

## デジタルコンテンツ・ワーキンググループにおける意見募集の結果について

(ご意見中の個人名等は伏せ字で表示しております)

総論(政策全体に関するもの).....	P 1
ユーザー大国に向けた課題.....	P 2 7
・ ユーザーが豊かなコンテンツを楽しめる環境作り.....	P 2 7
・ ブロードバンドを利用した放送によるデジタルコンテンツの供給の拡大.....	P 3 0
・ バランスのとれたプロテクションシステムの採用の促進.....	P 3 1
クリエイター大国に向けた課題.....	P 3 4
・ クリエーターの能力が発揮できるシステム作り.....	P 3 4
・ クリエーターが適正なりターンを得られる仕組み作り.....	P 3 7
・ 人材育成の促進.....	P 4 0
ビジネス大国に向けた課題.....	P 4 3
・ コンテンツビジネスの国際展開.....	P 4 3
・ 著作権に関する課題の解決.....	P 4 5
・ 国際標準をリードするための取組の強化.....	P 5 7
その他.....	P 6 0

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
1	政策全体に関するもの			<p>日本のデジタルコンテンツの抱える問題と解決に向けての提案 日本のデジタルコンテンツの発展を妨げる「抵抗勢力」、著作権ビジネスについて。</p> <p>望まれる「抵抗勢力」への適切な指導現在アメリカ合衆国を中心に世界でデジタルコンテンツビジネスが様々な発展を遂げつつある。しかし、アメリカ等で人気を博して成功しているサービスがそのまま日本で展開しようとするとき、そこには必ず著作権ビジネスという抵抗勢力があり、ユーザーにとってもオリジナルのコンテンツホルダーにとっても好ましくない状況にあることは明らかである。音楽でいうならリスナーとアーティスト、書籍でいうなら読者と筆者の間に存在する様々な利権ビジネスが事態を悪化させており、また、日本のコンテンツ制作者の海外進出さえも妨げていることから、それらの中間「利権」関係者を適切に指導することが行政の急務と言えよう。</p> <p>Web2.0から取り残される日本のデジタルコンテンツビジネス2005年10月はインターネット界に大きなパラダイムシフトが起きた月だった。米オライリー社の氏が、かねてより先鋭的ITビジネス推進者の間で提唱されていた「Web2.0」という概念を定義づける講演をし人々に大きな衝撃を与えた（氏の論文内容については巻末に附録とする）。これを受けたようにみえる形で、「Web1.0の企業（遅れている企業の意）」と揶揄された米マイクロソフト社が同社のビジネスモデルの大きな転換を図る戦略と実際のサービスの一端を発表し世を驚かせ、さらに「これからはWeb2.0」を印象づけた。このような転換期にあって、日本の企業が技術力も発想力も充分にありながら米国のサービスを超越するデジタルコンテンツビジネスをスタートできない大きな原因は日本の著作権と商習慣にある。</p> <p>事例の一部 Amazonの書籍立ち読みサービス、並びに、ページばら売りサービス<a href="http://www.amazon.com/">http://www.amazon.com/</a>米国でも業界の抵抗はまだまだあるようだが、収益が優先されるビジネス界において「利益になる」と判断されることが多く、出版元も続々と参入している。</p> <p>音楽Podcast言わば個人で簡単に開設できるダウンロード型インターネットラジオだが、「ラジオ」と言われているのに日本では音楽を扱ったものが自作音楽紹介Podcast以外ほとんど見あたらない。社団法人日本音楽著作権協会（以下JASRAC）の煩雑且つ非商用利用に対しても高額な著作権料を要求する管理状況と、こういった新しい技術への抵抗がデジタルコンテンツの普及を妨げている。</p> <p>Pandora <a href="http://www.pandora.com/">http://www.pandora.com/</a>ユーザーが好きなアーティスト名や曲名を入力するとお勧めの曲をフルサイズで次々と聴かせる無料サービス（将来広告なしの有料化が検討されているらしい）。このような新しい形のネットラジオとCD販売を結びつけたものは日本にもあるが、過剰なコピーコントロールにより全曲再生が行えなかったり様々なOS、様々なブラウザに対応していなかったり、利用者の利便性や販売促進が考慮されていないものだけしかないと言える。</p> <p>フェアユース、ミスユース、クワイティブコモンズを理解できない中間著作権者 今秋大きな話題となったデジタルミュージックプレイヤー（以下DMP）に対する私的録音補償金（いわゆる「iPod課金」）の問題などでも顕著となり、それらの著作権を管理する団体は著作権の保護と文化の普及を忘れあたかも税務署の役割でも引き受けたかのような立ち居振る舞いで国民からの強い反発を受けている。私的録音を例にとれば、DMPに音楽ファイルを写し特定の場所以外でも音楽を楽しむことは「メディアシフト」であり、著作者に何ら損害を与えることはないはずであるが、JASRACを始めとした利権団体はありもしない損害を主張し、また、整合性のない論理をふりかざし、法に対して課金を迫りかえってその利権体質を露わにしまった（この件に関しては文化庁が2005年9月に執り行ったパブリックコメントに寄せられた意見が参考になる）。また間もなく開始されるであろう地上デジタル放送に関しても「コピーワンス」が国民からの理解を得られなかったという状況がある。ただ単に複製を増やすだけでなく、携帯電話や小型ゲーム機などに動画を写す（メディアシフト）楽しみ方はすでに普及の兆しを見せており、これらの行為を禁止することは技術やコンテンツ普及にとって大きな障壁となる。コンテンツの著作権を中間管理する諸団体はフェアユース、ミスユース、クワイティブコモンズなど新たな概念を理解することを拒み、ただひたすら課金することだけを目的としているため、著作権を管理しているはずがかえってコンテンツ販売を妨害していることにさえまだ気が付いていない（参考資料として巻末に元公正取引委員の氏の講演録を付加する）。例えばインターネットのWebサイトに音楽の歌詞が紹介され購買を促すような事例は多いが、JASRACは個人によるこのような行為さえも禁止し、結果としてコンテンツが販売される機会を大きく削いでいる。すでに外国語の楽曲の歌詞は海外のWebサイトコンテンツで大量に閲覧することができるが、外国語の楽曲であっても日本語のWebサイトだけをターゲットにJASRACが「狩り」を行う姿は奇異でもある。こういった管理団体によるコンテンツの流通と隆盛を妨げ、目先の金銭にのみ敏感で過剰に抑圧する動きは再販制度などと合わせて大きく見直される必要がある。政府行政の強力な指導を求めたい。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
1	政策全体に関するもの			<p>新規参入ビジネスを妨害する中間著作利権者2005年8月に米国AppleComputer社の運営するiTunesMusicStoreが日本上陸を果たし日本の音楽配信を揺るがす「事件」となったのは記憶に新しい(日本での業務は株式会社アイチューンズが行っている)。しかし北米と欧州各国で圧倒的なシェアと人気を誇るこのサービスが日本でビジネスを開始するのが約2年ほど遅れた理由のひとつはJASRACや日本レコード協会(以下RIAJ)の過剰な防御反応であった。デジタルの時代となり、どの曲が何件販売されたかは正確にカウントすることができ、さらに作曲者、実演者などへの支払いもその数値に合わせてダイレクトに行うことが可能となっているが、こういった数字をJASRACやRIAJは好まない。インターネットによる音楽配信以前から通信カラオケ業者が利用された楽曲の数値を正確に把握しているが、JASRACはこの数値を知らされることを拒み、独自の公表されていない方法で不透明な分配を行っていることは周知の通りである。また音楽配信はCDなどパッケージ制作料や流通コストが全く存在しないにもかかわらず、パッケージ音楽メディアと同様のパーセンテージでの著作権料の徴収となっているため、いびつな金額しか作詞作曲者、実演者、原盤所有者等に支払われておらず、デジタルであるメリットを喪失させる結果となっている。上記は話題となった一例に過ぎないが、このような例は多々存在し、中国の「コピー天国」と日本の「過剰防御」は海外から見れば似たような不適切な問題として扱われるようになってしまっている。中国のコピー天国が中国の音楽やマンガなどの文化育成に影を落としているのと同様に日本の「過剰防御」もコンテンツビジネスの発展の大きな妨げとなっているのは明白である。</p> <p>結果的に生み出された著作権に怯える国民 本来、例えば友人に気に入った音楽を紹介すべくCDをMDなどにコピーして渡すことは私的利用の範疇であり違法ではないが、日本では「違法ではないか?」との大きな誤解がある。また著作物のある程度自由に利用させることは著作権を放棄しなくても可能だが(クリエイティブコモンズ)、日本人には「完全に利用不可能」か「著作権放棄」かの2種類しか方法がないと誤った受け止め方をしている人が多い。これは一般的な国民だけでなく、著作権に携わる現場でもそのような誤解がまかり通っている。またインターネット上の個人のWebサイトなどもデジタルコンテンツのひとつとして著作権を保持しつつ、インターネットに存在するデータとして適切に扱われることを主張するのは何ら問題がないはずであるが、商業ベースに乗っていたり著作権管理団体に管理を任せていないとそこには著作権は発生しないと信じている国民も少なくない。こういった誤解の数々を生み出すような著作権管理団体の啓蒙活動は即刻中止させ、国民に対して著作権に関する正しい啓蒙活動を推進するのは政府の役目である。</p> <p>行政の強い指導がなければ中間著作利権者は自滅する すでにWeb2.0に向かって世界のデジタルビジネスが動き出している中で、上記のような日本の著作権のあり方は産業隆盛を妨げることはあっても原動力となることはありえない。ひとつには「著作権」という曖昧な語句にも原因がある。例えば英語では「コピーライト」と「ライセンス」は分けて認識されているが日本では著作権があたかも特許のように振る舞い行き過ぎたコントロールを平然と行っている。政府としてはまずそういった概念の再構築から着手するべきである。またデジタルコンテンツ振興の抵抗勢力となっている各中間著作利権団体は当然デジタルビジネスの国際化には全く対応できておらず、このままで行けば国際的にも大きく取り残されていくことは容易に予想できる(すでに取り残されている)。これはすなわち今後のコンテンツの海外流出が予測できる事態でもあり、それは著作権管理団体の自滅も意味する。日本のデジタルコンテンツが世界をリードできるようなムーブメントを築けるようになるためにはまずそれらの団体を解体し、NPO法人など透明性が高く時代認識に長けた団体に生まれ変わらせるような抜本的な改革指導を政府主導で早急に行って、本来の著作権者と利用者双方に利便性の高い仕組みを作り、さらには国民の不信感を払拭していく必要がある。</p> <p>インターネットへの理解の不足から利用者に不便を強いる日本の行政と企業</p> <p>行政サービスのデジタルコンテンツを独占するWindows 本来なら納税者になるべく等しく提示されるべき行政サービスだが、ことデジタルコンテンツとなると全く公正とは言えない状況にある。例えばインターネットの「官邸テレビ」は現在特定のOS(Windows)でしか視聴することができない。Webサイトをブラウザで表示させるための規格を定めているWorldWideWebConsortium(以下W3C)は表示方法だけでなく、アクセシビリティなどに関する多くの勧告を行っているが、官邸自らそれを無視し大きな制限付きコンテンツを披露するようでは全国の行政に対して示しが見えない。行政のあらゆるコンテンツは最低でもWindows95、Windows98、Windows2000、WindowsMe、WindowsXP、MacOS9、MacOSX、Linuxとそれらに搭載可能な各ブラウザに対応していなければ公正性は確保できない。また、盲人や肢体不自由者等、低速回線地域居住者等への配慮に欠いたWebコンテンツが行政によって制作されることはあってはならない。政府としてこういった事態は、あるアイデアを業者に発注するときの担当者の知識が甚だ欠落しているために起きることと強く認識する必要がある。このような知識不足を喧伝するようなコンテンツが公開されると言うことは税金の使われ方に対する疑念を国民に抱かせずにはいられない。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
1	政策全体に関するもの			<p>国際規格や情報流通に対する認識の低さ さらに官庁のWebサイトの多くが古く誤ったHTMLで記述されていることから、日本の行政のインターネットに対する認識の低さが伺える。こうしたことを防ぐためにはW3Cの勧告に則り、高度なセキュリティの厳格なガイドラインを作成し、日本中の行政のインターネット改革を強制的に行っていく必要がある。また今年に入って、よりもよって文化庁の著作権に関するWebサイトの一部が既製デザインの盗用を行う不祥事がありテレビニュースでも報道される始末となったが、これに関して文化庁側からの謝罪等は一切なく、特に著作権を扱う官庁としてはあってはならない事態をひきずっている。行政サービスのWebコンテンツがデザイン等の「見映え」にコスト（税金）を費やす必要が全くないのは「官邸テレビ」も同様であり、情報流通に関する認識が低いと言わざるをえない。こういった認識不足はいまだにWindowsの一部にしか対応していない住基ネットワーク等のデジタルサービスも同様であり、早急に解決が求められる問題である。</p> <p>インターネットを理解していない日本の企業、行政 OSやHTMLへの認識もさることながら、日本の行政（多くの企業も含む）はインターネットというものを理解しているとは言い難い。インターネットはデジタルコンテンツ流通の最も大きなメディアとなっているが、そのWebサイトで公開されている情報がこういった意味をなすのかの認識の低さは各省庁のWebサイトを見れば一目瞭然である。多くの省庁のWebサイトに「リンク規定」なるものが儲けられていて外部からのリンクを制限し、また引用を禁止する措置がとられているが、インターネットで情報が公開されていると言うことは基本的にリンクは自由、また出典を明記すれば引用も自由というのが原則である。これを誤った著作権の解釈で省庁自らが制限、並びに、禁止を行うことは心得違いも甚だしい。また日本の多くの企業のWebサイト（特に大企業）がそのような規定を設けていることから日本人の情報流通に対する時代認識の低さが汲んでとれる。読売新聞のWebサイトの見出しをティッカー型のニュースコンテンツで表示していた業者が読売新聞から訴えられ、読売新聞が勝訴したことがあった。読売新聞の主張する見出しの著作権はたしかに存在するが、それを他者が引用することには余程のことでなければ問題がないと捉えるのがインターネットを始めとしたメディアの常識であり、法曹界の知識不足さえ顕著になってしまった。ほかにGoogle社がニュースを自動的に収集しまとめるコンテンツを持っているが、この自動収集さえ罷り成らん、と訴え収集を中止させる新聞社があることは日本の恥とさえ言える。官邸はこのような事態を重く見て早急に省庁、マスコミ等の意識改革の音頭をとっていく重大な責務を負っている。もしそういった改革すらできないようであれば、日本のデジタルコンテンツはますます世界から後れをとること必至である。</p> <p>情報は利用できる形で公開されるべきである 少なくとも政府官庁のWebサイトは各分類項目それぞれについてRSS等を取得できる形で国民が更新情報を得られるようにし、また公開するほぼ全ての内容を全省庁で統一された規格のXMLのデータベースとし、APIとして国民が広く利用できるようにするべきである。見せかけだけのエンターテイメントコンテンツにいらぬ予算を費やすくらいならこういったごく簡単にできる情報公開をなにより先に執り行わなければならない。</p> <p>デジタルコンテンツに関する企業犯罪を防ぐ法令の必要性</p> <p>米SonyBMGMusicEntertainmentの起こした背任行為ごく最近米国のSonyBMGMusicEntertainment（以下SonyBMG）が販売しているCD型音楽メディアから悪質なマルウェアが発見される事件があった（音楽CDに似せた形をしているが、音楽CDの規格とは異なる）。マルウェアはユーザーが気が付かないうちにパソコンにインストールされ、知らぬうちに悪事をはたらく性質のものである。SonyBMGは意図的にマルウェアを混入させ、ユーザーの状況をパソコンから盗み出そうとしていた疑いが持たれている。このマルウェアは除去しようとするときにパソコンに不具合を発生させるなど非常に質の悪いもので、現在SonyBMGのCD型音楽メディアが流通可能な世界各国で非難の声が上がっていて、刑事問題、集団訴訟問題へと発展している。日本でもすでにJWordという、やはりマルウェアまがいの検索プログラムが大手を振って流通していて、以前はWebサイトを閲覧しただけでインストールされるなどかなり悪質であった（現在もユーザーがわからないうちに様々な処理を行うとされている）。パソコンに関するリテラシーが低ければ気が付かぬうちにこういったプログラムをパソコンにため込むことになり、ときにはパソコンの不具合や個人情報の流出などを引き起こす。合衆国もそうであるが日本にもこういった犯罪行為を防ぐための具体的な法律がなく、今後デジタルコンテンツの流通とともに増加する危険性のあるこういった行為に関する立法化が急がれる。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
1	政策全体に関するもの			<p>最後に デジタルコンテンツを取り巻く環境や技術は急速な発展を続けているが、日本の行政を始めとした社会的な意識は旧態としたままである。技術革新や新しいビジネスモデルの出現のたびに有識者を集めて時間をかけて議論していたのではすでに追いつけない状況は、ある意味においては災害や重大事故・重大犯罪と同等の日本の「危機」であり、瞬間の対処が求められる。自らプログラムやHTMLに精通しているくらいのリーダーシップをとれる人間を中心として、デジタルコンテンツ発展を妨げるあらゆる障壁を取り除くとともに絵空事ではない未来に向かってフットワークの軽い行政を行っていかないと日本は世界からどんどん取り残されていってしまう。世界から遅れていく事態をそのまま放置しておけばデジタルコンテンツ産業だけではなく、一般の製造業やサービス業などにも悪影響を及ぼす。たいがいの企業がWebサイトを持ちインターネットを通じてメールの送受信やWebサイトの閲覧を行っている限りデジタルコンテンツの影響は避けて通れないのが実態なのである。本来ならば官邸を始めとした政府省庁が口を出してくる産業分野はろくなことにはならないのだが、日本にはデジタルコンテンツへの歴然とした「抵抗勢力」が存在し発展を妨げているため、これを取り除くことは政府にしかできない仕事となっている。また官邸を中心に政府が音頭をとってインターネットや著作権への意識改革が行われなければ、日本のコンテンツ産業や頭脳が海外に流出する憂き目に遭う未来がすでに見え始めている。デジタルコンテンツを通じて日本のあらゆる産業が世界レベルの競争に参加できるようにするために、内閣官邸が担う役割は大きい。</p>
2	政策全体に関するもの			<p>【基本線】 「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の方向性を支持したい。 【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】 エンドユーザーの利便性を無視し、業界の都合だけで規格・仕様を一方的に決め押しつけた結果、全くエンドユーザーの支持が得られず市場が成立しない状態に陥るケースが続出している。市場の展望が全く見えないものすらある。 例えばCD。今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ためである。そればかりが、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」などという再生保証のない規格外不良品をバラ撒き続ける等の結果でもある。還流防止措置創設の強行や再販制による価格高止まり・私的録音補償金の一方的要求などと併せて、エンドユーザーの要望を踏みにじり、その反感を買うような言動に終始する音楽業界の自業自得と言わざるを得ない。最近ではSONYBMG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勝手に「rootkit」と呼ばれる有害ソフトウェアを組み込み、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、輸入盤として購入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」の名のもとにエンドユーザーの財産を侵す行為にまで至ったものと言わざるを得ない。もっともこの傾向はソニー1社だけのものではなく、現在のコンテンツホルダーを象徴するものである。 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国内コンテンツホルダーの自業自得である。CD-Rへの焼きつけや携帯音楽プレーヤーへの転送に制限を施し、価格も不当に吊り上げるなどの状態がiTunesMusicStore（アップル）の日本上陸まで続いていた（国産音楽配信サービスについては、コンテンツホルダーの意向が強く反映されていた）。また、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はiTMSへの曲提供を保留するという、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を今なお行っており、エンドユーザーの不興を買っているところである（なお、ソニーミュージックは、海外においてはiTMSに曲を提供している。要は日本人だけがこのソニー楽曲配信を享受できないという点である）。</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か否か。専用機器を購入しなければ利用できず、コンテンツ価格も書籍購入とさほど変わらず、ひどいものになると限られた期間や回数しか読めないよう設定されたコンテンツもある。このような仕様でエンドユーザーの支持が得られるわけもない。単にコンテンツホルダーの身勝手に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。電子書籍が目指すべきは、利用機器を選ばず（パソコンでも携帯電話でも専用機器でも使えるような）、私的複製（バックアップ・メディアシフト・プリントアウト等）を可能とした、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僅かしかない場合のような、選択肢が少ない状態であればあるほど、エンドユーザーに支持されないために全く売れない危険性を高めていると知るべきであろう（コンテンツ流通全般に言えるが）。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方式で流通していくことが望ましい。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
2	政策全体に関するもの			<p>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になっている。特に本体の場合は過去のゲーム機との互換性をとらないケースが多く、エンドユーザーが手持ちソフトを無駄にしないよう新型機を買い控えるという一面がある。新しいゲーム機を出す場合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る）。また、ゲームソフト価格の高騰があまりに続くようであれば、ゲームソフトレンタルの合法化などをして新たな流通経路を確保する考えもある。競争と選択肢の確保が望まれる。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ている一面もある。この中古売買が合法であるとの司法判断がすでにある訳だが、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）に対して何らかの対処をする必要もあるのではないか。コンテンツ流通の一端を（間接的にはあるが）中古売買は担っているのであり、これを認めて価格競争の促進などコンテンツ戦略に組み込むべきではないだろうか（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が、中古売買との競争によって価格を下げざるを得ないなどの効果が望める）。</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、これの実現性は非常に怪しいと言わざるを得ない。なぜなら地上デジタル放送を受信するには新たな機器の購入が必要だからである。アナログからデジタルへ買い換えることのメリットが全く無い上に、そもそも今のテレビ放送に不満のある層はこの機会にテレビを見なくなることも考えられる。さらには「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ともなれば、逆に買い換えを抑制することになる。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無料配布やI P放送の実現など）をとらねばなるまい。現状では、エンドユーザーの支持は得られない。</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一面がある（もっとも海外映画の廉価版が多く流通しており、音楽と一概に比較することはできないのだが）。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に大きく作用していることに注目すべきだろう。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>
3	政策全体に関するもの	米国人 日本法人 役員	酒井善樹	<p>今年の2月および5月時点での意見募集に、メールをお送りしました酒井善樹と申します。今回のコンテンツ専門調査会の意見募集にて、前回から政策として反映/実現されてきたものがありますが、まだ未解決の問題がいくつかあり、10月31日第三次小泉内閣組閣以降、この未解決問題が解決されることを要望いたします。第三次小泉内閣にて 総務大臣が任命され、以前から携帯電話事業に参入希望をしていた3社が参入可能になりました。その経緯に関連して、このワーキンググループが始められたと推測されますが、本来の知的財産戦略推進としてのコンテンツ専門調査会とその目的から外れないことを要望いたします。</p> <p>携帯電話事業に関する規制緩和により、インフラとしての無線通信を使用したインターネット接続にかかるユーザ経費が競争原理により低下するであろうことは、私に関わるコンテンツ産業の「提供者（クリエイター）側」としては歓迎されることです。（インフラに払うユーザ経費が下がれば、可処分所得が増して、ユーザ個別のコンテンツそのものの方にお金がかげられるようになる）しかしながら、新たなネットインフラを提供する業者が、本来クリエイターに還元すべき著作権による収益に対する利権会社となる可能性もあります。</p> <p>この点に関して、現在のデジタルコンテンツ・ワーキンググループ構成員に問題があると思います。コンテンツ専門調査会は、音楽家や映画製作者などクリエイター側としての産業振興について論議されてきていますので、デジタルコンテンツ・ワーキンググループの論議であっても、インターネットなどインフラを提供する側の会社の方が構成員になることは、本来の目的からはずれる可能性があり、単なる（電送方法などの）技術的な論議で終わってしまいます。（株式会社インデックスという会社が加わっていますが、初回に委員として資料すら提出していないようなメンバは除外すべきであり、この会社は、三菱商事や伊藤忠商事など商社系のいわゆるハゲタカ系、ウィルコムなどカーライル系（90年代クリントン政権下でネットバブルをしかけて失敗した勢力）で、総務大臣と同調しているモルガン・チェイスや知的財産戦略本部の角川ホールディングスと提携しはじめているソニーピクチャーズのオーナーである 氏と、コンテンツファンドを開始し始めた野村、三井住友/ロスチャイルドとの対抗勢力です。そういうことを知った上で、構成員角川ホールディングスやウシオ電機は、メンバに加えたのでしょうか？）</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
3	政策全体に関するもの	米国法人 日本法人 役員	酒井善樹	<p>しかしながら、会社法改正による最低資本金制度廃止など、クリエイター側が収益を得られる制度が拡充しつつありますが、現状で日本でもやっと制度が変わりつつあり、その制度を活用した「クリエイター側としての構成員」がワーキンググループのメンバに含まれるべきと思います。これまでのコンテンツ専門調査会は、そのようなメンバ（映画は 氏、放送は 氏ファッション、食材など、それぞれの産業の中核メンバ）で構成されていたはずですが、デジタルコンテンツに関して、インフラ提供者側が構成員に加わることは極めて問題が多く、本来の目的から外れるおそれがありますので、構成員見直しから先に行うべきと思います。</p> <p>以下、&lt;目標1&gt;&lt;目標2&gt;&lt;目標3&gt;に対して、こちらの意見を追加してあります。                  &gt;1.募集期間&gt;2005年11月2日(水)~2005年11月15日(火)午後5時&gt;&gt;2.意見募集対象&gt;ア)デジタルコンテンツの振興について&gt;イ)その他のデジタルコンテンツに関する事項について&gt;(参考サイト)&gt;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第1回会合資料&gt;&gt;2005年11月1日第1回デジタルコンテンツWG資料&gt;デジタルコンテンツをめぐる課題&gt;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~&gt;産業構造審議会「新産業創造戦略」資料等を基に試算&gt;1.ユーザーが主役である。&gt;2.クリエイターを大切にす。&gt;3.技術は日進月歩する。&gt;4.デジタルに国境はない。&gt;5.ビジネスモデルは進化する。</p> <p>&gt;&gt;目標1&gt;ユーザー大国を目指す&gt;.ユーザーが手軽に豊富なコンテンツを楽しめる環境を作る。&gt;目標1:ユーザー大国に向けた課題~ユーザー視点の利用環境づくり~&gt;1.インターネット等を通じたコンテンツ配信を促進する&gt;&gt;課題&gt;&gt;インターネットなどの新しいメディアを十分に活用しきれていない。&gt;手頃な価格で利用できる質の高いコンテンツが少ない。&gt;新しいメディアに対応した端末の普及が進んでいない。(例:電子書籍専用端末など)&gt;&gt;2.ブロードバンドを利用した放送(IPマルチキャスト放送)によるデジタルコンテンツの供給を拡大する&gt;&gt;課題&gt;&gt;IPマルチキャスト放送のために制作される新たなコンテンツや利用可能な既存のコンテンツが少ない。&gt;多様な利害関係者が存在し、円満な権利処理を行うことが難しい。&gt;IPマルチキャスト放送の著作権法上の位置づけが明確でないことから、権利処理が円滑に進みにくい。&gt;情報通信審議会で検討中の地上波デジタル普及政策との関係に留意&gt;&gt;3.ユーザーの視点からバランスのとれたプロテクションシステムの採用を促進する&gt;&gt;課題&gt;&gt;ユーザー不在のままコンテンツのプロテクションシステム(コピーを防ぐ技術や仕組み)が検討・採用されることにより、&gt;ユーザーにとって使い勝手の悪い端末となってしまう。&gt;いったん採用されたプロテクションルールが硬直的に運用され、将来の改良技術が柔軟に取り入れられなくなってしまう。</p> <p>現状で、アメリカと日本は最も経済的な結びつきが強く、放送法と番組内容の倫理規定など、可能な限り共通化すべきと思います。(アメリカの放送を日本で直接見る、あるいはその逆、など相互に直接視聴されるため)                  例:                  米国など海外のラジオ放送などを日本のコミュニティーFMなどへ直接流すインターネット携帯電話を必要とせず自動車でも聴ける(音楽ジャンル専門放送-&gt;総務省による放送事業定義の改正が必要)テレビは完全デジタル化されることになっているが、ラジオ放送(AM/FM)は残る                  これとは逆に、日本の放送をアメリカ国内でも直接流通可能にする。日本の携帯電話依存ビジネスモデルは、アメリカのような自動車中心のライフスタイルでは機能しない。日本型特殊性</p> <p>東京と大阪は、明治政府と戦後の55年体制により、イギリス型中央集権化が進み、通勤に電車が使われている電車依存社会でこれが基になっている。従って、このビジネスモデルは日本の一部地域と海外では使えない。(東京で生活していると、そういうことがわからない)私は、東海地方在住で、東海地方はトヨタやホンダがあり、日本でも有数の車社会。電車は一切使わず自動車のみで、中部国際空港開港後は、空港へ行くのも電車が不要になった。                  自宅:通常インターネットがありパソコンが使えるIP電話は使用料無料携帯電話は不要                  会社:自宅にいる時と同じく、通常インターネットとPCがあるので携帯電話は不要                  自動車移動中:携帯電話使用は禁じられているので、もし使おうとすればウィルコムAirEDGEのみ                  飛行機:携帯電話使用禁止空港の航空会社ラウンジには、無料でノートパソコンがネット接続可能飛行中も、機内でネット接続可能になってきた                  従って、携帯電話は持っているが通話以外に使ったこと無し(使う必要がある場所が全く無し)</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
3	政策全体に関するもの	米国法人 日本法人 役員	酒井善樹	<p>ポイント：「ネット接続機能付き携帯電話」という形に問題があること。本来に必要なのは、無線によるIP接続機能の、従来型テレビ/ラジオなどへの組み込みみであって、電話はあくまで「電話で話す」こと以外に目的は無いこと。日本で、素人向けにiModeなどが普及したが、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. キーボードがコンピュータ配列でない</li> <li>2. 画面が小さすぎる</li> <li>3. Windows, AppleMacなどとソフトウェア互換が無いので携帯用にソフトウェアやコンテンツを別に開発しなくてはならないので極めて無駄が多い(なるべくWindowsCEなどを使用すべき。携帯電話用の特殊OS Symbian, i-Tron, VxWorks, などを使うべきでない)</li> <li>4. パケット課金では通信費用がかかりすぎる</li> </ol> <p>従って、今後、放送とIPが融合して、ユーザがヘビーユーザに移行すればするほど、既存の携帯電話はシステムと機器共に問題が発生する。(日本電気のPC-9801と同じ運命になる可能性あり)(アメリカでなぜ日本や韓国で使われている携帯システムが普及しないか)</p> <p>&lt;参考&gt; 90年代に日本と韓国が携帯電話のインターネット接続事業をアメリカより先行して始めた理由：</p> <p>これは第二次大戦後、朝鮮戦争当時韓国の財閥系の間人が、戦争と徴兵を逃れてアメリカと日本へ逃亡したことに起因している。日本は戦前からアメリカのロサンゼルスやハワイへ政策移民として移民が奨励されたが、戦後、日本の企業(ソニーやホンダ、カシオ、キャノンなど)が企業としてアメリカ進出した時、すでにあつた日系アメリカ人社会とは無関係に進められたことと関係がある。韓国財閥系は、朝鮮戦争時にアメリカの保守系財閥のモルガンなど結びつき、アメリカ社会に浸透していったが同時に日本のソニーなども結びつきが進んでいた。韓国財閥系は、韓国の右派政権支持で、当時、彼らの資金援助で韓国右派系の暴力団が日本にも入ってきて、日本の組などに混ざって芸能産業にも手を出し収入を裏社会に持ち込む仕組みが作られた。その当時からの「演歌系」と呼ばれる音楽家が今もJASRACの中核に存在している。1970年当時、バーニングプロが沖縄出身ののマネジメントをはじめ、ソニーミュージックと結びつきがあつたのも、これらが起源。その後、80年代後半から90年のバブル期に、企業の広告宣伝費に巨額の費用が使われた時期に、彼ら韓国右派系の音楽会社が大きくなったが、その後のバブル崩壊で、広告宣伝費収入が減った彼らは、90年代にアメリカ民主党政権の時代のインターネット普及政策と、マイクロソフトへの投資にうまく乗り、広告宣伝会社を母胎とした芸能プロがネット企業などプロバイダ業に乗り出してきたため、90年代後半のネットバブル時期の企業には裏社会と結びつきが多かつた企業が多い。</p> <p>ところが、当時JASRACやアメリカの著作権団体は、ネット企業をあまり信用していなかつたため、音楽のネット使用をなかなか許可してこなかつたので、JASRAC以外に、ネットで音楽を使用できる「第二JASRAC」などが出てきたが、裏社会との結びつきが懸念されていた。韓国や日本のソニーなどは、アメリカのコンピュータ会社の投資会社などつながりがあり、ゲーム産業などとともに韓国と日本にはコンピュータ関連の会社が80年代から技術を蓄積していたので、Qualcomなど携帯電話の通信技術としての軍事技術を韓国右派財閥や日本の右派系企業も開発に携わっていたため、日本でiModeなど、インターネット機能付き携帯電話事業がアメリカよりも先行したと考えられる。</p> <p>このような背景があるので、現在生き残っている携帯電話関係の会社は、日本の会社でも韓国人が経営者であることが多く、裏社会と結びつきがある会社かどうか良く調査が必要。</p> <p>&gt;&gt;目標2&gt;&gt;クリエイター大国を目指す&gt;&gt;クリエイターが能力を十分に発揮できる環境を作る。&gt;目標2：クリエイター大国に向けた課題~クリエイターの能力が発揮できる環境づくり~&gt;1. クリエーターの能力が発揮できるシステムを作る&gt;&gt;課題&gt;&gt;制作会社の多くが、受託ビジネスを主流としているため、コンテンツからの収益回収が少なく、&gt;十分な制作資金を得ることができない。&gt;ネットワーク化により直接消費者のニーズを把握することが容易になったにもかかわらず、&gt;クリエイター自らがデジタル技術とネットを活用したビジネスを十分に展開しきれていない。&gt;クリエイターが自ら無料で提供したいと思っているコンテンツがあつても十分に活用される仕組みがないため、&gt;新たなコンテンツの創作につながっていない。&gt;2. クリエーターが適正なリターンを得られる仕組みを作る&gt;&gt;課題&gt;&gt;業界慣習によりクリエイターへの利益配分が薄い構造となっている。&gt;クリエイターに不利な契約が締結されがちであり、ヒットに応じた報酬を得られしていない。&gt;3. 人材育成を促進する&gt;&gt;課題&gt;&gt;技術力、発信力などを持ったクリエイターや交渉力、国際力を持つプロデューサーが不足している。&gt;コンテンツ人材を育成する大学等の数は増えてきたが、系統だった人材の育成・指導ができる教員やカリキュラムが不足している。&gt;コンテンツ分野における産学連携が進んでいない。&gt;エンターテインメント・ロイヤーなどクリエイターを支える人材が不足している。</p> <p>放送での音楽著作物使用料徴収のプランケット(包括契約)を廃止デジタル化されれば正確に計算できるので、JASRAC既得権益者のプランケット養護論者に対して、「放送のデジタル化」制度変化をわざと利用して、プランケットを残す必要があるという反論封じが可能。</p>



## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
3	政策全体に関するもの	米国法人 日本法人 役員	酒井善樹	<p>参考：愛知万博会場で7月18日に、名古屋のCBCラジオとZIP-FMが、プランケットを使用しない、放送での音楽使用料のネット決済の実証実験をしている。</p> <p>信託業法改正で、クリエイター側への投資が可能になったが、クリエイター側での利益回収効率改善が、投資家への収益率アップになる。会社法改正により、最低資本金制度が廃止になったため、音楽家などが1人で会社を設立し、著作権管理などが可能。</p> <p>&lt;参考&gt;</p> <p>日本の音楽家で、JASRACに楽曲を信託しながらいない人が増えている理由？JASRACの評議員や役員メンバは、もともと戦前からの組織として文部省の天下り先として機能してきたため、市場原理を正確にJASRACに適應させようとする、組織が成り立たなくなる、さらに、日本の音楽文化が、音楽自体の市場価値ではなく、道楽文化として「寄付や援助」によって「慰安の対象」として扱われてきたため、暴力団などの資金によって成り立っている勢力が多くメンバとして存在しているため。</p> <p>例： 組など韓国右派系在日勢力が日本人に成りすましているもの <span style="float: right;">バーニングパブリッシャーズなど</span></p> <p>創価学会、中国共産党系左翼、北朝鮮系などの左翼系のメンバこれらの勢力に音楽家など個人メンバの収益が搾取され、今後国際的にも活動し利益を得られる可能性のあるアーティストの機会が奪われている実体の改善。</p> <p>この問題は、根が深く小泉政権の残る1年程度で解決する可能性は薄い。従って、アーティストと放送業界の側からのJASRAC依存を減らすことで対応できる。(兵糧責めによる方法)</p> <p>アメリカのBMIの日本法人を設立させ、BMI管理楽曲は、日本国内の放送で使用しても全て直接BMIへ仲介者を經由せず支払い。相互契約として、日本のJASRAC管理楽曲は、アメリカの放送業界からも直接日本への決済可能になるよう日米相互協力可能にする。</p> <p>日本の音楽家でも米国など欧米で活躍できる可能性のある人は、日本在住のままBMIの会員になってBMIから使用料回収をすべき。そのアーティストの日本での収入はBMI決済であっても日本国での所得となり、日本での税収アップになる。</p> <p>例：愛知県在住の音楽家が愛知県に著作権料回収のための管理会社を登記し、BMIの日本法人会員になったとする。音楽がアメリカでも人気を得てブレイクし、印税収入が大幅にアップした。このアーティストは、野村投資ファンドの信託により資金を得ていた。</p> <p>このアーティストの会社の登記された愛知県名古屋市の、法人税収入と野村の投資リターンを考えて下さい。(本当の意味の、地方経済活性化とはこれを意味する)</p> <p>「人材育成を促進する」に関しては、コンテンツ産業における知財による収益、とは、音楽などの場合、作曲能力があり、自分のオリジナル楽曲によって収益を得られる場合を表す。</p> <p>しかしながら、ヤマハ音楽振興会や文部省教育委員会などの政策では、既存の楽曲を素人が楽器で演奏する機会を増やすことを目的にし競争心理をうまく利用して、他人の音楽のコピーバンドなどを流行らせようとしている。これによって利益誘導される先は、素人向け楽器メーカーであったり、素人に音楽教育をすることを仕事にしている音楽教育システムであったりする。</p> <p>ショパンコンクールなど、一見して文化価値があるように見えるが「究極のコピー文化」であり、現在目標としている「音楽それ自体が市場原理による投資の対象」ではなく、コンテンツ産業と知財振興に直接的には繋がらない。</p> <p>しかしながら、クラシック音楽のオペラのような音楽技巧とスタイルを今日の商業音楽に応用し、市場原理を導入して成功した例もたくさんある。(ILDIVA/SONYBMGなどCD売り上げ500万枚記録)</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
3	政策全体に関するもの	米国法人 日本法人 役員	酒井善樹	<p>&gt;&lt;目標3&gt; ビジネス大国を目指す&gt;・デジタルコンテンツ市場：2兆円(2001年) 7兆円(2010年)へ&gt;&gt;目標3：ビジネス大国に向けた課題～ビジネスで世界をリードする～&gt;&gt;1．コンテンツ関連ビジネスにおいて国際標準をリードするための取組を強化する&gt;&lt;課題&gt;&gt; コンテンツ関連機器等の分野において、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。&gt; 国際標準獲得に向けた官民の取組を進めることにより、コンテンツ関連産業全体における日本の国際競争力を強化する。&gt;2．著作権に関する課題を解決する&gt;&lt;課題&gt;&gt; インターネット等の新しいメディアでコンテンツを流通させる際、著作権処理の煩雑さが問題となっている。&gt; インターネット等での新しい利用を前提とした契約システムが確立していない。&gt; 活用されていないコンテンツを発掘し、ビジネスにつなげる権利クリアランスビジネスが未成熟である。&gt; 権利の円滑な処理につなげるようなポータルサイトが十分でない。&gt;3．コンテンツビジネスの国際展開を図る&gt;&lt;課題&gt;&gt; 海外展開のための取組が十分でなく、また戦略にも欠けるため、すぐれたコンテンツがビジネスに結びついていない。&gt; 海外で受け入れられるコンテンツづくりの努力が不足している。&gt; 海賊版の横行を有効に防げず、我が国正規版の流通が阻害されている。</p> <p>目標3のいくつかは目標1と重複している項目もあるので、日本のコンテンツ産業の国際展開と提携に関して、可能性としての資本勢力について。(国際展開を必要としていない場合は、国内資本勢力との関係なし)</p> <p>信託業法改正後の例：野村証券(三井住友系)が、ロスチャイルドと提携して、コンテンツ産業に投資しはじめ、三井の地盤である東海3県(愛知県三重)に会社設立することを条件に、融資を始めた。</p> <p>同地でのアニメや映画産業の振興が目的で、「鋼の錬金術師」などで有名な会社スクエア・エニックスはソニーピクチャーズなどと提携しはじめている。(同社は前職が野村証券で名古屋出身の役員がいる)国際金融勢力で、今までにコンテンツ産業(映画、音楽、食材、ファッションなど)あるいは、特許産業(コンピュータソフト、医療特許など)に最も投資し人を育ててきたのは、ロスチャイルドのみで、石油や鉄、通信など資源インフラに投資してきた、ロックフェラー、カーネギー、シティーグループなどとその提携組織は、この分野では不適切。</p> <p>現在、国際的には、1998年のモルガン・チェイス合併、とシティーグループの2大勢力のみ。日本は、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. みずほ(勸銀伊藤忠興銀系)関東の官僚主導でシティーグループ系</li> <li>2. 三井住友野村東海地方でロスチャイルド系</li> <li>3. 東京三菱/U F J三菱商事関西/神戸ロックフェラー系になりましたが、</li> </ol> <p>1. みずほは、80年代バブルで官僚主義で失敗大きな政府主義で不可</p> <p>3. 東京三菱/U F J三菱商事は製造業にしかノウハウ無しなのでUSJなどの経営ビジネスモデルに失敗不可</p> <p>コンテンツ産業で今後伸びる可能性があるのは2.三井住友野村ロスチャイルド系列のみ。系列会社ソニーフジテレビTBS電通Yahoo/ソフトバンクなど(2.ロスチャイルドは、真珠の やワイン、ディズニー映画など、「人」を育ててきた。1.と3.は、インフラである「物」にしか投資してきてこなかったため、人を育てるべきコンテンツ産業には不向きである)</p> <p>&gt;3．コンテンツビジネスの国際展開を図る&gt;&lt;課題&gt;&gt; 海外展開のための取組が十分でなく、また戦略にも欠けるため、すぐれたコンテンツがビジネスに結びついていない。</p> <p>については、ソニーやユニバーサルのように、海外でロスチャイルド資本、日本国内は、三井系、ファンドは野村のような関係であれば良い。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
4	政策全体に関するもの	雑誌編集		<p style="text-align: center;">基本的な考え</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・将来のクリエイター、コンテンツビジネス事業者は、エンドユーザの中から現われる。ユーザの利便性を重視することは、コンテンツに関する文化・産業の発展をはかる上で、重要である。また、ハードユーザとソフトユーザを区別して考えるべき局面も多いと予想できる。</li> <li>・コンテンツに関する文化・産業を発展させるには、流通・創作を阻害しないことが重要である。権利者に不当な経済的損失を与えないように配慮をしつつ、流通を活性化することによってコンテンツ・ビジネスが活性化し、また多くのコンテンツに触れることで優れたクリエイターが生まれる。また、自由な創造を抑制することは、文化・産業の発展を阻害することは言うまでもない。</li> <li>・発売後数年後から保護期間内の著作物の使用・権利処理を容易にする。大ヒットするコンテンツのみが文化や産業を支えるのではない。著作権は50年以上に渡って保護されるが、著作物が流通するのはほとんどの場合発売後数年に限られる。これらの著作物を使用/利用するシステムがなければ、できないこと、使えないモノばかりが増えていく。</li> <li>・既存の権利所有者へのインセンティブではなく、クリエイターの育成と今後のクリエイターに適切な対価が支払われるシステム作りを考えなければいけない。</li> <li>・出版社やレコード会社のような大規模で営利活動を行うものだけでなく、聴取を主とし場合によっては非営利のコンテンツ利用を行うエンドユーザについても考察に含める必要がある。両者は同一に扱うべき局面と分けて考える局面がある。</li> </ul> <p style="text-align: center;">デジタルコンテンツおよびその流通のあり方の特徴として、以下の点について留意しなければならない。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 流通コスト、在庫管理リスクの削減（インターネット上の店舗の登場、コンテンツ配信など）。これは小売店レベルで、一方では低価格化を、他方では品揃えの充実を可能にし、クリエイターは多様な購買・流通機会を得ることが可能になり、ユーザはその恩恵にあずかることができる。また、これまで困難とされてきた著作権処理は、権利情報のデータベース化で可能になることも多いと思われる。</li> <li>2 演算速度、情報処理能力の向上 コンピュータで処理が可能であれば、特に検索やデータベース処理について飛躍的な処理速度の向上が予想される（書籍の取り次ぎのPOSシステム、グーグルやアマソンの本文検索、各図書館のWEB-OPAC、国会図書館の近代ライブラリなど）。したがって、今後あらかじめデジタルで製造されるコンテンツ同様、これまでのコンテンツをデジタル化することによって得られる恩恵も又計り知れないものがある。</li> <li>3 保存の脆弱性 パッケージされるメディアの変化、OSやソフトのアップグレードなどによって使用が困難になる可能性が高まる。また、デジタルエラーによって修復が不可能になる。保存のためのメディアシフトの必要性、再生機器の保全などについて、特に図書館関係において複製権の制限が必要となる。また、個々のユーザについても、ソフトのアップグレードの際に所有するコンテンツが再生不可能になるようでは、コンテンツの利用・購入が抑制さ</li> <li>4 複製が容易になる <ul style="list-style-type: none"> <li>1：操作上避けられない複製（一時キャッシュなど）が存在する。技術的に不可避な複製であり、その複製が権利者の経済的利益を不当に害するものでなければ、原則として認められるべきである。</li> <li>2：エンドユーザによる複製が容易になる。・同一性が保持されることは、ユーザのみならずクリエイターにとっても誤用などの可能性が減少する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>1：引用や資料として複製が容易となることは、調査・研究の精度が向上すると共にオリジナルからの逸脱や誤用を避けることに有益である。</li> <li>2：創造の場において、さまざまな試みのなかで既存のコンテンツを使用または流用、あるいは分析することは、独自の着想を形にする上で有用であり、また既存のコンテンツに用いられている技術や手法を学ぶために必要なことである。また、すべてをゼロから創造することは現実にはほとんど不可能であるという考えはすでに一般的ではなく、何らかの形で過去のコンテンツの影響を受けているということを踏まえる必要がある。他方、複製が容易になったために現われる新たな表現形態もある（音楽に於けるヒップホップ/サンプリングなど）。もちろん、新たな作品が公衆に提供される場合に原コンテンツが使用される場合は、適切な権利処理がなされるべきであるが、私的領域において自由な創造のためには複製が可能な状態にあるべきである。</li> <li>3：海賊版などの危険性は、それほど高くない。複製が容易となったからといって、製品版と同等の品質に高めるにはコストがかかるために、製品一つあたりの単価が高くないコンテンツ・ビジネスにおいては割が合わない。粗悪な複製品は現時点でも生産可能だが、製品版の代替品として流通する素地は見られない（特に音楽については日本の海賊版比率は圧倒的に低い）。</li> <li>4：デジタルコンテンツの場合、コンテンツの偽装が比較的容易である。オリジナル・コンテンツと比較対照することが可能でなければ、コンテンツが真正なものであるかどうか判別できない。あるいは、以下で述べる権利保護技術同様、コンテンツの同一性を保証する技術が必要である。</li> </ul> </li> </ul> </li> </ol>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
4	政策全体に関するもの	雑誌編集		<p>5 権利保護技術 デジタル化によって、さまざまなプログラムによって権利保護をはかることができる。これらの技術が、ユーザの利便性を不当に損なうことがあってはならない。再生手段が存在しないメディアによる販売（コピーコントロールCD、セキュアCDなど）、スパイウェアやrootkitを勝手にインストールし再生装置などを脅威にさらした危害を加えるような技術の導入（ソニー-BMGのコピーコントロール技術）は、ユーザ、クリエイター双方の利益を害する。</p> <p>6 プラットフォームによる囲い込み プラットフォームの違いによって使用・利用が不可能になる（ブルーレイとHDDVD、ITMSとmoraなど）。これらの技術は、その技術自体の操作性などによって競争すべきであり、プラットフォームが囲い込むコンテンツによって競争すべきではない。コンテンツホルダは、多様なプラットフォームに対してコンテンツを提供しなければならない。</p> <p>7 個人による公衆への提供が容易になる インターネットの普及によって、個人あるいはエンドユーザによるコンテンツの公衆への提供が容易になっている。個人が創造し公衆へ提供する場 合について、権利処理が必要な場合は、それを可能にするシステムが構築されなければならない。他方、意図しない「流出」の危険性が存在する。</p> <p>対応策</p> <p>0 現状の問題点の洗い出し たとえば、以下のような点についてはある程度問題が表面化している。これらについての実態を調査し、旧態依然とした慣習については現在のコンテンツ産業のあり方を考慮に入れた上で適正なものとするよう改善する。・共同著作物における権利処理の困難・流過程での阻害 音楽の原盤権者による阻害、採算コストの問題（採算コストに見合わないコンテンツは流通しない、あるいは絶版になる）・権利処理システムの不備 音楽喫茶などについて恣意的な運用や実態に合わない料金規定など。・価格の高止まり・内外価格差・再販価格維持制度 音楽CD、DVDに顕著。アジア諸国のみならず、欧米と比較しても日本国内での販売価格は高価である（日本を1として欧米は6～7割程度の価格）・クリエイターに不利、かつ不透明な契約・慣習の存在。</p> <p>1 図書館などの機能の充実 検索機能、データベースの集約（コンテンツそのものの配信以外の環境整備）。特に、大学図書館、専門図書館、公共図書館の検索機能を統括し、共通のデータベースを作る。書名のみならず、論文名、目次、本文検索が可能ないように順次プロジェクト化し、最終的には個々のエンドユーザが全文複写が可能なシステムを構築することを目標とする。 書籍以外のコンテンツ（音楽、映画、放送番組、ゲームなど）の保存・収集を目的とする機関を設置し、保護期間を過ぎたコンテンツについてはインターネットで自由にダウンロード可能となるようにするとともに、上記図書館同様に検索システムや個別のエンドユーザが入手可能な状態にする。保護期間を過ぎた音楽のコンテンツについては、昭和館のSPコレクションなどが有用。 少数で発行されるものなど、たとえば学術の著作物については、上記データベースの整備と共に、デジタル配信を推進することで地域や立場の格差なしに情報を利用することができるようにする。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
				<p>2 権利処理</p> <p>権利処理の簡便化。簡便に権利処理ができない状態では、正当に権利処理を行おうという意志があるユーザ・流通業者であっても使用・利用が困難になり、有用なはずのコンテンツはどこかに眠ったままとなるか、あるいは非合法に頒布されることになる。</p> <p>権利処理は、レコード会社や出版社などではなく、個人で行うことが可能なシステムを考えなければいけない。</p> <p>中立的にユーザと権利者の間に立つ集約的な権利情報管理団体を設置し、権利者・権利情報の開示、権利処理の窓口、権利者の個人情報の管理などを行う。ユーザとしては誰のどの権利がどのような状態にあるかがわからず、またその調査に手間が掛るようであれば、その利用を控えざるを得ない。ユーザにとっての権利処理の窓口を可能な限り一つにまとめることが求められる。しかし、権利者がわからなければ権利処理を行うことができないが、個々の権利者が連絡先を常に公開することは困難である。したがって、中立的に仲介業務をする機関が必要である。</p> <p>また、ユーザとしては誰のどの権利がどのような状態にあるかがわからなければ、その利用を控えざるを得ないが、契約によるものであり公開されない場合が多い。著作権については、権利者に強大な権限が与えられるものであり、さまざまな形で権利に関する契約が成される可能性があることから、契約事項の公開を義務づけるべきではないか。</p> <p>個別徴収・個別分配のためのシステム作りが必要である。権利情報の管理やデータベース化を進めることによって、使用されたコンテンツの対価をクリエイターに支払うことが現実的になる。現在の音楽著作物の使用料は、その多くがサンプル調査などによる分配となっており、その不透明さも指摘されていると共に、対価を支払う意欲を損なう状態にある。</p> <p>映画やテレビ番組など共同著作物については権利処理が煩雑である。同時に、たとえば女優が有名になる前の作品の公開を拒むなどのケースがある。過去の作品については、裁定制度などを整備することによって、再利用が可能となるようにする。また、今後製作されるこのについては、将来の権利処理が簡便になるような契約などのガイドラインを設定し、この内容を開示するなど、積極的にコンテンツの利用がなされるような対処が必要である。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
4	政策全体に関するもの	雑誌編集		<p>3 法の整備、権利団体の運用現行著作権法は、既に多くの問題を抱えている。抜本的な見直しが必要と思われる。私的領域での自由な利用を可能にする（フェアユース規定の設置）。公開された著作物については、以後の利用は強制許諾とする。権利者不明、権利処理が煩雑な場合、不当な権利行使などの場合の裁定を簡便化する。不当なプロテクトや囲い込みの禁止</p> <p>同一性保持やオリジナル・コンテンツのごく一部を使用したり改変した二次創作を行うことを可能にする（たとえばジャズ・アレンジの大地讃頌は、いかにすばらしいものであっても演奏できないのか）</p> <p>包括契約を可能な限り減らす。</p> <p>コンテンツ全体の完全な複製については対価が必要であるが、部分的使用やサンプル的使用（たとえば音楽について音質を低下させたもの）を流通させることによって、オリジナル・コンテンツを周知させ、（対価を必要とする）全体の使用に繋がる。対価の対象となるコンテンツの範囲は再考の必要がある。</p> <p>原盤権の縮小（オーケストラやスタジオを抱えて録音する時代は終わった）</p> <p>放送局系列の会社が原盤を保有することの禁止（サンプル調査による包括使用料の分配の際に自社系列の音楽出版社に有利な選曲が可能である）</p> <p>著作権等管理事業団体への天下りを禁止する（「週刊ダイヤモンド」2005年9月17日特大号記事参照）</p>
5	政策全体に関するもの	会社員		<p>（ア）（イ）共通 基本的な考え</p> <p>・いつの世も、クリエイター、コンテンツビジネス事業者は、エンドユーザの中から現われる。よって、ユーザの利便性を重視することは、クリエイター、コンテンツビジネス事業者を育て、コンテンツを生み出すという、一連の流れに関する上で、また、文化・産業の発展をはかる上で、重要だと考える。また、同時に、ハードユーザとソフトユーザを区別して考えるべき局面も多いと予想できる。まず、コンテンツに関する文化・産業を発展させるには、流通・創作を阻害しないことが重要である。権利者に不当な経済的損失を与えないように配慮をしつつ、流通を活性化することによってコンテンツ・ビジネスが活性化し、また多くのコンテンツに触れることで優れたクリエイターが生まれるわけだ。よって、自由な創造を抑制することは、文化・産業の発展を阻害することでもあり、本来ならば、あってはならないのだが、どうも今のコンテンツ・ビジネスを囲んでいる環境は、残念ながら阻害の方向に進んでいるように思えてならない。そのためにも、まずは以下のことを提示しておきたい。</p> <p>・ 発売後数年後から保護期間内の著作物の使用・権利処理を容易にする。どうも、大ヒットするコンテンツを中心に考えてるきらいがあるが、決して、大ヒットするコンテンツのみが文化や産業を支えるのではない。著作権は50年以上に渡って保護されるが、著作物が流通するのはほとんどの場合発売後数年に限られる。そして、これらの著作物を使用/利用するシステムがなければ、できないこと、使えないモノばかりが増えていく。特に音楽、映像は、マスターテープというのが存在しており、長年の間には劣化も避けられない。そして、劣化させてダメにすることは、再びこの世にアーカイブとして出すことができず、そのまま、使い捨てで終わらせてしまうだろう。このような行為がベストなのかは、そうでないかは、おのずと理解できるはずであり、文化大国を目指す以上、断じてそのようなことはあってはならないのだ。</p> <p>・ 既存の権利所有者へのインセンティブではなく、クリエイターの育成と今後のクリエイターに適切な対価が支払われるシステム作りを考えなければいけない。JASRACのような中間搾取で利益を得てるような現状は、未来のクリエイターを育成するうえで大きく障害を与える。現に、JASRACに登録しない形で作家登録をしてる若い作家も増えているときく。それはすなわち、JASRACや、権利所有者がそれに見合った対価を、クリエイターに支払わず、まさに使い捨ての状態、作家活動が成り立たない、というのを彼らなりに感じているからだろう。・ 出版社やレコード会社のような大規模で営利活動を行うものだけでなく、聴取を主とし場合によっては非営利のコンテンツ利用を行うエンドユーザについても考察に含める必要がある。両者は同一に扱うべき局面と分けて考える局面がある。文化は権利団体のものばかりではない。エンドユーザが存在して、はじめて成り立つもの。そこを明確にしない限り、これ以上の文化の発展はありえない。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
5	政策全体に関するもの	会社員		<p>デジタルコンテンツおよびその流通のあり方の特徴として、以下の点について留意しなければならない。</p> <p>1・流通コスト、在庫管理リスクの削減（インターネット上の店舗の登場、コンテンツ配信など）。これは小売店レベルで、一方では低価格化を、他方では品揃えの充実を可能にし、クリエイターは多様な購買・流通機会を得ることが可能になり、ユーザーはその恩恵にあずかることができる。また、これまで困難とされてきた著作権処理は、権利情報のデータベース化で可能になることも多いのではないか？</p> <p>2・演算速度、情報処理能力の向上コンピュータで処理が可能であれば、特に検索やデータベース処理について飛躍的な処理速度の向上が予想される（書籍の取り次ぎのPOSシステム、グーグルやアマゾンの本文検索、各図書館のWEB-OPAC、国会図書館の近代ライブラリなど）。したがって、今後あらかじめデジタルで製造されるコンテンツ同様、これまでのコンテンツをデジタル化することによって得られる恩恵も又計り知れないものがあるのではないか？</p> <p>3・保存の脆弱性パッケージされるメディアの変化、OSやソフトのアップグレードなどによって使用が困難になる可能性が高まる。また、デジタルエラーによって修復が不可能になる。保存のためのメディアシフトの必要性、再生機器の保全などについて、特に図書館関係において複製権の制限が必要となる。また、個々のユーザーについても、ソフトのアップグレードの際に所有するコンテンツが再生不可能になるようでは、コンテンツの利用・購入が抑制されるだろうと推測できる。</p> <p>4・複製が容易になる</p> <p>1) 操作上避けられない複製（一時キャッシュなど）が存在する。技術的に不可避な複製であり、その複製が権利者の経済的利益を不当に害するものでなければ、原則として認められるべきだ。</p> <p>2) エンドユーザーによる複製が容易になる。・同一性が保持されることは、ユーザーのみならずクリエイターにとっても誤用などの可能性が減少する。</p> <p>1：引用や資料として複製が容易となることは、調査・研究の精度が向上すると共にオリジナルからの逸脱や誤用を避けることに有益である。</p> <p>2：創造の場において、さまざまな試みのなかで既存のコンテンツを使用または流用、あるいは分析することは、独自の着想を形にする上で有用であり、また既存のコンテンツに用いられている技術や手法を学ぶために必要なことである。また、すべてをゼロから創造することは現実にはほとんど不可能であるという考えはすでに一般的ではなく、何らかの形で過去のコンテンツの影響を受けているということ踏まえる必要がある。他方、複製が容易になったために現われる新たな表現形態もある（音楽に於けるヒップホップ/サンプリングなど）。もちろん、新たな作品が公衆に提供される場合に原コンテンツが使用される場合は、適切な権利処理がなされるべきであるが、私的領域において自由な創造のためには複製が可能な状態にあるべきである。</p> <p>3：海賊版などの危険性は、それほど高くない、いや、むしろ低いと思われる。複製が容易となったからといって、製品版と同等の品質に高めるにはコストがかかるために、製品一つあたりの単価が高くないコンテンツ・ビジネスにおいては割が合わない。粗悪な複製品は現時点でも生産可能だが、製品版の代替品として流通する素地は見られない（特に音楽については日本の海賊版比率は圧倒的に低い）。</p> <p>4：デジタルコンテンツの場合、コンテンツの偽装が比較的容易である。オリジナル・コンテンツと比較対照することが可能でなければ、コンテンツが真正なものであるかどうか判別できない。あるいは、以下で述べる権利保護技術同様、コンテンツの同一性を保証する技術が必要である。</p> <p>5・権利保護技術デジタル化によって、さまざまなプログラムによって権利保護をはかることができる。これらの技術が、ユーザーの利便性を不当に損なうことがあってはならない。再生手段が存在しないメディアによる販売（コピーコントロールCD、セキュアCDなど）、スパイウェアやrootkitを勝手にインストールし再生装置などを脅威にさらした危害を加えるような技術の導入（ソニー-BMGのコピーコントロール技術）は、ユーザー、クリエイター双方の利益を害する。</p> <p>6・プラットフォームによる囲い込みプラットフォームの違いによって使用・利用が不可能になる（ブルーレイとHDDVD、iTMSとmoraなど）。これらの技術は、その技術自体の操作性などによって競争すべきであり、プラットフォームが囲い込むコンテンツによって競争すべきではない。コンテンツホルダは、多様なプラットフォームに対してコンテンツを提供しなければならない。</p> <p>7・個人による公衆への提供が容易になるインターネットの普及によって、個人あるいはエンドユーザーによるコンテンツの公衆への提供が容易になっている。これは、コンテンツの流通を促進し、また大規模な出版などでは流通しないコンテンツの流通を可能にする。個人が創造し公衆へ提供する場について、権利処理が必要な場合は、それを可能にするシステムが構築されなければならない。他方、意図しない「流出」の危険性が存在する。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
5	政策全体に関するもの	会社員		<p style="text-align: center;">対応策</p> <p>0・現状の問題点の洗い出した例えば、以下のような点についてはある程度問題が表面化している。これらについての実態を調査し、旧態依然とした慣習については現在のコンテンツ産業のあり方を考慮に入れた上で適正なものとするよう改善する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・共同著作物における権利処理の困難・流通過程での阻害 音楽の原盤権者による阻害、採算コストの問題（採算コストに見合わないコンテンツは流通しない、あるいは絶版になる）</li> <li>・権利処理システムの不備 音楽喫茶などについて恣意的な運用や実態に合わない料金規定など。</li> <li>・価格の高止まり・内外価格差・再販価格維持制度 音楽CD、DVDに顕著。アジア諸国のみならず、欧米と比較しても日本国内での販売価格は高価である（日本を1として欧米は6～7割程度の価格）・クリエイターに不利、かつ不透明な契約・慣習の存在。</li> </ul> <p style="text-align: center;">図書館などの機能の充実</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1．検索機能、データベースの集約（コンテンツそのものの配信以外の環境整備）。特に、大学図書館、専門図書館、公共図書館の検索機能を統括し、共通のデータベースを作る。書名のみならず、論文名、目次、本文検索が可能なように順次プロジェクト化し、最終的には個々のエンドユーザが全文複写が可能なシステムを構築することを目標とする。</li> <li>2．書籍以外のコンテンツ（音楽、映画、放送番組、ゲームなど）の保存・収集を目的とする機関を設置し、保護期間を過ぎたコンテンツについてはインターネットで自由にダウンロード可能となるようにするとともに、上記図書館同様に検索システムや個別のエンドユーザが入手可能な状態にする。保護期間を過ぎた音楽のコンテンツについては、昭和館のSPコレクションなどが有用。</li> <li>3．少数で発行されるものなど、たとえば学術の著作物については、上記データベースの整備と共に、デジタル配信を推進することで地域や立場の格差なしに情報を利用することができるようにする。</li> </ol> <p style="text-align: center;">権利処理</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1．権利処理の簡便化。簡便に権利処理ができない状態では、正当に権利処理を行おうという意志があるユーザ・流通業者であっても使用・利用が困難になり、有用なはずのコンテンツはどこかに眠ったままとなるか、あるいは非合法に頒布されることになる。</li> <li>2．権利処理は、レコード会社や出版社などではなく、個人で行うことが可能なシステムを考えなければいけない。</li> <li>3．中立的にユーザと権利者の間に立つ集約的な権利情報管理団体を設置し、権利者・権利情報の開示、権利処理の窓口、権利者の個人情報の管理などを行う。ユーザとしては誰のどの権利がどのような状態にあるかがわからず、またその調査に手間が掛るようであれば、その利用を控えざるを得ない。ユーザにとっての権利処理の窓口を可能な限り一つにまとめることが求められる。しかし、権利者がわからなければ権利処理を行うことができないが、個々の権利者が連絡先を常に公開することは困難である。したがって、中立的に仲介業務をする機関が必要である。</li> <li>4．また、ユーザとしては誰のどの権利がどのような状態にあるかがわからなければ、その利用を控えざるを得ないが、契約によるものであり公開されない場合が多い。著作権については、権利者に強大な権限が与えられるものであり、さまざまな形で権利に関する契約が成される可能性があることから、契約事項の公開を義務づけるべきではないか。</li> <li>5．個別徴収・個別分配のためのシステム作りが必要である。権利情報の管理やデータベース化を進めることによって、使用されたコンテンツの対価をクリエイターに支払うことが現実的になる。現在の音楽著作物の使用料は、その多くがサンプル調査などによる分配となっており、その不透明さも指摘されていると共に、対価を支払う意欲を損なう状態にある。</li> <li>6．映画やテレビ番組など共同著作物については権利処理が煩雑である。同時に、たとえば女優が有名になる前の作品の公開を拒むなどのケースがある。過去の作品については、裁定制度などを整備することによって、再利用が可能となるようにする。また、今後製作されるこのについては、将来の権利処理が簡便になるような契約などのガイドラインを設定し、この内容を開示するなど、積極的にコンテンツの利用がなされるような対応が必要である。</li> </ol>



「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
5	政策全体に関するもの	会社員		<p>法の整備、権利団体の運用現行著作権法は、既に多くの問題を抱えている。抜本的な見直しが必要と思われる。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 私的領域での自由な利用を可能にする（フェアユース規定の設置）。</li> <li>2. 公開された著作物については、以後の利用は強制許諾とする。</li> <li>3. 権利者不明、権利処理が煩雑な場合、不当な権利行使などの場合の裁定を簡便化する。</li> <li>4. 不当なプロテクトや囲い込みの禁止</li> <li>5. 同一性保持やオリジナル・コンテンツのごく一部を使用したり改変した二次創作を行うことを可能にする（たとえばジャズ・アレンジの大地讃頌は、いかにすばらしいものであっても演奏できないのか）</li> <li>6. 包括契約を可能な限り減らす。</li> <li>7. コンテンツ全体の完全な複製については対価が必要であるが、部分的使用やサンプル的使用（たとえば音楽について音質を低下させたもの）を流通させることによって、オリジナル・コンテンツを周知させ、（対価を必要とする）全体の使用に繋がる。対価の対象となるコンテンツの範囲は再考の必要がある。</li> <li>8. 原盤権の縮小（オーケストラやスタジオを抱えて録音する時代は終わった）</li> <li>9. 放送局系列の会社が原盤を保有することの禁止（サンプル調査による包括使用料の分配の際に自社系列の音楽出版社に有利な選曲が可能である）</li> <li>10. 著作権等管理事業団体への天下りを禁止する（「週刊ダイヤモンド」2005年9月17日特大号記事参照）</li> </ol> <p>以上。</p>
6	政策全体に関するもの	弁護士	三尾美枝子	<p>2005年11月14日</p> <p>デジタルコンテンツの振興に向けての適正な流通秩序の確立について</p> <p>弁護士 三尾 美枝子</p> <p>&lt;はじめに&gt;</p> <p>昨年6月4日に「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」が成立した。今後は、わが国のアニメをはじめとする数々の優れたデジタルコンテンツが、今後も潤沢に創造され、かつそれらが全世界に向けて円滑に発信されるよう、当該デジタルコンテンツ流通の具体的な仕組を整備することが強く求められている。そこで、デジタルコンテンツに対する現行法での対応状況を検討し、それらの問題点を指摘するとともに、さらに今後デジタルコンテンツ流通に対してどのような対策を講じるべきであるかという点につき、次のとおり意見を述べるものである。</p> <p>1 現行法による対応及び問題点</p> <p>(1) 現行著作権法における状況について</p> <p>デジタルコンテンツの定義は非常に多義的ではあるが、一般的には著作物として著作権法の規定するところとなる場合がほとんどであると思われるので、本書では、便宜上デジタルコンテンツを著作物としたうえで意見を述べたいと思う。</p> <p>著作権法は、著作物の流通に関し、公衆への伝達のための公衆送信権、展示権等と特定の相手方に対する頒布権、譲渡権、貸与権等を設けている。また、著作権者とは別に、著作物を伝達する者の、いわゆる著作隣接権として、レコード製作者の権利、放送事業者の権利等がある。そして、デジタルコンテンツの流通に関しても、当該コンテンツが著作物（以下「デジタル著作物」という）である限り、現行著作権法上の著作権及び著作隣接権の枠内で処理されることとなる。</p> <p>(2) 現行著作権法上の著作物の流通</p> <p>これまで主流であったアナログ著作物の流通の場合は、原本がひとつであるとともに、原本と複製物とがその品質、価値において大きく異なっていたため、著作者は物理的に著作物の流通を管理することが容易であった。また原本から多数の複製物を作成しそれを流通させるためには、大規模な設備や専門的な技術や多額の資金が必要であった。そのため、これまで少数の大手レコード製作者や放送事業者等のみが当該著作物の流通を牛耳っており、さらには、書籍は出版社、映画は映画配給会社、音楽はレコード会社といった、メディアごとの流通システムも確立していたため、横断的な流通というものは想定されなかった。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
6	政策全体に関するもの	弁護士	三尾美枝子	<p>(3) デジタル著作物の特質と現況について                      デジタル著作物は、複製、改変（翻案）が容易であり、品質が同質であるため原本自体存在しないし、著作物自体の転送、アクセスが容易であるという特質を有する。                      そして、以上のデジタル著作物の特質から、著作者自身が著作物を流通に乗せ、さらには自身が著作物の利用者（消費者）にもなりうる場合が多いことが現状である。                      さらには、たとえば、放送と通信の融合現象に代表されるとおり、従前の流通経路を横断的に跨いだ流通が可能となっている。</p> <p>(4) デジタル著作物の特質による問題点                      デジタル著作物は、その特質により新たな種々の問題点を有している。たとえば、複製・改変が容易であることから、コピーコントロールの必要性や初期に多額の投資をした開発者のインセンティブを保護すべきである（額に汗理論）という議論が生じており、また、品質が劣化しないという特質からは、中古品の処理（ゲームソフト・ビデオと音楽CD）をどうすべきかという点も問題となっている。さらには、転送が容易であるという特質からは、アクセスコントロールをするべきか否かの議論もある。</p> <p>(5) デジタル著作物の問題点につき現行法による対応                      上記問題点について、現行法は以下のとおり対応している。                      私的録音録画保証金制度                      1993年施行の改正著作権法で導入され、私的使用目的による場合であっても、デジタル方式による政令で定めるオーディオ・ビジュアル機器機材により複製を行う場合には、相当な補償金を支払うことが義務付けられた（同条2項）。補償金は、機器・機材の価格に上乗せして権利者団体が徴収し、著作権者等権利者に配分する（法104条の2ないし10）。</p> <p>技術的保護手段の回避に対する措置                      著作権法は、平成11年の改正により、技術的保護手段の回避に対する規制措置を導入した。技術的保護手段の回避を行うことをもっぱらその機能とする装置やプログラムの複製物を、公衆に「譲渡」し、「貸与」、公衆への譲渡または貸与を目的として「製造」「輸入」「所持」し、「公衆の使用に供し」あるいはそのようなプログラムを「公衆送信」又は「送信可能化」した者に対し、刑事罰を科すことができるとした（著作権法120条の2）。また、公衆の求めに応じて「業として技術的保護手段の回避を行った」者も同様の処分とした。                      そして、私的目的による複製を行う場合でも、上記の技術的保護手段の回避を行うことにより複製が可能となった物を、それを知りながら複製する行為は著作権法30条の適用がないこととなった。</p> <p>不正競争防止法による保護                      不正競争防止法は、平成11年改正で、コピープロテクションの保護に規定が導入された（同法2条1項10号、11号）。                      同項10号は、営業上技術的制限手段により制限されている、例えばプログラム、映像等につき、当該技術的制限手段の効果を妨げることにより可能とする機能のみを有する装置、プログラムソフト等を記憶した機器を譲渡し、引渡しのために展示し、輸出し、または当該機能のみを有するプログラムを、電気通信回線を通じて提供する行為を不正競争行為とした。                      また、同11号は、特定の契約者に対しのみ提供されることが予定されている、例えばペーパービューサービスや、会員制のデータベース利用等のサービスに対し、予定者以外が利用できるようにプロテクトを違法に解除する装置等を譲渡、引渡しのために展示し、輸出する等の行為を不正競争行為とした。</p> <p>不正アクセス行為の禁止等に関する法律                      平成11年8月3日に公布した不正アクセス行為禁止法では、不正アクセス行為した者に対し刑事罰（1年以下の懲役または、50万円以下の罰金等）を科している。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
6	政策全体に関するもの	弁護士	三尾美枝子	<p>以上の現行法による対応は、デジタル著作物の無断複製等の著作権侵害を阻止することを主眼としたものであり、同著作物が広く流通することを自体を抑えて管理する仕組みであるため、デジタル著作物の流通という観点からは、むしろ逆行するものであるといえる。</p> <p>(6) デジタル著作物の流通形式の変化 デジタル著作物は前述した通りその特質から流通形態が従来のアナログ著作物の流通形態と以下の点で異なる。 頒布から公衆送信へと流通形態がシフトしつつある。 通信と放送が融合しつつある。 消費者兼生産者が出現し、従前の流通経路を跨いだ流通が可能となっている。 以上のデジタル著作物の流通形式の変化の状況を鑑みると、これまでの現行法を前提とした、著作権侵害を防ぐという観点からの著作物の流通を管理するアプローチは、流通促進という点からはもちろん、そもそも管理という点からも機能しにくくなっている状況にあるといえる。</p> <p>(7) P2P技術によるファイル交換ソフトと利用した「音楽ソフトの違法ダウンロード等」現状の問題点とその対策について 以上に述べたとおり、これまでのデジタル著作物の管理手法の問題点が浮き彫りとなった典型例としては、P2P技術によるファイル交換ソフトを利用した音楽ソフト等の違法ダウンロードの問題がある。 インターネットを介して、他人が所有するファイルから複製することをサポートするためにファイル交換サービスや交換ソフトを提供することが著作権侵害として違法となるかという点が問題となり、管理体制が中央管理型か、非中央管理型か、直接侵害か間接侵害か（Grokster事件最高裁判決（米国）、File Rogue事件（日本）参照）等で判断が分かれる等、各国の裁判所で判断が下されている。しかし、当該ファイル交換システムは違法として押さえ込まれようとするほど、逆にその技術的な網をかいくぐって広がるという傾向があり、現状は「もぐらたたき」の様相を呈しているといえる。 またわが国では、デジタル著作権管理（DRM）をさらに強化し、違法な公衆送信や複製等を取り締まる方向でも対策が検討されているが、その点で規制が進んでいる米国では、デジタルミレニアム著作権法（DMCA）により、全ての機器にDRMを強制するHollings法案が提出された一方で、DMCAのDRM保護規定によって損なわれたとされるフェアユースを回復することを目的とするBoucher法案も提出されるなど、DRM保護を強化する動きと緩和する動きの双方が見られる。</p> <p>2 流通を管理・規制することによる問題点と解決策 (1) 流通を管理・規制することによる問題点 著作権者の複製権や公衆送信権を保護するために、前述のとおりさまざまな対策が採られてきたが、一方その反射的效果として、デジタル著作物の流通を阻害したうえ、次のような問題点が発生している。 規制を逃れる模倣品・海賊版の増加 著作者等権利者のリターンへの減少 著作物の流通を阻害することによる萎縮効果 表現の自由等の制限 著作権法の理念である文化の発展の阻害 一方で、Linux等フリーソフトの躍進により、流通が自由であることにより、著作物が利用され、そのため権利者、利用者双方に利益をもたらしていることが実証されている。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
6	政策全体に関するもの	弁護士	三尾美枝子	<p>(2) 流通促進のための解決策の提案 以上、デジタル著作物の特質を踏まえて前述の問題点の解決策、及び流通促進対策について意見を述べる。 デジタル著作物について、複製権等の侵害を防止するために著作物の管理を強めることは適正な流通を阻害し、著作者や権利者へのライセンス料等を減少させるという結果につながるため、結局は権利者の保護にはつながらないといえる。むしろ、デジタル著作物に限定してではあるが、公衆送信、複製等に該当する場合であっても、同著作物が著作権者の許諾を得ずとも自由に流通することを原則としたうえで、権利者には報酬請求権を付与すべきである。上記は私的複製か否かで区別を設けないが、利用態様によって報酬額に差異を設ける。</p> <p>但し、著作権者の人格的側面を考慮されるべきであることから、例外的に正当事由があれば当該制度を利用しないことができるとする。報酬請求権の発生根拠として、デジタル著作物が流通し、利用されることが前提となるので当該流通の状態を把握する必要がある。デジタル著作物に電子透かしやタグを付与して、ユビキタスシステムの仕組みを利用し、流通の履歴をすべて把握し、流通のたびに課金し、著作権者、著作隣接権者等に配分することとする。ユビキタスシステムはすでに青果物等の物品の販売についてはかなり利用されているが、当該システムをデジタル著作物の流通に関するにも利用できると思われる。 なお、前提として、成りすまし等を防止するため、個人認証等の仕組みを別途整備する。</p> <p>著作権を報酬請求権として流通システムを構築するという方法のほかに、著作権譲渡契約やライセンス契約等、契約によって流通の仕組みを簡便化し、権利者の権利行使を助ける制度を確立するという方法も考えられる。 その際もユビキタスシステムの仕組みを利用し、デジタル著作物にタグを付与して、契約条件等の情報に関するデータベースを構築し、電子的に譲渡や利用の許諾した場合、流通の履歴をすべて把握し、流通のたびに課金し、当該契約に基づいて、著作権者、著作隣接権者等に配分する方法は、報酬請求権とする場合と同じである。 但し、契約法理を利用した場合、契約しない著作権者等については、当該システムを機能させることができず、その結果当該システムを利用しない著作者や著作権者が多数存在する結果、著作者、著作権者のみならず、消費者・利用者にも簡便かつ安価なデジタル著作物の流通システムをインフラとして整備することができない恐れがあり、妥当とはいえない。</p> <p>以上</p>
7	政策全体に関するもの	大学教授	安田浩	<p>知的財産戦略本部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意見募集に対する提言 (2005.11.15) ～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～ 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第1回会合資料を読ませて頂き、色々と考えることがありましたので、意見を述べさせていただきます。</p> <p>第一に、日本におけるデジタルコンテンツ政策・支援・環境(従来・伝統技法によるコンテンツについては十分な政策・支援・環境がありますので、ここではコンピュータを駆使するデジタルコンテンツに関わることにのみ限ります)は、文部科学省・総務省・経済産業省などのご努力により強力に進められているものの、残念ながらまだ個別で統合的な大きなうねりとなっていないことを残念に思っておりましたが、今回首相官邸知的財産戦略本部において総合的かつ強力に進められようとしていることに心から感謝申し上げますとともに、是非とも2008年北京オリンピックを中間目標としさらに将来を見据えた強力な施策を提言・実行されますことを心から祈念いたしております。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
7	政策全体に関するもの	大学教授	安田浩	<p>上記意識を持って今回の資料を読ませて頂きますと、その意気込みが随所に感じられてまことに嬉しく思っている次第ですが、もっともっと強力押し進めて頂きたく、下記の意見を申し述べさせていただきます。</p> <p>まず基本目標でありますが、「～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～」から、「～日本を世界トップクラスのデジタルコンテンツビジネス大国にする～」として頂ければと思います。日本は天然資源小国であり、頼るのは知的資源のみであります。情報化社会を迎え、さらには2007年老齢化シンドロームを考える時、コンテンツ創造・配信：つまり個人からを含めた情報発信をいかにビジネス化し日本産業の米とするかは、日本の死活問題と考えられ、もっと「コンテンツ産業立国」に視点をいた力強い提言としていただきたく思うからです。</p> <p>この観点にたつと資料4-2の目標&lt;1&gt;、&lt;2&gt;、&lt;3&gt;の順序と位置付けが異なってくるかと思えます。即ち「目標&lt;3&gt;ビジネス大国を目指す」が全体目標となり（基本目標と一致しますから無くても良いのかもしれませんが、強く宣言するためには再掲が必要と思えます）、目標&lt;1&gt;、&lt;2&gt;はその大きな実現手段となると思っています。このように考えますと、手段として、コンテンツ創成・配信・視聴に関わる手段（ソフトウェア）・機器（ハードウェア）に関する産業振興も大きな目標と考えられ、「目標&lt;4&gt;コンテンツ創成・配信・視聴に関わる手段（ソフトウェア）・機器（ハードウェア）に関する産業振興」を設定すべきと考えます。</p> <p>また、デジタルコンテンツ市場の数字については、TVコマーシャルをショートフィルムコンテンツとみなして加算すべきと思えます。これは、人件費、人格権許諾問題、制作費等からTVコマーシャル製作は遠からず大半がコンピュータ製作になるはずで、この部分の産業を日本が取れるかどうかは非常に大きな問題と思えます。</p> <p>次に視点ですが、やはり「情報の世紀であり情報発信が最も重要となる」という視点が最初に来るべきと思えます。さらに重要な点は「デジタルに国境はない」と点で、この2点を重く見て産業立国政策を立案すべきと思えます。</p> <p>各委員様のご意見も読ませて頂きました。先生の最後の7行は正にその通りであり、この部分を伸ばす施策をぜひお願いしたいところです。また資料4-2、および全委員のご意見を通じて、アーカイブ化の話がまったく出てこないことは誠に残念です。デジタルコンテンツの場合、コンテンツの組み合わせは重要な製作手段であり、製作コストの低減にもるに効く要素であります。日本国内に素材コンテンツアーカイブ・コンテンツアーカイブが存在するかどうか、またアーカイブが収益をあげるかどうかは、デジタルコンテンツ立国の使命を制する課題と思っており、この件もぜひ取り上げて頂きたく思います。</p> <p>以下に、現在私が考えております課題を列挙いたしますので、ご参考になれば幸いです。</p> <p>コンテンツ立国に資する研究・開発内容に関するメモ （本内容については添付参考資料をご参照頂ければ幸いです）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. デジタルコンテンツビジネス必要性1-1. ユビキタスブロードバンド時代となり映像コンテンツ流通環境は整いつつある。</li> <li>1-2. 諸外国（特に韓国など）はこの点を意識してすでにビジネス戦略を国家施策のレベルで始めている</li> <li>1-2. 特に携帯端末の品質向上と利便性はユビキタス環境の最も大きな特徴であり、ビジネスはこれを生かす必要が有る</li> <li>1-3. この環境においては、物流から情報流へと価値創造の担い手が移る</li> <li>1-4. 情報流が支配的となり、情報流の可視化に最も重点が置かれる</li> <li>1-5. 情報流の可視化こそコンテンツ創成そのものであり、その技術レベルが文化・ビジネス・生活の進化度を示す（メタデータの可視化 メタデータのコンテンツ化）</li> <li>1-6. 誰もが放送局になれば、コンテンツ創成潜在人口は多くビジネス機会が大になると考えられる</li> <li>1-7. 2007年シンドローム対策としては、コンテンツ創成環境を高齢人口に与えるのが最も効果的である</li> <li>1-8. コンピュータ創成が主流となれば、素材アーカイブ・再利用ビジネスが重要となる</li> <li>1-9. 創造性に特化した幼児教育を行い、日本人の創造性を増進する必要がある</li> </ol>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
7	政策全体に関するもの	大学教授	安田浩	<p>2. デジタルコンテンツ創成流通新ビジネスモデル                  2-1. 違法コピーに影響されないモデルであること（違法コピーをなくすことはできないことを前提）                  2-2. 視聴時間を増加する（パイの増加）モデルであること                  2-3. 1億総クリエイターを実現できるモデルであること                  2-4. 情報可視化を実現するモデルであること                  2-4. 再利用ビジネスを助長するモデルであること</p> <p>3. デジタルコンテンツ創成の新手法                  3-1. 誰もが簡単に映像が出来ること                  3-2. 素材コンテンツの再利用を助長できること、素材アーカイブビジネスを現出できること                  3-3. 素材コンペティション（最初に作った人が勝ち）を導入できること                  3-4. 創成支援ツールが揃っていること（入力支援、エキスパート支援、感性融合支援、レッスン支援など）                  3-5. 素材静的・動的配置を支援できること                  3-6. 階層型素材シリーズが作れること                  3-7. マルチ言語対応となること</p> <p>4. デジタルコンテンツ流通における技術課題                  4-1. コンテンツのユニーク性を保証すること（コンテンツID、コンテンツ指紋付け）                  4-2. 視聴者個人認証の精度向上（SPC技術）                  4-3. ネットワークにおけるトレーサビリティの確保（DPシンクライアントネットワーク化へ）                  4-4. 素材コンテンツのASPサービス化（DigitalDirector）</p> <p>5. デジタルコンテンツ品質向上のための技術課題                  5-1. 時間解像度の向上と、疑似向上手法                  5-2. 3次元空間の現出、映像のめがねなし立体表示、音との位置融合                  5-3. 自然感の向上、色空間の制御、人工物・実写物の融合                  5-4. 感性融合、5感に訴えかけるよう映像・音響・臭覚・触覚等を整合さえるよう制御する                  5-5. 上記を実現するための、心理学、脳整理学てき裏付けの確保</p> <p>6. 応用について                  6-1. 青少年学校教育 クリエーター・プロデューサー・目の肥えた観客の育成                  6-2. 世界のコマースの作成                  6-3. 高齢者への趣味の場の提供 コミュニティ活動の助長                  6-4. オンラインリアルタイムエンターテインメント・参加協調型エンターテインメントの創造                  6-5. 世界的コンテストの実現 非人間主役世界映画祭「WaSabi Festival」の開催</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
7	政策全体に関するもの	大学教授	安田浩	<p>以上より、私なりの提言を作ります下記となります。</p> <p>デジタルコンテンツをめぐる課題基本目標～日本を世界トップクラスのデジタルコンテンツビジネス大国にする～&lt;目標1&gt; ビジネス大国を目指す</p> <p>デジタルコンテンツ市場はTVコマーシャルのデジタルコンテンツ化を加味すると巨大デジタルコンテンツアーカイブを制するものがデジタルコンテンツ市場を制するデジタルコンテンツ創成・流通・視聴環境のためのハード・ソフトを日本が供給すべき</p> <p>&lt;目標2&gt; クリエータ大国を目指す</p> <p>1億総クリエイータ化のための環境作りが必要特に創成手法の簡易化、再利用のためのアーカイブの充実が必要</p> <p>&lt;目標3&gt; 国民のコンテンツに対する意識高揚</p> <p>幼年コンテンツ教育が重要、そのためには作品の発表の場と表彰の場が必要</p> <p>&lt;目標4&gt; デジタルコンテンツ用ソフト・ハードの輸出国となる</p> <p>ソフト・ハードの研究・開発を促進機器、品質の標準化を日本発で推進</p> <p>視点</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 情報発信が社会生活、産業活動の基盤</li> <li>2. デジタルに国境はなく、世界レベルでの競争は始まっている</li> <li>3. コンピュータ・アーカイブを主役とするデジタルコンテンツビジネス時代である</li> <li>4. 視聴環境の巨大化・整備（教育による優良視聴者の育成を含む）が全体を支える</li> <li>5. プロのみならず素人の発信も重要、つまり1億総クリエイータ化が大事</li> </ol> <p>以上です。なおこのような考え方の荒削りなものを、本年6月画像電子学会で報告しておりますので、参考資料として添付させていただきます。以上宜しく申し上げます。東京大学教授安田浩</p>
8	政策全体に関するもの			<p>ア) デジタルコンテンツの振興について</p> <p>過去のアーカイブをデジタル化の促進 個別徴収・個別分配のためのシステム作りを構築する。 集約的な権利情報管理団体を設立 課金システムを透明化。 権利処理の問題 著作権に関する契約事項の透明化。 放送と通信の壁をクリアに。 私的領域での使用の利便性を強化する。 エンドユーザによる発信のための権利処理システムを構築する。 音楽配信、映像といったデジタルコンテンツ関連機器等の分野において、各企業の規格の囲い込みを防ぎ、国内標準を一本化する。</p>
9	政策全体に関するもの	慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構コンテンツ産業・政策プロジェクト	金正勲 生貝直人	<p>コンテンツ政策、26の検討課題</p> <p>金正勲慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構助教授 生貝直人慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構RA</p> <p>コンテンツ部門への政策的関心が高まっている。これは日本だけでなく、世界的な現象でもある。しかし、一方でコンテンツ政策議論の基盤となる「理論的分析フレームワーク構築」への努力は今まで殆ど行われることはなかった。これについて、アカデミックサイドの責任は重い。本稿では、以上の問題意識に基づいて、現行の日本のコンテンツ政策における論点整理と検討課題をまとめた。</p> <p>【検討課題1】コンテンツ部門の発展の源泉である創造性や創造プロセスに関する理解の拡充と、それを経済的、社会的、文化的、芸術的価値に転換するためのマネジメント・調整メカニズムを検討する。</p> <p>良質のコンテンツを生み出すのは、人間の創造性である。そのような創造性は人間の頭の中に眠っているものであり、それらを最大限引き出すための政策手段の検討が求められる。しかし、日本においては、創造性に関する研究はほとんど行われていない。特に、コンテンツ政策の観点で言えば、創造性を如何にマネジメントしていくかという点は、最重要なテーマの一つでもある。従って、創造性の本質に関する深い理解を得るための知識基盤を構築することや、更にそれを価値に転換するためのマネジメントプロセスについての考察を深める必要がある。</p> <p>【検討課題2】創造性を結果ではなくプロセスとして捉え、それが持つ社会構成論的な側面を理解する。</p> <p>創造性に関しては、コンテンツというアウトプットとして捉えるのではなく、むしろ創造から最終的に価値に転換するまでの一貫したプロセスとして捉える必要がある。創造性というものにはそれを判断する絶対的且つ定量的な基準は存在せず、あるアイデアやコンテンツが創造的かどうかというのは、その分野における専門家集団をはじめとするコミュニティの'評価'に全面的に依存する性質を持つ。従って、コンテンツを発案・企画・制作するプロセスだけではなく、価値転換までの一連のプロセスに注目したコンテンツ政策議論が必要である。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
9	政策全体に関するもの	慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構コンテンツ産業・政策プロジェクト	金正勲 生貝直人	<p>【検討課題3】歴史的文脈の中でコンテンツ政策を捉える。現行のコンテンツ政策議論の理解のために、歴史的な文脈、とりわけ文化政策の進化プロセスの中でコンテンツ産業・政策をどのように位置づけるかということを考える必要がある。既存の文化政策というのは、国民の芸術文化活動の支援という意味合いが強く、従って当初は商業性の低い純粋な芸術文化活動に焦点を当て、補助金という政策手段を通じて政策を実行してきた。一方で、「芸術文化政策のパラドックス」という言葉からも明らかのように、ユーザーが少なく、市場性の低い部門に対し、財源配分が集中するようになった。その間接的な効果というのは、芸術文化活動における商業性に対する文化政策側のアレルギーやそれを支持する側が既得権化することに繋がった。彼らが自らの立場を正当化するためによく使用した学説が「フラン克福ルト学派の提唱している文化産業批判で、すなわち「文化活動が資本主義に吸収され、精神が物質化していく」といった説」を文化産業に対する批判材料として使用してきた。これらの動きに対し、80年代に入ると厳しい批判が行われるようになった。例えば、UNESCO報告書(1982)では、「既存の文化政策は、芸術活動と技術との結合とそれによる経済的価値の増大、文化の民主主義化を完全に無視した形で実施されてきたが、今やそれらを是正する時期がきている」という指摘をしている。このような反論を支えるかのように、文化産業部門はインターネットをはじめとする先端的な情報通信技術を活用することでその経済的重要性を急速に高めており、政策側としても、既存の芸術文化的価値のみに焦点を当てる文化政策から、商業性の強い芸術文化活動を文化政策の文脈から抽出することで、先端的な情報通信分野と合わせたコンテンツ産業政策という形で政策転換を図るようになりつつある。</p> <p>【検討課題4】国際的な観点に立ったコンテンツ政策議論を。コンテンツ部門への政策的関心の高まりは日本に限った現象ではなく、先進諸国を中心とした知識情報社会への移行を経験している諸外国においても共通して見られる現象である。ただし、各国のコンテンツ政策は、名称から概念規定、対象範囲の規定に至るまで各国の諸事情を反映したのとなっており、結果的にその内容においてはかなりの相違点が見受けられるのが現状である。しかし、現在の日本のコンテンツ政策議論においては、国際的な視野に立った政策議論が行われているとはいえない。今後諸外国の文化政策・コンテンツ政策の歴史や近年の産業的・政策的動向に関する綿密な分析とそれを踏まえた冷静なコンテンツ政策議論が求められる。</p> <p>【検討課題5】コンテンツ政策が既存産業の既得権保護へと陥らない為の政策的配慮が不可欠である。近年のコンテンツ部門への政策的関心の高まりは、多くのところコンテンツ部門が持つ経済的価値の増大への期待の高まりに起因するところが大きく、さらに言えばインターネット、デジタル技術、ネットワーク技術、圧縮技術、などの情報通信技術の急速な発展と、既存のコンテンツ部門での活動との結合に注目した結果でもある。従って、これからのコンテンツ政策は、既存のコンテンツ部門の既存のやり方に対する過去志向的なものではなく、情報通信技術の発展によって新たに生まれた可能性を最大限実現すると共にそこから最大の価値を引き出すための活動への未来志向的な政策である必要がある。</p> <p>【検討課題6】アナログコンテンツのパッケージ流通ではなく、デジタルコンテンツのネットワーク流通へ焦点を当てたコンテンツ政策を。従来の日本のコンテンツ政策では、既存のアナログやデジタルコンテンツのパッケージ基盤の流通・消費に焦点を当てたものと、情報通信技術の発展によって新たに浮上した可能性、すなわちデジタルコンテンツのネットワーク基盤の流通・消費に焦点を当てたものとを明示的に区別しない形で、焦点の定まらないコンテンツ部門支援策に関する議論に終始してきた傾向がある。しかし、これからのコンテンツ政策は、政策的な優先順位をどこにおくかを明確にすると共に、より明瞭な方向性を持った政策展開を必要とする。</p> <p>【検討課題7】政策目標レベルの議論と政策手段レベルの議論の相互且つ各々の内部関係についての検討を。コンテンツ政策はその性質上、目指す政策目標が複数存在するのが一般的である。例えば、芸術文化活動の促進、産業振興、コミュニティの再生などは其々重要な政策目標である。また一つの政策目標の達成には複数の政策手段が考えられる。従って、政策目標レベルの議論と政策手段レベルの議論の相互且つ内部的な関係について検討する必要がある。特に、今後「コンテンツ立国」としての舵取りをしていく際には、省庁横断的な観点から政策目標の調整・調和や、それによる明確な方向性を政策側が示していく必要がある。</p> <p>【検討課題8】メディア融合現象がコンテンツ部門にもたらすインパクトに関する検討を。コンテンツ部門は、コンテンツを流通させるネットワーク部門と密接な関係を持っている。過去においては、特定のコンテンツ(例:放送コンテンツ)は特定のネットワーク(例:放送メディア)上でしか流通されない、いわゆるコンテンツとネットワークの垂直統合構造であったが、それが近年崩壊しつつある。その崩壊をもたらしたのは、コンテンツのデジタル化、ネットワークのIP化、圧縮技術、マルチキャスト技術等の発達であり、それによって、通信と放送の間でのメディア融合が起きている。その結果として、一つのコンテンツが複数のメディアを跨いで流通することが可能になった。このようにコンテンツの制作・流通に多大な影響を与えているメディア融合現象の政策的なインプリケーションについて考察を深める必要がある。</p>



## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
9	政策全体に関するもの	慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構コンテンツ産業・政策プロジェクト	金正勲 生貝直人	<p>【検討課題 9】コンテンツ産業の産業としての特殊性の理解を深める。コンテンツ産業は、ハーヴァード大学の が指摘するように、経済学的な意味での需要と供給、価格設定、契約などにおいて特殊性が見られる分野である。例えば、産業内における部門間での高い内部異質性、比較的小規模の制作部門、寡占的な流通産業構造、規制緩和による熾烈な競争、比較的短期の企業のライフサイクル、ユニークな雇用・契約形態、などが特殊性として挙げられる。このようなコンテンツ産業が持つ産業としての特殊性を十分に考慮した政策議論が必要である。</p> <p>【検討課題 10】コンテンツ部門内に増大する内部異質性（internal heterogeneity）に関する考察とそのインプリケーションを検討する。コンテンツ産業といってもそれは一律的なものではなく、産業内部はかなり多岐に渡ったものであるということをまず認識することが重要である。今コンテンツ産業として括られているコンテンツ部門は、元々相互独立していた産業であった。それが情報通信技術の発展によって融合しつつあるが、まだ一つの産業というにはその内部のコンポーネント(コンテンツジャンル)間での異質性は依然として高く、むしろそれは増大しつつある傾向にある。異なるコンテンツ形態、異なる技術、異なる状況下で要求される政策的ニーズは、利害関係者の置かれた立場によっても異なってくる。従って、コンテンツ政策を議論する際には、コンテンツ産業全体の議論と、産業内の部門間での違いを踏まえた特定の（specific）議論とを区別して行うことが重要であり、常にコンテキストを十分に考慮した状況付けられた（situated）政策議論を行う必要がある。</p> <p>【検討課題 11】コンテンツ制作部門と流通部門の其々の産業的な特徴を理解し、両者の好循環を生み出す。日本のコンテンツ産業は、零細な制作部門が、寡占的で大規模な流通・メディア部門に支配される構造になっている。コンテンツが最終的に価値を持つためには、コンテンツ制作とコンテンツ流通が相互補完的に機能し、好循環を生み出すことが必要である。従って、持続可能なコンテンツ産業を実現するためにも、制作部門と流通部門間での支配・従属構造を改善するための政策的措置を講じる必要がある。</p> <p>【検討課題 12】コンテンツ産業の労働的な意味での特殊性を検討する。コンテンツ部門は製造業などの他の業界とは異なるビジネスプロセスが介在する部門であり、労働的な側面における特殊性が見られる分野でもある。例えば、比較的に短期の契約ベースで、コンテンツ部門間での水平的な互換性も高く、プロジェクトベースの仕事、フリーランサーの多さなどが特徴として挙げられる。しかし、一見華やかに見えるコンテンツ産業であるが、その実態は十分に把握・理解されているとはいえない。特に、制作部門における企業の零細性、労働条件・待遇の劣悪性などについては十分な政策的な注意が向けられてこなかった現状がある。これからのコンテンツ政策は、コンテンツ産業が持つ雇用形態や労働環境の特殊性を踏まえた政策議論を行う必要がある。</p> <p>【検討課題 13】コンテンツ政策の評価軸を利用者の長期的な利益へ。他の政策問題と同様に、コンテンツ部門を取り巻く政策問題にも、利害を異にする複数の利害関係者が存在しており、政策議論も利害関係者間の対立構図で政策議論が構造化・固定化される事例がしばしばある。そこには意見の集約機能が弱い利用者の視点が十分に反映されない傾向が強い。特定の政策問題が持つ其々のコンテキストを明確に把握することは重要であるが、政策問題の違いにもブレない政策原則、すなわち「利用者の長期的な利益を確保すること」を政策の判断基準の中核に定めることはコンテンツ政策の最重要課題である。</p> <p>【検討課題 14】文化、経済、技術の三者が持つ関係に関する考察を深める。コンテンツ政策においては、「文化と経済そして技術の三者関係」を如何に捉えるかによって、政策の方向性や内容が大きく変わってくる。文化と経済の関係は、20世紀初頭にマスメディアをはじめとするいわゆる文化産業が登場して以来、文化政策議論において重要なテーマの一つであった。両者の関係は時間の経過と共に進化してきており、それは今でも続いている。特に、文化活動と最先端情報通信技術の結合により、コンテンツ部門の持つ経済的重要性が高まったことを受け、文化と経済の関係はより密接なものとなった。コンテンツ政策を議論する際には、こうした三者間の関係とその変容について常に自問する必要がある。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
9	政策全体に関するもの	慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構コンテンツ産業・政策プロジェクト	金正勲 生貝直人	<p>【検討課題 1 5】国民が持つ創造性を最大限引き出すための施策、特に教育制度・組織制度の改革を検討する。創造性は人の頭の中に眠っているものであり、それを如何に最大限引き出すかというのは社会にとって、産業にとって、そして政策にとって重要な課題である。特に、幼少期からの創造性発揮のチャンスやスキルの育成、感性など右脳の能力を伸ばす教育体制の構築が今後益々求められるようになる。また企業組織においても無形資産の商品としての価値が高まっている中、社員が持つ創造性を日常のビジネスプロセスの中で如何に引き出していくかというのが重要な課題となっている。政策的には、教育制度改革を中心に創造性フレンドリーな社会環境の構築に力を入れる必要がある。</p> <p>【検討課題 1 6】知的財産権制度とコンテンツ産業、近年の最先端技術の相関関係に関する深い考察を。コンテンツ産業は米国では著作権産業といわれるように、知的財産権制度無しでは成り立たない産業である。しかし、コンテンツの財産権的な側面のみを考慮することで発生する副作用についても政策側は十分に認識する必要がある。またP2Pをはじめとする新しい技術の持つ様々な政策的・産業的・社会文化的インプリケーションについても、知的財産権制度の改革を含め、長期的な視野に立った冷静な分析・検討が必要である。</p> <p>【検討課題 1 7】コンテンツ部門に関する体系的なデータ収集を。コンテンツ部門に対する政策的な関心は高まっている一方で、そのような高い政策的関心を裏付けるための「長期的な立場に立ったデータ収集」はほとんど行われてこなかった。近年、徐々にコンテンツ産業に対するデータ収集が進行しているが、政策的には今まで以上の支援が求められる。政策を支える証拠基盤の構築は、政策立案だけではなく、政策評価のためにも重要であり、長期的な観点に立った政策支援が必要である。</p> <p>【検討課題 1 8】コンテンツ部門の量的な測定のみならず創造性のマネジメント・組織化に関する学術的且つ政策的な検討を。コンテンツ部門に関する量的なデータ収集・測定だけではなく、創造性を如何にマネジメント・組織化するかといった点に焦点をおいた学術的な研究・議論が必要である。我々は両者（創造性とそのマネジメント）の関係に関する十分な知見を有しているとは言えず、学術的にもこの分野は未開拓の領域である。高等教育機関においてはこの部門の知的基盤・人材基盤を構築するための今まで以上の積極的な取り組みが必要で、政策的にもそうした努力を支援する体制作りが必要である。</p> <p>【検討課題 1 9】産業的且つ社会政策的な側面を同時に考慮したバランスの取れた政策議論を。コンテンツ部門は産業的な側面だけではなく、社会政策的な側面もある。コンテンツ産業の発展が社会やコミュニティにどのような影響をもたらすのか、特に、社会的弱者に対し十分な配慮を行った政策的取り組みが必要である。</p> <p>【検討課題 2 0】コンテンツ政策を考える上で学際的な検討が不可欠である。コンテンツ政策はある特定の学問分野だけではカバーできない問題であり、よって必然的に学際的な取り組みが必要になる分野である。コンテンツ部門や政策と関連する学問分野としては、文化経済学、メディア・コミュニケーション学、文化研究、経済地理学、人類学、経営学、社会学、政治学、国際関係論、情報科学、政策科学、法律学などが挙げられる。コンテンツ政策の議論においては、これらの学際的な考察から得た知見を其々の文脈に合わせて統合することが必要である。</p> <p>【検討課題 2 1】知識情報社会全体における創造性と創造的ダイナミズムが持つ意味について考える戦略的分析フレームワークを構築する。創造性はコンテンツ部門に限らず、これからの知識情報社会において中核となる資源でもある。従って、単なるコンテンツ産業振興の枠を超えた経済社会システムの再構築において創造性が持つ意味とその創造的なダイナミズムについて考察を深める必要があり、その考察のための戦略的分析フレームワークを構築する必要がある。</p> <p>【検討課題 2 2】コンテンツ部門間、ネットワーク部門間、コンテンツとネットワーク間というインターフェース領域の問題について検討する。其々のコンテンツ部門のビジネスプロセス・ダイナミズムに関する理解は言うまでもなく、融合時代のコンテンツ部門間、ネットワーク間、そしてコンテンツとネットワーク間の「インターフェース領域の問題」はその増大する重要性にも関わらず、今までほとんど検討されなかった領域である。これからのコンテンツ政策としては、特にこのインターフェース領域で発生するコンテンツ政策問題に関する議論を深めることに高い優先順位をおいて取り組む必要がある。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
9	政策全体に関するもの	慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構 コンテンツ産業・政策プロジェクト		<p>【検討課題2 3】コンテンツ政策議論における社会・技術的なプロセスの理解を。新しい技術は社会を大きく変化させるということが言われる。しかし、人類の歴史が証明するように実際のプロセスは技術が社会を変化させるという一方的なものではなく、むしろより複雑な相互作用が働いている。情報通信技術の組織や社会に対する影響にしても、実際の効果は社会的な選択（social choices）の連続の結果である場合が多い。従って、コンテンツ政策議論においても、単純な技術決定論ではなく、情報通信技術と社会の複雑な相互作用プロセスとして捉える必要がある。</p> <p>【検討課題2 4】近年のコンテンツ部門を取り巻く環境の変化の特定とそれが既存の文化政策にもたらした影響について検討する。コンテンツ政策は、文化政策であると同時に経済政策でもある。コンテンツ部門は長い間、文化政策の枠組みの中で扱われてきた部門である。それが情報通信技術の発展などコンテンツ部門を取り巻く環境が急速に変化したことによって、経済政策の対象としてのコンテンツ部門が注目されるようになった。しかし、コンテンツ部門はその最終アウトプットの性質上、文化政策の領域であると同時に経済政策の領域でもあるという特徴を依然として持っており、それは今後も続くものと考えられる。従って、これからのコンテンツ政策は、文化政策と経済政策の双方の側面を同時に考慮に入れて取り組んでいく必要がある。</p> <p>【検討課題2 5】これからの知識情報社会における人材戦略に焦点を当てたコンテンツ政策議論を。これからの知識情報社会においては、全ての価値の源泉が人間の創造性に潜んでいる。その創造性は機械的に製造できるものではなく、人間の頭の中に眠っているものであり、それを引き出すことが求められる。従って、如何に創造的な人材、創造性をマネジメントできる人材、その創造的活動の成果を戦略的に活用できる人材を国家として育成していくのか、が未来の繁栄のためには不可欠であり、政策的には人材戦略を最重要な政策課題として捉えることが必要である。</p> <p>【検討課題2 6】文化の捉え方に関する政策的考察を深める。コンテンツ政策を推進していく上で、そもそも文化をどのように捉えるのかというのは極めて重要である。既存の文化政策の哲学のように過去の文化遺産を保護することに焦点を当てる静的な捉え方をするのか、それとも未来を開拓するための文化の創造というダイナミックな捉え方をするのかというのは、コンテンツ政策を考える上では極めて重要な問題である。文化保護と文化創造の両側面のバランスのとれたコンテンツ政策にしていく必要がある。</p>
10	政策全体に関するもの			<p>ア) デジタルコンテンツの振興について 過去のアーカイブをデジタル化の促進 個別徴収・個別分配のためのシステム作りを構築する。 集約的な権利情報管理団体を設立 課金システムを透明化。 権利処理の問題 著作権に関する契約事項の透明化。 放送と通信の壁をクリアに。 私的領域での使用の利便性を強化する。 エンドユーザによる発信のための権利処理システムを構築する。 音楽配信、映像といったデジタルコンテンツ関連機器等の分野において、各企業の規格の囲い込みを防ぎ、国内標準を一本化する。</p>
11	政策全体に関するもの	会社員		<p>【はじめに】コンテンツ産業の振興とは、1人24時間という限られた時間の中で、いかに"国産"のコンテンツを多くの人に利用してもらうか、それによって多くの対価を得るかという問題に帰着できると考えます。そう仮定した場合、コンテンツに接するシチュエーションおよびターゲットユーザを定義し、それぞれに対するデジタル化における問題および振興戦略案について検討すべきであると考えます。本コメントでは、まず私が考えたシチュエーション3つ、ターゲットユーザ4つを例示し、次にデジタル化における問題、振興戦略案の例を示します。ご検討いただければ幸いです。</p> <p>【コンテンツに接するシチュエーション】コンテンツに接するかどうかという観点で人の時間を分類すると、下記の3つのシチュエーションに分類できる。</p> <p>(1) コンテンツを意識的に消費している時間 TV、読書、映画・音楽鑑賞、ゲームなど家ではテレビ・音楽鑑賞・読書・インターネットをし、外出しても映画・ウォークマン・携帯などで常にコンテンツにアクセスしている現代人の行動様式を考えると、既にこの時間は飽和傾向であり、今後この時間を増やすことは困難であると考えられる。あとは、限られた時間の中でいかに日本製コンテンツに接する割合を増やすかがコンテンツ産業振興のポイントとなる。</p> <p>(2) コンテンツを無意識的に消費している時間 街中などで流される映像・音楽・広告など潜在的なコンテンツ消費市場としてもっと注目されてよい時間である。住環境などへの配慮が必要ではあるが、今後の研究によって開拓が期待される時間である。</p> <p>(3) コンテンツを消費していない時間 授業中、勤務中、睡眠中などほかの事に集中している時間このような時間についてもコンテンツの消費を促すことはやり方によっては可能である(教育番組、睡眠学習など)。しかし、ほかの事に集中すべき時間をコンテンツの消費時間に変えてしまうようなことを国レベルでの政策で行うのは問題であると考える。例えば睡眠時間を削ってまでコンテンツ消費に充てさせるような政策をとるのは、健康面、教育面などから悪影響が大きい。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
11	政策全体に関するもの	会社員		<p>【ターゲットコーザ】ここでは、あくまで「国産」のコンテンツ産業をいかに振興させるかという観点で議論する必要があることから、日本人 - 外国人、日本在住 - 海外在住の4パターンをターゲットとして分類した。</p> <p>(A) 日本国内に在住する日本人 日本国内に流通するコンテンツをほぼ最大限消費している層である。従ってこのターゲットによる市場は飽和傾向にあり、あとは全体の消費コンテンツのうちかに国産のコンテンツに触れる時間を増やすかという点がポイントとなる。</p> <p>(B) 日本国内に在住する外国人 日本語が話せる外国人の場合は上記の (A) に準ずる。日本語が話せない外国人の場合、国産のコンテンツにアクセスさせるためには言語上の障壁を取り除く必要がある。</p> <p>(C) 海外在住の外国人 洋の東西を問わずゲームやアニメ、漫画など日本作品に対する評価は高い。アジア地区においてはさらに音楽、TV番組などの評価も高い。しかしながら、ゲームなどの例外を除き、日本作品を配信するチャンネルが十分確保されているとはいえない。アジア地区においては違法コピーが横行しているため、著作権者に利益が還元されないケースも多い。</p> <p>(D) 海外在住の日本人 海外在住の日本人は、日本在住の日本人と同じレベルで日本のコンテンツを享受することはできない。例えば当日のニュースや当日放送されたテレビドラマを日本にいるときと同じように見ることはできない。それゆえに国内にいる日本人よりも積極的なコンテンツ消費者となりうる。</p> <p>【戦略例】上記で述べたシチュエーション - ターゲットを組み合わせ、それぞれについてデジタル化に伴う課題と振興戦略を整理することで、どのような議論を進めればよいかという点が見えてくると考えます。以下にいくつかの組み合わせにおける課題と戦略の例を示します。</p> <p>《例1》「(1) コンテンツを意識的に消費している時間」 - 「(A) 日本国内に在住する日本人」の組み合わせ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題 現代日本人の行動様式を鑑みると、意識的にコンテンツを消費する時間は飽和傾向にあるが、デジタル化に伴い、DRMの利用や、ハードディスク型ポータブルプレーヤーに対する私的録音録画補償金の適用、コピーワンス制度など様々な著作権上のガードが掛けられることで、外出時におけるコンテンツ消費時間が減少する恐れがある。著作権者の保護を確保しつつコンテンツ消費時間の現象を抑止する政策が必要である。</li> <li>・振興戦略案 1. DRMの国際標準化を推進すべきである。さらにそれはフリーあるいは十分安価で使えるものでなければならぬ。2. 私的録音録画補償金については廃止し、ポータブルメディアのコスト増を抑制すべきである。これにより、コンテンツを利用するシチュエーションを減らさずに済むと考えられる。3. コピーワンス制度についても再度見直し、私的録音・録画の範疇であるならばこれまでのアナログメディアと同程度の自由度でコンテンツが利用できるようにすべきである。</li> </ul> <p>《例2》「(2) コンテンツを無意識的に消費している時間」 - 「(A) 日本国内に在住する日本人」の組み合わせ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題 街中や電車の中など公衆の面前に動画広告などを流す場合、事前にあるいはリアルタイムに動画をネットワークで配信するシステムが想定される。このような広告の形態が一般的にあるとコストの安いインターネットに広告表示端末が表示される可能性があるが、それがハッキングされることによって公衆の面前に不適切な映像が流されてしまう可能性があり、社会に与える影響が大きい。</li> <li>・振興戦略案 公衆に掲示する動画広告表示端末などには一定の規制を設ける必要がある。例えば、インターネットへの直接接続を認めない、等の規制が必要である。</li> </ul> <p>《例3》「(1) コンテンツを意識的に消費している時間」 - 「(C) 海外在住の外国人」の組み合わせ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題 海外において、日本のコンテンツの評価は概ね高いが、ゲームなどの例外を除き、日本作品を配信するチャンネルが十分確保されているとはいえない。またアジア諸国においては不正コピーが横行し日本作品に対し正当な対価が支払われない場合がある。</li> <li>・展開戦略案 日本のコンテンツを海外で普及するためのプロモーションを政府主導で行い、コンテンツをデジタル化し、デリバリーはインターネットを使うことで、外国人に対し日本のコンテンツにアクセスできる機会を増やすようなことを検討すべきである。一方著作権保護のため、海外向けのコンテンツはすべてDRMをかけることを推奨するような政策を検討すべきである。</li> </ul> <p>《例4》「(1) コンテンツを意識的に消費している時間」 - 「(D) 海外在住の日本人」の組み合わせ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題 海外在住の日本人は日本国内で流通するコンテンツ (TV番組など) に自由にアクセスできない。それゆえにむしろ国内在住の日本人よりも積極的なコンテンツ消費者となりうる。</li> <li>・展開戦略案 NHKの海外向け放送だけでなく、国内で流通するコンテンツ全般をインターネットなどで海外に再送信できるようにする政策などを検討する必要がある。</li> </ul>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
12	政策全体に関するもの			<p>イ) その他のデジタルコンテンツに関する事項について ハードユーザとソフトユーザを区別して議論すべき点も多く、確実に議論を重ねて、世論にもきちんと啓蒙したうえで、取り組んでほしいのは以下の通りである。</p> <p>個人による権利処理を可能にする。 強制許諾の適用範囲の拡大を図る。 クリエイターへの利益配分が薄い構造である現状は不透明な業界慣習にあるため、この業界慣習、契約状況の調査について、徹底させる。 著作権の譲渡の制限についての見直しを図る。 積極的な権利の放棄（クリエイティブコモンズ的な）について検討すべき。 著作隣接権の見直しを図る。そもそも原盤権は必要だろうか？ クリエイターが適正なりターンを得られる仕組みを作る。 JASRAC等の権利者管理団体の使用料徴収・分配の不透明な実態について徹底的な調査を行う。</p>
12	1 - 1 ネット等を通じたコンテンツ配信の促進	株式会社 ボイスバンク代表取締役 木ノ川義英		<p>株式会社ボイスバンク代表取締役の木ノ川義英と申します。昨年より米国を中心として広がっているPodcastingという新しいインターネットにおける音声／動画配信のしくみを提供しているものです。この仕組みにおいては誰しもが、音声や動画を利用して簡単に「情報配信」ができることを最大のメリットとしております。先日、米国においては、世界初となるこのPodcastingのEXPOが開催されました。http://www.portablemediaexpo.com 私は日本人としてただ一人、カンファレンススピーカーとして参加して参りました。米国では個人や企業が自前でコンテンツ配信することでPodcastが賑わっている反面、日本においては放送局の2次利用としてとらえられているために各種障害を引き起こしております。例えば、自分で購入した音源を基に演奏し、自分の上達のために「誰かに聞かれることを意識した演習」として、我々のブログシステムを利用し、Podcastingによる音声配信をしたユーザーがおります。そのユーザーに対しJASRACより弊社に対し、音声配信差し止めの処置を講じるように指示が参りました。ブログは個人の利用のものであり、それが「配信」だと認定する基準はどこにあるのでしょうか？このユーザーはあくまでも「公開」することで自演のブラッシュアップを図ったに過ぎません。もしこのようなことが許されないのであれば、写経や口語伝承、わらべうたなどの文化育成は為されなかったでしょう。インターネットの発達したこの時代に、なぜ同様の行為が許されないのか。もはやインターネットにおける個人メディアの流れを止めることはできません。その流れを理解し、文化を育成するための施策および法規制を考えない限り、ますます日本は情報閉鎖の国家となり、情報社会における孤島となってしまいます。Podcastingにより、世界はますます情報発信の激しさを増します。コンテンツの保護と、文化の育成、そして法規制のバランスを持った今後の施策を要望致します。</p>
13	1 - 1 ネット等を通じたコンテンツ配信の促進	会社員		<p>1. インターネットを通じたデジタルコンテンツの配信について個人的な経験として、インターネットを通じて動画をダウンロード・購入したことがありません。魅力的なコンテンツがないというのがその理由ですが、時折、TV局は過去のTV番組を販売してくれないのだろうか、と思います。人気番組はビデオ化、DVD化されていますので入手することもできますが、それ以外の過去の番組については視聴する手段がありません。全ての番組をビデオ化、DVD化することは不可能ですし、レンタルビデオ店に並べるだけのスペースも確保できませんが、番組をデジタル化しインターネットを通じてであれば、容易に配信・販売することができるのではないかと、思っています。新規にコンテンツを作成することも重要ですが、過去に築いてきた財産を眠らせず、有効利用することでコンテンツを充実させることもできると思います。過去のTV番組を何でも購入できるとなれば、普段インターネットを利用しない方々でも興味を引かれ、利用するのではないのでしょうか。</p>
14	1 - 1 ネット等を通じたコンテンツ配信の促進			<p>ネットでのコンテンツ配信を促進すべき 理想としては、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のが望ましい。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場合があります。このままではコンテンツ利用が促進されないまま配信事業の試みが潰されてしまうおそれがあり、コンテンツ配信に関して強制許諾制度を導入する必要があるように思う（国がデジタルコンテンツ利用の促進を喫緊の課題として考えているのなら、必須の対策であろう）。少なくとも著作権法上、放送・有線放送で行なわれていることがネット配信でも行えるよう認めるべきである。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
14	1 - 1 ネット等を通じたコンテンツ配信の促進			<p>価格：再販制による価格高止まりの解消と、競争力の増強 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ろう。これのために、音楽業界はエンドユーザーへ思いを巡らすことを怠っている。おのれが決めた価格で売るといふこと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が、それでもなおCD価格は世界一高い状態のまま推移している。市場原理が全く働いていないのである。しかも、再販制の対象ではない音楽配信の価格ですらCD価格を基準にされているものが主流であり、価格競争を阻害する原因となつてすらい。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かも知れないが）。しかし、発表からある程度経った後では同じ価格で売れないだろう。そこで売ろうと思えば値を下げる等の手法が考えられるが、今の音楽業界では「売れないから」という理由で廃盤にしてしまうことが多い（さもなければ定価のまま、売れることなく置き続けるか）。コンテンツ市場の行く末を考えれば、現状のままでは適切とは言えない。時期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が全く見えてこない再販制度の維持は有害である。再販制を撤廃し、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していく必要がある。現状ではやせ衰えるのみである。</p> <p>サブスクリプションサービスの実現 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定額制の方が便利になる場合も増えてくる（インターネットの本格的普及は料金定額制が一般化してからと言っても良い）。サブスクリプションサービスの実現には、権利者による包括的な許諾が必要にもなり、これを実現するための法的整備や国の後押しが望まれるところである。</p>
15	1 - 1 ネット等を通じたコンテンツ配信の促進			<p>。コンテンツ配信について 最低でも廃盤、絶版になったコンテンツは積極的にデジタル化し、手軽に入手できる環境を整えるべきである。企業には利益を追求する権利があるが、音楽、書籍は文化であり死蔵するべきではない。また最近、私的録音補償金をHDDやCD-Rなどの汎用性記録媒体に対しても課金しようとする向きがあるが、これはコンテンツ配信にとって妨げにしかならない。バックアップなどを目的に記録媒体にコピーを取ることは、配信業者から購入時の条件として許可されている。それにも関わらず、課金を行うことは2重課金となり消費者の不信を招き、結果コンテンツ配信のみならず音楽産業そのものが廃れていく事になるだろう。</p> <p>・新しいメディアに対応した端末（電子書籍専用端末）について すでに2社から発売されているが高価であるうえ、機能が中途半端である。また対応したコンテンツが少なく、とくにソニー製の端末に対応したコンテンツはレンタル方式である。雑誌ならばレンタルでもかまないが、書籍は所有したいと願うユーザーが殆どだろう。読みたいと思う書籍があってもデジタル化されておらず、所有したいコンテンツはレンタルのみであるならば、電子書籍専用端末の普及がすまないのは当たり前のことだ。デジタル化によって、問題（小売店の廃業など）が生じる事は理解しているが、出版業界にはもう少し柔軟に対応してもらいたいものである。私の本棚は、もう一杯だ。</p>
16	1 - 1 ネット等を通じたコンテンツ配信の促進	デジタルコンテンツ協同組合		<p>7) パッケージの流通促進よりストリーミング的な享受環境の整備これまで主に「デジタルコンテンツの振興について」制作の現場から意見を申し上げましたがコンテンツの流通についても最後に1点だけ述べたい。海外輸出も視野にいれあるいはケータイ端末の有効活用などと流通チャネルの多様化をにらんだ政策が流通の課題として検討されているけれども、コンテンツはまずは劇場、映画館、図書館、ストリーミングネットラジオで自由に享受できる環境が必要である。売れる商材のみパッケージして売ろうというのは幻想に違いない。また文化的コンテンツはビジネスベースに載らないものであっても次の文化的コンテンツを生み出すのに役に立つ性格のものである。パッケージにして売れるものしか享受できない環境では日本から刺激ある豊かなコンテンツは新たに生まれまいだろう。以上</p> <p>デジタルコンテンツ協同組合組合員認可設立時(8社)内訳株式会社スーパータンク広告イベント企画制作株式会社バグ・コーポレーション音楽制作・アーティストマネジメント株式会社レスペクト・ミュージック・ジャパンウェブサイト企画制作運営株式会社クリップステレビ番組、CM等映像の企画制作エヌ・ピー・ヴィー・マネジメント株式会社ブックカフェ運営有限会社ジャングルランド音楽制作・宣伝企画株式会社ネスト企画制作有限会社ウイローデザイン連絡先エヌ・ピー・ヴィー・マネジメント株式会社(文責・DCU監事)代表取締役梶村陽一</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
17	1 - 1 ネット等を通じたコンテンツ配信の促進	弁理士	佐成重範	<p>1. 直ちに実施可能なデジタルコンテンツ振興対策の即時実施： 現に設定されているADSLの常時接続回線（約2千万回線）とFTTHにより、内容が優秀なデジタルコンテンツを、無料で送信し、ユビキタスなデジタルコンテンツ受信環境を構築すべきである。上記「内容が優秀な無料デジタルコンテンツ」を以下に例示する。1-1 本年11月10日に開局する政府インタ-ネットテレビの予告ム-ビ-「新内閣発足の状況」を、優秀な画質・音質で送信している。「さらに興味ある内容」の本番に移行されたい。</p> <p>1-2 日本弁理士会のe-ラ-ニング研修教材： 弁理士を対象とした「特許性の要素としての進歩性の判断の動向」の現地研修録画を、画像・音声とも無修正で配信しているが（2005-11-1～12-9）、アクセス自由な同会web-siteを用いている。従って、全国の中小企業等も、本年10月開始のインタ-ネット出願体制に即応しつつ、ADSL常時接続により無料で、知的財産権設定の核心を把握することが可能である。</p> <p>1-3 NHKの「デジタル教材」、「高校各科目講義」： 「デジタル教材」は、小中学校各学年向けの理科教材の画像・解説が興味深い。「高校各科目講義」は、特に数学の理解のさせ方が巧みである。随時・無料で、全国遍在のデジタルコンテンツとすべきである（映画CD化しての安価販売を含む）。</p> <p>1-4 放送大学の教材： 毎年数十億円の国費補助により、自然・文化のアナログ教材が同大学生に支給されてきたが、最新版は別としても、オンデマンドのデジタルコンテンツとして無料ないし軽費で、全国民の教養・生涯教育に資するべきである。面接講義のDNA抽出実験等もデジタルコンテンツ配信が即時可能である。</p> <p>1-5 大学・大学院の公開講座： デジタルコンテンツ化して全国・全国民に親しまれることが望まれる。</p> <p>1-6 企業の知的資産情報開示： IR（投資者関係）緊密化のため、CDによる開示が著増しているが、担当技術者の実演解説等、インタ-ネットによるデジタルコンテンツ配信としても、即時実行できる。</p> <p>上記例示の文化・教養的デジタルコンテンツの即時無料普及により、蔓延しつつある風俗劣化のデジタルコンテンツ（例えば、内外女性のインタ-ネット取引の無料動画）を即時抑圧する効果をも期待する。</p>
18	1 - 1 ネット等を通じたコンテンツ配信の促進			<p>ア) デジタルコンテンツの振興について</p> <p>1. コンテンツ関連ビジネスにおいて国際標準をリードするための取組を強化する。</p> <p>ハードユーザとソフトユーザを区別して議論すべき点多く、確実に議論を重ねて、世論にもきちんと啓蒙したうえで、取り組んでほしいのは以下の通りである。</p> <p>1. インターネット等を通じたコンテンツ配信を促進する そのために必要なことは以下の通り。現代人の行動様式を考えると、既にこの時間は飽和傾向であり、今後この時間を増やすことは困難であると考えられる。あとは、限られた時間の中でいかに日本製コンテンツに接する割合を増やすかがコンテンツ産業振興のポイントとなると思われる。</p> <p>検索機能、データベースの集約を明確にする。（コンテンツそのものの配信以外の環境整備） 過去に販売されたが現在販売されていない本やCDの扱い。デジタルコンテンツ化。 マスターが劣化してるモノも多いので、早急にアーカイブをデジタル化すべき。 そのために図書館と出版社の役割を明確にする。 少部数で発行されるものなど。学術の著作物のデジタル配信。 個別徴収・個別分配のためのシステム作りを構築する。 集約的な権利情報管理団体を設立、ユーザーにもわかりやすい形が望ましい。 課金システムを透明化。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
19	1 - 2 IPマルチ キャスト			<p>目標1：ユーザー大国に向けた課題に関して IPマルチキャスト放送の問題は、多くの場合ネックとなるのが実演家の送信可能化権に関するものだ。現在の国際社会の中で、送信可能化の時点で著作権者に許諾権を認めているのは日本だけである。この権利が、IPマルチキャスト放送の促進を阻害していると考えられる。実際に、著作権隣接権者にそのような権利を認めてしまっている以上、その後の方策としては、事実上の許諾権の報酬請求権化を行えばよいのではないだろうか。</p> <p>例えば、作詞作曲家は楽曲や歌詞についての複製権を保有している。しかし、現実には、JASRAC等の著作権管理団体に管理委託している時点で、複製に対する許諾権を行使することはほとんどなく、その報酬を受け取ることによってクリアされている。条文上は許諾権であるはずのものが、事実上、報酬請求権に成り下がっていることになる。しかし、音楽の利用や流通を考慮すると、現在のシステムは非常に有用であると考えられる。同じような理屈を、映像の世界に持ち込むことはできないだろうか。必要なものは、音楽におけるJASRACの様な管理団体である。権利情報の集約が、IPマルチキャスト放送のデジタルコンテンツの供給拡大に必要ではないだろうか。また、IPマルチキャストやVideo On Demand(VOD)は、著作権法上の位置づけが曖昧である。形式的に当てはめてみれば、放送とは言い難く、公衆送信の以外の何者でもないのではないだろう。しかし、公衆送信にカテゴライズしてしまえば、放送事業者が受けられる多くの恩恵を、配信事業者が受けることができず、デジタルコンテンツの供給を阻害する結果となってしまう。そこで、放送事業者と同じような権利制限を公衆送信者に認めてみてはどうか。全く同じ権利制限である必要はないが、ある程度広い保護を与えなくては、誰も配信しようとはしないだろう。</p> <p>上記の内容は、多くがコンテンツの供給側の理屈であるが、この内容がそのまま採用されてしまえば権利者側が黙っていないだろう。そこで、必要なものが、プロテクション技術である。しかし、いわゆるDigital Rights Management(以下DRM)については、行政・立法側が口を出すべきことではないだろう。技術の促進はユーザーによる競争原理に委ねられるべきである。ある程度の期間を決めて俯瞰し、その上で行政としての方策を練るほうが、得策ではないかと思われる。</p>
20	1 - 2 IPマルチ キャスト		濫川修一	<p>1. 著作権上における通信役務利用放送の不公平な取り扱いの改善</p> <p>映像コンテンツのインターネットにおける円滑な流通を促進するために、著作権法上におけるインターネット上での通信役務利用放送の取り扱いを「自動公衆送信」から「放送」へと取り扱いを変更すべきである。2001年の通信役務利用放送法の制定以後、BBTVやKDDI、Plala4thMediaなどの新規事業者が参入している。また、PC上での無料放送としてのGyaolは、400万ユーザを獲得する等、インターネットを介した通信役務利用放送は活性化の方向にある。インターネット上での映像配信サービスの活発化は、新たなメディアチャネルの開拓を意味しており、映像メディアに限らず、既存のWebや音声等、IP(インターネット・プロトコル)の特性を活かした多様なコンテンツを本格的に融合させることが可能なため、デジタルコンテンツの活性化に大きなインパクトを与えるものである。また、多様な新規参入事業者がクリエイターの活躍の場が広がることで、新たな才能の発掘にも繋がるほか、IPに乗ってコンテンツがアジア等、海外にも広がっていくことが期待される。しかしながら、現状で通信役務利用放送については、著作権法上、通信役務利用放送法に基づく放送は著作権法に定める「放送」ではなく、「自動公衆送信」と定義されており、これが事実上の制度障壁となり、通信役務利用放送事業者は、著作権処理の際に既存放送事業者に比して著しく不利な条件を賦課されている。この取り扱いを改正し、インターネット上での通信役務利用放送を活性化すべきである。付言すると、総務省はIPネットワーク上での地上波デジタルテレビ放送の同時再送信を解禁する方向で現在準備が進んでいるところであるが、同時再送信を認める場合は、本ボトルネックの解決は喫緊の課題となる。</p>
21	1 - 2 IPマルチ キャスト	大学職員		<p>今後はデジタルコンテンツの流通はますます広がり、特に音声や動画が大きなウェイトを占めると予想します。その中で特に個人からの情報発信に対し徒に法的規制をかけないことを望みます。特にIPによる音声や動画の「放送」が放送法の縛りを受けるとコンテンツ振興もままならなくなります。WEBが出版を個人に開放したように、今後は放送が個人に解放されることを望みます。その一方で著作権者の権利侵害や有害情報の流通が増えるのも望ましくありません。ですから、法規制はコンテンツ流通の形態によるのではなく、まさにコンテンツそのものにかかるように体系を変えてゆくべきだと思います。</p>
22	1 - 2 IPマルチ キャスト			<p>2. ブロードバンドを利用した放送（IPマルチキャスト放送）によるデジタルコンテンツの供給を拡大する</p> <p>権利処理の問題（過去：調停制度 / 今後：） 著作権に関する契約事項を公開することで透明化を図る。 放送と通信の壁をクリアにさせる。</p>



## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
23	1 - 2 その他			地上波デジタルテレビの導入は、見直すべきである。税金の無駄遣いの最たるものとなる
24	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム	知的財産 に 関わる 大学院生		デジタルコンテンツを本気で目指すならば、PtoP技術問題を取り上げる、とりわけ国務職における者の個人資料流出や原発内部資料等も流出している面から見ると、取り締まる側や国家公務員がPtoP技術を使用し不正にファイルを取得している現状はコンテンツ保護と相容れない。また、PtoPや技術的保護手段を回避させるような手段を掲載や犯罪を惹起させるような違法な書籍が増えていますが、付属CD等に書籍と連動させるコンピュータプログラムを添付させパソコン環境があればだれにでも複製可能と言う現状ははなはだ遺憾に思う。著作権や他方の日本における最高法〔国際法を除く〕憲法の明文化されている基本権利『表現の自由』と相反するようにみえるが小泉首相が2002年知的財産大綱を提起したならば、その様な書籍や犯罪を誘導するホームページを警告するなり、悪質ならば取り締まるべきであると私的に考えます。
25	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム	会社員		2. 行き過ぎた著作権保護の是正について著作権が保護されるべきなのは当然なのですが、最近の著作権保護技術は消費者の利益を損ない過ぎているように感じています。近頃では、SONYBMGの音楽違法コピー防止ソフトがウイルスに利用されてしまうなどの事件もあり、粗悪な著作権保護技術が出回っていると感じています。コピーコントロールCDでは、販売元の音楽会社は「再生できる」と主張しますが、オーディオ機器の販売会社は「再生を保証しない」という事態が起き、消費者は自己責任でCDを購入するよう強いられました。これ以来、私個人としてもコピーコントロールCDが多い日本のアーティストのCDは敬遠し、もっぱらコピーコントロールCDでない海外のアーティストのCDを購入するようになってしまいました。コピーコントロールやコピーワンスといった技術は、デジタル機器の利便性や消費者の利益を不当に損なっているのではないのでしょうか。コンテンツのデジタル化によって、様々なデジタル機器で、様々な場面でコンテンツを楽しめるはずが、コピー防止技術が楽しみを制限してしまっています。著作権保護は大事なことですが、不当なまでの著作権保護はコンテンツ自体を衰退させると思います。著作権保護は正当な技術を用い、妥当な範囲で行われてほしいと思っています。
26	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム			デジタルコンテンツの再生保証「コピーコントロールCD」「DualDisc」といった、「著作権保護」を標榜するあまり規格を逸脱した音楽ディスクを販売する例が増えている。これらは、CD規格に従っていれば可能である再生保証を拒んでいるという特徴がある。コンテンツ商品には再生保証が必須と思われるにもかかわらずである（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らず、CD規格外であり再生に支障をきたすディスクをバラ撒き続けているのである）。こうした規格外不良品を市場から排除することが、適切な競争状態を保ちエンドユーザーに被害を及ぼさないために急務と言える。これらは「著作権保護」に全く役立たない（結局は「違法コピー」を防止できない稚拙な技術なのである）ばかりか、デジタルコンテンツの流通を阻害する要因となるだけである。こうした再生保証なき「コピーコントロールCD」の問題は、SONYBMG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勝手に組み込み、その環境を一方向的に改変するという暴挙にまで至っている（ただし海外での事例であるが）。行き着くところまで行った感がある。「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であり、こうした音楽業界の風潮に釘を刺すことが国には期待されるのではない。
27	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム	勤務医		まず、基本目標に対して賛同いたします。ユーザーが手軽に豊富なコンテンツを楽しめる環境を作る、クリエイターが能力を十分に発揮できる環境を作るという目標は、今までのコンテンツ利用の活性化に関して抜け落ちていた重大な課題です。過去、コンテンツの権利者の視点に偏重した産業経済活動が容認されてきた結果、コンテンツ業界は異常な状態に至っていると感じています。今回の基本目標の設定によって、そうした状況が改善されることを強く望むものです。現在、メーカー、権利者の権利保護の行き過ぎによって多くの問題が生じています。音楽を例に挙げます。まず、著作権保護の名目で音楽CDのメーカーが採用しているコピーコントロールディスクの問題です。日本で販売されている多くのコピーコントロールディスクはCDS-200という方式を採用していますが、音楽CDの工業規格から外れた製品であり、再生の不具合が生じることがあったがメーカーからの補償はなく、多くのユーザーの音楽離れ、著作権法規に対する不信を引き起こしました。アメリカでSONYBMGが販売していたコピーコントロールディスクは、WindowsOSの基幹の書き換えを行うことが判明しました。これはセキュリティの障害を生じるため、海外ではスパイウェア、ウイルスとして扱われ大きな話題になっています。SONYBMGは一時的に販売を停止せざるを得なくなっています。さらに最近判明したことは、アメリカでは通常のCDで販売されている作品が日本に輸出される場合、再生に問題を生じるコピーコントロールディスクで作られて輸出されるケースがある、ということです。こうした製品の情報はユーザーには与えられていません。こうしたケースのせいで、ユーザーは自分が再生不良を生じる品ではなく良品を買うことができるかどうか分からない、という状況を生じています。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
28	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム			プロテクションシステムについて 音楽ソフト、映像ソフトをPCで視聴することは、すでに当たり前になっている。そのためユーザーに意見を取り入れる事はあたりまえだが、システムの検討はPC業界も含めて行われるべきである。また、バランスのとれたプロテクションシステムが確立するまではソフトに対しプロテクションを導入しないよう、規制するべきである。すでにニュースでとりあげられているが、ソニーBGMのプロテクションはユーザーの財産であるPCに欠陥を与えかねないものである。これは海外の話だが、日本国内でも同様のことがいつ起きるかわからない以上（現に他社が中止したにもかかわらず、東芝EMIは未だプロテクションのかかった音楽ソフトを販売している）早急に対応すべき課題である。
29	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム	会社員		DVDやCDを購入するのは、銀色の樹脂の板を買っているのではなく、記録されている映像や音楽を視聴する権利を購入するということに考えると、購入後、再配布等しない限り、個人としてさまざまな記録メディアにコピーして、聴くことは問題ないと考えられます。コピーガードしてあるメディアは、単に記録してある媒体（樹脂の板）というハードウェアを購入しているという古い概念の下に成り立つものであり、デジタルコンテンツの特徴である「劣化しない」という特性をスポイルするものに他なりません。デジタルであればこそ、コピーガードなるものは外すべきだと考えます。逆に、再配布など行った場合は、今よりも厳しい処罰で取り締まるべきであると考えます。
30	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム	弁護士		4市販のDVDソフトなどには、いわゆるリージョンコードが付されているものが少なくありません。リージョンコードに反応しない機器の製造・販売は現在適法であるものの、リージョンコードに反応する機器を反応しない機器に変更することおよびそのような変更を容易に行えるようにする機器等の提供が適法であるかについては争いがあるところです。リージョンコードを付することにより日本国民だけが特別に高い対価を支払わなければコンテンツを享受できないというだけでも屈辱的ではありますが、コンテンツによっては、そもそもリージョンコードが日本に対応した商品が製造・販売されていないということもしばしばあり、この場合、リージョンコードに反応しない機器を使用しない限り、日本在住者は当該コンテンツを享受できないということになり、そのコンテンツにより提供される情報を知る権利すら侵害されることとなります。現状では、リージョンコードというのは我が国にとって百害あって一理なしの存在ですので、リージョンコードに反応する機器を反応しない機器に変更することおよびそのような変更を容易に行えるようにする機器等の提供を明文で適法とするような法改正が望まれる次第です。
31	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム	会社員		過剰なコンテンツ保護の技術が、利用者に害を与えるケースが増えています。CCCDと呼ばれる規格から逸脱した音楽CDによってCDプレイヤーが不調になったケースは国内でも多く見られましたし、海外ではSONYBMGによるrootkit的なDRMによって利用者のPC環境がセキュリティ的な危機に晒されるといったこともありました。このような過剰なコンテンツ保護技術に対しては、一定の制限を設ける必要があると考えます。
32	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム			デジタルコンテンツをめぐる課題 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～ <目標1>ユーザー大国を目指す <目標2>クリエイター大国を目指す <目標3>ビジネス大国を目指す 全てに貢献できる政策として、以下の推進をお願いする。 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。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。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。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。ユーザー性悪説を廃し、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、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とを認識していただきたい。

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
33	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム			著作権者と利用者の双方に利益(利潤でなく)のある改革を望む。現状では、両者の間に位置する者・団体によりコントロールされ、そこで最大の利益が生まれ、消費されているとしか映らない。・著作権者としては、著作物の権利が守られ、売り上げに応じた利益が得られる必要がある。・利用者としては、著作物を侵さない限り、自己利用の範囲で自由な媒体で利用したい。・著作権管理団体は、存在理由、活動内容、活動報告(会計含む)等を明確にし公にしてほしい。それと、個人利用に限定したコピーを許可しておきながら、携帯プレーヤーへのコピーに課金するような多重搾取は絶対にやめてほしい。最後に、不正コピーは一部の人間が行っているだけで、それによる被害額も本当は小さいと考えられるが、その実態を第三者機関に調査させてほしい。
34	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム	団体職員		今の音楽業界や放送業界が考えているDRMはあまりにもきつ過ぎます。ユーザーの視点が全くなく、ユーザーに不便を強いるものでしかありません。デジタル時代に相応しい著作権のあり方を考える必要があります。諸外国に比べ日本はその点あまりにも遅れすぎています。デジタル著作権について言えば、先進諸国と比べ後進国です。アメリカのフェアユースなど、ユーザーに不便を強いらぬ、現実的かつ二重取りなどが発生しないような仕組みを考えるべきです。個人的にはアップルのDRMの考え方が一番ユーザーとメディア側にとってベストだと思います。厳しすぎるDRMはその文化を確実に衰退させます。それに気づいてないのは著作権を管理している団体だけです。街から音楽が消えたのは明らかにJASRACの行き過ぎた著作権料徴収のせいでしょう。音楽は本来楽しいものであるはずなのに、今のJASRACの方針ではユーザーに苦痛しか与えません。日本の音楽業界や放送業界は目先の利益や自分たちの作った利益獲得モデルに執着しすぎて、逆に機会損失を続けています。彼らは損をして得をとる、という言葉を知らないのでしょうか。ユーザー(消費者)が納得しなければ、どんなものを作り上げても結局は衰退します。著作権管理団体や文化庁だけで決めるのではなく、必ず消費者もその場に加わり、あらゆる視点を取り入れて今後の著作権のあり方を考えるべきです。
35	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム	フリーライター		また、この意見募集開始に前後して米国で大手レコード会社・ソニーBMGが今年5月より発売しているコピーコントロールCD(以下「CCCD」)にスパイウェアの一種である「rootkit」と呼ばれるソフトウェアが搭載されていることが判明したうえ、このソフトウェアを起動するとPCのレジストリを無断で書き換えてしまううえにOS自体を再インストールする以外に修復が不可能となる問題が発覚している。既に欧米では刑事・民事両面でソニーBMGの法的責任を問う動きが顕在化しているが、このような著作物利用者をあたかも「犯罪者予備軍」であるかのように扱い、知的財産権を保護するためならば利用者の権利を踏みにじっても構わないかのような行き過ぎた技術的保護手段の導入によりこうした問題が発生していることは、わが国でも他山の石とすべきところであると考えられる。わが国で同様の問題が発生した場合は刑法の電子計算機損壊等業務妨害罪や不正アクセス禁止法の適用が考えられるが、今回のソニーBMGによる故意のスパイウェア混入はコンテンツ産業が「知的財産保護」を大義名分に違法性の高い厚意に手を染めたと言う意味で衝撃的であり、わが国でも同様の問題が発生し得ると言う前提に立ったうえで悪意有るソフトウェアから利用者を保護するの為の法整備を実施すべきであると考え。以上
36	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム	ネットワークエンジニア		既設の業界慣習の維持のために使われるコストの多さが著者の収入を低く、消費者に対しての価格を高くしているのではないかと。正規版が消費者にとって適正と思える価格で、さらに消費者の権利を侵害しないものであるならば消費者は海賊版ではなく正規版を選択するのではないかと。昨今問題になっているSonyのCDの著作権保護技術が消費者のコンピュータの動作を変え、その上その詳細が消費者に知らされていないことなどの不安要素や、または、保護の在り方の問題などがその根底にあるのではないかと。保護の為に消費者の利便性を損なうのは消費者に正規版ではなく海賊版を推奨しているに等しい。正規版はコンピュータへの保存は一回まで、二回目からは(CDは既に購入しているにも関わらず)金を払えなどという条件の商品もある。海賊版は通常のCDである。レコードからCDへのメディアの移行はその利便性から消費者に受け入れられたが今後デジタル放送のように新しく登場するメディアは現行のメディアより消費者にとって便利でなければならない。B-CASのような悪例を反面教師にすべきである。(B-CASはデジタル放送の受信をするのにカードが必要というシステム。居間でテレビを見て「さあ、これから寝るか」というときに居間のテレビからカードを抜いて寝室に持って行き寝室のテレビに刺して見るとか、これでアナログテレビより便利だと思う視聴者が居るだろうか?また、B-CASへの参入の敷居のために再生機器メーカーの参入が阻害され再生機器の価格が下がらず、その結果機器が売れないので再生機器の価格がさらに下がりにくくなっている。地上波デジタルではこのような事態になるのは絶対に避けていただきたい。テレビは無くても生活できなくなるわけではない(以前は場合によっては情報入手の経路となっていたがインターネットの登場によって代替が存在する)。現状の認識のままではアナログ放送が消えた後、消費者の多くはデジタルへの移行ではなくテレビ自体を利用しないという選択肢を選ぶ可能性が高い。)

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
37	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム等			<p>【海外との異常価格差および市場分割を是正する】 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、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を阻害する要因である。是正が必要。 海外（特に欧米）とのコンテンツ価格に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が原因である（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急務と言える。</p>
38	1 - 3 バランスのとれたプロテクションシステム			<p>3. ユーザーの視点からバランスのとれたプロテクションシステムの採用を促進する 私的領域での使用の利便性を強化する。 エンドユーザによる発信のための権利処理システムを構築する。 不当なプロテクトの禁止</p>
39	2 - 1 クリエイターの能力が発揮できるシステム作り			<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）ではコンテンツホルダーだけが莫大な利益を得ようになっており、クリエイター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おり、その結果、他業界への人材流出を招き、また海外への人材依存が目立っている（特にアニメーション業界に顕著）。日本国内では実制作者の空洞化が進んでいると言わざるを得ない。 さらには、次世代のクリエイターを育てるといふ観点もどの業界にも無いため、コンテンツの流通を促進して次世代の創作の土壌を作るという試みも出来ない。創作は過去の作品の上に成り立つものであり、特に若年層がより多くのコンテンツに触れることが必須であると言われる。コンテンツ流通が高価格・身勝手な権利行使のために阻害されるという現状では、次世代に対する罪を犯すのと同じである。なお、ここでは「クリエイター」を、エンドユーザーにはコンテンツ選択の大きな要素でありながら、コンテンツ流通では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>
40	2 - 1 クリエイターの能力が発揮できるシステム作り	社団法人 デジタル メディア 協会		<p>平成17年11月15日知的財産戦略本部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御中 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の意見募集に寄せて 社団法人デジタルメディア協会理事長山科誠 拝啓 下記の通りコメントさせて頂き戴きます。敬具 [記] デジタルメディア業界の発展を目指す（社）デジタルメディア協会（AMD）では、デジタルコンテンツ振興策として、以下の事項を期待したい。 1. 税制改正関連 コンテンツ製作基金を拠出した団体・個人に対する当該金額に対する特定寄附金の適用。 デジタルコンテンツ製作に対応するための特定設備に対する特別償却または税額控除。 コンテンツ製作事業全般に対し、製作原価とは別に控除率を上乗せ。 コンテンツ制作に伴う著作権処理について、許諾側機関の許諾料に対し、特別控除を実施。 コンテンツ製作原価の償却期間の短縮、および、特別償却の適用。 2. 個人情報保護法及び人権関連 プライバシー権適用範囲の制限。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
41	2 - 1 クリエイター の能力が発揮 できるシステ ム作り			委員の意見の中の「長期的に優良なコンテンツを制作できる土壌を涵養する」ことについて今日でもオリジナルを作り出すのではなく、ほかで人気があることが明らかなもの名前を変えたり（モナー のまネコ）、細部をちょっと変えたり（ のプロモーション のプロモーション）という商売をしている会社がありますが、これは物品のフェイクやソフト（音楽やプログラム）の違法コピーと同じく問題のある行動だと思えます。市場を開拓するコストやリスクを負わず他人の青果物をのっとなるような行為がまかり通れば新しいコンテンツを作成するインセンティブはなくなります。このため、優良なコンテンツを製作できる土壌を慣用するためには、コンテンツ作成について「ただ乗りされない」ルールの適正な執行が必須だと考えます。「知財は人が創り出すもの。個人のインセンティブが永続的に働く制度・意識改革が必要。」ということについて。また、オリジナリティーを大切にしないと新しいものを作らなくなるとおもわれます。コンテンツ作成者はいいコンテンツを作ったことによりいろいろの人に認められさらによいものを作ろうとする行動規範があると思えますが、同じコンテンツの名前を変えただけのものが大規模なプロモーションによって有名になるということがあれば、コンテンツ作成者の「いいものを作ろう」という気持ちにマイナスです。このため、オリジナリティーを大切にしない場合優良なコンテンツが不足すると考えられます。
42	2 - 1 クリエイター の能力が発揮 できるシステ ム作り	株式会社 シー・アイ・エス 計画研究 所		「デジタルコンテンツの課題」に示された目標のユーザー大国、クリエイター大国、ビジネス大国を目指すことには賛成する。 北海道においても、コンテンツクリエイターと既存産業との結びつきが新たなビジネスチャンスと地域経済活性化に結びつくと着目している。 そのためには、現状のコンテンツクリエイターとその周辺産業が東京一極化している現状を脱却し、地域的にも多元的なコンテンツの産出が可能となる仕組みづくりが必要と考える。 札幌は「創造都市」を標榜しつつ、米国、英国との太いチャンネルを形成しつつある、可能性のあふれる地域である。 例えば地方におけるデジタルコンテンツの制作、受容環境の格差を縮小することが必要ではないか。地上波放送局のデジタル化はキー局、ローカル局ともに行政が支援しているが、放送コンテンツの制作現場であるプロダクションのデジタル化は、資本力のある関東、近畿が先行するものの、それ以外の地域は対応できていないのが実情である。デジタルフィルム制作のためのポストプロダクションは東京に集中しており、地方で一貫したコンテンツ制作は不可能と言わざるを得ない。各地に共同利用可能なポストプロが整備されるべきである。 また、地方の独立系映画館は、フルデジタル上映のための設備更新の資金の捻出に苦労している。高画質、良好な音響でのデジタルフィルムの鑑賞を可能としなければ、地方から、新しいクリエイターを拡大再生産することはできない。 米国でも、ハリウッドにコンテンツ制作のノウハウが集中しすぎ、コンテンツの画一化が懸念されている。むしろ、今こそ、多様な自然環境と繊細な感受性を有する日本のコンテンツが優位に立つ好機を迎えている。この好機を生かすため、意欲のある地域の支援を積極的に推進すべきである。 また、プロデューサー、プロモーターの存在が潜在的なコンテンツビジネスの活性化、高度化を生むことは自明の理であり、民間では対応しきれない部分を国、地方公共団体がサポートする仕組みも重要である。
43	2 - 1 クリエイター の能力が発揮 できるシステ ム作り	シアター キノ	代表中 島洋	地方で、市民の皆さんの出資によって（410人出資、資本金8000万）設立した、小さなミニシアターを運営している立場で、一言意見をお送りいたします。デジタルコンテンツが、ますます多様化しているのは、ご存知のとおりですが、私たちが扱う、映画作品も方法だけでなく、内容においても、非常に多様化してきています。しかし、作品の多様化の一方、映画館という流通システムはとて、多様とは言えず、地方においては、巨大なシネコンか、私たちのようなミニシアターか、といったような二極分化になっています。その中で、若い新しい才能が作ったコンテンツを、ウェブサイトだけではなく、映画館を中心とした公的なスペースで見るとはほとんどありません。これはそういった作品を見せて行くシステムのスペースがほとんどないことに原因があります。例えば、カフェにデジタルのキッチリとした上映設備を併設して、そこで見たいのにな、とは誰でも思いつくものです。しかし、現状ではそれは、出来得ません。なぜなら、映画館に対しての規制の、興行条例があるからです。デジタルコンテンツを公的なスペースで有料で上映する場合は、興行条例にもとづいて、消防署、保健所、建築基準局の許可が必要になり、その許可があるスペースでなくては上映できません。その条例は、たとえば、座席が固定席でないといけない、通路の階段幅が、いくら以上でないといけない、トイレの数が席数に応じて、かなり必要などが代表的な内容です。といった条例により、カフェや、ちょっとしたフリースペース等では、上映ができず、それらのコンテンツが流通しにくい訳です。私たちの映画館は、勿論それらの条件をすべてクリアしている映画館ですが、設立の時も、市内中心部のほとんどの中古ビル物件を網羅して探しても、条例の条件に合うビルはありませんでした。幸いなことに新築ビルのオーナーが、理解あり、設計変更（なんと、途中！でしてくれ）できたので、設立が可能になったのですが、この現代に非常にマッチしない、条例が、多様なコンテンツ流通を妨げていることは、明らかだと思えます。わたしは、多様なデジタルコンテンツ流通のために、特に若い人たちが、これらの事業に新規参加できるようにするために、興行条例の徹底した緩和、もしくは撤廃が必要だと思えます。是非ご検討いただければと思います。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
44	2 - 1 クリエイター の能力が発揮 できるシステ ム作り			今、日本のクリエイティブ文化は、盗作盗用にあふれています。あくまでわたしのわかる範囲ですが、表ざたになった例は、下記の通りです。 1.タイトーのアーケードゲーム機が、セガの「ムシキング」の機能の一部を盗用したとの指摘を受けた。 2.講談社から出版された少女漫画に、集英社の「スラムダンク」の一場面を盗用したのが見つかった。そして、表ざたにはなっていませんが、今の「プラネタリアム」のメロディおよびPVが、の「素敵だね」(「ファイナルファンタジー10」イメージソング)の盗作だという疑惑が、ネット上で持ち上がっています。このように、プロ(大企業)の作品でさえ、このありさまなのです。この現状を打開するために、盗作盗用に対する監視を強化すべきと考えている次第です。これは、アマチュアの作品でも同様のことが言えます。アマチュアクリエイターの中には、プロを目指す人もいるでしょうに、彼らが苦労して作りあげたものが、正当に評価されず、中身だけ食いつぶされたら、やる気をそがれてしまうでしょう。そんなことでは、優秀なクリエイターは、育たないと思うのです。ですから、どうかご検討いただければと思っております。 乱筆乱文、お許しくださいませ。
45	2 - 1 クリエイター の能力が発揮 できるシステ ム作り			無償提供コンテンツが可能となるように 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を無償提供(配信など)できるように、著作権等の管理団体の規程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、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。
46	2 - 1 クリエイター の能力が発揮 できるシステ ム作り			クリエイターに不利な契約が締結されがちであるが故に、過去に出したクリエイターの音楽等をレコード会社が手放さない為、結果としてネットオークションでの高値取引、そしてクリエイターは過去に作成した音楽を死蔵させられ、利益を得られないという非常に弱小な立場であると思えない。これではクリエイター側の創作意欲を削ぎ、将来におけるデジタルコンテンツの作成に弊害を産む。  又、クリエイターが利益を損なわれない様に各レコード会社は過去の音源に付いて死蔵させる事無く、速やかにクリエイター側に返還する事を要求する。或いは過去に締結されたクリエイター側にとって不利な契約は契約の見直しをさせるべきである。
47	2 - 1 クリエイター の能力が発揮 できるシステ ム作り			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、本来の主役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。  具体的には、「通常CDの著作権使用料は価格の6%程度。その金額からJASRACが手数料6%を引き、残りが著作権者に支払われます。作家がJASRACと直接契約していればそのまま収入になりますが、音楽出版社に著作権を譲渡しているケースも多い。その場合、使用料は出版社に渡ります。そして、契約によりますが、通常は出版社が3分の1から半分程度を取り、残りを作詞家と作曲家で分けます。出版社はそうした収入を基に作品のプロモーションをするのですが、問題は契約期間。作品発表から10年で作家に権利を返す契約もあれば、著作権保護期間いっぱい、つまり作家の死後50年まで出版社が権利を持つ契約もある。本当にそんなに長期間プロモートするのか、疑問です。

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
47	2 - 1 クリエイター の能力が発揮 できるシステ ム作り			<p>ほかにも作家がいろいろな事業者と管理契約を結んでいるケースがあり、作家の収入が元の著作権料の数分の1程度になる場合もあります。権利者としての作家の意識が全般に低いのは事実です。</p> <p>でも知的財産立国をいうなら、演奏家も含めたミュージシャン全体の収入や暮らしの実態、それを支える制度にもっと注意を払ってほしいと思えます。」と指摘している。</p> <p>(<a href="http://www.asahi.com/tech/apc/040729.html">http://www.asahi.com/tech/apc/040729.html</a> による)</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、本主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>
48	2 - 2 適正なリター ン	自由業		<p>2. クリエーターが適正なリターンを得られる仕組みを作る</p> <p>&lt;課題&gt;</p> <p>1. 業界慣習によりクリエイターへの利益配分が薄い構造となっている。</p> <p>2. クリエーターに不利な契約が締結されがちであり、ヒットに応じた報酬を得られていない。又、資料5-5の 委員提出資料の【2】オーディオレコード生産総額とJASRAC徴収額の比較のCD販売量の激減。それに対して音楽著作権徴収額の増加。その原因を慎重に分析する必要がある。と言う意見に賛成する。つまり、CD販売量が激減したにも関わらず、何故JASRACの徴収額が増大しているのか調査する必要がある。又、2005年の09/17号の週間ダイヤモンドの記事にJASRACの記事が掲載されているが、こういう記事が掲載される事自体、公益法人として収入の不透明性、理事長の年収の多さ等ユーザー＝国民が不信に思う所は多大である。更に、JASRAC現理事の 氏は元文化庁長官であり、これを天降りと言わずして何と呼べばよいのか。つまり、JASRAC等の権利者管理団体がクリエイターへの利益配分をかすめ取ってその分、クリエイターへの利益配分が薄くなる、という懸念を拭いきれない。又、クリエイターに不利な契約が締結されがちであるが故に、過去に出したクリエイターの音楽等をレコード会社が手放さない為、結果としてネットオークションでの高値取引、そしてクリエイターは過去に作成した音楽を死蔵させられ、利益を得られないという非常に弱小な立場であると思えない。これではクリエイター側の創作意欲を削ぎ、将来におけるデジタルコンテンツの作成に弊害を産むのではないかと。まず、JASRAC等の権利者管理団体の使用料徴収・分配の不透明な実態について徹底的な調査を行い、白日の下に晒す事を要求する。余談だが、JASRAC等は自ら権利者団体と自称しているが、実際のクリエイターでは無く、権利者管理団体であるに過ぎない。又、クリエイターが利益を損なわれない様に各レコード会社は過去の音源に付いて死蔵させる事無く、速やかにクリエイター側に返還する事を要求する。或いは過去に締結されたクリエイター側にとって不利な契約は契約の見直しをさせるべきである。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
49	2 - 2 適正なりターン	自営業 (テクニカルライター)		<p>2.ブロードバンドを利用した放送(IPマルチキャスト放送)によるデジタルコンテンツ</p> <p>&lt;課題&gt;1.多様な利害関係者が存在し、円満な権利処理を行うことが難しい。 2.クリエイターが適正なりターンを得られる仕組みを作る</p> <p>&lt;課題&gt;1.業界慣習によりクリエイターへの利益配分が薄い構造となっている。2.クリエイターに不利な契約が締結されがちであり、ヒットに応じた報酬を得られていない。又、資料5-5の 委員提出資料の【2】オーディオレコード生産総額とJASRAC徴収額の比較のCD販売量の激減。それに対して音楽著作権徴収額の増加。その原因を慎重に分析する必要がある。と言う意見に賛成する。つまり、CD販売量が激減したにも関わらず、何故JASRACの徴収額が増大しているのか調査する必要があるを感じる。又、2005年の09/17号の週間ダイヤモンドの記事にJASRACの記事が掲載されているが、こういう記事が掲載される事自体、公益法人として収入の不透明性、理事長の年収の多さ等ユーザー=国民が不信に思う所は多大である。つまり、JASRAC等の権利者管理団体がクリエイターへの利益配分をかすめ取ってその分、クリエイターへの利益配分が薄くなる、という懸念を拭いきれない。更に、JASRAC現理事の 氏は元文化庁長官であり、これを天下りと言わずして何と呼べばよいのか。又、クリエイターに不利な契約が締結されがちであるが故に、過去に出したクリエイターの音楽等をレコード会社が手放さない為、結果としてネットオークションでの高値取引、そしてクリエイターは過去に作成した音楽を死蔵させられ、利益を得られないという非常に弱小な立場であると思えない。これではクリエイター側の創作意欲を削ぎ、将来におけるデジタルコンテンツの作成に弊害を産むのではないかと。まず、JASRAC等の権利者管理団体の使用料徴収・分配の不透明な実態について徹底的な調査を行い、白日の下に晒す事を要求する。又、クリエイターが利益を損なわれない様に各レコード会社は過去の音源に付いて死蔵させる事無く、速やかにクリエイター側に返還する事を要求する。或いは過去に締結されたクリエイター側にとって不利な契約は契約の見直しをさせるべきである。//////上記は、 氏のblog"Whereisalimit?"に掲載の記事を、同氏による著作権放棄の表明に基づきコピーしたものです。私は上記の意見に同意します。</p>
50	2 - 2 適正なりターン			<p>コンテンツファンドと称されるものが世の中に種々ありますが、ファンド運営当事者がコンテンツのことに無知なケースが多く、銀行ローンと同じような審査にかけられたため利用できない。ファンドのサイズが中途半端で利用価値があまりない。クリエイター下請けに甘んじているケースがおおく、不公正な慣行が意欲を妨げている。作らないことが儲かることが、アニメ特にTVアニメ界の常識である。これでは米国に負けて当たり前、そのうち韓国、中国にも追い越されてしまう。</p>
51	2 - 2 適正なりターン			<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見られるとしても、クリエイターたる実演家・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(例えば「CCCD」だけの発売や、iTMSでの配信不可など)が強制されたり、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は、コンテンツ流通を阻害する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・映画製作者との意向の衝突があった際に、コンテンツ流通を助ける方策を国が提示すべきと考える(強制許諾制度も検討に値する)。</p>



「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
52	2 - 2 適正なリターン			<p>&lt;課題&gt; 1.多様な利害関係者が存在し、円満な権利処理を行うことが難しい。 2.クリエイターが適正なリターンを得られる仕組みを作る</p> <p>&lt;課題&gt; 1.業界慣習によりクリエイターへの利益配分が薄い構造となっている。 2.クリエイターに不利な契約が締結されがちであり、ヒットに応じた報酬を得られていない。又、資料5-5の 委員提出資料の【2】オーディオレコード生産総額とJASRAC徴収額の比較のCD販売量の激減。それに対して音楽著作権徴収額の増加。その原因を慎重に分析する必要がある。と言う意見に賛成する。つまり、CD販売量が激減したにも関わらず、何故JASRACの徴収額が増大しているのか調査する必要がある。又、2005年の09/17号の週間ダイヤモンドの記事にJASRACの記事が掲載されているが、こういう記事が掲載される事自体、公益法人として収入の不透明性、理事長の年収の多さ等ユーザー＝国民が不信に思う所は多大である。更に、JASRAC現理事の 氏は元文化庁長官であり、これを天降りと言わずして何と呼べばよいのか。つまり、JASRAC等の権利者管理団体がクリエイターへの利益配分をかすめ取ってその分、クリエイターへの利益配分が薄くなる、という懸念を拭いきれない。又、クリエイターに不利な契約が締結されがちであるが故に、過去に出したクリエイターの音楽等をレコード会社が手放さない為、結果としてネットオークションでの高値取引、そしてクリエイターは過去に作成した音楽を死蔵させられ、利益を得られないという非常に弱かな立場であると思えない。これではクリエイター側の創作意欲を削ぎ、将来におけるデジタルコンテンツの作成に弊害を産むのではないかと。まず、JASRAC等の権利者管理団体の使用料徴収・分配の不透明な実態について徹底的な調査を行い、白日の下に晒す事を要求する。余談だが、JASRAC等は自ら権利者団体と自称しているが、実際のクリエイターでは無く、権利者管理団体であるに過ぎない。又、クリエイターが利益を損なわれない様に各レコード会社は過去の音源に付いて死蔵させる事無く、速やかにクリエイター側に返還する事を要求する。或いは過去に締結されたクリエイター側にとって不利な契約は契約の見直しをさせるべきである。</p>
53	2 - 2 適正なリターン		澁川修一	<p>4. デジタルコンテンツを支えるクリエイターの労働実態の改善</p> <p>デジタルコンテンツ産業構造が抱える問題について、特にクリエイター大国を目指すという目標から、何次にもわたる下請け構造によりクリエイターへの利益配分が薄いという現状を是正し、(特に若手)クリエイターの過酷な労働実態が改善されるような対策が必要である。具体的にはコンテンツ関連の下請けに係る標準契約書(各コンテンツ分野の特性を鑑みて複数準備することが望ましい)の制定と義務付け、クリエイターの労働環境保護を目的としたガイドライン制定等のクリエイターの契約・労働管理面からの保護を最優先する。さらには産業構造的な問題を解消するための抜本的な対策として、下請け制作会社が経営的に自立するための制度的な支援を行うべきである。たとえば、税制優遇等の支援、受注マッチングサービス等の経営および市場環境の整備等を検討すべきであろう。また、フリーの若手クリエイターに対しては、スキルに応じて仕事をマッチングする、税制面で仕事を代行する等、組織的な支援を行い、創作活動に集中させるための特定目的会社の設立等が有効な支援策として考えられる。このように、我が国がコンテンツ立国と名乗るためには、制作実務を支える現場で発生している問題点に対して、決して目をつぶることなく、毅然とした政策的対応を急ぐべきである。以上</p>
54	2 - 2 適正なリターン			<p>多くのプロダクションで低賃金での労働に加えサービス残業が当然であるという暗黙の常識が成り立っている現状がコンテンツ制作者の生活全体を圧迫しているのではないのでしょうか?そのような環境にある人々がグローバルな視野を養い、ユーザ目線で捕らえたコンテンツを提供していく事が可能であるとは到底思えません。実際そうしたルーズなプロダクションに発注する事でトラブルを招く危険性もありうる事から、個人情報保護と同様に企業が従業員の人権保護に積極的であることを示す事で顧客獲得にメリットのある仕組みが導入されれば良いかと思います。</p>
55	2 - 2 適正なリターン			<p>目標2:クリエイター大国に向けた課題に関してこの場面の多くの問題は、慣習に依った業界慣行に尽きる。いままでの当事者達の意識の低さが、現在の搾取システムを構築してきたと言っても過言ではないだろう。しかし、これは、業界内の意識改革と契約などの取引健全化がなければ、根本的な解決がされないと思われるので、行政・立法としての活動は、先日の下請法の改正によってある程度果たされていると考えている。以上。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
56	2 - 2 適正なリターン	財団法人 デジタル コンテン ツ協会		(4)クリエイターに利益を還元するシステムの構築 コンテンツビジネスは概略、コンテンツを制作するクリエイター、クリエイターを雇用する制作事業者、コンテンツの詳細企画を設計し制作事業者 に作品制作を発注する製作事業者、製作事業者から納品されたコンテンツの流通を担うメディアという4層構造から成る。コンテンツ産業にとって はこれら4層の同時並行伸長が健全であり、そのためにはビジネス(著作権の譲渡又は利用許諾の対価を基礎とする)から得られる利益を4層に適 正に分配することが不可欠である。他方、現時点において、ものづくり部門(クリエイター、制作事業者、製作事業者)の間においてクリエイター への利益配分が十分でないこと、ものづくり部門と流通部門との間において流通部門に利益が手厚くなりがちであることが指摘されている。これ は、一般にビジネスから得られる収益の分配率が当該ビジネスに係るリスク負担と裏腹の関係にあること、及び、著作権の帰属が契約により力関係 によって決定すること等に起因するものと思われる。今後は、権利の帰属如何にかかわらず4層間に合理的な分配がなされるよう、各者間の契約を見 直し、4層の同時並行伸長を目指すべきである。その際、一般に製作・流通リスクを負うことのないクリエイターについては、成功報酬的な分配シ ステムの可否を検討すべきであろう。
57	2 - 2 適正なリター ン	弁護士		3クリエイターとコンテンツホルダー等との間の契約の労働基準法的な規制 漫画家と出版社、実演家とテレビ局・レコード会社等、クリエイターとコンテンツホルダー等との契約は、特に当該クリエイターが一定の名声を築 く前に締結されたものについて言えば、しばしば衡平をあまりに失っています(そもそも、一般に出回っている雛形自体、ひどいものです。)。そ れは、力関係についていえば企業と労働者の関係に近いにもかかわらず、法的には雇用関係にはないがために、労働基準法等による保護を受けられ ないからです。つきましては、クリエイターにとっても過酷ではない標準契約雛形を公的に作成するとともに、クリエイターが保障されるべき最低 限の権利・地位を法律(強行法規)で定めることが必要なのではないかと思えます。
58	2 - 2 適正なリター ン			末端にも金がきちんと回るようなシステムが必要
59	2 - 2 適正なリター ン	会社員		コンテンツクリエイターが適正な利益を得られるための契約に関する方策をご考案いただきたいと思えます。現状では、ディストリビュータや制作会 社だけが利益を得、クリエイターの立場が非常に弱いと感じます。
60	2 - 3 人材育成	太陽電池 の研究者		アニメやゲーム等の「コンテンツ」に触れつつ育った者として意見をお送りします。・コンテンツの価値に気付く人が増えていることは良いことだ と思えます。積極的にその長所をアピールし、より一層関心を高めるべきだと思います。・日本のコンテンツの価値は、長年培ったセル画の技術、 ゲームの技術、ストーリーや人物などの精神面の奥深い描写、などの「独自性」にあると思えます。・しかし独自性のある、高い付加価値を産み出 せる人材は、現在の日本では不足しています。しかも他国へのアウトソーシングにより、国内でそのような人材が育つ環境はひと昔前よりもむしろ 減少しています。このような状況への対策として、以下の2点が必要だと思います。・作業の電子化の促進により、「表現技術力の向上」と「コス トの低減」を早急に図るべきです。これには、電子化のための技術開発も必要です。・関連分野での教育制度を充実させ、将来に亘って競争力を維 持できる体制を早急に構築すべきです。5～10年以上に亘り、生産性の高い人材を確保する長期戦略が必要です。以上です。多少なりともご参考 になれば幸いです。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
61	2 - 3 人材育成	デジタル コンテンツ 協同組 合		<p>内閣官房知的財産戦略推進事務局御中経済産業省関東経済産業局認可（2005年2月） デジタルコンテンツ協同組合（DCU; Digital Contents Union） 理事長 芳根聡</p> <p>このたび知的財産戦略推進本部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の検討の資とするため「意見募集」がなされましたので、当組合として「デジタルコンテンツの振興について」意見を申し上げます。当組合は中小企業等協同組合法にもとづき本年はじめに経済産業省関東経済産業局により認可をされた、広くコンテンツビジネスに携わる異業種中小企業の事業協同組合です（文末に組合員リスト添付）。このような異業種の事業組合は珍しく、関東経済産業局情報政策課との入念な意見交換の末に、各業種を超えたコンテンツビジネスの創成に新しいモデルをつくるべく認可を受け現在活動中です。認可を受ける以前より当組合は任意団体としてキャラクター「キムスネイク」（2003年東京コンテンツマーケット、TMCアワード3冠）を用いたテレビ番組「無意味良品」をBSフジを制作するなど、マルチユースに堪えるデジタル時代に対応した良質なコンテンツの制作をすすめています。このように異業種の中小企業が連携してコンテンツビジネスを実践しているケースは他にあまり類を見ないと思ひ、ぜひ当組合として、以下のような意見を申し上げます。日本政府の次世代のコンテンツ振興政策決定に影響のあるデジタルコンテンツワーキンググループの皆様はこの意見を参考にさせていただきたいと願います。</p> <p>1) 育成すべきは技術者（クリエイター）ではなく編集者（プロデューサー）である。なによりもデジタルコンテンツ振興策のかなめには人材育成が上げられるが、気をつけなければならないのは、コンテンツの生まれるクリエイションの現場は生身の人間対人間のやりとりである。原初的なコンテンツである江戸時代の出版とて版元と筆者とのやりとりが第一である。刷り師を養成しても意味がない。デジタル化技術が進歩しているため目が向きがちだが、例えば「無意味良品」の生まれる現場ではフリープロデューサーとイラストレーターの出会いが重要であった。</p> <p>2) とりわけ素人が自己表現できる「誰でもクリエイター時代」にはそれを見抜き育てる人がもっと重要になる。デジタル時代に厄介なのは、安価になったパソコン・インターネットツールをつかい簡単に自己表現ができるようになったことである。家庭用ビデオやケータイカメラにブログや自費出版の仕組みは、大量に「クリエイター」を排出することとなった。かつては技術的にも難しく敷居の高かった映画や音楽それから文学においてさえ多くの人に見せるのは極めて簡単になった。かつては出版社の編集者などがじっくりと育てていた作家もいとも簡単に出現されるようになった。社会が自覚的ではなかったけれども彼ら編集者がプロデューサーとしてクリエイターを育成（インキュベーション）してきたのではないか。いまもとめられているのはだからむしろクリエイターではない。質の高いクリエイションを理解する質の高いプロデューサーではないか。</p> <p>3) プロデューサーの一番の才能は作る力ではなく評価する力である。コンテンツの原初的なカタチは出版だと思う。音楽でも映画でも演劇でも構わないのだが、編集者をモデルにするのはデジタル化技術の進んだ今も有効である。デジタル化する前にクリエイターの良さを引き出しそれを評価し無から有を生み出すそういった共同作業がコンテンツ制作の現場には必ず必要である。センスがなければそれを良いとも思わずクリエイターの自己表現でおわり多くの人認めるような良質なコンテンツに育て上げることにもならない。現在の大手出版社・放送局・大手レコード会社等で本当に編集者と言える人材が少なくなっているのではないか。</p> <p>4) プロデューサーは経営者であり、それは現場で鍛えられる。クリエイターに自己実現以上の活躍の場を提供しそこに資金の循環ができるようにするということは一種の経営（マネジメント）でもある。しかもそれは大企業のような組織の論理では通用しない現場である。経営トップがセンスがいかどうかだけで決まってしまう。高度な知識は役に立たない。MBAが大企業はともかく中小企業では無効のように本当のマネジメント能力は学校では育たず、適材が現場に投入されれば育つものである。かつての撮影所やテレビ局にはそういう「場」があったと想像される。DCUは異業種の経営者がそろい各ジャンルの現場を見てきたため特にこのことは実感している。</p> <p>5) 優秀な人材は優秀な人材のところに集まる。日本で歴史的な画期となるようなマンガやアニメや映画を作り出した作家・監督はあたり前のことだが自らのキャリアは受けてきた教育によって形成したものではない。必ず先行するクリエイターの影響を受けあるいはそのチームに下積みとして接していた経験がある。これはビジネス一般と同じであるが標準化したノウハウを習得して資格などを取るのと実際のビジネスを多様に展開することは全く違う。優秀な人材は自らの嗅覚で優秀な人を探し出す。優秀なクリエイターは異質なものと刺激を求める。適材適所は自然となされるものである。</p> <p>6) 技術やノウハウ（見えない知的財産）でなく異質なジャンルの交流の「場」（見えない人的ネットワーク資産）に投資すべき。こうやってみると一番重要な投資は、同じ見えない資産ではあるが技術開発やノウハウによる人材育成ではなく、全く異質なジャンルのクリエイターやプロデューサーの交流にされるべきであることが見えてくる。そのためDCUでは今後業界を超えた人材交流の「場」をささやかながらこしらえていこうと考えている。いまどのようなタイプのクリエイターが生まれつつあるのか。デジタルコンテンツとしてプロデュースするにはどうすればいいのか。現場でコラボレーションはどう行なわれているか。こういったことをDCUのメンバーが連続講座をもつことを考えている。あるいは施設があればその運営受託もできるのではないかと企画中である。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
62	2 - 3 人材育成	PROJECT TEAM DoGA		<p>CGアニメの人材育成について 自己紹介大阪在住のDoGAの鎌田優と申します。 デジタルコンテンツ・ワーキングに関する意見が募集されているとの話を本日知り、✓切が本日中とのことで、✓切の1時間前に書き始めました。以下、乱文失礼します。 当方、17年前から「CGアニメコンテスト」を主催したり、大阪市、大阪府とともに、関西でCGアニメを制作する「デジタルときわ荘計画」を行うなど、関西のデジタルコンテンツ産業（CGアニメ）の振興に尽力しております。</p> <p>次世代のアニメ界について釈迦に説法になりますが、アニメやCGが日本の有力な輸出産業と言われる反面、アニメ界の次世代の育成については、悲慘な状況と言えます。動画1枚200円の現状では、その作業のほとんどが周辺アジア諸国へ流れ、国内で動画を描いている若い人材がほとんどいなくなっています。大学のアニメ研で日夜アニメ制作に励んでいる学生に聞いても、"アニメ業界だけは就職したくない"と言う始末です。また、アニメの専門学校は、優秀なクリエイターが集う場所ではなく、進学もできない、就職もできない子が、親の体裁上の理由でつまこまれているというケースが多く見られます。講師に行き課題を出すと、生徒達は"私は何をすればいいのですか？"といったクリエイターにあるまじき質問をしてきます。</p> <p>私は、東京国際アニメフェアや、大阪・アジアアートフェスティバル等の審査に参加させて頂きました。その経験から言えば、このような国内の状況に対して、韓国、カナダ、フランスといった国策としてアニメを振興している国の若い世代の応募作は、どれも"自分は国の未来を担う最先端のクリエイターである"といった自負とプライドと意欲を持って作品を制作しているのを感じます。</p> <p>今、日本のアニメは追い上げられているという認識が一般的ですが、次世代の人材面では日本は遙かに後進国かと存じます。商業アニメも、数年で逆転されるばかりか、逆転した後、こんどはそれを挽回するのは、容易ではないでしょう。</p> <p>パーソナルCGアニメについて 従来のセルアニメが今後苦戦することが予想される中、これから伸びる要素が高いアニメとしては、CGアニメがあるかと存じます。特に当方は、パーソナルCGアニメ、つまりPCを用いて、一人ないしは数人で制作する新しいデジタル映像コンテンツを専門としております。今後、TVや映画だけでなく、インターネットや携帯電話での動画配信が伸びることが予想されるなか、短編であり、作家の個性が全面に出るパーソナルCGアニメは、注目に値するジャンルかと存じます。ただ、本日は時間がありませんので、パーソナルCGアニメの現状と今後の可能性については、またの機会に譲りたいと存じます。</p> <p>人材育成策 これから、デジタル映像系コンテンツで、日本が世界をリードして行くためには、一にも二にも、人材育成が重要かと存じます。単純明快な人材育成策としましては、裾野を広げる、つまりより多くの方々が、より若いうち（理想的には小学生）から、デジタル映像制作に慣れ親しむことが有効かと存じます。</p> <p>しかしながら、現在のCGアニメ制作環境、例えばLightwave3DやMAXなどは、マニュアルの厚さが5cmを越え、専門用語で埋め尽くされています。また、価格も30万円近くになっており、手軽な入門環境とは到底いえません。そこで、当方では、今日の事態を予測し、10年近く前から、CGアニメの易しい入門環境について、研究開発してきました。それが、「DOGA-Eシリーズ」です。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
62	2 - 3 人材育成	PROJECT TEAM DoGA		<p>DOGA-Eシリーズ 「DOGA-Eシリーズ」は、E1,E2,E3...と複数のプログラムから構成され、易しいところから、少しずつ段階的にCGアニメ制作が習得できるようになっています。(E3は現在開発中) また、教育機関の授業で使うことを想定しており、目安としては、E1が小学生向け、E2が中学生向け、E3が高校生向けです。そして、例えばE1では、45分、1回の授業で、操作の習得から作品の完成まで完結できるようにしています。そのために、徹底的にインターフェイスをシンプルにして、マニュアルを読まなくても、15分以内に一通り使えるように配慮しています。そして、当方ではデジタルコンテンツ産業の人材育成に貢献するため、本システムを教育機関に対して、全て無償で頒布しております。昨年からは頒布を始め、現在、全国300校以上で導入されており、大変好評です。また、文科省と経産省の共同管轄団体であるコンピュータ教育開発センター(CEC)の方でも、教材としてご利用頂いております。 Eシリーズの頒布元 <a href="http://doga.jp/2005/education/">http://doga.jp/2005/education/</a> CECの本ソフトを用いた授業 <a href="http://www.cec.or.jp/e2a/sangyou/j/cg/">http://www.cec.or.jp/e2a/sangyou/j/cg/</a></p> <p>無償頒布の問題点 しかしながら、当方は弱小な団体ということもあり、本システムを無償で頒布しても収入にならないことから、多額の費用をかけて宣伝告知することができません。また、営業マンを全国の学校に派遣することもできません。折角開発し、無償頒布したところで、そのシステムの存在を先生方に伝える方法がありません。上記導入された300校は、基本的に先生方の口コミで広まったものです。また、教育委員会からの頒布もお願いしてみたのですが、"産業振興は管轄が異なる"、"寄付してもらったシステムを学校に頒布したという前例がない"、"学校のPCにインストールするソフトの見直しは、4年に一度しか行ってない"といった理由で、対応して頂けませんでした。それに、小中学校の管理は市町村単位で行っておりますが、当方から全国の市町村の教育委員会に一つ一つお願いしていくことは無理があります。</p> <p>お願い 先日、私の息子(小学校2年)の授業参観に行きましたところ、小学校の廊下にEシリーズで作画されたCGがたくさん張り出されておりました。多くの子供達が、小学生のころからCGアニメ制作を日常的に行うようになれば、5年後、10年後、優秀な人材が大量に出てくることは間違いなく存じます。そうなれば、日本は、デジタルコンテンツ産業で、世界を圧倒することも夢ではありません。当方としましては、今後も本システムを教育機関に対して、無償で頒布していきたいと存じます。場合によっては、官庁に対して本システムを提供しますので、全国の教育機関に自由に配って頂けないものでしょうか。 ご検討頂ければ幸いです。 また当方は、本システムの開発と頒布以外にも、様々な取り組みを行っております。もし、興味ございましたらご連絡ください。</p>
63	3 ビジネス大国 に向けた課題 (総論)			<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】 現在の有力コンテンツホルダーは「権利行使」と称して配信事業等の新しい流通を阻害し、所有コンテンツの有効利用を怠っている。そればかりか、当初から流通の方法として想定していた手段(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し続ける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るのであれば、第三者でもコンテンツ流通に関わる道を開く強制許諾制度などを検討すべきである。極端な話、今までに発表されたコンテンツ全てが流通可能となるような環境を整えられるような法整備が必要であろう。 第三者がコンテンツ流通に関わるようになれば、それは正規の流通である以上正規の対価が発生するのは間違いなく(エンドユーザーが流通に関わる場合も考えられるが、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 を前提に考慮すべきであろう)。よって、コンテンツ流通が活発にな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経てユーザーの支持を競うという流れを国が支援するよう望まれる。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
64	3 ビジネス大 国に向けた課題 (総論)	財団法人 デジタル コンテン ツ協会		<p>(3) 消費者 - 著作権者 - 創作者がいずれも勝者となる関係の構築</p> <p>デジタルコンテンツは、複製や加工の容易性故に著作権侵害にさらされる危険性が高く、これをおそれる権利者は、これまで、侵害被害を想定した価格付け、複製の機会を最小限におさえた利用許諾、あるいは、複製を不可能とするための技術的措置に腐心してきた。しかし、いずれの産業分野であれ、消費者の需要を喚起するには価格と利用態様の設定が消費者にとって合理的なものでなければならず、デジタルコンテンツもその例外ではない。その証左として、音楽ビジネスにおいて、1曲300円、記録媒体への複製不可といった内容の音楽配信ビジネスあるいはコピーを制限するCDの発売が消費者に好意的に受け入れられることはなかったが、アップル社iTMSをはじめとする1曲200円前後、複数回コピー可というビジネスモデルはこれが投下されるや否や市場を席卷している。ここ数年の著作権法改正により著作権は強化されたが、権利者には強化された権利をすべて行使しなければならないとする理由はない。デジタル携帯端末向け音楽ビジネスの成功は、権利を行使して消費を縮小させるのは得策ではなく、むしろ、通常の消費者に対しては柔軟な契約により権利行使を控え消費者の合理的利用態様を保証する方がビジネスは拡張し、結果として消費者 - 著作権者 - 創作者がいずれも勝者となる関係 (Win - Win) に至ることを示した。コンテンツ産業は、多種多様なデジタルコンテンツ分野において、Win-Win関係を構築するためのビジネスモデル及び契約内容のあり方を考案すべきである。</p>
64	3 - 1 国際展開	財団法人 デジタル コンテン ツ協会		<p>(7) 海外市場への積極的展開をはかる</p> <p>1) 海外における著名なコンテストへの入賞者を育成する</p> <p>わが国コンテンツが海外市場を獲得するには、わが国クリエイター及びプロデューサーに対する国際的評価を高めることが有効である。たとえば、CG業界で有望な人材を探す企業は、皆、世界最大かつ最も権威のあるCG技術の祭典「SIGGRAPH」に集まってくる。したがって、SIGGRAPHで入賞することは、世界の注目を集め、その後のビジネスに向けての大きなチャンスを得ることに直結する。しかし、才能のあるクリエイター及びプロデューサーであっても、日本人がSIGGRAPH等で入賞し、世界ビジネスへの突破口を開くのは容易なことではない。経済産業省と当協会が実施したSIGGRAPHセミナーにおける参加者アンケートによれば、応募の際ネックになっているのは、「SIGGRAPH自体のレベルの高さ」、「英語力」、「傾向と対策が分からない」、「応募方法が分からない」、「応募にかかる経済的コスト」などであった。このことから、わが国がSIGGRAPHをはじめとする著名な国際コンテストの入賞者を輩出するには、入賞傾向や作品の質の分析、応募方法の紹介、応募にかかる経済的コストの軽減策を、官民をあげて実施することが緊要と思われる。</p> <p>2) 輸出対象国市場の基礎情報の集積</p> <p>わが国コンテンツ産業が海外展開に着手するには、その前提として、当該国の市場、表現規制、商慣習等に関する情報を確保する必要がある。たとえば、当該国の人口、経済状況、諸物価、技術環境等をはじめとする市場全般の調査は、これによりわが国産業が流通手段(テレビ、劇場、モバイル、ブロードバンド、パッケージ、あるいはそれらの組合せ等)、ターゲットの性別及び年齢層、価格付けといったビジネスモデルを決定するのに不可欠である。また、宗教上の表現制約や政府による表現規制、審査制度、逆に好まれる言語表現や映像表現などに関する情報を確保することで、作品の内容そのものが決まる(ローカリゼーション容易化)。さらに、進出先の著作権制度、商慣習、契約上の留意事項、法的トラブルの解決手段、信頼に足るビジネスパートナー候補等に関する情報を整備することで、ビジネスの安全性を確保することができる。そのほかにも、当該産業を監督する政府機関や産業団体等のリストアップ、進出を試みたわが国個別企業の経験則の蓄積も重要である。わが国は現在、日本製コンテンツの海外展開を施策として掲げ、官民を挙げた取り組みを立案実行中である。このうち、とりわけアジア各国は、距離的な近さとは裏腹にわが国が各種の情報を入手整理しにくい地域である。たとえば、中国における表現規制の内容、審査担当部局、協力関係を構築すべきビジネスパートナー候補などの情報は大いに不足しており、わが国コンテンツ企業は手探りで情報を集め、試行錯誤を繰り返しているというのが実情である。こうした問題の解決のため、海外(とくにアジア地域)情報に関するポータルサイトを早急に立ち上げ、進出を希望する者に情報を提供していくことが必要である。なお、情報内容の網羅性については、徐々にこれを拡張していくことが現実的である。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
65	3 - 1 国際展開	日本知的 財産協会		<p>05日知理第70号2005年11月15日内閣官房の財産戦略推進事務局御中 日本知的財産協会理事長久慈直登 デジタルコンテンツ・ワーキンググループにおける意見募集に関する件 拝啓 時下ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。さて、貴本部にて2005年11月15日を期限として実施されております「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における意見募集」につきまして、当協会意見を下記のとおり提出いたしますので、よろしくお取り計らい下さいますよう、お願い申し上げます。なお、当協会としても、これらの検討、実現に向けて、一層の協力、支援を行う所存であり、必要に応じて声をお掛けいただくようお願い申し上げます。</p> <p>敬具</p> <p style="text-align: center;">記</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をお願いしたい 2003年度のコンテンツ専門調査会発足時におけるコメントでも申し上げましたが、同ワーキンググループで扱われる「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おりますので、同調査会は、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議論を行う場であってはならず、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議論の場、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"を描く場であると理解しております。このことを十分に意識・認識した議論を進めていただきますよう要望いたします。その意味で、同ワーキンググループにおかれましては、従来とは異なるメンバー構成の下、今までと違う切り口で、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を主張されておりますので、当協会としてもその方向を支持いたします。</p>
66	3 - 2 著作権に関する課題			<p>デジタルコンテンツの利用に際し、私的録音録画補償金の金額が減少することを問題視する向きもあるが失当である。真の著作権者に対し、正当な著作権料が支払われるならば、私的録音録画補償金を集めるための団体は一切不要である。</p>
67	3 - 2 著作権に関する課題			<p>現行の著作権法の存在そのものが犯罪であると考えます。ありもしない価値による既得権益を擁護し、実際の作者を無視した金銭の流れを幫助し、健全な文化の育成を阻むことにより、「文化国家日本」の存続を著しく阻んでいるのが、現状の著作権法であることは明白であり、ただちに廃案とすべきと考えます。デジタルコンテンツにおける権利は、すべて受益者が原価を負担し、実際の作成者が利益を享受することが必要です。それらはすべて、極めて簡単、極めて単純に実現する方法があり、その有効性は確認済みです。今後の著作権のあり方については、こちらに記録されています。<a href="http://members.at.infoseek.co.jp/roikix/winy/">http://members.at.infoseek.co.jp/roikix/winy/</a>早急に、現実的な対応が必要であると考えます。</p>
68	3 - 2 著作権に関する課題			<p>違法ダウンロードでもなく、海賊版でもなく、レンタルでもなく、友達から借りたCDでもない、自分の稼いだお金で買った、大切なアーティストの大切な音楽。その音楽を、普通のコンポだけでなく、車の中でも、パソコンでも、歩きながらでも聴きたいと思えます。部屋に座って、2本のスピーカーの前に正座して聴くだけが音楽の正しい聴き方ではないはず。そしてお金を出して買ったCDを、自分がどこでどんなシチュエーションで聴こうが、自由のはず。先日、見送られたIPOD課金（MP3プレーヤーに関する課金）は、そのような自由な音楽を否定するものです。音楽ではなく、過剰な著作権保護そのものを商売にしている団体は、いずれはCDをパソコンで再生するのに別料金、外で歩きながら聴くのに別料金、電車で聴くのに別料金、車で聴くのに別料金、風呂で聴くのに別料金・・・などを求めていくのでは？と、半分本気で思えてきます。とにかく、IPOD課金（MP3プレーヤーに関する課金）には反対です。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
69	3 - 2 著作権に関する課題	勤務医		日本の音楽著作権を管理しているJASRACについては、著作権管理に関して一般常識の範囲を逸脱していると思えない使用料の取り立てが行われていました。複雑な使用料規程、そして、使用料を数百円以下の金額に見積もることも可能な場合であっても、規定内で最も多額になるように見積もった上で数百万の金額を請求するなどしているようです。現在、JASRACは問題について報道した出版社に対して訴訟を起こしています。しかし、この問題を以前から追っていた一般市民の目には、JASRACの認識はやはり傲慢であり、人を人と思わない行いを行ってきながら自覚がなく、権利の保護を名目に音楽文化を担う人たちを苦境に陥れているようにしか見えません。デジタルコンテンツの活性化については、こうした権利団体の方針の硬直性によって、権利者がやりたいと思うことが出来ないという面があるようです。いずれも「著作権保護のためならば、ユーザーがどんな被害を被ってもかまわない」とする、コンテンツ保持者の傲慢、奢りが生んだ問題だと思っています。著作権至上主義とも呼べるような、いびつな思想がコンテンツ産業を覆っているように見えます。
70	3 - 2 著作権に関する課題			<p>【JASRACの適正化が急がれる】</p> <p>JASRACの権利料徴収額が今後も増え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、発生する使用料の増えるからだ。しかしながら、問題は、その恩恵に与れるのがコンテンツの著作者であるかということ。『週刊ダイヤモンド』誌で指摘された幹部報酬・天下りの問題を放置したままでは、JASRACに権利を信託した著作者らへの権利料分配が目減りすることになる。JASRACは『週刊ダイヤモンド』誌に対し訴訟を提起したとの報道があるが、本来は著作者に分配されるべき使用料をこのような訴訟に費やすべきではなく、そうした指摘をJASRAC自身の適正化の糧とすべきであろう（なお、JASRACは己の行ないによって信頼を失墜させているに過ぎないのであり、報道のために「信頼が損なわれた」とするのは失当である）。</p> <p>JASRACの管理手数料を下げる事が出来れば、そのぶん権利者に配分できる。こうしたことも考えるべきである（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から、その辺りは透明性のある話し合いを経て決定していくべきであろう）。特に、天下りによる高額報酬の問題は解決させて管理手数料減に反映させることは絶対必要である。</p> <p>基本は、デジタル管理によって利用実態を正確に把握することである。現在のJASRACはこれすら覚束ない状態。もちろん分配にもその実態を正確に反映させる必要があるが、JASRACは包括許諾時の使用料配分の透明性を確保する措置を行っていない（JASRAC会員からの批判も噴出しているところである）。公の信頼を獲得するには、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に死蔵されている著作物については、アーティストの意向があれば流通可能となるようにすべきである（現状ではアーティストの意向にかかわらず、著作隣接権者が廃盤を決めれば全く流通しなくなる）。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>
71	3 - 2 著作権に関する課題	大学助教		<p>デジタルコンテンツも含めた政策のあり方について</p> <p>現在の文化庁における著作権行政は、技術に対する理解が乏しく保護（あるいは既存文化支援）に偏重しており、新文化創造支援機能が乏しい点を非常に憂慮する。インターネットTV、インターネットラジオ、iTunesによるPodキャスト等、インターネット事業が多数行われており、国会における審議もインターネット放送によって生中継・蓄積視聴が可能であるという実態が現に存在し、政府インターネットTVも開始されたにもかかわらず、文化庁は「ウェブキャストは現在まだ実態も事業形態も明確ではないことから、本条約の対象とすることは時期尚早である。」と報告書に記載するなど、文化庁におけるコンテンツ行政は旧態依然としている。インターネット放送は新産業となる可能性を秘めており、日本文化を国際的に紹介する上でも非常に有用な手段になり得ると考えられる。そのためには、企業等が新規事業を始める段階から国際競争力を確保するための育成支援体制が必要ではないか。その際には、コンテンツとデジタル技術は不可分であり、一体として育成支援を考えられる政府部局が担当しなければ、各国で技術開発競争が進む中で、先導的地位を確立することは難しいと思われる。そして、支援の一貫としてのウェブキャスト（インターネット放送）に対する法制度を整えることが急務である。知的財産権は、知財高裁などで扱われるようになり、憲法にも盛り込むことが検討されるなど、その役割は極めて重要度が増している。いわゆるデジタルコンテンツに適用される部分には「著作権」が大きな部分を占めるが、日本がデジタルコンテンツの分野で先導的な地位を確立するには、新しい技術に即した著作権法制を検討する必要があり、そのためには現在の文化庁において著作権行政を担うのは困難であると言わざるをえない。</p>



## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
72	3 - 2 著作権に関する課題			エンドユーザーにも利用許諾を出せ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。中でも、従前はプロだけが携わっていたコンテンツ流通が、エンドユーザー自身によっても行ない得るといった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、ポッドキャストで楽曲をBGMに制作・配信する などである。現在、個人がレコードの音源等をネット配信することは不可能である。音楽著作権を管理している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り、またこれらの権利者団体は個人からの利用許諾を受け付けていないという事情がある。また、海外の楽曲の歌詞について、JASRACが許諾を出すことを怠っているという例もある。これらの事例に関して調査を実行し、改善していく必要がある。今後はエンドユーザーもまた流通の深く関わっていくことが予想される。その際に、正式な許諾が出せないような状態が続いてしまえば、無許諾で流通させる口実を与えかねない（もちろんこれは違法行為である）。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等管理団体の規程を改定させるよう国が働きかけることを望む。
73	3 - 2 著作権に関する課題	会社員		著作権があまりにも強大な権利になってしまっているのが、デジタルコンテンツの振興を妨げています。コンテンツホルダーの持つ権利は、許諾権ではなく、報酬請求権をベースに移行していく必要があるのではないのでしょうか。
74	3 - 2 著作権に関する課題	会社員		映画など多数の出演者がある場合に、全員の肖像権等の許可を得なければ、再販・再上映できないようです。これらの映像（名作）を再びみることができず、非常に残念です。著作権の保護、肖像権の保護も大事だと思いますが、そのためにコンテンツが二度と日の目を見ることがないというのは、国家的知的財産の損失につながります。どうかして見れるようにできないものなのでしょうか？
75	3 - 2 著作権に関する課題			著作権管理業者に関し、特定分野に於いて、その分野に占める割合が60%を占める管理事業者が生じた場合、寡占状態を解消するために分割を行うべきである。独占状態は、適格性を欠く状態であり、改善すべきである。
76	3 - 2 著作権に関する課題	その他		一見、世界に通用するコンテンツを生み出すための法整備の様だが実際には既存の元締め、例えば地主、が利益を独占する為、そして支配欲を満足する為のもののように見えません。インタ-ネットのM I D I 潰し、過去にも長年、気になっていた歌の曲名がわからなくて、歌詞を検索して見つけて、やっと分かった、インターネットの力に感激したことなどがありましたが、これも歌詞を掲載しているサイトを潰し回っているそうです。デジタル放送のコピーコントロール、自分の好きなシーンを編集して恒久的に保存する行為が、どう考えてもコンテンツの軽視、著作権を侵害しているとは思えません、海賊版の発生を挙げていますが、これもほんのごく一部の行為で、規制したいが為の詭弁のようにしか見えません、全体を規制する理由までにはならないと思いますし、規制という行為は結局、コンテンツを見たら捨てるということになります、イメージ的に使い捨てる物は軽視され易くなりますし、使い捨てる物には高性能な機器は必要がないから、安い機器しか売れなくなって、関係する産業が衰退すると思えます、そしてなにより、楽しめません。
77	3 - 2 著作権に関する課題	弁理士	佐成重範	2. デジタルコンテンツと非デジタルコンテンツの相互転換と融合の促進： 非デジタルコンテンツ（アナログコンテンツとライブコンテンツ）のデジタルコンテンツ化と、デジタルコンテンツの非デジタルコンテンツ化（例えば米国で、わが国アニメの俳優映画化・ライブ演劇化）が併進し、また、演劇にデジタルコンテンツ映像が複合効果を挙げるように、両者が融合してコンテンツを向上させる。「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」による「コンテンツの定義」が、デジタルコンテンツと非デジタルコンテンツの双方を含むことも、相互転換と融合による「新領域」を示唆すると解する。 その展開によるデジタルコンテンツ振興のため、法的安定が必要である。例えば、「電車男」的匿名多数著作者小説の演劇化経由デジタルコンテンツ化、オタク少女アニメの演劇化等の場合において、原著作権・翻案権・上映権・頒布権等の関連権利者の利益配分との法的安全（権利侵害の免責）を、デジタルコンテンツ振興の前提として、早急に知財法制を確立し、国民全体に明示されたい。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
77	3 - 2 著作権に関する課題	弁理士	佐成重範	<p>3. デジタルコンテンツの複製権制限（デジタルコンテンツ流通の法的基盤）の早期確立：デジタルコンテンツ流通の法的安全性の見地から、「文化審議会著作権分科会法制問題小委員会デジタル対応ワ - キングチ - ムの検討結果報告」（2005-9-8公表）のうち、「2. 機器利用時・通信過程における一時的固定」（4）複製権を及ぼすべきでない範囲」について、次のように要望する。「現時点では緊急に立法措置を行うべきとの結論には至らなかった」を、「緊急に立法措置を講ずべきであるとの結論に至った」とされるよう要望する。</p> <p>（理由）3-1 デジタルコンテンツ（デジタル著作物）の流通ビジネスが、国民の広範な年齢層を含んで、発受信双方向に発展しつつある現在、「複製権侵害の有無の法的予測可能性を高め、萎縮的效果を防止することにより、権利者や利用者が安心して著作物を流通・利用できる法制度」を構築することは、緊急の課題である。「技術動向を見極める必要」は延引の理由にならない。「複製権を及ぼすことが適当でない行為」（権利制限の許容性を有する場合）として、「一時的固定に関する権利制限を行ったとしても、権利者がこの制限により販売機会を失うなど、権利者に現実的な経済的不利益を与えることが想定されない場合」を法定し、内閣知財推進本部の知財推進計画05の「コンテンツ振興計画」に即応することが適切と考える。知財教育として、中等教育に至るまで「著作権法」の条文教育が浸透しつつある現在、著作権法の文言上、一時的固定のうちに複製に該当するものがあり得るとされていることは、「萎縮的效果」が著しいと予測されるので、権利制限許容の場合を明示する法文の整備は緊要である。</p> <p>3-2 上記許容性の存在の技術的判断基準としては、「著作物利用の技術的過程において生じる一時的固定であること」、「著作物の本来の利用に伴い行為主体の意思に基づかずに付随的・不可避的になされる一時的固定であること」、「合理的な時間の範囲内の一時的固定であること」のいずれか（全部ではなく）への該当性（さらには「デジタルコンテンツの伝達過程における蓄積」等の例示）が示されることによって、技術動向に追随しつつ、適法を確認してデジタルコンテンツの流通をなし得る。従って、法的安定性・明確性を欠く現行条文は、デジタルコンテンツ流通促進のため、速やかに改めることが妥当である。</p> <p>3-3 知財推進計画05は、「デジタル化時代に対応した権利制限について方向を得る」として、「通信過程の効率化を目的とする複製、機器内で不可避的に生ずる一時的蓄積（複製）に関する権利制限の拡大について検討し、2005年中に結論を得る」（p.96）としており、今次検討結果の「平成19（2007）年を目途に結論を得るべきものとした」という経過報告は、知財推進計画05のタイミングに整合しない。</p> <p>4. デジタルコンテンツのファイル交換システムの変化への即応：文化審議会著作権分科会国際小委員会中間報告書（2005-9-8）は、「デジタル化に伴う著作権の課題への対応のあり方」の「2-(3) - ウ：ファイル交換による間接的侵害に関する議論の動向」において、「ファイル交換システムの変化に伴い、わが国においても新たな形態の間接的な侵害に関する責任論に関心が集まっている。」と結んでいるが、これを、「集まっているが、現実にデジタルコンテンツビジネスが直面している極めて重大な課題であると共に、グローバルに実体法・訴訟法の関連が及んでいるから、緊急に具体的な対応措置を示す必要がある」と改められたい。（理由）ファイル交換システム、特に非中央型ファイル交換システムは、コンテンツ流通の先端的システムとして寄与し得る反面、著作権の間接的侵害の刑事責任が問われる等、知財推進計画05（p.93）の「コンテンツ流通のためのシステム整備を行う上で、緊急の課題である。また、知財推進計画05（p.96）」（コンテンツ）デジタル化時代に対応した権利制限についての方向を、2005年中に結論を得る」（ここではファイル交換システムに直接言及するに至っていないが）との関連からも、本年度中に方向性を結論づけることが望まれる。</p> <p>5. 他国のフォークロア（伝承的文化財）のデジタルコンテンツ化における配慮：文化審議会著作権分科会国際小委員会中間報告書（2005-9-8）は、その1. 「フォークロアの保護への対応のあり方」において、フォークロアを、「ある社会の構成員が共有する文化的資産である伝承の文化的表現」と定義している。伝承的文化財が、わが国の「知的財産推進計画」が対象とする「コンテンツ」に含まれることは明らかである。知財推進計画05は、内政計画を主体とするので、「わが国の伝承的文化財」をコンテンツとして保護・活用することを計画しているが、伝承的文化財は、先進国・途上国・後進国の別なく存在し、少なくとも地域的に保護・活用されている。内外の伝承的文化財の商業化において、そのデジタルコンテンツ化が予想されるが「伝承者に対価を与える必要性」、「伝承的文化財の尊厳を保護する必要性」を、WIPOの動向に即応しつつ配慮すべきである。（以上）</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
78	3 - 2 著作権に関する課題	弁護士		1 禁止権から報酬請求権へ デジタルコンテンツの利活用を図るためには、デジタルコンテンツに特定の利害関係を有している者に与えられる権利を禁止権から報酬請求権に移行することが望まれます。なぜならば、禁止権を有する利害関係者全てから許諾を得るといのは過大なコストと時間がかかる上に、IT革命の恩恵を消費者に与えることを望まない守旧派的なコンテンツホルダーは合理的なライセンス料を提示してもそのデジタルコンテンツの利活用を許諾しない傾向が明確にあるからです。日本が各種国際条約に反することなく法改正により報酬請求権化できるものとしては、・同一コンテンツ同時再生型のインターネットラジオ/テレビ・歌詞のネット上へのアップロード・歌詞の翻訳および翻訳された歌詞のネット上へのアップロード・書籍等の内容を組み入れたデータベースの作成および公衆への提供ポッドキャスト等のダウンロード型の音楽配信サービスについては、国際条約上報酬請求権化できないとの見解が有力です。ただし、そのような条約自体、現代のようなIT革命が進化した社会を想定したものではありませんので、ダウンロード型の音楽配信サービス等を報酬請求権化できるように国際条約の改廃を加盟国に働きかけることはとても有意義です。(なお、情報の流通が、CD等のパッケージによる時代から、インターネットなどのオンラインによる時代へと移行した場合、特定のコンテンツについての送信可能化を報酬請求権化するか強制許諾制度を設けるかしないと、日本在住者のみ特定の情報から疎外される危険が生じます。)
79	3 - 2 著作権に関する課題	大学助教		デジタル時代に対応した著作権制度のあり方について デジタルコンテンツは、記録メディアのような「有体物」と容易に分離して流通させることが可能であり、その流通コストは極めて低い。従来の著作物は、著作者が生み出した著作物を流通させるため、出版社・レコード会社のような「流通業者」が投資リスクをとってコンテンツを流通させる代わりに、一定の利益を得られるよう著作権で保護していたものであるが、現在はデジタルコンテンツに関しては流通コストが極端に下がったために、むしろ「DRM(デジタル著作権管理)」のような仕組みで、自由に流通できないよう制限することで、「既存の流通業者」を保護する一方、消費者や著作者の利益に対する手当は十分になされてこなかったという問題がある。しかしながら、コンテンツは「広く流通」ことによって、消費者の間で話題となり、相乗効果的に広がるという性質がある。「コンテンツの流通を制限する方向での検討」は、このような性質に反するものであり、デジタルコンテンツの振興を考える上では適当ではない。デジタルコンテンツの振興にあたっては、「自由な流通」と「著作者の権利」をバランスさせることが重要であるが、「著作権保護の強化=既存の流通業者の保護」になりやすい。むしろ、振興にあたっては、新規事業者からのアイデアを取り込むことが可能な政策を行っていくべきである。
80	3 - 2 著作権に関する課題	会社員		個人がインターネット上で既存のデジタルコンテンツを扱おうとした場合、その権利処理が非常に煩雑であったり、そもそもそういった契約のシステムすら存在しない場合があります。(例: Podcastingにおける既存の楽曲の使用等)旧態依然の著作権管理事業者が淘汰されるような、事業者間の健全な競争を催す施策を御検討いただきたいと思います。
81	3 - 2 著作権に関する課題	派遣社員		従来、著作権侵害の問題は、一般人によるプロ作家や出版業者に対する侵害という構図を前提に語られてきた。いわゆる海賊版の問題も、録音・録画機材や複写・印刷機等の高性能・低価格化につれて顕著になってはきたものの、いずれにしても、侵害されるのはプロ・業者の側という視点に変わりはない。ところが近年のデジタル機器とブロードバンド環境の普及に伴って、事態に変化が現れ始めた。一般人が情報を受け取り、加工を施すことが容易になったために、従来型の一般人による著作権侵害もより一層顕著になったが、これとは逆に、プロ・業者による一般人に対する侵害の問題が新たに浮上してきた。素人や零細個人業者がホームページやインターネット掲示板などで手軽に作品を発表できるようになった反面、その作品が著作権侵害を受けるリスクも高まってきたのである。この問題の典型的なケースとして、今年インターネット内外やマスコミを騒がせた「のまねコ問題」を挙げることができる。これは、インターネット掲示板などを中心に親しまれてきたアスキーアートによる猫に類似したキャラクターを、大手レコード会社が販売戦略の一環として用いたところまでは良かったが、そのパリエーションに自社の著作権表示を付け、更に商標登録出願を行ったことが猛烈な批判を浴びたケースであるが、図らずもこの事件により著作権関連の現行法及び商標法でカバーしきれない問題点がいくつか浮かび上がってきた。以下にその問題について考察してみたい。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
81	3 - 2 著作権に関する課題	派遣社員		<p>1. このレコード会社の行為が多くの人々の目に明らかなひょう窃と映ったにも関わらず、問題のキャラクターの作者が不詳であるために、訴訟等の対抗策を採ることができなかった。</p> <p>2. また、作者が判明しているケースであったとしても、それを解決する手段が訴訟以外にないという現状は、幼児のいたずら描きでさえ無届で保護されるという我が国の著作権法の趣旨と理念から著しく乖離していると言わざるをえない。現実の問題として、普通の人々は一枚の猫の絵のためにいちいち裁判を起こしてなどいられないのである。</p> <p>3. 作者不詳の著作物を使用する際の扱いについては、文化庁長官による裁定制度があるものの、実際にそれを行って裁定を待っている商用利用を企画する者にとっては商機を逸することになりかねず、一方、非商用利用の一般ユーザーにとっては手続の煩雑さや作者を探すための広告料、更には供託金の納付などは、過大な負担と言えよう。</p> <p>4. 商標法に関しては著作権法との連携は密でなく、著作権侵害は拒絶査定理由とならない。また、拒絶査定理由となる類似著作物の存在は、原則としてそれが商標の場合に限られ、商品そのものや、非商用の作品は含まれない。このため、被害者は登録を未然に防ぐことができず、これを解決するのめやはり訴訟という手段になってしまう。</p> <p>以上の点について解決の途を探してみるに、例えば、</p> <p>1. については、広く知れ渡り共有されている著作物に関しては、現在文化庁を中心に論議の進んでいる「フォークロア」の一種と見なすことも可能であると考え。いわば「現在進行形のフォークロア」という観点で保護を加える。あるいは、この類の著作物を使用する際には許可・届出等を必要とせず自由利用を認める。ただし、その原型のみならずパリエーションに対しても自己の著作権の主張を認めない等の制限を付する。このような対応はいかにアナーキーだとの意見もあるが、一般大衆の共有物としてのフォークアートは本来そのようなものであり、あるべき姿に戻すに過ぎない。実効性を持たせためには、違反者に対する措置として、第三者による文化庁に対する通報制度等を設ける必要もあるだろう。実際の運営と適用にあたって困難が伴うことは予測できるが、要は関係省庁が苦情受け入れ窓口となり、その経緯と結果を公的に証明できる形で保存・公開することで、本来の権利者が侵害者によって訴追を受けるというような不条理に対する抑止力となることが期待できれば良いと考える。</p> <p>2. に関しては、現に解決策が存在する以上新たな対策を立てることは難しいが、損害賠償等を求めないのであれば1. を援用する形で何らかの対策が望まれる。</p> <p>3. については手続の簡素化、公的機関に掲載する公告料の無料化などが急務と思われるが、問題は供託金であろう。営利使用の場合は、一般マスコミやその著作物の作者を探すにふさわしいと思われる媒体への広告の義務化を条件に、公告・広告掲載期間の短縮等も含めたスピード化を図り、供託金は納付させることとする、一方、非営利使用の場合は審査は通常の手続で行い、供託金は無料とする、などの方策がとれないものか。</p> <p>4. については、著作権侵害の事実が1. 2. の手順により公的に証明された場合、または3. の裁定待ちの期間は出願を認めない等の対応が考えられる。登録の取消についてはみだりに行うべきでないが、周知期間が短く、現時点では抜け穴を塞ぐことが難しい早期審理制度を受けた登録商標については取消もあり得るといった対応が望まれる。また、意匠に関しても同様の措置を採るべきであろう。以上、デジタル機器の普及とITインフラの整備が進むにつれて浮かび上がってきた問題点に別の方向から光を当ててみたが、著作権の難しさは、それが一方では利権の問題であり、一方では文化の問題であるという2つの面を持っていることである。従来グレーゾーンとして相互間の紳士協定の下に保たれてきた平穏が崩れてしまった今、打開策はなかなか見えてこないものの、魅力あるコンテンツを提供することが利益を得るための王道であるのは言うまでもない。そして、そのためにはクリエイターが安心して腕を奮える環境が必要なのであり、その揺りかごとなるべき一般大衆レベルの創作物を保護し、彼らなりの口コミの情報伝達的手段に対してはいたずらに制限を加えることのないよう図る方向に進むのが、結局はいちばんの近道ではないだろうか。</p>
82	3 - 2 著作権に関する課題	会社員		<p>デジタルコンテンツの振興において、現在最も大きな障害が権利処理にあることは衆目が一致するところです。著作権管理事業者が複数存在し、競争しあうことは大変結構なことであり、今後も推進する必要があると思いますが、現在は一部の管理事業者の寡占状態にあり、あまり状況が変る気配はありません。これには、使用許諾を得る為の窓口が分散することより、利用者にとって手続きが煩雑になることを警戒していると言う理由もあるのかもしれませんが。一つのコンテンツに関する全ての権利許諾をワンストップで行える、情報集約機能を備えた機構が必要であると考えます。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
83	3 - 2 著作権に関する課題	会社員		iPodや、ポータブルムービープレイヤー等、デジタルコンテンツを活用するデバイスが登場しているが、フェアユース規定が存在しないばかりに、その周囲に発生するマーケットが他国と比較すると活性化していないように思えます。まず、個人の公正な利用の範囲をフェアユースとしてきちんと定めることこそが、デジタルコンテンツマーケットを拡大する基礎となるのではないのでしょうか。
84	3 - 2 著作権に関する課題	大学助教 授		デジタルコンテンツの著作権者の証明制度についてデジタルコンテンツは、複製（コピー）が容易である一方、その著作権者が不明確になりやすいという問題もある。現在の著作権の無登録方式は、出版等が容易ではなかった時代のものであり、個人が容易にコンテンツを公表できる現在においては、原始著作権者を明確にする方式が必要ではないか。そのために国際的に協調できる著作権登録方式を提案していくべきであるとする。デジタルアーカイブについてデジタルコンテンツは「データ」だけの存在であり、従来のコンテンツである書籍やフィルムに比べて、容易に失われやすい。デジタルアーカイブについて、文化が失われることがないよう、著作権法に対して制限を行い、政府等の機関によってアーカイブを可能にする法制度を考える必要がある。
85	3 - 2 著作権に関する課題			【音楽配信について】 配信楽曲のラインナップ：iTMS・Mora等で曲揃えの問題が発生しているiTunesMusicStoreに対するソニーミュージックのように、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対策をとる必要がある。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ろう（たとえば欧米において同仕様のサービスへ提供された音源と同一のものについて、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）。特に、廃盤等の事情で現在流通していないコンテンツを、配信などの低コストな手段で流通に載せていくことが望まれる（こうした場合に限り強制許諾を認めることも可能ではないか。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ある 強制許諾下の第三者の配信を嫌うコンテンツホルダーであれば、所有コンテンツを自身で流通させるよう促すことにもなる）。
86	3 - 2 著作権に関する課題	弁護士		2 私的領域での利活用の保護 IT革命の成果として、デジタル化されたコンテンツ（ユーザーがデジタル化した場合を含む。）を様々に加工または転送したりしてユーザーがそのライフスタイルや美的感覚に合わせてこれを活用することが技術的には容易になりました。しかし、そのようなエンドユーザーによるコンテンツの利活用を可能又は容易にする機器又はサービスを公衆に提供することについては、そのような機器等の提供者をコンテンツの利用主体と擬制することによりこれを違法とする裁判例が続出しています（ex.録画ネット事件、選撮見録事件）。しかし、一般のユーザーはそのような機器等を自ら開発し運営することは困難なので、そのような機器等を業者が提供できないとすると、エンドユーザーはIT革命の恩恵を享受できないこととなります。つきましては、エンドユーザーによるコンテンツの適法な利活用を可能又は容易にする機器又はサービスの好手への提供者をコンテンツの利用主体と擬制してこれを違法とすることができないような法改正が望まれます。また、私的使用目的でのコンテンツの改変が著作物の同一性保持権侵害となるかについては学説上争いがありますが、改変されたコンテンツが改変を行った人の私的領域内にとどまる限りにおいては、当該コンテンツに係る著作権者の名誉・声望等の人格的価値が害されることはないので、私的使用目的でのコンテンツの改変については同一性保持権侵害に該当しないということを明文で規定して頂ければ幸いです。
87	3 - 2 著作権に関する課題	32		【私的領域での公正使用をユーザーの権利として確定する】 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。たとえば「コピーコントロールCD」「レーベルゲートCD」「セキュアCD」「DualDisc」などは、CD規格から逸脱した技術を使っているために、CD再生機すべてに対する再生保証を拒否している（再生機メーカーはCD規格外のメディアの再生をはっきりと拒否しており、音楽ソフトメーカーも再生できなかった場合の対処を拒否する免責事項をパッケージに表示している）。こうした、消費者保護の観点から非常に問題のある事態は一国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にもかかわらず、多くのレコード会社は再生保証の無い規格外不良品を頒布し続けているのが現状である。 エンドユーザーが正当な対価を支払って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、こうした使用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。

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
88	3 - 2 著作権に関する課題			私的録音・録画補償金制度は廃止するべきである。「文化審議会著作権分科会法制問題小委員会審議の経過」に対する意見募集についての案内中に下記の表記がある。なお、本意見募集の趣旨は、本小委員会における検討を行う際に有益な意見を求めることにあり、個別の論点に係る賛否の数を問うものではありません。したがって、いただいた御意見については、原則としてそのまま本小委員会に付し、個別の項目に係る意見提出数の集計・公表は特段いたしません。にもかかわらず、先日中間経過を公表したのは、文化庁が特定の意図をもって行ったと解するのが妥当であろう。デジタルコンテンツの利用を促進するために、現行の権利者サイドに阿る文化庁の意識を改革する必要があると考える。
89	3 - 2 著作権に関する課題			私的録音録画補償金制度は既に破綻しており、廃止するべきである。また、補償金の返還規定が有名無実となっているのも早急に改善するべきである。
90	3 - 2 著作権に関する課題			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利用の権利をコンテンツを入手するエンドユーザーは、基本的に、自由な態様で何度も繰り返してコンテンツを楽しむことを前提として対価を支払うものである。特に、私的領域においては複製もそうした目的で行なわれている場合が多い(すなわち複製自体が目的なのではない)。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利用態様でもある。しかし経済の最小単位たる、同じ家庭内において同一のコンテンツが複数購入されることは一般に予想されず(よって2つ目以降の権利者利益を推定するには足らず、著作権法の保護を必ずしも受けるべきではないと考える)、私的複製のたびに権利者への利益還元を必要とす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、エンドユーザーはコンテンツ購入を抑制するばかりか(支払い総額を考えれば、購入よりもレンタルの方が合理的選択となる)、そのコンテンツからエンドユーザーが離れていくという事態に至りかねない。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、販売コンテンツは「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(よって、私的録音録画補償金は縮小または廃止をすべきである)。
91	3 - 2 著作権に関する課題	会社員		iPodやHDD、汎用メディア等から私的録音録画補償金を徴収すべき、といった議論があったようですが、これに反対します。そもそも、私的な録音や録画から一律に「補償金」を徴収し、本来払う必要のなかった人には返す、という制度自体が、すでに時代に合わないのではないかと考えます。私的録音録画補償金は廃止し、フェアユースを定めた上で、そこから外れる録音録画に関してはインターネット上の少額決済で個別に課金するという仕組みが必要と考えます。
92	3 - 2 著作権に関する課題	大学助教		私的録音補償金制度について 先の文化審議会著作権分科会法制問題小委員会において2007年をメドに存否も含めて検討することとされたが、そもそも著作権者(およびその委託をうけた者)のみが特別な利益を得られるとするのは、法的整合性を欠くため、私的録音補償金制度は廃止が望ましい。民法では、動産について所有権者にその自由な使用を認めている。一方、特別法である著作権法における著作権は準物権の性質を有し、所有権に制限を加える形となっている(貸与権・譲渡権、上映権、展示権)。その根拠は、制限されている行為が新たな経済的価値を産むためである。著作権法は、発生した経済的価値の一部を著作権者に帰すべきものとしている。しかるに、私的使用はそれが適法な範囲におさまっている限りにおいて、新たな経済価値を産み出すことはないはずであり、所有権の正当な行使である。したがって、「私的使用」そのものは著作権の及ぶところではなく、「私的使用」の通常の使用において発生する「私的使用のための複製」について、著作権者の複製権を制限している。著作権法は、著作権者が正当に受け取るべき利益を担保するものであって、著作権者の「遺失利益・機会利益」を保証するものでない。私人間の「遺失利益」は契約において発生するものであって、「遺失利益を受け取ることを著作権者の権利とすることは、不当な所得の移転ではないか。最高裁においても中古ゲーム販売における著作権者の遺失利益は否定されている。よって、私的録音録画補償金制度は根拠がないので廃止すべきである。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
93	3 - 2 著作権に関する課題	東京理科大学専門職大学院		<p>1. 新古書店、マンガ喫茶や図書館の動きを見ていると、著作権者の権利がないがしろにされているケースが多い。ビジネスや社会の変化に応じて、情報生産者と情報消費者のバランスを再考し、著作権法を改正すべきである。譲渡コントロール権よりも、報酬請求権が適切と考える。</p> <p>2. 全ての著作物に著作権を認める必要はない。著作者が登録したものについてのみ、著作権を発生させてはどうか。登録制度は、電子政府を活用して簡便なものとされたい。</p> <p>3. 私的録音録画補償金制度は廃止すべきである。廃止するまでの期間は、録音や録画を行わない購入者に対する返金制度を指定管理団体側のコストで設置すべきである。現在、返還請求手続は明確でなく、消費者側にコストがかかりすぎて実効できない。</p>
94	3 - 2 著作権に関する課題	財団法人デジタルコンテンツ協会		<p>(5) 多種多様な著作物の適法利用を促進するため現行裁定制度を見直す</p> <p>1) 「相当な努力」の重複の回避過去の映像作品や音楽作品の利用を望む場合に、著作権者の不明その他の理由により著作権者と連絡がつかず、結果として許諾を得られないケースが多々ある。こうした場合に著作物の適法な利用の道を開くために裁定制度が設けられているが、制度利用は極めて不活発である。「相当な努力」(新聞・雑誌上の広告その他)に多くの費用と時間を要することが制度利用の障害となっている。しかし、著作権者と連絡がつかない理由の多くは、著作権者が存命でない、あるいは、その者がすでに当該分野に関与していないケースがほとんどであることから、ひとたび「相当な努力」をして著作権者と連絡がつかなかった著作物について、その数年後に全く同じ「相当な努力」をしても著作権者が名乗り出る可能性は極めて低いものと言わざるを得ない。また、同じ著作物について何度も新聞・雑誌上の広告等を実施することは不経済である。こうした問題を解決するため、著作権者と連絡をとるためにひとたび相当な努力がなされた著作物については、これを記録し、それ以降の「相当な努力」を省略することができるよう著作権法第67条を見直すべきである。なお、制度設計にあたっては、最初に「相当な努力」をなした者のリードタイムを保護するための措置(一定期間経過)に留意すべきである。なお、著作権者不明の問題は、無方式を原則とし、かつ、保護期間が長期にわたる著作権では必然的に生じ得る。このため、この問題はわが国に限ったことではなく、米国においても孤児著作物(orphanworks)問題として同種の議論がなされているところである。わが国の制度設計において、米国における議論は大いに参考にすべきと思われる。</p> <p>2) 「相当な努力」に関するガイドラインの明示現行裁定制度における「相当な努力」とは、「新聞・雑誌上の広告その他」と解されているが、詳細な基準が明示されていないため、制度を利用したい者にとって不便である。また、一般に持分比率の高い者とは連絡がとりやすく、低い者とは連絡が取りにくい(たとえば、ある映像作品の主役級の俳優とは連絡がとりやすいが、エキストラとは連絡がとりにくいことを想像すれば理解することができる)が、現行の「相当な努力」は権利の内容にかかわらず画一的に適用されるため、一部の権利者を探すために本制度を利用したい者にとって負担感が大きい。問題の解決のためには、「相当な努力」をガイドライン化し、告示するべきと思われる。また、柔軟なガイドラインの策定にあたっては、権利の内容により「相当な努力」の内容及び程度に変化をもたせるなど合理的で柔軟な仕組みが望まれる。</p>
95	3 - 2 著作権に関する課題			<p>著作権の有効期間は、現行の著作者の死後50年から延長すべきではない。著作権は、著作者のためのものであり、金の亡者のためのものではない。</p>
96	3 - 2 著作権に関する課題	その他		<p>ことあるごとにDVDを買えばいい、と言う人がいますが、もちろん、とても気に入ったものはDVDを買いますが、それほどでもないものは、長時間記録でDVD一枚で済ませたいです、何枚も買って物を増やしたくないし、なにより、数千円もするものを次から次に買えるほどお金もないです、テレビゲームの趣味も、ゲームメーカーによる中古ゲーム撲滅運動によって、長年ひいきにしていた、なじみのゲームショップが潰れてしまいました、それが原因で、ゲーム雑誌や、テレビゲーム自体から疎遠になりました、私の場合、新作を買ってそれを売ってまた、新作を買うというサイクルでした。テレビゲームという趣味を事実上奪われて、今度は録画コレクションという趣味を奪われようとしています、ただ録画できました、だけではコレクションとはいえません、非常に危機感と、虚無感を今、感じています。制作者の制作意欲が減退する、とよく聞きますが、今の時点でも元締め、例えば地主、が利益をピンハネして、ごく一部の成功者だけが極端な収入を得て、その下の見えない著作活動をしている者が使い捨てされているように見え、説得力がないばかりか、文化の発展に寄与しているようにはとても思えません。著作者、ファンとも関係ないようなコンサルティングらしき人たちが何か意見などを書いています、元締め、例えば地主、の言い分ばかりに偏っていて、ファンをしては、はっきり言って違和感を感じます。いままでの事柄を見てきて強く感じるのは、著作権をあまりに神聖化しすぎているのではないかと、なぜこれだけをここまで、文化の発展や、ファンの存在を無視してまで特別扱いされなければいけないのか、それに元々、制作販売したものを丸ごとコピー、又は、一部だけを改変して、海賊販売するようなことを防ぐ為のものではなかったのか、文化の発展などの詭弁を盾にして、自己の利益を拡大する為のものにしか見え、憤りすら覚えます、私はこれ以上の著作権・著作隣接権の不当な権利拡大に反対したいです。以上は私個人の意見です、これで失礼します。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
97	3 - 2 著作権に関する課題	会社員		デジタルコンテンツの振興において、現在最も大きな障害が権利処理にあることは衆目が一致するところです。著作権管理事業者が複数存在し、競争しあうことは大変結構なことであり、今後も推進する必要があると思いますが、現在は一部の管理事業者の寡占状態にあり、あまり状況が変る気配はありません。ある寡占的な管理事業者（仮にAとします）の約款には、権利者が他の事業者に権利を移管した場合には、相当に長い期間事業者Aとは再契約できない、という条項があるそうです。これでは、発足間も無い事業者に権利を移管する人はいません。著作権管理事業者の寡占状態を解消し、健全な競争状態を生じせしめる、という強い意志のもと、適切な約款の審査と指導ができるよう、制度等を整備する必要があると考えます。
98	3 - 2 著作権に関する課題			<ul style="list-style-type: none"> <li>・著作権者以外の団体が一括して著作権を管理しているのは実情にそぐわない。インターネットの普及で海外のコンテンツも容易に利用できる時代である。それが、日本国内であるという理由だけで一括管理というのは納得がいかない。海外の楽曲の歌詞を日本のホームページに掲載したところ日本の団体から警告を受けた、との話もある。この仕組みでは海外の著作権者の許諾を得た上で歌詞を掲載したとしても、日本国内であるという理由だけで認められない、ということになるのではないかと。著作権とはそもそも何かということを考えれば明らかに違和感がある。</li> <li>・iPodなどの機器に私的録音補償金を課金することは、デジタルでの音楽購入の代金に著作権者への補償金が含まれていることを考えると、いわゆる二重取りになる。また、私的録音補償金を支払っているはずの機器でコピーすることができないような音源もある。これは私的録音の権利を阻害しているとはいえないだろうか？違法コピー撲滅に目を向けるあまり、適法ユーザーが不利益を被るようでは適切な対処とはいえない。</li> <li>・デジタルコンテンツは応用範囲も広く、有する権利の範囲で自由に利用できることが求められる。もちろん違法行為や権利の濫用はあってはならないが、デジタルコンテンツの更なる発展を考えるならば、いわれのない縛りを掛けるような団体は廃止も含めて大幅に見直すべきであるし、補償金は業界全体で足並みを揃え、納得できる形にしていけるべきだろう。</li> </ul>
99	3 - 2 著作権に関する課題	32		<p><b>【著作権処理の適正化と促進が望まれる】</b></p> <p>正確な個別徴収と個別配分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する必要がある（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>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）。</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）。このためには、各管理団体が管理著作物の情報公開を義務づける必要がある。こうしたシステムは、国の主導が無ければ実現できないものと思われる。</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）。話合いが付かない場合に裁定制度が利用できるよう道筋を付けたり、使用料規程に疑義のある利用者は権利者団体との話合いを可能にするなど、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、使用料に関する話合いは公開の場で行なわれることが望ましい。使用料の問題は商業利用する企業だけの問題ではなく、最終的にエンドユーザーにも支払い対価として反映されるものだからである。今後、エンドユーザー個人も許諾を得るような場面が増えてくることを考えれば、すべての国民に知る権利があると思われる。</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てきていることで、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><b>【通信と放送との法的融合】</b></p> <p>放送・有線放送に認められている著作権法上の権利制限（優遇措置）を通信にも適用すべきである（例えば、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>



## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
100	3 - 2 著作権に関する課題	財団法人 デジタル コンテン ツ協会		3) デジタルコンテンツの真正性認証のあり方に関する研究の加速著作物がデジタル情報として生産、流通、消費され、情報財の取引が物財取引よりも重要度が高まる「将来の情報社会」に向けて、コンテンツ立国として安心・安全な社会制度が求められている。しかし、デジタル方式でのみ記述される著作物や、第一次的にアナログで表現された著作物をデジタル方式に置換した複製物は複製の容易性故に著作権侵害の危険に晒され易く、また、これをネットワーク環境で取引する場面ではネットワーク特有の「改竄」「成りすまし」「だまし」という危険に直面する。現行の著作権登録制度は、あくまでも権利のメタデータの登録であって著作物そのものの登録ではないため、こうした諸課題の解決にストレートに役立つ制度ではない(たとえば、侵害訴訟等において、著作権登録に記載された情報は、権利者及び権利起算点等の推定には資するが、侵害の存否の立証を容易にするものではない)。また、クリエイターにより創造されるコンテンツは、貴重な国家的資産であり、単なるコスト的捉え方ではなく、市場に蓄積、評価すべきものとして取り扱うためにも、本課題の抜本的解決には、取引されるコンテンツが原本であることを担保するための真正性認証技術を基礎としながらも、著作権登録制度の改善を含む新たな社会制度の創設や、弾力運用が必要と考えられ、新たな制度創設の是非、その実現可能性、運用等の研究を加速することが望ましい。
101	3 - 2 著作権に関する課題			著作権法の間接侵害はこれを認めるべきではない。著作権は特許権と異なり、無審査であり、間接侵害を認めるには不相当である。
102	3 - 2 著作権に関する課題	民間団体 知的財産 国家戦略 フォーラ ム	安念潤 司	内閣官房知的財産戦略推進事務局御中知的財産戦略本部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への提案事項(意見) 2005年11月15日民間研究団体知的財産国家戦略フォーラム(代表成蹊大学教授安念潤司)民間研究団体、知的財産国家戦略フォーラムは標記につき、下記のとおり意見を表明する。  記 意見1: 著作権法改正の取り組みを迅速に行うべきである 次の著作権法改正まで数年かかるという報道もあるが、IT(情報技術)の進歩などを見ると、実体社会の進展が速いので迅速に対応するべきである。我が国にとって著作権を活用したビジネス振興を図るために、現行著作権法にはどのような課題が残されているのか精査し、課題解決への議論を迅速に進めることが重要である。著作権法を改正するかどうかではなく、まず実体社会と法の枠組みに齟齬が生じていないかどうかを調べる取り組みが重要であり、改正の必要性がある場合は、迅速に対応するべきである。 意見2: 著作権を使用前の許諾制度から、使用後の請求制度へ転換すべきである クリエイターが創作活動を行う際に、事前に著作権の許諾を得る現在のシステムはコストや時間がかかりすぎるきらいがある。また、クリエイターにとって精神的にも肉体的にも負担が大きいため、創作活動にも大きな支障が出ている。事後に適正価格を支払えば済む請求制度を取り入れれば、創作活動への好影響だけでなく、さまざまなコンテンツビジネスの振興にもつながっていくだろう。制度を転換するべきである。 意見3: 著作権の登録制度の導入を検討すべき 著作権の事後の賠償請求を行いやすくするためには、著作権の登録制度を導入するべきではないか。役所に機関を設けるのではなく、民間機関に委託してネット上で簡便に登録できるシステムが望ましい。アメリカのクリエイティブ・コモンズが2003年4月から実施している「建国時代の著作権」などの動きも参考になる。
103	3 - 2 著作権に関する課題	勤務医		これらの状況から分かることは、著作権法によって「権利者の権利を守る」だけでは文化の発展はもちろん、コンテンツ産業の発展にも、寄与することができなくなった、ということだと考えています。過剰な私的複製の規制への執着、中古販売への敵視、一般での利用に際しての使用料の設定を始めとした過剰なハードルなど、発展どころか、最近の音楽業界の動きは、自ら首を絞めているようにしか見えません。私が思うのは、著作権法規に権利者の権利と同時に、権利者の義務を法制化する必要がある、ということです。コンテンツ産業の閉塞は、著作権に保護されたコンテンツが、保護故にユーザーに十分に利用できないことに由来すると考えます。長期的には、権利者にとっても利益に繋がると思います。ユーザーが安心して利用できるコンテンツを配信する義務、これは不良品を販売しながら著作権の保護を理由に自己正当化しているコンテンツ業界を見ていると、早急に法制化する必要があると感じています。コンテンツを死蔵しユーザーが入手したくても出来ないような状況を生んだ場合は、権利の放棄を含めてコンテンツ利用の活性化を義務づける必要があるでしょう。また、コンテンツの流通に関して、流通の管理を著作権の権利者が行うことを禁止すべきだと考えます。これは、特定のコンテンツ業者が流通管理、市場操作することで、アメリカ人には良品、日本人には不良品を販売すればいいとするようなことが出来る現状を変えていく必要があると考えるからです。

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
104	3 - 2 著作権に関する課題	財団法人 デジタル コンテン ツ協会		<p>(6) 著作物の円滑な利用と権利執行に資する著作権情報データベースの整備</p> <p>1) 著作権登録制度の見直し特許等の産業財産権制度においては、権利者や権利内容に対するアクセスが法定され、かつ、こうしたアクセスは国及び権利者の負担において維持更新される。他方、無方式主義を原則とする著作権制度においては、任意の登録制度によることとなり、結果として権利者や権利内容に対するアクセスは未整備のままである。また、特許制度においては早くから電子申請制度が運用されているが、著作権登録制度についてはデジタル・ネットワーク対応がなされていない。わが国の著作権登録制度を、国民にとってより利用しやすい制度とし、これにより著作権情報データベースの充実をはかるため、電子的方法による申請を可能とする規定の整備、システムの開発等に早急に着手する必要がある。なお、米国著作権局は早くから電子申請を可能とするシステム (CORDS: Copyright Office Electronic Registration and Deposit System) の開発に着手し、来年1月には運用開始の見込みであることから、わが国としても大いに参考にすべきである。</p> <p>2) 著作権等管理事業法の見直し著作権等管理事業者は、権利利用許諾の窓口業務をビジネスとして行う者であり、いわば自らが取り扱う商品のカタログ情報を自らの負担において整備するのは当然のことと思われる。しかし、現行著作権等管理事業法第17条は、管理事業者による権利情報の整備を努力義務規定としたままである。著作権制度の支分権のほとんどが許諾権であるため、利用者は許諾を得ることを怠ることができないのに比して、管理事業者の情報整備に不備があっても何らの罰則が生じないのは極めて不合理と言わざるを得ない。ビジネス利用に供される著作物の権利情報の整備は緊要であり、現行管理事業法第17条を早期に義務規定化する必要がある。</p>
105	3 - 2 著作権に関する課題		濫川修一	<p>2. コンテンツの二次利用・再創作に係る著作権法上の取り扱いの明確化</p> <p>デジタルコンテンツは、複製・流通が容易であるという特性を持っているため、デッドコピー (違法利用) の増加は権利者にとって大きな問題となる。一方で、その特性は自由な再利用と再創作により、新たな創作活動やクリエイターを生み出すものであり、その両者の適切な均衡点を政策的に設定する必要がある。しかしながら、現状の著作権法ではコンテンツの再利用に当たって、許諾制に拠っているため、権利者の所在が不明確である場合がある。利用に当たっての条件が明確ではないため、簡単にコンタクトをすることが難しい、等の理由で、逐一許諾を得ないままのネット上での利用の多くが、潜在的に違法状態のままというのが現状である。ここで注意すべきは、明確なデッドコピーについては厳しく罰せられるべきではあるが、後者の様な正当な報酬を伴った再創作については、むしろ産業育成と発展の観点からは促進されるべきであるという点である。この部分についての法的な保護を明確に位置づけ、また利用にあたっての窓口、及び利用条件 (スキーム) を開示しておくことを権利者側に義務付ける形で、著作権法を改正することが望ましい。それでもなお発生するデッドコピー等の無許諾利用については、厳重に罰する等の保護措置を講ずることでバランスをとることが望ましい。なお、本件については、「クリエイティブ・コモンズ」が行っているようなデジタルデータに対しての電子的なxml埋め込みによる原著権者及び改変履歴のトラッキングデータベースの整備等も重要な課題である。また、長期的には、著作権法上権利者に付与される権利を禁止権から、原則として報酬請求権へと移行させていくための法的議論が望まれる。</p>
106	3 - 2 著作権に関する課題			<p>デジタルコンテンツの利用を促進する際、著作権等管理事業法に課題がある。権利者は管理事業者を選択できるが、利用者が許諾を得る際に管理事業者を選択できない点にまず問題がある。管理事業者は、権利者の側だけを向き、利用者の側を一切顧みる必要がない。そのような状況を避けるため、文化庁が認めた管理事業者から許諾を得た場合、全ての著作物を利用可能とすべきである。こうすれば、利用者はいずれかの管理事業者一つと契約を結ばばよく、管理事業者間での競争を期待できる。</p>
107	3 - 2 著作権に関する課題	会社員		<p>著作権管理事業者が奉仕すべきは権利者であり、利用者は「顧客」ですらありません。その結果、利用者、特に個人や小規模な団体の利用者は、著作権管理事業者の「熱心な」利用料徴収活動のあまりに、膨大な利用料を突然請求されるという事件がいくつも発生しています。利用者 と著作権管理事業者の間の利害を調整するための仕組みが整備されることで、インターネット等でのコンテンツの利用に利用者が萎縮している現状を解決する糸口となるのではないのでしょうか。</p>
108	3 - 2 著作権に関する課題	会社員		<p>JASRAC、および、SARAH、SARVH等の不透明な資金の流れが非常に不健全におもえます。デジタルコンテンツを信頼感を持って利用できるようにするには、利用者が支払った利用料が、適切に権利者に配分されていることをきちんと利用者に提示できる仕組みが必要と考えます。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
109	3 - 2 著作権に関する課題			私的録音録画補償金制度そのものに限界がある。よって将来的に代案か、もしくは廃案の方向にもっていくべき。 包括契約の利点と問題点についての取り組み。 フェアユース 二次創作 技術・文化の発展などを阻害しないための対応 (他の項目も参照) 実は全面的な見直しが必要 コピーワンス制度 再度見直し、私的録音・録画の範疇であるならばこれまでのアナログメディアと同程度の自由度でコンテンツが利用できるようにすべきである。 コンテンツビジネスの国際展開を図る 海外における海賊盤についての調査 価格格差の是正。その理由の調査含む再販制度の見直し 以上。
110	3 - 3 国際標準	32		【DRM規格間競争の促進】 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、許諾を受けられる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き、競争が歪んで起こる。例：コンテンツホルダーが自社系列のサービスだけに配信したり、ライバル配信会社にだけ配信しなかったりするなど)。こうした事態に陥らないため、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。 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上適当ではなく、特に国が行なう配信事業や国のコンテンツ政策の恩恵に与る事業者に対しては、OSに依存しないDRMの仕様を義務づけるべきである。 ただし、国としてDRM規格の一本化は行なうべきでない。あくまでもそ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場合だって充分考えられる)。それよりも、国としては正常な競争状態を保てるよう環境整備すべきである。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でしか利用できない。こうした"ユーザー囲い込み"こそが、音楽配信事業者間の競争が今一つ盛り上がらない一因である(なお、もう一つの原因はコンテンツホルダーの差別的許諾にある)。 DRM規格のライセンス供与を積極的にすすめるべきである。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非常な負担である(だからこれまでもDRMの殆どはMacOSに対応させてこなかった)。この不毛な状態を解消するには、他社にDRM規格をライセンス供与することで各OS向けのソフトウェア等を市場に送り出せるような道筋を付けるべきである。また、複数配信業者が同じDRMを使っているにもかかわらず、サービス内容の工夫次第で競争状態を作り出すことができる。いずれにしても、DRMのライセンス供与を促進することはコンテンツ流通促進に資する。
111	3 - 3 国際標準		濫川修一	3. アーキテクチャ、プラットフォームによる独占の防止に向けた措置の必要性 デジタルコンテンツの特性上、流通時に付与されるDRM等のソフトウェア的なアーキテクチャ、あるいはコンテンツを視聴・再生するプラットフォームによる囲い込み等が特定企業もしくは事業者の独占状態を生み出さないよう、コンテンツ産業における競争政策の適切な運用について検討すべきである。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
112	3 - 3 国際標準			<p>1. コンテンツ関連ビジネスにおいて国際標準をリードするための取組を強化する &lt;課題&gt; 1. コンテンツ関連機器等の分野において、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。とあるが、<a href="http://radio.wowow.co.jp/">http://radio.wowow.co.jp/</a> WOWOWのAZステーションという無料のインターネットラジオステーションというデジタルコンテンツがあるが、視聴する際は注意書きにも有る様に「現在、ラジオ番組の再生はWindowsのInternet Explorerのみ対応となっておりますので、ご了承ください。」とある様にMacintoshユーザーは視聴したくても出来ないシステムになっている。同様に<a href="http://www.gyao.jp/">http://www.gyao.jp/</a> のUSENが提供するGYAOもウィンドウズのパソコンにしか対応しておらず、ここでもMacintoshユーザーは不便を強いられる事になる。国内標準をウィンドウズに一本化する事は絶対に止めて欲しい。確かに圧倒的にウィンドウズユーザーが多い事は確かだが、ウィンドウズユーザーしか享受出来ない様なデジタルコンテンツを提供する事自体、囲い込みに繋がるのでは無いが。各デジタルコンテンツ提供者には早急にMacintosh対応、Linux対応を求める。</p>
113	3 - 3 国際標準	自営業 (テクニカルライター)		<p>1. コンテンツ関連ビジネスにおいて国際標準をリードするための取組を強化する &lt;課題&gt; 1. コンテンツ関連機器等の分野において、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。とあるが、<a href="http://radio.wowow.co.jp/WOWOW">http://radio.wowow.co.jp/WOWOW</a>のAZステーションという無料のインターネットラジオステーションというデジタルコンテンツがあるが、視聴する際は注意書きにも有る様に「現在、ラジオ番組の再生はWindowsのInternet Explorerのみ対応となっておりますので、ご了承ください。」とある様にMacintoshユーザーは視聴したくても出来ないシステムになっている。同様に<a href="http://www.gyao.jp/">http://www.gyao.jp/</a>のUSENが提供するGYAOもウィンドウズのパソコンにしか対応しておらず、ここでもMacintoshユーザーは不便を強いられる事になる。国内標準をウィンドウズに一本化する事は絶対に止めて欲しい。確かに圧倒的にウィンドウズユーザーが多い事は確かだが、ウィンドウズユーザーしか享受出来ない様なデジタルコンテンツを提供する事自体、囲い込みに繋がるのでは無いが。各デジタルコンテンツ提供者には早急にMacintosh対応、Linux対応等、Windowsだけでなく、複数のOS対応を求める。</p>
114	3 - 3 国際標準			<p>配信に伴う規格(DRM)：オープン化が積極的なライセンス供与が望ましい 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技術)と呼ばれる技術が使用される場所であるが、この規格に互換性が無いためにサービス間の"乗り換え"が妨害され、ユーザー囲い込みに繋がる性質が強い。たとえば音楽配信で言うなら、WMA規格がWindowsでの使用に限られたり(Mac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(他社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る例が多発している。このままでは規格間でのユーザー獲得競争が促進されるとは考えられない。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」としている。このうち「囲い込みを防ぎ」の部分には共感できる。しかしながら、「国内標準を一本化」との部分に違和感を覚える。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することである(技術というものは進化が早く、ある時点で有力とされた規格がすぐさま無力化することも考えられる。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ない)。規格間競争を促進する際にぜひ要件として打ち出して戴きたいのは、ウィンドウズ等のOSに依存することなく(すなわちMac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あることだ。国が行なう事業(国会中継の配信・政府発信情報の配信など)でOSに依存しない規格を要求するなどの働きかけが必要であると思われる。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を抑制することが望ましい。規格間競争はこうした配信コンテンツの"囲い込み"によって行なうべきでなく、あくまでも規格やサービスの優劣で行なうべきである。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</p>
115	3 - 3 国際標準	財団法人 デジタル コンテンツ 協会		<p>(8) ビジュアルエンタテインメント分野における技術開発の推進と国際標準化の取り組みの加速 1) 技術開発の推進 デジタル映像分野の技術開発として、撮影・制作から流通・配信、上映、保存までさまざまな技術課題があるが、次世代の映像産業界共通の課題として、特に次のような技術開発が必要である。制作技術としては、より視聴者に訴える作品の制作手法が重要であるが、作品が視聴者に与える感性的な影響度を評価し、制作にフィードバックする仕組みが必要となる。このため、映像機器、上映環境も含め、クリエイターが必要に応じて使用できる総合的評価システムを構築し、また、標準的な映像の評価技術を開発・向上していくことが重要な課題である。この中では、従来の映画映像のほか、超高感度撮影映像、高精細映像、3D映像などや、今後出てくる映像方式も含め、新たな映像表現、映像機器についての制作・製造技術開発、および、映像関連機器の仕様の高度化開発を先行継続し、クリエイターに提供していくことが必要である。流通・配信関係では、視聴者側にとっては使い勝手の良い、配給側にとっては不法コピーを許さない、または、追跡可能な、セキュアなデジタルコンテンツ流通・使用情報管理技術が必要である。このためには、総合的なDRM技術の高度化が重要である。インターネット配信などでは、高速な映像コンテンツ配信技術が必要であり、リアルタイム圧縮伝送技術などの開発を推進することが重要である。また、コンテンツは長期に保存されていくものであり、データの長期保存を保障する技術開発が必要になる。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
116	3 - 3 国際標準			<p>【規格間の競争を適正化する】</p> <p>「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」を図るのではなく、複数の規格が併存していたとしてもそれらの間に適正な競争を生じさせることを考えるべきである。国に求められるのはジャッジではない。それは市場に委ねれば良い。国が見据えるべきはその先であり、逆に言えばどの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ることが必要である（例えば規格ひとつ変更されると全てが崩れるような、アナログハイビジョン放送・地上デジタル放送と同様の脆弱な戦略を今後は立てるべきでない）。</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にすべきである。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上の使用に限定し、後者はiTunes + iPodに限定した規格である。これらの規格間では競争が生じていないのに等しく、それぞれのユーザーを囲い込んでいるだけの状態。双方のユーザーにとっては全く選択肢が行使できないでいる。国が手を入れて、市場を活性化させるべき部分はここである（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）、前述同様に、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、前記のような配慮が欲しい。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、インターネット環境で最も脆弱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>
117	3 - 3 国際標準	財団法人 デジタル コンテン ツ協会		<p>2) 国際標準化の取り組みコンテンツ関連産業の国際標準化の取り組みとして、2004年度から「デジタルシネマの標準技術に関する研究」（文部科学賞科学技術振興調整費）が実施されている。これは、日本の誇る映像技術であるHD（ハイ・ディフィニション）技術を利用してデジタルシネマの撮影から上映までの一貫した体系的な技術に関する標準化を目指すもので、例えば統合された色空間を決めることにより、制作者の意図した映像が上映されるようになることを目指した研究である。今年度ハリウッドの7社からなるDCIの発表した「DigitalCinemaSystemSpecification」によって、デジタルシネマの規格化について提案されているが、これは配給から映画館での上映までの規格を決めているものであり、撮影の部分や、映画館以外の上映については提案されていない。また、提案された規格が現在利用されている規格より進んだものであるため、規模の小さな制作会社にとっては、DCIの提案する規格によるデジタル化はハードルの高いものとなっている。他方、わが国「デジタルシネマの標準技術に関する研究」では、既に多くの制作者に利用されているHD技術によって、撮影から上映までの一貫した体系的な技術の標準化を目指すことにより、制作者がデジタル化のメリットをより享受できるよう検討している。日本以外のヨーロッパや中国においても、HD技術を利用したデジタルシネマの規格についての検討がされている。わが国としては、世界の国々と協調してHD技術を利用したデジタルシネマの国際標準化に取り組む必要がある。以上</p>
118	3 - 3 国際標準			<p>4 . 特に音楽配信、映像といったデジタルコンテンツ関連機器等の分野において、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。</p> <p>つまり、現状のwindowsユーザーではなく、Macintosh対応、Linux対応といった各デジタルコンテンツ提供者には早急に、複数のOS対応を求めたい。また、携帯のモバイル環境においてもMacに対応できてない機種が多く、その点でも日々、苦慮している。</p> <p>この点についても、早急に複数のOSに対応できるようなモバイル機器が登場できるような環境作りを求めたい。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
119	その他	会社員		<p>活発に意見交換されている様を見て、刺激を受けました。知的財産戦略本部では大所からのフレームワークをされる立場として、利用者（一般消費者も含む）各ステークホルダーの利益を損なわない形での将来像を示していただくことを期待しています。ポイントとしては、「ただでない著作物はない」ということと「需給バランスによって価格を決定させる」ということを徹底させることで技術革新にも耐えうる制度設計になると考えています。デジタルコンテンツの流通に関し、私的録音補償や、映像を伴う公衆送信など、特に著作権関係で各ステークホルダー間で意見の相違を見受けられ、文化庁にも意見をいたしました。今現在の状況は、多かれ少なかれ、権利者、開発者、消費者の三者が3すくみになり、総論は賛成しても個別事象になると利害関係が対立する構図があると思われます。消費者は安く著作物が気軽に手に入れば良いに決まっています。ただ、通常のビジネスのように、市場原理で値段が決定しない為（純粋に権利の価格という意味において）、税金のような意識で対応したり、侵害自体に何も疑問も起きない場合もあります。転じて、権利者の側では、出来るだけハードルを高くして、個別事象にもちこみ、利益確保に努めようとしています。これらは、通常のビジネスであれば、需給バランスによって安定することになるのですが、著作権の場合は利用に対しての課金にならず、特例も複雑な為、かえって互いがトレードオフの関係になって全体利益が低下していくことになってしまいます。日本を含め、アジア各国は著作権に対するリスクベクトルの意識は低いと思われます。これは、クリエイターの社会的地位が相対的に低いことに現れています。又、韓国のように、配信の使用実績は大きくなったが、CDの売上は1/5になる様では、制度設計がうまく言っていないといえるでしょう。ソフトウェア産業は、エネルギーを浪費しない方法で産業を発達させる手段に転換していく力を持っています。又、P to Pなど、技術革新していくことへの利便性を最大限活用出来るためには、著作権ビジネスの制度設計を、日本経済の発展の為に、<b>「利用に対しては基本的に報酬が発生する、但し流通を阻害することはしない」</b>ことを徹底して欲しいと思います。アジア各国の消費者への意識向上と、権利者へむやみな権利付与をしないことを注意しながら、その代わり広く薄く著作権全体の報酬額を上げていく制度を通じて、将来の技術革新に耐えうる、包括的なルール作りの基礎としていただきたいと思います。</p>
120	その他	フリーライター		<p>始めに、知財戦略本部がパブリックコメントを実施する度に毎回、同じことを繰り返して指摘しなければならない状況は非常に危機的であると考えている。それと言うのも、ゲーム業界を中心とするデマゴグ勢力が「デジタルコンテンツ」と言う単語が話題にのぼる毎に以下に記す科学的根拠を全く無視した暴論を、幾度と無く論破されているにも関わらず喧伝し続ける状況に全く変化が見られないからである。それは「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」と言うものであるが、現実にはこのような暴論とは全く正反対に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通りである（一例...読売新聞・2000年8月29日付経済面「CD、寿命20年?」、神戸新聞・2002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「デジタル情報の長期的な保存にともなう経済的課題」（<a href="http://www.ndl.go.jp/jp/library/current/no279/doc0006.htm">http://www.ndl.go.jp/jp/library/current/no279/doc0006.htm</a>）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。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。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。また、湿気の多い所も避けてください。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、2002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。ついては、ワーキンググループ参加者各位に対しては業界の過剰な被害者意識に起因するこのような科学的根拠を全く持たない暴論に惑わされることの無いよう、重ねて要望するものである。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
121	その他			ワーキンググループ設置に当たって「ユーザー大国を目指す」という目標が掲げられたことに対し、関係者各位に敬意を表したい。2004年に知的財産戦略本部が設置されて以降、特にコンテンツ専門調査会での議論は一步誤れば「利権漁りの場」に終始しかねない危うさと隣り合わせの状況が続いていた感が否めない中、関係者各位の真摯な議論の上にかかる方針が打ち出されたことは非常に喜ばしいことであると考えます。殊に、著作権の分野では国内外を問わず産業界の既得権益維持や著作物利用者にあたかも「犯罪者予備軍」のレッテルを貼り付けるような行き過ぎた権利強化や過剰にして弊害の大きい技術的手段の導入と言った問題が現実には生じている。今後、このような相互不信に陥りかかっている関係の修復と良好な信頼を構築するための真摯な議論が重ねられることを期待する。 以上
122	その他			はじめまして。当方、名古屋でネットコミュニティの研究をしている「すきやきっち」と申します。「2ちゃんねるを恐いものになっているのは誰か？」という記事を書きましたので、もし宜しければお読みください。 <a href="http://theendou.adam.ne.jp/lib/r17.htm">http://theendou.adam.ne.jp/lib/r17.htm</a>
123	その他	勤務医		デジタルコンテンツの推進にあたって重要な視点としていただきたいことに、国境の問題があります。デジタルに国境はない、とのことですが、既にアップル社によるiTunesMusicStoreでは、国境が設定されています。海外のサイトで販売されている曲を日本で買うことは出来ないのです。現在は、物理的な形を持ったコンテンツ（例えばCD）が国境を越えて輸入されています。しかしデジタルコンテンツではそれは出来なくなります。海外で聴ける音楽が日本では聴けなくなる可能性があります。これは、文化の発展の視点から見た場合、将来、大きな障害になっていくと考えます。現在生じている国境をなくし、今後そのようなことが出来ないようにしていく必要があると考えています。こういったことは、ユーザーを蔑視し独占と囲い込みによって利益を得ようとする業界、それを許容する著作権法によって生じていると考えます。コンテンツ業界を、人倫に悖る行為を正當化するほど腐敗させてしまったのは、法規の不備だと考えます。これを解消していくことなしに、デジタルコンテンツの発展はないと、個人的には考えています。クリエイター、ユーザーがともに、心地よくコンテンツを公開、利用できる環境を目指していただきたく、ご検討、ご活動を御願います次第です。
124	その他	自由業		そもそも、JASRACが文化庁の天下り先でまともな制度が出来た訳が無いです。JASRACの3年居ただけで退職金含めて1億円のなどと言われている役員報酬がユーザーとクリエイターの間でかすめ取られたお金から出ていると思うと腹立たしいです。
125	その他	会社員		日本の音楽業界は極めて閉鎖的です。これは誰もが認める事実で無いでしょうか？ではなぜと問われれば、その存在意義すら不透明な日本音楽著作権協会の存在です。表向きには、作詞家や作曲家の権利を守る団体のはずですが、実際にはあらゆる飲食店やライブハウス等から金銭を巻き上げるための謎の組織でしか有りません。その団体が次のターゲットとしているのがデジタルコンテンツです。同団体が狙いを定めた場合デジタルコンテンツに未来は有りません。本来著作権には全く無関係のPC機器にも音楽著作権料を加えたり、デジタルコンテンツのものにも法外な料金を請求していくことは、アーティストにとっても一般利用者にもマイナスにしかありません。日本音楽著作権協会の実態調査に本気で取り組んで頂きたいと思えます。
126	その他			日本の音楽を管理している「偉い人」は、いったい何重に課金すれば気が済むのでしょうか。CDが売れないのは、他国に比べても信じられないくらい高い日本のCDをお金を出してまで買う価値がないからだと思う人が増えているからだという意見はその音楽をとっても好きで、よく買ってくれる人ほど、言っている事です。どれだけJASRACの人が強いかは存じ上げませんが、JASRACの管理するものは私個人は元々ほとんど購入しませんし、正直言って関係ないことです。でも、仮にプレーヤーに課金されたら、聞きもしない日本のCDの分まで払わなければならないのでしょうか。私にとっては強奪された、という事になります。それに日本で音楽を生業にしている人はどうでしょう？実際にJASRACのやり方に疑問を持っている人がかなりいます。輸入CD規制の法案の時もそうですし、CCCDの事でも音質も落ちて、でも金額は今までと同じ、再生できないプレーヤーもある。詐欺じゃないんですか？今回の事も、JASRACの資金繰りのための法整備と思っている人が殆どなので、CDの売り上げは余計に落ちて、違法なファイル交換もきつと増えるでしょう。CDの売り上げが落ちる事によって、お金をかけて音楽が作れなくなって、日本の音楽産業のレベルはますます低下して、誰も日本のCDを買わなくなりますよ。将来的に著作権料も取れなくなると思うのですが、目先の金銭に目がくらんで、後の世代はどうなると構わないのであれば、やればいい。音楽を純粋に愛しているものとして、JASRACには本当に呆れました。こんな馬鹿げた法案が通った日には、前科もありますし（輸入規制）日本のCDなど二度と買いません。政治家の方も、お金のために音楽に関わる人より、音楽を愛する人の味方をしてくれる人がいることを心より願っています。
127	その他	会社員		JASRACなどの著作権管理団体の使用料徴収や分配など、その一切が不透明な部分が多すぎます。使用料徴収の基準から、それを元にした使用料の計算の仕方、著作権者などへの分配率、用途の目的と具体例など、一切の会計をガラス張りにする必要があるのではないのでしょうか。今のままではあまりにもわかりにく過ぎます。そして本当にお金がそんなに必要なのでしょう。天下りや音楽業界からの出向具合（具体的にどこの会社から来ているのか。個人名も含めて）も明らかにするべきだと思います。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
128	その他			クリエイターへの適正なリターンと人材育成について 天下りによって膠着しきったJASRAC等の権利者管理団体を排除するべきである。自らの利権のみ追い求め、本来守るべきクリエイターの利益を奪いつついる。また、時代遅れかつ不明確、不公平な課金によって「新たな才能が良質な音楽に触れる場所」であるJAZZ喫茶、ライブハウス、ダンス教室を廃業に追い込む事で人材の育成を阻んでいる。
129	その他			文部科学省、中でも文化庁に所属した公務員の著作権等管理事業者への天下りを禁止するべきである。先日の週刊ダイヤモンドにて報道されたJASRACの例を見ても判るとおり、天下りによるズブズブの関係を改善するべきである。天下り先を確保するため、文化行政が曲げられている状況を修正するべきである。これが為にデジタルコンテンツの創造等が妨げられていると言えよう
130	その他			著作権管理業者の役員の兼職について著作権管理事業者の役員が兼職する場合は、無報酬とするべきである。また、権利者側である人間(例：レコード会社の社長等)の兼職は禁止するべきである。まして文化庁の役人の管理事業者への就業はその形態の如何を問わず禁止するべきである。
131	その他			現在、JASRACでは、flashファイルに管理楽曲を使用することを一切認めていない。これは、その職務の怠慢であり、早急に改善するべきであろう。その際に、非商用・非営利目的の場合は、当然無料にて許諾が認められるべきであろう。
132	その他			デジタルコンテンツの利用を促進するため、社団法人日本音楽著作権協会を解体するべきである。
133	その他			特に音楽に関しては、色んな課題が多い。 JASRACは、CD販売量が激減したにも関わらず、何故JASRACの徴収額が増大しているのか。 JASRAC等の権利者管理団体がクリエイターへの利益配分をかすめ取ってその分、クリエイターへの利益配分が薄くなっているのではないのか？ 更に、JASRAC現理事の 氏は元文化庁長官であり、これを天下りと普通は呼ばれるはずなのだが？この辺りも文化庁とJASRACとの癒着云々と言われる所以である。
134	その他	会社員		MacとWindowsの情報格差を無くしてください。機能的には大差がないはずの両OSですが、シェアの問題だけで不当にMacユーザーが排除されるのはおかしいと思います。独占禁止法とかにはふれないのですか？この情報格差には不満が大きいです。Windowsでは受けられるサービスもMacでは出来なかったり。逆にMacを販売しているappleはWindows用にも音楽配信サービスを行っている。これは市場や企業の問題として進めるのではなく法整備などで全ての人にサービスを受ける権利があるようにしていただきたい。たとえば政府機関の <a href="http://www.kantei.go.jp/jp/nettv/promo/index.html">http://www.kantei.go.jp/jp/nettv/promo/index.html</a> にある、政府インターネットTVもそうです。明らかにWindows向けのInternet Explorerで見なさいって言う感じのシステムです。Mac標準のsafariなどではサービスを受けづらい状態です。一般企業ならず政府までもがサービスを受けられない人を作るのはいかがな物でしょうか？ご検討願いたく思います。
135	その他			MacとWindowsの違いによる情報格差を解消しろ！同じ税金を払っているのにOSが違うだけで迫害される、PCユーザの実情を把握してほしい。東京大学だってMacは大量導入されているし、アメリカ陸軍のサーバーもMacなのです。世の中Windowsしか無いと思い込んでいる方達は視野が狭過ぎます。私はPC暦18年ですが、Macが一番と信じています。
136	その他	自営業		Macユーザーも平等にコンテンツが利用できるようにしてください。



## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
137	その他	会社役員		当方Macを使用しています。政府インターネットTVのコンテンツを見る事が出来ません。なぜ、技術的には可能であるにもかかわらずわざわざ使用不可にするのが理解出来ません。一般のWEBサイトではなるべく多くの環境で利用出来るよう配慮して制作しているのに公共のサイトが利用環境を制限するというのはあり得ない話なのでは無いでしょうか？デジタルコンテンツを提供する際のガイドライン等を早急に整備してなるべく多くの環境で利用出来るよう配慮するべきだと思います。
138	その他	会社員		特定の環境だけではなく、様々な環境からアクセス（視聴）出来るようにしてほしい&#65377;具体的には視聴できるPCをWin環境だけに限定しないで欲しい&#65377;アクセシビリティ無視の体質はデジタルコンテンツの普及の妨げになりかねないし、特定の環境に依存するサービスを国が行うのは間違っている。
139	その他	会社員		最近始まった「政府インターネットテレビ」もそうですが、インターネット上のサイトは、どれもInternet Explorer専用やWindows専用でしか見れないページが多すぎます。(特にMacではサービス対象外が多い)インターネット上のサービスにはOSに特化しない作りするように呼びかけて欲しい。
140	その他	公務員		MacとWindowsの違いによる情報格差の解消をお願いします。国税電子申告もできませんし、政府インターネットテレビも見ることができません。
141	その他			まず政府のインターネットTVがWindows、Windows Media Player及びIEにしか対応していないことが間違い。日本にはMacユーザーや、他のブラウザを使ってない人がいないとも思ってるの？政府のやることじゃないね。政府ならば、まず全てのユーザーに閲覧できるようにして当たり前。世の中はWindowsで回ってる訳じゃないし、対応させないところに怠慢や頭の悪さを感じる。それにIEは危険なブラウザだっていうのをアメリカの機関が言ってたじゃないか。IEを使わないでくださいって言ったんだよ？そんなブラウザにしか対応させないなんて、本当に馬鹿げてる。それに、日本ではIEにしか対応していないサイトが結構ある。Webサイトや音楽・動画配信などに対する最低限の「ガイドライン」を決めてもらわなきゃダメだ。ほんの少し変えるだけでできることをしないというのは怠慢以外の何物でもない。まったくもってバカバカしい。現在デジタルコンテンツ使ってる人の意見とかなんてインターネットで探せばいくらでも出てくるはず。意見募集してること自体が職務怠慢としか思えない。意見を求めないと解決できないの？それに関する専門家とか使わないの？現状の縦割り行政とかがまずいけな。いろんなこと意見交換していけば自ずと解決策は見えてくるはず。頭冷やせ！！
142	その他			若旦那の独り言 ( <a href="http://www.himajin.jp/mt/ei/">http://www.himajin.jp/mt/ei/</a> ) というサイトでも言われていることですが、同じ税金をとって尚かつそのお金で公共のものを作っておきながら、利用できない人がいるというのは納得がいきません。OS、ブラウザの違いなど意識せずに利用できるサイトは星の数あるというのです。どうぞご一考ください。
143	その他	地方公務員		Appleユーザです。既に、いくつかの意見が出ていることと思われませんが、Webサイトや音楽・動画配信などに対する最低限の「ガイドライン」を設けていただきたい、唯一このことをお願いしたいと思えます。はじめに書きましたが、私もAppleユーザは、常に「歯痒い」思いを味わっています。ほんの少し、「適正な」プログラムにしていただけならば、我々Appleユーザも見ることが出来るはずなのに、そのほんの少しのことなのに、なぜすべての人が見れるサイト作りに取り組んでいただけないのか、実に残念なことでもあります。今回特にそのことを強く感じたのは、言うまでもありませんが、政府インターネットのことです。民間のサイトが見れないのならまだしも、政府インターネットの配信するコンテンツが、見ることができないというのは、問題であると思えます。Appleユーザは、はっきり申せば、Windowsユーザ以外のユーザは、日本の政府が発信するコンテンツを見る資格がないのでしょうか。全てに平等であるべき政府が、一OS、一ブラウザを推奨するというのはどうでしょうか。まずは、この問題を早急に解決していただきたいと思えます。そして、Webサイトや音楽・動画配信などに対する最低限の「ガイドライン」をぜひ設けていただきたいと思えます。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
144	その他	会社員		日本の企業や公共機関のサイトにやたらと多いのが、インターネットエクスプローラーのみ、ウィンドウズOSのみ対応なんて平気で宣言しているところ。インターネットという公共の場で情報公開もしくは様々なサービスを提供しようという事業者が、特定の企業（この場合もちろんマイクロソフト）の独占を助長するような形態でサービス提供をするのはいかがなものでしょうか。インターネットは本来あらゆるプラットフォームで平等に情報を共有する場であり、一部の企業ではなく公共のサービスまでがウィンドウズのみ、もしくはインターネットエクスプローラーのみ対応などというのはどういう訳でしょうか。少なくとも税金で運営されるシステムくらいはもうすこしこのあたり考えていて当然だと思うのですが。LINUXユーザーもMacユーザーも等しく税金を納めている訳ですから。問題の解決にはサービスプロバイダやコンテンツプロバイダ向けに、最低限守らねばならない『法律』もしくは『ガイドライン』を作成するしか無いと思います。本来はそんなもの無くともインターネットという場には決まり事があるのは周知のことではありますが、それを無視したウェブサイトがあまりに多すぎるのです。特に日本はひどいように思われます。全ての人が等しくサービスを受けることの出来るような法律なりガイドラインなりをぜひ作っていただきたい。でないと日本という国自体がマイクロソフトなど一部企業の独占を手助けしていると言われても仕方が無いように思います。
145	その他	技術系会社員		ウィンドウズとインターネットエクスプローラーでしか公共のサービスを受けられない場合があるのですが、これはどういう訳でしょうか。区役所や市役所のサービスくらいはOSやブラウザに依存しないで出来ないのでしょうか。税金を払ってる人間が公平にサービスを受けられるように当然努力すべきです。インターネットエクスプローラーが最も優れたブラウザと言う訳でもないのに、です。これでは役所がマイクロソフトのOSやソフトを使うことを強要していると思えません。マイクロソフトから金でももらっているのか、と勘ぐってしまいます。すぐにも改善されるべきです。
146	その他	会社員		音楽、動画の配信や公共のサービスを受けるためには、マイクロソフトの製品を使わなくてはならない世の中になってしまったようです。いろんなプロバイダを利用しましたが、マイクロソフトの製品を使っていないユーザはほとんどの場合損をするように出来ています。日本のプロバイダや公共機関までがマイクロソフトの製品を使うよう強要しているような状況です。このような現状は早急に打開されるべきであると思います。大げさでなく、インターネットという世界は文字通り一企業にすぎないマイクロソフトによってコントロールされていると言えるのではないのでしょうか。そしてそれを助長しているのが日本の公的機関でありコンテンツプロバイダでありサービスプロバイダであるということです。特定のプラットフォームに依存（もしくは独占補助）するような形態で事業運営してはならないという旨のガイドラインを早急に制定してしまふべきであると思います。
147	その他	TVディレクター		政府インターネットテレビがMacでは見る事ができない。何が原因か確かめてみるとブラウザ（閲覧ソフト）に制限がかけてある模様。特定企業のソフトに依拠したインターネット環境の構築というのはやはり著しく公平性を欠くし、デジタルディバイド（デジタル化に伴う環境格差）を一層悪化させる方向性で政府の態度としては好ましくないと思われる。例えば公共機関が構築すべきインターネット環境について一定のガイドラインを儲けてはどうか。すでに国際標準があるのだから、それにある程度依拠していれば特定のパソコンでサービスを利用できないなどの問題は軽減されるはずである。官庁の運営するサービスにはMacから利用できないものが実に多い。銀行等も多いが、まずは国として範を示して欲しい。
148	その他			政府インターネットTVがMacOSXで見られない仕様になっているのは何故ですか？
149	その他			最近始まった政府インターネットテレビ。http://nettv.gov-online.go.jp/FirefoxやMacのSafariでは、中の画像を見る事が出来ません。このように国や地方が行っているネットサービスで、特定の環境でしか利用出来ない物が有る事は遺憾に思います。公共のサービスがマイクロソフトの販売促進のような事をして良いのでしょうか？環境を選ばない方法で、これらのサービスを使えるようにしてください。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
150	その他	公務員		首相官邸のサイトでこのたび公開された政府インターネットテレビにおいて、インターネットエクスプローラー以外のブラウザでは見ることができない仕様になっていますが、これは、ここに意見を書かせるための策略ですか？それとも、マイクロソフト社との契約でしょうか？ブラウザのユーザーエージェントを変更する操作で、インターネットエクスプローラーと認識させてやれば見ることができるのは確認しましたので、マイクロソフト社から裏金でも貰っているのではと勘ぐってしまいそうな状況です。内閣府のオフィシャルと書かれていますので、政策の一貫性のなさに唖然としています。以下、要望ですが、「これこれこういう環境以外ではちゃんと見ることができる確認はしていない」くらいの注意書きをすると同時に、入り口でインターネットエクスプローラー以外を『排除』している状況の速やかな解除を希望します。
151	その他			住基ネットの個人認証ポータルサイト、未だにMicrosoft Windowsでしか利用出来ません。しかも「ICカードリーダライタが必要」などと言った一般の人が利用したくても利用出来なくしているような仕様。税金を使ってこのような事をするのは無駄です。もっと、利用しやすい環境を作るか、こんな物の廃止を要求します。
152	その他	会社員		マッキントッシュユーザーです。政府インターネットTVを見ることが出来ません。他にもマッキントッシュ環境であるということだけで、世の中のサービスを受けることが出来ないことが多く残念に思っています。ウィンドウズユーザーだけに限ったサービスを作ることが出来ないように政府から働きかけてください。
153	その他			政府の作成する資料、情報等はなるべく広く多くの人が見ることできるように配慮されてしかるべきだと思います。しかし、最近開設された政府インターネットテレビではこの点の配慮が一切されていないように感じます。デフォルトの状態ではマッキントッシュやLinuxといった非メジャー系のOS利用者には『このブラウザ、プレイヤーには対応していません』の文字が表示されるばかり。もちろん少ない手間で見栄えのするHPを作ろうと思えばブラウザを限定してしまうのが一番簡単なのでしょう。しかし、そんな事で本当に良いのでしょうか？再考をお願いします。
154	その他			政府インターネットテレビが、MacのSafariで中の映像を見る事が出来ません。WindowsのFirefoxでもはじかれます。政府がやっているネット放送がこのような事で良いのでしょうか？税金を使って行う国のサービスで、マイクロソフトの販売促進機関のような事をやっているのは納得できません。世の中Windowsユーザーばかりでは有りません。もっと問題なのは、あなた方がMacのSafariでも設定を少し変えれば問題なく見れると言う事を全く知らないと言う事です。Debugモードである設定をすれば良いのですが、勿論一般のMacユーザーにはそんな事はわかりません。ならばMacユーザーのためにその方法を伝えるのが当たり前だと思います。長くなるのでその方法をここでは論じませんが、僕のMacのSafariでは問題なく見れています。そもそもFLASH等環境に依存しないようなもので作れば(オープニングはそうしていながら)そんな問題自体が起こらないのに.....とにかく少数者を無視するような事は即刻やめていただきたい。
155	その他			MacのSafariで閲覧しようとする「ブラウザとプレイヤーは、対象外です。」となります。聞くところによると、WindowsのIEのみの対応とか。それでいいんですか？とても残念です。
156	その他			Macを利用していますが、閲覧できません。あまりにもお粗末なサイト構築です。この状況では特定の環境でしか利用できません。
157	その他	会社員		政府インターネットテレビ( <a href="http://nettv.gov-online.go.jp">http://nettv.gov-online.go.jp</a> )で特定の環境(Windows+IE)以外では見れない点を改善してほしい。また、上記URLの麻生氏のインタビューで一部音声が変になっている部分あり、ファイルが壊れているみたいだったので、ちゃんとしたものが見れるようにしてほしい。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
158	その他			政府インターネットテレビ を視聴しようとしてリスト一覧から番組を選択したところ、「ブラウザとプレイヤーは、対象外です。」と表示され視聴することができません。視聴環境：Mac(OSX10.4,Safari2.0及びShiira1.1) IE5.2では枠やボタン類は表示されますが、読み込み中?のままでやはり視聴することはできません。意見1：行政サービスでWindows,IE以外対応しないのは、国家戦略上問題です(セキュリティ面での脆弱性、単一メーカーへの依存など)意見2：全ての人向けにサービスを提供して下さい意見3：できないのであれば、少なくとも視聴するための環境(OS、ブラウザ、プレイヤー等)を明示し、他では視聴できない旨の断り書きを大きく表示して下さい意見が反映され、よりよいサービスになることを願っています。以上
159	その他			デジタルコンテンツたとえば政府インターネットテレビのようなものがあるが、あれは国自体が、コンテンツを見るためにはWindowsでなければならぬといったような制限をも受けているが、あれはどのような観点から発生しているのか。同様の内容を別メディアとしてダウンロードできるようにしておけば、MacやLinuxなどの非Windowsユーザーにでも利益が得られるのは容易にわかるのではありませんか。そういったOSに依存したコンテンツを公の政府が出すべきではない。内容をFlashなどの無料のプレイヤーで視聴可能にしてダウンロードできるようにすべきだ。また、別ページでよいので、声をテキストに起こしておけばテキストブラウザでも利益を享受できる。
160	その他			このたび開始された「政府インターネットテレビ」、楽しみにしておりましたが、残念な事に、私の環境(Windows XP + Firefox)では「ブラウザとプレイヤーは対象外です」と表示されて、閲覧する事が出来ませんでした。OS やブラウザを限定するような事では幅広く政府の声を国民に届けることは出来ないと思えますし、Windows + IE と言うようなマイクロソフトのみを利する仕組みを採用するという事は問題ではないでしょうか？
161	その他	無職		先日公開された「政府インターネットテレビ」がWindows Internet Explorer以外の環境で見られないのはどうかと思います。しかも上記のブラウザであると「詐称」させれば利用可能なのに、制限をしているのはどうかと。限定された環境でしか表示できない、利用できないサービスを政府が行うのは、我々の税金を使っている立場として許されることではないと考えます。同じ理由であればほど鳴り物入りで導入した「住基ネット」が未だにMac、Linuxに対応しない、さらにカードリーダーを買わない限り個人が利用できないというのはどうかと考えます。今ならUSBメモリなどを使って他のインフラを整えることが可能なはずで、ご検討をお願いします。デジタル・コンテンツの業界はまさに秒進日歩。柔軟な姿勢で動かないとすぐ置いてけぼりをくらいます。対応できるチームなどを編成し、早急に体制を整えていただけることを望みます。
162	その他			デジタルコンテンツの使用に係る意見を募集される、とのことですが、以下の2点につきまして私は問題を感じています。いや、3点。 1. 政府及び官邸が提供するデジタルコンテンツであるサービスが、必ずしも一般的な技術によるものとはいえず、限られた環境下でのみ閲覧可能なものである。具体的には、首相官邸のホームページで開始されたインターネットテレビについて。これは、WindowsMediaPlayerを用いたもので、一見数多くの方が閲覧できるものに見える。しかし、まず、ストリーミング技術による配信であることから、ブロードバンドの環境にある者しか満足に見ることができず、ナローバンドの者は見られない(パソコンと持っているだけマシである、とも考えられるが)。また、特にMacintoshパソコンでは、上記WindowsMediaPlayer形式のストリーミングは見ることができない。これは、Macintoshパソコン向けにマイクロソフト社が最新のWindowsMediaPlayer形式のストリーミングを見ることができるソフトを提供していないことによるものであるが、その他にも近年使われる機会が多いLinuxを用いたパソコンでも同様であると思う。このため、私なりに、以下のような対策(改良案)を提案したい。 a. 同一番組を複数のストリーミング手段で提供する。WindowsMediaPlayer形式以外には、私としては、QuickTime形式でも提供して欲しい。特にQuickTime形式は、Apple社の技術であるため当然Macintoshパソコンで見ることができ、今や世界一のダウンロード音楽販売手段となったiTunesMusicStoreで用いられていることからわかるように、Windowsパソコンでも同様に見ることができる。このため、誰にでも見られるものを提供するという、公共性の高いサービスを提供する形式としては、QuickTime形式ほど適したものはないと私は考える。

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
163	その他			<p>b. また、ストリーミング形式以外に、ダウンロード形式でも提供することも考えて欲しい。上記のように、ストリーミングはブロードバンドでインターネットに接続した場合には見ることができるものの、ナローバンドでは不完全な形で見ることができない。また、ストリーミング形式では、番組を見る間、パソコンの前に拘束されることとなる。そこで、私は番組についてのストリーミングを続けるとともに、番組の動画のファイルをダウンロード可能な形として配布することもしていただきたい。特に、今はPodcastingという、動画を気軽に配信する手段も流れていることもあり、これを用いてはいかがであろうか。この方法であれば、インターネットテレビを時間を問わず見ることができ、また、他の機器（iPod等）を用いることで場所も問わずに見ることができる。はやりもの、いいじゃないですか、視聴率上がりますよ。</p> <p>2. 住基ネット。Mac対応はまだですか。確か、平成16年度事業でしたね。といたしますか、住基ネットってまだ稼働しているのですか。ムダ使いになってませんか。ついでに、デジタルコンテンツの取り扱いについて、頭が堅そうで、融通がきかなさそうで、イマイチ会計が良く判らないJASRAC、これが正にデジタルコンテンツ利用促進の鍵と思われれます。なんとかして下さい。</p>
164	その他			<p>政府インターネットテレビ <a href="http://nettv.gov-online.go.jp/">http://nettv.gov-online.go.jp/</a> につきまして意見をいたします。</p> <p>当方、Microsoft社Windowsは使っているもののブラウザはFirefoxを使用しておりますが、このテレビを見ることができません。オープニングはみれるのに番組表などからの選択が拒否されるというおかしな現象です。どういことでしょうか。</p> <p>外注をしているのかと思いますがこのようなことでは技術的に問題ありと思われれます。また、Macintoshでも見れないという問題があるようです。</p> <p>そもそも、広報であり国民の税金を使って作られている以上、基本的に対応するブラウザやPC、OSなどを選ぶことはあってはならないことです。（これはデジタルディバイドの問題とも大きく関係しています）</p> <p>百歩譲って、技術的に困難であるなどの言い訳を許すとしても、専用のブラウザではなく、ごく一般的なMPEG2/MPEG4などのファイルとしても落とせるようにしておくべきです。</p> <p>（このあたりは国会・委員会中継のサイトを見習うべきです）</p> <p>これはごく一部の企業の利益に組することは国家としてやってはいけないことであるという基本原則にも反しています。</p> <p>税金を使って作られているのでありますから、著作権保護の問題もないはずですが。</p> <p>もしこのような実態を看過しながら知的なんとかやらデジタル化なんたらという議論をして欲しくはありません。当然のことながらむしろお手本となるべきものであるはずですが。</p> <p>納税者、国民の一人として整備を強く願うものであります。</p>
165	その他			<p>この度、公開された「政府インターネットテレビ」の各チャンネルを閲覧しようとする「ブラウザ、プレイヤーは対象外です」というメッセージが出るだけ。どうもブラウザチェックをしているようだが、そのようなものが必要とお考えなのは時代錯誤も甚だしい、随分と遅れた考え方だ。ブラウザはIEとNetscapeだけではない事も踏まえておいて欲しい。Windows上で動作するものにはOpera、Firefox、国内ではSleipnirがある。ブラウザチェックなどしていてもUser Agentを見せかける手段の前には無意味な事も。広く広報すると言う本来の目的からも選択肢を絞るような仕組みこそ、排除すべきだ。</p>
166	その他			<p>資料を一読した印象・情報インフラの現実を、理解している様子がない。・現状の消費動向について、ほぼ知識が皆無である。・資料としての質、特に自身のアイデアを表現する技術があまりに稚拙。・現状からの変革に対し、何の意欲も感じない。・発生済みの各種問題に対し、対策すべきポイントがすべて欠けている。・一部省庁における現行法規を無視した暴走については、何も警句が含まれていない。委員の役職名は立派かもしれないが、提出資料や各人が持つビジョンはあまりに貧困すぎる。まず、委員の総入れ替えが必要。少なくとも、デジタルコンテンツのあり方に関する、国内の第一人者が欠けていること自体、理解に苦しむ。<a href="http://winny.info/2ch/http://freekaneko.com/ja/">http://winny.info/2ch/http://freekaneko.com/ja/</a>取得済みの既得権益やネームバリューではなく、あくまで各人の実力と実績とで人選をし、実際の効果を求めて活動すべきである。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
167	その他			<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。「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。「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てみると、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」。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。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iTunesMusicStore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。iPodからの権利者への還元という意味で言えば、先のiTunesMusicStore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。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。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」は必要ないものと考え（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）。いずれにせよ、の上記発言は失当である。</p>
168	その他	32		<p>【コンテンツのアーカイブ化を促進すべき】</p> <p>基本的には、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、そのすべてのコンテンツが何らかの形で再流通する状態を保つことが望ましい。しかしながら著作権との兼ね合いもあり、それが保護される期間内にあるか無いかで対処を分ける必要がある。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けて考える。</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することが望まれる。</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については、国立国会図書館のデジタルアーカイブに所蔵しウェブサイト等で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制作番組についても、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できれば、受信料に代わる収入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進めるべきである。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を考えるべきである。例えば日本では著作権切れした海外映画を500円程度で書店売りしているが、これを日本映画でも行なえるよう促してみてもどうか。</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することも望まれる。法的整備や、底本（複写）の提供などである。</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
169	その他	自営業 (自然語 コン ピュー ター)		<p>知的財産戦略と言うカテゴリーならば著作権者不明の意見収集が先ず不自然です。デジタルコンテンツとは言い上、コンテンツのベースメントは人との接点でアナログ化されている必要が有る。私はデジタルシステムの開発途上でアナログ量や海馬の並行処理機能の解決が必要だという問題に直面し、マン・マシーンインターフェースの構築に一応の成功を見た。このコンセプトはアメリカ合衆国の特許ビューローでは一定の評価を得たがわが国では特許審判が契約社員または委嘱社員が行なっているので言葉を絶する程陳腐なクレームをつけて来るので馬鹿馬鹿しくなってアルゴリズムの知財保全是著作権によるものとした。結果的にはこの方法が一番良かった。</p> <p>デジタルコンテンツはアナログコンテンツの一部に過ぎないと広義に解釈すれば暗号、復号、変調、復調などアナログ技術とのアライアンスが図れる。ただ、一般論としてデジタル分野の技術者はアナログ技術が理解出来ないか展開出来ないデメリットが有る。ここに自然語コンパイラによる見做し(機械人間)の存在価値が見直される事になる。</p> <p>人工知能は自然脳の解剖、信号変化メソッドの確立無しに確立出来る。DARPAの取り組み汲み手順は正攻法ではあるが開発効率が悪い。現にスタンフォード大学はわが国に自然語システムで17年以上遅れている。但しこれは日本の大学、研究機関の成果では無い。ICOT開発に従事した開発者の評価は受けたが当面日本の人工知能開発の主流にはならない。</p> <p>開発者のアイデンティティーが守られない環境では今回の意見収集にも本音が語られる事は無いものと思える。</p> <p>数年の内に人工知能はこれまでの知的集積手段、エキスパートシステムを自動学習し更にそれを越えたスキルを持ちます。</p> <p>OS一つともに取り組みず何かがデジタルコンテンツと言う見方も有ります。LINUXを担いだIBM、DECは共に沈みました。今、彼らはエキスパートシステムの販売とアウトソーシングで生き残りを掛けています。まだLINUXに未練を持つ企業、組織、国が有ります。原価がただだからと言う考え方は中国人の思想であってスカラに支持されるところがありません。</p> <p>OSに依存しないOSとはアプリケーションソフトにほかなりません。もう一度C言語発祥をトレースすればよく理解出来ますが、データベースをそのまま内部に取り込めなかった失敗を埋め込んだのがC言語です。スプレッドシートもアセンブラも取り込む努力を始めから放棄しました。</p> <p>委員会のメンバーを拝見しました。どうにもならないのでは無いでしょうか。</p>
170	その他	日本知的 財産協会		<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をお願いしたい</p> <p>今後議論を進めていく際には、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大前提として進めていただくようお願いいたします。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おります。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。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していただくようお願いしたい。</p> <p>なお、同専門調査会の検討の結果については、何らかの形で取り纏め、もしくは報告書として公表されることになろうかと思いますが、その際には、今回と同様、パブリックコメント提出の機会を、是非とも設けていただくようお願いいたします。以上</p>

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
171	その他	財団法人 デジタル コンテン ツ協会		<p>(1) 施策の重点化 最新の統計によれば、わが国コンテンツ産業の市場規模は2002年12兆9861億円、2004年13兆3362億円であり、この間の伸びは102.6%と微増にとどまる。他方、このうちデジタルコンテンツ市場は2002年2兆117億円、2004年2兆4685億円と推計され、122.7%もの高い伸びを示している(「デジタルコンテンツ白書2005」より)。このことから、わが国コンテンツ産業の振興の方向性は、携帯電話の普及、ブロードバンド加入者人口の急増、高性能ゲーム機や薄型テレビ等の普及など世界最高水準の技術環境に支えられたデジタルコンテンツの流通拡大にあることは明らかである。また、わが国においてはコンテンツの受け手となる消費者人口が減少している。とりわけ、コンテンツのコア視聴者層と言われる10歳代～30歳代については、人口減とともに、同世代のフリータ化・ニート化に歯止めがかからないという問題もある。コンテンツは消費者の可処分所得と可処分時間に支配されるものであることから、近い将来、国内市場が飽和に達する可能性は否定できない。このことから、わが国コンテンツ産業は、海外市場への展開を戦略的に実施すべき時期にある。上記より、コンテンツ産業の成長には、デジタルコンテンツの流通拡大と海外展開という二つの方策が緊要であり、国の施策は当面これらに重点的に投入されるべきである。</p> <p>(2) わが国コンテンツ産業に関する情報集積の継続 近年のデジタル技術の進化、ブロードバンドの急速な普及等によるIT技術の高度化に伴い、コンテンツ分野は大きく変容している。コンテンツの存在形式そのものの形式変化(デジタル化)により、視聴機器、流通手段、制作ツールなどの技術環境もまた日進月歩の進化を遂げている。とりわけ、ITがもたらす流通の多様化により、コンテンツ産業は産業構造そのものの転換を余儀なくされている。こうした状況の中、市場拡大が予想されるブロードバンド等のネットワーク上で流通するデジタルコンテンツの市場規模の把握は、今後のコンテンツビジネスの動向を見据える上で特に不可欠の要素である。情報財ともいわれるデジタルコンテンツの市場を網羅的に捕捉することは難解な作業であるが、「ネットワーク上のデジタルコンテンツ配信市場」、「国内のデジタルコンテンツ関連動向」、「海外のデジタルコンテンツの動向」などにつき情報集積を継続的に実施することが肝要である。</p>
172	その他			<p>政府インターネットテレビのトップページにあるボタンが作動しません。いまだインターネットには様々な環境からアクセスがあるのはあたりまえで、それに対応せず、特定のブラウザの使用を強いる事は怠慢以外の何者でもありませんし、そのブラウザを提供している企業への肩入れとも取られかねません。個人が発信しているホームページならともかく(それでも最近あまり見ませんが...) 国が税金をつかって発信している情報発信としては何とも情けない状況だと感じます。是非、ご一考を願います。</p>
173	その他			<p>お世話になります。政府インターネットテレビが始まりました。以前から小泉総理ラジオで語るも行われています。お願いがございませう。コンテンツの提供方法を改めていただけないでしょうか。特定の配信形式やインターネットブラウザに固定されているのは、国民に対する差別なのではないでしょうか。政府の動向をあまねく配信いただけるようカイゼンを希望いたします。現状で一番好ましいと考えられるのは、アップル社のiTunes MusicStore(iTMS)で配信する方法を加えていただくことです。iTunesは、ラジオ配信はPodcastで、映像配信はVideocastで配信することにより、Windows, Macほぼ全ての方々へあまねく提供できるプラットフォームであるからです。iTMSをご提案する理由は他にもございませう。まず、全世界的にヒットしているiPodで持ち歩けること。現状の官邸Webサイトは、PCでしか視聴できませんが、iTMSを利用し、iPodに入れることで視聴できる場所と時間が大きく広がります。聴覚障害のある方にも、文書として配信することも可能です。つぎに、iTMSで政府が率先してコンテンツを提供することで、コンテンツ製作の敷居を下げ、また流通を促進する起爆剤になり得ます。また、PodcastやVideocastはRSSフィード方式を採用しているため、官邸Webサイトにわざわざ訪れることなく、iTunesを起動するだけで、自動的に最新の官邸からのコンテンツが各PCにダウンロードされすぐに視聴できます。視聴者の手間が大幅に低減され、視聴率の向上に有効です。iTMSでは、コンテンツにFairPlayといった緩やかなコピー制限をかけることが可能です。さらには、官邸だけでなく、全省庁が率先して配信されることを希望いたします。また、単なるニュースだけでなく、記者会見を全て配信することも、政府の責務であります。iTMSで全てを配信するというメリットは、官邸の報道をもれなく伝えるという広報のあるべき姿、各既存メディアが勝手な偏向報道をしないためにも有効であると考えます。米国の州政府など各機関が既に始めています。以上、ご査収いただきますよう重ねてお願い申し上げます。</p>
174	その他	会社員		<p>インターネット上でのデジタルコンテンツの著作権侵害(模倣、流用、無断複製等)の侵害行為元を追跡調査できる一般公開型システムの開発をお願い致します。これによって侵害に対する「抑止力」が形成されることになるうかと思ひます。</p>



## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
175	その他	高校生		私はこのような情報社会に関する国の動きを高く評価しております。しかし、未だにインターネットコミュニティから発生した不特定多数の人間が著作権を持つ作品（例えば、パソコン上のアスキーコード（つまり文字や記号）で描かれているキャラクター）の著作権に関してははっきりした取り決めがなされていなく、それが混乱を招く事態は必至だと思います。先日、インターネット掲示板利用者と音楽出版社とが「掲示板で作成されたキャラクターを無断で使用した」としてインターネット上で騒動になりました。同社の言い分としては「そのキャラクターをインスパイアした」との事でしたが、インターネットやその掲示板を利用しない方にその会社のキャラクターと掲示板のキャラクターを見比べて貰った所、「全然一緒ではないか」と私が何故か指摘されてしまいました。更に、同社はそのキャラクターを商標として登録しようとしていました。（現在インターネット利用者の猛抗議にあい、商標出願は取り下げられたようです）しかし、この逆もまた然りで私の知人がディズニー等のキャラクターを無断で使用し自分のホームページを作成しようとしていました。このように情報社会の中、ましてや匿名性の高いインターネットの世界では現行の著作権法の限界が感じられ「インスパイア」という言葉で片付けられ、また著作権法の認知の薄さから「知らないからいいや」という言葉まで聞こえる時代です。私は、この場をお借りして現在の著作権法の限界をしっかりと理解され情報社会に、匿名性の高いインターネット掲示板で作成された不特定多数の著作物の保護を含めた「改正著作権法」並びに、各種学校で著作権について詳しく教育すべきだと思います。若輩者の私の意見ですが是非反映させていただきますよう宜しくお願い申し上げます。
176	その他	行政書士	福島信	デジタルコンテンツに関する意見行政書士福島信 1．デジタルコンテンツの流通に関して ユーザーから見た場合、デジタルコンテンツの利用に関して利用できるものなのか、利用できるとして無料で利用できるものなのか、有料なのかの区別が必ずしも明確ではないので利用しづらいという面がある。何らかの方法で明示できることが必要である。この点についての工夫がのぞまれる。また、利用に当たっての契約関係の整備も必要と思われる。著作権者の権利の保護と同時に流通の活性化が必要である。流通については、市場の形成が不可欠ではないかと思われる。デジタルコンテンツの製作者とそれを利用したい者との「出会いの広場」が必要であると思われる。そうした市場を形成することにより、より流通の活性化が図られる。 2．旧コンテンツの利用について 上述した市場を形成することにより旧コンテンツの流通の活性化につながると思われる。さまざまなコンテンツを市場に出すことにより利用者も選択の幅が広がりより多くの人々の目に触れることにより流通へとつながるものと思われる。 3．著作者不明のコンテンツの利用に関して コンテンツを利用したいが、著作者がわからない、わかっても連絡を取る方法がないといった場合に現在の著作権法上の「裁定申請」の手続きにより利用するということになるとは思います。コンテンツの利用に関してもっと簡便な制度・方法を是非検討していただきたい。
177	その他	プログラマ		avex が、インターネット掲示板（2ちゃんねる）で発表されたアニメ（Flash）を、若干の修正（インスパイア）を経て権利を主張した件について。著作権というものを過剰に認めることにより、自由な発言を制限し、より金を持つもの・力を持つものだけが発言を認められる社会になると危惧する。今後は、著作権の及ぶ範囲や期間を現実に即したものとし、保護期間をもっと短期間にすべきである。また、完全無償再配布するための作品の素材として著作物を再利用する場合には、さらに著作権というものの制限をゆるくすべきであると思う。芸術、言論は既存の著作物の上に成り立つものであると考える。現在の日本や世界の流れは、一部の強者にのみ著作権という攻撃兵器を与えているようなものである。一般市民は、これらのことを到底容認しがたい。
178	その他			明らかに盗作である曲、動画を販売し続けている AVEX 社の姿勢に強い怒りを覚えます。なぜ、AVEX 社が何の罰も受けないのかということに対して怒りを覚えます。

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
179	その他	無職		イ) その他のデジタルコンテンツに関する事項についてインターネットで生まれた作品の保護インターネットでは、不特定多数の人の手を通じて作成された作品が存在します。アスキーアートがその代表例です。これらの作品は不特定多数の人が作成にかかわっているため、一般的な作品のように作成者を特定することができません。そのため、現行の著作権の概念では保護することが難しくなっています。これらの作品の保護についてご検討をお願い致します。先日、インターネットで生まれたキャラクタ「モナー」をエイベックス社がオリジナルキャラクタ「のまねこ」と名付けキャラクタグッズの販売を行うという問題がありました。「モナー」は作成に不特定多数の人がかかわっているため、現行の著作権では保護できず、現在もエイベックス社は「のまねこ」がオリジナルであると主張し続けています。このような問題は今後のデジタルコンテンツのあり方に大きな影響を与えるにもかかわらず、マスコミではほとんど取り上げられておりません。多くのインターネット利用者がこの問題についてのWebサイトを作成していますが、インターネットを積極的に利用していない人には、まだこの問題は広まっていないように思います。エイベックス社が起こしたこの問題は、多くの人がインターネットで生まれた作品の保護について考えるきっかけになると思います。ご検討よろしくお願い致します。
180	その他			2チャンネルで作成されたキャラをエイベックスが勝手に商標登録しようとした件については是非討論してほしい。あれでは、インターネット上で新たに作られたものを1企業が登録・販売する事により著作権を主張されてはインターネットは伸びないだろう。
181	その他	デザイナー		エイベックスホールディングスののまねこでのコピーレフト（共有財産）に対する認識となりますが、ネット上で独自に培われた文化であるAA（アスキーアート）の保護を求めます。固有財産としての商標を認めず共有財産として何人もこれに対しての独占または権利の保有に關しての規定を設けて頂きたい。また知的著作物に対しての著作権の明確な線引きと一般常識的な判断と対応を望みます。またこれに対する明確な規定が行われない場合は私個人としてはネット上の著作物に対しての商標や権利は無いモノとして考えたいと思います。AAや顔文字に關しての権利の保有となりますと制作者が誰か、また元ネタが何かと奥深く追求することになるう事かと存じますが追求や無駄な時間の浪費を防ぐためにもAAや顔文字に対しての権利の保有はいかなる企業も行えないといった形で行うのがもっとも平等でかつ争いが起こらないのではないのでしょうか？共有物を商品として昇華させ各企業が独自の戦略でもって顧客を獲得していく。純粋な競争が行われるのでは無いかと存じます。追伸モノをパクってオリジナルを主張する企業に対する罰則も設けて欲しいですね。
182	その他	学生		最近、街やテレビでよく耳にする「恋のマイヤヒ」というCDがあるのですが「のまのマイエイ！」と酒瓶を片手に酒を飲む猫が歌っているのをみると青少年に悪影響があるのではと心配でたまりませんゲームセンターなどで酒瓶を持っている「のまねこ」がCDのみならずプライズ商品としてだされているのですがそれもまた酒瓶を持っています飲酒運転や一気飲ませ、お酒は安全に飲みたいものですね決して「のまのマイエイ！」なんて簡単に飲んではいけません
183	その他			最近の「著作者が特定できない著作物」「著作者を探すのが困難な著作物」を盗作したとして騒動になっているのはご存知かと思ひます。これによって多くの方が憤っておりますが、法的には「著作者でない」と訴えることはできないとなっております。このやったもん勝ち的な法律を変えることはできないのでしょうか。私も著作物を生み出す立場の人間ですが、なにげなく描いたものが知らないうちに企業に盗作され、知らないうちに独占的に金儲けの材料にされてしまったとしたら...と考えると非常に恐ろしく思ひます。

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
184	その他			<p>どのようなコンテンツにしる、人をひきつける力が必要です。うだつした作品も多数目に付きますが、それは作り手楽しんでおり閲覧する側もそうであることが多いでしょう。見られることを前提にしていればそれは大変楽しまれますし、てを加えられた作品であればそれは尚更であると思えます。もうすでに数多くの様々な趣向を凝らされた作品がインターネット上からも配信されており、精神を揺さぶるような作品も少なくありません。子どもから大人まで楽しめる作品ばかりです。ですが作品が数多く排出される反面、未だにネット社会の著作権等の問題は残ったままです。すばらしい作品が出たとしても良心にまかされたままではどうにもすぐに潰れてしまうでしょう。本当にごく最近の話ではありますが、当にそういったことが「のまネコ問題」としてネット上で浮かび、2ヶ月経った今でも解決しておりません。にている、真似ているといった作品に関する問題はいつでもどこにでも出てきますが、あれほど解決を先延ばしにするような、妥協案も提示されないものは珍しいのではないのでしょうか。リスクを考えるのなら他大抵の企業は何かしらの問題が起きた時に早期解決を目指すのでしょうか。が、しかし、この問題の場合ネット上の顔の見えないいわゆる匿名の消費者と企業は、とかく平行線をたどったままです。うわさは広がり最近ではテレビや雑誌にも取り上げられるようになりましたが、誤解を招くような表現ばかりがされており、ネット上の人たちには不審がられています。ざんねんながら共通財産の考えが日本にはあまりないのかはわかりませんが、いうまでもなかったことが侵害されてしまうのは大変哀しいことでもあります。また、企業がお金のために絡んでくると作品が全く消えてしまう恐れもあります。しかも個人が個人のために作っているものが多いでしょうから、たくさんの人に見られることを前提としていない、ギリギリなもので楽しめるものも、こういった問題と共に消滅してしまうことを恐れるべきではないのでしょうか。ただ規制するだけでなく許容と黙認を。それが今後のネット・デジタルコンテンツに携わるものに課せられる微妙な課題だと思われます。</p>
185	その他	システムの研究開発・販売	有限会社日本ネット技術研究所森田富治男	<p>起業したての無名の弊社では通信解析システムの研究開発・販売を行っています。製品を知ってもらうためWEBサイトに概要を掲載したところ、過去から同種の製品を販売をしていたが弊社ページを参考に製品(Packet Black Hale)の弱点を補強し、先日行なわれたショーで改版の公開を行いました。http://www.netpub.tsuzuki.yokohama.jp/fai/postprocess.html模倣したという根拠は5ヶ月前、の社長が、私にメールを送ってきたことが理由です。その時、弊社ページではネットエージェントの製品は構造上、TCP以外の通信解析はできないと分類していましたが、それに異論を唱えるメールでした。しかし、彼らの製品を調べたところTCP以外の通信解析の操作は非常に難しく事実上無理なものでした。僕はそのメールを受けたとき、弊社製品をあらかじめ模倣する意図があって既成事実としてメールを送ってきたと解釈しました。今回、実際にその事態が発生したため、弊社では技術的な内容の公開を凍結しました。弊社の販売はまだ一社も実績がありません。こんな状態で製品の機能だけが先行他社に模倣されるのであれば、インターネットに公開する意味がありません。このような不正を防止するようなんとか仕組みを考えてください。これでは商売ができません。</p>
186	その他	建築業		<p>まずこの様な画期的な意見募集をしてくださる事に、誠に感謝致しております。デジタルコンテンツについて、僭越ながら私見として意見を述べさせていただきますので、少しでもご参考になれば幸いです。一口にデジタルコンテンツと言っても、様々な分野があると認識しております。ビジネスに活用する事もでき、コミュニケーションの場としても活用する事ができ情報収集の場としても扱う事ができるWEBという世界は、可能性がまだまだ未知数であると同時に、危険な場でもあると思っております。ここからが是非申し上げたい事なのですが、デジタルコンテンツに必ず関わってくるものが「匿名性」「著作権」の二つであると思っております。「匿名性」については広く世間でも認識されている通りだと思いますが、「匿名」であればこそ、一部マスコミの偏向報道や一部企業に見られる社会通念上非難されるべき事実など、私共のような末端の人間も知ることが出来るメリットもあると考えております。「匿名性」が悪いイメージだけ先行してる感をとても強く感じておりますので、「匿名性」がもたらすメリットも視野に入れ、議論してくださるとこれから展開すべきデジタルコンテンツのあり方に幅広い見解が出てくると信じております。著作権については、明らかに著作権保護の名目のもと、著作権ビジネスに走ってしまっている団体がのさばっているのが現状です。先ほど申し上げました「匿名性」のおかげで、著作権管理団体による法律をたてにとった恐喝まがいの脅し、著作権ゴロと呼ばれる程の実態がWEB上でも取り上げられております。本当の著作権保護のあり方を今この時だからこそ真剣に考えるべきではないのでしょうか。デジタルコンテンツというものが普及している今の時代、また著作権管理団体の都合のいいような法律を作り、著作権保護のもと営利をむさぼってしまつては、日本の文化は衰退していくものと確信しております。日本の文化を司るのが役所にあることは承知しております。しかし、文化を創造していくのは「大勢の個人」です。企業や団体ではないと思っております。デジタルコンテンツは音楽に代表される芸術等の文化振興には多大な影響力をもつ分野だと思っております。何卒、特定の団体や企業が営利をむさぼり文化を衰退させるような事態にならないことを切に願っております。</p> <p>長文、雑文で至らぬ所もあるかと思いますが私達一人一人、個人の意見を募集して頂ける場を提供して頂いた事、なにも期待できなかった今までとは違い、「もしかしたら」と希望が持てる気が致します。この様な一つ一つの意見が、ご参考になれば嬉しく思います。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
187	その他			デジタルコンテンツの利用に際し管理事業者側が一方的に使用料を定め、一般の利用者は使用料規定の決定にさいし、何ら関与することが出来ない。また、利用者団体と協議しとの規定は有名無実と化している。例：ジャズ喫茶での音楽使用料が、酒場の利用団体との交渉で決定されている。このため、著しく高額な使用料となっている。利用者代表に対する要件が、厳しすぎるため利用者側は交渉のテーブルに付くことすら不可能である。かかる一方的な状況を改善することは文化庁の責務である。一方、元文化庁長官が管理事業者団体に天下っている状況を鑑みるに、文化庁による適切な指導が行われているとはとうてい思えない。むしろ、天下り先の利権を確保するために高額な利用料となっている事が懸念される。文化庁は利用者の立場に立って、管理事業者と交渉し、著作物が利用されるようにしていくべきであろう
188	その他			公務員に対するインターネット教育 インターネットの普及により、さまざまな情報がインターネットを利用して発信されています。そのため、公務員もインターネットについての知識を要求されていると考えます。しかし、現状ではインターネットの知識が低い公務員によってさまざまな問題が発生しています。例えば、先日高校生が母親に劇物を飲ませて殺害するという事件がありました。そして、その高校生の顔写真がインターネットで公開されるという問題が発生しました。インターネットで公開された顔写真について、その高校生のものであるという確定は一般の人間ではできません。しかし、今回は法務局がその顔写真について削除要請を行ってしまいました。誰のものか分からないはずのインターネットで公開されている顔写真について、その高校生のものであるという「お墨付き」を法務省自らが与えてしまいました。また、顔写真の削除要請についても、顔写真を公開したWebサイトにではなく、なぜかその顔写真へのリンクが張られた掲示板の管理人に対して行われました。顔写真へのリンクを削除したとしても、顔写真そのものは公開されたままであるため、法務省の削除要請は何の意味も持たず、また、いたずらにその高校生の顔写真が本物であると認定するだけの行為となってしまいました。このように、公務員のインターネットについての知識の低さが大きな問題を引き起こすことのないよう、公務員に対するインターネット教育についてご一考をお願い致します。
189	その他	法人財務責任者		ワーキンググループの会合資料拝見させていただきましたが、内容がエンターテイメント（享楽）の提供の手法である等のスキームに終始し中身が無いように思えました。ワーキンググループの構成は有る意味失敗じゃないでしょうか？政府がそのような内容を本当に欲しがっているのでしょうか？エンターテイメントより国民が欲しい情報は多種多様です。政府が意見集約するのであればもっと深く検討なさってはいかがでしょうか？例えば視覚障害者にいかに各種情報を提供するのか？等デジタルコンテンツで新しい享楽を提供するだけを目的にするのではなく、情報を提供することにより、国民の生活に役立たせQOL（クオリティーオブライフ）の向上に役立つよう指導するのが行政の役割だと思います。
190	その他	弁護士		マイクロソフトが大英図書館の蔵書をデジタル化してネット公開するというニュースが入ってきました。米国Yahoo!もGoogleも書籍のデジタル化を行っています。日本も、国立国会図書館のすべての蔵書をデジタル化してネット公開すべきです。著作権者の同意を得られない場合は、公共事業として国家が正当な補償をしてはどうでしょうか。
191	その他			第1回WG資料4-2にある「視点」を大切にしながら検討を進めていただきたい。既存のコンテンツビジネスにこれらの視点が欠けていたことにより、特に音楽産業においては、正当な利用者の立場を無視したコピーコントロールCDの導入によるリスナーの離反や、日本の音楽産業が新しいビジネスモデルにあまりにも消極的であったことに起因するiTunes/iPodの独走（日本は音楽配信ビジネスの立ち上がり自体は早かったにもかかわらず）という現状を招いたのだろう。特に、「ユーザーが主役」との視点は重要である。コンテンツ産業は基本的に娯楽産業であって、ユーザーは不便や不愉快を強いられてまでコンテンツを利用しようとは考えない。他の娯楽に有限の時間を割くだけのことである。コンテンツ産業は、音楽産業の失敗を繰り返さないように留意すべきである。これまで、知的財産戦略本部も、既存のコンテンツ産業の利益保護に著しく視点が偏り、いわゆる「レコード輸入権」の創設や中古ゲーム等の規制を提唱を行ってきたところであるが、それらの政策が失敗であったことは、前者については制度導入によって海外へのライセンスが増加するとレコード協会等による主張が全く誤りであった事実（10月20日に公正取引委員会が開催した「音楽用CD等の流通に関する懇談会（第2回）」配付資料「音楽用CD等の遺流防止措置に係る状況について」によると、伸びが全く見られないばかりか、かえって減少している）や、後者については国民からの多くの反対意見を受け、知的財産推進計画から削除せざるを得なくなった事実にも照らし、明らかである。今後は、知的財産戦略本部としても、コンテンツのユーザーの立場も尊重し、また、ビジネス環境の変化に柔軟に対応できるように、上記資料4-2の「視点」を重視し、適切なバランスを考慮した政策を推進されることを期待する。

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
192	その他	会社員 (広告デザイン)		<p>現在、webを使用している上で、感じている事ですが、日本web知的財産保護協会の設立を希望いたします。国内外を問わず、ネット上で使用しているイラストや、写真の無断転載がとても多いのです=====ある高校生の例ですが、自作のイラストを発表しており、国内外でアクセス件数が多いのですが、英語圏の人たちが、無断転載し、しかも、平気で使ったら好評でした。どうもありがとと、悪びれず、掲示板に書くのに、頭に来て、日本人ならだれでもわかるパスワードを付けて日本人にしか見せないようにしているそうです。またある例では、エイベックス社が、ネットユーザの間で大変人気のAAキャラクターのモナーを一部改変し、のまネコというキャラクターで、商品化を図りましたところ、企業とネットユーザ達とで、トラブルが発生し、エイベックス社が商標登録を取り下げるといった騒ぎが発生いたしました。で、それをいいことに、今度はメイド イン チャナのメーカー不明の怪しい偽のまネコグッズが国内のゲームセンターや、ネットオークションに出回る事になりました。これがその一つです <a href="http://page.auctions.yahoo.co.jp/jp/auction/80954188">http://page.auctions.yahoo.co.jp/jp/auction/80954188</a>箱のイラストが、モナーで、中のバスタオルが、エイベックス社の、のまネコという両方のキャラクターが混在した怪しい商品です。モナーというAAは、もともとは単なる顔文字ですが、大勢の人が掲示板などで、いろんなポーズを加え、モナー系フラッシュなども多数作られており、<a href="http://www.geocities.jp/heppoko_kouhaku/">http://www.geocities.jp/heppoko_kouhaku/</a>フランスを始め、ヨーロッパのアンダーグランド系のネットユーザ間でも有名になっており、知名度や、人気度においても、大変商品価値の高い物になっています。プロ・アマ、個人・企業を問わず、何がヒットするかわからない現状ですweb上で公開されているものを、保護し、無断でコピーし営利目的で使用したものを罰する刑事罰が欲しいです。個人レベルでは、クレームを出すにも著作権法は親告罪なので、裁判を起こすのが必要であり、弁護士を雇うにもお金がかかり、裁判を起こすのが大変です。しかもネット上で、個人の氏名、住所なども公的に晒したくない場合が多いため、殆どが泣き寝入りです。</p> <p>私が希望する日本web知的財産保護協会の役目とは、 国内外を問わず、原告、または第三者から、著作権侵害の訴えとその証拠物を提出した告発があったら、個人に変わって、相手側に事実確認をし、その使用を中止するよう、指導するさらに指導しても改めず、かつ内容が悪質と協会が判断したら、サイトの閉鎖を命じ、一定期間のサイトの新設を禁じ、実例として、協会内で違反内容を晒し、かつ、内容に応じて、国が罰金を徴集し、協会の維持費にあてる海外の場合も同様に、日本政府の名において、日本国内の知的財産を侵害した旨を通知し、使用中止と罰金を請求する AAなどを、ネットコミュニティにおけるフォークロアと認定し、これを著作権侵害(類似品含む)を、個人、または企業で、協会に無許可で営利目的に使用することを禁止するボランティア等、公的な目的で使用する場合は、協会の判断で許可を与える(すでにネットコミュニティでは、モナーを新潟震災の災害募金などのいくつかのボランティア活動で、使用されています) 協会で、いくつかのシンボルマークを作成するオープンソース/コピーフリー(但し営利目的での使用は禁止) マークコピーフリー(営利目的での使用も自由)コピーフリー(営利目的での使用の場合は、作者、または協会にお金を支払う)=====以上、JAROのような、メールや電話で相談に乗ってもらえる日本のネット上の知的財産を保護する団体の設立をできましたらどうぞ、一考お願いいたします</p>
193	その他	慶応義塾 高等学校 外国語教員	榎谷 邦彦	<p>1. 日本語文献の公開プロジェクト欧米では「ゲーテンベルク計画」で知られている、著作権切れの文献がボランティアによるテキスト入力で、インターネット上で公開されておりますが、我が国でもこのような著作権切れの日本語文献を広く国内外に公開して、国民共有の財産である過去の知的産物を共有できるシステムを構築すべきであると考えます。その実現のために以下の諸点を提案いたします。</p> <p>a. 国立国会図書館所蔵になる、多量の価値ある文献をデジタルコピーのかたちで記録し、それらを広く国内のテキスト入力志望者に送付して適切な対価と引き換えに文字データのかたちへ変換し、無償でインターネット上で広く公開する。</p> <p>b. さらにその文献を翻訳希望者ないし各大学の諸外国語専攻の学生あるいは大学院の院生に送付して適切な対価と引き換えに諸外国語に翻訳をさせ、それらを無償でインターネット上で広く公開する。すなわちこのシステムの目的は、ひとつには国民に日本の知的産物の再認識をうながすと同時に、諸外国に対しては我が国はこれまで諸外国の文献の移入には熱心であったが、日本の基本的文献を海外に広く紹介することに欠けることがあったため、ともすれば正しい日本の姿を諸外国に理解されることが難しかったことへの対応である。</p> <p>2. 外国語教育におけるデジタル機器の応用我が国の外国語教育における問題点は、いろいろ指摘されてきましたが、40年近くわたって外国語教育に微力を尽くしてきた人間として、会話能力であれ読解能力であれ、もっとも必要なものは語彙の豊かさであると考えます。学習者がこの語彙力を増強するための新しい方法として、以下の諸点を提案いたします。</p> <p>a. 学校教育の場において実施されている外国語教育の時間内だけではなく、インターネットや携帯電話あるいは携帯型ゲーム機や音楽プレイヤーなどを活用して文章や語彙を配信し、学習者がおこなう反応に対して即時的かつ相互交信的にその成果を提示する。これによって学習者は日々刻々と進歩を実感でき、外国語をつねに身近に学習することが可能となる。</p> <p>b. 学校教育の場では、統一的教科書やテキストだけではなく、学習者の進歩、能力、興味などに応じてもっとも適切な教材を、「インターネット学習センター」から配信するシステムを構築する。例えば学習者は文法知識に応じた、さらに語彙力にふさわしいテキストを与えられて学習することが可能となる。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
194	その他	会社員		イノベーション（技術革新）においては市場経済メカニズムとの協働がポイントであって、インベンション（発明に代表される知的財産権）の強化だけでは活性化できない。（平成16年6月7日、日本経済新聞、教授）カルチャにおいても、市場文化との協働がポイントとなり、コンテンツ（著作に代表される知的財産権）の強化だけでは活性化できないと考えます。無断コピー防止手段や複製機器への課金等によりクリエイターの創作意欲は高まりますが、市場でのコンテンツが高価な場合には、市場文化に波及しない。その為、素晴らしいコンテンツが日の目を見ないということが予想される。無償・有償コンテンツを明確にするシステムが必要と感じます。発明等では権利の強さと範囲について様々な評価システムが確立している。一方、創作表示さえすれば著作権を有するとされるデジタルコンテンツの権利の強さと範囲についてはその時その場で個々に模索しているのが現状ではないでしょうか。著作者人格権を損なわない場合であれば、無償・有償コンテンツを無償分解能データ（有償分解能データの一部）と有償分解能全データに区別することによりクリエイターの利益を確保しつつ市場文化に波及することが可能になるのではないかと考えます。無償データの普及活動はNPO等が率先して行うと予想される。コピーライトに対しコピーレフトが文化市場に登場してもいい時代ではないでしょうか。また、第三者の不法コピー・販売については今までどおりの管理体制を維持するほかないと思われます。インベンションの世界でも不法コピー・販売は次元の異なる世界だと思えます。以上
195	その他	休職中		はじめまして。当方、ネットコミュニティの研究をしている者です。（ハンドルネーム：すきやきっち）「2ちゃんねらにとつてのアスキーアート」という記事を書きましたので、もし宜しければお読み下さい。http://theendou.adam.ne.jp/lib/r15.htm
196	その他			イ) その他のデジタルコンテンツに関する事項について 個人による権利処理を可能にする。強制許諾の適用範囲の拡大を図る。クリエイターへの利益配分が薄い構造である現状は不透明な業界慣習にあるため、この業界慣習、契約状況の調査について、徹底させる。著作権の譲渡の制限についての見直しを図る。積極的な権利の放棄（クリエイティブコモンズ的な）について検討すべき。著作隣接権の見直しを図る。原盤権も含めて。クリエイターが適正なリターンを得られる仕組みを作る。JASRAC等の権利者管理団体の使用料徴収・分配の不透明な実態について徹底的な調査を行う。コンテンツ関連ビジネスにおいて国際標準をリードするための取組を強化する 著作権に関する課題を解決する 私的録音録画補償金制度そのものに限界がある。よって将来的に代案か、もしくは廃案の方向にもっていくべき。包括契約の利点と問題点についての取り組み。フェアユース 二次創作 コピーワンス制度 コンテンツビジネスの国際展開を図る 海外における海賊盤についての調査 価格格差の是正。その理由の調査含む再販制度の見直し
197	その他			個人による権利処理を可能にする。強制許諾の適用範囲の拡大を図る。クリエイターへの利益配分が薄い構造である現状は不透明な業界慣習にあるため、この業界慣習、契約状況の調査について、徹底させる。著作権の譲渡の制限についての見直しを図る。積極的な権利の放棄（クリエイティブコモンズ的な）について検討すべき。著作隣接権の見直しを図る。原盤権も含めて。クリエイターが適正なリターンを得られる仕組みを作る。JASRAC等の権利者管理団体の使用料徴収・分配の不透明な実態について徹底的な調査を行う。コンテンツ関連ビジネスにおいて国際標準をリードするための取組を強化する 著作権に関する課題を解決する 私的録音録画補償金制度そのものに限界がある。よって将来的に代案か、もしくは廃案の方向にもっていくべき。包括契約の利点と問題点についての取り組み。フェアユース 二次創作 コピーワンス制度 コンテンツビジネスの国際展開を図る 海外における海賊盤についての調査 価格格差の是正。その理由の調査含む再販制度の見直し
198	その他			パブリックドメインからのインスパイアとリスペクトによってコンテンツが誕生し、そしてまたパブリックドメインに還ることもひとつの「知的創造サイクル」であると考えます。 パブリックドメインの概念を明文化し、作者自らの意志で作品のパブリックドメインへの移行を宣言できる、公的な仕組みがあるとよいと思います。 また、作者死後50年を経て著作権の切れた作品がすみやかにそこに移行し、誰でも自由に使えるようになることを明確にし、パブリックドメインに関する周知をはかる方策を考えていただくと嬉しいです。
199				11. アメリカのハリウッドのように、脚本登録のシステムを創設してはどうか。 業界団体の自主的な運営でも構わないと考える。基本のストーリーやキャラクターのトレースを防ぐことが可能となる。

「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
200				<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。実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値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倣品・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、少なくとも輸入差し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倣品・海賊品対策に専念させるべきである。</p>
201	その他			<p>先日、文化庁が本年九月八日より十月七日まで実施していた『「文化審議会著作権分科会法制問題小委員会審議の経過」に対する意見募集』におきまして、募集要項に明記していた約束事項を無断で破り、審議にて募集中であった、いわゆる「iPod課金」についてのパブリックコメントに寄せられた賛否数の中間集計を報告し、メディアに報道されるままとしました。</p> <p><a href="http://japan.cnet.com/news/media/story/0,2000047715,20087976,00.htm">http://japan.cnet.com/news/media/story/0,2000047715,20087976,00.htm</a></p> <p>さらには、このメディアを介した意見募集中のリークが不適切ではないかとの指摘に対し、「一般国民の信頼を損なう不適切な取扱いであったとは考えておらず、また、「権利者団体等に組織的な賛成意見の動員を勧奨する」ものとも考えていない。」との回答を、行いました。</p> <p>(平成十七年十月二十七日提出質問第三五号 私的録音録画補償金制度の改正論議に関する質問主意書 <a href="http://www.shugiin.go.jp/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/a163035.htm">http://www.shugiin.go.jp/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/a163035.htm</a> への回答である、 平成十七年十一月四日受領答弁第三五号 内閣衆質一六三三五号平成十七年十一月四日による。 <a href="http://www.shugiin.go.jp/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/b163035.htm">http://www.shugiin.go.jp/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/b163035.htm</a>)</p> <p>しかしながら、文化庁自ら、意見の取り扱いにおいて「有益な意見を求めることにあり、個別の論点に係る賛否の数を問うものではありません。したがって、いただいた御意見については、原則としてそのまま本小委員会に付し、個別の項目に係る意見提出数の集計・公表は特段いたしません。」と、約束していたにもかかわらず、これに反して特定案件に対する賛否の数が、しかも意見募集中に公表される結果となっています。</p> <p>これでは、意見募集に応じた一般国民としましては、利害対立のみられる論点につき、意見募集開始後の賛否の数を見て文化庁が意見取り扱いの方針を無断で変更し、特定の立場を利する目的で、報道が容認されたのではないかと、もしくは特定の立場の影響を受けたのではないかと疑いを免れません。</p> <p>従って、一般国民として意見募集制度への信頼を損ねる、不適切な行為であると判断します。</p> <p>首相官邸が、文化庁の過ちを繰り返すことは無いと期待していますが、少なくとも、文化庁に今後このような不適切な意見取り扱いを行わないよう内閣官房として指導することが、意見募集制度の公平・公正を保ち、知財立国の実現への取り組みの推進するうえで必要であると考えます。</p>

## 「デジタルコンテンツワーキング」について寄せられた御意見

項番	項目	業種	名前	意見
202	その他			<p>「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(第1回)議事録」を拝見しました。暗澹たる気持ちになりました。なぜなら、デジタルコンテンツの未来を検討すべき委員会で話されている内容には、あまりにも現実を無視した、誤解もしくは無知によると思えないものが多いからです。</p> <p>以下に部分を引用しつつコメントします。</p> <p>ですから、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。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>=&gt; iPodはプレーヤーです。これはカセットテープレコーダーなどと同等に扱われるべき機器であって、機器の売上利益が著作権者に還元する義務は全くありません。機器への補償金制度を睨んだ強引な主張であり、まるっきり筋違いだと思えません。</p> <p>著作権者への還元を考えるなら、配信許諾を出している著作隣接権者や、管理手数料を中秋している著作権管理団体に焦点を当てるべきでしょう。「配信に関してはプロモーション」と主張し、実演家にはまったく還元していないレコード会社もあるそうです。これはまさに搾取であり、追求・糾弾されるべき状態でしょう。</p> <p>CDショップでレンタルCDを借りてきて、例えばMDに落とすというようなことをしてしまった場合、全く補償の仕方がなかったと、または何回コピーされたかということがわからなかったと。</p> <p>=&gt; 完全な事実誤認。レンタル料金には著作権者への補償金が含まれているし、MDメディアにも補償金が含まれている。この点がそもそも「補償金の二重徴収」として問題視されている状況があるにも関わらずこの発言、というのはかなり酷いと思います。</p> <p>私は、先ほどiPodの問題が出ましたけれども、ああいった製品は、日本から発信されるべきものではなかったのかと。インフラも整っていて、メーカーさんもたくさんいて、しかも良質なコンテンツがあるということを考えれば、ビジネスの仕組み、その他は日本から出てくるものではなかったのかと</p> <p>=&gt; これも酷い発言だと思います。なぜ日本でiPodが生まれなかったかを考えれば、現在の著作権法、現在の著作隣接権者、現在の著作権管理団体が、全て過去のスキームにしがみつき、変化を嫌ったからだと思います。つまりは、このワーキングチームが解消すべきような障壁があまりにも多かったが故に、日本ではチャンスを逃したのだ、という認識から始める以外にないでしょう。</p> <p>もちろん上記引用は部分であり、各委員の見識を全て反映したものだとは言いきれませんが、上記のような誤謬を含んだ内容を話されている時点で、すでに委員としての適格性に疑いを生じさせざるを得ません。このような基本的な認識については、委員会の中でもすぐに指摘するなどし、あまりにも恥ずかしい議事録を公開せずに済むようにしていただきたいものだと思います。</p>