デジタルコンテンツ・ワーキンググループ(第1回)の議論の整理

1 総論

- ・ これからは少子化で国内市場は小さくなる。新しい表現や技術開発を進めていく必要がある。(浜野委員)
- ・ デジタルコンテンツ市場の量の拡大は大命題だが、質の問題も重要。デジタルがユーザーに与える影響、クリエイターに与える影響を踏まえ、両者のバランスについても考慮すべき。(角川本部員)
- ・ これまではパッケージソフトのメディアが中心だった。ネットワーク化の時代においては、著作権管理及び利益配分が変わるだろう。(荒川委員)
- ・ コンテンツの消費時間は限られているので、パイのとりあい。片方が損をして、片方が得をするのではなく、国家としては知的に戦略的にパイの分け方を示すべき。(金丸委員)
- ・ 検索性の向上が必要。いろいろなコンテンツをタイムリーに手にできる仕組みを。(金丸委員)
- ・ クリエーターから消費者に渡るまでのプロセス、バリューチェーンを書いてみてはどうか。両陣営でどこがポイントかわかる。(金丸委員)
- ・ 「組織リッチから個人リッチへ」、つまり、組織が個人のサポーターとならないといけない。(金丸委員)

- ・ 基本的に拡大再生産が可能と考えたい。これからの時代は文化的なものが豊かになっていくはずであり、産みの苦しみはあるが、拡大再生産の「攻め」の発想が大事。守りの姿勢では、片側にネットワークという拡大していくものがあるので、もぐっていってしまう。(國領委員)
- ・ 利用者、ユーザーに焦点をあてた仕組みが必要。(國領委員)
- ・ 権利を守ることは大事だが、お金をとりたい人にはとることを、とりたくない人にはとらないということができる仕組みが必要。(荒川委員)
- ・ 本は再販商品だし、在庫や陳列にお金がかかるので印税が低くなるのは仕方ないが、デジタルになれば大幅に費用は削減できる。(荒川委員)
- ・ 既存をすべて否定してもうまくはいかない。インフラ投資に見合った権利は認めないと誰もインフラ投資しないが、ある期間からは権利を解放していこうという感覚で議論すべきではないか。(荒川委員)
- ・ 日本ほど規制がなく、自国のコンテンツが流通している国はない。(浜野委員)

2 ユーザー大国に向けた課題

IT技術の積極的活用

- ・ 韓国は初中教育段階で全員に端末が配られる。これに比べると日本は遅れている。大学のIT環境の整備も足りない。国民が等しく情報を得ることができるようにすべき。(中山本部員)

手頃な価格で利用できる質の高いコンテンツの拡大

- ・ 今の子どもたちのお小遣いのほとんどは携帯の通信料に使われている。その中で再販制度に守られた3000円のCDを買うようになるか。今の価格帯でよいのか。映画のサントラCDより本編DVDの方が安い現象は問題。もっとユーザー視点で考えるべき。(平澤委員)

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

- ・ IP再送信の課題については地域限定性、同一性保持などどのようなルールを作ることが重要。世界に先駆けたきちんとしたビジネスモデルを作るべき。(國領委員)
- ・ 著作権に注目が集まるが、技術規格の問題もある。事実上の規制にならないようにする必要がある。例えば、サーバー型放送などライフスタイルにあったものが必要。(國領委員)

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

- ・ パッケージメディアの場合はコピーをさせるかさせないか、コピープロテクションをかけるかかけないかの二者択一の世界だが、ネットワークの時代ではうまい著作権管理の仕方を考えるとどういう履歴でコピーされ、誰から誰へ転送されたかを管理することも可能になる。もちろん安全性や個人情報保護の議論は必要。

(荒川委員)

- ・ コピーをさせるかさせないかではなく、コピーはさせるが課金・認証をする仕組みを作るべき。少額でも良いがユーザーに払わせる仕組みが必要。(荒川委員、金丸委員)

- ・ 友達と情報を共有したいというのは文化。正当なP2Pの利用方法を考えるべき。

(國領委員)

3 クリエー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システム作り

- ・ 企業はクリエイターから権利ごと買いあげてしまうが、企業がその権利について富の再生産をしない。B / S (バランスシート)につんで償却するだけ。権利を取り上げられたクリエイターはお金も借りられない。お金を払うからえらいのだという感覚は企業側が改めないといけない。(金丸委員)
- ・ 権利の丸ごとの買い上げについては、かかった役務提供プラス5倍で最低買うなどの自主規制を業界がしてもよいかもしれない。企業が自らを知的だと称するからには、買い方もしっかりしていないといけない。(金丸委員)
- ・ ライセンスを柔軟にするなど制作に係るリスクを分散するスキームが必要。(國領委員)
- ・ クリエーター自身が、書くことに喜びを感じていて、金が目的でない人たちもたく

さんいる。もうけなければダメというのはどうなのかと思う。しかし、これからはお金が必要になってきた。クリエイターのサイドでもビジネスとしての目配りが必要。片方は趣味、片方はビジネスというのでは話にならない。(久保利委員)

クリエイターが適正なリターンを得られる仕組み作り

- ・ クリエーターを冷遇しないこと。なぜこのような冷遇する構造ができたのか、ここにメスを入れるべき。(中山本部員)
- ・ i-pod でいくら実演家に還元されるのか、作詞家、作曲家が報われるのか調査をすべき。(角川本部員)
- ・ コンテンツを作る人、制作にあたってリスクを負う人が報われる制度にしてほしい。(浜野委員、中山本部員)
- ・ クリエーターが適切なリターンを得られる仕組みづくりが重要。今まではリーガルサービスが弱かった。実務界と弁護士、弁理士が一緒になってクリエイターもユーザーもWin-Winになる世界を作ることが大切。(久保利委員)
- ・ 少額でも良いがユーザーに支払わせる仕組みが技術的に可能になると、ネットワークを使って利益が還流できる仕組みができるのではないか。(荒川委員)
- ・ 着メロは既存の産業構造の延長でなく新たに創ったマーケット。各業界との調整は殆どなくカラオケ業界が単独でも参入できた。全く新たなビジネスモデルとして生み出したので世界的に普及していった。(平澤委員)

- ・ きちんと権利関係を確立するのが重要。下請け法と同じ発想ではクリエイティブに関わるリスクの問題が出てこない。(國領委員)
- ・ クリエーターを束ねる製作会社がどんどん上場・公開されれば、テレビ局等いろいろなところへのプレッシャーにもなる。(久保利委員)
- ・ これまでクリエイターは収入を抑えて業界に寄付していたようなもの。しかしこのままでは成り立ちえない。アニメの下請け作業が海外に流通してしまうので変えないといけない。新しいシステムをこのワーキングの中で考えていきたい。(浜野委員)

人材育成の促進

- ・ エンタメロイヤーを通じてクリエイターを支える人材をつくっていくべき。(久保利委員)
- ・ 著作権だけではなくて、企業にクリエイターを育てるという気持ちがない。(牛尾会長)

4 ビジネス大国に向けた課題

コンテンツビジネスの国際展開

- ・ コンテンツは文化資源としても、外交資源としても重要。(浜野委員)
- ・ コンテンツ海外流通マーク(CJマーク)を活用するなどして海賊版対策をすること

が重要。個別の企業では対応は無理。国際ルールを作る努力が必要。(浜野委員、角川本部員)

- ・ 日本では一人の権利者が強く権利主張すると使えなくなる時がある。米国には音楽録音に関する「強制許諾制度」がある。(浜野委員)
- ・ 日本の表現をよいと思う外国人は多いが、ビザの関係では作業する外国人が入国できない。フランスなどは海外からのクリエイターを積極的に受け入れている。(浜野委員)
- ・ 東京国際映画祭などを核に映画だけでなくアニメ、ゲームなども含めてコンテンツのイベントを集約し、海外の人が来やすいようにする取組が必要。(浜野委員、角川本部員)
- ・ デジタルコンテンツのビジネススキームが重要であり、日本が提案していくべき。(角川本部員)
- ・ 日本ほどの技術、コンテンツがあれば、i-pod は日本から発信されるべきビジネスであった。今からでも遅くはないので、早く実現すべき。(荒川委員)
- ・ ネット上での権利関係についてログ情報を追えるということは、改ざんもしやすいということであり注意しないとイケない。これを乗り越えれば、国家モデルのステータスができる。(金丸委員)
- ・ 著作権料率については日本と海外では違う。着メロは米国では1ドルだが、日本では30円程度。当然関係者の取り分も違う。日本では社団法人日本著作権協会

(JASRAC)とやりとりすればよいが、米国では扱いが違う。これらの違いについて留意する必要がある。(平澤委員)

- ・ アメリカと著作権料率が違うなど、国内外のルールが違うので日本と海外の違いに留意することが必要。(平澤委員)

著作権に関する課題の解決

- ・ 一定期間、富を再生産していない権利については、一定条件の下で開放する国民の義務を課してはどうか。(金丸委員)
- ・ 著作権の集約という意味では、JASRAC は一定の役割を持ってきた。インフラ作りが大事。(國領委員)

国際標準をリードするための取組の強化

- ・ 既存のインフラの技術仕様をクローズドかオープンにすべきかは戦略的に議論すべき。(金丸委員)