

# 契約・利用ワーキングチーム 報告書

平成23年12月

文化審議会著作権分科会法制問題小委員会

契約・利用ワーキングチーム

# 目 次

はじめに.....	1
第1章 インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の現行著作権法上の位置づけ.....	3
第1節 インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の類型.....	3
1 現行法における概念上の整理.....	3
2 インターネットを通じて複数者により創作等される著作物等への当てはめと特徴.....	5
第2節 インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の特徴と課題.....	6
第2章 インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の取扱いの実態.....	10
第1節 利用規約における取扱い.....	10
1 利用規約の現状.....	10
2 利用規約による対応の効果とその限界.....	12
第2節 個々のサービスの枠を越える許諾条件の活用.....	14
1 活用の現状.....	14
2 限界.....	15
第3節 【参考】インターネット・ユーザーによる商業著作物等を利用した創作活動等を進める取組.....	17
1 包括利用許諾契約等の活用.....	17
2 権利者による取組.....	19
第3章 諸外国地域における現状.....	21
第1節 米国.....	21
1 複数者が創作等に関与した著作物の米国著作権法上の位置づけ.....	21
2 米国におけるサービスの事例.....	22
第2節 その他の国地域.....	24
1 欧州.....	24
2 韓国.....	26
3 OECD.....	27
第4章 インターネットを通じて複数者が創作等に関与する著作物等の利用における課題の解決の方向性.....	28
第1節 立法的な措置による対応の可能性と問題点.....	28
1 著作物等の概念上の分類にかかわらず一定の共通ルールを適用するという方向性.....	28
2 特定の者に権利を集約するという方向性.....	29
3 結論.....	30
第2節 契約による対応可能性と限界.....	30
第3節 本ワーキングチームで出されたその他の意見.....	31
おわりに.....	32
付属資料.....	33

## はじめに

近年、デジタル化・ネットワーク化の急激な進展により、著作物の創作と利用の両面にわたり、大きな変化が生じている。その一つとして、各種動画投稿サイトのように、多数のユーザーがインターネットを通じて他者の著作物を相互に利用して新たな著作物を創作するといった新しい著作物の創作・利用形態が普及するに至っている。

このような形態で作成されたコンテンツの中には、多くのユーザーの支持を集め、その結果、様々な商業的利用の需要を生み出すものも少なくないが、権利関係が不明確である等の理由により、円滑な各種利用が困難であるとの指摘がなされている<sup>1</sup>。

また、既存の商用コンテンツをユーザーが翻案等したり実演したりすることにより創作される、いわゆる「二次創作」作品についても、円滑な創作や利用を望む声が多い<sup>2</sup>。

文化審議会著作権分科会法制問題小委員会は、かかる指摘を踏まえ、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の利用に係る課題について、契約・利用ワーキングチームにおいて検討を行い、今般、検討の結果をとりまとめた。

なお、ユーザーが創作し、インターネットを通じて公表したコンテンツ一般を指して、

---

<sup>1</sup> 関係する提言は以下のとおり。

- デジタル・ネット時代における知財制度の在り方について<検討経過報告> (平成20年5月29日デジタル・ネット時代における知財制度調査会)
  - 3. 改革が必要な課題について
    - (4) 投稿サイトやブログなど他人の創作物を相互に利用し合いながら創作するケースなど新しい創作形態への対応が明確ではない。  
一般人のコンテンツの創作・公表が新たなビジネスモデルを生みつつある。ネット上における一般人のコンテンツの創作・公表に伴う法的な課題を解決し、コンテンツの創造と流通を一層促進する必要がある。  
(具体的課題)
      - ①投稿サイト等への投稿に当たって他人の著作物を利用する際のルール整備
      - ②写り込みなどの付随的な利用に関する法的問題の解決。
      - ③自由利用を容認する権利者の意思表示システムの改善。
      - ④多数の者の関与によって作成されたコンテンツの権利管理ルールの明確化
  - 知的財産推進計画2009 (2009年6月24日知的財産戦略本部) 施策一覧 第3章
    - (7) デジタル・ネット時代に対応した知財制度等を整備する
      - ⑥インターネット上でのユーザーの自由な創作・発表を促進する  
ユーザーの自由な創作・発表を促進するための自主的な取組を支援するとともに、複数の者が創作に寄与するコンテンツの権利の取扱い等について検討を行い、2009年度中に一定の結論を得る。
  - 知的財産推進計画2010 (2010年5月21日知的財産戦略本部) 工程表 施策19  
ネット上で複数者により創作されるコンテンツの権利処理ルールの明確化については、立法措置による対応の可能性と契約による対応の可能性を検討し、文化審議会著作権分科会において、2010年度中に報告書を取りまとめ。
- <sup>2</sup> ○ 知的財産推進計画2011 (2011年6月3日知的財産戦略本部)
- 3. 最先端デジタル・ネットワーク戦略
    - ・デジタルコンテンツの活用促進
      - ④人財育成の根幹となる創作基盤を強化する。  
【施策例】(中略)  
インターネット上で、個人が既存のコンテンツの一部を紹介することや二次創作を円滑化し、デジタルコンテンツの活用を促進するため、包括契約のベストプラクティスを紹介するとともに、権利侵害についての民間コンセンサスの形成に向けた取組を支援する。

UGC<sup>3</sup>や UCC<sup>4</sup>、CGM<sup>5</sup>といった用語が用いられることが多いが、本報告書においては、こうしたコンテンツのうち、複数者が創作等に関与した著作物を、主な検討の対象としている。

以下、本報告書中で法律名が記載されていない条項は著作権法の条項を示す。

---

<sup>3</sup> User Generated Content

<sup>4</sup> User Created Content

<sup>5</sup> Consumer Generated Media

# 第1章 インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の現 行著作権法上の位置づけ

## 第1節 インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の類 型

### 1 現行法における概念上の整理

ある著作物がある者が単独で創作した場合、当該者のみが当該著作物の著作者となり、著作権を取得する（2条1項2号、17条）<sup>6</sup>。そして、当該著作物が他の著作物を原著作物とした二次的著作物でない場合、当該著作物を利用するに当たっては、当該著作者からのみ許諾又は同意を得ればよい<sup>7</sup>。

これに対し、複数の者が創作に関与する等、一定の著作物については、現行法上、以下のとおり、同一の著作物につき複数の者が権利を有する場合がある（（4）（5）は講学上の概念となる。）。なお、以下の類型は、いずれも他の類型を排斥するものではないため、複数の類型に該当する著作物も観念し得る（例えば、共同著作物たる二次的著作物、共同著作物であり二次的著作物でもある編集著作物等）。

また、複数の者が何らかの形で作成過程に関与する場合であっても、当該関与が単なる助言や創作性のない素材の提供に過ぎない等、創作的関与が認められない場合は、当該関与者はそもそも著作者たりえない。

#### （1）共同著作物（2条1項12号）

二人以上の者が共同して創作した著作物であって、各人の寄与を分離して個別的に利用することができない著作物は、共同著作物として取り扱われる。「共同して創作した著作物」であるためには、著作者間に共同で著作物を作成しようという共通の意思（共同創作の意思）があることが必要であると解されている。

<sup>6</sup> なお、映画の著作物の著作者は、その映画の著作物において翻案され、又は複製された小説、脚本、音楽その他の著作物の著作者を除き、制作、監督、演出、撮影、美術等を担当してその映画の著作物の全体的形成に創作的に寄与した者となる（16条）。

<sup>7</sup> 当該著作者が著作権の譲渡（持分譲渡を含む）を行った場合や当該著作者につき相続が生じた場合は除く。なお、映画の著作物の著作権は、その著作者が映画製作者に対し当該映画の著作物の製作に参加することを約束している場合は、当該映画製作者に帰属する（29条）。

共同著作物の著作権者人格権は、著作権全員の合意によらなければ行使できないとされ（64条1項）、各著作権者は、信義に反して当該合意の成立を妨げることはできない（同条2項）。また、著作権者人格権を代表して行使する者を定めることができる（同条3項）。

そして、共同著作物の著作権は、共有者全員の合意によらなければ行使することができず（65条2項）、各共有者は、正当な理由がない限り、当該合意の成立を妨げることができない（同条3項）。共同著作物の著作権に関しても、代表して権利を行使する者を定めることができる（同条4項による64条3項の準用）。

## （2）二次的著作物（2条1項11号）

他の著作物（原著作物）を翻訳・編曲・変形、脚色、映画化し、その他翻案することにより創作した著作物は、二次的著作物として取り扱われる。

原著作物の著作権者は、二次的著作物の利用に関し、当該二次的著作物の著作権者が有する著作権と同一の権利を有し（28条）、原著作物の著作権者の公表権及び氏名表示権は、二次的著作物に対しても及ぶ（18条1項、19条1項）。

したがって、ある著作物が二次的著作物に該当する場合、これを利用するには、当該著作物の著作権者からの許諾に加えて、原著作物の著作権者からの許諾も得る必要があり、公表権及び氏名表示権についても、必要に応じて原著作物の著作権者から同意を得ることが求められる。

## （3）編集著作物（12条1項）、データベースの著作物（12条の2第1項）

編集物（データベースに該当するものを除く。）でその素材の選択又は配列によって創作性を有するものは、編集著作物としての保護を受ける。

編集著作物の著作権は、その編集物の部分を構成する著作物の著作権者の権利に影響を及ぼさないこととされている（12条2項）。

また、データベースでその情報の選択又は体系的な構成によって創作性を有するものは、データベースの著作物として保護される（12条の2）。データベースの著作物の著作権は、そのデータベースの部分を構成する著作物の著作権者の権利に影響を及ぼさないこととされている（同条2項）。

したがって、他の著作物により構成されている編集著作物やデータベースの著作物を利用する場合には、当該著作物の著作権者からの許諾に加えて、素材である各著作物の著作権者からの許諾も得る必要があり、著作権者人格権についても、素材である各

著作物の著作者から必要に応じて同意を得ることが求められる。

#### (4) 結合著作物

例えば歌詞と楽曲からなる歌のように、異なる種類の著作物が結合したものであって、外形上複数の著作物が一体的に利用され、それぞれを分離して個別的に利用できるものを、講学上結合著作物と呼ぶことがある。

ある著作物が結合著作物に該当する場合、これを利用するには、結合している各著作物の著作者から許諾を得る必要があり、著作者人格権についても、結合している各著作物の著作者から必要に応じて同意を得ることが求められる。

#### (5) 集合著作物

例えば複数の著者による論文集のように、同じ種類の著作物が集まったものであって、外形上複数の著作物が一体的に利用され、それぞれの部分を分離して個別的に利用できるものを、講学上集合著作物と呼ぶことがある。

ある著作物が集合著作物に該当する場合、これを利用するには、構成する各著作物の著作者から許諾を得る必要があり、著作者人格権についても、構成する各著作物の著作者から必要に応じて同意を得ることが求められる。

## 2 インターネットを通じて複数者により創作等される著作物等への当てはめと特徴<sup>8</sup>

現在、我が国において、複数者が著作物の創作や実演等に関与することを可能とする様々なインターネット上のサービスが提供されている。例えば、集合知サイト<sup>9</sup>や掲示板サイト<sup>10</sup>、動画等投稿サイト<sup>11</sup>、ロコミサイト<sup>12</sup>、Q&A サイト<sup>13</sup>などが挙げられる。

これらサービスを通じてインターネット上で公開される著作物につき、上記各類型に当てはめることは、理論上は一応可能であると考えられる。例えば、Wikipedia を例に考えると、特定の項目に関する説明文が、(i) 複数のユーザーにより投稿された文章

<sup>8</sup> 同様の論点を整理した論文として、末吉互『ネット上で複数者により創作されるコンテンツについて』（ジュリスト1416号64頁、2011）がある。

<sup>9</sup> 「ウィキペディア」（<http://ja.wikipedia.org/>）など。

<sup>10</sup> 「2ちゃんねる」（<http://www.2ch.net/>）など。

<sup>11</sup> 「YouTube」（動画投稿サイト <http://www.youtube.com/>）、「ニコニコ動画」（動画投稿サイト <http://www.nicovideo.jp/>）、「ピアプロ」（イラスト等投稿サイト <http://piapro.jp/>）、「クックパッド」（料理レシピ投稿サイト <http://cookpad.com/>）など。

<sup>12</sup> 「食べログ」（<http://tabelog.com/>）など。

<sup>13</sup> 「OKwave」（<http://www.okwave.co.jp/>）など。

等によって構成されており、それぞれが独立した著作物として分離利用することが不可能な場合は共同著作物に該当し、(ii) ある著作物を原著作物として複数のユーザーが翻案し、投稿した文章等によって構成されており、それぞれが独立した著作物として分離利用することが不可能な場合は、共同著作物たる二次的著作物に該当しうることになる<sup>14</sup>。

また、多数の者が関与した著作物であっても、創作的な関与をした者が特定の一人のユーザーのみであるような場合（当該ユーザー創作にかかる動画コンテンツに著作物性のない多数のコメントが付加されているような場合）は、当該ユーザーが著作者となる著作物に過ぎないことになる。

しかしながら、後述するとおり、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の創作形態や関与者は千差万別であり、具体的な特定の著作物等につき、いずれの類型に該当するか、そして誰が著作者等に該当するのかといった点につき正確に判断することは、極めて大きな困難が伴い、事実上不可能な場合も多いと考えられる。

なお、これらサービスを通じてインターネット上で公表されるコンテンツの中には、例えばある者が創作した楽曲を別の者が実演をした様子を撮影した動画のように、著作権のみならず、著作隣接権が関係するものも少なくなく、より一層複雑な様相を呈することとなる。

## 第2節 インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の特徴と課題

インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等については、「はじめに」で述べたとおり、権利関係が複雑であるため、各種利用が困難であるとの指摘がある。

こうした指摘の背景には、インターネットを通じて複数者が創作等に関与することに起因する特徴、すなわち（1）従来型の創作形態に比べて創作等への関与者が極めて多数であり、不特定又は匿名であるという特徴、（2）創作等への関与の程度等が様々であるために、各関与者の創作等に対する寄与度の把握が極めて困難であるという特徴、（3）創作等への関与形態、時期等が様々であるために、実際の権利関係の特定が極めて困難であるという特徴があるものと考えられる。

<sup>14</sup> なお、複数のユーザーにより投稿された文章等が独立の項目ごとに完結している場合には、講学上、集合著作物に該当することになる。



この点、上記各特徴は、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の全てに共通するものではなく、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の中には、上記各特徴を有しない著作物等、すなわち、少数の者が互いに意思疎通を図りながら創作等を行い、実名で公表した著作物等も数多く存在する。こうした著作物については、権利関係が複雑であり利用が困難であるとの指摘は当たらないことから、本報告書においては、「はじめに」で述べたとおり、複数者が創作に関与したインターネット上にある著作物について、権利関係が不明確である等の理由により円滑な各種利用が困難であるとの指摘があることを踏まえ、その大きな要因となっているものと考えられる上記各特徴を有する著作物等を検討の対象とする。

(1) 関与者が極めて多数であり、不特定又は匿名である

インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の多くは、従来型の創作に比べて関与者が格段に多く、そうした著作物等につき、創作等に関与した者を特定することは極めて困難であり、事実上特定が不可能な場合も多いと考えられる。さらに、インターネットを通じて複数者が創作等に関与する著作物等は、不特定多数が創作等に関与する場合や、創作への関与や実演が匿名で行われる場合も多く、これにより権利者の特定がより一層困難になる。

(2) 関与者の創作に対する寄与度の把握が極めて困難である

インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等は、関与者の関与の程度が様々であることから、関与した者のうち、実際に著作物の創作に寄与した者（映画の著作物の場合は、全体的形成に創作的に寄与した者）や実演をした者が誰なのか、各創作者の寄与度はそれぞれどの程度なのか等を特定し判断することは極めて困難であり、事実上特定が不可能な場合も多いと考えられる。これは、仮に創作等に関与した者及びその関与形態等につき、全て技術的に確定できる場合<sup>15</sup>であっても同様である。

(1) (2) の結果、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等を利用する際には、一般的に許諾や同意を得るべき権利者（著作者、著作権者等）を特定することが困難であり、あるいは、特定できた場合にも、権利者が極めて多数に及ぶ場合が多いと考えられる。また、権利者の間での寄与度の認定にも困難が伴うため、仮に

<sup>15</sup> 例えば、Wikipedia においては、投稿ユーザー名と投稿内容が全て履歴として記録され、参照することが可能である。

収益を分配するような場面でも困難に直面することが予想される。

### (3) 権利関係の特定が困難である

既に第1節1で述べたとおり、利用対象となる著作物が著作権法上どのように分類されるかによって、適用される規定が異なり、その結果、許諾が必要な相手方が異なってくることになる。例えば、共同著作物に関し、現行法は64条、65条という特則を置いているが、当該各規定は、二次的著作物の著作者（著作権者）と原著作物の著作者（著作権者）との関係においては適用されない。

上記のとおり、インターネットを通じて複数者が創作に関与した著作物は、理論上は、第1節2(1)～(5)に示した概念上の分類は一応可能であると考えられるものの<sup>16</sup>、実際には、関与者の創作への関与形態、時期等が様々であるために、個々の具体的な著作物につき、その分類を正確に判断することは極めて困難であり、事実上判断が不可能な場合も少なくないと考えられる。

例えば、インターネットを通じて複数者が関与する創作においては、著作者にとって創作の途中段階であるものも公開され、これを用いて別の者が著作物を創作するといった創作形態も考えられるところ、途中段階のものが、当該著作物にとって原著作物に該当するのか（この場合、別の者が創作した著作物は二次的著作物となる。）といったことを判断することは困難である。あるいは、共同著作物の要件としては、前記のとおり、著作者間に共同で著作物を作成しようという共通の意思（共同創作の意思）があることが必要であるとされているが、例えばインターネットを通じて複数者が創作に関与することにより作成された著作物の場合、関与者同士が直接意思を確認し合うことなく創作が行われる場合が多いことから、このような場合に共同創作の意思が認められるのか、あるいはどのような場合に共同創作の意思を認めるのかといったことについては、未だ十分な議論が行われていない状況にあり、判断が極めて困難であるものと考えられる。

加えて、(1)(2)で述べた課題すなわち関与者の特定が困難であったり、関与者が極めて多数であったり不特定又は匿名であったりすることも、分類を困難ないし不可能ならしめる大きな要因であることはいうまでもなく、さらには、著作隣接権も関係するコンテンツの場合、より複雑な問題となる。

<sup>16</sup> 例えばある著作物が共同著作物たる二次的著作物に該当する場合等、ある著作物が(1)～(5)の複数に該当する場合もあり、その分類は極めて複雑なものとなる。

#### (4) まとめ

インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等には、上記(1)～(3)の特徴を有する著作物等が少なくなく、こうした著作物等は権利関係が複雑であるため、その利用に困難が伴う。

現行法の下で、こうした著作物等の利用を円滑に進めるための方策としては、当事者間で予め一定のルールを定めておき、それに同意した者のみが創作等に関与するという仕組みを採用することが考えられる。

以下、次章においては、利用規約等を活用したこうした取組について検討する。

## 第2章 インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の取扱いの実態

### 第1節 利用規約における取扱い

#### 1 利用規約の活用の現状

インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の多くは、事業者が創作や公開の場として提供するインターネット・サービスにおいて、当該サービスのユーザーによって投稿等されたものである。

こうしたサービスを運営する者（以下、「サービス運営者」という。）は、ユーザーがサービスを利用する条件として遵守すべき事項等について定めた利用規約において、前章で見た課題を解決し、投稿された作品（以下、「投稿コンテンツ」という。）の各種利用の円滑化を図るために、ユーザーによって投稿コンテンツに関する権利の取扱いについて一定のルールを定める例が多い。

本ワーキングチームでは、我が国において日本語で提供されているいくつかのサービスに関する利用規約の現状とその効果等につき、以下のとおり検討した。

#### (1) 検討対象

本ワーキングチームが検討の対象としたインターネット・サービスは以下のとおりである。なお、いずれも平成23年12月6日時点における利用規約を検討の対象としている。

<投稿コンテンツが主としてテキスト（言語の著作物）であるサービス>

- ・ 2ちゃんねる <http://www.2ch.net/>
- ・ Yahoo!知恵袋（ヤフー知恵袋） <http://chiebukuro.yahoo.co.jp/>
- ・ ウィキペディア日本語版 <http://ja.wikipedia.org/wiki/>
- ・ Twitter（ツイッター） <http://twitter.com/>
- ・ クックパッド <http://cookpad.com/>
- ・ 食べログ <http://r.tabelog.com/>
- ・ GREE（グリー） <http://gree.jp/>
- ・ mixi（ミクシィ） <http://mixi.jp/>

- ・ Facebook (フェイスブック) <http://ja-jp.facebook.com/>

<投稿コンテンツが主として動画 (映画の著作物) であるサービス>

- ・ ニコニコ動画 <http://www.nicovideo.jp/>
- ・ YouTube (ユーチューブ) <http://www.youtube.com/>
- ・ Ustream (ユーストリーム) <http://www.ustream.tv/>
- ・ zoome (ズーミー)<sup>17</sup> <http://www.zoome.jp/>
- ・ NHK クリエイティブ・ライブラリー <http://www.nhk.or.jp/creative/>
- ・ Sprasia (スプラシア) <http://www.sprasia.com/>

<投稿コンテンツが主として音楽、写真、イラスト (音楽の著作物、写真の著作物、美術の著作物) であるサービス>

- ・ ピアプロ <http://piapro.jp/>
- ・ pixiv (ピクシブ) <http://www.pixiv.net/>
- ・ Myspace (マイスペース) <http://jp.myspace.com/>
- ・ ニコニ・コモンズ <http://www.niconicommons.jp/>

## (2) 各利用規約における投稿コンテンツの権利の取扱いの概要

(i) 投稿コンテンツの著作権等を、サービス運営者へ譲渡する旨を定めているもの  
一部のサービスにおいては、投稿コンテンツの著作権等をサービス運営者に譲渡する旨を定めている。

(ii) 投稿コンテンツについて、サービス運営者による利用を許諾することとするもの  
(i) のような規定を置かないサービスの多くは、投稿コンテンツにつき、ユーザーがサービス運営者による利用を許諾する旨を定めている。

当該類型は、さらに①サービス運営者によるあらゆる利用を許諾することとするもの、②サービス運営者による特定目的 (例えばサービスの広報目的等) の利用を許諾することとするもの、に概ね分類することができる。

また、この類型においては、サービス運営者から第三者への再許諾についても許諾内容に含み、無償で非独占の許諾とする例が多い。

<sup>17</sup> 2011年8月31日をもってサービスの提供を終了している。

(iii) 投稿コンテンツについて、サービスを利用する他ユーザーの利用を許諾することとするもの

(ii) とは別に、サービスを利用する他ユーザーに対して改変等の利用を許諾する旨を定める例が複数認められた。

当該類型は、さらに①投稿コンテンツについて、他ユーザーに対してあらゆる利用を許諾することとするもの、②投稿コンテンツについて、当該サービス内に限り、他ユーザーに対して利用を許諾することとするもの、③投稿コンテンツについて、投稿者があらかじめ、他ユーザーによる利用の可否や利用範囲を設定し、それによって利用を許諾することとするもの、に分類することができる。

(iv) その他（著作者人格権不行使特約）

その他、(i)～(iii)の内容と併せて、投稿コンテンツのサービス運営者や他ユーザーの利用に対して、投稿者が著作者人格権を行使しない旨の規定を設けている例があった。

## 2 利用規約による対応の効果とその限界

利用規約は、サービス運営者とユーザーとの契約であることから、上記(i)又は(ii)を内容とする利用規約を定めることにより、サービス運営者が投稿コンテンツを各種二次利用することが可能となり<sup>18</sup>、上記(iii)を内容とする利用規約を定めることにより、サービスを利用する他ユーザーが投稿コンテンツを利用することが可能となる。かかる意味において、インターネットを通じて複数者が創作に参与した著作物等の利用の円滑化に資するものと評価できる。

しかしながら、利用規約による対応には、円滑な利用という観点からは、以下のとおり一定の限界もある。

### (1) 契約当事者でない第三者との関係

利用規約は、あくまでサービス運営者とユーザーとの契約であるため、契約関係のない第三者との関係では規約の効力は及ばない。

<sup>18</sup> もっとも、ヒアリングにおいては、利用規約において利用許諾につき定めている場合であっても、利用の態様（例えば書籍化等の商業利用）によっては、トラブル回避のため、改めて権利者から許諾を得るとしたサービス運営者も複数存在した。

したがって、例えばあるサービスにおいて投稿されたコンテンツに契約当事者たるユーザー以外の第三者が著作権を有する著作物が含まれている場合には、当該サービスの利用規約は当該第三者には適用されないことから、別途当該第三者から許諾を得ない限り、投稿コンテンツを適法に利用することができない。こうした問題に対応するため、利用規約において、ユーザーに対して第三者の権利を侵害する著作物等を投稿しないこと等を定めている例も多い。

## (2) 他のサービスの利用規約との互換性の問題

利用規約においては、例えば、投稿コンテンツにつき、他のサービスにおける利用や商業利用への許諾を禁じることが考えられ、この場合、当該投稿コンテンツの適法な利用は、ユーザーが最初に投稿したサービス内に限られることになる。

また、例えば、利用規約において定められた利用許諾に基づきサービス運営者等が投稿コンテンツを利用する場合に、サービス運営者等において氏名表示を保証しないことが考えられ、こうした場合、当該サービスにおいては、氏名表示の条件が付されたコンテンツ（次節を参照）を投稿することができないことになる。

このような問題は、複数のサービスにおいて、利用規約の内容が抵触すること、すなわち利用規約間に互換性がないことに伴い生ずるものであり、サービスの枠を越えた各種利用を妨げているとの指摘がある。

## (3) その他

その他、本ワーキングチームにおいては、利用規約の態様、同意取得手続等によっては、ユーザーとサービス運営者との間に有効に契約が成立しているものと認められない場合等がある<sup>19</sup>といった課題や、著作者人格権の不行使特約条項等、その有効性につき議論のある場合がある<sup>20</sup>といった課題や、利用規約の内容を変更する場合の、変更前に投稿されたコンテンツの取扱い等といった問題につき意見が出された。

もっとも、これらの問題は、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等に関する契約に限られる問題ではなく、契約一般に関する問題や、著作権に関する契約一般に関する問題であると考えられる。

<sup>19</sup> 例えば、利用規約への同意を明確に取得しない場合や、ユーザーが未成年者で契約が取り消されうる場合等。

<sup>20</sup> 著作者人格権の不行使特約は、一般論として有効性に関する議論が従来よりなされ、諸説あるものの、実務上、広く活用されている。

#### (4) まとめ

以上述べたとおり、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の利用の円滑化を図るべく、利用規約が活用されている実態が認められる。こうした利用規約による対応は、一定の限界があるものの、あるサービスにおいて、ユーザーが利用規約を遵守して投稿した著作物等につき、当該サービス内において、当該規約に従った各種利用の円滑な実施を可能としており、前章第2節でまとめた課題を解決するものであると評価できよう。

### 第2節 個々のサービスの枠を越える許諾条件の活用

#### 1 活用の現状

本ワーキングチームにおいて検討対象としたサービスの中には、権利者（ユーザー）に対して、投稿コンテンツに、一定程度汎用性を有する標準的な利用条件（以下、便宜上「著作権ライセンス」という。）を付すことを利用規約等において義務付けるものがある。著作権ライセンスは、投稿コンテンツ自体に権利者により利用条件が付されることになるため、前節で見た取組と異なり、特定のサービスを越えた各種利用の円滑化を可能とすることを目的として設計されている。

例えば、Wikipedia 日本語版では、ユーザーによる投稿は、クリエイティブ・コモンズにより提供・改訂が行われている「クリエイティブ・コモンズ表示-継承ライセンス 3.0 Unported」<sup>21</sup> 又はフリーソフトウェア財団により提供・改訂が行われている「GNU Free Documentation License」<sup>22</sup>に示される利用許諾条件を承諾した上で公開するものとされ、ユーザーはこれらの条件に同意しなければ投稿できない。これらの条件は、投稿された著作物を同サービス内で他のユーザーが改変する場合のみならず、第三者が当該著作物を別のサービス等において利用する場合など、その著作物が利用される限りにおいて引き継がれる。

クリエイティブ・コモンズ・ライセンスを代表とするこうした仕組みを活用するサービスは米国をはじめとして世界中で活用されており（例えば、2011年6月からは、YouTube においてクリエイティブ・コモンズ・ライセンスが採用されている。）、我が国においても増加している。

<sup>21</sup> 著作物の利用者が「表示」（原作者のクレジットを表示すること）及び「継承」（変形・改変や、原作品に基づいた作品を作る場合、「表示-継承ライセンス 3.0」かそれと同等の許諾条件で頒布すること）という条件を満たす限りにおいて、当該著作物を利用できるとする利用許諾条件。略記は CC-BY-SA。

<sup>22</sup> <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>



## 2 著作物に著作権ライセンスを付すことによる対応の効果とその限界

こうした著作権ライセンスの仕組みは、投稿コンテンツにつき、特定のサービスの枠を越えた利用にも対応でき、投稿コンテンツに付された著作権ライセンスがその後の利用においても引き継がれ、その著作権ライセンスに従った各種利用が可能となるため、前節で見た利用規約における限界を一定程度克服し、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の各種利用の円滑化に資する効果があると考えられる。

一方で、本ワーキングチームでは、以下のとおり、こうした著作権ライセンスの仕組みにもいくつかの課題があるとの意見が出された。

### (1) 権利者が著作権ライセンスを変更した場合の安定性の確保

例えばクリエイティブ・コモンズ・ライセンスにおいては、著作物等を公開する際に権利者が選択した著作権ライセンスは、後になって、その権利者の意思によって別の許諾条件の著作権ライセンスに変更することが可能であり、変更後に当該著作物等を利用する場合、変更後の許諾条件が適用されることになる。この場合において、いつの時点で当該著作物等に付された許諾条件が変更されたのかが必ずしも事後的に確定できないという問題があるとの意見があった。

なお、米国においても類似の問題が指摘されており、権利者が著作権ライセンスを途中で変更する場合における利用者の保護について、禁反言法理や信義則違反等の適用が議論されているとのことである。

### (2) 許諾条件の互換性の確保

異なる著作権ライセンスが付された複数の著作物等を利用することにより、別の著作物等を創作等する場合には、その著作物等に適用される許諾条件はどのように考えればよいかという問題がある。

この点、例えば、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスにおいては、複数の種類のライセンス条件が用意されており、異なるライセンス条件が採用された複数の著作物等を組み合わせる別の著作物等を創作等する場合には、当該著作物等に採用できるライセンス条件は、利用者から見てより厳しい制約のついた条件になるとされる（したがって、例えば「表示」（原著作者のクレジットを表示すること）の条件が付された著作物と「表示＋非営利」（原著作者のクレジットを表示し、かつ、営利目的の利用で

はないこと)の条件が付された著作物を組み合わせて創作された著作物には、「表示+非営利」のライセンス条件又は「表示+非営利」に他の条件を組み合わせた著作権ライセンスを採用することができる。)。ただし、「継承」(その作品を用いた二次的著作物にも、その作品と完全に同じライセンスを付すこと)の場合には、完全に同じライセンス条件同士の作品しか組み合わせることができないのが原則であるため、例えば「表示+継承」の条件が付された著作物と「表示+継承+非営利」の条件が付された著作物は組み合わせることができない、などの限界がある。

さらに、異なる種類の著作権ライセンスとの組合せなど、互換性のない許諾条件が付されたコンテンツ同士を組み合わせる場合には、困難な問題が生じ、特に、互いに矛盾する許諾条件を内容とする著作権ライセンスが付された著作物の場合は、これらを組み合わせて利用することができない場合もある。さらには、互換性の有無や矛盾するか否か等につき正確に検証するためには、極めて専門的な知識が必要となる場合も多い。

かかる問題を克服する取組も進められており、その一例として、「クリエイティブ・コモンズ表示-継承ライセンス 3.0 Unported」<sup>23</sup>と「GNU Free Documentation License」<sup>24</sup>の間には、互換性を確保することがそれぞれ運営団体であるクリエイティブ・コモンズとフリーソフトウェア財団により取り決められている。

### (3) 権利者に無断で付された著作権ライセンス

著作権ライセンスにおいても、ある著作物等につき、第三者が著作権者等に無断で著作権ライセンスを付してこれを投稿等するという事態が生じうる。この場合、当然のことながら当該著作権ライセンスは無効であり、当該著作物及び当該著作物を利用して新たに作成等された著作物等を適法に利用するためには、別途、その著作権者等から許諾を得ることが必要となる。

### (4) まとめ

以上述べたとおり、利用規約による対応の限界を克服し、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の利用のさらなる円滑化を図るべく、著作権ライセンスが活用されている実態が認められる。こうした対応は、一定の限界があるものの、前章第2節でまとめた課題を解決するものであると評価できよう<sup>25</sup>。

<sup>23</sup> 前掲注釈19

<sup>24</sup> 前掲注釈20

<sup>25</sup> 本ワーキングチームでは、ソフトウェア開発の分野における著作権ライセンスの中には、一定のライセンス条件が付さ

### 第3節 【参考】インターネット・ユーザーによる商業著作物等を利用した創作活動等を進める取組

インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の中には、既存の商業用途の著作物や実演、レコード（以下、「商用コンテンツ」という。）をユーザーが翻案等したり実演したりすることにより創作される、いわゆる「二次創作」作品の公開が行われることもあり、このような作品についても円滑な創作や利用を望む声が多い<sup>26</sup>。このような作品の多くは、当該商用コンテンツの権利者から許諾を得ずに行われるため、権利者からの申立てにより削除等されることも多いが、その一方で、近時において、ユーザーによる商用コンテンツの利用をより広い範囲で可能にする取組がなされている。本節では、参考としてこのような取組のベストプラクティスを紹介する。

#### 1 利用許諾契約等の活用

動画等投稿サービスの運営者と、権利者との間において、当該サービスにおける著作物等の利用につき、許諾契約を締結し、ユーザーによる当該著作物等を活用した創作等の円滑化を図る取組として、以下の事例が上げられる。

##### (1) 音楽著作権に係る利用許諾契約

音楽著作物の著作権管理事業者と動画投稿サイト運営者との間において、当該管理事業者が管理する著作権に関し、同サイト内での利用に係る契約を締結した例として、動画投稿サイト「ニコニコ動画」に関する株式会社ニワンゴ・株式会社ドワンゴと音楽著作権等管理事業者（一般社団法人日本音楽著作権協会、株式会社イーライセンス、株式会社ジャパン・ライツ・クリアランス）との利用許諾契約がある。当該契約により、ニコニコ動画においては、上記管理事業者の管理楽曲をユーザーが実演すること

---

れたプログラムを一部分組み込むことにより、プログラム全体に当該ライセンス条件を付すことが義務付けられる内容のもの等があり、その後の開発や利用に制約がかかるため、よく確認する必要があるとの指摘があった。

<sup>26</sup> ○ 知的財産推進計画2011（2011年6月3日知的財産戦略本部）【再掲】

3. 最先端デジタル・ネットワーク戦略

・デジタルコンテンツの活用促進

④人財育成の根幹となる創作基盤を強化する。

【施策例】（中略）

インターネット上で、個人が既存のコンテンツの一部を紹介することや二次創作を円滑化し、デジタルコンテンツの活用を促進するため、包括契約のベストプラクティスを紹介するとともに、権利侵害についての民間コンセンサスの形成に向けた取組を支援する。

により作成されたコンテンツを適法に投稿することが可能となっている。

## (2) 著作隣接権に係る利用許諾契約

(1) の契約は、あくまで著作権に関する利用許諾契約であるため、レコードや実演を用いた各種利用（例えば、CD音源を活用した新たな作品の創作等）については、別途著作隣接権につき、権利者から許諾を得る必要がある。

こうしたことから、動画投稿サイトの運営者と著作隣接権者との間において、著作隣接権に係る利用許諾契約を個別に締結し、ユーザーが投稿した動画に利用されている楽曲の使用料の支払いをサービス運営者が行っている例がある（「ニコニコ動画」に関する株式会社ニワンゴ・株式会社ドワンゴとエイベックス・グループ等との契約等<sup>27</sup>）。

利用許諾契約によりユーザーが利用できる著作物等の範囲を広げる取組は年々進んでおり、例えば、著作隣接権について、サービス運営者と著作隣接権者との間の個別契約だけでなく、インターネット上の利用を可とする楽曲のリスト（通称「ホワイトリスト」）を権利者団体が用意してサービス運営者と包括的に利用許諾契約を締結するという実験的な取組も行われている<sup>29</sup>。

## (3) 検討

本ワーキングチームにおいては、こうした取組の限界に関する意見も出された。

すなわち、権利者とサービス運営者との利用許諾契約は、既存の商業用途の著作物を利用した二次的著作物の創作や実演などを活性化するための一つの方策ではあるが、あくまで契約対象たる特定のサービスについてのみ効力が及ぶため、当該契約により適法に作成されたコンテンツを当該サービス以外の場で利用することまで許容されるわけではなく、この点で、先に述べたクリエイティブ・コモンズ・ライセンスのようにサービスの枠を越えて適用される著作権ライセンスの仕組みとは、根本的に異なる面がある。

この他、現在の利用許諾契約の対象は、著作権や著作隣接権に限られていることから、改変等を伴う利用のように、著作者人格権に抵触する利用を適法に行うためには、別途改変等につき著作者から同意を得なければならず、自由な創作の妨げになるとの意見もあった。この点に関連して、利用許諾契約の対象でない著作物等が利用

<sup>27</sup> <http://info.niwango.jp/news/pdf/2010/20101221.pdf>

<sup>28</sup> [http://www.upload.nicovideo.jp/license\\_search/](http://www.upload.nicovideo.jp/license_search/)

<sup>29</sup> <http://www.japanrights.com/ust/>

されたコンテンツがユーザーによって投稿された場合に、権利者が当該コンテンツの削除のほか、事後的に利用許諾を与えて対価を得ることを選択できる仕組みを設けるといった取組も行われている<sup>30</sup>。

## 2 権利者による取組

1に述べた他にも、ユーザーによる商業著作物等のインターネットを通じた利用をより広く可能にしようという先進的な取組が権利者によって行われている例として、以下のものがある。

### (1) 権利者自らが素材を提供して創作等の場を提供するもの

権利者自身が著作権等を有する商用コンテンツを創作等の素材として提供し、一定の条件の下でユーザーに利用を許諾している例がある。

「NHK クリエイティブ・ライブラリー」は、運営者である日本放送協会が著作権等を有する著作物等（動画や音楽、音声等）を、ユーザーによる創作等の素材として提供し、同サイト上でそれらの素材を用いた作品を創作等するための編集ツールを提供している。素材の利用条件は、「創作用素材の利用規約」<sup>31</sup>として定められており、ユーザーは、本規約の範囲内で、これらの素材をダウンロードして利用（翻案、改変を含む）できるほか、その素材を利用して創作等したコンテンツを、各種インターネット・サービス上に公開することができる。

また、「ピアプロ」を運営するクリプトン・フューチャー・メディア株式会社は、同社が著作権等を有する「初音ミク」等の複数の著作物について、ユーザーによる非営利目的の無償利用を許諾する条件を示す規約（「ピアプロ・キャラクター・ライセンス」<sup>32</sup>、「キャラクター利用のガイドライン」<sup>33</sup>、「ピアプロ・リンク利用規約」<sup>34</sup>）を設けており、ユーザーは、これらの規約に基づきその著作物を利用（翻案、改変を含む）することができる。

<sup>30</sup> YouTube コンテンツ検証プログラム (Video Identification (Video ID))

[http://www.youtube.com/t/video\\_id\\_about?gl=JP&hl=ja](http://www.youtube.com/t/video_id_about?gl=JP&hl=ja)

<sup>31</sup> <http://www.nhk.or.jp/creative/rule.html>

<sup>32</sup> <http://piapro.jp/license/pcl>

<sup>33</sup> [http://piapro.jp/license/character\\_guideline](http://piapro.jp/license/character_guideline)

<sup>34</sup> [http://piapro.jp/piapro\\_link\\_agreement/](http://piapro.jp/piapro_link_agreement/)

## (2) その他

(1) の他にも、権利者が、著作物の利用許諾条件をユーザーへあらかじめ提示する例として、例えば、コンピューターゲームに登場する音楽や動画等について、その著作権者が、商業利用を除く利用・改変を許諾する等の利用条件を明示したり<sup>35</sup>、ユーザーがそれらを用いて制作した作品を即売会等で販売することを一日に限り許諾する例が挙げられ、当該許諾に基づく利用が人気を博し、結果としてそのゲーム自体の人気を支えるという現象も起きている。

また、著作隣接権者が、自ら著作隣接権を保有する CD の購入者に対して、当該 CD に収録された音源のウェブサイトにおけるストリーミング送信を個別に無償許諾している例もある<sup>36</sup>。これは、包括利用許諾契約によってカバーされない著作隣接権について、権利者が直接許諾することにより、ユーザーによる利用をより広く可能にした新しい取組であるといえる。

さらに、当初ユーザーにより無断投稿されたコンテンツを、権利者が確認の上でそれを追認する例もある。例えば、角川グループホールディングスは、動画投稿サイトへの無断投稿が探知された自社の著作物について、単に削除するだけでなく、同社が適当と認めた一部のコンテンツに「認定マーク」を付け、配信を事後的に許諾するという取組を実践している。

## 3. まとめ

上記のような例は、一定の限界もあるものの、権利者による積極的な取組という意味において、高く評価されるものであり、違法な利用の防止と円滑な利用の実現とを両立させる重要かつ現実的な解決策であると考えられる。

<sup>35</sup> 「上海アリス幻楽団創作物の二次創作・使用関連ページ」 <http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/1736/t-081-2.html>  
「東方 Project の版權を利用する際のガイドライン 2011年版」 <http://kourindou.exblog.jp/14218252/>

<sup>36</sup> 株式会社音楽館（向谷 実代表取締役）から発売された「向谷倶楽部の軌跡（向谷倶楽部）」  
<http://www.mukaiyaclub.com/pdf/20110824.pdf>

## 第3章 諸外国地域における現状

### 第1節 米国

#### 1 複数者が創作等に関与した著作物の米国著作権法上の位置づけ

米国においては、我が国と同様に、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等に特化した議論は現時点では盛んではないが、著作物の創作に複数者が寄与した場合の著作権法上の位置づけについては、様々な議論がある。

米国著作権法では、複数者による創作物については、共同著作物<sup>37</sup> (Joint Work)、編集著作物 (Compilation)、集合著作物 (Collective Work)、二次的著作物 (Derivative Work) という概念が用いられている<sup>38</sup>。

このうち、共同著作物の客観的要件として、「分離不能」又は「相互依存」のいずれかを満たすことが必要とされるが、これに加えて、全ての創作者が創作時に著作物を共同で創作する意思があったという主観的要件を満たすことが必要とされており、当該意思は、共同著作物と編集著作物や二次的著作物とを区別する際に重視される。当該意思が創作時に必要であることは、条文上明記されていないが、立法資料においてその旨の記載が認められる。また、当該意思の内容は、創作者が法的に共同創作になることを認識している必要はないが、「共に創作に向けて努力する同僚的な関係」についての事実としての認識を必要とする説が有力である<sup>39,40</sup>。

上記のとおり、共同著作物と二次的著作物の区別のメルクマールが共同創作意思の有無であることは、学説上ほぼ一致しているが、その中で、大きく①創作の完成は同時でなくてもよいとする説<sup>41</sup>、②一人の創作が完成した時に相手が不存在 (未定) の場合には共同創作となり得ないとする説<sup>42</sup>とに二分される。

<sup>37</sup> 米国著作権法101条

<sup>38</sup> 例えば、「ウィキペディア」は、共同著作物及び(特に)集合著作物に該当する可能性があることが示唆されている。(Steven Hetcher, User-Generated Content and the Future of Copyright: Part One - Investiture of Ownership, 10 VAND. J. ENT. & TECH. L.863 (2008))

<sup>39</sup> Childress 事件の控訴審判決は、台本を読み、脚本家に助言した女優が、後日、自分は共同作者であると訴えた事例に関し、女優の行為は創作以前のアイデア、事実レベルの貢献であって、共同創作レベルの貢献ではないこと、脚本家に共同作者となる意思が全くなかったことを理由として、訴えを退けた。(Childress v. Taylor, 945 F. 2d 200 (2d Cir. 1991))

<sup>40</sup> Words & Data 事件地裁判決では、創作者に客観的に共同のプロジェクトに参加しているという認識があれば、共同著作物となる認識はなくてもよいとし、共同作者の意思を比較的緩やかに解釈している数少ない事例である。(Words & Data Inc. v. GTE Communications Services, Inc., (765 F. Supp. 570 (W.D. Mo. 1991))

<sup>41</sup> Nimmer は前者の見解を採用する。また、創作者ではなく、著作物の譲受人が当該著作物を共同創作にするという意思の下で他の著作物と組み合わせた場合も共同著作物に該当するという判例がいくつかあり、その流れを地裁判決 (Bencich v. Hoffman, 84 F. Supp. 2d 1053 (D. Ariz. 2000)) 等が汲んでいる。

<sup>42</sup> Patry は、1976年米国著作権法の立法資料には、共同創作の意思は創作時に全員の合意として存在していることが必要であると記載していることを重視し、後者の見解を採用する。

米国著作権法においては、我が国と異なり、共同著作物の著作権者は、共同著作物の自己使用及び第三者への非独占的なライセンスを単独で行うことが可能であり<sup>43</sup>、第三者への非独占的ライセンスを行った場合、他の共同著作権者に対して持分割合に応じた収益の分配義務を負う<sup>44</sup>。また、共有持分の譲渡は単独で可能であり、持分を譲渡した共有者が他の共同著作権者に譲渡対価を分配する義務はない。

一方、二次的著作物の著作権者は、自己の貢献した部分についてのみ権利を有する。また、二次的著作物の原著作者は、自己の創作部分のみならば単独でライセンスでき、利益分配義務がないが、自己の創作部分を超える範囲は単独でライセンスできない。なお、我が国と同様に、二次的著作物は、そもそも原著作者の承諾を得なければ創作（翻案）できず、二次的著作物を利用する場合にも原著作者の承諾が必要である。

## 2 米国におけるサービスの事例

米国においては、以下のような複数者が創作等に関与することを可能とするインターネット・サービスが存在しており（平成23年12月6日現在）、特徴としては、いずれもクリエイティブ・コモンズ・ライセンスが活用されていることが指摘できる。

### (1) ccMixer<sup>45</sup>

「ccMixer」は、米国クリエイティブ・コモンズが始めた音楽専門のリミックスサイトであり、アーティストがアップロードした音楽ファイルをユーザーがダウンロードし、これをリミックスして再度アップロードすることを可能とするサービスである。楽曲ファイルをアップロードする者は、所定のクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの中から任意のものを選択することとされている。

また、アップロードされた音楽は「dig.ccMixer<sup>46</sup>」で検索でき、ライセンスを指定した検索も可能である。

### (2) Indaba Music<sup>47</sup>

「Indaba Music」は、ユーザーのページに、プロフィールや写真のほか、音楽ファイルをアップロードできる、音楽専門のSNS（Social Networking Service）である。

<sup>43</sup> H.R. Rep. No. 94-1476, 94th Cong., 2d Sess. 121 (1976)

<sup>44</sup> *Oddo v. Ries*, 743 F.2d 630 (9th Cir. 1984)

<sup>45</sup> <http://ccmixter.org/>

<sup>46</sup> <http://dig.ccmixer.org/>

<sup>47</sup> <http://www.indabamusic.com/>



同サービスにおいては、「セッション」と呼ばれる機能があり、アップロードされたドラムやギターといった素材を用いて、複数のユーザーで共同創作をすることが可能である。音楽ファイルをアップロードするユーザーは、「All Rights Reserved」<sup>48</sup>又は所定のクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの中から任意に選択することとされている。

### (3) Kompoz<sup>49</sup>

「Kompoz」は、音楽リミックスのコミュニティーサイトであり、「Indaba Music」と同様に、複数のユーザーで共同創作をすることが可能である。音楽ファイルをアップロードするユーザーは、所定のクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの中から任意に選択することとされているが、公開の範囲により選択できる条件が異なり、例えば、広くユーザーを限定せずに公開する場合は、改変を前提としたライセンスを選択する必要がある。

この他、非営利のライセンスが付いている音楽コンテンツを営利利用したい場合は、サイト内で商業ライセンスの申請ができるといった機能もある。

### (4) MIT OpenCourseWare<sup>50</sup>

「MIT OpenCourseWare」は、広く知識を社会に還元するという理念の下、大学における講義や教材等を、インターネットを通じて無償で公開する活動であり、2002年9月にマサチューセッツ工科大学(MIT)が始め、2000コースあまりの動画、音声、配布物、試験、シラバス等が提供されている。現在では、他大学の教授や高校の教員が、提供されている教材の一部を活用して教材を作成する目的で主に利用されている。

教材等をどこまで公表するかは教授自身が決定するが、提供されている教材等はダウンロードが可能であり、ライセンスはクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの「表示+非営利+継承」が採用されている。

同サービスにおいては、ライセンスのガイドラインが複数示されている<sup>51</sup>。一例として、「非営利」の解釈を示しており<sup>52</sup>、ユーザーにおける萎縮効果の防止に努めている。

<sup>48</sup> 音楽ファイルのすべての利用について権利者の許諾を必要とする旨の条件

<sup>49</sup> <http://www.kompoz.com/>

<sup>50</sup> <http://ocw.mit.edu/index.htm>

<sup>51</sup> <http://ocw.mit.edu/terms/>

<sup>52</sup> <http://ocw.mit.edu/terms/#noncomm>

## (5) Connexions<sup>53</sup>

「Connexions」は、教材のアップロードや、アップロードされた教材のサイト上でのリミックスができる教材創作・共有サービスであり、同サービスを活用することにより、教科書を複数のユーザーが創作するなど、教材を有機的に連合させることができる。ライセンスは、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスのうち「表示」に限定されている。

## (6) Scratch<sup>54</sup>

「Scratch」は、MITが運営する、ゲームとアートのプログラミングを学習する子ども向けの創作共有サイトである。サイトには、モジュール化されたプログラミングが準備されており、それをページの上にドラッグ・アンド・ドロップすることでコンテンツを創作することができる。また、アップロードされたゲームをダウンロードし、これをリミックスして再度アップロードすることができ、リミックスの数や履歴等も閲覧することができる。なお、ライセンスは、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスのうち「表示+継承」のみが選択可能である。

## 第2節 その他の国地域

### 1 欧州

欧州においても、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等については、これに特化した議論は特段行われていないようである。本書では、オランダの知的財産研究機関であるIViR (Institute for Information Law) が2008年に公表したUser Created Content (UCC) に関する報告書<sup>55</sup> (以下、「IViR報告書」という。)の内容を紹介する。

#### (1) インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の分類

IViR報告書は、インターネットを通じて公衆に提供されるユーザー創作にかかるコ

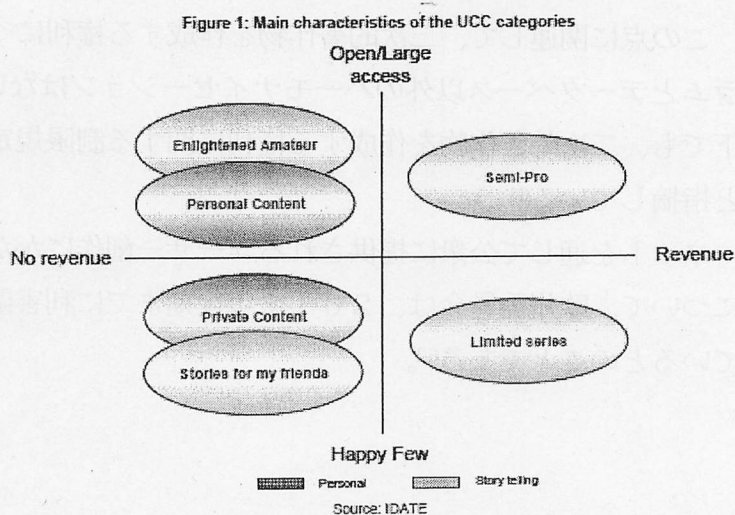
<sup>53</sup> <http://cnx.org/>

<sup>54</sup> <http://scratch.mit.edu/>

<sup>55</sup> C.J. Angelopoulos, J.V.J. van Hoboken, E. Swart, et al., “User-Created-Content: Supporting a participative Information Society, Final Report” Study carried out for the European Commission by IDATE, TNO and IViR (2008)

コンテンツを、コンテンツの種類、社会的見地、経済的見地から分類し<sup>56</sup>、コンテンツの種類に関しては、編集目的の有無により、個人的なコンテンツ (Personal) と、他人に向けたコンテンツ (Storytelling) とに分けられるとする。ここで、「社会的見地」とは、そのコンテンツにより著作者が収入を得られるか否かで判断され、「経済的見地」は、そのコンテンツに誰でもアクセスできるか、アクセスが特定の者に制限されているかで判断されるとしている。

そして、同報告書では、結論として、下図のとおり、①私的コンテンツ (Private Content)、②個人的コンテンツ (Personal Content)、③友人のためのストーリー (Stories for my friend)、④賢明なアマチュア (Enlightened amateur)、⑤限られたシリーズ (Limited series)、⑥セミプロ (Semi-Pro) の6つに分類している<sup>57</sup>。



[図出典: IViR 報告書p. 25]

## (2) 利用規約による契約関係

IViR報告書は、利用規約による契約関係を、①サービス運営者とユーザーの関係、②ユーザー相互間の関係、③第三者との関係の3つに整理して検討している<sup>58</sup>。

そして、利用規約は、一般的にユーザーが投稿したコンテンツはユーザーが権利を持つものの、「取消し不能で非独占のライセンスにより、利用者は、投稿したコンテンツの利用を広く許可する」という内容が含まれることが多く、また、利用者は、サービス運営者に対してだけではなく、サイトを利用する他のユーザーに対してもコンテンツの利用を許諾することされている例が多いため、その結果、利用規約は、プラットフォーム運営者と利用者間だけではなく、利用者相互間をも規律しているとする。また、第三者とユーザーは契約関係に立たないことから、サービス運営者はユーザー

<sup>56</sup> IViR 報告書 24 頁

<sup>57</sup> IViR 報告書 25 頁

<sup>58</sup> IViR 報告書 191 頁

に対して、第三者のコンテンツを無断で利用しないよう要請しているとする。

上記報告は、前章第2節に見た我が国における利用規約の状況と同様のものと考えられる。

### (3) EU内におけるハーモナイゼーションの不存在

IViR報告書は、インターネットを通じて公衆に提供されるユーザー創作にかかるコンテンツに関する諸問題について、EU内におけるハーモナイゼーションがほとんどなく、実際にEUレベルで問題を解決しようとする場合、ハーモナイゼーションをどのようにするかというのは重大な課題であると指摘している<sup>59</sup>。

同報告書では、この点に関連して、二次的著作物を作成する権利については、コンピュータプログラムとデータベース以外のハーモナイゼーションはない<sup>60</sup>ことから、情報社会指令の下でも、二次的著作物を作成する権利に関する制限規定を置くことは可能ではないかと指摘している<sup>61</sup>。

なお、インターネットを通じて公衆に提供されるユーザー創作にかかるコンテンツに関する諸問題について、欧州委員会は、2012年後期までに利害関係者間の協議を行うこととしているとのことである<sup>62</sup>。

## 2 韓国

韓国においても、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等については、これに特化した議論は特段行われていないようである。本書では、複数者が創作に関与した著作物の韓国著作権法上の取扱い、実例につき簡単に紹介する。

### (1) 複数者が創作に関与した著作物の韓国著作権法上の取扱い

韓国著作権法において、共同著作物とは、「二人以上の者が共同で創作した著作物として、各自の貢献した部分を分離して利用することができないものをいう」<sup>63</sup>と定義されており、我が国著作権法における共同著作物の定義と同一である。

また、編集著作物とは、「編集物として、その素材の選択、配列又は構成に創作性の

<sup>59</sup> IViR 報告書167頁

<sup>60</sup> IViR 報告書188頁

<sup>61</sup> IViR 報告書189頁

<sup>62</sup> European Commission “A Single Market for Intellectual Property Rights Boosting creativity and innovation to provide economic growth, high quality jobs and first class products and services in Europe”(2011)

<sup>63</sup> 韓国著作権法2条第21号(条文の訳は金亮完訳『外国著作権法令集(45)―韓国編』(2011年2月)による。以下同様。)

あるものをいう」<sup>64</sup>、二次的著作物とは、「原著作物を翻訳、編曲、変形、脚色、映像製作又はその他の方法により作成した創作物をいう」<sup>65</sup>とそれぞれ定義されており、共同著作物の定義と同様、いずれも我が国著作権法における定義と同一である。

## (2) インターネットを通じて複数者が創作等に関与する著作物等が利用された例

韓国では、1998年から1999年にDdanzi ilbo<sup>66</sup>というインターネット上の匿名掲示板に投稿された社会・政治問題等に関する風刺記事と記事に対するコメントを集めた本が出版されている。出版に当たり、特段の権利処理は行われなかったようであるが、現在は、掲示板の利用規約<sup>67</sup>により、ユーザーは、ユーザーが投稿したコメントの複製、翻案、出版や、二次的著作物及び編集著作物の作成をサービス運営者に許諾することとされている。

この他、コンテンツのリミックスに関する目立ったサービスは存在しないようであり、インターネットを通じて複数者が創作等に関与する著作物等が商業コンテンツを凌駕するような状況にもない<sup>68</sup>。

## 3 OECD

この他、OECDは、User Created Content (UCC) に関する報告書<sup>69</sup>を公表している。この報告書では、User Created Content (UCC) を「インターネットを通じて公衆に提供されるコンテンツであって、一定の創造的な努力の成果を表し、プロフェッショナルによる通常の仕事や練習の枠外で創造されるもの」と定義しており、当該定義によれば、例えば、改変を伴わずにそのままYouTubeに投稿された放送番組は、創造性が発揮されていないため、User Created Content (UCC) には該当しないことになる。

同報告書では、コンテンツの種類とそれが投稿されるプラットフォームで User Created Content (UCC) を分類している。具体的には、コンテンツの種類については、文書、写真と画像、音楽と音、映像と映画、市民報道、教育、モバイル、バーチャルに分類し、プラットフォームについては、ブログ、Wikipedia のような文章形式の共同作業プラットフォーム、フィードバックを可能とするサイト、グループベースのリンク集、ポッドキャスト、SNS、ファイルシェアリングに分類している。

<sup>64</sup> 韓国著作権法2条18号

<sup>65</sup> 韓国著作権法5条

<sup>66</sup> <http://www.ddanzi.com/>

<sup>67</sup> [http://www.ddanzi.com/ddanzi/agreem\\_2.php](http://www.ddanzi.com/ddanzi/agreem_2.php)

<sup>68</sup> なお、アマチュアのクリエイターの育成を目的として、2007年から、文化体育観光部の主催による「大韓民国動画UCC大賞」の公募が三度行われたが、現在は行われていない。

<sup>69</sup> “Participative Web and User-Created Content : WEB 2.0, WIKIS AND SOCIAL NETWORKING” (OECD, 2007)

## 第4章 インターネットを通じて複数者が創作等に関する著作物等の利用における課題の解決の方向性

### 第1節 立法的な措置による対応の可能性と問題点

第1章第2節2で述べたとおり、インターネットを通じて複数者が創作等に関する著作物等について、権利関係が複雑であるために各種利用が困難であるという指摘の背景には、インターネットを通じて創作が行われることに起因する特徴、すなわち(i)従来型の創作形態に比べて創作等への関与者が極めて多数であり、不特定又は匿名であるという特徴、(ii)創作への関与の程度等が様々であるために、各関与者の創作に対する寄与度の把握が極めて困難であるという特徴、(iii)創作への関与形態、時期等が様々であるために、実際の権利関係の特定が極めて困難であるという特徴、があると考えられ、かかる特徴が円滑な利用を阻害する大きな要因になっているものと考えられる。

本節では、こうした課題を立法的な措置により対応することの可能性とその問題点につき検討する。

#### 1 著作物等の概念上の分類にかかわらず一定の共通ルールを適用するという方向性

上記課題のうち、権利関係の特定が困難であるという課題を解決する方向性の一つとして、著作物の創作に対する寄与の形態により生ずる著作物等の分類を問わず、一定の共通ルールを適用するという方向性が考えられる。

具体的には、①現行法上、共同著作物に関する特則として定められている64条2項・3項、65条3項を、二次的著作物等についても適用する、②64条等についても、例えば多数決による決定や、米国法のように非独占的な許諾については他の共有者に許諾料を分配することを条件に共有者が単独で行うことができることとする等、要件の緩和等を行い、更に二次的著作物等についても適用する、といった立法措置をとることが考えられる。

しかしながら、インターネットを通じて複数者が創作等に関する著作物等を法制上一義的に定義することは極めて困難であることから、このような立法的措置を講ずる場合、インターネットを通じて複数者が創作に関する著作物に限定するのではなく、従来型の著作物等も対象とする形で立法的措置を講じざるを得ないと考えられるところ、

従来型の著作物においてもインターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等と同様の課題が認められるのかという点で慎重な検討が必要となる<sup>70</sup>。

また、そもそも関与者の創作に対する寄与度の把握が極めて困難であるという課題を解決しない以上、上記の方策は、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の利用を円滑にするための根本的な解決策にはならないものと考えられる。

さらには、仮に、創作に対する寄与度が正確に把握できたとしても、本ワーキングチームが検討の対象としているインターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等は、64条等が想定している従来型の創作形態に比べて、権利者となり得る関与者が遙かに多いことから、64条等が定めるルールを他の著作物等にも適用せしめた場合は勿論のこと、多数決による権利行使の決定ができることとしても、その実効性には大きな疑義があるし、他の共有者に許諾料を分配することを条件に非独占的な許諾については共有者が単独で行うことができることとする場合も同様である。

## 2 特定の者に権利を集約するという方向性

このように、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等が抱える各課題は相互に密接に関連しており、一つの課題のみを解決したとしても、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の各種利用の円滑化は図れないと考えられることから、これらの課題を一体的に解決する方策が求められる。この観点から立法的な解決を図る方向性の一つに、映画の著作物の著作権の帰属を規定する29条に類似するものとして、「一定条件を満たす場合、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の権利を特定の者に集約する」という方策が考えられる。

しかしながら、かかる方策についても、①そもそも特定の者に権利を集約することの正当化根拠をどう考えるのか、②国際条約との整合性をどう考えるのか、③権利を集約することとする「インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等」を法文上どのように定義するのか、という根本的な問題があることに加え、仮に、権利の集約を考える場合であっても、④誰に権利を集約するのか、⑤集約する権利の範囲はどのように考えるのか、等のいずれも困難な問題がある。

<sup>70</sup> 本ワーキングチームでは、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の問題を越えた、より一般的な視点から、共同著作物にかかる64条等は実務上使い勝手が悪く、見直すべきであるとの意見も出された。

### 3 結論

以上のとおり、立法的な措置による課題の解決は、様々な点において困難であると考えられ、現状、諸外国においてもインターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の利用の円滑化を図るための特別な立法的措置を講じている例はない。

#### 第2節 契約等による対応の可能性

インターネットを通じて複数者が創作等に関与する著作物等の円滑な利用を実現するための上記の課題を、立法という方法によることなく、契約等の手法を用いて、あらかじめ利用に関する一定のルールを設定することにより解決することが考えられる。具体的には、第2章で見たとおり、①利用規約の活用、②著作権ライセンスの活用、という形で既に広く実践されているところである。

この他、最近では、動画投稿サイト「ニコニコ動画」において、投稿コンテンツが生み出す利益の一部を、一定のルールに基づいた配分比率により、当該投稿コンテンツの創作者や、当該投稿コンテンツに利用されている投稿コンテンツの創作者に対して分配するという内容を定めた利用規約が、新たに活用されるようになっており<sup>71</sup>、ユーザーに利益が還元される仕組みという意味において注目される。

このように、契約等の手法を用いて、あらかじめ利用に関する一定のルールを設定する方法による対応は、確かに第2章第1節2及び同章第2節2で検討したように、一定の課題も存在するものの、立法による解決に比して、①立法による解決において生じる上記問題は少なくとも生じない、②関係者の意思に沿った柔軟な対応が可能である、というメリットが認められる他、各利用規約や著作権ライセンス間の互換性を確保するといった取組や、第2章第3節で見たような権利者による積極的な取組を通じて、上記課題をある程度克服することも可能であると考えられることから、本ワーキングチームとしては、基本的には、契約等により対応する方向性をもって妥当と考える。もっともこの点、本ワーキングチームにおいては、こうした対応が十分に機能するためには、ルールの内容がユーザーに尊重されることが重要であり、そのためには、より明快で分かりやすいものであることが求められるとの意見や、契約等による対応をより円滑に行うための立法施策として、契約に関する一般的な規定を著作権法に設けることを併せて検討すべきとの意見もあった<sup>72</sup>。

<sup>71</sup> ニコニコ動画「クリエイター奨励プログラム」<http://help.nicovideo.jp/niconicommons/020/#027899>

<sup>72</sup> この点、文化審議会著作権分科会報告書（平成23年1月）18頁においても、「(中略) 現行の著作権法では、契約に



### 第3節 本ワーキングチームで出されたその他の意見

以上に加え、本ワーキングチームにおいては、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の利用の円滑化に関連して、以下のような意見が出された。

- ・インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等に何らかの表示が付されていることをもって当該表示された者を権利者であることを推定するという仕組みを設けることにより、その著作物のその後の利用における紛争を少なくするという方策が必要ではないかとの意見
- ・刑事罰の対象となる著作物等の無断利用行為を商業的な利用等一定の場合に限定し、一般にインターネット上で行われる非商業的な利用行為については刑事罰の対象外とすることにより、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の利用について、社会的なルールが形成されやすくなる余地を設ける必要があるのではないかとの意見
- ・インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の創作を活性化するためには、いわゆるパロディを許容する権利制限規定を設けるべきであるとの意見
- ・インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等は、国境を越えて創作等や利用が行われることに特徴があり、国際的観点からの議論が必要であるとの意見
- ・米国等において従前から議論されている権利者不明の著作物（いわゆる「孤児著作物（orphan works）」）の利用の円滑化の議論は、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の利用の円滑化とも問題点を共通にする部分があることから、併せて議論すべきであるとの意見

---

関する規定が十分ではないことから、「著作権契約法（仮称）」を策定してはどうかとの意見があったが、いずれにしろ、権利者と利用者との著作権に係る契約が促進されるよう、今後、法律とソフト・ローとの一体的な運用を進めるに当たって必要な仕組みについて検討していくことが考えられる。」とされている。

## おわりに

本ワーキングチームにおいては、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等について、権利関係が不明確である等の理由により円滑な各種利用が困難であるとの指摘があることを踏まえ、その指摘の背景となっているこれらの著作物等の特徴をまとめるとともに、これらの著作物等のより円滑な利用を目的とした立法的な措置による対応の可能性と契約等による対応の可能性の双方について検討を行った。

その結果、立法的な措置による対応については、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の利用の円滑化という目的を達成するために特別な立法的措置を講ずることは、比較法的観点や条約上の観点等から困難であるとの結論に至った。

一方で、契約等による対応については、利用規約や著作権ライセンスの活用といった取組が実際に広く行われており、その内容は、サービス内容の多様化もあいまって、事業者等による創意工夫により、日々改良が重ねられており、今後も急速な進化が予想されるインターネット・サービスにおいて、その状況の変化に対応しながら、権利者とインターネット・ユーザーの双方が合意できる新たなルールを迅速に構築するためには、立法的な措置による対応を図るよりも、契約等による柔軟な対応に委ねることが合理的であると考えられる。

以上のとおり、本ワーキングチームとしては、インターネットを通じて複数者が創作等に関与した著作物等の利用の円滑化を図るためには、契約等による対応が適当であると考えられるものであるが、かかる対応が適切に行われるためには、インターネット・サービスの進展や著作権等に係るルール形成の動向につき引き続き注視するとともに、適宜適切に必要な検討を加えることが重要であると考えられる。

## 付属資料

- 1 第9期・第10期・第11期文化審議会著作権分科会法制問題小委員会契約・利用ワーキングチーム メンバー名簿（平成23年12月6日現在）
- 2 文化審議会著作権分科会法制問題小委員会契約・利用ワーキングチーム審議経過（平成23年12月6日現在）

第9期・第10期・第11期文化審議会著作権分科会法制問題小委員会  
契約・利用ワーキングチーム メンバー名簿

- |   |                   |   |
|---|-------------------|---|
|   | おくむら こうじ<br>奥邨 弘司 | 神奈川県経営学部国際経営学科准教授   |
|   | かわかみ のぶお<br>川上 量生 | 株式会社ドワンゴ代表取締役会長   |
| ◎ | すえよし わたる<br>末吉 亙  | 弁護士   |
|   | なえむら けんじ<br>苗村 憲司 | 情報セキュリティ大学院大学セキュアシステム研究所<br>特別研究員 情報セキュリティ研究科 客員教授<br>(駒澤大学グローバル・メディア・スタディーズ学部教授 (平成<br>22年5月まで)) |
|   | のぐち ゆうこ<br>野口 祐子  | 弁護士   |
|   | べっしょ なおや<br>別所 直哉 | ヤフー株式会社法務本部長  |
| ○ | もりた ひろき<br>森田 宏樹  | 東京大学大学院法学政治学研究科教授   |

(以上7名)

※ ◎は座長, ○は座長代理

文化審議会著作権分科会法制問題小委員会  
契約・利用ワーキングチーム審議経過

(第9期)

第1回 平成21年8月5日

- ・ ネット上の複数者による創作に係る課題について

第2回 平成21年12月16日

- ・ ネット上の複数者による創作の種類について
- ・ 渡辺智暁氏（国際大学GLOCOM）からのヒアリング
- ・ 別所チーム員からの発表

第3回 平成22年1月12日

- ・ 野口チーム員からの発表
- ・ ネット上で複数者により創作されるコンテンツの主な特性について

(第10期)

第1回 平成22年3月29日

- ・ 今後の進め方について
- ・ 奥邨チーム員からの発表

第2回 平成22年5月17日

- ・ 川上チーム員からの発表

第3回 平成22年7月14日

- ・ 野口チーム員からの発表

(第11期)

第1回 平成23年6月3日

- ・ 今後の進め方について
- ・ 石井亮平氏、浅倉博氏（日本放送協会）からの発表
- ・ 木野瀬友人氏（株式会社ニワンゴ）からの発表
- ・ ユーザー投稿型インターネット・サービスにおける利用規約等に関する調査結果について

第2回 平成23年9月13日

- ・ ネット上で複数者により創作される著作物等に係る法的課題と立法による解決可能性について
- ・ 法制問題小委員会契約・利用ワーキングチーム報告書（案）骨子について

第3回 平成23年12月6日

- ・ 契約・利用ワーキングチーム報告書（案）（たたき台）について