

デジタル時代の著作権制度に関する考察

A Study on the Copyright System in the Digital Age

上原 伸一 UEHARA Shinichi

デジタルハリウッド大学 特命教授 / 国士舘大学大学院 総合知的財産法学研究科 客員教授
Digital Hollywood University, Specially Appointed Professor / Kokushikan University, Graduate School, Visiting Professor

世界的にネットワーク化・デジタル化(以下、特に断らない限り「デジタル化」と表記)が急速に進んでおり、社会におけるコミュニケーションの在り方、情報の在り方を根本的に変えつつある。それは、社会全体のシステム変容を否応なく引き起こしている。法制度は社会の在り方に応じて決められるルールであり、当然にその変更も迫られている。このことは「文化を守る著作権法」制度においても同様である。既に様々な法改正が行われてきているが、その取り組み姿勢は各国で異なる。EU指令に見る欧州と、知的財産推進計画や著作権法改正に象徴される日本とでは、その方向性に違いが見られる。本稿では、主として日本と欧州における改正動向を比較しながら、その方向性を考察した。

1. はじめに

1.1 著作権侵害という犯罪

泥棒や殺人といった犯罪は、どの国どの時代においても悪とされ、その社会におけるルールにより禁止されている。こうした犯罪は刑法の世界では、自然犯と呼ばれている。これに対し、駐車違反のような犯罪は、自動車が少ない社会では必ずしも社会ルールによって禁じられる行為ではない。その社会の都合により定められている犯罪である。このような犯罪は法定犯と呼ばれる。著作権法違反、即ち著作権侵害も法定犯である。そもそも著作者の権利は18世紀までこの国でも法による保護はされていなかった。活版印刷の発達と普及により、広く公衆に著作物を伝える手段が世の中に登場して初めて、著作者の権利擁護が問題となり、対応する法律が作られるようになった。

1.2 インターネットによる「革命」

従って、技術の進歩により公衆に著作物を伝える技術が生まれ、社会のコミュニケーション手段として確立するのに対応して著作権の種類が増えていった。映画が出来れば、映画に勝手に使われない権利が作られ、レコードが出現すれば音楽(楽曲)を勝手にレコード録音に利用されない権利が、ラジオやテレビが普及すれば勝手に放送されない放送権が創設された。

20世紀終盤に世の中に広まってきたのがデジタルである。最初に著作権の世界でデジタル化が行われたのはレコードであった。日本では1982年に音楽CDが発売されるとわずか数年のうちにアナログレコードは市場から駆逐された。その後電子手帳、電子辞書、エンハンスドCD(音楽CDに映像が入ったもの。今では普通に見られるが、20世紀では特殊な新媒体として登場した)などが次々と現れマルチメディア時代と一時期呼ばれるようになった。電子事典では、音声や動画も出てくる。画期的な新媒体と考えられたが、映画が様々な著作物を使って表現しているのと同じで、素材として使われている著作物の複製権等を適正に処理すれば著作権制度で本質的な対応が迫られるものではないという国際的な理解に至った。これに対し、全く新しいコミュニケーション手段として対応の必要に迫られたのがインターネットである。それまで、同一の場所にいない公衆に広く情報を送信する手段は放送(無線による地上波放送、衛星放送)と有線放送(いわゆるCATVなど)しかなかった。これらは共に送信者の送った情報は受信者の手元まで届いている。これに対し、インターネットでは送信者が送信しているのはサーバーまでで、受信者はサーバー

にアクセスして自分の欲しい情報を探し、それをダウンロード又はストリーミングで享受する。しかもその送信は国境に関係なく世界中に届き、ひとたび評判になれば一気に世界中で何百万、何千万の人が享受できるようになる。なおかつ送信するものは文字情報、絵、音声、動画と様々なものが可能である。放送や有線放送では電子書籍の送信は行われない(デジタル放送では技術的には可能だが行われていない。デジタル放送が本格運用されるのは21世紀に入ってしばらく経ってからであり、それまでにスマートフォンを通じてのネット接続が一般化されていた)。インターネットは送信における革命であり、著作物等の送信にも画期的な変化をもたらした。これに対応するため、世界知的所有権機関(WIPO)は、1996年にWCT、WPPTという新条約を制定し、公衆に向けての全ての送信に著作物を勝手に使われない権利である公衆送信権、インターネット上のサーバーにアップロードをする権利である送信可能化権(条約上の用語では利用可能化権)を創設した。

1.3 デジタル化がもたらした利と害

デジタル化は、21世紀に入り想像を超えるスピードで変化し爆発的に普及した。一般の人々が世界に向けて自由に発信し、インターネット上は情報で溢れ、人々は何時でもどこでも自分が選んだ好きな情報を享受できるようになった。

自由に発信できる環境が出来たこと、デジタル技術で動画や写真等が簡単に作成できるようになり総クリエイター状態が現出したこと、使いたい著作物等の情報をかなり容易に入手できるようになったことが大きな利点である。

一方で、著作物等をデジタル化しインターネット上にアップすることが極めて容易になったため、インターネット上は著作権侵害で溢れており、結果として通常のコンテンツビジネスに大きなダメージを与えている。また、そうした違法にアップされているコンテンツを使っての2次創作も盛んに行われている。しかもこれらの侵害は膨大な量に及んでおり、権利者側が把握しきれないのが常態になっている。さらに、広告による無料サイト運営や有料サブスクリプションの隆盛により、バリュー・ギャップに象徴されるクリエイターの収入減や格差が生じた。これらの害は早くから指摘され問題視され、ある程度法改正等の対応もされているが、決定的な解決法は示されていない。

2. 日本における著作権法の流れ

2.1 旧著作権法から新著作権法に、保護強化の流れ

日本で、現在に繋がる著作権法が成立、施行されたのは1899年のことで、同年に著作権の基本的な国際条約であるベルヌ条約に加盟している。一般的に旧著作権法と呼ばれている。累次改正を重ね、1970年に全面改正が行われ、新著作権法と呼ばれる現行法になっている。新著作権法の施行は翌1971年1月1日である。当時の最新動向を反映して作成されたが、急速な社会の変化を受けて、今日までにおおよそ30回に及び改正を経ている。

著作権法第1条には、「文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もつて文化の発展に寄与することを目的とする。」と規定されている。「著作者等の権利の保護」が直接的な目的であり、新著作権法成立後の法改正は、障がい者対応などの例外を除けば、新しい社会状況や国際条約に沿って権利者の保護を強化する方向であった。この流れは2009年のいわゆる平成の大改正まで続いた。

この改正では、違法にアップロードされている音楽・映像を違法と知りながらダウンロードして複製することは違法とし、また、著作物等侵害物と知りながら販売広告等を行うことも違法とした。その一方で、美術品等の正規品の販売に当たりインターネット上に画像を無許諾で掲載することや電子計算機による情報統計解析のための無許諾複製、インターネット情報検索のための無許諾複製などを可とするデジタルでの利用促進のための制限規定の拡大も行われた。保護強化の改正の流れと、デジタル化による著作物等活用推進の分水嶺となる「大改正」であった。

2.2 デジタル化に対する対応

2.2.1 保護からのスタート

2009年以前にもデジタル対応の法改正は行われていた。それらは、公衆送信権や送信可能化権、実演家人格権の創設などデジタル化に対応する権利者の保護強化が中心だった。

2006年には、有線放送による放送の同時再送信と同じように、インターネットで放送の同時再送信を行う場合、当該放送の放送区域内であれば、レコード及びレコード実演は報酬請求権とする等の改正が行われた。これは、当時インターネットで何チャンネルものストリーミング送信を行う事業者が強く要望して実現したものである。デジタル化に対応してコンテンツ活用がしやすくなるように著作権法で手当をした嚆矢である。

2.2.2 デジタル化に対応したコンテンツの活用

2009年を境に、法改正の方向は権利者の保護から、コンテンツの活用に向かっていく。デジタル化に対応して著作物等を活用しやすくするべしとの意見はその前から出ている。典型的なものは、2007年に発足したデジタル・コンテンツ法有識者フォーラムが2008年に提唱した『「ネット法」構想』^[1]である。

これに対しては、反対するグループがネットワーク流通と著作権制度協議会を立ち上げ、著作権界を二分する議論となった。結局、「ネット法」は実現せず、コンテンツ活用派はこの後、個別の立法に拠らず新たな技術や社会情勢に応じて、裁判所の判断により適宜無許諾で著作物等を利用できるアメリカ型のフェアユース導入を目指すようになった。

実際、著作権の審議会（文化審議会著作権分科会）において、制限の一般規定の導入の是非が検討され、アメリカ型は日本の法制度に馴染まないとの判断からいわゆる日本版フェアユースの導入が2010年度の審議会の結論となった。そこでは、「A. 著作物の付随的な利用（写真における写り込み等）」「B. 適法な著作物の利用過程における利用（キャラクターグッズデザインのための漫画の主人公の複製等）」「C. 著作物の表現を享受しない利用（技術検証のための著作物利用等）」の3類型について一般規定を導入するのが妥当とされた。これ

に基づき2012年の法改正が行われたが、違反をした場合刑事罰が科せられることから確実な構成要件を内閣法制局から求められ、結局は具体的な広めの制限規定に留まった。

その後もデジタル化はさらにスピードアップして進み、SNSはより広がり、ビッグデータの利用が社会的に期待され、AIが進化しその利用が一般化した。ビッグデータの利用やAIのディープラーニングには、著作物を含め世の中の情報を広く一括して使用することが求められ、そこから生活に便利な新たな情報が生み出される状況が明確になってきた。こうした状況を受けて、知的財産推進計画2016に、「デジタル・ネットワーク時代の著作物の利用への対応の必要性に鑑み、新たなイノベーションへの柔軟な対応と日本発の魅力的なコンテンツの継続的創出に資する観点から、柔軟性のある権利制限規定について、次期通常国会への法案提出を視野に、その効果と影響を含め具体的に検討し、必要な措置を講ずる。」^[2]と明記された。

著作権法の舵を、「著作者等の権利の保護」から、「著作物の利用への対応の必要性」に政府方針として切り替えたことが読み取れる。文化保護より産業発達への寄与を重視、或いは少なくとも同等に扱う姿勢である。

これを受けて著作権分科会は、柔軟な権利制限のニーズの公募、産業界へのアンケート調査を行い、2017年4月に制度の枠組みを決定し、これに基づき、2018年に法改正が行われた。産業界でのアンケートでは、日本の産業界はアメリカ型フェアユースのように裁判の結果が出てみないとその解釈が正しいか否かが分からない、柔軟性は高いが予測性が低い制度はリスクが大きく使いづらいついて忌避する傾向が強いことが明確になった。そこで、日本型の柔軟な権利制限規定として、3層からなる権利制限の構造に基づき、予測性が高く幅広く制限の網をかぶせることができる枠組みが作られた。第1層は、「著作物を享受せず、権利者の利益を通常害さない行為類型」で、技術開発の試験など人の知覚による認識を伴わない利用であれば、著作権者の利益を不当に害さない限り、著作物を使うあらゆる行為が合法と認められる。これにより、ビッグデータの活用やAIのディープラーニングは無許諾で行える。第2層は、「著作物の本来的利用に当たらず、権利者に与える不利益が軽微な行為類型」である。こちらは、立法では「新たな知見・情報を送出する電子計算機による情報処理の結果提供に付随する軽微利用等」とされ、具体的に、所在検索サービスと情報検索サービスが列挙され、その他については政令で定めると縛りがかかっている。これら二つのサービスは、結果を出すまでは著作物等を人間が享受することはないが、結果の提示に当たって著作物等を部分的に表示するため軽微でも権利者の利益に関わる部分があるので縛りがかかっている。第3層は、「著作物等の市場と衝突し得るが、公益的政策実現等のために著作物の利用促進が期待される行為類型」で、これが今までの限定列挙の制限規定で、第1層、第2層に当たらないものは全てここに入る。要するに第1層、第2層が今までの制限規定も包含しつつ新たな制限の領域として設定された。とりわけ第1層は、人間がその著作物等を見たり聞いたりして楽しむことを目的としない限りは、営利目的であっても、著作物等を自由に使えるという他国に例を見ない極めて広い制限規定である。

2.2.3 さらに著作物等の使い勝手を求める新たな動き

コロナ感染拡大により、流通とりわけコンテンツ流通はインターネット中心へと大きく変化した。それと同時にSNSを中心にプロクリエイターの作品のみならず、アマチュアのUGCの中からも多くのヒットが生まれるようになった。これを受けて、知的財産推進計画2021では、デジタル時代に入りコンテンツ流通はプロ、アマチュアを問わずインターネット上のプラットフォームサービス（以下、「プラットフォーム」）を通じて行われるようになり、流通経路は多様化・流通量は増大し、互いの顔は分からない世界になった、と分析。流通

量・利益をさらに拡大できる機会であり、取引関係や市場参加者が多様化しているため、権利処理等の取引コストの低減が必須とした。その上で、施策の方向性を、「過去コンテンツ、UGC、権利者不明著作物を始め、著作権等管理事業者が集中管理していないものを含めた、膨大かつ多種多様な著作物等について、拡大集中許諾制度等を基に、様々な利用場面を想定した、簡素で一元的な権利処理が可能となるような制度の実現を図る」^[3]とし、「2021年中に結論を得、2022年度に所要の措置を講ずる」と期限を切った。

この推進計画に基づき、文部科学大臣は文化審議会に対し、「いわゆる拡大集中許諾制度等を基に、様々な利用場面を想定した、簡素で一元的な権利処理が可能となるような方策」と、「DX時代に対応したコンテンツの権利保護、適切な対価還元方策」を諮問した。この二つの諮問事項の内、法改正の可能性のある前者がより集中的に検討された。結論としては、著作物等を利用しようとする者が問い合わせできる「分野を横断する一元的な窓口」と共に、「分野横断権利情報データベース」を創設するとした。これにより、利用者は許諾を求める相手を探索するコストが省かれることになる。但し、権利者不明や、権利者は分かっているが連絡が取れないケースは、新たな権利処理の仕組みを設けて対応するとし、その具体策は今後検討となっていた。

これに対し、今年6月に決定された知的財産推進計画2022では、「一元的な窓口」「権利情報データベース」の迅速な履行と共に、権利者不明等の場合に対する新たな権利処理についての法改正案を2023年の通常国会に提出するよう指示している^[4]。

3. デジタル単一市場指令 (EU 指令 2019/760)^[5]に見るEUのデジタル対応

欧州では、著作権分野におけるデジタル化対応としては、2019年4月に成立し、同年6月7日に発効した「デジタル単一市場における著作権及び著作隣接権に関する2019年指令」(EU 指令 2019/760。以下、「デジタル単一市場指令」又は「本指令」)が典型的なものであり、日本でも注目されている。指令であるため、その施行は指令に基づいて改正される各国法に拠る。2021年6月7日までに各国法を整えることになっているが、整備が遅れた国もあり、実際の効果が見えるのはもう少し先になる。なお、本指令は第1ドラフトが提案されてから約3年で成立しているが、当初はインターネット上の著作物等の保護が強すぎるとして一度は否決されている。その後、修正されて利用者への配慮を行い成立に至った。

3.1 著作物等の活用に関する規定

本指令には、デジタル化に対応して著作物等の活用を図る規定と、保護を強化する規定の両方が含まれている。まず、活用に関する部分から見ていく。

3.1.1 テキスト・データマイニングのための例外

デジタル形式のテキストやデータを自動分析することについては、そのための複製や翻訳・翻案等の例外を定めることとされている。前述の2018年の日本著作権法改正第1層に対応する規定であるが、デジタル単一市場指令では学術研究目的以外の使用についてはオプトアウトが定められている。

3.1.2 拡大集中許諾制度の導入

文化遺産機関に所蔵されている市場外著作物等(通常の商業ルートで公衆が利用できない著作物等)の非商業的利用に関しては、その権利者がメンバーでなくても対応する集中管理団体が非独占ライセンス契約を締結できるようにする。該当する集中管理団体がいない場合は、制限規定により対応するようしなければならない。文化継承の観点から、相当に限定した範囲で拡大集中許諾制度(以下、「ECL」)の導入を義務づけている。

また、これ以外の著作物等一般についても、ライセンス契約に要するコストが極めて高い場合に、各国でECLを導入できるとの任意規定も設けられている。これに則り、フランスやドイツは広くECLを導入したが、運用状況は現段階では不明である。ECLは1960年にスウェーデンで初めて導入され、北欧諸国では一般的になっている。2014年にイギリスが一般ECLを導入したが、運用要件が厳しく実際にはECLは行われていない。

3.1.3 教育における著作物等の国境を越えたデジタル利用

非商業目的の教育活動における著作物等のEU域内での国境を越えたデジタル利用を可能とする。EUを一つの単位と捉えれば、2018年改正、2020年4月28日に施行された日本の授業目的公衆送信に関する制限規定と重なる。但し、日本では補償金を要するが、EU指令ではアクセス環境に厳しい限定を課し、補償金は義務ではなく、各国で自由に決められる。

3.2 著作物等の保護に関する規定

日本では昨年辺りから、前述のECLが話題になっているが、元々本指令が出来た時に国際的にもEU内部でも大きな話題になったのは保護に関する規定である。インターネット上の著作物等の無許諾使用に対応するため思い切った根本的な考え方を制度として導入した。

3.2.1 インターネット上の著作物等のアップロードの主体をサービスプロバイダーと認定

インターネット上には様々な個人や団体が情報をアップし、結果として著作権等侵害の温床になっている。本指令では、営利目的のサービスプロバイダーに対しては、情報のアップロードの場を公衆に提供している場合に、そのアップロードの主体は当該サービスプロバイダーと定めた。これにより、サービスプロバイダーは、アップされる全ての著作物等の許諾を得る義務を負うことになった。一つ一つ許諾をとることは現実には不可能なので、集中管理団体と包括許諾契約を結ぶことになる。例えばYouTubeは、本指令が出来る前から各国の音楽集中管理団体と包括許諾契約を結んでいる。しかし、音楽ほどには集中管理団体が機能していない分野は多いし、音楽でも管理団体が管理していない楽曲も少なくない。

そこで、許諾をとる努力を充分していることを前提に、権利者の指定のあった著作物等についてはアップロードされないよう技術的にフィルタリングをかけることや、無許諾でアップロードされている旨権利者から通知を受けた場合は速やかに削除し、再度アップロードされないようフィルタリングをすることで免責される救済策が規定されている。

3.2.2 報道出版物のオンライン利用に対する保護

報道出版物をサービスプロバイダーがオンラインで利用することに対し、出版社に複製権とオンデマンドで公衆に利用可能にする権利を付与した。これにより、サービスプロバイダーは報道出版物を使用するに当たって、各社と許諾契約を結ぶ必要に迫られることになった。当初は、無料で許諾するところしか使用せず、相当な新聞や雑誌の記事がオンライン上から消えたり、いやいや無料で許諾契約を結ぶ社が出たりなどしたが、その後それなりの契約を締結するなど落ち着いてきている模様である。

3.2.3 適正な報酬のためのメカニズム

著作者及び実演家に対し、適正かつ均衡のとれた報酬を受ける権利の保証、著作物・実演の利用状況・報酬に関する情報を得る保証を加盟国に義務づけている。さらに、当初契約の報酬が著作物・実演の利用による収入に比較して著しく低い場合には、追加の公正な報酬を請求する権利を保証している。いわゆるバリュー・ギャップ問題に対応するものである。

4. 結語に代えて若干の比較・分析

アメリカにおいてもECLの導入を含めてデジタル化対応の動きはあがるが、実現に向かってはいない。2018年10月11日に音楽近代化法(Music Modernization Act)が成立したくらいである。この法律は、音楽配信の内、ダウンロード型配信とオンデマンド型非ダウンロード配信の楽曲の録音権についての強制許諾で、個別許諾を得ていないものについては指定管理団体を通じて申請すれば許諾が得られ、対価の支払いも指定管理団体に行えば良いというもので、対価は著作権使用料審判官が市場価格を参照して決定するという制度を規定している。音楽のネット配信における楽曲の録音権処理を一元化することにより取引コストを下げる役割を果たすので、デジタル化における著作物等の活用に資するものだが、今まで録音権処理が漏れていた部分を埋めるという点では実質的に保護強化にもなっている。この制度は音楽の集中管理が進んでいる日本には殆ど影響はない。

南米やアフリカ、東南アジアでも当然にデジタル化は進んでいるが大きな枠組みで法的な対応が進んでいる情報がないため、本稿では取り上げなかった。

4.1 権利保護の観点から

デジタル化の飛躍的進展により、公衆に伝達する手段の中心がインターネットになってきている。コンテンツ市場においては有料の伝達媒体と広告媒体の両面で、インターネットがメインになりつつある。さらに、インターネット上ではSNS等によりあらゆる人が手軽に発信できる。結果として、悪意も悪意というほどでないものも含めて著作権侵害がインターネット上に溢れかえり、侵害数は史上最悪の状態になっている。

これへの対応は、日本では違法領域の拡大(ダウンロードの違法化、リーチサイトの違法化)とその違法行為に対する限定的な可罰性である。但し、違法なダウンロードで立件された例はない。

EUデジタル単一市場指令においては、新たなデジタル市場の主力で最も利潤を上げており、なおかつ違法アップロードの場を提供することになっているサービスプロバイダーを著作物等使用の主体と定め、権利処理の責任を負わせた。例外や代替策も用意されているため、どれだけ実質的な効果が出るかは分からないが、根本的な対応に踏み込んだ。

もう一つの大きな問題はバリュー・ギャップである。3.2.3に示したように、EUでは一定の対応の枠組みが用意された。施行は各国法によるので、どのくらいの効果があるかは今後を見ないと分からないが、取りあえず、利用側の収入に比例したバランスの良い適正な報酬を保障する枠組みを用意している。日本では、バリュー・ギャップ対応を含めた適切な対価還元の仕組みの検討が前述の文科大臣の諮問で文化審議会に求められてはいる。著作物等の活用のための制限規定を創設する場合に、補償金支払いを義務化してバランスをとろうとする傾向にあるが、授業目的公衆送信の補償金は、原則サンプル調査で示された事例のみ支払われる仕組みで、公正な対価支払いとは言えない実態になっている。

4.2 著作物等活用の観点から

2018年改正の柔軟な権利制限規定の第1層は、EUデジタル単一市場指令のテキスト・データマイニングの規定と通じるものがある。ただ、EUでは研究目的以外はオプトアウト可能としているが日本にはそれが無い。

日本では、ECL等を基にした簡素で一元的な権利処理が可能となる方策を2023年の法改正で実現すべく検討がされているが、どのようなECLをどの程度取り入れるかは今の時点では見えていない。既に発効しているEUのデジタル単一市場指令では、ECLが導入されているが、義務となっているのは、文化遺産機関に所蔵されている市場外著作物等の非商業的利用についてのみで、その他についてはECLの導入は各国に任されている。

4.3 分析

EUにおいてデジタル単一市場指令で義務化されているECLは文化遺産継承に係るもののみである。また、テキスト・データマイニングのための制限については、学術目的以外はオプトアウトが前提となっている。

日本の2018年改正法の柔軟な権利制限では第1層に当たるもの、即ち著作物等を享受しない使用方法であれば、営利活動も含むあらゆる使用について権利が制限されている。

EUでは、グーグルブックス事件以来アメリカの巨大IT産業に対してヨーロッパの文化を席卷されないようにとの意識が共通基盤になっており、それが2012年の孤児著作物指令(2012/28/EU)、2019年のデジタル単一市場指令に繋がっている。優先すべきは欧州文化を守り、発展させることである。

一方、日本政府の近年の姿勢は著作物等の活用を図ることで、アメリカの巨大IT産業に対抗しようとするような、或いはそれに準じるような企業活動を起し産業の発達を求めるものである。それは、知的財産推進計画2022でもスタート・アップがまず強調されているところによく表れている。

もう一つ、考えなければならないポイントは、日欧共に著作物等を見たり聞いたりして享受するのではなく、自動的に分析することについては権利を制限している点である。その結果を使って営利活動が行われ利潤が生み出されている時に、権利者は無関係で良いのであろうか。著作権制度は、活版印刷の発達により、著作物を公衆に伝達し、それにより大きな利潤が生み出されるところからスタートした。新たな技術によるパターンをどう扱うべきか、著作権制度の根源的課題の一つである。

参考文献

- [1] デジタル・コンテンツ法有識者フォーラム:『ネット法の構想』
http://www.digitalcontent-forum.com/pdf/digitalcontent-forum_teigen_shiryou1.pdf (参照2022年11月3日)
- [2] 知的財産戦略本部:『知的財産推進計画2016』
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20160509.pdf> (参照2022年11月3日)
- [3] 知的財産戦略本部:『知的財産推進計画2021』
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20210713.pdf> (参照2022年11月3日)
- [4] 知的財産戦略本部:『知的財産推進計画2022』
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku2022.pdf> (参照2022年11月3日)
- [5] EU: "EUR-Lex"
Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uni=CELEX:32019L0790&from=EN> (参照2022年11月3日)