

2020-10-8 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2回）

13時00分～15時28分

○田渕参事官 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。

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。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。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きます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。

続きまして、本日の会議資料を確認いたします。委員の皆様には直前にお送りいたしましたけれども、適宜、画面共有もいたします。今、画面共有中の議事次第にあります配付資料のとおりでございます。資料1、2、3の3種類でございます。

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。中村座長、よろしくをお願いいたします。

○中村座長 よろしく申し上げます。

では、ただいまからこのタスクフォース、第2回を開催いたします。

今日は参考人として、エイベックス・テクノロジーズの岩永様、山本様をお招きしています。よろしくどうぞ申し上げます。

それから、柳川委員が今日は所用で会議の一部のみの御参加だと伺っております。

今日は議事が3つ用意されていて、最初に、経産省さんから資料1「ブロックチェーン実証・UGC調査」について、それから、資料2ということで、今日お招きしたエイベックス・テクノロジーズさんから「デジタル時代における著作権とエイベックス・テクノロジーズの取組」、そして事務局から資料3「デジタル時代における著作物の利用円滑化方策」を報告いただき、議論いただこうと思っています。

では、議事に入ります。まず、経産省さんから「ブロックチェーン実証・UGC調査」について申し上げます。

○高木参考人 経済産業省コンテンツ産業課の高木と申します。よろしく申し上げます。

このブロックチェーン実証・UGC調査について経産省でこれまでやってきたことを御紹介させていただきたいと思っております。1つ目にブロックチェーン、2つ目にUGC調査のお話をさせていただきます。

まず、ブロックチェーンですけれども、著作権法の制度の遅れがあると言われながらも、技術と契約でどこまでのことができるのかというお話が常に両輪で揺れてきておりますが、

マイクロペイメントとスマートコントラクトというブロックチェーンの技術の機能をどのようにコンテンツの管理や権利処理あるいは流通に使っていただけるだろうかということについて平成30年度に検討会をさせていただきました。

その際に、必ずしも著作権法上の権利者だけでなく、そのほかのコンテンツの価値の創出に貢献した方々にも適切に利益配分することも可能になるのではないかという議論を、例えばということで音楽を材料にして、様々な専門家の方に御議論いただきました。

それが左下に簡単に図で示しているものです。音楽におけるn次創作、二次創作、三次創作、その次も含まれますが、そういったことを考えたときに、まず作詞家と作曲家、ここで言う権利者の1と2の人が曲をつくって、どこかに出す。それに、権利者3とありますが、実演をつけて、また付加価値を加える人がいる。さらに最近ですと、それを歌ってみたとか踊ってみたといった形で次の創作物として改変して公開する人がいる。それぞれの段階で利用した人が対価を払う可能性があるわけですが、あらかじめ決められた分配率に沿って再帰的に、一番下の利用者の人が払ったお金が一番上の権利者1・2まで自動的にマイクロペイメントして戻るということも十分考えられるのではないかといったような議論をしておりました。

それをブロックチェーンでやった場合に、右側に①、②、③とありますが、システムを構築するに当たり、まず、これは基本的にはオプト・インの仕組みになりますので、権利者が登録することが考えられます。ただ、利用を円滑にするために前提として必要という議論をしていたのが、著作権の包括許諾、著作者人格権の不行使に同意した上で登録していただくのがよいだろうということでした。その登録をした上で、誰かがお金を払ったときにどう分配するかということですが、ツリー構造による、さかのぼって利益を自動分配するというのをブロックチェーンの仕組みで作りましょと、支払いについてはマイクロペイメントというブロックチェーンの機能を使ってやろうといったことを検討しました。

その検討結果を基に、では実証事業をやってみようということで、その翌年、平成30年度補正と書いてありますが、実施したのは昨年度になりますけれども、実証事業を応募しましたところ、様々なコンテンツ分野の事業者から応募いただきました。10件ありましたけれども、映像もあれば、カラオケやキャラクタービジネス、音楽、出版、アート、電子書籍、写真、翻訳、そういった分野でブロックチェーンを使って実証していただきました。

今日は簡単に3つ御紹介したいと思います。

1つ目は、この後、エイベックスさんからお話があるので簡単にとっておりますが、著作権を収益を生む最小単位の資産に分割して登録する。それを使って様々なクリエイターの方に、細分化したものを合成化と書いてありますが、新しい創作物をつくってもらって、それを配信するようなプラットフォームを運営するといった実証をやっていただきました。こちらに書いてありますように、デジタルデータの保管を行うサービスと、動画を配信するアプリを開発していただきまして、配信した人、配信に使われた素材を提供した

人に収益の一部を還元するということをやっていただきました。ここで扱われたものと、映像を分割してメロディーやモーションデータ、背景画像、そういったものを分割した上で登録して利用と支払いをしていただくというようなことをやっています。

2つ目が翻訳の案件です。Tokyo Otaku Modeという、日本のアニメや漫画が好きな世界中のオタクのコミュニティーを運営している会社がありまして、そちらとアニメに関する情報発信をして「アニメ！アニメ！」というメディアをやっていらっしゃる会社で組んでやっていただいた実証です。ファンコミュニティーによるトークンエコノミー社会の実現というのがこちらの実証のテーマでして、もともと海賊版が多かった日本のアニメの記事の正規版を作るということで、日本のアニメが好きなファンコミュニティーの人に翻訳をしてもらうというプロジェクトを立ち上げまして、そこで翻訳したら、その対価をコミュニティー内で使えるトークンとして渡すということで、ポイントをもらって、それをオタクコインに替えて、後でグッズを買えるとか、そういうリワードを付与するといった実証をやっていただきました。

次の支援事例3のページになりますが、CANDLというプロジェクトです。電子書籍の二次流通のプラットフォーム事業です。電子書籍は中古販売という考え方があまりないのですが、中古販売を可能にして、二次流通した場合に、その収益が元の権利者に還元されるようなシステムをつくらうという実証でした。その際に、印税の権利自体も販売できるようなシステムも構築していただいております。これはEU等で導入されている美術品における追及権のような仕組みだと理解しておりますが、出版業界の方や作家の方に理解していただくのが難しかったということも聞いておりますけれども、技術的にはこういったことも可能になっています。

以上がブロックチェーンを使った実証事業の御紹介でした。

もう一つ、私どもデジタルコンテンツの流通の可能性というところでユーザージェネレイテッドコンテンツの市場規模についても試算しております。これについても簡単に御紹介させていただきます。こちらは昨年度に行ったものです。先ほどのエイベックスさんの例もn次創作のプラットフォームですが、n次創作、日本では様々な方がこうした活動をして、その作品も公開されたりしていますけれども、必ずしもそれで収益を上げられていないのではないかとということで、アンケート調査をして、どういう理由で収益を上げていない、あるいは創作したけれども、公開していないといったことになっているのか、調べてみました。

今、n次創作活動を行っている人、今、行っていないけれども、将来的に行いたい潜在クリエイターを、もともと429人の母集団の中からアンケートで答えた人を100人ずつ選んでおります。

次のページをおめくりいただければと思います。全回答者429人いたのですが、その中でn次創作を経験したことがある人が21%ほど、潜在クリエイター、今はやっていないが、将来やってみたいという人が21%ほどいらっしゃいました。やったことがある人のうち、

公開している人は58%、将来的には公開したい人は26%いました。公開している人のうち、収入を得ていると言った人は43%、将来的には得たいと言った人は31%いらっしゃいました。全回答者、もともと429人の母集団のうち、創作し、公開し、収入を得ているクリエイターの中で過去1年以内に収入を得ている人については2.7%いまして、これが顕在市場というふうに私どもは整理しております。

次の10ページですが、顕在市場でいいますと「権利処理をしているのですか」と収入を得ている人に聞いたところ、40%は「著作権者の許諾は得ていません」と回答されておりまして、その理由としては、手続きが分からない、面倒、あるいは何となく必要ないという、まさに寛容的許諾と言われる部分なのかと思っておりますが、そういった結果が出ております。

まだ収入を得ていないクリエイターの方に聞いたものが下の四角の中になりますが、n次創作を行って公開はしているけれども、収入は得ていない人に「どうして収入を得ていないのか」と聞いたところ、「趣味だから」という理由が一番多いのですが、その次に多かった理由が「法的にグレーだから」という理由でした。「著作権者の許諾を得る方法が分からないから」という理由も上位に挙がっております。権利の許諾がボトルネックになっている割合が3割くらいということでした。

次に、創作はしているけれども、公開まで至っていない人になぜかと聞いたところ、「自分が納得できるクオリティーでないから公開していない」という理由が一番大きかったのですが、やはり許諾のことを理由に挙げている方が合計21.4%いらっしゃいました。

それから、n次創作をしたいけれども、創作するに至っていないという人に理由を聞いたところ、「本業が忙しい」という理由が多いものの、やはりここでも「許諾を得る方法が分からない」といったことが上位に挙げられておりまして、権利許諾がボトルネックになっている割合が38%くらいということでした。

これらの掛け算をしまして、権利の許諾が理由で収入を得ていない人たちがいるわけですが、それぞれ1、2、3の置かれた段階が違う人たちのパーセンテージを掛け算していったところ、これらの人がn次創作して、公開して、収入を得る割合は3.15%あるということになりました。これは権利許諾問題の解決により収入を得る割合です。それを潜在市場としてクリエイターの方の月収などと掛け算したところ、顕在市場、既にn次創作で収入を得ている人の市場が1.2兆円、また潜在市場、権利許諾が簡単になると収入を得る市場としては1.4兆円ほどあるということでした。私ども最初に考えていたよりも結構大きな数字と思っております。

こうしたことが今回の議論の御参考になればと思ひまして、本日御紹介させていただきましたが、n次創作以外に権利処理が問題になるケースとして二次流通や二次利用があると思っております。二次利用ですと、特に原作の小説があつて、その後、漫画になり、アニメになり、実写映画になり、最後、ゲームで稼ぐといったような、いわゆるIPビジネスを権利者が全部持っていればやりやすいのですが、そこで権利者が替わるたびに許諾を取

るといったことの煩雑性や、それから、制度的な課題もあるのかもしれませんが、そういったことの課題についても今後、洗い出したいと思っております。これについてもこのように市場規模、そういった試算がもしできるようでしたら分析してみようと思っております。

経産省からは以上です。ありがとうございました。

○中村座長 ありがとうございました。

非常に刺激的な報告を頂きました。後ほどこれも含めて皆さんから質疑を頂ければと思いますが、もう一つ続けましょう。エイベックス・テクノロジーズさんから資料2について御説明をお願いできますか。

○岩永参考人 「デジタル時代の著作権と弊社の取り組み」ということでお話をさせていただきたいと思えます。よろしくお願ひいたします。資料を出してもらってもよろしいでしょうか。

○山本参考人 我々のほうは見えていないのですが、そちらには映っていますでしょうか。

○田渕参事官 見えていますけれども、委員の皆さんは見えていますでしょうか。

○水野委員 ずっと見えていませんでした。ただ、手元で資料はありますので、それを見ながら伺っておりました。

○中村座長 私も経産省さんのはそうだったのですけれども、画面上の共有はできますか。よろしくお願ひします。

○岩永参考人 それでは、進めさせていただきます。

次のページをお願いします。まず、自己紹介をさせていただきます。私、エイベックス・テクノロジーズで代表を務めております岩永と申します。概略の説明ですが、何をしてきたかというところを簡単に説明させていただきますと、高校、大学がアメリカだったということもあって、そのまま1999年からシリコンバレーのベンチャーでEC事業の立ち上げということをやっておりました。2001年にテロがあって帰国を余儀なくされたということがありまして、そこからはずっと開発畑で、日立にてシステム開発をやって、外資系の企業でそれこそ放送やVOD関連のエンターテインメント事業に関わる部分のプロダクトマネージャーとして、開発のマネージャーとして9年間ぐらい従事しておりました。その後、日本のベンチャー企業にも何年かおりました、日本のゲームを海外にパブリッシングするような仕事をしておりました。2018年に、エイベックスが買収したアンカーという会社の代表に就任して、そこから、去年、グループの執行役員を兼務しまして、この後に出てくるのですが、去年5月にエイベックス・テクノロジーズという会社をエイベックス内に設立しました。

次のページがその内容です。エイベックス・テクノロジーズは去年5月14日に設立しまして、1年とちょっとたったぐらいの会社です。

次のページをお願いします。我々が目指しているものは、これから音楽会社であったとしても、いわゆるIPコンテンツを生み出すところ、それを広げて育てるところ、IPを守る

ところ、これが全部テクノロジー基盤になるということで、音楽会社としてもやはりちゃんとテクノロジーを持って理解して自分たちのIPを生み出していきながら、広げて育てて、そして守っていくということをやらなければいけないということで、我々のミッションはこの3つのキーワードになっております。

次のページをお願いします。本日、アジェンダを大きく3つに分けています。まず、デジタル時代において我々が感じている課題の話を見せていただいて、それから、我々が取り組んでいるプロジェクトの紹介をさせていただきます。その後に、このプロジェクトに合わせてどうやって権利を守っていくかというところで「ブロックチェーン×コンテンツ」の説明をブロックチェーンの統括をやっている山本からさせていただきます。

次のページをお願いします。デジタル時代の課題です。これは当たり前ですが、既にユーザーを持っているプラットフォームというのが全ての権利を持っていて、非常に強い。音楽業界では当たり前になってきていますが、例えば配信プラットフォームが価格帯を決めるような感じになっていて、ユーザーで再生された楽曲の広告収入というところはプラットフォーム側に権利が渡っているのもっと言うと、価格帯が決められない状態にどんどんなっています。これまでだとCDやメディアというのは音楽業界の面々が3000円とか2500円ですと値決めできたのですが、デジタルになってくると、その部分がユーザーを集客しているプラットフォーム側が強い、力学的にそういうふうになっているので、自分たちの権利に対して決められることがだんだん少なくなっているというのも実情かと見えています。

それにひもづく課題として、本当の再生回数が分からなくなっていると思っています。例えばCDなどの販売だと、やはり第三者データというところが存在していて、例えばヨドバシ、ビックカメラ、そういうところで販売された、レジを通った、いわゆる流通のものというところの指標が出てきます。例えば、ライセンス料をお支払いしますといったときに、向こうから言われる再生数や販売数をお互い見合わせて、ちょっとその申告データはおかしくないですかみたいな議論が第三者データを使ってできるというのがこれまでの流れだったと思いますが、デジタルになってくるとそれができなくなっているというのが一つの課題と思っています。

その背景の一つあると思っているのがIDで、デジタルになった瞬間に業界標準のコンテンツIDが存在していない。例えば、CDだとJANコードみたいなものがあって、CDが発売されたらこのバーコードのこのコードの並びというところで第三者機能的にもそれを集計して、このCDの販売枚数がざっとこれぐらいという感じで、そのデータを第三者的に使えるのですが、デジタル時代においてはそういう第三者データの的なもの、共通のIDがない。何回再生されたか、何回使われたかというところがそのプラットフォームに閉じている、こういう課題があるのではないかと我々は思っています。そういうところが1つ目の課題だと思っています。

次の課題は、ちょっと毛色が違うのですが、著作権として認められていないものがバリ

ューを持ってしまう、価値を持ってしまっているというところが見えています。ここの具体的な話に関しては、後半に出てくる内容を紹介したいと思っております。まず、モーションデータ、声の波形データ、つくっている途中のものです。最終的につくられた作品が世の中に出ていくというところから、つくる途中のものにバリューを持たせることができる。これはどういうことなのかというのをこの後に出てくる我々の取組の中で紹介させていただきます。

あとは、UGCの進化によってUGC自体の権利がどこまでどう保護されているのかというところが明確になっていない。AIの技術でつくられた創造物、いろんなものをデータとしてぶち込んで、そこからアウトになったものに対しては著作権がクリアになっていない。こういうものが我々が日々エンタメのほうで感じている課題です。

次のページをお願いします。今、プロモーションビデオをエイベックスの中でもつくっていますが、実はこういうプロモーションビデオのようなものからデータを引き抜くことができます。それは何かというと、AIの技術を使うのですが、例えば歌っているミュージシャンのモーションデータみたいなものをそのデータの部分だけ引き抜いてくる。過去のアーカイブからビデオの中に入っているデータを、これはデータなので引き抜いてくるテクノロジーが生まれようとしていて、既にも実証実験が各社で進んでいると思っております。実はこういうデータというものは目には見えないのですが、新たなビジネスで使えるということが分かってきて、ここに高付加価値がつくというところがこれからのテクノロジーの流れの中であるのではないかと、それと同時に、こういったものは今まで個別のものとして著作権があるわけではないので、そういった課題、問題というところも浮上してくると考えております。

次のページに移ります。こちらの流れですが、XRデバイス、例えば、VR、AR、MRというようなデバイスやメディアというものが新しい世界をつくろうとしていて、そこがメタバースの世界と言われるようになります。リアルタイムにあるものと同じものがバーチャル上にも存在するという考え方で、全てが相互につながっている仮想世界において自分がつくったアバターなどが存在して、その中で新しいコミュニティーの形成、SNSの形が見えてきています。まさにフェイスブックから来年1月ぐらいに発表される「Facebook Horizon」だったり、最近ではKDDIから発表された「バーチャル渋谷」、渋谷を拠点にするバーチャルの仮想空間、こういうところにみんなが入って行って、そこの中でコミュニケーションを取ったり、新しいコミュニティー活動をしたり、SNSの代わりに使ったりというところが見えてくる直近の世界ではないかと思っております。

その中で消費されるもの、付加価値がつくものというのは現実にはないものであって、デジタルの世界の中においては全てデータになるので、デジタルデータ自体が高付加価値を持って取引される時代になってきます。例えばアバターにかぶせる帽子、今まではそういうものはゲームの中では売買されるという、ゲームの中にある世界観に閉じている形から、そういう世界観がオープンプラットフォームにどんどんなってきて、誰でも簡単にその中

でお店ができたり、そういう形の一大仮想世界の中でデジタルデータの高付加価値の部分
が一つ大きな市場になってくると我々は考えております。

次のページをお願いします。そうなったとき、我々がよく内部で議論しているポイント
は、デジタルデータの特徴みたいなものが実はあって、リアルな世界とはまたちょっと違
うという考え方を持っています。デジタルデータ自体は瞬時に送れる、瞬時にいろんなと
ころにインターネットを使って送れるという利便性があるので、たくさんの人がデジタル
データに接する機会があるということと、あと、デジタルデータ自体、複製が得意という
ことで、複製するためというので、デジタルという言葉は結構イコールなのではないかと
思っております。現にパソコンでコピー・アンド・ペーストみたいな感じで、ここにある
キャラクターをこの画面上でもどんどん増やしていくことができます。

ただ、デジタルデータが高付加価値を持つことと、それが売買される時代において、コ
ピーされる、複製されるということはプラスになることもあるし、誰がこれを管理するの
かというところの複雑さも同時に問いとして投げかけられていると我々は思っています。
では、コピーが、いわゆる複製が一番の得意とするデジタルデータを次に権利が発生して
どう管理していくかということが一つの課題になっていくのではないかと内部でずっと議
論しながら、次のビジネスで我々はデータというものと向き合って、価値を高めて、ちゃ
んと売れるものにしたいのだけれども、複製というものが得意な側面をどうやってマネー
ジしていくか、こちらのほうに話を向けていきたいと思って、我々の取組の紹介をさせて
いただければと思います。

今、話していた内容を具体的な取組としてどんなことをやっているのかというのが次の
ページからになります。この話をさせていただいた後に、ではそれに対してこの課題をも
ってプロジェクトを進めて、我々がどうやってこの課題解決を技術でもってやろうとし
ているのかというところを最後に紹介させていただければと思います。

我々の取組の中で、IPを生み出すテクノロジーということで2つ紹介させていただきま
すが、AniCast MakerとARSTAGE、IPを世の中に広めていくテクノロジーということでZ-aN、
最後に山本のほうから話すのがIPの権利を守るテクノロジー、こういうものがどうなっ
ているかという3段階でお話をさせていただきます。

まず、AniCast Makerというプロダクトの取組についてお話しします。AniCast Makerは、
VRを使って一人で簡単にアニメをつくることのできるツールになっております。言葉で説
明すると非常に難しいところがあるので、次のページに資料が出てくるのですが、7分ぐ
らいのビデオを見ていただければと思います。基本的に今のアニメーションのクリエー
ションというのは30分のアニメをつくるのに大体200万、300万かかるので、例えば1本
のアニメをつくと200万、300万のコストになっております。我々が今考えているAniCast
Makerというのは、簡単にVR上で自分のスタジオをバーチャル空間の中につくって、それ
を撮影してアニメーションにするという流れです。ここで何を我々はやりたいかという
と、UGCのコンテンツというところは、例えば自分の好きなキャラクターのアニメを自分がつく

るという、みんな妄想があると思いますが、そういったものを簡単に一人でつくることができるということです。UGCというところがこれからアニメやIPの、いわゆるファンクション、基盤をつくっていくというところで非常に重要視されているという流れが来ていて、その中でそういう創作活動が、別に技術を持っていない、プログラミングが分からない人でもVRのAniCast Makerを使うと直感的にできるようになるというところが我々がやっている取組の一つです。

7分ぐらいの映像ですが、見ていただければと思います。お願いします。

(一同動画視聴)

○岩永参考人 ありがとうございます。

エクシヴィという会社と一緒に、ここ2年ぐらいAniCast Makerの開発をやってきて、この中で実際できることというのは、3Dのアバターがあって、背景写真や、アニメで今までつくってきた背景画などを重ねておいて、VRの中で撮影するだけで簡単なアニメが5分、10分ぐらいでできるというものになっております。

我々としてこういうことに取り組んでいくときにデジタルデータの重要性をやはり感じておきまして、例えばユーザーがこのツールを買ったときに、このキャラクターにジャンプさせたいというと、モーションデータを読み込ませる。簡単にモーションデータを引っ張ってきて、ドラッグ・アンド・ドロップでキャラクターの上に重ねると、そのキャラクターが走り出したりジャンプしたりできるようになります。そういう意味で、先ほど言ったモーションデータ、声のデータ、いろんなデータがそこで付加価値を持って売買されることになっていく未来を我々は想像しています。その中で、一般の人がつくったキャラクター、一般の人がつくったモーションデータみたいなものも取引されていく、そういうことを考えてこういうプロジェクトが立ち上がっております。

次のプロダクトの説明もさせていただきます。Z-aNという、ユーチューブみたいな動画配信プラットフォームです。ただ、有料の動画配信プラットフォームで、Netflixみたいに月額課金でコンテンツがたくさんあって見に行くというよりは、自分たちで動画のイベントをやりたい、ライブ配信をやりたいとか、何でもいいのですが、それを有料でできるというプラットフォームになっております。

先ほどのAniCast Makerで作り出したアニメーションをユーチューブやツイッターに置いて拡散していったら、そこでみんなに知ってもらえるということが出来るのが今の状況だと思いますが、今、圧倒的にデジタルのプラットフォームに足りないのは、そこからクリエイターがマネタイズするという、もう一步踏み込んだサービスというところがなかなかなくて、ユーチューブに置いて広告費が入ってくるというのはありますが、それ単体で価格帯を決めて販売するところをもうちょっとつくってこうということで、こういう動画のプラットフォームの立ち上げを、今、ベータ版ですが、やっております。

次のページをお願いします。我々の展望として、これが今できているかということこれからなのですが、委員会組成などをしなくてもテクノロジーで著作権の配分ができる動画プ

プラットフォームみたいなものができれば、非常に簡単に分配ができるのではないかと思います。個人がこれからクリエイティブティを發揮できるようなテクノロジー機能が、さっきのAniCast Makerを含めて、どんどんこれから出てくる中で、自分たちがつくったもの、例えば、さっき言ったようにキャラクター自体を自分で3DCGのデータとして作り込みましたという人、背景をつくった人、ストーリーを書いた人、音楽を提供した人、これらがもうちょっと簡単にプラットフォームなどで配分できれば回っていくのではないかと、いうところを考えると、そういったものはこれから委員会を組成して誰かが幹事になってやるよりは圧倒的に早い流れでクリエイターがマネタイズできるということにも帰着してくるのではないかと思います。Z-aNというプラットフォームで、実証実験的にはあると思いますが、展望としては、版權管理や配分管理、もしくは証明書の発行、スマートコントラクト、こういうものが、プラットフォーム自体は我々が全部つくらなければいけないというわけではないのですが、ほかのところでもそういうものが出てくれば、API連携して使っていくという流れはできるのではないかと、片や、こういう取組もやっております。

あとは、これからARということで、ARSTAGEというものを我々のほうでつくっていますが、ストーリーをつくって遊べる新たなAR体験というものです。次のページですが、例えばキャラクター同士、例えばドラえもんをこの中に入れて、自分でドラえもんを動かしてストーリーをつくって、友達に見てもらおう。まさに今、コミケの流れとか、こういったもののアプリケーションも我々は実はつくっております、ちゃんとIPの版權元から許諾を頂いて、このARSTAGEの中に入れて、ユーザーがストーリーをつくって、仲間に見せて、そこで楽しむというものや、着せ替えとか、あとは一緒に写真を撮る、そういったもののアプリケーションも開発を進めております。

以上が我々の取組の中でやっているプロジェクトの一部ですが、見ていただいたように、デジタルデータを中核にしたプロジェクトが走っております、この後に、その辺に関わっているクリエイターの権利がどうなるか、このデータ自体が複製されないようにして高付加価値をつけていくためにはどうするか、そういう議論が非常に重要になってくるということです。我々のチームの中にもう一つ、ブロックチェーンのチームがありまして、そのブロックチェーンのチームがこれから出てくるデジタルの課題をどうやってマネージしてちゃんとIPを守っていくことができるかというところを、経産省のJ-LODの支援を頂きながら、去年からずっと作り続けているところです。今日は、どうやって我々がこういう権利をきちっと管理していくかというところをこの後、山本のほうから説明させていただきます。

○山本参考人 それでは、私、山本から説明させていただきます。

私、2019年、エイベックス・テクノロジーズ立ち上げ時に参加させていただくことになりまして、現在、エイベックス・テクノロジーズにおいてブロックチェーン事業部のゼネラルマネジャー及びエイベックス本社のテクノロジー本部のプロジェクト管理ユニットの

ゼネラルプロデューサーとXR推進室のゼネラルプロデューサーをさせていただいております。

次のページをお願いします。まずは、我々のほうで取り組んでいるA trustというプロダクトについて御紹介させていただきます。A trustというのは、去年7月頃からプレスリリースはちょっとずつ出してはいますが、既にスタートしているサービスです。簡単に申し上げると、ブロックチェーンを利用したコンテンツ用のデジタル証明書の発行サービスです。

できることとしましては、販売時にユーザーにアイテムを渡すと同時に、デジタルの証明書をブロックチェーン上に保存することで所有権をそこに明記する。例えば不動産において土地の所有者が登記の証明として不動産登記簿を利用するようなことに似ているのかなと思っております。これを用いて、これ自体は単純な証明書発行サービスですが、これにつながる形でいろんなものを結びつけていくことでブロックチェーンを使ったいろんなビジネスができると思っております。

次のページをお願いします。実際にこれがA trustの証明書で、ユーザー向けの表示イメージです。幾つかパターンはあるのですが、左は、A trustのロゴがあって、その下にシールとQRコードがあります。これが実際のリアルなアイテムにA trustを発行する際の専用シールになりますが、その専用シールのQRコードを読み込んだりシリアルコードを入力することで専用のサイトで検索することが可能になり、その商品の所有者が分かるということになっております。

次のページをお願いします。これは7月22日に開始したのですが、これ自体は、まず最初のプロジェクトは中国で行いました。日本のIPを持っていらっしゃる会社と共同プロジェクトという形で始めたのですが、まずここではリアルのアイテムを想定しています。当然、ブロックチェーンで管理する中でデジタルのアイテムを念頭に置いて進めてきたのですが、デジタルのアイテムは今後の時代にとって有用な大切なものであることは理解しているものの、同時に、現存している物理的なアイテムを切り捨てるのもまた違うのではないかとということで、物流アイテムでの流通においてもA trustというデジタル証明書を使ったサービスが展開できないかということで実際にやってみたのがこの形です。

まず、ここに書いてありますのは一次流通の流れです。販売された商品に対してA trustの専用シールを貼っております。そこでは、先ほども申し上げたとおりシリアル番号が書いてあって、QRコードを用いて専用サイトにアクセスすると商品の所有者が分かることになるのですが、この時点でアクセスすると、商品の販売者、今回は商品の開発、製作会社が販売者となっておりますので、その会社が所有者となっているという形です。次に、ECショップのほうでその商品を実際に販売して、ユーザーがそれを購入した際に、販売元から購入したユーザーにA trustの証明書上のオーナーの権利を移転する手続きを始めます。そこで証明書のオーナーが書き換わるという形になります。実際、物が届いて購入者のほうでオーナー登録を行い、そのオーナー登録はマーケットプレイスに登録するためのオー

ナー登録なのですが、正当な所有権を持っているユーザーが二次流通に、誰かに転売したり、そういう際に出せる場所としてマーケットプレイスを用意しておりまして、そこに向けたオーナー登録を行います。

次のページをお願いします。その後二次流通が起こった際の流れになりますが、先ほどの購入者がオーナー登録済みの正規品を出品しておりますので、別のユーザーが欲しいとなったときに、そこから運営会社もしくはIPホルダーだったり製作会社が間に入って、商品のもともとの所有者から運営会社のほうに戻して真贋判定を行います。今回の場合は、実はシールのほうに真贋判定を行うための、インビジブルコードと我々は呼んでいますが、目に見えないコードを入れてありまして、それを専用のスキャナーで読み込むことで本物かどうか分かるような形で入れてあります。ここで真贋判定を行いながら、商品及び代金をエスクローします。当然、送ってきた販売者が正当な所有者であることがA trust上に記載されていることがこの条件になります。その上で、全ての条件が整った際に、新たな購入者にオーナー権の移転と実際の物品の受け渡し、そしてお金の受け渡しを間に運営会社が入る形で行います。二次流通部分に関しては現在、準備を進めておりまして、システム的には9割程度できております。2020年冬を予定しております。

次のページをお願いします。今までがA trustというデジタル証明書を使ったサービスのお話ですが、ここからがアセットバンクという、昨年の経産省のJ-LODに採用していただいた著作権管理のところですね。それをもうちょっと突っ込んだ内容となります。

次のページをお願いします。先ほど岩永からもあったと思いますが、現時点、IPの利用において利用許諾における権利処理が非常に複雑かつハードルが高いということで、一般人が、いわゆるUGCをつくりたいようなクリエイターがIPを持っている会社にアプローチして、このキャラクターを使わせてもらえませんかみたいなことはほとんど起きていなくて、実際そういったアプローチもできないような状況です。ただ、これを使わせてくれればもっといいものがつくれるのにとという要望があったりするような状況です。

次のページをお願いします。一方で、逆にIPホルダー側でも実際に自分たちのアイテムをもっとうまく使ってくれたらもっと売れるのにと、売上げにつながるのにとということで、使わせてあげたい、使ってほしいけれども、そもそもそういう活動につなげるだけのコネクションもなければ、実際にそういった、特に過去のアイテムなどをマネタイズするポイントが非常に少ないという問題があります。かといって簡単に出してしまうと盗用や無断利用のリスクもありますので、ここは思うように進んでいないという状況です。

特にまた海外も含めた契約のフォーマットも異なりますし、どのようにやっていけばいいかわからないという会社も多い中で、国内や海外、企業や個人を問わず、安全にIPを許諾して利用できる仕組みとは何なのかを我々のほうで考えております。

次のページをお願いします。我々がソリューションを考えていく過程において重要な議論となったのですが、まずデジタル社会においてどのようなものが利用されるのかというのは、単純な既存のライセンスや著作権という枠組みでは計り切れない。先ほど岩永の話

にもありましたとおり、エイベックスのミュージックビデオの中にあるモーションデータ、ダンスデータ、背景データ、カメラワーク、誰がどんなものを使いたいか、どんなものを使ってどんなものをつくるかというのは計り切れない状況ではあると思っています。そういう意味で、どのようなものが価値を持っていくのかということが非常に大切かなど、そこにおいて将来的な拡張性を見据えた概念を先につくり出す必要があるということで作りましたのがアセットバンクという概念です。

次のページをお願いします。デジタル社会において流通する最小単位の著作権を、これはあくまでも我々の考える著作権という意味で、デジタルアセットと呼び、まずその周辺概念を形成していきます。デジタルアセットを登録し利用していく場所をアセットバンクと我々は呼んで、今それをつくっています。アセットバンクをプラットフォームとして開放して、多くの企業やクリエイターにビジネス機会を提供するという形です。

次のページをお願いします。実際の最小単位のアセットといいますのは、先ほどもちょっと申し上げましたけれども、一つのミュージックビデオの中からアーティストの肖像権的なものもあれば、ダンスモーション、背景だったり、作詞もありますし、それこそカメラワーク一つ取ってもその会社ならではのやり方もあるので、それをまねてみたいというクリエイターや、それを使ってもっと違うものをつくりたいというクリエイターもいることを考えると、いろんなところにアセットとしての価値があるのではないかと、そしてそれをできるだけ小さく分解して、それぞれアセットとして登録するのがアセットバンクという場所です。つまり、従来の著作権の定義を超えて、新たな権利化と利用を推進していくという流れになります。

次のページをお願いします。実際のアセットの利用の仕方ですが、ここではAPP(アプリ)と書いてありますが、アプリを問わずいろんなサービスを経てアセットバンクで登録されているアセットをいろんなサービスで利用できるようにして、いろんなサービスを利用したユーザーがそれに対して対価を支払う。最終的には、アセットを利用されたことによってアセットを提供した人間に対して報酬を分配していくという形になります。

次のページをお願いします。これがもうすぐローンチにはなるのですが、実際のアセットの登録や契約という画面イメージです。実際にアセット提供者が基本情報やいろんな必須契約条件、実データもそうですし、いろんなものを登録していただかなければなりません。ここには、いわゆるアニメ制作委員会でもそうですが、業界ごとに異なった支払いの条件やルールというものがありますが、そういったものをある程度ここで網羅していきながら、将来的にここを活用していくことで、よりいろんな産業の方にここに参加していただくような流れを考えております。

次のページをお願いします。先ほどのアセットバンクに加えて、続いてライセンスバンクという概念についても御紹介したいと思います。アセットバンクは、先ほども御説明させていただきましたのですが、著作物を細分化してアセットと定義して、それを組み合わせて複数のサービスで再利用させる枠組みですけれども、単純に著作権の再利用という点にお

いてはこれだけでは完了しない部分がございます。これは、n次創作におけるライセンスだったり、アセットそのものをつくるためのライセンス、それをどのように管理・取得するのかというのをアセットバンクの上位概念として、ライセンス管理を行うライセンスバンクという形で少しずつ開発を行っているところです。

次のページをお願いします。今日のお話の中にもn次創作というものが何度か出てきていますが、我々のほうでn次創作について考えたときに、一次創作物、二次創作物、n次創作と並んでいる、こういった形で直線的な管理というのは基本的にn次創作を定義する上であまり適していないのではないかと考えております。

というのは、例えば1という作品のAというキャラ、2という作品のBというキャラ、このAというキャラとBというキャラ、別々の作品から出てきたキャラクターを併せてつくった作品というのはどの作品のn次創作になりますかというところの定義ですね。1という作品の二次創作でもあり、2という作品の二次創作にもなり得る。さらに、AというキャラとBというキャラを組み合わせてつくったストーリーを抽出して、ストーリーだけを使ってさらに二次創作を行った場合、これはもともとの1という作品や2という作品に結びつきますか、それをn次創作と呼べますかというところが出てきます。

ここにおいてn次創作というのは非常に複雑な様相を呈していくので、直線的な管理ではなく、らせん的な管理といいますとちょっとふわっとした言い方になりますが、より複雑な管理をしていかなければならないのではないかと考えております。まず、n次創作という言葉そのものの定義をどうしていくのかというところを考えなければならぬと思っています。ここの定義をする上で、アセットバンクにおけるアセットという概念が非常に大切になってくるのですが、これはまとめのところで改めて説明させていただきます。

次のページをお願いします。ライセンスバンクの主な機能ですけれども、いわゆる地域や権利区分、期間、そういったものを定義していったり、ライセンサーとライセンシー間の情報のデータベースや連絡ツール、そこにおいてどれだけ利用されたのかというIPの人気度だったり利用状況、どこの国でこのキャラがどれだけ人気があるみたいなデータベースにもなっていくのかと思っています。先ほどのn次創作の点でも申し上げたのですが、誰が親で誰が子でとかいうところもしっかり定義できるような仕組みにして、それに応じた収益分配構造をつくり上げていくという形になっております。

次のページをお願いします。ここはライセンスバンクとアセットバンクを用いた全体像です。今、出せる情報が多くないので、一部まだ公開できない情報もありますので、分かりにくい図になっていますが、ライセンスバンク、アセットバンク、それぞれ単体あるのではなく、それぞれが密接に結びついた状態で、デジタルアセットというものに対してライセンスバンク側ではライセンスそのものを考えていき、アセットバンク側ではアセットをどういう形で誰に分配して誰に利用させてというところをコントロールしていくという形で考えております。

次のページをお願いします。まとめになります。例えば先ほど経産省のお話でもあつ

たように、作曲者、作詞者というように音楽を一アセットとして捉えてもライセンス保有者が複数存在するように、デジタルアセットもそういったようにライセンス保有者の定義が必要となる可能性を視野に入れるとともに、既存のルールでは定義し切れていないn次創作における帰属状態などを定義していく。これは先ほどライセンスバンクで申しあげたことにつながるのですが、一つのCGデータだとしても、そのCGデータにはモデリングした人間もいれば、テクスチャーを貼った人間もいますし、髪を揺らせるとか、服のこの部分を揺らせるとか設定する、そういった一つのCGデータという一アセットの中にもいろんな権利が発生する可能性がある。発生することができる可能性があるということで、そこをライセンスバンクとして定義していくという形になります。

この際に、もともとデジタルアセット単位であらかじめアセットという形で定義しておくことで、例えば一動画コンテンツを、ストーリーというアセット、キャラクターというアセット、モーションというアセット、BGMというアセット、それぞれの別々のアセットの複合体という形で考えることができると、そもそも著作権を我々のほうで定義してデジタルアセットの複合体という形でコンテンツを定義できると、いろんな形で分配者に対して適切な分配ができるのではないかと考えております。

次のページをお願いします。これはちょっと余談というか、話がそれますが、アセットバンクとライセンスバンクのあるべき形を我々のほうで考えたときに、これをエイベックスという会社単体で運営していくことが正しいのかという壁にぶち当たりました。現在、我々のほうでJCBIというコンソーシアムに加盟させていただいておりまして、そこを前提とした話になるのですが、アセットバンクとライセンスバンクの在り方として一番適した形はコンソーシアムによる運営を行う。つまり、エイベックス単体でアセットバンクにおけるルール決めをするというビッグプラットフォームを狙ったような動きではなく、コンソーシアムとしていろんな各社が入った形でよきルールを決めていくということですね。

ただ、オープンソースという形で我々がソースを提供することも考えたのですが、それだと最低限のガバナンスも行われず放置されてしまうケースもありますので、コンソーシアムで運営という形で、オープンソースでは放置されがちな最低限のガバナンスを行うところと、同時に、アセットバンクもライセンスバンクも、ブロックチェーンでなくてもいいだろうという議論もあったりするのですが、ブロックチェーンによる管理を行うことで透明性・公平性が高いものがつくれることと、例えばエイベックスにおける競合他社でほかの音楽会社が、エイベックスがつくったシステムに乗っかるアセットを登録するということには抵抗があるという方もいらっしゃるかと思いますが、ブロックチェーンによる管理をされていることによって、そういったハードルが下がるのではないかと考えております。

そういった経緯も踏まえまして、次のページをお願いします。ジャパン・コンテンツ・ブロックチェーン・イニシアティブという形で、先日、プレスリリースがあったかと思い

ますが、博報堂、小学館、朝日新聞が中心になって発足したコンソーシアムです。実は発足前から我々のほうも同じような動きを考えていたので、博報堂とお話をしているうちに立ち上げましょうという話だったのですが、一方で博報堂の中からも、博報堂が入ると電通が入りにくくなるかもしれないみたいな議論もありまして、様子を見ましょうということで、我々としても、博報堂とエイベックスだけでつくるコンソーシアムではなく、もっといろんな競合他社に入っていくことで我々の考えるアセットバンクやライセンスバンクというものが本当に意味を持っていくと考えております。我々の目指すべきところは、ある意味、日本基準のスタンダードをつかって、それを世界に広げていく。そういったパートナーが本当に集まれる場所になるかというのを一定期間見極めさせていただいた中で、電通を含めて他社も手を挙げていただいたので、そのタイミングで我々も一緒に入って、では、一緒にやってみようという形で今、運営させていただいております。

次のページをお願いします。コンソーシアムによっていろんなビジネスを生んでいこうと、世の中にいろんなブロックチェーンに関するコンソーシアムがあるのですが、まず図体を大きくするよりも共創の場をしっかりとつくることを念頭に置く。JCBIのメンバーは加入条件としてそれぞれノードを持つことという条件があるのですが、そのノード上にアセットバンクやライセンスバンクを展開していき、JCBIで運営していきます。つまり、エイベックスとしてはライセンスバンクやアセットバンクの権利を一時的に手放し、JCBI上で共同運営していく形を取るということで話を進めているところです。

それによって自社のコンテンツをマネタイズしていったり、自社のユーザーをマネタイズするビジネスを生んでいながら、当然、コンソーシアムに入っていないメンバーに対しても先ほどのアセットバンクやライセンスバンクというプラットフォームを公開して、広くコンテンツに関わるビジネスについてブロックチェーンとして関わっていこうという流れで考えております。

以上が私からのプレゼンテーションでした。ありがとうございました。

○岩永参考人 以上がエイベックス・テクノロジーズチームからのプレゼンになります。

○中村座長 現在の最前線の状況と問題提起を頂いたと思います。どうもありがとうございました。

以上が今日の前半戦なのですが、実は質疑の時間もこれで全部終わってしまいました。できれば後半戦の議論、次のアジェンダに移りたいと考えているのですが、この時点でここまでのところで聞いておきたいということがあればお出しいただけますでしょうか。後ほど後半戦の知財事務局からの報告を頂いた後での議論の時間にそれを併せても結構です。

○田淵参事官 知財事務局ですが、皆様、御発表ありがとうございました。

経産省さんはもう出られましたか。経産省さんがこの後、出なければいけないということですので。

○高木参考人 まだいます。最後まで大丈夫です。

○田淵参事官 では最後まで、一応3時半まで時間を取っておりますが、大丈夫ですか。

○高木参考人 はい。

○田淵参事官 分かりました。よろしくお願ひします。質疑応答が何かありましたら、そのとき、お願ひします。

○中村座長 では、続けてまいりましょう。次が「デジタル時代における著作物の利用円滑化方策について」、知財事務局からお話しいただいていいですか。

○田淵参事官 それでは、資料3を御覧ください。今、画面共有もしております。うまく映っておりますでしょうか。

「デジタル時代における著作物の利用円滑化方策について（案）」ということで、第1回目での御議論も踏まえて資料を作成いたしました。

「背景」といたしましては、デジタル化に伴う著作物の創作及び利用規模の拡大により、UGCの作品等を中心に著作物管理や権利者把握の負担が増大している。孤児著作物も増大している。こちらは前半での御発表でも触れられていた観点かと思ひます。

明示的な許諾がなくても、必ずしも権利侵害に当たらなかつたり、刑事罰の対象にならない場合もあるのではないかとの問題提起もされております。

分野によっては技術や管理事業者による集中管理やライセンス体制が未成熟といったことも背景として重要かと思ひます。

これらを踏まえ「基本的な考え方」ですけれども、デジタル化に伴うニーズを踏まえて具体的な課題を特定し、権利処理の円滑化と権利保護・権利者への対価還元のバランスの取れた手法、その中には今御発表いただいた技術を用いたもの、契約、制度など様々あると思ひますけれども、これを検討することが必要としております。

また、短期的な取組に加えて、中長期的な将来像、仮に今後5年から10年程度としておりますけれども、こうした中長期的な将来像を見据えた議論も必要としております。

さらに、当事者間におけるライセンス体制の構築を促しつつ、デジタルイノベーションが活性化する利用円滑化方策を講じることが必要ではないかと思ひます。

効率的なライセンス体制の構築に当たっては、技術を活用することが重要、これも前半の御発表と関わる論点かと思ひます。

次のページに行きまして、前回、委員の皆様方から、いろいろな権利処理の手法類型、利用円滑化のための手法類型を整理して、メリット・デメリットなどをまとめてはどうかという御提案を頂きましたので、作成しました資料でございます。

一番左の「排他的許諾権」は、原則ですけれども、権利者の権利保護、意思の尊重が特徴となっております。論点部分にあります「右の各制度等と相まって権利の実質的範囲が確定」としておりますのは、排他的許諾権を集中管理したり、裁定制度の対象としたり、権利を制限したりして、権利の実質的な範囲が確定していくというものでございます。一番下の欄が権利者の意思の尊重です。排他的許諾権については、権利を行使しなかつたり、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つたりすることは可能となっております。

次に「裁定制度」です。実績があるのは、権利者不明等の場合の利用に関するものですが、文化庁長官の裁定により個別許諾を代替する制度です。補償金の供託による対価の保障がございします。補償金の額は文化庁長官が定めるものとなっております。論点といたしましては、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、一定の手續・期間を要するというものがございします。また、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が把握されていないという点も指摘されていします。権利者の意思の尊重については、一部可能、制度設計次第としておりします。

次に「権利の集中管理」でございします。導入例といたしましては、楽曲、脚本、レコード、実演等を挙げておりします。特徴といたしましては、権利者の任意による委託・信託でありまして、大量かつ定型的処理による取引費用の低減を可能とする仕組みです。団体が使用料規程を定め、文化庁長官へ届け出るとい仕組みになっておりします。論点といたしましては、分野ごとに集中管理の度合いにばらつきがあり、ノンメンバーの著作物等には効果が及ばないといことがございします。権利者の意思の尊重については可能となっております。

次に「拡大集中許諾」の部分の色が違うのは、日本では導入されていないとい趣旨でほかのところと色をたがえておりします。北欧では導入例があるところとございします。特徴といたしましては、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及びノンメンバーの著作物等についても認める制度で、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を可能とするものです。論点といたしましては、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、また、日本では導入の前提となる集中管理が未発達な分野も多く、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、こういった論点とございします。権利者の意思の尊重については制度設計次第としておりします。

次に「報酬請求権」「補償金付権利制限」は同じところとまとめておりします。導入例といたしましては、私的録音録画、教育目的利用（公衆送信部分）、教科用図書への掲載、レコードの放送における二次使用、レコードのレンタルといったところで導入されていします。特徴といたしましては、円滑な利用を可能としつつ、権利者に一定の対価を還元する仕組みとなっております。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となっております。団体指定への一括した補償金支払いの場合もございします。補償金の額については文化庁長官が定めたり認可したりする場合があります。論点といたしましては、差止請求権がないといところを挙げられるかと思ひます。

次に「権利制限」の中でも補償金がないものです。こちら日本での導入例は非常に多いですが、私的使用のための複製、引用、教育利用のうち複製等に係るところ、柔軟な権利制限規定、非営利上演等を挙げておりします。特徴といたしましては、無許諾・無償利用であること、権利者への影響が特段ない場合または軽微な場合や、極めて公益性の高い場合等に対応するものとなっております。論点といたしましては、差止請求権がない、

権利者への対価還元がないということを掲げております。

次のページです。この一覧で整理しましたもの以外に、その他の利用円滑化方策や補完手段といたしまして、委員から第1回目に御発言がありましたが、例えば集中管理団体のメンバーは集中管理、ノンメンバーは補償金付権利制限とした上で団体指定による一括支払いといった混合型も考えられるのではないかと御提案がありました。また、技術による管理のうち、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・収益化は一部プラットフォームで既に取り入れられているものですが、このほか、先ほど御発表いただいたような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、こういったことが考えられるかと思えます。また、許諾の推定、裁定や登録の申請手続の電子化といったものも補完手段としてあるのではないかと考えられます。

利用円滑化の必要性が指摘される場面の例といたしましては、ユーザー投稿型プラットフォームにおける利用、放送番組等の配信（過去作品も含む）、一斉同時型配信におけるレコードの利用、図書館等が保有する資料等へのアクセス、その他としております。

その他の論点といたしまして、海外展開の円滑化、契約の電子化等、取引環境の適正化、「万人の法」としての分かりやすさの追求といったところも掲げております。

このページ以降は、参考といたしまして、それぞれの制度の概要を載せております。

著作権者等が不明の場合の文化庁長官の裁定制度の概要です。

2つ目が、集中管理の概要として、著作権等管理事業者の概要を参考資料として載せております。

今、映っております拡大集中許諾制度の概要につきましては、日本に導入されていないということで、本制度の導入に当たっては法的な正当化根拠のほか、拡大集中許諾団体の在り方等多様な課題があることが指摘されていることから、補償金請求権を伴う権利制限等々、著作物の流通促進を図る他の制度にも留意しながら検討することが必要ではないかとしております。

次が補償金付権利制限の例の1つとして私的録音録画補償金制度を載せております。

最後が、こちらと同じく補償金付権利制限規定の例といたしまして、授業目的公衆送信補償金制度の概要を載せております。

以上、事務局から資料3の説明とさせていただきます。

○中村座長 どうもありがとうございました。

今日は前半に、経産省の高木さんからもブロックチェーンというテクノロジーによる著作物利用の円滑化の可能性を御指摘いただき、UGC、n次創作の市場の潜在性も御指摘いただきました。それも含めて、今、事務局から説明がありました主に3ページ、4ページ辺りの拡大集中許諾や補償金付権利制限、その他、利用円滑化方策を頭出ししていただきましたが、我々としてこの場で今後の知財戦略の方向性としてどの辺りに力を入れればよいかといったことがぼんやりとでも出てくればよいかと思っています。

ここまでの御説明、御発表についての質疑、コメントがあれば、どなたからでも結構で

す。お出しください。お願いします。

○田村委員 もし何もなければ、田村ですが、よろしいでしょうか。

○中村座長 どうぞ。

○田村委員 順番で、まず経産省の高木様にお伺いしたいことがございます。将来的にもし許諾が容易になった場合の見込まれる市場ということで非常に大きな数字が出ていたのですが、その計算でよく分からなかったところがございます。きちんと聞いていなかった可能性があるのですけれども、1兆2000億円というのは、前の3%というものを分母の市場に掛けた金額だと思いますが、3%の分母の100%の市場の金額はどのようにお出しになられているのでしょうか。お知らせいただければと思います。

○高木参考人 御質問ありがとうございました。

まず、顕在市場も潜在市場も1人当たりの月の収入が、n次創作による収入ですけれども、5万円と想定しています。5万円はどういう根拠かといいますと、今、n次創作活動で収入を得ている人について細かく幾らもうかっていますかと聞いたところ、1000円から5000円、5000円から1万円とか、レンジを切って聞いているのですが、一番多かったのが1万円から10万円の方々でした。それぞれのレンジの、これは控えめの数字というか、確実な数字を出すために、レンジの一番小さい数字を該当者のパーセンテージで加重平均を取って掛けています。したがって、1万円から10万円と答えた人が36%いたのですけれども、そこは36%に1万円を掛けた形で加重平均を取ると月当たりの収入が5万円くらいになります。それを労働者人口、生産年齢人口に占める3%の人に掛けたものが顕在市場、3.15%に掛けているものが潜在市場ということになります。

○田村委員 どうもありがとうございます。

できる限りの推測をされているということがよく分かります。ただ、1点、気になることとしましては、今、顕在市場で収入を得ているというものは、様々な壁があるにもかかわらず、乗り越えて、ようやく得た収入のような気がするのです。ということは、潜在に比べると、より収益性が高い可能性があります。恐らくそういうことも考えてレンジの低いところをお取りになっているのだとは思いますが、数字がかなりばらけるといいますか、予測値としてはあまり信頼度が高くない可能性もあるのではないかという気がしないでもないのです。もちろん私は全然テクニックは持っていないのですけれども、将来的に潜在市場だとどのくらい収入が変わるのか、変わらないのかということが分かれば、さらによくなるような気もしました。ないものねだりで恐縮です。どうもありがとうございます。

○高木参考人 あと、顕在市場のほうの、今、収入を得ている方のうち約4割が許諾は得ていないということもおっしゃっています。

○田村委員 逆にそれはいい数字です。4割と6割で金額があまり変わらないのであれば、さらに推測が高まりますね。いかがでしょうか。

○高木参考人 そこまで元データをたどれるか見てみます。

○田村委員 無理なさらなくて結構です。でも、統計的には4割が非常に大切なような気がいたしました。どうもありがとうございます。

○中村座長 ほかにいかがでしょうか。

○水野委員 経産省さんのUGCに関する調査に関して、私も大変面白い調査だと拝聴しました。

田村先生が御質問されたところも気になったところなのですが、わたしが伺いたいのは、そもそもn次創作の定義をどのように想定して調査されたのか。お話の中では二次利用との区別をしていたように思うのですが、n次創作と二次利用をどのように区別して、定義をされて調査されたのかという点です。

もう一つの質問として、アンケート対象者をどのように選別したのか、お答えできる範囲でお答えいただけるとうれしいです。

○高木参考人 今、アンケート表の元データをあさっているので、どういう定義の上で質問していたかは後ほど回答させていただければと思いますが、二次創作や三次創作など〇〇してみた等の創作活動ということでまとめの紙には書いてあります。アンケートはウェブアンケートだったのですが、今年の3月の4日間、10代から60代の方々がお答えいただいています。全部で429の方がお答えいただいている、その中でn次創作をやったことがある人100人と、やったことがないけれども、やったみたい人100人を抽出して、細かい質問をしていったという立てつけになっています。

n次創作をやっているジャンルについても質問してまして、イラスト、漫画が一番多く、その次が小説、詩とかのテキスト、あとはBGM、それから、歌ってみた、踊ってみた等の音楽といったような順番で、ユーチューブ、ニコニコ動画、pixiv、メルカリ、TikTok、インスタ、ツイッターなどに投稿しているということでしたので、そういう方々が対象だったということになります。

○水野委員 今の点は動画コンテンツのみというわけでもないのですね。

○高木参考人 ではないです。イラスト関係が多かったです。

○水野委員 主なプラットフォームとして、今、挙がっていたのが動画のプラットフォームが多かったというだけですね。

○高木参考人 はい。今、アンケート調査のアンケート表を見していますが、n次創作についての定義的な部分では、既存の作品を利用して創作活動を行う二次創作や、二次創作物を利用して別の創作を行う三次活動等というふうにしています。例えば、歌ってみた、踊ってみた、弾いてみたなどというところから入って質問票をつくっております。

○水野委員 ちなみに、個人か企業かというところは区切っていないのでしょうか。

○高木参考人 全員個人です。

○水野委員 全員個人ということですね。

○高木参考人 はい。

○水野委員 ありがとうございます。

○中村座長 ほかにどうでしょうか。お願いします。

○内山委員 まず、高木課長にお伺いしたいのは、UGCのほうのお話で、聞き漏らしたのですけれども、母集団の429、これはどういうふうに見つけ出したものだったのでしょうか。それでサンプルで100だったと思うのですが、母集団の429のほうのつかまえ方というか、見つけ方です。

このUGC調査の報告書は公表されていないのでしょうかというのが2点目です。

それから、エイベックスさんにもぜひ御質問申し上げたいのですが、最後のほうのお話は非常に興味深い話です。まさしくデファクトスタンダードの中で著作権市場といいますか、ライセンス市場をつくって行って、法体系にない価値に関しても取引していきましようという流れであると思いますが、今、エイベックスさんがおやりになっているのはそういう試みといいますか、一種の島、あるいはエコシステムと言うべきか、メディア村と言うべきか、いろんな表現があると思うのですが、こういう動き、ほかの島の動きをどういうふうに見ていらっしゃるというか、あるいは認識として同じような試みが国内にどう動いているかという点で、エイベックスさんと、もし高木課長が御存じであれば教えていただければと思います。お願いいたします。

○岩永参考人 それは、例えばアニメ村とか、漫画村とか、ゲーム村とか、そういう感じの単位の取組でしょうか。

○内山委員 違う言い方をすれば、エイベックスさんの試みとかぶらなければほっといていいのですけれども、かぶりそうなところ。

○岩永参考人 全般的に多分かぶってくると思っています。これは音楽だけではなくて、アニメもそうですし、ほかのところ、ゲームも一部そういうことになるかなと思っていますので、ただ、デジタルデータの、いわゆるライセンスというところは、まだどこの会社も実施されていないのです。最近、アニメだとXR課金みたいな、そういうものが言葉として出てきているが、具体的にそれが何を意味するのかというところまで掘り進められているわけではないのです。ただ、これからデジタルデータというところが一つのマネタイズのポイントになるということは皆さん薄々気づいているのですが、今までの概念にないものなので、果たしてみたいなところで、そこから先の議論は多分されていないのではないかと思います。我々がいろんなところともお話ししていて感じている部分です。

○高木参考人 経産省ですけれども、429人の方々は、広くこういったウェブアンケート調査をやる時に、どういう方法かここで詳しく資料がすぐ出てこないのですが、母集団として参加された方が429人で、調査を委託した会社では429人を全世代、いわゆるクリエイターの有無とは関係ない一般層として捉えています。その方々にまず最初にn次創作をやったことがあるかという質問をした上で、やったことがある人と、やったことはないけれども、興味がある人を100人ずつ抽出して、その後の質問をしていったという形式です。公開はできていなかったもので、今回が初めての公開ということになります。

それから、ほかのジャンルでこういった動きがあるのかについては、私どもブロックチ

チェーンの実証事業で音楽以外にもカラオケ、キャラクタービジネス、写真、美術品も含めていろいろ出てきましたが、特にブロックチェーンを使う場合には、オープンなブロックチェーンとクローズドなネットワークであるブロックチェーンがあるのですけれども、どうしても許諾権が無方式主義で発生している中でこういった取組をしようとする、基本的にはオプト・インで参加してもらって、包括許諾あるいは人格権の不行使の宣言をしていただいた上でないと、なかなかそこから先に進めないということが研究会で議論されました。実際にやられた実証もクローズドなネットワークでやられているものばかりだったと承知しています。そうであれば、1人の人が複数に登録していても、その中で処理されるので特に問題ないという一方で、広がりにくいというデメリットもあるかと思います。

○内山委員 ありがとうございます。

エイベックスさんにもう一度御質問申し上げたいのですが、先ほどの御報告でもデジタルはコピーが容易という性格を御指摘いただきました。私、経済学者で、基本的に限界費用ゼロの世界なので、必ずフリーライダーの問題が、ただ乗りする人たちが出てくる。その抑止ということに関して、島を閉じておけばよいと思いますが、島を広げていったときにそういう悪いやつ、ただ乗りするやつに対してこれからどう対処しようとしているか、もう一点だけ御質問申し上げたいと思います。

○岩永参考人 まさにそのポイントで、我々のほうでお話しさせていただいたA trustという証明書の発行というところ、いわゆるトラストをどこに持たせるかということなのですが、例えば出版社だったら、出版社がこのデジタルデータというものが本物ということちゃんと証明するという流れをつくるべきと考えております。本物と偽物は、極論で言うとデジタルデータにおいては分からないのです。そこを言及していてもあまり意味がなくて、デジタルのものが複製されると両方とも本物になるので、マスタースレーブの関係になっているかという、デジタルデータ上そうではない。

では、何ができるかという、例えば中国の椅子を製造する話も一緒だと思うのですが、中国で100脚、椅子を製造したときに、同じ工場で200脚作って、100脚だけを出せば正規マーケットに流れてきて、あとの100脚はブラックマーケットに流れるとなったときに、素材と作った物に関して違いがないという、その問題で何をするかという、裁判していく。例えば何かのディジットをそこに当てはめて、1から100までがついているものに関しては本物という見方をすると思うのですが、デジタルでも同じだと我々は思っています。だったら、デジタルデータとして、誰がこのデータを持っているかというところを記述していくことによって、フリーライダーの問題もある程度抑止できるのではないかと思います。

ただ、複製でも同じものなので、それでいいという人たちに関しては絶対にフリーライダーの問題は一部残ると思っています。そこがゼロになるということはないのですが、やはりIPに対するリスペクトというカルチャーとかエシックの問題だと思いますけれども、IPにお金が還元するということを、使っている方々のリテラシーが高まっていく中で、複

製版ではないものでちゃんと権利が発生していて、そこに所在が明確になっている。ここは多分2つやらなければいけなくて、そういうシステムと、複製は駄目ということまで至極真っ当にやっていく、この2つの取組になってくるのではないかと考えております。

○内山委員 ありがとうございます。

もう一点だけ、皆さんの目が届かない範囲で証明書付きのIPなりコンテンツが勝手に複製されて世の中に出回っていたときに、やはりこれは訴えていくという話ですか。

○岩永参考人 多分、そこでAI技術でクローリングして、そういうものを摘発していく。そういう人たちは、こういうデジタルマーケットから購入するというアカウント自体が持てなくなるとか、何かバーターでそういうものになってくると思うのです。雨後のタケノコのように出てくると思うので、個人である場合、その人たちはその経済圏から除外するみたいな制裁が一番効くのではないかと考えているので、そういうものもプラスして法にしていこうという考えを持ったほうがいいかなと考えております。

○内山委員 ありがとうございます。違法流通のスリーストライクみたいな話ですね。

○岩永参考人 そうですね。

○内山委員 ありがとうございます。

○田村委員 田村ですが、よろしいでしょうか。

エイベックスさんに今の点に関連して御質問したいところがあります。私がよく分かっていないので、御説明の中にあっただのかもしれないのですが、今のプロテクションのことを伺いたいと思います。もともとデジタルデータをA trust以外のところで流通させるときは、権利者自身が流通させるときは致し方ないのですが、例えばこれだけやっぺいとして、ここだけで一旦流通させたときに、管理情報を迂回して複製することができるのはどのくらい難しいのかということです。それから、聞き漏らしてしまったのですが、今の状況でお金を払わないで使おうとすると、それはそもそも複製できないとか、使用できないとか、多分プロテクションがかかっているのではないのでしょうか。2つプロテクションがあるのですが、使用とか複製に対するプロテクションを破るのがどのくらい難しいのかということと、権利管理情報のところの迂回がどのくらい難しいのかということ、ぜひ伺いたいと思います。

今もお話があったように、どんな技術でも破ろうと思えば破れるわけで、結局、利便性と破るコストの比較で決まるとは思うのですが、結果的にそれでも破られてしまったときに、今、最終的な法的な抑えのお話もあったところです。ただ、今日の御提案の非常に斬新なところ、よいところというのが、技術に併せた権利の範囲というか、著作権の範囲というか、そもそも著作権もないかもしれないので、技術で守るところです。そこは、併せて枠内では著作権の保護範囲と関係なくやっぺいというお話で、それは当然だと思います。逆にそれが破られたときには既存の法律の世界で守らなければいけなくなると、やはりそごが多少気になってくるというのがむしろ立法的課題かもしれないので、伺っているということです。

もう一点、関係してなのですが、恐らく破らない限りは、情報がくっついているのはn次だろうが何だろうが、どんどん追いかけていける技術だと思うのですが、逆に既存の著作権法、今までの世界ですと、ある一定範囲変更が進むと、そこから先は著作権の保護範囲の外だと言ったりすることが結構あるわけですね。ずれるときに、この技術がよく分からないのですが、例えば権利者のほうで、あるいはA trustのほうで、そこまでずれたときに、何か申請があったときに、そこから先のは取りませんという形で分けができる技術なのかどうかというところも非常に気になっております。いろいろなことをご質問してしまってすみません。

○岩永参考人 一つここで明確にしておかないといけない部分がございます。まず、我々がやっている技術は、コンテンツの、いわゆるプロテクションと言われる、例えば鍵をかけたたりして、DRMという考え方があるのですが、デジタルでスクランブルをかけたたり、いろいろデータで見えなくして、一般の人が何かキーを持っていないとそれがかちゃっと開かないような、そういう技術ではないのです。その技術は個別にあって、それとはまた別で、我々のほうは複製しようと思ったら複製はできるのです。

我々が言っている証明書というのは、あくまでも台帳があって、世界に100人しかこのコンテンツをデジタル上で持っていないということを証明するものであって、あくまでもそれ自体に何か鍵をかけて見えなくするとか、その鍵を持っていなければ開けられないわけではないというところが一つの大きな部分になります。

この鍵をかけるDRMという技術があるのですが、これに関しては、やることが多過ぎる。要は、プレーヤーとか、それを見るデバイスのほうにキーを、解除するためのものを入れなければいけなかったり、持っているメディア、例えば携帯とか、そういうところにいるんなキーを入れていくとなってくると、多分それをするまでに物すごく時間と技術の選定が必要になってくる。そうしていると、権利が守られるまでにすごく時間がかかってしまうので、我々の概念からコンテンツを何か技術でプロテクションしてしまうというところは一切合財取っているのです。

もっと言うと、普通にコピーできる状態になっているのですが、100人しか持っていないという情報もまた公に開示していくものなので、100個しかないものの連番で言うと003番を私が持っているというところは公開情報になるので、「あなたからこのデジタルデータを買います」といったときに、これが本物かどうか公でちゃんと調べられるようになっているというところで抑止をかけていく形になります。コンテンツ自体にプロテクションをかける場合においては別の技術理論になってくるので、我々の中ではそこはあえて避けて通っているという状況になっております。

○山本参考人 実データのやり取りではなく利用権のやり取りというふうに考えていただければいい。

○岩永参考人 そうですね。

○山本参考人 利用権を持っている、利用権が使えるサービス、アプリケーションに入っ

て利用権を行使すると、そこで初めて実データが使えるということで、いわゆるユーザー側に実データを渡して、好きにどこかで使ってねではないのです。連携したサービスの中でアカウント連携しているようなイメージです。

○田村委員 なるほど。そうすると、逆にプロテクション技術のほうは別に施しておいて、利用権のシステムを使ってということは可能なわけですね。

○岩永参考人 そうですね。おっしゃるようにAIとかでクローリングして、例えば違法があるものというのは、AIのほうが優れているので、それをディテクトするということはAI技術でやるとか、コンテンツにおいてDRMをかけたほうが良いということに関しては、それはかけていけばいいというふうに考えております。完全に分けて考えているところです。

○田村委員 なるほど。先ほどの話だけど、申請してきた人が未利用で、かなり変更されているときに、自動的に見分けて、それについてはいいですよとか、そこまではできなさそうですね。

○岩永参考人 そうですね。あくまでも申請ベースになってくるので、ちゃんとつくられたものとして申請して、取引されずにあって、それを利用するという形になるので、野良でどんどんつくり変えていくということは初めからこの話のスコープから外に出ているということなのです。逆に言うと、そこに関しては認証対象外になっているので、プラダのバッグという感じで言うと、本物かどうかみたいなものを中古屋で「これはこれがあるから本物です」みたいな、でもそれ以外のところに関しては、これは偽物かもしれませんみたいな、そっち側が流れのマーケットになっていくかと考えております。

○田村委員 満足いたしました。どうもありがとうございます。

○水野委員 よろしいでしょうか。水野です。ありがとうございます。

エイベックスさんのお話も、今、皆さんが御質問されているところも絡んできますが、契約によるアセット化、デジタルアセットの価値化を技術を使ってやっていくということで非常に興味深い取組として拝聴しました。

私からの質問は、還元していくときに法定通貨を想定されているのか、暗号資産やトークンみたいなものを想定されているのか、お伺いしたいと思っていました。いかがでしょうか。

○山本参考人 回答で言いますと、法定通貨になります。我々がアセットバンクを動かそうとしているJCBIというコンソーシアムはトークンのための団体ではなく、あくまでもブロックチェーンをトークン以外の部分でビジネスに使っていくということを主眼としております。ですので、いわゆる仮想通貨的な発想ではなく法定通貨になるのですが、ただ一方で、システム内では、おもちゃトークンみたいなものの受け渡しによって、実際このコンテンツ、このアセットがどれだけ使われたかという数値を参照するためのデータのやり取りにはなるかもしれません。

○水野委員 なるほど、ありがとうございます。

理解しました。私もこういう取組を考えたときに、トークンで考えると、まさに金融系

の規制、具体的には金商法だったり、暗号資産に関する資金決済法だったり、いろんな規制がかかってくるので、法定通貨でやるのがシンプルでいいとは想像しておりました。皆さんのほうで、著作権に限らず、法や政策に期待したいことをやっている中でいろいろ今日も課題を持たれたというふうに感じましたけれども、こうなったらいいのにとか、こうだったらいいのにみたいところがもしあれば、聞かせてください。

例えば著作権管理の部分で言うと、管理事業法があって、これは今後考えていかななくてはいけない問題ではないかと思っています。集中管理になるのかもしれないですが、管理事業法をそのまま使うのか、それとも違う枠組みをつくるのかということは、エイベックス・テクノロジーズさんがやろうとする仕組みを考えていったときに、どこかで政策的に課題になるのかなと、そんなことを思ったのですが、いかがでしょうか。

○山本参考人 それこそ先ほどの御質問の中にもあったのですが、どこまで変えたら二次創作なのかという議論に関して、音楽の場合とCGの場合とでそれぞれパーセンテージも違うと思うのです。CGはテキストチャー一つ変えるだけで全く別のものになります。でも変更点としては3%ぐらいです。音楽などは、コード進行を100%まねても、これは別の曲だと判断されてしまう。では何%一緒だったら二次創作、n次創作となるかというところの定義は、それぞれの業界、それぞれのアセットによって起きてくる議論だと思います。業界団体的に3Dモデルに関しては80%似ているというデータが出たらn次創作とするみたいな定義をしたときに、国のほうでどういうふうに考えていただけるのかとか、実際に著作権という法律的なところでどういうふうに処理できるかというところは今後お話をさせていただかなければいけない部分かと思っています。

先ほどの法定通貨の話がまさにあれだったのですけれども、実際、JCBIの意向は関係なく我々エイベックス側としては、法定通貨ではなく仮想通貨でできるなら、トランザクション費用を含めてそのほうがよほど楽だと思っています。それはおっしゃったように、法律的な問題もあれば、特に国民感情的なところもありますので、我々がそこを率先してやるわけにはいかないというところもございます。その辺もやはり今後のところだと思います。

○岩永参考人 あともう一つあるとすると、デジタル時代におけるID化の問題は結構、根の深い話だと思っています。そこが民間の企業同士で決めたとしても多分そぐわないのです。アメリカでも実は同じような議論があって、いわゆるVODとかで出していくコンテンツ自体にIDを振る。CDだと全部振れるので、団体があったりするので、それはそれでいいのですが、デジタルの中で何回再生されたかという第三者目線的にデータを取っていないと、中国やアメリカで言われている再生回数が正しいのかというところが全然立証できないままになっているので、そこは一民間企業ができるところはとうに超えていて、そういうところをやはり国として定義していかなければいけないのではないかというのは課題意識の中で思っていた部分です。

○水野委員 ありがとうございます。

どこまで行ったら、3%か30%か分からないですが、二次利用、二次創作といえるのか、という区分の問題は法律のようなルールで決める方法もあると思いますが、そうではなくて、このプラットフォームに乗ったときには、3%でも30%でも60%でも切り分けしないで、契約によってわずかでも変えた場合にはその分だけ還元するという合意をこのプラットフォームに乗るときにはしているという設計をせざるを得ないのかなと思ったのですが、そういうわけでも必ずしもないのでしょうか。

○山本参考人 今おっしゃるとおりです。現時点で技術的な話というか、出せない部分はあるのですが、今おっしゃられた、まさにそのとおりだと思っています。

○水野委員 ありがとうございます。

○上野委員 上野と申します。本日は誠にありがとうございました。

1点は感想で、もう1点はエイベックスさんに対する質問です。

1点目は、「n次創作」とか「n次的著作物」という言葉が最近一般的にもよく使われるようになったという印象を持っているのですが、様々な意味で用いられているのではないかという御指摘はそのとおりかと思っています。

実は私自身も、20年ぐらい前から「n次的著作物」という言葉を使っていまして、教科書にも書いているのですが、そのときは、原著作物があって、それをもとにした二次的著作物、三次著作物、四次著作物がつくられて、そのはるかかなたにあるn次的著作物というものがある、もはやそこには元の原著作物の創作的表現が残っていない場合があるけれども、そのようなときにもとの原著作物の著作権は及ぶのかという議論がありまして、そこで「n次的著作物」という言葉を使っていたんですね。

他方、先ほどの用法だと、「n次的著作物」というのは、通常の二次的著作物も含む意味で用いたり、あるいはいわゆる「二次創作」一般を全部、三次創作以降も含めてそう呼んでおられたりなど、いろんな使い方がされているように思います。先ほどのエイベックスさんの御報告で、もはやn次的著作物に元の著作物の創作的表現がまったく残っていないような場合でも、あるいは現行法上は著作権が及ばないような行為であっても利益分配を保障する仕組みがあってもいいのではないかお話しがありましたが、もし業界に望ましい分配のルールがあるのであれば、別に著作権法上の権利が及ばないとしても、それに従って契約で決めれば実現可能かと思っていますので、先ほどのお話では、そういうものを目指しておられるのかなという印象を受けました。これが1点目の感想です。

2点目は、御報告であったA trustです。これは、別にプロテクトするわけではなくコピーは自由にできるのだけれども、誰が正式な所有者かという証明をするものだというお話しだったかと思っています。今、国際的にもデジタル消尽の是非というのが議論されていまして、デジタルコンテンツを再流通させる中古市場が可能か、それに著作権が及ぶのかどうかという議論があるわけですが、著作権が及ぶか及ばないかにかかわらず、先ほどのような技術は、ゲームや動画といった様々なコンテンツの取引、コンテンツ自体というよりはライセンスの取引なのかもしれませんが、そういう取引を支援する技術になり得るのでは

ないかという印象を持ちました。

その上で、質問は、2020年冬に二次市場を予定されているというお話でしたけれども、これは、ゲームとかアニメだとかいろいろあり得るかと思いますが、具体的にどういうコンテンツを想定していらっしゃるのでしょうか。

○山本参考人 先ほどプレゼンの資料にありました2020年冬の件につきましては、実はリアルなアイテムなのです。あるIP会社、出版社のデジタルコンテンツではなく実在する商品、それに対する二次流通のアプリを制作しておりますので、その話で、先ほどの話は、デジタルコンテンツの流通とリアルアイテムの流通というのを私のほうで併せてしまったところがあって分かりにくかったかと思います。実際、デジタルコンテンツやデジタルアイテムの取引に関して二次流通のところは、先ほど別の我々の資料にありましたARSHOPやARSTAGEといったCGアイテムを使ってユーザーがストーリーをつくるというところや、AniCast MakerでCGアイテムを使って映像をつくる、そういうところのリリースに合わせて、同時にそこには購入された方がいろんなCGを使う形ですから、それを誰かほかの人に売るみたいな二次流通マーケットも同時に必要と思っております、そのリリースタイミングに合わせて出していく予定です。

○岩永参考人 もう一つなのですが、今のダウンロードコンテンツのデジタルコンテンツは、漠然とデジタルコンテンツというところでダウンロードして使えるというふうにはなっているのですが、この後、明確に、メーク、セル、ユースのライセンスというところを分けていかなければいけないのではないかと我々は考えています。ユースだけで僕らが買っているところを明示しないと、それをまた、先ほど言っていたデジタルコンテンツを再販するといったときに、ユーザーが買うときに含まれている権利はどういうものがあるかを明示していかなければいけないのではないかとというのが内部の議論の中で出ています。

その中で、例えば今日買ったゲームがセルライセンスも入っている、売る権利が入っているのであれば、買った後にセカンダリーのマーケットでその人は売れる。だけれども、ユースライセンスだけで、使うだけの権利であれば、その範囲の中でしか使えないということが明確になっていけばいいと思っております。今はフランスか何かの中古市場の事例で、ゲームコンテンツのダウンロードしたコンテンツも二次マーケットに出せるとなってくると、やはりビジネスとしては立ち行かなくなってしまうので、そういうことも考えていかなければいけないのではないかと考えています。これは、ただの感想です。すみません。

○上野委員 コンテンツによってそうしたあたりの選択肢が増えるための技術になれば望ましいのではないかと感じた次第です。ありがとうございます。

○中村座長 ほかにいかがでしょうか。

○前田委員 経済産業省の御発表の2ページのところでございますが、報告書概要の御説明の中で、BC技術を活用したサービスアプリケーションのシステム構築に当たって必要な基礎的機能の中で、著作権の包括許諾及び著作者人格権の不行使への同意が前提として必要になるという御説明があったかと思っております。ここでの著作者人格権に関して、公表権は

そもそも問題にならないことが多いと思いますし、また、同一性保持権については、確かに同一性保持権の不行使への同意がないとなかなかシステム構築は難しいだろうと思います。もう一つの氏名表示権についてはいかがでしょうか。その不行使への同意もしていただくことが前提となるだろうという報告書になっているということなのでしょうか。

○高木参考人 主に議論されたのは同一性保持権です。自由な利用、自由な二次創作、三次創作を促すためという前提で進めていた議論ですので、同一性保持権がずっと維持されてしまうと利用において躊躇する、あるいは後で問題になるということが議論されました。そうであれば、同一性保持権の部分について不行使に同意してもらう必要があるだろうということです。

氏名表示については、過去関わった人の名前をずっと連ねていくという方法もあると思いますし、そもそも貢献した人に再帰的にお金を分配していくことを前提としていますので、名前が出なくても関わった人にはちゃんとお金が返るという仕組みで考えておりました。

○前田委員 今の点に関しまして、もう一つ、著作者の名誉声望を害する方法による利用は著作者人格権侵害とみなされますけれども、これについてはいかがでしょうか。

○高木参考人 これについては同一性保持権と同じように、ちょっと難しいのは、確かに想定しなかった悪意の利用のされ方をするという可能性もあると思うのですが、今回はオプト・イン前提で、ある意味クローズドなコミュニティでのシステムになりますので、そういうメンバーの間であれば、基本的には人格権の不行使を前提としてやっていこうというような議論をしておりました。ただ、自分のつくったコンテンツを参照したn次創作の参照のされ方に納得がいけない場合には、差止めは主張できないけれども、納得がいけないという態度を表明するくらいでやれないかという話にもなっておりました。

○前田委員 ありがとうございます。

○中村座長 皆さんからの質問はその辺りでしょうか。

○内山委員 もう一点、よろしいでしょうか。

○中村座長 どうぞ。

○内山委員 エイベックスさんに改めてまとめたいとお伺いしたいのですが、基本的にデファクトスタンダードの中で一つの市場をつくっていくという方向性なのですが、やはりデジュールでないと無理というところで、さっきコンテンツIDの話もあったと思うのですが、コンテンツID以外にデジュールというか、要は、政府は動いてよという側面で、おやりになっていて感じている面はございますか。

○山本参考人 先ほども申し上げましたが、送金などが仮想通貨でできる時代になれば、我々はトランザクションを細かく刻んでいけるので、メンバーにとっても多分そのほうがいいと思いますけれども、やはりまだ法定通貨で銀行送金という形はブロックチェーンをせっかく使っているのにもったいないという思いはあります。同時に、例えば海外のプレーヤーを相手にしたときも、日本円で振り込んでもらうのか、ドルで振り込んでもらうの

かも含めて、振り込まれることが確定しているのかということも含めて、デジタルのアイテムを扱っているにもかかわらず、アイテムの到着確認からお金の到着確認までしなければならぬわけです。これは技術の発展に対して非常にナンセンスな状況と感じております。そういった部分は我々民間だけでは解決し切れない部分と感じております。

○内山委員 ありがとうございます。

○林委員 林ですが、エイベックスさんの御説明は非常によく考えられていると感銘いたしました。どうもありがとうございます。

その中で、音楽著作物についてJASRACに管理委託している楽曲は、ここのコンソーシアムとの兼ね合いというのはどのようなようになるのでしょうか。

○山本参考人 JASRACと同じような動きをされているNexToneという会社とも我々はお話をさせていただいております。彼らもブロックチェーン技術には興味を持っていろいろ取り組んでおります。その中で、現状、ばらばらに動いているのですけれども、私のほうから話をさせていただいているのは、我々がつくるアセットバンクというシステムの上で、彼らが今、行っている、例えばアプリゲームからの徴収の部分、動画埋め込みはグーグル・ユーチューブがやっていらっしゃる部分だと思えますが、その他のところで彼らが人海戦術でやっている部分というのは非常に多く、実際、ユーチューブなどでも彼らが手作業で確認する部分というのは多々あるらしいのですが、そういった部分を我々のシステムを使って連携したサービスでやっていく分には非常に手間がなくなり助かるので、ぜひそこに参加させていただきたいという話は頂いている状況です。

○林委員 ありがとうございます。

もう数年前の話で遅れてしまっているかもしれないのですけれども、バルセロナのBMATやイギリスのサウンドマウスなどはブロックチェーン技術を使って、各国の著作権管理団体からの委託を受けて、権利処理の効率化、利益の適正な配分を既に結構前からやっています。日本でもその実証実験をやっているということも伺っています。全部ブロックチェーンでというのは、自動運転で言ったら最後の無人の運転ぐらいのステージになるかもしれませんが、途中の段階で間にそういう権利処理管理団体が入って、御社のやっていらっしゃるようなブロックチェーンの技術と組み合わせて行うというのは、現実に世界でも動いていることなので、日本でも動くといいのかなと期待しております。

○山本参考人 そうですね。

○岩永参考人 私たちが今やっていることというのは、実際に自分たちが考えたことをやっていく中で、既存のビジネスのところにこの話を持っていくといろんなもののバランスが崩れてしまうというのがあるので、我々としての今の考え方は、まずは自分たちが作り出すプロダクトの中でやってみて、本当にうまく回るかどうかというところを小さくトライアル・アンド・エラーを繰り返したほうが良いというのが社内での共通認識です。そこから、これはうまくいく、これはいけないというものが出てきたところを経産省さんや内閣府さんと話をしながら、これはうまくいきましたので、この場合にはもしかしたら使

えるかもしれないけれども、何か限定がありますみたいな話の延長線上に、本当にこれを日本としてどうしていくかみたいな、権利団体の人たちが動いている部分との結合みたいな感じになっていくのかなというのが我々が感じている部分です。

いろいろと大きくやってしまうと、それはそれで進まない原因にもなってしまいますので、まずは自分たちのプロダクトでやってみたいというのがスタートラインです。ただ、これはどこかがやはり一番初めにやらないと進んでいけない話でもあると思っているので、うまく我々がサンドボックスの中でこういうトライアルができていて、それがうまく広がっていく世界が我々が考えていた部分であるので、今、どこかと決めて動いているというわけではないのですが、まず小さくやっていくということが主眼で実施しているという感じでした。

○林委員 ありがとうございます。それをスピードアップするための、より根本的な枠組みの議論をするのがこのタスクフォースかなと思っています。

○岩永参考人 おっしゃるとおりです。

○林委員 よろしくお願ひします。

○中村座長 ありがとうございます。

今日は、経産省さん、エイベックスさんにお越しいただいて、ブロックチェーンあるいはその周辺のテクノロジービジネスの話にかなり終始してまいりましたが、今も林さんからありましたように、そういったことを踏まえて、私たちが知財戦略として何をピックアップして重視していくかという整理を求められています。今日は、事務局からも著作権の制度の比較、あるいはその他の利用円滑化方策の論点整理を出していただきましたが、その辺りで何かコメントはありますか。特によろしいですか。

○田村委員 もし何もなければ、田村です。今日はプレゼンテーションをありがとうございました。

特に、資料3の中では権利処理の手法類型とその特徴が非常に分かりやすくなっていて、よろしかったのではないかと思います。いろいろな特徴を記載していただいている、拡大集中許諾は、どこで比較するかで位置は変わるのですけれども、集中管理と報酬請求権の間に入っているというのも割と私のイメージに即しているところがあります。

最後のほうの参考資料では、日本では今まで例がないので検討するようなことが書いてありましたが、結局ポイントは、どなたが最終的に条件とか対価とかを決めるのかということに焦点を当てて特徴が書かれていて、それは一番大事なところだと思っています。

他方、もう少しあると思っているのが、スピード感といいますか、今の点に関するのですけれども、割と早めに立法での対応ができるという、まずスピード感、迅速性、それから個別感といいますか、いろんな状況に柔軟な対応ができるかどうかです。報酬請求権のところから立法になると思いますが、できるというのであれば、拡大集中許諾という選択肢はなくてもいいと思います。他方で、割と迅速に処理したいとか、それとともに、あるいはそれとは別に様々な個別の状況に応じてきめ細かく対応したいというのであれば、

一旦、市場といいますか、取引を介在させてノンメンバーに拡張していくという拡大集中許諾のよさがあると思います。

今回、特徴を書き添えて、さらに論点も書き添えて、非常によく分かりやすくなっています。さらに個別性と迅速性というところが評価軸に入っていくのであれば、より議論も出やすくなるという気がいたしました。

それとの関係で、今後またということで、前回も前田先生から様々なアイデアがありましたけれども、今回、拡大集中許諾の論点のところの「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」です。これは私が申し上げたことですが、ロジックは、一つは法律で解決する、その法律を正当化する根拠が必要だということになると思います。そのときにやはり必要性、ノンメンバーが非常に多くて、かつ拡大集中許諾を考えている利用分野で何がしかの利用を進めないと弊害が起きるといった法律を支えるロジックになってくると思います。これが積極的理由です。他方、消極的理由として、そういう制度を設けてもよいのだというところで、集中管理団体というかなり組織率が高いものが処分しているから構わない。こちらが消極的根拠で、正当化の根拠ということになるのではないのでしょうか。その関係で、ここにも書いてあるとおり、集中管理団体が未発達分野を扱っていると、なかなか拡大集中許諾を正当化しづらくなっていくところもあります。他方、未発達だからこそ必要性が高いというジレンマみたいなものがあります。

そこで、混合型というのは一つのアイデアかなと思っていて、例えば裁定許諾をベースに、そこで一旦、法的なものも関与することにして、そこで整った条件を拡大集中許諾へ延長していく、そういった選択肢もあると思いましたので、混合型を加えていただければ幸いです。長くなりました。

○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。

○水野委員 ほかの構成員の皆さんにお聞きしたいぐらいのところなのですが、一般的には利用円滑化のところに入る政策ではないと認識しているのですが、今日のブロックチェーンのお話で経産省さんの発表の中でもありましたとおり、追及権的な仕組みというものが今後それなりに技術的な背景によって進んでいく可能性があると思っています。そういったときに、一見、クリエイターに利益を還元していくといったときに、そういう権利を求めると、それは転々流通に逆にマイナスになるのではないかという指摘も多分あると思います。

一方で、私、クリエイターの近くで見ていると、一定還元されることが保障されているのであれば許諾したくなるというか、今、許諾を前提に話し合っていますが、許諾ではなくて作品が使われることは構わないとか、必ずしも追及権的な仕組みがあることによって利用円滑化が阻害されるわけではない。逆に促進される部分もあるような気もしています。ブロックチェーンではなくてもいいのですけれども、今日、御発表いただいたよ

うなことをある種、作品利用をエンハンスしていく、促進していくために、美術業界を対象とした追及権的な仕組み、あるいは上野先生もどこかで御主張されていたと思いますが、ドイツの著作権に関する契約法みたいな概念、例えば、今でも二次利用のときに原作者に貢献度に応じたお金がちゃんとバックされないみたいな問題とかよく指摘されると思いますが、そういったものをこの円滑化の中に入れるという考えは全くないものなのか、皆さんの御意見を聞いてみたいと思いました。いかがでしょうか。要領を得ない話だったかもしれませんが、すみません。

○林委員 林ですが、これは多分、上野先生にお話しいただくのが一番いいことですが、私は、著作権契約法的なものが契約社会ではない日本では必要だと思っています。その中身をどういうふうにつくるかというのは、多分、短期では難しいのかもしれないのですが、盛り込むべきアイテムはいろいろあると思っています。

○田村委員 上野先生が最後にご発言されると思うので、田村がそれまでの露払いをさせていただきます。まだ考えがまとまっていない点もございしますが、発言の機会をありがとうございます。

幾つか考えられると思いますが、一つは、法でしなくても、今日、エイベックスさんからプレゼンテーションがありましたとおり、きちんとした仕組みをつくっていただいて、その仕組みの中では現在の著作権法にない追及権的なものも保障するというのをインセンティブとして、逆に法との違いをインセンティブとしてこのシステムへ誘うということも十分あり得ると思います。林先生も御指摘されていますけれども、今、短期的な解決策としてはそこが一番よろしいのではないかと考えています。そこに当然、契約が生まれていくので、ただ、今日、私が質問したことに関係するのですが、そのためには、法の応援がないところでやりますので、プロテクションと組み合わせないことには崩壊するだろうという気がしています。そういう限界があるので、その限界が強過ぎるということであれば、法で何かしなければいけないかもしれませんが、ひとまずはプロテクションと、プロテクションの解除もしやすい、今日お話があったような技術と組み合わせ、インセンティブとして著作権法にないプラスアルファを設けていくというのが、一番のお答えではないかと思っています。

他方、今、水野さんのお話は、制度ができているときにその制度に使わせたい、あるいはその制度の中に入れ込むために権利者の意欲を喚起するための追及権類似の制度ということでした。

もう一つ、特に上野先生がいつも気にされていることだと思っていますし、私も気にしていることですが、立法のときの皆さんの同意を取り付けるための追及権というか、補償金というのも大事な考え方ではないかと考えております。教育関係で入ったりしておりましたけれども、制限というだけではなくて、本当に保護すべきもののあるところで、しかし、みんなも利用したいというところでは補償金つきの制限というのが、これは上野先生のお得意分野ですけれども、非常によく考えられるのではないかと考えています。

ただ、他方で、これはいつも私が強調することですが、アウト・オブ・コマーсかどうか、孤児著作物かどうか、そういうときは分けたほうがよろしくて、保護する必要もないところまで補償金をつければ、その補償金が浮きますので、そういった仕組みは必要かと思います。水野さんのお話に加えて言えば、政治的な意味でもそういう補償金というのがあるだけでも全然おかしくないだろうと思っています。拡大集中許諾というのは、ある意味で市場を一旦介在させて、お金を払ってでも強制的に利用できるという仕組みとして水野さんの延長線上に捉えられるのではないのでしょうか。

露払いは以上でございます。

○上野委員 よろしいのでしょうか。あまり時間もないのですが、3点まとめてお話ししたいと思います。

まず1点目に、著作権契約法にも関連するのですが、今日、ブロックチェーンのお話で面白かったのは、田村先生が御指摘されておりましたように、著作権が及ぶかどうかということにかかわらず、契約によって適正な利益を分配するという考え方がそこにあるのではないかと私自身は感じているところであります。

著作権契約法というのは、欧米、特にヨーロッパでは強いのですけれども、著作権に関する契約について、たとえ当事者が合意しても、クリエイタ等に適正な利益分配を実現するために契約自由に介入していくというものですが、そういう規制が日本にはほぼ皆無なので、何か考えるべきではないのかという議論があるところです。他方では、もちろんどうして著作権契約だけが規制されなければならないのかという反論も予想されます。もちろん労働法とか消費者契約法とかもあるわけですので、そうしたものの関係においても、契約自由を規制する正当化が問題となるところであります。これは大きな問題です。そこで、ブロックチェーンによって、そうした著作権契約法の有無にかかわらず、さらに著作権が及ぶか及ばないかにかかわらず、適正な利益分配を実現するというのは興味深いですが、そのとき誰かが分配の割合を決めるのだと思いますので、そうすると、誰にどういう分配をするのかというプロセスが問題になってくるのではないかと思います。もしそのような決定を当事者に任せるということになるのであれば、それで本当に適正な利益分配が実現できるのかというのが次の問題として出てくるのかなと思います。

2点目は、先ほど混合型についてです。これは、前田先生もおっしゃっているように、団体管理されている著作権について排他権を前提としたライセンスで対応して、団体管理されていないノンメンバーないしはアウトサイダーの権利については権利制限プラス補償金にするというのは、確かに一つのアイデアであります。イギリスなどにはライセンス優先型権利制限規定というのがあり、権利者がライセンスしている実態があるときにはライセンスが優先して、そうでないときは権利制限プラス補償金になっている規定がありますが、混合型というのはこれとほぼ同じではないかと思います。実際、かつてライセンス優先型権利制限規定は日本でも取り入れるべきではないかという議論がされたこともあったのですけれども、そこで問題になるのは、団体管理されてさえいけば権利制限の対象か

ら免れるかという点です。ある著作物利用について管理団体が使用料規定を持っているけれども、例えば、1回1億円とか非現実的なライセンス条件だけしかない持っていない場合に、それは、権利が団体管理されているというだけで権利制限規定の適用を受けないとすると、事実上利用させないことができってしまうという問題です。だから、ライセンス優先型においては、単にライセンスメニューを持っているというだけでなく、ライセンス条件が合理的であるということが条件になるという考え方がありますので、混合型においてもこの問題は考える必要があると思っております。

最後に3つ目に、先ほど田村先生からも御指摘があった孤児著作物についてです。今日の資料にも「裁定や登録の申請手続の電子化」という項目が入っていましたがけれども、今般、デジタル庁もできるということのようですので、現在のように、収入印紙を貼って紙の裁定申請書を出すというのを見直して、例えばオンラインで裁定申請手続をできるということになれば、より便利になるかと思えます。現在の著作権制度ですと、本当にちょっとした利用でも著作権侵害になってしまうものでして、例えばSNSのプロフィール画像やオンライン会議システムのバーチャル背景としてネットで拾ってきた画像を使ったら、著作権侵害になるという時代です。そうした場合でも、裁定申請して、少額の補償金を供託すれば適法に利用できるというのであれば、これは非常に便利な制度になるのではないかと思います。

ただ、現状ですと先ほどの申請手続の点のみならず、かなり安くなったといっても手数料は、今、1万円を切って、1申請あたり6900円になってはすけれども、情報提供を求めするためにCRICのウェブサイトへの掲載料が1件7500円かかったりもするので、いくら供託する補償金が安くても、手数料がそこそこかかってしまいます。もちろん、これは1件の料金ですので、まとめて処理するのであれば何個著作物があっても1件で処理できるわけですが、先ほどのようにカジュアルに1著作物だけネットで使いたいというときには現実的でないように思いますので、そうした利用をも想定した上で、もう少し柔軟性のある手数料メニューというのも考えてみたほうが、コンテンツの利用円滑はさらに進むのではないかと思います。

以上です。

○中村座長 どうもありがとうございました。

頂いた予定の時間は過ぎているのですが、お尻もそろそろ切れそうになっているので、よろしければこの辺りで今日は終了ということにしたいと思いますけれども、今日の議論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 今日の前半の議論につきましては、大変インプレッシブなプレゼンを頂きまして、ありがとうございました。

この問題を解いていく上で、今日、事務局からお示した資料の中で言えば、権利者への対価還元と処理の円滑化のバランスというのがキーポイントなので、その観点から技術的に何ができるかということは、最後にチョイスを考えていくときの1つの大きな前提条

件だったものですから、そこら辺の地平線のイメージが湧くという意味で大変貴重なインプットを頂いたと思っております。

後半の議論の関係では、混合型をはじめとして、拡大集中許諾、報酬請求権型など大分論点は絞れてきているという気がしております。今回はこの程度の整理で御議論いただきましたけれども、これにまた幾つか軸を重ねていく必要があるかと思っております。一つは、前にも申し上げましたが、コンテンツの種類、テキストから音楽、画像に至るまで、いろんな種類がある中で、それをこの類型に当てはめていくとどうなるのか、それにまたさらに補完手段を重ねていくと何が解決できて何ができないのか、最終的にはさらに正当化のロジックというところがどういうロジックができるのか、この辺を積み重ねていったときに、4ページ目の真ん中の必要性が感じられるケースに当てはめて、何がどの程度解決できるのか、それはすぐにできそうなのか、マグニチュードはどれが一番高いのかといったようなことを重ね合わせていく必要があるかと思っております。その辺の作業を次回、可能な範囲でさせていただいて、また御議論を深めさせていただきたいと思っております。

そんなことでよろしければすぐに準備をしたいと思えますし、また、進め方につきまして、御意見を頂けましたらありがたいと思っております。またこの会議の後でこういう手順でやったほうが良いというような御指導、サゼスションがあれば大変ありがたいと思っておりますので、よろしくお願ひしたいと思えます。

最後、1点です。たしか田村先生から頂いた話かと思えますが、さっきの幾つか重ね合わせて当てはめていくというときに、今日のエイベックスさんの議論なども聞いておきますと、対価をどういうふうに柔軟に、当事者間の関係や、あるいは寄与度、あるいは実態に合わせて決めていけるかというのも結構重要な論点かと思っております。そういうものが実現できるものと、そうではなくてかなり画一的な条件にならないと制度として成り立たないもの、その辺を一つの視点として当てはめて、どのユースケースについてはどれが向いているのかという視点を重要な論点としても着眼しながら議論を進めたいと思っております。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

では、次回に向けて事務局から伝達事項があればお願いします。

○田淵参事官 次回の開催予定につきましては、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した。

では、今日は以上といたします。どうもありがとうございます。