

著作権保護期間の延長問題を考えるフォーラム  
提言プロジェクトチーム報告書  
補足資料③

## コンテンツ流通促進策の再検討と

### PCS（公的補償システム）の導入および

### 著作権情報データベース間の相互接続の推進について

ver.080914（仮案）

本報告書は、「保護期間延長問題と創作・流通支援策に関する think C-PT 提言案」における「第 3 章 コンテンツ流通促進策について」部分についての補足説明を目的として作成されたものである。Ⅰでは本報告書全体の基盤となるコンテンツ流通促進策についての基本的な考え方を示す。Ⅱでは PCS（Public Compensation System、公的補償システム）について、Ⅲでは「著作物情報データベースの相互接続の推進」についてのそれぞれ詳細な説明及び具体的な方法論の提示を行なう。Ⅳでは本提言によって生まれる新しい社会・経済システム像の展望を行なう。Ⅴでは添付資料として、これまでに提案されてきた各種流通促進策につき、その概要と問題点を示す。

（原案執筆担当者：太下義之・生貝直人）

## 目次

- I. コンテンツ流通促進策の再検討と基本的な考え方
  - I-1、はじめに
  - I-2、「利用の現場」の知識に基づく登録システム
  - I-3、「政府か民間か」から「システム間競争の促進」へ
  - I-4、プラットフォームとしての共通データベース
  - I-5、小活
- II. PCS（公的補償システム）の提案
  - II-1、PCSの基本的な枠組み
  - II-2、PCS導入の意義
  - II-3、PCSと従来の著作権等管理事業者との相違点
  - II-4、PCSの運営主体
  - II-5、PCSの構築・運用コストおよび補償金の財源
- III. 著作権情報データベース間の相互接続の促進
  - III-1、相互接続による仮想的な共通データベースの構築
  - III-2、仮想的な共通データベースを基盤としたシステム間競争
  - III-3、相互接続の手段
  - III-4、一定の要件に基づくオープン性の確保
  - III-5、PCSとの連携
  - III-6、裁定制度との関係
- IV. 本提言により生まれる社会経済システム像
- V. 添付資料：これまでに提案された各種流通促進案の概要と問題点
  - ・ Alternative Compensation System
  - ・ 登録制度
  - ・ データベース構築
  - ・ 権利表明（Creative Commons、GPL、自由利用マーク等）
  - ・ 二階建て案（非商用コンテンツの自由利用促進）
  - ・ ネット権
  - ・ コピーマート
  - ・ 超流通（super distribution）

## ＜ I . コンテンツ流通促進策の再検討と基本的な考え方＞

### ■ I-1、はじめに

創作者・著作権者に対する利益の還元を向上し、著作物を取り扱うビジネス全体を健全に発展させ、それらを楽しむ消費者の利益を向上させていくためには、著作物の、特にインターネット上での流通を促進するための施策を考慮することは不可欠である。特にデジタル環境においては、著作物は(1)複製コストと流通コストがほぼゼロである、(2)プロフェッショナル・アマチュアを含めた非常に数多くの著作物が混在した形でアクセス可能であるといった性質を持つようになるため、アナログ環境とは全く異なる発想に基づく流通促進の施策が構築されなければならない。

添付資料にて示した通り、これまで10数年の間に上述の問題意識に基づく数多くの流通促進策が提案されてきた。それらは法律や技術、ビジネスモデルよるものなど実現の方法論としては非常に多岐に渡るものの、消費者の利便性を高めるとともに、創作者・著作権者に適正な報酬を届けるという目的においては共通しているといえよう。

流通促進に関する提案の中で、近年特に関心が高まり、各所において試験的・商業的にも数多くの取り組みが行われるようになってきているのが、いわゆる著作権の「登録・管理システム」である。ひとことで登録・管理システムといっても、森亮一らによる超流通構想のように著作物の利用履歴までを詳細に捕捉し課金の対象としようとするものから、CC (クリエイティブ・コモンズ) ライセンスのように権利者と利用者の間でのある種の自発的な意志に基づく契約関係に依ったものまで、強度や対象範囲には多彩なバリエーションが存在している。

### ■ I-2、「利用の現場」の知識に基づく登録システム

それらの提案を、民間企業による商用目的であれ、政府や業界団体による公益目的であれ、実用のシステムとして落とし込んでいこうとする際には、当然ながら第一には収益性あるいは社会厚生が増大が考慮されなければならないわけだが、同時に注意深く取り扱われなければならないのが、構築プロセスとその柔軟性についてである。

登録システムには規模の経済性やネットワークの外部性が強く働くことから、できるだけ多分野の、数多くの著作物を包含することが効率的であること、さらに技術的にもDRM

や追跡可能性、課金機能といった「できるだけ多くの機能を」提供しようとするインセンティブが強く働くことから、最初からフルセットとしての登録システムを構築しようとする取り組みが多くみられる傾向にある。

しかし、(1)多機能・高性能のシステムを構築することには多額のコストがかかる、(2)関係権利者や業界等の意見を最初から全面的に取り入れようとすることによる設計・実装コストの上昇などといった要因により、システム構築におけるある種の「完全性への欲求」が、上述のような提案が実現されるための障害となっている場面が見受けられることも事実である。

さらに、インターネットベースのシステムを構築する際に強く考慮されなければならないのは、システム利用形態の「予測不可能性」についてである。たとえば、アニメの領域における消費者の創作行為は、一般的な感覚からすると一面的な理解をしにくい性質を持っている。あるアニメに登場したキャラクターを、オリジナルのストーリー・世界観の中で利用しようとするいわゆる同人誌やMADムービーなどの現象を鑑みると、キャラクター単位でのタグ付け・許諾データベースが望ましいであろうことなど、「創作の現場」という発想のみならず、「利用の現場」の知識に強く根ざしたシステムでなければ、幅広いユーザーに受容され、継続的に発展していくことは困難であろうことが予想される。

このようなことを考えると、近年のGoogleやYouTube、あるいはニコニコ動画等の勃興を指して言われるWeb2.0というキーワードと共に語られるように、「最初は簡単なものを作り、利用者のニーズを取り込みながら継続的に発展させていく」という、柔軟性に重点を置きたいわゆる「永遠のβ版」の発想が、登録システムの構築においても基本的な姿勢となるべきであるといえよう。

### ■ I-3、「政府か民間か」から「システム間競争の促進」へ

登録システムの構築においては、それが任意登録であれ強制登録であれ、政府あるいは指定機関が著作物の全領域を対象とした単一の包括的なシステムを構築するのか、あるいは民間企業や業界団体がそれぞれの発想に基づきシステムを構築し、多数の登録システム同士が併存する状況を前提とするのかも大きな議論の焦点である。

「政府か民間か」の選択を行うに際しては、構築・運用負担コストや権利者に対する利益配分、法制度のバックアップのあり方等考慮されなければならない論点は多いが、上述

のような「利用の現場」の知識を柔軟に取り入れていくという観点から考えるに、単一の包括的なシステムを政府等が構築するという方法はきわめて取りにくい選択肢であるといえることができるだろう。

登録システムの構築は基本的には民間主導であるべきであり、そしてそれは統合的な業界団体等による単一的なものではなく、(1)分散的にさまざまな主体が立ち上げ、(2)それらが競争し合って優れたものが生き残っていくという、いわば「システム間競争」の図式を作り上げていくことが望ましい方法であると考えられる。

システム間競争の発想は、政府による中央集権的な単一の登録システムの構築とはある種対極に位置する。単一システムによる実現にももちろん望ましい点はある、システム間競争を前提とする場合、重複投資やシステム間の相互運用性の欠如等による社会厚生への減少を最小限に抑える工夫が必要となる。

そのときに法制度の果たすべき役割があるとすれば、それは独占禁止法等の経済法の思考形式に基づく「競争環境の整備」や、「(一定の)相互運用性の確保」などに他ならない。前者については、一つのシステムに登録された著作物を他のシステムでも登録可能とするのかなどの論点があり得る。後者については、登録の仕組みにつき最小限の共通事項や標準を定めることにより相互互換を容易にするほか、システムの統廃合等による混乱を最小限に抑える等の論点があり得る。具体的な施策としては、著作権等管理事業法等の改正のほか、個人情報保護法のような行為規制の特別法を立法する等の方法が考えられよう。

#### ■ I-4、プラットフォームとしての共通データベース

相互運用性の確保という意味においては、なんらかの形で統合的な、いわばプラットフォームとしての「共通データベース層」を構築し、その上でのシステム間競争を促進するマルチレイヤー・水平分離的な方法論が、社会厚生を増大させるための方途として考えられる。共通データベースへの登録を任意とするか、あるいは強制とするかについては、別途議論が必要である。

共通データベース部分を政府による運営（あるいは出資）とするのか、それとも完全な民営とするべきかはひとつの論点だろう。民営とするのであれば、発想としては現在米国で関心を集めているSNSのデータ総合運用「オープンソーシャル」に近いものとなるだろう。共通データベースの設計と構築を完全に民間の自発的な意志に任せるのか、あるいは参加を義務づける制度設計を政府が行うかどうか、選択すべき要素のひとつであろう。

## ■ I-5、小活

本章で示した基本的な考え方に基づき、以下では「保護期間延長問題と創作・流通支援策に関する think C-PT 提言案」における「3. 非営利分野での PCS（公的補償システム）の導入と、権利情報データベースの相互接続の促進」についての詳述を行なう。なお、本報告書ではそれぞれの提案に関する運営主体や実現手段等の具体的な方法論にまで踏み込んだ記述を行なっているものの、いずれの提言に関しても実現に際しての詳細は創作者や利用者、事業者等によるオープンな議論の中で決せられるべきものであり、ここで示した具体的な手段が必ずしも唯一絶対のものではないということを付記しておきたい。

## ＜Ⅱ．PCS（公的補償システム）の提案＞

### ■Ⅱ-1、PCSの基本的な枠組み

PCS（Public Compensation System、公的補償システム）とは、著作物の非営利的な利用に限り自由利用を認め、利用実績等に応じた補償金を支払う、任意登録の著作権登録・管理システムである。

PCSの概念の基盤となっているのは、ハーバード大学ロースクールのWilliam Fisher教授の著書”Promises to Keep”<sup>1</sup>の中で示された、「ACS(Alternative Compensation System、代替的補償システム)」の構想である。ACSは本報告書末の「これまでに提案された各種流通促進案の概要と問題点」の中でも解説を行なっているが、その概略としては、(1)現行の著作権法および関連国際条約等を遵守しつつ任意登録制の自由利用領域を構築して著作物の流通を促進し、(2)それらの登録著作物の権利者に対しては利用実績等に応じた一定の補償金を支払い、(3)ACSの運営主体としては国営から民営までの幅広い選択肢が存在する、といったものである。

PCSは、このようなACSの構想を基盤としつつも、(1)対象としては基本的に「非営利利用」のみを取り扱うものとし、(2)参加は基本的に「任意」とし、(3)公的補償システムは登録・管理システムの中において過度に支配的になりすぎることなく、他の登録・管理事業者と一定の競争下に置かれることを前提としたシステムの構築を行なう。

公的補償システムに登録された著作物においても、一般的な「営利利用」に関しては、個別取引、あるいは他の上部構造におけるサービス等を活用し、著作権者と利用者の合意に基づく著作権料が支払われる。

一方、「非営利利用」に関しては、登録された著作物は、リミックス等を含めて原則自由に流通・利用されることになる。そしてその対価として著作権者に対しては、利用量のサンプリング調査等に基づいた補償金の支払いが行われる。

---

<sup>1</sup> 市販の他、同書中ACSについての詳述がある第6章は著者のホームページでPDFにて入手可能である。  
<http://www.tfisher.org/PTK.htm>

## ■ II-2. PCS 導入の意義

PCS を導入することの意義としては、(1)非営利利用に限定した著作物の一定の自由利用領域を担保することにより、リミックスやマッシュアップ等を含めた、ユーザー等による自由な創作活動が行われる土壌を生み出すことができる、(2)必ずしも全ての著作物および著作権者が、現行の著作権法が提供する単一の保護水準を必要としているわけではなく、柔軟な著作権保護のあり方を実現することができる、といったものがある。

特に(2)については、場合によっては、さまざまな目的や意思により自ら著作権を放棄する意向を示すアーティストが出てくるかもしれないし、現行制度の保護期間より短い期間のみ著作権を保有することを宣言する権利者等が出てくる可能性もある。

たとえば、創作者（またはクリエイター、アーティスト）としての技量や認知度等の発展段階により、著作権に対する姿勢も異なってくるものと考えられる。具体的には、新人アーティストにとっては広く社会に認知されるためのプロモーション行為が重要であるため、著作権料による短期的な収入よりも、アーティスト自身およびその作品が広く消費者の間で流通し、認知されることに重きを置くことであろう。これに対し、すでに一定の認知度を獲得しているメジャーアーティストにとっては、もはや追加的なプロモーション行為に投資を行う必要性は少ないことから、自らの作品から生じる様々な利益を、できるだけ広範にコントロールしたいと考える傾向が強いと考えられよう。

こうした考え方に基づく具体的な提案も提唱され、現実には活用されているものも存在する。その代表的なものが、Lawrence Lessig らによるクリエイティブ・コモンズ・ライセンスをはじめとする、いわゆる著作権の意思表示システムである。PCS は、このような意思表示システムをベースとして、自らの著作物を一定の自由利用に供した著作権者に対し、一定の補償を行うものとして位置づけることができよう。

## ■ II-3. PCS と従来の著作権等管理事業者との相違点

公的補償システムは、システムとしてはJASRACをはじめとする現在の著作権等管理事業者と部分的には類似した形態であると言えよう。ここでは、前述した「非営利利用」に限定されるという前提の他に考えうる、両者の相違点を示す。



A)配分方法：代替的補償システムにおいては、著作物を登録した著作権者に対して、利用量のサンプリング調査等に基づく、現在の著作権等管理事業者と比較してより透明性の高い収益配分の方法が採られることが期待される。

B)対象分野：現在、音楽や映像、写真等分野毎に著作権等管理事業者は存在しているものの、音楽分野以外における活動はあまり活発であるとは言えない。代替的補償システムにおいては、後述する上部構造の各種システムとの競争により、現在のJASRACよりも相対的な取り扱い著作物数量そのものは減少する可能性もあるが、基本的にあらゆる分野の著作物の取り扱いが前提とされることになる。

C)競争促進：音楽分野を例にとれば、現在著作権等管理事業者の市場シェアの約99%はJASRACによって占められており、管理事業者同士のシステム間競争が十分に機能しているとは言い難い状況がある。代替的補償システムは、後述する相互接続された著作物情報データベースで他の管理事業者と競争を行うことが前提とされており、現在よりもシステム間の競争が促進されることが期待される。

D)任意／強制：現在の著作権等管理事業者への登録は、少なくとも形式としては著作権者側、ユーザー側共に「自己意思に基づく参加」が原則とされているということが出来る。代替的補償システムにおいてもベルヌ条約との関係等を鑑み同様の形式とすることが望ましいだろう。

#### ■ II-4. PCS の運営主体

PCS をいかなる主体が構築・運用するのかということも重要な論点である。既存の組織を拡充してそこが担うという考え方もできるし、新たな組織を立ち上げるという考え方もできる。いずれにせよ、公的なミッションを担いつつも、政府（行政）の介入を必要最小限に抑えることが肝要である。

前者の考え方に基づくと、たとえば国立国会図書館を部分的に改組し、その一部門が PCS を担うという方法があり得る。国立国会図書館は、すでに書籍や雑誌等を中心に巨大なデータベースを保有していることと、過去の著作物のアーカイブ管理等を行っていることから、既存組織の中では有力な候補の一つと考えられる。この場合、職員の身分（プロパー／出向、終身雇用／任期制等）や選任のあり方等についても検討する必要がある。

後者の考え方に基づくと、政府から一定の距離を保ち、表現の自由と運営の独立性が担

保された、文化関連の専門家らによって構成される公的な執行機関（英国のアーツ・カウンシルのような組織）が PCS を担うことも検討に値しよう。

#### ■ II-5、PCS の構築・運用コストおよび補償金の財源

PCS の構築・運営に関しては、非営利利用のみを対象とした自由利用の促進という公共的性格の高さと、本の文化（産業）振興という政策目標の実現にきわめて重要であることを鑑みるに、一定の公的資金を投入するという判断があってもよいと考えられる一方、国民に新たな・追加的な負担を強いることは可能な限り避けられるべきであろう。

そこで、既に日本で導入が検討されている新税等の中から、文化振興と関連するものを抽出し、コンテンツ振興の目的税と位置付けることが一つの方途として考えられる。

具体的な候補としては、(1)一般財源化される道路財源、(2)増額された分の消費税の一部、(3)現在検討されている都市型複合観光事業（カジノ）に対する課税等が想定される。このうち、「エンタテインメントはエンタテインメントで支える」という設計思想により、カジノに対する税金「(仮称) カジノ・エンタテインメント税」を、PCS の構築および運営資金に充当することも一つの有力なアイデアと考えられよう。

### <Ⅲ．著作権情報データベース間の相互接続の促進>

#### ■Ⅲ-1．相互接続による仮想的な共通データベースの構築

現在、著作物の課金処理、著作権侵害の監視、追加的情報登録等の各種著作物関連サービスを行なう基盤となる、著作物の基礎的な情報が登録された権利情報データベースが複数分散的に存在している。しかし、それらの間での相互運用性が十分に確保されていないため、データベースの持つ本来のポテンシャルが発揮されていないこと、そして著作権関連サービスへの新規参入を困難にしているという指摘がある。

そこで、これらのデータベースに対して(a)共通のメタデータ標準策定等の技術的手段、(b)運営主体への情報公開義務等の政策的手段により一定の相互接続の確保を推進し、いわば「仮想的な共通データベース」となることを提案する。このネットワーク化された権利情報データベースは、著作権関連サービスを行なう主体に対して一定の要件に基づくオープンなアクセスを保証する。それにより、データベースを活用した各種民間団体等の市場的な競争の中で、継続的に新しいサービスやビジネスモデルが生み出され、コンテンツの利用可能性がより一層拡大されていくことが期待される。

#### ■Ⅲ-2．仮想的な共通データベースを基盤としたシステム間競争

相互接続されたオープンなデータベースを基盤とし、多様な著作権関連サービスが市場メカニズムを通じて競合することで、自然淘汰を通じてより効率的かつ創作者と利用者の双方に支持されるシステムが生き残っていくことが期待される。これは、著作物の登録・管理の仕組みについてはでき得る限り多様なオプションが存在するべきであり、それらのオプション間で社会システムとしての競争が生じるべきであるという、「システム間競争」の考え方に基づいている。

PCS の上部構造で展開される具体的なサービスのイメージとしては、利用者に対する課金・回収の代行、著作物利用の追跡・捕捉・利用された量のサンプリング調査、収集された著作権料の著作権者への配分の管理、フォークソノミー的な手段を含む追加的なメタデータ付与等が考えられる。

上部構造において競争し合う登録システムの運営主体には、既存のコンテンツ等関連事業者も含まれることが望ましいといえよう。新旧(ex.レコード会社、出版社、放送局、ISP、映画配給会社 etc.) の様々なサービス主体が、同じステージの上で競争し合うプロセスを通じて、新しい社会基盤が形成されるという考え方である。

### ■ Ⅲ-3. 相互接続の手段

著作権情報データベースの相互接続を進めるためには、大きく分けて以下の 2 通りの方法を柔軟に組み合わせつつ運用することとなる。

#### A) 技術的手段：

民間団体等で独自に構築される種々の著作権情報データベースの相互接続を進めるためには、それぞれが独自の形式に基づいてデータベース構築を行なうのではなく、少なくともオープン化の対象となる情報をデータベースに格納する際には、一定の標準的なメタデータ基準等に従うことが必要となる。

標準化の対象となる情報としては、関連する情報技術の発展がきわめて早いこと、そして各種データベース独自の取り組みを必要以上に妨げることのないよう、(1)著作物それぞれに付与されるユニークな ID、(2)著作物のタイトル、(3)著作権者の氏名（あるいはペンネーム）、(4)利用許諾を取る際に必要となる著作権者の連絡先／手段等をはじめとする、最低限の部分に限定されたものとするのが望ましい。

#### B) 政策的手段：

著作権情報データベースの相互接続を実効性のあるものとするため、各データベースの運営主体に対して一定の相互接続義務を課する必要があるだろう。ここでの方法論的可能性は多岐に渡るが、具体的な手段の例としては(1)著作権等管理事業法上の事業登録を行なう際の必要条件とすること、(2)著作権者が一定の相互接続基準に従ったデータベースに登録を行なった場合には、著作権侵害等の訴訟手続における対抗要件とするなどの制度を設けることなどが考えられる。

### ■ Ⅲ-4. 一定の要件に基づくオープン性の確保

著作権情報データベースの相互接続には、既存のデータベース運営事業者間の重複投資を避ける、あるいは既存の著作権関連サービスを運営する際のコストを低下させる等の目的以上に、データベースのオープン性を確保することで著作権関連サービスへの参入障壁を下げ、新規参入を容易にすることで著作物流通に関するサービスのイノベーションを活性化させるという点が重視される。

同時にオープン化に当たっては、データベースに関わる個人情報等の保護や、いわゆる

データベース構築に要するコストの「フリーライド」等の問題を鑑みて、相互接続への参加および相互接続されたデータベースへの参加／著作権情報の利用に際しては、一定の要件が課されなければならないだろう。

具体的な手段としては、(1)個人情報等の管理に関する一定の基準を設ける、(2)データベースの利用に関しては当該事業者の事業規模等を反映した一定の分担金の納付を義務づける、(3)相互接続に参加しているデータベース運営者に対しては、当該データベースの利用実績に応じた年度毎の還付金を付与する、等の施策が考えられる。

### ■ III-5. PCS との連携

データベースの相互接続の進展により、社会全体で利用可能な著作権情報の充実が進むことが期待される一方、特に商業性の低い著作物に関する著作権情報データベースは市場の自生的なメカニズムのみに任せていては依然として蓄積が進まないことが予想される。

本報告書Ⅲ章で示した PCS（代替的補償システム）は、こうした非営利性的な著作物の権利情報を補完するといった役割も期待される。PCS では特に「非営利利用」を対象とした著作物登録を重視しているものの、幅広い分野の芸術作品や CGM（消費者参加型メディア）等の著作物情報等も登録されていくことが期待される。

PCS に蓄積された著作権情報をも相互接続の対象とすることで、商業的利用の可能性が高い著作物に限られない、普遍的な著作権情報データベースが構築されていくことが望ましい。

### ■ III-6. 裁定制度との関係

PCS と相互接続データベースの連携により、いわゆる孤児作品（Orphan Works）、すなわち著作権者の死亡等によって権利者の所在が不明となった著作物の利用可能性についても資することができる。

現行の著作権法第 67 条においては、著作物を利用するために「相応の努力」を払って著作権者を探しても許諾を取るべき相手が不明であった場合に限り、一定の手続きと条件に基づき補償金の供託を行うことで、適法にその著作物を利用することができる、いわゆる「裁定制度」が定められている。しかし、その条件を満たすことの困難さ等の要因により、ほとんど利用されることのない制度となっている現状がある。

利用のニーズがあるにもかかわらず、著作権者が不明のコンテンツに関しては、利用希望者からの申請に基づき PCS そのものおよび PCS が保有する著作権情報データベースへ

の仮登録を行い、発生した補償金に関しては PCS の運営主体が一時的に収受するという方法が考えられる。

仮登録が行われて一定期間が経過した後も、当該著作物の著作者が判明しない場合には、当該収入分については、広く文化振興のための財源に供される。喩えるならば、「孤児作品」の「里親」として PCS を機能させるという仕組みである。その一定期間内においては、データベース上で（場合によっては当該コンテンツに関し収受された著作権料の金額と共に）仮登録コンテンツの公示を行い、著作権者からの申告を受け付ける等の措置も考えられよう。

#### ＜Ⅳ．本提言により生まれる社会・経済システム像＞

これからのコンテンツの制作や流通において、資金（経済的価値）の循環のあり方はきわめて重要な課題であり、文化の発展や創造性のより一層の促進のためにも、従来のビジネスモデルとは根本的に異なる新しい資金循環の仕組みを確保する必要がある。

- ・ 今後のコンテンツの交換形態のマクロな傾向としては、コンテンツを CD 等の有体物に化体して販売するビジネスモデルから、ファイルの所有（ダウンロード）⇨コンテンツの購入へ、さらにはストリーミング⇨サービスの対価支払いへと移行が進み、多様なビジネスモデルが構築されていくことが予想される。
- ・ 単純な対価支払いの交換経済だけではなく、今後は日本を含む先進諸国を中心に一層の発展が期待される、篤志の寄付行為等に基づくボランタリー経済も、PCS で扱うことができると考えられる。
- ・ 創作者へのインセンティブという論点に関しては、一般的にはコンテンツが「創作された後」の資金流動がイメージされることが多いが、コンテンツの「創作に先立つ」資金流動（投資、融資、寄付）も同様に重要である。アーティストをベンチャー企業のようなものと喩えれば、「投資としての」資金提供を受ける機会を考慮することとなる。この場合は、投資家は当該アーティストの将来の楽曲配信等をリターンとして期待することとなるため、最終的には消費者が資金を提供することとなる。さらに、企業のメセナ活動の支援を受ける方法や、広告を掲載してそこから収入を得るという方法も考えられる。これらの場合、コンテンツの消費者は直接的にコンテンツへの対価を支払う必要はなくなる可能性もある。
- ・ 将来的には、全世界のファンのコミュニティから寄付を受けるという擬似的なパトロネージュの仕組みも考えられる。喩えるならば、寺社に檀家や氏子が寄進して、新しい本殿や鳥居が造られるというイメージである。寄付者となるファンにとってはアーティストを直接支援することが新しい楽しみとなる。もちろん、こうした方法が成り立つためには、その前提として、「このアーティストに依頼すれば、こんなコンテンツを創造してくれるに違いない」といった、ある種の「信頼感・期待感」が必要となる。このとき、アーティストとファンは、単なる金銭の授受行為ではなく、あるコンテンツ（文化）を共有するため、自由と責任ある新たな社会契約によって結ばれることとなる。また、すでにパブリッ

ク・ドメインとなったコンテンツについて、アーティストに対するリスペクトという意味で、アーティストの遺族に収益を配分しようと言う社会システムが提案されても良い。

- 例えば、PCS および著作権情報データベースの相互接続が実現された場合、音楽コンテンツを例にして考えると、その情報量も幾何級数的に増大することとなる。この場合、音楽ユーザーは、氾濫する音楽情報に溺れてしまい、自分の好みやその時の気分に合った、良質の音楽を探し出すことが極めて困難となる懸念もある。そこで、PCS 等の手段によって一定の著作物の自由利用領域が実現した暁に、新しく生み出された音楽聴取のインフラを十二分に活用するため、音楽とユーザーを仲立ちする、音楽ユーザーの視点に立った仲介機能（エージェント機能、ソムリエ機能、コンシェルジュ機能）が不可欠となる。特に Web においては、音楽ジャーナリズムと試聴機能の融合も可能であると考えられる。
- このように、コンテンツに携わる中間的なサービスの重要性は今後より一層高まることだろう。上述してきたような変革を通じ、最終的にはコンテンツ産業そのもののあり方が大幅な質的転換を遂げることが予想される。

以上のように、PCS の上部構造においては、既存のビジネスモデルのみに留まらず、まったく想像もつかないような、新しい経済循環が誕生することが期待される。つまり、PCS の構想は、産業構造の抜本的な革新、ひいては新たな産業創造にも資すると期待できるのである。

21 世紀のコンテンツ全てがこうした新しい資金循環のみによって創造されるわけではないが、従来型のコンテンツ産業を経由する資金循環も含めて、複数の資金循環の仕組みが並存し、アーティストが主体的に、ケース・バイ・ケースで資金循環の手法を選択するようになるだろう。言わば、様々な資金循環の手法が、市場の中で競合するというイメージである。



## ＜V. 添付資料：これまでに提案された各種流通促進案の概要と問題点＞

### 代替的補償システム（ACS、Alternative Compensation System）

概要：Harvard 大学の William Fisher 教授らによって提唱される、インターネット上でのコピーや、P2P ファイル共有ソフトでのコンテンツの利用を原則自由化し、代替的な課金・配分手段によって権利者への補償を行おうとする提案。課金の方法としては、税金や ISP 料金への上乗せ、P2P ソフトの利用料等のオプションがある。配分の方法としては、利用頻度のサンプリングや、利用の逐次記録に基づき権利者に支払う等のオプションがある。

問題点：実質的な著作権の報酬請求権化であり、大幅な法改正の必要がある点。強制徴収の手法が市場メカニズムに馴染むかという点。

### 登録制度

概要：方式主義の時代より続く、裁判上の対抗要件の提供等を目的とした米国における Copyright Office への登録に準じた公的な著作物登録制度を、日本法へ導入しようとする提案。今日的な議論においては、対抗要件の提供よりも、著作物の利用に際しての著作権者へのアクセスを容易とし、流通における取引費用の低減を目的とした制度設計に重点が置かれている。なお、登録機関はかならずしも政府機関である必要はなく、業界団体や民間企業等が設立するという手段も同時に論じられている。

問題点：大規模なものを作ろうとすると大規模なコストが予想される点。さらにその構築・運用を官民どちらで行うのか、強制・任意どちらにするのかなど、選択肢が多い。

### データベース構築

概要：前出の登録制度のような、（多くの場合著作物原本の提供を求められる）対抗要件の提供等までには踏み込まず、任意登録の著作物データベースを構築することにより、より簡易な形で利用・流通における取引費用を低減しようとする取り組み。選択肢としては、政府主導、民間主導の双方がある。すでに経団連が「ジャパン・コンテンツ・ショーケース」というコンテンツポータルを運用しているほか、保護期間延長問題との関連で語られることも多い。

問題点：大規模なものを作ろうとすると大規模なコストが予想される点。構築・運用を官民どちらで行うのか、強制・任意どちらにするのかなど、選択肢が多いが、最終的にはデータベース同士がシステム間で競争し、優れたものが残っていく形が望ましいだろう。

### **権利表明（Creative Commons、GPL、自由利用マーク等）**

概要：著作権者自らが、その著作物に対し「改変自由」「非営利利用自由」等の利用可能条件を明示的に付与しておくことで、著作物の流通・利用を促進しようとする取り組み。従来からソフトウェアの領域ではGPL(General Public License)が活用されており、近年では著作物全般においてCreative Commonsライセンスが幅広く普及を見せている。アマチュアや政府・教育機関等の非営利目的の活用のほか、近年では商用のウェブサービス等に活用される例も多い。

問題点：著作物とライセンスの結びつき、改ざんの可能性など、主に信頼性に関する問題点が指摘されるが、レジストレーション等と組み合わせることで改善に向かう動きもある。また、特に「改変自由」の条項につき、著作者人格権の同一性保持権との関連が議論されることも多い。

### **二階建て案（非商用コンテンツの自由利用促進）**

概要：立法的手段により、「商業的価値を持つ」著作物と、そうでない著作物を二分し、前者については特定期間への登録等を要件として保護期間や水準を高め、後者については比較的自由的な流通と利用を主眼と下取り扱いを行おうとする提案。あらゆる著作物に対して現行法が一律の保護期間・水準しか提供しないことを問題視し、商業著作物の経済的価値を守りつつも、それ以外の著作物の自由な利用を促進することを目的としている。

問題点：著作権付与の方式主義を禁ずるベルヌ条約との兼ね合い。ただし、同条約は内国民に対する追加要件の付与は特に禁止しておらず、国内向けに運用を行うことで、条約と整合性を保った実現の方途も考えることができる。

## ネット権

概要：「デジタル・コンテンツ法有識者フォーラム」（代表：八田達夫政策研究大学院大学学長）によって提唱されている、放送番組や映画、音楽等のインターネット流通に関する権利を放送局に集中し、権利処理の一元化を図ることで、現在活用が進まないことが問題視されているインターネット上のコンテンツ流通や二次利用を活性化させようとする提案。放送局は徴収した利用料を関係権利者に適正に配分する義務を課される。同時に、フェアユースの日本法への導入も提言の中に含まれている。

問題点：権利の集中先が放送局とされており、現状産業構造の維持を念頭に置いている点。さらに、実質的な著作権の報酬請求権化であり、大幅な法改正の必要がある点。

## コピーマーケット

概要：民法学者の北川善太郎によって提唱されている、権利情報を取り扱う「著作権マーケット」と、著作物そのものを取り扱う「コピーマーケット」の二つのデータベース・システムから構成される電子著作権取引市場の構想である。コピーマーケットに著作物を登録しようとする著作権者は、著作権マーケットに利用許諾条件や価格等の権利情報を登録し、利用者の側はコピーマーケットにアクセスし自らが利用したい著作物を探し出し、著作権マーケットに登録された条件に従い支払い等を行う。

問題点：実効性のあるシステム全体の構築に非常に高いコストがかかること。

## 超流通 (super distribution)

概要：森亮一らによって提唱されている、著作物を「購入」することではなく、逐次的な「利用」行為そのものから対価を徴収しようとする考え方を基底に置いた流通システムの提案。利用者は著作物の電子データそのものは無料（あるいは手数料のみ）で入手することができるが、その利用は利用者のコンピューターに連結された課金システムによって逐一記録され、利用回数等に応じた料金を著作権者に対して支払うことになる。

問題点：実効性のあるシステム全体の構築に非常に高いコストがかかること。また、著作物の利用が逐一捕捉されることとなるため、プライバシー等に関する懸念も指摘される。