

資料3 - 3

金丸委員提出資料

デジタルコンテンツのバリューチェーンに関する ディスカッションメモ

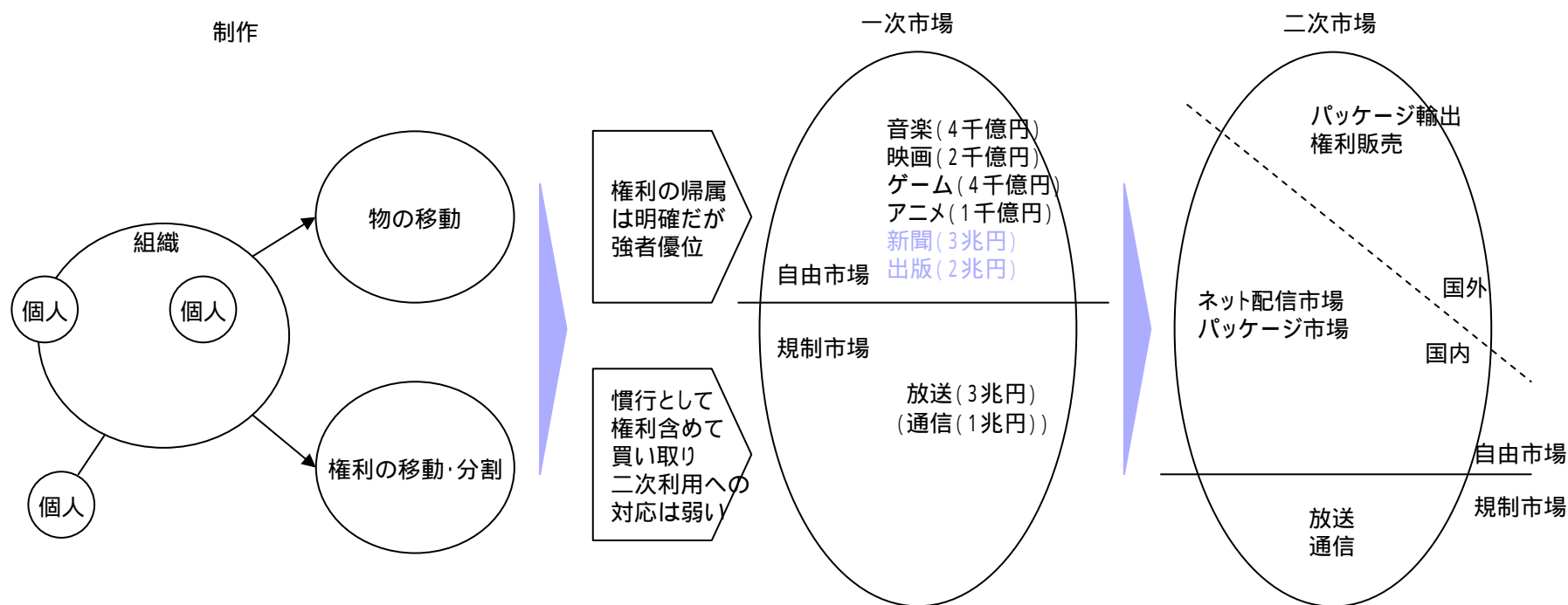
2006年2月2日

フューチャーシステムコンサルティング株式会社

金丸恭文

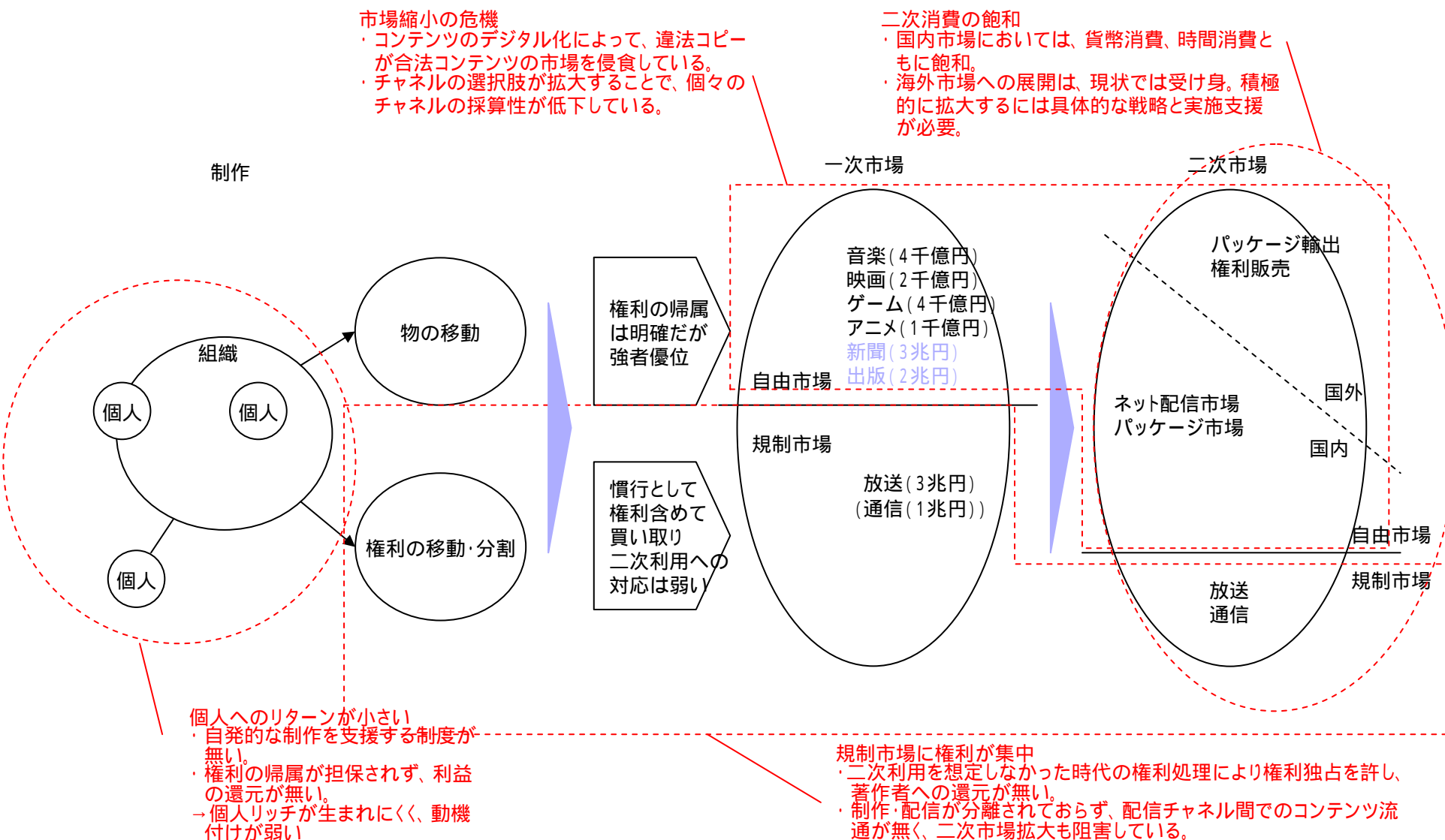
コンテンツビジネスの価値連鎖・バリューチェーン

- デジタルコンテンツの議論の対象となる映像・音楽の分野のコンテンツは、旧来は繰り返し使用を前提としないものが多かった。
- 技術の進歩により、私的録画や、複製の配布・配信ビジネスが拡大し、二次利用の市場が拡大したが、旧来の法体系や商慣行で対応できなくなりつつある。



コンテンツビジネスにおける課題の所在

- コンテンツビジネスのバリューチェーンに課題をマップする。



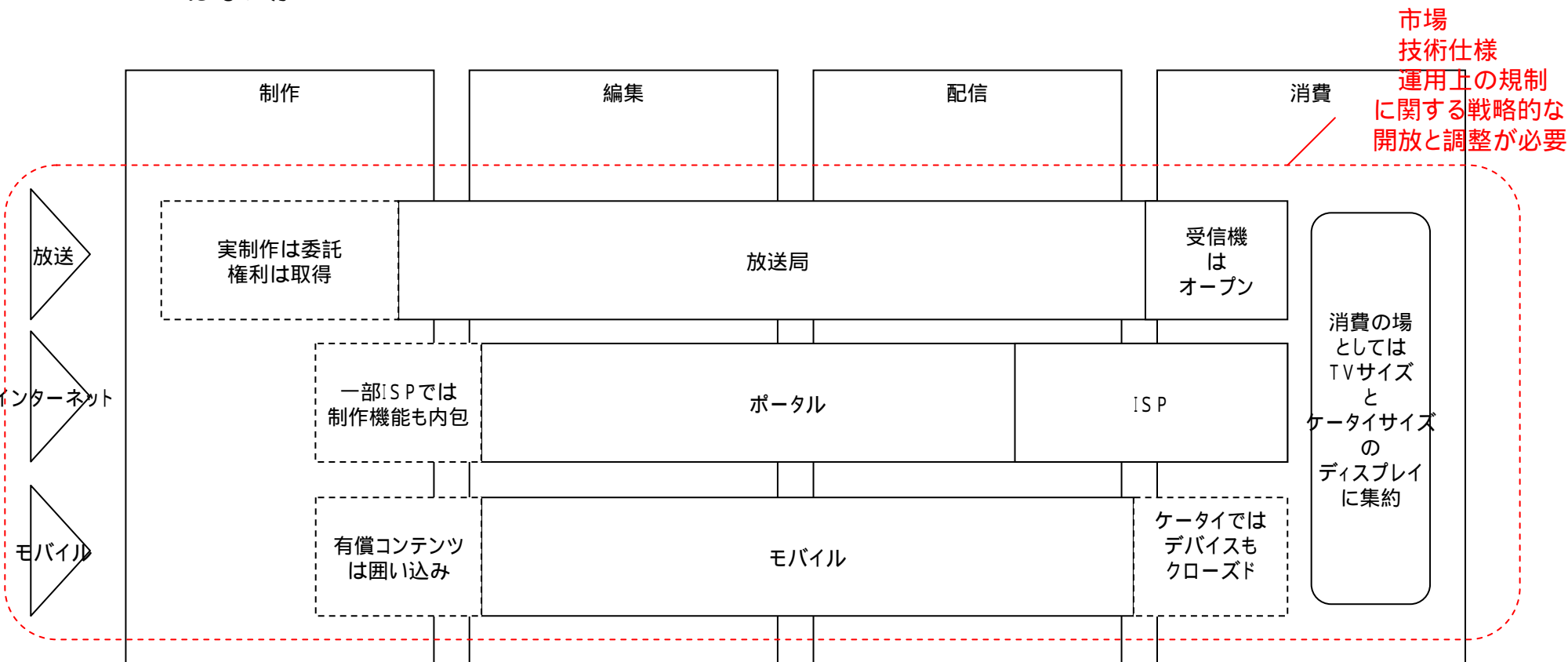
- ・ 知財立国を目指す上で、価値を創造するクリエイターを育成し動機付けて行くことを目指したい。
- ・ そのためには、市場を拡大し、利益がすべてのプレイヤーに正當に分配される仕組みと、これを支持する基盤が必要。



国益の拡大に向けて

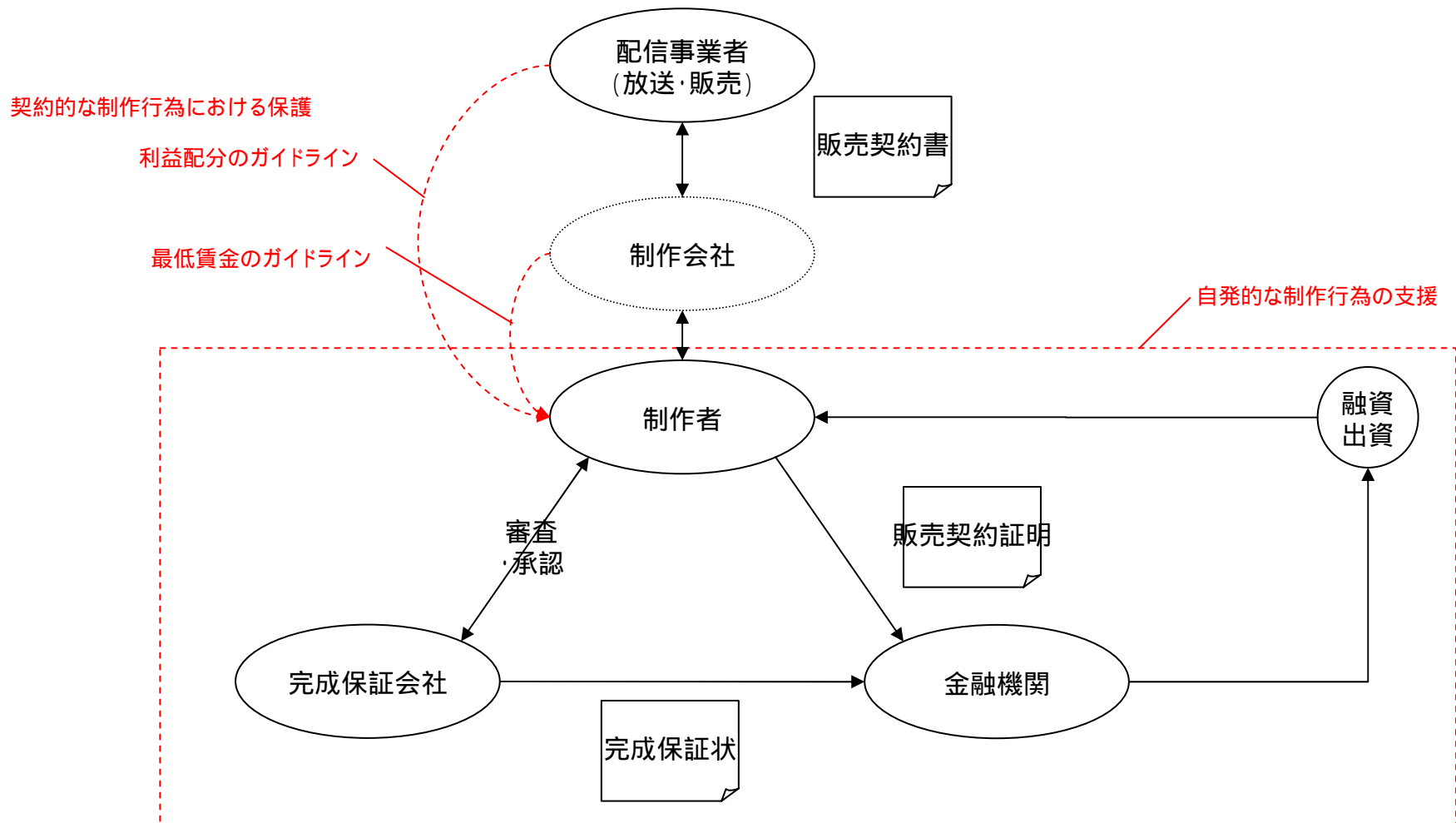
・・・規制と開放

- ・ 現状では、規制に保護される放送事業にコンテンツが集中しているため、通信チャンネルへコンテンツ供給が流通しにくくなっている。
- ・ また、旧来の著作権の概念で制作されているため、放送コンテンツを通信チャンネルで配信するための障害が非常に大きい。
- ・ 消費実態からみて、放送通信の垣根が下がったいま、権利処理を含めて規制保護の範囲を再考すべきではないか？



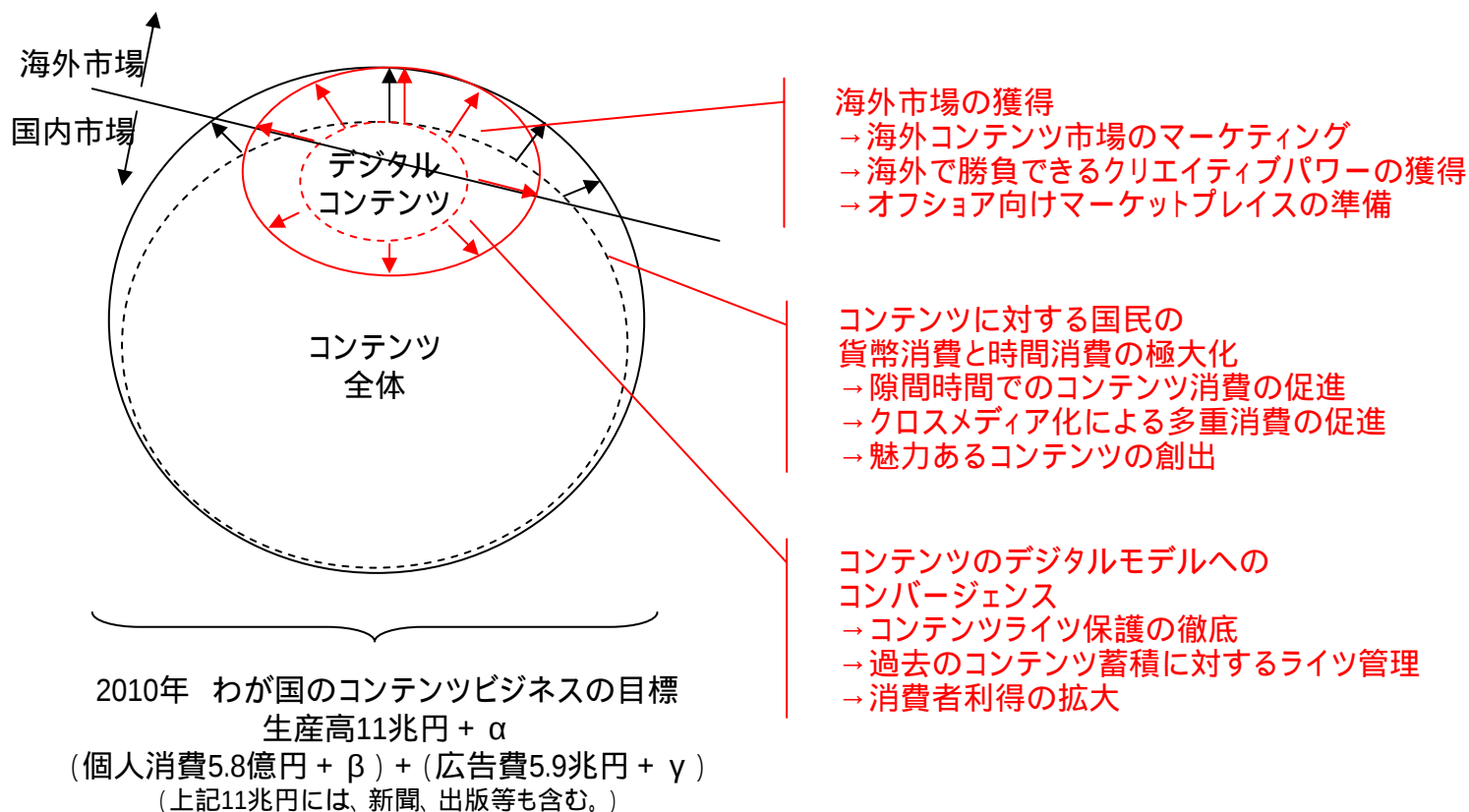
国益の拡大に向けて …クリエイターの育成

- コンテンツビジネスは、コンテンツの質に依存する。そしてコンテンツの質はクリエイターに依存する。
- 自発的な制作を制度的に支援することも検討すべきではないか？



国益の拡大に向けて …市場拡大のシナリオ

- ・ 国益拡大に向けては、国内外での市場獲得が必須。
- ・ 具体的なシナリオと、これを支えるインフラの準備が必要ではないか？



国益の拡大に向けて

…バリューチェーンを支える技術基盤の整備

- 放送・通信および映像の領域で先端を行くわが国の技術を最適に組み合わせて、最適なコンテンツ流通の基盤を構築するための環境整備が必要。

