



## ニコニコにおける 著作物利用の取り組み

株式会社ドワンゴ  
ニコニコ事業本部クリエイタープラットフォーム部  
コモンズ担当部長 飯田城弘

動画・生放送などを中心としたUGCプラットフォーム「ニコニコ」において、ユーザーが投稿活動をするにあたり接する「著作物」の利用について、ユーザーを中心に下記4つのパートに分けて事例紹介する資料です。

- ユーザーによるユーザー著作物の利用
- ユーザーによる法人著作物の利用
- ドワンゴによるユーザー著作物の利用
- 権利侵害に対する取り組み

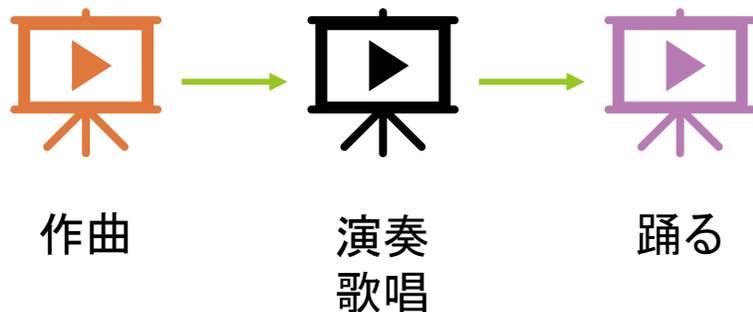
## UGCが主体となった創作活動の連鎖を支援するための仕組み

1. コンテンツツリー
2. クリエイター奨励プログラム

動画: 約15万投稿/月 (内95%以上がユーザー投稿)  
生放送: 約50万放送/月 (内98%以上がユーザー放送)

権利保持者も使用者もユーザーという中で、実質的に管理が不可能であるという前提で、連鎖を促進する仕組みが必要

### ユーザー創作の連鎖



ニコニコ動画  
@NICO@NICO@COMMONS



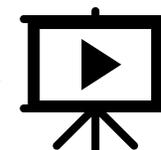
ニコニコ動画  
NICO NICO SEIGA



ニコニコ動画

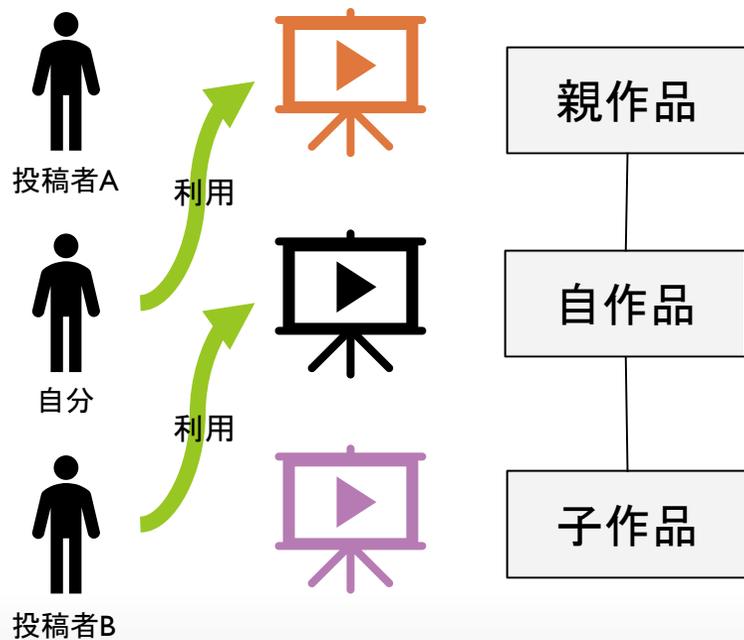


素材



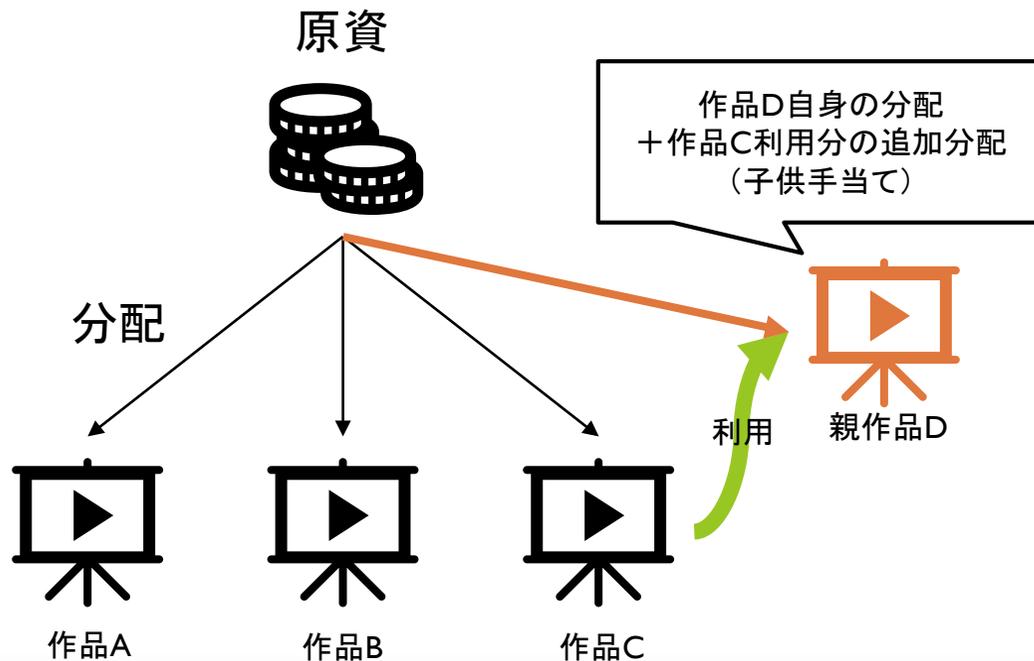
動画

- ニコニコに投稿する作品を作るために利用したコンテンツを「親作品」、自分の作品を利用して作られたコンテンツを「子作品」とし、著作物利用の記録をツリー状に連ねていくサービス。
- クリエイター支援サイト「ニコニ・コモンズ」の機能の一つとして開発されており、このほかコンテンツ素材の配信サービス、コンテンツ収益化のための「クリエイター奨励プログラム」などが統合されている。



- 子作品側からの事後申告で親作品が紐づけされる
- 第三者や親側から紐づけする事はできない
- 子供から親へのリスペクトの表明を基本概念としており、未設定時のペナルティ等も課していない
- 親作品登録されると、親側のクリエイターには通知が飛ぶ

- ニコニコシリーズサイトに投稿された作品を収益化する事が出来るサービス。
- ニコニコ事業収益から一定割合を原資にして、登録作品にドワンゴが奨励金を分配する。
- 作品ごとの再生数などを参考に算出された人気度によって原資を山分けする。



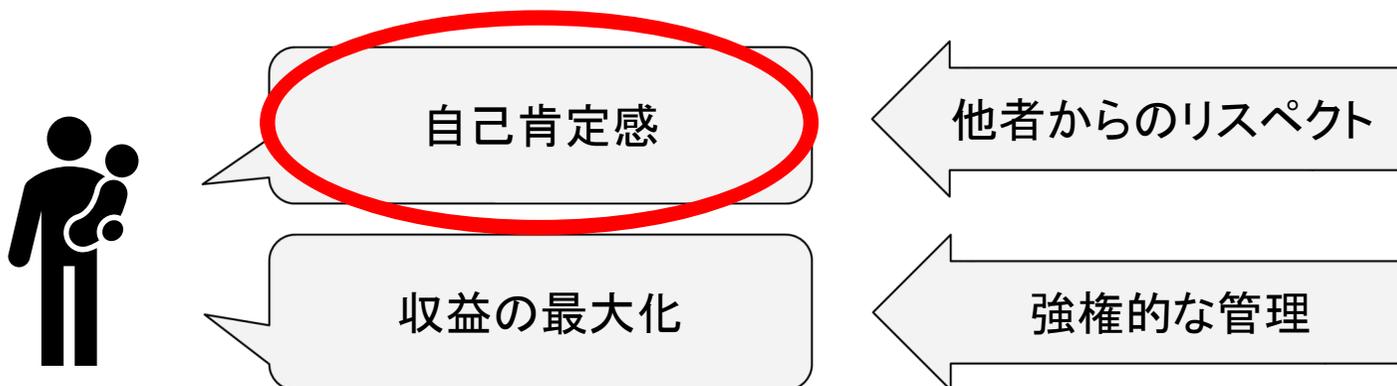
- コンテンツツリー情報を参考に、親に対して子供からの追加還元が付与される
- 親は子が増えれば増えるほど分配が増える
- この仕組みを「子ども手当」と呼ぶ
- 子ども手当では原資の分配割合が増える事で確保される為、子作品の取り分が直接目減りするわけではない

## ● コンテンツツリーの登録率

利用が多いジャンルでサンプリング調査したところ、50%程度の登録実施率。

ジャンルや素材により登録率は上下し、低いコンテンツも多い。

親側から「登録して欲しいのに登録してもらえない」という声がある一方で、とはいえ強制的・強権的なライセンスの管理は望まれておらず、他者からのリスペクトという世界観を重視しつつ創作活動の全体数を広げていくという部分には、賛同いただける声が多い。



収益性よりも、趣味性の高い活動の中で自己肯定等を大事にするクリエイターが多いという、UGCならではの事情があると理解している。

## ● 楽曲の利用

ドワンゴによる包括契約に基づき、楽曲の利用許諾及び管理。

一覧

JASRAC、Nextone

## ● 音楽原盤の利用

ドワンゴとレコード会社各社様との契約による、音楽原盤の利用許諾及び管理。

一覧(五十音順)

エイベックス・デジタル株式会社、株式会社JVCケンウッド・ビクターエンタテインメント、NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン合同会社、有限会社クイント、株式会社トムス・ミュージック、balloom、株式会社バンダイナムココアーツ、株式会社 Pinc、MOER、ユーマ株式会社、株式会社ワーナーミュージック・ジャパン

## ● ゲーム、キャラクター等その他の商用著作物利用

ドワンゴと各権利者様との個別契約による著作物の利用許諾及び管理。

権利者様側で独自に発表された基準による利用許諾。

代表例

任天堂株式会社（ゲーム）、クリプトンフューチャーメディア株式会社（キャラクター）、株式会社いちから（Vtuber） など



許諾物は一覧化されており投稿前に確認できるようになっている。

## ● 利用規約による権利確認

利用者は、投稿コンテンツをアップロードすることにより、運営会社（「ニコニコ」を運営する株式会社ドワンゴ及びその子会社を含みます。以下本条において同様です）に対し、投稿コンテンツを自由に利用できる世界的、非独占的、無償、サブライセンス可能かつ譲渡可能な許諾ライセンス（以下、「本ライセンス」といいます）を付与するものとします。（ニコニコ動画投稿規約 一部抜粋）

## ● 利用範囲の例示

運営会社は、「ニコニコ動画」並びに「ニコニコ」及び「ニコニコ」と連携するサービス（運営会社以外の第三者のサービスも含みます）の企画・運営、共同研究及びプロモーション等における投稿コンテンツの利用に際し、運営会社が必要とする範囲において投稿コンテンツを改変できるものとし、利用者はこれを予め承諾するものとします。（ニコニコ動画投稿規約 一部抜粋）

## ● 利用実績

1. 国立情報学研究所へ投稿作品のメタデータ、コメントデータ等の提供
2. プロモーションにおけるサイト内や映像内でのコンテンツサムネイル、一部切り出し等の利用  
（ただしユーザー感情等に配慮し、特定コンテンツをピックアップする場合などにおいては個別に確認を取るほか、商用化されているコンテンツや事務所に所属するクリエイターにおいても個別交渉、契約にて利用している）

## ● フィンガープリントによる投稿コンテンツの把握

楽曲検知（自社開発）、映像検知（他社技術利用）による投稿コンテンツの把握

## ● 権利者様へのライツコントロールプログラムの提供

各権利者様に対して、投稿コンテンツの検出、削除ツールの提供

## ● 削除申請

各権利者様からの申請に基づく削除

## ● 権利者様との協議や申し入れ等に基づく削除

各権利者様との取組みの中で行われた協議、申し入れ等に基づくコンテンツの自主削除

削除	2019年1月	2019年2月	2019年3月	2019年4月	2019年5月	2019年6月	2019年7月	2019年8月	2019年9月	2019年10月	2019年11月	2019年12月	合計
著作権	737	930	1745	1031	1322	2990	1845	1717	1725	1072	1128	1061	17303
レコード製作者の権利	795	1089	1088	1177	714	479	1207	876	431	473	551	859	9739
放送事業者の権利	208	254	253	204	211	283	227	272	191	199	204	240	2746
実演家の権利	1	0	0	2	1	0	0	1	20	0	0	0	25
著作者人格権	1	1	0	0	32	4	0	0	0	0	0	0	38
実演家人格権	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1

2019年1年間の削除実績と主な理由

## ● 削除がしにくい事例

厳密には著作権侵害であっても、ユーザーの創作活動が当該著作物の人気形成に寄与したり、ファンコミュニティ発展の歴史に絡んで記念碑的な存在になっているケースがあり、権利者様としても侵害判断が難しいケースが出てきている。

また、ファンコミュニティの混乱、クリエイターへの嫌がらせ、当該著作物へのアンチ行為等の目的で第三者が権利者に侵害事実を通報するケースなども確認している。

このような場合において、権利者様が真っ向から削除等の権利行使をすると炎上リスクなどの可能性があり、弊社より権利者と対応を協議させていただくことがある。

- **ユーザーによるユーザー著作物の利用**

利用者側からのリスペクトを基本とした、事後承諾システム  
上記を前提にしたドワンゴからの奨励金の分配

- **ユーザーによる法人著作物の利用**

ドワンゴが各権利保持者様との契約によって利用許諾を得る  
各権利保持者様がUGC利用されることを前提に独自で基準を発表

- **ドワンゴによるユーザー著作物の利用**

利用規約により包括的なサブライセンスを付与  
ただしユーザー感情に考慮し、利用実態は限定的かつ、多くのケースにおいて個別に確認を実施

- **権利侵害に対する取り組み**

真摯に対応をさせて頂いている  
削除することがリスクになるケースが発生してきており協議をさせて頂く事がある