

2020-9-7 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1回）

15時00分～16時55分

○田渕参事官 予定の時刻になりましたので、ただいまから「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。

本日は御多忙のところ御参集いただき、誠にありがとうございます。

内閣府知的財産戦略推進事務局参事官の田渕でございます。

本タスクフォースは令和2年8月7日の知的財産戦略本部構想委員会・コンテンツ小委員会委員長決定により開催され、デジタル時代の実態に応じた著作権制度を含めた関連政策の在り方について検討することを目的としております。本日も有識者の皆様方の様々な識見をお借りしたいと考えております。

委員については、お手元の参考資料1「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の開催について」の別紙を御覧ください。座長には中村委員、副座長には田村委員に御就任いただいております。

なお、本日、林委員につきましては、会議途中からの御参加となる予定です。

それでは、ここからの議事進行につきましては、中村座長にお願いいたします。

○中村座長 皆さんようこそお集まりを頂きました。

リアルな会合というのはすっかり減ってしまって逆に新鮮な感じがしますがしませんが、林さんは後でオンラインで参加されるということで。

○田渕参事官 急遽来られることになりました。

○中村座長 来られることになった。全員でやるのは珍しいですね。

改めて、著作権についての議論ということで、とはいえここ数年でこの知財コンテンツの分野が大きく環境変化をしているということと、コロナでまた一段とがんと環境が変わっていますよということを踏まえて、新しいアジェンダは何かということをお場で煮詰めて親会に持っていくというのが我々のミッションかなと受け止めておりますので、今日は第1回ということですので皆さんにざっくばらんに今、何をやらなければいけないか、これからどういう方向に進んでいかなければいけないかという論点を、このテーブルの上にお出しいただければと思っております。

よろしく申し上げます。

では、知財事務局田中局長から御挨拶を頂きたいと思っております。よろしくどうぞ。

○田中局長 この8月から内閣府の知的財産戦略推進事務局長を務めさせていただいております。どうぞよろしく申し上げます。

委員の皆様方にはお忙しいところ、この会議に御参加いただきましてありがとうございます。

デジタル時代における著作権制度・関連政策の在り方というお題なわけでございますけ

れども、著作物がデジタル空間を通じて流通をするという話は、別にここ最近始まった話ではなくて、かねてよりこういう傾向がどんどん強まっているわけでございますけれども、先ほど座長からお話ございましたとおり、このコロナの時代を迎えてデジタル経済が果たしている国民経済的な役割というものが、大きくクローズアップをされるという中で、この問題の緊急度と重要性は増していることを強く感じているところでございます。

また、デジタル空間を通じて配信すること自体はいろいろな形で始まっていたものの、特に私が感じているところは、2014年、2015年以降のプラットフォーム経済が国民経済社会、あるいはグローバル経済に果たしている役割は格別なものがあるということでございます。繰り返しになりますけれどもこのコロナの中、そして新しい感染症とのリスクと共存をしていく社会が不可避となってきた中でデジタルエコノミーにどれだけ依拠できるかということが、どれだけ国民経済の強さを図るかの大きなバロメーターになってきています。その中で、大変重要な役割を負ってきているのだと思っています。

またコンテンツというものが、国民経済あるいは社会生活の中で果たしている役割が変わってきているのではないかと感じています。非常に限られた投資余力のある方々が媒体を握っていて、そこに著作物を創造される方々が結びついてかなり決まったルートでいろいろなものが配信されている時代から、デジタル空間で極めて安価に大量に様々なものを融合させて、しかも特定の資本力のある媒体メディアとは関係のない一般個人に至る方々まで、デジタル技術を使って様々な創作ができるというような形に変わってきたというのも、実はこの制度をめぐる大きな環境の変化だと思っています。

さらにはその中で、まさに創造物を楽しむ。あるいは、それを味わうというような意義、それに伴う対価をこのディストリビューションシステムの中で還元していくということだけではなくて、例えば、コミュニケーションの1つのツールの一部として、デジタルエコノミーを起爆する中間財のような形で投入されてデジタルエコノミーを加速させる1つの重要なリソースにもなってきているという意味で、まさにデジタルエコノミー時代の国民経済を起爆させる大きなトリガーポイントにもなってきているという意味で、取り巻く環境は一変しているのだと思います。

そういうデジタルエコノミーをかき立てる中間財としての意義もある中で、それを促進しかつそれを創造する方々のインセンティブも同時に達成されるような形で、どういうふうに制度を運用、設計、そして改善していけばいいのかということが本日の会議の課題でございます。

この問題につきましては、私どもが知財戦略本部でまとめました5月の「知的財産推進計画2020」の中の重要な幾つかのテーマの1つと位置づけられてございまして、権利処理及び利益分配の在り方でありますとか、実態に応じた著作権制度を含めた関連政策の在り方、あるいは利益保護の在り方について年内に具体的な課題と検討の方向性を整理するという事になってございまして、そのための御検討を頂く場がこの場ということでございます。

政府の中ではそういう位置づけになってございますけれども、これは政党の中でかなり関心を持って議論をされておまして、政党は政党のほうで積極的に有識者及び関係業界のヒアリングをしながらかなり先進的な議論をしていこうという感じもございます。

いずれにいたしましても、このタスクフォースのメンバーの皆様方の御知見を得て、この新しい時代における方向性について明らかになってくればということをお願いいたします。最初の御挨拶にいたします。

よろしくお願いたします。

○中村座長 ありがとうございます。

では、事務局から配付資料の確認をお願いできますか。

○田淵参事官 お手元に資料1、資料2、それから参考資料1、参考資料2と配っております。

ない資料等ございましたら、事務局までお知らせください。

○中村座長 よろしいでしょうか。

では、議事に入ります。

まず最初、議題（1）です。「デジタル時代における著作権制度・関連政策の在り方の検討の進め方」、事務局から説明をお願いします。

○田淵参事官 それではまず、資料1「デジタル時代における著作権制度・関連政策の在り方の検討にあたって」について御説明したいと思います。

1枚おめくりいただきまして、「知的財産戦略本部の下の検討体制の再編がございました。構想委員会が知的財産戦略本部の下に設けられているという形自体は変わらないのですけれども、この構想委員会を本会合とコンテンツ小委に分けまして、さらにこのコンテンツ小委の下に設けられているのが本日開催されております「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」になります。

1枚おめくりいただきまして、このタスクフォースなのですが、名称のとおりデジタル時代の実態に応じた著作権制度を含めた関連政策の在り方について検討をすることとなっております。真ん中にある（参考）と書いてある部分ですが、これは先ほど田中局長の挨拶で触れました知財推進計画2020の関連部分を抜粋したものでございますので、適宜、御参照いただければと思います。

検討スケジュールですが、まずは総論的な議論を行った後に事業者、権利者等のヒアリングを通じた個別論点を検討いたしまして、12月までに論点整理、具体的課題の整理、検討の方向性の整理を行いまして、取りまとめを行いたいと考えております。委員の一覧につきましては、この資料に掲載のとおりでございます。

次に、「現状と課題」というところがございますけれども、「デジタル化・ネットワーク化の進展等による状況変化」といたしまして、創造の過程、流通の過程、そして利用の過程それぞれにおいて様々な変化が起こっております。

創造の過程におきましては、創作の担い手の広がりですとか、創作手法等々、発信方法

等々の多様化、それからコンテンツの概念の拡大といった事象が見られます。

次に、流通部分につきましても、コンテンツ複製の容易化、伝送可能なデータ量の増大、物理的媒体からデジタル配信へ、プラットフォームの台頭、そのほかにも一番下にありますフィンガープリント等の新たな技術の活用といった事象も見られるところでございます。

利用面につきましても、例えば個別購買からサブスクリプションへ、ダウンロードからストリーミングへ、下から3つ目ですけれども、一方向の単純消費に加え双方向のコミュニケーション機能化へ、あるいは一番下の消費財のみならずプラットフォームにおける中間財としての位置づけ、こういった変化が起こっていると言えます。

「検討内容・主な論点（暫定案）」といたしまして幾つかございます。

まず、「利用の円滑化と創作者等への適切な対価還元方策」ということで、集中管理や裁定制度、データベースの整備等、利用の円滑化のための仕組み。それから、団体管理外のアウトサイダーの取扱い。教育分野で導入された補償金制度の他分野における活用の可能性。実質的に報酬請求権化することが望ましいコンテンツ利用と、事前の明示的な許諾を維持することが望ましいコンテンツ利用の整理。さらには、オプトアウト方式も含めた権利者の意思解釈の方策の検討といったものが考えられます。

次に、「デジタル時代の著作権制度の設計」ですけれども、二次創作を多く含むUGC、ユーザー生成コンテンツの総体としてのコミュニケーションプラットフォーム化と権利処理の問題。プラットフォームとの契約や規約、ガイドラインの役割。万人の法としての分かりやすさの追求といったところを挙げています。

さらに、「デジタルトランスフォーメーションとオンライン化を踏まえた権利処理のあり方」といたしまして、旧作映像の権利処理。映像に係る権利や音楽著作権、原盤権等の処理。外国の権利者が権利を保有するものの取扱いといったものを掲げております。

「コンテンツの海外展開」につきましては、海外の管理団体との連携。データベースの多言語化対応・相互連携といったものを掲げております。

最後に、「新たなテクノロジーの活用」といたしまして、フィンガープリントやブロックチェーン技術等の活用。これは専ら対価還元の場面と関わってきますけれども、このほか、契約促進等の場面に関わってくるものといたしまして、リーガルテック等の活用といったことを挙げております。

次のページの【参考】とある部分は、「デジタル化による流通市場変化のイメージ」でございまして。さらに、その次のページにありますのは「デジタル時代の課題領域のイメージ」でございまして。

本日の検討の御参考にということで、資料2のほうに幾つかのデータや海外政策の動向等をまとめておりますので、適宜御参照いただければと思います。

1枚おめくりいただきまして、「直近のコンテンツ市場の状況」といたしまして、まずはコンテンツ産業全体に係るデータといたしまして、国内コンテンツ産業の市場規模の推移ですとか、デジタルコンテンツの市場規模の推移、ネット化率の推移、ネットワーク配

信状況の比較、それからコンテンツの世界市場規模と日本コンテンツのシェアといったものを挙げております。

次に、分野別の動向といたしまして、まず音楽につきましては音楽著作権に係るデータをスライド7と8。スライド9と10はレコード産業に係るデータでございます。11が音楽の視聴方法というところに焦点を当てた資料でございます、12のほうが世界の動きを示しているものでございます。次に、スライド13以降は出版に関わるデータを何枚か掲載しております。15以降に動画に関するものが続いておりまして、スライドの20以降がゲームです。スライドの22からモバイルコンテンツ市場。最後、スライドの23にコロナ禍の影響という資料も付け加えてございます。

次に、主な海外政策の動向といたしまして、EUでの動きと韓国の動きを取り上げております。

EUでの動きにつきましては、「EUデジタル単一市場における著作権指令」が昨年採択されまして、2年かけて加盟国が国内法制化するというところで、スライド26と27にその主な内容を掲げておりますので、適宜、御参照いただければと思います。

韓国につきましては、スライドの28以降になります。韓国政府は2020年2月に韓国「著作権ビジョン2030」を発表いたしました。著作権強国を目指した中長期ロードマップを提示する。幾つかの目標も掲げてございます。1枚おめくりいただきまして、戦略目標、推進課題というところにもう少し具体的な内容を記載しております。

一番最後に、知財事務局におけるこれまでのデジタル著作権に関する議論の御紹介といたしまして、一番直近に2015年から2016年に「次世代知財システム検討委員会」において検討を行いましたときの報告書の概要を御紹介しております。

以上、資料1と資料2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。

議題1、検討の進め方ということだったのですけれども、この会議は基本的にさっきの参考資料1を見ると、原則的として公開、議事録も公開ということになっています。皆さんよろしいでしょうか。

(首肯する委員あり)

○中村座長 それから、資料1で説明いただいた最初のページに体制としてこのタスクフォースがありまして、その上にコンテンツ小委があつて、構想委員会。構想委員会というのはコンテンツだけではなくて、産業財産権なども含む検討をしているところですのでそこがあつて、さっきの検討のスケジュールでいうと12月までに大体ここでの議論をまとめて、親会に行つて、来年の春の知財計画に反映をされて、具体的に例えば文化庁などの会議に落とし込むという、そんな持っていき方というイメージでいいのですよね。その基となる議論をここでやるということでございます。

何か、進め方で質問はありますでしょうか。よろしいでしょうか。

(首肯する委員あり)

○中村座長 では、議事2です。ざっくりしておりますけれども、ここからずっと自由討議だそうです。

御意見、御質問のある方は挙手をお願いしますということなのですが、これがオンラインの会議だとみんな勝手にしゃべると声がかぶって厄介なのですが、この人数で全員リアルでこのメンバーなので、別にいちいち私が指名しなくてもボタンを押してしゃべってもらったらいと思いますので、好きに進めていただければと思います。よろしくお祈いします。

冒頭、田淵さんから御説明を頂いたことにちょっと僕のコメントをしておきますと、「現状と課題」というのがあって、今、何でこの議論をするかの認識なのですが、デジタル化・ネットワーク化ってもう20年、30年の話です。ここに書いてあるように複製とか流通とか利用が爆発的にその間増えましたというのと、作り手が爆発的に増えたというのがある、著作権で言うと著作権ビジネスの重要性が20～30年前から見て格段に上がっているということと、著作権制度というものが国民全体のみんなの制度になってきたという重要性の変化があるのだらうなと思っています。

さらにその上で、グローバルも世界中が地続きにネットでなったということと、ビジネスモデルもがらっと変わってきました。プラットフォームとかサブスクとかストリーミングというところにも比重が移ってきているという中で、この環境をまずどう捉えるかということと、コロナでこれが行くのかどう変わるのかという認識が1つだらうと思います。

それから、今日の重要な点は次の検討内容・主な論点というところだと思っています、そこに書いてあるようにそうした今のトレンドを円滑にかつサステナブルにしていくためにはどうしたらいいかということと、著作権の制度や権利処理という実態をどうしていくのかということと、下のほうにあるような海外とかテクノロジーの対応をどうしていくのかということについて、今日フリートークをしていただければと思います。

重要事項を今後整理をしていって、論点を今日テーブルの上に並べていただいて、これが大事だとかこれが抜けているとか、これだけは我々けりをつけようというようなめり張りができたらと。

そして、年末にはまとめてアクションに落とし込むということだらうと思いますし、新しい内閣ができるということですのでけれども、今の行政では今の内閣からの地続きで進みそうなので、我々のこの議論をスタートしてそのまま次に行くということでおかしくないと思っていますので、よろしくどうぞお祈いいたします。

では、自由討議ということで、どなたからでも結構です。コメントでも質問でも何でもお出しいただければと思います。

よろしくお祈いいたします。

○内山委員 では、口火を切ります。

何度か事務局とお話をさせていただいて、これをどう捉えるのがいいのかなとずっ

と迷っていました。

何となく、ようやく見えてきまして、今日の資料1の一番最後のポンチ絵、「デジタル時代の課題領域のイメージ」というふうにあって、こう考えればいいかなと思いました。

この二次元象限の下半分、言わばアマチュアの人たちというのがいて、この人たちが言わば収益配分の世界に大量に入ってくる。ですから、著作権処理の件数が数倍とか甘いレベルではなくて、それこそ何十倍とか何百倍というレベルで限られた時間の中で著作権処理をしていかなければいけない。そうすると、現行の著作権処理システムはあまりに丁寧だし対面制度もたくさん使っているということで、多分その何十倍、何百倍の処理件数に対して恐らく対応できないだろう。そこがボトルネックになって、才能ある人たちの参入が阻害されると考えればよいかかなと思いました。

この知財のコンテンツは数年前から時々、例えばブロックチェーンを使って抜本的に解決しましょうというような意見が出るのですけれども、あれもいかんせんまだ枯れた技術になっていないので、多くの人が安心して使うにはもうちょっと頑張って枯れさせる必要があるかと考えているところです。

そうすると、そこに至るまでのつなぎというのが短中期にはあって、そうすると例えばいわゆる集中管理とかいった世界の話をつなぎ的に使う必要があるだろうと思いますし、さすがに幾らアマチュアの方といえども、待っていれば収益が降ってくるのではなくて、取りに来てくださいというところはあると思っていて、それは例えばその領域の権利者団体の世界に入ってもらおうとかそういうことも含めてやらなければいけないだろうなとイメージし始めます。

そうすると、今日のこの資料1の論点（暫定案）というページの中で、例えば一番上の◆のところと言うと、権利者団体の加入促進みたいな話があってもいいのかなと思いました。でもそれは、あくまでつなぎ的に考えているところがあって、というのはよく権利者団体とその会員の方々の関係を考えたときに、俺たちの配分がおかしいぞと。あまりにどんぶり勘定をしているのではないかみたいな訴えとか裁判もあったりするぐらいなので、やはり超長期的にはいろいろな場面で出てくる適正な配分をしなければいけないと思うのですね。そもそも、適正の裏側には利用度合いに応じたとか、あるいは収益度合いに応じた適正な配分というのをやがては個別的にやらなければいけなくて、それは多分一番下に書いてある「新たなテクノロジーの活用」というところだと思います。

でもそれは、冒頭に言ったとおり短中期ではちょっとまだ無理かなと。あるいはそこにかんがんで投資して一気に浸透させるという考え方もあるとは思いますが、取りあえず、目先短期でできることは権利者団体に入ってもらおう。あるいは、そのいろいろな仕組み、制度を活用していただくという中でそうしたアマチュアの方々、プロとアマの境界線にいるような、本当にプロがすくい上げたくなるような方々の参入促進を図っていくというのがまずは短期かなと思いました。

もう一点だけ言わせてください。別の会議でも言ったのですが、主な論点のところの3

行目にある「団体管理外のアウトサイダーの取扱い」というところで、どうもこのアウトサイダーの語感がよろしくないので、何か違う言葉をつくりたいなというのがございます。やはり、文化多様性の追求は文化政策の大きなテーゼなので、これは何か新たに考えたいなと思っています。

以上でございます。

○中村座長 ほかにいかがでしょう。

○田村委員 私、話すと長くなるので、なるべく短くします。

○中村座長 いえ、結構です。

○田村委員 ありがとうございます。大きな問題は、著作権が出来上がった18世紀の最初の時代の状況と現代の状況が、大きく変化しているということであると思います。

当時は複製権というものを設けても、複製する人は基本的には業としてという方でしたから、そういった時代が250年くらい続きまして、大体その時代は、出版、レコード、あるいは映画等それなりの投資をした人だけが複製できる時代でした。そのころ、複製禁止権が中心の著作権は、人々の自由を大きく阻害するものではなく、また逆に利用を把握できますから、権利者にもきちんと、権利を押しえているところから対価が還流できるシステムでありました。

第1の波というのが、出版以来17世紀から250年くらいなのですけれども、それが崩れてきたのが、私が第2の波と呼んでいる20世紀の後半で、最初の変化は、皆が複製をできるようになったということです。その結果、著作権が非常に、この人々の自由と抵触するようになる半面、権利でせっかく押しえているのですけれども画餅に帰すといいますか対価が還流しなくなった時代なのです。

このときに起きた変化は、利用者と著作権法のずれみたいなものですね。もう少し使えるもののはずではないかと思うようなものが、実は権利になってきました。権利は黙っていたのですけれども、利用のほうができるようになったのでということです。

さらに、第3の波と私が呼んでいるのがインターネットの到来です。これによって今度は何が新しく著作権に変革をもたらしたかということ、今までの第2の時代では、それでも世の中で使える著作物というのはその時点でかなりもうけている著作物だけが人々はアクセスができたのが、インターネットによって人々に届けるのが非常に容易になりましたから、いろいろな著作物が出てくるようになったということです。

その結果、今度は利用と著作権のそごのようなところがあったのですけれども、今度は逆に著作権者の中で内部変化がおきました。従来でしたら、第2の波の時代まででしたら、現時点でかなりもうけているような著作物だけが実際には大量に消費できる状況だったのですけれども、それが今回、本日もたくさんお話にありますようにアマチュアのものであるとか、あるいはそもそもプロのつくったものを含めて過去の、今は誰も著作権など気にしていないようなものを、今まではそれは誰も使わなかったからよかったですけれども、使えるようになりました。しかし、そういったものにも、権利が形としては残っています

ので、それが著作権法の時代として初めて邪魔に感じられるようになった時代です。

それに輪をかけて、第4の波とまでは私は言いませんけれども、最近の問題は、ビッグデータに代表されるようにインターネットだけではなくてデジタル化が進みました結果、物理的、技術的には、大量の著作物を一挙にコンテンツ化するようにできるようになりました。では、何がネックになっているか。というと、著作権だけがネックになっているという状況があります。

そういった様々なことを解決するために、もし条約の縛りがないのであれば、今回も出てきましたようにオプトアウトというか、一番簡単なのは、一定の年限が経ったら更新登録制度にして、更新料は1,000円ぐらいでいいのですけれども、そうすると一挙に個人著作物とか言われている、皆が使わない、著作権者が関心を持たない著作物などの著作権がなくなって、逆に保護すべきものが残るといろいろなことができます。しかし、日本を本国とする著作物についてそれは条約上可能だとは思いますが、日本を本国としない著作物については不可能ですから、日本だけ不利になるわけにはいきません。そこで、それは現実的ではない中で、今日は様々なEU、韓国でも同じようなことを目指しているようですけれども、拡大集中許諾、あるいは集中管理団体のより強化などを通じて、オプトアウト方式で何とか更新登録に近づいていくことかなと思うのです。

すみません。最後に、一言だけ。

最後に、参考として頂いた資料が非常に分かりやすい図ではあるのですけれども、1つ抜けている視点が、時的な視点だと思います。

つまりここでは、現時点で創作する、あるいはこれから将来創作するプロとアマチュアの文化というのが書いてあるのですけれども、それはアジェンダのほうにたくさん書いてあるのですけれども、この最後の図に載っていないのが、既に出来上がってしまっている昔の著作物ですね。それも、あるいはそのほうがかもしれませんけれども、こういう大量のものをデジタルで一挙に1つのコンテンツに物理的にはできる時代で、もっともネックになっているのが、過去の著作物の権利だけ残っている。実際には著作権者は興味が全くないという個人著作物と呼ばれているものに代表されるものでありまして、そういったものを解決するものが、拡大集中許諾等々となります。

ですから、今の図は、現在いる創作者、あるいは将来の創作者のプロ・アマの問題だけなのかというように見受けられますが、こういった方々はやる気満々なのですからまだましなのです。問題は、全く関心がなくなって何を働きかけても無駄という、権利集中処理団体に入ってくださいと言っても無駄な人たち、いらっしゃらないかもしれないという問題が実はかなり大きいということを、この図に入れられたらいいと思います。

○前田委員 権利管理団体による集中管理の拡充によって解決をはかるというのは一つの大きな方向性だと思います。

ただ、現実を見てもと権利管理団体がかなりの権利者を網羅している分野と、全くそうではない分野がありますので、権利管理団体の拡充によって全ての問題が解決できる

かというところではないと思います。

権利管理団体がかなりの権利者を網羅している分野については、先ほどアウトサイダーという言葉は使うべきではないという御指摘を頂きましたけれども、大部分の権利者が権利管理団体に、著作権等管理事業者に委託をして、そのことにより権利処理が円滑に行われている実態があるのであれば、著作権等管理事業者に権利を預けている人については許諾権のままとしつつ、権利を預けていない権利者の権利については、補償金付きの権利制限をするというような制度もあり得るのではないかと思います。

それから、田村先生がおっしゃった、権利者が一切興味を失ってしまっていて、おおよそ権利管理団体を拡充しても関係ないという方については、権利制限プラス補償金によって対処ができる部分があるかと思いますが、そのほか、今の法制度のもとでも黙示的に許諾されているものと推定することができる場合が、結構あるのだらうと思います。もともとそうであっても、利用者からすると、安全サイドで考えざるをえず、黙示的に許諾されていると思っても、そうでなかった場合にどうしようという恐怖感があって利用が進まない。企業のコンプライアンス意識の高まりによって許諾がないのに勝手に使っていい根拠は何かということが社内で問題となって利用が進まないということも多くあるかと思っています。

この点については、田村先生がおっしゃったようにオプトアウトということは大きな逆転の発想だとは思いますが、そこまではできなくても、こういう場合には黙示的に許諾されていると考えてもいいのではないかというような、ガイドラインのようなものができる、何かの役に立つのではないかと思います。

以上です。

○上野委員 まず、この委員会で取り上げる課題を明確化・具体化すべきでないかと思えます。

最初の局長から話にもございましたように、コンテンツの流通を促進するということが自体は昔からの課題でありまして、この知的財産戦略本部の検討委員会におきましても、多くの問題を解決してきたと思います。田村先生や中村座長とも御一緒して「新たな情報財検討委員会」ですとか、あるいは「次世代知財システム検討委員会」において検討したことを受けて、柔軟性のある権利制限規定もできましたし、報酬請求権付きの権利制限規定も教育の分野で新しくできまして、これらは今後のモデルになったと思っております。

また、この委員会の議論を受けて、情報解析を自由にできるようにする権利制限規定がさらに拡充されまして、これは機械学習を促進するという点で世界にも誇れるような権利制限規定になっていると思います。また、ビッグデータ時代に対応した不正競争防止法の改正も、この委員会での議論を受けて実現したところであります。

したがって、これまでの成果というのでも大きなものがあると思っています。したがって、では残されている課題は具体的に何なのかということがより明らかにされたほうが、この委員会での今後の議論にとっていいのではないかと思います。

例えば、先ほども御指摘がありましたけれども、大量のコンテンツを包括的に利用しなければならないというときにどうしても権利処理が間に合わないとか、あるいは映像のように1つのコンテンツなのだけれども、非常に大量の権利が含まれているために完全な権利処理が難しいものを利用したいとか、あるいは、権利者が一般のアマチュアであるために権利処理が難しいとか、実際には様々な課題があるのかと思います。

そのような場合に、権利の集中管理を拡充すればいいではないかという考えもある一方、それには限界があり、やはりアウトサイダーないしノンメンバーがいるので権利処理が難しいとか、あるいは権利者がそもそも不明なので権利処理が難しいといったような問題が、一般論としてあり得ると思うのですが、現在そのような問題がどんなところに生じているのかということをより具体的に明らかにすべきではないのかと思うわけです。

そもそも制度というのは問題に対する手段でありまして、様々なメニューが既に日本にもありますし、諸外国にも参考にすべき立法例があります。例えば、権利制限プラス補償金というのは我が国の著作権法が昔からもっていたオール・オア・ナッシング的な性格を改めて、中間的な解決をもたらすものであります。今回、オンライン授業に関する問題を解決するためにこれが採用されましたが、今後これは別の課題を解決するための一つのモデルになると思います。既に、図書館についての権利制限規定の検討が同じモデルで進められておりまして、これがうまくいけばコンテンツの流通を促進するとともに権利者により利益を分配するという形でバランスを取ることができるのではないかと思います。

ただ、常にこの権利制限+補償金という方法が適合的というわけではありませんで、裁定制度であるとか、あるいはECL(拡大集中許諾)が望ましい場合もあるかと思います。特に権利者不明のものについては、裁定制度が日本ではかなり整備されておりますけれども、他方で、ECLは明示的な形ではありませんで、今後はヨーロッパの動向なども踏まえてこのECLを検討していくというのも一つの課題になるかと思います。

ただ、現状の著作権法35条の教育に関する権利制限規定に関しても、指定管理団体はアウトサイダーの補償金請求権も行使できるということになっていまして、これは言ってみればオプトアウトできないECLみたいな制度に既になっているとも言えるようにも思います。

そうした様々なグラデーションの中にバリエーションといたしまししょうか、メニューというものが非常に幅広くあり、それは課題に応じて洗濯されるものかと思っておりますので、具体的な課題が明らかになれば、次の話として解決策の検討ができるのかなと思います。

最後にもう2つだけ、やや具体的な意見を申します。1つ目に、裁定制度は最近数度にわたる見直しによって大変使いやすくなったと思っておりますけれども、毎年恐らく数百万円の供託金があるにもかかわらず、権利者が判明してこれを受け取りに来る人はほとんどいないということのようですから、数十年前から供託金がかかりたまっているはずだとは思っておりますけれども、それがどこにあるのかよく分からないように思います。権利者不明等のために裁定を受けて供託された金銭は権利者のために払ったものでありますので、真の権利者本人に分配できない場合は、やはり著作権や文化のために還元されるような仕組みが

必要なのではないかと思います。例えば、裁定から例えば10年経過したら、もうこれは一般的な国庫に帰属させるのではなくて、文化予算的なものに使えるように制度ができれば望ましいのではないかと考えている次第です。

2つ目は、今日も韓国の御紹介がございまして、韓国政府の最近のレポートの全訳も大変参考になりました。もともと韓国は著作権政策に力を入れておりまして、著作権委員会というものと、そして最近著作権保護院というのもありまして特に著作権委員会が非常に大きな役割を果たしていると承知しております。もちろん詳細は検討が必要ですが、日本でもこうした在り方は大変参考になるものだと思っております。例えば、現在の日本では文化庁が担っている裁定だとか、紛争解決あっせんだとか、登録であるとか、あるいは調査研究など、そうした様々な役割を担っている委員会があるというのは、我が国の将来にとっても大いに参考になるものではないかと私自身は思っております。

以上です。

○水野委員 水野と申します。よろしく申し上げます。

この中で発言するのはなかなか緊張を強いられるのですけれども、何とか話してみたいと思います。

この会議体の議論をどこまでの射程を持つのか。皆さんもちょっと御意見の中で出たところだと思うのですけれども、それをまず定めるべきだと思います。

というのは、来年の知財計画にのせる事項を議論することなのか、この韓国のモデルみたいに2030年の制度設計を議論するものなのか、あるいは2050年の制度設計を議論するものなのか。ゴールをまず設定しないと、やるべきことというのは当然見えてこないわけで、それをできればやったほうがいいのではないかなと思いました。

例えば、実務家として直近のやるべきこととして割と課題意識があるのは、コロナ禍もあって配信における原盤権の処理というのがスムーズにいかない、というものは短期的な課題として課題感が高い状況があるかなと。

あとは、先ほど上野先生もお話ししていましたが、柔軟な権利制限規定の30条の4ですけれども、これは非常に実務家として使える規定になっているという評価をさせていただいていますが、一方でその解釈の仕方によっては、やや制限的に適用せざるを得ないのかなということもあり得るので、この解釈というものをこのままにしておくのか、もうちょっとはっきりさせるべきことははっきりさせるのかといったところの検討もあってもよいのかなと思います。

具体的にいうと、例えばコンテンツの分野で言っても例えばユーチューブの映像を解析するときに、何か全然違う目的に使うものに関しては非享受利用にそのまま当てはまる、データマイニングの規定に当てはまると思うのですけれども、そのコンテンツ生成のAIのために使うとか、そういう場面というのが本当に適用されるのかどうかは目的の解釈によっては制限的にも考えられるのかということを実務的な課題として当たっています。例えば音楽を生成するAIとか、映像を生成するAIとかこの辺り確実に使えるのかどうかとい

うのは、解釈によっては疑義がある状態なのかなとは思っております。

あとは、今まで先生方が議論されてきていろいろ御意見が出て、基本的な方向性は私はいずれも賛成なのですが、私の実務家として時代認識というところを、ちょっと抽象論になってしまうのかもしれないのですが、お話しさせていただくと、先ほど田中局長からの議論の中でも多少あった議論かと思うのですが、著作権を含む知財制度の議論をするときに知財権制度の権利を中心とする制度設計に焦点が当たりがちなのですが、もう一度、知的財産という人間の創作的な活動、創造的な活動で生み出されるもの、この知的財産の価値というものをどうやったら高められるかという議論が、もちろんされているところではされていらっしゃるのだと思うのですが、若干欠けがちかなと思っております。

そういったときに、今のネットワーク環境とかインターネットを含む情報技術の環境を見ると、ネットワークの外部性とかメッシュとかいろいろな言われることもあるかもしれないですが、使われる機会、回数、発見可能性みたいなものが合わさることによって、今の議論というのは知的財産という価値のあるものが当然自然に生まれていくけれども、発見されないとか利用されないという議論になっていると思うのですが、そうではないかなと思っていて、使われないとそもそも価値が出ないとか、使われていくたびに知財自体の価値が上がっていくみたいな議論にできないかなと、そういうふうを考えるべきなのではないかなという感覚があります。

そういったときに、ではそれがどういう議論の反映のされ方をするのかというと、例えば著作権法の1条で「文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与する」となっているのですが、コンテンツの利用とここでは権利者の権利保護というものがトレードオフの関係に一応置かれていて、そのバランスを見ながら文化の発展に寄与するという議論になっているわけです。ここで、権利保護というところが当然、権利者のベネフィットになるというふうに著作権法は考えているような節があるのですが、必ずしもそうではない場面というのが生まれているのかなと思っております。権利保護と公正利用というものをバランスさせることが、著作権法の1条に書かれているのですが、そのバランスというのがまたちょっと複雑化しているというか、権利保護が必ずしも権利者の広い意味でのベネフィットになっていない場面があるというような場面が出てきている。そういったときに、著作権制度をどういうふうに考え直していくのかといったことを少しでも議論できたらうれしいなと思っております。

あとはUGCの問題というのは、どうしてもプロクリエイターと一般人も含む小さなクリエイターの集合体の数として、どうしてもてんびんに上げられる機会が多くなっているわけなのですが、そう考えるとどう考えてもプロクリエイターの作品の価値のほうが重要だよなと。まだまだ文化的にも産業的にも大きいよねみたいな話になってしまうのですが、これも先ほどの田中局長の話の中にありまして、プラットフォームとしてのというか、コンテンツの総体としての価値から見ていくと大分逆転しているような状

態もあり得るのかなと思っておりまして、この辺、経済的な試算みたいなものも重要になってくるのかもしれないのですけれども、UGCの議論を単に小さなクリエイターたちのコンテンツの集合体、足し算で考えるのではなくて、やはりこれもネットワーク効果も含めたメッシュとして、より掛け算の価値みたいなものを生んでいるというような一つ立場に立った上での制度設計みたいなものを考えてもいい時期なのかなと個人的には思っています。

その具体論が何なのかというのは非常に難しいわけなのですが、すみません。一旦、ここまでとさせていただきます。ありがとうございました。

○柳川委員 柳川ですけれども、皆さんのお話になったこととも大分重なる部分もあるのですけれど、やはり上野委員がお話しになったようにコンテンツの流通を促進させるためにいろいろなことを考えなければというのはずっと議論はされてきて、見方にもよりますけれども制度整備は相当進んできているという面はあると思うのですね。その中で、このタスクフォースが開かれて12月までに何かやるということになったときに、ではこのミッションは何かというのはかなり明確にある必要があるのだろう。

私の理解は、要するに、ある種の制度整備がどこまでされているかというよりは、そもそも目的に書かれているように、より戦略的に考えてこのコンテンツの流通活用の促進をどれだけできるか。それによって、私は経済学者なので経済を活性化してほしいと思えますけれども、そうではなくてもコンテンツの活用者あるいは創作者、様々な方の満足が高まるというのでもそれはそれで大きな目的だと思いますし、いずれにしても制度はさておき一段二段活用を促進するためには具体的に何ができるかというところがやはりターゲットであるべきなのだろうと思います。

その観点からすると、当たり前のことですけれども一つは制度がつくられただけでは実態として動いていない部分が恐らくあるのだろうと思うので、その辺り、今日も幾つかお話が出ていましたけれども、具体的に結局運用とかのところの課題があるのであればそこをあぶり出していくというのが1つ目。

もう一つは、そういう意味では全てを多分やれないので、もう少し具体的なターゲットを決めて突っ込んでいって今回かなり大きく伸びそうだとところをかなりターゲットを絞っていくことが、当然そのために今日はブレインストーミングだと思っているのですけれども、この先そういうふうにターゲットが絞られていってそこに関して具体的に突っ込んである種の整備をしていくということになるのだろうなと思っています。

その点でいけば、幾つか各論でいくと思っていることがありまして、1つは皆さん御指摘になったような多数のコンテンツの処理というところで、やはりそこはもう少しスムーズにできるような仕組みというのを考えなければいけないよねというところがあり、それから過去のコンテンツであったりアマチュアのコンテンツであったりというところの権利処理をなかなか難しい現状があるのだとするとそこをどういうふうにスムーズにやっていくかということが大きなくりの一つなのだろうと思います。

少し抽象的な話を言えば、やはり個人が、アマチュアが、様々なコンテンツをつくり出

してくる。これは田村先生がおっしゃったようなところですが、やはりそういう意味での次元が変わったと。それから全く無料でというところがUGCの話も含めてあるいは様々なプラットフォーム事業者がかかっている、直接は対価が払われないような形でのコンテンツの流通。そういう意味では、提供と対価というものが今までとはダイレクトにつながらなくなったビジネスモデルがいっぱい出てきている中での権利処理の在り方というのは、やはり違うものを考えなければいけないのだろうと。

それから、今日も音楽、映像、出版という形で分類をしていただいて、通常統計ではそうなるわけですが、まったくこういう定義に当てはまらないようなコンテンツがいっぱい出てきているわけで、そういう分野をまたいだところの処理というものも現実問題としては結構難しい部分があって、これをどうやっていくのかというのは実務的な整理としてはやはり重要なところかなと思います。

少し、そこから離れて足元の話ではなくてちょっと先のことを考えたときに、権利処理団体をどうするかというのが、一つの 이슈 なのだと思いますけれども、私はやはり権利処理のやり方というものにイノベーションを生み出していくような仕掛けをつくっておくというのが結構大事なことで、法律や制度でこうつくってこうやっただけでは、もう技術のほうが先に行ってしまうのでどちらかということ権利処理団体がそこで積極的イノベーションを生み出してくれるような仕掛けあるいは形にしていかなないと、なかなか難しいのではないかと。

そういう意味では、やはり権利処理団体がそういうふうなことを積極的にやってくれるためには何が必要かということ少し考えたいなど。1つのやり方、経済学者的なシンプルな話は、競争を持ち込むという話なのですから、これも一方では集中してやるということに1つのメリットがあるという規模の経済性の働く中では、いわゆる分散的な競争がなかなか難しいので、その辺りをどう考えるかというのは一つの 이슈 かと思います。

もう一つは、この論点のところに書かれているのですが、テクノロジーが発達してきたことによっていわゆるきめの細かい権利処理ができてきている部分もあって、これはフィンガープリントだとかブロックチェーンみたいな話も関わりますし、そこまできなくてももう少し細かい利用利益が取れることによる権利処理の具体的な仕組みというのはもっと出てきているはずなので、さっきの権利処理のイノベーションのところに関わるのですけれども、この辺りのところはどこまで今、フォーカスをすればいいかというのが一つ先を見据えたときの課題かなと思っています。

ばらばらといろいろなことお話ししましたが、とりあえず以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

というところで林さんがお越しになりましたけれども、ちょっとここまでしゃべっていたことを紹介がてら、僕も非常に刺激を受けました。

今、ずっと皆さんにこの資料1の検討に当たってというものの検討内容・主な論点、我々

がこの会議で年末までに何を議論したらいいかという重要論点出しをそれぞれの方からお話を伺っていたのですけれども、上野さんがおっしゃったように、ずっと知財本部でも制度改正の議論はしてきてこのようなワーキングがあり、本部があつてそれが文化庁に行つて、制度に落とし込むということが、とっても時間がかかる制度改正、非効率と言えるような制度改正で、だけれども民主的な制度改正をずっと繰り返してきてここまで前進してきたというの私は評価すべきだと思っているのですが、その上で今、我々はもう一度ここで何を議論すればいいのか、そのミッションは何だろうということになったわけですが、柳川さんがおっしゃったとおり、流通、活用、促進をするために何をすべきかということだろうと思います。ということは、この論点の一番上のところですね。利用の円滑化と適切な対価還元方策というところに皆さんの意見がかなり多かったということだと思いますが、同時に制度や運用も含むという御意見もございました。

これまで出た話で言うと、例えば団体の加入促進ですとか、アウトサイダーをどう考えるのか、オプトアウトをどうするかとか、個人著作物の取扱いをどうするか、補償金や報酬請求権をどう考えるか、ガイドラインがあつてもいいのではないかとか、あるいは、上野さんがおっしゃったように教育が1つのモデルをつくったので、そのスキームを他に展開するのはどうするかとか、裁定の話もありましたし、処理のイノベーションや権利処理の世界に競争を持ち込むことの方針といった指摘もありました。

また、紛争解決委員会という話もありましたし、原盤権の指摘も水野さんからありました。それは、ここで言うと3つ目のところにあるものですね。テクノロジーで言うと、ブロックチェーンだとかAIの話も出てきたということで、ここにあるような内容をちょっと分散はしつつも皆さん、関心があるということだろうと思います。

私自身は、水野さんがおっしゃったコメントにとっても刺激を受けまして、論点を絞って我々のミッションを明確化しようという話が出た一方で、初回なのでちょっと広げてもいいかなと思っているのですけれども、私自身は著作権制度を含むコンテンツ政策とかデジタル政策の総括もこの辺でしておく必要があるだろうと思つていまして、例えば産業政策で見たときにどうなのか。ずっとコンテンツ産業を拡大しようということをやってきたけれども、さっきの資料を見てもそんなに拡大していませんよねということと同時に、ユーザーの発信とか情報量は爆発的に増えているはずで、それはある種、文化政策的に見たらすごく成功しているのではないかという気もする。今後、我々はどのような政策目標を持って、水野さんは先ほど2030年なのか2050年なのかとおっしゃったけれども、それぐらいのスケールを持ってもいいので、どういう方向に進んでいくのがいいのだろうかということ念頭に置いて議論してもいいのではないかなというのが1つ。

それから、知財そのものの性格というものをちょっと引いて見るということも水野さんがおっしゃったのですけれども、僕も著作権の話をするとなぜか著作権の中の閉じた世界で提供と利用のインターフェースといいますか、その線引きをどうするかという議論になりがちなのだと思いますけれども、もっと何かこう世の中は大きく動いているように思うのですね。

ですから、情報の生産、流通、消費という大きなスコープの中でビジネス構造がこのように変わっているとか、グローバルがこう変わっているとかユーザーとか発信者がこう変わっている、テクノロジーとしてもAIやブロックチェーンが出てきたという中での著作権というのをどう考えるのかというような見方もしながら、アジェンダに落とせばいいかなと思っているところです。

そんな感じなのですけれども、さてここで林さんがコメントなどいかがですか。

○林委員 大変申し訳ありません。皆様とリアルにお目にかかりたいと思い、1時間遅れになりましたが参上いたしました。

遅れたので前半の論点からぼけたことを言っても許していただこうと思っていれば座長からこのようにまとめていただいてしまったので、どうしようというところなのですけれども。私は、知財本部の中で設けられたこのタスクフォースは、資料1の「現状と課題」というところで、整理された「デジタル化・ネットワーク化の進展による状況変化」を前提として、何を目標として具体的にどのように変えることができるかという大きな方向性を議論する場だと思っております。

資料1の検討内容・主な論点に書かれた項目というのはいずれも適切な整理を頂いたものと思っておりますが、このうち特に、こうしたデジタル化とかネットワーク化の進展等による状況変化を受けて最近また強まっている御見解として、伝統的な禁止権としての著作権を報酬請求権化すべきだという御意見を拝聴することが時々ございます。これについては非常に難しい問題だと私自身認識しております。

中山信弘先生が第3版の「著作権法」をこのほど出版されまして、私にとってはバイブルなのですが、この著作権法の第1章に「著作権の憂鬱」という項があります。第2版でもあるのですが、そこで中山先生は、著作権法システムが従来のように所有権法のドグマにとらわれていたのでは情報の利用にとってマイナスとならないのか、所有権法制から離れて情報の利用には広く浅く課金するシステムを模索すべき必要はないのかという問題意識を書かれておりまして、これはいわゆる報酬請求権化といった御意見の問題認識に共感を示されている部分なのかなとも思います。

しかしながらこれに続く文章の中で中山先生は、「このような多岐にわたる問題が多く、ものに認識されているものの、現実問題としてはベルヌ条約の拘束もあり、国際的には現行システムを維持しつつ微修正を図る方向にある（例えばWIPO新条約）。また、国内的にも直ちに著作権法のパラダイムの転換を図るような機運もない」と書かれています。パラダイム転換の機運が高まったり下がったりこれまでも長い間議論をしてはいるのですが、この点、本日の資料2で昨年2019年のEUデジタル著作権指令を御紹介いただいているところです。この著作権指令においても、EUにおいてこれまで長い非常に充実した議論をされた結果、結局、報酬請求権化の道は採用せずに権利の例外の拡充とか、拡大集中許諾制度の導入とか、オンラインコンテンツ共有サービスプロバイダーの責任制度の導入などを骨子とした指令を出されています。

このEUデジタル著作権指令というのは、来年2021年6月7日までに加盟国が国内法を整備することになっておりますので、こうしたことを考えますと国際的なハーモナイゼーションの観点からも現実問題として、日本の著作権法だけを排他的権利をなくして報酬請求権化するというのは、例えば現在も非常に問題になっている海賊版の対策上も弊害があると私は考えています。

そこでどうするかなのですが、資料1の「現状と課題」に書かれたこの目標、真ん中のところにある「利用・流通の円滑化」「適切な対価還元」「持続的創造の好循環」こういう目標を実現する手段はやはり報酬請求権化ではなくて、第一に集中管理と対価還元システムの制度とその技術の環境整備を前提として、法律に基づく拡大集中許諾制度の導入によりメニューを増やす道を検討すること。第二にオンラインコンテンツ共有サービスプロバイダーの責任制度の導入を検討することといったことではないかと考えています。

これ以外の既存の補償金付き権利制限など事実上の報酬請求権的に機能する制度や権利制限制度の枠組みと運用を見直すための検討、論点も排除するということでは全然ないのですけれども、私としては特に大きくこの2つの実現について、今後、海外の制度を含めた御知見に詳しい先生方の御意見を勉強させていただきながら、具体的な方向性を出していきたいと思っております。

どうぞよろしくお願いいたします。

○中村座長 どうもありがとうございました。

ということで、皆さん一巡いたしましたので、フリートークで。どうぞ。

○田村委員 おそらく初回くらいしか大きな話ができなくなってくるかもしれないので、もう一点だけお話をさせて下さい。

先ほど私がお話した話は「知財の理論」という最近出した本の「日本の著作権法のリフォーム論」で載っていたところなのですが、もう一個、今日お話ししようと思ったのは、今の林先生のお話に関する話で、それがその同じ本の今度は「続・日本の著作権法のリフォーム論」というところに書いてある話です。上野先生あるいは前田先生からも、そして林先生が先ほど非常に具体的なお話がありましたけれども、様々な選択肢が提示されました。私は、その様々な選択肢のメリット、デメリットを横並びで明確なビジョンを持つ場が必要ではないかと思っています。

どうしても個別の法改正の分野では特定の問題について語りますので、例えば裁定許諾をどうしようというとか裁定許諾の話しかしないというのもしようがないこと。だけれども、せつかくこういう場ですから大きな話をするというのも悪いことではないと思います。それは、柳川先生のお話したいろいろ選択にも関係すると思っています。

簡単に申し上げますと、現行法の排他権を及ぼすという仕組みに一番近いのがもちろん裁定許諾制度でありまして、権利者がいないものを代わりにということで、1対1で一つずつ個別撃破していくものです。しかし、それをいちいちやっていると非常に手間暇がかかります。それは、やはり排他権の名残が非常に強く、コスト的にも大変厳しいというわ

けで、このようなときに、次に出てくるのが集中処理許諾だとなるわけです。

集中処理許諾というのはしかし、他方で先ほどから出ているノンメンバー問題というのがどうしても出てきますから完全な解にはなりません。とはいえ、市場をある程度活用しているといいますか、一応権利者が背後にいるわけで、そして利用者との間での間で、そこで集中で処理していくということが特徴です。

日本の場合は、その次にすぐ補償金請求権に行くわけですね。ところが、今、なぜこんなにEUとか韓国でも、あるいは林先生も拡大集中許諾という新しいものを提案しているのが問題です。いろいろな人のお話を聞いていると拡大集中許諾というのは日本では4つ目の選択肢として、空の彼方のほうにあるようなイメージで話されることが多いような気がするのですが、この集中処理団体による集中処理、つまりJASRACさんなどがやっているようなものと、私的録音録画補償金などの補償金請求権の中間にある制度だと、私は理解しています。

つまり、集中処理団体の集中処理だけでいくと、あとは契約ベースでという話になり、ノンメンバー問題が出てくる。そのときに、今の補償金という日本の持っている制度というのは、法律で頑張っって考えてこういうくらいの金額でこのくらいの仕組みで、集中処理団体を基本的にはベースにおきながら、しかしとても組織率が低いことも含めて立法でいう民主的な制度の手当てで解決していくという話なのです。

拡大集中許諾というのはその中間にありまして、つまり法律でゆっくり、みんな議論して考えなければいけないところ、集中処理団体が一定の組織率を誇っているときに、そこと利用者との間にされた、ある程度、指示を利用した解決を一举にノンメンバーに広げていく制度だということで、3番目になるのですね。ですから、立法でいくとどうしてもきめ細かな問題とか迅速性の問題がある中で拡大集中許諾とある意味ではいいところ取りができて、ある程度きめ細かくできる。しかもある程度早くできるという、特に立法の手続はしないというメリットがあるからこそ、これだけ注目されているのだろうなと思っています。

他方で、デメリットももちろんあるわけで、立法のような民主的の抑えがなく拡大していきますから、組織率が低いときには非常に正当化できないような形の民主的の抑えがないのでそれが強制的に働いていくといったデメリットもあるので、やはりある程度の組織率が必要だし、ある程度監督していかなければいけないといったこともあるので、決してそんなにばら色の制度ではないと思っています。

ただ、4つの制度を、今みたいなメリット、デメリット、もう少し細かく言うと議論になりませんが、あるところの横並びで選択していく。どういう場合にいけるのか。やはり、報酬請求権というのは、私は林先生ほど嫌いではありません。上野先生ほど好きかどうかはよく分かりませんが、ちょうど中間、やや上野先生寄りのところにいます。でも、林先生が拡大集中許諾をお好みになる理由も多分そのようなところにあるのかなと思っていますし、そういった形でせつかくこういうところですから、それぞれの枠組みとい

うのをこういったメリット、デメリットがあると、ただばらせるのではなく議論をしていくというのも、一つ大きな手かなと思っています。

最後になりますけれども、最終的に目指すところと言ったら、初回だけかもしれませんので大きな話をいたします。私の立場は、ずっと明らかにしておりますけれども、とにかく保護すべき権利はしっかり保護して、保護しなくていいものは保護しないというメリハリが必要だと思っています。

上野先生のお話でありまして、裁定許諾の問題点でおっしゃるとおりだと思います。最終的に条約の縛りがなければ更新登録に近づけていくという私のイメージでいきますと、先ほどの問題、権利者がいることを前提に、現れることを前提に支払っているというもの。上野先生はあれはどこに行ったのだと。せっかく権利者のために払って、出てこないならみんなで還元しようと、一つの案なのですけれども、そもそも払うのかということが問題になります。ですから、権利者が1%以下、どの国でも裁定許諾はそのくらいになると思うのですけれども、現れる可能性というのはちょっと正確な数字はないかもしれませんが、それを100%現れることを前提に最初から供託していく必要があるのか。むしろ、本当に現れてからということでも間に合うし、それで何か取りっぱぐれがあるというのであれば、多少保険金みたいなものをためておけばいいだけの話だと思っています。

話が長くなりましたけれども、以上です。

○前田委員 報酬請求権については私も大きな疑問を持っております。

学校設置者のように逃げも隠れもできない存在、あるいは放送事業者もそうですけれども、その人たちによる利用については、報酬請求権というのはうまく機能する余地があると思うのですが、利用者の範囲が拡大していきますとどこで誰がどういう利用をして報酬支払い義務が発生しているのかということを経営者側で的確に把握できないケースが出てきます。報酬請求権化するということは権利者は差止め請求権を行使できない、つまり、報酬支払い義務を履行しない人に対しても差止め請求権を行使することができません。報酬を支払わないで使用を継続することはそもそも違法ではありませんし、報酬支払い義務を履行しなかったとしても刑事罰の対象になるわけでももちろんございませんので、そう考えると報酬請求権制度がうまくいくのは、利用者の身元がある程度明確になっており、誠実に補償金支払い義務を履行するだろうと想定できる場合に限られることになると思います。報酬請求権というのは、決して万能ではないと私は思います。

権利管理団体による集中処理と補償金の中間に拡大集中許諾があるというお話を今、田村先生からしていただきました。その点はまさにそうだと思います。

最初に申し上げましたように、もし一定の組織率以上の権利管理者団体があるのであれば、アウトサイダーの権利だけ補償金請求権化をする、すなわち、許諾権を維持したまま、集中管理によって対応できない部分だけ補償金請求権にする、さらに補償金請求権の行使を団体を通じてのみ行うことにすれば、実質的には拡大集中許諾に極めて近くなると思います。

従前の議論で、拡大集中許諾がなかなか難しいのではないかとされる理由の一つとしては、権利者から委託を受けていない団体がなぜ権利を行使することができるのかという、その説明が難しいという点が挙げられることがあったと思うのですが、そこは、アウトサイダーの権利については補償金つき権利制限をすることによって乗り越えられるのではないかと私は思います。そういうものを拡大集中許諾と言っていいのか分かりませんが。

では、権利管理団体に対する管理・規制をどうするのかという点が次に問題となりますが、著作権等管理事業者であれば、とりわけ指定著作権等管理事業者であれば、著作権等管理事業法に基づく公的規制mコントロールが及びますので、その点でうまく機能する可能性があるのではないかと思います。

以上です。

○中村座長 今、議論を頂いた集中処理報酬請求権、拡大集中処理みたいな話は、この資料2の一番最後のページの2016年ぐらいまでに行われた「次世代知財システム検討委員会」左下のところでもその項目が出てきて、結構議論もしてきてというところなので、この場でもそれが中心的な課題だとは思いますが、それを一歩進めるといいますか、では本当に次のアジェンダとしてこの辺りをというところに進めることができたらというのが、今、聞いていて私の感想です。この辺りが中心的な課題になるということでアグリーだと思えます。

ほかにいかがでしょうか。

○柳川委員 中村座長のほうから大きな話をしてもいいということだったので、そういう話は初回に、特に経済学者はそういう話しかできないので、初回にしゃべれるときにしゃべっておこうと思うのですが、そういう意味でいくと本当に著作権とかという話をまずはなから忘れて考えたときに、いわゆるデジタルのオンラインの中に乗っかっていける様々な情報みたいなことをどこまでコンテンツと認識するのか、どこまで著作権としてきちんと権利を確定して保護させるのかというのは、幅広く考えてくるとかなり難しい気がするのですよね。有象無象のいろいろな情報が流れている中で、先ほどお話があったように、利用されていく中でそれがある程度価値が出てきて、あるいは確定権利をきちんと確定させて処理をしなければいけないような状態になってくるものも多いのだとすると、はなから全てのものを権利を確定させてとやっていくのは、物すごくコストがかかり過ぎるという気がするのですが、ちょっとつぶやいてちょっと書いたものまで全部誰かの著作権だとやっていくのかと。

そう考えてくると、デジタル化というよりもある種のアマチュアという言葉が出てきましたけれども、アマチュアとプロというより、どちらかというと全てアマチュアみたいな、アマチュアというほどでもない個人の様々な情報発信が物すごく膨大になってきている中で、それを著作権として処理するのか。これは、田村先生の問題意識と多分共通する部分があるのだと思うのですが、そういう意味では物すごく乱暴な言い方をすると、著

著作権処理、権利が付与確定したり付与されないコンテンツ、あるいはコンテンツと呼ばれないような情報流通みたいな部分と、その中である程度権利確定してしっかり処理したほうがいいコンテンツや情報みたいなものに分かれてこざるを得ないのではないかと。そうしないと、とてもしも仕組みとして回っていかないのではないかとというのは、私はそういうふうに思うのですけれども、今日の話を通じて恐らく皆さんも何となくそう思っているのではないかと。

そういうふうに大上段には処理できないのだけれども、現実問題としてでは処理できる部分はこのくらいといったときに、結局ある程度しっかりとした価値が出てきた著作物というのは割と分かりやすくしてその処理はできるのですけれども、それより下の部分をどこまで抑えるのか、どこまで手当てしに行くのかというのが結局、今、お話になっていた議論になっていたようなポイントなのかなと。

そう考えてくると、学術的あるいは経済を見ている側からするとやはりそこはある意味で割り切ってもいいのではないかと。すごく経済的な活動として非常に意味があるところはしっかり押さえに行くのだけれども、むしろそのほかの部分は、何と云うのでしょうか。我々、例えば学者のディスカッションみたいなものもそうで、最終的にアイデアをきちんと確定してきて論文で書くようなところは誰の権利か、誰のアイデアか、誰の書いたものかとしっかり確定しなければいけないのですけれども、それ以外のフリーディスカッションみたいなものはむしろ誰の権利かよく分からないようなことをわしゃわしゃやっていたからこそ、初めていいアイデアが出てくるし、そこからイノベーションが生まれてくるということを考えると、ややパラドクシカルな感じなのだけれどもそういうものをきちんと確定させないで自由に流通したりさせていくからこそ、初めてイノベーションが生まれたり、本来価値が出てくるようなものが生まれていくという面もあると思うので、これからますますその部分が広がっていくのだとすると、むしろ経済全体のイノベーションからするとその部分は割り切って、そういう意味では権利の確定をした上での流通ではなくて、ある意味では確定しない範囲でみんなに自由にインタラクションをしているという意味での流通が促進されるような仕組みであってもいいのではないかなと、そんなようなイメージを持って、こんな話はなかなかこの先は言えないと思うので、ざっくりと話をし恐縮なのですけれども、何かそういうイメージの中でどこまでさっきの線引きをするかということを考えていければなと思っております。

○中村座長 どうぞ。

○内山委員 先ほどの水野先生と柳川先生の御発言にちょっと刺激を受けて言いたくなったのですけれども、私はちょっと個人的にこの著作権法以外にも下請とか独禁法とか個人情報保護法とか、いわゆる保護法制と戦う側にありまして、やはりそういう利活用促進側にポジシヨンの的にはいる立場なのですね。

もちろん、保護法制ができるのは弱者がいて、その弱者を保護しようというのが根本的な精神としてあると思うのです。このライツの分野においても、99%の大多数の権利

者が多分弱者だろうなと思うのですけれども、交渉力として考えたときに権利者のほうが強い場合もないわけではないのですよね。ですから、その分の手当てでは本当はしてほしいなというのが本音です。それは本当にいろいろな保護法制が立つ中で、結局その利活用をするときに必ずそこでぶち当たってしまう問題なので、著作権も多分同じだろうなという心証を基本的に持っています。

僕も柳川先生と同じでミクロ経済学と経営学がベースになっている人なので、条文上の細かいことではあまり指摘はできないのですけれども、やはり団体の在り方というのは逆に経営学的な観点から見えてくるところで、もうちょっと有効活用したいというか、社会の中でのより高い機能を発揮してほしいと思うわけです。

何年前でしたか、JASRACとNexToneという形で公取の御威光の中で、競争促進を図ったこともありましたよね。あれも一回、総括してほしいなという気がするのです。つまり、権利者をより大切にしていましょうという流れの議論だったとは思っているのですけれども、ではそれでコンテンツの利活用促進という観点であの政策は果たしてどうだったのだろうか。こういう話は多分、各省庁で言っても全然刺さらないと思うので、あえてこういう場ですけども考えてほしい。

団体間の競争促進することは全く賛成なのです。ただ、促進するときによほど制度を考えないと逆に利活用者に不自由を与えることになるので、今後いろいろな分野で似たようなことをしようとするのであれば、ぜひその反省も踏まえたいなという気があります。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

○上野委員 先ほど、前田先生からも報酬請求権は万能ではないというお話がございましたけれども、その点は私も同感であります。排他権を認めるべき場合があるのは確かだからです。私が申し上げたかったのは、もともとの日本の著作権法というのは権利制限規定に補償金がついていないものが多いということです。つまり、単に自由に利用できるというだけではなくて無料で利用できるということを定めた規定があまりにも多いんですね。もちろん、平成30年改正によって教育に関する35条の規定は補償金付きの権利制限規定になりましたし、今度図書館に関する31条の規定もそうなるのかもしれませんが、どうしても既に無許諾無償の自由にできた行為についてはなかなか補償金請求権を付けるという改正ができておりません。そこでは、今まで無許諾無償でできた行為が有償化されると混乱を招く、などと説明されるのですけれども、しかしそれでクリエイタへの利益分配として十分と言えるのかなという問題意識を私は持っております。

私的複製に関する30条もそうかと思えますけれども、現状の日本の制限規定というのはナッシングのものが多すぎるのではないのかなと思っているところでありまして、その上で、林先生からも御指摘がありましたように、排他権を残すべきところと、報酬請求権にすべき部分とをどのように切り分けるかという判断の条件が問題になるところかと思えます。そこでは、前田先生がご指摘になったような、差止請求が実効的に働くかどうかとい

う点も1つのポイントになるかと思います。

その上で、私はあまり大きな話が得意ではないものですから、少し具体的な個別の点に関して先ほど水野委員からお話に関連して2つ質問させていただければと思います。

1つ目は、30条の4について、情報解析の規定ができたけれども、まだ少し疑義があるというお話がありました。特に、何かコンテンツを新たに生成するAIを開発するときに既存の著作物を機械学習のために読み込むという場合、例えば特定の漫画家の漫画を大量に読み込んでその漫画家のスタイルで新しい漫画を生み出すことができるAIを開発するというときに、本当に30条の4が適用できるのだろうかという御指摘があったと思います。

ただ、30条の4第2号にある「情報解析」の定義からしますと、そうしたことも大量の情報から特徴を抽出する作業でありますから権利制限の対象になると考えられてきたように思います。疑義があるとおっしゃったのはもしかすると、最終的にAIが生み出したコンテンツの中に、過去に読み込んだ漫画における元の漫画家が描かれた表現が出てきちゃうというようなケースを想定されていたんでしょうかね。だとすると、一応過去の知財本部の委員会では、そういうケースまでは権利制限を適用しなくてもいいのではないかという議論をしてきたと認識しています。したがって質問の1点目は、30条の4でまだ足りない部分があるとすればどんな点にあるのでしょうかというものです。

2点目は、先ほど非常に興味深い御指摘がありまして、権利保護が権利者のベネフィットになっていない場面があるというお話がございました。確かに現行法上、プロの作品もアマの作品も一括してワンサイズの著作権という権利を付与してしまっていますが、権利の排他性などといった内容や権利保護の期間などについて、ある人にはそこまでの権利は必要ないという場合があり得るところ、現状では区別せずにワンサイズの著作権を与えていますので、もう少し何らかの切り分けができてもいいのではないかという考えは確かにあるかと思うんですね。具体的にいいますと、何らかの登録制度を活用することが可能かどうかといったことが課題になりますね。

ただ、著作権というのは私権ですので、権利者がどう行使しようと自由ですから、行使しない自由もありますし放棄してしまうのも自由ですよ。水野先生が長い間携わっておられるクリエイティブ・コモンズも権利者による自由な行使ですよ。そう考えると、著作権を付与された権利者が困る、というかベネフィットにならないというのは具体的にどういう場面なのかということについてお話を伺えればと思います。

以上です。

○水野委員 ありがとうございます。

私は上野先生に教えてもらってきた立場なので、本当に授業みたいになって今、著作権法の条文を見ながらお話ししています。

1点目なのですが、30条の4の解釈の話ですが、この30条の4のところはちょっと私が不勉強のところもあるのかもしれないのですが、各号があって情報解析があり

ます。非享受利用の目的が柱書に書かれていると。これは、各号を満たせば目的規定は自動的に満たすという解釈が固まっていると理解してしまってもよろしいのでしょうか。

その解釈次第も一つ、目的の規定に関してはそうだと思うのですが、30条の4についての文化庁のQ&Aとかを見ると、そういうふうには考えられていないように読める箇所があったように思います。例えば映画上映会か何かのQで、要は同種の利用というか、映像を映画として楽しむみたいな場合とかというのをこの対象から外れるような記載があったように、すみません。ちょっと今はっきり答えられないのですが、

ただ私も、条文解釈としては「次に掲げる場合その他の当該著作物に表現された思想又は感情」となっているので、当該著作物というのはあくまで解析された側の著作物を指すので、同種のまでは条文上読み込めないのではないかと考えているので、結論としては使えろと考えたいほうなのですが、何かそこが若干解釈として争いがあり得るのかなというのが、先ほど話した趣旨です。

もう一点は、先ほど上野先生からも御指摘があった依拠性の部分の分断というか、同種のものを出したときにやはりAIがブラックボックス化の中で、エンジニアに聞くとどうしても同種のものが何千回に1回、何万回に1回発出されてしまうという可能性みたいな依拠性というものを、そのときどういうふうにするのかという問題はやはりあって、コンプライアンスを重視するとやりきれないみたいな場面。パラメーターとかをいじって生成されないように調整はするのですが、その踏ん切りがつかないみたいなことが実務ではあるように思います。

2点目の利用の部分ですね。これはおっしゃるように、つまり権利を行使するかしないかも含めて権利者側にあるわけで、必ずしも権利保護というのはあるということが前提になっても、利用の可能性は逸していないのではないかと御趣旨かなと考えているのですが、権利が保護されているという状況があるだけで、あるいはそれが無償の許諾ができる場合であったとしても、無断では利用できないという状態自体がそのコンテンツの利用を忌避することや、利用の機会を逸してしまう場面というのはあり得るのかなというのが1点目。

あともう一つは、ある種のコンテンツのコミュニティ、エコシステムみたいなものができているときに、広くコンテンツが広がっていることによって、コミュニティ内の自浄作用で権利保護が図られる場面みたいなものが、権利を付与したことでなくて権利保護というのかベネフィットにつながるような場面。例えばクリエイティブ・コモンズが非常に使われているウィキペディアのコミュニティで、ある種あそこのコミュニティの中で紛争も世界中で起きている部分もありますが、ウィキペディアコミュニティの中では大きな紛争が起きづらい。それはあまり経済規模がないという面ももちろんあるのでしょうけれども、そのコミュニティとしてうまく回っているというような、そういうサステナビリティみたいなものに寄与する。それが翻って権利者あるいはプレーヤーにベネフィットを与えるみたいな場面も出てきているのかなと。ただ、これは一方でももちろん

そういう状態が必ずしもいい場面ばかりを生んでいるわけではないので難しい判断だとは思いますが、そういう結構複雑な状況が生まれているのかなと思っています。ありがとうございます。

すみません。このままもうちょっとお話しすると、先ほどの柳川先生の御指摘で、自分の具体例で最近思うところは、例えばアバターのカルチャーとかVtuberとかそういった今、新しくできている業界とかを考えると、いろいろアバターに合ったとかVtuberに合った服とか髪型とか、いろいろな3Dのモデリングのコンテンツというものがたくさん出るわけです。そこでの3Dデータは、それが著作物なのかというモデリングをしている以上、著作権があるという前提でクリエイターはつくられているのかもしれないのですが、著作権があるといえなような素材がたくさんあり、それ単体ではあまり価値がなかったりするのですが、一方でそういうものというのは改変をどんどん繰り返していくことによって価値化されていく。どんどん組み合わせられていくことによって価値化されていくというところで、ああいうカルチャーの中だとアセットとして「改変できないと意味がない」みたいなことをみんな言うのです。今そういう3Dデータの売買は結構行われているのですが、そんなに高い金額ではないものからそここの金額になるものまで、そういうものも、みんなライセンスとして二次利用可というものをみんな選択するというか、そうではないと使えないというような考え方が結構出てきていると思っていて、もちろんこれが全てに当てはめるべきとかという話ではないのですが、先ほどの話の中で出てくる最近の話を聞くと、そういったカルチャーとかビジネスというものを考えました。

ただ、そういったVtuberが突然、ソニーとかいろいろなところとメジャー契約みたいなことをしたりするわけですね。今はもうキャラクターがメジャー契約という話になるわけですが、その実態はいわゆる「中の人」である声優とかイラスト、3Dモデリングするクリエイターが契約したりします。そうすると急にみんな権利保護を重視し始めるという、これは悪いことでは決していないと思うのですが、そういったものをどういうふうに整理していくのかみたいなところがあると思います。

あとは、やはりこの制度の話在先ほどから伺っていると、これまでの延長線上でどうよくしていくかという議論はもちろんすごく重要だし大賛成なのですが、この著作権を含む知財制度をある種の国家プロジェクトとして何かほかの国よりもエンハンスする形で使うのか、使わないのかというのは、結構分岐ではないかと思っていて、例えば著作権法上の柔軟な権利制限規定の30条の4というのは、ある種、世界に打ち出せるルールだと私は思いますけれども、そういったルールがイノベーションを滑走路のように補助線をつくっていくみたいなことに使うところまでを意識していく、ほかの国よりも先駆けてやっていくみたいなことを考えるのかどうかでも、また随分狙うべきところというのは変わってくるのかなと、恐れ多いながらもそう思いました。ありがとうございます。

○中村座長 ありがとうございます。

情報の生産、流通、利用を促進するという体ではコンセンサスだとして、その中で先ほ

ど来、出てきている1つがその著作物の保護や処理をどうするのか。それが集中処理とか拡大集中とか報酬請求権化の是非とかノンメンバーの扱いというのが一まとまりとしてあって、それはやりましょうということで皆さん一致だと思えます。

同時に、今のその話というのが、内山さんの言う保護法制の中の話で、その保護法制の外みたいな話を柳川さんとか内山さんとかもされたのかなと。その流通促進、利用促進をしましょうという中で、権利はここは守って処理していたけれども、そうではないところをどう捉えて設計するのがいいかというのも、大きなミッションになるのかなと。AIで生成するものというのもそちらのほうの話になるのかもしれない。そこの出入りをどうするのかみたいな話かもしれないなと思って伺っておりました。

もう一つだけ皆さんに聞きたいのは、さてコロナをどう見るかなのですね。アフターコロナ、ウィズコロナになります。それで、何か今、議論していたような状況が何らか変わるのか、何らか早くやらなければいけないのか、どのように我々がこの答申をつくるころには、どうなっているかは分からないですけれどもコロナもある程度の決着といいますか、それを踏まえての何か結論を出さなければいけないとは思うのですけれども、それをどう皆さん見ておられるか。

どなたでも結構なのですけれども、何か感想があればちょっと出していただければと思いますが、どうでしょう。

○水野委員 私個人の意見としては、あんまりコロナに引っ張られて制度設計する必要はないと思っていますが、ただ今日出てきたお話はやはりアフターコロナにおいて、よりどれも促進される状況があるのかなと思っておりまして、そういう意味では制度設計は比較するとより急務になるでしょうし、よりそういう何かしら今日出てきた未来像みたいなものがあるとしたらそれは促進されていくのかなというふうに私個人は考えております。

○林委員 コロナがインフルエンザと同様なのかどうかというのは分かりませんが、仮にそうであったとしても、今回の新型コロナ禍で我々が、私自身もそうなのですけれども痛感したのは、やはり日本の行政の仕組みが圧倒的にデジタル活用の点で世界の中で何周回遅れにもなっていることは確かだと思えます。マスク一つ配るにも、10万円配るにも、マイナンバーが全然機能していないからそれぞれ振り込めないではないか、配れないではないかと。データヘルスが普及しないのもやはりそこに問題があると思えます。

ですので、座長からのお尋ねに対しては、やはり「今こそがデジタルトランスフォーメーションを一気に進める重大局面だ」という認識は共有すべきところではないかと思っています。

今であれば、いろいろなことを議論した末、何も決まらないということではなくて、少なくともここに大きなものから小さなものまで論点が挙がっていますけれども、そのうちの幾つかはしっかりと具体的に何か変えるというアウトプットをちゃんと出すべきだと。それが私は今期の今までと違う部分ではないかと思っています。

○内山委員 お二人の先生と全く同感で、DXが恐らく数年前倒しになっただろうという感

触です。

例えば映画とかテレビのB to Bのマーケットも全面オンラインに切り替わっているような状況で、TIFFCOMもマーケットに関してはオンライン化という形で今度やりますし、これは伝統的に対面は重要だよと皆さん言ってきた世界ですけれども、いや応なくそこに対応したので、恐らくそれはそれで商慣習として定着していこうと思います。

ですから、多分3年後、5年後に来ていたものがそれだけ前倒しになっただろうというものは直観としてございます。

○柳川委員 皆さんおっしゃったとおりなので、明らかに政府全体としても社会全体としてもこのデジタル化にどうやって対応していかなければいけないかというのが改めて問われたのがこのコロナの影響というのはそのとおりだと思いますので、コロナがどういう形で終息するにせよ、コロナをきっかけにして急速に進んだデジタルトランスフォーメーションに対して、しっかり考えていかなければいけないということだと思っております。

デジタルトランスフォーメーションという側面から今日の話をちょっとだけ見ると、今の法体系は別にして、やはりデジタルコンテンツは多分違う扱いをしなければいけないはずだという側面はあるのだと思います。

やはり、リアルでやっていたときの著作権の権利の在り方、処理の在り方の話と、デジタルコンテンツが流れていくときには圧倒的にスピード感も違えば動いているものも違えば、だからこそデジタルトランスフォーメーションというのが、制度も仕組みもわざわざ別くりで必要になっているわけですよ。だとすると、著作権法自体もデジタルトランスフォーメーションに合った著作権、デジタルコンテンツならではの著作権法というのは本当は何らかの形で考えなければいけないというのが改めて、コロナに引っかければコロナに目先に出てきているのであればやはりそういう側面は必要なのかなと思います。

○上野委員 コロナの感染拡大があるから制度が変わるべきだというのは、必ずしも理由にならないのかもしれないのですけれども、他方で、今まで十分な根拠なくできないと言われてきたことがこのコロナによってできるようになるということ自体はいいことではないかと思っております。

著作権制度で言いますと、御存じのように本来であれば来年度の施行を予定していたオンライン授業に関する著作権法の35条は、今年の4月28日に施行されまして、私ども大学のオンライン授業も大分やりやすくなっているわけです。もちろん、この過程では権利者の方など当事者の方々が大変御苦勞されたと認識しておりますけれども、これもコロナウイルスがなければ今年の施行はできなかったのではないかと思います。

そして今、文化庁のほうで検討している図書館に関する権利制限についても、いま図書館が閉鎖されたり入館が制約されていたりして資料に接する機会が減っているという問題があって、そのために、図書館資料について一部送信できるように見直しをすべきかどうかの議論をやっているわけです。私自身は10年前にヨーロッパにいたときから、図書館については、複製も送信もできて、そのかわり補償金制度になっているということで、日本

でも検討すべきだといっていたのですけれども、なかなか具体的なアジェンダにはならなかったわけです。一般的には、著作権法改正のアジェンダというのは数年議論されることも多いのですけれども、図書館規定の見直しは今年出てきて来年の改正を目指しているということでもありますので、良くも悪くも、これもコロナウイルスがなければここまでできなかったのではないかと考えております。

同じような課題はほかにもあると思いますし、むしろ著作権制度以外にもっと多くの課題があるのかなと思います。したがって、一般論としては、やるべきことについてはコロナウイルスをきっかけにして、これは「コロナレガシー」というべきものになるのかもしれませんけれども、この際、いろいろ進めていったらいいのではないのかなと考えております。

○中村座長 どうもありがとうございました。大体そんなところでしょうか。

デジタルコンテンツは違う扱いにするという大きな問題提起、コロナレガシーという言葉も最後に出ましたけれども、著作権法ができてちょうど50年です。そこにコロナが来たと、内閣も替わるということで、大きなテーマを扱うタイミングなのかなとお聞き及びいたしましたということで、今日がスタートでございますけれども、次回以降このような話を煮詰めることができるだろうと思います。よろしくどうぞお願いいたします。

では、今日の議論について最後に田中局長からお話を頂ければと思いますがいかがでしょうか。

○田中局長 長時間にわたり様々な御意見を頂きありがとうございました。

最初のほうの御議論で、特に時間的なスコープについての御意見、御質問だったと思いますけれども、このタスクフォースは時間軸的にどれくらいのところを見ているのだという話がありました。

5月に決めた知財推進計画では、短期中期と書いてありまして、両方のアウトプットを求めているということでございます。何で年内に区切ったのかというのはいろいろあると思いますし、必ずしもこれはアプリオリにアウトプットの性格を決めているものではないとは思いますが、もし早急に措置を講じるものがあれば、それはすぐにもできるように年内には結論を出すという趣旨であることは明白でございます。

年内に課題と方向性を整理する。その後、関係府省において速やかに検討を行い必要な措置を講じるとなっておりますので、短期的なアウトプットは必要でございます。

そういう意味では今日の様々な御意見の中で、では具体的な選択肢として何を求めるのかということについて、4つほど整理を頂いた御意見もございました。その中で、何が短期的にできるのかということは具体的に議論をしなければならないと考えています。

一方で、今まで積み上げた議論の中でデジタル時代において制度がどうあるべきかについて、それは来年いきなりというのは無理でしょうという議論もあるかとは思いますが、それができるかどうかは別として、最後のほうで御議論がありましたが、正直に言ってこのまま我が国が先進国でいられるかどうかの瀬戸際であることは、ほぼ国民全体で共感でき

たこの半年だったのではないかと思いますので、しからばそれはどう解いていくのかということについては、何らかの方向性を提示しなければならないということもあろうかと思っておりますので、短期的にできないから何も議論しないということではないとも理解をしておりますので、短期中期両方のアウトプットを追求していきたいと思っております。

それから、拡大集中許諾を含めて4つほどいろいろ選択肢はあるけれども、このデメリット、メリットを整理した上で議論をしていったらどうかという御意見も頂きましたので、そういう作業をして御意見を伺っていくということもやりたいと思っております。

併せてその際に、伝統的なクライテリアで議論をすればどの分野のコンテンツについてどういう適用ができるのかということについても併せて、座標軸を据えて議論をすることが有効なのかなと私は思っております。と申しますのは、今日も御議論がございましたけれども、分野によって集中処理の集中度が違うという議論があります。

一方で、今日座長からも振っていただいて大局的な議論を頂きましたけれども、デジタルエコノミーの時代にこのコンテンツがまさにネットワーク外部効果も含めて経済を起爆させる効果を果たしている中で、どの分野のコンテンツがよりそういう役割を果たすようになっていくのかについてどう見るかという話もあろうかと思っております。

例えば動画というものをその中でどう見るか。コミュニケーションツールとしても使われているのは、どちらかという音楽よりは動画的なもののほうが増えているのかもしれない。それが重要なかどうか。そうだとすると、その集中度合いはどうかと言えば、それは音楽とはとても比較が今できる状態ではない。では、それは一体どういうふうに集中管理に持っていけるのか、そういったちょっとプラクティカルな評価も必要になってくると思っておりますし、そこにはまた時間的座標軸も必要になってくるのかもしれない。

そうであれば、まず集中度が高まっているところから新しい制度を適用して、そこで発展していくというアプローチでいくのか、そんなことではとても時間が足りないからもう少し革命的な議論や発想が必要なのか、その辺も含めて皆様に御議論を頂く必要があるかなと思っております。

その中で、今日、私自身ももやもやしていたのですが、この議論を発展させる2つほど実態を詰めていかないといけないなと思っている話がございますので、1つは新しい技術というもののマチュア一度、これは我々事務局としても確認をしていきたいと思っております。ブロックチェーンによる処理というのがどの程度現実的で、あるいはどの程度課題があるのか。ブロックチェーンには様々な技術がございますので、パブリックブロックチェーンの場合はおっしゃったようにマイニングを必要といたしますので、いろいろな制約がございます。スピードの面で、プライベートブロックチェーンでは本当にできないのかとか、コンソーシアムブロックチェーンでも限界があるとか、いろいろな見方があるのかと思っておりますので、そこは技術的に少し評価をしてみる必要があるかなと思っております。

それによつては、今まで挙げられた選択肢の中で、これは意外と早くできるしマチュア一度の高いものだということが出てくるかもしれない。そういう意味では、これは重要な

事実確認ファクトであろうと思っております。

一番難しいと思いましたのは、柳川先生が御指摘されたことをごさいますして、著作権処理をすべきものと、しなくてもいいではないかというものを一体どう区分けするのですかと。

これは、例えば先ほど申し上げました動画の場合、N次創作をされているものについてどこでどう評価をするのか。その結果として、先進技術でいろいろな利益還元ができるということが分かった場合に、どこでどういうふうにどなたに還元できるのかというところについて、もう少し勉強させていただいたり、このメンバーの御意見も聞きながら、そこは詰めていく必要があると思っておりますが、この辺りの区分の考え方というのが一つ重要な論点かと思っております。

具体的なアイデアについてまた個別に御意見、御提案をお聞きしたいと思っております。

今後については、今日展開いたしました論点の中で、比較的一体的に議論をすると生産的な分野について、少しくくった形で幾つか出しながら、先ほどのメリット、デメリットの整理などしながら御議論したい。

それからもう一つは、その議論を進めるに当たって御意見を拝聴する民間プレーヤーの方々、可能であれば国内だけではなくてグローバルな事業をやっているグローバルプレーヤーの御意見も聞ければありがたいなと思っておりますして、そういうこともかみ合わせながら議論を進めさせていただければと事務局としては考えているところでございます。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

事務局から何か伝達事項はありますか。

○田淵参事官 次回の「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」の開催予定等につきましては、改めて事務局から御案内いたします。

○中村座長 ありがとうございます。

では、閉会といたします。