

コンテンツをめぐる課題(参考資料)

目 次

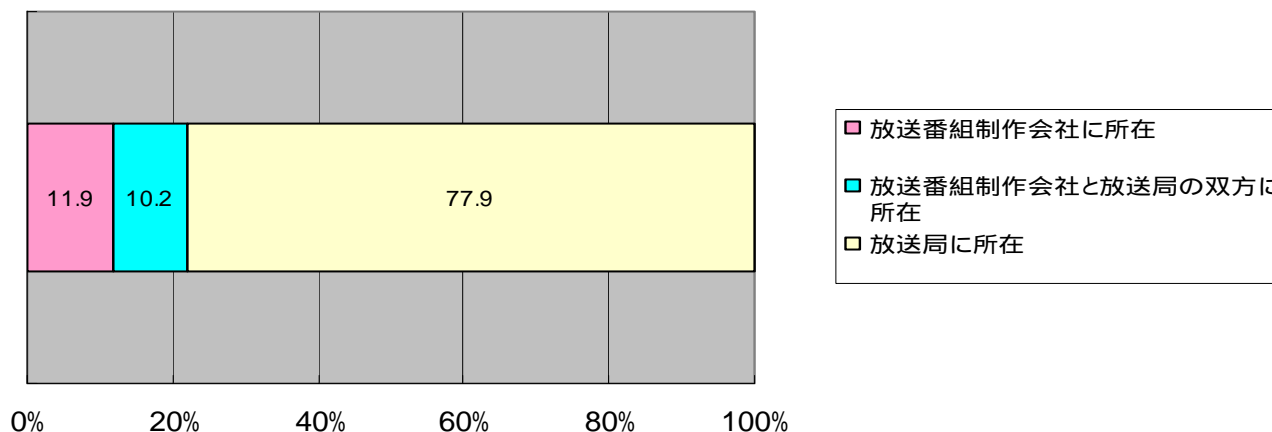
| | |
|--------|---|
| 法制度・契約 | 2 |
| 技術開発 | 5 |
| 人材育成 | 7 |

． 法制度・契約

マルチユースの促進 (放送番組のケース)

- ・放送番組制作会社の制作の端緒については、放送局からの企画持ち込みが過半 (56%) を占めており、「自社からの企画持ち込み」は26%
- ・テレビ放送番組の「二次利用の許諾窓口」の7割以上が放送局に所在

テレビ放送番組の「二次利用の許諾窓口」の所在(2004年度)



出所: 総務省「通信関連産業実態調査(2005年10月実施)」より

クリエイターとの契約ルール作り

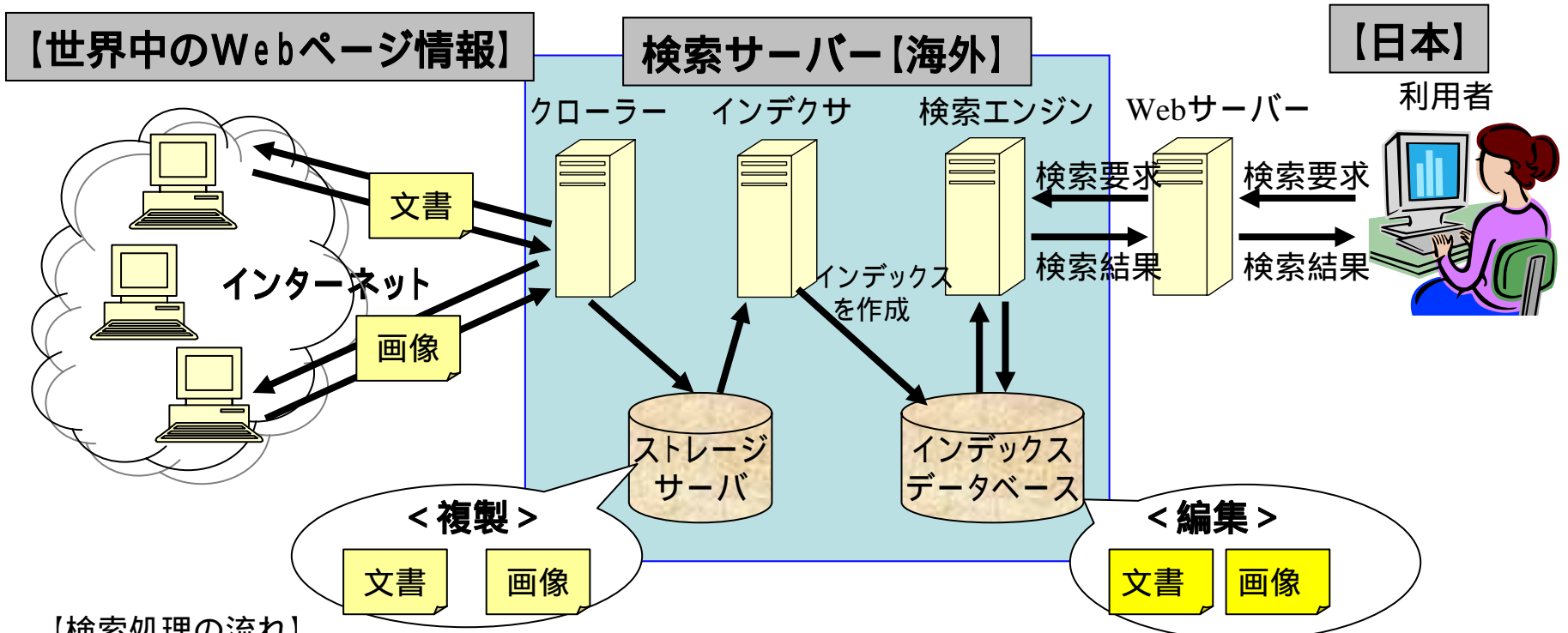
実演家の活動環境に関する調査結果より

- 契約書の不交付が大半
- ・契約書を全く取り交わしていない:52.7%
 仕事が原因の治療費等の自己負担が多い
- ・障害治療費等を自分で負担:75.9%
- ・病気・症状の治療費を自分で負担:87.5%
- ・障害等に対する依頼主等の保障が不十分:75.4%
 著作権・肖像権の保護が不十分
- ・自らの活動に関する著作権・肖像権の保護が不十分:47.7%

出所: 日本芸能実演家団体協議会「第7回芸能実演家・スタッフの活動と生活実態」調査報告書2005年版)

ネット上での検索サービス

- ・ ネット上で検索サービスの提供には、検索サーバー上での元データの複製、編集が不可欠。
- ・ 著作権法上、複製、編集には権利者の許諾が必要であり、Yahoo!、googleなど大手検索システムのサーバーは海外に置かれているのが現状。
- ・ 検索サーバーについて海外依存度が高いと、我が国の事業者等の活動に影響を及ぼす恐れあり。



【検索処理の流れ】

クローラーがWebページ情報を収集し、ストレージサーバに保存(複製)。収集された情報は検索しやすいようにインデクサがインデックス化し、データベースに保存(編集)。利用者が検索ワードを入力すると、データベースに格納された情報を検索し、検索結果を返す。

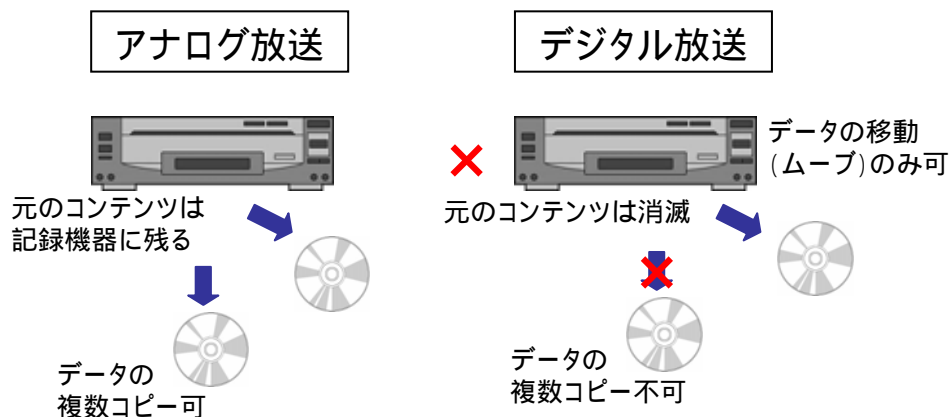
技術開発

コピーワンスの見直し

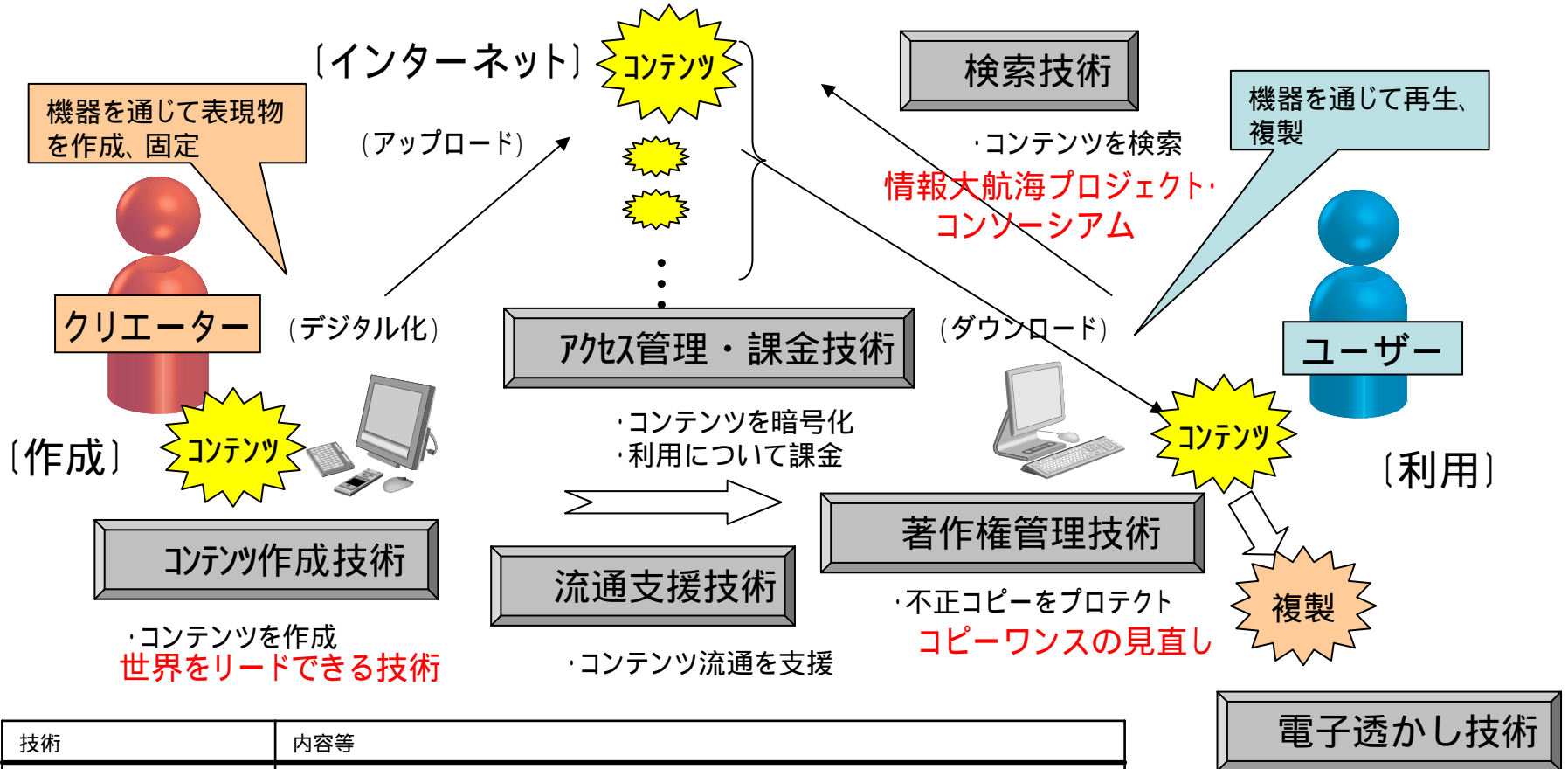
・地上デジタル放送番組の不正コピーを防止するため、2004年4月から、放送受信機器の仕組みとして、一度録画した番組は、他の録画機器にオリジナルを残したままダビングできなくなる「コピーワンス」が採用された。

しかし、オリジナルについてさらにコピーができなかったり、別の録画機器に移動させるムーブが失敗した場合にコンテンツがどちらの録画機器からも消えてしまったりするなどの問題があり、見直しが求められている。

コピーワンスの運用



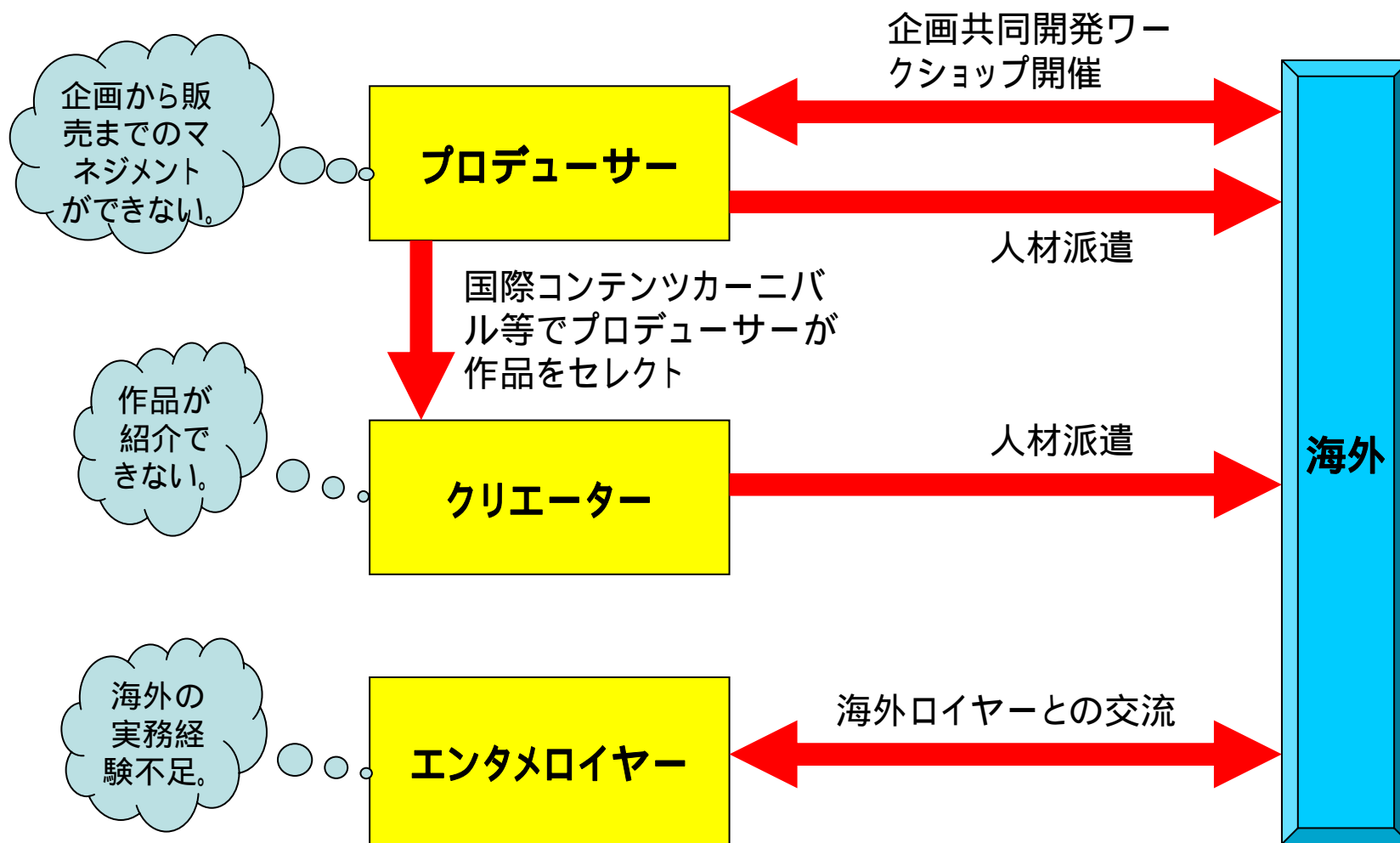
コンテンツ関連技術の例



| 技術 | 内容等 |
|-------------|--|
| コンテンツ作成技術 | コンテンツを編集、圧縮、解凍したりする技術。圧縮技術として、音声についてはMP3、静止画についてはJPEG、GIF形式、動画ではMPEG方式、Real Player方式などがある。 |
| 流通支援技術 | ライブ中継をネットワーク上に高精細映像によりリアルタイムで編集、作成し高信頼な配信を可能とする技術 |
| アクセス管理、課金技術 | コンテンツの配信時にデータを暗号化し、利用者が暗号鍵を入手して利用できるようにする技術、コンテンツの利用に応じて課金する技術。 |
| 検索技術 | 必要なコンテンツを検索する技術 |
| 著作権管理技術 | 音楽CD、DVDなどのコピープロテクト技術など |
| 電子透かし技術 | コンテンツに人に知覚できないデータを埋め込むことによって不正コピーなどを発見する技術 |

. 人材育成

国際的専門人材の育成が急務



文化庁メディア芸術祭等において人材発掘・顕彰を実施

| コンペ | 内容 |
|----------------|---|
| 文化庁メディア芸術祭 | 新しい表現技法を開拓して制作した創造性あふれるメディア芸術作品および作者を顕彰 |
| デジタルコンテンツグランプリ | ・デジタルコンテンツ産業の「新市場創出」と「人材発掘」を目的に、商品化されたコンテンツやサービス・システムを評価 ・海外のデジタルコンテンツ産業振興に関する組織との理解促進・連携強化、海外のクリエイターと日本のクリエイターとの相互啓発を目的に、海外の若いクリエイターの優れた作品を評価 |
| AMD Award | コンテンツ制作者の立場から、デジタルコンテンツ産業の発展、作品の質的向上、人材育成を目的に優秀作品を選定し、その制作者の功績を讃える |

エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワークの活動

| | |
|------|--|
| 名称 | 特定非営利活動法人エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク |
| 代表者 | 理事長：久保利 英明 (日比谷パーク法律事務所) |
| 活動内容 | 音楽、映画、舞台芸術、スポーツ、漫画、ゲーム等エンターテインメントに関わる法律家をはじめ、広く市民に対して、その実務の研鑽を図るため、シンポジウムや講演会等の開催、広報誌の発行等を行うとともに、関連する人々とのネットワークを構築し、エンターテインメントに関するコンテンツ文化の振興とエンターテインメント産業の発展に寄与することを目的とする。 |
| 会員数 | 会員593名・内弁護士378名(2006年11月12日現在) |

コンテンツ関連教育機関の増加

- ・2004年度以降に、新たに20以上の大学及び大学院において、コンテンツ分野の人材育成が開始。
- ・例えば、2004年度の文部科学省科学技術振興調整費において、東京大学コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム及び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において人材育成が行われている。

映像産業振興機構による各種支援事業（人材育成関連）

- ・産学連携による「コンテンツ人材育成プログラム」（インターンシップ・講師派遣事業等）の支援
- ・大学・大学院における映像コンテンツ教育関係の研究科・学部、学科、コース等への実務家教員・講師の派遣斡旋等
- ・小中高等学校における映像コンテンツ教育への支援
- ・短編映画制作における若手作家の人材育成の実施
- ・海外指導者の招聘による大学等での映像コンテンツ履修者向けセミナー実施等