

新たなライブエンタテインメントに関する課題調査  
報告書

骨董通り法律事務所

## 目次

はじめに（調査の目的・方法、執筆者・協力者一覧）

本報告の概要（5 頁～）

第1章 ライブエンタテインメントのインターネット配信に伴う著作権関連の課題

1 インターネット配信に関する原盤権処理（8 頁～）

2 DJプレイにまつわる問題（19 頁～）

3 プラットフォームによる海外配信の権利処理（25 頁）

4 専属解放処理（34 頁～）

第2章 著作者人格権による利用の萎縮（40 頁）

第3章 新しいライブエンタテインメントモデルと資金決済法上の課題（46 頁）

## はじめに

### 本調査の目的

本調査は、インターネット配信などの新たなライブエンタテインメント、マネタイズ手法を構築するに当たり、障害となる法制度や商慣習の有無、及びこれに対する解決法を見出す目的で、調査を行うものである。

なお、本調査は2020年11月時点の法令等に基づく調査である。

### 調査方法

本調査では、現場の実状把握のため、各事業者へのアンケート調査のほか、著作権等管理事業者、配信プラットフォームへのヒアリング調査を行い、また各種文献に基づく調査検討を行った。このうちアンケート・ヒアリング調査の概要は以下のとおりである。

#### アンケート調査

実施期間：2020年10月23日から10月29日

実施方法：Web上のフォームを通じて実施

調査対象：以下の各団体の参加・加盟団体（イベント主催者）

- ・緊急事態舞台芸術ネットワーク  
（以下「ネットワーク」という）<sup>1</sup>
- ・一般社団法人日本音楽事業者協会（以下「音事協」という）
- ・一般社団法人日本音楽制作者連盟
- ・一般社団法人コンサートプロモーターズ協会  
（以下「音楽系3団体」という）

回答団体：合計46団体。なお、回答団体の活動分野（複数選択可）は、音楽28団体、演劇29団体、ダンス8団体であり、その他に寄席やスポーツ等の各イベント主催者からの回答もあった。

質問項目<sup>2</sup>：A 配信に関する原盤権処理について

B プラットフォームによる海外配信の権利処理について

C 著作者人格権による利用の萎縮について

D 専属解放処理について

※Dは、音楽系3団体の会員に対してのみ質問を行った。

回答結果：別添の資料3「アンケート調査結果」のとおりである（なお、報告書本文にも回答結果を入れ込んでいる）。

---

<sup>1</sup> 新型コロナウイルスによる緊急事態を受け、演劇、ダンスなどの舞台芸術系の主要な200以上の団体が緊急的に組織したネットワークである。<https://www.jpasn.net/>

<sup>2</sup> 実際の質問フォームは、別添の資料1「【ネットワーク】アンケート質問項目」、資料2「【音楽系3団体】アンケート質問項目」のとおりである

※なお、本アンケートの質問内容から、ライブイベントの配信、特に既存原盤を利用した配信の関心層が多く回答した可能性もあり、その点も踏まえた分析が必要である。

### ヒアリング調査

以下の各団体へのヒアリングを行った。

- ・一般社団法人日本レコード協会（以下「レコード協会」という）
- ・株式会社 NexTone（以下「NexTone」という）
- ・一般社団法人日本音楽著作権協会（以下「JASRAC」という）
- ・国内ライブ配信事業者 A（匿名）

### 執筆者一覧

- 福井健策（骨董通り法律事務所・代表パートナー弁護士）
- 寺内康介（骨董通り法律事務所・弁護士）
- 水口瑛介（アーティファクト法律事務所・弁護士）
- 鈴木里佳（骨董通り法律事務所・弁護士）
- 橋本阿友子（骨董通り法律事務所・弁護士）
- 田島佑規（骨董通り法律事務所・弁護士）
- 上岡磨奈（骨董通り法律事務所・パラリーガル）
- 李 思園（骨董通り法律事務所・パラリーガル）

### ヒアリング協力者

- 高杉健二（一般社団法人 日本レコード協会・常務理事）
- 苅部好雄（一般社団法人 日本レコード協会）
- 越坂部玲奈（一般社団法人 日本レコード協会）
- 荒川祐二（株式会社 NexTone・代表取締役 COO）
- 足立大輔（株式会社 NexTone）
- 宇佐美和男（一般社団法人 日本音楽著作権協会・常任理事）
- 高橋雅光（一般社団法人 日本音楽著作権協会）

上記に加えて、国内ライブ配信事業者 A の御担当者にヒアリングに御協力頂いたほか、緊急事態舞台芸術ネットワーク、音楽系 3 団体の各参加・加盟団体にはアンケートに御協力を頂いた（特に、音事協・中井秀範専務理事やネットワークの事務局の皆様には格別のご助力を頂いた）。御多忙の中、多くの関係者に御協力を頂いたことに深く感謝の意を述べたい。

## 本報告の概要

### 第1章 ライブエンタテインメントのインターネット配信に伴う著作権関連の課題

#### 1 インターネット配信に関する原盤権処理

##### (1) 課題 (8 頁～)

ライブイベント会場において原盤（音源）を使用する場合と異なり、イベントをインターネット配信するには、使用する原盤について原盤権の処理が必要である。各事業者へのアンケート結果からは、権利者を探して交渉を行うことに伴う負担（トランザクション・コスト）と、使用料自体の負担の、双方が課題であった。

##### (2) 解決策 (13 頁～)

###### ア 原盤権集中管理の促進

2020年11月から、レコード協会がウェブキャスト（インターネット上での一斉送信サービス）における原盤の管理事業を始めた点が注目される。

もっとも、これは、オンデマンド型の配信や、原盤使用時間が全体の50%を超える配信は対象でなく（よって、原盤を流し続けるようなDJ配信は対象とならない）、レコード協会に委託されていない原盤に許諾が出せないという課題もある。

そこで、レコード協会による更なる集中管理の促進を図るため、集中管理を進める政府方針の打ち出し、レコード協会による集中管理の作業や経費への支援、イベント配信における原盤権のトランザクション・コストへの補助などが考えられる。

###### イ ノンメンバーに関する拡大集中許諾／報酬請求権の導入

立法論としては、原盤を使用したライブエンタテインメントの配信について、集中管理されていない（いわゆるノンメンバーの）原盤やレコード実演について、集中管理団体に一定の許諾権限を認める制度（拡大集中許諾）や、現行の許諾権を、十分な金額規模において報酬請求権化することなどが考えられる。

###### ウ エージェントの活動促進

レコード原盤の利用促進を図るエージェントの活動を促進するため、例えば、エージェント人材の育成やスタートアップ時の支援のための公的補助が考えられる。

###### エ 不明権利者についての利用裁定制度の改善

著作権法上、権利者不明の原盤については、文化庁長官による利用裁定を受けることで利用可能であるが、同制度は手続の煩雑さに課題がある。そこで、申請の電子化や一部要件の緩和をすることで、現場の負担軽減を図ることが考えられる。

###### オ インターネット配信映像を公衆伝達できる権利制限規定の導入

著作権法上、放送番組の公衆伝達（飲食店のテレビで放送番組を流す等）は許容されるが、インターネット配信映像を流すことはできない。そこで、権利制限規定を放送番組以外の配信映像にも広げ、配信の普及促進を図る法改正が考えられる。

## 2 DJプレイにまつわる問題

### (1) 著作権者の公衆送信権・複製権に関する課題と解決策 (21 頁～)

DJ プレイに利用される楽曲には、JASRAC 等の著作権管理団体が管理しない楽曲も多いとの課題がある。解決策として、著作権管理団体への委託の促進、ノンメンバーの作品に関する拡大集中許諾、報酬請求権化などが考えられる。

前者の委託促進策としては、例えば、楽曲登録をオンラインで簡易にできる制度構築、原盤登録により楽曲使用の分配をより適切に受けられる方策（フィンガープリント技術による楽曲使用の把握など）が考えられる。

### (2) 原盤権者の送信可能化権・複製権に関する課題と解決策 (22 頁～)

上記 1(2)ア、イと同様に、レコード協会による原盤権の集中管理の更なる促進、ノンメンバーに関する拡大集中許諾、報酬請求権化といった解決策が考えられる。

### (3) 翻案権・著作者人格権（同一性保持権）に関する課題と解決策 (23 頁～)

DJ プレイにおいて、複数の楽曲を違和感なく繋ぎ合わせるための速度、音程等を調整が、翻案権（編曲権）、著作者人格権（同一性保持権）侵害とならないかとの課題がある。

解決策として、例えば、日本の著作権法においても、ベルヌ条約が定める適用除外の要件に合わせて、同一性保持権の適用除外要件を明確化（緩和）し、DJ プレイの適法性を明確化することなどが考えられる。

## 3 プラットフォームによる海外配信の権利処理

### (1) 課題 (25 頁～)

JASRAC や NexTone は基本的に国内の利用に関する許諾を行うため、海外配信をするには海外の著作権管理団体への許諾申請が必要となる。

また、（海外配信に限らない課題として）外国曲の使用については、音楽と映像を同期させた録音では「シンクロ権」と呼ばれる特別な権利管理が行われ、イベント配信には、権利者との間で利用料規定に定まった金額でない「指し値」による交渉が必要となる。

各事業者へのアンケート結果では、上記いずれもが負担との回答が多く、これらの楽曲を使用したイベントの配信を避ける傾向が見られた。

### (2) 解決策 (30 頁～)

#### ア 包括的処理の進展

JASRAC や NexTone では、YouTube などグローバルな配信プラットフォームを通じた国境をまたぐ配信について、個別に海外の著作権管理団体の許諾を得なくとも可能となる仕組みを整えつつあるが、なお対応は部分的である。他方、国内の配信プラットフォームを通じた海外配信では、各国の著作権管理団体から個別許諾が必要な状況が続いている。

解決策として、国内配信プラットフォームが海外の著作権管理団体と包括契約

を締結するための費用補助等の後押しが考えられる。

#### **イ シンクロ権処理の手續負担軽減策**

外国曲のシンクロ権について短期で集中管理が進むことは現実に期待しづらいため、当面の解決策として、海外の権利者の発見や交渉プロセスへの公的補助、海外の権利者が見つからない場合の利用裁定制度の活用策が考えられる。

#### **ウ 権利と国際契約の専門家の育成や契約サポート**

海外配信や、外国曲の配信では海外との交渉も多いため、交渉人材の育成（留学支援や国内大学院レベルでの実務家向け夜間課程の創設等）や、政府による契約サポート（諸外国の情報の集約、権利処理や国際契約に関する講習の開催）が考えられる。

また、グローバルな配信プラットフォームとの交渉においては、相手方の収益額さえ開示されないなどの一方的契約条項の問題があり、公正取引委員会の調査など政府による良き関与が期待される。

### **4 専属解放処理（実態調査）（34 頁～）**

レコード会社とアーティスト側との契約（専属実演家契約）には、アーティストによるインターネット配信のための収録は、レコード会社の許諾なしにできない（専属）と解釈される条項がある。アンケート調査の結果、専属解放処理を、ライブエンタテインメント配信の課題と考える主催者が多数であった。

## **第2章 著作者人格権による利用の萎縮（40 頁～）**

アンケート調査結果から、前述の DJ プレイや作品のアレンジ・再構成等の側面で、著作者人格権による利用の萎縮を感じる事業者が 6 割を超える状況であった。また、著作者人格権に関連するクレームにより作品が上演中止に追い込まれた例もあった。

過度な萎縮に対する課題解決策として、第 1 章 2 (3) 同様に、同一性保持権の適用除外要件の明確化（緩和）により、適法利用の範囲を明確化することが考えられる。

## **第3章 新しいライブエンタテインメントモデルと資金決済法上の課題（46 頁～）**

新たなビジネスモデルとして急速に広がる「投げ銭」について、調査及びヒアリングの結果では、資金決済法における「為替取引」の該当性判断基準が明確でないことから判断に苦慮する実態、また規制のリスクを避けるため、収益分配割合を明確にしない、分配割合を高くしすぎないといった不自然な対応を余儀なくされる例が見られた。これはビジネスの透明性や魅力を減殺する点で、課題である。

解決策として、所管省庁による「為替取引」の解釈基準の策定や、業界における自主的ガイドラインへの支援が考えられる。

# 第1章 ライブエンタテインメントのインターネット配信に伴う著作権関連の課題

## 1 インターネット配信に関する原盤権処理

### (1) 前提となる法的検討・調査内容

楽曲の原盤（楽曲を録音して完成した音源。いわゆるマスター音源のこと）に固定された楽曲をインターネット配信により利用するにあたっては、その楽曲を構成する歌詞やメロディーの著作権処理以外に、当該原盤を製作したレコード製作者（音を固定して原盤を制作した者。基本的には原盤制作の費用を負担した者と解されている。）の権利（著作権法96条以下）である通称「原盤権」の処理が問題となる<sup>3</sup>。

なお、原盤にその歌唱や演奏が収録された歌手、演奏者といった実演家も、実演家（以下、「レコード実演家」と呼称する）として一定の権利を有するが（著作権法91条以下）、実務上は、これらの権利もレコード製作者が保有・管理していることが多い。これは、レコード製作時の契約により、レコード製作者がレコード実演家から権利の譲渡等を受けているためである。このため、原盤権という言葉は、レコード製作者の権利だけでなく、契約によってレコード製作者に譲渡されているレコード実演家の権利を含んだものとして呼称されることもある。以下では、文脈が異なる場合以外は、レコード製作者が管理するレコード実演家の権利も含めて検討をすることとする<sup>4</sup>。

従来のライブイベント、特に演劇・ダンス等においても既存の原盤は多数使用されてきたが、こうしたライブイベント会場において既存の原盤を利用した楽曲を流すのみであれば著作権法上原盤権は及ばない。これは、会場に集まった観客に向けて音楽を流す行為は、「演奏権」の問題となるが、実演家やレコード製作者は、著作権法上「演奏権」を有しないためである（実演家につき著作権法91条以下、レコード製作者につき同法96条以下）。したがって、ライブイベント会場において既存原盤を使用する際に、原盤権処理（レコード製作者等の許諾）は不要であった。

なお、ライブイベントをテレビ等で「放送」する場合についても、既存の原盤を使用する場合のレコード実演家、レコード製作者には「放送」に対する許諾権はなく、報酬請求権を有するのみである（法95条1項、97条1項）。したがって、放送事業者は、ライブイベントを放送する場合、レコード実演家、レコード製作者から許諾を得る必要はなく、既定の報酬を支払うことで適法に放送ができる（なお、演者等、イベントに出演する実演家の権利に対しては別途考慮が必要である）。

このように、従来のライブエンタテインメント業界においては、楽曲の原盤権処理に

<sup>3</sup> その意義と射程については、福井健策 編／前田哲男・谷口元 著「音楽ビジネスの著作権（第2版）」206-207頁参照。

<sup>4</sup> なお、「実演家」には、原盤に実演が収録された歌手、演奏者のほかにも、例えばライブイベント自体に出演する演者等も含まれる。本報告書では、これと区別するため、歌手や演奏者をレコード実演家と表記する。



頭を悩ませることは比較的少なかったといえる。

これに対し、ライブイベント会場における利用と異なり、インターネットでライブイベントを配信する際には、利用された原盤について原盤権を処理する必要が生じる。これは、実演家やレコード製作者は「送信可能化権」を有するところ、インターネット配信にはこの「送信可能化権」が働くためである（下図参照。実演家につき著作権法 92 条の 2、レコード製作者につき同法 96 条の 2）。

	演奏権	送信可能化権	放送権
レコード 実演家	権利を有しない	許諾権あり (法 92 条の 2 第 1 項)	報酬請求権のみ (法 95 条 1 項)
レコード 製作者	権利を有しない	許諾権あり (法 96 条の 2)	報酬請求権のみ (法 97 条 1 項)
	↓	↓	↓
権利処理 の要否	ライブイベント会場 で既存原盤を流すこ とについて、レコー ド実演家、レコー ド製作者の許諾は不要	既存原盤を使ったライ ブイベントのインター ネット配信には、レ コード実演家、レコー ド製作者の許諾（権利処 理）が必要	既存原盤を使ったライ ブイベントを放送す るには、レコード実演家、 レコード製作者の許諾 は不要  (報酬を支払うことで 利用可能)

このように、配信を始めとするインターネットを利用した新たなビジネスモデルにおいて既存の原盤を利用する際には、原盤権の処理が必要となるが、これは現場にとって課題となっていることが想定された。

理由の一つには、従来、原盤権の集中管理があまり進んでこなかったことが挙げられる。これに対し、音楽著作権（歌詞、メロディー）の多くは、JASRAC や NexTone により集中管理されており、利用希望者はこうした集中管理団体に申請を行えば利用可能となる。このように、原盤権と音楽著作権の処理とは大きく状況が異なる。

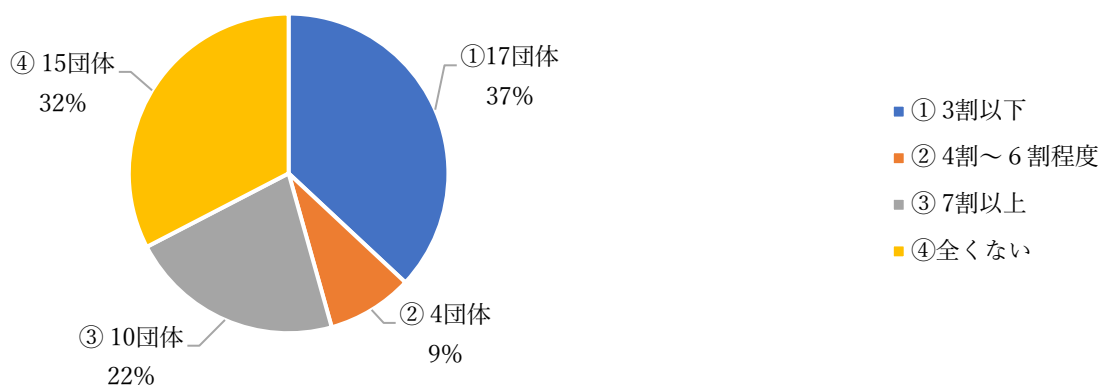
集中管理がされていない場合、原盤を配信で利用したいと考える利用者は、個別に原盤を管理するレコード会社等と使用料を含めて交渉をする必要がある。このことは、ライブエンタテインメント業界における新たなビジネスモデルの構築にあたって大きな障害となることが予想される。

そこで、まずは現場へのアンケートなどを通じて、原盤権処理の実態、実際の交渉にかかるコスト、使用料等を把握すると共に、現在の集中管理の状況と将来に向けての集中管理の取組などの業界団体の動きをリサーチし、原盤権処理の事務負担の状況、集中管理に向けた課題、事務負担が軽減する仕組みの構築案などの整理を行う。

## (2) アンケート調査結果

A1 公演のうち、既存音源を使用するものの割合はどの程度ありますか（当該公演のために事前演奏した音源などは含みません）。

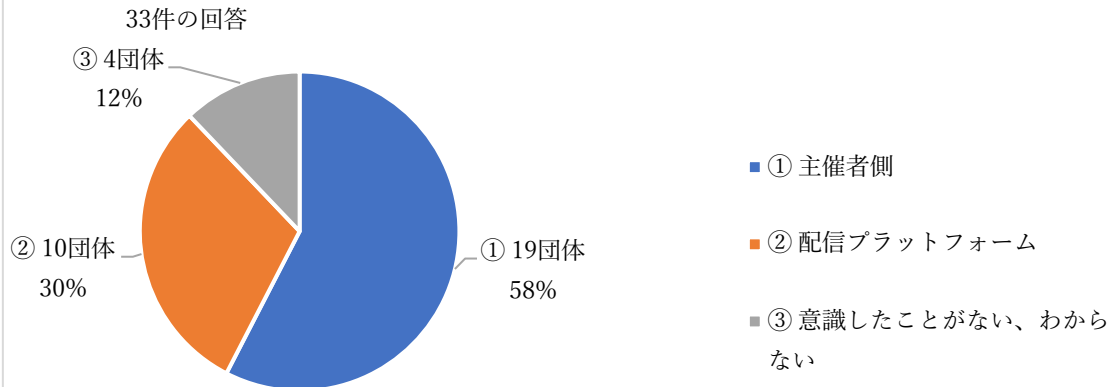
46件の回答



上記のとおり、既存原盤を使用する公演が全くないと回答した事業者は15団体(32%)であり、その他の事業者は、公演において既存原盤を使用することがあるとの回答であった。その中でも、既存原盤を利用する公演の割合が7割以上を占めると回答した事業者も10団体(22%)あり、インターネット配信における原盤権処理が重要な課題であることがうかがわれた。

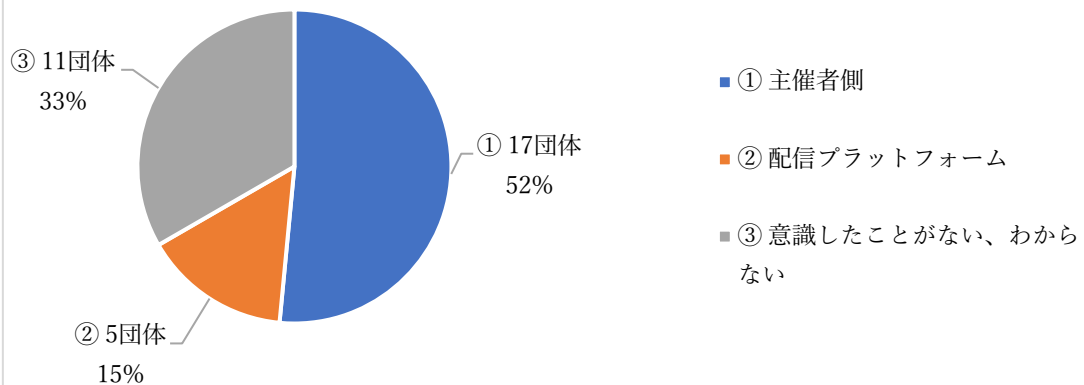
なお、冒頭で述べたとおり、本アンケートは既存原盤を利用した配信の関心層が多く回答した可能性があり、例えば音楽のコンサート一般において、既存原盤が使用される割合が上記より低い可能性は十分に考えられる。

**A2 既存音源を使用する公演をネット配信（国内向け）する場合、原盤権（音源に対する権利）の権利処理は、主に主催者側で行いますか、配信プラットフォーム（配信サイト）側で行いますか。**



**A3 A2のネット配信が国外への配信の場合、原盤権の権利処理を行う主体はどれですか。**

33件の回答



上記のとおり、ネット配信の際の原盤権処理は、国内向け配信、国外向け配信ともに主催者側が行うと回答したものが多かった(A2,3)。

なお、上記のうち原盤権処理を配信プラットフォームで行うと回答した複数社に対し追加でヒアリングを行ったところ、音楽著作権の処理を配信プラットフォーム側で行っていることと誤解して回答をしたことが確認されており、主催者が原盤権処理を行うケースが多数であると考えられる。

#### A4 原盤使用の許諾を得る上で困っていることはありますか

31件の回答



#### A4 回答の具体的理由

- ・海外のインディーズレーベルの原盤の場合は交渉に至るまでに時間がかかる。
- ・グローバルメーカーの場合は、国内の法人では許諾できないケースがある
- ・基本、BGM/カバー含め海外楽曲は使用しない流れになっている
- ・上演だけでなく配信、国外配信となると急激に権利獲得のハードルが上がる
- ・使用楽曲が決定してから開幕～配信までの間に許可を取るのが時間的に厳しい
- ・20曲以上のJ-POPを使用しており、公演直前に楽曲の変更等もあるため、権利処理が開演までに追いつかないというリスクもあり、原盤CDをかけるという方法での舞台公演の上演しか行えていない。映像化については使用楽曲数も多いことから、販売単価が上がってしまう懸念もありなかなか踏み切れていない。
- ・作品を作っている際に配信を見込んでいなかったため、具体的な処理の方法が不明な点が多い
- ・現在は原盤を自社で所有している
- ・現状、既存曲を使用しての配信を実施したことがなく、また権利処理が難しい条件にならないように工夫をしているところもあり、実際の問題に対応したことがない

上記のとおり、⑦特に困っている点はないと回答したのは7団体（回答者の23%）であり、残りの77%の事業者は原盤権処理に何らかの課題に直面しているとの回答であった。

課題の内容はいずれの選択肢も回答数が多く、⑤使用料の相場が高いといった許諾の内容だけでなく、①権利元が不明、②原盤権者の返答が遅いなど非協力的、④海外レーベルとの直接交渉が負担など、権利者探し及びその交渉自体に負担を感じている事業者も多かった。

#### A5 原盤使用許諾でネックとなる点について、解決策のアイデアがあれば教えてください。

- ・著作権同様、配信に関する原盤権の管理の代理業務を行う集中機構があるとよい（他4団体からも同様の回答があった）
- ・舞台上演に関する契約が成立したあとは、国が指定する著作権管理団体（JASRACなど）に所定の費

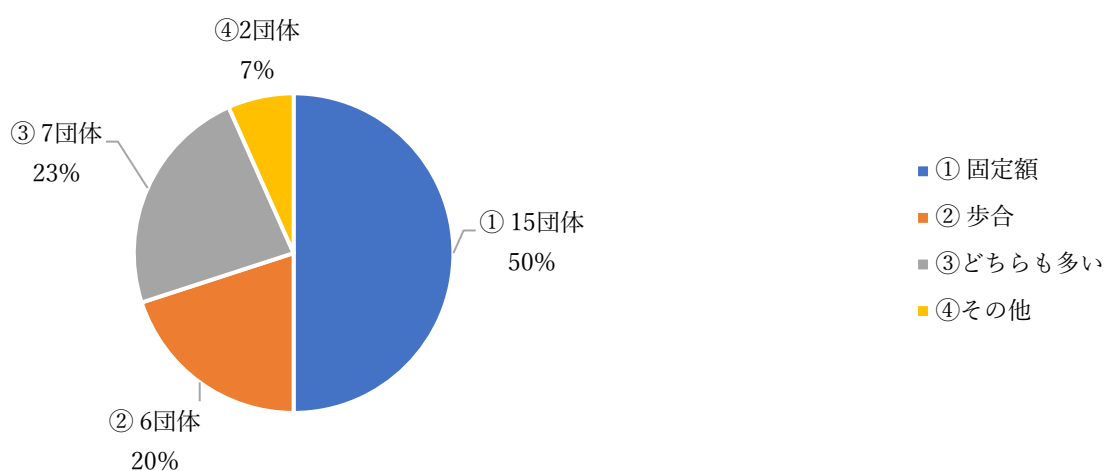
用を払えば、原盤使用許諾があるとみなされ、自由に配信できる制度があるとよい

- ・配信用にのみ音楽部分の演出（使用楽曲含む）を変更する
- ・オリジナルに全て置き換える
- ・海外曲はシンクロ権がある限り面倒さは軽減できない。
- ・国内用と海外用と、原盤の処理の方法をどこかサイトで具体的な例をあげてわかるようにするサイトの作成や相談先の設置があれば嬉しい

課題の解決策としては、原盤権の集中管理を求める意見が多く、また、配信時に既存曲を差し替えるなど権利処理を不要とするとの意見もあった。

#### A6 原盤使用料は、固定額、歩合（収益の何%など）どちらが多いでしょうか。

30件の回答



原盤使用料は、固定額の方が割合的には多いことがうかがわれた。

### アンケート結果を踏まえた課題

配信時の原盤権の使用許諾について課題に直面している事業者が多く見受けられた。大きく分けて、権利者を探して個別交渉を行うことに伴う負担（いわゆるトランザクション・コスト）と、使用料自体の負担が挙げられた。

## (3) 課題解決策

### ア 原盤権集中管理の促進

#### 現状

上記課題のうち、権利者を探して個別交渉を行う負担に対しては、原盤権が音楽著作権のように集中管理されることによって相当程度の解消が期待される。

レコード協会は、2006年より、原盤権のうち送信可能化権についてラジオ放送、テレビ放送の配信に関して集中管理を進めてきたところ、2020年11月1日からは、ウェブキャスト（インターネット上での一斉送信サービス）等におけるレコード利用について集中管理事業を始めている<sup>5</sup>。そこで、この点を重点的に、レコード協会に対してヒアリングを行なった。

#### ～レコード協会へのヒアリング結果～

ウェブキャストにおけるレコード利用集中管理の対象は、インターネット上での一斉送信を行う場合の許諾である。例えば演劇等のイベントをライブストリーム配信する場合であれば、一定の条件を満たせば既存原盤の使用についてレコード協会において許諾を出せる。

オンデマンド配信は対象外である。今後オンデマンド配信を対象とできる可能性もあるが、特に音声のみのオンデマンド配信は、レコード会社のコアビジネスとバッティングするためにレコード会社から委託を受けるには困難が予想される。映像のオンデマンド配信についての集中管理が先に実現される可能性がある。

ウェブキャストにおける一定の条件とは、以下のものである<sup>6</sup>。

	項目	内容
1	曲数制限	特定チャンネルにおける3時間の送信中、以下の何れも超えない ① 同一の商業用レコード又は配信アルバムから最大3曲 （ただし、3曲連続送信は不可） ② 同一アーティストに係るレコードは最大4曲 （ただし、4曲連続送信は不可） ③ 複数枚組の商業用レコードから最大4曲 （ただし、4曲連続送信は不可）
2	送信回数制限	同一番組の送信回数は3日間のうち、最大1回とする
3	レコード 使用時間制限	番組時間の50%以下とする
4	事前告知禁止	送信するレコードの情報（曲名、アーティスト名、商品タイトル）を事前に告知しない
5	チャンネル 自動切換禁止	受信先の受信チャンネルを自動的に切り替える設定を送信者側で行わない

このうち、条件3「レコードの使用時間制限」を番組時間の50%以下としている

<sup>5</sup> レコード協会ウェブサイト「ウェブキャストに係るレコードの集中管理事業を開始」2020年10月30日 <https://www.riaj.or.jp/news/id=283>

<sup>6</sup> レコード協会ウェブサイト「日本レコード協会 使用料規程【抜粋】（令和2年11月1日実施）」<https://www.riaj.or.jp/riaj/open/open-news-detail!file.action?id=1&nid=283&fileType=pdfFile1>

点は、多くのレコード会社から許諾が得られる共通ラインとして設定したものであるが、事業開始後の許諾状況等を踏まえ、この上限の引き上げを検討する予定である。

その他の条件はアメリカの強制許諾の制度になっている<sup>7</sup>。

11月17日時点でレコード協会の正会員18社からは管理委託を受けている。会員社（正会員含め約60社）のほか、放送番組のインターネット配信について集中管理の委託を受けている合計745のレコード会社に対し委託を積極的に働きかけているところである。各レコード会社に対しては、自社が原盤権を管理する全てのレコード（原盤）の委託を依頼しており、レコード会社の管理レコードの中で委託を受けるものと受けないものが生じないようにしている。

海外原盤は日本のレコード会社が国内盤を流通させているものは、日本のレコード会社から委託を受けることで対象になる。海外レーベルでしか出されておらず、日本にライセンスが存在しないものは対象になっていない。

許諾可能なレコードについて、楽曲単位での公表は現状行われていないが、レコード協会に管理委託しているレコード会社から発売されている商品の収録レコードが許諾対象となる。申請から許諾までは短期間で行うことが可能であり、条件を満たしていれば、1週間程度での仮許諾発行も可能である。レコード利用者（イベント主催者など）との包括利用許諾契約も予定しており、この場合は事前の許諾でなく事後の報告で足りることとなる。

JASRAC や NexTone が行なっているような配信プラットフォームとの包括許諾についても、今後検討の余地がある。

レコード会社からは信託でなく委任の形で委託を受けているので、レコード会社は原盤の自己使用が可能である。

### **更なる集中管理の促進に向けた対策**

以上のヒアリング結果から、レコード使用時間が番組の50%以下であるといった条件を満たしたイベントについて、オンデマンド型でない配信（決まった時間に配信がされ、視聴者が好きな時間に視聴を始められるものでないもの）は、従来に比べて容易に原盤使用の許諾が得られる見込みが明らかとなった。

他方、残る大きな課題として、レコード使用時間の制限があり、原盤を流し続けるDJ配信は対象とならないであろうこと、オンデマンド型は対象でないこと、レコード協会に委託がされないレコードもあるであろうこと（いわゆるノンメンバーの問題）が挙げられる。

これらの課題は、集中管理の範囲が拡大することで解消が期待できる。集中管理の

---

<sup>7</sup> アメリカ著作権法114条では、一定の要件（配信曲を事前告知しないことや一定期間中に送信できる回数など）を満たした場合に法定使用許諾の対象となる。[https://www.cric.or.jp/db/world/america/america\\_c1b.html](https://www.cric.or.jp/db/world/america/america_c1b.html) アメリカでは、SoundExchange という団体が、同条に基づき集中管理をしている。

拡大はレコード協会と権利者との協議の問題ではあるが、例えば、政府として、実証実験事業等を通じて集中管理を進める方針を打ち出すことや、レコード協会による集中管理の手間や経費の支援、イベントのインターネット配信の際の原盤使用料の徴収配分に対する経費補助制度があれば、既存楽曲の使用が促進され、集中管理が進むことが考えられる。

## イ 拡大集中許諾／報酬請求権の導入

上記のとおり、レコード協会における集中管理には、番組中のレコード使用時間の制限があること、オンデマンド型は対象でないこと、レコード協会に委託をしていないレコード（ノンメンバーの問題）があるところ、これらは拡大集中許諾や、新たな権利制限規定と報酬請求権を設けることで解消を図ることも考えられる。

### (ア) 拡大集中許諾

拡大集中許諾とは、一部海外で取り入れられている制度で、集中管理団体の構成員ではない著作権者（ノンメンバー）の著作物について、著作権者の集中管理団体と利用者との間で締結された利用許諾契約と同じ条件で利用することを認めるといった制度である。ノンメンバーが拡大集中許諾から離脱（オプトアウト）する権利が認められる場合も多い。例えば、管理団体における公正かつ透明な運用の確保を条件としつつ、このような制度を、既存原盤を利用したライブイベントのインターネット配信利用において、集中管理されていない原盤やレコード実演との関係で取り入れることが考えられる。

### (イ) 新たな権利制限規定と報酬請求権の導入

例えば、既存原盤を利用したライブイベントをインターネット配信する際に、集中管理されていない原盤やレコード実演に関する許諾は不要であり、使用した分の報酬を払えば足りるという法改正（報酬請求権化）も考えられる。

これに類似する枠組みは、放送番組の同時再送信の場面で検討がされている（文化庁「放送番組のインターネット同時配信等に係る権利処理の円滑化に関するワーキングチーム」（以下「放送番組同時配信 WT」という）における検討。

すなわち、現行法では、レコード実演家、レコード製作者は、放送について報酬請求権を有するのみであり（許諾権を有さず）、既存原盤を利用したイベントの放送にレコード会社の許諾は不要である（使用した分の報酬を払えば足りる）。しかし、この放送をインターネット配信する場合、送信可能化権が働き、許諾が必要となる。この許諾は現在、レコード協会が集中管理し、包括許諾の対象とされており、実質的には報酬請求権化されているものの、集中管理されていないノンメンバーに関し、個別の許諾にコストがかかるという問題がある。この解消として、レコード協会が集中管理していないノンメンバーについて、許諾権ではなく報酬請求権



化するとの提案がされている<sup>8</sup>。

広くライブイベントのインターネット配信の場面でも、(特にレコード協会における前述の集中管理の促進と軌を一にして) 集中管理されない原盤について同様の権利制限規定を導入することは、検討の余地はあろう。

## ウ エージェントの活動促進

原盤権を保有する側において、より原盤が利用されて利益が生み出されることは基本的には望ましい事態と考えられる。これまで、楽曲や原盤については、それぞれ音楽出版社<sup>9</sup>、レコード会社等が管理をし、プロモーションを行ってきた<sup>10</sup>。

もっとも、インターネット配信によるマネタイズなど新たなビジネスモデルが発展した現在、プロモーションにも新たな形が想定される。

例えば、NexTone では、デジタルコンテンツディストリビューションサービスとして、音楽出版社等から預かった原盤を世界中の音楽配信プラットフォームへ一括して供給し収益化を図る事業を行っている<sup>11</sup>。また、個人から音源を預かる形で同様の世界的配信をはかるエージェントモデルとして、TuneCore (日本においてはTuneCore Japan) などのサービスがある<sup>12</sup>。

もっとも、NexTone へのヒアリング調査によれば、現在のサービスは原盤をそのまま音声で流すような音楽配信プラットフォームへの供給を基本的に想定しているもので、例えば、ライブイベントのインターネット配信について原盤利用の許諾をNexTone が行うといったサービスは現状行っていないとのことであった。

今後、(レコード協会による原盤権の集中管理の更なる進展とも影響し合いつつ) レコード原盤におけるエージェントの活動が広がり、インターネット配信イベントにおける原盤の利用についてエージェントが広く簡易に許諾を行うことが広がれば、ライブイベントのインターネット配信は促進されると考えられる。

## エ 不明権利者についての利用裁定制度の改善

著作権法においては、権利者が不明である場合、権利者の許諾を得る代わりに文化庁長官の裁定を受け、通常の使用料額に相当する補償金を供託することにより、適法

---

<sup>8</sup> 放送番組同時配信 WT 第 5 回配布資料、「放送番組のインターネット同時配信等に係る権利処理の円滑化に関する制度改正等について (中間まとめ) (令和 2 年 10 月 12 日) 【概要】」[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hosobangumi\\_working\\_team/r02\\_05/pdf/92617801\\_07.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hosobangumi_working_team/r02_05/pdf/92617801_07.pdf) 「制度改正の方向性：各論③」参照

<sup>9</sup> 音楽出版社は、作曲家、作詞家から音楽著作権の譲渡を受けてこれを管理している。この場合、JASRA C 等への楽曲の登録は音楽出版社が行う。

<sup>10</sup> 音楽出版社やレコード会社の役割については、前掲「音楽ビジネスの著作権 (第 2 版)」140、157 頁参照

<sup>11</sup> [https://www.nex-tone.co.jp/business\\_support/distribution.html](https://www.nex-tone.co.jp/business_support/distribution.html)

<sup>12</sup> <https://www.tunecore.co.jp/>

に利用することができる（著作権法 103 条、67 条 1 項）。

レコード協会に管理されないノンメンバーの問題、日本のレコード会社が管理しない外国曲のうち、権利者不明のものについては、この裁定制度が十分に機能すれば解決が図られる。

もっとも、裁定を受けるためには、権利者が不明であるとの事実を担保するに足りる程度の、権利者と連絡をするための「相当な努力」を行う必要がある（著作権法 103 条、67 条 1 項、同法施行令 7 条の 5、平成 21 年文化庁告示第 26 号告示）

具体的には、以下の①から③の手続を行った上で申請を行う必要がある。

①権利者情報を掲載している資料の閲覧：

→インターネット検索等

②権利者情報を保有している者への照会

→JASRAC や NexTone、レコード協会など著作権等管理事業者への照会

③公衆に対する権利者情報の提供の呼びかけ

→日刊新聞紙 又は 著作権情報センター(CRIC)ウェブサイトへの 7 日以上の掲載

申請後 2～3 週間程度で、文化庁から担保金の金額が通知される。利用希望者は同額を供託し、その後に裁定の可否が判断される。

文化庁によれば、申請から裁定を受けるまでの標準処理期間は約 2 か月を想定しているとのことである<sup>13</sup>が、実際には使用料相当額を文化庁に示し補償金額を確定するまでの作業が現場の大きな負担となっている。

提示すべき補償金額について、それが適正妥当であることを関係団体に問い合わせること等を求められるためであるが、権利者は不明であるので実際にはさほどの関係を有していない団体であることも多く、回答に常に熱心であるとは言い難い。その結果、上記の約 2 か月という相当に長期の期間すら超過して、やっと申請に至るケースもある<sup>14</sup>。利用裁定がされた不明権利者のその後の出現率は極めて低い<sup>15</sup>ので、こうした作業及び補償金はほぼ無駄になることが多い。

しかし、このようなスケジュールでは、楽曲が決まってからイベントに使用するまでに間に合わないことも多いことから、改善が求められる。

具体的には、日刊新聞紙または公益社団法人著作権情報センター（CRIC）のウエ

---

<sup>13</sup> 文化庁「裁定の手引き（令和 2 年 2 月最新版）」[https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokai setsu/chosakukensha\\_fumei/pdf/saiteinotebiki.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokai setsu/chosakukensha_fumei/pdf/saiteinotebiki.pdf)

<sup>14</sup> 弊所知見による。

<sup>15</sup> 文化庁の裁定実績データベース（[https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/chosaku kensha\\_fumei/saitei\\_data\\_base.html](https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/chosaku kensha_fumei/saitei_data_base.html)）によれば、平成 24 年度から平成 28 年度までに利用裁定がされた約 10 万点の作品のうち、後に権利者が判明した事例（データベースの備考欄に「権利者判明」と記載された例）は、同じ 1 人の著作権者の作品があるのみである（その他、文化庁に著作権者の情報が寄せられているとの記載がある事例がある）。

ブサイトに7日以上継続して掲載した上での申請ではなく、掲載直後から申請を可能とすることや、申請の電子化による手続の簡易化、迅速化が考えられる。

また、最大の期間短縮策として、上記の通り作業長期化の要因となり無駄になることも多い補償金の事前供託制度の撤廃が考えられる。この点は、2018年の著作権法改正により、国、地方公共団体その他政令で定める法人として国立大学法人や日本放送協会（NHK）は事前供託が免除されている（著作権67条2項、同法施行令7条の6）。また、現在、放送番組同時配信WTにおいて、民放局も免除の対象とできないかが議論され、制度改正についての「中間まとめ案」<sup>16</sup>では、補償金支払の確実性を担保するための要件を設定しつつ、民放局も事前供託免除の対象に加える方向が打ち出されている。

#### **(4) その他（公衆伝達に関する権利制限規定）**

インターネット配信をするに当たっての障害とはやや異なるが、インターネット配信した作品の利用のされ方についても、現行著作権法では放送に比した制限がある。

すなわち、著作権法では、放送番組については、非営利で聴衆から料金を受け取らない場合、及び営利目的でも通常の家計用受信装置を用いた場合であれば、公に伝達することができる。これにより、テレビを設置した飲食店などでテレビ放送を流すことはできる。（著作権法38条3項）

もっとも、同規定により伝達が許されるのは「放送」であり、インターネットの配信映像は対象とはならない。今後ライブイベントの配信がさらに盛んとなれば、店舗で配信を流したいとのニーズが高まると予想されることから、例えば、適法に公衆送信される著作物（ウェブキャストなど）については、放送と同様の要件にて公衆伝達ができる、といった例外規定を設けることも考えられる。

## **2 DJプレイにまつわる問題**

### **(1) 前提となる法的検討・調査内容**

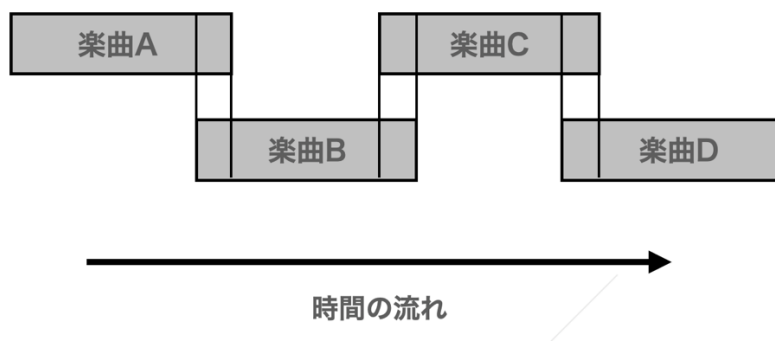
ライブ配信を始めとする新たなビジネスモデルの実現に向けて原盤権処理が課題となることは上記のとおりであるが、DJプレイの配信については原盤権に限らない多くの問題が存在する。なお、DJプレイの意義は多様であるが、ここではDJが使用する楽曲を選択し、選択した各楽曲の速度、周波数、音程、音量などをリアルタイムで調整することにより複数の楽曲を違和感なく繋ぎ合わせ、これにより複数の楽曲を連続し

---

<sup>16</sup> [https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hosobangumi\\_working\\_team/r02\\_04/pdf/92578301\\_01.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hosobangumi_working_team/r02_04/pdf/92578301_01.pdf)

て絶え間なく再生し続ける行為（この行為はミックスと呼ばれる。）を想定している。

(DJ プレイのイメージ)



ここでは、楽曲が記録されたレコード、CD、電子データを用いて、原盤が再生されることになる。クラブなどにおける生の観客を相手にした DJ プレイについては、著作権法上原盤権者が演奏権を有しないために問題は生じない（後述するとおり、音楽データを利用する場合には複製権との関係で問題は一応存在する）。

しかし、DJ プレイをライブ配信したり、録音・録画して SoundCloud や YouTube といったプラットフォームにアップロードしてアーカイブ化したりする場合には、楽曲の原盤権を利用するため、この原盤権の処理が必要となる。

また、DJ プレイにおいては、非管理楽曲を利用する場合の権利処理が困難であることや、翻案権（編曲権）や著作者人格権（同一性保持権）の問題を孕んでいるという指摘も有力であることから、著作権との関係でも楽曲の生演奏とは異なる問題が存在する。

#### DJプレイをオンライン配信する場合に処理が必要となり得る権利

著作権	著作者人格権	著作隣接権
複製権（著作権法第21条） 公衆送信権（著作権法第23条） 編曲権（著作権法第27条）	同一性保持権（著作権法第20条第1項）	送信可能化権（著作権法第96条） 複製権（著作権法第96条の2）

こうした DJ プレイ周辺に存在する様々な法的課題については未だ効果的な解決策がなく、現場における新たな配信ビジネス等の実施を躊躇させる原因ともなっていると考えられる。そこで、上記 DJ プレイにまつわる権利処理上の法的課題を整理し、著作権法の改正案や新たな業界慣習の構築案などの整理を行う。

## (2) 課題及び解決策

### ア 著作権者が有する公衆送信権及び複製権との関係

#### (ア) 課題

DJ プレイをライブ配信するには、楽曲の公衆送信権の処理が必要となる。

また、DJ プレイを記録した音声や動画をアップロードしてアーカイブ化することは、複製権や公衆送信権との関係で問題が生じる。さらに、やや細かいが、DJ プレイにおいてレコードや CD ではなく楽曲の電子データを用いる場合には、電子データをコンピュータや USB メモリに複製することになるため、この行為についても別途複製権について処理が必要となる。

著作権者が有する公衆送信権及び複製権については、JASRAC 等の著作権管理団体に対して楽曲の著作権使用料を支払えば、管理楽曲との関係では問題が生じない。

もっとも、特に DJ プレイにおいて使用される楽曲は管理楽曲に限らないところ、非管理楽曲の使用について権利処理が困難であるとの課題が存在している。

#### (イ) 解決策

上記課題の解決には、楽曲の管理を促進する施策や非管理楽曲の使用を容易にする施策を検討することが必要であると思われる。

現状、アーティストやレーベルが楽曲の著作権管理団体への登録を行わないことがあるとすれば、それは、楽曲の自己利用が制約されること、登録に手間を要すること、使用料の分配が期待できないこと（サンプリング調査に基づき分配を行う場合、サンプリングから漏れたものは、実際に使用されていたとしても使用料の分配を受けられない）などが考えられる。

そのため、楽曲の登録を促進するために、自己利用を許容する制度、手間なく登録することができるシステム、実際の使用を正確に反映した分配を行う制度の構築を行う等の方策が考えられる。例えば、特段の手続なく自己利用を可能にする制度、楽曲のアップロードなどオンラインの手続のみで簡易に登録できる制度、配信プラットフォーム上で全楽曲音声フィンガープリント照合を行い分配に反映させる技術の導入などが考えられる。

また、DJ が使用する楽曲は外国作品も多いところ、JASRAC の作品検索データベース J-WID は過去に利用実績がない外国作品については掲載されていない場合が多く、JASRAC が相互管理契約を締結している他国の管理団体の管理楽曲が全て網羅されているわけではない。そのため、外国作品について JASRAC への著作権使用料の支払いにより使用許諾を受けられるかを正確に判断するためには、販売元レーベルの所在地やアーティストの国籍などから当該外国作品が管理されて

いる可能性がある国を判断し、当該国の管理団体のデータベースにアクセスして管理の有無を確認することが必要となる。

しかし、全ての国の管理団体のデータベースが J-WID のようなレベルの検索容易性を備えているわけではなく、また、言語の壁もあるため、実際に当該楽曲が管理楽曲であるか否かを確認することは容易ではない。そのため、管理楽曲の検索容易性を高める施策を検討する必要があると思われる。

例えば、他国の管理団体とのデータベースの共有または一元化や、音声フィンガープリント技術を用いた検索手法の導入などが考えられる。この音声フィンガープリント技術を用いた検索手法は、Shazam や Sound Hound といった音楽認識アプリ（スマートフォンのマイクにより流れている音声を認識し、その音声とデータベース内の楽曲とを照合して楽曲を特定することが出来るアプリ）により既に実用化されている。

さらに、「1 インターネット配信に関する原盤権処理、(3)イ拡大集中許諾／報酬請求権の導入」（16 頁～）で前述した原盤権に関する検討と同様、非管理楽曲の利用について、拡大集中許諾や、権利制限規定及び報酬請求権の導入という方法も考えられよう。

## イ 原盤権者が有する送信可能化権及び複製権との関係

### (7) 課題

楽曲の原盤権者との関係では、DJ プレイをライブ配信することは、楽曲の送信可能化権について問題が生じる。

また、DJ プレイを記録した音声や動画をアップロードしてアーカイブ化することは、複製権及び送信可能化権との関係で問題が生じる。さらに、DJ プレイにおいてレコードや CD ではなく楽曲の電子データを用いる場合に別途複製権との関係で問題が生じることは 1 と同様である。

### (4) 解決策

原盤権の処理を容易にする方法としては、著作権と同様に管理団体による集中管理を行うという方法が最も直截である。管理団体により原盤権の集中管理が行われた場合、管理楽曲については、DJ プレイの配信を行うプラットフォームが管理団体と包括利用契約を締結することで、DJ 個人が権利処理に頭を悩ませることなく DJ プレイの配信を行うことができる。

もっとも、レコード協会が始めたウェブキャスティング（インターネット上での一斉送信サービス）における原盤の集中管理は、現在は、コンテンツ内で使用する原盤の使用時間を番組時間の 50%以下とする条件があり、原盤を流し続ける DJ プレイのライブ配信は対象とならない。そこで、「1 インターネット配信に関する原盤権処理、(3)ア原盤権集中管理の促進（13 頁～）及びイ拡大集中許諾／報酬請求

権の導入」(15頁～)で述べたと同様に、原盤権の集中管理をさらに促進する方策や、集中管理されていない(いわゆるノンメンバーの)原盤やレコード実演に関する拡大集中許諾や、新たな権利制限規定と報酬請求権の導入が考えられる。

## ウ 著作権者が有する翻案権(編曲権)及び著作者が有する著作者人格権(同一性保持権)との関係

### (ア) 課題

DJプレイにおいては、複数の楽曲を違和感なく繋ぎ合わせるため、各楽曲の速度、周波数、音程、音量などを調整するという行為が行われる。この行為については、楽曲の著作権者の意に反して改変を行うことになるとして、著作者人格権(同一性保持権)の処理が必要となるという見解がある。また、仮に楽曲の本質的な特徴の同一性を維持しつつ表現形式を変更することで新たな著作物を創作する行為であると捉えるのであれば、翻案権(編曲権)の処理が必要になるとも考えられる。

編曲権は著作権の一つではあるがJASRAC等では集中管理が行われていない。また、著作者人格権についても集中管理が行われておらず、一身専属的な権利であるがゆえにアーティスト本人に著作者人格権が帰属している(音楽出版社やレコード会社が著作者人格権の譲渡を受けて一元的に管理することができない)。

そのため、より高い権利処理のハードルが存在している状況にある。

### (イ) 解決策

#### ① 集中管理する方法

編曲権の処理を容易にする方策としては、編曲権以外の著作権と同様に管理団体による集中管理を行う方法が一応考えられる。もっとも、どのような編曲を許諾するのかのルール決めや著作権管理団体における判断の困難性<sup>17</sup>から、実現には相当な障害が予想される。そこで、現実的には、以下②の方策が考えられる。

#### ② 適用除外の要件の明確化(緩和)

同一性保持権について定める著作権法20条第1項は、同権利につき著作者の「意に反して」変更等が行われない権利であると定めている。また同条第2項第4項は、「著作物の性質並びにその利用の目的及び態様に照らしやむを得ないと認められる改変」については前項の規定を適用しないと定めている。つまり、「意に反し」た変更等に該当しない場合、または、「著作物の性質並びにその利用の目的及び態様に照らしやむを得ないと認められる改変」に該当する場合には、同一性保持権との関係で問題が発生しないこととなる。

前者については、「意に反して」を文言通りに解すると著作者の許諾を得ない

---

<sup>17</sup> なお、著作権等管理事業者は「正当な理由がなければ、取り扱っている著作物等の利用の許諾を拒んではならない」とされている(著作権等管理事業法16条)。

変更等が一切できないことになるところ、著作権法制定の契機となったベルヌ条約においてはこれに加えて著作者の名誉声望を害するという要件が定められている（ベルヌ条約6条の2第1項）。つまり、日本の著作権法は、同一性保持権につき、ベルヌ条約より高いレベルでの保護を規定している。そこで、抜本的対策であるが故に検討には課題もあるが、日本法にも名誉声望を害するという要件を加えることで、保護のレベルをベルヌ条約が規定するレベルと同等まで引き下げるという方策が考えられるだろう<sup>18</sup>。

後者については、「著作物の性質並びにその利用の目的及び態様に照らしやむを得ないと認められる改変」との要件につき、著作者のみを優先的に保護するという観点から厳格に解釈するのではなく、著作者と利用者との調整を行う規定として解釈すべきであるとの指摘がある<sup>19</sup>。DJプレイにおける楽曲の改変等は、楽曲の著作権及び原盤権の使用につき適正な使用料が支払われた上での利用であれば、この要件に該当すると考える価値判断もあり得る。

さらに近時では、「著作物の改変」について、改変をされていないとの誤認を生じさせるものでなければ（すなわち、改変に接する者が改変されていることを正しく認識できれば）「著作物の改変」に当たらないとの解釈も提唱されている<sup>20</sup>。例えば、有名作品のパロディなどで、改変をされていないとの誤認を生じさせなければ、「著作物の改変」に当たらないこととなる。この説の立場からは、DJプレイでは曲をつなぎ合わせるために原曲の速度や音程などを調整していることは明らかである（改変されていることが明らかである）として、「著作物の改変」に当たらないとの解釈も可能となると思われる。

### (3) 参考となる取り組み (YouTube の Content ID)

YouTube は、著作権を管理するツールとして Content ID というシステムを提供している。このシステムの下、YouTube にアップロードされた動画内で使用されている音源は自動的にデータベースと照合され、この音源とデータベースに登録された音源（原盤）との一致が検出されると、当該原盤の権利者にどのような対応策をとるかの選択権が与えられる。その選択肢は、当該動画を閲覧できないようにする、当該動画に広告を掲載して収益化した上でその収益を受け取る、当該動画の再生に関する統計情報を取得する（追跡）といったものである。

つまり、原盤の権利処理を経ずに DJ プレイを YouTube にアップロードした場合で

---

<sup>18</sup> ベルヌ条約と我が国の立法経緯について、上野達弘 著「著作物の改変と著作者人格権をめぐる一考察(1) (2・完)」民商法雑誌 120 巻 4・5 号 748 頁、6 号 925 頁参照（特に(1)758 頁以下）。

<sup>19</sup> 前掲・上野達弘著「著作物の改変と著作者人格権をめぐる一考察(1) (2・完)」はこの立場である。

<sup>20</sup> 中山信弘・金子敏哉編「しなやかな著作権制度に向けてーコンテンツと著作権法の役割ー」375 頁以下（金子敏哉執筆部分）



あっても、DJ プレイにおいて使用された全楽曲の原盤権者が動画を維持することを選択した場合には、その動画は事後的に権利処理（権利者の承諾）が行われるとも捉えられ、結果として原盤権の問題が生じないこととなる。

Content ID の仕組みは、報酬請求権規定の導入に類似するものであり、権利制限規定及び報酬請求権規定の導入の検討に際しても参考となり得る。

### 3 プラットフォームによる海外配信の権利処理

#### (1) 前提となる法的検討・調査内容

プラットフォームによる海外配信を行うためには、何よりもプラットフォームとの契約交渉が必須であるが、そこでは、プラットフォーム側から極めて一方的な条件が提示される傾向にある。そこで、こうしたプラットフォームとの対等な交渉の支援体制や交渉人材の育成が急務であるが、ここではそもそもプラットフォームとの交渉の前提ともいえる、ライブイベントの海外配信を行うための権利処理につき、特に利用音楽の面から検討する。

#### ア 包括的利用許諾と海外配信の射程の問題

日本における音楽著作権の管理事業は主に JASRAC と NexTone が担っており、両事業者は、基本的には国内での利用について許諾を行なっている。

JASRAC における国際的な著作権管理の仕組みは、海外の著作権管理団体との間で、それぞれが管理している音楽作品を相互に管理しあう契約（相互管理契約）を締結するというものである。これにより、海外の著作権管理団体の管理楽曲についても、JASRAC に手続を行うことで、日本国内で利用ができることとなる。他方、JASRAC の管理楽曲を海外で使用する場合、JASRAC は海外での使用について許諾は出さず、利用者は海外の著作権管理団体から許諾を得る必要がある<sup>21</sup>。国境をまたぐ配信についても同様であり、JASRAC は、一定のルールはないが、現状では特定国向けの配信と同様、原則として各配信地域において許諾を得る必要があるとしている<sup>22</sup>。

NexTone も、基本的には、国内の利用について許諾を行うものであり、海外での楽曲使用については海外の著作権管理団体での手続が必要になる場合があるとしている<sup>23</sup>。

このように、海外配信や国境をまたぐ配信については、海外の著作権管理団体への許諾申請が必要となることが基本となり、海外配信を行う事業者にとって障害とな

<sup>21</sup> JASRAC の HP 「音楽が国際的に管理されるしくみ」 <https://www.jasrac.or.jp/intl/music.html>

<sup>22</sup> JASRAC の HP 「海外向け配信について」 <https://www.jasrac.or.jp/info/network/pickup/overseas.html>

<sup>23</sup> NexTone の HP 「NexTone 管理作品を含む CD を海外で販売する場合、NexTone への利用申請は必要ですか？」に対する回答参照 <https://www.nex-tone.co.jp/copyright/faq.html>

っていることが予想される。

## イ シンクロナイゼーション・ライツ（シンクロ権）

少なからぬ海外の国では、音楽と映像を同期させて録音する場合、シンクロナイゼーション・ライツ（以下「シンクロ権」という）と呼称して、特殊な権利管理が行われている<sup>24</sup>。これは、音楽と映像を同期させて録音する場合、その映像によって音楽の印象が強い影響を受けることがあるため、音楽作品の印象を保持する観点から事前に権利者の同意を得るとの考えによるといわれている。海外においてこのシンクロ権は、著作権管理団体に委ねられていないケースが多い。このような理由から、JASRACでは、外国曲を映画やビデオグラムに録音をする場合、その使用料は定められておらず、権利者との指し値交渉によるとされている。その結果、指し値交渉となることが、現場の事業者の負担となっていることが予想される。

なお、外国の音楽出版社は、日本での著作権の管理を日本の音楽出版社に預けている場合があり、この場合の外国の音楽出版社をオリジナルパブリッシャー（OP）、日本の音楽出版社をサブパブリッシャー（SP）と呼ぶ。この場合、利用者はSPに連絡をし、SPとの間で交渉を行うことが一般的である。

## ウ 調査内容

以上を踏まえ、エンタテインメント現場における海外配信の際の権利処理の負担の実態についてアンケート調査を実施するとともに、現場の事務負担を軽減するための解決策や日本コンテンツの海外配信を推し進める上で必要な政府支援の方策案を検討した。

## (2) アンケート結果

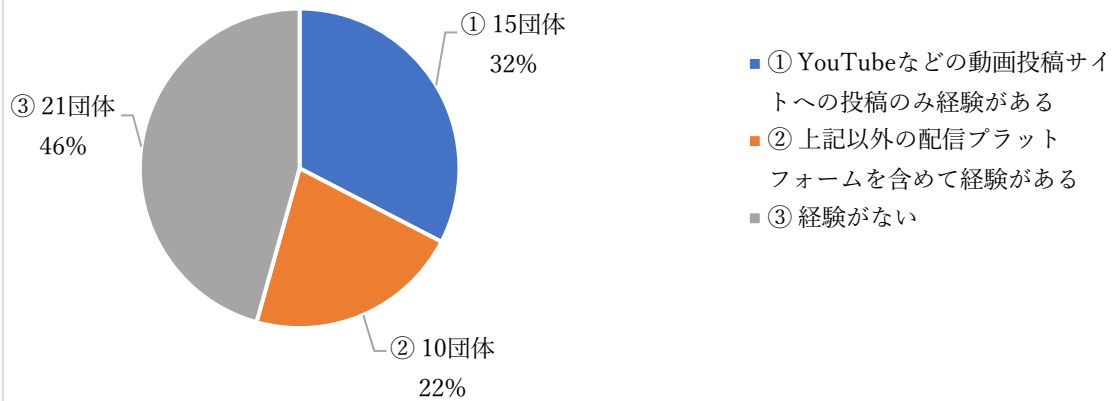
---

<sup>24</sup> シンクロ権について、前掲「音楽ビジネスの著作権（第2版）」178頁-参照

なお、日本の著作権法ではシンクロ権は特別に規定されておらず、録音として複製権の一態様に含まれる。ただし、国内曲でも、CM放送・配信に用いるための録音やゲームソフトに利用する目的で録音する場合には指し値交渉とされている。JASRACのHP「使用料が指し値となる利用形態について」<https://www.jasrac.or.jp/info/create/calculation/limit.pdf> 参照。

### B1 配信プラットフォームを通じて海外配信をしたことはありますか

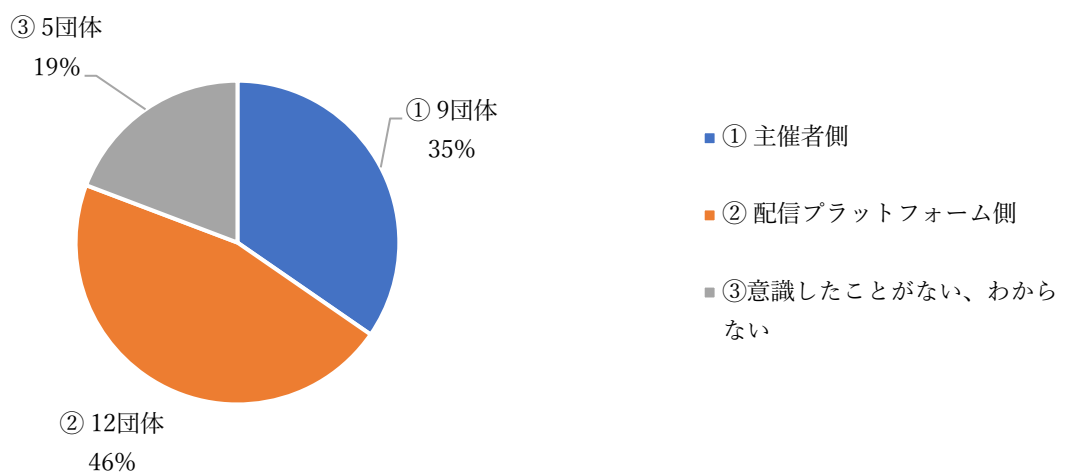
46件の回答



回答事業者において、配信プラットフォームを通じて海外配信をした経験の有無については以上のとおりであり、YouTube 等への動画投稿サイトへの投稿も含めると半数以上の事業者に経験があり、投稿サイト以外の配信プラットフォームによる配信の経験がある事業者は 10 団体（22%）存在した。

### B2 海外配信について、海外分の音楽著作権の権利処理を行ったのはどちらですか

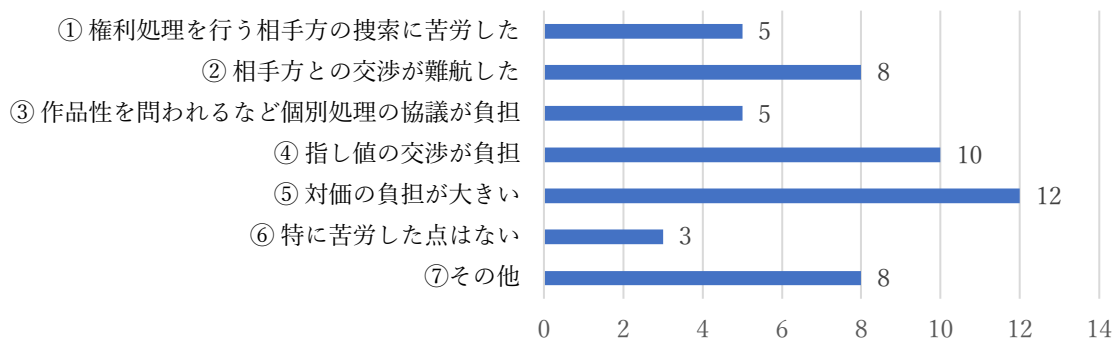
26件の回答



海外配信について、海外分の音楽著作権の権利処理を行ったのは主催者側との回答が 9 団体、配信プラットフォーム側であるとの回答が 12 団体であった。

**B3-1 i)外国曲の国内配信における音楽著作権の権利処理で苦労した点 ありますか（複数選択可）。**

13件の回答



**⑦その他の回答例**

- ・日本における SP が存在しない
- ・著作権処理が必要ない舞台のみを配信に選んだ

**B3-1 回答の具体的理由**

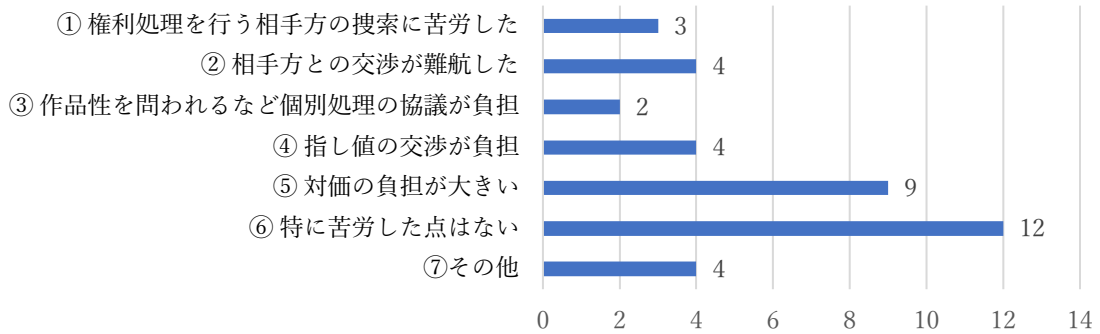
- ・海外楽曲は配信には難しい
- ・アーカイブなどシンクロが発生する使用形態は極力避けるようにしている
- ・リアルタイム配信のみにしてアーカイブを残さないことで対応した

上記のとおり、i)外国曲の国内配信については、④指し値の交渉が負担、⑤対価の負担が大きいとの回答が多数であった。また、その他の回答には、日本における SP（サブパブリッシャー）が存在しないというものもあった。

回答の具体的理由として、海外楽曲は配信が難しいとの回答のほか、アーカイブなどシンクロが発生する使用形態は極力避けるようにするとの回答など、外国曲のシンクロ権処理が発生すること自体がライブイベントの海外配信の障害となっている様子がうかがわれた。

**B3-2 ii)国内曲の海外配信の権利処理で苦労した点はありますか（複数選択可）。**

24件の回答



**B3-2 回答の具体的理由**

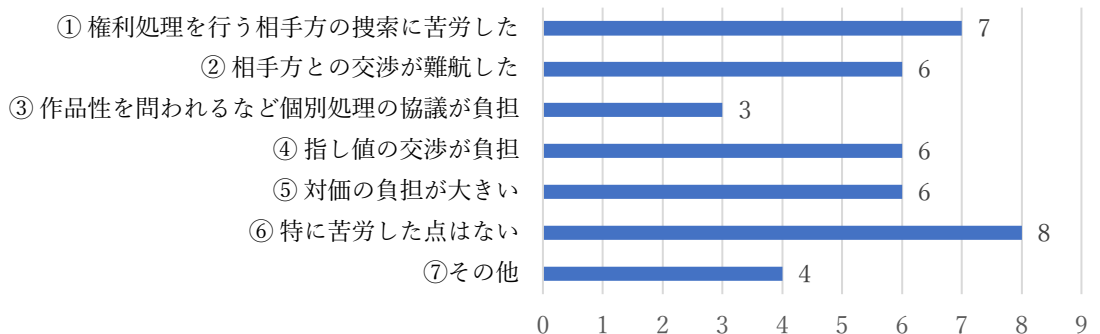
- ・国毎に管理団体が異なるため、各国の著作権管理団体と個別に協議するのは現実的ではない。JASRACが海外配信の権利処理を各国の著作権管理団体と行ってくれたら助かる。
- ・現状は既存曲を配信に使用していない。

上記のとおり、ii)国内曲の海外配信処理についても、対価の負担が大きいとの回答が多く、これは国内曲でも海外配信をする際には国内の権利者（音楽出版社）との間で指値交渉をする必要があるためであるとうかがえた。なお、他の質問に比べると、⑥特に苦労をした点はないとの回答が多かったが、この点は、海外配信について曖昧に処理をしている可能性もあると考えられる。

他方で、⑤対価の負担が大きいとの回答の割合が多く見られた。回答の具体的理由の中には、各国の著作権管理団体と個別に協議するのは現実的ではないといったものや、既存曲を配信に使用していないとの回答もあり、国内曲であっても配信に使用することについて課題に直面している様子がうかがわれた。

**B3-3 iii)外国曲の海外配信の権利処理で苦労した点はありますか（複数選択可）。**

22件の回答



### B3-3 回答の具体的理由

対価が高い為、(外国曲を)使用せず

J-LODlive での配信において、海外既存曲の扱いをどうしようか迷い中、基本配信について尋ねても回答がばらばら。

上記のとおり、iii)外国曲の海外配信処理については、①権利処理を行う相手方の捜索に苦勞した、②相手方との交渉が難航した、④指し値の交渉が負担、⑤対価の負担が大きいといった点の回答がいずれも多かった。海外へのプロモーションの観点では、公演に使用した海外既存曲も配信に入れることが望ましいことがうかがわれるが、実際上は権利や対価において障害があることが伺われた。

### B4 海外配信の権利処理でネックとなる点について、解決策のアイデアがあればご記載ください。

シンクロ許諾の固定化、団体による集中管理

JASRAC が海外の著作権管理団体とのやり取りを仲介して頂けると非常に助かると思います。

コロナ期間のみでも開放して欲しい

ブロックチェーンなどを使用した、著作権使用料を全世界追求可能なシステムの構築

特に中国は MCSC が機能しているとはいえ、NexTone のような団体ができるのがいいのでは

上記のとおり、やはりシンクロ権と海外団体とのやりとりに関する回答が多かった。

### アンケートを踏まえた課題

以上のとおり、海外配信をする際に海外の著作権管理団体から許諾をもらう必要がある点、外国曲におけるシンクロ権についていずれも課題に直面していることがうかがわれ、これを避けるために、外国曲を使用しないとの回答や、国内曲であっても配信には既存曲を使用しないなど、各事業者における課題の大きさがうかがえた。

## (3) 課題解決策

### ア 包括的処理の進展

#### 現状

海外配信における包括的利用許諾の射程の問題について、NexTone が、2020 年 11 月 18 日に、海外著作権使用料徴収・分配のための欧州著作権管理団体との著作権徴収代行契約を締結したとの発表をしている<sup>25</sup>。この点やシンクロ権の問題も含め、NexTone 及び JASRAC にヒアリングをした結果は以下のとおりである。

#### ～NexTone へのヒアリング結果～

<sup>25</sup> NexTone の 2020 年 11 月 18 日付けリリース <https://contents.xj-storage.jp/xcontents/AS06583/767d900d/bf4a/477d/8386/b47c389b8e06/140120201118426002.pdf>

海外配信に関しては、これまでに YouTube との間でマルチテリトリーの契約を締結している。JASRAC は相互管理契約をしている関係で、許諾を出せるのは日本国内に限られ、海外配信については地域ごとに著作権管理団体の許諾が必要との立場と思われるが、NexTone は相互管理契約でないためにこのような制限はない。

YouTube との間での契約では、約 150 か国のマルチテリトリーの許諾を出せる契約を行っている。これを行えば、配信された地域の収入がダイレクトに NexTone に払われる。グローバルに許諾を出せる出版社であれば、全世界の YouTube での配信の委託を受ければこれが実現できる。

このように、個別に各 DSP (配信プラットフォーム) との契約締結を進める一方で、IMPEL という国際的なデジタルに関するマルチテリトリーの許諾と使用料の徴収を行う会社と契約をした。これにより、NexTone がグローバルに許諾を出せる出版社から楽曲の委託を受ければ、IMPEL が持っている世界 45 以上のグローバル DSP へのライセンスについて、使用料の徴収を行うことが可能となる。

ただし、シンクロ権はこの枠組みで処理されるものではない。

シンクロ権処理の煩雑さの解消は難しい課題である。近年特に外国曲では、作詞家、作曲が複数いることがあり<sup>26</sup>、各作詞家・作曲家ごとに出版社がつくことがある。例えば、これまでは日本特有であった代表出版制度<sup>27</sup>を海外でもうまく利用することで煩雑さを軽減できないか検討の余地があると思われる。

海外配信については、今後ますます勢力を増すグローバル DSP との交渉の問題がある。例えばグローバル DSP の配信の収益額が判明していれば、ある収入部分に対して包括的に何%の使用料とするといった交渉が可能であるが、現状は明らかでなく、このような交渉ができないとの問題がある。

## ～JASRAC へのヒアリング結果～

日本で海外楽曲を利用する人がその都度海外の著作権者に個別に手続きするのは困難が伴うことから、世界各国の著作権管理団体が、それぞれの団体の管理作品(レパートリー)を互いに管理し合う契約を結んでおり、これが相互管理契約である。

これにより、海外で日本の音楽を配信する場合、配信する楽曲が JASRAC の管理する日本国内の作品であっても、JASRAC ではなく、JASRAC と相互管理契約を締結しているその国の音楽著作権管理団体や、その地域での権利を有している音楽出版

---

<sup>26</sup> 例えば、以下の記事では、2018 年のアメリカの配信チャートトップ 10 に入った楽曲にクレジットされるソングライターの数には 1 曲につき平均 9.1 人との指摘がある。 [https://www.excite.co.jp/news/article/RollingStone\\_30512/](https://www.excite.co.jp/news/article/RollingStone_30512/)

<sup>27</sup> 作詞家や作曲家が、音楽出版社と著作権譲渡契約を締結し、著作権の管理は音楽出版社が行い、作詞家や作曲家は使用に応じた印税を受領するのが一般的である。この場合、JASRAC や NexTone に著作権の管理を委託するのは音楽出版社となる。日本では、音楽出版社が複数いる場合は代表出版者を定め、代表出版者が楽曲を届け出るとの運用がされている。

者などに許諾を得てもらうこととなる。

なお、インターネット上での音楽利用は、著作権のうち演奏権 (performing rights)・録音権 (mechanical rights) が複合的に働く利用である。JASRAC はそのいずれの権利も管理しているため、一度の手続きで両方の権利に対する許諾を発行できるが、他の国では多くの場合、演奏権と録音権の権利者が異なり、それぞれの権利者への手続きが必要となる。

日本から海外に向けて配信する場合、いわゆる国境をまたぐ配信に関しても、各配信地域において許諾を得てもらう必要がある。

これは、各国で著作権法、権利処理のルール、が異なるため、現状では現地の管理団体による許諾を行うことが適切であるという考えに基づくものである。

海外向け配信をする際の手続き負担の軽減との関係においては、必要に応じて海外の著作権管理団体の連絡先を紹介することは多々ある。その後は、海外の各著作権管理団体と配信事業者との間でやり取りとなる。

配信における外国曲の利用に伴うシンクロ権処理については、世界的に見て、現時点でいずれかの団体が個別の指し値交渉を集中的に取りまとめている例はない。

日本国内の配信においては、現時点で、放送コンテンツの二次利用<sup>28</sup>や、JASRAC と包括許諾契約をしている動画投稿サイト (YouTube 等) に個人が動画投稿をする場合<sup>29</sup>には、外国曲であっても指し値交渉によるシンクロ権処理を経ずに利用できる場合があるが、これは日本国内における限定的な利用であり、こうした許諾スキームがスタンダードになるということではない。

### **海外配信の許諾に関する手続き負担軽減策**

上記ヒアリング結果のとおり、海外配信における包括利用許諾の問題については、著作権管理団体がプラットフォームごとに包括許諾を与え、そこでの楽曲使用について使用料を国際的に徴収していくとの方向性が見い出されているように思われる。

同様に、JASRAC においても、米国の著作権権利事業者である Muserk と管理委託契約を締結し、Muserk が YouTube に配信とそれに伴う複製を許諾し、JASRAC 管理楽曲が海外で使用された場合の使用料の徴収を始めている<sup>30</sup>。

この枠組みでは、YouTube を利用した配信であれば、YouTube 側で配信に関して著作権管理団体と包括許諾契約を締結しているために、特別な手続きをとらずとも、国

---

<sup>28</sup> 現在、放送番組・映画の二次利用ストリーム配信・有期限ダウンロード配信では、一定の外国曲についてビデオグラム録音の手続きは不要 (シンクロ権の指し値交渉は不要) となっている。JASRAC の HP <https://www.jasrac.or.jp/info/network/business/movie.html> STEP1 の例外 2

<sup>29</sup> JASRAC の HP 「YouTube 等の動画投稿サービスでの音楽利用について」 <https://www.jasrac.or.jp/news/20/interactive.html>

<sup>30</sup> JASRAC によるプレスリリース 2020 年 4 月 30 日 [https://www.jasrac.or.jp/smt/release/20/2004\\_2.html](https://www.jasrac.or.jp/smt/release/20/2004_2.html)



境をまたいだり配信ができ、権利者には対価が行き渡ることになる。ただし、ここでもシンクロ権、原盤権は別途処理が必要である。

他方で、YouTube などの巨大プラットフォームや、IMPEL のネットワークに入っていない国内プラットフォームによって海外配信をする際には、海外配信における許諾の問題が残る。

この点は、国内の配信プラットフォームが海外の著作権管理団体から楽曲の配信について包括許諾を得ている場合、各イベント主催者が、楽曲の海外配信について個別に海外の著作権管理団体から許諾をとる必要はないと解される。日本のコンテンツの海外発信推進の観点から、国内配信プラットフォームがグローバルな配信について包括許諾を得るスキームの推進（例えば、海外発信をするコンテンツ事業者のみならず、その配信を行う国内プラットフォームへの支援）が、現場の事務負担軽減において有用になると考えられる。

## イ シンクロ権処理の事務負担軽減策

上記の包括許諾は有用な課題解決策であるが、それがシンクロ権の処理を伴わないものにとどまる場合、ライブイベントの海外配信の促進効果は半減することが予想される。

アンケート結果からも、シンクロ権処理を避けるためにアーカイブ配信をしないとしたり、外国曲は配信には難しいと考える事業者もおり（B3-1）、大きな課題であることがうかがえた。

もっとも、海外の権利者にとって、シンクロ権は指し値交渉として高額の使用料を請求できる材料であり、これ自体が近い将来に高い組織率での集中管理・包括許諾の対象となっていくことは必ずしも期待できない。

そのため、包括許諾以外の考えられる事務負担軽減策としては、特に SP がいない事案における権利者の円滑な発見のサポート、海外の権利者が見つからない場合の、裁定制度の改善（前述のとおり）、権利処理や交渉の専門人材の確保（後記ウ）が考えられる。

## ウ 権利と国際契約の専門家の育成や契約サポート

上記の各問題、特にシンクロ権処理の問題など、構造的に解決できない問題を残している。これに対する手当として、権利と国際契約の専門家の育成、政府による契約サポートが考えられる。

例えば、海外のエンタテインメント法・IT 法実務の学習（交渉相手研究）のために、年に 5 人程度の法実務家を、政府奨学金で同分野に秀でた主要ロースクールの LL.M（法学修士）過程に留学させ、そのほかにも、国内の主要な法学部に夜間の修士課程を創設し、年 20 名程度の実務家が仕事につきつつエンタテインメント・IT 法

務を学ぶ体制の整備といった方策が考えられる。

特に今後ますますグローバル化するコンテンツ・IT 産業において、国際契約と権利処理の専門家の育成は急務といえる。上記により、10年で250名の専門人材が育成できれば、比較的少ない投資額により、同分野における日本企業の国際交渉力は飛躍的に高まろう。

また、政府による契約サポートとして、例えば諸外国の著作権制度や著作権管理団体の情報の集約や、海外配信における著作権処理の考え方の整理、専門家を招いた講習会・勉強会の企画など、実務的な観点で事業者にとって有用な調査、公表を（なるべく一元的な部署で）行うことが考えられよう。

さらに、上記 NexTone とのヒアリング結果に記載のとおり、今後、日本の事業者がグローバルな巨大プラットフォームと交渉をしていくに当たって、配信プラットフォーム側の収益額が見えない等の交渉の非対称性の問題がある。上記は個々の事業者においては解決困難な課題であり、必要に応じて独占禁止法などの積極活用による支援が期待される所といえる。

## 4 専属解放処理

### (1) 前提となる法的検討・調査内容

レコード原盤が制作される際には、レコード会社とアーティスト側（プロダクションを含むことが多い）との間で、アーティストの実演（歌唱・演奏）に関する契約が締結される。その際、一定期間、アーティストは当該レコード会社以外の者のために、収録のための実演を行ってはならないとの専属実演家契約が締結されることが多い。

専属実演家契約を締結しているアーティストが、別のレコード会社から出されるCD等で実演を行う場合、契約先レコード会社に対して実演の収録の許諾を受けるが、この処理は専属解放処理と呼ばれる（専属解放料と呼ばれる対価の支払を伴うこともある）。近年、音楽ビジネスを取り巻く環境の変化もあり、この専属の対象範囲が拡張しているとの指摘もある<sup>31</sup>。

従来、専属実演家契約においては、テレビ番組や映画内における実演の収録については例外的に専属の範囲外とされ専属解放処理は不要（レコード会社の許諾なく、テレビや映画のために実演を収録できる）とされている例が多かった。これに対し、インターネット配信のための収録については専属の対象外と明記していない契約も多いと予想される。この場合、インターネット配信も専属の範囲内とも解され得る。専属の対象となると、アーティスト本人が自身の楽曲を実演してインターネット配信をするにも、レコード会社からの専属解放処理が必要となり、インターネット配信における障害とな

---

<sup>31</sup> 内藤篤 著「エンタテインメント契約法（第3版）」276-278頁参照

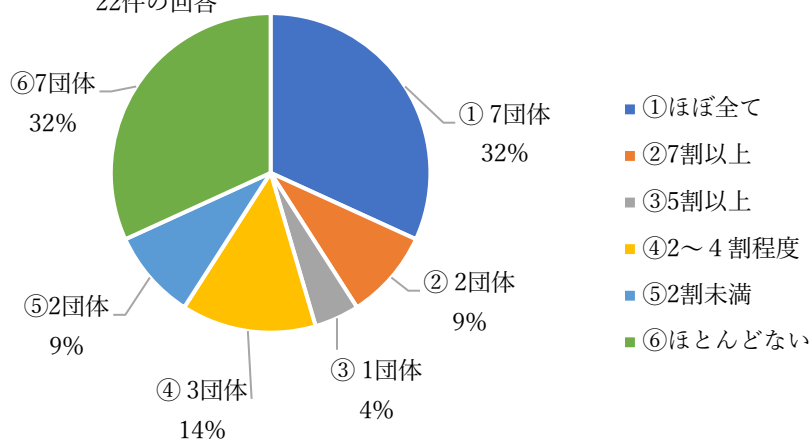
ることが予想される。

そこで、レコード会社との契約内容や、専属解放での課題について実態調査を行った。

## (2) アンケート調査結果

D1 アーティストとレコード会社の専属契約では、大きく分けて、i)インターネット配信のみを目的とした実演の収録は対象外と明記されたものと、ii)このような明記はなく、インターネット配信のための実演も専属の実演に含まれると読めるものがありそうです。このうち、ii)のように、インターネット配信のみを目的とした実演の収録を専属とする（専属解放処理を必要とする）契約は、過去5年間に於いて何割程度あった印象でしょうか。

22件の回答



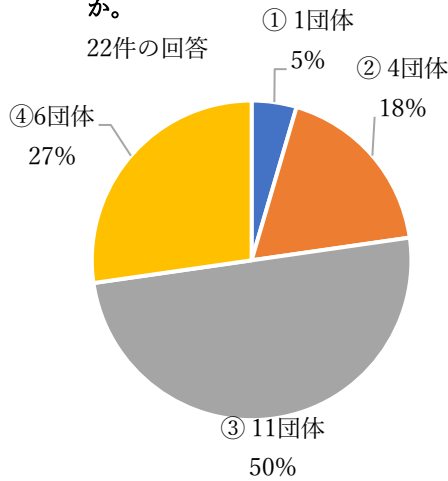
### D1 回答の具体的理由

アーカイブ配信においては専属録音契約に抵触するものとなる

上記のとおり、ほぼ全ての契約でインターネット配信も専属の対象とされていると回答した事業者が7団体（32%）あった。レコード会社との契約のうち5割以上がそのような契約であると回答した事業者（①から③）は、合計10団体（45%）であった。

**D2 D1の回答に関わらず、インターネット配信のみを目的とする実演の収録の場合に、レコード会社への専属解放の手続をとられる場合は現実には多いでしょうか。**

22件の回答



- ①専属解放の手続はとらず、レコード会社への連絡なく配信しているケースが多い
- ②レコード会社への連絡はするが、専属解放料の支払まで求められない場合が多い
- ③専属解放処理の手続をとり、専属解放料の支払も発生する場合や専属解放を断られる場合が多い
- ④その他

④その他の回答：不明 (3)、わからない (1)、専属解放は発生していない (1)、現場の担当者（事務所や、ブッキング担当）よりの了承が多い (1)

**D2 回答の具体的理由**

先方よりのプロモーションの為、専属解放を含み出演の了承を受けており、何か先に専属解放等、問題があるようであれば、ブッキングの際にNGとする。

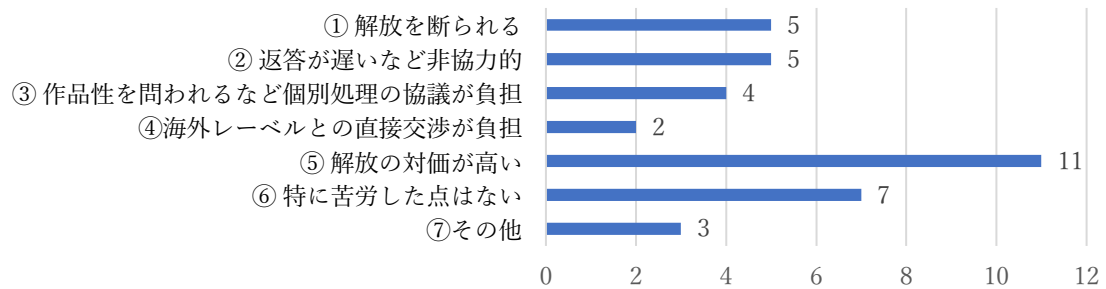
専属解放料に関して、明確な算出方法が無い。

契約先レコード会社開発の配信プラットフォームを使用するよう強要される

上記のとおり、実際にインターネット配信をする際にレコード会社に許諾の手続をとっているか事業者が11団体 (50%) あり、レコード会社への連絡なく配信をしている事業者は1団体にとどまった。

**D3 インターネット配信を行う場合の専属解放に当たって苦労する点がありますか (複数選択可)。**

22件の回答



**D3 回答の具体的理由**

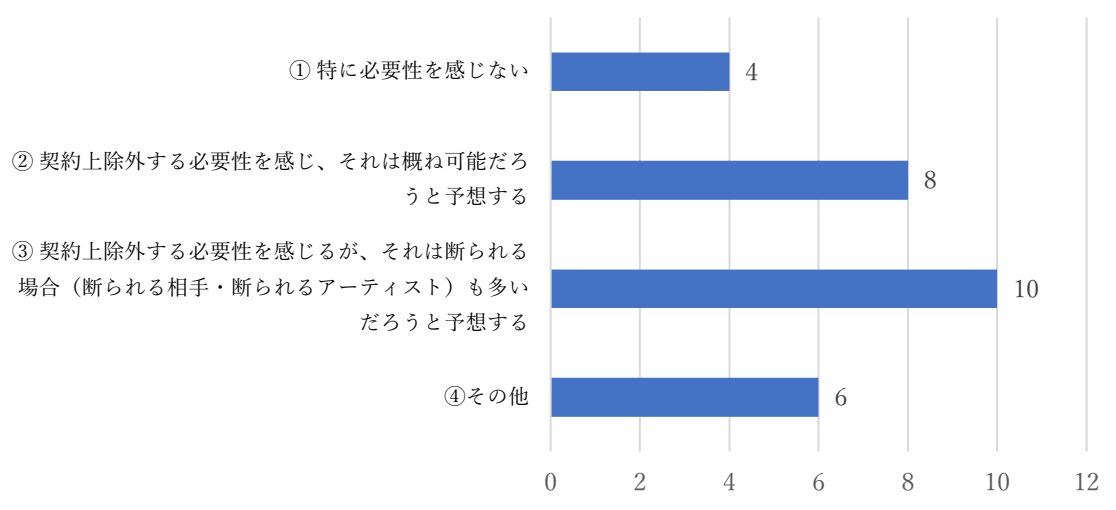
自社の所属アーティストでありながら、自社の配信コンテンツに参加できなかった場合がある。

生配信/アーカイブ、有料/無料、ワンマン/オムニバスなど諸条件により対応が異なる

⑤解放の対価が高いとの回答が多数を占めた点が特徴的といえる。また、①解放を断られる、②返答が遅いなど非協力的、③作品性を問われるなど個別処理の協議が負担といった回答も多く、レコード会社との協議の難しさがうかがえた。

**D4 アーティストの所属事務所として、今後、レコード会社と専属実演家契約を交わす際に、インターネット配信のみを目的とする実演を専属の実演から除外する必要性を感じますか（複数選択可）。**

22件の回答



#### D4 回答の具体的理由

新人は、プロモーションの意味で、積極的に配信参加したいが、大物については、専属の意味が大きくなっていく為、アーティストのグレードにより使い分けてもいいと思う。

経験則として、レコード会社は体質的に「基本契約は今まで通り」と言うのを譲らないから。交渉できるとしたら配信部分は都度協議事項にするなど。

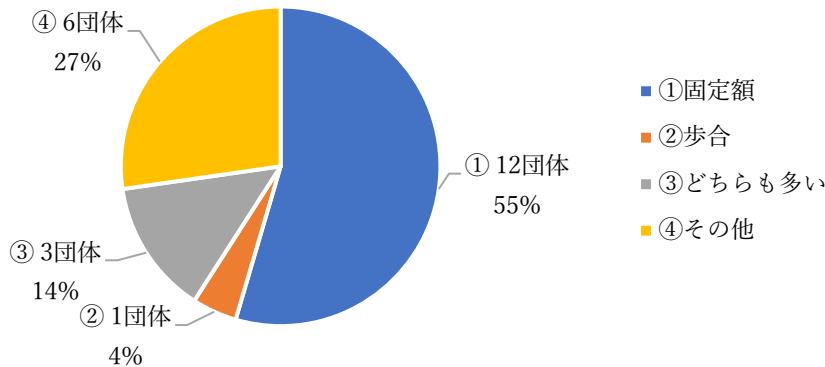
インターネット配信以降の映像の権利帰属、二次利用の取り決めも行う必要があり、個別の協議が予想される

上記のとおり、4団体を除いて、今後の契約において、インターネット配信のみを目的とする実演を専属の実演から除外する必要性を感じている。他方で、（交渉によって）除外が可能だろうと考える回答よりも、除外は断られる場合も多いだろうと予測する回答の方が多い。

新人アーティストはプロモーションの趣旨で積極的に配信に参加したい一方、大物アーティストは専属とする意味合いが異なるため、アーティストのランクによる使い分けが考えられるといった意見もみられた。

**D5 インターネット配信における専属解放料は、固定額、歩合（収益の何%など）どちらが多いでしょうか。**

22件の回答



専属解放料は、歩合はあまりなく、固定額の回答が多かった。その他の回答の中には、レーベルの専属解放料に差があるといった回答もあった。

### (3) アンケート調査結果まとめ

上記アンケート結果から、配信のための実演の収録が専属的実演の対象となっている（これを行うにはレコード会社に対する専属解放処理が必要となる）場合が少なからず見受けられた。また、多くの事業者は、今後の契約においてこれを対象外とする必要性を感じているものの、その交渉は難しいと考える事業者が多く、レコード会社との調整が課題であることがうかがわれた。

この点については、文化庁文化審議会「放送番組同時配信 WT」第1回において、テレビ東京ホールディングスの丸田氏も、以下のとおり、配信における専属解放の問題を挙げている<sup>32</sup>。

「また、必ずしも著作権法の課題ではありませんが、制度改正が行われれば権利処理の円滑化につながる課題として、3つの課題を挙げさせていただいております。その1つが7番目の専属解放の問題です。レコード会社とアーティストによる専属実演家契約により、アーティストの歌唱・演奏シーンを配信する場合に、レコード会社から専属解放の申請と申請に伴う対価を求められるということがあります。専属解放は放送では不要な手続ですが、配信では必要な手続とされていて、契約当事者でない放送局に対価を請求する根拠が不明確ですけれども、支払いに応じないともめるということが多く、各社の見逃し配信や有料配信においても、現状音楽番組はほとんどラインナップに上がっておりません。」

<sup>32</sup> [https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hosobangumi\\_working\\_team/r02\\_01/](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hosobangumi_working_team/r02_01/)

今後、アーティストにとってもインターネット配信のニーズは益々増えることが予想されるが、専属解放処理にかかる時間的・金銭的コストの不透明さゆえに、アーティスト本人によるインターネット配信を諦める結果をもたらしかねず、重要な課題といえる。

## 第2章 著作者人格権による利用の萎縮

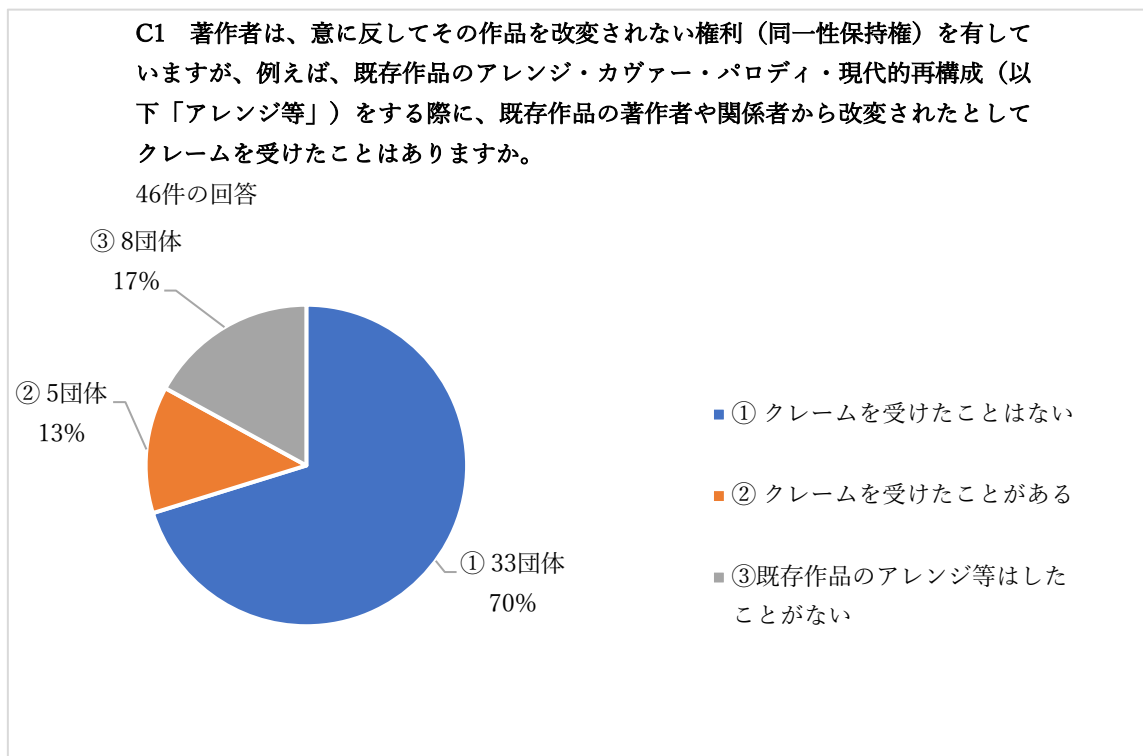
### 1 前提となる法的検討・調査内容

D J プレイ等を代表に、ライブイベントにおける楽曲のアレンジ、既存の戯曲の現代的解釈と再構成、フリーライド的でない軽微なパロディ、オマージュ的な他者作品の利用など、ライブイベントのメイン潮流たる作品傾向には、常に著作者人格権（同一性保持権・氏名表示権など）上の疑問がついて回った。それは、近年のリスク耐性の弱い企業風土や逸脱とされた行為への批判が集まりやすいネット言論の特質から、現場における表現の過度な萎縮を時にもたらしている。

ライブイベントにおける楽曲のアレンジ等にみられる他者作品の改変は、著作者人格権（同一性保持権）侵害となる可能性がある（21条1項）。また、著作者の名誉又は声望を害する方法によりその著作物を利用した場合は、著作者人格権の侵害とみなされる（名誉声望保持権。113条7項）。

そこで、ライブの現場に対し、これら規定の存在により現場における表現が萎縮している実態はないかを調査し、著作者の利益を守りつつ過度の表現萎縮を防ぐための法制度及びビジネス慣行上の方策を検討・整理する。

### 2 アンケート調査結果



ライブイベントにおいて、既存作品の改変に関連したクレームを受けたことがあるかという質問に対し、「クレームを受けたことがある」との回答は全体の13%にとどまり、



70%が「クレームを受けたことはない」と回答した（ただし後述 C3 参照）。残り 17%は、そもそも既存作品の改変を行ったことがないというものであった。

回答の中には、ライブイベントに先立ち、著作者の許諾を得ている旨の記載もあり、「クレームを受けたことがない」との回答が大半を占める背景には、権利処理が行われている実態がうかがえる。

**C2 C1で「クレームがきたことがある」と答えた方にお聞きします。提訴をされたり、解決金・賠償金を支払ったり、クレームにより表現を変更した経験はありますか（複数回答可）**

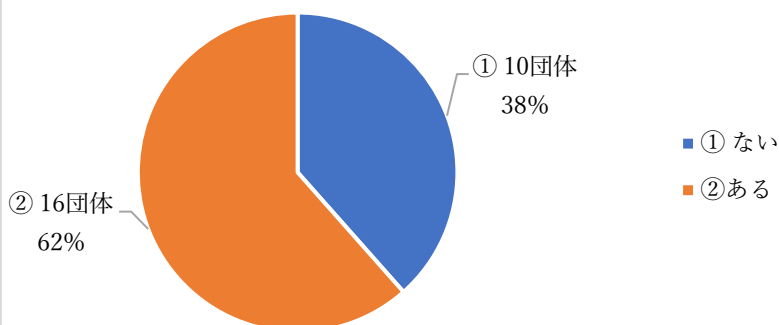
4 件の回答

- ① 提訴されたことがある 0
- ② 解決金・賠償金を支払ったことがある 0
- ③ 表現を変更したことがある 4 団体

「クレームを受けたことがある」と回答した団体のうち「提訴されたことがある」又は「解決金・賠償金を支払ったことがある」と回答したものはなかった。「クレームを受けたことがある」と回答した団体では、表現を変更したと回答した団体が4 団体あり、その理由として、舞台公演でのアレンジ使用を拒絶されたために使用を断念したとの回答があった。

**C3 既存作品のアレンジ等を考えたことがある方にお聞きします。既存作品の著作者から、作品を改変したとのクレームが来ないよう、事前に手控えたり、アレンジ等で工夫した経験はありますか。**

26件の回答



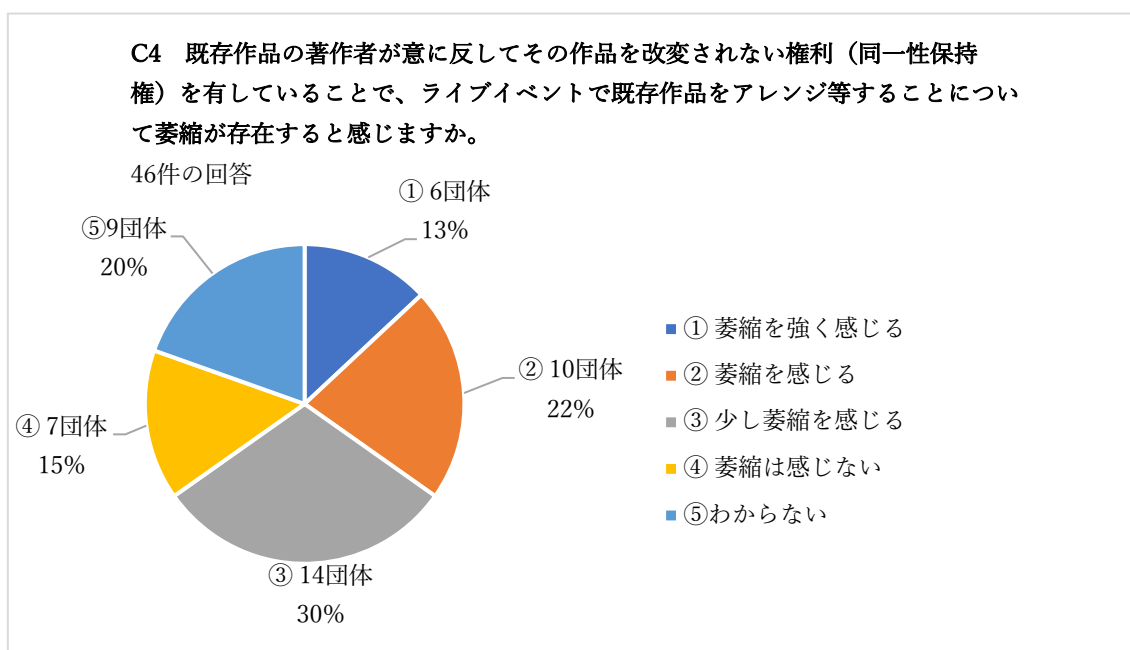
**C3 回答の具体的理由**

- ・似て非なる楽曲を制作し、それを使用した
- ・基本的には原曲アレンジがその曲にとってのベストのアレンジであるため。
- ・ストレートカバーとなるように注意する
- ・大幅な改変がある場合は、事前に著作者側の確認を取る。

- ・許可が取れない場合は行わない
  - ・カラオケでの使用
  - ・権利者に事前に方針を伝え、初稿の台本を共有している
  - ・こちらの考え方を整理しておき、クレームがあった場合でも、初動で対応を間違わないようにする。
- またクレームがあった場合でも、話し合いの姿勢を示し、当事者間の協議で解決するよう意識する。

既存作品のアレンジ等を考えたことがある団体のうち、既存作品の著作権者からのクレームを避けるため事前に手控えたり、アレンジ等で工夫した経験が「ある」と回答した団体は全体の 62%と、多くの事業者がクレームを避けるために工夫をしていることがうかがえた。

具体的理由にも、事前に権利者に許可、確認をとっている事業者も複数見受けられた。

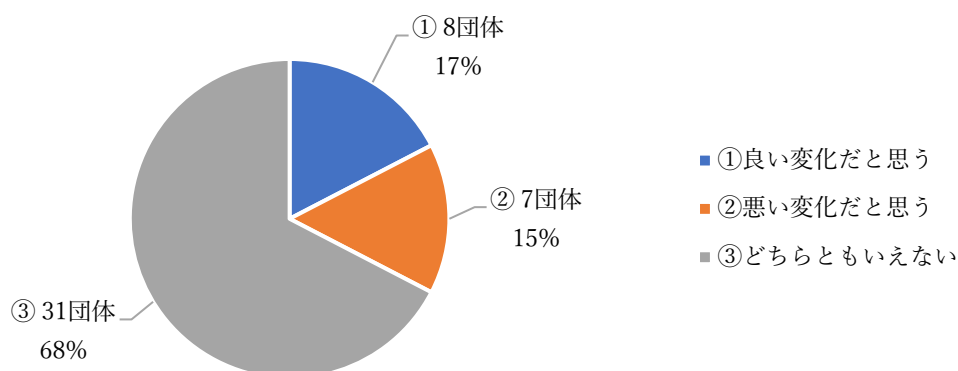


同一性保持権の存在によるライブイベントにおける既存作品のアレンジ等への萎縮があるかという質問に関して、「萎縮を強く感じる」と回答した団体は全体の 13%、「萎縮を感じる」と回答した団体は 22%、「少し萎縮を感じる」と回答した団体は 30%であり、「萎縮を感じる」と回答した団体の総数は 65%と、過半数を上回った。他方で、「萎縮は感じない」と回答した団体は 15%にとどまり、「わからない」と回答した団体が 20%を占める結果となった。

ライブにおける音楽の利用に関して、基本的にはストレートカバーしか行わないとの方針の団体や、著作権者が強固な同一性保持権を有することを問題視しつつも、著作権者に敬意を払わずに勝手にアレンジすることが許される風潮を危惧した団体も見受けられた。

C5 既存作品のアレンジ等をする際に、上の同一性保持権（改変されない権利）を意識することは、ライブイベント界にとって良い変化と考えますか、悪い変化と考えますか。理由も含めてお答えください。

46件の回答



#### C5 回答の具体的理由

- ・権利者・使用者により立場があり、ケースバイケース
- ・自由な表現ができることが望ましいと感じる。
- ・例えばロックをレゲエ調にアレンジすることでその曲の別の魅力が生まれ、オリジナル曲の制作者もそれをOKとするなら、音楽文化がより豊かになる。
- ・政治目的などに利用されない限りはいいのでは、と思います。
- ・作品をどういう方向で解釈するかは場合によって良さも悪さもあると思うが、パロディなどは一種のオマージュでもあると個人的には考えているので、ガチガチに同一性保持を求められすぎるのは文化的にマイナスになると感じている。
- ・こちらがアレンジする側に立つこともあれば、こちらがアレンジされる側に立つこともあり、両方の立場を理解できるため。

既存作品のアレンジ等をする際に同一性保持権を意識することは、ライブイベント界にとって良い変化と考えるかとの質問に対しては、「良い変化だと思う」と回答した団体は17%、「悪い変化だと思う」と回答した団体は15%であり、ほぼ同数であった。他方、「どちらともいえない」と回答した団体が全体の68%にのぼり、この問題への姿勢をめぐって回答者に迷いや戸惑いがある様子もうかがえた。

上記回答の理由として、ケースバイケースであると考えもの、自らいずれの立場に立つこともあり、両方の立場を理解できるとするものがあつた。他方で、文化の発展の観点からアレンジが許されるべきとするもの、パロディなどについては同一性保持権を厳しく判断すべきでないとの趣旨のもの、自由な表現が望ましいと考えるものなど、アレンジを認めるべきとの趣旨と思われる回答が複数見受けられた。

### 3 具体的事例

ライブイベントにおけるアレンジが問題となった過去の判例として、ヤヌシュ・コルチャックという実在の人物の生涯を描いた著作「コルチャック先生」の執筆者として著作権及び著作者人格権を有する原告が、舞台劇「コルチャック先生」を主催、制作し公演した舞台等を行った被告らに対し、著作権（翻案権、上演権）及び著作者人格権（同一性保持権、氏名表示権）を侵害した等として、損害賠償を請求した事案がある。判決は、原告著作が、既存の文献等を基礎に、それを取捨選択して記述したコルチャックの生涯の描き方の本質的な特徴が、本件舞台劇において直接感得される程度に再現されているとはいえないから、原告の翻案権及び上演権を侵害するとはいえず、また、著作者人格権（同一性保持権及び氏名表示権）を侵害するともいえない、と判示した<sup>33</sup>（なお、控訴審では、舞台劇の一部の場面が控訴人の著作物（書籍）の翻案に当たると判断されたが、原告が上演に同意していたことが認定され、控訴は棄却されている<sup>34</sup>）。

また、訴訟には至らなかったが、上演が中止に追い込まれた例として、宮崎県立芸術劇場における舞台劇「三文オペラ」の例がある<sup>35</sup>。これは、ドイツで同戯曲及び楽曲の著作権を管理する会社と劇場間の上演契約書に、上演にあたり同社の指定業者から楽譜を有料レンタルすることを義務づけ、その楽譜通りの編成で生演奏するように求める条文が規定されていたことに関し、劇場側が楽譜通りの生演奏は出来ないと告げたところ、同社から公演の中止を要求され、開演10分前に中止が決定されたというものである。

「三文オペラ」の戯曲・楽曲は共に日本ではパブリック・ドメインと考えられたが、著作者の死後も著作者人格権の侵害にあたる行為は禁止されているため（101条の3）、理論的には人格権侵害の主張がなされる可能性を孕んでいたものである。実際にパブリック・ドメインの作品に対する人格権侵害が認められた事例はほぼ見当たらないが、クレームを受ける事実上のリスクがあることを示した一例である（もっとも、この事件は、パブリック・ドメインであるにもかかわらず劇場側が上演契約を締結してしまっており、契約違反のクレームを受けたという側面がある）。

### 4 課題解決策

アンケート結果からは、権利者への事前確認を行うなどしている事業者が一定程度見

---

<sup>33</sup> 大阪地判平成13年8月28日（コピライト493号32頁）

<sup>34</sup> 大阪高判平成14年6月19日（判タ1118号238頁）。なお、控訴審では、人格権についての判断はなされていないようである。

<sup>35</sup> 詳細は、福井健策「改めて、パブリック・ドメイン論。『三文オペラ』上演中止問題を契機に」骨董通り法律事務所コラム（<https://www.kottolaw.com/column/001175.html>）参照。

受けられ、程度の差はあるものの、著作者人格権による利用の萎縮を感じている事業者も6割を超える状況であった。また、上記具体的事例のとおり、特に三文オペラの例では、上演が中止に追い込まれており、著作者人格権の問題の大きさを物語っている。

上記「第1章の2D] プレイにまつわる問題、(2)ウ著作権者が有する翻案権(編曲権)及び著作者が有する著作者人格権(同一性保持権)との関係」(23頁～)で述べたように、日本の著作権法は、同一性保持権につき、ベルヌ条約より高いレベルでの保護が規定されている。課題解決策としての解釈・改正の方向性は、同箇所でも述べたとおりであるが、過度の表現萎縮を防ぐという点にも十分に考慮をした法解釈、改正が考えられる。

### 第3章 新しいライブエンタテインメントモデルと資金決済法上の課題

#### 1 前提となる法的検討・調査内容

新しいライブエンタテインメントモデルとして、個人や団体によるライブ配信の隆盛に加え、日本発祥のコンピュータグラフィックスのキャラクター等を用いたライブ配信（いわゆる VTuber）などが出現している。そのマネタイズ手法として、視聴者がライブ配信者等に対して、任意に金銭又は有償アイテム等を送付するサービスである、いわゆる投げ銭サービス<sup>36</sup>が用いられることが増えている。

韓国の PLAYBOARD によるランキングでは、YouTube の投げ銭機能であるスーパーチャットの累積額世界ランキングの上位は日本の VTuber が占めている<sup>37</sup>。

他方で、YouTube でスーパーチャットをした場合、スマホアプリ内決済経由の場合は、アップルやグーグルの決済手数料として3割、さらに YouTube から3割の手数料が引かれており、米国の巨大プラットフォームへの依存がコンテンツビジネスとしての弱点であるとの報道もある<sup>38</sup>。一方で、日本においては、以下詳述するとおり、銀行法・資金決済法による規制が投げ銭サービス構築上の大きな課題となっている。

すなわち、配信プラットフォームを通じて投げ銭サービスを構築・実施する場合、銀行法及び資金決済法における「為替取引」に該当し、これらの法律に基づく厳格な規制を課されないかが問題となる。

銀行法では、「為替取引」を営業として行うには内閣総理大臣による免許が必要であるとされる（同法4条、2条2項2号）。ただし、資金決済法では、資金移動業者として内閣総理大臣の登録を受けることで、銀行以外の者が100万円以下の少額の為替取引を業として行うことができるとされ、この場合には銀行法に基づく免許は不要とされる（同法37条、2条2項、同法施行令2条）。投げ銭は1回の取引が100万円以下と考えられるため、以下では資金決済法との関係について検討する。

資金決済法に基づき資金移動業の登録を受けるには、財産的基礎や体制整備を求められる上（同法40条1項）、資金移動業者は、利用者に対する履行保証金（最低でも1000万円）を供託等しておくこと（同法43条、同法施行令14条）、犯罪収益移転防止法に基づき、一定の取引（①10万円を超える現金の受払いを伴う為替取引、②為替取引を継続的に又は反復して行うことを内容とする契約の締結）の際に本人確認を行うこと（同法2条2項30号、4条、同法施行令7条1項1号ツ、ナ）等の厳しい規制が適用される。

---

<sup>36</sup> 以下詳述するとおり、視聴者から受け取った資金を配信者に直接送金するサービスは、資金移動業の登録を必要とする「為替取引」に該当する可能性が高いと考えられる。資金移動業の登録を行わない事業者においては、そのような直接的な送金サービスと区別する意図から、「投げ銭」という用語をあえて使用しない傾向がうかがわれるが、本報告書では、とくに区別せず「投げ銭サービス」という。

<sup>37</sup> PLAYBOARD の HP <https://playboard.co/en/youtube-ranking/most-superchated-all-channels-in-worldwide-total>

<sup>38</sup> 有料記事であるが、日経新聞2020年11月17日「Vチューバー、雑談で1億円 投げ銭世界トップ3独占」<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO66281130W0A111C2TJ1000/>

他方で、「為替取引」は法律上定義されておらず、金融庁などによる公的なガイドラインも出されていない<sup>39</sup>。最高裁は、為替取引について「顧客から、隔地者間で直接現金を輸送せずに資金を移動する仕組みを利用して資金を移動することを内容とする依頼を受けて、これを引き受けること、又はこれを引き受けて遂行すること」と判示しており<sup>40</sup>、これが唯一の解釈基準といえる状況である。

この判示からすれば、ライブ配信事業者が、投げ銭サービスを通じて、視聴者から依頼を受けて、単純にそのまま配信者に送金している場合、為替取引に該当することとなりそうである。

そこで、各種ライブ配信事業者は、構築する投げ銭サービスが、資金移動業の登録を必要とする「為替取引」に該当しないよう、投げ銭を、事業者自身が視聴者に提供する有償アイテムの対価として位置付けるなど、サービス構築上の工夫を試みている。例えば、消費者庁の「第31回インターネット消費者取引連絡会」では、OFUSE<sup>41</sup>の投げ銭サービスについて「金融庁にも確認済みであるが、本サービスにかかる費用はファンレターのための文字を買う対価であり、文字を買ってもらうことで当社の売り上げとなり、その売り上げの一部をクリエイターに還元する仕組みであるため、資金移動業には該当しない」との発言がされている<sup>42</sup>。

以上の法的問題を踏まえ、以下2では、日本国内のライブ配信プラットフォームにおける投げ銭サービスの実施状況について調査し、整理した。以下3では、国内ライブ配信事業者A（匿名）へのヒアリングにより確認された、投げ銭サービスの構築・実施における資金決済法上の課題と解決策につき検討を行う。

---

<sup>39</sup> なお、金融庁のHPに、資金移動業者の監督に関するガイドラインは公表されているが、「為替取引」に該当するかの基準に関わるものではない。<https://www.fsa.go.jp/common/law/guide/kaisya/index.html>

<sup>40</sup> 最高裁平成13年3月12日第三小法廷決定（刑集55巻2号97頁、判例タイムズ1059号66頁）

<sup>41</sup> クリエイターに対して1文字2円でファンレターを送れるサービス（ライブ配信にも使用できる）  
<https://ofuse.me/>

<sup>42</sup> [https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer\\_policy/policy\\_coordination/internet\\_committee/pdf/internet\\_committee\\_190130\\_0001.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/policy_coordination/internet_committee/pdf/internet_committee_190130_0001.pdf) 1頁

## 2 ライブ配信事業者とその投げ銭機能に関する調査

### (1) 各ライブ配信事業者の投げ銭機能に関する調査

#### ライブ配信事業者とその投げ銭機能に関する調査

上岡磨奈（骨董通り法律事務所／慶應義塾大学大学院社会学研究科博士課程）

#### はじめに：調査概要

本調査では、オンライン上で音楽ライブ、トークライブ等のコンテンツを配信する各サービスにおける投げ銭機能（後述）について視聴者および配信者の立場からの分析を行った。同機能の概要、収益システム等を明らかにするため、実際に配信、視聴、また各公式サイトを参照しながら現状を記述する。

以下の報告は、2020年10月16日に行った使用調査および筆者による2020年3月以降継続中の観察<sup>43</sup>によるものである。

#### 1. 投げ銭機能の定義

本調査では、「投げ銭機能」とは、ライブ配信中に視聴者が視聴料とは別に自由意思で金銭を支払い、配信者に応援や好意を伝えることができるツール全般を指すこととする。特に「投げ銭」などの名称が含まれるか否かを問わず、また規模や手段を問わず、追加料金を支払って配信者にその行為を伝達する目的を備えていれば「投げ銭機能」として扱うこととした。ここで支払われる任意の金銭を「投げ銭」として表記する。

#### 2. 調査報告

以下、配信するコンテンツによって分類を行い、各サービスについて概要を報告する。分類は、1) コンテンツの種類を問わず幅広く使用されているサービス、2) 音楽コンテンツを中心に配信するサービス、3) トークコンテンツを中心に配信するサービスの3種で、それぞれが扱うコンテンツと「投げ銭機能」の傾向に関連を見出すことを目的とする。

##### 2-1. コンテンツの種類を問わず幅広く使用されているサービス

以下のサービスでは、特にコンテンツの種類を問わず、配信者の創意工夫によって、音楽ライブ、トークライブ、ゲーム等の実況ライブなど様々な内容がライブ配信されている。

<sup>43</sup> 2020年8月25日、日本ポピュラー音楽学会2020年度第1回オンライン例会において「オンラインを活用する音楽業界の試行－COVID－19による影響を受けて」と題し報告を行った調査内での観察。



### 2-1-1. YouTube

YouTube (<https://www.youtube.com/>) では、Super Chat (通称スパチャ) および Super Stickers を実装している<sup>44</sup>。スパチャとは、視聴者が投げ銭と共にコメントを送ることでコメント欄にカラーの枠付きでコメントと金額がハイライト表示される機能を指す(コメント者の地域の通貨に合わせて表示)。金額は100~50,000円で、1円単位で自由に設定が可能だが、1日の投げ銭上限は50,000円に設定されている。金額に応じて固定表示の時間は長くなる。Super Stickers では購入額に応じてライブ配信中の画面上に画像(ステッカーやスタンプ)を表示することができる。ただし、これらの機能を通じた(配信者による)ライブ配信の収益化においては、前提として合計4,000時間の動画再生数と1,000人以上のチャンネル登録者などの条件を満たすことが必須となる<sup>45</sup>。購入方法はクレジットカード等だが、バンドルカード<sup>46</sup>も利用可能であるためクレジットカードを持つことができない未成年も投げ銭を行うことができる。

なお、配信者への収益分配については以下のように提示されている。

「YouTube パートナー契約では、収益の額やお支払いが発生するかどうかに関する保証は一切ありません。収益は、視聴者による動画視聴時に発生した広告収益の配分に基づいて発生します。そのため、視聴数が多いほど収益が増加する可能性があります」<sup>47</sup>

### 2-1-2. ニコニコ生放送

ニコニコ生放送 (<https://live.nicovideo.jp/>) (以下ニコ生) では、ギフトの購入が投げ銭行為となる<sup>48</sup>。視聴者は、ニコ生内で使用できるポイント(ニコニコポイント)を購入し(または獲得したギフトチケットを使用し)、有料のギフト<sup>49</sup>を獲得し、これを配信者に対して配信中に投げる(贈呈する)ことができる。各ギフトに応じた画像と進呈した視聴者のアカウント名が配信画面に表示される。またギフトとして進呈したポイントによって視聴者名がランキング形式で明示される。ギフト購入に必要なポイントは30pt~50,000ptで、500円(500pt)~10,000円(10,000pt)でポイントを購入することができる。ポイントの購入はクレジットカードの他、Famiポート、Apple Payなどを利用し、配信時間外の購入が可能である。

<sup>44</sup> 「Super Chat と Super Stickers は、YouTube パートナー プログラムを通じてチャンネルで収益を得られる手段です。この機能を有効にすると、視聴者が購入してチャット メッセージを目立たせることができます。ときには、チャット フィールド上部に固定されることもあります」(YouTube)

[https://support.google.com/youtube/answer/7288782?hl=ja&ref\\_topic=9257792](https://support.google.com/youtube/answer/7288782?hl=ja&ref_topic=9257792)

<sup>45</sup> 「YouTube で収益を得るには」<https://support.google.com/youtube/answer/72857>

<sup>46</sup> 株式会社カヌムが提供するプリペイドカード。未成年でもスマホアプリで簡易に作成可能であるという特徴がある。

<sup>47</sup> 「YouTube パートナーの収益の概要」<https://support.google.com/youtube/answer/72902?hl=ja>

<sup>48</sup> 「ギフトについてのFAQ」[https://qa.nicovideo.jp/category/show/758?site\\_domain=default](https://qa.nicovideo.jp/category/show/758?site_domain=default)

<sup>49</sup> 配信者への応援アイテムで、典型的にはギフトを贈ると配信画面上にある種の効果・演出が出現する。以下「アイテム」などでも基本的に同じ。

配信者への収益分配については以下のように明示されている。

「課金収益から、事務手数料 14%及びこれに対する消費税額を控除した金額のうち 83%をチャンネル提供者様に分配となります」<sup>50</sup>

### 2-1-3. TwitCasting

TwitCasting (以下ツイキャス) では、専用アプリによって視聴、配信を行う<sup>51</sup>。ニコ生と同じく、視聴者がツイキャス内で使用できるポイントを購入し、そのポイントによってアイテムを入手、このアイテムを配信者に配信中に投げる機能がある。同アイテムに特別な名称は確認できなかった。アイテムと進呈した視聴者のアカウント名は配信画面に表示される。但し収益対象のアイテムはごく一部で、それがどれなのかは視聴者(購入者)側にも明示されている。また収益化については直近 3 か月の累計視聴時間 100 時間以上などの条件が存在する。しかし、収益化の対象ではないアイテムも、配信時間の延長や配信者の配信レベルを上級にすることで配信者の非金銭的な利益となる。また配信者は獲得したポイントによって得られる別のポイント(名称 MP)で、自身の視聴時に配信者にアイテムを投げることができる。

ポイント購入金額は 500 円(600pt)～10,000 円(10,300p)で、10p～250p のアイテムは非収益対象、500・1000・5,000p アイテムが収益対象となる。

なお、配信者への収益分配については「アイテム収益・ヘルプ(配信者向け)」として解説があり、「申請可能額の算出方法は非公開」となっている<sup>52</sup>。

### 2-1-4. LINE LIVE

LINE LIVE (<https://live.line.me/>) も、ツイキャスと同じく視聴には専用アプリのダウンロードが必要となる。視聴者は LIVE コイン(上述の「ポイント」に相当)を購入し、コインを使用してアイテムを入手、このアイテムを配信者に配信中に投げることができる。アイテムと進呈した視聴者のアカウント名がコメント欄に表示される。累計の LIVE コイン購入額でユーザーのランクが変わり、高ランク限定で購入できるアイテムが存在する。またコメントを付けて投げられるアイテムも限定販売で約 10 万円など非常に高価であるため、コイン購入履歴によって配信中の自己アピールに差が現れる。ギフト進呈による獲得ポイントによって視聴者名がランキングで表示され、当該配信の分の獲得ポイント、投げ銭の結果が明示される。

アイテムは 4P～20 万 P が用意され、コイン購入金額は 120 円(100C)～11,500 円(9,500C)となっている<sup>53</sup>。

<sup>50</sup> 「収益分配」の項 [https://qa.nicovideo.jp/faq/show/4187?site\\_domain=channel](https://qa.nicovideo.jp/faq/show/4187?site_domain=channel)

<sup>51</sup> それぞれ「ツイキャス・ビューワー」、「ツイキャス・ライブ」と別のアプリをダウンロードする必要がある。

<sup>52</sup> [https://twitcasting.tv/helpcenter.php?pid=HELP\\_ITEM\\_REVENUE#calculation](https://twitcasting.tv/helpcenter.php?pid=HELP_ITEM_REVENUE#calculation)

<sup>53</sup> 但し、PC とアプリで購入できるコインの価格や量が異なり、同値はアプリのレギュレーション。同ア

なお、配信者への収益分配（配信スコア換算、LINE ポイント換算）の方法については「独自の評価方法のため、詳細は非公開」としている<sup>54</sup>。

## 2-2. 音楽コンテンツを中心に配信するサービス

以下は、音楽ライブを中心に配信していると考えられるサービスである。報告する「ZAIKO」は本調査において視聴を行う機会がなかったため、公式サイトから概要を記述する。

### 2-2-1. ZAIKO

ZAIKO (<https://zaiko.io/>) では、Stickits という、「ライブ配信中・アーカイブ視聴中に使用するデジタルスタンプ式の投げ銭」を実装している。公式サイトによれば、「視聴者は配信映像が表示されるチケットページ内で、Stickits をいくつでも購入することができ」とされる。これに併せて「応援投げ銭」も存在し、これは「ファンが配信チケットを購入する際にさらに上乗せで応援したい場合にご利用できるオプション」である<sup>55</sup>。配信者への収益分配は、コンテンツそのものを視聴するためのチケットについて、ZAIKO 側は売上手数料を差し引かないとしたうえで、投げ銭については「投げ銭と Stickits の売上金からは利用手数料として 20%差し引きします」と割合を明示している<sup>56</sup>。

## 2-3. トークコンテンツを中心に配信するサービス

以下は、トークライブ、視聴者とのコメントに応じてトークを行う形式の配信に主に使用されているサービスである。但し、音楽ライブなどの配信を規制するルールがある訳ではなく、いずれの配信サービスも JASRAC との間で、動画のアップロードについて利用許諾契約を締結している<sup>57</sup>。

### 2-3-1. SHOWROOM

SHOWROOM (<https://www.showroom-live.com/>)（以下 SR）では、ギフトと呼ばれるアイテムを投げ銭として配信者に贈呈することができる。ニコ生に同じく、視聴者が SR 内で使用できるポイント（Show Gold、以下 G）を購入し、G で価格設定がされている有料ギフトを購入、このギフトを配信者に配信中に投げる。ギフトは配信画面に表示され、またギフトの G 数、ギフト数によって配信者および視聴者のポイントになり、それぞれ獲得／進呈ポイント数がランキングで表示される。高ランクの視聴者は、配信画面に近い位置にアバターが表示され、配信者から存在を認識されやすくなる。また配信者がイ

カウントでも購入したコインの統合は不可。

<sup>54</sup> 「ヘルプ」 [https://help2.line.me/LINE\\_LIVE/ios/categoryId/20001239/pc?lang=ja](https://help2.line.me/LINE_LIVE/ios/categoryId/20001239/pc?lang=ja)

<sup>55</sup> 「配信サポート」 [https://zaiko.io/business/streaming\\_support?cid=42](https://zaiko.io/business/streaming_support?cid=42)

<sup>56</sup> 「支払い」の項 [https://zaiko.io/business/streaming\\_support?cid=46](https://zaiko.io/business/streaming_support?cid=46)

<sup>57</sup> <https://www.jasrac.or.jp/news/20/ugc.html>

メントと呼ばれる特定のプログラムにエントリーしている場合は、獲得ポイントによってSR内で使用できるオリジナルアバターや、雑誌掲載権、テレビ番組出演権などを得ることができる。

有料ギフトは1G～10,000Gで、G購入金額は120円(109G)～11,500円(10,454G)となっている。

配信者への収益分配については、以下のように明示されている。

「当社は、配信者が配信するライブストリーミングを視聴するSHOWROOM会員の行動（視聴者数、コメント投稿、デジタルコンテンツの使用実績等）に基づき、当社が独自に定める方法によって各ライブストリーミング配信を評価し、評価ポイントを付与いたします。当社は、配信者に対して、評価ポイント1ポイントにつき1円を、分配金として支払うことができるものとします。なお、評価ポイントの算定方法、分配方法の支払い方法等は当社が自由に定め、かつ当社が自由に変更できるものとします」<sup>58</sup>

### 2-3-2. MIXCHANNEL

MIXCHANNEL (<https://mixch.tv/>) (以下ミクチャ) では、ニコ生に同じく、視聴者はコインを購入し、コインを使用してアイテムを入手、このアイテムを配信者に配信中に投げることができる。アイテムは配信画面に表示され、アイテム名と進呈した視聴者のアカウント名がコメント欄に表示される。LINE LIVEに同じく、これまでのコイン購入額でユーザーのランクが変わり、高ランク限定で購入できるアイテムがある。配信者も獲得ポイントによってランクが変わり、利用ツールが増える。また進呈ポイントによって視聴者名がランキングで随時配信画面に表示される。

アイテムは2～10万コインで、コイン購入金額は120円(100コイン)～11,500円(10340コイン)となっている。

収益分配については、本調査で行った配信者への聞き取りによると、獲得ポイントに応じてコインが分配されるという。同コインはアプリ内でのみ使用可能であり、一定期間で消滅する。

### 2-3-3. 17 LIVE

17 LIVE (<https://17.live/about/jp>) (以下イチナナ) で専用アプリによって視聴が可能となる。投げ銭システムは、LINE LIVE、ミクチャとほぼ同様である。視聴者はベイビーコインを購入し、投げ銭として使用する。LIVERとされる配信者のうち、「認定LIVER」は「17LIVE又はその指定する者との間にオンラインライブ配信を行う旨の契約を締結した者」で、「LIVERがライブ配信によるパフォーマンスの対価として受け取る金銭」は「ロイヤルティ」と総称される。このロイヤルティについては以下のように明示されている

<sup>58</sup> 「収益の分配」の項 [https://www.showroom-live.com/s/live\\_guideline](https://www.showroom-live.com/s/live_guideline)

(1) 認証 LIVER が獲得したロイヤルティは、17LIVE との契約内容に基づき、17LIVE 又は 17LIVE が指定した者から支払われます。

(2) LIVER のうち、認証 LIVER 以外の LIVER のロイヤルティは、お客様によるアカウントの寄与度（お客様が 17LIVE サービスにおいてライブ放送、コメント、写真投稿、動画を配信した場合の人気度等 17LIVE が定め、LIVER に通知した基準によって定められるものをいいます。）により、17LIVE から支払われます。お客様のアカウントのロイヤルティ累計額が 100 米ドルに達していない場合には、ロイヤルティを受け取ることができない場合があります。また、ロイヤルティの支払方法は、PAYPAL (PayPal Pte. Ltd.が提供する決済サービス) その他当社の承認する方法によってのみ行われるものとし、支払日は、月 1 回とします。

(3) 17LIVE は、ロイヤルティの計算方法を決定する権利を有します。また、17LIVE は、いつでも通知を行うことなく、ロイヤルティの計算方法を修正する権利を有するものとします。お客様がログインして 17LIVE サービスを利用した場合、お客様は、17LIVE がロイヤルティの計算及びこれを支給するすべての権利を有することに同意したものとみなされます。

### 小括

上記調査結果のとおり、ニコニコ生放送、TwitCasting、LINE LIVE、SHOWROOM、MIXCHANNEL、17 LIVE といった配信プラットフォームにおける投げ銭サービスでは、①まず、視聴者がプラットフォーム内で販売されているコイン・ポイントを購入し、②そのコイン・ポイントを対価として各種アイテム・ギフトを購入し、③そのアイテム・ギフトを生配信中に投げる、という仕組みがとられており、視聴者が配信者に対して金銭を直接送る方式は採用されていない。また、投げ銭サービスによる収益のうち配信者への分配割合を明示していない事業者も多かった。これも、一律の分配割合を設定又は公開することにより、事業者の手数料分を控除した金額について、実質的に視聴者から配信者に送金されていると判断されないようにするための工夫の一つとかがわれた。

## (2) ライブ配信事業者へのヒアリング

これらの工夫の実施も含め、投げ銭サービスに関する資金決済法上の課題について、国内の某ライブ配信事業者に対して、以下のとおりヒアリングを実施した。

### ～ライブ配信事業者 A (匿名) へのヒアリング結果～

- ・「為替取引」に該当しないために、視聴者と配信事業者との間の契約は、アイテム等の購入という売買契約とし、配信事業者と配信者側とで収益分配契約を締結するという 2 つの契約構成としている。

<sup>59</sup> 「17LIVE サービス条項」より「5.ロイヤルティ共有体制(利益共有体制)」  
<https://www.17media.jp/copy-of-service/>

- ・送金手段として利用されないようにするため配信者への収益分配のロジックは独自の計算方法を用い、公表していない。
- ・資金決済法上の問題点が解消されるのであれば、配信者の取り分をより増やすことが考えられる。優良な配信者が、取り分のより高い配信事業者に移動してしまう可能性があるためである。現状は、配信者への分配率を上げすぎると、実質的に視聴者から配信者への送金行為として為替取引に該当すると判断されないかとの不安がある。
- ・例えば、特定の配信で分配割合を上げるといったキャンペーンを行う際も、どこまで割合を上げていいか、どの程度の期間行ってよいのかなど、リスク評価のための明確な基準がない。
- ・現状の資金移動業への登録は現実的でない。特にユーザー体験に悪影響が出る形で本人確認が必要とされると視聴者が投げ銭サービスを利用しなくなるおそれが高い。
- ・利用者保護が必要であることは理解するが、資金移動業規制は事業者にとって重すぎると思われる。
- ・法律上「為替取引」の定義もなく曖昧なため、所管庁のガイドラインや業界のガイドラインがあるとよい。
- ・スキームについて相談できる行政の窓口があるとよいが、他方で、リスクの指摘だけをされ、そのスキームで問題ないかを教えてくれないものであればあまり意味がない。

以上のとおり、ヒアリングを実施した事業者においては、為替取引に該当すると判断されるリスクを避けるために、視聴者と配信事業者とのアイテムの購入契約、配信事業者と配信者との収益分配契約という2つの契約の形をとっていた。また、配信者への収益分配割合をあえて非公開としていた。これは、上記のとおり、多くの配信事業者が採用している方法であるが、利用者及び配信者の立場からは、本来透明化を望むであろう収益分配割合について、法規制との関係から、あえて不透明にしている現状はいびつであるといえよう。

また、配信事業者においても、人気の高い配信者による利用を促すべく、配信者への収益分配率を高く設定するニーズがあるにもかかわらず、実質的に為替取引に該当すると判断されるリスクを避けるために、どこまで分配率を上げてよいかについて不安を抱えている状況が明らかとなった。

これらの問題により、ひいては事業者間の適切な競争が妨げられるおそれがあると考えられるが、課題は、為替取引に該当するか否かを判断する基準が明確でないという点に集約されると考えられる。この解決策としては、以下が考えられる。

### 3 課題解決策

## (1) 適切な競争促進を目指した、所管省庁による解釈基準の策定

上記のとおり、為替取引の定義が法律に規定されておらず、どのような投げ銭サービスのスキームが問題視されるかの基準がわからないために、事業者が、配信者に対する、より直接的な収益還元や情報開示に消極的になっている状況がうかがわれた。

このような状況を改善し、より適切な競争を促すためには、所管省庁において具体的な指針・解釈基準を示すことが期待される。

なお、この際に、単純に資金決済法による規制の適用範囲を広げる方向が打ち出されれば、日本のライブ配信事業者において投げ銭が利用されない、あるいは利用できない事態も生じかねない。

特に、資金決済法においては、マネー・ローンダリングのおそれから犯罪収益移転防止法に関する規制の適用があり、資金移動業者は厳格な本人確認が要求されるが<sup>60</sup>、上記ヒアリング結果のとおり、厳格な本人確認が要求されれば、配信ライブの盛り上がりのタイミングに合わせた投げ銭の利用が困難となり、結果として投げ銭の利用減少が予想されるところである。

もとより投げ銭サービスの多くにおいては、視聴者が投げた金額から、アプリ内課金に係るアップル、グーグルに対する決済手数料（30%）や配信事業者への手数料が控除されるため、そもそも資金移動手段としてきわめて非効率である（たとえば、配信者への分配率が、投げた金額の50%にすら満たない場合に、そもそも送金手段として実質的に機能しているのか、との疑問が生じる）。また、投げ銭サービスを利用してマネー・ローンダリングするには、最終的に金銭の行き着く先である配信者とのつながりを持ち、配信者において（他者の目に触れやすい）配信を行う必要があり、煩雑なうえ、そこで不自然なギフトのやり取りがあれば発覚のリスクは上がる。このように、現実的にマネー・ローンダリングの手段として使われるおそれは低いと考えられる<sup>61</sup>。

以上をふまえ、適切な競争促進を目指す方向性での解釈基準の策定が望まれる。

## (2) 業界における自主的ガイドラインへの支援

上記(1)のとおり、法の解釈について、所管省庁による解釈基準の策定が有用と考え

---

<sup>60</sup> 堀天子「実務解説 資金決済法（第4版）」134頁

<sup>61</sup> なお、2020年6月5日に成立した「金融サービスの利用者の利便の向上及び保護を図るための金融商品の販売等に関する法律等の一部を改正する法律」では、資金決済法における資金移動業を三種に分け、特に少額の資金移動（第三種資金移動業）については、利用者からの預かり資金の新たな保全方法（分別した預金での管理）を認めて規制の合理化を図っているが、犯罪収益移転防止法における本人確認規制は維持されると理解される。

金融庁の説明資料：<https://www.fsa.go.jp/common/diet/201/01/setsumei.pdf>

金融審議会「決済法制及び金融サービス仲介法制に関するワーキング・グループ」の報告書：[https://www.fsa.go.jp/singi/singi\\_kinyu/tosin/20191220/houkoku.pdf](https://www.fsa.go.jp/singi/singi_kinyu/tosin/20191220/houkoku.pdf) 15頁

られるが、これと選択的に／並行しつつ、業界による自主的なガイドライン作成について所管省庁が支援をすることが考えられる。

現状は、収益分配割合を明示していない事業者も多く、事業者間の競争や配信者における配信事業者の選択における情報が不透明といえる。業界における自主的ガイドラインを通じて、これらの情報が開示されることが適切な競争の発展に寄与すると思われる。

以上