

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TF
ブロックチェーン実証・UGC調査

経済産業省コンテンツ産業課

目次

1. ブロックチェーン

2. UGC調査

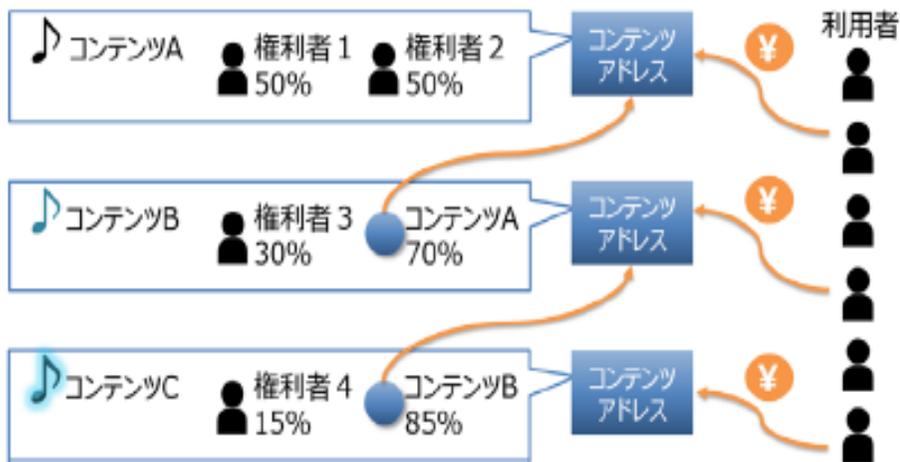
ブロックチェーンを活用した利益分配の検討

- 誰もがネット上で創作活動が出来るようになった今日、**コンテンツの価値の創出に貢献した人に適切に利益配分**をするシステムを構築することで、創作意欲の向上や創作活動の活性化、新市場の創出につながるのではないかと。
- H30年度検討会（※）において、ブロックチェーン技術を用いたコンテンツの権利処理・利益分配のサービス等に**必要な基礎的機能**について報告書を取りまとめた。

報告書概要

BC技術を活用したサービス・アプリケーション（イメージ）

※音楽におけるn次創作を題材に議論



※ブロックチェーン技術以外の技術の活用も検討

システム構築にあたって必要な基礎的機能

- ①登録（権利・権利者の特定）
 - ・著作権の包括許諾及び著作者人格権の不行使への同意
- ②分配（権利者間の利益分配）
 - ・ツリー構造による利益の自動分配システム（コンテンツ及び作業者をさかのぼった対価の設定）
 - ・分配先の変更（利用に対する対価を収受する権利の移転）
- ③支払い（利用者からの対価）
 - ・マイクロペイメント（取引ごとの分配先への少額かつ即時的な支払い）

※下線：BCの要件定義の設計が必要な機能（想定例）

H30年度補正（R1年度実施）採択事業一覧

- H30年度補正予算において、ブロックチェーン技術を活用したコンテンツの流通に関するシステムの開発・実証支援として、以下合計10件を支援。

	事業者名	事業名
1	エイベックス・テクノロジーズ株式会社	映像著作物における著作権の細分化・合成化による再利用促進ビジネス
2	株式会社エクシング	カラオケ向けコンテンツ登録配信に係るシステム開発
3	オープンポスト合同会社	ブロックチェーン技術を活用したキャラクタービジネスに関するシステムの開発・実証支援
4	株式会社Ginco	音楽関連の権利情報処理システム開発及び実証
5	株式会社實業之日本社	出版コンテンツの総合的な権利処理基盤の構築
6	スタートバーン株式会社	アートブロックチェーンネットワークを用いたアートコンテンツ流通基盤の開発
7	株式会社TART	ブロックチェーンを用いた電子書籍の売買に関するプラットフォーム事業
8	株式会社ディスカバー・ジャパン	ブロックチェーン技術を活用した、写真クリエイターのためのコンテンツ販売プラットフォーム事業
9	株式会社bitFlyer Blockchain	コンテンツ翻訳プラットフォーム事業
10	株式会社リヴァンプ	楽曲作成に関わる全ての関係者の貢献度とリワードの明確化に関する実証実験

【参考】支援事例 1

● 著作権の細分化・合成化による再利用促進ビジネス

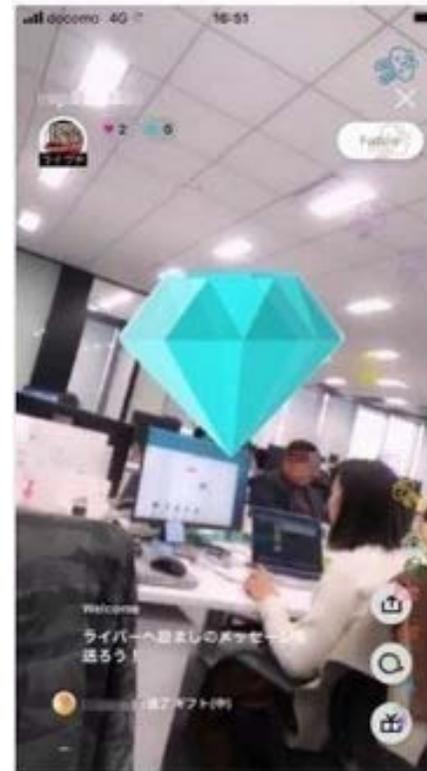
案件名：動画配信アプリ

採択事業者名：エイベックス・テクノロジーズ株式会社

【概要】

ブロックチェーンの活用により、**誰もが著作権を再利用するための多様な許諾や設定等が可能**であると考え、デジタルデータの保管・提供データ及び版權管理を行うサービスと、そのサービスを利用するモデルケースとして、**iOS版の動画配信アプリを開発**。ユーザー自らまたはクリエイターが登録したモデルでライブ配信を行える。

アプリで利用するアセットの利用契約と、配信時の投げ銭の収益分配にスマートコントラクトを利用し、**配信者と配信に使われた音楽やアバター等の権利者に対し、自動的に収益の一部を還元**できるようにした。



【参考】支援事例 2

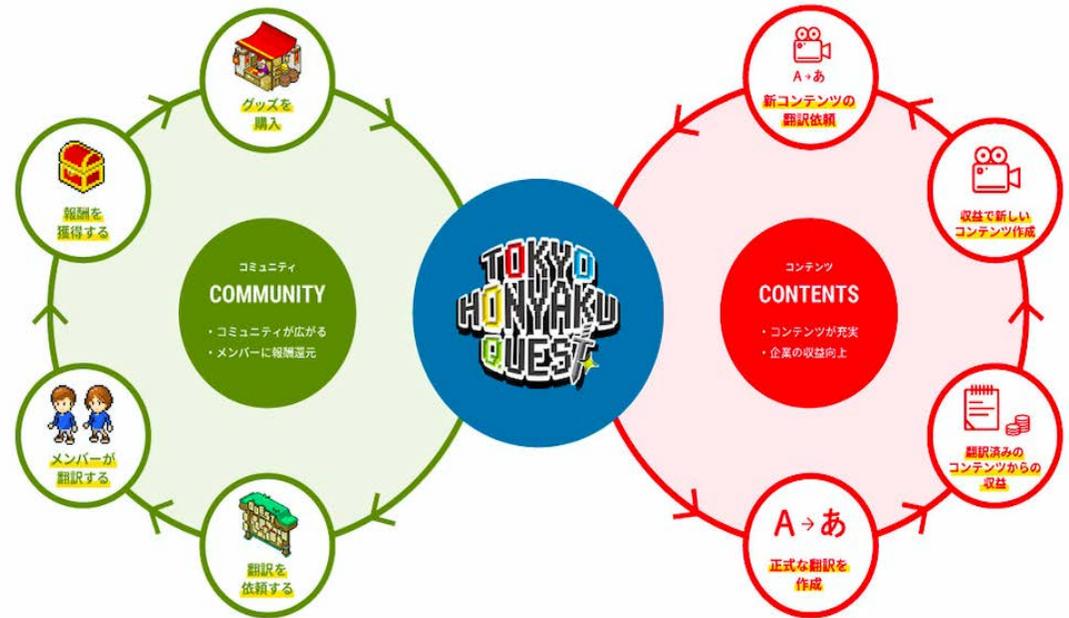
● コンテンツ翻訳プラットフォーム事業

案件名：TOKYO HONYAKU QUEST
採択事業者名：株式会社bitFlyer Blockchain

【概要】

トークンエコノミー社会の実現に向け、海賊版を排除し、**コンテンツのオフィシャル翻訳版を作成する分散型の翻訳プラットフォーム「TOKYO HONYAKU QUEST」をブロックチェーン上に構築した。**

本システムでは、アニメファンのコミュニティを活性化させることで、**翻訳対価をコミュニティ内での称賛やサイト内トークン活用によるアニメ関連特典取得等に設定し、ファン翻訳を実施。**この仕組みでニュースサイト「アニメ！アニメ！」の英語版「Anime Anime Global」を立ち上げ、5か月間の実証を行った。



【参考】支援事例 3

● ブロックチェーンを用いた電子書籍の売買に関するプラットフォーム事業

案件名：CANDL

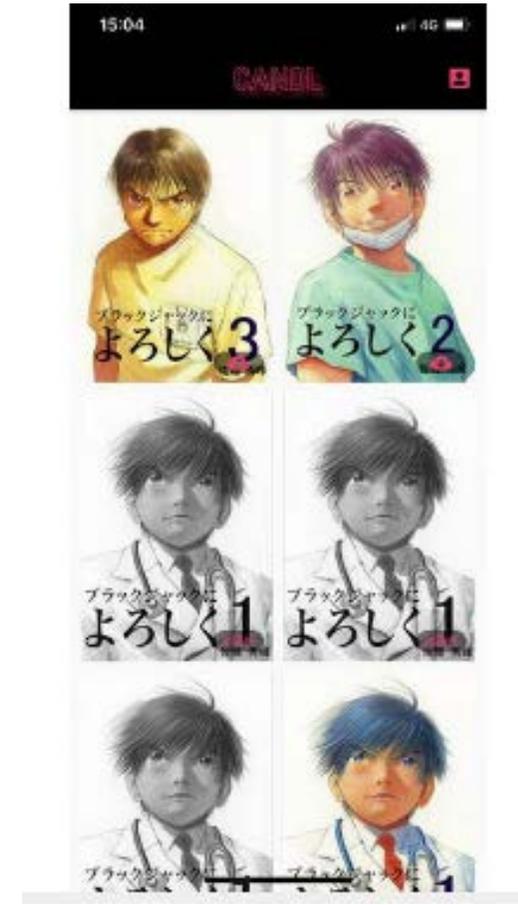
採択事業者名：株式会社TART

【概要】

ブロックチェーン技術により電子書籍の中古売買を可能にし、かつその収益を権利者に還元するシステムを開発。また、書籍に紐づく収益を受益する権利（印税※の権利）自体も販売できるシステムを構築した。

（※ 印税の権利は、CANDL上の電子コミックの売上を対象とした権利）

2020年2月には当事業の実証実験を実施。中古売買可能な電子書籍販売サイト及び電子書籍リーダーをユーザーに公開し、電子書籍の中古売買と書籍閲覧体験を提供。その中古売買から発生する収益を権利保有者に還元する（「追及権」※的発想）という取り組みも実施した。



※EU等において導入されている法制で、美術の著作物が転々譲渡されるたびに原著作者に利益が還元されるもの。

目次

1. ブロックチェーン

2. UGC調査

n次創作活動の市場規模に関する調査（令和元年度委託調査）

- n次創作の潜在市場について、
 - ①現在n次創作活動を行っている（または行ったことのある）クリエイター100名
 - ②現在n創作活動を行っていないが、将来的に行いたい非クリエイター100名に対し、アンケート調査を実施。

調査方法

アンケート調査により、以下の割合等を調査・把握する。

- ①現在n次創作により収入を得ているクリエイターのうち、**権利許諾がボトルネックとなって収入が抑制**されている割合を把握
- ②現在n次創作を行っているものの、公開に至っていない、収入を得ていないクリエイターのうち、**権利許諾がボトルネックとなって公開や収入が抑制**されている割合を把握
- ③将来n次創作を行いたいが、現在創作していない非クリエイターのうち、**権利許諾がボトルネックとなって創作が抑制**されている割合を把握

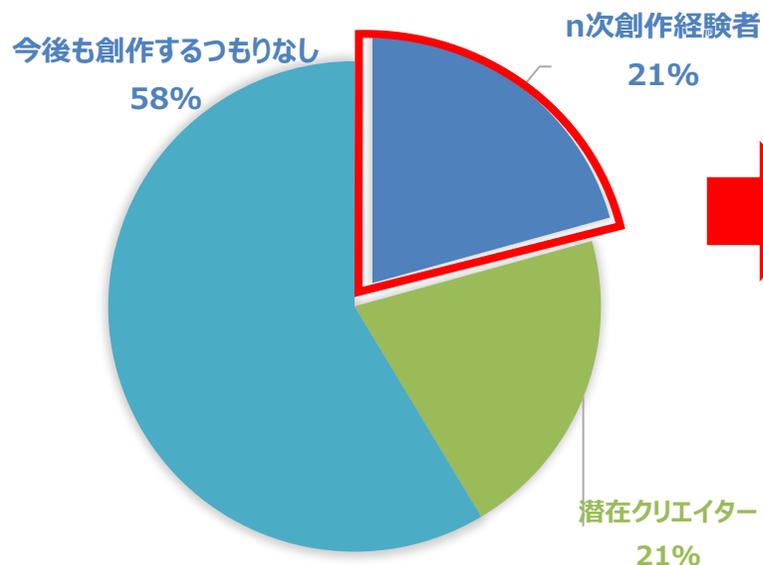
n次創作活動の市場規模に関する調査（令和元年度委託調査）

- 全回答者のうち、n次創作経験者の割合は20.7%、潜在クリエイター（※）の割合は20.7%
- n次創作経験者のうち、作品を公開している割合は58%、「将来的には公開したい」割合は26%
- 作品を公開しているクリエイターのうち、収入を得ている割合は43.1%、「将来的には得たい」割合は31.0%

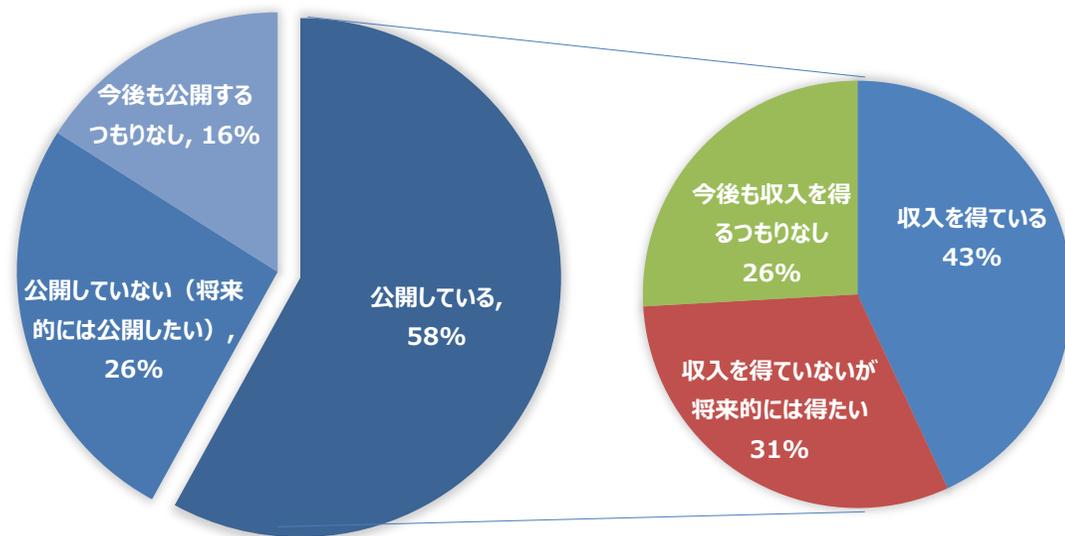
⇒全回答者のうち、**創作・公開・収入を得ているクリエイターの割合は、2.70%** <顕在市場>

※潜在クリエイターとは、現在n次創作を行っていないが、将来的に創作活動を行いたい非クリエイターを指す。

全回答者の内訳



n次創作経験者の内訳



n次創作活動の市場規模に関する調査（令和元年度委託調査）

- n次創作により収入を得ているクリエイターのうち、**40%は著作権者の許諾を得ていないと回答**
- 現在収入を得ていないクリエイター、作品を公開していないクリエイター及び潜在クリエイターのうち、**許諾申請が容易になることにより収入につながると考えられる割合は合計で3.15%**

現著作権者の許諾を得ていない主な理由

- 手続きがわからないから
- 手続きが面倒だから
- なんとなく必要ないと思うから 等

■ 権利許諾がボトルネックになっている割合

- 1. 公開しているものの、収入を得ていない主な理由 30.3%**
 - 趣味で楽しんでいるだけだから（78.8%）
 - 法的にグレーだから（21.1%）
 - 原著作者の許諾を得る方法が分からないから（12.1%） 等
- 2. 創作しているものの、公開していない主な理由 21.4%**
 - 自分が納得できるクオリティでないから（47.6%）
 - 現著作権者の権利を得るのが面倒だから（11.9%） 等
- 3. n次創作を行いたいが、創作していない主な理由 38.0%**
 - 本業が忙しいから（64.0%）
 - 原著作者の権利を得る方法が分からないから（19.0%） 等

※複数回答

権利許諾問題の解決により、収入を得うる割合（※）

全回答者のうち
合計3.15%
<潜在市場>

※左記項目それぞれにおいて、各割合を乗算して算出（算出値は下記のとおり）（全回答者に占める割合）

- ・1. 2.07%（現在収入を得ていないクリエイターが、収入を得うる割合）
- ・2. 0.57%（現在公開していないクリエイターが、公開し、収入を得うる割合）
- ・3. 0.51%（潜在クリエイターが、創作・公開し、収入を得うる割合）

n次創作活動に関する調査（令和元年度委託調査）

- n次創作活動によりクリエイターが得ている収入（**顕在市場**）は、年間約**1兆2千億円程度**と推計
- 権利許諾がボトルネックとなり、作品の創作や公開・販売に至っていないクリエイター及び潜在クリエイターによる**潜在市場は、年間1兆4千億円程度**と、**顕在市場を超える額**が推計される

n次創作者が、「収入を得るため」または「公開するに至るため」に必要と考えているサポート

- 現著作権者の**許諾を簡単に得られる**制度・システム
- 原著作者に**簡単に収入の一部を還元**できる仕組み
- **許諾申請を代行**してくれるサービス 等

潜在クリエイターが、「創作に至るため」に必要と考えているサポート

- **許諾を簡単に得られる**制度・システム 等

顕在市場
約1兆2千億円
(2.70%)

潜在市場
約1兆4千億円
(3.15%)