に応じた対価が払われる場面は、区別して考える余地があるのではないかと思っています。裁定制度などで一律に公に決めたレートの補償金で対価還元するというのは、私見としては、教育、研究など、ある程度公的な用途、利用の目的の場面であって、コンテンツの価値に応じた支払いの余地も残していきたいなと思っています。もちろん、今は、サブスクリプションが主流の方向性かもしれませんが、権利者への対価還元という観点では、補償金という一律の在り方とそうでないものとの選択肢は両方残す形でのベストミックスを考える必要があると思っております。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

どうもありがとうございました。では、これは一まずこのあたりにしておいて、次に進みましょう。

次は、クリプトンの伊藤さんから「アウトサイダーの音楽制作事情、音楽リリース事情について」お話しただいて、続いて、経産省の高木さんから「withコロナ/afterコロナにおけるライブエンタテイメントに関する課題調査」の説明をいただきたいと思います。

まず、伊藤さんからお願いできますでしょうか。

○伊藤参考人 はい。私のスライドの画面を出したいのですけれども、画面共有は可能でしょうか。

○田淵参事官 共有できています。

○伊藤参考人 では、このスライドに基づきまして御説明させていただきます。

次のページをお願いします。

まず、自己紹介といえますか、私、クリプトン・フューチャー・メディアの伊藤と申します。

うちの会社は、音楽をつくるソフトウェアを配信するプラットフォームを運営しています。音楽をつくるソフトというのは、楽器とかエフェクターというような、よくスタジオ

とかにあるエクイップメントをソフトウェア化したものを指すのですけれども、実に1万5000種類以上の製品が存在します。

その製品の1つが「初音ミク」なのです。「初音ミク」というのは、歌声を合成するソフトウェアとしてリリースしました。キャラクターとしても知られているところでありませけれども、もともとは歌声を合成するソフトウェアとして開発したもののなのです。

我々のサイトには20万人を超える音楽クリエイターが登録しています。そういったお客様に対してソフトウェアを配信したり、あと、アグリゲーターと言いまして、SpotifyとかiTunes、Apple Musicとか、各種配信プラットフォームがありますね。各音楽クリエイターがその一つ一つに音楽を届けると非常に煩雑になるので、そこをまとめる業態としてアグリゲーターという業態があるのですけれども、そういった事業も行っています。「アウトサイダー」という言葉が適切かどうかはちょっと微妙ですが、アウトサイダーが当社の主な顧客になります。

これらがクリプトン・フューチャー・メディアという会社でやっている事業です。

加えまして、私がやっていることといたしますか、JSTのACCELという研究助成制度があるのでありますが、そちらのプログラムマネジャーとして5年間、音楽の情報処理分野で非常に実績のある産総研の後藤先生のプロジェクトを御一緒させていただいています。そのプロジェクトの件についても、今日、後半で述べさせていただきたいと思います。

次、お願いします。

音楽制作は、昔はスタジオにこもってという形が多かったのですけれども、最近では、パソコンの中で全てできてしまいます。プロ用の業務エフェクターみたいなものとかは、エミュレートというか、ハードウェアの振る舞いをソフトウェア化して、ハードウェアがなくてもソフトウェアで、コンピュータの中で処理をする、そういったソフトウェアがどんどん増えていって、アマチュアでもプロ並みの機能が低価格で手に入ります。

あと、空間をシミュレーションする技術が非常に多様化してきたり、レコーディングエンジニアとかマスタリングエンジニアなどの人間の技巧をまねをするAIの技術も非常に進化してソフトウェア化しておりまして、そういった技術を使うことによって非常にハイレベルな作品をアマチュアのユーザーでもつくり上げることができるようになってきました。

楽器のソフトウェア化が進んでいて、「初音ミク」というのは歌声を合成するソフトウェアで、同様に、フルオーケストラ・サウンドを合成するソフトウェアなども大量に発売されております。つまりは、アウトサイダーだから、作品、ちょっとしょぼいよねということとはほぼほぼないです。プロクオリティーの原盤を自力で制作できるようになってきました。

次、お願いします。

次は、ホームページの縮小なので、これは飛ばしてください。

そういったソフトウェアを使って、アマチュアのクリエイターが音楽をがんがんリリースしています。いわゆる同人という形で自分でCDを手焼きをしたものが主流ですけれども、

そういった同人CDなどにはJANコード、バーコード、統一的なコードがついていない作品が非常に多かったです。あと、今はCDにせず、直接配信をしてしまうというリリースが増えているわけです。そういったリリースは、直接、Appleとか契約できなくて、アグリゲーターを通じて世界中のプラットフォームに音楽配信をするというケースがほとんどだと思います。

当社でもアグリゲーターサービスをやっています、レーベル数でいくと3000を超えています。楽曲数で5万曲を超える楽曲を配信していて、このコロナ禍ということもあって、今、サブスクが非常に伸びていますので、直近の12カ月で新規の配信数は3倍に増えています。その際に、隣接権の権利処理が課題になっているのだろうなと感じております。

次、お願いします。

これはページのコピーなので、次をお願いします。

最後といいますか。私は先ほど、研究プロジェクトとして、JSTのACCELという課題のプロジェクトのPMをやっている話をしました。その中で研究した技術でSongle Syncという技術がございます。

通常、ライブコンサートというのは、会場にPA、スピーカーを立てる。PAの音が外にも出てしまうと騒音になるので、密閉した空間の中で、人が密集して集まって、そこで音楽ライブを行います。しかし、コロナ禍によってそれがなかなかやりづらいことになっているわけでありまして。

一方で、皆さん、スマートフォンを持って生活しているわけです。ライブ会場でスピーカーの音を聞くためにスピーカーの近くに行くことなく、同じライブとかDJのパフォーマンスの音響をスマートフォンで受信することが可能であり、かつ、その受信するスマートフォンが何千台あってもぴたっと同期して音響を届けることができれば、PAを用意する必要がないわけです。Songle Syncという技術はそういった多数の情報端末に音も映像も正確に同期して届けるという技術的な枠組みなのです。そういった技術を産総研の後藤先生が研究代表者をやっているこの研究プロジェクトで開発しまして、それが実際にどれだけ有用なのか、今年の夏に札幌で2つほど実証実験を行いました。

1つは、「ソーシャルディスタンス盆踊り」と言っても、読めば何となくニュアンスは伝わるかなと思います。この夏、夏祭りが結構中止になりましたが、理由は、危ないからというか、コロナ感染のリスクを懸念してということです。盆踊りでは同じ音楽がひたすらループ再生しているわけですが、Songle Syncという技術を活用して盆踊りの音楽をひたすらループして流す。各自のスマートフォンからどのタイミングで接続しても皆さんが同じタイミングで音楽が再生されるので、立てたPAの近くに皆さんが集まることなく、ソーシャルディスタンスを維持した状態で盆踊りを聞きながら踊ることができます。そういう有用性を確かめるための実証実験を札幌で行いました。

2つめは、街角の中で、密にならずに、公園とか道路を使った音楽イベントの実証実験をこの技術を使って実施しました。

もし可能であれば、私のパソコンからそのときの動画を映したいのですけれども、よろしいでしょうか。

○中村座長 対応できますか。

○事務局 画面の下部の部分に「共有」というボタンがあると思うのです。

○伊藤参考人 いや、私の画面にはないのです。

(画面調整中)

○伊藤参考人 設定を変えて、それを反映させるためには、私が一回ここを出て、もう一回入る必要があるみたいなのです。後で時間があつたときに、一回出て、入るというのをやっていいですか。

すみません。

もう一度、私のスライドに戻っていただいて、次のページをお願いします。

どういうことかと言いますと、手書きで汚いのですけれども、この画面の左側は通常のコンサートです。その右側は、参加者が広場とか、公園とか、競馬場とか、広いところにいます。三々五々、散らばっています。ソーシャルディスタンスを保ちながら。皆さん、スマホを持っているという前提です。この空間には一切音楽は流しません。PAも存在しませんが、音楽は皆さんのスマートフォンのイヤホンを通じて聞くことができ、かつ、全てのスマホ端末が正確に同期されているので、皆さんが一体感を楽しむことができます。遅延を吸収する仕組みがこの中に含まれているので、遅延をせずに音楽や映像を配ることができます。

加えて、同期できる情報端末はスマートフォンだけではなくて、例えば照明装置とか、サイネージとか、レーザーとか、そういったものも含まれます。そうすると、ビルの窓に文字を書いたり、公園の木に光を当てて、ちょっとした音楽と同期している照明演出みたいなものをここで行うことができる。でも、無音なのです。だから、ぴかぴかビルが光ったりするのですけれども、その音楽を聞いていない人は一体何が起こったのか分からない。けれども、その音楽を聞いて、その中に没入している方にとしてみると、その音楽に同期して全てが演出されているということで、ライブ感を非常に感じることもできるのです。

先ほどお見せできなかったビデオは、これを札幌で実際に行った非常に特殊な実証実験の映像だったのですが、こういうことが実際に技術的に可能になっています。

その際に、通常のコンサートであれば、PAから音楽を流すのは演奏権の権利処理だけで済むはずなのです。配信等をしなければ。しかしながら、こういった技術を活用し、ソーシャルディスタンスを保ちながら音楽を享受するというイベントが技術的に可能になりましたが、実際、権利的には、これは配信になってしまうと思うので、インタラクティブ配信といいますか、原盤権の処理がどうしても避けられないことになり、こういったイベントを通常のDJイベントのような形で気軽に行うということができづらくなっているなどということを実感として感じております。

私の話は以上です。ありがとうございます。

○中村座長 ありがとうございます。

最後におっしゃった無音のライブ配信は、私は個人的に非常に興味があります。コロナ禍で生まれたテック系の新しいライブが新しい権利問題を発生させているという事例かと思えます。

伊藤さん、それは札幌のNoMapsでやられたのですか。

○伊藤参考人 そうです。NoMapsの実証実験で、札幌の道庁の前にちょっとした遊歩道みたいなものがありまして、そこを完全に貸し切って、公共空間に音は一切出さず、けれども、数百人の方がそこにたむろして、スマートフォンやVRで。結局、原盤権処理が必要なので、手元で処理ができるコンテンツとして初音ミクの楽曲はクリエイターの方が接点が多いため、そういった方々の楽曲を流して実験をやったのです。

音楽だけではなくて、実際にビルの窓を光らせたり、VRともシンクロしまして、世界のどこか別の地域の方が同じタイミングで同じコンテンツを享受できるというようなことも一緒にやったのです。

○中村座長 後ほどもし余裕があれば、映像もシェアできればと思います。

一まず、どうもありがとうございました。

○伊藤参考人 私、ちょっと抜けて、もう一回入ります。

○中村座長 はい。

続いて、経産省の高木課長から課題の調査について説明をお願いしますでしょうか。

○高木参考人 高木です。よろしくお願ひいたします。

経済産業省は、コロナ以後に瀕死状態になってしまったライブエンタメ事業の再開時の制作費用ですとか、感染症対策費用の金額の2分の1を補助するという補助金、J-LODliveというものを運営してきております。公演単位でお使いいただいておりますが、今まで一万数千件実施していただいております。

この事業は、コロナで、世界各国、ある意味同じ条件でライブができないということになっていることでもあります。収録した映像を海外でも見られる形でネットで配信することを条件にしているものでして、この採択事業者に「オンライン配信またライブエンターテインメントがコロナ後の新しい形で収益性を持って運営していくにはどうしたらいいか」ということを法的課題も含めてアンケート調査をしておりますので、その中から今回の議論に役立ちそうな論点を抜き出してまいりました。

採択事業者のうち669事業者を対象としておりまして、回収率は7割と結構高いのですが、471事業者からの回答をまとめたものになります。

地財事務局さん、ページを変えていただけていいですか。

まず、全ての471事業者のうち82%が何らかのオンライン配信を実施しています。様々な形態がありますが、基本的にアーカイブ配信のみをやっている事業者、リアルタイムの配信のみをやっている事業者、両方やっている事業者がありまして、足して82%になっております。「法的課題がありましたか」と聞いた際の答えとして、配信をやっていない

い事業者が7割を超えておりました。それから、アーカイブ配信のみの事業者も「法的課題がある」と答えた事業者が7割いました。それ以外にも、5割以上が「何らかの法的課題があった」とお答えいただいています。

次、お願いします。

その法的課題についてもう少し詳しく聞いてみておりますが、一番多かったのが「著作権の許諾を得る手続が煩雑だ」と回答した事業者さんでした。演奏の際は、著作権の処理は恐らくコンサートプロモーターズ協会に、当日のセットリストと呼ばれていますけれども、例えば音楽コンサートでは、この曲をやりますということを提出すれば処理をしてもらっていたということだと思えるのですが、それを配信するとなるといろいろと許諾が必要ということで、音楽コンサートの配信などでも著作権の許諾手続が煩雑だということになったのかなと思っております。

原盤権についても「許諾を得る手続が煩雑だ」という声が多いのですが、それ以外に「許諾を得る方法が分からない」とか「誰から許諾を得たらよいか分からない」といった点については、配信していない事業者が一番高くなっておりまして、したがって、そういう課題もあって配信に踏み切れなかった可能性もあるのではないかと考えられます。

次、お願いします。

実際にオンライン配信で収益性が上がるかという点ですけれども、リアルタイムの配信をやっている事業者とアーカイブ配信の事業者の1回当たりのライブ配信の収益の平均金額に2倍以上の差がありました。やはりリアルタイム性を持たせて配信したほうがオンライン配信のチケットが高く売れるということかもしれません。

そういったことも含め、このマネタイズに成功しているかどうかということと、法的課題の有無について聞きましたところ、右下の図ですけれども、凡例を入れていませんでしたが、薄いほうの色がマネタイズに成功している事業者、濃いほうの色が成功していない事業者です。著作権の課題については、「マネタイズに成功していない」と言っている事業者のほうが法的課題を感じている割合が高く出ています。原盤権については、項目によりますけれども、「法的課題がある」と言っている事業者はライブ配信でのマネタイズの成否にかかわらず5割程度いるということになっております。

次、お願いします。

こちらは、ややざっくりした推計値ですけれども、収益化が不十分だと言っている事業者のうち、法的課題を持っている事業者の割合を掛けたものに、十分に収益化された場合にどの程度収益が増えるかという金額を掛け合わせて、年間に配信がどれくらいありそうかという数字を掛けたところ、潜在市場として、法的課題を解決することで合計966億円くらい市場が伸びる可能性があるのではないかと試算例になっております。

法的課題が収益化できていないことの主な理由かどうかというところがポイントになりますので、そういったことをもう少し係数を掛けて控え目に見積もっても、300億円くらいではないかと試算されております。これはライブエンタメを配信した場合のみの数字でし

て、ライブエンタメ市場自体、去年でいうと、日本で年間6000億くらいあった市場ですので、そのうち最大960億、小さく見積もって300億くらいの潜在市場があるのではないかと
いう結果になっております。

経産省からは以上です。ありがとうございます。

○中村座長 どうもありがとうございました。

では、今の伊藤さん、それから経産省の説明についての質疑の時間を置きたいと思いま
す。

発言のある方は挙手をお願いいたします。いかがでしょうか。

伊藤さん。

○伊藤参考人 ビデオを流せるようになりました。

○中村座長 時間はどれくらいですか。

○伊藤参考人 1分程度です。

○中村座長 見せていただけますでしょうか。

○伊藤参考人 よろしいでしょうか。

(ビデオ再生中)

○伊藤参考人 これは札幌の公園です。音楽、光が同期して流れていたのが御覧いただけ
たかと思うのですが、公共空間には音は一切流していないのです。

それから、画面の左下に歌詞がアニメーティブに出ていた部分、あれはスマートフォ
ンの画面です。スマートフォンにああいう形で音楽と一緒に映像も送り込むことができます。

かつ、左の真ん中あたりにVRの画面みたいなものがあつたかと思うのですが、あれはVR
用のビューです。VRの装置を会場に設置したのですけれども、あるいはOculus等を使って
接続するとああいう画面が見えるのですけれども、そこも同期している。

という実証実験を街の中でやったという事例でした。

その際に、PAで音楽を流す代わりにスマートフォンで音楽を聞くので、原盤権の処理が
そこに発生するというので、原盤権の処理をこなすのがなかなか大変だったということ
をお話ししたかったということです。

○中村座長 よく分かりました。ありがとうございました。

今のを含めて質問、コメントなどありますでしょうか。

どうぞ。

○水野委員 水野です。お願いします。

まず、伊藤さんに御質問なのですが、今、映像でも流していただいた技術という
のは、ストリーミングとはまた違う技術なのでしょうか。

○伊藤参考人 はい。アーカイブしたMP3ファイルやYouTubeの動画をストリーミング再生
することも可能なのですが、どこかにアーカイブしている原盤コンテンツが必要です。そ
れを差して、原理的には一旦、各スマートフォンのメモリに永続的に残す形ではなく、キ
ャッシュします。キャッシュした状態で時間の情報をそれぞれの端末がシェアしていて、

同じ時間のタイミングに来たときにそれを流す。遅延とか時間的なずれが生じていないかどうかを時々サーバーに見に行き、時間を合わせてコンテンツの再生のタイミングを精密に同期処理するというプロトコルが裏側で回っているという形になります。

○水野委員 なるほど。

あと、原盤権に関するデータを一度キャッシュとしてそれぞれのスマートフォンに残す形なのですね。

○伊藤参考人 キャッシュとしてという形では残っています。

○水野委員 単純な興味もあるのですが、ちなみに、ストリーミングとの優位性、どちらがどういいとか、こういう場面だとこの技術のほうがいいとかというのはどんなことを考えていらっしゃるのでしょうか。

○伊藤参考人 まず、ストリーミングは、いろいろなところにキャッシュ、バッファをお持ちしますので、最終的には端末側で再生するタイミングはかなりずれます。数十秒単位でずれてしまうので、同じコンテンツを同じ空間で。音楽というのは、ビートとかテンポがぴたっと合っていないと一体感を感じることができないと思いますので。同じことは通常のストリーミングでもできるのですが、ずれがあって一体感が生まれません。その点、この技術を活用することによって一体感とか同じタイミングで音楽も映像コンテンツも同期して配ることができると、そういう点ではライブ性といいますか、ライブエンターテインメントに近い感覚を参加者は感じることができるというのが違いだと思います。

○水野委員 ありがとうございます。

あと、経産省の高木さんにも1点質問させてください。

クリエイターは著作権処理や原盤権処理について、事業所も含めて、ストレスを持っているものだというのが結構デフォルトとしてあたりなのですが、今回の調査というのは、平時に比べて権利処理のハードルを感じているということなのか、その辺の比較。平時とライブ。そのストリーミングも含めて、このコロナの状況でストレスが上がっているという調査なのか。そのあたりというのは峻別されているのでしょうか。

○高木参考人 平時からライブを配信されていた事業者さんは、恐らく、そのときに持って行き方でクリアしてやられていたので、特にコロナ以後でどうということはないのだと思うのですが、コロナで、この補助金自体を条件にしているということもありますが、やはり多くの事業者さんが、まずお客さんを入れられないからライブ配信するしかないとか、今、お客さんを5割しか入れられないので、ライブ配信でもチケットを売るしかないといった形で、急に配信をせざるを得なくなっている。演奏だけであれば、例えば原盤権の処理とかは必要なかったわけですが、配信するとなると、原盤権についても許諾を得ることが必要になるといった課題にコロナ後に直面している事業者さんが多いということだと思います。

あとは、実は分野ごとにも細分化してしまっていて、分野ごとにも多少の差は出てはいます

けれども、舞台とか、あとは、ポップス、ロック以外の音楽は割と課題を感じている事業者さんが多いという結果も出ています。

○水野委員 そこは特に原盤権が絡みそうなどころが多いようなイメージは受けました。

○高木参考人 そうですね。

○水野委員 ありがとうございます。

○中村座長 ほかにいかがでしょう。

前田さん、手を挙げていらっしゃるでしょうか。前田委員、お願いします。

○前田委員 ありがとうございます。

伊藤様に教えていただきたいのですが、先ほどの実証実験で、会場にいらっしゃる方は音楽を聞けると思うのですけれども、会場にいらっしゃらない方も、スマホを持っている方は誰でも音楽を聞けるという仕組みになっているのでしょうか。

○伊藤参考人 イエスです。

○前田委員 分かりました。ありがとうございます。

あと、経済産業省様にお尋ねしたいのですが、先ほど水野先生からもお話しありましたが、今回、原盤権の処理のことをお尋ねいただいているのは、生演奏、生実演だけではなくて、既存の他人の録音物を用いたライブが多数行われていて、それについての原盤処理についてお尋ねいただいたという理解でよろしいでしょうか。

○高木参考人 すみません。御説明が足りなかったのですが、音楽コンサートのライブの配信と、演劇ステージの配信と、両方この補助金をお使いいただいています。音楽コンサートの実演の場合は原盤権を使うケースはそんなになんかと思うのですが、演劇を実演だけでなく配信する際には原盤権の処理が必要になっているのではないかと思います。

○前田委員 ありがとうございます。

○中村座長 ほかにどうでしょうか。

内山さん。

○内山委員 内山です。

まず、伊藤さんに。先ほど時間情報を各端末のほうに送るといってお話がありましたけれども、その時間情報を送っている伝送路というのは何だったのですかというのが質問の1つ目です。

2つ目は、その実験に参加された聞き手というか、オーディエンスの方々の基本的な感想。今回、同期させる形で、スマホを端末にして音楽を楽しむということに対しての、参加された方の基本的な感想を知りたいというのが2つ目の質問です。

あと、高木課長に御質問です。今回、400ちょいのアンケート回答者。ボトムラインが大体どの辺の規模感だったか。つまり、オーディエンスというか、視聴者というか、アクセス者というか、その辺のボトムラインが大体どの辺の規模感だったかなど。何十とか何百とか、そういうレベルの話です。

それから、推計のところのデータで、966億円というのは微妙な数字のような感じがした

のですけれども、ちょっと無茶ぶりをしてしまうと、ここで国内分と国外分に分けたときにどんなものかなという感じなのです。例えば、コンサート市場というのは国内に3000とか4000億市場があって、また、延期もそれにプラスアルファということなので、それに対してどれぐらいのカバーができたのかなというところ。もしお分かりになればというところで教えていただければと思います。

以上です。

○伊藤参考人 まず私から。

時間情報の伝送方法なのですけれども、もちろんインターネットなのでオーケーなのですけれども、音楽、それから、画面に表示をするアニメーションを、表示をする手段といいますか、ブラウザーなのです。アプリを一切使っておらず、ブラウザーで表示させて、そしてブラウザー上で音楽を送っています。つまりは、QRコード、URLさえ分かれば、誰でもそこにアクセスして音楽と映像を享受することができるのです。ですので、会場にはQRコードをぽつんと置いて、音楽は一切鳴らさないのですけれども、QRコードを掲出して、そこにアクセスすると自動的に音楽が同期した形でスマホから流れるという形で行いました。全てはインターネットのブラウザー上で伝送しています。

それから、感想としましては、こういったライブ体験というのは、ふだん、ないといいますか、初めての体験だったものですから、サイレント状態なのですけれども、音楽に同期する形で街の中の照明とか街路樹にぴたっと照明を当てていますので、ぽつと見ると何をやっているかよく分からないという人も、その中に身を置くことによって、ライブ空間にいきなり没入してしまえることが非常に新しい試みだったということと、ちょうどコロナ禍という状況だったので、ソーシャルディスタンスを保ちながら、こういったライブエンターテインメントを享受できるという新しい試みだということで、非常によいという反応を得ました。

以上です。

○内山委員 ありがとうございます。

○高木参考人 経産省宛での御質問への御回答ですが、答えていただいた事業者の規模感ですけれども、今、アンケート票の集計データをあさっていたのですが、かなり多様です。従業員の規模も30名以下から数百名以上います。この業界は従業員の規模は余り関係ないと思うのですけれども、ライブチケットの視聴者数を取っていないので、お答えさせていただける情報が余りなさそうなのですが、もうちょっと精査して、もし何かあれば別途お答えさせていただきます。

それから、国内か海外かというお話でして、6000億のライブ市場は基本的にはフィジカルライブが6000億市場ですので、それ自体は国内です。今回の試算でも、掛け合わせている数字で想定している年間の配信本数とかも、基本的には国内向けという前提でつくっていますので、海外で見ている方はいるかもしれませんが、その数字まではちょっと取れていませんし、基本的に国内だろうと思っています。

○田淵参事官 中村座長、今、福井先生がお入りになりました。

○中村座長 はい。

私、高木さんに1個だけ確認なのですが、トータルの母数市場はライブエンタメ6000億円で、それを配信する際の法的課題で取りこぼしているのが1000億円ぐらいありますよという解釈でいいですか。

○高木参考人 そうですね。大きく見て1000億、小さく見て300億ぐらいと思っています。

○中村座長 なかなかインパクトがありますね。ありがとうございます。

ほかには皆さんよろしいでしょうか。

○林委員 すみません、1点だけ。

経産省様に質問なのですが、原盤権処理が必要とか、権利処理に課題を感じられているのは、JASRAC管理曲かどうかという点ではどういう調査をされていますか。

○高木参考人 そうですね。例えばなのですが、著作権と原盤権を分けていまして、著作権のほうで誰から許諾を得ればよいか分からないと書いているのが、もしかしてJASRACに関連していない人の分なのかもしれません。

○林委員 ありがとうございます。

○中村座長 ありがとうございます。

では、次に進みましょう。

今日は、もう一点、福井弁護士による説明、質疑応答というのがございます。福井さん、どうもありがとうございます。そこは骨董通り法律事務所なのでしょうか。

○福井参考人 おっしゃるとおりです。これは私の部屋です。

○中村座長 よろしくお願ひします。

○福井参考人 今日は、私も急にご依頼を頂きまして、かなり急いで発表の準備をさせていただきました。

弊所の寺内弁護士とともに、VIPO（映像産業振興機構）から、この間、ライブイベントが非常な苦境の中にあって、いろいろな法的課題、特に権利を中心にした法的課題に直面しているのではないかとということで緊急の調査委託を受けました。音楽系、舞台系の各団体さんの協力を得てアンケート回答を得まして、分析、そして、まずは解決策の第一次案の提案を行っているところです。

報告書自体は、未定稿の状態でご参考までに皆さんのお手元にはあるかなと思います。私、先ほど入りましたけれども、経産省さんから調査の概要について御説明はあったのですか。どうなのでしょう。

○高木参考人 私が御説明をしたのは、別にJ-LODliveの採択者にやったアンケートの結果でして、こちらの調査については特に触れていません。

○福井参考人 了解しました。

それでは、どんな質問を各ライブイベント系の団体に発し、どんな回答があり、それについてこういう解決策があり得るのではないかと考えたか。この辺をまとめて、極めて駆

け足で御報告をさせていただこうと思います。

お手元の草稿を御覧のとおり、報告書案自体はある程度の長さがありますので、このパワーポイントで、本当にさわりを御説明させていただければと思います。

全体はこんなふうには3つの課題に集約されました。質問事項については、もっと多岐にわたるものが当然考えられたわけですがけれども、VIPO事務局と相談をしてある程度絞り込んでいます。

第一に著作権関連の課題、主には財産権方面の課題です。原盤権処理、DJプレイ、海外配信、専属解放処理。当然、お互いに重なり合う部分もありますけれども、御指定もあったので、こういう分け方をしています。

2つ目が、著作者人格権の方面。

最後に、資金決済法。投げ銭を中心にした資金決済法についての課題抽出をしました。先に進みましょう。

まず、著作権。ここでも人格権は若干関わるのですがけれども、特に財産権を中心にした課題としては、1として、ネット配信に関する原盤権の処理です。特にダンス系や演劇系などのライブイベントをネット配信するときには、そこで多くの既存の音楽原盤、音源が使われることがあるわけです。その場合は、当然ながら原盤権の処理が必要になります。以下、「原盤権」という言葉は、狭義で言うレコード制作者の権利ばかりではなくて、それと一体として管理されていることが多い実演家の著作隣接権も、総称という形で使うことが多いと思います。

各事業者へのアンケート結果からは、こうした原盤権の処理については、やはり集中管理されていない、あるいは従来されていなかったため、そうした原盤権者を探し出して交渉を行うことの負担、いわゆるランザクションコスト（取引費用）、それから、支払う使用料自体の負担、双方が課題としては回答されました。

このうち、使用料自体に関してすぐに提言を行うことは難しいことですがけれども、ランザクションコストをいかに低下させるかということであれば、考えられることはあるのではないかと。まずは、今放送番組の送信についても同じことが議論されるわけですがけれども、こうしたライブイベントの配信についても、原盤権が集中管理されていると解決につながりやすいと考えられます。

この11月、日本レコード協会さんは、ウェブキャスティング、いわゆる一斉送信については原盤権の管理事業を始めた。この点はやはり注目されます。これは非常に価値ある取組なわけですがけれども、オンデマンド型の配信、それから、原盤の使用時間が全体の50%を超える配信は対象ではない。DJ配信などだと、当然、原盤使用時間は50%を超えますので、対象ではないということになります。当然ながら、集中管理されていない、つまり委託がされていない原盤については許諾が出せないという課題もあって、今、ここはレコード協会さんが懸命に努力を続けられているところだと思いますけれども、さらなる集中管理の促進が重要であろうと。

例えば、集中管理の作業に伴う経費についての支援はあってもいいのではないか。それは民間の権利管理に関することだという指摘も出るかもしれないけれども、スタートアップでは、公的な援助がないと、こうした集中管理はなかなか進みにくいのではないかと思います。最初からどんどん採算が取れるぐらいだったら、もう進んでいるはずだからです。というわけで、こうした集中管理の初期の取組については公的な援助があり得るのではないか。

また、イベント配信の原盤権のランザクションコスト。対価は自己責任で払うとしても、ランザクションコストがまだまだ高い現状では、それへの直接的な補助があってもいいのではないかということが考えられました。

次、行きましょう。

集中管理が進んでくれば、当然減っていくのですけれども、ノンメンバー、つまり管理団体に委託をしていない権利者ですね。現在ですと、個々の極めて多くのレコードレーベルさんの連絡先を探して、直接連絡を取って、一体どんな趣旨で、どんな文脈で使うのですかという質問もしばしば受けるし、それにお答えして、ちゃんとお返事いただければですけれども、納得いただけると、その原盤は配信に使えるという形です。特に集中管理されていない場合、その個別の処理はほぼ禁止的なコスト、つまり、利用をあきらめるぐらいのコストになってしまうことがしばしばあります。そこで特にノンメンバーに関しては、原盤やレコード実演などを中心に、それこそレコード協会さんのような集中管理団体に一定の許諾権限を認めてしまう、いわゆる拡大集中許諾（ECL）、あるいは、十分な金額規模における報酬請求権化、こうしたことを行うことが考えられるでしょう。あくまでも委託をしていない権利者の場合です。

次、行きましょう。

それらが進むまでの間は、当然、個別に権利処理を図っていかざるを得ないわけで、専門知識がないと大変な苦勞です。よって、エージェントといったものが発達していくことが重要であろう。その人材の育成、あるいはエージェント自身のスタートアップ時の支援、こうしたことも考えられるのではないか。

また、今の拡大集中許諾とも重なってはくるのですけれども、権利者が見つからないときに特に問題は深刻化します。不明権利者、オーファンです。オーファンの原盤というのも当然ながら多いわけであり、これも文化庁長官の利用裁定を受ければ利用することができるが、改善されたとはいえ、まだまだ手続の煩雑さがあります。例えば申請の電子化、一部の要件の緩和により、現場の負担軽減を図るべきではないか。特に補償金を事前に供託するという制度があって、この補償金は、額の負担というより、その算出がとても大変なのです。つまり、万一、将来、権利者が現れたときに払うべき使用料を事前に供託するという制度なわけですけれども、いない権利者に将来幾ら払うべきかを算出して客観性を保つというのは非常に難しい。この作業負担が大きいのです。いわば文化庁さんが納得するためのプロセスが。

不明権利者は、現実にはその後1%現れないぐらいの率ですので、そういうレアケースに対しては例外的な対応を行うべきであり、全員分を算出をして事前供託するという制度自体、見直しが必要ではないかと思います。

先に参りましょう。

やや異なる視点からのお話なのですが、例えば、お店などで通常のテレビ画面で放送番組を流して、みんなでイベントを見るというようなことは、公衆伝達といって、当然、権利者の権利が及ぶ部分なのですけれども、これについては制限規定があります。放送されるものに関しては、例えば非営利での公衆伝達はできるよとか、家庭用の受信機を使った公衆伝達ができるよという例外規定がありますが、インターネットの配信映像は対象になっていないのです。よって例えばYouTube動画だと、現状は非営利目的でも公衆伝達はできません。それについて、放送と特に区別をしないで例外規定の対象にしてもいいのではないかという問題提起。記載箇所としてここで出すべきかはともかく、提起をしました。

先に参ります。

今度は、第1章の2番目の柱、DJプレイということで、まずは著作権の課題です。DJプレイに利用される楽曲は、JASRAC等の著作権管理団体が管理しない、それこそレアな楽曲を見つけてきて流すのがDJたちのいわば腕の見せどころですので、そういうものも多い。そうすると、権利処理ができない。作詞家、作曲家を探し出して、あるいは海外の音楽出版社と連絡を取ってなどということは到底現実的ではない。そこで解決策としては、やはり著作権管理団体への委託の促進。それから、ノンメンバーの作品に対する拡大集中許諾や報酬請求権化。

特に委託の促進策としては、JASRACなどに対する楽曲の登録を、オンラインで簡易にできるようにすると進む可能性があります。それから、その後の利用実態の把握、利用されたということの把握等にもつながる話ですけれども、権利者側が事前に音源データを登録しておくことによって、楽曲が使用されたら自動で認識され、分配が容易化される、そうしたことも考えてよいのではないか。こうすることによって委託がしやすくなるし、また、委託をしておけば公正にちゃんと分配が受けられるという期待感がより高まることが考えられようかと思っています。

次は原盤権です。DJプレイは、当然、著作権だけではなくて原盤権の問題があるわけですね。この解決策は、先ほどライブ配信全体について触れましたのと同じですので、先に参ります。

ここは人格権にも関わるところなのですけれども、編曲権と著作者人格権という、DJプレイ固有の問題についても課題が浮上します。つまり、複数の楽曲を違和感なくつなぎ合わせる、リアルタイムでのミックスということを行います。それを行うためには、速度、音程等をある程度調整していくことが必要になってきます。それは編曲ではないのか、改変ではないのかという指摘がある。これは、こうすればいいと簡単に言えることではないけれども、例えば、多くの方々がDJプレイの促進という課題を仮に共有できるのであるな

らば、日本の著作権法においては著作者の意に反する改変は全て同一性保持権の侵害に当たるのが原則の考え方ですけれども、ベルヌ条約の水準はこれより低い。名誉声望を害するような改変に対象が絞られている。よって、そのようなベルヌ条約の適用除外の要件に合わせる。そうすることで、DJプレイはここまでだったら適法だよということを明確化することもあるいは考えられるのではないか。これは、むしろ議題としての提起ということが言えようかと思います。

次、参りましょう。

柱で言うと、3番目になります。「プラットフォームによる海外配信の権利処理」です。海外配信は国際的な大規模プラットフォームを利用して行われることも多い、あるいは日本発のプラットフォームを利用することも多いわけですがけれども、JASRACやNexToneさんは、基本的に国内の利用に関する許諾を行っています。よって、海外配信を行うには、各国の著作権管理団体へそれぞれ許諾申請すべしということが実際に示唆としても行われているところです。それで、できるかということ、できるわけではないのです。

また、これは海外配信には限らないのですけれども、外国曲を配信に使用するときには、映像に音楽を同期させるということで、いわゆるシンクロ権と言われる特殊な処理が必要になります。指し値交渉なのです。たとえJASRACなどの管理曲だとしても、映像に音楽を使うときには、個別に指し値交渉をなさないと。外国曲についてはこれが原則になっており、この事実上の個別許諾交渉が非常に負担であるという回答が多かった。

こうしたアンケート回答に基づいて仮に解決策を構想するのであるならば、第一に、何とか包括的に処理できないかということが当然ながら考えられます。日本においても、国内であればYouTubeなど、多くの配信サイトはJASRACやNexToneと包括契約を交わしています。アップロードされる動画についての音楽著作権は、個人がアップロードする場合には外国曲も含めて、また、団体でも、国内曲については包括的に処理が可能となっています。こういう取組は、当然、世界的にも行われています。YouTubeなどのグローバルな配信プラットフォームについては、個別に海外の著作権管理団体の許諾を得なくても、まとめて処理するという仕組みを整えつつはあるのですけれども、まだごく部分的です。

また、国内の配信プラットフォームの場合には、残念ながら、まだそういうところには手が届きませんので、国内の配信プラットフォームから海外に配信するときには、各国ごとの処理しかないという状況が続いている。解決策として、海外の著作権管理団体と国内の配信プラットフォームが包括で契約を交わすためには、費用補助などの後押しがないとなかなか進まないだろう。以上が、海外配信と言いながら、現実には権利処理ができていないものをこわごわ流すか、あるいは権利処理ができないから海外配信は諦めるかという選択になってしまっている大きな課題と、解決の提案です。

次が、解決策のイ、シンクロ処理の負担軽減策です。シンクロ権に関しては、そうは言っても、短期で集中管理が進むこと自体が期待しづらい。よって、先ほどのアで申し上げた包括的処理は、配信に対する包括的処理は進むであろうけれども、シンクロの指し値交

渉の部分は多分残ってしまうのです。その部分は、そもそも包括契約を結ぶべき相手がないからということで、海外での権利者を個別に発見し、交渉していくということが続けざるを得ない。もちろん、国内の音楽出版社がサブパブリッシャーとしてその窓口になってくださるケースも多いのですが、それでは到底済まないケースも多々あるので、これに関してはそうした発見・交渉プロセスへの補助、あるいは海外の権利者が見つからない場合の利用裁定制度のさらなる拡充ということが考えられます。海外の権利者については利用裁定制度がやや利用しづらい、という状況があるからです。

先に参ります。

これは、海外配信とプラットフォーム、両方にまつわる問題だろうと思うのですけれども、例えば海外配信を行うとき、あるいは外国作品を国内で配信するときには、海外の契約相手との交渉も多い。ところが、交渉できる人材がないわけです。そうした交渉人材の育成。例えば、欧米にはエンターテインメント法分野に強いロースクールがありますけれども、こうした分野を志望する若い弁護士たちを送り込むというか、留学するときに支援をしてあげる、そうした交渉人材の育成の支援。あるいは、政府自身がそうした契約交渉をサポートする、諸外国の情報を集約してみんなに共有してあげる。権利処理や国際契約についての講習を開催する。そうしたサポートも考えられようと思います。

グローバルな配信プラットフォームとの交渉の場合には、海外配信に限らず、どうしても一方的な契約条項を突きつけられてしまうという非常に大きな問題があります。場合によっては、公取委の調査の積極活用など、政府による関与も期待されるころだろうと思います。もちろん、これはあくまでも「良き関与」でなければならないということを申し上げておきたいと思います。

次です。

4、専属解放処理です。これは提言に至るのはまだ到底無理なので、実態調査にとどまっています。どういうことかということ、多くの、特にメジャー系のアーティストは、レコード会社との間で専属実演家契約などという専属契約を交わしているわけです。その中には、レコード会社の許可なしに収録のための実演はしてはだめだよという専属条項が入っています。問題は、この専属条項の幅が契約によってかなり広かったり狭かったりするのです。広いとどうなるかということ、ネット配信のためだけの収録も、収録のための実演だということでレコード会社の許諾なしにはできない。つまり専属の対象であるというふうに解釈されるタイプの条項があります。これが、調査の結果、かなりの割合に上ることが分かりました。

調査結果では、こうした専属解放処理に要するエネルギーとか、それが難しいがゆえに、アーティストによるコンサート等も含めたインターネット配信が行えない、という回答も寄せられており、いかにスムーズにこの専属解放処理を行うかとか、専属というものの在り方などが課題として認識されました。

以上が1章、ライブエンターテインメントのネット配信に関する課題ということで、著

作財産権・原盤権などの財産権を中心とした問題ですね。

次いで第2章です。「著作権人格権による利用の萎縮」ということが調査の項目として挙がっておりました。アンケートの調査結果としては、前述したDJプレイだけではなくて、ライブ配信全般で多く登場する作品のアレンジや再構成などの側面において、著作権人格権による利用の萎縮を感じる事業者は6割を超える状況でした。こうした場合、そもそも利用は諦める、あるいは内容を変えるといった対応を行っているという回答が多数に上っております。中には、上演中止に追い込まれた例などもありました。

さて、人格権の保護は非常に重要ですがけれども、過度な萎縮を割けるための解決策として何が考えられるかといえ、例えば同一性保持権の適用除外要件の明確化という前述の対応等が考えられようかと思えます。

第3章です。これが最後のスライドになります。資金決済法です。新しいビジネスモデルとして、ライブ配信では今、投げ銭などのギフティングに対する注目が非常に上がっています。特に、日本では、こうした贈与型の経済圏に対する人々の親和性も高いのかもしれない。成功モデルでは、この投げ銭が額としてもかなり大きなビジネスになっている例もあるようです。

調査・ヒアリングの結果として、この投げ銭が、資金決済法における為替取引に該当するかどうかの判断で苦慮する実態が浮かび上がりました。資金を移動してあげるサービス、為替取引は、たとえ1回100万円以下の小規模のものだとしても、資金決済法に基づく登録が必要になるのですが、これが相当な負担、制約を伴い、例えば投げ銭を行う人の身元の把握等までしなければいけない。なぜそうなっているかという、マネーロンダリング防止ということなので、投げ銭とはなかなかマッチしない法制度になっている。資金決済法上の登録が必要だということになると、投げ銭は現実にはちょっと難しいという実態が浮かび上がりました。

そこで、果たしてできるのか判断に困る。あるいは規制のリスクを避けるために、発信者への収益の分配割合を明確にしない、分配割合を高くし過ぎない。こうすると、資金移動であるという認定を受けにくくなる。アーティストを応援するための投げ銭なのに、アーティストに渡す割合を低く抑えないと現実には行えないという、不自然な対応を余儀なくされる例が見られました。これが課題ですので、所轄官庁による為替取引の解釈基準の策定、業界における自主的なガイドラインへの支援などが考えられようかと思えます。

以上、極めて駆け足で御紹介をしました。何分、公表前の検討過程での報告案の紹介ということでぜひ御寛容いただければ幸いです。

私からは以上となります。

○中村座長 どうもありがとうございました。

さて、残りの時間は、今の福井さんへの質疑の時間とさせていただきますけれども、これで最後ですので、その他も含め、全体に対するコメントなどがあってもいいかと思えます。どなたからでも結構です。いかがでしょうか。

田村さん、手が挙がっていますか。

○田村委員 よろしいでしょうか。

福井先生、どうもありがとうございます。いつも勉強になりまして、今日もまた大変勉強させていただきました。賛成するところが多いのですが、1点だけ申し上げたいと思います。実は、福井先生が参加される前に上野先生と私でやりとりしたところで、またその続きということになります。

福井先生は、ここでもそうですし、別のところでも、裁定許諾について利用料の負担は問題ではなくて、補償金の算定が問題だといつもおっしゃっています。それを言われますと、先ほど福井先生はいらっしゃらなかったですけども、私の提言に物すごくひっかかるところがあるわけです。福井先生は実務の現場にいらっしゃって、私などよりよほど影響力があるので、ちょっと確認したいことがございます。

おっしゃることはよく分かるのです。99%出てこないのかかわらず、それを探索するというか、補償金算定のための費用が大変だというのはおっしゃるとおりです。ですから、福井先生の問題意識に全面的に賛成なのですが、現行法を前提とした微調整ということであれば、それでも大きな調整ですが、このタスクフォースはより長期的なことも議論してよいということになっております。

私の考え方としては、最終的には、本当は更新登録のような形で孤児著作物については著作権フリーの状態にしたいと思うのですが、それはなかなか夢物語、寝物語です。そこで、次善策として、例えば権利者不明の裁定許諾などについては、現在、利用の1対1対応になっていて、必ず1つの権利の利用に対して1つ必ず補償金を定めて支払っている、あるいは供託することになっていますが、福井先生がおっしゃるとおり、99%出てこないということは、要するに、99%その支払いが無駄になっているわけです。むしろ、その1対1対応を外して、保険金みたいな形で、たまさか現れる権利者のほうが重要ですから、その出現率に合わせて割り引く。98%まで割り引いて、バッファを残して、バッファで余った分については、上野先生がおっしゃるとおり、文化の振興に使っていただくのですけれども、そういった形で補償金自体の算定の在り方についても抜本的に見直すことがあるのではないかと長期的に思っています。

そのときに、福井先生の、いや、金額は問題ではないとご意見は大変厳しく聞こえるわけです。利用にもいろいろな形態がありますから、例えば、商業雑誌で全記事のDVD化とかデジタル配信化などをすると、金額もばか高いものになってきますので、様々な対応があることを考えると、福井先生の御発言も一部のことに限定されたお話だというふうに理解したいところなのですが、いかがでしょうか。

○福井参考人 はい。金額は問題です。

○田村委員 ありがとうございます。

○福井参考人 冗談ではなく、かつての経験でも、アーカイブ等で非常に多数の作品になる事案で、過去の例からして、こちらが1作品当たりこれぐらいの補償金かなと思ってい

たときに、当初その10倍以上の数字が出てきてしまったことがあって、点数を掛け合わせると、もうできないねという話になったことがありました。こんなふうに金額も十分問題になり得ると思います。

田村先生がおっしゃったように、1%とか2%しか出てこないのであるならば、例えばみんなから1%か2%集めれば総額はそれで済むわけです。それで基金化する。これは以前も提言させていただいたことがあったと思うのですがけれども、例えば、裁定の申請の際に、1点当たり何円かずつ余分に集めて基金にしておく。クレーム基金的に、万一権利者が現れて、しかも利用者が資力がなくなっているなどという事態があったら、その基金から払い出すということは十分あり得る。そうすれば、利用者の負担もほとんどなくなるし、算出をしなくても済むと思います。

以上です。

○田村委員 ありがとうございます。大変賛成いたします。

○中村座長 ほかにいかがでしょう。

前田さん、よろしくお願いします。

○前田委員 ありがとうございます。

ライブを行うこと自体の問題と、それを配信することによって新たに生じる問題とは何かという観点からお伺いしたいのですが、先ほどお話しいただきました著作者人格権の問題は、ライブ配信を行わなくても、ライブそのものによって生じる問題のようにも思ったのですが、いかがでしょうか。

それと同じようなことなのですが、演劇において既存の原盤を利用する場合に、配信を行わないときのことなのですが、会場においては、既存の音源の複製を伴わないでそのまま演奏に使っておられるのでしょうか。

その2点をお伺いできればと思います。

○福井参考人 いつもながら、大変本質的な御質問だと思います。

いずれも、恐らく、田村先生のおっしゃるTolerated use、寛容的利用に関わってくる問題があると思うのです。まず、改変とか、パロディー的な表現を観客を前にしたライブ自体で行うときにも、もちろん人格権その他の問題は十分あり得る。かつても、一度、楽曲のコンクールで受賞が取り消されるなどの事件が起きたこともあって、通常のライブイベントでも問題ゼロというわけではないが、いわばライブの場合は流れていくわけです。現場にいと、固定されて恒久的に残る作品と感じられたときに問題としてより認識されやすくなっていくと感ずます。

あくまで私の感覚に過ぎませんが、ライブで流す場合は、それがいいか悪いかはともかくとして、相当なことでも行けてしまう。これに対して、例えばDVD化されて発売されるとなると、かなり厳しい目を注がれる。放送とか配信はちょうどその中間ぐらい、という感ずを持ちます。リアルタイムの配信の場合は、ライブと同じとも言えますが、会場外にも出ていくということで、より厳しく見られやすくなっているということがお答えになるの

かなと思いました。あるいは、我々の問題意識でしたということになりましょうか。

それから、演劇の公演において音楽原盤を複製するのですかというお尋ねについては、黙秘させていただきます。

…は冗談でして、そのまま流すケースもあろうと思いますし、あるいは、便宜的には何らかのコピーを伴うこともあるのかもしれませんが、余り厳しく見られていないという中で花開いているのが日本のライブイベントかなと感じます。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

あと1問ぐらいありますか。よろしいですか。

手が挙がりましたね。では、とんとんと行きましょうか。

○水野委員 福井先生、大変勉強させていただきました、ありがとうございます。すみません。こんな質問をさせていただくのも恐縮なのですが、専属解放処理の点です。

こちらは、昨今、YouTubeのマネジメントの事業者とかも含めて、専属を解放しなくて、このあたりもアーティスト側に委ねるのではなくて、事業としてマネジメントしていくという方向性もあるのかなと思っておるのですが、解放の必要性が高いと業界としては認識されているということなののでしょうか。

○福井参考人 そうですね。鋭い御指摘だと思います。

○水野委員 いいえ、とんでもないです。

○福井参考人 おっしゃっているのは、例えば、レコードレーベルその他が、360度契約的にあらゆる実演の展開についてより深く関与していこうという背景の中にあって、でも、アーティスト側が専属解放を受けたいというニーズはまだまだ大きいのでしょうかというお尋ねでよろしいでしょうか。

○水野委員 はい。

○福井参考人 やはり、配信の主体になるのはアーティスト側であることがまだまだ多いようです。それはアーティストのライブの延長線上ですね。ライブは、レコード会社も360度的に関わることが増えてきているとは言っても、まだまだアーティスト事務所サイドが主催者としてコンサート、ライブ等を行うことが主流です。その延長線上での配信ということで、アーティスト側としては、レコード会社の理解を得ながら、自分たち中心で行うことがまだまだ多いようです。

そして、おっしゃったように、ほかのいろいろな事業者、セクターの方々と一緒に組みながらやっていく上でも、アーティスト側はより自由度を求めがちであるなと感じました。

以上でよろしいでしょうか。

○水野委員 ありがとうございます。

○中村座長 林さん、どうでしょう。

○林委員 すみません。福井先生、本当にありがとうございました。大変勉強になりました。

2点御質問させていただければと思います。

先ほど集中管理団体、エージェントの活用ということをおっしゃられていたと思うのですが、それは非常に重要だと思うのですが、分野ごとに団体等を1つにまとめたほうがいいという意見と、競争があったほうがいいという意見と、両方あると思うのですが、先生としてはどうお考えかというのをお聞かせください。

もう一つは、最後、「公取委の良き関与を」とおっしゃったかと思ったと思うのですが、固有名詞は出さなくていいのですが、例えば、特に海外のグローバルな事業者の振る舞いが日本において競争法上どういった問題があるかという点についても、ちょっと御紹介いただければと思います。

○福井参考人 分かりました。

まず、エージェントということに記載したときには、集中管理的なものと同置する概念として申し上げました。エージェントというのは、御存じのとおり、権利者側に立つエージェントもいれば、利用者側に立って活動するエージェントも、その中間形態も、いずれもあり得るわけですが、ここでは、集中管理がいきなり100%に近いところまで進むはずもない状況下で、でも、この作品について権利処理したいのですと言われてたら、分かりましたと行って個別処理の間に立つような、そういう存在を念頭に置いています。よって、通常は、分野ごと、得意な分野で活動するところから広がってまいります。出版、音楽分野にもいらっしゃるし、演劇系でもいらっしゃいますけれども、やや小規模な陣容で権利クリアを行う、あるいは会社さんが何人かの作家から権利を委ねられていて、それを許諾していくというように、比較的小規模から競争しつつスタートすることが多いのかなとイメージとしては持っております。

もともと、成長していきますと、当然、スケールメリットが出てきて、エージェントなのか、集中管理団体なのか、よく分からないような巨大な存在になっていく例も国際的には見られますので、そういう成長もあり得るなど、伺って思いました。

次いで、プラットフォームに対する良き関与というときに、例えばどんな問題がありますかというふうに言われました。

そうですね。例えばある動画プラットフォームがプレミアムサービス、月額10ドル程度でCMなしで見放題、オフラインの再生も可能であるというような、そういうプレミアムサービスを始めるときに、多くのレコードレーベルや公式チャンネルを持っているアーティストたちに対して、新たな規約条件への同意を求めました。当然、それなりに厳しい内容も含まれていたもので、それはちょっと嫌だなと言って断りたい方もいたようですが、一定の期限までに新規約に同意しない場合、公式チャンネルを削除しますという通告がされ、その結果、プレミアムサービスに乗らざるを得ない事業者、あるいは残念ながら公式チャンネルを削除されてしまった事業者、かなり著名な存在だったのですが、そういう例が報道されました。

こんなふうな支配力のあるプラットフォーマーは、利用条件を作ると、多くの配信する

側は、それをのむか、それともそれまでの蓄積を失うかしか選択肢はなくなってしまう。ルールメイクの機能を全部取られてしまうことがあり、こうしたことが問題としては一つ指摘されようかと思います。

○林委員 言わせてしまってすみません。ありがとうございました。

○中村座長 最後、内山さん、ありますか。

○内山委員 青学の内山です。今日はありがとうございました。

先ほどの日本から海外含めて配信をしていく、あるいは外国楽曲を使うという観点において、結果的に、Netflixであったり、Amazonであったり、Spotifyであったり、はなからグローバルに拠点を持っているプラットフォーム事業者に預けるという方法に勝る解決策というのはあるのでしょうか。あるいは、法改正をしていくとか、様々なことをやっていく、あるいは、国際条約をつくっていくという観点で、そういうメガプラットフォーマーに預ける以外の、権利処理におけるより簡便などといいますか、競争運用を持てるような方法論は、先生の中ではお考えとしてありますでしょうか。

以上、質問でございます。

○福井参考人 非常に本質的な鋭い御質問ですね。

一点、メガプラットフォーマーは難しい権利処理は通常は担ってくれません。むしろ厳しい保証条件と共にこちらに求めて来ます。その上で、私は、パワーバランスということを感じる者です。一極に力が集中してしまうということは、常に市場をゆがめるリスクを持っているし、何より、そういう状態は面白くないと思っている者であります。よって、幾つもの力がお互いに拮抗し合い、時には協力、時には殴り合いながらビジネスというのは進んでいくのが健全なものだと、こんなふうに感じます。

その意味でいうと、グローバルプラットフォームにばかり皆が集まってしまうと、その交渉力が強くなり過ぎて、権利者も言うことを聞かざるを得なくなる、発信する側も言うことを聞かざるを得なくなる、ユーザーもいずれは価格的に言うことを聞かざるを得なくなるということが十分あり得ると思います。そうではなく、権利者は良き集中管理を推進することで、それに対抗できる力を身につける。また、発信側もこうした権利処理能力や交渉能力を身につけることによって、それに対抗する力を身につけていく。ユーザーはユーザーで、ユーザーを代弁してくれる強い味方を育てることで、つまり公正な言論とともにウォッチドッグ（監視役）的な存在を育てることで、それに対抗していく。そうすることによって、我々の社会は何とか停滞や不公正、いわばダークサイドに落ちずに進んでいくということを考えております。

お答えにもならないお答えでしたが、そんな考え方で幾つかの提言以前のアイデアを今日は御報告させていただきました。

○内山委員 ありがとうございます。

○中村座長 どうもありがとうございました。

というところで、時間オーバーとなりました。今日の議論全体について田中局長から何

かございますでしょうか。

○田中局長 高木さん、それから福井先生には厚く御礼申し上げます。伊藤さんから御紹介いただいた方式、最後の特に試みですけれども、中村座長からもお話がありましたとおり、知財推進計画の今年の5月からのテーマは「ニュー・ノーマル」に向けてどう知財政策が対応するかというテーマでございましたので、まさにそれを体現する一つの事例かと思いました。

それから、福井先生には、非常に短期間でお願いを申し上げて、大変申し訳ございませんでした。議論を活性化していただける問題提起をいただきましたので、非常に感謝しております。今日、プレゼンいただいた事業者以外に、未定稿、部外秘のアンケート調査結果がありますけれども、これも活用させていただいて、一種のファクトとして、問題を展開する上での前提認識として活用させていただきたいと思っています。

前半、事務局からこれまでの議論の論点について少し共有させていただいて、御意見をいただきました。まだまだこれだけではないと思います。今日、福井先生からも幾つか、ここに載っていない論点のお話もございましたので、これも追加させていただきながらさらに深めていくことが必要かと思えます。

当初、このタスクフォースは、一応年内に一定の方向性を一旦出そうという話をしてございましたけれども、今回扱っているテーマのニーズについてまだ掘り起こせていないフィールドがあるのではないかということもちょっと感じておりまして、その問題も含めて、年を越して、そんなに長期間延長するわけにいかないと思いますけれども、課題として少し浮き彫りにしなければいけない、まだ取り扱っていない分野についての話も出していければと思っているのが1つ。

それから、今日、論点につきまして御議論いただいたところでいきますと、幾つかアイデアベースのソリューションについては出ているわけですが、これを本当に実現可能なものとするためには、特に法的にこういうソリューションについてどういう法的な論理構成で正当化するかというところの議論がまだまだ必要だと思っております。その辺につきましては、まさにここにお集まりのタスクフォースの先生方の専門的な御知見をおかりして、ぜひお一人お一人御提言をいただきたいと思っております。これはまた個別に打ち合わせをさせていただきますので、その際、積極的な具体的御提案をいただければと思っております。それを題材として、年明け以降の議論をさらに深めさせていただこうと思えます。よろしく願いいたします。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

最後に、事務局から伝達事項があればお願いします。

○田渕参事官 次回のタスクフォースの開催予定につきましては、改めて御連絡させていただきます。

本日はどうもありがとうございました。

○中村座長 年明けということになりますか。

○田淵参事官 はい。年明けになります。

○中村座長 ありがとうございます。

では、これで閉会といたします。メリークリスマス、よいお年を。