

「知的財産基本法の施行状況に対する意見募集」に寄せられた意見

(コンテンツ分野)

(ご意見中の個人名等は伏せ字で表示しております)

No.	個人 / 団体	意見
1	個人	還流防止制度をやるのはやめて下さい。
2	個人	還流防止措置はやめて下さい!!!!
3	個人	還流防止制度と再販制度を両方やるべきではないと思う。
4	個人	著作権延長反対
5	個人	<p>(4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する</p> <p>i) 一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。</p> <p>とのことですが指摘だけであり科学的根拠は何も出ていないのが現状です。</p> <p>根拠のないものを規制するのは青少年の自分で考える力を奪い、個人の主観で自由なネット活動が制限されると思われます。</p> <p>そもそも有害か無害かということは個人の主観で著しく変化します。</p> <p>以上の点から自主規制や法による規制も必要ないと考えられます</p>
6	個人	<p>以前、音楽という分野で仕事をしてきた身として、近々制定されるであろう知財基本法に関していろいろ思う所在りだったので、パブリックコメントを投下してみた。</p> <p>【以下本文】</p> <p>以前、音楽制作会社で制作やインディーズレーベルの企画運営をしていたものです。</p> <p>以前、音楽制作という分野で仕事をしてきた身として、現在の音楽という知的財産の取り扱い方にいろいろ疑問があったので、この場を借りてパブリックコメントをさせて頂きたいと思います。</p> <p>最近、音楽の分野で、ある楽曲に対するリミックス(既存の楽曲を</p>

		<p>別のアーティストがその楽曲の素材を利用して再度編曲すること)という形で新しい作品を生み発表するという作品の二次利用が広く行われています。そして、元の楽曲を作られたアーティストも、作品の二次利用という形で作品が広まっていくことを歓迎することが多いのが現状です(メジャー、インディーズ、アマチュア問わず)。</p> <p>だからこそ、ここまでリミックスという作品の二次利用がメジャーになってきたんだと思います。</p> <p>しかし、著作権を持っているアーティストがそういうリミックスをどんどんして作品を多様な形で広めて欲しいという意思を持っていながら、レコード会社や著作権管理団体など経済的な既得権を持たれている方々の思惑(直接的な経済的利益を損ねるという理由?)で、最も尊重されるべきアーティストの意向がパージされてしまうということが、制作会社でレーベルの運営をしていたとき痛切に感じました。</p> <p>これでは、アーティストが求める自分の作品が多数のひとに触れられる機会、というものを狭めているような気がします。</p> <p>また、現在作品の二次利用(リミックスなど)に関しては、著作権管理団体や原盤権保有者に多額の金銭を払わないと出来ない、つまり一部のお金を持っているアーティストにしか、二次利用を通じた創作活動が出来ないという息苦しい状態です。</p> <p>ここまで二次利用を通じた創作活動がメジャーになりつつあるのに、一部の既得権を持つアーティストにしか二次利用を通じた創作ができないのは、果たして知的財産を有効活用しているということになるのでしょうか？</p> <p>アーティストが創作した作品を保護しつつ、アーティストが自由に作品を頒布できるような、アーティストが自由に創作活動ができるような、つまり作品を作ったアーティストの意思が最も尊重される、そういう知的財産基本法を作って頂きたいと思います。</p>
7	個人	"青少年の健全育成への自主的な取組を奨励、支援する"というのはい良いですが国の方針を要請したり、規制を強制するようなやり方はやってほしくないと思います。
8	個人	著作権延長反対です。

9	個人	<p>日本国民の一人という立場から知的財産基本法の施行状況に対する意見を述べさせていただきます。</p> <p>知的財産推進計画2005の総論で述べられているように、インターネットの普及に伴い新しい形で著作物が創造される機運が高まっています。音楽分野においては、たとえば知的財産戦略の進捗状況で述べられているように音楽のインターネット配信が急速に発展しており、作曲家・実演家とそれを利用するユーザの間で安価に効率的、直接的、双方向的に情報のやりとりが行えるようになって、音楽創造の形態は、従来のCD等の録音媒体を用いたものからネットワーク通信を用いたものに急速に変化しつつあります。</p> <p>そのような状況の中、著作権法による音楽著作物保護の現状は「文化の発展に寄与する」という著作権法の目的に沿っているとは思えません。知的財産基本法第十八条で述べられているように、インターネットの普及に対応して知的財産権の適正な保護が図られるよう権利の内容を早急に見直すべきだと思います。</p> <p>1. インターネットを利用した音楽創作活動の推進</p> <p>音楽に限らず、芸術はすべて古来からの伝統に立脚して活動が行われており、既存作品の模倣は芸術的創造の原動力と言ってよいと思います。音楽について言えば、たとえばジャズの即興演奏や替え歌などの芸術は既存作品の模倣なくしては成立しません。最近の音楽製作業界やJASRACの言動を見ていると、既存作品の模倣に基づいた芸術の創造を原作の盗用と同列に扱うような発言が目立ち、新たな音楽の創造を促すどころか、作曲者や演奏者を萎縮させる結果になってしまっていますが、これは明らかに著作権の濫用です。</p> <p>著作権法に著作権の制限の条項が設けられており、たとえば第三十八条において営利を目的としない上演等については著作権が及ばず自由に行ってよいとされているのはそういう点を考慮してのことだと思います。</p> <p>インターネットの普及と共に一般市民の音楽活動の場は従来の地域における公共施設等の場からインターネットによるグローバル</p>
---	----	--

	<p>な場を含めたものへと変わりつつあります。しかしインターネット上で自由に音楽の創作活動を行おうとすると、著作権関係の煩雑な手続きを行う必要があります。また営利を目的としない場合でも支払う著作権料が高額に設定されており、これがインターネットを利用して個人が音楽創作活動を行おうとする時の大きな障害となっています。結果として日本における音楽文化の発展における大きな足かせとなっていると思います。</p> <p>営利を目的としない場合には、インターネットを利用する場合でも、自由に著作物の公開ができるようにするか、あるいは著作権料自体をインターネットの使用料に含まれるような形にして、煩雑な手続きなしに自由に創作活動を行えるようにすることが必要と考えます。</p> <p>2. 著作権料が正当に作曲家や演奏者に還元されるための法整備や関係団体の行政指導</p> <p>音楽を創造するのは言うまでもなく作曲家や演奏者です。音楽著作物の保護は、音楽利用者が支払った著作権料が正当にミュージシャンに還元されることで音楽の創造を更に促すために行われるべきです。</p> <p>現実には多くの作曲家や演奏者が JASRAC のような音楽著作権団体に作品の著作権管理を委託していますが、たとえば JASRAC の使用料規程は個々の音楽作品に対し個別に著作権料を支払う場合の著作権料が非常に高く設定してあり、実際にはほとんどの音楽著作物利用者が包括的な著作権料支払いを余儀なくされています。そのため支払われた著作権料の大部分が CD 作成などに関わる著作権者に多く支払われ、インターネットを活動の場としている作曲家や演奏家にはほとんど支払われないという非常に不公平な結果となっています。</p> <p>著作権料支払いに関する包括的契約は、個別の利用に対する手続きの煩雑さを避けるために導入されたものでしょうが、インターネットを利用して安価かつ正確に情報がやりとりできる現在となつては時代遅れです。それよりも、支払われた著作権料が音楽を創造し</p>
--	--

		<p>た作曲家や実演家に正当に還元されないことによる弊害のほうが大きく問題です。現在の情報技術に相応しい著作権管理システムを早急に導入して、利用された音楽創作物の著作権料がきちんとその作品の作者に還元されるように改善する必要があると思います。</p>
10	個人	<p>(1) 知的財産に係る各種の施策が、知的財産基本法の趣旨及び規定どおり、実施されてきたか。特に、知的財産推進計画に基づく施策は、計画どおり実施されてきたか。</p> <p>に付いて意見を言いたい。</p> <p>知的財産推進計画2005の第2章 知的財産の保護の2. 模倣品・海賊版対策を強化するの2. 水際での取締りを強化するの(1) 侵害判断・差止めを専門的かつ簡便・迅速に行う制度を確立する、について。</p> <p>これは2004年散々騒がれた還流盤等の輸入権・輸入差止申立に係る対象レコードに付いて言えば全く遂行されていない。</p> <p>理由</p> <p>http://www.jftc.go.jp/pressrelease/05.october/05102001.pdf</p> <p>音楽用CD等の流通に関する懇談会(第2回)議事録等の公表について(pdfファイル)と言う2005/9月に公正取引委員会で行われた議事録だが、これの11ページの委員とJASRACの委員の発言を見ると「現実の問題として、CDなどの録音物の通常の流通がスムーズにいったいないというのは さんがおっしゃったとおりです。」という発言がされている。</p> <p>又、13ページの中国の 氏の発言に対しても 委員は「具体的に何年計画とか、そういうことは現在のところはまだ出ていません。」と発言している。つまりこの発言内容から導かされる事は2005年の9月の段階で何もしていない、という印象を受ける。</p> <p>又、17ページの 委員の発言では「各社で手続をしておりますので、詳細についてはつかんでおりません。」と言う杜撰さである。</p> <p>そして、21ページの 委員の発言が端的に物語っているのではないか。22ページ目~23ページ目に付いては集計も出来ず、委員の発言に現実性、つまり、データからこれこれこういう被害があった、という物は全く見当たらない。23ページの 会員の問い</p>

	<p>に対して 会員は「数字に関して実情を報告しますと、アジアの音楽市場が非常に悪いということがあります。」と発言している。又、アジアにおける日本の音楽市場の進出という見地から考えると、日刊スポーツの 2005/12/26 のニュースで が4カ国語でシングル発売とか、あるが、ニュースになる程の物である以上、現実としてアジアへの進出はあまりされてない、と考えられるのが妥当であろう。つまり、日常茶飯事としてアジアへの進出がなされているのであればニュースにもならないと考えるのが自然であると思われる。</p> <p>そして、24 ページ目の 会員の「私どもは皆さんの作ったものを売らせていただけてますが、皆さんが国内マーケットの予測をしますね。この6年間、外れっぱなしですよ。この6年で国内マーケット規模は半分になってしまいました。だからといって図1のとおりに行くかいかないかということに結び付けるつもりはないのですが、予測はあくまでも予測であり、挑戦目標である。」と言うのが物語っているのではないか。2004年の三菱総研の「2012年に7019万枚の邦盤のアジアでの売上が見込まれ、そのうち18%が還流するという見込みを発表しています。1263.42万枚が2012年ということになります。」という物も只の予測にしか過ぎない。そして、「6年間外れっぱなし」なのにこの見込みが当たるとは到底思えない。</p> <p>又、25 ページ目の 委員の「経済成長率がアジア、特に中国では非常に高く、経済成長率が高くなれば音楽需要も高まるだろう。」と言う発言も単なる予測である。</p> <p>26～27 ページ目の 会員、 会員、 の遣り取りも注目すべきであろう。 委員の「日本はなぜ並行輸出しないのかな。」の問いに対し、 委員の「高いからですよ」という遣り取りが全てを物語っているのではないか。</p> <p>それは 28 ページの 会員の「自業自得」意見からも納得出来るものである。そして、30 ページの 会員の意見が全てを集約している物であると考ええる。</p> <p>一方、社団法人日本レコード協会の「輸入差止申立に係る対象レコードリスト」だが、出鱈目極まりない。</p>
--	--

	<p>例を挙げると東芝 EMI が「Love Fir NANA Only1 TRIBUTE」を 2005/04/21 に申立予定 に入れたがその後、 2005/06/07 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/05/下旬から 2005/06/下旬に変更、 2005/06/23 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/06/下旬から 2005/07/中旬に変更、 2005/07/25 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/07/中旬から 2005/08/上旬に変更、 2005/08/03 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/08/上旬から 2005/08/中旬に変更、 2005/08/30 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/08/中旬から 2005/09/下旬に変更、 2005/09/29 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/09/下旬から 2005/10/下旬に変更、 2005/10/28 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/10/下旬から 2005/11/下旬に又伸ばす、 2005/12/02 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/11/下旬から 2005/12/下旬に又伸ばす、 と言う様に 2005/12/27 時点で合計 8 回も伸ばしている。このデータからは受理済みにするつもりは全く感じられず、只リストに掲載しているだけである。</p> <p>又、2005/10/25 にはレコード会社 VAP がタテタカコの「そら」の香港、台湾、シンガポールをいきなりリストから削除した。これは還流防止措置を行使するに当たっての実務上の留意事項等について(通知) http://www.bunka.go.jp/1tyosaku/kanryuu_ryuujikou.html の</p> <p>(2) 対象リストからの削除 輸入差止申立ての前提となっている国内頒布目的商業用レコードが廃盤となり、 当該申立てを取り下げた場合や、本措置の対象期限を経過した等の場合は、上記第3の2の(1)のアの状況表示において、その旨を表示することが必要となるが、これらの場合において、当該表示をした日の翌日から起算して少なくとも30日を経過した後でな</p>
--	---

		<p>ければ、当該国外頒布目的商業用レコードの輸入差止申立てに係る情報を対象リストから削除しないようにすること。</p> <p>を明らかに無視した法律違反である。又、発行又はライセンス国等も未定やら現地発行(予定)日はころころ変わるし、本当にちゃんと調べて掲載しているとは全く思えない。</p> <p>自分が数えた所、申立予定タイトルは 2005/12/26 時点では申立て予定は 352 タイトル、受理済みが 157 タイトル、取下げ予定が 1 タイトルで申立予定と受理済みと取下げ予定の合計は 510 タイトルである。税関では 82 件になっているがこれは国毎にまとめていなく、見にくい事この上無い。</p> <p>この表は一見しただけではもう、何が何だか分からない状態になっている。この中では限りなく洋楽であると思われるグレーなタイトルも入っている。(LADY KIM 等)</p> <p>又、税関員の人手不足も考えなければならぬだろう。海賊盤、模造品の水際での差止を真剣に考えるのであれば、輸入権は廃止すべきである。これだけレコード会社がいい加減で、経済的な被害が不透明、或いは減少している事実を鑑みると還流盤輸入権の行使は無意味である、という結論に達する。</p> <p>尚、 http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/contents/dezitaru2/2siryou2_1.pdf</p> <p>の 200 番の意見は自分が出した物では無いが全面的に支持する。以上。</p>
1 1	個人	<p>4 章 II . 日本ブランド</p> <p>4 . (3) 「 海外への戦略的な情報発信を行う 」</p> <p>この考え方は、大いに賛成である。ただし、その内容については一考を要するのではないか。理由：この場合の情報とは何かははっきりしない。日本の文化や伝統の発信であるとするれば、一般にはそれと知財がどう結びつくか理解が得にくいであろう。ここは奇をてらわ</p>

		<p>ず、愚直に「知的財産情報の発信」として、質の高い、定期的な英文ニュースレターを発行すべきであると考え。このニュースレターでは日本の知的財産に関する最新情報を盛り込んで、国際会議での資料としてあるいは在外公館からの情報として発信すればよい。これが長い目でみれば日本の支持者を増やし、国際舞台での立場を強くすることにつながる。</p>
1 2	個人	<p>著作権等の保護期間の延長に、AまたはBの条件付きで賛成する。</p> <p>A 改正前に発生した著作権の存続期間を遡及的に延長するときは、次の各号を適用する。</p> <p>一 著作権等を譲渡された者は、保護期間が延長された期間（七十年に延長されるときは二十年）に相当する利益をもとの著作者に支払う。</p> <p>二 存続期間満了後、存続期間延長に係る改正法施行日迄の期間に創作された原著作物に係る二次創作物は、原著作物の著作者の同意を得ることなく二次著作物の著作権について権利行使できる。</p> <p>三 著作物の頒布から相当の期間が経過し、または、著作者に同意を求めることが極めて困難であると認められるときは、刑事罰を適用しない。</p> <p>B 法改正前に発生した著作権の存続期間は延長されない。</p> <p>一 改正法施行後に発生した著作権のみ存続期間を延長（七十年）とする。</p> <p>総論</p> <p>法改正前に行われた行為について遡及的に効力を及ぼすことは理屈としておかしい。存続期間を七十年に延長するのはいっこうに構わないが、改正法が施行されたあとの権利についてのみ七十年の存続期間が認められるべきである。</p> <p>例えば実演家の権利を五十年と見積もって報酬を得た実演家は、七十年の保護期間に変更されるならば、四割増し（五分の七）の譲渡対価を請求する権利があるし、実際に裁判を起こせば認められるであろう。相当な社会的混乱を覚悟しなければならない。</p>
1 3	個人	<p>ユーザーから見れば、デジタルチューナー内蔵 PC、ブルーレイなどハードや生ディスクに著作権料と考えれば十分すぎると思えるほど</p>

		<p>お金をたくさん払わされた上に、なんでそんなにうるさくされないといけないのか。既存のパッケージソフトやそのレンタルを利用しているボリュームラインのユーザーより、はるかにお金を払っているはずなのに。</p> <p>アナログ放送で普通に出来たことをそんなに制限したら、敬遠されるだけ。ディスクからディスクまたはHDDへのMOVEとPCでの視聴はもちろんのこと、現状のユーザー視聴環境変化を考えれば、家庭内ネットワーク視聴、DVDやモバイル機器へのダウンコンバートは元解像度ソースが有ればフリーぐらいは最低限実現してくれないと、話になりません。</p> <p>だいたい、解像度下げるダウンコンバートなんぞ、既に元の品位を維持できていないのだから、制限するなと言いたい。</p> <p>さらに、ホントは、光回線を通して、自宅にあるホームサーバー映像を外出先・宿泊先から見られるぐらいの将来展望も持って規格を作ってくれないと困る。目先の今だけを考えて、どんどん進化する技術を妨げるようでは問題。将来の技術進化やユーザーの利便性を妨げないようなことを念頭に置いた上で、著作権保護の仕組みを作るようにして欲しい。</p> <p>現在は、著作権保護を隠れ蓑に、ユーザーに多額の出費や不便を強いて、メーカーを設けさせているだけ。たとえば、コピーワンスだからバックアップやモバイル用ダウンコンバートを作れない分、たくさん機材を買って対応してください、そしてメーカーを設けさせてくださいみたいな施策は許し難い。</p>
14	個人	<p>私、と申します。字幕翻訳業を生業としていますが、字幕翻訳に関する規定というのは、法律上は存在しないのでしょうか？</p> <p>といたしますのも、私のブログ(http://blog.livedoor.jp/heather1/<消されクレジット>というカテゴリー参照のこと)で書いておりますが、ある映画作品をテレビ放映用に私が翻訳字幕を作ったところ、その字幕を無断でDVD販売用に使われ、さらに私以外の名前が翻訳者としてクレジットされるという事態が1年ほど前に起こりました。</p> <p>映画というのは、そもそも知的財産の集大成のようなものだと思います。</p>

		<p>ますが、字幕も最低限「クレジットを消されない権利」は存在すると思います。</p> <p>私がテレビ放映用に限定して使用を許諾した翻訳字幕を無断でDVD販売用に転用したのはワーナーホームビデオという会社で、この会社に問い合わせをしたところ「無断で使用してしまった事」は何とか認め、謝罪もありましたが、「なぜ名前を差し替えたか」について調査もせず、結果、経緯の説明はない状態が続いています。無断使用自体も問題ですが、これは、それこそ複雑な権利関係の中で結果的に無断になってしまったと考えるのは容易です。しかし私の件の場合、名前の差し替えは偶然には起こり得ない状況でした。その理由を説明できない事に問題があります。</p> <p>私の代わりに名前が記載されていた人物は映画翻訳家協会という業界団体に所属しています。この団体も翻訳家の権利保護のために活動していると標榜していますが、実際は、私のこの問題に関して見て見ぬふりをしています。</p> <p>こうした立場に陥る個人(=私ですが)は稀ではあると思いますが、知的財産基本法の中に、こうした例外的な事例が発生した場合、話し合いを進める手がかりになる考え方はないのでしょうか？現状では私以外の関係者は全員、この問題を無視するか、話す場合は「私は知らなかった」ばかりです。本当に困っています。</p> <p>このメールが知的財産法の施行状況に対する意見から離れたものだとしたら、その知的財産法に漏れがあると私は思います。</p> <p>このメールへの回答はない事は理解しておりますが、私への連絡用アドレスを明記しておきます。</p>
15	個人	<p>音楽の購入方法や楽しみ方が変わってきてるので、CDの売り上げ自体は落ち込んで当然なんです。</p> <p>そして、コピー商品による打撃なんて全体から見たら些細なダメージなのです。目先の利益にとらわれている。</p> <p>で、これだけ物が売れない時代と言われている中で、わざわざ「買いたい」と言っている人から売れる商品を取り上げてどうすんの</p>

		<p>か？と問いたいのです。</p> <p>この法を支持している人は大きな視点から物が見えていないと言われても仕方が無いと思います。</p>
16	個人	<p>理に合わない事はやめて欲しい。</p> <p>知的財産権よりも「それ」を持たない人の事を考えるべき。</p> <p>輸入商品に対して課税する方がましな結果になっては本末転倒。必要な措置には見えない。</p> <p>いま、著作権法の改正案が提出されているのをご存じだろうか。そしてその中の大きなポイントに、日本版がある外国版CDの輸入を禁止しよう、というところでもない条項が入っていることを。</p> <p>そもそもの話は日本アーティストのCDが外国で安く売られていて（海賊版の話じゃないよ。正規版だよ）逆輸入されると日本盤の売上げが落ちるからそれを禁止しよう、という話だった。名付けて「輸入権」。マイナーそうな話だからどうでもいいや、と思っていた。</p> <p>ところが、国会答弁の中で明らかになってきたのが、これがなんと洋楽にも適用される、ということ。要するに、日本盤が出ている洋楽CDの輸入盤が違法になる。</p> <p>表示が必要とか、条件付きの抜け道もありそうだけど、基本線はそういうことだ。</p> <p>するとどうなる？ 80年代初頭、渋谷にタワーレコードができて、洋楽の輸入盤が邦盤の6、7掛けの値段でドッと入ってきた。それがどんなに狂喜のできごとだったか。音楽支出は確実に増えた。人々の購買行動を決定的に変え、渋谷という街の発展にすら影響を与えた。それがなくなる、ということだ。</p> <p>輸入盤が禁止・制限されれば、その分の売上げが全部日本メーカーの懐に入ると思っているのかな。でもそうはならない。1500円の輸入盤を買っていた人がみんな、自動的に2800円の邦盤を買うか？ まさか。多く人は買うのをあきらめる。レコード会社の総売上げはかえって下がるだけだ。</p> <p>そもそもこの輸入権ってのがおかしい議論なのだ。「他の国でもやっています」というのが導入の口実なんだけど、他の国は日本の再販制というヘンな価格統制がない。ある程度の競争があったうえでの保護措置だし、それすらたとえばヨーロッパ域内では欧州連合</p>

		<p>(EU)のおかげで実質的にないも同然だ。それを今更？ 日本はいまアジア諸国と自由貿易協定(FTA)を結んでモノやサービスの流通をむしろ自由化しようとしてるんですけど.....なぜそれに逆行するの？</p> <p>さらになんでこれが著作権保護だ？ 邦盤だろうと洋盤だろうと、売れば著作権者にその分の著作権料が入る。洋盤からのあがりが少ないなら、契約条件を見直せ。それだけの話だろうに。邦盤CDの高さは、著作権者の取り分のせいじゃないでしょ。経営努力や生産コスト削減努力の欠如は著作権で保護されるべきものじゃない。</p> <p>あるレコード会社は、輸入権が認められたら値下げのための努力をするかも、という珍妙なコメントをしていた。やれやれ、つまりいまは何の努力もしてないってことなのかい。</p> <p>この法案、ヘタすると通っちゃうぞ。そしてその暁には日本の大衆文化のある時代が幕を閉じるだろう。CD売り上げはさらに下がり、レコード会社はそれをインターネットのファイル交換のせいにして、それを補うためと称して値上げ。ぼくたちは</p> <p>かつてのドヨーンとした街のレコード屋さんしかない世界へ逆戻り。これって関係者すべてが損する構図としか思えないんだが、この法案を作った人はそれが見えないんだろうか？</p>
17	個人	<p>輸入CDを規制するなら、先に日本の著作権等々に関する国際的な保護、法律を強化し、楽曲の正当的な保護に努めるべきだと思います。</p> <p>この国の法律はいつも、何か問題が出てきたときに「あっ、ヤベェ！対処しなきゃ！」って慌てて臭いモノに蓋をしようと法案を出し、利権が絡んだ連中が組織票で可決する。そうやってどんどん歪んだものになっていますね。</p> <p>整合性なんかありゃしない。 矛盾だらけです。</p>
18	個人	還流防止制度と再販制度を両方やるのはやめて下さい
19	個人	国内の歌手は駄作ばかりなのに、ビジュアルや、販売戦略ばかりに金をかけてその上利益を優先するなんて売れるわけない。本当にいいものはせこいことしなくても売れます。売れないのを海外盤だけのせいにするのは間違っています。無駄にたくさんいる議員さん

		<p>や、無能地方役員さんがいくら話あってもみんなが納得する法案なんてできるわけがありません。第一に自分の利益優先ありきのあなた方は、自分が無能だと早くきづくべきです。</p>
20	個人	<p>私個人の意見としては、これをやったからといってこの世からコピー商品がなくなるわけではないのでちょっと違うんじゃない? と思ってしまうわけです。</p> <p>コピー商品の国内販売を取り締まりたいのだろうけど、取り締まり必要性のないものまで締め出されたら、業界商売あがったりってところもあるのではないのでしょうか。</p> <p>目先の利益にとらわれていると思います。</p> <p>木を見て森を見ずってどこですかね・・・</p> <p>往々にして規制法というものはそういう作り方をされてます。みなさんに一番なじみがあるのは個人情報保護法。こいつもやっかいで、実は10月に行われた国勢調査も国民の義務ですといいつつ、個人情報保護法の観点からは断ることも可能であって・・・おや?! となっているのです。</p> <p>この法律も突貫工事（お役所では突貫ではないのかもしれませんが）一部分しかみえてなくて全体見渡してみると、整合性がとれていないというおかしな状況が生まれているのです。</p> <p>この規正法もどっかでそんながでてくるんじゃないのではないのでしょうか。</p> <p>それに、日本は著作権等々に関する国際的な保護、法律がなかった（ここは不確かです。）もしくは甘かった気がします。だから、アジア各国で日本楽曲のコピーが多いと聞いた記憶があります。輸入規制より、楽曲の正当的な保護に努めるほうがいいのでは?</p>
21	個人	<p>輸入CD規制販売に対する反対意見</p> <p>国内CDの売上げ減少は、そもそも国内レコード会社の経営努力不</p>

		<p>足が主たる原因であり、消費者は、わざわざ国内レコード会社が販売する3000円もするCDは購入に値するものではないということを行動で訴えているのだ。</p> <p>さまざまな音楽を必要とし、その発展に貢献せんとする多くの人の活動を、輸入CD規制という形で妨げるのはいかなものだろうか？</p> <p>知的財産保護という名目のもとに行われる、一部権益団体のための安直な保護政策に思えてならない。</p> <p>経済発展が鈍り、人口減社会となったいま、文化まで停滞させてはならない。</p>
2 2	個人	<p>反対。</p> <p>そんなものが納得できるわけがありません。</p> <p>いい音楽が国内版だけで網羅されてると思ってるのですか？</p> <p>対応が「ピンポイント視野」すぎます。</p> <p>ていうよりも、やみくもに「規制」することで対処してるふりだけしてるのが見え見えですね。</p>
2 3	個人	<p>輸入CDの規制反対！！</p> <p>私はダンスが好きだし、近いうちにDJするつもりなんです！</p> <p>しかもCDJで！</p> <p>輸入CDしか売ってない曲を使いたいときにどうするんですか？</p> <p>めっちゃ古い曲から新譜まで、すべての曲をダウンロードできるようにしてくれますか？</p> <p>それともいちいち海外に飛んでいけと？</p> <p>冗談じゃないです！！</p> <p>はっきり言ってそっちの方が無理があるのでは？</p> <p>まず何より輸入CDを規制するなら、先に日本の著作権等々に関する国際的な保護、法律を強化し、楽曲の正当的な保護に努めるべきだと思います。</p>
2 4	個人	<p>著作権の保護期間は長すぎる。圧倒的多数の著作物がデッド・ストックになっている。著作権延長はすべきでない。</p>
2 5	個人	<p>1.商業用レコードの還流防止措置を巡る顛末に学び、既存の項目を再点検すべきである</p> <p>知的財産推進計画に基づき、2004年6月3日に成立した著作権法の一部を改正する法律における商業用レコードの還流防止措置に対しては、多数の音楽ファン及びアーティスト・評論家ら音楽業界関係者による大規模な反対運動が巻き起こり、衆議院には33027名</p>

	<p>分の反対署名が提出され、複数の新聞社説でも批判的に取り上げられたことは記憶に新しいところである。この反対運動は突発的に起きたものではなく、法案が国会に提出されるまでの経緯が文化庁による恣意的な反対意見の排除や国際条約による「内外無差別原則」と言う不可避のリスクに対する一般消費者への情報開示が不十分であったばかりか業界及び文化庁が終始ごまかしとリスクの過小評価のみに徹した欺瞞的な姿勢を取り続けたこと等、枚挙にいとまが無い。昨年の推進計画見直しに対するパブリックコメントで還流防止措置に対する反対意見が全体の8割以上を占めたことから明らかに、この一件が政府の知財戦略に対する一般国民の不信を極度に増大させたことは疑うべくも無い。</p> <p>殊に、著作権法分野において深刻なエスカレートを見せる底無し業界権益拡大要望は、もはや一般国民の文化的所産享受や学習機会確保に対する脅威と言っても過言では無くなっている。一般国民、とりわけ未成年者の可処分所得が劇的に増大する見通しが立たない以上、文化的所産の享受に対するコストを他の商品に比べて過剰なまでに増大させ、或いはそれらを享受する機会そのものを奪う権限を著作権者及び隣接権者に与えることは一般国民の知的財産制度に対する不信を増大させることにこそ確実に貢献すれど、生産・提供者（クリエイター）の将来にわたる繁栄には必ずしも貢献しないと言うことを多くの一般国民は承知しており、決して小売・サービス価格の高額化のみを理由に知的財産権強化に抵抗している訳では無いのである。2005年8月、日本でもようやく欧米で爆発的な人気を博している音楽配信サービス「iTunes Music Store」が開始されたが、複数の大手レコード会社が「利用者（エンドユーザー）は必ず違法コピーを行う」と言わんばかりの前提で私的使用にすら不便を強いる仕様でしか楽曲配信を許可していないため、未だに諸外国に比べて不十分なカタログしか提供されていないのが現状である。今後も「フェアユース規定の不存在」を理由に権利制限の縮小・撤廃ばかりが優先され続けるならば、諸外国で実現している「より多くの人々が文化的所産を享受し得る環境」は日本では「夢のまた夢」となりかねないであろう。このような悪循環を打破する為には、生産・提供者（クリエイター）と利用者（エンドユーザー）が相互に信頼し合える関係の構築に必要な施策を最優先にすべきであり、還流防止措置の一件に象徴されるように、業界権益の拡大を最優先に一般国民の負担を増大させる施策を推進することは一</p>
--	---

	<p>般国民の知的財産制度に対する不信を増大させるばかりで「知財立国」の実現を遠退させるものである。業界がいくら望んでいようと大多数の一般国民からは理解も支持も得られない施策 特に、第 4 章 9(9)にそれは集中している は、2005 年の改訂に引き続き躊躇無く白紙撤回し、還流防止措置を巡る経緯等で高まった「知財立国」に対する一般国民の不信感を払拭することにまず全力を挙げるよう、本部及び推進事務局の関係各位に対して切に望むものである。</p> <p>2. 独占禁止法第 21 条は直ちに廃止し、第 23 条は廃止を前提に縮小すべきである</p> <p>公正取引委員会は独占禁止法第 21 条の適用除外規定により法律の執行を躊躇している事実は無いとの見解であるが、筆者を含む一般国民の多くはこの見解に同意していない。さらに付言するならば、仮に独禁法第 21 条の存在により公正取引委員会が萎縮していなくとも法を執行される側である企業、ひいては業界の遵法精神欠如に本条の規定が与えている悪影響は計り知れないほど大きいと言わざるを得ない。その中でも「コンテンツ産業」と総称される業種に属する企業や団体は本条を「独禁法を遵守する義務そのものの免除規定」であるかのように解する傍若無人ぶりが顕著であり、最近の事例で言えば(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント事件(平成 13 年 8 月 1 日審判審決)がその典型例である。なお、本事件審決では被審人側の主張を「知的財産保護制度の趣旨を逸脱し、あるいは同制度の目的に反するものであることはいうまでもない」と全面的に斥けており、2005 年度の推進計画改訂で第 4 章 9(9)-2)iv が削除されたのは至極当然と言うべきである。要するに「コンテンツ産業」と総称される業種が年々、底無しにエスカレートさせる業界権益拡大要望は「著作権を強化すればそれだけ独禁法の適用範囲が縮小される」と言う表裏一体の関係に基づき、通常ならば独禁法違反とされる行為を堂々と「著作権の行使」と称してやらせると言っているに等しく、到底容認され得るものではない。何より、米国の反トラスト諸法にも EU の競争指令にもこのような執行機関を自縄自縛する規定は存在せず「知的財産権の行使」が主張される行為を含めて積極的に是正措置が執行されているのであり、本条を「独禁法を遵守する義務そのものの免除規定」であるかのような解釈に基づいた不公正取引行為が後を絶たない状況に対する執行力の確保を行うことが絶対に必要である。著作権の多くが</p>
--	--

	<p>任意規定であるのに対して独禁法は強行規定であり、本来ならば日本国内において経済活動を行う全ての者が遵守する義務を負うべき性質の法律であるにも関わらず、一部の業種に従事する者の中で「著作権を保有している」ことを以て法律を遵守する義務を全く免除される特権が与えられるかのように錯覚し、或いはその錯覚を現実にしよとしゃかりきに業界権益拡大を主張する姿勢が一般国民の多くから鬨聲を買っている現実を直視するよう、関係者各位に対して切に望むものである。そして、この悪弊と訣別する為に最も効果的な施策は独禁法第 21 条の廃止において他に存在しないと考える。</p> <p>また、第 23 条 4 項に基づく著作物 書籍・雑誌・新聞・レコード盤・音楽用カセットテープ・音楽用 CD 再販価格維持制度に関して推進計画第 1 章 1(4)で「消費者利益の向上を図る観点から、事業者による書籍・雑誌・音楽用 CD 等における非再販品の発行流通の拡大及び価格設定の多様化に向けた取組を奨励する」と言及されているが、この項目には基本的に賛成する。但し、音楽用 CD 等の商業用レコードに関しては著作権法による還流防止措置の施行を機に廃止すべきであり、推進計画改訂においても「直近の課題」という位置付けで廃止を明記すべきと考える。なお、文化庁は「還流防止措置と再販制度は無関係」という見解であるが、日本の音楽用 CD は還流防止措置の視野とされているアジア諸国と比較した場合のみならず欧米先進国とヒットチャート上位曲について比較してもその小売価格が突出して高額であることはよく知られている。また、レコード会社が再販制度を前提にしたビジネスモデルに固執し続けていることが欧米で爆発的な人気を得ている「iTunes Music Store」のような低価格かつ利便性の高い音楽配信サービスの普及が日本において一向に進まない理由の一つになっている現状は本末転倒との謗りを免れないものである。これまで、再販制度により保護されていると考えられて来た民謡などの需要が少ないタイトルについてもインターネットを経由した音楽配信ならば製作から流通に至るまで低コストで実現可能なうえ全国どこでも利用可能であり、もはや音楽の供給手段としては音楽配信が現行の CD 製造・販売に大きく取って代わるものとして確立される可能性は揺るぎ無いと言える。再販制度を維持すべき理由に挙げられる「文化の普及」という観点からは、技術革新により可能になった音楽配信サービスを阻害することの方にこそ問題が有るのは自明であり、少</p>
--	--

	<p>なくとも商業用レコードに関しては「世界唯一」の再販制度を維持する理由は完全に失われたと言うべきである。他方、活字媒体に関しては現状では商業用レコードのような技術革新による代替的供給手段が確立されているとまでは言えない状況であり、なお後考に待つべきであるが、出版業界に関しては音楽業界で昭和 54 年の全国レコード商組合連合会事件を契機に解禁されたポイントカードの発行すら 2005 年 2 月まで一切認めて来なかったなど運用が極めて硬直的であるばかりか、諸外国にも全く例が無い半永久的に小売価格を拘束する運用は発売後相当期間を経過したタイトルの需要を逃し、裁断処分が総印刷数の 4 割にもものぼる現状はそれまで「別の店に持って行けば売れる可能性が有り、その輸送費用を国民が均等に負担する為の制度」と説明されて来た再販制度の意義がほとんど有名無実化してしまっている現状を考えても「業界の自傷行為」であると言わざるを得ない。このような極度に硬直した運用を抜本的に是正することこそが図書館や古書市場、そしてその利用者を「読者は味方・消費者は敵」と視野狭窄極まり無いプロパガンダのフレーズを並べ立てて弾劾するよりも遥かに業界、ひいては文化の発展に寄与するであろう。最後に付言するならば、定価より割り引いて書籍を販売する行為自体が著作者の名誉や信用を毀損するものではないことは平成 13 年 8 月 29 日の東京高等裁判所・平成 13 年（ネ）第 147 号損害賠償請求控訴事件判決においても認定されているところである。</p> <p>3. 誰でもアクセス可能なアーカイブ構築に必要な施策を体系的に実施すべきである</p> <p>2005 年度の推進計画改訂では、それまで断片的にしか言及されて来なかった「誰でもアクセス可能なアーカイブの構築」がある程度、まとまった形で言及されるようになったが、今後も国立国会図書館による「近代デジタルライブラリー」、NHK アーカイブス等の事業ないし民間の「青空文庫」や「プロジェクト杉田玄白」など著作権保護期間を満了した書籍のアーカイブ化を中心に行われている様々な取り組みへの支援を明確に打ち出すべきである。こうした事業は近年の急速なデジタル化・ネットワーク化により初めて可能になったものであり、今後も官民を問わず多種多様な取り組みが展開されることが期待される。</p> <p>この「誰でもアクセス可能なアーカイブ構築」を言語・美術・映</p>
--	--

	<p>画・音楽・放送・ゲームなど体系的に分類し、東京国立近代美術館フィルムセンター・国立国会図書館近代デジタルライブラリー・NHKアーカイブス等の各々、先行して実施されている事業であれば近代デジタルライブラリーの公開範囲を現在の明治期より大正～昭和30年まで著作権保護期間の満了が確認可能な範囲で拡大することや新規に録音物（レコード盤）も公開対象とすること、英国・BBCが膨大な過去の放送資産をインターネット上で公開する計画を進めている事例などを参考にしつつNHKアーカイブスのインターネット公開を、特に著作権保護期間を満了した昭和30年以前の貴重なラジオ番組の録音について積極的に検討することなどを推進計画において新規に追加するよう希望する。さらに踏み込んで言うならば「誰でもアクセス可能なアーカイブ構築」はそれ自体を独立した大項目で置くことが望ましい。また、青空文庫のように民間で行われている事業の支援も積極的に実施すべきである。1971年に米国で「Project Gutenberg」が始まって以来、膨大な量が今日まで残されている過去の文献は最初にデジタル化され、次にネットワーク化の恩恵により今日では誰でも自由にアクセスすることが可能となったが、単に文献がデジタル化されただけであればアーカイブ構築は限定的なものに留まっていたであろう。ネットワーク化により初めて、多くの人々がその恩恵に浴することが可能となったのであり、そのことは同時にベルヌ条約において「著作者の死後、法人の場合は公表後50年」を以て著作権保護期間を満了することに大きな文化的意義が存在することを人々に実感させたのである。しかしながら、推進計画では第2章1-5(2)や第4章9(9)-2)iiiなど「欧米では著作者の死後もしくは公表後70年が標準であり日本もこれに合わせて全ての著作物について保護期間を延長すべきである」と言う「コンテンツ産業」と総称される業種ないしは米国政府が外圧をそのまま容認するが如き項目が存在している。著作権延長、さらにはこれが遡及適用されるならばそれはあらゆる分野におけるアーカイブ構築に対する最大の障害であり、その観点からこれに断固反対する。2004年、米国の外圧に屈する形で著作権を延長したオーストラリアでProject Gutenberg of Australiaが事実上の活動休止状態に追い込まれた愚を「他山の石」とすることは有っても安易に追随することは厳に慎まなければならない。その理由は次項で詳しく述べる。</p>
--	--

	<p>4. コンテンツ産業による文化的所産の寡占化・死蔵を招く著作権保護期間の延長に断固反対する</p> <p>米国で争われたいわゆる「ミッキーマウス延命法」訴訟を巡る議論において焦点となったのはミッキーマウスに代表される毎年、膨大な点数が公開される著作物の中でほんの一握りにしか過ぎない長期間にわたり、高い商業的価値を有する著作物を「延命」する為に同時期の人々から忘れ去られた圧倒的多数の著作物が日の目を見る機会を失うと言う問題である。そして、2003年に他の業種より先駆けて延長を実現させた映画業界を始めとしてこの問題に対して正面から真剣に取り組んでいる業界は全く存在しておらず、こうしている間にも映画会社の倉庫では膨大な量のフィルムが「商業的価値が無い」と言う理由だけで死蔵され続けている。</p> <p>著作権保護期間を満了し、公有となった著作物に誰でもアクセスすることが可能となれば、現代の感性で新しい作品が生み出されるかも知れないのに著作権がごく少数の長期間にわたり高い商業的価値を有する著作物の為だけに延長され続ける限り、その機会は巡って来なくなってしまう。これまでに世界中で「西遊記」や「ドン・キホーテ」から発想を得てどれほど多くの二次創作が行われたことか。 や の著作権が現在も続いていたらそれらは例えば「ドラゴンボール」なども 全く存在を許されていないであろう。ディズニーとて例外では無く や の童話を二次創作によりアニメーション化しているし、ミッキーマウスが初登場した映画「蒸気船ウィリー」も当時流行していた主演の映画「蒸気船ビル」のパロディである。このように、ごく少数の長期間にわたり、高い商業的価値を有する著作物を保有している著作権者 それは法人である場合が多い を優遇する為だけに著作権保護期間を一律、無条件で延長することの害は後で取り返すことが出来ないほど大きいと言うことを スタンフォード大学教授は著書『FREE CULTURE』（日本語版・翔泳社刊）で述べている。また、日本国内で ・学習院大学助教授が2004年5月に論文「著作権の保護期間延長立法と表現の自由に関する一考察 - アメリカのCTEA 憲法訴訟を素材として - 」(学習院大学法学会雑誌 39 巻 2 号)を公表している。2004年10月に文化庁が実施したパブリックコメントでは、音楽業界を中心に21団体から著作権及び著作隣接権の延長要望が出されたのに対し一般の賛成意見はほぼ皆無であった。2003年、映画著作物に</p>
--	--

	<p> 関してのみ延長を実施した際の著作権分科会報告書でも全ての分野における延長には否定的な見解が示されていたのだから一般のこうした反応は当然に予想され得ることであるが、それにも関わらず著作権分科会は本年度より著作権延長を前提にした議論を強引に進めようとしている。これは「朝令暮改」との批判を避けられないものであるばかりか、延長を要望する業界や文化庁が「国際的傾向」と称している欧米における昨今の動向すら見誤っていると言う点でも全く不当なものと言わざるを得ない。昨年7月19日、欧州委員会（EC）は「COMMISSION STAFF WORKING PAPER on the review of the EC legal framework in the field of copyright and related rights」の10～11ページ「2.2.3.1. Duration of related rights」で、商業用レコードの著作隣接権保護期間に関してEU域内の音楽産業や米国政府からの延長要求を払い除ける形で「現行の"発行後50年"以上に延長すべきではない」と答申している。また、2003年1月のミッキーマウス延命法合憲判決を受けて日本を含む他国に「死後70年・公表後95年」への延長を強く迫っている米国でも変化が生じ始めている。米国議会図書館著作権局は2005年1月26日より2ヶ月間「Orphan Works（孤児作品）」と題したパブリックコメントを実施しており、著作権者、或いは継承者が不在もしくは所在不明となっている作品の取り扱いに関する意見を求め、711件の意見が寄せられた他、ワシントンD.C.とカリフォルニア州バークレーで公聴会を実施している。存在する著作物の中ではほんの一握りにしか過ぎない長期間にわたり高い商業的価値を有する著作物の為だけに延長を要望している業界や文化庁、著作権分科会委員の中にこの「Orphan Works」がベルヌ条約に定められた最低限の期間内に在る作品においてすら大量発生している問題に注意を払っている真の意味での「識者」が現れなければ、政策判断の失敗によって大量の「Orphan Works」が人為的に発生することは不可避である。日本国内で発生している「Orphan Works」の一例を挙げると、国立国会図書館近代デジタルライブラリーでは毎年「著作者情報公開調査」を実施しているが平成16年度の調査対象であった約1500名の内、没年判明は約3分の1である532名、このうち480名は既に死後50年を経過し、52名はまだ著作権保護期間内であることが判明した。さらに、遺族等の権利継承者の所在は約4%の60名しか確認出来なかったと言うことである。仮に著作権保護期間が一律無条件で延長されたら、これらの数値はさらに低くなるのが確実である。 </p>
--	---

	<p>以上の理由により、この「Orphan Works」の問題を解決する有効な手段を確立する目処が全く立たない状況での著作権保護期間延長はアーカイブ構築の阻害要因となるばかりで無く現在ならば不要である文化庁長官裁定を仰ぐ状況を全くその必要性が認められないにも関わらず増加させるなど著作権法の目的である「文化の発展」にとって有害無益であり絶対に認められない。そんなに延長を是とするのであれば、商業的価値を有する著作物だけ登録制にでもすれば良いではないか。ミッキーマウス延命法訴訟において敗訴した <input type="text"/> はベルヌ条約上の義務である「著作者の死後、もしくは法人による公表後 50 年」を過ぎてなお延長を希望する場合は 1 ドル程度の手数料を課し、50 年に前後する 3 年間この手数料を完納することにより確実に意思表示を行った著作者ないし権利継承者に対してのみ延長を認めると言う方法を提案し、実際に米国下院へこの提案を基にした法案が提出された。翻って、日本でも一昨年に他の分野に先んじて著作権延長が実施された映画著作物でこの方法を採用し、ベルヌ条約上の義務を超える「プレミアム」の 20 年はこの方式により認めるよう改めることを検討すべきであるとする。</p> <p>なお、著作権分科会において延長と並行して審議される予定となっている連合国及び連合国民の著作権の特例に関する法律の廃止には、既に戦後 60 年が経過しており対象となる外国著作物が減少している点より、賛成する。</p> <p>5. 著作権法に「動画著作物」の定義を新設し、頒布権の名称を「興行配給権」に改めるべきである</p> <p>現行著作権法における「映画著作物」には頒布権（第 26 条）・保護期間のプレミアム（第 54 条）など様々な特権が認められており、それ故に「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現」されている著作物が新規に登場するたびに「映画著作物」の定義が拡大解釈され続けていると言う問題が生じている。</p> <p>その一方、現行の「映画著作物」の定義では「物に固定されている」ことも要件とされているが、昨今では技術革新によって「物に固定」されていない「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現」されている著作物 <input type="text"/> FLASH ムービーなど <input type="text"/> が登場している。また、映画著作物の権利は第 16 条によって主に出資者たる法人に帰属することとなっているが「映画の効</p>
--	--

	<p>果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現」される著作物は従来のように法人が多額の費用を投じなければ製作不可能と言う訳ではなく年々、技術革新によって少人数ないし個人が低コストでこれを創作することも可能になっている。こうした現状に現行著作権法第2条3項の「映画著作物」の定義が合致しなくなっているのは明らかである一方、個人に対して現行法の「映画著作物」に与えられている様々な特権を認める形での解釈変更はそれらの特権が与えられた理由と齟齬をきたすものであり、問題が大きい。また、これまで昭和59年9月28日の東京地方裁判所・昭和56年（ワ）第8371号損害賠償請求事件判決を契機に映画著作物と完全にイコールの存在であるかのように喧伝され続けて来たビデオゲームの場合でも、平成11年3月18日の東京高等裁判所・平成7年（ネ）第3344号著作者人格権侵害差止請求事件控訴審判決において『本件著作物は、いわゆるシミュレーションソフトの分野に属するゲームソフトであり、ユーザーの思考の積重ねに主眼があるものということができ、そのプログラムによって表されるディスプレイ上の映像の流れを楽しむことに主眼をもっているものでない... ...本件ゲームにおいては、ユーザーがシミュレーションにより思考を練っている間は、静止画の画面構成の前で思考に専念できるよう配慮されている.....以上の事実関係からみれば、本件ゲームは、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現されているものとは認められず、本件著作物が、映画ないしこれに類する著作物に該当するということとはできない』と判示されたケースが存在し、この時点で旧来のようなビデオゲーム全般が「映画著作物」と完全にイコールの関係であるかのように喧伝され続けて来た学説は破綻したと言うべきである。また、平成11年の著作権法改正によりそれまで頒布権とセットになっていた上映権が分離されたことで静止画像でも上映権を主張することが可能になるなど昭和59年当時と比較すれば「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現」されている著作物を拡大解釈させる必要性は乏しくなっている。以上の理由により、現行法の「映画著作物」の定義を拡大解釈するのではなく言語・美術・音楽など他の著作物と同等の「動画著作物」の定義を新設すべきであると考えられる。当然ながらこの「動画著作物」は少人数ないし個人が低コストでこれを創作することが可能である以上、現行法の「映画著作物」で認められている様々な特権は認めないものとする一方、</p>
--	---

その保護期間については公表年でなく個人の死亡年を起算点とすることでも言語・美術・音楽など他の著作物との平仄を合わせる。そして「映画著作物」は新設する「動画著作物」のうち「劇場等の施設において公衆に上映するもの」のみにその範囲を限定し、現行法上の様々な特権もこの限定された範囲内において認める。その際、第 26 条の頒布権は後年、平成 14 年 4 月 25 日の最高裁判所第一小法廷判決により決着を見るまで長らく論争の火種となった反省も込めて昭和 45 年当時の立法趣旨により忠実な「興行配給権」という表現に改め、恣意的な拡大解釈の余地を無くす必要が有る。

6. 「権利の消尽は悪」という主張の不当性

前述した通り、2005 年度の推進計画改訂前の第 4 章 9(9)はどの部分を取っても「業界権益偏重の賜物」と指弾されるに相応な内容であり、ひいてはこの部分の存在こそが推進計画そのものの評価を著しく貶めていると言っても過言では無かった。殊に、平成 14 年 4 月 25 日の最高裁判所第一小法廷判決(判時 1785 号 9 頁及び民集第 56 巻 4 号 808 頁)を立法により破棄すると言う第 4 章 9(9)-2) iv は業界が自ら仰いだ結果である司法判断の拒絶に与するものであるばかりか、実施されれば独占禁止法の執行を著しく阻害し、消費者利益を侵害することが明白であるうえ諸外国にも全く事例の存在しない極めて異常な立法要求であり国際競争力強化とも全く無縁であり、削除されたのは至極当然であると考えるが、今後も本項の復活を要求する意見が予想されるので、これに応じるべきでない理由を以下に述べる。

2004 年の推進計画見直しに対するパブリックコメントで当時、国会審議中であった商業用レコードの還流防止措置に次いでこの項目に対する反対意見が集中したのみならず、2004 年 10 月に文化庁が実施したパブリックコメントでもこの項目を基にした要望に対しては反対意見が経済産業省を含め圧倒的多数を占めており、商業用レコードの還流防止措置と比べても一般国民の理解が得られる可能性は全く存在する余地が無い。このような諸外国にも全く事例の存在しない極めて異常な立法を、最高裁において示された『(ア)著作権法による著作権者の権利の保護は、社会公共の利益との調和の下において実現されなければならないところ、(イ)一般に、商品を譲渡する場合には、譲渡人は目的物について有する権利を譲受人に移転し、譲受人は譲渡人が有していた権利を取得するものであ

	<p>り、著作物又はその複製物が譲渡の目的物として市場での流通に置かれる場合にも、譲受人が当該目的物につき自由に再譲渡をすることができる権利を取得することを前提として、取引行為が行われるものであって、仮に、著作物又はその複製物について譲渡を行う都度著作権者の許諾を要するという事になれば、市場における商品の自由な流通が阻害され、著作物又はその複製物の円滑な流通が妨げられて、かえって著作権者自身の利益を害することになるおそれがあり、ひいては「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」(著作権法 1 条) という著作権法の目的にも反することになり、(ウ) 他方、著作権者は、著作物又はその複製物を自ら譲渡するに当たって譲渡代金を取得し、又はその利用を許諾するに当たって使用料を取得することができるのであるから、その代償を確保する機会は保障されているものといえることができ、著作権者又は許諾を受けた者から譲渡された著作物又はその複製物について、著作権者等が二重に利得を得ることを認める必要性は存在しない』という司法判断に逆行する形で強行すれば、それは 2004 年の還流防止措置に対する大規模な反対運動を遥かに上回る規模で一般国民を「反・知財立国」運動に駆り立てる動機としては十分すぎるほどの効果が有るだろう。政府が掲げる「知財立国」が業界權益の為に一般国民に対して多大な犠牲を強いるものではないとすることを証明する為には、この項目は絶対に復活させるべきではないとすることを老婆心ながら忠告する次第である。そもそも「権利の消尽は絶対悪である」という主張がゲーム業界や出版業界に跋扈しているが、それらはいずれも感情論の域を出ていない。どの業界も共通して「どのような形で商品を手に入るかは購入者の選択に任されている」という経済の大原則を完全に無視し「買う側はどうせ同じ物だったら安い方がいいに決まっているだろう」と言う「決め打ち」的な主観に基づいた見方しかしていないからである。現実の選択行動は価格差が小さければ付加価値 新品が持つ最大の付加価値は「新品である」こと が差額に見合っているかどうかを判断して働くものであり、価格は選択行動を決定する際の一要素ではあるが、価格が唯一無比の要素ではないし常に例外無く最上位の要素となる訳でもない。購入者の中には価格を選択行動に際して最上位の決定要素とする者もあろうが、別の購入者にとっては形状(商品の汚損状況)や特典類の付属・購入した店舗が独自に行うサービスなどの価格以外の要素が最上位の決定要素であることもま</p>
--	---

	<p>た当然であり全ての、或いは大多数の場合において価格面が選択行動に際して最上位の決定要素であるかのような前提に立った主張が失当であることは論を待たない。</p> <p>次に、一般論の観点から意見を述べる。どの業界においても中古市場に対して最も多く聞かれる非難は「著作物がどれだけ"転々流通"しても権利者には一銭の儲けにもならない」と言うものであるが、これは片面的な意味では「正しい主張」と言える。しかし「正しい」と言うのは「客観的な状況説明として正しい」と言うだけであり、それが直ちに2004年度までの推進計画が位置付けていたような「絶対悪」と直結するものではない。それは何故か？世の中には"転々流通"しているものは数多く存在する。むしろ、"転々通"していない物を探す方が困難なぐらいである。「著作物」に範囲を限定してみても、住宅や衣服は明らかに"転々流通"しているが、それらの「著作物」とゲームソフトや本は何がどう違うのか？前述の最高裁判決に至る法廷闘争においてメーカー各社は「開発に多額の費用がかかるから回収の機会が必要である」と力説したが、それはゲームソフトに特有の事例では無く医薬品など開発に多額の費用がかかるものは世の中にいくらかでも存在する。それ故、最高裁は「著作物又はその複製物を自ら譲渡するに当たって譲渡代金を取得し、又はその利用を許諾するに当たって使用料を取得することができるのであるから、その代償を確保する機会は保障されているものといえることができ、著作権者又は許諾を受けた者から譲渡された著作物又はその複製物について、著作権者等が二重に利得を得ることを認める必要性は存在しない」と判示したのである。「著作物は工場で次々に生み出されるような商品とは違う」と強弁するメーカー経営者もいるが「工場で次々に生み出されるような商品」であっても研究開発作業を経て完成し、その段階でゲームソフトと同等、或いはそれ以上の莫大な投資がなされている点に全く変わり無く、あたかも自分たちを取り巻く状況が世間において特異なものであるかのような主張は、その前提自体が誤ったものと言わざるを得ない。同時に「供給手段の多様化」と言う点でも、日本は欧米に比べて明らかに立ち遅れている。日本では1984年の著作権法改正で貸与権が創設された直後にメーカー各社の強硬姿勢によりゲームソフトのレンタル店が一扫され、その後は散発的に一部メーカーが自社ハードの販促プロモーションの一環でレンタルを試みるも短期間で撤退すると言った状況が続いているが、南北アメリカでは幅広くレンタル</p>
--	--

が実施されているのは日本でもよく知られている通りである。また、米国著作権法第 109 条(b)項(1)(B)節(ii)の規定によりゲームメーカーは商業的貸与に対して権利を行使することが出来ないが、それにも関わらず北米市場は日本市場の衰退とは対照的に拡大を続けて来たのであり、この事実は全ての利用形態に対して権利者が影響力を行使出来なければならないかのような主張が失当であることを示唆するものである。他方、携帯電話用アプリケーションやオンラインゲームなどが新しい市場を開拓しつつあるが、当然それらは従来の家庭用ゲーム機とも競合関係にある訳で、家庭用ゲームソフトの緩やかな市場縮小(2004年度は7年ぶりに回復基調へ転じた)からはそうした市場構造の変化を読み取るべきである。

次に、国内ゲームソフト出荷額推移の統計数値を提示する(出典・CESA ゲーム白書)。

1997年 3,898 億円
1998年 3,528 億円 -370(前年比、単位億円。以下同じ)
1999年 3,285 億円 -243
2000年 2,931 億円 -354
2001年 2,642 億円 -289
2002年 2,492 億円 -150
2003年 2,306 億円 -186

市場の最盛期とされている 1997 年より昨年までの国内ゲームソフト出荷額推移であるが、1998 年及び 2000 年の落ち込みが非常に大きく、近年になってようやく「下げ止まり傾向」へ移行しつつあり、昨年は 7 年ぶりのプラスに転じることが見込まれている。下落に転じた 1998 年と言う年は、(社)コンピュータソフトウェア著作権協会(ACCS)及び(社)コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(現・コンピュータエンターテインメント協会。CESA)、(社)日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会(JPSA)が「違法中古ゲームソフト撲滅キャンペーン」と称して一般消費者を含め中古市場に関わっている者全員を犯罪者同然に貶めるネガティブキャンペーンを大々的に展開し、この年の 1 月に公正取引委員会より独占禁止法第 19 条違反により勧告を受けた(株)ソニー・コンピュータエンターテインメントを前記 3 団体の加盟各社が擁護する一方で小売店に対して公然かつ大々的に出荷拒否や訴訟提起な

	<p>どの弾圧を繰り広げていた時期である。昨今、音楽業界では(社)日本レコード協会の主導で正規の購入者にとっては買っても正常に再生出来るかどうかもわからないうえ再生出来ない場合でも返品・交換には一切応じないと言う「コピーコントロール CD (CCCD)」の発売を大手 3 社が相次いで取りやめたことが話題になってたが、これも結局は CCCD の発売により正規の購入者をも犯罪者同然に貶めるが如き業界の姿勢に対する嫌悪感が一因であり、ゲーム業界はそれと同レベルの、或いはそれ以上に愚かな主張を業界ぐるみで実行に移し、市場の回復には全く結び付かなかつたばかりか法廷闘争には前述の独禁法違反事件審判を含めてことごとく敗れ去り、何一つ「成果」と言えるものは存在しなかったにも関わらず一般消費者にも撲滅キャンペーンの直接的ないし間接的影響により廃業した小売店にも全く、謝罪も反省も表明していないばかりか現在でも最高裁による司法判断を拒絶し続けて「権利の消尽は絶対悪である」と言う感情論を振りかざし続けている態度は醜悪そのものといか言いようが無い。そして、最大の問題点は ACCS を始めとする業界側の主張が法廷闘争においてことごとく論破されたものと何一つ変わっていないことである。中でも最も象徴的なのは、コンテンツ専門調査会でも著作権分科会でも再三、繰り返され続けている「デジタルデータの記録媒体は恒久不変であり、新品と中古の品質差は全く存在しない」と言う科学的根拠を全く持たない暴論である。CD-ROM を始めとするデジタルデータの記録媒体が光や高温、湿気に弱く通常の保存状態でも 20 年程度で使用不能になってしまうと言う報告が相次いでいることは周知の事実である(一例...読売新聞・平成 12 年 8 月 29 日付「CD、寿命 20 年?」、神戸新聞・平成 14 年 8 月 1 日付「気になる CD の寿命」)が、国立国会図書館「カレントアウェアネス」No.279 所載の今野篤「デジタル情報の長期的な保存にともなう経済的課題」でも述べられているようにデジタル情報の長期保存は経済・環境の両面で課題が山積しており、業界が権益拡大の為に形振り構わず垂れ流している「デジタルデータの記録媒体は恒久不変」などと言うデマゴグは「デジタル情報の長期保存」と言う難題に日々、腐心している関係者に対する冒瀆に等しい。また、以下はソフトの説明書に見られる「使用上の注意」の一例であるが、この注意書きに記載されたような使用方法(故意でなく過失の場合も含む)により記録媒体が使用不能と成る可能性に対する注意喚起を自身「絶対に有り得ない」と主張しているはずのメーカー</p>
--	--

	<p>が行うのは自己矛盾ではないかと言う根本的な疑問を生ずるものである。</p> <p>プレイ終了後"Play Station"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。</p> <p>ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱いしてください。また、シールなどを貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。</p> <p>直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。</p> <p>また、湿気の多い所も避けてください。</p> <p>これに対して「通常の使用範囲であれば"劣化"は生じない」と言う反論も予想されるが、何を以て「通常の使用範囲」と言うかがまた問題である。例えば、平成 14 年 2 月にマイクロソフト社が発売した家庭用ゲーム機「Xbox」ではハードウェア側の構造上に問題があり「通常の使用」でディスクの記録面に細かい擦り傷が生じる事象が報告されているし、そうでなくとも過失により「ケースを踏んでしまう」「記録面に傷や指紋を付けてしまう」と言ったことは日常茶飯事的に起こり得るもので、誰でも似たような経験を持っているのではないか。そうした、現実に起こり得る事象を無視して「通常の使用範囲」云々と言う議論をするのは不毛と言わざるを得ない。</p> <p>次に「物流」及び「個人の可処分所得の限界」と言う観点から考える。一旦、市場に拡布された商品が"転々流通"するパターンは、大別して 3 種類存在する。</p> <p>A: 個人 古物商 B: 古物商 個人 C: 個人 個人（フリーマーケット・ネットオークションなども含む）</p> <p>この 3 パターンを、問題視されている順に並べるとすれば「B>C</p>
--	---

	<p>>A」であろう。</p> <p>そもそも誰かから商品を買取らなければ古物として売ることには出来ないはずなのに、Aは何故かさほど問題視されずBだけが極度に問題視されている（Aの主体＝一般消費者をストレートに敵視することを避けているつもりなのかも知れないが、AとBは表裏一体なので無意味である）。「禁止権でなく報酬請求権なら問題は起こらないのではないか」という意見も少なからず存在し、推進計画の記述もそれを前提にしているが、この意見に対しても異論無きを得ない。何故なら、仮に（飽くまでも、大量複製物に対して）報酬請求権が行使可能とされた場合、遺産相続や破産管財手続が今とは比べ物にならないくらい煩雑になるのは確実である。それこそ、単なる「個人の財産処分権侵害」どころの話ではなくなるであろう。それによって生じる萎縮効果も相当なものになることが当然に予想される。新規の権利創設に際しての「萎縮効果」は過小評価されがちであるが、現実の萎縮効果はあらゆる形で市場を荒廃させる効果を発揮するものである。インターネット通販における少額決済問題を見れば明らかなように「還元」に係る処理はこのうえ無く煩雑なものとなるであろう。そして、多くの著作物所有者は黙々と煩雑な「還元」に係る処理を行うことはせずにその著作物をゴミとして棄てる行動を選択することが当然、予想される。そして、結局は禁止権を設定するのと大して変わらず「自由に処分出来ない」廃棄物ばかりが増大し、物流は停滞し、市場がごく少数の可処分所得に相当な余裕の有る者しか寄り付かない閉じられたものになってしまうのが必定である。日本では環境省及び経済産業省が「3R(Re-Cycle・Re-Use・Re-Duce)政策」を掲げているが、このように本項目は3R政策に真っ向から反するものである点も致命的な問題点なのである。それはおおよそ「文化的所産の享受」と言う理想からはかけ離れた実態を現実の物にし、まさしく最高裁判決が述べた通り「かえって著作権者自身の利益を害することになる」であろう。それだからこそ、世界の私有財産制を認める全ての国では少なくとも、大量複製物に関して「権利の消尽」を共通のルールに定めているのであり、それを支持した最高裁判決を立法により破棄し、日本国内の著作物利用者にだけ過重な（経済的のみならず、著作物に接する機会の佚失と言う物理的ないし文化的）負担を強いるに足るだけの証拠は現状では到底、見出されていないしゲーム業界や出版業界の感情論的な「権利の消尽は悪」と言う主張も全くその理由に成らないと言う</p>
--	---

	<p>べきである。</p> <p>なお、ゲーム業界において特有と考えられる事情について述べると、メーカーや業界団体は中古市場が暴利を貪っているようなネガティブイメージを喧伝する一方で小売店が新品専門では到底、成り立たないような契約条件を設定している事実には頼被りを決め込んでいる状態である。最高裁判決後、経済産業省の指導により共同で新品の販売促進を協議する場が設けられているが、メーカー側には非協力的な所が多く目覚ましい成果が挙がっているとは言えない状態である。10年前にはメーカー希望小売価格の「6掛」(60%)が卸売価格の主流だったのに対して現在では「75~85%」が標準化しているなど、メーカー直販体制が主流となっている為にメーカー側に著しく有利な卸売条件が強要されやすい弊害が顕著であり、小売店の多くは「新品を積極的に扱いたくても扱えない」状態に陥っている。このような状況をメーカー側が条件面で譲歩することで改善すれば新品のシェアを拡大(し、結果的に両者ともトータルで得られる利益を最大化)することは可能であるし、レンタルやダウンロード販売など新たな供給手段の創出も有効であろう(それは、メーカーの一存によって今すぐ可能である)。欧米における iTunes Music Store の成功がそれを証明している。それらが中古市場を利用するよりもメリットが大きいと判断されれば、いわゆる「ライトユーザー」を呼び戻すことに繋がるはずであり「供給手段の多様化」と言う理想的手段の放棄そのものでしか無い本項目は、全ての面において否定されるべきものである。</p> <p>なお、出版業界においてもゲーム業界と同様の主張が見られることについても付言する。絶版のサイクルが短縮されている理由は年間の出版点数が悪く言えば「粗製濫造」気味に増加の一途をたどり、結果的に新刊が既刊を駆逐する形となり書店の店頭で陳列されるサイクルが短くなっていることが大きい。また、現行の半永久的に小売価格を拘束する形での極めて硬直的な(出版業界が「再販制度の盟友」と称して止まないドイツやフランスは時限再販であり、半永久的に再販価格を維持させているのは現在では日本のみである)再販価格維持制度の運用にも問題が無いか改めて、感情論を排して検証すべきである。</p> <p>ところで、2005年度の改訂以前の推進計画第4章9(9)では「関係者間協議の結論」と言う表現が頻出していたが、文化庁著作権課が立法化に際して求めていた関係者間協議は2004年1月24日に著作</p>
--	---

	<p>権分科会が公表した「著作権法における今後の検討課題」中の「関係者間における協議について」と題する一文の公表を以て、制度そのものが破綻したと一般には解されている。しかしながら、第4章9(9)に頻出する「関係者間協議」に参加している「関係者」たる団体は本項目を含めて権利の創設・強化を要望する業界団体の他は日本経済団体連合会のみ、或いは日本経団連を中心に複数の業界団体が補助的に参加しているのが実態であり、消費者団体を始め一般の著作物利用者を代表する団体は全く参加していない。そのうえ、商業用レコードの還流防止措置を巡る関係者間協議においては日本生活協同組合連合会を始め消費者団体が再三、協議への参加を要望したにも関わらず文化庁がこれを拒絶し続けたことが国会審議において明らかとなっている。また、日本経団連では一昨年8月に「エンターテインメント・コンテンツ産業部会」と称する内部組織が設置されているが、このような著作権強化に「賛成のための賛成」をすることが当然に予想される内部組織を抱えている団体との「合意形成」にどれほどの意味が有るのか。還流防止措置においてすら、日本経団連が求めていた「時限立法」と言う条件を文化庁は反故にしており昨年の推進計画見直しに対するパブリックコメントで日本経団連が提出した意見書ではわざわざ末尾に「音楽CD等の還流問題」と題して音楽業界及び文化庁の不誠実な対応に不満を述べているのではないか。この事例は関係者間協議と言う制度が持つ問題点を浮き彫りにしたものと見え、この制度自体が早晚、破綻することを示唆していたものに他成らないが、制度の終焉が著作権分科会によって正式に宣言された以上、第4章9(9)のいずれの項目についても「関係者間協議の結論」を得ると言う条件の達成は不可能となったと言わざるを得ない。また、各項目では「消費者利益等の観点を含めて総合的に検討」と言いつつ、文化庁は還流防止措置において消費者団体選出委員の議論参加を徹底的に排除し、法制問題小委員会においてもオブザーバーと言う形でしか議論に参加させず意志決定には絶対に関わらせまいと言う欺瞞的態度を取り続けたのである。</p> <p>このような業界権益偏重の態度は日本国憲法第15条2項「すべて公務員は、全体の奉仕者であつて、一部の奉仕者ではない」に違反するものに他成らず、万死に値する。削除された第4章9(9)-2)ivに限っても、協議を構成している「関係者」はACCSと日本経団連の2団体のみであり、何故に日本テレビゲーム商業組合でなく日本</p>
--	--

	<p>経団連が「関係者」なのか一般国民を納得させるだけの説明が ACCS に出来るとは到底、考えられない。恐らく、ACCS の意図は平成 14 年に最高裁で敗訴するまでの間、大阪事件被告・控訴人及び東京事件原告・被控訴人である小売店を支援して来たテレビゲームソフトウェア流通協会（ARTS）の流れを汲む日本テレビゲーム商業組合を排除して「お手盛り」の合意形成を取り付けることに有るのだろう。しかしながら、仄聞する所によれば日本経団連は 2004 年 6 月に ACCS 側へ「立法は不可能」「経済産業省が設置しているテーブルで小売店側と話し合うべきである」と回答したとのことであり、日本経団連のこの回答は至極当然の対応であると考ええる。以上のように、本項目はいかなる面においても正当性も推進計画に復活させるべき理由も皆無と言うべきである。</p> <p>なお、昨年 5 月 27 日の第 8 回本部会合において当時の行政改革担当大臣よりその実行を強く要望されていることを根拠に本項目を復活させるべきであるとの意見が出ることも予想されるが、当該前大臣は自身が支部長を務める政党支部を介して大手ゲームメーカー・タイトーより政治献金を受領していることが岐阜県選挙管理委員会において開示された当該政党支部の政治資金収支報告書により判明している（岐阜県公報・平成 13 年 10 月 31 日号外 2、同・平成 14 年 10 月 31 日号外 1、同・平成 15 年 11 月 28 日号外 1、同・平成 16 年 10 月 29 日号外 3、同・平成 17 年 11 月 15 日号外 2）。これは明白に「政治とカネ」にまつわる問題であり、本項目の実行を強行することが「知財立国」の趣旨を「政治とカネ」によって歪曲する暴挙以外の何物でも無く全く実行には値せず推進計画から当該項目を絶対に推進計画に復活させるべきでない理由の最たるものであることを最後に指摘する。</p> <p>7. 「世界最強」と揶揄されるほどに厳格な同一性保持権を緩和すべきである</p> <p>2004 年 12 月 16 日の第 9 回本部会合において 本部員もその必要性を述べている通り、現行著作権法における著作者人格権、特に同一性保持権は最近の相次ぐ厳格に過ぎる司法判断により「世界最強」とまで揶揄されるに至っており、ベルヌ条約において許容されている公開を前提にしない閉鎖領域内での著作物（美術品等の原作品は含まない）の改変や著作者の名誉声望を害しない形での改変までもが、それにより保護される法益が不明であるにも関わらず</p>
--	---

	<p>禁止されると言う諸外国と比べて極めて不合理な状況に陥っている。このままでは表現の自由を脅かす恐れも大きく、ベルヌ条約上の許容範囲まで緩和するよう希望する。</p> <p>他方、オンラインゲームにおける改変行為は「閉鎖領域」内に該当しないことは言うまでも無く、サービス提供事業者の利益及び信用を毀損する行為であり不正競争防止法の適用も視野に対策を検討すべきであると考ええる。</p> <p>8. 著作権法に中立行為保護規定を設けるべきである</p> <p>2004年5月、京都府警がファイル交換ソフト「Winny」を開発した東京大学の研究員を著作権法違反幫助容疑で逮捕した事件は現在、京都地方裁判所において審理が進められているが、被告の「著作権法に対する挑発的態度」が逮捕理由であると報じられたことや、機器やプログラムが開発者の意図する・しないに関わらず違法行為に使用された場合に刑事責任を問われるリスクを一方的に負わされることに対して批判が相次いでいる。一昨年12月19日のオランダ最高裁判決（KaZaA）や2005年1月12日の韓国・ソウル地方法院判決（ソリバダ）ではWinnyと同様の非中央サーバ型ファイル交換ソフトの開発者責任は刑事・民事の両面で否定されており、京都府警による逮捕・起訴は新規の技術開発を不必要に萎縮させるものと評せざるを得ない（確かに2005年6月28日の米国最高裁判決は下級審判決を覆し開発者責任を認定しているが、批判も多い。現に、フランスでは2005年12月に中立行為保護のための立法が下院を通過した）。</p> <p>また、開発者がその開発行為に関して刑事責任を問われるリスクを一端的に負わされることは新規の技術開発を萎縮させ、日本の国際競争力を損なうことに繋がりがかねない。技術開発者、或いは提供者が捜査当局の一存だけで刑事責任を問われるリスクを負うことの無いよう、著作権法に中立行為保護規定を創設すべきである。</p> <p>9. 著作権法においてフェアユース規定を明文化すべきである</p> <p>従来、米国著作権法第107条(a)項に代表される一般公正使用、いわゆるフェアユース規定は著作権法第1条に「これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ」と有る条文を根拠に現行法でもフェアユース的解釈を取り得るとするものか、或いは日本がいわゆる「成文法主義」であることから概念そのものを否定するいずれかの学説が提唱されて来たが昨今の裁判例はことごとく後者の説に傾</p>
--	---

	<p>いており、今や「フェアユース」を持ち出した側が必ず負けると言うような状況に陥っている。しかしながら、著作権法の目的は「文化の発展に寄与」することでありこの目的を達成する為にフェアユース的解釈を採り入れることが必要な場面でも将来にわたっても延々とフェアユース的解釈に基づく法の運用が否定され続けるならば、著作権法はその目的を永遠に達成し得ないということになってしまう。よって、フェアユース規定を明文で定めるべきであると考える。なお、いわゆる「成文法主義」説では現行の第 30～49 条に列挙されている適用除外規定とフェアユース規定は全く相容れないかのように主張されているが、諸外国の立法例を見ても個別の適用除外規定と一般公正使用規定が共存している事例は少なからず存在しており、この主張は当たらない。</p> <p>よって、フェアユース規定を創設する場合でも、現行の第 30～49 条は将来的な整理・統合を視野に入れつつそのまま残存させることが望ましい。但し、第 38 条については「営利・非営利」ないし「金銭の授受の有無」と言った外形的な条件ではなく「学術・教育」「福祉」と言った目的別の適用除外規定にすべきである。</p> <p>10. 障害者の情報アクセス機会確保・拡大に関する項目を設けるべきである</p> <p>2005 年度の推進計画改訂に際しても、残念ながらには障害者の情報アクセス機会確保ないし拡大に関する項目は設けられなかったが、障害者基本計画では第 7 章「情報・コミュニケーション」(2) c. 「情報提供の充実」で「点字図書、字幕付きビデオ等、視聴覚障害者への情報提供サービスの充実を図るとともに、公共サービスにおいては、点字、録音物等による広報の促進を図る。また、字幕付きビデオ作成に係る著作権の運用改善を図る」とされており、これに対応させると共に一層の拡充を図るべく直ちに「障害者の情報アクセス機会確保・拡大」を追加すべきである。</p> <p>著作権法が「隠れ欠格条項」的に機能し、障害者の情報アクセス機会が奪われていると言う問題点はかねてから指摘されているが、その確保・拡大に必要な法律や環境の整備は文化庁や関係業界が消極的なこともあり一向に進んでいない。例えば、点字情報に関しては第 37 条で公衆送信権が制限されているが録音に関しては明記されておらず、社会福祉法人日本点字図書館では著作権者に対して個別に録音図書の公衆送信許諾申請を行っている。また、録音図書の</p>
--	---

	<p>作成は第 37 条 3 項により「点字図書館その他の視覚障害者の福祉の増進を目的とする施設」においては認められているが、米国著作権法のいわゆる「Chafee 条項」等を参考に、文化庁長官の認可を受けた NPO 法人等にも録音図書の作成を認めるよう改正することが望ましいのではないかと。聴覚障害者向けにビデオへ字幕を添付する作業や要約筆記に関しても同様である。</p> <p>11. 「青少年保護」目的と称する包括的表現規制に反対する</p> <p>第 4 章 9(7)が「青少年の保護」を大義名分に掲げる表現規制を意図したものであるという批判が生じていることに留意すべきである。昨年成立したコンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律は第 6 条 2 項の「青少年等に及ぼす影響について十分配慮する」義務規定を理由に一部で「コンテンツ健全化法」と別称されているが、例えば体制批判的な内容を含む作品が公的機関により「青少年に有害な影響を与えている」と喧伝される状況がこの条文によって発生しないと言えるのか。また、昨今では凶悪事件が起きるたびにマスメディアによって「有害情報の影響」が喧伝されているが、韓国を始め「青少年健全育成」を大義名分に掲げた表現規制を行っている国の方が少年犯罪の件数は日本よりはるかに多いという客観的統計数値から読み取れる事実に対してどう説明するのか。法律による強制ではなく「事業者間で自主的に取り組む」という条件の許でのレーティング及びゾーニングに関しては必ずしも反対するものではないが、表現の自由が憲法で保障されている以上は何かしらの描写を法的に禁止することには実在する人の人権侵害防止など表現の自由に優越させるべき根拠が必要であり「青少年の保護」は、その根拠として余りにも曖昧かつ抽象的であると言わざるを得ない。そもそも、この条文の「青少年等に及ぼす影響」は定義が全く不明瞭であり、性表現や暴力表現のみを念頭に置いたものではなく体制批判的な内容を含む作品を公的に排除する意図が疑われるものと言わざるを得ない。むしろ、メディアリテラシー教育にこそ重点を置いて取り組むべきである。よって、この項目は青少年が多様な体験を重ねることにより自身で「考える力」を養う機会を奪うことに繋がる表現規制を意図したものの疑念が残る以上、反対する。</p> <p>12. コンテンツ提供事業者にユーザーサポート体制の拡充を義務付けるべきである</p>
--	--

	<p>推進計画第4章9(13)等に言及の有る「技術的保護手段を備えたCD」とは、平成14年3月より複数社から発売されているコピーコントロールCD(CCCD)を指すものと思われるが、このCCCDは「違法コピーの防止」を大義名分に挙げて市場へ投入されたものの、通常のCDに比べて音質が悪いうえ旧型のCDプレーヤーやカーオーディオでは再生自体が不可能な事例が頻発している「欠陥商品」と言うべき代物である。しかも、発売元であるレコード会社は「購入したCCCDが正常に再生出来なかった場合でも返品・交換には一切応じない」と表明しており多くの音楽ファンが泣き寝入りを強いられている。CCCDを発売していたレコード会社のうち3社は既に縮小・撤退を表明しているが「著作権保護」と称してこのような欠陥商品をバラ撒いた責任を負わないと言うレコード会社の姿勢が音楽ファンの業界不信に繋がっているのは厳然たる事実である。</p> <p>さらに、2005年11月に米国で発覚したソニーBMG社によるスパイウェア搭載CCCDのようなPCを破壊し、セキュリティ上の危険を誘発するプロテクションを故意に搭載する行為は新規にスパイウェア禁止法を制定するなどの方法により、我が国でも早急かつ厳正に対処すべきである。その他、2004年12月に発売された携帯ゲーム機「PSP」は初期不良や構造上の欠陥が次々と明らかになっており、各地の消費者センターにも発売直後から多数の相談が寄せられているが、発売元のメーカー経営者は雑誌インタビューで「使い勝手についていろいろ言う人もいるかもしれない。それは対応するゲームソフトを作る会社や購入者が、この仕様に合わせてもらうしかない」と開き直っており購入者の不信を増大させる結果となっている。このように、正常に再生・使用出来ないものを売り付けておいてその責任を取らない姿勢はその企業、ひいては業界に対する不信感に繋がり中長期的に産業を衰退させるものである。よって、ユーザーサポート体制の拡充を義務付ける為の施策を今後、決定される消費者基本計画にも対応させつつ推進計画に追加することを希望する。</p> <p>13. 商業用レコードの還流防止措置は早期に廃止すべきである</p> <p>推進計画に基づき2004年6月3日に成立した著作権法の一部を改正する法律における商業用レコードの還流防止措置に対して多数の音楽ファン及びアーティスト・評論家ら音楽業界関係者による大規模な反対運動が巻き起こり、衆議院に33027名分の反対署名が</p>
--	---

		<p>提出されたのみならず複数の新聞社説でも批判的に取り上げられたところであるが、成立後に文化庁が実施した政令において定める年数のパブリックコメントでも文化庁は大多数の意見を無視する欺瞞的態度を取り続けている。これとは別に、著作権法改正要望に関して行われたパブリックコメントでは還流防止措置の縮小に関する要望が複数の企業・団体より出され、これに賛成する意見が全143項目中の1~5位を占めるなど、依然として還流防止措置とその運用に対する不信感は根強く残っているものと言わざるを得ない。法案が国会に提出されるまでに、文化庁による恣意的な反対意見の排除や国際条約による「内外無差別原則」と言う不可避のリスクに対する一般消費者への情報開示が不十分であったばかりか業界及び文化庁が終始ごまかしとリスクの過小評価のみに徹した欺瞞的な姿勢を取り続けたこと、日本経団連が合意に際して求めた「時限立法」と言う条件を文化庁及び(社)日本レコード協会が反故にしたこと、著作権分科会において日本レコード協会より提出された三菱総合研究所及び文化科学研究所によるデータが極めて信憑性の疑わしいものであること 特に、三菱総研のデータは分科会で委員に配布された「要約版」とは別の「完全版」が存在することが法案提出後に明らかになっている など、おおよそまともな手続きに則っていないものを法案にしたのであるから一般国民の理解が得られないのは当然である。2004年実施の推進計画見直しに対するパブリックコメントで還流防止措置に対する反対意見が全体の8割以上を占めたことを受けて「施行後の見直し」が追記されたことは評価するが、三菱総研データの需要予測が達成不可能であると判断された場合や日本国外のレコード会社(日本に現地法人を設置しているレコード会社を含む)が輸入阻害的行動を取っている事実が認められた場合は、日本レコード協会が昨年6月末に新聞各紙で「万一欧米から洋楽CDの輸入が阻害される場合には、還流防止措置の廃止もやむを得ないと考えています」と表明したことを受けて直ちに還流防止措置を廃止すべきである(なお、今年9月に日本レコード協会が表明したところでは2005年度のアジア市場における邦楽の出荷は前年割れの見込みである由)。</p> <p>以上</p>
26	個人	この法律が実地されると輸入のCDが購入できなくなる可能性がでてくと聞きました。

		<p>今この日本に住んでいる人々の多くでしょう、この法案はいかなものかと思われている方がいます。何故日本で暮している私達の意見(用はニーズですね)は無視されるのでしょうか</p> <p>私達が望む事を阻止するのが国でしょうか、私達が望む世の中にしてくださるのが国というものではないでしょうか。日本という政治は何か問題があると守りに入ります、例えばイベント等で死者ができれば以降中止、今回も輸入 CD 不正コピーの為 CD 業界にダメージ有りとなれば輸入 CD は以降廃止?問題は阻止・防止という解決よりも他によりよい解決があると思います。</p> <p>何故この様な法律をたてるのか改めて私達市民に分かるように解説していただく必要があると思われます。</p> <p>不正なコピーなどで日本 CD 小売店がダメージを受けているのは見受けられます、しかし小売店の数と私達の数では明らかに私達の数の方が大きいと思います。今のダメージよりも輸入 CD がなくなりそれを買えなくなった損益の方が大きいと思います。</p> <p>何故目先で判断をされるのか分かりません、脳ある方でしたら先を見据えた判断をなされると思います。先を見据えた判断なのでしたらどう先を見ているのか知りたいものです。</p> <p>この意見というものは誰に見ていただくのですか?</p> <p>形だけというものになっていたらとても悲しく思います。</p>
27	個人	<p>文化の発展に寄与しないもしくは発展を阻害し、権利者利益保護のみに重きを置く、昨今の知的財産保護政策は容認できません。文化が衰退の一途をたどるだけと感じております。</p> <p>業界の一方的な請願に屈することなく、対立する法益のバランスをもっと大局観を持って判断し、末長い文化の発展につながるような施策の実現を国に対して求めます。</p> <p>例えば著作権保護期間の延長は、一部の権利者保護に利する一方で、多くの優れた文化的資産を人目に触れない状態に放置することになるという現実を是非考えていただきたいと切に願います。</p>
28	個人	<p>(1) 知的財産に係る各種の施策が、知的財産基本法の趣旨及び規定どおり、実施されてきたか。特に、知的財産推進計画に基づく施策は、計画どおり実施されてきたか。</p> <p>知的財産問題において権利者と利用者との関係にのみ着眼するのではなく、その間にあって双方の利益に係わる組織(出版社、レーベ</p>

		<p>ル、著作権協会など)に対してこそ深い洞察を行い、21世紀の我が国の文化と経済の成長に向けてそれらを的確に機能させるために、政府サイドの踏み込みが一層強化されなくてはならないと考えます。</p> <p>(2)実施した施策は、知的財産立国に資するものとなっているか。推進計画2005において、政府の視点が権利者と利用者の利益バランスを考慮した内容に切り替わったのは大きく評価できると考えます。</p> <p>(3)施策の実施状況を踏まえ、今後どのような課題があるか、また、今後どのような措置を講じるべきか。 著作権を集中管理する組織に対して、権利者と利用者の利益が適切に守られたバランスある運営が成されているか、監督官庁が調査指導する機能を強化する必要があると思います。</p>
29	個人	<p>【基本線】</p> <p>『知的財産推進計画 2005』において、「5つの配慮事項」として(1)ユーザーの視点を考えた政策(5)競争政策の重要性と表現の自由の重視との項目が掲げられている。これを根拠としてコンテンツ専門調査会デジタルコンテンツ・ワーキンググループでも「ユーザー大国を目指す」「クリエイター大国を目指す」との方向性が打ち出されている。これを私は歓迎したい。</p> <p>知的財産戦略本部が打ち出す、全体的な方向性においても是非こうした方向性を強く意識していただきたい。</p> <p>【エンドユーザーの支持がなければデジタルコンテンツ市場は拡大しない】</p> <p>国が推進する知的財産戦略は、市場活性化・技術推進・文化発展を旨として行なわれるべきものである。権利強化に偏りがちではあるが、これは手段であって目的ではない。留意すべきである。</p> <p>市場の活性化を図るには、エンドユーザーの支持を得られるような提供サービス規格・仕様を用意する必要がある。現状としては、エンドユーザーの利便性を無視し、コンテンツ業界の都合だけで規</p>

格・仕様を一方的に決定し押しつける例があまりにも多く、その結果 まったくエンドユーザーの支持が得られず市場形成を達成できないケースが続出している。そのため今後の展望が全く見えない分野すら存在する。ゆゆしきことである。

例えばCD。

いまCDが売れないのは、エンドユーザーの支持を得られるよう音楽業界が努力しないからである。そればかりか、正当な対価を支払っているエンドユーザーを泥棒呼ばわりし、「コピーコントロールCD」などという規格外不良品を（再生保証をしないまま）バラ撒き続ける等の行為を続けている。他にも還流防止措置創設の強行や、再販制に起因する価格高止まり、私的録音補償金の一方的要求などと併せ、エンドユーザーの要望を踏みにじるような言動に終始しているのである。ここまでエンドユーザーの反感を買うようなことを続けていけば、もはや市場停滞も音楽業界の自業自得と言うほかない。なお 2005 年末 になって、レコード生産額が回復傾向になってきたとのニュースが流れてはきた。しかしこれを楽観的には理解できないところである。実は、音楽販売を促進すると期待されたネット配信が意外と伸び悩んでいるからだ（iTMS 日本版がサービスを始めてから 4 日で 100 万 ダウンロードを達成したことを思い起こして欲しい。ダウンロード数の推移を見ると、この他の時期に売れたPC用ダウンロードがこの4日間と同程度でしかないのである）。そうと言ってCDが売れているのか？ 前述のように音楽を買わせまいとする業界の言動が続いている以上、実際に音楽売り上げが回復していくのかは現時点で判断できず、もう少し先の数字が発表されてからでないとなかなか確かなことは判らないのである。

むしろ、CD販売に悪影響を及ぼす要因の方が引き続いて起こっている。米 SONY BMG から発売された XCP 仕様の「コピーコントロールCD」が、エンドユーザー所有のパソコンへ「rootkit」と呼ばれる有害ソフトウェアを勝手に組み込み、米国で訴訟を提起されるという事件が起こっている（この仕様の「CCCD」は日本では発売されず、輸入盤として販売された分のみが日本のエンドユーザーに直接関係すると思われる）。さらには同社の MediaMax 仕様の「CCCD」についても、エンドユーザー所有のパソコンを無断改変するとの問題が指摘されている。

	<p>XCP と MediaMax のいずれについても、SONY BMG（やその商品を扱った日本法人・ソニーミュージックと BMG ビクター）の情報公開は不十分なもので、日本では全くと言っていいほど事の重大性が周知されていないという状態である。また、同種のディスク（「セキュアCD」）を発売している東芝 EMI も今のところ涼しい顔をしている。こうした例は「著作権保護」の名のもとに、レコード会社がエンドユーザーの財産を侵す行為にまで至ったものである。この傾向はソニー 1 社だけのものではなく、現在のコンテンツホルダー全体を象徴するものと言える。そして、音楽業界に少なからぬ額の対価を支払っている音楽ファンはこうした動向に注目しており、不適切な仕様で売られているディスクについては不買の態度を貫いているのである。</p> <p>インターネット音楽配信。</p> <p>パソコン用のダウンロードサービスにおいて、国産サービスは海外サービスに完敗を喫している。エンドユーザーの利便性を考慮しなかったが故の、国内コンテンツホルダーの自業自得である。iTunes Music Store（アップル社）が日本でサービスを始めるまで、（当該ダウンロード音源について）日本のエンドユーザーは CD-R への焼き付けや携帯プレーヤーの使用を制限され、価格も不当に吊り上げられていた状態を強いられていた。国産音楽配信サービスではコンテンツホルダーの意向が仕様・価格の両面で強く反映されていたためである。また iTMS の日本上陸後も、ソニーミュージックに代表される一部のコンテンツホルダーがここにのみ曲提供を保留するという不自然な状態が続いている（なお 2005 年末になって、それまで保留していたビクターが曲を提供するようになった）。</p> <p>特にソニーについては自社が関わっている配信サービス（主に Mora）に利する差別的許諾が顕著であり、エンドユーザーの不況を強く買っているところである（ソニーミュージックは海外では iTMS にも曲提供している。日本人だけが iTMS でソニーの曲を購入できない状態なのである）。</p> <p>電子書籍。</p> <p>これは机上の空論だけで推進されてきた印象である。 果たしてそこにエンドユーザーの求めるものが実現されていた</p>
--	---

	<p>のだろうか。高価な専用機器をわざわざ購入しなければ利用できず、コンテンツの価格も紙の書籍とさほど変わらず、ひどいものになると限られた期間や回数の範囲内でしか読めないよう設定されたコンテンツすら存在する。紙の書籍ですらなかなか売れない時代に、このような著しく制限された仕様がエンドユーザーの支持を得られるとは到底考えられない。コンテンツホルダーによる身勝手かつ一方的な都合により電子書籍の未来が閉ざされているのが現状である。</p> <p>電子書籍が目指すべきは、パソコンでも携帯電話でも専用機器でも使える（利用機器を選ばない）、バックアップ・メディアシフト・プリントアウト等の私的複製を可能とする、特定のOS・特定のソフトに限定されない汎用性の高いデータ形式のものであろう。価格面でも、安価なものを目指すかサブスクリプションサービスか、そうした選択肢を確保することが必要である。再販制度的な価格横並びの状態だったり、あるコンテンツを配信する方式がわずかしか用意されていない場合のような、選択肢が少ない状態であればあるほど、エンドユーザーから忌避されやすいと知るべきであろう。結果、全く売れない危険性をコンテンツホルダー自ら高めているということである（この危険性は電子書籍だけでなくコンテンツ流通全般に言える）。全てのコンテンツが、適切な価格競争とサービス競争のもとにある全流通方式で入手できるようになっていることが望ましい。</p> <p>エンドユーザーの利便性に配慮した電子書籍の仕様が全く存在しない訳ではない。ボイジャー社の試みは（現時点では有名と言いきれないかも知れないが）期待できるものとして挙げられる。T-Time や Azur といった読書ソフト（PC画面上に縦書き文章を表示する）を開発している会社なのだが、ここのコンテンツに対する考え方がユニークなのである。iTunes + iPod におけるアップル社の考え方に近いものがあり、PC内に保存したコンテンツ（これ自体は一般的なファイルなのでOS等の環境を問わず、またバックアップ等も自由）を携帯電話・デジカメ・iPod用の画像ファイルにそれぞれ変換して転送する仕組みなのである。本来のデジタルコンテンツ流通とは、こうした柔軟性があってこそ促進されるものと言えよう。</p>
--	--

		<p>ゲーム。</p> <p>これは、ゲーム機本体の定期的開発競争と、ソフト価格が一向に高価なままというのがネックとなる。特に本体は過去系列機との互換性をとらない場合が多く、エンドユーザーが所有ソフトを無駄にしないよう新型機購入を見合わせるという一面がある。これを解消し本体乗り換えを促進しようとするなら、新しいゲーム機の発売の際には旧型機との互換性を保つことを義務づけるという手法もあるのではないかと。これはソフトメーカーにとっても旧型機向けのソフト制作を続けられるというメリットもあり、無駄に高騰する開発費も抑制できるようになる。</p> <p>また、ゲームソフトの価格が高止まりするままであれば、新たな流通経路を確保し価格競争を促すべきである。具体的には、ゲームソフトレンタルの合法化などが考えられる。</p> <p>余談だが、中古ゲームソフトの売買が犯罪であるかのようなゲーム業界の主張が、エンドユーザーのゲーム離れを引き起こした一面もある。中古売買が適法であるとの司法判断は既に示されている訳だが、それにもかかわらずこの種の発言を続ける者は後を絶たない。そうした人物（あるいは業界団体）に対して釘を刺す必要があるのではないかと。コンテンツ流通の一端を中古売買は担っている。むしろこの存在を前提として、価格競争の促進等コンテンツ戦略に組み込むべきなのではないかと（確かに中古売買ではコンテンツホルダーへの利益還元は望むべくもない。しかし中古売買はコンテンツの適正価格を知る手がかりともなり、これとの競争によって新品で売れる機会を得るきっかけに転じることができる）。</p> <p>中古ゲーム訴訟では、映画の著作物に付与された「頒布権」がゲームにも認められるかが争点となっていたが、こんにち「映画の著作物」と考えられる著作物の範囲は広がっており、現行著作権法の成立当時に想定されたものとは異なる運用を強いられている。そこで、この「頒布権」を劇場用映画の上映用フィルム（あるいはデータ）に限定することを法に明記すべきであろう（たとえば同じ映画作品であっても、劇場用データの時には頒布権が及ぶとし、ビデオやDVDには及ばないとする）。ゲームについては「頒布権」が及ばないと明記できれば、貸与権を付与する（ただし禁止権を制限することが必要）ことでゲームレンタルも可能となる。</p> <p>「映画の著作物」を劇場用映画に限定すべきとの考え方について</p>
--	--	--

	<p>は、「知財系 BLOG 運営者会議」による「著作権法改正要望」(8) を参照いただきたい。</p> <p>http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/gijiroku/013/04093001/002.htm</p> <p>デジタル放送の未来も決して明るくない。</p> <p>2011 年に 地上アナログ停波が予定されているが、これの実現は非常に難しいと言える。なぜなら地上デジタル放送を受信するためにエンドユーザーは新たな機器を購入しなければならないからである。もともとアナログからデジタルへの買い換えメリットが全く見えない(画質・音質の「向上」や文字情報の付加などはテレビに期待される特性では断じてない)上に、今のテレビ放送の内容に対して不満のある層ならば この機会にテレビを見ないこととする選択肢が存在する(もちろん NHK を視聴しないということも それに含まれる)。さらには「コピーワンス」などという、エンドユーザーにとっての利便性を著しく損なう仕様が採用されているともなれば、逆に買い換えを抑制する要因となる。現行のデジタル放送の仕様は、その移行が楽観視できるようなものではない。</p> <p>国の政策として地上デジタル放送移行を実現する気であるなら、「コピーワンス」の撤廃と受信可能化の方策(デジタルチューナーの無料配付や I P 放送の実現など)を採らねばなるまい。</p> <p>DVD は、成功したデジタルコンテンツメディアのひとつと考えられる。</p> <p>これは価格競争が激しいという実態が良い方に作用しているのだろう(もっとも廉価版として多く流通しているのは海外映画作品であって、この点において音楽等他のメディアと一概に比較することはできない)著作権切れした作品の廉価 DVD も含め、価格の多様性がコンテンツ流通の促進に大きく貢献していることに注目すべきである。エンドユーザーはこれを歓迎しており、DVD は映像流通の主流として定着している。録画目的使用が主だったビデオテープ、とうとう爆発的普及に至らなかったLDなどと比較しても、ここまで広い購買に結びついた映像メディアは他に無い(その勢いはCDがレコードに取って代わった例を彷彿させる)。</p>
--	---

【クリエイターが創作に専念できる環境が整わなければ、
コンテンツ創造は続かない】

現行のコンテンツ制作システム（および著作権制度）では、著作権等を握るコンテンツホルダーだけが莫大な利益を得るように設定されている。クリエイター自身には殆ど還元されない。現場のクリエイターの立場で考えるなら、日本のコンテンツ産業では劣悪な労働環境（賃金体系が他業種より圧倒的に悪いことなど）での活動を余儀なくされているのである。その結果、他業種への人材流出を招き、あるいは海外への人材依存が目立っている（アニメーション業界が特に顕著である）。実は、日本国内での実制作者の空洞化が進んでいるのが現状なのである。

さらには、次世代のクリエイターを育てるといった観点もどの業界にも無いため、コンテンツ流通を促進し次世代の創作の土壌を作るという試みも殆ど見られない。次世代のクリエイターは今のエンドユーザーから生まれてくるのであり、またこれから為される創作は過去の作品の上に成り立つものである。クリエイター育成では、特に若年層が多くコンテンツに触れることが必須だというのが通説である。コンテンツ流通が身勝手な権利行使で阻害され続け、運良く流通したものも高価であり続けるなどという現状は、次世代のクリエイターに対して罪を犯しているのに等しい。

なおここでは「クリエイター」を、エンドユーザーにとってはコンテンツ選択の大きな要素であるのに、その流通について全く決定権を得られない音楽家・俳優・映画監督・アニメーター等のコンテンツ実作者を指している。

コンテンツホルダーが過剰に力を持つのは、クリエイターがパッケージ制作でしか収入を得られないことも一因である。ライブ活動で一定の生活が保てるように、公共施設では使用料を軽減するなどの配慮が欲しい。詳細は [弁護士による以下の文章を参照していただきたい。](#)

<http://benli.cocolog-nifty.com/benli/2004/06/post.html>

		<p>【コンテンツの流通が阻害されるようではビジネスの拡大は見込めない】</p> <p>現在の日本のコンテンツ業界において、有力コンテンツホルダーの多くが「権利行使」と称して配信事業等の新しい流通を阻害している。これは所有コンテンツの有効利用を怠る態度と言わざるを得ない。そればかりか、当初から利用態様として想定されていた手段（パッケージ販売・放送・出版など）においてすら流通させ続けられずに、廃盤・絶版などの措置をとって死蔵コンテンツを増やし続けている。</p> <p>コンテンツ市場でビジネスを拡大するということは、デジタルコンテンツの流通を拡大することと同義である。これを国が進めていくのであれば、前述の問題点を解消すべく、第三者でもコンテンツ流通に関われる道を開くべきである。具体的には強制許諾制度などを検討されたい（当事者同士の話し合いに委ねるだけでは不足である。音楽配信が一般化してから既に2年以上経過し、それでいて日本は欧米のサービスから立ち後れている。音楽配信の立ち上げ自体は何年も先行していたにもかかわらずである）。極端な話、今までに発表されたコンテンツ全てが流通状態を保てるような環境を整えることが（法整備も含め）望ましい。</p> <p>元来、著作権や著作隣接権は制作・流通へのインセンティブを生じさせることを目的に付与されているのであって、この権利を口実に流通阻害することは制度の趣旨に反する行為である。流通量の増加を戦略的に行なう必要があり、そのためには権利制限も断行しなければならない。</p> <p>第三者がコンテンツ流通に関われるようになれば、それは正規の流通なのだから正当な対価が発生する。エンドユーザーが流通に関わる場合も今後は考えられ、これもまた正当な対価を発生させる（無償の場合もあり得るが、このときは対価以外のインセンティブがクリエイターに働いていると考えるべきであろう）。こうした流通を活発化させれば市場の拡大も自明である。あとは各流通事業者がサービス競争をすることで、ユーザーの支持を競うところへ持っていく。こうした大きな流れを国が支援するよう私は望んでいる。</p>
30	個人	<p>【音楽配信について】</p> <p>配信楽曲のラインナップ：iTMS・Mora等での曲揃えの問題</p>

	<p>iTunes Music Store へのソニーミュージックの対応のように、音楽配信競争上の身勝手な論理により音源提供を拒む例が続出する中、正当な価格競争・サービス競争を促進するために対策を打たねばならない。差別的許諾に禁止や、場合によっては強制許諾制度の導入などを検討すべきである（たとえば欧米の音楽配信サービスへ提供された音源ならば、当該音源の配信を同様の仕様で行なうことについて日本でも許諾されたものとみなしても問題は少ないと考えられる。例：iTMS の日本版と欧米版）。</p> <p>廃盤等の事情があって現在流通していないコンテンツを、配信などの低コスト手段で流通に載せていくことも特に望まれるところだ。強制許諾を認める場合、この「廃盤」等「現在流通していない」ことを要件にするという考え方も可能である。こうすれば、コンテンツホルダーに所有コンテンツの流通を義務化する効果も得られる。強制許諾下で第三者が配信することを好まないコンテンツホルダーなら、自身で流通させることを促進することにもなる。</p> <p>もっとも、強制許諾制度を導入するのであれば全コンテンツが対象となることが望ましい。上記の「要件」の話は一例である。</p> <p>配信で使われる規格（DRM）：オープン化か積極的なライセンス供与をデジタルコンテンツを流通させる際には、著作権等を保護するため DRM（デジタル著作権管理）と呼ばれる技術が使用される場所である。しかし現状として、この規格が乱立している上に互換性が無いため、サービス間の"乗り換え"が妨害されユーザーの困り込みに繋がるという性質が強く出ている。たとえば音楽配信を例にとると、WMA 規格が Windows での使用に限られたり（Macintosh や Linux では使用できない）、FairPlay 規格が iTunes および iPod での使用に限られる（他者の携帯音楽プレーヤーでは使用できない）など、ユーザーの使用機器環境によって選択肢が著しく狭められている。これを放置したままで、規格間でのユーザー獲得競争が促進されるようには全く思えない。</p> <p>規格間競争を促進する際にぜひ強く意識していただきたいのは、Windows 等の OS に依存することなく（すなわち Macintosh や Linux でも使える）オープン化されているかライセンス供与を積極的に行なうものを より多く生み出すことである。</p>
--	---

	<p>こうすることで、各 DRM の互換性を保証したり、各 OS での選択肢を確保したりする。例えば国が行なう事業（国会中継のネット配信や政府発信情報の配信など。例：政府インターネットTV。これが Windows + Internet Explorer の組み合わせでしか利用できないことには批判が多く挙がっているところである。国が発信する情報には血税が使われている以上、すべての国民が享受できなければならない。一私企業による OS・ソフトウェアのみに依存するようなシステム構築が適切であろう筈もない。猛省されたい）</p> <p>また規格競争を、配信するコンテンツのラインナップで行なうことは避けるよう求める。規格間競争は（前述の利用機器環境に依存するものでないのは勿論）このような配信コンテンツの"囲い込み"によって行なうべきではない。あくまでも規格やサービスそのものの優劣で決すべきなのである。よって、コンテンツのラインナップについては、なるべく同じ条件下に揃えられるように法整備することが望ましい（ある配信サービスに許諾されたコンテンツは、同様の仕様を持つ他のサービスでも許諾されたとみなされるようにするなど）。</p> <p>コンテンツ専門調査会デジタルコンテンツWGでは「各企業の規格の囲い込みを防ぎ、国内標準を一本化することで、国際標準の提案につなげる」との方針を打ち出している。このうちの「囲い込みを防ぎ」の部分には前述のとおり共感できる。しかし、「国内標準を一本化」との部分には強い違和感を覚えるところだ。国が考えるべきは、数ある規格の中から「国内標準」を選ぶのではなく、より多くの規格の間での競争を促進し 国際的競争力を持った規格を《複数》生み出すことである（技術というものは進化が速く、ある時点で有力とされた規格が僅かな期間で無力化することも考えられるのである。後々の発展を本気で考えるなら「一本化」という危険は冒すべきではない）。</p> <p>価格：再販制の影響による価格高止まりを解消されたい</p> <p>音楽や出版においては、再販制という過保護からの脱却が必要である。特に音楽業界は、これがあるためにエンドユーザーへ思いを至らせることを怠っている。おのれが決めた価格で売るという以外考えられなくなっているのである。その結果 CD が売れなくなる</p>
--	--

	<p>のは必然と言えるのだが、それでもCD価格が世界一高い状態のままでも今も推移している（たとえば映画DVDよりもサウンドトラックCDの方が高価だという例えがよく為される場所である）。市場原理が全く働いていないのである。</p> <p>今のところ音楽配信は再販制の対象ではないとされているが、この価格はCD再販価格を基準に設定されているため価格競争を阻害する再販制の負の影響から逃れられていない（現に、iTMSが日本でサービスを開始するまでは音楽配信の価格が全く下がらなかった）。</p> <p>一般に、新しいコンテンツは比較的高く売れる（もっともこの時点での価格が高すぎれば売れないのだろう）。しかし、発表からある程度経った後では同じ価格で売れることは期待できない。そこから更に売りたいければ価格を下げるなどの手法が考えられるところだが、今の音楽業界では「売れないから」との理由で廃盤としてしまうことが多い（さもなければデッドストックのまま放置するか）。コンテンツ市場の今後の発展を考えれば、これまでの再販制の失敗を維持するのではなく市場としてあるべき姿に再生することが必要である。</p> <p>コンテンツ発売からの時間経過に応じた価格戦略を考えさせず、そもそもコンテンツの適正価格を掴む手がかりすら失わせる再販制度の維持は有害以外の何物でもない。再販制を撤廃し、正常な競争下にコンテンツホルダーを晒すことで競争力を増強する必要がある。現状のままではやせ衰えるのみだし、このような脆弱な競争力で世界に進出していくことなど夢のまた夢であろう。</p> <p>ちなみに、CDの内外価格差については安易に新品CDの平均価格で比較すべきではない。海外原盤の作品と国内原盤の作品、あるいは旧譜と新譜の別を意識しなければならない。すなわちこれらの分類ごとに比較することが必要であり、特に国内原盤の新譜CDの価格に注目すべきである。</p> <p>サブスクリプションサービスの実現を 価格の問題とも繋がるが、ある程度市場が大きくなれば、エンドユーザー個人にとってコンテンツ個別課金よりも一定期間定額制の方が便利になってくる（インターネットが本格的に普及し始め</p>
--	--

	<p>たのは、料金定額制が一般化してからだった。定額料金で一定期間にコンテンツを利用し放題とするサブスクリプションサービスを実現するためには、権利者による包括的な許諾が必要となる。これを可能にする法整備など、国の後押しが望まれるところだ。</p> <p>なお現在、包括許諾を実現している著作権等管理団体で代表的なのは JASRAC である。JASRAC が管理しているのは音楽著作物の著作権だが、他の分野（実演家やレコード製作者・映画製作者など）でも同様の包括許諾が可能とならなければ、音楽でも映像でもサブスクリプションサービスでの配信はできない。その反面、JASRAC による包括許諾には分配方法の不透明さなどの問題があり、これを解決しなければ同様の問題を他管理団体にも生じさせることになってしまう。利用者から支払われる金額は包括的な料金であっても、利用コンテンツのデータを提出させて 正確な計算による分配を行なわねばならないだろう。</p> <p>デジタルコンテンツに再生保証の義務づけを 「コピーコントロールCD」「Dual Disc」といった、「著作権保護」を標榜するあまりに規格を逸脱した音楽ディスクが販売されている。これらは、CD規格に従っていれば自ずと保証された再生を、規格外ディスクであるために保証できないとする。コンテンツ商品の販売目的を考えれば、再生保証ができないということは"瑕疵ある商品"と同義であるにもかかわらずだ（なおスーパーオーディオCDやDVDオーディオのように、規格内に著作権保護機能が組み込まれていて再生保証と両立できているものもある。しかし音楽業界は敢えてこれを採用せず、再生に支障あるCD規格外の不良品をバラ撒き続けているのである）。</p> <p>音楽コンテンツ市場を健全な発展へと導くには、こうした規格外不良品を市場から排除しなければならない。エンドユーザーへの被害を拡大させないためにも対処が必要だし、そもそもこれらの似非CDは「著作権保護」に全く役立たない（結局は「違法コピー」を防止するには足りない稚拙な技術なのである）。エンドユーザーの不買運動を招いたという点で、デジタルコンテンツの流通を阻害する要因となっただけだった。</p> <p>こうした再生保証なき「コピーコントロールCD」の問題は、</p>
--	--

	<p>SONY BMG による「XCP」仕様のディスクが「rootkit」と呼ばれるソフトウェアをユーザーのパソコンに仕込み、その機能を改変・損壊させるという暴挙を世界規模で行なうところまでに至っている（主に海外で販売されたディスクだが、日本での被害も多いとされる）。</p> <p>同様に、SONY BMG の MediaMax 仕様ディスクについても、ユーザーに断らずパソコンのシステムを改変・損壊させることが明らかになっている。こうした不良品を頒布しておきながら居直る姿勢は企業として相応しいものではない。SONY BMG を系列会社とする日本のソニーミュージックにも説明責任がある筈だが、未だにそれを全うしていない。また、現在も「セキュアCD」なる規格外不良品を頒布し続けている東芝 EMI もまた非難を免れられるものではなかろう。音楽業界のモラルハザードが行き着くところまで行った感がある。</p> <p>「著作権保護」の名のもとにエンドユーザーの財産を侵す行為は犯罪以外の何物でもなく、こうしたことを厭わない音楽業界の風潮に釘を刺すことも国には求められるのではないか。</p> <p>コンテンツホルダーのみが流通の決定権を握る構造に問題</p> <p>現状、映画製作者・レコード製作者等の著作権者・著作隣接権者の立場が過度に強すぎる。資金面や著作権制度面での優位がその一因であるが、その保護に一定の合理性が認められるとしても、実際のクリエイターたる音楽家・映画監督らが作品流通に全く関与できないことには問題がある。特に、音楽分野ではアーティストの意向に反して流通メディアが限定・強制されたり（例：「CCCD」のみの発売、iTMS での未配信など）、廃盤などで流通すら望めなくなる場合が多々見られる。</p> <p>かと言ってアーティスト・監督らへの保護を強めること（たとえば新たな権利を付与するなど）は、コンテンツ流通の阻害要因を増やすばかりで好ましくない。そこで、アーティスト・監督らとレコード製作者・映画製作者との間で意向の衝突があった場合に、コンテンツ流通の意思を尊重できる方策を国が提供すべきと考える（強制許諾制度の検討をお願いしたい）。</p> <p>正当な対価を支払ってコンテンツを入手したエンドユーザーに</p>
--	---

	<p>自由使用の権利をコンテンツを入手するエンドユーザーは、そのコンテンツがどのような形態で販売されていたとしても、自由な態様で何度も繰り返して楽しむことを前提として対価を支払っている。特に、私的領域における複製はそうした目的で行なわれている場合が多い（複製物を生じさせること自体が目的なのではない）。</p> <p>タイムシフト・メディアシフト・プレイスシフト・バックアップ等は公正な私的複製の代表例としてよく挙げられるところであるが、コンテンツホルダーからは不当に敵視される使用態様でもある。しかし経済活動の最小単位であるひとつの家庭内において、同一コンテンツを複数購入するということは一般に予想されない（私的複製によって生じた2つめ以降の同一著作物に権利者利益を推定することはできず、著作権法の保護をこの「権利者利益」に与えることは不適當であると私は考える）。よって、私的複製のたびに権利者への利益還元が必要であるとの考え方は不合理である。</p> <p>。ことあるごとに対価を要求されるとなれば、エンドユーザーの側にコンテンツ購入を抑制するインセンティブが生じる（支払総額を考えれば、コンテンツを購入することよりもレンタル+私的複製の方が合理的選択となる）。その結果、当該コンテンツからエンドユーザーは離れていくこととなろう。それがコンテンツ戦略の望むところなのか否か。</p> <p>正当な対価を支払って入手したコンテンツの私的複製については、ユーザーに私的複製の"権利"を明確に規定するか、当該コンテンツには「私的複製の範囲内なら無償・自由」との許諾があったとみなすべきである（また、私的録音録画補償金を縮小もしくは廃止すべきである）。</p> <p>無償コンテンツが提供できるように</p> <p>クリエイターらがプロモーション等の目的でコンテンツ無償提供（配信など）できるよう、著作権等の管理団体の規定を改善させることはできないだろうか。著作権者自身が無償提供を認めれば、それに応じて著作権料を免除するなどの方策が採られるようにすべきである。「規程に定められていない」とする管理団体の怠慢により、クリエイターの意思に反してコンテンツ流通が阻害されることは許されない。至急、各管理団体の規程を調査し、こうした措置がとれない規程については改善するよう促すべきである。</p>
--	---

		<p>インターネットでのコンテンツ配信を促進すべき 各権利者が積極的に許諾を行ない、コンテンツ配信が促進される というのが理想である。しかし現実には、権利者がさまざまな理由をこじつけてコンテンツ配信を阻害する例があまりにも多すぎる。このままでは、コンテンツ提供が進まないまま配信事業の試みが潰されてしまうおそれがある。コンテンツ配信について強制許諾制度を導入する必要性が出てきているように思う（国がデジタルコンテンツ利用の促進を喫緊の課題と考えているのなら、対処必須の課題であろう）。</p> <p>少なくとも、著作権法上で放送・有線放送に認められた優遇措置が、ネット配信でも同様に受けられるよう認めるべきである。</p> <p>エンドユーザーも著作物利用許諾が受けられるように整備すべき</p> <p>デジタル技術とインターネット利用の普及は、コンテンツ流通に大きな影響を与えている。その中でも、従前はプロだけが携わっていたコンテンツ配信等にはエンドユーザーも関われ得るという状況にまで変化してきている。例えば、個人のウェブサイトで歌詞を掲載する、個人のウェブサイトにおいて楽曲を配信する、ポッドキャストの制作・配信時に BMG として楽曲を使う などである。</p> <p>今のところ、個人がレコードの音源等をネットで配信することは出来ない。技術的には可能であっても、それを許諾するシステムが用意されていないためである。レコードの音源を配信しようと思えば、音楽著作権を管理する JASRAC だけでなく、著作隣接権者たる実演家・レコード製作者にも許諾を得る必要がある。しかしこれらの著作隣接権者は個人からの利用許諾を受け付けていないという現状にある。</p> <p>また、海外の楽曲の歌詞については、JASRAC が許諾を出すことを怠っているという事実もある。こういった場面について調査し、改善していく必要がある。</p> <p>今後はエンドユーザーも流通に深く関わっていくことが予想される。その際、正式な許諾を出せない状態が続いていたとしたら、</p>
--	--	---

		<p>無許諾で流通させる口実をエンドユーザーに与えかねない(勿論これは違法行為であるが)。コンテンツ流通におけるモラルハザードを防ぐ意味でも、許諾を求める声があるうちに JASRAC 等の管理団体が対応できるようにすべきである。国が規程の改定を促すことを望む。</p>
3 1	個人	<p>【コンテンツのアーカイブ化を促進すべき】</p> <p>基本線として、今までに流通したコンテンツすべてがアーカイブ化され、ネット配信を代表とする再流通の手段を確保されることが望ましい。しかしながら著作権との兼ね合いもあり、あるコンテンツが保護期間内にあるかどうかで対処法を分ける必要があるかも知れない。以下、著作権保護期間内のコンテンツ・その中でも権利者の同意が得られたコンテンツ・そして著作権切れしたコンテンツに分類して考える。</p> <p>著作権保護期間内にあるコンテンツについては、強制許諾制度導入などにより流通阻害要因を排除すべきと考える(現状では、「権利行使」と称してコンテンツ流通を妨げる場面が多々見られる)。コンテンツの利用を促進し、それによる経済活動を活発化させることが望まれる。</p> <p>保護期間内であっても著作権者の同意が得られたコンテンツ(書籍・雑誌に限らない)については、国立国会図書館のデジタルアーカイブに収録しサイトで無償公開できることが望ましい。こうした取組みが次世代の文化発展に資することは間違いない。また国民共有の財産である NHK 制作番組については、英 BBC のようにインターネットで配信できるよう環境整備すべきである(例えばこの一部を有料配信するにすれば、受信料に代わる NHK の主要収入源となり得るのではないか)。</p> <p>著作権切れしたコンテンツの積極利用も促進すべきである。国立国会図書館やフィルムセンターに所蔵する著作権切れ作品をインターネットで配信したり、パッケージ売りのための原版として提供するなどの試みが考えられる。例えば日本では著作権切れした海外映画を 500 円程度で(主として書店で)販売している業者があるが、同様の販売を日本映画でも可能となるよう促してみても如何</p>

	<p>か。</p> <p>残念ながら映画の著作物は保護期間が公開後 50 年から 70 年に延長されてしまっているのだが、それでも かくらうじて著作権切れ作品には日本映画黄金期に突入していった時期の名作が多く存在する。こうした名画に触れる機会を若者に提供することは、未来のクリエイターを生み出していくことに資するのである。コンテンツ制作を志す若者にとって、この時代の日本映画から学ぶべきことは非常に多い(なおクリエイターではない国民にとっても、文化所産への理解を深める機会を提供することは重要である。今でもフィルムセンターでの上映が行なわれているが、如何せん関東在住者しかその恩恵に浴することができない。ネット配信が実現すればその意義はさらに強まることだろう)。</p> <p>民間でも「青空文庫」らのように著作権切れしたコンテンツの再配信を行なっている団体があり、こうした試みに対し国が後押ししていくことも望まれる。まず著作権保護期間を延長しないとの断固たる態度を取ること。そして原著が著作権切れした作品の翻訳や校訂に関してアーカイブ化できるよう国が仲立ちすること、底本(複製)の提供などが具体的に考えられる。翻訳・校訂の問題については、原著が著作権切れしても これらが著作権切れしていなければアーカイブ化することは出来ない。しかしながら、必ずしも原著発表時に為されとは限らない新訳や翻案などの場合にも同様の著作権が発生することを考えると、原著が著作権切れしたからと言って翻訳・校訂についての著作権を制限することには合理性が無いようにも思える。そこで国として何かしら解決策を考えていただければ ありがたい。</p> <p>既存の翻訳とは別に、国の事業として無償公開用の新訳を作成するという手もある。原著が著作権切れした作品を新訳で公開するというのは、実は青空文庫でもいくつか見られる。これを翻訳者志望の若者にやらせるようにすれば人材育成の面でも資するし、またああいったコンテンツが増えてくるのは好ましいことではないだろうか。</p> <p>青空文庫などのような言語著作物のアーカイブプロジェクトは、さすがに著作物としての歴史の凄みがあるというか、著作権切れ作品の豊穡さが他の著作物と比べても群を抜いている(確かに音楽著</p>
--	--

	<p>作物も歴史は長いが、残念ながらその記録方法は楽譜という間接的記録法だった)。日本文学に限定しても既に多くの文化遺産が著作権切れしており、公有に帰しているのである。今後のコンテンツ制作者養成を考える上で、こうしたパブリックドメインを活かさない手は無いし、また著作権保護期間の延長などという 目先の利益に惑わされたような愚行で文化遺産の継承を絶えさせてはならない。著作権保護期間が延長されれば、それだけ死蔵コンテンツが多く存続してしまい、本来ならより多くの作品が帰すべきパブリックドメインが痩せ細っていくのだから。</p> <p>鑑賞のための対価は、その時代を生きているコンテンツ制作者のために支払えば良いのである。過去の制作者には、敬意をもって文化遺産を継承することはあっても、現代の制作者とのパイの食い合いをさせるべきではない(そうでなくても死後 50 年 という厚い保護を受けているのだから)。文化はどこから来て どこへ行くのか、誰のものなのか 誰かが所有すべきものなのか という問題なのである。</p> <p>答えは私ごときが言うべきことではないのかも知れない。が、言っておきたい。過去の文化を背負って創作されたものを、すべて自分のものだと「著作者」が独占することに違和感を覚えるのである(こうして書いている私の意見だって、決して私ひとりで考えついたものではない)。文化は「公有」があるべき姿なのだ。著作権制度はその例外でしかない。</p> <p>【著作権処理の適正化と促進が望まれる】</p> <p>正確な個別徴収と個別分配の実現を目指すべきである。コンピュータ導入などを行ない、包括許諾の際にも権利者の正確な取り分を算出するシステムを構築しなければならない(特に JASRAC の包括許諾の扱いに批判が集中している。改善は急務である)。</p> <p>管理事業者間の競争を促すという著作権等管理事業法の理念を尊重し、権利者が委託管理事業者を変更することを阻害するような規程を是正すべきである(特に JASRAC の著作権信託契約約款第 6 条に そのような文面が見られる 他の事業者にも委託する場合には、JASRAC とのやりとりをするための窓口を 2 つ以上用意することが強制される。そのために追加の出費をしなければならない</p>
--	---

	<p>のである)。</p> <p>複数の著作権管理団体の管理権利情報を一括して検索できるシステムを構築すべきである。さらには、一括検索から一つの窓口を通して許諾を申込み、管理団体との交渉に入れるようなシステムも検討すべきである(現状では、各管理団体にコンタクトし管理著作物を調査、許諾を得たい著作物の管理団体を見つけてから交渉に入らねばならない)。こうした一括検索システムを構築するためには、各管理団体に管理著作物の情報公開を義務づけねばならず、著作権等管理事業法の改正も必要となろう。このようなシステムは管理事業者らの自主性に任せるのではなく、国が指導力を発揮し一気に実現すべきものとする。</p> <p>国の主導で一括検索・許諾の窓口を設置する際、団体に権利管理を委託していない権利者の情報(連絡先なども含む)も登録されていることが望ましい。ここまで登録情報を集めるとなると、国が主導しないと実現が不可能ではないだろうか。</p> <p>なお著作権等管理事業者であるにもかかわらず 団体側の不備から目的を果たしていない例として、書籍・雑誌の複写権にかかる各団体や 同貸与権にかかる貸与権管理センターが挙げられる。後者については特に、貸与権管理業務すら始まっていない状態であり、雑誌や書籍に対し貸与権を及ぼすという 2005 年(施行)の著作権法改定時の前提条件すら整っていない。かろうじて「暫定措置」により市場の混乱は避けられているが、このままでは書籍・雑誌の貸与権がまともに行使されないまま混乱することは必至である。</p> <p>課金システムの透明化が望まれる。現状では、権利者団体の"言い値"をそのまま支払わされる形であり、妥当性の疑われる使用料規程による算出など、その透明性に疑義が多く示されるところである(特に JASRAC に顕著)。権利管理団体側と利用者側との話し合いが決着しない場合には裁定制度を利用させたり、使用料規程に疑義のある個人利用者には権利管理団体との協議を設定したりするなど、使用料の設定が</p> <p>妥当なものになるよう促す必要がある。また使用料の問題は商業利用する企業だけに関わるのではなく、最終的には支払い単価に反映されエンドユーザーにも関わってくるし、今後エンドユーザー個人も許諾を求めるような場面も十分に考えられる。その意味では</p>
--	---

	<p>すべての国民に知る権利があるとも言え、使用料に関する話し合いは公開の場で行なわれることが望ましい。</p> <p>エンドユーザー個人も著作物利用の許諾を得る機会が今後増えてくることが予想される。たとえばウェブサイトでの歌詞掲載・音楽配信・記事転載などが今のところ考えられる。インターネットでの著作物利用がエンドユーザー個人によって為される</p> <p>環境が整ったことで、こうした個人向け許諾システムの整備は急務と考えられる（これはまさしく新たなコンテンツ市場と呼ぶことができるだろう）。</p> <p>例えば現状、歌詞については外国曲の掲載を JASRAC は許諾していない。レコード音源の配信については、レコード会社・アーティストのいずれにも個人向けの許諾システムを用意する兆しが見えない。新聞・雑誌等の記事については安価で簡便な許諾システムが用意されていない（新聞社・雑誌社や寄稿者から許諾を得るといふ、ごく一般的な許諾手続を経ることとなる）。</p> <p>【通信と放送との法的融合】</p> <p>放送・有線放送に認められている著作権法上の優遇措置（権利制限）を通信にも適用すべきである（例えば、IP放送や音楽配信について裁定が受けられるよう規程するなど）。</p> <p>出来れば、その権利制限はエンドユーザー発の通信においても適用されることが望ましい（もちろん正当な対価を支払うとして）。</p> <p>【DRM 規格間競争の促進】</p> <p>DRM 規格間の競争は、その仕様およびサービス内容によって行なわれるべきである。間違っても、利用許諾を受けたコンテンツのラインナップで比較されるべきではない（これで競争を行なえば、コンテンツの囲い込みを招いて歪んだ競争が起こる。</p> <p>例：コンテンツホルダーが自社系列の配信サービスのみ許諾を行ったり、ライバル配信会社へ配信しなかったりする差別的許諾の行為など）。こうした事態に陥らないよう、コンテンツ利用企業のための強制許諾制度を導入することが望ましい。</p>
--	---

	<p>パソコン上で利用するコンテンツの場合、Windows だけでなく MacOS や Linux でも使えるシステムを積極的に支援すべきである。使用している OS によって受けられるサービスが著しく制限される事態は、競争政策上 適当ではない。特に国が行なう情報配信や、国のコンテンツ制作の恩恵に与る事業者に対しては OS に依存しない DRM 仕様を義務づけるべきである（少なくとも、行政が提供するサービスは特定の OS やソフトウェアに依存するような仕様で行なってはならない）。</p> <p>国として DRM 規格の一本化は行なうべきではない。あくまでも標準規格の選択は市場に委ねるべきである（技術革新が速いため、ある時点で選択した DRM が翌日には時代遅れになっていることも充分考えられる）。デジタルコンテンツWGは国内標準「一本化」に拘っているようであるが、これは撤回しなければならない。市場競争に委ね、どの時点でも日本からデファクトスタンダードを生み出せる環境を整えるべきである（米国が握るデファクトスタンダードは必ずしも「一本化」の結果でない）。</p> <p>同時に複数の有力規格が登場し競争しているのである）。真の競争力は多様性の中から生まれる。</p> <p>残念ながら、現在の DRM 規格間競争は歪と言わざるを得ない。音楽配信で有力な立場にある WMA 規格（マイクロソフト社）・FairPlay 規格（アップル社）を例に挙げれば、WMA 規格は Mac ・Linux で使用できず、FairPlay 規格は iTunes ・iPod でしか使用できない。よってこれらの規格間では競争が発生せず、ただ"ユーザー囲い込み"が続くだけで今ひとつ盛り上がり欠けるのである（なお、コンテンツホルダーの差別的許諾もまた「盛り上がり欠ける」理由のひとつである）。</p> <p>DRM 規格のライセンス供与を国として推奨すべきである。複数ある OS 環境すべてに対応するソフトウェアを開発することは、DRM 規格を開発する会社にとって大きな負担ではあろう（だからこれまで殆どの DRM が Mac 非対応である）。前述のような不毛な囲い込みを解消するためには、他社に DRM 規格をライセンス供与させることで各 OS 向けのソフトウェアを市場に送り出せるよう道筋を付けるべきである。</p> <p>仮に複数の配信業者が同じ DRM だったとしても、サービス内容を工夫しさえすれば競争状態に持ち込むことができる。ライセンス</p>
--	---

	<p>供与を推進しても問題はなく、コンテンツ流通促進に資するところである。</p> <p>【私的領域での公正使用をユーザーの権利として確立する】</p> <p>再生保証が伴わないコピーコントロール・DRMを禁止すべきである。例えば「コピーコントロールCD」「レーベルゲートCD」「セキュアCD」「Dual Disc」などはCD規格から逸脱した技術を使っているため、発売レコード会社がCD再生機すべてに対する再生保証を拒否している（また、再生機メーカーはCD規格外のディスクの再生が保証できない旨を明言している。再生できなかった場合の対処を拒否しているソフトメーカー側とあわせ、その瑕疵ある商品の責任をどこに求めるべきか明確でない）。不利益を一方的に消費者に押しつけるという、このような問題ある事態は一刻も早く解消すべきである。再生保証とDRMを両立させた規格を用いたメディアは既に存在しており、こちらへ移行するのが筋であることを考えれば、再生保証のない規格外不良品を頒布し続けているレコード会社の罪は大きい。</p> <p>更にはXCP・MeidaMax等のような、ユーザーの許諾を得ずに所有パソコンを改変するソフトウェアを頒布する行為が横行している。このような犯罪行為は厳罰に処すべきである。</p> <p>エンドユーザーが正当な対価を支払い入手したコンテンツについて、メディアシフト・プレイシフト・タイムシフト（いずれも私的複製の範囲内であり、公正使用と言える）の行為が適法であることを明確化することが必要である。すなわち、こうした仕様態様については私的録音録画補償金制度の対象外とすべきである。</p> <p>著作権法の権利制限規定について、「私的複製の権利があるわけではない」「引用の権利があるわけではない」とは権利者がエンドユーザーに対して頻りに嘯くところではあるのだが、実際は財産権の行使や言論・表現の自由といったエンドユーザー自身の権利と大きく関わってくる部分でもある。しかしながらエンドユーザーの権利を省みられることなく著作権者（および著作隣接権者）の「権利」だけが強化されるというのが今までの著作権法改定の流れであった。デジタル技術の発展によりそうしたエンドユーザーの権利が</p>
--	---

	<p>技術的・法的に制限されてくることに対して、著作権法にエンドユーザーの権利を明文規定する必要があると考える。</p> <p>エンドユーザーの権利が制限されていくことは、コンテンツ市場に悪影響を及ぼす。市場でのコンテンツ利用の選択権がエンドユーザーの側にある以上、使い勝手の悪いコンテンツは「買わない」という選択肢をとることになるからである。著作権制度の本質がエンドユーザーからの対価の分配にあるのなら、エンドユーザーが「買う」という選択肢を採るよう誘導すべきであろう（勿論エンドユーザーの権利だけでなくコンテンツ制作者の権利も重要ではあるが、それらのバランスをとるのが著作権法の目的である以上、今さら指摘すべきところでもなかろう）。コンテンツホルダー側に傾きすぎた著作権制度を均衡点にまで戻すべきである。</p> <p>【海外との異常価格差および市場分割を是正する】</p> <p>DVD のリージョンコードや音楽配信の国別サービスのように、あるコンテンツの販売地域を国別に限定する市場分割は、日本国内のコンテンツ価格の高騰や国際的なコンテンツ流通障害を招く要因である。是正が必要である。</p> <p>日本のコンテンツ価格について、海外（特に欧米）との異常な価格差が付いているのは、再販制が今も続いていることも原因と考えられる（特にCDの価格差に顕著である）。再販制の過保護によって競争力の低下が著しい音楽業界を立て直すには、正常な競争状態に置くことが必要である。</p> <p>DVD についてはリージョンコードを廃止するか、リージョンコードに反応しない機器の発売（あるいはリージョンコードに反応しないよう改造すること）を認めるなどの対応が考えられる。詳細は、 弁護士による以下の文章を参照していただきたい。</p> <p>http://benli.cocolog-nifty.com/benli/2005/11/_in_2005_848f.html</p> <p>音楽配信についても、海外のサービスもつかえるよう法整備する</p>
--	--

		か(日本の法律がそれを認めれば海外サービス業者も日本向けに配信を始めるのではないか) 海外で流通している楽曲は日本でも流通できるよう強制許諾制度を設けることが望ましい。
3 2	個人	<p>コンテンツ専門調査会デジタルコンテンツWG(第1回)の議事録を読んで、気になった点があるので指摘したい。知的財産戦略本部員である 氏の発言である。</p> <p>「例えば、CDの場合、iPodが、今、非常に脚光を浴びておりますけれども、それによってアメリカなども非常に本来のレコードが売れなくなってしまって、タワーレコードが倒産の憂き目に遭っている」と。</p> <p>「今、iPodが非常に話題になっていますけれども、iPodによって実演家たちに幾ら還元されるかということを考えますと、非常に微々たる金額ではないかと。</p> <p>もうiPodを発明した会社は非常に空前の利益を上げていながら、作曲家、作詞家に対して還元されている金額は幾らなのかという調査を一回この会ですべきだと思います」。</p> <p>こうした発言は事実と反しており、iPod(および発売元のアップル社)を不当に貶めるものである。</p> <p>例えば、アメリカでのレコード売上げが落ちていったのはiPodの発売前である。さらに言えば、iPodと結びつくことで空前のヒットビジネスとなったiTunes Music Storeがアメリカで開始されて以来、アメリカのレコード売上げは回復傾向にある(日本でも、iTMS日本上陸後にレコード生産回復の兆しが見えてきている)。</p> <p>iPodからの権利者への還元という意味で言えば、先のiTunes Music Storeは紛れもなく利益還元のビジネスモデルが確立されている。</p> <p>なおiPod自体から著作権者へ「利益還元」する謂れは全くない。なぜならこのような再生機器がなければ音楽がそもそも聴かれない(つまり売れない)からである。レコードプレーヤーやCDプレーヤーから著作権者へ「利益還元」せよという議論がかつてあっただろうか？</p> <p>iPod等の録音機器の問題に関しては、それによって本来売れたかもしれない著作物の売上げ減と、録音機器によって需要が喚起さ</p>

		<p>れ売れた著作物の売上げ増との両方を勘案すべきである。戦略とはそのように立てるものだ。</p> <p>また iPod の利用態様を詳しく見ても、日本で言うなら、iPod で使用されている主な音源は購入したCD・レンタルCD・配信音源である。「本来のレコードが売れなくなってしまっ」とが評したアメリカにおいては、これらのうちレンタルCDについては除外でき、購入CD・配信音源ということになる。このうち配信音源は先に論じたように権利者への利益還元がある。</p> <p>購入したCDから iPod へコピーして音楽を楽しむことについては、すでにCDを購入した段階で権利者への正当な対価の支払いは終わっているものであり、これ以上の「利益還元」は必要ない(私的領域内の利用につき、同一の著作物から強制的に何度も対価徴収することは権利者の保護すべき利益から外れている)。</p> <p>日本ならではのレンタルCDについても、すでに私的録音を前提とした対価(貸与権行使による使用料)の徴収が為されていることは言うまでもない。</p> <p>以上のように iPod によって著作権者等が不利益を被ることはなく、むしろ iPod での利用を前提に購入されるCDが増えていくのであるから、 の理屈でいくのならレコード会社の方からアップル社へ「利益還元」するのが筋というものであろう。</p> <p>いずれにせよ、 の上記発言は失当である。</p> <p>ところで、知的財産戦略本部にしてもデジタルコンテンツWGにしても、その委員構成には疑問がある。氏がこのような誤った発言を堂々とする事、そして そういった発言に対して異議が全く出ないということは由々しき事態である(さらに言えば、アップル社の言い分を取らないために"欠席裁判"の様相を呈している)。今のままでは、間違っただ議論が進んでいった末に間違っただ結論へ至るの ではないか?</p> <p>委員をもっと正確な知見を有した人に入れ替えるか、それができなければ議論の前に事実関係を(関係者から)確認すべきであろう。適切な議事運営を知財戦略本部に望みたい。</p>
3 3	個人	【JASRAC らの著作権等管理事業者の適正化が急がれる】

	<p>C D等の市場が縮小傾向にある中で JASRAC の権利料徴収額が増えていく。この傾向が今後も続いていくのは間違いないだろう。コンテンツ流通が促進されればされるほど、発生する使用料も増えていくからだ。しかしながら、問題はそのコンテンツ流通の恩恵に著作者自身が与れるかということだ(与るべきは管理団体では決してない)。</p> <p>『週刊ダイヤモンド』誌 2005 年 9 月 17 日号で 指摘された幹部報酬・天下りの問題を放置しては、JASRAC に著作権を信託した著作者らへの権利料分配が目減りしたままということになる。JASRAC は『週刊ダイヤモンド』誌に対し訴訟を提起したとのことだが、本来は著作者に分配されるべき使用料をこうした不条理な訴訟に費やすべきではなく、同誌の指摘を JASRAC 自身の適正化の参考とすべきであろう(なお、報道のために「信頼が損なわれた」と JASRAC が主張することは失当である。あの記事に書かれていたことは周知の事実であり、むしろ JASRAC は己の行ないによって信頼を失墜させているのだから)。</p> <p>JASRAC の管理手数料を下げる事が出来れば、そのぶん権利者の分配に充てられる。こうしたことも真剣に検討すべきである(ただし、より正確な徴収・配分を実現するためには予算も必要であろう。その辺りは透明性を確保した検討の末に決定すべきだ)。現状を考えれば、天下りによる高額報酬の問題は解決させ 管理手数料の軽減に反映させることが必須である。</p> <p>著作権管理は、デジタル管理によって利用実態を正確に把握し、正確に権利料を分配するのが基本である。しかし現在の JASRAC はこれすら覚束ない。特に包括許諾時の使用料分配の透明性を確保する措置をとっておらず、JASRAC 会員からの批判も噴出しているところである。JASRAC が公の信頼を獲得するためには、分配方法がある程度(分配に使っている利用実態データなどを)公開すべきである。</p> <p>コンテンツホルダーが死蔵している著作物について、制作・実演したアーティストの意向があれば流通に載せられるよう法整備すべきである(現状では、アーティストの意向にかかわらず「廃盤」とされれば全く流通しなくなる。これの決定権を握るのは著作隣接権者である)。強制許諾制度の導入を検討するとともに、それが成立する前でも死蔵コンテンツ流通化が可能となるようなシステム</p>
--	---

		<p>づくり（JASRACら管理事業者の規定の改善など、特に原盤権者から容易に許諾が得られるようなシステム）を進めることを求める。</p> <p>方向性としては、レコード製作者や著作権者によって流通がストップしてしまうような事態はなるべく起こさないような法整備が進んで欲しい。一度適法に発表された作品については、アーティスト（実演家）の意思を尊重すべきである。また米国のような、演奏・録音に関する強制許諾制度もぜひ欲しい。既存曲でも新たな視点で演奏されることにより、新たな魅力が提示されることも多々あるからである。それが実現すれば、多種多様のコンテンツが作られ豊穡な音楽市場となろう。</p>
3 4	個人	<p>【規格間の競争を適正化する】</p> <p>デジタルコンテンツWGの方針にある「各企業の規格の囲い込みを防ぎ、国内標準を一本化する」との部分に疑問がある。国が「一本化」を図るべきではなく、複数の規格を並存させながらそれらの間に適正な競争を生じさせることを考えねばならない。国に求められるのはジャッジではないのだ。それは市場に委ねていればいい。国が見据えるべきはその先であり、逆に言えばどの国内規格が事実上の標準となっても柔軟に対応できる戦略を立てていくことが肝要である（例えば規格ひとつ変更されただけで全てが崩壊してしまう、アナログハイビジョン放送・地上デジタル放送などのような脆弱な戦略を繰り返すべきではないのである）。</p> <p>デジタルコンテンツを流通させる際に使われる DRM 規格は、特定のOSや機器に依存するような仕様を採らせないよう国が監視すべきである。たとえば音楽分野で大勢を占める WMA（マイクロソフト社）や FairPlay（アップル社）は、前者は Windows 上での使用に限定され、後者は iTunes + iPod に限定された規格である。こういった規格の間では競争が生じないのに等しく、それぞれのユーザーを囲い込んでいるだけの状態である。双方のユーザーにとっては選択肢が全く無い。国が手を入れて、市場活性化を図るべきポイントはここである（複数プラットフォーム対応やライセンス供与の促進が望まれる）。</p> <p>もし国の後押しで新たな規格を立てるのであれば（一本化には反対だが）、前述のように、プラットフォームの限定をせず Windows でも MacOS でも Linux でも使えるようなものを策定すべきであ</p>

		<p>る。同時に、規格のライセンス供与を積極的に行なうよう促すのが望ましい。</p> <p>また国から発信される情報についても、前述のような配慮がほしい。現状では Windows + Internet Explorer という環境に限定したものが多く、他の環境下でパソコンを使用している国民から不興を買っているところである（OSでは MacOS や Linux の利用者、ブラウザでは Firefox や Safari の利用者などが少なくない）。なお Windows と Internet Explorer の組み合わせを強要することは、インターネット利用環境で最も脆弱な組み合わせと評されているだけに、セキュリティの面から言っても好ましくない。</p> <p>規格を複数プラットフォームに対応させるためのインセンティブとして、コンテンツ配信の強制許諾制度を設け、これを利用するための要件として複数プラットフォーム対応の義務を課すという方法も考えられる（また、ライセンス供与等で複数プラットフォーム対応を実現させることも考慮に入れるのが望ましい）。</p>
3 5	個人	<p>総論</p> <p>2. 「知的財産立国」実現に向けた取組方針 《5つの配慮事項》</p> <p>(1) ユーザーの視点を考えた政策 (5) 競争政策の重要性と表現の自由の重視</p> <p>著作権法の目的は、「著作権者等の権利の保護」と「文化的所産の公正な利用に留意」することを両立させ「文化の発展に寄与することとされる（著作権法第1条）。しかし、これまでの著作権法改定においては、権利強化ばかり進められてきたというのが国民共通の理解としてある。その間 軽視された「ユーザーの視点を考えた政策」および「競争政策の重要性と表現の自由の重視」との方針を今こそ取り戻し、著作権制度の再評価を行なうべきである。正すべきところを正さねばならない。</p> <p>公正使用として認められている範囲内の著作物使用を権利として確立すべきである。特に、権利者側からの一方的な主張により縮小されがちな私的複製について、正当な対価を支払い（無償のものも含む）入手したコンテンツをタイムシフト・メディアシフト・プレイスシフト等の目的で行なうことを無償・自由と明確化すべきで</p>

	<p>ある（すなわち この私的複製においては私的録音録画補償金を課さないものとする）。</p> <p>また、「権利制限規定はユーザーに権利を認めたものではない」として当該権利制限を無効化しようとする権利者側（例：歌詞引用に関する JASRAC）の発言に釘を刺す必要がある。</p> <p>著作権法 30 条以下の権利制限規定は、知的財産戦略本部の「配慮事項」に関連して言うなら、「ユーザー」および「表現の自由」について配慮された結果であると理解できる。しかし私的複製や引用の規定については、権利者寄りの法制度や契約慣習によって形骸化させられている例が散見される。「競争政策」も同様に権利者側が形骸化させていることも合わせると、権利者の"権利行使"が濫用的にならないよう、コンテンツ市場のあるべき姿に向かって著作権制度の設計・運用を根本的に問い直すべき時期に至っていると考えられる。</p> <p>権利者の"権利行使"によって妨害されるコンテンツ流通の一例として、差別的許諾（同時に差別的非許諾でもある）が横行する音楽配信の問題、著作権法上の権利を持つ者のみの決定による廃盤・絶版（実制作したアーティスト・映画監督・作家らの意思にかかわらず流通が断たれてしまう）の問題などがある。著作権および著作権隣接権は、コンテンツ流通を拡大し「文化の発展に寄与する」ようインセンティブを発生させるという趣旨で付与されている。従って、これらの権利の"行使"によってコンテンツ流通が阻害されるような事態の発生は本末転倒と言わざるを得ず、直ちに是正化の方策を取るべきである。</p> <p>第 4 章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組</p> <p>1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する</p> <p>1. 業界の近代化・合理化を支援する</p> <p>（1）業界慣行の改善や透明化に向けた取組を奨励・支援する</p> <p>契約慣行の改善・透明化が進められるとすれば、それは歓迎すべきところである。しかしながら、文化庁が構築した「著作権契約書作成支援システム」では「著作物の創作や演技・演奏等の実演を職業としない者とその利用を職業としない者の契約」を想定されたものとされ、この項が求めているものには まだ遠いと言わざるを得ない。「業界慣行」の洗い出しから検討まで、ぜひ公開された場で</p>
--	---

	<p>扱っていただきたい</p> <p>。</p> <p>前記「著作権契約書作成支援システム」について、これが最初に構築される際に</p> <p>、アップル社の基本ソフト・MacOS X に含まれるアイコンを画面上の装飾として盗用したとの不祥事が発生した。しかしこれについての文化庁からの公式発表は未だウェブサイトに掲載されていない。当該システムはその後 いちから作り直し多額の税金が費やされたものと考えられ、また この不祥事によりシステムの稼働が大幅におくれたこともあり、文化庁側が説明責任を果たすべき事案であることは間違いない。</p> <p>この不祥事は知的財産推進計画の実施にも甚大な影響を与えており、このような事態を引き起こした原因・対処・再発防止策等を検討し発表する責任が文化庁にはあろう。知的財産戦略本部としても如何お考えか明らかにしていただきたい。</p> <p>映画興行において、ロードショー館の入場料金(大人料金で 1800 円) がどこも同じなのは何故なのか。毎月 1 日の「サービスデー」やレディースデーなど、各館で適宜設定される割引料金についてもほぼ横並び (1000 円ほど) の様相である。このように硬直化している料金設定についても、反市場競争的な問題は生じていないのか。是正する必要があるように思う。</p> <p>「コンテンツ業界における業界構造や契約・流通の慣行などについて、2005 年度中に 実態を調査し、公表する。(経済産業省)」とあるが、これは既に実施されているのだろうか? その実態調査がどこまで適切に実施されるものか注視している。特に音楽配信での差別的許諾、特定の OS (端的に言えば Windows) に依存した DRM などの問題を是非調査していただきたい。</p> <p>-----</p> <p>第 4 章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組</p> <p>1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する</p> <p>1. 業界の近代化・合理化を支援する</p> <p>(2) 独占禁止法を厳正に運用する</p>
--	---

著作物の流通においては、独占禁止法の適用除外を良いことに問題あるまま商慣行が続く傾向がある。こうした適用除外はあくまでも例外なのであるから、その縮小を求めるところである（できるとなればライセンス供与による著作物流通には独占禁止法の適用除外を全廃することを望む）。

再販売価格維持制度は廃止すべきである。コンテンツホルダーに対する過剰な著作権保護に加え、この再販制が結びつくことにより不当な価格吊上げが横行している。不当な価格ゆえに消費者離れを引き起こし市場縮小の一途をたどっているのが音楽・出版業界であるが、再販制はデジタルコンテンツについても影を落としている。音楽配信・電子書籍は再販制の適用外であると考えられるにもかかわらず、CDや書籍の価格を"標準"として参照しているのである。デジタルコンテンツを含めたコンテンツ業界全体の活性化を考えるなら、硬直化した再販制度を廃止し、風通しの良い市場に価格決定を委ねるべきである。

著作権の「行使」によるコンテンツ流通の阻害を抑止する必要がある。正確には、独占禁止法では手当てできない範囲のものかも知れない。しかし、インターネット配信に係る差別的許諾（同様の仕様にもかかわらず許諾する先を差別的に選択すること）が健全なるコンテンツ流通を阻害する要因にもなっているだけに、独占禁止法的な観点から何らかの手を打っていただきたい。

第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組

1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する
 2. コンテンツの制作・投資等を促進する
- (4) コンテンツの制作・投資等を促進するためのインセンティブを付与する

この項目については、著作権の新たな支分権の付与、あるいは著作権保護期間の延長も想定されていると思われるが、これらは決して好ましい措置ではない。確かに保護期間の延長は「制作・投資」

	<p>を促進する可能性はあるが、逆に言えば、これらの措置でインセンティブが生じるのは製作（ここでは「製作」はプロデュースを指す。クリエイターによる実制作は「制作」と表記する）と投資のみである。著作権法の目的である「文化の発展」を考えるなら、大切なのは製作・制作の部分だけではなく 著作物の流通と継承にも留意しなければならない。保護期間を延長することで、死蔵されるコンテンツが世に出る可能性を潰してしまうこと、後続の作品が採りうる表現の幅を狭められかねないことなど、製作・投資にインセンティブを生じさせるのと引き替えに失ってしまうものが甚大である。目の前の利益にとらわれて文化に対する罪を犯すのに等しい。本末転倒だ。</p> <p>死後 50 年から 死後 70 年。このような保護期間延長によってインセンティブを得るクリエイターはどれだけいるというのか。はなはだ疑問である。今これからコンテンツ制作をするクリエイターは孫の収入のために創作を始めるのか？ 死後の収入の多少でインセンティブが生じるとするのは不自然すぎる考え方であろう。しかも死後 70 年の 保護となると その分 正規の著作権料が発生するのであり、現在でも限られたパイの食い合いとなっているコンテンツ市場において、その時点で生活をかけて創作するクリエイターの収入を 過去のクリエイター（の遺族）が食ってしまう事態となる。多くのコンテンツが享受できない状態のまま、表現の幅が狭められ、その上パイの食い合いが激化し その煽りを食うことにもなるというのに、実制作者にいかなるインセンティブが働くというのか。著作権保護期間の延長は百害あって一利なしである。</p> <p>保護期間延長の問題は、日本製コンテンツが海外へ進出した際の保護期間にも生じるとされる。相互主義によって日本製コンテンツのみ保護期間が短く扱われるとのことである。しかし現状でこれ考えるのは時期尚早と言える。なぜなら日本は今もってコンテンツ輸入超過国だからである（輸出超過となるとの希望的観測をもって安易に著作権保護延長を決めるべきではない）。輸入超過国である以上、海外のコンテンツを 50 年 保護すれば、これを公有に帰して自由利用の恩恵を受けることが出来るのである。未来のコンテンツ制作の発展を考えれば、質の高い海外コンテンツを（その当事国よりも）早く自由利用できることは日本が優位に立てる機会でもある。輸入超過の状態は今後も続くのは間違いない。未来のコンテンツ制作を促進するよう戦略的に考えるべきである。すなわち著作権</p>
--	--

保護期間を現行のまま維持することもまた戦略的な判断であり、それで充分なのである。

第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組

- 1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する
- 4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める
 - (1) デジタル時代に対応した幅広い改革を進める

デジタル機器を使った家庭内での私的録音・録画がコンテンツ使用の一般的な態様として定着している。また、その私的録音・録画したコンテンツを家庭内サーバで配信し、さまざまな部屋で（時にはインターネットを介しても）視聴できるような機器も登場している。こうしたコンテンツ視聴に関しては今のところ著作権侵害であるとの指摘は為されていない。しかしながら、その機器の保守を外部の業者に任せる形となったとたん、著作権侵害であるとされてしまう（例：「録画ネット」訴訟および「選撮見録」訴訟。いずれも司法判断によると著作権侵害とのこと）。確かに、私的録音・録画を行なう人物みずからが管理する機器による録音・録画ではないため私的複製の範囲内とは考えづらい。となれば、法改正によってこれらのサービスを救うことは出来ないだろうか。本質的には私的複製と変わらない結果をもたらすサービスであり、コンテンツ流通活性化にも貢献するものと考えられる。このまま潰してしまうのは勿体ないのである。

第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組

- 1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する
- 4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める
 - (2) 新しいビジネスモデルと技術を開発する
 - 4) コンテンツを安心して利用するためのシステムの開発・普及を行う

安全なコンテンツを認証し、それだけ閲覧できるようにするシステムを構築すること自体は賛成できる。しかしそのシステムの使用を義務化したり、システム認証外のコンテンツへのアクセスを

禁止したりすることには断固反対である。当該システムの扱いについては慎重さが必要であり、使う・使わないの最終的な判断は個々の利用者自身に委ねるべきだ（たとえば私はむしろ「有害情報」込みで知る権利を行使したいし、その中から必要な情報を選択している）。国家権力が、国民が知ることのできる情報を制限していくことは断じて考えてはならない。

第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組

1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する

4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める

(2) 新しいビジネスモデルと技術を開発する

8) 家庭等で円滑にコンテンツを利用するための技術開発を行う

「家庭等で円滑にコンテンツを利用する」ことは、デジタル地上波テレビ放送が始まる前にきちんと検討すべきだった。そもそも採用されたコピーワンス自体が「家庭等で円滑に」使えるものではなかったのだから。今後は「家庭等で円滑にコンテンツを利用する」との観点から再検討し、洗い出された問題点を解消していくべきである。現状を追認してしまい、たとえばコピーワンスの廃止が断行されないなど、何ら改善策を打ち出せなくなってしまうことを私は危惧する。

繰り返しになるが、デジタル地上波放送におけるコピーワンスは廃止すべきである。これはデジタル地上波放送を普及させることを阻害する大きな要因の一つである。

第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組

1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する

4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める

(3) 法制度の改革を進める

1) 私的使用複製などの基本問題について方向を得る

私的使用目的の複製については、エンドユーザーの公正使用の権利として著作権法に明記する必要がある。特にタイムシフト・メデ

ィアシフト・プレイシフト等を、正当な対価を支払って入手したコンテンツであれば無償・自由の私的複製として認めるべきである。エンドユーザー向けのコンテンツ販売は家庭内での自由な視聴を前提に為されており、この「家庭内」の範囲にとどまるなら視聴の態様を限定すべきでない(たとえば買ったCDを iPod に録音して聴くことなど)。

私的録音録画補償金を廃止または縮小すべきである。特に上記公正使用と認められる態様でのデジタル録音・録画については課金対象から除外しなければならない。視聴という本来の使用行為(私的複製についても多くは複製自体が目的ではなく、視聴が目的である)について、同一家庭内で同一著作物から対価を重複徴収するような制度を設ける合理性がない(私的録音録画補償金制度の創設時にその観点での検討がきちんと行なわれた形跡も全くない)。デジタル時代に対応した著作権制度の成立は急務であるが、この私的録音録画補償金制度もまた現代の視点から再検討することが必要である。

著作権保護期間の延長に反対である。現行の「死後 50 年」より延長したところで、コンテンツ制作へのインセンティブを生じさせることなど全く期待できない。コンテンツホルダー(多くは実制作ではなく制作や投資に特化した法人である)に利するのみであり、それと同時に、実制作するクリエイターの育成・表現活動を萎縮させる危険性が強い。創作は過去の作品に依拠して為されるものであり、また過去の名作をより多く干渉することでクリエイターとしてのノウハウを学ぶ。著作権は本質的に模倣(複製権・翻案権に抵触)も干渉(絶版・廃盤問題)も阻害する一面がある。保護期間延長はこうした阻害を拡大するものであり、百害あって一利なしである。

第 4 章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組

1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する

4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める

(3) 法制度の改革を進める

4) 司法救済の観点から間接侵害などについて方向を得る

		<p>著作権法に間接侵害規定を設けることには反対である。利用者による著作権侵害が可能であるというだけで、利用ソフトウェアの開発者・サービス事業者のような中立的立場の者たちに責任を負わせるのは過重である。利用者が著作権侵害をするか・しないかを関知し得ないのに加え、そのような間接侵害規定を設けることにより、コンテンツ流通を活性化させる新サービス等の出現を抑制することとなる。これではデジタルコンテンツ流通の拡大を望むべくもなく、むしろ逆に、彼らのような中立的行為については間接侵害とはならない旨を法に明記すべきである（仮に利用者が著作権侵害をしているのであれば、侵害者自信がその責任を取るのが筋というものであろう）。</p> <p>-----</p> <p>第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組</p> <p>1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する</p> <p>4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める</p> <p>(3) 法制度の改革を進める</p> <p>5) 技術的保護手段等の回避に係る法的規制の対象について方向を得る</p> <p>アクセスコントロールを、著作権法で保護する「技術的保護手段」に含めることには反対である。著作権法はもともと知覚(アクセス)することに対して規制を加えるような趣旨のものではない。また、知覚を制限すること(正確には、アクセスコントロール回避による知覚を制限すること)は国民の「知る権利」を侵すことにつながる考え方である。</p> <p>著作権法で保護されるところの「技術的保護手段」は厳格に規定すべきである。</p> <p>例えば、通常の使用方法から推定できるような形で「回避」できるようなものは、技術的保護手段に当たらない。</p> <p>コピーコントロールと再生保証を両立させられないような場合にはその技術を技術的保護手段とみなさないことは勿論、そのような仕様を採用したことに対する罰則を事業者に課すべきである(消費者保護の一環として必要な手当てである)。</p>
--	--	--

		<p>-----</p> <p>第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組</p> <p>1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する</p> <p>7. コンテンツのアーカイブ化に関する取組を奨励・支援する</p> <p>(1) コンテンツのアーカイブ化を促進する</p> <p>(2) フィルムセンターの充実を図る</p> <p>「コンテンツのアーカイブ化」は積極的に進めていただきたい。特にフィルムセンター所蔵の映画作品については(著作権が切れていたり、権利者の許諾が得られたものなら)インターネットでの配信も可能とするのが望ましい。国立国会図書館のデジタルアーカイブと連携してサービスが行なえれば充実したものになることだろう。</p> <p>国民から広く受信料を徴収し、国民共有の財産とも言える NHK 制作番組についても、番組のアーカイブをネット配信できるよう整備することが望ましい。イギリス BBC が既に開始していることであり、参考になるところが非常に多いと思われる。</p>
36	個人	<p>「知財推進計画 2005 知的財産戦略の進捗状況 4. コンテンツビジネスの飛躍的拡大 (4) 業界の近代化・合理化 12) 音楽レコードの還流防止措置」について</p> <p>音楽レコードの還流防止措置については、著作権法の改正時に国会の付帯決議が行われています。その内容が現行の運用状況に正しく反映されているかということ、決してそうは考えられません。</p> <p>この措置はレコード業界の要請をきっかけに制定されたと理解していますが、果たしてこの措置によって海外での CD の販売量は激増したのでしょうか。法案検討時の資料には非常に景気のいい販売予測のグラフが添付されていましたが、現実はどうな状況なのでしょうか。</p> <p>また、導入時には RIAJ 等は「CD の国内販売価格を安くする」等の約束も行っていと記憶していますが、現実はどうな状況なのでしょうか。</p> <p>役にも立っていない措置が、口約束を担保に導入されたあげく、その約束すら全く守られていないのではないかと、というのが、いち消費者としての感想です。</p> <p>幸い、この音楽レコードの還流防止措置については一定期間後に</p>

		見直しを行うことになっていきますので、是非、厳しい目で再検討をお願いいたします。
37	個人	<p>「知財推進計画 2005 知的財産戦略の進捗状況 4. コンテンツビジネスの飛躍的拡大 (4) 業界の近代化・合理化 13) 音楽のネット配信市場」について</p> <p>ネット配信の利点は、購入行動への敷居が低いこともさることながら、国境を易々と越えられる点にもあります。</p> <p>ところが、現状、海外の音楽を購入することも、国内の音楽を海外のリスナーに聴いてもらうことも容易ではありません。非常に困難です。</p> <p>コンテンツ大国であるためには、この障壁を打破する必要があると考えます。</p>
38	個人	<p>「知財推進計画 2005 知的財産戦略の進捗状況 4. コンテンツビジネスの飛躍的拡大 (4) 業界の近代化・合理化 13) 音楽のネット配信市場」について</p> <p>「海外の音楽インターネット配信は、2004年3月に世界で3億ダウンロードを記録するものがあるなど、急激に伸張しており、この動きからは出遅れている感がある」との記述があります。2005年8月に、インターネット音楽配信の最大手である日本版 iTunes Music Store (以下 iTMS-J) がようやくサービス・インしましたが、それでも依然として現状は「出遅れている」と思えます。他国と比較すると、配信市場の盛り上がりの点では今一つと感じざるをえません。</p> <p>iTMS-J 利用者としての実感としては、(1)他国と比較して配信価格が高い、(2)積極的に配信に参加しないレコード会社がある、といった問題があるように思えます。</p> <p>これらがどのような原因によって生じているかは、いち利用者には知る由もありませんが、法律や政令によって現状を打破できるのであれば、ぜひご検討をお願いいたします。</p>
39	個人	<p>「知財推進計画 2005 第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組 ・コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する 4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める (3) 法制度の改革を進める 1) 私的使用複製などの基本問題について方向を得る」について iv)としてあげられている、「私的録音録画補償金」について</p>

		<p>は、文化審議会著作権分科会法制問題小委員会で検討されていましたが、委員会の検討内容や、その過程で行われた国民への意見募集の結果を尊重していただきたくお願いいたします。</p> <p>私的録音録画補償金制度は、iPod等の新しい機器やハードディスク等の汎用機器を課金対象にするなどという以前に既に破綻していることは明白です。廃止、もしくは、根本的な見直しを行うべきと考えます。</p>
40	個人	<p>「知財推進計画 2005 第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組 ・コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する 4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める (3) 法制度の改革を進める 1) 私的使用複製などの基本問題について方向を得る」について著作物の保護期間を延長しようという動きがあるようですが、それが「創造活動」へのインセンティブとなるという合理的な説明がないまま推進派によってゴリ押し されているような印象があります(「権利を抱え込む」ことへのインセンティブになり得ることは容易に想像できますが)。</p> <p>保護期間の延長は、正常な「創造のサイクル」を阻害し、コンテンツ市場の健全性を損なうと考えるため、強く反対いたします。</p>
41	個人	<p>知的財産推進計画(2005年度版)に、幾つかの「悪手」が存在しています。</p> <p>この点を指摘したいと存じます。</p> <p>1) 私的使用複製などの基本問題について方向を得る 日常的に行われている録音・録画行為は、必ずしも「他人の著作物」を「複製」しているとは限りません。 「他人の著作物」ではない＝「自身の著作物」でありますので、「誰か」に著作権使用料を払う必要は全くないはずで それに、「自身の著作物」の中には、一切外部に出さない著作物も存在します。 それらを記録する媒体・機器に対し補償金を課するのは「人頭税」と同じ発想であります。 それに消費者・中小団体が記録媒体・記録用機器を購入・使用できないように保証金を非常に高く設定する事により、極一部の巨大資本のみが著作権産業に参入できる状態にしておく事が可能になってしまいます。</p>

	<p>そうだったら巨大メーカー同士で価格・品質・数量調整を行なう事は間違いありません。</p> <p>日本の著作権産業はその時点で世界で、それ以前に日本国内でも外国の著作物に太刀打ち出来なくなるでしょう。</p> <p>大体、「他人の著作物」を「複製」としても、正当に手に入れた著作物を、不慮の事故や経年劣化による「消滅」から守る為にその著作物をバックアップする事は消費者の正当な権利です。</p> <p>それをさも著作権者が「認めてやっている」といわんばかりのこの制度は、著作権者を過保護にしているだけでなく、消費者の立場を不当に貶めています。</p> <p>このような消費者の利益を完全に消滅させる私的録音録画補償金制度は廃止すべきです。</p> <p>ファイル交換ソフト等の問題も、著作権法が『著作権の暴力的なまでの保護』をした為に、著作権者が凶に乗って「売り惜しみ（限定販売・絶版等）」した結果、仲間内で融通しあうようになったと聞いてます。</p> <p>(8) 植物新品種の保護を強化する</p> <p>これは「追及権」の事ですか？「追及権」を創設するならば、一部のものに偏ることなく、全ての物品に対して適用されなければ、[不公平]且つ[不公正]であります。</p> <p>建築関係（施工）なんか酷いですよ。「追及権」どころか「貸与権」も無いのに、何かあったら（どんな些細な事でも・原因が人為的な事ではなく、「どうしてもそうなる」事であっても）全部現場の人間が責任（無料で修理・交換等）を取らされるんですから。</p> <p>iv) 映画の著作物については、その保護期間が「公表後50年」から「公表後70年」に延長されたが、映画以外の著作物に係る保護期間の在り方についても、著作物全体を通じての保護期間のバランスに配慮しながら検討を行い、2007年度までに結論を得る。</p> <p>米国で争われないわゆる「ミッキーマウス延命法」訴訟を巡る議論において焦点となったのはミッキーマウスに代表される毎年、膨大な点数が公開される著作物の中でほんの一握りにしか過ぎない長期間にわたり、高い商業的価値を有する著作物を「延命」する為に</p>
--	--

	<p>同時期の人々から忘れ去られた圧倒的多数の著作物が日の目を見る機会を失うと言う問題です。</p> <p>そして、他の業種より先駆けて延長を実現させた映画業界を始めとしてこの問題に対して正面から真剣に取り組んでいる業界はあまり存在しておらず、こうしている間にも映画会社の倉庫では膨大な量のフィルムが「商業的価値が無い」と言う理由だけで死蔵され続けています。</p> <p>著作権保護期間を満了し、公有となった著作物に誰でもアクセスすることが可能となれば、現代の感性で新しい作品が生み出されるかも知れないのに著作権がごく少数の長期間にわたり高い商業的価値を有する著作物の為だけに延長され続ける限り、その機会は巡って来ないのです。これまでに世界中で「西遊記」や「ドン・キホーテ」から発想を得てどれほど多くの二次創作が行われたことか。</p> <p>や の著作権が現在も続いていたらそれらは例えば「ドラゴンボール」なども の存在は完全に許されないでしょう。ディズニーとて例外では無く や の童話を二次創作によりアニメーション化しているし、ミッキーマウスが初登場した映画「蒸気船ウィリー」も当時流行していた 主演の映画「蒸気船ビル」のパロディである。このように、ごく少数の長期間にわたり、高い商業的価値を有する著作物を保有している著作権者 それは法人である場合が多いを優遇する為だけに著作権保護期間を一律、無条件で延長することの害は後で取り返すことが出来ないほど大きいと言うことを</p> <p>スタンフォード大学教授は著書『FREE CULTURE』（日本語版・翔泳社刊）で述べている。また、日本国内でも ・学習院大学助教授が昨年5月に論文「著作権の保護期間延長立法と表現の自由に関する一考察 - アメリカの CTEA 憲法訴訟を素材として - 」(学習院大学法学会雑誌 39 巻 2 号)を公表しています。</p> <p>前に文化庁が実施したパブリックコメントでは、音楽業界を中心に 21 団体から著作権及び著作隣接権の延長要望が出されたのに対し一般の賛成意見はほぼ皆無でしたね。一昨年、映画著作物に関してのみ延長を実施した際の著作権分科会報告書でも全ての分野における延長には否定的な見解が示されていたのだから一般のこうした反応は当然に予想され得ることだけど、それにも関わらず著作権延長を前提にした議論を進めようとしています。これは「朝令暮改」との批判を避けられないものであるばかりか、延長を要望する業界</p>
--	---

	<p>や文化庁が「国際的傾向」と称する欧米における昨今の動向すら見誤っていると言う点でも全く不当です。</p> <p>そして欧州委員会(EC)が公表した「 COMMISSION STAFF WORKING PAPER on the review of the EC legal framework in the field of copyright and related rights」の 10～11 ページ「 2.2.3.1. Duration of related rights」で商業用レコードの著作隣接権保護期間に関して EU 域内の音楽産業や米国政府からの延長要望を払い除ける形で「 現行の "発行後 50 年" 以上に延長すべきではない」と答申しています。</p> <p>また、2003 年 1 月のミッキーマウス延命法合憲判決を受けて日本を含む他国に「 死後 70 年・公表後 95 年」への延長を強く迫っている米国でも変化が生じ始めています。米国議会図書館著作権局は「 Orphan Works (孤児作品)」と題したパブリックコメントを募集して、著作権者、或いは継承者が不在もしくは所在不明となっている作品の取り扱いに関する意見を求めました。存在する著作物の中ではほんの一握りにしか過ぎない長期間にわたり高い商業的価値を有する著作物の為だけに延長を要望している業界や文化庁、著作権分科会委員の中にこの「 Orphan Works」がベルヌ条約に定められた最低限の期間内に在る作品においてすら大量発生している問題に注意を払っている真の意味での「識者」が現れなければ、政策判断の失敗によって大量の「 Orphan Works」が人為的に発生することは不可避です。</p> <p>日本国内で発生している「 Orphan Works」の一例を挙げると、国立国会図書館近代デジタルライブラリーでは毎年「 著作者情報公開調査」を実施していますが平成 16 年度の調査対象であった約 1500 名の内、没年判明は約 3 分の 1 である 532 名、このうち 480 名は既に死後 50 年を経過し、52 名はまだ著作権保護期間内であることが判明しました。さらに、遺族等の権利継承者の所在は約 4% の 60 名しか確認出来ませんでした。</p> <p>仮に、著作権保護期間が一律無条件で延長されたら、この数値はさらに低くなるのが確実でしょうね。</p> <p>以上の理由により、この「 Orphan Works」の問題を解決する有効な手段を確立する目処が全く立たない状況での著作権保護期間延長はアーカイブ構築の阻害要因となるばかりで無く現在ならば不要である文化庁長官裁定を仰ぐ状況を全くその必要性が認められないにも関わらず増加させるなど著作権法の目的である「文化の発展」にとって有害無益であり絶対に認められません。そんなに延長</p>
--	---

	<p>を是とするのであれば、商業的価値を有する著作物だけ登録制にすべきです。ミッキーマウス延命法訴訟において敗訴した はベルヌ条約上の義務である「著作者の死後、もしくは法人による公表後 50 年」を過ぎてなお延長を希望する場合は 1 ドル程度の手数料を課し、50 年に前後する 3 年間この手数料を完納することにより確実に意思表示を行った著作者ないし権利継承者に対してのみ延長を認めると言う方法を提案し、実際に米国下院へこの法案が提出された。翻って、日本でも一昨年に他の分野に先んじて著作権延長が実施された映画著作物でこの方法を採用し、ベルヌ条約上の義務を超える「プレミアム」の 20 年はこの方式により認めるよう改めることを検討すべきです。</p> <p>2) 肖像等を不正に使用した商品を取り締まる</p> <p>人の顔は千差万別と言っても、生物学的には同一種族である「人」である以上、自分の顔が「何処かの誰か」に似ているのは当たり前の事です。</p> <p>それは動植物等の自然物全てに言える事です。</p> <p>そして、実在するしないに関わらずそれらを基に著した絵画や造形物にも当てはまります。</p> <p>そこに [美] という判断基準を入れたら、その範囲はもっと狭くなるでしょう。著作権者や有名人の肖像権を持つ一部の者、特に特徴付けが非常に甘い空想上の人物のグッズや造形物に対し「これは我が社が取り扱っているキャラに似ている。」と言いがかりを付け、「従わないなら裁判を起こして多額の賠償金を取り立ててやる。」と著作権使用料の支払い、酷い場合は頒布禁止・物件の破棄を強要する事件が発生しました。(この時はアメリカ [たしか商務省だと] と公取委が、そのメーカーに対し非難・中止命令を出しました。)</p> <p>もう一つ、ある有名人や著作物関連のグッズ等が欲しくても、肖像権の所有者や著作権者が作らないことがよくあります。</p> <p>だから、その有名人等のグッズ等が欲しい人達は自力で作るのですが、もし、この条項通りになったらその人達はグッズ等を永遠に手にする事が出来なくなります。</p> <p>それに、著作権・肖像権者がそのグッズを作ったとしても、[売らんかな] や [売り捨て] 等、本来なら実用に耐え得るべき品物が、</p>
--	---

	<p>全然使い物にならない代物だったり、耐久力が非常に低くて短期間のうちに破損してしまう商品が存在します。</p> <p>このように消費者のニーズ・利便性を無視する商品を著作権・肖像権者が製作・販売している以上、少なくとも個人的・ファン同士の間での製作・頒布・使用は制限すべきではありません。</p> <p>4) 司法救済の観点から間接侵害などについて方向を得る</p> <p>著作権法に間接侵害の概念を取り入れるのは、日本のコンテンツ産業に対して毒をませる事になります。</p> <p>なぜなら、本人にとってはオリジナルのつもりでも、他の人が見たら「あれは誰その模倣だ」と言われてる事が本当によくありましてね。</p> <p>『絵』や『ストーリー』、『メロディライン』等の全体を見れば独創性が高くとも、それをパーツ単位で見たら、結局誰かの模倣だったという事があります。</p> <p>そもそも『ジャンル』なんて物は、誰かのオリジナルに便乗した模倣者に、また違う者が便乗して、さらにまた別の誰かが(以下省略)の結果、成立するものなんですから。</p> <p>とある漫画家のサイト・混沌の廃墟にて -104- ものを思ふ頃より抜粋。</p> <p>自己流の表現の根本は、他者の表現の物真似のはずだ。もし「誰の文章も見たことがない、せいぜい国語辞典だけしか読んだことがないが、ちゃんと文章が書ける」という人がいるなら、お目にかかりたいものだ。文章というものが、基本的にコミュニケーションの手段である限り、「相手がどのように解釈したのか」という結果のフィードバックなしには、伝達手段としての文章を完成させることは難しいのではないか。</p> <p>(4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する)</p> <p>一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があるようですが、実はその指摘は「データの読み替え」</p>
--	--

	<p>と「データの曲解」で、文字通り捏造」されたものなのです。 参考資料</p> <p>メディアと「青少年凶悪化」幻想 2000年8月24日 朝日新聞 夕刊 (東大助教授) 教育社会学) http://www.jca.apc.org/toudai-shokuren/dekigoto/000824a.htm </p> <p>メディアと犯罪の因果関係 http://pine.zero.ad.jp/~zac81405/media.htm</p> <p>それと、ネットにおける有害HPを排除するために、「マーク制度」というのを導入しようという動きがあるようですが、この「マーク制度」とは結局、HPの健全・有害を政府が判断し、健全なものに許認可マークを発行しようというものでしょう？ 果たして、そこに恣意的な判断が入らないという保証が出来ますか？ 特定の団体の人間が入りこんで、国民の意思を自分達の意のままに操ろうとする事を止める事が出来ますか？</p> <p>管轄が違うし、潰しましたけど、そこら辺が全然考えられてなかったのが法務省案の「人権擁護法」と、民主党案の「人権侵害救済法案」でした。(人権委員会が三権を超越している上に、日本に対し敵意を丸出しにしている国の国民でも人権委員になれるという代物で・・・・・・鳥取で可決しやがった・・・・)</p> <p>許可が下りなかったHPは閉鎖や検索エンジンからの排除といった措置を取る = 焚書・糾弾ですか・・・・・・・・・・・・・・・・</p> <p>之即ち『思想統制』！</p> <p>一体、日本は何時日本国憲法 第 19 条 思想及び良心の自由は、これを侵してはならない。 第 20 条 信教の自由は、何人に対してもこれを保障する。いかなる宗教団体も、国から特権を受け、又は政治上の権力を行使してはならない。</p>
--	---

		<p>第 21 条 集会、結社及び言論、出版その他一切の表現の自由は、これを保障する。</p> <p>2 検閲は、これをしてはならない。通信の秘密は、これを侵してはならない。</p> <p>を変えたのでしょうか。</p> <p>では最後に通信品位法違憲判決の一部と の名言を引用します。</p> <p>民主主義社会で、言論の自由によって得られる利益は、検閲によって達成される未だ証明されていない理論上の利益を上回る</p> <p>「君の意見には反対だが僕は死んでもその権利を守る」 について http://www.eonet.ne.jp/~mhirose/ijinden/11gatu/1121.htm</p> <p>『モノ言えない』国家とは、必ず崩壊するものです。</p>
4 2	個人	<p>「ユーザー大国を目指す」「クリエイター大国を目指す」とするデジタルコンテンツWGの方向性については、支持したい。</p> <p>これは、『知的財産推進計画 2005』における「5つの配慮事項」の(1)ユーザーの視点を考えた政策(5)競争政策の重要性と表現の自由の重視 が根拠となって導かれている方針である。従って、これを指摘することで「知的財産基本法の施行状況」と結びつけて論じることが可能と考える。</p> <p>【エンドユーザーの支持がなければ、デジタルコンテンツ市場は拡大しない】</p> <p>エンドユーザーの利便性を無視し、コンテンツ業界の都合だけで提供規格・仕様を一方向的に決定し押しつける例があまりにも多すぎる。その結果、全くエンドユーザーの支持がえられることなく市場の成立を達成できないケースが続出している。今後の展望が全く見えない分野すらあるのはどういうことだろうか？</p>

		<p>そういう面から考えると、コンテンツ市場を活性化させるべきという視点で全体を組み直す必要があるかもしれない。市場の活性化は知財戦略として当然に考えねばならないところである。知財戦略において権利強化は手段でしかなく、本来の目的である市場活性化・技術推進・文化発展を見失わないよう心すべきだ。権利強化に傾きすぎる現状は本末転倒もいいところだ。</p> <p>例えばCD。いまCDが売れないのは、エンドユーザーの支持を得ようと音楽業界が努力しないからである。そればかりか、正当な対価を支払っているエンドユーザーを泥棒呼ばわりし、「コピーコントロールCD」などという規格外不良品を再生保証なしにバラ撒き続ける等の行為を続けている。その他にも還流防止措置創設の強行や再販制での価格高止まり・私的録音補償金の一方的要求などと併せて、エンドユーザーの要望を踏みにじるような言動に終始するのである。ここまでエンドユーザーの反感を買うようなことを続けていれば、もはや市場停滞も音楽業界の自業自得と言うほかないだろう。</p> <p>最近では SONY BMG から発売された「XCP」仕様の「コピーコントロールCD」が、エンドユーザー所有のパソコンへ「rootkit」と呼ばれる有害ソフトウェアを勝手に組み込み、米国で訴訟を提起されたという事件が起こっている（この仕様の「CCCD」は日本では発売されず、輸入盤として販売された分のみが日本のエンドユーザーに直接関係すると思われる）。この例は「著作権保護」の名のもとに、レコード会社がエンドユーザーの財産を侵す行為にまで至ったものである。こうした傾向はソニー1社だけのものではなく、現在のコンテンツホルダー全体を象徴していると言える。</p> <p>この年末になって、音楽制作が回復傾向になってきたとのニュースが流れてきている。が、これの理解は難しいところである。実は、音楽を売るのを促進すると期待されていたネット配信が意外と伸び悩んでいるからだ（iTMS 日本版がサービスを初めて4日で100万ダウンロードを達成したことを思い出して欲しい。この他の時期にPC用ダウンロードはどれだけ売れたというのだろうか）。かと言ってCDが売れているのか？ 音楽を買わせないような行動</p>
--	--	--

	<p>を業界がとり続けていることもあり、実際に音楽売上げが上がっていくのかは、もう少し先の数字が出てこないと判断できないところである。そういえば、着うたフルがトータルで3000万ダウンロード達成という記事が昨年末にあがっていたが、これが、どれだけ音楽CDの売りに貢献してるかっていうのは未だにデータが上がってこないのだが、この事実だけで、音楽制作が盛り返しているという判断を下すのはあまりにも危険だ。</p> <p>また、CDが売れなくなってきた他の理由として考えられるのは、店頭市場が縮小されており、ユーザーがどれを買っていいのか、判断に迷ってしまっている状況に加え、売れ線しか店頭におかない現状もある。</p> <p>もちろんSONY BMGの「CCCD」については、MediaMaxも加えて指摘すべきであろう。SONY BMG（やその商品を扱った日本法人）の情報公開は十分なものではなく、日本では全くと言っていいほどの重大性が取沙汰されないという状態である。</p> <p>また東芝EMIは涼しい顔をしているようだが、彼らもまた「セキュアCD」なる似非CDを発売していることを忘れてはならない。</p> <p>インターネット音楽配信についても、国産サービスは海外サービスに完敗を喫した。これもまた、エンドユーザーの利便性を考慮しなかったが故の国内コンテンツホルダーの自業自得である。iTunes Music Store（アップル社）が日本でサービスを始めるまで、日本のエンドユーザーはCD-Rへの音楽焼き付けや携帯音楽プレーヤーの使用を制限され、価格も不当に吊り上げられていた状態を強いられていた。国産音楽配信サービスではコンテンツホルダーの意向が価格・仕様の両面で強く反映されていたためである。</p> <p>またiTMSの日本上陸後も、ソニーミュージックに代表される一部のコンテンツホルダーがここにのみ曲提供を保留するという不自然な状態が続いている。特にソニーについては自社が関わっている配信サービス（主にMora）に利する差別的許諾が顕著であり、エンドユーザーの不興を強く買っているところである（ソニーミュージックは海外ではiTMSにも曲提供している。日本人だけがiTMS</p>
--	--

	<p>でソニーの曲を購入できないという状態である)。</p> <p>年末になり、ついにビクターが iTunes への曲提供を始めた。しかしソニーは相変わらず曲提供を拒み続けている(その方針を発表してすらいない)。iTMS 以外への曲提供は大々的に発表しているにもかかわらず、である。</p> <p>日本のポップミュージックを海外に普及させるためには、海外に住んでいる方々に日本のポップミュージックを聴いてもらわなければならない。それには、テレビやラジオなどのようにメディアの側で適宜楽曲をピックアップして流してくれる、いわゆるプッシュ型メディアに日本のポップミュージックを流すことが必要となるだろう。</p> <p>そのためには、海外のテレビ局やラジオ局等に日本側で積極的に働きかけて、日本のポップミュージックを流してもらうという方法があるが、東アジア及び東南アジア以外では、そのような方法はほとんどとられていないようだ。</p> <p>しかし、日本では、レコード会社等が自社が隣接権を有する楽曲についてインターネットラジオ等で放送することに対して許諾を与えないため、日本のポップミュージックはインターネット経由で海外に発信されることがほとんどないというのが実情だ。</p> <p>たとえば、Amazon.com で購入可能な「Japan」カテゴリーの音楽 CD はわずか 3590 点にすぎません(2005 年 1 月 1 日現在)。しかも高い(2005 年のオリコン・アルバムチャート年間 1 位の「MusiQ」(by Orange Range) が 44.49 ドル、同 2 位の「ケツメポリス 4」(by ケツメポリス) が 40.49 ドル。Amazon.com では、アルバム CD が通常 10~15 ドル前後で購入できることを考えると、通常商品の約 4 倍です。)</p> <p>また、iTunes Music Store 等の音楽配信サービスで日本のポップミュージックを購入しようと思っても、米国在住者が iTunes Music Store を利用しても、「Japanese Pop」カテゴリーでアップロードされているのは、「The 5.6.7.8's」、「BoA」、「Haco」、「Pizzicato Five」、「Polysics」、「Puffy AmiYumi」、「Sakamoto Hiromichi」、「Utada」の 8 ユニットのみ、「Japan」カテゴリーでも「Buffalo Daughter」、「Cibo Matto」、「Cornelius」、「Kahimi Karie」、「Kawabata Makoto」、</p>
--	---

	<p>「Momus」、「Pizzicato Five」、「Puffy AmiYumi」、「Yoshinori Sunahara」、「Zoobombs」の10ユニットのみ（そのうち、「Puffy AmiYumi」と「Pizzicato Five」はだぶっています。）「J-Pop」カテゴリーでも14ユニットにすぎません。</p> <p>上述のとおり、日本のポップミュージックの音楽CDはAmazon.comのような米国内の大手インターネット通販でもあまり扱われていないし、扱われていたとしても非常に販売価格が高く、ごく一部のマニア以外は購入する気にはなれないと思いますので、iTunes Music Store等の音楽配信サービスを介して販売することは、音楽CDの販売を妨げることによる減収を招く危険は少ないと考える。したがって、レコード会社としては、もっと積極的に自社音源をiTunes Music Store等の音楽配信サービスを利用して広く世界に向けて販売してもよさそうなものなのに、現実には、上記のとおり、日本のポップミュージックはほとんど日本国外の音楽配信サービスでは購入できないという体たらくぶり。</p> <p>iTunes Music Store等の音楽配信サービスを利用していると、なぜなら、日本の消費者だけが購入できない商品が多すぎるのです。</p> <p>iTunes Music Storeにおいては、クレジットカードのBillingアドレスの所在国毎に市場分割がなされており、日本国内にしかクレジットカードのBillingアドレスがない普通の日本人は、日本国内向けに配信されている楽曲しか購入できない。その点に関しては、アメリカ国内にしかクレジットカードのBillingアドレスがない普通の米国人は、米国国内向けに配信されている楽曲しか購入できないし、フランス国内にしかクレジットカードのBillingアドレスがない普通のフランス人は、フランス国内向けに配信されている楽曲しか購入できないという意味では対等であるとはいえるが。ただ、米国国内向けに配信されている楽曲、フランス国内向けに配信されている楽曲、ドイツ国内向けに配信されている楽曲、スイス国内向けに配信されている楽曲 etc. と日本国内向けに配信されている楽曲とが全く別物となっている。そのため、ほとんど国でダウンロード件数が上位10位以内に入っている楽曲が日本ではダウンロードできないという事態が頻発している（むしろ、英米仏独などの主要国の音楽配信サービスでダウンロード件数が上位10位以内に</p>
--	---

	<p>入っている楽曲のほとんどは、日本国内ではダウンロードできないと言った方がより正確だ。)</p> <p>最近、音楽配信サービスでしか提供しない楽曲というのも徐々にではありますが増えてきたものの、そのような時代において、日本国内でのみダウンロードできない楽曲があるということは、とりもなおさず、日本国民だけが特定の音楽を聴くことができなくなるということを意味している。簡単に言ってしまえば、「日本人だけが仲間はずれにされている」というのが、音楽配信サービスの現状だ。</p> <p>知的財産戦略本部が目指す社会というのは、知的財産権が日本人だけを仲間はずれにすることに積極的に活用される社会ではないはずだ。従って、知的財産戦略本部においては、日本政府として、世界各国のレコード会社やレコード会社等が作っている組織に働きかけて、他の先進諸国向けに音楽配信を行っている楽曲については日本国内向けにも配信するように仕向けるか、彼らがそのような要求を聞き入れないようであれば、音楽配信サービスを行う場合には隣接権者の許諾を要しないとするような法改正を行っていただきたい。</p> <p>電子書籍についても、机上の空論だけで推進されてきている印象である。果たしてそこにエンドユーザーの求めるものが実現されていたというのか。高価な専用機器をわざわざ購入しなければ利用できず、コンテンツ価格も紙の書籍を購入するのとさほど変わらず、ひどいものになると限られた期間や回数の範囲内ではしか読めないよう設定されたコンテンツすらある。紙の書籍ですらなかなか売れない時代に、このような著しく制限された仕様でエンドユーザーの支持が得られるとは到底考えられない。</p> <p>単にコンテンツホルダーの身勝手かつ一方的な都合により電子書籍の未来が閉ざされているのである。</p> <p>電子書籍が目指すべきは、パソコンでも携帯電話でも専用機器でも使える（利用機器を選ばないような）バックアップ・メディアソフト・プリントアウト等の私的複製を可能とする、特定のOS・特定のソフトに限定されない汎用性の高いデータ形式のものであろう。価格面でも、安価なものを目指すか サブスクリプションサー</p>
--	---

ビスか、そうした選択肢を確保することが必要である。再販制度的な価格横並びの状態だったり、あるコンテンツを配信する方式が僅かしか用意されていない場合のような、選択肢が少ない状態であればあるほど、エンドユーザーから支持されにくいと知るべきであろう。結果、全く売れない危険性をコンテンツホルダー自ら高めているということである（この危険性は電子書籍だけでなくコンテンツ流通全般に言える）。すべてのコンテンツが、適切な価格競争とサービス競争のもとにある全流通方式で入手できるようになっていることが望ましいと考える。

ここでボイジャー社の試みに触れるか否か？ T-Time や Azur といった PC 等の画面で読書するためのソフトを開発している会社なのだが、ここのコンテンツに対する考え方がユニークだ。というか、iTunes + iPod におけるアップル社の考え方に非常に近い。PC 内に保存したコンテンツを携帯電話・デジカメ・iPod 用の画像ファイルに返還して転送する仕組みなのである。本来のデジタルコンテンツの流通促進とは、こういった柔軟性があるこそ意義がある。

ゲームの場合は、ゲーム機本体の開発競争と、ソフト価格が一向に高価なままというのがネックとなる。特に本体の場合は過去の系列機との互換性をとらない場合が多く、エンドユーザーが所有ソフトを無駄にしないよう新型機の購入を見合わせるという一面がある。これを（国の方針として）解消しようと思えば、新しいゲーム機を発売する時には旧型機との互換性を保つことを義務づけるのも手段のひとつではないか。これはソフトメーカーが旧機種向けのソフト制作を続けられるというメリットもあり、無駄に高騰する開発費も押さえることが可能となる。また、ゲームソフト価格が高止まりするままであれば新たな流通経路を確保し価格競争を促すべきである。具体的には、ゲームソフトレンタルの合法化などが考えられる。

余談だが、中古ゲームソフトの売買を禁止すべきとのゲーム業界の主張がエンドユーザー離れを引き起こした一面もある。この中古売買が適法であるとの司法判断は既に示されている訳だが、それにもかかわらず この種の発言を続ける者は後を絶たない。そうした

	<p>人物（あるいは業界団体）に対して釘を刺す必要があるのではないか。コンテンツ流通の一端を（間接的にとはいえ）中古売買は担っている。むしろこの存在を前提として、価格競争の促進等 コンテンツ戦略に組み込むべきではないのか（中古売買ではコンテンツホルダーへの利益還元は望めない。しかし中古売買はコンテンツの適正価格を知る手がかりともなり、これとの競争によって新品で売れる機会を得るきっかけに転じることができる）。</p> <p>映画の著作物に付与された頒布権を、劇場用映画の上映用フィルム（またはデータ）に限ることも提案すべきだろう（ネタ元は「知財系 BLOG 運営者会議」による著作権法改正要望。（8）を参照のこと）。その上で貸与権の扱いを決めてレンタル可能とする、と（例：発売後一定期間を過ぎれば貸与権が制限されるような感じ）。</p> <p>デジタル放送の未来も決して明るくない。2011年に地上アナログ停波が予定されているが、これの実現は非常に難しいと言える。なぜなら地上デジタル放送を受信するためにエンドユーザーは新たな機器を購入しなければならないからである。もともとアナログからデジタルへの買い換えメリットが全く見えない（画質・音質の「向上」や文字情報の付加などはテレビに期待された機能では断じてない）上に、今のテレビ放送の内容に対して不満のある層ならばこの機会にテレビを見ないこととする選択肢が出てくる（もちろんNHKを視聴しないということもそれに含まれる）。そして「コピーワンス」という、エンドユーザーの利便性を著しく損なう仕様が使われているともなれば、逆に買い換えを控えさせる要因となる。現行のデジタル放送の仕様は、その移行に対するマイナス要因だらけだ。</p> <p>国の政策として地上デジタル放送移行を実現する気であるなら、「コピーワンス」の撤廃と受信可能化の方策（デジタルチューナーの無料配布やIP放送の実現など）を採らねばなるまい。</p> <p>DVDは、成功したデジタルコンテンツメディアのひとつと考えられる。これは価格競争が激しいということが良い方に作用しているのだろう（もっとも廉価版として多く流通しているのは海外映画作品であって、この点において音楽と一概に比較することはできない）。著作権切れした作品の廉価DVDも含め、価格の多様性がコン</p>
--	--

	<p>コンテンツ流通の促進に大きく貢献していることに注目すべきである。エンドユーザーはこれを歓迎しており、DVDは映像流通の主流として定着している。</p> <p>【クリエイターが創作に専念できる環境が整わなければ、コンテンツ創造は続かない】</p> <p>現行のコンテンツ制作システム（および著作権制度）では、著作権等を握るコンテンツホルダーだけが莫大な利益を得るようになっている。クリエイター自身には殆ど還元されない。現場のクリエイターの立場で考えるなら、日本のコンテンツ産業では劣悪な労働環境（賃金体系が他業種より圧倒的に悪いことなど）での活動を余儀なくされているのである。その結果、他業界への人材流出を招き、あるいは海外への人材依存が目立っている（アニメーション業界が特に顕著である）。実は、日本国内での実制作者の空洞化が進んでいるように思う。</p> <p>さらには、次世代のクリエイターを育てるという観点かどの業界にも無いため、コンテンツの流通を促進し次世代の創作の土壌を作るという試みも殆ど見られない。これから為される創作は過去の作品の上に成り立つものであり、クリエイター育成では、特に若年層が多くコンテンツに触れることが必須であると言われる。コンテンツ流通が身勝手な権利行使で阻害され続け、運良く流通したのも高価であり続けるなどという現状は、次世代のクリエイターに対して罪を犯しているのと同じことなのである。</p> <p>なお、ここでは「クリエイター」を、エンドユーザーにとってはコンテンツ選択の大きな要素であるのに、その流通について全く決定権を得られない音楽家・俳優・映画監督・アニメーター等のコンテンツ実作者を指している。</p> <p>コンテンツホルダーが過剰に力を持つのは、クリエイターがパッケージ制作でしか収入を得られないことも一因である。ライブ活動で一定の生活が保てるように、公設の施設では使用料を軽減するなどの配慮が欲しい（ネタ元： 弁護士の意見）</p> <p>【コンテンツの流通が阻害されるようではビジネスの拡大は見込めない】</p>
--	---

現在の日本のコンテンツ業界において、有力コンテンツホルダーの多くが「権利行使」と称して配信事業等の新しい流通を阻害している。これは所有コンテンツの有効利用を怠る態度と言わざるを得ない。そればかりか、当初から利用態様として想定されていた手段（パッケージ販売・放送・出版など）においてすら流通させ続けられずに、廃盤・絶版などの措置をとって死蔵コンテンツを増やしている。デジタルコンテンツの流通を促進しようと国が考えているのであれば、第三者でもコンテンツ流通に関われる道を開くよう強制許諾制度などの検討をすべきである（当事者同士の話し合いに任せただけでは不足である）。極端な話、今までに発表されたコンテンツ全てが流通状態を保てるような環境を整えられるよう（法整備も含め）努力されたい。

元来、著作権や著作隣接権は制作・流通へのインセンティブを確保することを目的に付与されているのであって、これを理由に流通を阻害することは制度の趣旨に反する行為である。流通量の増加を戦略的に行なう必要がある。

第三者がコンテンツ流通に関われるようになれば、それは正規の流通であるのだから正当な対価が発生する。エンドユーザーが流通に関わる場合も今後は考えられるが、これもまた正当な対価（無償の場合もあり得るがこれも含む）を発生させる。こうした流通を活発化させれば市場の拡大も自明である。あとは各流通事業者がサービス競争をすることでユーザーの支持を競うことだ。こうした大きな流れを国が支援していくことを望む。

【音楽配信について】

配信楽曲のラインナップ：iTMS・Mora等での曲揃えの問題
iTunes Music Storeへのソニーミュージックの対応のように、音楽配信競争上の身勝手な論理により音源提供を拒む例が続出する中、正当な価格競争・サービス競争を促進するために対策を打たねばならない。差別的許諾の禁止や、場合によっては強制許諾制度の導入などを検討すべきである（たとえば欧米の音楽配信サービス

	<p>へ提供された音源ならば、当該音源の配信を同様の仕様で行なうことについて日本でも許諾されたものとみなしても問題は少ないと考えられる。例：iTMSの日本版と欧米版）</p> <p>廃盤等の事情があって現在流通していないコンテンツを、配信などの低コスト手段で流通に載せていくことも特に望まれるところだ。強制許諾を認める場合、この「廃盤」等「現在流通していない」ことを要件にするという考え方も可能である。こうすれば、コンテンツホルダーに所有コンテンツの流通を義務化する効果も得られる。強制許諾下で第三者が配信することを好まないコンテンツホルダーなら、自身で流通させることを促進することにもなる。</p> <p>もっとも、強制許諾制度を導入するのであれば全コンテンツが対象となることが望ましい。上記の「要件」の話は一例である。</p> <p>配信で使われる規格（DRM）：オープン化か積極的なライセンス供与をデジタルコンテンツを流通させる際には、著作権等を保護するため DRM（デジタル著作権管理）と呼ばれる技術が使用される場所である。しかし現状として、この規格が乱立している上に互換性が無いため、サービス間の"乗り換え"が妨害されユーザーの囲い込みに繋がるという性質が強く出ている。たとえば音楽配信を例にとると、WMA規格がWindowsでの使用に限られたり（MacintoshやLinuxでは使用できない）、FairPlay規格がiTunesおよびiPodでの使用に限られる（他者の携帯音楽プレーヤーでは使用できない）など、ユーザーの使用機器環境によって選択肢が著しく狭められている。これを放置したままで、規格間でのユーザー獲得競争が促進されるようには全く思えない。</p> <p>デジタルコンテンツWGでも「各企業の規格の囲い込みを防ぎ、国内標準を一本化することで、国際標準の提案につなげる」との方針を打ち出している。このうちの「囲い込みを防ぎ」の部分には共感できる。しかし、「国内標準を一本化」との部分には強い違和感を覚えるところだ。国が考えるべきは、数ある規格の中から「国内標準」を選ぶのではなく、より多くの規格の間での競争を促進し国際的競争力を持った規格を《複数》生み出すことである（技術というものは進化が速く、ある時点で有力とされた規格が僅かな期間で無力化することも考えられるのである。後々の発展を本気で考えるなら「一本化」という危険は冒すべきではない）</p> <p>規格間競争を促進する際にぜひ強く意識していただきたいのは、</p>
--	---

	<p>Windows 等のOSに依存することなく（すなわち Macintosh や Linux でも使える）オープン化されているかライセンス供与を積極的に行なうものでなければならない事だ。国が行なう事業（国会中継の配信や政府発信情報の配信など。例：政府インターネットTV）でOSに依存しない規格を採用するなどの配慮が欲しい。</p> <p>また規格競争を、配信するコンテンツのラインナップで行なうことは避けるよう求める。規格間競争は（前述の利用機器環境に依存するものでないのは勿論）このような配信コンテンツの"囲い込み"によって行なうべきではない。あくまでも規格やサービスそのものの優劣で決すべきなのである。よって、コンテンツのラインナップについては、なるべく同じ条件下に揃えられるように法整備することが望ましい（ある配信サービスに許諾されたコンテンツは、同様の仕様を持つ他のサービスでも許諾されたとみなされるようにするなど）。</p> <p>特に国が発信する情報は、血税が使われている以上、すべての国民が享受できることが必須である。一私企業によるOS・ソフトウェアのみに依存するようなシステム構築が適切であろう筈はない。猛省されたし。</p> <p>価格：再販制の影響による価格高止まりを解消されたい</p> <p>音楽や出版においては、再販制という過保護からの脱却が必要である。特に音楽業界は、これがあるためにエンドユーザーへ思いを至らせることを怠っている。おのれが決めた価格で売るという以外考えられなくなっているのである。その結果CDが売れなくなるのは必然と言えるのだが、それでもCD価格が世界一高い状態のままで今も推移している。市場原理が全く働いていないのである。今のところ音楽配信は再販制の対象ではないとされているが、この価格はCD再販価格を基準に設定されているため 価格競争を阻害する再販制の負の影響から逃れられていない。一般に、新しいコンテンツは比較的高く売れる（もっとも この時点での価格が高すぎれば売れないのだろう）。しかし、発表からある程度 経った後では同じ価格で売れることは期待できない。そこから更に売りたいければ価格を下げるなどの手法が考えられるところだが、今の音楽業界では「売れないから」との理由で廃盤としてしまうことが多い（さもないとデッドストックのまま放置するか）。コンテンツ市場の今後の発展を考えれば、これまでの再販制の失敗を維持するのではな</p>
--	---

	<p>く 市場としてあるべき姿に再生することが必要である。</p> <p>コンテンツ発売からの時間経過に応じた価格戦略を考えさせず、そもそもコンテンツの適正価格を掴む手がかりすら失わせる再販制度の維持は有害以外の何物でもない。再販制を撤廃し、正常な競争下にコンテンツホルダーを晒すことで競争力を増強する必要がある。現状のままではやせ衰えるのみだし、このような脆弱な競争力で世界に進出していくことなど夢のまた夢であろう。</p> <p>映画 DVD よりもサウンドトラック CDの方が高価だという例えがよく為されるところである。</p> <p>CDの内外価格差については、海外原盤の作品と国内原盤の作品、旧譜と新譜の別を意識すべきであり、安易に新品CDの平均価格で比較すべきでない。国内のコンテンツ流通の傾向をきちんと分析するのなら、国内原盤の新譜CDの価格を特に調査しなければならない。</p> <p>サブスクリプションサービスの実現を 価格の問題とも繋がるが、ある程度 市場が大きくなれば、エンドユーザー個人にとってコンテンツ個別課金よりも一定期間定額制の方が便利になってくる(インターネットが本格的に普及し始めたのは、料金定額制が一般化してからだった)。定額料金で一定期間にコンテンツを利用し放題とするサブスクリプションサービスを実現するためには、権利者による包括的な許諾が必要となる。これを可能にする法整備など、国の後押しが望まれるところだ。</p> <p>現在、包括許諾を実現している著作権等管理団体で代表的なのはJASRACである。JASRACが管理しているのは音楽著作物の著作権だが、他の分野(実演家やレコード製作者・映画製作者など)でも同様の包括許諾が可能とならなければ、音楽でも映像でもサブスクリプションサービスでの配信はできない。その反面、JASRACによる包括許諾には分配方法の不透明さなどの問題があり、これを解決しなければ同様の問題を他管理団体にも生じさせることになってしまう。利用者から支払われる金額は包括的な料金であっても、利用コンテンツのデータを提出させて 正確な計算による分配を行わねばならないだろう。</p> <p>デジタルコンテンツに再生保証の義務づけを 「コピーコントロールCD」、「Dual Disc」といった、「著作権</p>
--	---

	<p>保護」を標榜するあまりに規格を逸脱した音楽ディスクが販売されている。これらは、CD規格に従っていれば自ずと保証された再生を、規格外ディスクであるために保証できないとする。コンテンツ商品の販売目的を考えれば、再生保証ができないということは"瑕疵ある商品"と同義であるにもかかわらずだ（なおスーパーオーディオCDやDVDオーディオのように、規格内に著作権保護機能が組み込まれていて再生保証と両立できているものもある。しかし音楽業界は敢えてこれを採用せず、再生に支障あるCD規格外の不良品をバラ撒き続けているのである）。音楽コンテンツ市場を健全な発展へと導くには、こうした規格外不良品を市場から排除しなければならない。エンドユーザーへの被害を拡大させないためにも対処が必要だし、そもそもこれらの似非CDは「著作権保護」に全く役立たない（結局は「違法コピー」を防止するには足りない稚拙な技術なのである）。エンドユーザーの不買運動を招いたという点で、デジタルコンテンツの流通を阻害する要因となっただけだった。</p> <p>こうした再生保証なき「コピーコントロールCD」の問題は、SONY BMGによる「XCP」仕様のディスクが「rootkit」と呼ばれるソフトウェアをユーザーのパソコンに仕込み、その機能を改変・損壊させるという暴挙を世界規模で行なうところまでに至っている（主に海外で販売されたディスクだが、日本での被害も多いとされる）。音楽業界のモラルハザードが行き着くところまで行った感がある。</p> <p>「著作権保護」の名のもとにエンドユーザーの財産を侵す行為は犯罪以外の何物でもなく、こうしたことを厭わない音楽業界の風潮に釘を刺すことも国には求められるのではないか。</p> <p>同様に、SONY BMGのMediaMax仕様ディスクについても、ユーザーに断らずパソコンのシステムを改変・損壊させることが明らかになっている。こうした不良品を頒布しておきながら居直る姿勢は企業として相応しいものではない。SONY BMGを系列会社とする日本のソニーミュージックにも説明責任がある筈だが、未だにそれを全うしていない。また、現在も「セキュアCD」なる規格外不良品を頒布し続けている東芝EMIもまた非難を免れられるものではなからう。</p> <p>コンテンツホルダーのみが流通の決定権を握る構造に問題 現状、映画製作者・レコード製作者等の著作権者・著作隣接権者</p>
--	--

	<p>の立場が過度に強すぎる。資金面や著作権制度面での優位がその一因であるが、その保護に一定の合理性が認められるとしても、実際のクリエイターたる音楽家・映画監督らが作品流通に全く関与できないことには問題がある。特に、音楽分野ではアーティストの意向に反して流通メディアが限定・強制されたり（例：「CCCD」のみの発売、iTMSでの未配信など）廃盤などで流通すら望めなくなる場合が多々見られる。かと言ってアーティスト・監督らへの保護を強めること（たとえば新たな権利を付与するなど）は、コンテンツ流通の阻害要因を増やすばかりで好ましくない。そこで、アーティスト・監督らとレコード製作者・映画製作者との間で意向の衝突があった場合に、コンテンツ流通の意思を尊重できる方策を国が提供すべきと考える（強制許諾制度の検討をお願いしたい）。</p> <p>正当な対価を支払ってコンテンツを入手したエンドユーザーに自由使用の権利をコンテンツを入手するエンドユーザーは、そのコンテンツがどのような形態で販売されていたとしても、自由な態様で何度も繰り返して楽しむことを前提として対価を支払っている。特に、私的領域における複製はそうした目的で行なわれている場合が多い（複製物を生じさせること自体が目的なのではない）。</p> <p>タイムシフト・メディアシフト・プレイスシフト・バックアップ等は公正な私的複製の代表例としてよく挙げられるところであるが、コンテンツホルダーからは不当に敵視される使用態様でもある。しかし経済活動の最小単位であるひとつの家庭内において、同一コンテンツを複数購入するということは一般に予想されない（私的複製によって生じた2つめ以降の同一著作物に権利者利益を推定することはできず、著作権法の保護をこの「権利者利益」に与えることは不適當であると私は考える）。よって、私的複製のたびに権利者への利益還元が必要であるとの考え方は不合理である。ことあるごとに対価を要求されるとなれば、エンドユーザーの側にコンテンツ購入を抑制するインセンティブが生じる（支払総額を考えれば、コンテンツを購入することよりもレンタル+私的複製の方が合理的選択となる）。その結果、当該コンテンツからエンドユーザーは離れていくこととなろう。それがコンテンツ戦略の望むところなのか否か。</p> <p>正当な対価を支払って入手したコンテンツの私的複製については、ユーザーに私的複製の"権利"を明確に規定するか、当該コンテ</p>
--	---

	<p>ンツには「私的複製の範囲内なら無償・自由」との許諾があったとみなすべきである（また、私的録音録画補償金を縮小もしくは廃止すべきである）。</p> <p>無償コンテンツが提供できるように クリエイターらがプロモーション等の目的でコンテンツ無償提供（配信など）できるよう、著作権等の管理団体の規定を改善させることはできないだろうか。著作権者自身が無償提供を認めれば、それに応じて著作権料を免除するなどの方策が採られるようにすべきである。「規程に定められていない」とする管理団体の怠慢により、クリエイターの意思に反してコンテンツ流通が阻害されることは許されない。至急、各管理団体の規程を調査し、こうした措置がとれない規程については改善するよう促すべきである。</p> <p>インターネットでのコンテンツ配信を促進すべき 各権利者が積極的に許諾を行ない、コンテンツ配信が促進されるというのが理想である。しかし現実には、権利者がさまざまな理由をこじつけてコンテンツ配信を阻害する例があまりにも多すぎる。このままでは、コンテンツ提供が進まないまま配信事業の試みが潰されてしまうおそれがある。コンテンツ配信について強制許諾制度を導入する必要性が出てきているように思う（国がデジタルコンテンツ利用の促進を喫緊の課題と考えているのなら、対処必須の課題であろう）。</p> <p>少なくとも、著作権法上で放送・有線放送に認められた優遇措置が、ネット配信でも同様に受けられるよう認めるべきである。</p> <p>エンドユーザーも著作物利用許諾が受けられるように整備すべきデジタル技術とインターネット利用の普及は、コンテンツ流通に大きな影響を与えている。その中でも、従前はプロだけが携わっていたコンテンツ配信等にはエンドユーザーも関われ得るという状況にまで変化してきている。例えば、個人のウェブサイトで歌詞を掲載する、個人のウェブサイトにおいて楽曲を配信する、ポッドキャストの制作・配信時に BMG として楽曲を使う などである。</p> <p>今のところ、個人がレコードの音源等をネットで配信することは出来ない。技術的には可能であっても、それを許諾するシステムが</p>
--	---

用意されていないためである。レコードの音源を配信しようと思えば、音楽著作権を管理する JASRAC だけでなく、著作隣接権者たる実演家・レコード製作者にも許諾を得る必要がある。しかしこれらの著作隣接権者は個人からの利用許諾を受け付けていないという現状にある。また、海外の楽曲の歌詞については、JASRAC が許諾を出すことを怠っているという事実もある。こういった場面について調査し、改善していく必要がある。今後はエンドユーザーも流通に深く関わっていくことが予想される。その際、正式な許諾を出せない状態が続いていたとしたら、無許諾で流通させる口実をエンドユーザーに与えかねない（勿論これは違法行為であるが）。コンテンツ流通におけるモラルハザードを防ぐ意味でも、許諾を求める声があるうちに JASRAC 等の管理団体が対応できるようにすべきである。国が規程の改定を促すことを望む。

【コンテンツのアーカイブ化を促進すべき】

基本線として、今までに流通したコンテンツすべてがアーカイブ化され、ネット配信を代表とする再流通の手段を確保されることが望ましい。しかしながら著作権との兼ね合いもあり、あるコンテンツが保護期間内にあるかどうかで対処法を分ける必要があるかも知れない。以下、著作権保護期間内のコンテンツ・その中でも権利者の同意が得られたコンテンツ・そして著作権切れしたコンテンツに分類して考える。

著作権保護期間内にあるコンテンツについては、強制許諾制度導入などにより流通阻害要因を排除すべきと考える（現状では、「権利行使」と称してコンテンツ流通を妨げる場面が多々見られる）。コンテンツの利用を促進し、それによる経済活動を活発化させることが望まれる。

保護期間内であっても著作権者の同意が得られたコンテンツ（書籍・雑誌に限らない）については、国立国会図書館のデジタルアーカイブに収録しサイトで無償公開できることが望ましい。こうした取組みが次世代の文化発展に資することは間違いない。また国民共有の財産である NHK 制作番組については、英 BBC のようにインターネットで配信できるよう環境整備すべきである（例えばこれの一部を有料配信するにすれば、受信料に代わる NHK の主要収入源となり得るのではないか）。

	<p>著作権切れしたコンテンツの積極利用も促進すべきである。国立国会図書館やフィルムセンターに所蔵する著作権切れ作品をインターネットで配信したり、パッケージ売りのための原版として提供するなどの試みが考えられる。例えば日本では著作権切れした海外映画を 500 円程度で（主として書店で）販売している業者があるが、同様の販売を日本映画でも可能となるよう促してみても如何か。</p> <p>残念ながら映画の著作物は保護期間が公開後 50 年から 70 年に延長されてしまっているのだが、それでも かくうじて著作権切れ作品には日本映画黄金期に突入していった時期の名作が多く存在する。こうした名画に触れる機会を若者に提供することは、未来のクリエイターを生み出していくことに資するのである。コンテンツ制作を志す若者にとって、この時代の日本映画から学ぶべきことは非常に多い（なおクリエイターではない国民にとっても、文化所産への理解を深める機会を提供することは重要である）。</p> <p>民間でも「青空文庫」らのように著作権切れしたコンテンツの再配信を行なっている団体があり、こうした試みに対し国が後押ししていくことも望まれる。法的整備や、底本（複写）の提供などである。</p> <p>上の文章では「法的整備」と書いているが、具体的にどのような方法が考えられるかということについては例示できない。書いた当初は、原著が著作権切れした作品の翻訳（著作権存続中の場合に問題が出る）や校訂（こちら著作権存続中の場合に問題が）について何か手当が出来ないかということを考えていた。翻訳・校訂の問題があって公開できない例もあるからだ。しかしながら、必ずしも原著発表時に為されるとは限らない新訳や翻案などの場合にも同様の著作権が発生することを考えると、原著が著作権切れしたからと言って翻訳・校訂についての著作権を制限することには合理性が無いようにも思える。何か良い解決法は無いものか。</p> <p>既存の翻訳とは別に、国の事業として無償公開用の新訳を作成するという手もある（ネタ元はWG意見募集結果の中の一意見）。原著が著作権切れした作品を新訳で公開するというのは、実は青空文庫でもいくつか見られる。これを翻訳者志望の若者にやらせるようにすれば人材育成の面でも資するし、また ああいったコンテンツが増えてくるのは好ましいことではないだろうか。</p> <p>青空文庫などのような言語著作物のアーカイブプロジェクトは、</p>
--	--

	<p>さすがに著作物としての歴史の凄みがあるというか、著作権切れ作品の豊穡さが他の著作物と比べても群を抜いている（確かに音楽著作物も歴史は長いが、残念ながらその記録方法は楽譜という間接的記録法だった）。日本文学に限定しても既に多くの文化遺産が著作権切れしており、公有に帰しているのである。今後のコンテンツ制作者養成を考える上で、こうしたパブリックドメインを活かさない手は無いし、また著作権保護期間の延長などという 目先の利益に惑わされたような愚行で文化遺産の継承を絶えさせてはならない。著作権保護期間が延長されれば、それだけ死蔵コンテンツが多く存続してしまい、本来ならより多くの作品が帰すべきパブリックドメインが痩せ細っていくのだから。</p> <p>鑑賞のための対価は、その時代を生きているコンテンツ制作者のために支払えば良いのである。過去の制作者には、敬意をもって文化遺産を継承することはあっても、現代の制作者とのパイの食い合いをさせるべきではない（そうでなくても死後 50 年 という厚い保護を受けているのだから）。文化はどこから来て どこへ行くのか、誰のものなのか 誰かが所有すべきものなのか という問題なのである。</p> <p>答えは私ごときが言うべきことではないのかも知れない。が、言っておきたい。</p> <p>過去の文化を背負って創作されたものを、すべて自分のものだと「著作者」が独占することに違和感を覚えるのである（こうして書いている私の意見だって、決して私ひとりで考えついたものではない）。文化は「公有」があるべき姿なのだ。著作権制度はその例外でしかない。</p> <p>【著作権処理の適正化と促進が望まれる】</p> <p>正確な個別徴収と個別分配の実現を目指すべきである。コンピュータ導入などを行ない、包括許諾の際にも権利者の正確な取り分を算出するシステムを構築しなければならない（特に JASRAC の包括許諾の扱いに批判が集中している。改善は急務である）。</p> <p>管理事業者間の競争を促すという著作権等管理事業法の理念を尊重し、権利者が委託管理事業者を変更することを阻害するような規程を是正すべきである（特に JASRAC の著作権信託契約約款第 6</p>
--	---

	<p>条に そのような文面が見られる 他の事業者にも委託する場合には、JASRAC とのやりとりをするための窓口を2つ以上用意することが強制される。そのために追加の出費をしなければならないのである。</p> <p>複数の著作権管理団体の管理権利情報を一括して検索できるシステムを構築すべきである。さらには、一括検索から一つの窓口を通して許諾を申込み、管理団体との交渉に入れるようなシステムも検討すべきである（現状では、各管理団体にコンタクトし管理著作物を調査、許諾を得たい著作物の管理団体を見つけてから交渉に入らねばならない）。こうした一括検索システムを構築するためには、各管理団体に管理著作物の情報公開を義務づけねばならず、著作権等管理事業法の改正も必要となろう。</p> <p>このようなシステムは管理事業者らの自主性に任せるのではなく、国が指導力を発揮し一気に実現すべきものとする。</p> <p>著作権等管理事業者であるにもかかわらず 団体側の不備から目的を果たしていない例として、書籍・雑誌の複写権にかかる各団体や 同貸与権にかかる貸与権管理センターが挙げられる。後者については特に、貸与権管理業務すら始まっていない状態であり、雑誌や書籍に対し貸与権を及ぼすという 2005 年（施行）の著作権法改定時の前提条件すら整っていない。かろうじて「暫定措置」により市場の混乱は避けられているが、このままでは書籍・雑誌の貸与権がまともに行使されないまま混乱することは必至である。</p> <p>国の主導で一括検索・許諾の窓口を設置する際、団体に権利管理を委託していない権利者の情報（連絡先なども含む）も登録されていることが望ましい。ここまで登録情報を集めるとなると、国が主導しないと実現が不可能ではないだろうか。</p> <p>課金システムの透明化が望まれる。現状では、権利者団体の"言い値"をそのまま支払わされる形であり、妥当性の疑われる使用料規程による算出など、その透明性に疑義が多く示されるところである（特に JASRAC に顕著）。権利管理団体側と利用者側との話し合いが決着しない場合には裁定制度を利用させたり、使用料規程に疑義のある個人利用者には権利管理団体との協議を設定したりするなど、使用料の設定が妥当なものになるよう促す必要がある。また使用料の問題は商業利用する企業だけに終わるのではなく、最終的には支払い単価に反映されエンドユーザーにも関わってくるし、今後エンドユーザー個人も許諾を求めるような場面も十分に考えら</p>
--	--

	<p>れる。その意味では すべての国民に知る権利があるとも言え、使用料に関する話し合いは公開の場で行なわれることが望ましい。</p> <p>エンドユーザー個人も著作物利用の許諾を得る機会が今後増えてくることが予想される。たとえばウェブサイトでの歌詞掲載・音楽配信・記事転載などが今のところ考えられる。インターネットでの著作物利用がエンドユーザー個人によって為される環境が整ったことで、こうした個人向け許諾システムの整備は急務と考えられる（これはまさしく新たなコンテンツ市場と呼ぶことができるだろう）。</p> <p>現状、歌詞については外国曲の掲載を JASRAC は許諾していない。レコード音源の配信については、レコード会社・アーティストのいずれにも個人向けの許諾システムを用意する兆しが見えない。新聞・雑誌等の記事については安価で簡便な許諾システムが用意されていない（新聞社・雑誌社や寄稿者から許諾を得るという、ごく一般的な許諾手続を経ることとなる）。</p> <p>【通信と放送との法的融合】</p> <p>放送・有線放送に認められている著作権法上の優遇措置（権利制限）を通信にも適用すべきである（例えば、IP 放送や音楽配信について裁定が受けられるよう規程するなど）。</p> <p>【DRM 規格間競争の促進】</p> <p>DRM 規格間の競争は、その仕様およびサービス内容によって行なわれるべきである。間違っても、利用許諾を受けたコンテンツのラインナップで比較されるべきではない（これで競争を行えば、コンテンツの囲い込みを招いて歪んだ競争が起こる。例：コンテンツホルダーが自社系列の配信サービスのみ許諾を行ったり、ライバル配信会社へ配信しなかったりする差別的許諾の行為など）。こうした事態に陥らないよう、コンテンツ利用企業のための強制許諾制度を導入することが望ましい。</p> <p>パソコン上で利用するコンテンツの場合、Windows だけでなく MacOS や Linux でも使えるシステムを積極的に支援すべきである。使用している OS によって受けられるサービスが著しく制限さ</p>
--	---

	<p>れる事態は、競争政策上 適当ではない。特に国が行なう情報配信や、国のコンテンツ制作の恩恵に与る事業者に対してはOSに依存しない DRM 仕様を義務づけるべきである（少なくとも、行政が提供するサービスは特定のOSやソフトウェアに依存するような仕様で行なってはならない）。</p> <p>国として DRM 規格の一本化は行なうべきではない。あくまでも標準規格の選択は市場に委ねるべきである（技術革新が速いため、ある時点で選択した DRM が翌日には時代遅れになっていることも充分考えられる）。国としてやるべきは、規格間の競争状態を正常に保つことであり、そのための環境整備である。残念ながら、現在の DRM 規格間競争は歪と言わざるを得ない。音楽配信で有力な立場にある WMA 規格（マイクロソフト社）・FairPlay 規格（アップル社）を例に挙げれば、WMA 規格は Mac・Linux で使用できず、FairPlay 規格は iTunes・iPod でしか使用できない。よってこれらの規格間では競争が発生せず、ただ"ユーザー囲い込み"が続くだけで今ひとつ盛り上がり欠けるのである（なお、コンテンツホルダーの差別的許諾もまた「盛り上がり欠ける」理由のひとつである）。</p> <p>DRM 規格のライセンス供与を国として推奨すべきである。複数あるOS環境すべてに対応するソフトウェアを開発することは、DRM 規格を開発する会社にとって大きな負担ではあろう（だからこれまで殆どの DRM が Mac 非対応である）。前述のような不毛な囲い込みを解消するためには、他社に DRM 規格をライセンス供与させることで各OS向けのソフトウェアを市場に送り出せるよう道筋を付けるべきである。仮に複数の配信業者が同じ DRM だったとしても、サービス内容を工夫しさえすれば競争状態に持ち込むことができる。ライセンス供与を推進しても問題はなく、コンテンツ流通促進に資するところである。</p> <p>デジタルコンテンツWGは国内標準「一本化」に拘っているようであるが、これは撤回しなければならない。市場競争に委ね、どの時点でも日本からデファクトスタンダードを生み出せる環境を整えるべきである（米国が握るデファクトスタンダードは必ずしも「一本化」の結果でない。同時に複数の有力規格が登場し競争しているのである）。真の競争力は多様性の中から生まれる。</p>
--	---

	<p>【私的領域での公正使用をユーザーの権利として確立する】</p> <p>再生保証が伴わないコピーコントロール・DRMを禁止すべきである。例えば「コピーコントロールCD」「レーベルゲートCD」「セキュアCD」「Dual Disc」などはCD規格から逸脱した技術を使っているため、発売レコード会社がCD再生機すべてに対する再生保証を拒否している（また、再生機メーカーはCD規格外のディスクの再生が保証できない旨を明言している。再生できなかった場合の対処を拒否しているソフトメーカー側とあわせ、その瑕疵ある商品の責任をどこに求めるべきか明確でない）。不利益を一方的に消費者に押しつけるという、このような問題ある事態は一刻も早く解消すべきである。再生保証とDRMを両立させた規格を用いたメディアは既に存在しており、こちらへ移行するのが筋であることを考えれば、再生保証のない規格外不良品を頒布し続けているレコード会社の罪は大きい。</p> <p>XCP・MeidaMax等のような、ユーザーの許諾を得ずに所有パソコンを改変するソフトウェアを頒布する行為が横行している。このような犯罪行為は厳罰に処すべきである。</p> <p>エンドユーザーが正当な対価を支払い入手したコンテンツについて、メディアシフト・プレイスシフト・タイムシフト（いずれも私的複製の範囲内であり、公正使用と言える）の行為が適法であることを明確化することが必要である。すなわち、こうした仕様態様については私的録音録画補償金制度の対象外とすべきである。</p> <p>著作権法の権利制限規定について、「私的複製の権利があるわけではない」「引用の権利があるわけではない」とは権利者がエンドユーザーに対して頻繁に嘯くところではあるのだが、実際は財産権の行使や言論・表現の自由といったエンドユーザー自身の権利と大きく関わってくる部分でもある。しかしながらエンドユーザーの権利を省みられることなく著作権者（および著作権隣接権者）の「権利」だけが強化されるというのが今までの著作権法改定の流れであった。デジタル技術の発展によりそうしたエンドユーザーの権利が技術的・法的に制限されてくることに対して、著作権法にエンドユーザーの権利を明文規定する必要があると考える。</p> <p>エンドユーザーの権利が制限されていくことは、コンテンツ市場に悪影響を及ぼす。市場でのコンテンツ利用の選択権がエンドユーザーの側にある以上、使い勝手の悪いコンテンツは「買わない」と</p>
--	--

	<p>いう選択肢をとることになるからである。著作権制度の本質がエンドユーザーからの対価の分配にあるのなら、エンドユーザーが「買う」という選択肢を採るよう誘導すべきであろう（勿論エンドユーザーの権利だけでなくコンテンツ制作者の権利も重要ではあるが、それらのバランスをとるのが著作権法の目的である以上、今さら指摘すべきところでもなかろう）。コンテンツホルダー側に傾きすぎた著作権制度を均衡点にまで戻すべきである。</p> <p>【海外との異常価格差および市場分割を是正する】</p> <p>DVD のリージョンコードや音楽配信の国別サービスのように、あるコンテンツの販売地域を国別に限定する市場分割は、日本国内のコンテンツ価格の高騰や国際的なコンテンツ流通障害を招く要因である。是正が必要である。</p> <p>日本のコンテンツ価格について、海外（特に欧米）との異常な価格差が付いているのは、再販制が今も続いていることも原因と考えられる（特にCDの価格差に顕著である）。再販制の過保護によって競争力の低下が著しい音楽業界を立て直すには、正常な競争状態に置くことが必要である。</p> <p>DVD についてはリージョンコードを廃止するか、リージョンコードに反応しない機器の発売（あるいはリージョンコードに反応しないよう改造すること）を認めるなどの対応が考えられる（ネタ元： 弁護士の提出意見）。音楽配信についても、海外のサービスもつかえるよう法整備するか（日本の法律がそれを認めれば海外サービス業者も日本向けに配信を始めるのではないか）、海外で流通している楽曲は日本でも流通できるよう強制許諾制度を設けることが望ましい。</p> <p>デジタルコンテンツ・ワーキンググループ（第1回）の議事録にある、 の発言に異議がある。</p> <p>「例えば、CDの場合、iPodが、今、非常に脚光を浴びておりますけれども、それによってアメリカなども非常に本来のレコードが売れなくなってしまって、タワーレコードが倒産の憂き目に遭っている」と。</p> <p>「今、iPodが非常に話題になっていますけれども、iPodに</p>
--	--

	<p>よって実演家たちに幾ら還元されるかということを考えますと、非常に微々たる金額ではないかと。もう iPod を発明した会社は非常に空前の利益を上げていながら、作曲家、作詞家に対して還元されている金額は幾らなのかという調査を一回この会ですべきだと思います。」</p> <p>こうした発言は事実と反しており、iPod（および発売元のアップル社）を不当に貶めるものである。</p> <p>例えば、アメリカでのレコード売上げが落ちていったのは iPod の発売前である。さらに言えば、iPod と結びつくことで空前のヒットビジネスとなった iTunes Music Store がアメリカで開始されて以来、アメリカのレコード売上げは回復傾向にある。</p> <p>iPod からの権利者への還元という意味で言えば、先の iTunes Music Store は紛れもなく利益還元のビジネスモデルが確立されている。</p> <p>日本で言うなら、iPod で使用されている主な音源は購入した CD・レンタル CD・配信音源である。このうちレンタル CD についてはアメリカに無いので、アメリカでは購入 CD・配信音源ということになる。このうち配信音源は先に論じたように権利者への利益還元がある。購入した CD から iPod へコピーして音楽を楽しむことについては、すでに CD を購入した段階で権利者への正当な対価の支払いは終わっているものであり、これ以上の「利益還元」は必要ないものとする（私的領域内の利用につき、同一の著作物から強制的に何度も対価徴収することは権利者の保護すべき利益から外れている）。むしろ、iPod での利用を前提に購入される CD が増えるのであるから、レコード会社の方からアップル社へ利益還元するのが筋というものであろう（ の理屈で行くのならば）</p> <p>いずれにせよ、 の上記発言は失当である。</p> <p>これはデジタルコンテンツWG（第1回）の議事録を読んだ上で送った意見だが、知的財産戦略本部に対しては議事の進行に絡めて論じることができるだろう。委員をまともな人間に入れ替えるか、調査の上 議事の前提として事実関係を（関係者から）確認して議</p>
--	---

	<p>論に入るようにすべき と。</p> <p>ちなみに、 iPod から著作権者へ「利益還元」する謂れはない。なぜなら、こうした再生機器がなければ音楽はそもそも売れないからである。レコードプレーヤーやCDプレーヤーから著作権者へ「利益還元」せよという議論がかつてあっただろうか？ iPod 等の録音機器の問題に関しては、それによって本来 売れたかもしれない著作物の売上げ減と、録音機器によって需要が喚起され売れた著作物の売上げ増との両方を勘案すべきである。戦略とはそのように立てるものだ。</p> <p>【JASRAC の適正化が急がれる】</p> <p>CD等の市場が縮小傾向にある中で JASRAC の権利料徴収額が増えていく。この傾向が今後も続いていくのは間違いないだろう。コンテンツ流通が促進されればされるほど、発生する使用料も増えていくからだ。しかしながら、問題はそのコンテンツ流通の恩恵に著作者自身が与れるかということだ(与るべきは管理団体では決していない)。『週刊ダイヤモンド』誌 2005年9月17日号で 指摘された幹部報酬・天下りの問題を放置しては、JASRAC に著作権を信託した著作者らへの権利料分配が目減りしたままということになる。JASRAC は『週刊ダイヤモンド』誌に対し訴訟を提起したとのことだが、本来は著作者に分配されるべき使用料をこうした不条理な訴訟に費やすべきではなく、同誌の指摘を JASRAC 自身の適正化の参考とすべきであろう(なお、報道のために「信頼が損なわれた」と JASRAC が主張することは失当である。あの記事に書かれていたことは周知の事実であり、むしろ JASRAC は己の行ないによって信頼を失墜させているのだから)。</p> <p>JASRAC の管理手数料を下げる事が出来れば、そのぶん権利者の分配に充てられる。こうしたことも真剣に検討すべきである(ただし、より正確な徴収・配分を実現するためには予算も必要であろう。その辺りは透明性を確保した検討の末に決定すべきだ)。現状を考えれば、天下りによる高額報酬の問題は解決させ 管理手数料の軽減に反映させることが必須である。</p> <p>著作権管理は、デジタル管理によって利用実態を正確に把握し、正確に権利料を分配するのが基本である。しかし現在の JASRAC はこれすら覚束ない。特に包括許諾時の使用料分配の透明性を確保す</p>
--	---

	<p>る措置をとっておらず、JASRAC 会員からの批判も噴出しているところである。JASRAC が公の信頼を獲得するためには、分配方法がある程度（分配に使っている利用実態データなどを）公開すべきである。</p> <p>コンテンツホルダーが死蔵している著作物について、制作・実演したアーティストの意向があれば流通に載せられるよう法整備すべきである（現状では、アーティストの意向にかかわらず「廃盤」とされれば全く流通しなくなる。この決定権を握るのは著作隣接権者である）。強制許諾制度の導入を検討するとともに、それ以前でも対応ができるようなシステム作り（JASRAC の規程の改善など）を進めることを求める。</p> <p>「それ以前でも対応ができるようなシステム作り（JASRAC の規程の改善など）を進めることを求める」の意図が、自分で書いた文章なのに思い出せない。この流通問題に限って言えば、JASRAC は特に関係ない筈だからだ。基本的に JASRAC は（規程に基づいて）権利料を払いさえすれば許諾が下りる。むしろここで問題となるのは「原盤権」者の方であろう。流通に載せられていない作品の利用を許諾（「原盤権」の行使）できるシステムが用意されれば、問題の一部は解決できるかも知れない。</p> <p>レコード製作者や著作権者によって流通がストップしてしまうような事態はなるべく起こさないように法整備すべきであろう。一度 適法に発表された作品については、アーティスト（実演家）の意思を尊重すべきである。また米国のような、演奏・録音に関する強制許諾制度もぜひ欲しい。既存曲でも新たな視点で演奏されることにより、新たな魅力が提示されることも多々あるからである。それが実現すれば、多種多様のコンテンツが作られ豊穡な音楽市場となる。</p> <p>【規格間の競争を適正化する】</p> <p>デジタルコンテンツWGの方針にある「各企業の規格の囲い込みを防ぎ、国内標準を一本化する」との部分に疑問がある。国が「一本化」を図るべきではなく、複数の規格を並存させながら それらの間に適正な競争を生じさせることを考えねばならない。国に求められるのはジャッジではないのだ。それは市場に委ねていればいい。国が見据えるべきはその先であり、逆に言えば どの国内規格</p>
--	---

		<p>が事実上の標準となっても柔軟に対応できる戦略を立てていくことが肝要である（例えば規格ひとつ変更されただけで全てが崩壊してしまった、アナログハイビジョン放送・地上デジタル放送などのような脆弱な戦略を繰り返すべきではないのである）。</p> <p>デジタルコンテンツを流通させる際に使われる DRM 規格は、特定の OS や機器に依存するような仕様を採らせないよう国が監視すべきである。たとえば音楽分野で大勢を占める WMA（マイクロソフト社）や FairPlay（アップル社）は、前者は Windows 上での使用に限定され、後者は iTunes + iPod に限定された規格である。こういった規格の間では競争が生じないのに等しく、それぞれのユーザーを囲い込んでいるだけの状態である。双方のユーザーにとっては選択肢が全く無い。国が手を入れて、市場活性化を図るべきポイントはここである（複数プラットフォーム対応やライセンス供与の促進が望まれる）。</p> <p>もし国の後押しで新たな規格を立てるのであれば（一本化には反対だが）、前述のように、プラットフォームの限定をせず Windows でも MacOS でも Linux でも使えるようなものを策定すべきである。同時に、規格のライセンス供与を積極的に行なうよう促すのが望ましい。</p> <p>国から発信される情報についても、前述のような配慮がほしい。現状では Windows + Internet Explorer という環境に限定したものが多く、他の環境下でパソコンを使用している国民から不興を買っているところである（OS では MacOS や Linux の利用者、ブラウザでは Firefox や Safari の利用者などが少なくない）。なお Windows と Internet Explorer の組み合わせを強要することは、インターネット利用環境で最も脆弱な組み合わせと評されているだけに、セキュリティの面から言っても好ましくない。</p> <p>規格を複数プラットフォームに対応させるためのインセンティブとして、コンテンツ配信の強制許諾制度を設け、これを利用するための要件として複数プラットフォーム対応の義務を課すという方法も考えられる（また、ライセンス供与等で複数プラットフォーム対応を実現させることも考慮に入れるのが望ましい）。</p>
4 3	個人	<p>1) 知的財産に係る各種の施策が、知的財産基本法の趣旨及び規定どおり、実施されてきたか。特に、知的財産推進計画に基づく施策は、計画どおり実施されてきたか。</p> <p>に付いて意見を述べたい。</p>

		<p>知的財産推進計画 2005 の第 2 章 知的財産の保護の 2. 模倣品・海賊版対策を強化するの 2. 水際での取締りを強化するの(1) 侵害判断・差止めを専門的かつ簡便・迅速に行う制度を確立する、について。</p> <p>これは 2004 年散々騒がれた還流盤等の輸入権・輸入差止申立に係る対象レコードに付いて言えば全く遂行されていない。</p> <p>理由 http://www.jftc.go.jp/pressrelease/05.october/05102001.pdf 音楽用 CD 等の流通に関する懇談会(第 2 回)議事録等の公表について(pdf ファイル)</p> <p>と言う 2005/9 月に公正取引委員会で行われた議事録だが、これの 11 ページの 委員と JASRAC の 委員の発言を見ると「現実の問題として、CD などの録音物の通常の流通がスムーズにいてないというのは さんがおっしゃったとおりです。」という発言がされている。</p> <p>又、13 ページの中国の 氏の発言に対しても委員は「具体的に何年計画とか、そういうことは現在のところはまだ出ていません。」と発言している。つまりこの発言内容から導かされる事は 2005 年の 9 月の段階で何もしていない、という印象を受ける。</p> <p>又、17 ページの 委員の発言では「各社で手続をしておりますので、詳細についてはつかんでおりません。」と言う杜撰さである。</p> <p>そして、21 ページの 委員の発言が端的に物語っているのではないか。22 ページ目~23 ページ目に付いては集計も出来ず、委員の発言に現実性、つまり、データからこれこれこういう被害があった、という物は全く見当たらない。23 ページの 会員の問いに対して 会員は「数字に関して実情を報告しますと、アジアの音楽市場が非常に悪いということがあります。」と発言している。</p> <p>又、アジアにおける日本の音楽市場の進出という見地から考えると、日刊スポーツの 2005/12/26 のニュースで が 4 カ</p>
--	--	---

	<p>国語でシングル発売とか、あるが、ニュースになる程の物である以上、現実としてアジアへの進出はあまりされてない、と考えられるのが妥当であろう。つまり、日常茶飯事としてアジアへの進出がなされているのであればニュースにもならないと考えるのが自然であると思われる。</p> <p>そして、24 ページ目の 会員の「私どもは皆さんの作ったものを売らせていただいておりますが、皆さんが国内マーケットの予測をしますね。この6年間、外れっぱなしですよ。この6年で国内マーケット規模は半分になってしまいました。だからといって図1のとおりに行くかいかないかということに結び付けるつもりはないのですが、予測はあくまでも予測であり、挑戦目標である。」と言うのが物語っているのではないか。</p> <p>2004年の三菱総研の「2012年に7019万枚の邦盤のアジアでの売上が見込まれ、そのうち18%が還流するという見込みを発表しています。1263.42万枚が2012年ということになります。」という物も只の予測にしか過ぎない。そして、「6年間外れっぱなし」なのにこの見込みが当たるとは到底個人的には思えない。</p> <p>又、25 ページ目の 委員の「経済成長率がアジア、特に中国では非常に高く、経済成長率が高くなれば音楽需要も高まるだろう。」と言う発言も単なる予測・憶測である。</p> <p>26～27 ページ目の 会員、 会員、 の遣り取りも注目すべきであろう。 委員の「日本はなぜ並行輸出しないのかな。」の問いに対し、 委員の「高いからですよ」という遣り取りが全てを物語っているのではないか。</p> <p>それは28 ページの 会員の「自業自得」意見からも納得出来るものである。そして、30 ページの 会員の意見が全てを集約している物であると考えられる。</p> <p>一方、社団法人日本レコード協会の「輸入差止申立に係る対象レコードリスト」だが、出鱈目極まりない。例を挙げると東芝 EMI が「Love For NANA Only1 TRIBUTE」を2005/04/21に申立予定に入れたがその後、</p>
--	---

		<p>2005/06/07 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/05/下旬から 2005/06/下旬に変更、</p> <p>2005/06/23 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/06/下旬から 2005/07/中旬に変更、</p> <p>2005/07/25 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/07/中旬から 2005/08/上旬に変更、</p> <p>2005/08/03 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/08/上旬から 2005/08/中旬に変更、</p> <p>2005/08/30 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/08/中旬から 2005/09/下旬に変更、</p> <p>2005/09/29 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/09/下旬から 2005/10/下旬に変更、</p> <p>2005/10/28 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/10/下旬から 2005/11/下旬に又伸ばす、</p> <p>2005/12/02 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/11/下旬から 2005/12/下旬に又伸ばす、</p> <p>2005/12/29 にマレーシアの現地発行(予定)日を 2005/12/下旬から 2006/01/下旬に又伸ばす、</p> <p>と言う様に 2005/12/29 時点で合計 9 回も伸ばしている。このデータからは受理済みにするつもりは全く感じられず、只リストに掲載しているだけである。</p> <p>又、2005/10/25 にはレコード会社 VAP がタテタカコの「そら」の香港、台湾、シンガポールをいきなりリストから削除した。これは還流防止措置を行使するに当たっての実務上の留意事項等について(通知)</p> <p>http://www.bunka.go.jp/1tyosaku/kanryuu_ryuuijikou.htmlの</p> <p>(2) 対象リストからの削除</p> <p>輸入差止申立ての前提となっている国内頒布目的商業用レコードが廃盤となり、当該申立てを取り下げた場合や、本措置の対象期限を経過した等の場合は、上記第3の2の(1)のAの状況表示において、その旨を表示することが必要となるが、これらの場合において、当該表示をした日の翌日から起算して少なくとも30日を経過した後でなければ、当該国外頒布目的商業用レコードの輸入差止</p>
--	--	---

		<p>申立てに係る情報を対象リストから削除しないようにすること。 を明らかに無視した法律違反である。又、発行又はライセンス国等も未定やら現地発行(予定)日はころころ変わるし、本当にちゃんと調べて掲載しているとは全く思えない。</p> <p>自分が数えた所、申立予定タイトルは 2005/12/29 時点では申立て予定は 347 タイトル、受理済みが 162 タイトル、取下げ済みが 1 タイトルで申立予定と受理済みと取下げ済みの合計は 510 タイトルである。税関では 86 件になっているがこれは国毎にまとめていなく、見にくい事この上無い。</p> <p>この表は一見しただけではもう、何が何だか分からない状態になっている。この中では限りなく洋楽であると思われるグレーなタイトルも入っている。(LADY KIM 等)</p> <p>又、税関員の人手不足も考えなければならぬだろう。海賊版、模造品の水際での差止を真剣に考えるのであれば、還流盤輸入権は廃止するべきである。これだけレコード会社がいい加減で、経済的な被害が不透明、曖昧、或いは減少している事実を鑑みると還流盤輸入権の行使は無意味である、という結論に達する。</p> <p>尚、 http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/contents/dezitaru2/2siryou2_1.pdf</p> <p>の 200 番の意見は自分が出した物では無いが全面的に支持する。以上。</p>
4 4	個人	<p>知的財産の政策を考える際には、保護と利用のバランスに重点を置いて欲しい。</p> <p>いくら保護を強化しても、利用されなければ何の意味もありません。</p> <p>保護一辺倒にならないようにお願いします。</p> <p>また、著作権法などを改正したあとに、その後どうなったのかをきちんと検証してください。</p> <p>例えば、映画の著作物の保護期間は 50 年から 70 年に延長されまし</p>

		<p>たが、この延長に寄って未だ保護期間が続いている映画の著作物の商業利用がどれだけ進んでいるのか、そういったことを調査し、保護期間の延長が当初の目的を果たしたのかどうかをしっかりと検証していただきたい。</p> <p>音楽 CD の環流防止措置や書籍・雑誌への貸与権の適用についても同様です。</p> <p>アジアに進出するために環流防止措置を設けた以上、レコード業界はアジアに進出する義務があります。貸与権を適用した以上、貸与権を要求した側はきちんとした許諾体制を作る義務があります。両方とも国会の場で約束したことです。その義務が守られていない以上、一日も早くその権利は剥奪すべきではないでしょうか。</p> <p>法律を作って、改正してそれっきりでは、ダメだと思います。</p>
4 5	個人	<p>まず、知的財産基本法の施行状況に対する意見募集の場を提供いただいた事に感謝もうしあげます。</p> <p>さて、インターネットの普及により、ネット上のテキストアーカイビングの様相、とりわけ、本邦では、死後五十年という著作権保護期間が終了した作家の上掲数は日を追って増加しており、国立国会図書館の「近代デジタルライブラリー」プロジェクトや「青空文庫」など枚挙に限りなく存在し、数々の情報デバイドの克服は、大きな課題であるとしても、国民一人一人がてじかに共有できる所まできている事は論を待たない所です。70 年への著作権保護期間延長は、がこうした新たな形での「文化遺産」の活動を著しく制限する危惧を強く感じ、実施には慎重であるべきと思います。</p> <p>世界、とりわけ先進国での趨勢である、とのご意見も一部にあると洩れうかがいますが、IT 先進国のアメリカなどでも、IT 産業の大手が、世界の書籍などのアーカイビングに積極的であり、訴訟など「既存権益」への挑戦にもやぶさかではないとも聞いています。どうか一時的な「外圧」のみで事を決めるのではなく、世界の「底流」も視野に入れ、大局的なご決断をぜひお願いする次第です。</p>
4 6	個人	<p>文化的活動に音楽が用いられるのは、当然のこととして受け止められることだと思います。</p> <p>例えば、ソーシャルダンス用音楽 CD 輸入盤の楽曲の質に比べ、国内盤のそれははるか足元にも及びません。</p> <p>ダンスは 1 事例に過ぎませんが、音楽の質というものが、どれほど</p>

		<p>文化的活動の質を左右するかの。そのような評価をしてはいないでしょう。</p> <p>知的財産基本法という、文化的行動の規範を変えてしまう法律の改正に、質的な分析を元にした評価基準が取り入れられていないことは、愚かなことではないでしょうか。</p>
47	個人	<p>http://nov.2chan.net/24/ http://dat.2chan.net/18/ TV番組のキャプチャー画像が大獵に貼られて著作権を侵害しさらには番組の中傷どころか他のスレッドを立てた者にたいして誹謗中傷を繰り返しています どうか対処してくださいますようお願いいたします。</p>
48	個人	<p>知的財産基本法の施行状況に関して、 (1) 知的財産に係る各種の施策が、知的財産基本法の趣旨及び規定どおり、実施されてきたか。</p> <p>この件に関しアメリカ政府の要望でもある著作物の保護期間の単なる延長と、北米映画会社の意向によるハイビジョン映像ソフトのアナログ映像出力年限に反対する。</p> <p>昨年も、アメリカ政府が日本政府に規制改革要望書を提出している。 http://japan.usembassy.gov/j/p/tpj-20051207-77.html その中でアメリカ政府は、II.情報技術(IT) B.知的財産権保護の強化において、 http://www.mofa.go.jp/mofaj/area/usa/keizai/pdfs/4_houkoku_j.pdf (8ページ以下) 「米国政府は、音声録音を含むすべての著作物について保護期間を延長することが世界的な傾向である」として、著作権保護期間延長を真っ先に要望している。</p> <p>一方で、アメリカ国内には「フェアユース」と呼ばれる、著作権侵害訴訟において、既存の著作権の主張が、新たな創作活動を阻害しかねない場合に、一定の条件を満たせば、許諾や支払い無しに、既存著作物の利用を継続できる法の解釈がある。 しかしながら、「フェアユース」条項の日本国内における実現は、</p>

	<p>アメリカ政府からは要望されていない。</p> <p>映画監督が、実は貧しい無名時代に過去の映画を大量に見ている例や、日本独自の知財とされるアニメ作品の作家が、既存作品の再利用に寛容な「同人」と呼ばれるアマチュア市場を母体にして生まれている例もある。</p> <p>規定の著作権保護期間を単に延長するだけでは、延長された保護期間から訴訟等を通じて、実質的な利益を大きく得られるのは、既に買い手の付く評価の定まった作品と、訴訟が頻繁にできる資金を持つ、映画会社やレコード会社らに限られることになる。</p> <p>その結果、映画を低廉に見ることのできる私的録画手段が制限されたり、(他人から映像作品を薦める場合に、その都度セルソフトの購入が強いられる。) 「同人」のように既存作品からの二次創作がみられれば即、盗作として訴えられていくような状況となるのでは、過去の作品にインスパイアされて、将来の創作者が新たに各自の表現を確立していく過程の貧富が、無名時代の創作者の経済状態により強く左右されることとなるだろう。</p> <p>これでは、むしろ新たな人材が素養を高める機会を奪うことになりかねない。</p> <p>単に既存の著作権制度を延長するだけでは、既得権者の保護強化にはなれども、知財の価値を最大限に発揮されるために必要な環境の整備に至らないことが分かる。</p> <p>次に、アメリカ政府の日本政府に対する規制改革要望書における f .日米両政府は、技術的保護手段の改善に関して議論を継続する。に関して問題がある。</p> <p>次世代 DVD 機器からの、著作権保護方式「AAC3」による D 端子のアナログ出力禁止決定問題である。</p> <p>この決定には、アメリカ国内映画会社の意向が反映されていると考えられる。</p> <p>次世代 DVD からのアナログ映像出力が AAC3 により禁止される 2014</p>
--	---

	<p>年は、来年 2006 年+TV の部品保有の目処である 8 年を足した値と考えられる。(この 8 年という数字は、かつての通産省の指導によるとされる。)</p> <p>しかしながら、現時点でも各社の自称「ハイビジョン TV」ラインナップや店頭には、デジタル映像入力の無い機種が相当数存在している。また、現時点までの HDMI 端子搭載機でも、次世代 DVD 接続可を謳っている訳ではない</p> <p>。</p> <p>暗号化や相互認証対応のため、最低でも TV 側のソフトウェア更新が必要と考えられるが、メーカーがどこまで旧機種に面倒を見るのか、不透明である。</p> <p>2014 年以降、次世代 DVD からアナログ出力はダウンコンバートでも禁止となると、少なくとも、年末や来年に廉価な HDMI 端子非搭載ハイビジョンテレビを買った者は、2014 年でもテレビの修理は出来るが、映像を映すという性能が一部維持できなくなることを意味する。</p> <p>これまた、将来に禍根を生じさせる恐れが高いと言わざるを得ない。少なくとも、画質を落としてのアナログ出力くらいは認めるべきである。</p> <p>知的財産基本法の第十七条「各国政府と共同して国際的に整合のとれた知的財産に係る制度の構築に努める」あまり、第三条「創造力の豊かな人材が育成され、その創造力が十分に発揮され、」「経済社会において知的財産が積極的に活用されつつ、その価値が最大限に発揮されるために必要な環境の整備」に反するような本末転倒な、偽「改革」知的財産施策となることが無いよう、強く望む。</p> <p>(1)特に、知的財産推進計画に基づく施策は、計画どおり実施されてきたか。</p> <p>知的財産推進計画 2005 知的創造サイクルに関する課題について</p>
--	--

		<p>< 1 > 創造・保護・活用分野に関する課題について</p> <p>1. 創造分野</p> <p>(2) 企業における質の高い知的財産の創造</p> <p>2 . 今後の取組</p> <p>レコード会社の著作権ビジネスの声が目立つ一方で、JASRAC 評議員でもある、作曲家・ さんによれば、本来の主演であるクリエイター（作家）の立場は弱いと指摘されている。 http://www.asahi.com/tech/apc/040729.html 等。</p> <p>このような指摘を考えれば、レコード会社と作曲家・作詞家・歌手との間の著作権をめぐる契約内容につき、金額面や、契約有効期間につき、本当に創作活動を支える内容となっているか、調査と再検討が必要な段階であると考えます。</p> <p>また、CCCD やセキュア CD といった「著作権保護技術付き」音楽ソフトに至っては、それら保護技術（マクロビジョン社の CDS など）のライセンス料のほうが、歌手らに著作権料として支払われる割合よりも高いのではないかと指摘すらある。</p> <p>これでは本末転倒になりかねないわけであり、この点についても、まずは実態を明らかにすべきである。</p> <p>2. 保護分野</p> <p>(1 - 2) 模倣品・海賊版対策（水際）</p> <p>2 . 今後の取組</p> <p>模倣品・海賊版が大量に日本国内に流入する経路には税関手続きが基本的に存在する。 水際での取締りの強化が緊急の課題とされているが、実際に取り締まり作業を行うのは、限られた人員である、この税関職員である。</p> <p>一方で、商業用音楽ソフトでは著作権法 113 条 5 項を根拠に、正規のライセンス手続きを経た正規版ソフトであっても、著作隣接権者</p>
--	--	--

	<p>の指定次第で、税関における差し止め作業の対象に加えられている。</p> <p>日本国内において、音楽 CD は再販制度により売る側が価格を任意に定めることができる。</p> <p>その一方で、国会審議においても、著作権法 113 条 5 項の、「著作権者又は著作隣接権者の得ることが見込まれる利益が不当に害されることとなる」場合が、いかなる状態 （正規ライセンス音楽ソフトの内外価格差がどの程度になった場合、経営にどの程度影響が出るのか）であるか、権利要求したレコード会社側からの説明は説得力を欠いていた。</p> <p>このような、いわば「権利の上乗せ」実現のために、限られた税関調査能力を使っていることは、他方で明らかな権利侵害である模造品・海賊品の流入が続いている状況では、再考すべきである。</p> <p>現実の税関調査能力が限られている以上、少なくとも輸入差止め申立てに係る対象レコードリストへの登録数に上限を設けるなどして、税関手続きは、より権利侵害が明白な模造品・海賊品対策に専念させるべきである。</p> <p>（ 3 ） 施策の実施状況を踏まえ、今後どのような課題があるか、また、今後どのような措置を講じるべきか。</p> <p>基本目標 ～日本を世界トップクラスのデジタルコンテンツ大国にする～</p> <ul style="list-style-type: none"> < 目標 1 > ユーザー大国を目指す < 目標 2 > クリエーター大国を目指す < 目標 3 > ビジネス大国を目指す <p>全てに貢献できる政策として、以下の推進をお願いする。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.既に普及した規格を外れながら、当該規格での再生を意図して販売される、プロテクションシステムの採用を禁ずる。 2.地上デジタルをはじめとする、日本国内のデジタル放送で用いられている、コピーワンスというコピー制御方針を転換する。
--	---

		<p>具体的には、複製世代の一律禁止から、流出時の流出元特定へと方針を転換する。</p> <p>再生できなくても、補償対象外である CCCD、セキュア CD 等と呼ばれる音楽ソフト媒体や、ビクター製 DVD レコーダーで録画した媒体を、ビクター製 DVD プレーヤー（最新型 XV-EXA10 のみ対応）で再生すらできないコピーワンスというコピー制御方針が、ユーザーが手軽に豊富なコンテンツを楽しむ上で、障害になっていることは明らかである。</p> <p>同時に、AVEX 社の CD 売り上げの推移を見れば、CCCD が、デジタルコンテンツ市場の拡大に繋がらなかったことも明らかである。</p> <p>ユーザー性悪説（さらには製造メーカー性悪説）を廃し、その意向も反映させることで、反発を招く商売手法から、お金を払った対価を実感できる商売手法に転換することが、iTunes Music Store に見られるように、コンテンツで商売をする側にとっても、市場拡大で利益に繋がることを認識していただきたい。</p>
49	個人	<p>知的財産基本法の施行状況に関連して、著作権のあり方について意見を提出します。</p> <p>現在、著作権保護期間の見直しが検討されていますが、特に書籍類に関しては、楽曲演奏などと異なり著者の死去から保護期間の算定が開始されるため、現行の 50 年で十分な権利保護がなされていると思われます。各種著作物の保護期間をおしなべて延長することは、文字・活字を通じた文化の伝承を害することになると考えます。</p>
50	個人	<p>日本の音楽の海外での普及活動について</p> <p>1 日本のポップミュージックを海外に普及させるためには、海外に住んでいる方々に日本のポップミュージックを聴いていただくかなければなりません。それには、テレビやラジオなどのようにメディアの側で適宜楽曲をピックアップして流してくれる、いわゆるプッシュ型メディアに日本のポップミュージックを流すことが必</p>

	<p>要となります。</p> <p>そのためには、海外のテレビ局やラジオ局等に日本側で積極的に働きかけて、日本のポップミュージックを流してもらうという方法がまずあります。しかし、東アジア及び東南アジア以外では、そのような方法はほぼとられていないようです。</p> <p>もう一つは、日本側で日本のポップミュージックを含む音楽番組を世界に向けて発信するという方法があります。テレビやラジオなどの電波系のメディアは受信可能な地域が限定されていますので番組を世界に向けて発信することは困難なのですが、インターネット放送であれば、番組は原則として世界に向けて発信されます（例えば、英国のBBCは、ラジオ番組の大部分をインターネット経由で配信しており、その内容は日本でも聴取することができます。）</p> <p>しかし、日本では、レコード会社等が自社が隣接権を有する楽曲についてインターネットラジオ等で放送することに対して許諾を与えないため、日本のポップミュージックはインターネット経由で海外に発信されることがほとんどないというのが実情です。</p> <p>日本のポップミュージックが世界の人々に受け入れられるようにするために、世界中の人々にまず日本のポップミュージックに触れていただくためには、インターネットラジオ等の放送局へ、その規模又は売上げに応じた合理的なライセンス料でインターネット放送についてのライセンスを付与するように日本のレコード会社等に対して指導をすとか、インターネット放送については、放送・有線放送と同様に、正規に収録された音源を用いる分には許諾をとる必要がないこととする（報酬請求権化する）ことが望まれます。</p> <p>2 また、海外の人々が日本のポップミュージックを気に入り、これを購入したいと考えても、これを購入するのは楽ではありません。</p> <p>Amazon.com で購入可能な「Japan」カテゴリーの音楽CDはわずか 3590 点にすぎません（2005 年 1 月 1 日現在）。しかも高い（2005</p>
--	---

	<p>年のオリコン・アルバムチャート年間1位の「MusiQ」(by Orange Range)が44.49ドル、同2位の「ケツメポリス4」(by ケツメポリス)が40.49ドルです。Amazon.comでは、アルバムCDが通常10～15ドル前後で購入できることを考えると、通常商品の約4倍です。)</p> <p>また、iTunes Music Store等の音楽配信サービスで日本のポップミュージックを購入しようと思っても、米国在住者がiTunes Music Storeを利用しても、「Japanese Pop」カテゴリでアップロードされているのは、「The 5.6.7.8's」、「BoA」、「Haco」、「Pizzicato Five」、「Polysics」、「Puffy AmiYumi」、「Sakamoto Hiromichi」、「Utada」の8ユニットのみ、「Japan」カテゴリでも「Buffalo Daughter」、「Cibo Matto」、「Cornelius」、「Kahimi Karie」、「Kawabata Makoto」、「Momus」、「Pizzicato Five」、「Puffy AmiYumi」、「Yoshinori Sunahara」、「Zoobombs」の10ユニットのみ(そのうち、「Puffy AmiYumi」と「Pizzicato Five」はだぶっています。)、「J-Pop」カテゴリでも14ユニットにすぎません。</p> <p>上述のとおり、日本のポップミュージックの音楽CDはAmazon.comのような米国内の大手インターネット通販でもあまり扱われていませんし、扱われていたとしても非常に販売価格が高く、ごく一部のマニア以外は購入する気にはなれないと思いますので、iTunes Music Store等の音楽配信サービスを介して販売することは、音楽CDの販売を妨げることによる減収を招く危険は少ないといえます。したがって、レコード会社としては、もっと積極的に自社音源をiTunes Music Store等の音楽配信サービスを利用して広く世界に向けて販売してもよさそうなものなのに、現実には上記のとおり、日本のポップミュージックはほとんど日本国外の音楽配信サービスでは購入できないという体たらくぶりです。</p> <p>知的財産戦略本部におかれましては、日本のレコード会社に対し、国外の音楽配信サービスを利用して積極的に日本国外にて日本のポップミュージックを販売するように勧告することが肝要ではないかと思えます。</p> <p>二 音楽コンテンツの日本国内での利活用について</p>
--	---

		<p>iTunes Music Store 等の音楽配信サービスを利用していると、私たちは悲しい事実気がつきます。日本の消費者だけが購入できない商品が多すぎるのです。</p> <p>iTunes Music Store においては、クレジットカードのビリングアドレスの所在国毎に市場分割がなされており、日本国内にしかクレジットカードのビリングアドレスがない普通の日本人は、日本国内向けに配信されている楽曲しか購入できません。その点に関しては、アメリカ国内にしかクレジットカードのビリングアドレスがない普通の米国人は、米国国内向けに配信されている楽曲しか購入できないし、フランス国内にしかクレジットカードのビリングアドレスがない普通のフランス人は、フランス国内向けに配信されている楽曲しか購入できないという意味では対等であるとはいえません。ただ、米国国内向けに配信されている楽曲、フランス国内向けに配信されている楽曲、ドイツ国内向けに配信されている楽曲、スイス国内向けに配信されている楽曲 etc. と日本国内向けに配信されている楽曲とが全く別物となっています。そのため、ほとんど国でダウンロード件数が上位 10 位以内に入っている楽曲が日本ではダウンロードできないという事態が頻発しています（むしろ、英米仏独などの主要国の音楽配信サービスでダウンロード件数が上位 10 位以内に入っている楽曲のほとんどは、日本国内ではダウンロードできないと言った方がより正確です。）</p> <p>最近、音楽配信サービスでしか提供しない楽曲というのも徐々にではありますが増えてきました。そのような時代において、日本国内でのみダウンロードできない楽曲があるということは、とりもなおさず、日本国民だけが特定の音楽を聴くことができなくなるということを意味します。簡単に言ってしまえば、「日本人だけが仲間はずれにされている」というのが、音楽配信サービスの現状です。</p> <p>知的財産戦略本部が目指す社会というのは、知的財産権が日本人だけを仲間はずれにすることに積極的に活用される社会ではないはずで、従って、知的財産戦略本部におかれましては、日本政府として、世界各国のレコード会社やレコード会社等が作っている組織に働きかけて、他の先進諸国向けに音楽配信を行っている楽曲については日本国内向けにも配信するように仕向けるか、彼らがその</p>
--	--	---

ような要求を聞き入れないようであれば、音楽配信サービスを行う場合には隣接権者の許諾を要しないとするような法改正を行っていただきたく思います。

三 貸与権

一 昨年の著作権法改正により、書籍・雑誌等の貸与も、無償・非営利でない限り、著作権者に無断で行うと著作権侵害とされることになりました。そのときは、貸与ビジネスを潰す意思是毛頭なく、貸与に関して権利集中処理機関ができるから、適切な利用料を支払えば適法に書籍・雑誌等を貸与することは可能であるという話であったと記憶しています。

しかしながら、書籍・雑誌の貸与に関する権利集中処理機関は未だにできていません。一部の漫画については、そういうものを作ろうという動きはあると聞いていますが、一般の書籍や雑誌等に掲載された文章や挿絵、写真等の著作権者を含めて包括的に貸与権を許諾してくれる機関がないため、公立の図書館を補完するようなサービスを民間企業が行うことすらかなわないのが実情です。これでは、「官から民へ」という現政権の主要テーマとも矛盾しています。

つきましては、知的財産戦略本部におかれましては、出版社や著作権者団体等に対して、期限を明示して上記権利集中処理機関による包括的な利用許諾サービスを開始するように要請するとともに、期限内に、まともな利用許諾サービスが開始されない場合には、貸与については、著作権（禁止権）ではなく、報酬請求権に留めるような法改正を国会に勧告して頂ければ幸いです。

四 著作権者不明の場合の裁定手続

インターネット上には、誰に著作権が帰属しているのかは不明であるが、商業的に利用する価値がある作品がたくさんあります（昨年大ヒットした「電車男」などがその例です。）。これを商業的に利用したければ、著作権法が定める裁定手続を用いればよいのですが、裁定を受けるまでには相当の時間がかかるといわれております。

ただ、裁定を受けるまでに相当の時間がかかるのは、法律でそれだけの時間をかけることが要求されているからではなく、単なる運用の問題ですから、この運用を改善して、「権利が誰に帰属しているかはわからないが優れた作品」が適切に利活用されるようにして

	<p>頂ければ幸いです。</p> <p>例えば、その1案としては、著作権者及びその帰属先が一般的な検索エンジンを用いても探知できない作品については、これを利用したい人が文化庁に裁定の申し出をすると、文化庁が開設するウェブサイトに、そのような裁定申出がなされた旨及び著作権者に関する情報を求める旨の公告を行い、一定期間（2週間程度）が経過しても有益な情報が送られてこなかったときには、使用料の決定と同時に裁定を下すこととする等というものがあり得るかと存じます。</p> <p>五 著作権等の保護期間</p> <p>クリエイターは、自分の死後50年後、75年後のことを考えて創作活動を行うか否かを決定しているわけではないし、企業だって、そんなに長い期間その作品が商業的価値を持ち続けることを前提にクリエイターないし作品に投資するわけではないので、著作権等の保護期間を延長することは創作のインセンティブを高めることにはなりません。他方、著作権等の保護期間を延長すると、本来パブリックドメインとなって新たな創作活動に自由に利活用できるはずのものが利活用できなくなり、却ってこれからの創作活動を阻害します。したがって、著作権等の保護期間を延長することには基本的に反対です。</p> <p>仮に、著作権等の保護期間を延長する場合には、既に創作されてしまった著作物等に関する権利保護期間を延長しても創作のインセンティブが過去に遡ることはありませんから、保護期間の延長を既に創作された著作物等にまで適用するのは不合理です。したがって、著作権等の保護期間の延長は、当該改正法の施行日以降に創作された著作物等に限定して適用されるようにすべきです。</p> <p>それはともかく、これまでの著作権法改正では何度か著作権法の保護期間が延長されており、その保護期間の延長は当該改正法施行時に著作権等の保護期間内にあった著作物等についてまで適用されています。しかし、当該著作物について著作者から著作権を買い受けた者（映画の著作物のように、著作者の参加約束を受けて、著作権を自己に原始取得させた者を含む。）は、以前の保護期間を前提に著作者に対価を支払ったにすぎません。したがって、彼らが著作権等を取得した時点での当該著作物等の保護期間を超える期間の当該著作物の利用によって得た利益を彼らが独占するのは、いわば不当な利得ということが出来ます。つきましては、この利得部分</p>
--	--

		<p>については、著作者（またはその子孫）に返還するか、または、新しい創作者の養成のために寄付させるかして、現著作権者からはき出させるべきだと存じ上げます。</p>
5 1	個人	<p>> 2 . 意見募集対象</p> <p>> 知的財産基本法の施行状況に関して、</p> <p>> (1) 知的財産に係る各種の施策が、知的財産基本法の趣旨及び規定どおり、実施されてきたか。</p> <p>> 特に、知的財産推進計画に基づく施策は、計画どおり実施されてきたか。</p> <p>知的財産基本法に列挙されている事項は、あくまでガイドライン的な内容で最終的に、経済政策として実務レベルで実現可能にさせるためには、本法以外との関連も含めて、政策を実行する必要があり、この問題について正確な見解を与えるためには、2002年に発足した知的財産戦略本部が、どういう理由で発足し、その目的は何かを原点に立ち返って考察する必要があります。</p> <p>本政策の原点は、日本とアメリカを中心に経済政策としての根拠を与えてきた、ケインズ経済学（マクロ経済学）による日米の経済政策が1990年代後半に行き詰まり、経済学者や政府関係者などが解決策を探ってきたが、結局ケインズ経済学の方法論では不可能であることが2002年、政府の経済諮問委員会のメンバにもなっている、 氏をはじめとする、もともとケインズ経済学を推進していたハーバード系の経済学者などによって「否定」された報告書が「モルガン・スタンレーなど」から出され、経済政策を「小さい政府」すなわち、シカゴ大学系の を中心とするリバタリアニズムに基づく経済政策が今後は有効である、という結果に基づいています。 (2002年にケインズ否定 -> リバタリアン移行促進 報告書に基づき、知的財産戦略本部が設立された)</p> <p>もともとの原点は、アメリカで1971年までは、物が不足していた時代でありハーバード出身の 大統領などによる、ケインズ経済政策が効果を上げてきましたが、71年 大統領以降、アメリカが「物余り」を解消するため、消費（浪費）促進へと移行し、さらに金融関係者がケインズ経済政策を海外、特に日</p>

	<p>本にその矛先を向けて、日本政府と日本の経済界に対して、公共事業をはじめとするバブル経済をしかけて、アメリカの国内問題を日本の国内問題への転化政策をしていました。</p> <p>1980年代はまだ米ソの対立があった時代なので、軍事産業への公共投資が大きく、その副産物として、現在普及しているインターネットの通信技術(TCP/IP)など、あるいは軍事用に利用されるコンピュータは小型/可搬型である必要があるため、パソコンなどハード/ソフトともに進化しましたが、</p> <p>90年代、米ソ冷戦終結で、ケインズ経済政策の矛先が政権とともに民生用に向けられたのが1990年代で、その終焉としてバブル崩壊、(ネットバブル崩壊)などがあります。</p> <p>> 特に、知的財産推進計画に基づく施策は、計画どおり実施されてきたか。</p> <p>これを検証するには、ケインズ経済政策(大きい政府主義)とリバタリアニズム(小さい政府主義)との違いを調べ、個々の政策やビジネスモデル、企業形態などについて、ケインズ経済主義の範疇かリバタリアニズムの範疇かにより、ケインズ主義をリストラシ、リバタリアニズムを促進しているかどうかを検証すればよいと思われます。(両立させようとする、一方が他方を妨害することになる)</p> <p>このケインズ経済政策の行き詰まりは、1990年代後半、第2期クリントン政権時代に多くの有識者などが気が付きはじめ、政策転換のために、アメリカの議会を民主党系から共和党系に転換したこと、1998年にロックエラーとロスチャイルドが結びつきモルガン・チェイスに統合されたこと(氏はモルガン・チェイスで、竹中氏と並んで現在の小泉政権の推進者)90年代以前までの、ケインズ経済主導配下で、企業での社内特許をとったような人、音楽家、映画監督、俳優など、いわゆるコンテンツ産業に属していたような人は、「もともとリバタリアン」であり、「自分一人で問題解決ができるような資質を持った人」であったので、産業界が主導していたケインズ経済と相反していたので、いわゆるハリウッドの映画産業とインフラ産業である電気メカや情報通信産業とは、1990年代前半までは、対立が続いてい</p>
--	--

	<p>ましたが、映画タイタニックの手法の成功などの事例（ハリウッド映画にそれまではあまり使われてこなかったCGが映画産業に使われるようになったこと）などにより、産業界を、「産業政策をリバタリアニズムに移行させると、物余りと浪費の問題が解決できる可能性がある」という見解に移行させる要因にもなっています。</p> <p>「ケインズ政策配下での浪費政策」による弊害の例は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パソコンとインターネットという「インフラ普及」のために、素人民間人にネットを使わせる（浪費させる）ため、 「掲示板に、素人に必要もないことを書かせてインフラを使わせる」 「通信販売など、人にお金を使わせるサイト」 「アダルトサイト」 「iModeのような携帯電話によるネット使用」 「ネットでお金の取引が可能になったため、暴力団などが入り込むようになってきた」 <p>などのような「虚業」しか育ちませんでした。</p> <p>（反面、映画タイタニックの手法は、制作者側がケインズ政策により整備されたインフラを有効活用した良い事例。1998年に、ロックフェラー（インフラ投資系）とロスチャイルド（コンテンツ投資系）が結びついたのも、これらの理由によると考えられる）</p> <p>2002年以降の、経済政策の「小さい政府」指向は、「アメリカ追随属国化」推進を加速させることを意味していません。なぜなら、リバタリアニズムはもともと日本人に昔から存在していたもので、現在の日本の官僚／企業社会を中心とした中央集権体制は、明治維新以降および、第二次大戦後、アメリカのマッカーサ政権が持ち込んだ体制（第二次大戦前と後で、覇権国家がイギリスからアメリカに移ったため）であり、1990年代最後の日米ともバブル崩壊（米国のシティーグループ投資のWorldCom破綻、AOL問題など）により、この体制に問題があることがわかり、本来の日本従来姿に戻そうとすることが「改革」を意味する。（厳密には55年体制の改革というより、1971年以降2000年まで続</p>
--	---

	<p>いた「(ケインズ経済政策による)浪費経済との決別」を意味している)</p> <p>これを逆に解釈すれば、日本人がもともと持っていたものが、国際的に利益を得られる対象になる、ことを意味している。(映画がリバータリアンの代表でもある を起用していることは評価できる)</p> <p>(ハリウッド映画が「ネタ切れ状態」で、日本のコンテンツを欲しがっていることに注目。国際的に市場のありそうな日本のコンテンツ産業を推進し、日本を有利な立場に導くべき。首相：「日本の有能なクリエイターはどんどん海外へ出て行って、優秀なことを見せつけてやればいい..」)</p> <p>さらに重要なことは、日本のリバータリアニズム回帰を、アメリカと中国の代理戦争の道具にされない注意が必要。</p> <p>リバータリアニズムを推進するということは、日本が独立した軍事力を持つことを意味するが、「軍事力は、攻撃されたら阻止する」目的であり先制攻撃を意味しない。</p> <p>リバータリアニズムは、日本の特許 / 著作権を侵害する中国と距離をおくことで、日本が、アメリカ - 中国の代理戦争に利用されないように注意する必要がある。</p> <p>> (2) 実施した施策は、知的財産立国に資するものとなっているか。</p> <p><有効であった政策></p> <ul style="list-style-type: none"> ・信託業法改正による、映画や音楽などコンテンツ制作への出資が可能になったこと ・著作権管理団体が JASRAC 以外に認められるようになったこと ・会社法改正により、株式会社の最低資本金制度が廃止されたこと ・音楽CDの還流防止策 <p><問題があると思われる事例></p> <ul style="list-style-type: none"> ・以下、に述べる 「既得権益のある組織や人間」の改革に関係した問題について
--	--

		<p>> (3) 施策の実施状況を踏まえ、今後どのような課題があるか、また、今後どのような措置を講じるべきか。</p> <p>知財戦略本部の専門調査会の関係者は、いわゆる有識者の集まりで内閣関係者は「直接的には」含まれていない。</p> <p>現在残されているのは「既得権益のある組織や人間」の改革に関係した分野だけなので、郵政改革のように、小泉首相のところまで持っていけないと改革不可能な問題のみ残されている。</p> <p>信託業法改正によるコンテンツ産業への投資や、会社法改正は、既得権益を失う人が全く無いため、金融関係者や経団連からの提案と時限付き改革一次特例法のような「実験手法」で実現できたが、コンテンツ産業での、クリエイターの利益の回収方法（お金が誰に支払われるべきか）にまつわる問題、および、著作権管理団体の任免権のように「利権を第三者に付与できる権益」などは、改革によって既得権益を失う人や組織（企業や官僚など）が出る可能性があるが、これらを最後の改革まで完了させないと、結局何も変わっていないこととなります。</p> <p>（信託業法が施行されたのに、利用状況が思わしくない... の理由は、現状で利益回収の分野がまだ改革されていないので使いたくても使えない。）</p> <p>首相が言った「私は殺されても改革を断行する」必要がある（と思われる）ものを、（ 政権中、2006年9月までに改革完了の必要があるもの）以下、列挙します。</p> <p>1. 厚生労働省、財務省関連への改革 会社法改正により、クリエイターが一人で会社を設立して利益を上げられるようになってきたが、 財務省、消費税の中小企業等に対する特例措置、 http://www.mof.go.jp/jouhou/syuzei/siryuu/303.htm などにある、みなし仕入れ率が、 製造業 70%</p>
--	--	---

		<p>サービス業 50%</p> <p>で、知的財産による収入が主たる収入源である、クリエイター1人の会社が、製造業に該当するのかサービス業に該当するかという問題で、「製造業」区分にはすでに、出版業/音楽テープなどを製造する業種のみ定義されているが、ゲームソフト制作者やアニメ制作者などコンピュータソフトとしての著作権収入の会社は、製造業に入れるべきであるが、現在、ソフトウェア関連は、一括してサービス業扱いされている点、について製造業区分に「ソフトウェア業として著作権料が主たる収入の業種」を追加すべきである。</p> <p>この問題は、アニメ制作者は「役務による労働賃金が主たる収入ではなく著作権使用料による収入」を明確に定義することで、アニメ制作者に対する正しい報酬を「法的」に実現できる。</p> <p>もともと、この「製造業」「サービス業」の業種区分はケインズ経済政策における業種区分、から定義されたもので、ケインズ経済では定義できない</p> <p>「知的財産に基づくロイヤルティ収入」は、役務決済に基づくサービス業には入れるべきでない。</p> <p>(著作権料を支払われる権利を有する企業の業種は「知財製造」であり、知財製造の過程で必要とするパソコンや制作するために利用するアニメ/CG制作ソフトの購入など、設備投資が必要であり、設備投資により他へ消費税を払っているため、「みなし仕入れ率」は製造業と同じはず)</p> <p>さらに、日本の厚生労働省/財務省では、中小企業/大企業の区別を雇用されている労働者数と有体物固定資産数のみによって定義しているが、会社法改正に伴う、会社規模とは、あくまでキャッシュフローによるもので従来型の会社規模により区別すべきでない。(例: さんのように、1人(実際は父親含めて2人)で、課税所得 10億円で 3億円余りの納税をしている。東芝EMIは、さらにこの10倍の利益を得ているはず。この さんの1人会社は「従業員300人に満たない中小企業」とは言えない)</p> <p>2. 文化庁 vs 特許庁 官僚縦割り問題</p>
--	--	---

	<p>り上げがネット販売が普及した現在も大きいこと。</p> <p>アーティスト側はネット販売だけに特化したくないが、JASRACへの信託をしたくないがために、ネット販売だけに対応しているケースが多いこと。</p> <p>この問題は、放送事業者側が音楽の放送使用をblanketにより「JASRACにしか」決済していないこと、への問題であり、総務省経由で、放送事業者に対して著作権使用料決済を複数当事者に決済することを法的に義務づける必要がある</p> <p>4. 日本のコンテンツ産業の国際化対応遅れ（あるいは無視）問題</p> <p>コンテンツビジネスを国際化させようとしているにもかかわらず、日本のコンテンツ産業（放送／映画／音楽関係者）の参考意見が、今までの従来型の国内ビジネスに事例のみであること。</p> <p>国際化させるために、強制的に変えないといけない制度などを明確にすべき。（ここで言う、国際化とは、欧米市場を示す）</p> <p>例：独占禁止法によるもの。 音楽CDレーベル会社と流通会社の強制分離 （レーベル会社とレーベル著作権はアーティストに帰属させ、従来のレコード会社は流通のみに法的に制限させる）</p> <p>アーティストプロダクションの放送制作会社の独占体制の禁止（著作物のパッケージ販売と流通のみで良いビジネスであれば、アーティスト自身のマネジメントは必要無いので、個人で会社設立してビジネス可能であるが、アーティスト自身がテレビ出演をする必要がある場合、あるいは日本全国ライブツアーなどをする場合、特定のマネジメント会社に所属しないと活動できないケースが大半である。</p> <p>アメリカでは、アーティスト本人、あるいはマネジメント会社が誰からでも仕事を受けている。</p> <p>「ハリウッドでは個人でも才能があれば活動できる」理由は日本でのマネジメント問題、がアメリカでは無いため。（マネージメ</p>
--	---

	<p>ント分野に暴力団が入り込んでいるため))</p> <p>米国のミュージシャンユニオンなどの労働団体からの「日本たたき」防止のため BMI/ASCAP の日本直接投資法人設立の必要性について、前回の意見書に記述しましたが、その後、アメリカの音楽家などに打診した結果、日本在住音楽家などが、BMI/ASCAP の会員になれば、米国進出しても「なぜ日本人の音楽家が、わざわざアメリカへ出てきて、我々の仕事の市場を取るのか…」というアメリカ進出にまつわる「日本たたき」の防止になる（JASRAC ではなく、BMI のメンバであれば、アメリカの他の BMI メンバと同調していると思われるため）</p> <p>5. FM 音楽放送事業の自由化の必要性</p> <p>「著作権という考え方は 20 世紀までの古い考え方である」と主張する人が Winny など違法音楽ファイル交換ソフトの制作者など（主に左翼系）から出されていまして、コンテンツの提供費用を広告費用でまかなえば、消費者は著作権料を払う必要がなくなるのが 21 世紀の方法だ、と主張する人々です。</p> <p>これらは典型的な「ケインズ経済の末端であるマルクス主義の社会主義主張」によるもので、著作権の考え方は、ケインズ経済ではなくリバタリアニズムを原点で出てきた考え方です。</p> <p>ケインズでは、「需要は常に存在して、効率追求すれば、消費者に提供しやすくなり消費者が利益を得られる」という考え方で、広告費用でまかなう、消費者負担ゼロは、この効率追求によっていますが、無料で提供される音楽などのコンテンツが消費者が本当に欲しいものか、の（消費者側での）判断がありません。（無料で聴かされる音楽は、消費者を不愉快にさせる）</p> <p>従って、消費者が音楽 CD を有償で購入するという「著作権料を支払う」ということは、リバタリアニズムに定された、「2 者間での契約」を意味し、音楽の生産者と消費者に対等な利益を与えます。</p> <p>「放送などで流れてくる音楽は CM があるため無料ではないか」は、放送は、「その音楽がどのようなものか消費者が判断するための情報を得ている」目的のためであり、音楽が消費されたとは解釈されません。</p>
--	---

	<p>この区別がついていなかったのが、情報を得る目的で発信される、従来アナログ放送と、デジタルであるネット放送が、同次元で扱われていなかったことへの弊害です。</p> <p>著作権料収入に基づく音楽クリエイターが、リバータリアニズム経済 配下で利益を得るための「効率追求をするには」、アメリカでの放送規定を日本にも取り入れ、音楽ジャンル専門放送（放送提供者が特定の信条のもとに、うちは、こういう形態の音楽のみ放送するという）制度が必要です。</p> <p>（衛星放送(SkyPerfec)に、音楽専門チャンネルはありますが、ジャンル専門放送はまだ日本には無いため、小電力アナログFM放送に限って認可すべき。</p> <p>現在、日本各地で、76MHz -90MHzには、それぞれ地域で周波数の空きがたくさんあり、小電力なら他地域への混信は引き起こさない。</p> <p>現状では放送事業は「公共性維持」のため、放送倫理委員会をもうけて、放送内容のチェックが必要。あるいは、防災無線としてのFMのみ認可されている。</p> <p>「大きい政府」としてのNHKが受信料を取って「可能な限り広範な音楽ジャンル」を扱った（放送した）としても、「誰の音楽の何を、放送することを、誰が決めたのか」が、「NHKの人間が決めた」ことにしかならず、これは、ケインズで言うところの「官僚が決められる権限を持っている」ためであり、小さい政府であるリバータリアニズムでは、「誰の音楽の何を、放送することをめる」権利は、音楽の制作者である著作権者の意思、が働くべき、と規定されること。</p> <p>そのため、誰の何という音楽を放送で流すか、という制作者側の信条が反映可能な、音楽ジャンル専門放送が音楽コンテンツ推進のために必要、ということになる。）</p> <p>（NHKの紅白歌合戦で、スキウタをやっても、結局何も変わらなかったこと。みのもんたが大変怒っていたこと..などで、NHKのような「大きな政府」は機能しないことが証明された。</p> <p>NHKの紅白に出ている「暴力団系音楽会社」に「殺されても改革</p>
--	--

		<p>する」という、 首相のような意向が必要)</p> <p>本来、コンテンツ産業の方を振興すべきなのであるから既存メディア上での改革を進めるべきであり、デジタル化によって別メディア上でのみ対応させようという考え方は、結果として、デジタルインフラの普及が目的になってしまう。</p> <p>デジタル化が進む2010年以降まで待つことはできない。</p> <p>野球の球団改革のように、既存のシステムを現時点で強制的に変える必要がある。</p> <p>総務大臣になった直後、ソフトバンクが携帯電話事業参入が可能になったが Yahoo/Softbank は、インフラで利益を上げる気はなく、コンテンツ産業普及のため、インフラの経費を競争原理で低下(デフレ誘導)させ、消費者のインフラ経費を節減させて可処分所得をコンテンツに向けさせる方法を取っている。</p> <p>(以前、NTT, KDDI 独占時代は、インフラ提供者がインフラで利益を上げる方式であった。従って、デジタルコンテンツ調査会に、(株)ACCESS (NTT, NEC系が大株主)(株)インデックス (三菱商事系)が入っているは好ましくない、と前回私は報告しました)</p> <p>以上、今後の改革事項について、知財戦略本部調査会は、「何の目的のために、何を、どのように、いつまでに(可決可能日付付き)決定すべきか」を明確にすべき。</p>
5 2	個人	<p>著作権物の保護期間の延長について</p> <p>現在、文化庁で著作権保護期間の延長が検討されていると聞くが、これには反対である。</p> <p>現在の著作権保護期間は著作者の死後 50 年間であるが、これはすでに十分長い期間である。これ以上保護期間を延長することは、創作・文化活動の面でむしろ弊害が大きい。</p> <p>以下にその理由を述べる。</p> <p>まず著作権法の基本に立ち帰ってみたい。著作権法の目的は、その第一条に「文化の発展に寄与すること」と明確に書かれている。文化の発展をはかるための手段の一つが著作権保護であり、これによ</p>

	<p>り創作(著作)活動が促進されるよう動機づけられる。 しかし発展をはかるもう一つの要素として、著作物の利用の促進という面がある。</p> <p>つまり著作物は使われてこそ文化の発展にとって意味があり、使われることで利用者も著作者も共に利益を得る。ところが著作物の保護と著作物の利用は相反する面があり、著作権法では両者のバランスをうまく取ることが重要である。</p> <p>しかしながら、昨今は著作権の強化のみが一方的に進んでいるが、行き過ぎた権利強化は著作物の公正な利用を抑制するため、むしろ文化の発展を阻害しかねない状況になってきている。例えば著作物の利用に関するコスト(利用料や許諾の手続きの繁雑さ)が高くなれば、利用者の立場の人間は著作物を利用することをそもそも諦めてしまうだろう。そうなれば著作権者にも利用の対価が支払われなくなるので、著作権側、利用者側双方にとって不利益となる。</p> <p>以下に保護期間に関して論じる。保護期間をこれ以上延長したからといって、それが著作活動を促進することになるだろうか？ 創作者は、自分の死後の保護期間のことを考えて、創作活動をしているわけではない。つまり保護期間が自分の死後 70 年なら創作する気になるが、50 年では短いので創作したくない、などという状況が考えられるだろうか？ すでに十分長い保護期間が設定されているのだから、これ以上保護期間を長くしても創作活動の動機付けを強化することにはならない。それなら保護期間を延長する必要は無い。</p> <p>また著作物の再利用は、新しい創造活動のために不可欠である。全く無から新しい著作物を創作するということはありません、ほとんどの創作活動が既存の著作物を何らかの形で再利用して、これに新しい要素を加えることで、新しい著作物を創作している。つまり創作者(著作者)は同時に利用者でもある。すなわち保護期間のこれ以上の延長は、将来の創作活動にとって重要な障害になるものである。</p> <p>著作権保護期間が長過ぎる場合のもう一つの弊害は、期間中に著作権者が不明になることと、著作物そのものが失われる場合があることである。誰が著作権者なのかが不明であれば、その著作物を利用</p>
--	---

		<p>したい人がいても、許諾を得るためのコスト(著作権者を探すコスト)が極めて大きくなるし、最悪 再利用そのものが不可能になる。</p> <p>また長い期間 著作物が使われないと、その著作物そのものが紛失することも起きる。</p> <p>すでに数十年前の映画等のマスターテープが失われているという報告もある。</p> <p>現在の保護期間でもこのような問題が起きているのだから、保護期間をさらに長くすれば、より大きな弊害が起きることは確実である。</p> <p>以上</p>
5 3	個人	<p>知的財産基本法にもとづく施策の今後の課題について、意見を申し上げます。</p> <p>「知的財産推進計画2005」によれば、文部科学省は、著作物の保護期間の在り方について検討を行い、「2007年度までに結論を得る。」といたします。</p> <p>検討にあたっては、インターネットの普及が、公有となった「知的財産の活用」に与えているプラスの影響を踏まえ、保護期間の延長によってこれを損ない、知的財産基本法の目指すところを阻害することのないよう、現状維持の成案を得られることを求めます。</p> <p>【著作権保護期間の延長に反対する理由】</p> <p>コンピューターとネットワークの普及により、著作物の利用に関して、新しい可能性が開けています。</p> <p>これらの仕組みを利用して、作品の収蔵と配布のコストを、大幅に下げることが可能になりました。文化的所産を広く共用するための図書館型施設を、安価に整えて維持する道が開けました。</p> <p>電子化にはまた、文章による作品を音声に変換して、視覚障害者の読書要求にこたえらるといった、新しいメリットも期待できます。</p> <p>保護をある時点で打ち切ることで、文化的な所産の利用を促進しようとする著作権制度の考え方は、電子的な複製技術の普及によって、これまで以上に大きな効果を発揮し始めています。</p>

		<p>従来通りの死後 50 年までの設定で、著作権者はこれまでと変わらない保護を受けられます。</p> <p>一方利用者側は、電子複製環境の発展に連れて、公有化に伴うメリットを、より大きく享受できます。</p> <p>保護期間を現状のまま維持すれば、創作活動をこれまで通り支援しながら、作品の利用をよりいっそう促進することが可能です。</p> <p>著作権法が目的とする「文化の発展の寄与」、知的財産基本法が目的とする「知的財産の創造、保護及び活用」にとって、保護期間の現状維持は、有利な選択であると考えます。</p> <p>他方、保護期間を延長すれば、公有作品はより古いものに限定され、著作物の利用促進の観点からすれば、マイナスの効果が生まれません。</p> <p>個人の創造力は、生物的な死によって失われることを踏まえれば、死後 50 年の保護期間を 70 年に延長することで、創作に、より手厚い支援を与えられるかは、はなはだ疑問です。</p> <p>よって私は、著作権保護期間の延長は行わず、現状を維持されることを求めます。</p>
5 4	個人	<p>第 4 章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組み</p> <p>1 .コンテンツビジネスの飛躍的拡大(施策：60点、実行30点、成果：10点)</p> <p>我が国は世界有数のコンテンツ大国であるにも拘わらず、我が国自身の認識が低い。業界の近代化や合理化はなかなか進まない。評価手法や資金調達において部分的な進展が見られる。創作、保護、活用、流通を含めたコンテンツ人材の育成についても、多少の育成機関が誕生しているが、盛り上がりは今ひとつである。コンテンツ流通についても市場の形成など今後の課題は多い。</p> <p>コンテンツの飛躍的な進展を図るため、また我が国特有のコンテンツの安易な海外流出や、模倣に対しては、特別の対策や保護法が今後必要になる可能性もある。</p> <p>2 .ライフスタイルをいかしたジャパンブランド戦略(施策：50点、進行：20点、成果：なし)</p> <p>現状においては、食生活、住環境、文化伝達手段である移動輸送面においても、毎日のように暗いニュースが流れている。かつての、</p>

		<p>体にやさしい日本食、日本文化、正確無事故の輸送手段の面影が薄れている。</p> <p>産業再生の兆しが見え始めた状況であり、伝統文化と先進文化の調和のとれた現代ライフスタイルによって、荒んだ日本人の心を洗いなおす絶好の機会である。衣食住のすべての文化においてジャパンスタイルの推進、地域ブランドの推進が今後の課題であり、より具体的な国家的な施策と実行手段が望まれる。</p>
5 5	個人	<p>004 年の著作権法改定（施行は 2005 年 1 月 1 日）により、商業用レコードの還流防止措置が創設され、また書籍・雑誌に貸与権が及ぶこととなった。それぞれについて、施行後 1 年の状況を以下考察したい。</p> <p>【還流防止措置】</p> <p>2005 年中に アジアでライセンスされた邦楽 CD、および差止申立ての受理された CD があまりに少なすぎる。還流防止措置の目的は邦楽 CD のアジア展開を促進することにあっただが、日本レコード協会の調査によると、2005 年上半期ではむしろ前年比 21% 減であることが明らかになっている。2005 年全体では最終的に前年並みにまで回復する見通しとのことであるが、これでは還流防止措置を創設した意味があったようには思われない（自由貿易の国是を曲げてまで創設された制度だけに、効果が得られなかった場合は撤廃すべきである）。</p> <p>なお アジアでライセンスされた邦楽 CD、および税関に差止申立てされた CD に関する集計データを以下に幾つか引用する。</p> <p>2005 年 1 月～3 月 ライセンス 延べ 229（133 タイトル） 知的財産推進計画 2005 「知的財産戦略の進捗状況」より</p> <p>2005 年 4 月 8 日 時点 申立予定 延べ 17 受理済み 延べ 9 ブログ 『Where is a limit?』 調べ</p>

		<p>2005年1月～6月 ライセンス 延べ 494 (286 タイトル) 受理済み 延べ 32 (13 タイトル) 日本レコード協会調べ。 前年同期からライセンス 21%減。 タイトル 23%減。 なお 2005年は 最終的に前年並みになる見通しとのこと。 公正取引委員会『音楽CD等の流通に関する懇談会(第2回)』 資料より。</p> <p>2005年6月30日 時点 申立予定 延べ 226 受理済み 延べ 34 ブログ『Where is a limit?』 調べ</p> <p>2005年9月6日 時点 申立予定 延べ 276 (153 タイトル) 受理済み 延べ 81 (39 タイトル) 公正取引委員会調べ。 『音楽CD等の流通に関する懇談会(第2回)』 資料より。</p> <p>2005年9月6日 時点 申立予定 延べ 275 受理済み 延べ 85 取下げ済み 延べ 6 ブログ『Where is a limit?』 調べ</p> <p>2005年12月26日 時点 受理済み 延べ 157 (82 タイトル) 申立予定 延べ 352 取下げ予定 1 タイトル (計 510) ブログ『Where is a limit?』 調べ</p> <p>全体を通して見ると、アジアでのライセンス数が前年割れである 以外に、そのライセンス数が差止申立受理・申立予定の合計を上回 っていることが判る。すなわち還流防止措置を利用していない邦楽</p>
--	--	--

	<p>アジア盤も存在しているということである。日本レコード協会は差止申立てを行なう盤はすべて「輸入差止申立てに係る対象レコードリスト」に掲載するとの方針であるから、ここに掲載されず アジアでライセンスされた盤は輸入可能であると思われる。そこで問題になるのは当該盤に「日本国内頒布禁止」の表示が付けられていないのかだ。この辺り、レコード協会には実態把握および適正化の努力義務があるのではないか。</p> <p>ライセンス数はともかく、差止申立予定数と申立受理数とを比較しても、受理済みの盤はあまりにも少ない。特に、日本レコード協会での公表リストに掲載され現地発売から半年も経過していながら、「申立て予定」のまま放置されているものが のべ 114 項目（タイトル数にすると 70）ある。</p> <p>上のデータは、2005 年 12 月 29 日 現在のリストを元に、現地発売が 2005 年 6 月 30 日 以前のものを計数した。ちなみに同条件で「受理済み」の項目は のべ 120（タイトル数にすると 60）ある。本来「受理済み」で然るべきの項目のうち、半分程度しか実際に「受理済み」となっていない訳だ。</p> <p>還流防止措置の実効性を得るためには、アジア盤が発売される前に申立てが受理され、輸入が止められるようであればならない。その意味では、この「申立て予定」が当該盤発売後も（まして半年ともなれば尚更）続くのは、還流防止措置の正当性をレコード会社自らが失わせるものであり、同措置を続けていく意味があるのかという疑義を生じさせるところである。</p> <p>逆に、「申立て予定」のままでもレコード会社が慌てずに済むということは、輸入差止申立てが受理されなかったものでも還流防止措置の恩恵に与っているのではないかという疑義が生じるところである。還流防止措置に限らず、税関への輸入差止申立てについては申立て時点から輸入が止められているとの報道もある。税関の実務として、還流防止措置においてどのような扱いが為されているのか、もっと詳細な情報 公開が欲しいところである（申立て中・申</p>
--	--

	<p>立て受理における輸入差止のタイミングや、申立てしている盤のデータなど。なお現在は、申立ての受理された盤のみが公表されている。）</p> <p>還流防止措置に限って言えば、申立て盤が措置適用要件を満たしているか否かが申立て受理という事実でしか判断できず、「日本国内頒布禁止」表示や国内外のライセンス料の比較などの正確な判断が要求されるため、申立て受理の時点で初めて差止めるのが適当である。本来 措置適用要件を満たさないような盤が虚偽の申告によって差止められ、本措置創設時に懸念された無差別的な輸入制限を引き起こす結果となる。慎重な実務が求められるところである。</p> <p>還流防止措置の対象となるべき邦楽盤については、日本レコード協会が公表する</p> <p>レコードリストで申立て予定・受理済み等の情報が参照できるところである。が、このレコードリストには現地発売日やタイトル・品番などの記載に不備が多く見られる（「未定」や度重なる変更など）。また、申立て予定のまま記載内容が変わらず、本当に申し立てが為されているのか判然としないものすらある。酷い例だと「申立て予定」のまま、結局 無断で削除されたものすらある（文化庁によるガイドラインでは「取り下げ予定」でしばらく掲載した後に削除することとなっている）。このようなレコードリストの不備を、レコード協会に是正させる必要がある。</p> <p>なお、レコード協会のリストの不備で特に酷いものでは、次のような例がある（ブログ 『Where is a limit?』 調べ）</p> <p>東芝 EMI 発売 『Love For NANA Only1 TRIBUTE』 2005年4月21日 「申立て予定」としてリスト追加 2005年6月7日 マレーシアの現地発行(予定)日を 2005/05/下旬から 2005/06/下旬に変更 2005年6月23日 マレーシアの現地発行(予定)日を 2005/06/下旬から 2005/07/中旬に変更 2005年7月25日 マレーシアの現地発行(予定)日を 2005/07/中旬から 2005/08/上</p>
--	--

		<p>旬に変更 2005年8月3日 マレーシアの現地発行(予定)日を 2005/08/上旬から 2005/08/中旬に変更</p> <p>2005年8月30日 マレーシアの現地発行(予定)日を 2005/08/中旬から 2005/09/下旬に変更</p> <p>2005年9月29日 マレーシアの現地発行(予定)日を 2005/09/下旬から 2005/10/下旬に変更</p> <p>2005年10月28日 マレーシアの現地発行(予定)日を 2005/10/下旬から 2005/11/下旬に又伸ばす</p> <p>2005年12月02日 マレーシアの現地発行(予定)日を 2005/11/下旬から 2005/12/下旬に又伸ばす、</p> <p>2005年12月29日 マレーシアの現地発行(予定)日を 2005/12/下旬から 2006/01/下旬に又伸ばす、</p> <p>2005年12月29日の時点で合計9回の発売日延長を行なっている。なおこのタイトルはマレーシア盤に限らず、1枚も「受理済み」とはなっていない。そもそも申立て自体が行なわれているのか疑問のあるところである(レコードリストの記載によれば、マレーシア盤以外は既に発売されているようだ)。</p> <p>VAP 発売『そら』(タテタカコ) 2005年10月25日:レコードリストから無断で削除。</p> <p>また、2005年12月29日現在のレコードリストでは次のような不備がある(ここだけ私自身の調査)。</p> <p>ユニヴァーサル『エンジン』(オリジナルサウンドトラック)台湾盤 現地発行日が「2005/09/上旬」 日本クラウン『THE SIXTH DAY』() 香港盤</p>
--	--	---

		<p>現地発行日が「2005/10/中旬」</p> <p>日本クラウン 『THE SEVENTH NIGHT』 () 香港盤</p> <p>現地発行日が「2005/10/中旬」</p> <p>ソニー 『fo(u)r』 (CHEMISTRY) シンガポール盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/中旬」</p> <p>ソニー 『fo(u)r』 (CHEMISTRY) マレーシア盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/中旬」</p> <p>ソニー 『To All Tha Dreamers』 (SOUL'd OUT) 中国盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/中旬」</p> <p>ソニー 『Diva』 (VARIOUS) インドネシア盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/中旬」</p> <p>ソニー 『Do You Know?』 (nobodyknows+) 中国盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/中旬」</p> <p>ソニー 『BEST』 () 韓国盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/中旬」</p> <p>ソニー 『BEST』 () シンガポール盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/中旬」</p> <p>ソニー 『歌バカ』() シンガポール盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/中旬」</p> <p>エイベックス 『5 elementS』 (SweetS) 韓国盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/中旬」</p> <p>エイベックス 『HEAVEN』 (Tourbillon) 韓国盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/下旬」</p> <p>エイベックス 『a-nation '05 BEST』 (V.A.) 香港盤</p> <p>現地発行日が「2005/08/中旬」</p> <p>エイベックス 『a-nation '05 BEST』 (V.A.) 台湾盤</p> <p>現地発行日が「2005/08/中旬」</p> <p>エイベックス 『a-nation '05 BEST』 (V.A.) 韓国盤</p> <p>現地発行日が「2005/08/下旬」</p> <p>エイベックス 『musicmind』 (V 6) 香港盤</p> <p>現地発行日が「2005/11/中旬」</p> <p>エイベックス 『musicmind』 (V 6) 韓国盤</p> <p>現地発行日が「2005/12/中旬」</p> <p>エイベックス 『DOPE SPACE NINE』 (m-flo) 香港盤</p> <p>現地発行日が「2005/11/下旬」</p> <p>エイベックス 『DOPE SPACE NINE』 (m-flo) 韓国盤</p>
--	--	--

		<p>現地発行日が「2005/11/下旬」(さらに品番未定) エイベックス『Queen of Hip-Hop』()中国盤 現地発行日が「2005/08/中旬」(さらに品番未定) エイベックス『R.U.O.K?!』()香港盤 現地発行日が「2005/11/下旬」 エイベックス『R.U.O.K?!』()韓国盤 現地発行日が「2005/12/下旬」</p> <p>いずれも現地発行日を既に過ぎており、この期に及んで現地発行日が明確に決まっていないのは異常だ。いかに上記レコード会社が情報公開に正確性を期していないかが判る。自らが望んで創設された制度の運用すら、自ら全うできないということである。</p> <p>また、還流防止措置の際には「洋楽輸入盤も止まる」のではないかとの問題点が指摘されてところであるが、現運用状況にも疑問がある。ソニーと東芝から海外アーティストの の作品が発売されており、これもレコードリストに記載されている(洋楽盤と目されるものが他にも幾つか指摘されている)。どうやら原盤が日本側で作られた模様であり、洋楽盤か邦楽盤かの区別が難しい例であるのは確かだ。</p> <p>しかしながら日本での発売を国外発売に先行させることを措置の要件とする文化庁ガイドラインの趣旨からすれば、洋楽盤の輸入差止めを防ぐ意図があるものであって、それが国内原盤であるからと言って差止めるのは一貫しないのではないか。洋楽盤を止めないのが国内のレコード会社の方針だったのだから、自らの輸入差止申立てにおいてもそれを一貫させるべきである。すなわち、海外アーティストのレコードについては自ら申立てを自粛するなどの方針を強く打ち出すべきである。</p> <p>日本レコード協会は音楽ファンに対する「約束」を果たさねばならない。</p> <p>以上のように、還流防止措置の運用において(現状では)問題点が多く発生しており、当初の目的を果たせない状態である。施行後1年もしないうちに適切な運用すらままならない状況。今後は還流</p>
--	--	---

防止措置の廃止も視野に入れて、動向を注視する必要がある。

【書籍・雑誌貸与権】

まず特筆すべきは、書籍・雑誌の貸与権を管理すべき事業者「有限責任中間法人出版物貸与権管理センター」が全く機能していないということである。本来 2005 年 1 月 1 日の 施行までに権利行使が可能となるようにすべきだったところ、管理委託契約約款の提出が 2005 年 3 月 28 日 に届出、使用料規程に至っては未だに提出されていない。著作権等管理事業法は使用料規程の届出を義務づけており、これがないとすれば管理センターとしての事業が全く出来ないの。

さらには、貸与権使用料にかかる利用者団体との協議が暗礁に乗り上げたままという事情がある。一応は、運用準備のための暫定合意をすることで混乱を回避しているようではあるが、その後の実運用については全く先が見えない状態と言える。ここで合意に達しなければ、そもそもの使用料規程を定めることもできず、貸与権管理センターの機能不全が限りなく続くこととなる。

暫定合意については以下の PDF を参照のこと。

<http://www.cdvnet.jp/date/oshirase/050127rentalcomic.pdf>

また利用者団体との協議の中で、貸与権管理センターが法外な使用料を提示しているとの事実も指摘されている。特に見過ごせないのは、管理団体側の目論見として出版社や取次にも「使用料」を分配しようとしているところである。書籍・雑誌にかかる貸与権はあくまでも著作者に付与されるものであって、出版社や取次に利益誘導を行なうものではない。著作者の同意のもと、著作者が得るべき使用料から幾らかの分配が出版社や取次に回されるのであるならともかく、著作者が得る使用料に出版社・取次の取り分まで上乗せするという考えは異常であり、また法の趣旨に反しているとすら言える。

このような指摘に対し、事実関係を調査し適正化を図る必要があるのではないか。

		<p>なお協議中のやりとりを窺わせる資料として、以下の PDF を参照のこと。</p> <p>http://www.cdvnet.jp/date/cdvjnews/041119cimicteiansyo.pdf</p> <p>さらに貸与権管理センターの取り分である管理料にも問題がある。これもまた著作者の得る使用料に上乘せして請求しているようなのである。他の管理事業者において権利者の得る使用料から一定割合が控除されて「管理料」とされている。これが当然の形といえるだろう。貸与権管理センターの管理料についても、これに準じた形をとらねばならない。</p> <p>現状、雑誌・書籍にかかる貸与権は全く行使されていない。この権利付与を求めていた権利者団体は早急な管理団体の立ち上げを国会で約束していたのだが、施行後1年たってもその約束は果たされていない。今のままではアウトサイダーによる権利行使を招きかねないこともあり、暫定的にでも当該貸与権の停止をすべきである（2004年改定前の状態に戻すということ）。</p>
5 6	個人	<p>知的財産基本法の趣旨に反する内容が、「知的財産推進計画2005」に含まれている事を指摘致します。</p> <p>(以下「知的財産推進計画2005」より引用)</p> <p>第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組</p> <p>1.コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する (略)</p> <p>4.コンテンツ流通大国に向けた改革を進める (2)新しいビジネスモデルと技術を開発する</p> <p>4)コンテンツを安心して利用するためのシステムの開発・普及を行う (略)</p> <p>ii) インターネット上において違法・有害な情報が増大し、これらに関係する可能性のある事件、犯罪が多発している等の状況にあって、利用者が安全なコンテンツを容易に選択できるよう、2005年度中に、コンテンツの安全性を事前かつ容易に判断できるようにするためのマーク制度の創設に向けた検討を行い、結論を得て、必</p>

	<p>要に 応じ所要の措置を講ずる。(総務省)</p> <p>(略)</p> <p>(4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する</p> <p>i) 一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。(警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省)</p> <p>(以上引用)</p> <p>上記の2項目は、インターネットやコンテンツに対し検閲制度を設ける事を指向しているわけであり、日本国における知的財産推進には、有害ではあっても有益とは到底思えない計画である。</p> <p>違法な情報はそもそも法律にて取り締まれば良いだけの事である。また、有害な情報については基準が曖昧であり、警察や行政の不祥事も当事者にすれば有害として規制対象になり得よう。「有害な情報」に関係する可能性のある事件、犯罪が多発しているかの様に報道を行ない、「体感不安」を煽るマスコミの誘導に乗せられる必要はない。</p> <p>また、「青少年の健全育成」の美名の下、政治的理由により有害指定が行われることがある。実際に韓国に於いては、「青少年に誤った歴史認識を与える」などという理由によって「親日派のための弁明」(著：金完燮)が有害図書指定となっている。</p> <p>国民の知る権利の侵害を目指す計画は文化創造国家とは相容れないと言わざるを得ない。</p> <p>上記の施策により、国民の税金が無駄に使われ、かつ、知的財産推進に足かせとなることは避けるべきである。</p> <p>知的財産推進をめざすわが国としては、感情論や漠然とした不安感に基づきコンテンツ普及を阻害しようとするコンテンツ有害論を採用する必要はない。</p> <p>むしろ、コンテンツ有害論に対して誤解を解消する広報活動や社会教育活動を行い、以て、知的財産推進の妨げとなる社会全体にいまだに蔓延しているメディア有害論の風潮の除去に務めるべきであろう。</p> <p>知的財産基本法の趣旨に反する上記2項目の削除は、日本国が知的財産立国を目指す上での必須の要件である。</p>
--	---

		以上。
57	個人	<p>ソースを開示しないプログラムの著作物に対する権利侵害の「みなし」規定の創設</p> <p>近年、商用のプログラムがオープンソースのプログラムを盗用する事件が多発している。</p> <p>プログラムの著作物は、その性質上ソース プログラムを公開せずにプログラムの著作物を公開・取引することができるが、その中には他人のプログラムを盗用しているものが少なくない。しかし、ソースプログラムが公開されていないと、この盗用を確認するのは極めて困難である。</p> <p>従って、ソースプログラムを公開していないプログラムの著作物について、ある別のプログラムの著作権者がその著作権を侵害されたと主張する場合、ソースプログラムを公開しない限り、その被告側が著作権を侵害して「いない」旨を自ら立証するよう、挙証責任を転換するべきであると考えます。</p> <p>ソースコードには営業秘密が含まれているため公開できない、という場合が稀に存在するが、あるプログラムに本当に営業秘密が含まれているかどうかは、裁判所におけるインカメラの手続で判断することができるため、問題は生じない。</p> <p>私的使用複製録音録画補償金制度の廃止</p> <p>私的使用複製にかかる録音録画補償金制度は、そもそもその始まりから疑問のある制度であった。アナログがデジタルになっても、記憶媒体は滅失し、コンテンツの情報は劣化し、情報の恒久的な保存は不可能である。そもそも、恒久的に保存可能であれば補償金を科すことができるという議論には、理由がない。同じデジタルであっても、A/D 変換する際の精度によって、情報の質は大きく異なる。多くの記憶媒体がデジタル化された現在、デジタル保存を特別視する正当な理由は、何ら存在しない。</p>

		<p>また、当該補償金制度には、公正な分配がなされていない、ほとんどの場合において返還を要求するために返還金額以上の実費がかかる、数多くの問題がある。</p> <p>当該補償金制度は、端的に廃止されるのが適切であると考える。</p>
58	個人	<p>パブリックドメインの確立</p> <p>自らその創作を公有に帰するものとする行為に対して、著作者人格権が放棄できないとしてこれを認めないとする者が少なくない。これは創作者からすれば実に遺憾な議論であり、誰にも利益をもたらさないものである。結果的に、日本には著作物をパブリックドメインで誰でも利用可能にするような人物が極めて少ない、という国際的な評価を下されてしまう。</p> <p>この問題は、著作者の意思表示があれば、著作者人格権も消滅する、と明示的に法に規定をおくことで解決できる。</p>
59	個人	<p>著作権の長期保護のための手続制度の確立</p> <p>著作権が自らの死後さらに50年もの間保護されることによって、利益を受ける著作者など居ない。個人主義の浸透した現代において、家族を養う必要があるなどといった制度創設時の議論は時代錯誤も甚だしい。著作権は、最大でも著作者の生存期間中のみであることが望ましい。</p> <p>著作権の保護期間を「創作から50年」に変更したとしても、現在行われている創作のインセンティブが損なわれることは全くと断言できるが、それでも段階的に移行する必要があるとする声が小さくないのであれば、まずは長期間保護のためには、著作権存続手続制度を導入することが出来る（この際、適切な手続費用がかかることもあろう）。創作の時から50年経過した時点で、この存続手続を行われなかった著作物は公有に帰する。これだけでも将来の世代の創作の機会を拡大することができよう。</p>
60	個人	<p>知的財産推進計画2005 第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組 に関して</p>

		<p>私個人は、これからの日本が知的財産を重視し、経済活動における比重を高めるべく戦略的に取り組む、という基本方針にはおおむね賛同している。しかし主に私が鑑賞・利用しているコンテンツ、すなわち音楽に関して言えば、コンテンツの振興・普及・育成の面で日本は後進国であると思わずにはいられない。</p> <p>[音楽分野における現状]</p> <p>日本固有の音楽文化を世界に紹介していくべきであると思われるが、実態は下記のような状態で、ある意味知的財産推進計画に対して逆行している</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽配信に関する周回遅れ状況 ・国内メジャーレコード会社が、音楽配信に対して積極的でないiTMS に対する出遅れ（ビクター、ソニーを代表とする） ・レコミュニ（http://recommuni.jp/）などの世界的に見て独創的な配信事業者の冷遇 ・独自フォーマットファイルによる囲い込み戦略への固執 ・グローバルスタンダードに比して2～3倍の高価格 <p>総括して言えば、旧来のレコードビジネスを営んでいる企業は、「知的財産」の意味を理解することなく、旧態依然のパッケージビジネスに固執しているということが出来る。そのため、「音楽業界」は拡大を続けているのに「レコード業界」は衰退の一途を辿っている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・著作権法が著作隣接権者の権利強化に偏りすぎてきているコンテンツビジネス繁栄のためには、クリエイター、流通システム、そして鑑賞者のすべてにおけるバランスが最適化されなければならない。近年の著作権法改正は、著作権者ではなく著作隣接権者の権利強化を行うものに偏りすぎていたきらいがある。 <p>この弊害は、前述の音楽配信に現れているし、また放送コンテンツ（TV、ラジオ）を IP 網に流す際にも障害となって現れてきている。</p>
--	--	---

		<p>近年国内における韓国ドラマブームを思うとき、あまりにも日本はコンテンツについては輸入大国であり、輸出に向けた気概がまったく感じられないのが残念でならない。法改正をするなら、将来を見据えて新たな観客を生み出しやすくなるような方向を考えるべきだろう。</p> <p>[日本が知的財産における先進国となるために] 以下は断片的だが、世界のトップを目指すなら是非とも検討していただきたい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ベルヌ条約に縛られすぎない著作権保護期間の検討 <p>デジタルコンテンツは流通・消費・再加工のサイクルが非常に早い。これからは「著作者の死後 50 年」があまりにも長すぎる時代になるだろう。日本が率先して、保護期間縮小を可能としていくべきである。</p> <p>大企業の圧力に屈し延長を続けているアメリカの二の舞にだけはなってはならないと思う。</p>
6 1	個人	<p>知的財産の保護、コンテンツ産業の推進は歓迎いたしますが、</p> <p>(4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する</p> <p>i) 一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。(警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省)</p> <p>この一項は表現の自由の妨げにもなりかねません。表現の自由に公権力が介入する</p>

		<p>ようなことの無いようお願いいたします。</p>
6 2	個人	<p>(3) 施策の実施状況を踏まえ、今後どのような課題があるか、また、今後どのような措置を講じるべきか。 について。</p> <p>今後の課題としては、まず、特に近年意識、無意識を問わず青少年及び、ネットやゲーム等の弱い立場の存在に責任を押し付けているように思います。</p> <p>まずは各種の科学的根拠や統計資料等を偏見抜きで調査し、調査内容の公表等を誠実に行うべきであると思います。</p> <p>平成 17 年 12 月 19 日に公表された犯罪から子供を守る緊急提言の別紙に書いてある様な全く科学的根拠の無い提言を現在与党である自民党が行うような状態では、真に国益を守るための知財法案運営など望めるべくもないように思われます。</p> <p>科学的根拠と統計資料を元にした施行を切に願います。</p>
6 3	個人	<p>インターネット上において違法・有害な情報が増大し、これらに関係する可能性のある事件、 犯罪が多発している等の状況にあって、利用者が安全なコンテンツを容易に選択できるよう、 2005 年度中に、コンテンツの安全性を事前かつ容易に判断できるようにするためのマーク制度の創設に向けた検討を行い、結論を得て、必要に応じ所要の措置を講ずる。とあるが、この項目案には反対である。</p> <p>なにが無害で有害かは利用者が判断すべきことであり、たとえ政府といえども介入するべきではない。そのような行為は国民の知る権利を奪うものであり時代に逆行するものであると私は思う。政府が行うべきことは規制ではなく利用者がまっとうな判断をできるように道徳心の向上を促す教育体制を整えることである。</p> <p>また。有害な情報はインターネット・ゲームよりもむしろテレビなど既存のマスメディアに溢れているのではないか？ 民間ギャンブルといえるパチンコのCM、サラ金のCM等が良い例と言えよう。</p>
6 4	個人	<p>(2) 新しいビジネスモデルと技術を開発する</p> <ul style="list-style-type: none"> > 4) コンテンツを安心して利用するためのシステムの開発・普及を行う > ii) インターネット上において違法・有害な情報が増大し、これらに関係する可能性のある事件、 犯罪が多発している等の状

		<p>況にあって、利用者が安全なコンテンツを容易に選択できるよう、2005年度中に、コンテンツの安全性を事前かつ容易に判断できるようにするためのマーク制度の創設に向けた検討を行い、結論を得て、必要に応じ所要の措置を講ずる。(総務省)</p> <p>「マーク制度」なる法的にコンテンツの表現内容に踏み込む規制論は言論・表現の自由に反する恐れが大きい。</p> <p>また犯罪に関わる「可能性」の時点での規制などと言うのは、あらゆる情報に拡大解釈が可能である。</p> <p>導入そのものにより慎重な議論が必要なものであって、導入を既定事項とすることには合理性はない。</p> <p>> (4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する</p> <p>> i) 一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。(警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省)</p> <p>「指摘」そのものには科学的裏づけもない段階で、法的な規制への道だけを拡大するような提案がこの素案のみならず、行政・立法側からのアクションとして多く見られる事には不安を感じる。</p> <p>また「自主」規制の働きかけなどと言うのはいかにも業界内での自主的規制であるかの如く装う為の詭弁にしか見えず、強制にしか見えない。</p> <p>また、日本がゲーム・アニメ等コンテンツの発信側たりえているのは業界の規制に任せ、法的規制が緩やかであるが故の、使用可能な表現の広範さに起因するとも考えられる。</p> <p>そもそも先の「有害であると言う指摘」の証明が為されていない以上、これ以上の規制が必要とは考えられない。</p>
65	個人	与党自民党からも(既に否定された空論である)強力効果論に基づいた

		<p>"メディア悪影響論"を前提とした、戦時中の検閲制度を思わせる思想統制思案が提出されています。</p> <p>たとえば子供を守ると称してネット上の情報規制などを訴えていますが、子供を最も殺害しているのは子供の親であり、性的虐待ですら例外ではありません。</p> <p>そういった非科学的・非論理的な、まるでヒステリーの女性を思わせる"声が大きだけの『意見』"を理由とした『メディア規制・情報規制のためだけの法案』を許せば日本の情報技術は確実に停滞し、同時に多大な人権侵害を発生させることは明白です。</p> <p>真に国益を守り、知財を守るための法案であるために、常に科学的論拠と統計を元にした法案作りを切に願います。</p>
6 6	個人	<p>意見の取りまとめ、お疲れ様です。</p> <p>以下、私が BBS に投稿した記事を修正してお送りします。</p> <p>インターネットは法律上は放送と定義されています。言論・出版の自由とともに憲法で保障されるべき自由です。</p> <p>運用を厳格に行わないと憲法で禁じている検閲になると思います。確かに規制はある程度必要と思います。しかし、いい加減なやり方を認めるとすぐ検閲になってしまうでしょう。</p> <p>他人の自由を強制的に制限するのだから権限に対する資格は問われるべきです。</p> <p>憲法判断に近い仕事をする以上、裁判官並みの試験や審査は必要です。</p> <p>司法試験などは必要だから合格に高いレベルを求めます。この問題も同じです。</p> <p>警察官も試験に通らなければ成れないように、資格が必要です。</p> <p>予想される問題点を挙げておきます。</p> <p>1・「詳細は政令にて定める」と法律にある場合。</p> <p>政令は役人が勝手に定められる。法律は議会を通さないといけないので、選挙による民意が反映されるが、政令は民意無視で役人が内容を変えられる。</p>

		<p>例えば東京都の有害指定は実質は検閲です。出版を事実上禁止できる力を持っています。</p> <p>しかし、それを決めるメンバーは選挙で罷免でき無い体制になっています。</p> <p>役人の暴走を抑えるには政令を使わず、全てを法律に明記するしかないでしょう。</p> <p>2・誰が内容を決めたか明確でない。</p> <p>政令も法案もですが、誰が決めたか個人名が記載されない。悪意ある人間の責任を問いにくい。そういう悪意のある人物は追求を逃れるために組織を隠れ蓑にします。</p> <p>決める権限を免許や資格が必要とすれば、個人の特定はしやすくなるし、免許剥奪や資格の取り消しなどで暴走にブレーキをかけやすくなる。</p> <p>下記は他の人がどう思っているか投稿されたものの引用です。 http://news18.2ch.net/test/read.cgi/news2/1136304336/ ネットにおける有害HPを排除するために、「マーク制度」というのを導入しようという動きがありまして、その理由を作るために有害HPの調査をしようというものです。</p> <p>「マーク制度」とは結局、HPの健全・有害を政府が判断し、健全なものに許認可マークを 発行しようというものです。許可が下りなかったHPは閉鎖や検索エンジンからの排除といった措置も考えられ、自由にHPが作れなくなる・閲覧できなくなる可能性があります。</p>
67	個人	<p>有害とされるメディアが与える影響について、科学的なデータがまだまだ足りません。</p> <p>もし、政府主導で大規模な調査がおこなわれることがありましたら、ぜひその成果を一般にも広く公開していただきたく存じます。</p> <p>以上、ご検討いただければ幸いです。</p>
68	個人	<p>はじめに、アニメ・マンガ・ゲームといった日本のコンテンツ文化が世界にも注目された背景として、諸外国のようにコンテンツに対する対象者に縛られず様々な表現すらも受け入れた結果、作品とし</p>

	<p>ての表現と質も向上していったものと思われます。</p> <p>よって、内容によってある程度の配慮は必要であるもののそれが作品そのものに影響するようなことはあってはならないですしそういう状況になるのであればそれは文化に対する冒瀆であると思われます。</p> <p>それを踏まえた上で 「知的財産推進計画（2005年版）」に記載されてます 「第1章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組」の 「(2) 新しいビジネスモデルと技術を開発する」 に於いての意見ですが、そこに記載されております健全なコンテンツに対してのマーク制度は運用の仕方を間違えますと日本国憲法21条2項前段にあります検閲の禁止に抵触すると共にネット上の活発な発展を阻害する可能性も高く「健全なコンテンツマークの創設」に於いては疑問を呈さざるを得ません。 もし有害なコンテンツから守りたいのであればネット上の情報に対して自分で考え判断するリテラシー教育の充実とネット上におけるマナー教育の徹底を強力に推し進めた方が良いでしょう。</p> <p>また、「(4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する」の</p> <p>「i) 一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。（警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省）」</p> <p>ですが、近年凶悪な事件の発生に関連する形でそれらの事件を起こした当人個人の責任を問うと言う、ごく当たり前の事を放棄し責任をコンテンツに擦り付けると言う道徳的に考えて恥ずかしい風潮があります。 これに於いては単なる偏見と世代間格差等による一方的な意見に流されることなく、科学的根拠に基づく客観的かつ冷静な施策を強</p>
--	--

		<p>く望みます。</p> <p>どちらにせよ様々な理由でコンテンツとその文化に介入し、それらの発展が阻害されるのであればその施策は意味がありません。よってその様な事が起きないように慎重に慎重を重ねて行うべきです。</p>
69	個人	<p>主に(3)のみの回答になりますが、一部のコンテンツが悪影響を及ぼすというのは必ずしも否定できません。</p> <p>だがしかし、テレビ等のマスコミが犯罪報道を派手に詳しく何度も流す事によって刺激されたり情報を得たりして、模倣犯が出るという状況もあります。その点について今の所誰も問題にしていらないようなのが気にかかりました。</p> <p>実際規制したところで、犯罪が本当に減るのかと言う疑問が残ります。</p> <p>欧米諸国では様々な規制を行っておりますが、実際の所、悪質なものが増えているのが現状です。</p> <p>先ず、自由の裏には責任があるという事を国民すべてにしっかりと理解して貰う事が重要なのではないかと私は思います。</p> <p>自由になった時に必ず負わねばならないリスクを通り越して、享楽にふける愚か者が多いように感じますので。</p>
70	個人	<p>「知的財産基本法の施行状況に対する意見募集」へ対し、意見を述べます。</p> <p>「知的財産推進計画」(2005年版)の以下の箇所は悪い冗談にしか思えません。もし冗談でないのなら、これを記載させた責任者の名称をそれぞれの官庁ごとに明確化してもらいたい。</p> <p>〔以下引用〕</p> <p>第1章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組</p> <p>1. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する</p> <p>〔略〕</p> <p>(2) 新しいビジネスモデルと技術を開発する</p> <p>4) コンテンツを安心して利用するためのシステムの開発・普及を行う</p>

		<p>ii) インターネット上において違法・有害な情報が増大し、これらに関係する可能性のある事件、犯罪が多発している等の状況にあって、利用者が安全なコンテンツを容易に選択できるよう、2005年度中に、コンテンツの安全性を事前かつ容易に判断できるようにするためのマーク制度の創設に向けた検討を行い、結論を得て、必要に応じ所要の措置を講ずる。(総務省)</p> <p>〔略〕</p> <p>(4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する</p> <p>i) 一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。(警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省)〔以上引用〕</p> <p>以上引用した部分は、インターネットに検閲制度を設ける、という読み取りかた以外の読解が可能だとは思えません。インターネットに検閲制度を設けることがいったい日本の知的財産推進に何の貢献をするのか全く理解不能です。それぞれの官庁の天下り先が作られ、まったくムダな、ムダなばかりか日本の知的活動にとって有害な活動に大量の税金を使うよ、という宣言にしか読めません。</p> <p>私は今「日本の知的活動にとって有害な活動」と記述しました。説明します。まず「健全育成運動」というのは勝共連合などが熱心に行なっている活動です。政府は統一協会の運動を支援するよ、という意思表示だと解して良いでしょうか？</p> <p>次に、「一部のコンテンツが身体に及ぼす影響」なんていう意味不明の言説が、まさか日本の責任あるはずの官庁から出るとは思ってもみませんでした。いったいこの言説は何に依拠しての言説ですか？ 利権獲得のために根拠のない言説を撒いているとしか読めません。</p> <p>次に、「インターネット上において違法・有害な情報が増大し、これらに関係する可能性のある事件、犯罪が多発している等の状況にあって、」というひどくヘタクソな悪文について。この悪文は故意に誤読を誘うために作文されていると思いますので、解体しま</p>
--	--	---

		<p>す。内容は以下です。</p> <p>1 ; インターネットに違法な情報が増大している。</p> <p>2 ; インターネットに有害な情報が増大している。</p> <p>3 ; インターネットの情報に関する【可能性】のある事件が多発している。</p> <p>4 ; インターネットの情報に関する【可能性】のある犯罪が多発している。</p> <p>1 から 4 までは、それぞれ、別なことを言っています。以下それぞれについて解析します。</p> <p>1 は「違法な情報」というのがインターネット上に存在する、という主張。ならばそれを取り締まればよいだけのことだ。</p> <p>2 は「有害な情報」がインターネットにある、という主張。「有害な情報」とは違法ではない情報、という意味だ。違法性のない情報を官庁（や天下り先）が統制していいはずがない。違法ではないが「有害」な情報とはたとえば官庁のスキャンダルなどを指すのだろうか？ 警察がどのような犯罪を行なったのかというリストなどを指すのだろうか？ 警察の主観から見たらそれは「有害」かもしれない。しかしそれは民主性社会を支えるために絶対に統制されてはならない情報だ。</p> <p>3 はずいぶん回りくどい発言だが、つまりインターネットの情報が事件に関係しているとは断言できない、という発言だ。事件に関係していると断定できない情報を権力が統制していいはずがない。仮に事件に関係していると断定できたとしても、それを官庁（や天下り先）が統制していいかどうかは全く別問題だ。そもそも情報統制は行政がすべきことではない。</p> <p>4 は犯罪に関係していると断定できない情報、という意味だ。もちろんそれを行政が統制していいはずがない。</p> <p>以上から、行政が情報を統制することを全く正当化できない。もちろん行政や官庁の天下り先に情報を統制させていいはずがないし、そんなことをしてコンテンツ産業促進も行なおうというのは、全く政策として矛盾している。</p> <p>以上。</p>
7 1	個人	<p>現在、芸術方面に本格的に進んでいるものですが...</p> <p>おおむね素晴らしいと思います。</p>

	<p>今までの日本での絵画、音楽、映画等 芸術文化について冷遇のされ方は、とても経済的に発展した先進国とは思えない所がありました。</p> <p>ただ、</p> <p>(4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する) 一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。</p> <p>これはいただけないと思います。</p> <p>絵画表現という観点だけからから見ても今現在名画と言われている絵の中でエロ漫画よりエロティックな絵はかなりありますし。 芸術表現についてあまり知らない日本の奥様方が、子供に悪影響だと思ふような絵が山のようにあります。</p> <p>また、昔の名画だけでなく今現在アートとして世界各国から発信されている絵や表現にも日本の世論が「悪影響だ！」と叫びだしそうなものは数多くあります。</p> <p>加えて最近、偏向報道により表現についての印象の操作を行い、 また、低品質で粗悪な番組を平気で流すというテレビの質の低下と同時に表現オンチがますます増えているようにも見えます。</p> <p>こういった表現、言論文化においてかなりの後進国であるという現状から見て今現在、悪影響という声があるから規制をするというのは今後今現在の表現オンチであった事に関しての悪い影響を残そうとしているようなものです。</p> <p>まだまだ取得する側の質も低く、言論を発信するマスメディアの質が粗悪であり表現する側も育ちきってはいない。</p>
--	--

		<p>この現状で取得する側から発せられた声を元にこういった規制を設ければ、どんなに力を入れても日本の表現についての文化はますます萎むばかり。</p> <p>国際的に進出する、新しいビジネスモデルと技術を作るどころの話ではありません。</p> <p>時代に合わせた情報の取得と判断に対する意識の促進と表現に対する教育の改革を進めるとするならばこういった規制はまったく良い意味を持たないでしょう。</p> <p>とにかく今は下手に規制をしようとせず、育てる事にのみ力を注ぎ込むべきだと思います。</p>
7 2	個人	<p>「知的財産基本法の施行状況に対する意見募集」に対し、意見を述べます。</p> <p>[以下引用]</p> <p>第1章 知的財産の創造</p> <p>・コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する</p> <p>4.コンテンツ流通大国に向けた改革を進める</p> <p>(2)新しいビジネスモデルと技術を開発する</p> <p>4)コンテンツを安心して利用するためのシステムの開発・普及を行う</p> <p>)インターネット上において違法・有害な情報が増大し、これらに関係する可能性のある事件、犯罪が多発している等の状況にあって、利用者が安全なコンテンツを容易に選択できるよう、2005年度中に、コンテンツの安全性を事前かつ容易に判断できるようにするためのマーク制度の創設に向けた検討を行い、結論を得て、必要に応じ所要の措置を講ずる。</p> <p>[以上、知的財産推進計画2005(2005年6月)より引用]</p> <p>『マーク制度の創設』とありますが、これは事実上、インターネットの検閲機関をつくるという以外の受け取り方ができません。インターネット検閲機関をつくって、何が日本の知的財産推進になるの</p>

		<p>でしょうか？</p> <p>>インターネット上において違法・有害な情報が増大し、これらに >関係する可能性のある事件、犯罪が多発している等の状況にあって、</p> <p>とありますが、これは[違法な情報]と[有害な情報]が混同されているとしか思えません。[違法な情報]であれば、現行法で取り締まれば良いだけです。</p> <p>[有害な情報]は、何を持って判断するのですか？一口に有害といっても様々な価値観によって変動します。それを行政が公平に判断できるのですか？恣意的な判断が氾濫する可能性は否定できますか？</p> <p>また、インターネット、特にインターネットビジネスにおいては、すばやい対応と判断が要求されます。『マーク制度の創設』はそれらのすばやい対応が、阻害されかねません。そうなれば、多額の利益や、日本のインターネットコンテンツの信頼が失われかねません。</p> <p>日本のコンテンツ産業促進を掲げながら、それらを阻害しかねない制度を導入すると言うのは、政策として矛盾していると言いきやうがありません。</p> <p>以上。</p>
7 3	個人	<p>青少年の健全育成と称して一部コンテンツを公権力が規制に加わるべきでない。</p>
7 4	個人	<p>知的財産基本法に関する意見を募集しているとの事で、私からも若干申し述べさせていただきます。</p> <p>まず、著作権の期間延長には、率直に言って反対です。現行の著作権保護期間でも、移り変わりの激しい現代のコンテンツ産業には適していないと指摘されているのに、これ以上の期間延長は、著作権の利権化・既得権益化を招くだけだと思います。また、一部のCDに採用されている「コピーガード」機能のように、購入した消費者の再生機器に障害をもたらしたり、品質の劣化をもたらしたりするような著作権保護策にも反対です。</p>

		<p>そして、「青少年の健全育成」などを名目とする表現規制にも導入反対を表明します。何故なら、ネットのようなメディアからの模倣行為を自明とする政策は、「著作権」の根本概念を動揺させるからです。仮にある者が、ネットや漫画、ゲームのようなメディアから「影響を受けて」それを模倣して犯罪行為に走ったとしても、その責任は行為者本人に属するのであり、メディア側の制作者などにはありません。</p> <p>どうしてこういう具合にしないかと言いますと、こうした模倣行為を「当然」として、模倣者に責任はなく、模倣された側に責任があるとしてしまうと、盗作行為なども正当化されてしまうからです。例えば前述の理論を使うと、ある人間が、別人の作成した人気コンテンツをそっくり模倣し、そのアイデアを盗用したとしても、その責任は模倣した盗作者ではなく、「模倣されるようなコンテンツを作成した」本来の制作者にある事になってしまいます。故に、こうした前近代的な発想は、著作権の根本原理と衝突致しますから、私としてはここに断固とした反対を表明させていただきます。</p> <p>では、知的財産法に関し、実り多い議論が展開される事をお祈りし、筆を置かせて頂きます。</p>
75	個人	<p>少々気になることがありましたので書かせていただきます。</p> <p>> (4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する) 一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。(警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省)</p> <p>「一部のコンテンツが～」とありますが、具体的に言えば昨今少年犯罪が起こるたびに各マスコミにその影響と槍玉に挙げられるTVゲーム、コミック、アニメ等の娯楽メディアを指すものでありましようが、それらが青少年に対し悪影響を与えるという確たる証拠</p>

		<p>を示すデータはありません。コンテンツ有害論は単なる感情論であり、そのような根拠なき推論（いわば血液型占い等と同等の代物でしかありません）に耳を傾け、そのために貴重な人材や予算を割くことは無駄としか言いようがありません。</p> <p>無駄を省き、より実用的な取り組みをして下さることを切に願います。</p>
76	個人	<p>知的財産推進計画2005（2005年6月）</p> <p>(2) 新しいビジネスモデルと技術を開発する</p> <p>4) コンテンツを安心して利用するためのシステムの開発・普及を行う</p> <p>ii)</p> <p>「コンテンツの安全性を事前かつ容易に判断できるようにするためのマーク制度の創設」</p> <p>について意見があります。</p> <p>インターネット上で、国家が情報の選別を行うことは、情報統制に繋がる恐れがあります。</p> <p>子どものいる家庭に対して、フィルタリングソフト（有害コンテンツを遮断するソフト）</p> <p>を導入を勧めることにより、マーク制度を創設しなくても上記効果が望めると思います。</p> <p>4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する</p> <p>i) 「有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組を支援する。」</p> <p>について意見があります。</p> <p>"有害コンテンツが犯罪を誘発する"という俗説があるのは確かですが、あくまで俗説に過ぎず、科学的には実証されていないに等しい状況です。</p> <p>「コンテンツが及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する」</p> <p>とは書かれていますが、"（自主規制を含む）規制先にありき"にならないよう、くれぐれも慎重に科学的調査を行った上で検討する事項だと思えます。</p> <p>-----</p>

		以上、よろしくお願い致します。
77	個人	<p>群馬県・前橋市の と申します。 乱文ながら、意見を述べさせていただきます。</p> <p>参考資料、知的財産推進計画2005年版2章・2-3-(1)に見られるようなインターネットを通じた著作権侵害は確かに深刻でしょう。</p> <p>実際書店の店頭に居ても、Winnnyなどファイル共有ソフトの解説書は多数出版されており、また皮肉なことにそのような違法コピーにより日本の著作権所有者に経済的ダメージを与えている記事の隣で中国や韓国を攻撃し、愛国ごっこで喜ぶ人々が見受けられる(そんなに愛国心を発揮したいのなら、入手したものにはきちんとお金を払えばよいのである)のは被差別部落出身者リストがネット経由で出回ると同様、彼らの倫理観と社会意識の欠如を示すものといえるでしょう。</p> <p>ただ・・・それでも、法的な取締りを強化することには異論があります。</p> <p>知的財産推進計画2005年版4章・1-4-(2)にあるようなマーク制度の創設ですが、これはポルノコミックスに現在付けられている「成年マーク」の様な物を想定しての事でしょうか？ だとしたら、余り有効とは思えません。</p> <p>現在、コミックスに付けられている成年マークですが、現場で見ている明らかにポルノと思われる作品についていない事がよくあります。また、女性向けポルノにはそもそもつかない事が多く、性表現の激化を抑えるという観点に関しては完全に失敗していると言えるのではないのでしょうか？</p> <p>これに、更に「有害サイトを探してマークの設置を勧告する」などという仕事を警察官僚の天下り先に用意するのは、税金の無駄というものでしょう。</p> <p>もし、何がしかの目安をどうしても付けたいという事でしたらむしろ申告制の「全年齢推奨マーク」のようなものを作り、申告後の審査で許可を出す、という形の方が良いのではないのでしょうか？ この項目の目的が未成年者の保護にあるのなら、抜け道が幾らでも</p>

	<p>有る「有害サイトの撲滅」よりは「安全な情報入手ルートを確保する」方が効果的かと考えます。</p> <p>また、成年マークのようなネガティブなものよりも「全年齢推奨マーク」のような明るい物の方が、商業サイト製作者の協力を得やすいでしょう。</p> <p>そもそも自民党が良く取り上げるジェンダーフリー問題のように有害だ有害だと騒ぐので調べてみたら「過激な性教育」や「男女同権の強制」は誇張、物によっては出鱈目だった（男女同室の着替えは単なる予算不足による更衣室の欠如、鹿児島でのジェンダーフリー批判に関してはまるっきりの事実無根だった）等という事もありましたし、何が有害かに関しても最初から無茶なバイアスが掛かっている可能性もあり、無闇な介入を可能にする余地を作るべきではないでしょう。</p> <p>先月末に「オタク・エリート」なる書籍が発売され、その中で議員がTVで人気の「ケロロ軍曹」を褒めていましたが、議員は作者の 氏が脱衣麻雀ゲームでも仕事をしており、更に言えばその作風は80～90年代の を祖とするロリコン漫画文化の産物である事を理解した上で読んだのでしょうか？</p> <p>おまけに、議員は以前ポルノコミック出版社「松文館」の社長逮捕のきっかけを作った事で知られていますがこの出版社から発売されているポルノコミックのほとんどはレベルの違いこそあれ、氏同様の文化を基本に持つものです。</p> <p>私が危惧するのは、そういう教養(やな教養ですが)が無い人々が、正義の旗をぶんぶん振り回して見当違いの方向に貴重な予算を費やし、また次の才が生まれるべき森や泥土を「こっちの方が綺麗だから」とコンクリートで固めてしまう事なのです。</p> <p>統計資料でも明らかな通り少年の凶悪犯罪は戦後急減を続け、ロリコン漫画文化の隆盛と合わせる様に底を打っています。また、性犯罪についても同様。</p> <p>(参照・http://kogoroy.tripod.com/hanzai.html)</p> <p>私見ですが、性犯罪に関しては過去には現実と理想の違いによる不満を制御できず愚かにも女性への暴行に走ってしまったような層が、現在はいわば「二次元の世界に旅立ってしまう」事により無害</p>
--	--

	<p>化されている事例が多数存在するのでは無いでしょうか？それが事実だとすれば、性表現の規制を行うなら現実世界の性犯罪の増加に対応しなければならないというリスクも考えなければなりません。</p> <p>また、世間で有害といわれるようなメディアは、ぽっと出の新人でも参加しやすく、才能次第で生活のための収入を確保しつつ（「有害」ゆえに）表現の規制が少ない修行の間でもあります。現在日本で高名な映画監督の内、「日活ロマンポルノ」でメガホンを取った方が少なくないのはご存知かと思いますが、現在のインターネットやコミックマーケットでも同様ではないでしょうか。</p> <p>恐らく、現在の様に幻の少年犯罪増加や「ゲーム脳」などの規制側にワイドショーレベルの知識しかない状態では解り易い悪役...いえ、生贄を探してあちこち攻撃を繰り返した拳句、「次の 」や「未来の 」、「次代の 」を潰す事になりかねません。</p> <p>更に...これは考えすぎかもしれませんが、「何が有害か」に関して別の心配があります。</p> <p>最近、反戦・反政府系のピラを撒いて逮捕される事件が多発しています。もしも偏った思想を持つ議員が「未来を担う子供に、偏向した知識を持たせてはならない。</p> <p>反政府的な思想を書いたサイトは有害である」という考えを目立たぬよう実行に移すなら、2005年版4章・1-4-(4)に有る様な青少年の健全育成という看板は都合のいい物でしょう。</p> <p>それを防ぐ工夫が見当たらないのでは、「最初からそれが目的では？」と疑いたくもなります。</p> <p>今後の日本がソフトパワーによって国際影響力を得てゆくべきだということは、もはや論を待ちません。しかし悲しい事に、昔日の栄光（幻の...）が忘れられず愛国心の元に強硬に出ればすべて解決するかの様な妄想に走る人々が保守系政治家のみならず、オタク族の中にも存在します。もし政府の皆様も「これからはソフトパワーだ！」という考えを共有しているのなら、そんな偏狭さとも戦う必要があるでしょう。</p> <p>考えてみてください。政府批判が許されない国（例えば旧ソ連）か</p>
--	--

		<p>ら生まれた娯楽作品が、世界で受け入れられる面白さを持ちえた事が今まであったでしょうか？</p> <p>長文、失礼いたしました。</p>
78	個人	<p>こんばんは。</p> <p>意見募集の話を聞いたので、知的財産や規制について思う所幾つか書かせて頂きます。</p> <p>インターネット上に流れる情報の違法性、有害性を判断し、相談を受け付けるため、専門家による第三者機関として、有害情報判定委員会を作ろうとしているそうですが、今の流れでは天下り先を一つ作るだけに過ぎないと思います。</p> <p>先の郵政民営化然り。</p> <p>それに、只「これが原因で犯罪が起きたから規制する」と短絡的に行っているようでは、臭い物に蓋をするのと同じ事で、根本的な解決にならないと私は考えます。</p> <p>規制と犯罪について色々調べてみました。</p> <p>簡単に述べてみます。</p> <p>アメリカや韓国ではポルノなどの規制が厳しいですが、規制の厳しさに比例して、犯罪率は上がっているそうです。</p> <p>対してデンマークなどの北欧諸国では、1950年代、社会的な実験としてポルノ解禁した後は性犯罪が激減したそうです。</p> <p>日本でも、戦後一貫してポルノ情報が週刊誌等によって与えつづけられた結果、そういった雑誌の売上が伸びると共に、性犯罪は減少しております。</p> <p>後、90年代初頭か80年代末期頃に有害コミック等の規制がかかり、それから数年後、R指定等の規制が増えましたが、その辺り以降、心の闇が・青少年犯罪凶悪化などと言われてるように私は感じられます。</p> <p>先述にもありますが、臭い物に蓋をするだけでは何の解決にもなりません。</p> <p>まずは、正しい教育をし、正しい知識を人々に植え付けるのが先決と考えられます。</p>

		<p>今の日本に蔓延しているジェンダーフリー教育は逆効果ですので、すぐにでも止めて頂きたいです。元々ある性差まで否定するのはやり過ぎです。</p> <p>実際、ポルノ解禁を行ったスウェーデンは、ジェンダーフリー教育で崩壊し、犯罪率の高さは北欧1だそうです。</p> <p>アメリカより犯罪率高いという話です。</p> <p>外国の例を参考になさるのは結構ですが、それを日本の風土に馴染むように改良をしないようでは、近いうちに歪みが生じると思います。</p> <p>それではこの辺で失礼させて頂きたいと思います。</p>
79	個人	<p>一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>この文章ですが何が有害なのか判断するのはどこでしょうか？ また、有害であるとする根拠は何を基準とするのでしょうか？ 例えば南京大虐殺や従軍慰安婦といった中国韓国の捏造を捏造と書いてあるサイトも政府判断で削除や不認可でしょうか？ 私には言論の弾圧に利用されるとしか思えません。</p> <p>また、最近話題になっている少女誘拐強姦ですがそれを誘発するものとして幼児ポルノ(漫画を含む)をあげる団体がいますが、それらが規制されている国と規制が甘い日本を比べると、少女に対する性犯罪者の割合では日本がひどく少ないのが見えてきます。</p> <p>科学的に根拠のない有害指定には反対します。</p> <p>検証可能で納得のできる資料、証拠を示した上での規制ならば反対はしません。</p>
80	個人	前略。

		<p>私は、性表現のある18禁メディアのアダルト漫画雑誌・アダルトアニメ・アダルトゲームを趣味にしているオタクなのですが、性表現のある18禁メディアのアダルト漫画雑誌・アダルトアニメ・アダルトゲームを、根拠の無い考えで検閲し、法規制する事は断じて許す事が出来ません。</p> <p>性表現のある18禁メディアのアダルト漫画雑誌・アダルトアニメ・アダルトゲームは、実際に起きる性犯罪とは一切関係無いし、性犯罪に結びつくような根拠は無いのに、自由な表現である、個人の趣味・生きがいを奪うような法案には断固反対です。</p> <p>このような検閲制度が出来ると、戦前・戦時中の治安維持法のような制度で検閲し、国家に都合の悪い物の表現・言論・思想弾圧するような事になりかねません。</p> <p>自由な創作表現・自由な言論・自由な思想を国家権力で弾圧するような事は、暗黒の世の中を作るような考えであり、それを検閲することは断じて許せません。</p> <p>自由な表現・自由な言論・自由な思想を奪うような、改悪法案には断固反対致します</p>
8 1	個人	<p>自分は最近ネット上で「コンテンツ安心マーク」という制度が検討中であることを知りました。</p> <p>子供などに有害な情報がいかないようにする、というのは教育上意味があることかもしれませんが、HPの削除を第三者機関が強制的に行えるというのは表現の自由に反することだと思います。</p> <p>現在自分は小説を書いてネット上で発表していますが、その中に性的な表現が出てくるので規制の対象になってしまうのではないかと危惧しています。</p> <p>コンテンツ安心マーク制度については表現の自由のことと共に検討しなおしてもらいたいと考えています。</p>
8 2	個人	<p>「コンテンツの安全性を事前かつ容易に判断できるようにするためのマーク制度の創設」について意見を述べます。</p> <p>まず、そもそも、インターネット上で、国家が情報の選別を行うことは、情報統制に繋がる恐れがあります。例えば、医薬品や健康食品の効能のように、客観的な判断が可能な情報についてであれば、ともかく、「安全」かどうかという客観的な判断が困難な観点</p>

		<p>からの情報の選別は行うべきではありません。</p> <p>「有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組を支援する。」について意見を述べます。</p> <p>"有害コンテンツが犯罪を誘発する"という俗説があるのは確かですが、数多くの研究にもかかわらず、あくまで俗説に過ぎず、科学的には実証されていません。このような、客観的な判断が不可能なカテゴリーについて、自主的な取組を支援することは、取組の対象について政府が恣意的に判断をすることを許す余地が十分にあり、情報統制に繋がりにかねません。</p> <p>現時点においては、「有害なコンテンツ」が存在するかどうかすら分かっていない段階である以上、「コンテンツが及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する」ことに重きを置くべきであり、「(自主規制を含む)規制先にありき」にならないよう、慎重に科学的調査を行うべき段階です。政府の人的資源も財源も有限なのですから、真に効果のある政策に使用されるべきです。</p>
8 3	個人	<p>「知的財産基本法の施行状況に対する意見募集」へ対してご意見を出させていただきます。</p> <p>はっきり申し上げますが、2005年の知的財産推進計画にあります</p> <p>(4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援するの部分はまったくの無意味です。</p> <p>当該箇所を引用しますが</p> <p>「第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組」の</p> <p>(4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する</p> <p>) 一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。</p> <p>(警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省)</p> <p>) 2005年度も引き続き、青少年の健全育成に資するため、</p>

	<p>漫画、CD、ゲーム等の万引きを防止するための関係業界による自主的な取組を支援する。 （警察庁、関係府省）</p> <p>にある「 ）」における「一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしている」「一部のコンテンツが身体に及ぼす影響」という箇所については未だに科学的な立証がなされていません。</p> <p>もし、本気でこのような意見が出されているのであればこれは健全育成の名を借りた国家による検圧に他ならないと思います。</p> <p>もし、知的財産基本法にて2005年計画の内容をそのまま施行するというのであればまずはコンテンツが実際に人間に与える影響そのものを検証するべきではないでしょうか。</p> <p>検証に時間をかけずこのような計画を実行に移すことは絶対に反対です。</p> <p>また、先の話と前後しますが</p> <p>「第4章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組」 ・コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する （2）新しいビジネスモデルと技術を開発する</p> <p>にあります</p> <p>） インターネット上において違法・有害な情報が増大し、これらに関係する可能性のある事件、犯罪が多発している等の状況にあって、利用者が安全なコンテンツを容易に選択できるよう、2005年度中に、コンテンツの安全性を事前かつ容易に判断できるようにするためのマーク制度の創設に向けた検討を行い、結論を得て、必要に応じ所要の措置を講ずる。</p> <p>の部分は、完全なネット上の国家による検閲そのものです。 そもそも、現行法でも違法・有害とされるサイトは取り締まることが可能ですしマーク制度を新しく設けることの意味が見出せません。</p>
--	---

		<p>ネットにおける情報が有害であるか否かは実際にそれらを見た人によって大きく変わるはずです。</p> <p>この項については存在そのものが有害であり、コンテンツ産業やネットワーク社会の成長・発展を阻害するだけでなく日本国憲法に定められる「言論・表現の自由」を侵害するものではないかと思えます。</p> <p>重ねて申し上げますが「マーク制度」については反対するものと思います。</p> <p>以上。</p>
84	個人	<p>僭越ながら『知的財産推進計画2005』に対して意見させていただきます。</p> <p>〔以下引用〕『知的財産推進計画2005』より</p> <p>第1章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組</p> <p>1.コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する</p> <p>〔略〕</p> <p>4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める</p> <p>(2) 新しいビジネスモデルと技術を開発する</p> <p>4) コンテンツを安心して利用するためのシステムの開発・普及を行う</p> <p>ii) インターネット上において違法・有害な情報が増大し、これらに関係する可能性のある事件、犯罪が多発している等の状況にあつて、利用者が安全なコンテンツを容易に選択できるよう、2005年度中に、コンテンツの安全性を事前かつ容易に判断できるようにするためのマーク制度の創設に向けた検討を行い、結論を得て、必要に応じ所要の措置を講ずる。(総務省)</p> <p>〔以上引用終了〕</p>

	<p>まず「マーク制度」の導入に反対いたします。</p> <p>この「マーク制度」とは結局、HPの健全・有害を政府が判断し、健全なものに許認可マークを発行しようというものです。</p> <p>いわばインターネットの検閲システムです。</p> <p>許可が下りなかったHPは閉鎖や検索エンジンからの排除といった措置も考えられ、自由にHPが作れなくなる・閲覧できなくなる可能性があります。</p> <p>そもそも「違法」な情報の排除であれば、意図はまだ理解できますが、「有害」とは何を指しての事でしょうか？</p> <p>またその「有害」の価値判断基準が、恣意的な意図によって捻じ曲げられない保障はどこにあるのでしょうか？</p> <p>官僚の汚職や企業の問題を問うHPですら、有害と判断される危険すらあります。</p> <p>事実、隣国の韓国で「青少年保護法」のもと同様の措置をとっていますが、反政府的な発言をしたHPは「青少年に有害である」として、次々に閉鎖させられている実態があります。</p> <p>事実、先の竹島問題のさなか、「日本と仲良くしよう」「竹島は日本のものだ」とwebで発言した韓国のHPは、「有害」として削除されました。</p> <p>これと同じ状況が日本でも起きることは容易に想像できます。</p> <p>下に「マーク制度」に関連すると思われる記事を引用します。</p> <p>〔以下、引用〕</p> <p>ネット情報に第三者の「有害判定委」...総務省が検討 http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20050625-00000101-yom-pol</p> <p>総務省は24日、インターネット上に流れる情報の違法性、有害性を判断し、相談を受け付けるため、専門家による第三者機関「有害情報判定委員会」(仮称)を創設する方向で検討に入った。</p> <p>7月に省内に設置する有識者の研究会で、第三者機関の具体的なあり方を協議する。</p>
--	--

	<p>(略)</p> <p>2002年施行のプロバイダー責任法では、有害情報の削除が事業者側の判断に任されており、事実上、野放しになっている。</p> <p>このため、総務省は、事業者や利用者がネット情報が有害か否かを問い合わせられる第三者機関の創設が必要と判断した。この機関に、違法サイトの削除を求めたり、警察に通報したりする機能を持たせることも、新設する有識者研究会で検討する。研究会には、電気通信事業者や法曹関係者、消費者団体代表らが参加する予定だ。</p> <p>ただ、第三者機関に情報の削除など強制力を与えると、「表現の自由」を侵す恐れもあるため、今後、論議を呼びそうだ。</p> <p>〔以上引用終了〕</p> <p>これも総務省初の記事ですが、「マーク制度」と併せれば、マークの許可が下りなかったHPは、「有害」と判断し閉鎖・削除すると解釈できます。</p> <p>また「第三者機関への問い合わせ」という形の密告制度によって、いわば表現狩りを促進している形になります。</p> <p>こうした状況はコンテンツ創造の助けになるどころか、コンテンツ産業根絶の原因になりかねない極めて危険なものです。</p> <p>もう一度書きます。</p> <p>「マーク制度」は事実上の検閲制度です。</p> <p>現在のフィルタリングですら、一部政党や議員のHPが閲覧できない状況が発生しているにも関わらず是正される事もなく、また健全・有害の判定が非公開・不透明という問題を抱えています。</p> <p>これを国家レベルで行う事はコンテンツ表現のみならず、思想言論の壊滅を意味します。</p> <p>隣国、韓国は青少年健全育成の名の下「青少年保護法」によって漫画というコンテンツ産業を自ら壊滅に追いやった経緯があります。</p> <p>しかし犯罪率低下には貢献せず、将来性のあった産業が壊滅しただけに終わりました。</p> <p>このような愚策を、わが国は真似るべきではありません。</p>
--	--

		<p>したがって「マーク制度」には強く反対させていただきます。</p> <p>次の問題点です。</p> <p>〔以下引用〕『知的財産推進計画2005』より</p> <p>第1章 コンテンツをいかした文化創造国家への取組</p> <p>1.コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する</p> <p>〔略〕</p> <p>4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める</p> <p>(4) 青少年の健全育成への自主的な取組を奨励・支援する</p> <p>i) 一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ、健全なコンテンツの普及拡大を図る観点から、2005年度も引き続き、有害なコンテンツから青少年を守るための業界による自主的な取組や、一部のコンテンツが身体に及ぼす影響も含めて、業界等による定量的な調査研究等の取組を支援する。(警察庁、総務省、文部科学省、経済産業省)</p> <p>〔以上引用終了〕</p> <p>「一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘がある」との記述がありますが、それはそもそもどこから来たのでしょうか？</p> <p>有識者会議や青少年問題特別委員会などの議事録を読みましても、大方が「報道でそういわれている」「報道で 〇〇 は有害だと…」との意見がだされています。</p> <p>この報道とは結局ニュースやワイドショーを指しますが、これらでは真実とかけ離れた捏造がなされている事を指摘させていただきます。</p> <p>例えば、去年高校生が寮を経営する両親を殺した「板橋両親殺害爆破事件」では、『GTA3』という暴力ゲームが原因だと大きく報</p>
--	--	---

	<p>道されました。</p> <p>しかしその後の調査、裁判所での証言などから、真の原因はゲームではなく父親からの虐待であった事が判明しています。つまり暴力ゲームは無関係だったのです。</p> <p>ところがニュース、ワイドショーともに「ゲーム原因説」は撤回せず、これを真に受けた各自治体が暴力ゲームを有害指定するという事態にまで発展しました。</p> <p>また一部ジャーナリストによるオタクバッシングなどもそうでしょう。奈良の少女誘拐殺人事件ではジャーナリストの 氏が「オタクは性犯罪者予備軍だ」と、ワイドショーで喧伝しましたが、真実は違いました。</p> <p>広島の小中学生殺害事件でも「漫画に影響を受けた未成年が犯人だ」と、ワイドショーにてコメンテーターが発言しましたが、真実は全く違いました。</p> <p>しかしこれら訂正されないまま、漫画やゲーム、あるいはオタクといった人々への偏見・差別を助長させる結果なっています。今回の調査に関しても、そうした偏見や差別が根底にあるのではないかと、非常に危惧します。</p> <p>また「有害メディアが無くなれば、犯罪率も収まる」といった無根拠な信奉に基づいてはいないでしょうか？</p> <p>あえて指摘させていただきますが、アダルトゲーム、アダルト漫画が性犯罪発生の原因の一つだと力説する方が、いますが、データを見る限りその説は否定されます。</p> <p>性的メディアを規制している国々、あるいはそういうもの少なかった時代の方が、遥かに性犯罪発生率は高いのです。</p> <p>未成年の強姦犯検挙人数と少年人口(10～19歳)10万人当りの比率で見ますと、昭和33年には人口比率24.28に対し、平成15年には人口比率1.95と格段に減少しています。</p> <p>国別の強姦発生率(1999～2000)は人口10万人に対してカナダ97.7、アメリカ38.1、韓国11.4、日本1.3です。</p>
--	---

		<p>特にカナダと韓国は性的メディアを極めて厳しく規制している事で有名な国々です。 しかし実態はこうなのですが、これがニュース、ワイドショーで報道される事はありません。</p> <p>今回の調査で問題なのは「有害メディアが犯罪の原因ではないか」という偏見が透けて見える事です。 その為、過去の犯罪状況との比較、諸外国との比較など冷静な議論・調査が出来ないのではないかと、問題意識を持ちます。</p> <p>調査をするのであれば「一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があることを踏まえ」ではなく「一部のコンテンツが青少年を含め社会全般に悪影響を及ぼしているとの指摘があるが、これは本当なのか」という観点に立ってまずは調査すべきではないでしょうか？</p> <p>調査の方法、視点の練り直しをすべきと考えます。</p>
8 5	個人	<p>内閣官房知的財産戦略推進事務局 宛て</p> <p>創作の漫画・アニメ・ゲームの創作の自由な表現を規制するような、メディア規制に繋がる恐れの有る「知的財産基本法」に対するご意見</p> <p>前略。</p> <p>自分は、オタク趣味として、18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画雑誌・アニメ・ゲームを趣味にしているのですが。</p> <p>18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般のアニメ・漫画・ゲームなどの創作の自由な表現を規制するような、「知的財産基本法」・「青少年健全育成推進基本法」関連の法案に対するご意見を致します。</p> <p>創作の自由な表現でもある、18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・</p>

	<p>ゲームの表現を「知的財産基本法」・「青少年健全育成推進基本法」関連の法案で法規制をしようとするような背景が窺えます。</p> <p>18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームなどを趣味にするオタク趣味の人達は、良識範囲で、人様には迷惑をかけないようにして、あくまでも個人の趣味として楽しんでいるのです。</p> <p>それなのに、実際に起きている、女子児童の子供を狙った痛ましい事件に繋がった性犯罪の原因を、18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームの表現が原因で、性犯罪を起こすような証拠も根拠も無いのに。</p> <p>18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームの表現等が原因で、女子児童の子供に対し、性犯罪が起きているとの根拠も無い考えで、「知的財産基本法」・「青少年健全育成推進基本法」の法律を制定しようと考え、法規制しようとするのは、断じて許せません。</p> <p>広島・栃木・京都で次々と起きていた、女子児童を狙った痛ましい事件の性犯罪の原因は、18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームが原因で無いのに、結び付けるような根拠は、ありません！</p> <p>キャラクターを用いた表現である、マンガ・アニメ・ゲームが、直接に子供の身体や人格を損なうことはあり得ないという、きわめて当たり前のことです。</p> <p>マンガ・アニメ・ゲームと、実際の性犯罪との間の因果関係は、長年の研究を経ても立証されてはいないとのことです。</p> <p>18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームの創作表現は、創作の自由表現で作られた、架空の世界観を描いた2次元表現です。18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームなどで表現されている想像上の架空キャラクター表現は、児童ポルノ規制法の関係により、実在する児童・幼児をモデルにしていないので、モデルが実在していません。</p> <p>あくまでも、点と線の描写による想像上の架空キャラクター表現です。</p> <p>ですから、2次元表現による想像上の架空のキャラクターは、想像</p>
--	---

	<p>上の架空表現なので、想像上の架空キャラクターの服装・容姿は、実在する児童・幼児の服装・容姿とは外見が違います。</p> <p>想像上の架空のキャラクターには被害者が実在してはいませんし、18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームの表現が原因で、実在する児童・幼児の子供に対し、性犯罪を起こすような因果関係は、一切ありません！</p> <p>なのに、どうして！ 個人的な趣味である、18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームの表現を「知的財産基本法」・「青少年健全育成推進基本法」法案で法規制するような提案を出すのか、とても理解できません！</p> <p>18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームが、性犯罪の温床だとの情報操作による報道が、TV・新聞・週刊誌で報じられて、18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームを有害として、「青少年健全育成推進基本法」で法規制しようと考えているのは、18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームを、人様には迷惑をかけないようにし、良識範囲で、架空と現実を区別して楽しむ人達の趣味を奪うような、改悪法案です。</p> <p>これは、戦前・戦時中の検閲制度の復活に繋がるような恐れが有り、国家に都合の悪い思想・言論・表現を弾圧することに繋がるような考えです。</p> <p>“表現の自由”は、日本国憲法第21条で保障されているはずで、</p> <p>“表現の自由”に反するような考えで、創作の自由な表現を法規制するような事は、断じて許せません！</p> <p>18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームの表現が、女子児童の子供を狙う性犯罪の温床だとの根拠の無い考えで、「知的財産基本法」・「青少年健全育成推進基本法」の法案で法規制しようとするのは変だと思います。</p> <p>18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームを趣味にする全国のオタクは、良識範囲内で架空と現実を区別して、人様には迷惑をか</p>
--	--

	<p>けないように楽しんでいる人達を、変態ロリコン扱いにするような性犯罪者扱いにする考えは、人権侵害です。</p> <p>創作の漫画・アニメ・ゲームの表現は悪く無いのに、関係無い物まで責任転嫁しようとするのは、18歳以上の方にしか買えない、18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む、一般の漫画・アニメ・ゲームを趣味としているオタクにとっては、本当に迷惑な話です。</p> <p>1番悪いのは、架空と現実を混同し、犯罪を行う犯人が1番悪いのです。</p> <p>全部が全部いけない訳では有りません！</p> <p>ようは、表現する側ではなく受け取る側の問題だと思います。</p> <p>国家レベルで、ある特定の趣味を持つだけの犯罪とは全く無関係のオタク趣味を持つ人達を集团的に犯罪者のように扱う事を発表する国は、もう異常としか言えません。</p> <p>18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームを法規制するような事は、TV・新聞を規制するメディア規制に繋がり、“表現の自由”そのものを法規制して、日本国を、北朝鮮・中国のような自由の効かない国にする考えです。日本を、北朝鮮・中国のような社会主義・共産主義の国にされたら、国民の自由な権利を奪われて、民主主義が崩壊してしまいます。</p> <p>これが、改革が行う、真の民主主義のする事ですか？</p> <p>18禁メディアのアダルトアニメビデオ・アダルト漫画雑誌・アダルトゲームを含む一般の漫画・アニメ・ゲームを人様に迷惑をかけるようにし、良識範囲内で、架空と現実を区別して楽しんでいる人達の、個人の性欲の自由を奪う事は、生きる権利を奪いかねません！</p> <p>個人の趣味・生きがいである漫画・アニメ・ゲームの表現を、架空と現実を混同するような根拠の無い考えで法規制するような法律制定に、断固反対します！</p> <p>最後になりましたが、広島・栃木・京都の事件で亡くなられた女子児童に対して、哀悼の意を称します。</p> <p>追伸</p> <p>憎むべきは、何の罪も無い、幼い女子児童の子供を殺害した犯罪者が悪いのです！</p>
--	---

		<p>オタク趣味の方々は、事件とは一切関係ありません！</p> <p>マスコミが、いい加減な報道で、面白おかしく報道し、オタク趣味の人達の趣味を、変態ロリコン扱いにし、性犯罪に繋がるような根拠が無いのに、性犯罪者扱いにするような、いい加減な報道がされて、大変迷惑しています。</p>
86	個人	<p>はじめに</p> <p>本年6月の知的財産推進計画改訂においては、それまでのややもすれば「無軌道な知的財産権強化」に陥りかねなかった危うさから脱却し、より良い形で一般国民が知的財産制度の成果を享受し得る環境の構築に軸足を移す傾向が認められ、その点は率直に評価されるべきものであると考える。</p> <p>そこで、今回の意見募集においては本年2月に提出した意見を基に若干の補遺を行うと言う形を取って、知的財産基本法の施行状況に対する意見を述べさせていただきたい。</p> <p>1.商業用レコードの還流防止措置を巡る顛末に学び、既存の項目を再点検すべきである</p> <p>知的財産推進計画に基づき、2004年6月3日に成立した著作権法の一部を改正する法律における商業用レコードの還流防止措置に対しては、多数の音楽ファン及びアーティスト・評論家ら音楽業界関係者による大規模な反対運動が巻き起こり、衆議院には33027名分の反対署名が提出され、複数の新聞社説でも批判的に取り上げられたことは記憶に新しいところである。この反対運動は突発的に起きたものではなく、法案が国会に提出されるまでの経緯が文化庁による恣意的な反対意見の排除や国際条約による「内外無差別原則」と言う不可避のリスクに対する一般消費者への情報開示が不十分であったばかりか業界及び文化庁が終始ごまかしとリスクの過小評価のみに徹した欺瞞的な姿勢を取り続けたこと等、枚挙にいとまが無い。昨年の推進計画見直しに対するパブリックコメントで還流防止措置に対する反対意見が全体の8割以上を占めたことから明らかなように、この一件が政府の知財戦略に対する一般国民の不信を極度に増大させたことは疑うべくも無い。</p> <p>殊に、著作権法の分野において深刻なエスカレートを見せる底無し業界権益拡大要望は、もはや一般国民の文化的所産享受や学習機会確保に対する脅威と言っても過言では無くなっている。一般国民、とりわけ未成年者の可処分所得が劇的に増大する見通しが立たない以上、</p>

	<p> 文化的所産の享受に対するコストを他の商品に比べて過剰なまでに増大させ、或いはそれらを享受する機会そのものを奪う権限を著作権者及び隣接権者に与えることは一般国民の知的財産制度に対する不信を増大させることにこそ確実に貢献すれど、生産・提供者(クリエイター)の将来にわたる繁栄には必ずしも貢献しないと言うことを多くの一般国民は承知しており、決して小売・サービス価格の高額化のみを理由に知的財産権強化に抵抗している訳では無いのである。2005年8月、日本でもようやく欧米で爆発的な人気を博している音楽配信サービス「iTunes Music Store」が開始されたが、複数の大手レコード会社が「利用者(エンドユーザー)は必ず違法コピーを行う」と言わんばかりの前提で私的使用にすら不便を強いる仕様でしか楽曲配信を許可していないため、未だに諸外国に比べて不十分なカタログしか提供されていないのが現状である。今後も「フェアユース規定の不存在」を理由に権利制限の縮小・撤廃ばかりが優先され続けるならば、諸外国で実現している「より多くの人々が文化的所産を享受し得る環境」は日本では「夢のまた夢」となりかねないであろう。このような悪循環を打破する為には、生産・提供者(クリエイター)と利用者(エンドユーザー)が相互に信頼し合える関係の構築に必要な施策を最優先にすべきであり、還流防止措置の一件に象徴されるように、業界権益の拡大を最優先に一般国民の負担を増大させる施策を推進することは一般国民の知的財産制度に対する不信を増大させるばかりで「知財立国」の実現を遠退させるものである。業界がいくら望んでいようと大多数の一般国民からは理解も支持も得られない施策 特に、第4章9(9)にそれは集中している は、2005年の改訂に引き続き躊躇無く白紙撤回し、還流防止措置を巡る経緯等で高まった「知財立国」に対する一般国民の不信感を払拭することにまず全力を挙げるよう、本部及び推進事務局の関係各位に対して切に望むものである。 </p> <p> 2.独占禁止法第21 条は直ちに廃止し、第23条は廃止を前提に縮小すべきである </p> <p> 公正取引委員会は独占禁止法第21条の適用除外規定により法律の執行を躊躇している事実が無いとの見解であるが、筆者を含む一般国民の多くはこの見解に同意していない。さらに付言するならば、仮に独禁法第21条の存在により公正取引委員会が萎縮していなくとも法を執行される側である企業、ひいては業界の遵法精神欠如に本条の規定が与えている悪影響は計り知れないほど大きいと言わざるを得ない。その中 </p>
--	--

	<p>でもコンテンツ産業」と総称される業種に属する企業や団体は本条を「独禁法を遵守する義務そのものの免除規定」であるかのように解する傍若無人ぶりが顕著であり、最近の事例で言えば(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント事件(平成13年8月1日審判審決)がその典型例である。なお、本事件審決では被審人側の主張を「知的財産保護制度の趣旨を逸脱し、あるいは同制度の目的に反するものであることはいうまでもない」と全面的に斥けており、2005年度の推進計画改訂で第4章9(9)-2iv が削除されたのは至極当然と言うべきである。要するに「コンテンツ産業」と総称される業種が年々、底無しにエスカレートさせる業界権益拡大要望は「著作権を強化すればそれだけ独禁法の適用範囲が縮小される」と言う表裏一体の関係に基づき、通常ならば独禁法違反とされる行為を堂々と「著作権の行使」と称してやらせると言っているに等しく、到底容認され得るものでは無い。何より、米国の反トラスト諸法にもEUの競争指令にもこのような執行機関を自縄自縛する規定は存在せず「知的財産権の行使」が主張される行為を含めて積極的に是正措置が執行されているのであり、本条を「独禁法を遵守する義務そのものの免除規定」であるかのような解釈に基づいた不公正取引行為が後を絶たない状況に対する執行力の確保を行うことが絶対に必要である。著作権の多くが任意規定であるのに対して独禁法は強行規定であり、本来ならば日本国内において経済活動を行う全ての者が遵守する義務を負うべき性質の法律であるにも関わらず、一部の業種に従事する者の間で「著作権を保有している」ことを以て法律を遵守する義務を全く免除される特権が与えられるかのように錯覚し、或いはその錯覚を現実にしよとしゃかりきに業界権益拡大を主張する姿勢が一般国民の多くから齟齬を買っている現実を直視するよう、関係者各位に対して切に望むものである。そして、この悪弊と訣別する為に最も効果的な施策は独禁法第21条の廃止において他に存在しないと考える。</p> <p>また、第23条4項に基づく著作物 書籍・雑誌・新聞・レコード盤・音楽用カセットテープ・音楽用CD 再販価格維持制度に関して推進計画第1章1(4)で「消費者利益の向上を図る観点から、事業者による書籍・雑誌・音楽用CD 等における非再販品の発行流通の拡大及び価格設定の多様化に向けた取組を奨励する」と言及されているが、この項目には基本的に賛成する。但し、音楽用CD等の商業用レコードに関しては著作権法による還流防止措置の施行を機に廃止すべきであり、推進計画改訂においても「直近の課題」と言う位置付けで廃止を明記すべきと考える。なお、文化庁は「還流防止措置と再販制度は無関係」と言う</p>
--	---

	<p>見解であるが、日本の音楽用CDは還流防止措置の視野とされているアジア諸国と比較しての場合のみならず欧米先進国とヒットチャート上位曲について比較してもその小売価格が突出して高額であることはよく知られている。また、レコード会社が再販制度を前提にしたビジネスモデルに固執し続けていることが欧米で爆発的な人気を得ている「iTunes Music Store」のような低価格かつ利便性の高い音楽配信サービスの普及が日本において一向に進まない理由の一つになっている現状は本末転倒との謗りを免れないものである。これまで、再販制度により保護されていると考えられて来た民謡などの需要が少ないタイトルについてもインターネットを経由した音楽配信ならば製作から流通に至るまで低コストで実現可能なうえ全国どこでも利用可能であり、もはや音楽の供給手段としては音楽配信が現行のCD製造・販売に大きく取って代わるものとして確立される可能性は揺るぎ無いと言える。再販制度を維持すべき理由に挙げられる「文化の普及」という観点からは、技術革新により可能になった音楽配信サービスを阻害することの方にこそ問題が有るのは自明であり、少なくとも商業用レコードに関しては「世界唯一」の再販制度を維持する理由は完全に失われたと言うべきである。他方、活字媒体に関しては現状では商業用レコードのような技術革新による代替的供給手段が確立されているとまでは言えない状況であり、なお後考に待つべきであるが、出版業界に関しては音楽業界で昭和54年の全国レコード商組合連合会事件を契機に解禁されたポイントカードの発行すら2005年2月まで一切認めて来なかったなど運用が極めて硬直的であるばかりか、諸外国にも全く例が無い半永久的に小売価格を拘束する運用は発売後相当期間を経過したタイトルの需要を逃し、裁断処分が総印刷数の4割にもものぼる現状はそれまで「別の店に持って行けば売れる可能性が有り、その輸送費用を国民が均等に負担する為の制度」と説明されて来た再販制度の意義がほとんど有名無実化してしまっている現状を考えても「業界の自傷行為」であると言わざるを得ない。このような極度に硬直した運用を抜本的に是正することこそが図書館や古書市場、そしてその利用者を「読者は味方・消費者は敵」と視野狭窄極まり無いプロパガンダ的フレーズを並べ立てて弾劾するよりも遥かに業界、ひいては文化の発展に寄与するであろう。最後に付言するならば、定価より割り引いて書籍を販売する行為自体が著作者の名誉や信用を毀損するものではないことは平成13年8月29日の東京高等裁判所・平成13年(ネ)第147号損害賠償請求控訴事件判決においても認定されているところである。</p>
--	--

		<p>3.誰でもアクセス可能なアーカイブ構築に必要な施策を体系的に実施すべきである2005年度の推進計画改訂では、それまで断片的にしか言及されて来なかった「誰でもアクセス可能なアーカイブの構築」がある程度、まとまった形で言及されるようになったが、今後も国立国会図書館による「近代デジタルライブラリー」、NHK アーカイブス等の事業ないし民間の「青空文庫」や「プロジェクト杉田玄白」など著作権保護期間を満了した書籍のアーカイブ化を中心に行われている様々な取り組みへの支援を明確に打ち出すべきである。こうした事業は近年の急速なデジタル化・ネットワーク化により初めて可能になったものであり、今後も官民を問わず多種多様な取り組みが展開されることが期待される。</p> <p>この「誰でもアクセス可能なアーカイブ構築」を言語・美術・映画・音楽・放送・ゲームなど体系的に分類し、東京国立近代美術館フィルムセンター・国立国会図書館近代デジタルライブラリー・NHKアーカイブス等の各々、先行して実施されている事業であれば近代デジタルライブラリーの公開範囲を現在の明治期より大正～昭和30年まで著作権保護期間の満了が確認可能な範囲で拡大することや新規に録音物(レコード盤)も公開対象とすること、英国・BBCが膨大な過去の放送資産をインターネット上で公開する計画を進めている事例などを参考にしつつNHKアーカイブスのインターネット公開を、特に著作権保護期間を満了した昭和30年以前の貴重なラジオ番組の録音について積極的に検討することなどを推進計画において新規に追加するよう希望する。さらに踏み込んで言うならば「誰でもアクセス可能なアーカイブ構築」はそれ自体を独立した大項目で置くことが望ましい。また、青空文庫のように民間で行われている事業の支援も積極的に実施すべきである。1971年に米国で「Project Gutenberg」が始まって以来、膨大な量が今日まで残されている過去の文献は最初にデジタル化され、次にネットワーク化の恩恵により今日では誰でも自由にアクセスすることが可能となったが、単に文献がデジタル化されただけであればアーカイブ構築は限定的なものに留まっていたであろう。ネットワーク化により初めて、多くの人々はその恩恵に浴することが可能となったのであり、そのことは同時にベルヌ条約において「著作者の死後、法人の場合は公表後50年」を以て著作権保護期間を満了することに大きな文化的意義が存在することを人々に実感させたのである。しかしながら、推進計画では第2章1-5(2)や第4章9(9)-2)iii など「欧米では著作者の死後もしくは公表後70年が標準であ</p>
--	--	---

	<p>り日本もこれに合わせて全ての著作物について保護期間を延長すべきである」と言う「コンテンツ産業」と総称される業種ないしは米国政府が外圧をそのまま容認するが如き項目が存在している。著作権延長、さらにはこれが遡及適用されるならばそれはあらゆる分野におけるアーカイブ構築に対する最大の障害であり、その観点からこれに断固反対する。2004年、米国の外圧に屈する形で著作権を延長したオーストラリアで Project Gutenberg of Australiaが事実上の活動休止状態に追い込まれた愚を「他山の石」とすることは有っても安易に追随することは厳に慎まなければならない。その理由は次項で詳しく述べる。</p> <p>4.コンテンツ産業による文化的所産の寡占化・死蔵を招く著作権保護期間の延長に断固反対する米国で争われたいわゆる「ミッキーマウス延命法」訴訟を巡る議論において焦点となったのはミッキーマウスに代表される毎年、膨大な点数が公開される著作物の中でほんの一握りにしか過ぎない長期間にわたり、高い商業的価値を有する著作物を「延命」する為に同時期の人々から忘れ去られた圧倒的多数の著作物が日の目を見る機会を失うと言う問題である。そして、2003年に他の業種より先駆けて延長を実現させた映画業界を始めとしてこの問題に対して正面から真剣に取り組んでいる業界は全く存在しておらず、こうしている間にも映画会社の倉庫では膨大な量のフィルムが「商業的価値が無い」と言う理由だけで死蔵され続けている。</p> <p>著作権保護期間を満了し、公有となった著作物に誰でもアクセスすることが可能となれば、現代の感性で新しい作品が生み出されるかも知れないのに著作権がごく少数の長期間にわたり高い商業的価値を有する著作物の為だけに延長され続ける限り、その機会は巡って来なくなってしまふ。これまでに世界中で「西遊記」や「ドン・キホーテ」から発想を得てどれほど多くの二次創作が行われたことか。 や</p> <p>の著作権が現在も続いていたらそれらは 例えば「ドラゴンボール」なども 全く存在を許されていないであろう。ディズニーとて例外では無く や の童話を二次創作によりアニメーション化しているし、ミッキーマウスが初登場した映画「蒸気船ウィリー」も当時流行していた 主演の映画「蒸気船ビル」のパロディである。このように、ごく少数の長期間にわたり、高い商業的価値を有する著作物を保有している著作権者 それは法人である場合が多い を優遇する為だけに著作権保護期間を一律、無条件で延長することの害は後で取り返すことが出来ないほど大きいと言うことを</p>
--	--

	<p>スタンフォード大学教授は著書『FREE CULTURE』(日本語版・翔泳社刊)で述べている。また、日本国内で 学術院大学助教授が2004年5月に論文「著作権の保護期間延長立法と表現の自由に関する一考察 - アメリカのCTEA 憲法訴訟を素材として - 」(学術院大学法学会雑誌39巻2号)を公表している。2004年10月に文化庁が実施したパブリックコメントでは、音楽業界を中心に21団体から著作権及び著作隣接権の延長要望が出されたのに対し一般の賛成意見はほぼ皆無であった。2003年、映画著作物に関してのみ延長を実施した際の著作権分科会報告書でも全ての分野における延長には否定的な見解が示されていたのだから一般のこうした反応は当然に予想され得ることであるが、それにも関わらず著作権分科会は本年度より著作権延長を前提にした議論を強引に進めようとしている。これは「朝令暮改」との批判を避けられないものであるばかりか、延長を要望する業界や文化庁が「国際的傾向」と称している欧米における昨今の動向すら見誤っていると言う点でも全く不当なものと言わざるを得ない。昨年7月19日、欧州委員会(EC)は「COMMISSION STAFF WORKING PAPER on the review of the EC legal framework in the field of copyright and related rights」の10～11 ページ「2.2.3.1. Duration of related rights」で、商業用レコードの著作隣接権保護期間に関してEU域内の音楽産業や米国政府からの延長要求を払い除ける形で「現行の"発行後50年"以上に延長すべきではない」と答申している。また、2003年1月のミッキーマウス延命法合憲判決を受けて日本を含む他国に「死後70年・公表後95年」への延長を強く迫っている米国でも変化が生じ始めている。米国議会図書館著作権局は2005年1月26日より2ヶ月間「Orphan Works(孤児作品)」と題したパブリックコメントを実施しており、著作権者、或いは継承者が不在もしくは所在不明となっている作品の取り扱いに関する意見を求め、711件の意見が寄せられた他、ワシントンD.C.とカリフォルニア州バークレーで公聴会を実施している。</p> <p>存在する著作物の中ではほんの一握りにしか過ぎない長期間にわたり高い商業的価値を有する著作物の為だけに延長を要望している業界や文化庁、著作権分科会委員の中にこの「Orphan Works」がベルヌ条約に定められた最低限の期間内に在る作品においてすら大量発生している問題に注意を払っている真の意味での「識者」が現れなければ、政策判断の失敗によって大量の「Orphan Works」が人為的に発生することは不可避である。日本国内で発生している「Orphan Works」の一例を挙げると、国立国会図書館近代デジタルライブラリーでは毎年「著作者情</p>
--	--

	<p>報公開調査」を実施しているが平成16年度の調査対象であった約1500名の内、没年判明は約3分の1である532名、このうち480名は既に死後50年を経過し、52名はまだ著作権保護期間内であることが判明した。さらに、遺族等の権利継承者の所在は約4%の60名しか確認出来なかったということである。仮に著作権保護期間が一律無条件で延長されたら、これらの数値はさらに低くなるのが確実である。</p> <p>以上の理由により、この「Orphan Works」の問題を解決する有効な手段を確立する目処が全く立たない状況での著作権保護期間延長はアーカイブ構築の阻害要因となるばかりで無く現在ならば不要である文化庁長官裁定を仰ぐ状況を全くその必要性が認められないにも関わらず増加させるなど著作権法の目的である「文化の発展」にとって有害無益であり絶対に認められない。そんなに延長を是とするのであれば、商業的価値を有する著作物だけ登録制にでもすれば良いではないか。ミッキーマウス延命法訴訟において敗訴した <input type="text"/> はベルヌ条約上の義務である「著作者の死後、もしくは法人による公表後50年」を過ぎてなお延長を希望する場合は1ドル程度の手数料を課し、50年に前後する3年間この手数料を完納することにより確実に意思表示を行った著作者ないし権利継承者に対してのみ延長を認めると言う方法を提案し、実際に米国下院へこの提案を基にした法案が提出された。翻って、日本でも一昨年に他の分野に先んじて著作権延長が実施された映画著作物でこの方法を採用し、ベルヌ条約上の義務を超える「プレミアム」の20年はこの方式により認めるよう改めることを検討すべきであると考えます。</p> <p>なお、著作権分科会において延長と並行して審議される予定となっている連合国及び連合国民の著作権の特例に関する法律の廃止には、既に戦後60年が経過しており対象となる外国著作物が減少している点より、賛成する。</p> <p>5.著作権法に「動画著作物」の定義を新設し、頒布権の名称を「興行配給権」に改めるべきである</p> <p>現行著作権法における「映画著作物」には頒布権(第26条)・保護期間のプレミアム(第54条)など様々な特権が認められており、それ故に「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現」されている著作物が新規に登場するたびに「映画著作物」の定義が拡大解釈され続けていると言う問題が生じている。</p> <p>その一方、現行の「映画著作物」の定義では「物に固定されている」とも要件とされているが、昨今では技術革新によって「物に固定」されて</p>
--	--

	<p>いない「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現」されている著作物　FLASHムービーなどが登場している。また、映画著作物の権利は第16条によって主に出資者たる法人に帰属することとなっているが「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現」される著作物は従来のように法人が多額の費用を投じなければ製作不可能と言う訳ではなく年々、技術革新によって少人数ないし個人が低コストでこれを創作することも可能になっている。こうした現状に現行著作権法第2条3項の「映画著作物」の定義が合致しなくなっているのは明らかである一方、個人に対して現行法の「映画著作物」に与えられている様々な特権を認める形での解釈変更はそれらの特権が与えられた理由と齟齬をきたすものであり、問題が大きい。また、これまで昭和59年9月28日の東京地方裁判所・昭和56年(ワ)第8371号損害賠償請求事件判決を契機に映画著作物と完全にイコールの存在であるかのように喧伝され続けて来たビデオゲームの場合でも、平成11年3月18日の東京高等裁判所・平成7年(ネ)第3344号著作者人格権侵害差止請求事件控訴審判決において『本件著作物は、いわゆるシミュレーションソフトの分野に属するゲームソフトであり、ユーザーの思考の積重ねに主眼があるものということができ、そのプログラムによって表されるディスプレイ上の映像の流れを楽しむことに主眼をもっているものでない……本件ゲームにおいては、ユーザーがシミュレーションにより思考を練っている間は、静止画の画面構成の前で思考に専念できるよう配慮されている……以上の事実関係からみれば、本件ゲームは、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現されているものとは認められず、本件著作物が、映画ないしこれに類する著作物に該当するということとはできない』と判示されたケースが存在し、この時点で旧来のようなビデオゲーム全般が「映画著作物」と完全にイコールの関係であるかのように喧伝され続けて来た学説は破綻したと言うべきである。また、平成11年の著作権法改正によりそれまで頒布権とセットになっていた上映権が分離されたことで静止画像でも上映権を主張することが可能になるなど昭和59年当時と比較すれば「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現」されている著作物を拡大解釈させる必要性は乏しくなっている。以上の理由により、現行法の「映画著作物」の定義を拡大解釈するのではなく言語・美術・音楽など他の著作物と同等の「動画著作物」の定義を新設すべきであると考え。当然ながらこの「動画著作物」は少人数ないし個人が低コストでこれを創作することが可能である以上、</p>
--	--

	<p>現行法の「映画著作物」で認められている様々な特権は認めないものとする一方、その保護期間については公表年でなく個人の死亡年を起算点とすることも言語・美術・音楽など他の著作物との平仄を合わせる。そして「映画著作物」は新設する「動画著作物」のうち「劇場等の施設において公衆に上映するもの」のみにその範囲を限定し、現行法上の様々な特権もこの限定された範囲内において認める。その際、第26条の頒布権は後年、平成14年4月25日の最高裁判所第一小法廷判決により決着を見るまで長らく論争の火種となった反省も込めて昭和45年当時の立法趣旨により忠実な「興行配給権」という表現に改め、恣意的な拡大解釈の余地を無くす必要が有る。</p> <p>6.「権利の消尽は悪」という主張の不当性</p> <p>前述した通り、2005年度の推進計画改訂前の第4章9(9)はどの部分を取っても「業界権益偏重の賜物」と指弾されるに相応な内容であり、ひいてはこの部分の存在こそが推進計画そのものの評価を著しく貶めていると言っても過言では無かった。殊に、平成14年4月25日の最高裁判所第一小法廷判決(判時1785号9頁及び民集第56巻4号808頁)を立法により破棄すると言う第4章9(9)-2)ivは業界が自ら仰いだ結果である司法判断の拒絶に与するものであるばかりか、実施されれば独占禁止法の執行を著しく阻害し、消費者利益を侵害することが明白であるうえ諸外国にも全く事例の存在しない極めて異常な立法要求であり国際競争力強化とも全く無縁であり、削除されたのは至極当然であると考えるが、今後も本項の復活を要求する意見が予想されるので、これに応じるべきでない理由を以下に述べる。</p> <p>2004年の推進計画見直しに対するパブリックコメントで当時、国会審議中であった商業用レコードの還流防止措置に次いでこの項目に対する反対意見が集中したのみならず、2004年10月に文化庁が実施したパブリックコメントでもこの項目を基にした要望に対しては反対意見が経済産業省を含め圧倒的多数を占めており、商業用レコードの還流防止措置と比べても一般国民の理解が得られる可能性は全く存在する余地が無い。このような諸外国にも全く事例の存在しない極めて異常な立法を、最高裁において示された『(ア)著作権法による著作権者の権利の保護は、社会公共の利益との調和の下において実現されなければならないところ、(イ)一般に、商品を譲渡する場合には、譲渡人は目的物について有する権利を譲受人に移転し、譲受人は譲渡人が有していた権利を取得するものであり、著作物又はその複製物が譲渡の目的物として</p>
--	---

	<p>市場での流通に置かれる場合にも、譲受人が当該目的物につき自由に再譲渡をすることができる権利を取得することを前提として、取引行為が行われるものであって、仮に、著作物又はその複製物について譲渡を行う都度著作権者の許諾を要するという事になれば、市場における商品の自由な流通が阻害され、著作物又はその複製物の円滑な流通が妨げられて、かえって著作権者自身の利益を害することになるおそれがあり、ひいては「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」(著作権法 1 条)という著作権法の目的にも反することになり、(ウ) 他方、著作権者は、著作物又はその複製物を自ら譲渡するに当たって譲渡代金を取得し、又はその利用を許諾するに当たって使用料を取得することができるのであるから、その代償を確保する機会は保障されているものといえることができ、著作権者又は許諾を受けた者から譲渡された著作物又はその複製物について、著作権者等が二重に利得を得ることを認める必要性は存在しない」と言う司法判断に逆行する形で強行すれば、それは 2004 年の還流防止措置に対する大規模な反対運動を遥かに上回る規模で一般国民を「反・知財立国」運動に駆り立てる動機としては十分すぎるほどの効果が有るだろう。政府が掲げる「知財立国」が業界権益の為に一般国民に対して多大な犠牲を強いるものではないとすることを証明する為には、この項目は絶対に復活させるべきではないとすることを老婆心ながら忠告する次第である。そもそも「権利の消尽は絶対悪である」という主張がゲーム業界や出版業界に跋扈しているが、それらはいずれも感情論の域を出ていない。どの業界も共通して「どのような形で商品を手に入るかは購入者の選択に任されている」と言う経済の大原則を完全に無視し「買う側はどうせ同じ物だったら安い方がいいに決まっているだろう」と言う「決め打ち」的な主観に基づいた見方しかしていないからである。現実の選択行動は価格差が小さければ付加価値 新品が持つ最大の付加価値は「新品である」こと が差額に見合っているかどうかを判断して働くものであり、価格は選択行動を決定する際の一要素ではあるが、価格が唯一無比の要素ではないし常に例外無く最上位の要素となる訳でもない。購入者の中には価格を選択行動に際して最上位の決定要素とする者もあろうが、別の購入者にとっては形状(商品の汚損状況)や特典類の付属・購入した店舗が独自に行うサービスなどの価格以外の要素が最上位の決定要素であることもまた当然であり全ての、或いは大多数の場合において価格面が選択行動に際して最上位の決定要素であるかのような前提に立った主張が失当であることは論を待たない。</p>
--	---

	<p>次に、一般論の観点から意見を述べる。どの業界においても中古市場に対して最も多く聞かれる非難は「著作物がどれだけ"転々流通"しても権利者には一銭の儲けにもならない」と言うものであるが、これは片面的な意味では「正しい主張」と言える。しかし「正しい」と言うのは「客観的な状況説明として正しい」と言うだけであり、それが直ちに 2004 年度までの推進計画が位置付けていたような「絶対悪」と直結するものではない。それは何故か？ 世の中には"転々流通"しているものは数多く存在する。むしろ、"転々通"していない物を探す方が困難なぐらいである。「著作物」に範囲を限定してみても、住宅や衣服は明らかに"転々流通"しているが、それらの「著作物」とゲームソフトや本は何がどう違うのか？ 前述の最高裁判決に至る法廷闘争においてメーカー各社は「開発に多額の費用がかかるから回収の機会が必要である」と力説したが、それはゲームソフトに特有の事例では無く医薬品など開発に多額の費用がかかるものは世の中にいくらでも存在する。それ故、最高裁は「著作物又はその複製物を自ら譲渡するに当たって譲渡代金を取得し、又はその利用を許諾するに当たって使用料を取得することができるのであるから、その代償を確保する機会は保障されているものといえることができ、著作権者又は許諾を受けた者から譲渡された著作物又はその複製物について、著作権者等が二重に利得を得ることを認める必要性は存在しない」と判示したのである。「著作物は工場で次々に生み出されるような商品とは違う」と強弁するメーカー経営者もいるが「工場で次々に生み出されるような商品」であっても研究開発作業を経て完成し、その段階でゲームソフトと同等、或いはそれ以上の莫大な投資がなされている点に全く変わり無く、あたかも自分たちを取り巻く状況が世間において特異なものであるかのような主張は、その前提自体が誤ったものと言わざるを得ない。同時に「供給手段の多様化」と言う点でも、日本は欧米に比べて明らかに立ち遅れている。日本では 1984 年の著作権法改正で貸与権が創設された直後にメーカー各社の強硬姿勢によりゲームソフトのレンタル店が一掃され、その後は散発的に一部メーカーが自社ハードの販促プロモーションの一環でレンタルを試みるも短期間で撤退すると言った状況が続いているが、南北アメリカでは幅広くレンタルが実施されているのは日本でもよく知られている通りである。また、米国著作権法第 109 条(b)項(1)(B)節(ii)の規定によりゲームメーカーは商業的貸与に対して権利を行使することが出来ないが、それにも関わらず北米市場は日本市場の衰退とは対照的に拡大を続けて来たのであり、この事実は全ての利用形態に対して権利者が影響力を行使出来なければならない</p>
--	---

	<p>いかのような主張が失当であることを示唆するものである。他方、携帯電話用アプリケーションやオンラインゲームなどが新しい市場を開拓しつつあるが、当然それらは従来の家庭用ゲーム機とも競合関係にある訳で、家庭用ゲームソフトの緩やかな市場縮小(2004年度は7年ぶりに回復基調へ転じた)からはそうした市場構造の変化を読み取るべきである。</p> <p>次に、国内ゲームソフト出荷額推移の統計数値を提示する(出典・CESA ゲーム白書)。</p> <p>1997年 3,898 億円 1998年 3,528 億円 -370(前年比、単位億円。以下同じ) 1999年 3,285 億円 -243 2000年 2,931 億円 -354 2001年 2,642 億円 -289 2002年 2,492 億円 -150 2003年 2,306 億円 -186</p> <p>市場の最盛期とされている1997年より昨年までの国内ゲームソフト出荷額推移であるが、1998年及び2000年の落ち込みが非常に大きく、近年になってようやく「下げ止まり傾向」へ移行しつつあり、昨年は7年ぶりのプラスに転じることが見込まれている。下落に転じた1998年と言う年は、(社)コンピュータソフトウェア著作権協会(ACCS)及び(社)コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(現・コンピュータエンターテインメント協会、CESA)、(社)日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会(JPSA)が「違法中古ゲームソフト撲滅キャンペーン」と称して一般消費者を含め中古市場に関わっている者全員を犯罪者同然に貶めるネガティブキャンペーンを大々的に展開し、この年の1月に公正取引委員会より独占禁止法第19条違反により勧告を受けた(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントを前記3団体の加盟各社が擁護する一方で小売店に対して公然かつ大々的に出荷拒否や訴訟提起などの弾圧を繰り広げていた時期である。昨今、音楽業界では(社)日本レコード協会の主導で正規の購入者にとっては買っても正常に再生出来るかどうかもわからないうえ再生出来ない場合でも返品・交換には一切応じないと言う「コピーコントロールCD(CCCD)」の発売を大手3社が相次いで取りやめたことが話題になってたが、これも結局はCCCDの発売により正規の購入者をも犯罪者同然に貶めるが如き業界の姿勢に対する嫌悪感が</p>
--	--

	<p>一因であり、ゲーム業界はそれと同レベルの、或いはそれ以上に愚かな主張を業界ぐるみで実行に移し、市場の回復には全く結び付かなかったばかりか法廷闘争には前述の独禁法違反事件審判を含めてことごとく敗れ去り、何一つ「成果」と言えるものは存在しなかったにも関わらず一般消費者にも撲滅キャンペーンの直接的ないし間接的影響により廃業した小売店にも全く、謝罪も反省も表明していないばかりか現在でも最高裁による司法判断を拒絶し続けて「権利の消尽は絶対悪である」と言う感情論を振りかざし続けている態度は醜悪そのものといきようが無い。そして、最大の問題点はACCSを始めとする業界側の主張が法廷闘争においてことごとく論破されたものと何一つ変わっていないことである。中でも最も象徴的なのは、コンテンツ専門調査会でも著作権分科会でも再三、繰り返され続けている「デジタルデータの記録媒体は恒久不変であり、新品と中古の品質差は全く存在しない」と言う科学的根拠を全く持たない暴論である。CD-ROMを始めとするデジタルデータの記録媒体が光や高温、湿気に弱く通常の保存状態でも20年程度で使用不能になってしまうと言う報告が相次いでいることは周知の事実である(一例...読売新聞・平成12年8月29日付「CD、寿命20年?」、神戸新聞・平成14年8月1日付「気になるCDの寿命」)が、国立国会図書館「カレントアウェアネス」No.279 所載の今野篤「デジタル情報の長期的な保存にともなう経済的課題」でも述べられているようにデジタル情報の長期保存は経済・環境の両面で課題が山積しており、業界が権益拡大の為に形振り構わず垂れ流している「デジタルデータの記録媒体は恒久不変」などと言うデマゴグは「デジタル情報の長期保存」と言う難題に日々、腐心している関係者に対する冒瀆に等しい。また、以下はソフトの説明書に見られる「使用上の注意」の一例であるが、この注意書きに記載されたような使用方法(故意でなく過失の場合も含む)により記録媒体が使用不能と成る可能性に対する注意喚起を自身「絶対に有り得ない」と主張しているはずのメーカーが行うのは自己矛盾ではないかと言う根本的な疑問を生ずるものである。</p> <p>プレイ終了後"Play Station"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。</p> <p>ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱って</p>
--	--

	<p>ださい。また、シールなどを貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。</p> <p>直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。</p> <p>また、湿気の多い所も避けてください。</p> <p>これに対して「通常の使用範囲であれば"劣化"は生じない」という反論も予想されるが、何を以て「通常の使用範囲」と言うかがまた問題である。例えば、平成 14 年 2 月にマイクロソフト社が発売した家庭用ゲーム機「Xbox」ではハードウェア側の構造上に問題が有り「通常の使用」でディスクの記録面に細かい擦り傷が生じる事象が報告されているし、そうでなくとも過失により「ケースを踏んでしまう」「記録面に傷や指紋を付けてしまう」と言ったことは日常茶飯事的に起こり得るもので、誰でも似たような経験を持っているのではないか。そうした、現実には起こり得る事象を無視して「通常の使用範囲」云々と言う議論をするのは不毛と言わざるを得ない。</p> <p>次に「物流」及び「個人の可処分所得の限界」という観点から考える。一旦、市場に拡布された商品が"転々流通"するパターンは、大別して 3 種類存在する。</p> <p>A: 個人 古物商 B: 古物商 個人 C: 個人 個人(フリーマーケット・ネットオークションなども含む)</p> <p>この 3 パターンを、問題視されている順に並べるとすれば「B > C > A」であろう。</p> <p>そもそも誰かから商品を買取らなければ古物として売ることは出来ないはずなのに、A は何故かさほど問題視されず B だけが極度に問題視されている(A の主体 = 一般消費者をストレートに敵視することを避けているつもりなのかも知れないが、A と B は表裏一体なので無意味である)。「禁止権でなく報酬請求権なら問題は起こらないのではないか」と言う意見も少なからず存在し、推進計画の記述もそれを前提にしているが、この意見に対しても異論無きを得ない。何故なら、仮に(飽くまでも、大量複製物に対して)報酬請求権が行使可能とされた場合、遺産相続や破産管財手続が今とは比べ物にならないくらい煩雑になるのは確実である。それこそ、単なる「個人の財産処分権侵害」どころの話ではなく</p>
--	--

	<p>なるであろう。それによって生じる萎縮効果も相当なものになることが当然に予想される。新規の権利創設に際しての「萎縮効果」は過小評価されがちであるが、現実の萎縮効果はあらゆる形で市場を荒廃させる効果を発揮するものである。インターネット通販における少額決済問題を見れば明らかなように「還元」に係る処理はこのうえ無く煩雑なものとなるであろう。そして、多くの著作物所有者は黙々と煩雑な「還元」に係る処理を行うことはせずにその著作物をゴミとして棄てる行動を選択することが当然、予想される。そして、結局は禁止権を設定するのと大して変わらず「自由に処分出来ない」廃棄物ばかりが増大し、物流は停滞し、市場がごく少数の可処分所得に相当な余裕の有る者しか寄り付かない閉じられたものになってしまうのが必定である。日本では環境省及び経済産業省が「3R(Re-Cycle・Re-Use・Re-Duce)政策」を掲げているが、このように本項目は 3R 政策に真っ向から反するものである点も致命的な問題点なのである。それはおおよそ「文化的所産の享受」と言う理想からはかけ離れた実態を現実の物にし、まさしく最高裁判決が述べた通り「かえって著作権者自身の利益を害することになる」であろう。それだからこそ、世界の私有財産制を認める全ての国では少なくとも、大量複製物に関して「権利の消尽」を共通のルールに定めているのであり、それを支持した最高裁判決を立法により破棄し、日本国内の著作物利用者にだけ過重な(経済的のみならず、著作物に接する機会の佚失と言う物理的ないし文化的)負担を強いるに足るだけの証拠は現状では到底、見出されていないしゲーム業界や出版業界の感情論的な「権利の消尽は悪」と言う主張も全くその理由に成らないと言うべきである。</p> <p>なお、ゲーム業界において特有と考えられる事情について述べると、メーカーや業界団体は中古市場が暴利を貪っているようなネガティブイメージを喧伝する一方で小売店が新品専門では到底、成り立たないような契約条件を設定している事実には頬被りを決め込んでいる状態である。最高裁判決後、経済産業省の指導により共同で新品の販売促進を協議する場が設けられているが、メーカー側には非協力的な所が多く目覚ましい成果が挙げられているとは言えない状態である。10年前にはメーカー希望小売価格の「6掛」(60%)が卸売価格の主流だったのに対して現在では「75~85%」が標準化しているなど、メーカー直販体制が主流となっている為にメーカー側に著しく有利な卸売条件が強要されやすい弊害が顕著であり、小売店の多くは「新品を積極的に扱いたくても扱えない」状態に陥っている。このような状況をメーカー側が条件面で譲歩することで改善すれば新品のシェアを拡大(し、結果的に両者ともトータ</p>
--	---

	<p>ルで得られる利益を最大化)することは可能であるし、レンタルやダウンロード販売など新たな供給手段の創出も有効であろう(それは、メーカーの一存によって今すぐ可能である)。欧米における iTunes Music Store の成功がそれを証明している。それらが中古市場を利用するよりもメリットが大きいと判断されれば、いわゆる「ライトユーザー」を呼び戻すことに繋がるはずであり「供給手段の多様化」という理想的手段の放棄そのものでしか無い本項目は、全ての面において否定されるべきものである。</p> <p>なお、出版業界においてもゲーム業界と同様の主張が見られることについても付言する。絶版のサイクルが短縮されている理由は年間の出版点数が悪く言えば「粗製濫造」気味に増加の一途をたどり、結果的に新刊が既刊を駆逐する形となり書店の店頭で陳列されるサイクルが短くなっていることが大きい。また、現行の半永久的に小売価格を拘束する形での極めて硬直的な(出版業界が「再販制度の盟友」と称して止まないドイツやフランスは時限再販であり、半永久的に再販価格を維持させているのは現在では日本のみである)再販価格維持制度の運用にも問題が無いか改めて、感情論を排して検証すべきである。</p> <p>ところで、2005 年度の改訂以前の推進計画第 4 章 9(9)では「関係者間協議の結論」という表現が頻出していたが、文化庁著作権課が立法化に際して求めていた関係者間協議は 2004 年 1 月 24 日に著作権分科会が公表した「著作権法における今後の検討課題」中の「関係者間における協議について」と題する一文の公表を以て、制度そのものが破綻したと一般には解されている。しかしながら、第 4 章 9(9)に頻出する「関係者間協議」に参加している「関係者」たる団体は本項目を含めて権利の創設・強化を要望する業界団体の他は日本経済団体連合会のみ、或いは日本経団連を中心に複数の業界団体が補助的に参加しているのが実態であり、消費者団体を始め一般の著作物利用者を代表する団体は全く参加していない。そのうえ、商業用レコードの還流防止措置を巡る関係者間協議においては日本生活協同組合連合会を始め消費者団体が再三、協議への参加を要望したにも関わらず文化庁がこれを拒絶し続けたことが国会審議において明らかとなっている。また、日本経団連では一昨年 8 月に「エンターテインメント・コンテンツ産業部会」と称する内部組織が設置されているが、このような著作権強化に「賛成のための賛成」をすることが当然に予想される内部組織を抱えている団体との「合意形成」にどれほどの意味が有るのか。還流防止措置においてすら、日本経団連が求めていた「時限立法」という条件を文化庁は反故にして</p>
--	--

	<p>おり昨年の推進計画見直しに対するパブリックコメントで日本経団連が提出した意見書ではわざわざ末尾に「音楽 CD 等の還流問題」と題して音楽業界及び文化庁の不誠実な対応に不満を述べているではないか。この事例は関係者間協議と言う制度が持つ問題点を浮き彫りにしたもののと言え、この制度自体が早晩、破綻することを示唆していたものに他成らないが、制度の終焉が著作権分科会によって正式に宣言された以上、第 4 章 9(9)のいずれの項目についても「関係者間協議の結論」を得ると言う条件の達成は不可能となったと言わざるを得ない。また、各項目では「消費者利益等の観点を含めて総合的に検討」と言いつつ、文化庁は還流防止措置において消費者団体選出委員の議論参加を徹底的に排除し、法制問題小委員会においてもオブザーバーと言う形でしか議論に参加させず意志決定には絶対に関わらせまいと言う欺瞞的態度を取り続けたのである。</p> <p>このような業界権益偏重の態度は日本国憲法第 15 条 2 項「すべて公務員は、全体の奉仕者であつて、一部の奉仕者ではない」に違反するものに他ならず、万死に値する。削除された第 4 章 9(9)-2)iv に限っても、協議を構成している「関係者」は ACCS と日本経団連の 2 団体のみであり、何故に日本テレビゲーム商業組合でなく日本経団連が「関係者」なのか一般国民を納得させるだけの説明が ACCS に出来るとは到底、考えられない。恐らく、ACCS の意図は平成 14 年に最高裁で敗訴するまでの間、大阪事件被告・控訴人及び東京事件原告・被控訴人である小売店を支援して来たテレビゲームソフトウェア流通協会 (ARTS) の流れを汲む日本テレビゲーム商業組合を排除して「お手盛り」の合意形成を取り付けることに有るのだろう。しかしながら、仄聞する所によれば日本経団連は 2004 年 6 月に ACCS 側へ「立法は不可能」「経済産業省が設置しているテーブルで小売店側と話し合うべきである」と回答したとのことであり、日本経団連のこの回答は至極当然の対応であると考え。以上のように、本項目はいかなる面においても正当性も推進計画に復活させるべき理由も皆無と言うべきである。</p> <p>なお、昨年 5 月 27 日の第 8 回本部会合において当時の行政改革担当大臣よりその実行を強く要望されていることを根拠に本項目を復活させるべきであるとの意見が出ることも予想されるが、当該前大臣は自身が支部長を務める政党支部を介して大手ゲームメーカー・タイトーより政治献金を受領していることが岐阜県選挙管理委員会において開示された当該政党支部の政治資金収支報告書により判明している (岐阜県公報・平成 13 年 10 月 31 日号外 2、同・平成 14 年 10 月 31 日号外 1、</p>
--	--

	<p>同・平成 15 年 11 月 28 日号外 1、同・平成 16 年 10 月 29 日号外 3、同・平成 17 年 11 月 15 日号外 2)。これは明白に「政治とカネ」にまつわる問題であり、本項目の実行を強行することが「知財立国」の趣旨を「政治とカネ」によって歪曲する暴挙以外の何物でも無く全く実行には値せず推進計画から当該項目を絶対に推進計画に復活させるべきでない理由の最たるものであることを最後に指摘する。</p> <p>7.「世界最強」と揶揄されるほどに厳格な同一性保持権を緩和すべきである</p> <p>2004 年 12 月 16 日の第 9 回本部会合において 本部員もその必要性を述べている通り、現行著作権法における著作者人格権、特に同一性保持権は最近の相次ぐ厳格に過ぎる司法判断により「世界最強」とまで揶揄されるに至っており、ベルヌ条約において許容されている公開を前提にしない閉鎖領域内の著作物(美術品等の原作品は含まない)の改変や著作者の名誉声望を害しない形での改変までもが、それにより保護される法益が不明であるにも関わらず禁止されると言う諸外国と比べて極めて不合理な状況に陥っている。このままでは表現の自由を脅かす恐れも大きく、ベルヌ条約上の許容範囲まで緩和するよう希望する。</p> <p>他方、オンラインゲームにおける改変行為は「閉鎖領域」内に該当しないことは言うまでも無く、サービス提供事業者の利益及び信用を毀損する行為であり不正競争防止法の適用も視野に対策を検討すべきであると考え。</p> <p>8.著作権法に中立行為保護規定を設けるべきである</p> <p>2004 年 5 月、京都府警がファイル交換ソフト「Winny」を開発した東京大学の研究員を著作権法違反幫助容疑で逮捕した事件は現在、京都地方裁判所において審理が進められているが、被告の「著作権法に対する挑発的態度」が逮捕理由であると報じられたことや、機器やプログラムが開発者の意図する・しないに関わらず違法行為に使用された場合に刑事責任を問われるリスクを一方的に負わされることに対して批判が相次いでいる。一昨年 12 月 19 日のオランダ最高裁判決(KaZaA)、や 2005 年 1 月 12 日の韓国・ソウル地方法院判決(ソリバダ)では Winny と同様の非中央サーバ型ファイル交換ソフトの開発者責任は刑事・民事の両面で否定されており、京都府警による逮捕・起訴は新規の技術開発を不必要に萎縮させるものと評せざるを得ない(確かに 2005 年 6 月</p>
--	---

	<p>28 日の米国最高裁判決は下級審判決を覆し開発者責任を認定しているが、批判も多い。現に、フランスでは 2005 年 12 月に中立行為保護のための立法が下院を通過した)。</p> <p>また、開発者がその開発行為に関して刑事責任を問われるリスクを一方的に負わされることは新規の技術開発を萎縮させ、日本の国際競争力を損なうことに繋がりがかねない。技術開発者、或いは提供者が捜査当局の一存だけで刑事責任を問われるリスクを負うことの無いよう、著作権法に中立行為保護規定を創設すべきである。</p> <p>9.著作権法においてフェアユース規定を明文化すべきである</p> <p>従来、米国著作権法第 107 条(a)項に代表される一般公正使用、いわゆるフェアユース規定は著作権法第 1 条に「これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ」と有る条文を根拠に現行法でもフェアユースの解釈を取り得るとするものか、或いは日本がいわゆる「成文法主義」であることから概念そのものを否定するいずれかの学説が提唱されて来たが昨今の裁判例はことごとく後者の説に傾いており、今や「フェアユース」を持ち出した側が必ず負けると言うような状況に陥っている。しかしながら、著作権法の目的は「文化の発展に寄与」することでありこの目的を達成する為にフェアユース的解釈を採用入れることが必要な場面でも将来にわたっても延々とフェアユース的解釈に基づく法の運用が否定され続けるならば、著作権法はその目的を永遠に達成し得ないということになってしまう。よって、フェアユース規定を明文で定めるべきであると考え。なお、いわゆる「成文法主義」説では現行の第 30～49 条に列挙されている適用除外規定とフェアユース規定は全く相容れないかのように主張されているが、諸外国の立法例を見ても個別の適用除外規定と一般公正使用規定が共存している事例は少なからず存在しており、この主張は当たらない。</p> <p>よって、フェアユース規定を創設する場合でも、現行の第 30～49 条は将来的な整理・統合を視野に入れつつそのまま残存させることが望ましい。但し、第 38 条については「営利・非営利」ないし「金銭の授受の有無」と言った外形的な条件ではなく「学術・教育」「福祉」と言った目的別の適用除外規定にすべきである。</p> <p>10.障害者の情報アクセス機会確保・拡大に関する項目を設けるべきである</p> <p>2005 年度の推進計画改訂に際しても、残念ながらには障害者の情報アクセス機会確保ないし拡大に関する項目は設けられなかったが、障</p>
--	--

	<p>害者基本計画では第 7 章「情報・コミュニケーション」(2)c.「情報提供の充実」で「点字図書、字幕付きビデオ等、視聴覚障害者への情報提供サービスの充実を図るとともに、公共サービスにおいては、点字、録音物等による広報の促進を図る。また、字幕付きビデオ作成に係る著作権の運用改善を図る」とされており、これに対応させると共に一層の拡充を図るべく直ちに「障害者の情報アクセス機会確保・拡大」を追加すべきである。</p> <p>著作権法が「隠れ欠格条項」的に機能し、障害者の情報アクセス機会が奪われていると言う問題点はかねてから指摘されているが、その確保・拡大に必要な法律や環境の整備は文化庁や関係業界が消極的なこともあり一向に進んでいない。例えば、点字情報に関しては第 37 条で公衆送信権が制限されているが録音に関しては明記されておらず、社会福祉法人日本点字図書館では著作権者に対して個別に録音図書の公衆送信許諾申請を行っている。また、録音図書の作成は第 37 条 3 項により「点字図書館その他の視覚障害者の福祉の増進を目的とする施設」においては認められているが、米国著作権法のいわゆる「Chafee 条項」等を参考に、文化庁長官の認可を受けた NPO 法人等にも録音図書の作成を認めるよう改正することが望ましいのではないかと。聴覚障害者向けにビデオへ字幕を添付する作業や要約筆記に関しても同様である。</p> <p>11.「青少年保護」目的と称する包括的表現規制に反対する</p> <p>第 4 章 9(7)が「青少年の保護」を大義名分に掲げる表現規制を意図したものであると言う批判が生じていることに留意すべきである。昨年成立したコンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律は第 6 条 2 項の「青少年等に及ぼす影響について十分配慮する」義務規定を理由に一部で「コンテンツ健全化法」と別称されているが、例えば体制批判的な内容を含む作品が公的機関により「青少年に有害な影響を与えている」と喧伝される状況がこの条文によって発生しないと言えるのか。また、昨今では凶悪事件が起きるたびにマスメディアによって「有害情報の影響」が喧伝されているが、韓国を始め「青少年健全育成」を大義名分に掲げた表現規制を行っている国の方が少年犯罪の件数は日本よりはるかに多いと言う客観的統計数値から読み取れる事実に対してどう説明するのか。法律による強制ではなく「事業者間で自主的に取り組む」と言う条件の許でのレーティング及びゾーニングに関しては必ずしも反対するものではないが、表現の自由が憲法で保障されている以上は</p>
--	---

	<p>何かしらの描写を法的に禁止することには実在する人の人権侵害防止など表現の自由に優越させるべき根拠が必要であり「青少年の保護」は、その根拠として余りにも曖昧かつ抽象的であると言わざるを得ない。そもそも、この条文の「青少年等に及ぼす影響」は定義が全く不明瞭であり、性表現や暴力表現のみを念頭に置いたものではなく体制批判的な内容を含む作品を公的に排除する意図が疑われるものと言わざるを得ない。むしろ、メディアリテラシー教育にこそ重点を置いて取り組むべきである。よって、この項目は青少年が多様な体験を重ねることにより自身で「考える力」を養う機会を奪うことに繋がる表現規制を意図したものとの疑念が残る以上、反対する。</p> <p>12.コンテンツ提供事業者にユーザーサポート体制の拡充を義務付けるべきである</p> <p>推進計画第4章9(13)等に言及の有る「技術的保護手段を備えたCD」とは、平成14年3月より複数社から発売されているコピーコントロールCD(CCCD)を指すものと思われるが、このCCCDは「違法コピーの防止」を大義名分に挙げて市場へ投入されたものの、通常のCDに比べて音質が悪いうえ旧型のCDプレーヤーやカーオーディオでは再生自体が不可能な事例が頻発している「欠陥商品」と言うべき代物である。しかも、発売元であるレコード会社は「購入したCCCDが正常に再生出来なかった場合でも返品・交換には一切応じない」と表明しており多くの音楽ファンが泣き寝入りを強いられている。CCCDを発売していたレコード会社のうち3社は既に縮小・撤退を表明しているが「著作権保護」と称してこのような欠陥商品をバラ撒いた責任を負わないと言うレコード会社の姿勢が音楽ファンの業界不信に繋がっているのは厳然たる事実である。</p> <p>さらに、2005年11月に米国で発覚したソニーBMG社によるスパイウェア搭載CCCDのようなPCを破壊し、セキュリティ上の危険を誘発するプロテクションを故意に搭載する行為は新規にスパイウェア禁止法を制定するなどの方法により、我が国でも早急かつ厳正に対処すべきである。この他、2004年12月に発売された携帯ゲーム機「PSP」は初期不良や構造上の欠陥が次々と明らかになっており、各地の消費者センターにも発売直後から多数の相談が寄せられているが、発売元のメーカー経営者は雑誌インタビューで「使い勝手についていろいろ言う人もいるかもしれない。それは対応するゲームソフトを作る会社や購入者が、この仕様に合わせてもらうしかない」と開き直っており購入者の不信を増大させる結果となっている。このように、正常に再生・使用出来ないものを売り付</p>
--	---

	<p>けておいてその責任を取らない姿勢はその企業、ひいては業界に対する不信感に繋がり中長期的に産業を衰退させるものである。よって、ユーザーサポート体制の拡充を義務付ける為の施策を今後、決定される消費者基本計画にも対応させつつ推進計画に追加することを希望する。</p> <p>13.商業用レコードの還流防止措置は早期に廃止すべきである</p> <p>推進計画に基づき 2004 年 6 月 3 日に成立した著作権法の一部を改正する法律における商業用レコードの還流防止措置に対して多数の音楽ファン及びアーティスト・評論家ら音楽業界関係者による大規模な反対運動が巻き起こり、衆議院に 33027 名分の反対署名が提出されたのみならず複数の新聞社説でも批判的に取り上げられたところであるが、成立後に文化庁が実施した政令において定める年数のパブリックコメントでも文化庁は大多数の意見を無視する欺瞞的態度を取り続けている。これとは別に、著作権法改正要望に関して行われたパブリックコメントでは還流防止措置の縮小に関する要望が複数の企業・団体より出され、これに賛成する意見が全 143 項目中の 1～5 位を占めるなど、依然として還流防止措置とその運用に対する不信感は根強く残っているものと言わざるを得ない。法案が国会に提出されるまでに、文化庁による恣意的な反対意見の排除や国際条約による「内外無差別原則」と言う不可避のリスクに対する一般消費者への情報開示が不十分であったばかりか業界及び文化庁が終始ごまかしとリスクの過小評価のみに徹した欺瞞的な姿勢を取り続けたこと、日本経団連が合意に際して求めた「時限立法」と言う条件を文化庁及び(社)日本レコード協会が反故にしたこと、著作権分科会において日本レコード協会より提出された三菱総合研究所及び文化科学研究所によるデータが極めて信憑性の疑わしいものであること 特に、三菱総研のデータは分科会で委員に配布された「要約版」とは別の「完全版」が存在することが法案提出後に明らかになっている など、おおよそまともな手続きに則っていないものを法案にしたのであるから一般国民の理解が得られないのは当然である。2004 年実施の推進計画見直しに対するパブリックコメントで還流防止措置に対する反対意見が全体の 8 割以上を占めたことを受けて「施行後の見直し」が追記されたことは評価するが、三菱総研データの需要予測が達成不可能であると判断された場合や日本国外のレコード会社(日本に現地法人を設置しているレコード会社を含む)が輸入阻害的行動を取っている事実が認められた場合は、日本レコード協会が昨年 6 月末</p>
--	---

		<p>に新聞各紙で「万一欧米から洋楽 CD の輸入が阻害される場合には、還流防止措置の廃止もやむを得ないと考えています」と表明したことを受けて直ちに還流防止措置を廃止すべきである(なお、今年9月に日本レコード協会が表明したところでは 2005 年度のアジア市場における邦楽の出荷は前年割れの見込みである由)。</p> <p>以上</p>
87	個人	<p>あるオンラインゲーム管理会社とのやり取りです。これ全て読んでいただければ本望です。</p> <p>先日のログイン接続障害で装備をなくしたんですが装備の返還は無理でしょうか 自分が装備を落としたという落ち度はありますが、ログイン接続ができない等のアナウンスもパッチログもなく、ホームページに記載されていましたが快適にゲームを進行するのにずっと確認しながらゲームを楽しんでいる人は少ないと思います。</p> <p>今回の障害で、私が知っている方でも何名か多額のアイテム複数を失くしている方が数名居ますが、「癌だしかも無理だよ」「もう引退しかないな」などの声が上がっているのを耳にします。</p> <p>せめてわかっている人のアイテムだけでも戻らないでしょうか</p> <p>しばらく前のアカウントハックで被害総額30000000円を受けた引退した方もオナジギルド内にいましたが、救済は来ませんでした。</p> <p>私にとっても今まで約半年かけて精一杯積み上げた財産を失くすのはとてもショックですし、せっかくできかけた信頼や友人関係が無くなってしまいそうです。</p> <p>装備に関しては買い戻すことが不可能な引退された方から頂いた思い出の品などあり、ログイントラブルさえなければ消えることが無かったと今でも残念におもいます。</p> <p>今までも詐欺にあったりワープ中に何度もアイテムが消されたり、倉庫を1回目開くたびにサーバーキャンセルになったりと不都合な部分が多々出ているので、報告と救済を求めたいと思います。</p> <p>以下、メールのやりとり省略</p>
88	ネットラジオ準備会	<p>【個人インターネットラジオ局振興の視点からの知的財産基本法の施行状況に関して】</p>

		<p>ネットラジオ準備会 (info@nagashitai.org) http://www.nagashitai.org/</p> <p>* 新たなメディア、インターネットラジオ： インターネットの普及とブロードバンド化により、インターネットラジオ（以下、ネットラジオ）という新たなメディアが出てきました。ネットラジオは、内容としては既存のラジオとほぼ同じものですが、電波を使わずインターネットを利用していることで、距離にとらわれることなく、しかし「放送」に関する設備が少なく、免許もいらぬ為に、個人や非営利団体に適した新たなメディアの出現と見ることができると思います。</p> <p>* ネットラジオの重要性： 現在、アニメ・マンガ・ゲーム等の創作性の高いコンテンツ産業の人材を生み出す土台に、大学や専門学校などとは別に個人の表現活動でインターネットや各種コンクール・個人活動同士のマーケットで成功し、世に認められるケースが多々あります。 次のアニメーション監督として期待されている新海誠のインターネットでの評判による成功例など、大小さまざまな例があります。 ネットラジオも企業や個人の幅広い進出によって、音楽文化の振興につながる可能性を秘めており、また上記の例と同様に、個人の表現活動・情報発信の場からコンテンツ産業の人材育成という観点も併せてもっており、重要なメディアであると考えられます。</p> <p>* ネットラジオと著作権隣接権との問題： ネットラジオは通常のラジオと同様に音による媒体ですので、効果音や音楽は非常に大きなウェイトを占めますが、音楽CDを利用する為には、著作権・著作権隣接権の許諾を得なければ利用が出来ません。特に著作権隣接権は、放送分野で権利者団体間が音楽の権利を一括で処理することで問題を解決する動きがありますが、その他は基本的に権利者を自ら探し許諾を得なければならず、個人では事実上音楽CDを流すことはほぼ不可能な状態にあります。そして、音楽CD等を使用出来ない為、まだまだ知名度の低いネットラジオの振興の障害ともなっています。</p>
--	--	--

		<p>*まとめ：</p> <p>今後、新たな個人等の表現活動・情報発信の場として期待されるネットラジオですが、現状では個人がインターネットで著作物を利用する規定がなく、著作隣接権の許諾は企業判断であるため、音楽CDの利用が出来ず、個人ネットラジオ局を停滞させる結果となっています。ネットラジオの振興の意義は知的財産基本法第3条に通じ、</p> <p>コンテンツ流通大国を目指す上にも現状を改善する必要があると考えます。知的財産推進計画2005、第4章 4.(3)6)「権利者の利益と公共の利益とのバランスに留意する」において、「個人の適正な利用」が出来るようにする観点が必要と考え、インターネットやネットラジオといった新しいメディアにおいて個人の表現活動・ネット文化を阻害しないよう、著作権法の個人のインターネットにおける利用規程を設けることが時代の流れ上急務の課題であると意見させていただきます。最後に、ネットラジオ放送が著作権法上保護を受けるよう著作権法を改正する必要があると考えます。</p>
89	米国大使館	<p>米国政府は、知的財産戦略本部による知的財産基本法の施行状況に対する意見募集に対し、コメントを提出する機会を歓迎します。米国は、知的財産戦略本部がこのような重要な法律の施行状況を検討するにあたり、利害関係者に対して、参加と意見提出の機会を提供していることを評価します。</p> <p>具体的コメントとして、米国は、日米規制改革および競争政策イニシアティブの下、2005年12月に日本国政府に提出した年次改革要望書に盛り込まれている知的財産権に関する提言をここに再提出すると共に、今回の知的財産基本法の施行状況の検討にあたり、これらの提言が十分に考慮されることを要望します。</p> <p>米国政府は、知的財産戦略本部が、知的財産政策や施行措置の立案、実施、見直し、改正を行うにあたり、公衆の参加を確保していることを高く評価します。米国は、知的財産戦略本部が、今後も知的財産政策を展開していく上で、透明性と有効なパブリックコメント機会の確保という称賛すべき慣行を継続するものと確信しています。</p> <p>II. 知的財産権保護の強化</p>

		<p>日本は現在 2007 年度までに終了すべく著作権法の広範な見直しを行っている。日本の知的財産推進計画に掲げられた目標や日米両国の相互利益に合致するよう米国は日本政府に以下の提言を採用するよう要望する。</p> <p>II-A. 著作権保護期間の延長 一般的な著作物については著作者の死後 70 年、また生存期間に関係のない保護期間に関しては著作物発表後 95 年という、現在の世界的傾向と整合性を保つよう、音声録音および著作権法で保護されるその他の著作物の保護期間を延長する。</p> <p>II-B. 法定損害賠償 侵害行為に対する抑止力となり、侵害により被った損失に対し権利者が公平に補償されることを確保し、また、実際の損害・利益を算出・立証するという困難かつ費用のかかる負担を解消することで司法の効率を向上させる法定損害賠償制度を採用し、知的財産の侵害に対する執行制度を強化する。</p> <p>II-C. デジタル・コンテンツの保護 デジタル・コンテンツの保護強化およびオンライン上の著作権侵害の防止に向け、これまでの日本政府の取組を以下の措置をもって一層強化する。</p> <p>II-C-1. 政府の効果的監視 すべての政府機関および公的機関が、不正複製、海賊版を入手可能な状態および送信、あるいは、政府が支援する IT 資源上におけるその他の侵害行為を効果的に防止し罰することを確保する措置を取る。</p> <p>II-C-2. ISP 責任 現行の規則は、すべての権利保持者が侵害行為に効果的に対処する有効な手段を提供していないため、デジタル・コンテンツの著作権侵害防止に向け、現行の措置を包括的に監視し強化する。(特にインターネット・サービス・プロバイダー責任制限規則を改善させる)</p> <p>II-C-3. オンライン上の海賊行為 著作権侵害の二次的責任に関する基準を設定し運用することで、インターネット上のデジタル・コンテンツに必要な保護を提供する。</p>
--	--	---

		<p>II-C-4. 私的利用に関する例外 私的利用の例外範囲を限定し、ピア・ツー・ピアのファイル共有といった家庭内利用の範囲を超える行為を示唆する行為が、権利者の許諾なしには認められないことを明らかにする。</p> <p>II-C-5. 一時的複製 一時的複製の保護範囲をより一層明確にし、その範囲が確かなものとなるまでは、一時複製に複製権の例外規定を適用しない。</p> <p>II-C-6. 技術的保護措置（TPM） デジタル上の著作権侵害の急増を阻止するためTPMの保護範囲を拡大し、保護範囲の侵害に対する救済策を改善する。</p> <p>II-C-7. エンドユーザーの著作権侵害 エンドユーザーによるいかなる形の著作権侵害も禁止されていることを明らかにするため、著作権法 113 条の 2 の規定における既知の是非を明確にする。</p> <p>II-D. 偽作版 特に大学構内において違法に書物が複製されることを防止するため、日本の著作権法を効果的に施行する。</p> <p>II-E. 著作権法における教育例外条項 日本の著作権法第 35 条の教育例外条項が、著作物の通常利用の解釈と矛盾せず、権利者の合法的利益を不当に侵さないことを確保する。</p> <p>II-F. 知的財産推進計画および知的財産政策 「知的財産推進計画」やその他の知的財産政策の実施にあたり、米国は、日本政府および知的財産戦略本部が以下の事項を確保することを提言する。</p> <p>II-F-1. いかなる政令、省令、通告、指針、その他の知的財産関連施策もパブリックコメントの対象とする。最低 30 日間のパブリックコメント期間を設け、提出された意見を真摯に検討し、最終的に実施される措置や行動に適切に反映されることを確保する。</p> <p>II-F-2. 措置および政策目標の実施が国際的義務や標準そして規範と整合する。</p>
--	--	---

		<p>II-G. 知的財産権保護およびエンフォースメントに向けた日米の協力強化 米国と日本は多くの機会を通して、世界、特に、アジアにおける知的財産権の保護とエンフォースメントの一層強化に向け協力してきた。この協力関係を継続し、2 国間、地域内、多国間協議の場における協働関係へと発展させる。</p>
90	KDDI 株式会社	<p>1 意見等 知的財産推進計画2004(2004年5月)</p> <p>第4章 コンテンツビジネスの飛躍的拡大 9. ブロードバンドなどを活用した事業展開を推進する (5) コンテンツ利用に係る関係者間の合意形成などを促進する i) 映画や放送番組などのコンテンツが、インターネット配信の手段により有効に活用されるよう、2004年度も引き続き権利者等の関係者間の協議を奨励するとともに、法的・技術的環境の整備についても国際的な動向を踏まえつつ必要に応じ検討する。 また、こうしたコンテンツがブロードバンドサービスを利用した電気通信役務利用放送において有効に活用されるよう、2004年度も引き続き権利者等の関係者間の協議を奨励するとともに、著作権法上の位置付けについて、市場や国際的な動向を踏まえつつ2004年度に検討する。 (総務省、文部科学省、経済産業省)</p> <p>知的財産推進計画2005(2005年6月)</p> <p>I. コンテンツビジネスを飛躍的に拡大する 4. コンテンツ流通大国に向けた改革を進める (2) 新しいビジネスモデルと技術を開発する 2) コンテンツ利用に係る関係者間の合意を形成する) 映画や放送番組などのコンテンツが、インターネット配信の手段により有効に活用されるよう、著作権管理団体と利用者団体協議会との協議等を踏まえ、2005年度も引き続き、権利者等の関係者間の協議を奨励するとともに、法的・技術的環境の整備について国際的な検討に積極的に参加する。 また、映画や放送番組などのコンテンツのブロードバンドサー</p>

		<p>ビスを利用した電気通信役務利用放送における活用に向けて、2005年度も引き続き関係者間の協議を奨励するとともに、著作権法上の位置付けについて、市場や国際的な動向も踏まえつつ検討を行うなどにより、そのようなコンテンツの活用を促進する。 (総務省、文部科学省、経済産業省)</p> <p>【意見】 上記のとおり、ブロードバンドサービスを利用した電気通信役務利用放送の著作権法上の位置づけについては、「知的財産推進計画2004」に引き続き「知的財産推進計画2005」においても検討課題とされていますが、未だ検討されておりません。明確な時間軸を設定し、早急に結論を出して頂きたいと考えます。</p> <p>2 団体名 KDDI株式会社 以上</p>
91	日本知的財産協会	<p>・コンテンツをいかした文化創造国家への取組</p> <p>(1) 産業競争力強化のためのグランドデザインの検討 「コンテンツビジネス振興」というテーマは、知的財産政策のあり方について数多くの施策・検討事項が挙げられている「知的財産戦略推進計画」の中でも、特に「重要な政策課題」のひとつとして取り上げられているので、短期的視野による目先の利益確保や特定の業界の既得権益保護に走った検討を行うのではなく、コンテンツビジネス分野に国が集中的に政策を施すことの意味を明確に意識した検討、つまり日本の国際的な産業競争力を強化し、日本ブランドの価値を国際的に高め、また雇用促進を含め、長期にわたり国民の利益を確保していくための“グランドデザイン”を描いていただきたい。このことを十分に意識・認識した検討を進めていただきたい。その意味で、ユーザーの視点に即した、デジタルコンテンツの利用環境や法的環境の整備の必要性に基づく検討をお願いしたい。</p> <p>(2) コンテンツの利用促進の観点からのバランスの取れた検討 コンテンツ創造サイクルの活性化、ひいてはコンテンツビジネスの振興は、創造に対するインセンティブ確保もさることながら、これと活用の促進がセットになってはじめて実現できるということ、すなわち、コンテンツ保護をただ一方的に強化すればよいということ</p>

		<p>ではなく、その活用を図るための方策を考えるという、バランス感覚が必要になるということをお前提として進めていただきたい。</p> <p>特に、音楽配信事業に代表される、デジタルコンテンツのユーザーにとって安価で便利な利用環境が整備されると、結果として権利者も、そのコンテンツが広く普及し、その利用対価の回収も可能になるビジネスモデルが構築できるようになることは証明されている。</p> <p>そのためには、著作権法においても、従来の伝統的な複製禁止を原則的な構成とする考え方から、ネットワーク時代に対応した利用許諾を前提としたシステムのあり方も視野に入れた検討を、是非ともお願いしたい。</p> <p>上記のような視点を維持しつつ、また国民、殊に消費者の利益・利便性を十二分に配慮しながら、法制度設計や適正なコンテンツ流通のためのシステム開発について、コンテンツビジネスにかかわる個人・団体を含めたコンテンツ制作者/製作者、流通事業者、ハード/システムメーカー等が一体となって、利益を享受できるWin-Winの仕組みづくりを検討いただくようお願いしたい。</p>
92	日本映像ソフト協会	<p>意見「知的財産推進計画に基づく施策の実施について」</p> <p>知的財産推進計画2005における「<input type="checkbox"/> 模倣品・海賊版対策を強化する」1. 海外市場対策を強化する(1) 侵害発生国・地域への対策を強化する 海外市場での模倣品・海賊版対策を強化する)」2005年から、海賊版の摘発活動を容易にするため、コンテンツ海外流通マーク(CJマーク)の普及や調査・摘発活動を支援する。」(警察庁、文部科学省、経済産業省)」について</p> <p>アジア諸国等における海賊版の被害は甚大であり、我が国の権利者及び政府は、この問題に対して真剣に取り組む必要があります。</p> <p>アニメーション、映画、音楽、レコード、放送番組、ゲームソフトなどの日本のコンテンツは、海外でも高い人気を博しております。しかし、海外(特にアジア地域)で大量の海賊版により、その需要が満たされてしまい、これらコンテンツ産業の海外展開に重大な支障が生じております。</p> <p>これら状況に対して我が国の権利者は、直接的に現地で刑事手続きなどのエンフォースメントを数多く行うなどして、その問題の排除・解決を目指すことが求められています。</p> <p>しかし、一権利者がこれら海賊版排除の権利行使に対処するうえで躊躇せざる問題が多々あります。例えば、海賊版の被害は、権利者の</p>

		<p>被害を合計すると莫大になりますが、顕在する一被害に占めるコンテンツが極めて多数かつ多様であり、その権利者も多数に及ぶことから、一権利者が単独で権利行使をするには、そのコストやリスク、そしてその効果も十分ではありません。</p> <p>そのような現実のなか、知的財産推進計画2005に基づく前記施策は、広く日本の権利者が共同して、海賊版に対する効率的・組織的な権利行使手段を構築することを目的に「コンテンツ海外流通促進機構」に、CJマーク委員会を新設し、事務局をJETROに設置して、日本の各々コンテンツの権利者を募り、具体的な海賊版対策を推進しています。</p> <p>その結果、昨年1月から10月の間に、中国、香港、台湾において、日本コンテンツ海賊版に係わる調査・摘発活動を実施した結果、述べ2,277店を調査し、そのうち取締り機関による摘発(刑事及び行政手続)は638件行われ、逮捕者142名、押収された海賊版DVD等は、2,450,145枚にも及ぶなど大きな成果を挙げております。因みに現地での正規品一枚当たりの市場価格を1,300円と看做せば、押収物の総額(遺失利益ベース)は、31億8千万円以上にも上ることとなります。</p> <p>昨年のG8グレンイーグルズサミットやAPEC首脳会議において、日本の 総理大臣より、世界に向けて海賊版・模倣品対策の強化や知財保護が提唱された背景などを含め、日本のコンテンツホルダーが一堂に会し共同で、アジア地域における具体的な海賊版対策を講じることは極めて有意義であります。</p> <p>今後の課題として、これら海賊版対策事業で最も重要であることは、事業の長期・継続化であります。ついては、権利者自らの自助努力は当然のこととして、日本政府からの長期にわたる支援・継続を強く希望いたします。</p> <p style="text-align: right;">以上</p>
93	ロージナ茶会	<p>知的財産基本法の施行状況に対する意見 by ロージナ茶会 (Mail: info@grigori.jp / URL: http://grigori.jp) 総論</p> <p>現在の状況を鑑みるに、知的財産基本法(以下「基本法」)の示す政策の両軸である、知的財産の「保護」と「活用」の二面について、保護面についての対策が著しく先行しており、基本法第8条で示される、活用面での対策がなおざりにされていることは、均衡を欠くものとして批判すべきところである。</p>

		<p>すなわち、知的財産を商業利用し経済的利益を生ずる企業体の意向に沿った方向への進展は見られる。一方、基本法第 8 条 2 項に示される、知的財産を生み出す源泉である創作者本人の実質的な利益の増大のための施策や、基本法第 10 条に示される、これから創作者へと成長するだろう人を含む集団である利用者の便益を増すような施策は、未だしの感が強い。とくに、基本法第 18 条 2 項に示されているような、新しい知的財産の利用方法、あるいは利用方法の多様化に対応した「権利内容の見直し」が権利保護強化にのみ向いており、利用を促進するための権利調整の視点が欠如していることは、強く批判すべきところである。</p> <p>また、基本法第 20 条において、基本法に沿って進められている施策の前提となる調査・統計を進め、さらに施策の評価を行うものとしている。しかしながら、ある施策が実行された結果、実行前と比較して効果(目的適合的効果)が生じたのか、また施策から生じた副作用(目的外に生じた損失、抑制的效果、負の外部効果、機会費用)についての評価、さらには、効果と副作用の比較衡量の基礎となる資料がそもそも不足している。計画 (Plan)、実施 (Do)、点検 (Check)、見直 (Act) という計画実行の循環的手順について考えるとき、点検を行うためには、実施の段階での効果測定が必須であり、その資料の公開を見た上でのみ、適切かつ客観的評価が可能となるのである。それゆえ、今回の意見募集において具体的提案ができないことも止む無しとする。</p> <p>以上の総論をもとに、我々ロージナ茶会は、以下の点について、専ら著作権法分野について提案を行う。</p> <p>提案項目</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 知的財産基本法、および知的財産推進計画における権利範囲について (2) 知的財産推進計画において実施された施策の効果測定について (3) 知的財産創造への投資促進策について (4) 創作者本人への実質的利益増大への対処について (5) 二次的著作の実態把握について <p>知的財産基本法、および知的財産推進計画における権利範囲について</p>
--	--	--

		<p>基本法第2条1項、2項に見られる定義においては、著作権がそのまま含まれている。</p> <p>しかし、著作権は、他の諸権利と異なり、著作者人格権と著作財産権の二つの権利から構成されている。著作財産権については、経済的利益を目的としていることから、経済的評価になじみ、施策の計画、実施、点検、見直という計画実行手順を行いやすいといえる。一方、著作者人格権については、人格権という経済的評価になじまない価値と近い関係にあるために、創作者あるいは権利者の主観的価値判断が強く影響するため、計画実行手順を具体的に策定する場面において、評価基準を定めることが困難で、結果的に慎重な態度が要求されることになり、「保護」が先行し、「活用」に対して抑制的になる原因となっている。</p> <p>とくに、コンピュータの普及による情報活用・加工技術の発展、インターネットの普及による情報配布・交換技術の発展により、利用者による知的財産の活用が容易となっており、この技術革新から生じる個人的・社会的便益を、創作者、利用者双方の利益として戦略的に取り込んでいく視点が必要である。このとき、そうした利用者における知的財産の活用は、しばしば著作物の二次的利用となり、その結果として二次的著作物が生み出されることになっている。このとき、経済的価値の観点からであれば、合理的な著作物の二次的使用(利用)条件が決定できうるだろう場面であっても、人格的価値の観点、すなわち二次的利用法への好悪といった主観的価値から先のような二次的利用を禁じてしまう可能性が現に存在している。また、経済産業省等からあげられている、ソフトウェアについての「ライセンス雛形」を作成する計画についても、著作者人格権との整合性が問題としてあげられているために、現在も公開がされていないと聞いている。</p> <p>このように著作者人格権は、知的財産推進のための「計画」に、なじみにくい観念であるといえる。さらに、計画を合理的に設定し着実に遂行するためにも、知的財産基本法等では、著作者人格権を除いた著作財産権のみを対象として計画を立て、計画の遂行段階で生じた著作者人格権に関連する問題については、個別に対処するものとすべきである。知的財産の効果的な活用は緊急を要するものであり、まず活用を促進する方向に舵を切るべきである。そのためにも、知的「財産」権を対象とすることを明確化する必要があるものと考えられる。</p>
--	--	---

		<p>付言するならば、米国の知的財産の運用実態において、著作者人格権 moral right は、日本のそれに比較して著しく小さな扱いがされており、創作者・権利者の人格的利益の主張が知的財産の活用を阻害・抑制する場面がほとんどない。米国の権利強化の側面ばかりに眼を向けるのではなく、合理的(取引費用の少ない)制度運営についても学ぶ必要がある。権利強化を主とする現状のままの知的財産戦略は、いずれ創作活動の致命的逼塞状態を招く恐れがある。</p> <p>知的財産推進計画において実施された施策の効果測定について</p> <p>知的財産推進計画において、いかなる施策が実施されたかについては、各法律の改正状況等を見ることである程度把握することが可能であるが、完全な把握は難しい。</p> <p>知的財産戦略本部は、今回のパブリックコメントの際に、各計画についてどのような形で実施されているかを先んじて公開するべきであった。また、それら実施された施策について、どのような効果が得られているかを評価しうる程度の統計資料がまとめられ、公表されていなければならないはずだ。</p> <p>基礎的な資料が存在しないのにもかかわらず、意見募集をするということは、基本法第20条の規定にもかかわらず、意見を述べようとする者に資料収集を委ねているように見える。現在のままでは、収集の努力や負担に耐えうるある程度の資金力と研究資源をもった団体のみが意見を述べることになるだろう。もしくは、意見募集において集められる意見は、単なる印象評価や願望に近い要望に止まってしまう。意見募集を、ある政策を推進するにあたっての形式的な「言訳」としないためにも、さらに国民の知恵を政策に生かすためにも、意見を形成するのに必要な基礎的資料を準備・公表するべきである。</p> <p>例えば、著作権関連で実施しなければならない調査として、以下のものが考えられる。これらについての調査を行い、実際に効果が上がっていないようであれば、その制度の見直しを含めて考えるべきであろう。</p> <p>・書籍に関する貸与権 (知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画)</p>
--	--	---

	<p>レンタルコミック店への対応策として、著作権の附則が削除されている。まず、この制度がきちんと運用されているかどうかを調査する必要がある。出版物貸与権管理センターは創設されたものの、ウェブサイトでは貸与許諾書籍の一覧すら公開されていない状況が続いていて、実際の運用状況も不明であるため、調査の必要がある。また、この制度によって、実際に新刊市場（特にレンタルコミック店によって影響を受けると考えられるコミック市場）がどの程度伸びているか、レンタルコミック店への影響はどの程度かについても、あわせて調査する必要がある。</p> <p>・著作権等の保護期間（知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画） 映画の著作権の保護期間が50年間から70年間に延長されたが、この延長で、いかなる形態で、どの程度の量の活用が行われたのか、また、この延長で、どれだけ創作に影響を与えているのか。具体的には、法律の施行後に、著作権の延長された著作物がどれだけの収益をあげているのかを調査する必要がある。また同時に、著作権が延長されたことで類似作品を公開できなくなった等の事例があるかどうか、調査する必要がある。さらに、期間の延長によって滅失の可能性が生まれた事例、逆に保護・活用が進んだ事例についても公表する必要がある。</p> <p>・レコード輸入権（知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画） ・音楽レコードの還流防止（知的財産推進計画2004） わが国の音楽産業が、アジアへの音楽商品の輸出を拡大し、進出するために作られた制度である。この法律の施行後、どれだけの数の音楽商品がアジアで生産・流通するようになっているのか。具体的には海外での生産数、販売枚数、ライセンスの状況等を調査する必要がある。</p> <p>・損害賠償制度を強化する（知的財産推進計画2004） ・知的財産権侵害に係る刑罰を見直す（知的財産推進計画2004） 罰則の引き上げにより侵害件数を減らすことを目指しているが、これによって実際の侵害件数にどの程度の差が出ているのか、また、引き上げられた上限の刑罰が利用されているのかどうかについて、調査する必要がある。</p> <p>知的財産創造への投資促進策について</p>
--	---

	<p>創作者本人あるいは創作活動を事業とする企業体に潤沢な資金があれば、良質な創作が着実に行われるという主張は根拠薄弱であると考えるが、潤沢な資金があれば、良質な創作がなされる可能性が増大するだろうことについては、経験的に合意できると考える。この限りにおいて、創作活動への広い意味での投資が活発化することは、わが国の知的財産戦略を推進するにあたって 必要不可欠な施策であることは疑いない。</p> <p>しかしながら、著作権領域における創作活動とくにエンタテインメント業界における、投資状況と回収状況の資料が決定的に不足している。ある作品を生み出すのに必要であった費用の内訳、創作に直接携わった創作者への収益の配分割合、間接部門が必要とする費用・収益配分割合の平均的値など、現状の検討と評価に必要な調査を行い結果を公表すべきである。米国における典型的とされる費用、収益の配分割合についての比較的詳細な資料は、書籍等においても見ることができるが、日本におけるそのような資料は、入手しやすい状況において公開されていない。知的財産戦略本部の責任において調査を行い公表すべきだろう。とくに重要な調査項目は、ある作品が獲得した収益の どの程度の割合が創作者本人に支払われているかの数字である。また、間接部門の費用の割合とその費用の根拠である。</p> <p>こうした基礎的な調査が行われ、資金の流れが明確化して初めて、エンタテインメント業界における創作活動への投資が、合理的計算のもとに可能になるのである。現在の創作活動への投資は、不透明・不明瞭な資金の流れが原因となって、一般的な金融・投資家が参入し難い状況を生んでいる。知的財産推進計画においては、知的創作活動を活性化するため、資金の流れや利益の支払割合を透明化し、一般的な金融・投資家が参入しやすい投資基盤の整備を推進しなければならない。逆に、一般的な金融・投資家からの投資を受けて行われる企業体での創作活動については、投資家保護の観点から明確な資金計画と、資金運用の説明責任を負わせることが必須であろう。</p> <p>以上のように投資・資金面からの基盤整備が不十分であると考えるので、知的財産推進計画においては、エンタテインメント業界における透明かつ合理的な投資環境の整備を重点的に推進すべきである。</p>
--	---

		<p>創作者本人への実質的利益増大への対処について</p> <p>知的財産権の保護強化は、しばしば創作者本人の利益を増大させる目的として行われる。しかしながら、この論法が正当性を持つためには、利用者による知的財産への支払いと、創作者本人への支払いが連動しているという前提が必要である。</p> <p>ところで、近年、知的財産権保護が強化される傾向にあることは明らかであるが、創作者本人の経済的状況、社会的待遇が向上したようには見られない。むしろ、創作者本人の状況は悪化しているらしい情報に触れる機会が多い。統計資料が無いために断言できないが、権利強化が進む一方で、創作者本人の状況は改善されないという状況が起きているように思われる。このような状態では、権利強化の正当性に疑問が生じるのみならず、知的財産創造循環を維持できなくなり、わが国の知的財産戦略が、結果として創作者・利用者搾取につながりうる。</p> <p>そこで、「権利強化 創作者本人の利益増大」という利益循環を阻害する最も大きな理由と見られる、職務著作規定(著作権法第 15 条)と映画の著作物についての権利者の擬制(著作権法第 16 条)を廃止することを提案する。これらの使用者を権利者とする規定が存在しなくなることで、労使関係における創作者本人の交渉力が強くなり、より円滑な利益循環が実現することが期待される。</p> <p>当然、それらの規定を廃止することで、多数の創作者が関与する創作活動における権利処理・利益配分が複雑になることが予想される。これは、(1)で述べた合理的制度運営の観点からは望ましくない状態である。そこで、知的財産戦略においては、多数の人間が関与する創作活動について権利処理を支援するデータベースや権利処理システムの開発(投資事業有限責任組合法の更なる整備など)を推進すべきである。総務省によって行われていた「著作権クリアランスの仕組みの開発・実証(権利クリアランス実証実験)」はその例となるものであるが、これではまだ非効率的な面も多い。経団連の「映像コンテンツのブロードバンド配信に関する著作権関係団体と利用者団体協議会との合意」等ともあわせ、自動的に権利処理ができるシステムを推進するべきであろう。加えて、創作者本人の労働実態についての調査をもとに、創作現場における創作労働契約および創作請負業務契約についてのモデル契約</p>
--	--	--

		<p>を策定するべきである。さらに進んで、創作者本人の利益保護を目的とし、最低限の契約条件を強制するような特別法を準備すべきである。</p> <p>二次的著作の実態把握について</p> <p>今回の意見募集にはそぐわないかと考えられるが、一件、著作権についての意見も付記させていただく。</p> <p>(1)でもあげているように、現在の知的財産、特に著作物の活用では、著作物の二次的利用が多くあると考えられており、実際に二次的利用が多く見られるが、実際にどの程度二次的な利用がなされているのかについては、具体的なデータが存在しない。</p> <p>また、二次的利用に際して、どの程度のコスト 二次使用料だけでなく著作者の特定や交渉にかかるコストも含む がかかり、そのコストがどの程度創作にマイナスの影響を与えているのかということについても判然としない。</p> <p>情報通信政策研究所の「メディア・ソフトの制作及び流通の実態」においても、「素材利用については、データ把握のための枠組みが存在しないケースが多く、ソフト流通量や販売額を特定することは困難である」ということから、参考データとしてあげられているにすぎない。しかし、現在のインターネットのコンテンツやリミックス音楽の市場、同人誌市場などの状況を見るに、潜在的違法状態にあるものも含め、多くの二次的著作物が作成され、流通されているものと推定される。</p> <p>まず、この二次的利用の実態について詳細な調査を行い、実態把握を行うべきである。その際、単純に違法であるとして摘発するのではなく、それを容認する制度を創設することによってコンテンツの増大を図ることとのバランスを考えて行うべきであろう。</p> <p>また、二次的利用を行いやすくすることによって、権利侵害状態が解消するということも多く存在するはずであり、その考察も必要である。</p> <p>以上。</p>
94	(社)日本経済団体連合会	<p>「知的財産基本法」の施行状況等に関する意見</p> <p>(社)日本経済団体連合会 産業技術委員会知的財産部会</p>

産業問題委員会エンターテインメント・コンテンツ産業部会

今般、知的財産戦略推進事務局において、3年目のレビューの観点から、知的財産基本法の施行状況に関する意見の募集が行われた。日本経団連では、昨年3月の提言において、知的財産推進計画の実施状況を評価することが重要であるとの意見を述べたところであり、施行状況に関するレビューの実施を高く評価するとともに、産業技術委員会知的財産部会と産業問題委員会エンターテインメント・コンテンツ産業部会が連携し、下記の通り、施行状況に関する意見を述べる次第である。レビューの実施が、それを踏まえた次のアクションにつながっていくことを期待したい。

1. これまでの知的財産政策の評価

知的財産基本法の施行状況については、これまで知的財産戦略本部において3回にわたり策定された知的財産推進計画に基づき、様々な改革がスピード感を持って行われており、政府与党ほか関係者の取り組みを高く評価する。

具体的には、産業技術関係では、知的財産高等裁判所の創設、営業秘密の保護強化など、知的財産権の強化が図られるとともに、大学における知的財産本部や TLO の設置による産学連携や技術移転の推進がイノベーションの実現に向けて貢献をしつつある。また、コンテンツ関連では、コンテンツ促進法(コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律)の成立、映像産業振興機構の設立、テレビ放送番組をブロードバンド配信する際の使用料に関する合意、東京国際映画祭の強化など、コンテンツ産業振興に向けた基盤は着実に整備されてきている。そして、知的財産全般としては、模倣品・海賊版対策の充実、水際措置の強化などの施策が評価される。

こうした動きの中、知的財産の事業戦略上の重要性についての企業の経営層の認識が高まるなど、知的財産の重要性が真に認知されるとともに、産業界も、コンテンツ・ビジネス改革のロードマップの策定・遂行などを通じて、知的財産立国の実現に向け大きく貢献してきたと考える。

2. 知的財産推進計画の具体的施策における当面の課題

(1) 施策のより一層の推進・充実が求められるもの

産業技術に係る分野

産業技術関係では、国際的な活動の強化などがあげられる。

- ・国際的な活動の強化(世界特許システムの構築を目指した日米欧3極の連携推進、大学における質の高い特許の海外出願の奨励、民間の国際標準化活動への支援、第三者問題への対応など国際標準と知的財産権の調和の確保 など)
- ・企業活動の効率化のための環境整備(審査官のさらなる増員と先行技術調査能力の向上による審査のさらなる迅速化、訴権の確保による知的財産信託の活用のための環境整備、企業内における特許サーチャーの育成など適切な数と質の知的財産専門家の確保 など)

コンテンツ振興に係る分野

コンテンツ関係では、ジャパン・コンテンツの国際競争力強化と国際展開の推進やコンテンツ人材の育成などがあげられる。施策の実施に際しては、NPO法人映像産業振興機構をより一層活用し、産学官一体となった取組みを推進すべきである。

- ・ジャパン・コンテンツの国際競争力強化と国際展開の推進(「コンテンツ・ポータルサイト(仮称)」の整備や「アジア・コンテンツ情報ネットワーク(仮称)」の検討による情報基盤整備の推進、東京国際映画祭をはじめとするコンテンツ関連コンペティション・見本市の連携・融合も含めた抜本的強化、国際共同制作の推進および国内におけるコンテンツの制作環境の整備、映像産業集積クラスターの整備、コンテンツに係わる産業統計の整備 など)
- ・コンテンツ人材の育成(産学連携による国際的に通用するビジネスマインドと必要なスキルを持つプロデューサー、クリエイター育成の一層の推進、映像教育機関のさらなる整備と教育体系の確立、映像専門職大学院認証機関の設置、国際的に通用するコンテンツ人材の高等教育のみならず初等・中等教育の早い段階からの育成、コンテンツ作品と市場を媒介する役割を担うゲートキーパーの育成、インターネット(メディア)リテラシー教育の強化 など)
- ・観光や外交政策等関連する諸政策との連携強化(観光振興の観点からのライブ・エンターテインメント集積特区の設定、文化安全保障の観点からのジャパン・コンテンツの海外発信強化 など)

知的財産全般に係る分野

知的財産全般に関しては、権利者の保護とユーザーの利便性のバラ

	<p>ンスを確保したコンテンツの利活用促進に向けた環境整備や著作権法のあり方の検討、国内外の模倣品・海賊版対策の強化があげられる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・<u>権利者の保護とユーザーの利便性のバランスを確保したコンテンツの利活用促進に向けた環境整備</u>(著作権の利用およびコンテンツの円滑な流通に向けた権利処理システムの構築、ユビキタス時代における新たなビジネスモデルに対応したプラットフォーム整備とソフト・ハード等業界の連携強化、デジタル・アーカイブの整備、ユビキタス時代におけるプロテクションシステムのあり方の検討 など) ・<u>ユビキタス時代に対応し権利者の保護とユーザーの利便性のバランスを確保した著作権法のあり方の検討</u>(デジタル化やネットワーク化を踏まえた著作権法のあり方、著作権法における私的利用目的の複製のあり方 など) ・<u>国内外の模倣品・海賊版対策の強化</u>(模倣品・海賊版拡散防止条約(仮称)の実現、コンテンツ海外流通マーク(CJマーク)の普及、中国等における知的財産権保護政策強化に向けた日本政府としての働きかけの強化と欧米との連携 など) <p>(2) 施策の実行が着実に進む中で、新たな課題が生じたもの</p> <p>知的財産推進計画に盛り込まれた施策が着実に進められていることは、高く評価できる一方、スピード感を持って改革を進めていく中で、例えば、以下のように、新たな課題が生じることもある。新たな課題が生じた場合には、その十分な評価を行うとともに、その成果を踏まえて、施策のあり方の再検討や施策の見直しなど、次のアクションにつなげていくことが大切である。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・審査請求期間の7年から3年への短縮や知財意識の高まりに応じて、審査請求件数が増加している。特許出願、審査請求の厳選を企業に呼びかけていくことには異論はないが、企業の独自の戦略や創意工夫に反して特許出願、審査請求の絞り込みを行わせることは、企業の活動を阻害し、産業競争力にマイナスの影響をもたらすおそれがある。 ・審査待ち期間を短縮する方針が出されており、企業にとって早期に製品を特許権で守るという観点から一般的には好ましいことである。しかし、製品化が遅い研究所の発明や、標準規格の決定が遅くなる規格関連発明もあり、分野や製品によって事業化されるタイミングが異なるので、運用において、すべての特許出願を一律に審査促進することは適切ではないと考える。
--	---

	<p>・侵害か否かの判断がむずかしい特許権侵害の輸出取り締まりに関して、侵害のおそれが誤って判断され、結果として侵害でなくとも、輸出が一時的に止まって、信用の失墜など輸出企業に打撃を与えるおそれがある。十分な濫用防止措置を講ずるべきである。</p> <p>3. 今後の知的財産政策の方向性</p> <p>毎年策定される知的財産推進計画については、思い切った重点化を行い、活動を展開することが望まれる。その際、世界をリードする知財立国の実現に向けた新しい課題に取り組むにあたっては、予期せぬ弊害を生まないよう、実態の把握を含めて、十分な検討が必要と考える。</p> <p>一方、中長期的な視点に立って、制度の安定的な運用・活用を行い、その経験や結果を次の見直しにフィードバックしていくこともより重要になっていくと思われる。制度の運用・活用の評価に活動の重点を移していくことが期待される。</p> <p>今後の政策の方向性としては、昨年3月の提言で述べた通り、保護中心から活用の促進に向けた法的環境の整備や活用と権利保護の調整といった保護と利用のバランスの確保や活用へ、市場内での分配から流通の効率化や人材の育成を通じた市場の拡大へ、国内問題から国際間における特許権の調査結果・審査結果の相互利用や海外の知的財産権侵害に対する対策強化といった国際問題へと重点を移していくべきである。</p> <p>また、国家戦略上の重要性が高まっているコンテンツについては、知的財産基本法においても知的財産の重要な柱と改めて位置づけ、コンテンツ促進法に十分配慮しながら、コンテンツ・ビジネスの飛躍的拡大に向けさらなる基盤整備を行うことを明記すべきである。とりわけ 2006年度はコンテンツ・ビジネス改革の集中期間の最終年であり、コンテンツ・ビジネスの基盤整備を完成させるとともに、飛躍的拡大に向けた抜本的改革をさらに推し進めるべきである。また、こうした改革の推進とともに、コンテンツの違法な利用を防止し権利者の保護とユーザーの利便性のバランスを確保した秩序ある利活用を促し、わが国経済社会の健全な発展に資するよう配慮することが必要である。</p> <p>産業界としても、知的財産立国の実現に向け、これまでに進められた改革の精神も踏まえ、従来以上に積極的に取り組んでいく所存である。</p> <p style="text-align: right;">以上</p>
--	---