

企画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)

1. 全体

- ・ 通信・放送に関する法体系の検討…………… P 1
- ・ 著作権法の在り方に関する検討…………… P 2
- ・ コンテンツ促進法の見直し…………… P 1 5
- ・ 再販売価格制度の見直し…………… P 1 6
- ・ コンテンツ振興全般について…………… P 1 9

2. 技術革新

- ・ コピーワンスの見直し…………… P 3 4

3. 海外展開

- ・ 国際競争力の強化…………… P 3 4
- ・ 還流防止措置について…………… P 3 5

4. 海賊版対策

- ・ 盗撮された映像の流出対策…………… P 3 7

5. 新しいメディアを活用したコンテンツ流通

- ・ マルチユースを前提にした契約の徹底…………… P 3 7
- ・ 著作権等管理事業者制度の活用など…………… P 3 8
- ・ アーカイブスの活用…………… P 3 9
- ・ その他コンテンツ流通の促進…………… P 4 0

6. その他

- ・ 日本ブランドについて…………… P 4 2
- ・ 表現に対する規制について…………… P 4 2

「コンテンツ専門調査会企画ワーキンググループ」に対して寄せられたご意見

番号	項目	業種	名前	意見	備考
1	通信・放送に関する法体系の検討			地上放送局がIPによりコンテンツを放送と同時に伝送する場合には、これを著作権上も「放送」として認め、かつ伝送区域も「県域免許」の域外にも認めるべきである。アナログ放送では「ロケーションフリーテレビ(ソニー)」により、日本の留守宅に置いた受信部からインターネットを通じて海外の赴任先に私的に伝送し、日本のテレビ番組を画質はともかく、リアルタイムで楽しむことも可能になっている。しかるに、デジタル放送になると、放送局が定めた規格により、インターネットに私的にも伝送することが出来なくなると聞いている。このサービス制限は非常に困る。代替え措置として、デジタル放送局は自らIP送信を行うべきである。また、総務省は、このような、護送船団から離れ新たな収益源を目指す「やる気のある放送局」を「県域免許」により規制すべきではない。	
2	通信・放送に関する法体系の検討			IP受信・課金機能の標準化を図るべきである。IPによるコンテンツ伝送は、多くの事業者が手がけているが、まだ事業として成立しているところは無い様に感じる。これは、受信端末と受信ソフトが各社各様であること(PCないし各社が独自に提供するSTBでの受信)によるところが大きいのと考える。あたかも、テレビのチャンネルを視聴するがごとく、デジタル放送受信機にIP受信機能が標準的に実装され、どの事業者のコンテンツを受信しても同じ操作系で受信し課金処理ができる様にならないと、IPでのコンテンツ配信はうまく行かない。NHKアーカイブスの公開をあることだし、IP受信機能とその際に生じる課金処理がオール日本で標準化される音頭を総務省は取るべきである。(標準化に乗らずに独自システムで事業展開する社は独自の道を歩めば良いが)	
3	通信・放送に関する法体系の検討	サービス業		通信・放送に関する法体系については、特に変える必要はないように思う。現行法での法体系は通信技術ごとに放送法・有線放送テレビジョン法などに分かれ、コンテンツ保護は著作権法にゆだねられる形となっている。これはこれで論理的なものであると見え、各法の改定にそれぞれの連携が考慮されさえすれば現行のままでも充分運用していけるものと考えられる。むしろ放送全体で一つの法(あるいはひとまとまりの法)を用意することで、たとえば著作権の扱いが放送とそのほかの著作物で異なるようになってしまうこととなるのが心配である。結局のところ検討段階での各分野の連携が必要となることは変わらないのであるから、むしろ法的検討を行う場が総務省・経済産業省・文化庁とバラバラに用意されているところを是正し、それぞれの代表を集めた検討の場を用意するなどの方策を採るべきではないかと考える。	7,52,62の意見提出者と同一
4	通信・放送に関する法体系の検討	サービス業		35ページ。「IPマルチキャスト放送に関する著作権法改正」は是非行うべきである。ただし今のところ当該改正は地上デジタル放送の同時再送信に限った話であり、自主放送にかかる権利制限については後の検討次第としている。私個人としては、自主放送も含めて「有線放送」の扱いとし、権利制限を実行すべきと考える。これに伴って、IPマルチキャスト放送に有線放送並みに同時再送信義務と裁定利用への道を拓いておくべきとも考える。また、著作権・著作隣接権によって著作物流通が妨げられているのはIPマルチキャストに限った話ではない。たとえば音楽配信においても著作隣接権の不当な行使によって普及が進まないという実態がある。放送番組の二次利用に関してはレコード製作者・実演家の集中管理が整備されつつあるが、これは音楽配信に関する許諾を扱わない旨があらかじめ宣言されている。しかしながら音楽配信にかかる集中管理こそ今必要なものであり、これが進まないのであれば音楽配信にかかる公衆送信権の扱いを禁止権から報酬請求権に“切り下げ”の必要がある。もっとも公衆送信権を報酬請求権に(単純に)変更することは国際条約上難しいかもしれない。そのため、まずはタイムテーブルにそった番組提供を行なうようなストリーミング音楽配信について報酬請求権化を行なうことを提案する。これについては、禁止権が国際条約上の義務とはなっていない模様である(だからIPマルチキャストでの地上デジタル放送同時再送信にかかる報酬請求権が可能と	8,63,65,69,72,73,76,82の意見提出者と同一 意見中「35ページ」とは、第1回企画WGの資料5の35ページに該当

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				された)。	
5	著作権法の在り方に関する検討	弁護士		・ 既存の著作物を利用したパロディ作品については、著作権及び著作者人格権侵害とならないような制限規定を設ける。今や世界が日本に注目するサブカルチャー分野においては、パロディ等の手法は極めて有効であり、これを著作権法が阻害するのは、産業政策的に間違っている(パロディを自由に許したところで、パロディ作品は引用元の作品と代替性がないため、引用元の作品に関する著作権者の経済的な権益を侵すことがない。)	
6	著作権法の在り方に関する検討	衆議院議員 (民主党 ホームエントリー 議員連盟会長)	川内博史	<p>なお、文化審議会著作権分科会では今後、平成17年1月24日公表の「著作権法に関する今後の検討課題」や日米年次改革要望書におけるアメリカ合衆国政府からの要望事項、国内外の権利者団体からの度重なる要望並びに推進計画第4章1-7-(2)や第4章1-2(1) iii)等の記述を受けて著作権保護期間の見直しを議論すると言うことであるが、公表される著作物全体の中でごく少数に過ぎない長期間にわたり高い商業的価値を有する著作物のために、それ以外の圧倒的多数に属する長い年月を経て商業的価値の逡減した著作物及び、学術的価値など商業的価値以外の価値が高い著作物の公開が著作権の保護期間を無条件に延長することにより妨げられるのは、権利者による「金を生まない」著作物の死蔵や権利所在が不明となる著作物の増加と言う看過し難い負の側面を有しており、オーストラリアが2004年に著作権保護期間を延長した結果、民間のアーカイブ事業「Project Gutenberg of Australia」が向こう20年間、大幅な活動規模の縮小を余儀無くされた事例などに代表される通り、アーカイブの構築が著しく阻害されることになる。にも関わらず、現在の著作権保護期間延長を要求する議論はそのような重大な負の側面に全く目を向けないばかりか、権利保有者によるコンテンツの死蔵とそれに伴う散逸を「競合するコンテンツの排除」と言う観点から積極的に肯定するような、おおよそ著作権法第1条に掲げられた「文化の発展に寄与する」目的からは乖離しているとしか評し得ない意見すら表明されていることに対しては驚きと失望を禁じ得ない。</p> <p>著作権保護期間延長に賛成する意見は、ほとんど全てが延長を「国際的な傾向」と位置付けているが、例えば2004年7月に欧州委員会は「商業用レコードの著作隣接権を現行の『発行後50年』以上に延長すべきではない」と答申(*3)している。その理由として挙げられている「ごく少数のベストセラーによって売上を確保する傾向に拍車がかかり、新規の創作や、新たな投資への意欲を減ずることになる」と言う指摘は著作権に対してもそのまま当てはまるのではないのか(当てはまらないと言うのであれば、その理由を明示すべきである)。また、年次改革要望書を通じて我が国に著作権保護期間を「死後70年・公表後95年」に延長するよう再三にわたり要求している米国においても、本年1月に議会図書館著作権局が公表した「Report on Orphan Works」(*4)と題する報告書が大きな波紋を呼んでおり、同報告書においては著作権延長のおびただしい弊害を指摘したうえで早急に議会が対処することを強く求めている。このような欧米における動向の変化は、いずれも「商業的価値観のみに基づく安易な著作権保護期間の延長には重大な負の側面が存在する」と言う認識に基づいた行動に他ならず、もはや「欧米並み」が我が国において著作権保護期間を延長する理由には成らないことの証左であると言えるのではないだろうか。少なくとも、欧米でこうした新しい観点からの議論が生じたことこそ重視されるべきであり、その弊害を人為的かつ大量に発生させる著作権保護期間の延長は絶対に行うべきではないと考える。</p>	51,56,71,80の意見提出者と同一
7	著作権法の在り方に関する	サービス業		著作権法のありかたとして、著作権保護期間の延長を欧米並みに行なうかという論点が昨今示されている。しかしながら国際標準としてはベルヌ条約上の義務である著作者の死後50年の方が適切であり、これを70年に延長するのはもってのほかである。むしろ国民全体が著作物の恩恵(それは経済的にも文化的にも)を受けるためには、利用の促進および新規制作へのインセンテ	3,52,62の意見提出者と同一

番号	項目	業種	名前	意見	備考
	検討			<p>イブを確保することが必要である。すなわち米国著作権法にあるフェアユース法理を(現行日本法での権利制限規定と平行する形で)導入したり、著作権保護期間を現行のまま維持したり、著作権が存続する期間内でもパブリックドメインとしての扱いを宣言したり、あるいはクリエイティブ・コモンズのような著作者みずからが権利行使の範囲を限定的に宣言することの効果を法的に担保するなどすべきである。著作権保護期間に話を戻すと、死後の保護期間を延ばすことで創作へのインセンティブを得られるとは到底考えられず、またこれによって増益が見込めるのは経済的収入が既に見込まれているヒット作品を所有する企業だけであり、新たな創作に資本を投下せず既に持っている著作物から利益を“捻り出す”ことしか行わなくなるインセンティブを生じさせてしまう。その上で本来パブリックドメイン入りし自由利用が見込まれていた著作物の独占を長らえさせるのであり、後発の創作者による再生産やエンドユーザーによる鑑賞・視聴の機会を奪うこととなる(発表された著作物のうち後の時代にまで商用流通するのは2%とのこと)。また、コンテンツ産業においては日本は輸入超過の状態にあることが知られている。欧米の保護期間が日本より長いこともあり、欧米の著作物が日本で早く切れることが判っている。従って権利切れ作品の利用等の面で日本が有利となっている(先人から学ぶという点では日本の制度の方が理にかなっている。著作権保護期間を満了することは、著作者から権利を奪うことでもないし、国際的に「恥ずかしい」事態では決してない。先人の著作物にもとづいて作られた著作物が、またその先人の積み重ねた文化の中に還っていただけなのである。そして後発の創作者の糧となる。むしろ著作者の死後永きにわたって作品を独占させる方がよほど「恥ずかしい」。くりかえすが死後50年の保護こそが国際標準なのである)。こうしたことを考えれば、このまま文化的・経済的に日本が有利な状態を保ち競争力の蓄積を目指すのも一つの考え方であろう。日本製コンテンツ輸出が、欧米製コンテンツ輸入を超えるようになってから初めて著作権保護期間の延長を議論することとしても決して遅くはない。保護期間延長は百害あって一利なしである。</p> <p>仮に“著作者への励み”を理由として保護期間延長するとすれば、既に作られた著作物についてはこれを適用せず、保護期間延長を行った後に創作された著作物にのみ適用するとすべきである。もしそれで不足だという著作者がいるとすれば、「著作者への励み」などという彼らの主張が決して鵜呑みに出来ないことを示したものと慎重に考えるべきである。新たな創作に対する「励み」を求めるものではないということなのである。</p>	
8	著作権法の在り方に関する検討	サービス業		<p>14ページ。著作権法において、映画著作物の保護期間は公開後70年とされている。他の著作物に先立ち、映画だけで保護期間延長がなされた形である。しかしながら、保護期間延長によって映画の国際競争力が少しでも上がったのか否か。掲載されたデータによれば、保護期間延長がその国際競争力に何ら影響を与えていない様子がわかる。これは他の著作物の保護期間を考える上で参考にすべきものであろう。まして輸入超過のため著作権延長による経済的損失が日本側に生じるともなれば、また、知的財産推進計画が実際に作成されるようになってから映画輸出が鈍りだしているというのが興味深い。もちろんその因果関係の存在は不明であるが、少なくとも知財推進計画が良い効果を与えているわけではないことは明らかである。知財推進計画の見直しも必要なのではないか。</p> <p>私的録音録画補償金制度に関しては、基本として廃止の方向で検討すべきである。また著作権法上、エンドユーザーの権利としてフェアユース規定(米国著作権法にあるものと類似した一般権利制限規定)を早急に用意する必要がある。フェアユースとして</p>	<p>4,63,65,69,72,73,76,82の意見提出者と同一</p> <p>意見中「14ページ」とは、第1回企画WGの資料5の14ページに該当。</p>

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>無償・自由が保証されなければならない私的複製の範囲を特定することが私的録音録画補償金制度の検討に必要なからである。補償金制度については、私的複製の態様を複製元コンテンツの入手方法で細かく分類し、エンドユーザーが正当な対価を支払ったものの私的複製について補償金の必要がない旨を確認しなければならない。なぜならこの場合の私的複製は、すでに権利者へ十分な利益が支払われている上、本質的に視聴と同一だからである(私的複製がなされなかったとしても視聴可能である)。私的録音・録画のための機器が一般に普及している現代において権利者の複製権を無条件で認めること(あるいはその前提で権利制限規定を議論すること)は著作物利用・技術革新等に悪影響を及ぼすものであり、エンドユーザーの不買を招く理由となりかねない(不買行動への動機付けは、「コピーコントロールCD」や「コピーワンス」の投入によって、音楽市場と地上デジタル市場が停滞している例に顕著である。また私的録音録画補償金制度自体への理解と支持が少ないことから、制度の存続自体が危ぶまれているという現実もある。これは徴収方法を強制化すれば解決する問題ではない)。現行補償金制度は上記複製態様でも権利者の「経済的不利益」を推定する不当なものであり、また創設時そうした議論を全く行わず(国民にも説明せず)現在に至ったものである。ここでは制度を一度白紙に戻し、「そもそも論」から議論をやりなおすべきである。近年普及が進んでいるデジタルミュージックプレーヤーやハードディスクレコーダーなどは、本質的にプレイシフト・タイムシフト用途にしか使われないものであり、権利者に不利益を与える仕様とはなっていない。こうした機器が私的録音・録画の主流を占めていくという意味でも補償金制度がその役割を終えていると言え、現行の指定機器・記録媒体は仮に維持するとしても、新たな指定を必要としない。</p>	
9	著作権法の在り方に関する検討	フリーライター	橋岡昌幸	<p>1.はじめに 今回、この意見募集に当たって意見を提出するに際し、調査会構成各員に対して特に強く要請する必要性を感じているのは「意識の変革」である。一部で報じられているところでは、第1回会合において相も変わらずコンテンツ産業代表者たる特定委員は自らを特権階級であるかのように過信し、法令遵守(コンプライアンス)の微塵も感じられない讒言を恥ずかしげも無く開陳していたとのことであるが、そのような意識こそが一般国民のコンテンツ産業に対する不信感を醸成する最大要因に他ならず、未だ終点の見えない音楽産業の低迷もこのような前時代的意識の人物を頂点に抱いていたことが原因であると断ぜざるを得ない。このような特定委員の姿勢に対する「(コンテンツの分野は)非常に特殊な分野だから、と思い過ぎては絶対いけない」「既存のもの調整に終わろうとした瞬間にこの業界は終わってしまう」との反論は全くの至言であり、全面的に賛同する。</p> <p>3.著作権保護期間延長の有害無益性とアーカイブ構築支援拡充の必要性 本年度の推進計画改訂では「アーカイブ化を促進し、その活用を図る」「自分の作品を積極的に利用してもらいたいと考えるクリエイターを支援し、他人の作品や保護期間の満了した作品を活用した創作活動を促す」等の項目が新設されたが、殊に米国政府から日米年次改革要望書を通じて、或いは日本国内の著作権管理団体が要求している著作権保護期間を死後70年また公表後95年に延長することが推進計画に謳われる「アーカイブ化を促進し、その活用を図る」ことと全く相容れないものであることについて政府、とりわけ文化庁はどう考えているのか。民間事業においては「青空文庫」(http://www.aozora.gr.jp/)に代表される草の根運動的なアーカイブ構築事業が進められているが、青空文庫を2004年にアメリカ政府の圧力でProject Gutenberg of Australia(http://gutenberg.net.au/)が活動不能に追いやられたのと同じ目に遭わせるのが政府の掲げる「知財立国」なのか。平成17年11月4日付政府答弁書(内閣衆質163第34号)において表明されている認識は文化庁がこうした民間アーカイブ事</p>	50の意見提出者と同一

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>業を有害無益と認識している証拠ではないのか。そもそも、著作権延長を要求する意見は何かと言えば「欧米並み」を連呼するが、米国・EUとも最近1、2年の議論は明らかに著作権延長の膨大な弊害を認識し、それを打破する為の手法を模索し始めたことが明白である。即ち、EUは2004年に現行の発行後50年と規定されている著作隣接権の延長を断念したし（http://europa.eu.int/comm/internal_market/copyright/docs/review/sec-2004-995_en.pdf）、米国議会図書館著作権局は「Report on Orphan Works」と題する報告書を今年1月に公表した（http://www.copyright.gov/orphan/）その中では人為的な著作権延長により増加する一途の孤立作品(Orphan Works)の問題は「重大かつ緊急性を要する」と結論づけられており、5月には「Orphan Works Act」と題する法案(日本の著作権法第67条とほぼ同内容)が議会に提出された。このような実情を無視して「世界的傾向」「欧米並み」を連呼し、ごく少数の(全著作物中、2%弱にしか過ぎない)長期間、経済的価値を維持し続ける著作物の途方も無い「代償」として膨大な量の孤立作品を創出しようとしている延長賛成意見は欺瞞との謗りを免れ得ない物である。来年度の文化審議会著作権分科会(恐らく法制問題小委員会)では九分九厘、業界団体の理事を兼職している研究者や顧問弁護士が多数を占めるような委員構成に改組され、青空文庫に代表される民間のパブリックドメイン運動代表者は「ガス抜き」扱いで1回程度のヒアリング出席は「許可される」のかも知れないが、そのような処遇は著作権延長により最も大きな実害を受ける当事者・利害関係者の発言権・意志決定権を奪うに等しいものであり、絶対に赦されるべきではない。当事者・利害関係者として意志決定に関われる形での委員または専門委員登用を行うべきである。また、昨今はいわゆる「1953年問題」がニュースで取り上げられる機会が多くなっているが、映画著作物のみ延長の対象とした平成15年改正により、どの程度の経済効果が発生したのが第三者による検証を行うべきである。作品ならばいざ知らず、同時期に公開された膨大な点数のマイナー作品は映画会社の倉庫に死蔵されたままで一銭の儲けも発生させず、著作権が切れれば可能であるはずの公開もされずただ朽ちて行くのみの状態に陥ってしまっているのではないのか。そして、何よりそうした作品に光を当てて現代の感覚で蘇らせる機会を人為的に喪失させているのではないのかと言う観点から検証を行うことが絶対に必要であると考え。米国のGoogle Book SearchやEuropean digital library、そして日本の国立国会図書館近代デジタルイブライリーなどインターネットの出現と発展により可能となった「世界中の誰もがアクセス可能なアーカイブ構築」は今や人類的課題であり、その享受者が新たなクリエイターと成るのである。著作権保護期間の問題はそうした大局的・長期的視野に立って考えるべきであり、企業や著作権管理団体、ましてや外圧により選択を歪めることは断じて許されないと考えるものである。</p>	
10	著作権法の在り方に関する検討	学生		<p>一部から提案されている著作権保護期間の50年から70年への延長、およびその他の著作権者の権利強化に関してコメントします。コンテンツの更なるデジタル化が進む中で、デジタル化が流通のあり方に及ぼす影響を深く考慮せずに、安易にアメリカ等に追随して保護期間をより長く長く延長するのは危険だと考えます。コンテンツのデジタル化は、ただ単に著作物を消費者の元に届けるためにトラックに乗っていたものが電線に乗るようになったというような考えではなく、全く異質な、そもそもの「消費者」や「著作物」という言葉の意義自体すらも揺るがず変化である事を広く認識する必要があります。近年、消費者はもはやただコンテンツを消費するだけの存在に留まってはいませんし、著作物の絶対性も薄れてきています。リミックス、改作、翻案など、既にあるものを利用して新たなものを作ったり、既にあるものに新しい視点を与える事により新たな輝きを与える事は、デジタル技術により、過去のどの時代よりも多くの人に開かれ、容易となっています。そういった過去への積み重ねは、昔から多くの名作とされる作品で成されてきていますし、むしろほぼ全ての創作活動には多か</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>れ少なかれそういった側面があると言えます。そもそもの著作権の保護期間が有限だという事の理由も、そういった過去への積み重ねを可能とするためだったはずです。そのための道がまさに多くの人に開かれようとしている今、それを見ておきながら保護を強化してその道を歩きづらくしてしまうのは、この国の今後の新たなコンテンツクリエイションに対し悪影響しか及ぼさないと思います。</p> <p>世界の標準が正しいものであるとは限りませんし、この場合の「標準」はアメリカの巨大企業の意向により誤った方向に進んでしまっていると思います。「標準だから従う」というのは従う理由には全くなりません。ご検討頂ければと思います。</p>	
11	著作権法の在り方に関する検討	学生		<p>青空文庫というウェブサイトがありますが、著作権が延長されてしまいますとこのウェブサイトのコンテンツを大幅に削除せねばならなくなります。非常に文化的価値のあるコンテンツだと思いますので、国民の教養を育むためにも著作権延長の実施には反対です。</p>	
12	著作権法の在り方に関する検討	音楽評論		<p>知的財産は特定の主体による占有でなく、公共に共有されることによって増大するという特徴があります。しかし、著作権保護が過剰になると、知的財産が貨幣価値に変換され、知的財産の共有および知的財産の本質的發展を阻害すると思います。</p>	
13	著作権法の在り方に関する検討	研究者		<p>著作権法の改正によって映画以外の著作権の保護期間を著作者の死後50年から70年間への延長することが日本文芸家協会など著作権を管理する17団体によって文化庁に対し著作権法改正を要望することを決めたようですが、私はこれに反対します。</p> <p>著作権はそもそも、著作者が芸術、文化活動に対するモチベーションを維持させるべく、彼らの権利を守るためにあるわけですが、死後70年にしたところで、著作者は死んでいます。権利は子などに相続するようですが、彼らは既に著作者ではありません。何を持って延長すべきなのか、死者のモチベーションを存続させるという理由はまったく理解不能です。</p> <p>あらゆる著作物は不特定多数にひろがることを目的および結果として発表をしています。ただ、それが著作者の生活を守ることと全く関係がないだけです。権利の年数を延長して、ある会社が権利を独占すれば、利益が出にくい著作物は死蔵され、ノウハウなども消えてしまう可能性があります。</p> <p>必ずしも大衆に受けの悪い著作物でも、社会に大変役に立つ場合もあります。つまり、後世の人間が車輪の再発明を行わねばならなくなる、そして現実にそれは起きています。</p> <p>人類の文化発展という観点からも、著作者自身の利益という意味からも延長するというのは、著作権という概念からは鋭く対立するものであります。</p> <p>繰り返し、結論として、私は著作権保護期間延長に反対します。</p>	
14	著作権法の在り方に関する検討	弁護士		<p>著作権保護延長に反対します。そもそも著作権は一身専属的な性格を有すると思います。</p> <p>作者の死後、著作権を承継した者をこれ以上保護する必要はありません。公共物として広く利用を認めるべきです。</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
15	著作権法の在り方に関する検討	アーティスト		著作権の延長について。欧米が延長したなら、国際競争力の為にも我が国は短縮すべきであろう。アジアでの競争力低下に繋がる著作権の強化に、反対。	
16	著作権法の在り方に関する検討			著作権保護期間の延長は、創作意欲などにまったく関係がないと考え、反対します。	
17	著作権法の在り方に関する検討			まず、私的録音録画保証金制度は、即刻撤廃すべきである。DVで撮影したホームビデオ、DATやMDで録音した列車の走行音に関しては、撮影者・録音者以外に「権利者」はいない筈だが、デジタル機器やメディアを購入した時点で、「権利者」とやらに金銭を支払っているわけで、私的録音録画以外の用途に用いたことを証明できれば返金を求めることが出来るという著作権法上の規定は、そういった手続きをすれば郵便代等で赤字になることを考えれば、空文であると言わざるを得ない。	
18	著作権法の在り方に関する検討			僕は著作権延長には反対です！ただでさえ、既得権を持っている者が「公共の利益」を顧みずに自分たちの私利私欲のために著作権の延長を訴えているのは、長い目でみれば「歴史上の汚点」となることはわかっているのに。傲慢さにも程があります。	
19	著作権法の在り方に関する検討	学生		死後70年に著作権を延長するのならば、かわりに、どんなに発表後、時間が経っていなかろうと、一定以上の著作物の流通が無くなったら、その著作物に関する著作権を消滅させるべきでしょう。著作権を有するものに、著作物を存続させる義務を負わせる。そうすれば、「文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もつて文化の発展に寄与すること」という、著作権法の趣旨に合致します。	
20	著作権法の在り方に関する検討			著作権延長に反対します。	
21	著作権法の在り方に関する検討	図書館司書		図書館で働いています。貸出をしていない専門図書館であるため、30条が適用できず、31条に則って対応しています。楽譜(1曲)や解説、事典の項目もそれぞれの半分未満に限りコピーを許可しています。利用者は、ほぼ全員が、営利目的ではなく、自分で練習したり、学習したりする目的です。楽譜は絶版が多く、視聴覚資料の解説も入手できないものがあります。また事典を自ら購入する余裕がある人は限られていますので、社会的基盤としての図書館は、著作権法にしばられて本来の機能を果たせないという状況になっています。著作権法が著作者の権利を守るという趣旨は死後50年で十分であります。ここで70年に延長することは、わが国の文化芸術の発展の大きな阻害要因になると、現場の者は痛感しております。	
22	著作権法の在り方	学生		著作権の保護は、新しいコンテンツを創造するライバルになります。場合によっては創造力の低下を招きかねないため、保護延長は必要ないでしょう。	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
	に関する 検討				
23	著作権法 の在り方 に関する 検討	学生		詳しい事はわかりませんが『資料4』コンテンツをめぐる課題』内の『第4 残された課題(例示)1.全体 3 著作権法の在り方に関する検討』の著作権保護期間に関して私は一時的な利益の為に作品を死蔵させてしまうのはいかがかと思い著作権保護期間延長に反対させていただきます。	
24	著作権法 の在り方 に関する 検討			保護期間延長に反対。まったく合理的でない。50年ですら長いと思っているのに、何ゆえ延長するのか。発想を疑う。個人(団体)を優遇するだけである。文化としての国民の共有化という面では大きな足かせになる。これは一部の個人が肥大した権限を持って支配する構図となり、そのような国家にろくな国家はない。北朝鮮やイラクを目指すのか？	
25	著作権法 の在り方 に関する 検討	学生		著作権の延長について 工学部の学生です。前から著作権に興味があったので、これを機に、意見を出させて頂きたいと思います。 著作権延長を審議されているみたいですが、本当に延長する必要はあるのでしょうか。(個人の場合)死後50年も著作から利益を得て、その期間をのばすことによるメリットと一般に出回りにくくなる文化的デメリットを考えて頂きたいです。せめて、死後50年したあとに1ドル税金を徴収し、税金が払われたものだけ著作権を延長する価値があると認め、70年まで著作権を延長する、というようなことはできないでしょうか。バランスの取れた結論を出されることを望んでいます。	
26	著作権法 の在り方 に関する 検討			著作権保護期間延長については以下の二つの理由により反対です。 世界的な流れに合わせなければならないというのは疑問を感じます。著作隣接権にたかる人々の懐をいかに肥やすかではなく、制作者自身にいかにお金が渡るかを考えたほうがよほど有益だと思います。ジャスラックの徴収方法やDVDメディアの私的録画補償金の徴収方法だけを見ても、現行の広く浅くかすめ取る方法などでは中間搾取者だけが肥え太るだけで、本当に一部の権利者だけしか利益を享受できない構造になっています。 また、単に年月を延ばすのは、全てが創造の芽が権利に固められ、結果として権利者の首を絞めることにもなり緩やかな死を迎えるだけになります。	
27	著作権法 の在り方 に関する 検討			著作権延長反対	
28	著作権法 の在り方 に関する 検討			死後70年の著作権って・・・誰が得するの?? 遺族?権利持ってる会社??著者の業績とは無関係な孫に無闇に金与えて、いい結果なんて本当にあるの?? ディズニーにのせられるな!	
29	著作権法	社会人		著作権保護期間の延長に反対します。通信技術が格段の進歩を遂げている現代にあって、著作権保護期間を短くすることはあ	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
	の在り方に関する検討	大学院生		っても延長するのはおかしいと考えます。	
30	著作権法の在り方に関する検討	会社員		<p>ここ最近、インターネットの普及により著作権問題が取り上げられているように思えます。当然、コンテンツの振興には知的財産権の適度な保護は不可欠だと思います。しかし、過剰な保護はむしろコンテンツの衰退につながる強い懸念があり、保護期間の延長など、現在以上の保護強化には断固反対致します。</p> <p>同じ知的財産権の特許はあまりにも数が多すぎて、どの技術が保護されているか調査するのが困難になり、指摘されてから事後許諾を取らざるを得なくなっている状態になっているそうです。</p> <p>登録制で最長20年の特許ですらこのような状態に陥っているのに、登録の必要もなく、最短50年の著作権の保護をこれ以上強化されれば、盗作の意志がなくても盗作を疑われる恐れがあり、コンテンツ制作が困難になってしまいます。</p> <p>以前、さんが作曲した「記念樹」が盗作疑惑で訴えられた事件がありましたが、古典的なプロの作曲家ですらこのような事態に巻き込まれることがあるのです。</p> <p>また、パロディーを通じてオリジナル制作力を身につけていくコンテンツ制作者は少なくなく、パロディーを一律制限してしまえば、オリジナルコンテンツ制作者も減少してしまいます。長々と書きましたが、要は著作権保護を限定的にすべきだと言うことです。</p>	
31	著作権法の在り方に関する検討	愛知大学短期大学部教員		文学関連で、インターネットサイト「青空文庫」や、国会図書館の「近代デジタルライブラリー」を大変重宝しております。これこそが、公共性にかんじた知的財産だと思います。実際、かつてのように、流行作家でも本人が亡くなってしまうと遺族が経済的に困る、ということは、著作権保護が50年になってからはなくなっています。それなのに、なぜ、誰のために70年に延長なのか、疑問に思っています。	
32	著作権法の在り方に関する検討	文士		著作権保護期間延長の動きが本格化しているようですが、著作権を長く存続させればいったい何がよくなるのか、いまひとつ国民への説明やら議論やらが足りないように感じられます。青空文庫等の問題もありますし、たんに出版社などの既得権を保護し、アメリカからの外圧にに応じているだけにしかみえません。具体的に保護期間延長のメリットがあるならば、もっときちんと説明をすべきだし、そうでないなら保護期間延長はすこし早計にすぎると思います。	
33	著作権法の在り方に関する検討	自営業		著作権保護期間の延長に反対いたします。そもそも文化の発展とは商業ベースを優先させることではなく、素晴らしいものを皆で享受し新たな表現に結びつける事により達成していくものです。欲の皮をつっぱらしてはいいものも埋もれていきます。現行の期間で十分著作権者の権利は守られていると考えます。	
34	著作権法の在り方に関する検討		竹石和央	先日、著作権保護期間の延長要望が17の団体より出されましたが、やはりコンテンツ専門調査会の議論しているものとは、かなり方向性が異なる前時代的な要望といえるようです。また、その要望では知的な創造サイクルや外国との基準のすり合わせという観点ばかりを(特に根拠を提示することなしに)述べており、その結果マーケットがどのような影響を受けるのかがまったく触れられていません。マーケットが縮小すれば著作物の創作の場も縮小するのは明らかです。他方、著作権の保護期間が延長されれば死蔵されユーザーの目に触れない作品が増え、利用者にとっては著しく不利益となることも明らかです。著作権の保護期間を延長することが社会的に許容されるのは、その結果、利用者が被る著しい不利益をも上回るようなマーケットの大きな伸張が確	70の意見提出者と同一

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>実視される場合のみだと考えます。</p> <p>今後、著作権の保護期間延長が狙上に上げられるときには、まずは具体的なデータによる将来におけるメリットと大きなデメリットの厳正な比較が先になされることを期待します。それなしでの著作権法改正がなされるような動きがあった場合には、知的財産戦略本部は反対すべきです。</p>	
35	著作権法の在り方に関する検討			<p>【図書館関係の権利制限について】手にする事のできる情報が、地域によって質・量に格差があってはなりません。田舎に行けば行くほど本屋や図書館の質・量が加速度的に低下している現状では、権利制限もやむを得ないでしょう。制作・販売会社が、図書館に積極的に著作権物の寄贈をしていれば、保存場所以外でこんな問題は起こり得ないんですよねえ……………</p> <p>せめて、作者の現住所・子供時代を過ごした所に、会社の方で寄付をする事から始めませんか？</p> <p>【著作権の保護期間延長】</p> <p>今から50年前の著作物で、今でも商品価値がある著作物って一体どれだけあるんでしょ？今から50年前の著作物で、今でも文化的な価値がある著作物って一体どれだけあるんでしょ？その前に、原稿・原稿の生存率ってどのくらいなんでしょう？まさか、&#65378;権利者の所在がわからない&#65379;なんてことは……………あるみたいですね。……………そんなこんなを考えると、著作権の保護期間は、30年に引き下げた方が宜しいかと。</p> <p>それと、『絶版・廃盤コンテンツのフリー化』も視野に入れる頃かと。(それが嫌なら、抱き合わせ無し、向こう側に逝っちゃったマニア以外の人でも納得出来る値段で売ってくれ。)</p>	
36	著作権法の在り方に関する検討			<p>著作権の一律延長に反対する。ただし、経済的利益を継続する場合の延長は死後75年に限り認める。</p> <p>理由：一律の延長では著作権者の分からない多数の著作物の利用ができない一方、ミッキーマウスのように、実際に利益を上げている著作物は必要であれば許諾の交渉を行うことができるので延長することは公益にかなう</p>	
37	著作権法の在り方に関する検討			<p>著作権保護期間の延長反対です。著作者の死後50年という保護期間を20年延長することに、どのような意味があるのでしょうか？</p> <p>苦勞して創造した著作者の利益は守ってしかるべきですし、悪質な模倣やフリーライドは許せないものです。創造者の利益を守ってこそ文化の発展があると信じています。ですが、死後の著作権を延長して利益を得るのは著作権団体や遺族のみで、彼らは何を創造しているのでしょうか？</p> <p>模倣に近い改良の歴史であり、それこそが「文化の伝播」というものだと思っています。それがひいては文化の創造、国力の増強に繋がっているのではないのでしょうか？</p> <p>新しい着想を得てから創造しても、過去何十年のものを調べ、類似点がないかどうか検証しなくては「オリジナル」として公表できなければだれもリスクを避け、凡庸なものしかうまれなくなってしまうのではないのでしょうか。</p> <p>一部の権益を守るために国の文化力の地盤沈下を起こすようなことだけは絶対に避けるべきだと思います。</p>	
38	著作権法の在り方に関する	会社員		<p>絶対に反対。大体、著作権は保護期間が長すぎる。死後50年も存続させてる根拠も不明確だし、アメリカが70年に延長したのだからディズニーのロビイングがあったからこそ。そんなに利用されたくないなら、はじめから公表するなどいいたい。守銭奴もいい加減にしる。それに現状だって、著作権が切れた後も著作人格権に抵触するような利用は禁じられているんだから、保護は十</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
	検討			分になされている。あらゆる財産権者の中でも著作権者が一番あつかましい。どんな人間の仕事も、公共財としての側面を持つのに、著作権者にかぎってそういう公共意識が極めて希薄なのが残念でならない。一旦流通に乗せて、第一次利益を収穫したら、そこで権利の消尽を認めてもいいくらいだ。それを死後 50 年も保証されているのに、まだ短いなんて厚顔無恥もいいところ。	
39	著作権法の在り方に関する検討			著作権の保護期間は特許など他の知的所有権に比べて不当に長すぎて文化の発展を阻害している。短縮に向けて努力すること。 製作費を出資しなくても下請けの制作会社には二次使用料を受け取る権利があることを著作権法に明記すること。 番組など日本放送協会が製作した著作物は著作権の対象外とし、国民の共有財産として自由に利用できるようにすること。原作者・実演家・制作会社には二次使用料に代わる正当な報酬を支払う。 日本のコンピュータゲームは技術革新で欧米に遅れをとっていると指摘されている。余剰博士のゲームソフト会社への雇用を進めること。	
40	著作権法の在り方に関する検討	東京大学教員		私は、著作権が 70 年に延長されることに反対します。さまざまな理由がありますが、著作権等の作者権利を過剰に擁護することは、文化の衰退につながると考えるからです。そのように考える具体的な理由を列挙します。 ・国立国会図書館が提供している「近代デジタルライブラリー」は、教育現場で有効活用されているが、こうした原資料の公衆送信のためには、著作権の許諾が必要である。明治期の資料のデジタル化(複製)と公衆送信にも、文化庁長官裁定等の許諾を得るなどの、かなり煩雑な手続きがあると各新聞社も報じている。この点から、著作権延長は、この有益なプロジェクトの推進を妨げるものであり、断じて認められるものではない。 ・最近、 この「星の王子様」のさまざまな翻訳が出ていますが、これは、著作権期間の 70 年が満了したからにほかならない。このさまざまな翻訳は、実にさまざまな人が文学のテキストと格闘しつつ、楽しみながら、翻訳を行い、その文学的営為を読者に提供していることと考えられ、もし著作権が 50 年という日本のスタンダードであれば、もっと早くこうした文学的な楽しみ「享受」がなされたと思う。70 年間で世界スタンダードであり、そのようにしないと「世界から野蛮だと思われる」という 氏のコメントもあるが、それはまったく逆で、日本の現在の状況は、世界からみて、著作権の「囲い込み」がないだけに、文学的営為がよりよくおこなわれているから、「豊潤」なのであると言える。こうしたコメントは、スタンフォード大学のロースクールの教授であり、ネット時代の著作権のエキスパートである、も、国立情報学研究所の講演で、日本の学者たちに対して、主張していた事柄である。	
41	著作権法の在り方に関する検討	会社員		コンテンツの振興を図るにあたり、権利者に対する過度の保護はむしろ害悪であることを常に意識して戦略のご検討をお願いいたします。 昨今、著作権の保護期間を現在の著作者の死後 50 年から延長しようなどという意見があるが、これなどはコンテンツの振興に対して百害あって一利もありません。権利の保護期間が、自分の死後 50 年から 70 年に延長されたところで、それがクリエイターにとってどれほどのインセンティブになるでしょうか。また、「欧米並み」という惹句で 70 年への延長を主張する向きもあるようですが、そのような明治時代の思考停止ワードに惑わされて、子細な検討もなく数字だけ横並びにしてしまうようなことがあってはいけません。 著作権の保護期間は権利者の死後 50 年で十分と考えます。パブリックドメインに入った作品は、次の世代のコンテンツを産み出	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				すための土壌となり、それこそが「創造のサイクル」と言えるのではないのでしょうか。このサイクルが健全に、速やかに回るようにすることがコンテンツの振興に繋がり、あらゆる意味での日本の財産を豊かにする筋道であると考えます。	
42	著作権法の在り方に関する検討	日本知的財産協会	理事長 神杉和男	<p>貴本部にて実施されております「コンテンツ専門調査会・企画ワーキンググループにおける意見募集」につきまして、当協会の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賜われますようお願い申し上げます。</p> <p>なお、当協会といたしましては、コンテンツ専門調査会・企画ワーキンググループにおけるご検討に対して、協力、支援を行う所存でありますので、必要に応じて声を掛けていただければ幸甚に存じます。</p> <p>記 ア)コンテンツの振興について コンテンツの振興を図るためには、コンテンツ創造サイクルを活性化させることが不可欠です。当協会といたしましては、コンテンツの創作を奨励し、その保護を図ることだけでなく、コンテンツの円滑な利用の促進を図り、保護と利用の双方を適切にバランスさせ、ひいてはコンテンツ創造サイクルを活性化することを前提として、コンテンツ振興戦略の策定を進めていただきたいと考えます。</p> <p>以下の点に留意しつつ、関係当事者が一体となって利益を享受できるWin - Win関係を構築でき、誰もが豊かなコンテンツを手軽に楽しむことのできる社会の実現を目指して、コンテンツ振興戦略を策定いただきたいと考えますので、今後のご検討の参考としていただければ幸いです。</p> <p>(1) デジタルコンテンツ時代に対応した権利制限のあり方 現行著作権法における権利制限規定は、デジタルコンテンツ時代に対応したものとは言い難く、コンテンツの利用や創造を阻害するおそれさえもあります。コンテンツの振興を図るべく、デジタルコンテンツ時代に対応した権利制限のあり方について、検討を行っていただきたい。</p> <p>(2) コンテンツの利用環境の整備 権利処理制度の円滑化を含め、コンテンツの利用環境の整備がなされると、コンテンツが広く普及し、その対価の回収機会の増加が可能となります。さらに、利用環境の進展にあわせて、市場の成長の下支えを担う、新たなサービスや機器、ソフトウェアの登場、普及等にも貢献することとなり、多様なビジネスチャンスの創出を牽引することが期待されます。このように、分野を横断する波及的な効果を備える課題であることを踏まえて、著作権法のあり方を含め、権利者の利益および利用者の利便性に十二分に配慮したコンテンツの利用環境のあり方について検討および整備を進めていただきたい。</p> <p>(3) 私的録音録画補償金制度 私的録音録画補償金制度の導入当時と現在とでは、技術や社会の格段の変化や進歩が見られます。デジタルコンテンツ時代における私的録音録画補償金制度のあり方について、著作権法 30 条で許容する私的複製の範囲を明確にした上で、制度の廃止を含めた検討を行っていただきたい。</p>	
43	著作権法の在り方に関する			<p>意見としては 2 つある</p> <p>2006 年 9 月 23 日に「著作権問題を考える創作者団体協議会」が設立され既に 70 年の保護 期間が適用された映画(アニメーションも含む)以外の著作権の保護期間を現行作者の死後 50 年である所を先に述べた映画同様 70 年にして欲しいと言う記者発</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
	検討			<p>表を行ったようだが、文化の育成に寄与するはずの著作権がここ最近どうもお金儲けのための道具にされている印象が強い。「著作権問題を考える創作者団体協議会」を結成した著作権関連の団体全てにいえることだが著作権収入のシステム自体、不透明な部分が非常に多く団体によっては上層部の私腹を肥やすだけで著作権料収入が末端には行き渡らないという現状がある。よって、「著作権問題を考える創作者団体協議会」を構成する団体の著作権料収入の分配問題が明確になるまで安易に著作権の保護機関の延長はするべきではない。</p> <p>また、青少年の健全育成の為にコンテンツを規制しようと言う動きもあるようだが、そういう動きを推し進めようとするものほど単なる思い込みと勉強不足で行おうとする節がある。「先に規制ありき」ではなく様々な意見を持つ方々とオープンかつ徹底的に議論する事が必要なのではないだろうか？。もちろん自分にとって観たくないものを排除したい者たちの権利も必要なのかもしれないが。</p>	
44	著作権法の在り方に関する検討			<p>著作権等の保護期間について、意見表明します。</p> <p>日本文芸家協会などが著作権の保護期間を著作者の死後50年から70年間への延長を求めているとの報道に接しました。しかし、文章については延長するべきでなく、むしろ著作権者自ら権利放棄できる例外制度の新設こそが必要であると主張します。理由は、映画と文章の違いにあります。現代の映画は大半が娯楽作品です。映画の著作権を70年に延長したことは、娯楽作品の創造・発展のためと理解できます。しかし、文章の場合は娯楽作品だけでなく、論説など言論までも含みます。言論はその「発表当時」の世に「広く問うこと」が主目的で、娯楽作品とは十把一絡げに扱うことができません。</p> <p>例として、<input type="text"/>氏の墮落論、<input type="text"/>氏の檄文を挙げます。<input type="text"/>氏(1955年死去)の墮落論であれば2005年に著作権が失効しましたが、これが2025年だったら、より文章の創造・発展に資するのでしょうか？また、<input type="text"/>氏(1970年死去)の檄文を、現行2020年まで保護を2040年に延長することが、著作者本人の希望するところなのでしょうか？大いに疑問を感じます。言論においては、保護期間延長になじまない分野がある。むしろ、より早く、より広く世に問えるように、一定の手続きを踏むことで著作権放棄できる例外制度の新設すら検討すべきではないかと考えます。</p> <p>文章には様々な側面がありますので、慎重な議論をお願いいたします。</p>	
45	著作権法の在り方に関する検討	会社員		<p>本意見の同一性保持権を放棄しません。</p> <p>著作権延長議論について</p> <p>著作権延長を主張している団体が多いようですが、むしろ、日本の国益を考えるのであれば、これとは全く反対の主張をすべきであると考えます。以下、これを論証します。</p> <p>自分が残り10000人の著作物をx円で利用し、10000人が自分の著作物をy円で利用するのであれば、自分にとっては、$10000(x-y)$円の損益になります。自分と他人に違いが無い場合には、典型的なゼロサムゲームです。さらに、これはあくまでトランザクションにかかるコストをゼロとする、という空想的なモデルに基づく計算になります。</p> <p>ここでは国家マクロレベルでの収支が主題だそうなので、</p> <ul style="list-style-type: none"> * xを日本の権利料 * yを国外の権利料 <p>とします。</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>さらに、我々は空想に基づいて計算を進めるわけにはいかないので、ここでランザクションにかかるコストを実際に算入してみます。</p> <ul style="list-style-type: none"> * コスト率を z ($0 < z < 1$)、 * そのうち課税・権利団体手数料などによるコスト率を z_1 * 残りのコスト率を z_2 <p>とします。</p> <p>著作者の視点で言えば、日本の著作物について $x(z_1+z_2)$、国外の著作物についても $y(z_1+z_2)$ のコストがかかります。前提の通り、日本全体をマクロ的に見るのであれば、xz_1 および yz_2 は無視します。日本の著作者からいくら税金・手数料を徴収しても、入るのは国庫等ですし、国外の著作者のコスト = 他人の不利益などいくらあっても、日本の損益とは無関係です(これは、言うまでもありませんが、かなりモラルハザードを基にした計算です)。</p> <p>yz_1 はむしろ収益になります。ただし、大前提として x は y より大きくなければなりません。 y が x より大きいとしたら、むしろ国益に反しています。これは成立しているのでしょうか？</p> <p>上記ランザクションにかかるコストよりも差益が小さい場合、やはり国益に反しています。つまり、以下の式が絶対に0よりも大きくなければなりません。</p> $(x - y) - xz_2 + yz_1$ <p>さて、以上の値を最大化するには、</p> <ul style="list-style-type: none"> * x を最大化すべきである * z_2 を最小化である * z_1 を最大化すべきである <p>ということになります。</p> <p>そして、これは著作権団体の主張にすぎません。著作者の立場で考えれば、z_1 を最大化するなどんでもないという話になります。真に著作者の利益を代弁する立場であれば、主張すべきは</p> <ul style="list-style-type: none"> * x の最大化 * z_2 の最小化 <p>になるはずですが。</p> <p>さて、保護期間の延長は、x の増大に繋がることになるのでしょうか？ 常識的な著作者であれば、自分が死んでから70年後のことなんて、どうでもいいと考えます。 も「長期的に見れば、われわれは皆死んでいるのだ」と言っています。保護期間の延長なんて、著作者の権利強化には全く繋がりません。</p> <p>ここで、現在保護期間が延長されることで、実際にいつの著作権が影響を受けるのか、考えてみて下さい。現在の著作者の権利ではありません。既に死亡してもうすぐ著作権が切れそうだという1950年代です。ということは、平均的に考えて20世紀初頭～太平洋戦争直後くらいの日本が知財大国でないとしたら、むしろ国益に反しているのです。</p> <p>以上は、著作権制度が文化の発展のために存在するという点を度外視して、経済的な面で考えた話です。</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>情報大航海プロジェクトを実現するためのフェアユース規定の導入</p> <p>現在、経済産業省では、所謂「日本版 Google」となる検索サービスを実現するための「情報大航海プロジェクト」が進行しているはずですが、http://www.meti.go.jp/press/20060616006/20060616006.html</p> <p>このプロジェクトを成功させていく上で、日本法には、Google 社の依って立つ米国著作権法とは異なり、致命的な欠点があります。それは、フェアユース規定の不在です。これが存在しないために、Google 社のような Web キャッシュという本質的な機能ひとつをとっても、著作権法上問題があると主張する人々は後を絶ちません。フェアユース規定なくして日本版 Google は絶対に実現できないでしょう。</p> <p>「世界で自分 1 人しか書けない」ことを著作権の成立要件にすべき</p> <p>最近の「著作権問題を考える創作者団体協議会」で、先生が「模倣や応用、改造は作品のうちに入らない。世界で自分 1 人しか書けないという作品を作れてやっと創作者」ということをおっしゃったそうです。大変重みのある言葉です。創作者というのは、実際には著作者のことを示唆しているものと考えられます。著作権が成立するためには、この「世界で自分 1 人しか書けない」ことを要件としなければならない、という先生の主張に、全面的に賛同いたします。</p>	
46	著作権法の在り方に関する検討			<p>「無料放送を私的に録画する権利」の明確化を要望する。また、デジタルの無料放送が「コピーワンス」であるならば、私的録画補償金は廃止すべきである。</p> <p>米国においては、無料放送を視聴者が録画・複製（ダビング）することが、視聴者の権利として認知されていると感じる。したがって米国においては「ブロードキャストフラグ」でインターネットへの送信ができないだけである。一方、日本においては、私的録音・録画補償金を支払っているのに、コピーワンスでムーブしかできない。視聴者の権利として「無料放送を私的に録画してそのコンテンツを家庭内で自由に利用すること」を認めるべきである。一方、デジタル放送が現在のコピーワンスであるならば、アナログ放送と異なり、1コピーしかできない訳で、著作権者の権利侵害も微少となるので、私的録画保証金は廃止すべきである。</p>	
47	著作権法の在り方に関する検討	日本コンパクトディスク・ビデオレンタル商業組合		<p>2. 私的録音問題は実情を踏まえた議論を求めます</p> <p>私的録音問題は、i-Pod に代表されるデジタルミュージックプレーヤーの普及や違法なファイル交換の横行などによって、ここ数年俄かに議論が活発に展開されており、文化庁も小委員会を設置して平成19年度中の結論を目指しております。しかし、係る議論の多くは、コピー技術及び手法のデジタル化が急速に進化したことを背景とするやや感情的な被害意識によって支配されていると見受けられます。多くの消費者は音楽を何らかのプレーヤーに複製した上で繰り返し聴いております。そのような常態化した聴取スタイルを前提に、現行著作権法が許容する複製と逸脱する複製とを定量的に峻別した議論が必要です。即ち、デジタル化の進展に伴う複製の問題とは、一次コピーの問題ではなく、例えば HD 内に収録された楽曲を CD-R に複製した上で流通におくいわゆる二次コピーの問題であるはずですが、その実情の把握に努めずやや皮相的な議論に陥りがちな傾向を、私たちは危惧しております。音楽産業にとって、複製は消費者の基本的な利用態様であり、それがゆえに産業の根幹にある不可避の現象であり、決して排除すべき対象ではありません。その前提に立って、例外的にマイナスをもたらすとみられる行為をどう規制するのか、またはどのような方法で対価を徴収するのかを議論すべきです。このような視点に立って、CD レンタル店を代表する当組合は、日本レコード協会の理解と参加を得て、音楽消費におけるコピーの実態調査を実施する予定であります。</p>	58 の意見提出者と同一
48	コンテンツ			(1) コンテンツ促進法の見直しについて	112 の意見提出

番号	項目	業種	名前	意見	備考
	促進法の 見直し			第6条第2項に「コンテンツ制作等を行う者は、そのコンテンツ制作等に当たっては、コンテンツが青少年等に及ぼす影響について十分配慮するよう努めるものとする。」とありますが、この条項が濫用されればコンテンツに対して安易な有害性認定が乱発されかねず、表現の自由が侵害される可能性があります。青少年に対する配慮にあたっては、表現の自由についても最大限配慮されるべきであり、レーティング/ゾーニング以外の方法には問題があると思われます。表現の自由を重視したコンテンツ促進法の見直しを求めます。	者と同一
49	再販売価格維持制度の見直し	サービス業		「音楽CDについては再販売価格維持制度によって同一価格で販売されている」との記述があるが、この問題はぜひ大きく採り上げるべきである。なぜなら実演家からすれば、CDを売る・売らないの判断がレコード会社に不当に握られている上に、その価格決定についても何ら判断できる立場にないからである。しかも価格が高止まりしているためにエンドユーザーから購入されないとすれば、ただただ実演家が本来得られてもおかしくない利益をレコード会社によって奪われているのと同じことだ。正直な話、実演家自身による努力が極めて足りないという事実もあろう。しかしながらレコード会社による過保護が音楽市場縮小をもたらしている現実、また「コピーコントロールCD」なる欠陥品を平気でばらまいて更なる市場縮小を招き実演家の利益に悪影響を与えている現実を考えると、これは座視できないのではないかと。まずは再販制を廃止することで価格の適正化を図り、市場の正常化を目指さねばならないさらには言えば、再販制に加えて還流防止措置も実演家への利益の可能性を断っているという現実がある。日本盤よりも安く買える還流盤については、その価格ならではの購入者を得る良い機会となる。実際問題として3000円ものCDは特定ファンでなければ買わない。しかしこれが1500円ともなれば、試しに買ってみようというエンドユーザーは多いものである。これが還流盤の存在メリットであり、またこれが正規盤であるがゆえに実演家への利益が少ないながらも保証されていることになる。より音楽市場の適正化(競争原理の導入)を行なうためには、再販制と還流防止措置の両方を廃止するのが理想である。	
50	再販売価格維持制度の見直し	フリーライター	橋岡昌幸	2.コンテンツ産業に対する法令遵守(コンプライアンス)の徹底と独占禁止法第21条及び23条の廃止 前述の通り、第1回会合におけるコンテンツ産業代表者たる特定委員が権利の消尽は絶対悪であるとの前提に立ち平成14年4月25日の最高裁判所判決を立法で破棄する為に2年前の推進計画改訂において削除された項目の復活を要求するが如き讒言は断固として受け入れられるものではなく、今後の調査会における議論においても一切、議題として取り扱わないよう強く要求する。まず第一に、最高裁判所の司法判断が特定業界の意に沿わないものであるからと言って立法によりそれを破棄することを要求すると言うのは業界に法令遵守意識が全く存在しないと認めているも同然であり、殊にゲーム業界は平成13年のソニー・コンピュータエンタテインメント事件に代表されるように独占禁止法を横紙破りするかの如き前時代的な商慣行がたびたび指弾されて来た業界である。ゲーム業界を筆頭にコンテンツ産業は法令遵守意識が極めて低いものと世間一般に認識されている理由は当該委員のような法令遵守意識を微塵も持ち合わせていないことが当然のように開き直る姿勢ばかりが顕著なことに有り、その温床となっているのは紛れも無く独占禁止法第21条の存在である。米国の反トラスト法にもEUの競争法にも存在しないこの適用除外規定こそがコンテンツ産業の遵法精神欠如の「拠り所」に他ならず、とにもかくにも著作権を強化して通常ならば独占禁止法違反と成ることを公然とやらせると要求するコンテンツ産業の姿勢に対して一般国民の不信感は募るばかりであり、何よりも最優先で取り組むべきは経営者の法令遵守意識の向上であると言わざるを得ない。その為にも、コンテンツ産業の遵法精神意識を低水準化させている大元凶以外の何物でも無い独占禁止法第21条の廃止は絶対、かつ早期に最優先で実行すべき施策であ	9の意見提出者と同一

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>る。</p> <p>第二に、本年の前半に電気用品安全法の施行に伴い「PSE マーク」が付されていない中古電気用品の売買が禁止され、膨大な量のまだ使用可能な電気用品がゴミとなって大量廃棄されることに対する一般国民の猛烈なる反対運動を想起されたい。最終的には経済産業省のアクロバットのな解釈変更により大量の不法投棄が発生する最悪の事態こそ免れたが、法的安定性と言う面からはおおそ乖離した状態であることに変わり無く、また、多くの一般国民は次世代へ継承すべき「貴重な産業遺産」と言うべき電気用品が同法の施行により廃棄され、次世代へ継承されなくなることに懸念を享有していた。そのように、中古市場の存在意義と言うものは多元的側面から検討されるべきものであり、間違っても「デジタルデータの記録媒体は恒久不変」などと言う非科学的暴論を振りかざすゲーム業界や「再販売価格維持制度に対する脅威」と言う視野狭窄に陥った評価しか与えない出版業界の見地のみが正しいなど考えるべきではない。それに、ゲーム業界は平成 16 年度から比較的低価格で開発が可能な携帯型ゲーム機へ需要がスライドするのみならずこれまでゲームを敬遠して来た中高年齢層に受け入れられるタイプのゲーム開発により新規の需要を創出した結果、市場規模は回復傾向が続いており最高裁判決以後に追い打ちを掛けて市場規模が低迷したと言う事実すら存在しない。むしろ、市場規模が坂道を転げ落ちるように低迷の一途をたどったのは平成 10 年より業界団体の主導で開始された「違法中古ゲームソフト撲滅キャンペーン」以降の 5 年間であり、顧客を犯罪者同然に貶める業界の傲慢極まり無い姿勢が市場の低迷に直結したと評価するのがごく自然な解釈と言わざるを得ない。また、本年の推進計画改訂に際して行われた意見募集では が商業用レコードの再販制度廃止を提言したのに対し「再販制度絶対護持」を訴える同一文面の膨大な組織票が送り付けられる事態に陥り、最終的に現状の検証と代替手段の可能性に関する検討と言う当初の表現から大幅に後退した表現の項目が新設されるに留まったが、前述の委員は調査会における発言などからこの同一文面の膨大な組織票投下を指揮していたのではないかと強く疑われており、このような前時代的・非民主的方法で政策を歪曲する手段を公然と取ることが疑われている人物を当調査会に配置することが適当かどうか再検討すべきではないのか。日本の商業用レコードが 1 枚平均 3000 円と欧米の平均 1800～2200 円に比して著しく高額であり、その原因が他業種のようなコストカットを全く考慮しない再販制度を前提とした価格設定であることは公然たる事実ではないか。iTunes Store が日本においては欧米ほどポピュラーになっていないことも会社単位で同サービスをボイコットし続けている企業が存在するなど需要に応えるライブラリ構築に業界が「秩序有る音楽配信」などと称して非協力的な姿勢を取り続けているからに他ならず、そのような業界の保身ばかりに汲々として需要を逃し続けていることを真摯に受け止めなければ、どの業界であっても産業振興どころか崩落の一途をたどるのは疑うべくも無いであろう。</p> <p>また、過去の意見募集においても行った指摘を改めて繰り返すが一昨年年 5 月 27 日の第 8 回本部会合において当時の行政改革担当大臣よりその実行を強く要望されていることを根拠に昨年の推進計画において削除された当該項目の復活を要求する意見が 関係業界より提出されることが予想されるが、当該元大臣は自身が支部長を務める政党支部を介して大手ゲームメーカー・タイマーより政治献金を受領していることが岐阜県選挙管理委員会において開示された当該政党支部の政治資金収支報告書により判明している(岐阜県公報・平成 13 年 10 月 31 日号外 2、同・平成 14 年 10 月 31 日号外 1、同・平成 15 年 11 月 28 日号外 1、同・平成 16 年 10 月 29 日号外 3 同・平成 17 年 11 月 15 日号外 3)。これは明白に「政治とカネ」にまつわる問題であり、本項目の実行を強行することが「知財立国」の趣旨を「政治とカネ」によって歪曲する暴挙以外の何物でも無く、当該項目が全く実</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>行には値せず推進計画に復活させることは元より当ワーキンググループの議題とすべきではない理由の最たるものであることを重ねて指摘する。</p> <p>最後に、再販売価格維持制度の廃止は音楽業界においてこそ急務であると考え、それは出版業界の現状を肯定することには繋がらず出版業界は日本独自の半永久的に小売価格を拘束し続ける再販制度の硬直的な運用が大きな需要逸失に繋がり、出版物の寿命を縮めていることを認識すべきである。再販制度の下ですら中小規模の書店はドミノ倒しの様に潰れており、その一方で売場面積の広い大型店とレンタルビデオ等を併設した複合店が増加している。このことは、再販制度が小規模の書店を保護していると言うのが全くの誤りであることを意味し、今後も現在のようなアリバイ工的小規模の「弾力運用」ではおおよそ需要創出など到底、夢のまた夢であろう。直ちに廃止は困難でも全面的に時限再販かつ新刊でも1割引は可能とするなどの大胆な軌道修正を行えば必ず新規の需要掘り起こしは可能であり、それすら着手せず図書館や古書市場を糾弾する姿勢は醜悪そのものと言わざるを得ない。以上の理由により、独占禁止法第21条及び第23条(完全に形骸化している新聞特殊指定含む)は早期に廃止すべきであると考え、また、時間委の推進計画では現行計画よりも一歩踏み込んで再販制度は廃止ないし廃止を前提に見直すことを明示すべきであると考え。</p>	
51	再販売価格維持制度の見直し	衆議院議員(民主党ホームページコメント議員連盟会長)	川内博史	<p>1.商業用レコードの再販売価格維持制度廃止を求める</p> <p>推進計画においては2004年度より第4章1-1(3)「弾力的な価格設定など事業者による柔軟なビジネス展開を奨励する」項目が創設され、本年2月の調査会報告書においては商業用レコードの再販売価格維持制度廃止の方針が明確に示されたにも関わらず、後に実施された意見募集においては関係業界により再販制度維持を要求する同一文面の組織票と疑われる意見が大量に投下された等の事情から「ユーザーがコンテンツを選ぶ際に、価格についても幅広い選択肢の中から選ぶことができるよう、2006年度において、音楽用CDについては再販売価格維持制度の運用実態と効果を検証し、必要に応じてより効果的な方途を検討し対応する」と当初の明確な方針から大幅に後退した表現に留まったことは極めて遺憾である。また、推進計画決定までの間、当事項を所管する公正取引委員会が主に新聞業に係る特殊指定の存廃に関する議論を優先する事務総局の方針に基づいてか、調査会デジタルコンテンツワーキンググループにおいて商業用レコードの再販売価格維持制度廃止を勧告する方針が打ち出されてからも終始一貫して消極的・非協力的な姿勢を取り続けたことも極めて遺憾と言わざるを得ない。公正取引委員会においては、進計画第4章1-1(3)の方針を受けて9月27日の音楽用CD等の流通に関する懇談会(第3回)開催など順次、商業用レコードの再販売価格維持制度廃止に向けた取り組みを今後は一層、強化されるよう切に希望する。</p> <p>一昨年、多数の音楽ファンやアーティスト等の反対にも関わらず著作権法による商業用レコードの還流防止措置が成立しており、両制度とも同一商品の小売価格に作用する点に変わりはない。本措置の導入に当たって「諸外国も同様の制度を実施している」と主張したのに対し、今や商業用レコードを再販制度の対象にしている国は日本ただ一国であり、還流防止措置に加えて商業用レコードの再販制度を現状のまま維持し続けることは諸外国に全く例の無い過剰保護と言わざるを得ない。このことは、デジタルコンテンツワーキンググループの出席者からも指摘された通り欧米各国と比較してヒットチャート上位アルバムの小売価格が1.5倍～2倍程度も高額であるという状況に拍車をかける一因となっている。また、欧米各国では「iTunes Music Store」を始めとする低価格で音楽愛好者に利便性の高い音楽配信サービスが爆発的な人気を博しているのに対し、日本ではレコード会社が再販制度を前提とした旧態依然の流通形態に拘泥する余り、今後の代替的供給手段に成り得る音楽配信に対しても特定レコード</p>	6,56,71.80の意見提出者と同一

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>会社が「iTunesMusic Store」への参入拒否を続けていることや、既に参入しているレコード会社でも欧米で配信している楽曲を日本の同一サービスには提供しないなど極めて消極的な姿勢であり、技術革新により低コストで音楽を普及させることが可能になったにも関わらずサービスの展開がレコード会社の方針で妨げられていると言う本末転倒な状況となっている。再販制度を擁護する意見には「インフラの未整備」などが挙げられているが、インフラの整備は政治の役割であり、未整備地域の解消と言う政治の役割を棚上げしての制度擁護は本末転倒との謗りを免れ得ないものであると強く指摘する。</p> <p>かかる状況を是正し、文化の発展と言う目的を実現する為にも第4章1-1(3)に示された方向性に基づき商業用レコードの再販制度は直ちに廃止すべきである。</p> <p>なお、新聞・書籍・雑誌に関しては現状では商業用レコードと比して代替的供給手段が確立されているとまでは言えず、今後の国内外における環境変化や技術革新の動向を見極めながら、本項の基本姿勢をベースに中長期的な検討課題とすべきである。</p>	
52	再販売価格維持制度の見直し	サービス業		<p>「残された課題」から</p> <p>まず、再販売価格維持制度の撤廃が必要である。CD(レコード)については撤廃が当然である。なぜならレコード業界は還流防止措置という著作権法による保護を受けているからである。このまま再販制を存続させれば二重保護の状態になってしまうばかりか、再販制による価格高止まりの現実がエンドユーザーに不当な負担を強いることとなる。ただでさえ還流防止措置の影響で輸入盤(邦楽・洋楽に限らない)の価格が上がっているのである(たとえばネット通販大手・アマゾンでの洋楽輸入盤の多くは、同内容のCD価格について日本盤より若干高い値段に設定されている。よって日本のエンドユーザーは、本来日本盤より安く現地では売られているものを不当に高い値段でないと入手できないこととなっている)。知的財産推進計画2006では、意見募集時のレコード業界組織票により、その案と実際の計画とはCD再販見直しの表現が後退した印象があった。出版物や新聞についても再販制は必要ない。今年の前半では再販制(および新聞特殊指定)の見直しが議論されそうな気配があったものだが、結局マスメディアによる議題設定ボイコットおよびネガティブキャンペーンにより国民的議論にすら発展せず潰されてしまった。公正取引委員会の弱腰にも参るが、一番の問題は再販制の恩恵を受けている者が世論上の議題設定に強い力を持っており、それを悪用して再販制の維持を行なっていることであろう。民主的な手続きによって出された結論とは言い難いのが今の再販制である(現にインターネットで、再販制およびそれに対するマスコミ言論へ強い非難が集中したことから判る)。再販制については、これが無ければ出版物・新聞・音楽の質が低下すること、全国での価格統一が崩れると消費者が“困る”こと、全国へ著作物が行き渡らなくなること、小売店の営業に影響するなどといった“根拠”が喧伝されているところである。しかしながらこれら全く根拠がないばかりか、再販制度が存在するもとの質の低下・著作物の滞留・小売店の減少などの現象が進んでいるところである。それよりも深刻なのは、再販制の対象となる著作物の価格が高い水準で維持され、それが市場停滞に繋がっているという事実である。コストパフォーマンスの面からエンドユーザーが購入を判断するとすれば、出版物・新聞・音楽に馬鹿正直に対価を払おうとしないのは当然のことであろう。これらが安くなることのない以上、国民は初めから不買を貫くだけなのである。</p>	3,762の意見提出者と同一
53	コンテンツ振興全般について	弁護士		<p>コンテンツの振興のための施策として、下記のようなアイデアを上申致します。</p> <p>・ 特定の番組の視聴時間・視聴場所をコントロールできれば、指定した時間・場所以外では、より魅力の劣る番組を視聴者に押し付けることができるという甘えをテレビ局及びラジオ局に対して許さない。全ての番組が、制作局の場所や放送時間にかかわらず、横一線で競争することになれば、「その地域でその時間帯に放送している番組の中では一番まじだから仕方なく視聴する」と</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>いうレベルの低い番組は淘汰されていくことが期待される。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 公共の音楽ホール等で、アマチュアバンドやブレイク前のプロバンドが数組集まってライブを行う機会を増やす。その際、バンドからは料金を徴収せず、また、チケットノルマを課さない。 ・ コンテンツ等に関連する各種の社団法人等は、理事や職員の報酬を引き下げ、その分をクリエイターへの分配に回す。コンテンツビジネスの主役はクリエイターたちであって、間接部門の人間ではない。エンドユーザーが支出した金銭をなるべく多くクリエイターたちに届けるために、間接部門の人間は欲を控えるべきである。 ・ コンテンツ事業者は、政治家や財界人の子息等をコネ入社させない。政治家や財界人も自分たちの子息等をコネ入社させるのを差し控える。才能に乏しい者を、その強いコネ故に入社させてしまうと、その分才能の豊かな者がはじかれてしまうか、または、人件費が余計にかかる分本来製作に充てる資金が削られてしまう。コンテンツビジネスのように国が力を入れる分野には、才能の乏しい者をコネ入社させる余裕はないし、そのビジネスに国費が投入される場合、そのような者をコネ入社させることは倫理的にも許されないはずである。 ・ ハードウェア産業やIT産業、流通産業の担い手を自分たちよりも一段低い者としてみる特権意識をコンテンツ事業者は捨て去る。これらの産業との協力関係なしにコンテンツ産業のみが栄えることはないことを、コンテンツ産業はしっかりと認識すべきである。 ・ 知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会のような審議会は、既に功成り名を遂げたクリエイターたちの意見ばかりを聴かずに、これからブレイクしてやろうという若いクリエイターたちの声を直に聞き、彼らが何を望み、何に困っているのかをきちんと認識する。いくらパブリックコメントの機会を設けても、彼ら自身がその声をパブリックコメントとして知的財産戦略本部に届けるということは実際問題として期待薄であるが、だからといってそれを「自己責任」と切って捨てていたのでは、実際のクリエイターたちが力を発揮できる施策をいつまでも実現せず、コンテンツ立国など夢のまた夢で終わってしまう。知的財産戦略本部の委員の方々は、自ら現場の若いクリエイターたちに積極的に近づき、その声を聞き出すことに力を入れるべきである。 	
54	コンテンツ振興全般について	弁理士	佐成重範	<p>(意見)</p> <p>コンテンツ振興対策の立案と実施の最適体制を樹立するため、内閣知財戦略本部の所掌から「コンテンツに関すること」を独立させて「文化・コンテンツ振興内閣本部」を設置するとともに、関係各省庁に、「文化・コンテンツ振興本部」を新設し、各省庁の総力を、各所管する文化・コンテンツ分野の振興に結集することを提案いたします。なお、「文化・コンテンツ」という呼称は、内閣知財戦略本部・知的財産推進計画の「コンテンツ」、文化芸術振興基本法の「文化芸術」、および、「コンテンツ振興法」の「コンテンツ」(内容は三者ほとんど同一と考えます)を包含する仮称であります。</p> <p>(理由)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. コンテンツは、文化芸術を内容とする知的財産として、経済財の側面を有するとともに、文化芸術の精神価値としての、文化財の側面を有し、両側面は多くの場合に並存いたしますが、対策の主たる目的(第一次的目的)は「経済利益の最大化」と「文化価値の全世界普及」というように異なりますから、「知的財産戦略」から分離して「文化・コンテンツ振興」政策を樹立・実施することが適切と考えます。 2. 例えば、文化庁は文化芸術を所管しておりますが、文化芸術振興基本法(2001-12-7 公布)は「文化」の定義規定を置か 	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>ず、「芸術」については、同法8～12条により、「メディア芸術とその他の芸術」、「伝統芸能とその他の芸能」、「生活文化・国民娯楽・出版物・レコード等」の各項目が法定されております。なお、同法可決時の衆議院の付帯決議で、「これら定義における具体的列挙は例示であり、身体文化(武道、相撲等)も芸術に含むこと」などが確認されております。一方、2004年に制定された「コンテンツの創造、保護及び活用に関する法律」は、コンテンツの定義を次のように定めました。「この法律において『コンテンツ』とは、映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラムであって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう」。上記1-1の「メディア芸術」は、「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」と定めており、「芸能」は、講談、落語、浪曲、漫才、歌唱、能楽、歌舞伎等」と定めておりますから、芸術とコンテンツは内容においては同義と考えられます。一方、内閣知財戦略本部の知的財産推進計画が定めるコンテンツは、料理、ファッション等をも含みますが、いずれも、上記の「文化・芸術・芸能」に含まれると解されます。</p> <p>さらに、知的財産基本法の「知的財産」と「文化芸術」の関係につきましては、知的財産基本法による「知的財産」の定義には、「著作物その他の人間の創造的活動により生み出されるもの」を含みますから、創造された内容を、経済財(財産)として見る場合は「知的財産」、文化財として見る場合は「文化芸術」と呼称するものと解されます。</p> <p>次に、対策の実施面から、文化庁の平成19年度予算要求を見ますと、1162億5200万円(本年度比15.5%増)を要求していますが、その内容は、内閣知財戦略本部知財推進計画06がコンテンツ振興対策として計画した内容と一致しております。すなわち、文化芸術立国プロジェクトの推進のため、次の予算が要求されております。</p> <p>文化芸術創造プランの推進 「最高水準の舞台芸術公演・伝統芸能等への重点支援等」「日本映画・映像振興プランの推進」「世界に羽ばたく新進芸術家等の育成」「感性豊かな文化の担い手育成プランの推進 - 子供の文化芸術体験活動の推進」 「日本文化の魅力」発見・発信プランの推進 「地域の文化力活性化プランの推進」「日本文化の発信による国際文化交流の推進」「コンテンツの保護と発信の推進(ここで「コンテンツ」とは、狭義のコンテンツ、すなわち、デジタルコンテンツを意味していると解されます)」 文化財の次世代への継承と国際協力の推進 「文化財の保存・整備・活用」「文化財の国際協力の推進」 文化芸術振興のための文化拠点の充実 「新たな文化拠点の整備(平城宮跡保存整備等)」「美術館等活動の推進」</p> <p>従って、対策の立案・実施の両面において、かつ、経済財・文化財の両面にわたって、文化・コンテンツ振興内閣本部の総括のもとに、文化・コンテンツ振興文化庁本部が文化庁所掌分野の文化・コンテンツ振興に専任すると明確化することが、政策の整合性(複数法律間の)・効率性・実効性を益々高めると考えます。</p> <p>なおこれと共に、「文化庁知財戦略本部」を設置する必要性(文化芸術には、著作物・著作隣接権・デジタルコンテンツ・アナログコンテンツ・ライブコンテンツ・コンピュータプログラム等、広汎な内容を包含し、文化財の経済財化に伴い、その知的財産権性が</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>文化芸術全般において益々強く意識されるようになり、同時に、デジタルコンテンツ流通の知財開発と著作権・著作隣接権の相克の調整が新たな様相を展開していますので、文化庁の知財戦略本部が、各省庁知財戦略本部と同時に設置され、経済財としての側面から、文化芸術の振興対策を確立すべきであるとも考えられます)がありますが、両本部を併設すべきか、あるいは統合して、「文化庁・文化コンテンツ振興・知財戦略本部」が構成されるべきかは、文化庁当局のご選択に依存すると考えます。</p> <p>3. 他の省庁につきましても、文化・コンテンツにはわが国のソフトパワ - たる使命があり、例えば、無償ODAによるNHK放送番組(好評であった「おしん」など)の供与など、「無償」によるわが国文化・コンテンツの普及に国策的意義があります。総務省・外務省に各文化・コンテンツ振興本部が設置され、文化・コンテンツ振興の外交面・分野所管面からの一層強力な推進がなされるよう、期待いたします。</p> <p>4. さらに他の省庁の例といたしまして、内閣知財戦略本部の知的財産推進計画では、食材・食品もコンテンツに包括されておりますが、食材・食品の国際流通がグロ - バル化し、育成者権保護や品種管理と文化・コンテンツ振興が密着してまいりますから、農水産省知財戦略本部の活況と、食品流通の国際性の拡大(大豆需給・魚類需給・食肉需給等)とその食文化的特殊性にもかんがみ、文化・コンテンツ振興農林水産省本部を設置されることが適切と考えます。ただし、この場合、二つの本部を併設するか、「農林水産文化・知財振興本部」として、食材文化・「美しい田園国日本」を含む統一本部とするかは、農林水産省当局のご選択に依存するところであります。</p> <p>観光文化・観光知財に関する国土交通省の「文化・コンテンツ振興国土交通省本部」・「国土交通省知財戦略本部」など、その他の省庁につきましても、同様に考えられます。(以上)</p>	
55	コンテンツ振興全般について			<p>今日のコンテンツ産業の重要性についてはまったく異議がありません。ただ、こうした取り組みが国家主導で行われてしまうと、本来のネットが持つポテンシャルの活用やデジタルコンテンツの自由度に対する制約(自粛も含む)として機能してしまうことが大いに懸念されます。したがって、WGの位置づけとしては、調査研究(アセスメント)にとどめ、コピーワンス方式への改善提案やコンテンツへの規制企画など意思決定を伴う検討は、まず民間の実践事例からのボトムアップを軸に、国民のコンセンサスのもと十分かつ自由な討議の上でなされることが適切と考えます。</p>	
56	コンテンツ振興全般について	衆議院議員(民主党 ホームエンタテインメント議員連盟会長)	川内博史	<p>3. 「産業遺産」の保全と次世代へのコンテンツ継承に必要な施策の実施を求める</p> <p>平成12年に成立し、本年4月1日より施行された電気用品安全法(PSE法)の対象品目には我が国の商工業発展を支えて来た貴重な「産業遺産」と言べき品々や電子楽器類や映写機・テープレコーダー・ビデオテープレコーダー・レコードプレーヤーなどの録音・録画及び再生機器、電子応用遊戯器具などの我が国における近現代の文化史上、極めて大きな意義を有する品々も含まれており、PSE法の施行に伴い平成13年以前に生産されたPSEマークの無いこれらの電気用品が商品価値を失い、散逸の危機に瀕していることに対して多くの音楽家を始めとするアーティストや一般国民から深い憂慮が示されているところである。かかる混乱の一因は、旧・電気用品取締法からPSE法への改正に至る議論に際して「産業遺産」という概念が欠落していたことと無関係ではないはずである。コンテンツを次世代へ継承するに当たり、旧型の再生機器をより完全な形で保存し、必要に応じて現行の再生機器に対応する形へ複製(エミュレート)する技術の開発や、再生機器の入手が困難なコンテンツの保存・再生を目的とする場合の著作権法・不正競争防止法の適用除外規定を整備する等の施策を執ることが可能かどうか、調査会として真摯に検討されたい。前項においても指摘した通り、ごく少数の長期間にわたり高い商業的価値を有するコンテンツの為にそれ以外</p>	6,51,71,80の意見提出者と同一

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>の圧倒的多数に属する商業的価値の失われたコンテンツや学術的価値など商業的価値以外の価値を有するコンテンツが権利保有者の手によって死蔵され、埋没・散逸することに伴う損失は極めて膨大であることを正しく認識し、次世代のコンテンツ創作のみならず商工業発展に寄与する「産業遺産の保全と継承」が知的財産戦略の重要な柱であることを政府として確認すると共に、来年度の推進計画改訂に際しても明記すべきであると考え。</p> <p>5.終わりに</p> <p>企画ワーキンググループの設置目的には「日本が世界最先端の知財立国をめざし、豊かなコンテンツを手軽に楽しむことができる社会の実現、新たなビジネスチャンスの創出や海外市場への展開」等が謳われているが、知的財産制度は文化的・技術的所産の生産・提供者のみを優遇することとイコールでは無く、時にはその権利を制限することによって享受者がより多くの恩恵に預かることが可能になり、その中から将来の良き生産者が生まれるのである。この「文化的・技術的所産の公正な利用」の観点こそ今後のコンテンツ発展において重視すべきで、その観点に基づいた施策を無軌道な権利強化を求める国内外の声に躊躇すること無く、大胆かつ着実に実行されるよう希望する。AAAAAAAAAAAAA</p>	
57	コンテンツ振興全般について	東京大学教員		<p>・知的財産戦略本部は、さまざまな知財の生産者側権利をいっしょくたに捉え、議論している感があるが、こうした議論の進め方には無理があるのではないかと。インターネット時代のTVにはその事情があり、書籍の著作権50年には、その事情がある。それぞれのコンテキストを分けて、生産者の権利制限を考える必要があると思う。いまの議論の仕方は、おおざっぱであり、このまま権利者団体の意見を取り入れることは、そのほかのステークホルダーの意見を取り入れる機会が存在せず、拙速の謗りを免れるものではない。</p>	
58	コンテンツ振興全般について	日本コンパクトディスク・ビデオレンタル商業組合		<p>1. コンテンツ産業のグランドデザインを描くことが最優先事項です</p> <p>コンテンツ産業の振興にあたっては、著作権の保護や強化の検討を行うことは慎重を期すべきであります。何故なら、著作権の運用は権利の性格上、弾力的に運用することはきわめて困難であり、利用者側からはしばしば権利の濫用につながる恐れがあるからであります。さらに、近年、著作権をめぐる争いは、むしろ「産業調整的解決」を必要とする事案が多く、はたして司法の場で著作権法の解釈に沿ってシロクロの決着をつけることが適当であったのか疑問を禁じえない事例が多々発生しております。その典型的な例が、テレビゲームソフトの中古売買をめぐる長期間に及んだ裁判でした。02年4月、最高裁はゲームソフトのパッケージ流通においては頒布権は消尽するとの判断を示し、その後、多くの専門家の間でも適正な判例としてその評価が確立しております。しかし、ゲーム産業にとってこの裁判は本当に必要だったのでしょうか。当事者は深く反省すべきであります。何故なら、ゲームソフト販売が大きく飛躍した背景には、新品と中古の双方を同一店舗で扱うゲーム専門店の存在があったのは事実であり、従って、90年代半ばからソフトメーカーの間で台頭した中古弊害論についても賛否両論が行き交う中、中古売買がゲーム産業に及ぼす影響を冷静に分析した上で、中古ビジネスに係る業界ルールを構築しようとする動きが出てきていたのです。それは、仮に中古売買が新品市場にマイナスをもたらすとすれば、その経済的不公平感を業界のルールとして如何に醸成するかといった視点であり、現に文化庁、経産省(当時通産省)も仲介の労を取ろうとしたにも拘らず、そして多くの専門家が疑問視したにも拘らず、ソフトメーカーが司法の場で決着を求めようとした判断は誤りであったと言わざるをえません。そして数年に及ぶ不毛の期間のメーカーと販売店間の傷も癒え、ようやく新しい産業スキームを構築しようという雰囲気醸成されようとする今、求められるのは、ゲーム産業のグランドデザインを描く中での中古を含むルール作りであって、新たな緊張を産み出すかもしれない法</p>	47の意見提出者と同じ

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>的規制ではありません。 著作権の保護期間延長問題においても同様のことが言えます。ベルヌ条約を国際ルールの基本に据え、各国がそれぞれの政策に沿って運用してきております。我が国が海外からの圧力を追い風に保護期間を延長とするならば、それこそ業界のエゴと言わず何と言いましょ。この問題こそが、コンテンツ産業のグランドデザインを描く中で議論されるべきものだと言えます。グランドデザインとは、制作者だけが描かれるのではなく、流通に携わる者、消費者が描かれて初めて完成するのだということを、業界に関わる者は全て謙虚に認識すべきであります。</p>	
59	コンテンツ振興全般について	米国日本法人代表	酒井善樹	<p>今回の意見募集送付は、内閣発足を確認した後お送りいたしました。理由は、様とご親戚であること、さらに2005年から、コンテンツ分野に三菱商事と伊藤忠商事が協力し始めていること、(三菱商事も、様ご親戚)などを考慮して上で、意見送付いたします。</p> <p>また、以下の第一回議事録、氏のご発言内容に関して、</p> <ul style="list-style-type: none"> >この参考資料から欠落しているけれども重要な問題も山ほどあるように思われますし、 >全体の把握についても環境のスピードが非常に早いのと、日本の場合は裾野の力、 >実際にやっている人たちがもっと伸び伸びと能力を発揮すれば、この分野の活性化が >もっと力強いものになるようにも見受けられるのですが、そういう点で妨げるもの >とか、足りないものとか、この問題以外の問題等につきましても、今日は1回目 >ございますので幅広い御意見をちょうだいしたいと思います。 >国内の価値観とグローバルな価値観の、いいとか悪いという判断が6、7割は共通に >しなければいけないと思います。 >だから、日本の特殊性というものを余り考え過ぎない方がいいと思います。 >この分野は特殊だからと言った瞬間に進歩は止まるし、若い人は来なくなるわけです。 >だから、特殊性を最小限にして、魅力のある分野にすること、今、地位の >ある人は一番それを考えなければいけないと思います。 >>足りないものとか、この問題以外の問題等につきましても、 と、 >>日本の特殊性というものを余り考え過ぎない方がいいと思います。 <p>について具体例を提示し、こちらからの意見送付をいたします。</p> <p>氏の、</p> <ul style="list-style-type: none"> >ソフト権利者不在でのコンテンツ論議が行われてはいないか？ >また、ソフトはハードの従属物的な発想になっているのではないかというソフト業界から >の見方。あるいはハード業界その他からは、ソフト業界は閉鎖的で、不透明で、 >時代遅れではないかという見方をされているというふうな受け止めている。 >その辺の議論のすれ違いがあるように思います。 	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>については、以下の経緯によるものと思われます。 2006年6月までのコンテンツ専門調査会は、主にアメリカの90年代 政権時から要求のあった日米投資イニシャチブに盛り込まれた内容を 内閣で実現してきただけで、信託業法改正や会社法改正などはコンテンツ産業だけを特化したものではありませんでした。 「コンテンツ専門調査会の実体」とは、もともと90年代 主に関西情報産業活性化センタ(kiis.or.jp)と経産省が、当時普及しはじめた携帯電話産業やネット産業のインフラ産業への利益誘導のために、音楽配信などを取り込みたいがために始められたはずで、それが2001年以降の 改革の一環としての知材戦略に引き継がれているはずです。 氏やモルガンスタンレーの 氏が経済諮問委員会のメンバになっていたのも、モルガンスタンレーなどは90年代からITハード機器に投資をしており、なるべく著作権料を払わずにコンテンツを使いたいという方法で、コンテンツ産業と対立をしていましたが、2006年現在ネット関連機器、接続費用など、機器やインフラにかかる消費者側のインフラが行き渡りデフレによる負担減により、相対的に音楽や映画など本来の目的のために消費者可処分所得が増えています。(モルガンスタンレーは、当時はIT産業へのみ投資をしていたため、ハードへの利益誘導をしていた。しかし、2002年以降 Pixier などへの出資もしはじめ、方向転換している) 「企画」の意味するところ 「企画」とは、本来その産業当事者が行うことで、政府の諮問機関等が公共事業として行うことではないはずですが、今までのコンテンツ専門調査会はあくまで、日本国内での事業促進のための法改正など制度面の改革であったが、「残された課題」の解決は、コンテンツ事業者などが、従来の方法とは全く違う方法で新たなビジネス展開や、リストラ/廃業させるべきものは即座に廃止させ転換をさせる必要があります。問題解決のために、別業種からの人材利用に効果があります。 インフラ産業への利益誘導のためにコンテンツを利用する、ということの主たる目的にしない。という状況になってきているのに、現状では、携帯電話向けのワンセグや携帯端末音楽ダウンロードなどの企画が主に行われているが、この分野を早く収束させる必要がある。 技術的に簡単な方法は、携帯端末OSを WindowsPC と全く同じ機能(WILLCOM など)にすることで、コンテンツ供給側は、消費者側の環境を意識する必要がなくなるので、単に Windows PC 向けとしての供給に専念できる。(W-ZERO3 があれば NetFront などがなくなる)PC, 携帯端末 PDA などの垣根が無くなり、さらに国際共通になればハードの価格が極端に安くなり、消費者は、ういた経費を音楽CD/ダウンロード映画などに使える。(可処分所得増大による) ハード産業への利益誘導は、日本のハード企業だけではなく、韓国の企業へもモルガンなどが投資しているため、携帯端末向け専用のコンテンツを強化するとサムソンなど韓国企業や韓国/中国系ハード企業への利益誘導にもなってしまうので注意が必要。(神奈川県に多い、携帯端末専用のハード/ソフトメーカーはリストラ(業種転換)されるべき時代が来ている。そうすべきである。) >>日本の特殊性というものを余り考え過ぎない方がいいと思います。 日本の特殊性から出てきたが、現在の実体は異なっていた例:</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>・日本人はキーボード操作に慣れていないので携帯端末に qwert キー配置は 向かない . は誤りで、WillCom W-ZERO3 が売れている</p> <p>・日本は電車通勤が多いので、携帯端末でワンセグテレビが見られる . 欧米は自動車通勤が主流で携帯電話は電話としてしか使わない . 日本の「電車で人は移動する . 駅の近くが便利」は特殊性である .</p> <p>「海外市場」の意味するところ</p> <p>>新たなビジネスチャンスの創出や海外市場への展開等を図っていくためには</p> <p>>中長期的な視野に立った「コンテンツの振興戦略」を策定することが求められております。</p> <p>および、</p> <p>>>足りないものとか、この問題以外の問題等につきましても、</p> <p>と、</p> <p>>>日本の特殊性というものを余り考え過ぎない方がいいと思います。</p> <p>の例：</p> <p>今まで、日本のコンテンツ産業が国際化されてこなかったのは、 により行われてきた日本の芸能 / 放送産業が、業界内での談合による利益配分体質がごく最近まで行われてきたためです . 芸能産業の主たる資金源は、日本の企業が広告費用としてテレビCMなどにかげられる経費を、電通などの広告会社が芸能産業に配分してきたため、CM費用が実際に効果が上がったかのチェックを企業がしてこなかったためその対象となっている音楽や映像コンテンツの質が上がってこなかったのです . そのような、「部族社会の特殊性文化」など国際社会が興味を持つはずがないのです . (NHK の紅白など、欧米人が興味を持つはずがない . など、)</p> <p>コンテンツ産業を、他の製造業など国際的に評価の高い分野と同等にするには、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人材採用に縁故採用などをしない、 ・市場ターゲットを明確にしたビジネスモデル ・制作の資金調達として広告宣伝費を使わない ・スポンサー企業は、仲介企業としての広告会社の言いなりにならず、直接PR事業としてコンテンツそのものの品位をチェックする . (企業イメージを毀損していないか . . など) ・欧米市場をターゲットにしたコンテンツが日本で人気が出るとは限らない . 今後は、欧米市場を特化した企画を、日本やアジア市場とは別に強化する必要がある . <p>・このコンテンツ専門調査会のメンバに、 のように映画産業として欧米をターゲットに置いている企業メンバがいるため、映画産業での政策はたくさん出てきていますが、音楽コンテンツは輸入超過かつ市場規模が映画ほど大きくないため、ほとんど政策案がありません . 音楽欧米市場に力を入れている、SONY/BMG(日本のソニーミュージックではない) かユニバーサルミュージックの方をこのコンテンツ専門調査会に加える必要があります . (アジア市場しか考えていない 氏では不資格であ</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>る.)</p> <p>ここで言う「海外市場」とは「欧米」を意味します。理由は、日本の音楽やアニメなどはアジア文化であるから中国や韓国などアジア市場へ展開すべきという考え方を、おそらく さんはお持ちだと思います。一方、米国の金融資本は中国のインフラ市場を狙っていて、近い将来、何らかの方法で中国共産党を倒して欧米民主化をさせるつもりようです。日本のコンテンツ産業がアジア市場で利益を得られるのは、共産中国が崩壊してからです。</p> <p>現在、ゲーム産業の輸出は成功していますが、ゲームというのは、それらからイメージされる日本という国や文化に対してあまり良い印象を欧米人には与えないのです。単なる遊び/レジャーとしてしかとらえられず、人の教養をアップするような文化としては認知されないためです。アニメに関しても、欧米では「子供のもの」としか思われていません。欧米のコンテンツ産業は、仕事で収入のある大人をターゲットにしています。そのため子供向けのアニメなどは手薄になっていて、日本からのものにあちらのマニアが興味を示すのです。(ゲームと子供向けアニメは、日本の特殊性である)</p> <p>今後、コンテンツ産業の欧米国際展開を「企画」するのなら、欧米の主流派である大人を対象にし、日本人の顔が直接見える大人対象の映画や音楽コンテンツを強化すべきです。ゲーム産業が利益を出しているからさらに推進させる、のではなく、むしろ欧米向けゲーム産業はリストラさせるべきなのです。これは、日本という国/人/産業/文化の日本人による「直接的なPR」を意味し、そのPR効果は、他の製造業/特許知材産業/サービス業などに対する、日本のイメージアップにつながるためです。(ゲームだと負のイメージを与える)</p> <p>これにより、韓国や中国と欧米市場で競合せず日本のみへ利益誘導が可能です。(ゲーム産業は、韓国にも欧米市場の利益を持って行かれてしまう。前首相が7月に (SONY/BMG)の家族に会ってきているが、このようなことが最も重要)</p> <p>< や のビジネスモデルの問題点 ></p> <ul style="list-style-type: none"> 白人系人種のファンを相手にせず、黒人のプロデューサーを雇ったため、彼らは欧米ではまだ非主流派であるため結局、欧米市場としては全く は認知されていない。米国活動という話題性を利用した、日本国内の市場政策としてしか機能していない。 <p>さんは、アメリカのプロデューサーから、「あなたの音楽は、どういう音楽ファンを対象としていて、どういう方法で売り込みたいのか？」この質問に答えられなかったため、ターゲットとアプローチに失敗をしている。日本のポップスの特殊性は、音楽そのもの方法論をターゲットによって変えていくという考えがそもそも無い。アメリカには、ターゲットによる音楽ジャンルという方法論が定着しているが、日本の特殊性の問題は、音楽そのものの方を売ろうとせず、 という「人」を売ろうとするところに問題がある(日本にも、米国と全く同じ音楽ジャンル専門方法のシステムを導入すべき)</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>・ :欧米でのアニメの人気はあくまで、マニアによるもので、一般の人々の間で認知されているわけではない。利益誘導がゲーム機などへの、ハード収益誘導のために PUFFY が利用されていただけである。</p> <p>この、「 / 型モデル」は、韓国も欧米展開しているの、日本のコンテンツ産業により、韓国に利益が出ることもある。</p> <p>(唯一成功例は、 アニメのみ)</p> <p>欧米白人層が好むコンテンツが、欧米の大人に日常的に受け入れられることで、日本人が韓国人や中国人などと、一緒にたにされ、「みんなアジア人だから」という状況にされないという状況を作り出すことで、日本という国が単独で彼ら欧米社会から区別され、日本に対するイメージが向上することで、他の産業への波及効果も上がる。日米同盟推進は、日本のコンテンツ産業にも適応させるべき。</p> <p>一方、日米コンテンツ産業経済バランスという観点から、日本から欧米進出を受け入れてもらう代わりに、日本のテレビ/ラジオでの、洋楽番組比率を現状より多くし、欧米の番組を日本のテレビ/ラジオでの率を上げる。1960年代70年代は、欧米の番組比率が日本でも多かったが、特に70年代後半から最近に至るまで減ってきている。(80年代バブル期以降、程度の低いバラエティー番組ばかりになってしまっているが、これらはハード利益誘導目的には使えても、コンテンツ産業利益誘導にはならない)</p> <p>(NHKでの英語放送の必要性と目的などの強化が必要)</p> <p>「新会社法での最低資本金制度廃止」と「知的創造サイクル」の制作会社での適正運用推進</p> <p>音楽CDなどの利益配分での、レコードレーベル収入部分を音楽家などにレーベル会社を持たせることで、米国と同じ原盤権と楽曲著作権を音楽家に帰属させ、従来のレコード会社は流通のみを行う形態を日本にも浸透させることで、音楽家の収入が増え、それらを次の制作費用にあてられる。(知的創造サイクル)</p> <p>現状で、音楽家は楽曲の著作権収入(総売り上げの10%~20%程度しか無い)しか無い場合が多い。日本の場合、流通に40%~50%ほど取られているがこれは多すぎる。</p> <p>(最近の良い例: Amazon が、あらゆるレーベルから直接仕入れを始めた。)</p> <p>「再チャレンジ可能社会」を、日本のコンテンツ産業にも適応させる</p> <p>例: あるジャンルの音楽アーティストや映画俳優などが、ある時期 売れなくてプロダクションなどをやめた場合、他のプロダクションでの再雇用を円滑に行えるしくみが必要。</p> <p>この慣行は、前に所属していたプロダクションで成功せず、すぐに他のプロダクションに移籍し、その同じアーティストが成功してしまうと、前プロのプロデューサーや会社に能力が無かったのだ、と思われてしまうため、業界談合体質としての慣行がある。これを無くする必要がある。(ホリプロなど経団連系の会社の協力により解決できる)</p> <p>「コンテンツファンドにおける、利子上限設定」</p> <p>担保を取らないファンドの無法な高利による利用者保護の観点から、利子上限20%を法制化する必要あり。(金融庁)</p> <p>日本の音楽CDにおける再販制度の検証について</p> <p>私は維持に賛成している。これは米国の方法に問題がある。(米国の特殊性)米タワーレコードが破綻したのもこのためである。米国には、仕入れの際に数量に応じてディスカウントさせる制度が浸透しているため、流通が大量仕入れにより値引きを行って</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>る。完売すればよいが、売れ残り大量に出ると米国では返品ができないため負債となり、倒産原因になる 「良質な音楽CDは、年月を経ても減価償却しない」という内容の意見書を 私はこのコンテンツ専門調査会に以前お送りしています。</p> <p>米国の「返品不可、数量仕入れディスカウント」制度は、代替可能な資材などインフラ産業には有効ですが、ケインズ経済学/マクロ経済の手法はコンテンツ産業には適応できません。従って日本の制度維持をすべきです。(こちらの方に普遍性がある) 参考:音楽CDは、人は値段が下がったからと言って、好きでもない音楽CDを買ったりしません。音楽の着メロやダウンロード購入をしているという人は、一見音楽ファンのように見えますが、そうではないのです。米タワーが破綻した本当の原因は、アーティストが自分でレーベル会社を持つようになり従来の大手は流通だけしかやらなくなり、Amazonなどがそれら個別レーベルから直接仕入れるようになったため、タワーなどにファンが買いに行かなくなったからです。マクロ的に音楽CDの売り上げが下がったのではなく、流通経路に従来の量販店が入らなくなったためです。</p> <p>人材育成に関する問題</p> <p>>4. 人材育成</p> <p>> 優れたコンテンツを創作するクリエイターの育成</p> <p>プロになる人と、趣味のために教室に行く人、との区別がつかないケースがある。</p> <p>例えば、音楽コンテンツ進行のために、アマチュアの音楽愛好家を増やすための、音楽教室整備 などは、コンテンツ産業の収益としてはマイナスに作用する。</p> <p>なぜなら、アマチュアの音楽バンドは、バンド活動のために、楽器購入やスタジオ代などの経費が必要。そのため、音楽CDを買うために使う可処分所得が減る。</p> <p>従って、ヤマハのようなアマチュアを増やす政策は、楽器というインフラ産業や、音楽教室への収益になっても、コンテンツ制作者としての音楽CD売り上げにマイナスになる。</p> <p>(1960年代70年代当時、まだサラリーマンの給料があまり多くなかった時代、家が商売をしていたような比較的所得があり、かつ、関東と関西の都会に家族がいた環境で育った世代は、ろくに勉強もせず、学校へ行かず左翼運動などをしてきた人が多く、彼らが当時、音楽業界、映画/マスコミなどに、学校のコネ入社している。現在まだ彼らが日本のコンテンツ業界にいるため、彼らをリストラする必要がある。 、 などを見るとよくわかる。NHKの リストラなど、早稲田出身者が多い。60年代当時、裏口入学した人間が多かった。日本のコンテンツ業界が談合体質である根本原因。反面、日本で優秀な学生の大半は国立大学系出身者で、彼らの大半は製造業に入っているため、現在までの日本の経済発展と海外での高い評価がある。</p> <p>今後は、それらの人材がコンテンツ産業でも活躍できるしくみが必要。)</p> <p>関西企業の負債等解消目的に、コンテンツ産業を利用しようとしていないか?</p> <p>バブル期以降からごく最近まで、バブル経済の影響を受けていたのは大阪と神戸(ダイエーなど)と関東の企業が多く、未だに問題を抱えている企業がたくさんあります。もともと国の公共事業への依存度が高く、談合体質があった地域で、コンテンツ産業の原型である芸能産業は、主に中小企業の道楽や接待のためのお金によって成り立っていました。反面、東海地方だけ、このバブ</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>ルの影響を受けなかったのは、自動車産業や海外向けハイテク産業が多く、公共事業や談合と無縁な地域であったためです。 (トヨタ自動車は、天下りを全く受け入れていない) 関西の近鉄/阪急/阪神グループや、関東の東急/西部グループなど、問題のある企業グループの大半は鉄道企業です。 これらの企業グループがコンテンツ産業を利用する理由は、コンテンツ産業により、結局のところ鉄道利用客の増加を狙っているためです。 コンテンツ産業推進に関して、JRやなどを含む鉄道系資本外しをすべきです。 コンテンツ産業を利用した地域進行の観点として、神戸/大阪 と関東圏をはずして進めるべきです。 韓国に近い福岡や、自動車産業関連でアメリカと最も近い東海地方が良い。(ロサンゼルスと名古屋は姉妹都市)</p>	
60	コンテンツ振興全般について	日本商品化権協会事務局		<p>1. 「コンテンツの振興に対する考え方」の意見は以下の通りです。 10年間で5兆円を上乗せするというコンテンツ振興戦略を検討する上で重要なことは、一つ大きな目標を決め、その目標達成の為に個々のテーマを目標の観点から検討し戦略立案をすべきではないかと考えます。 その目標として当協会が提案するのが「我が国のコンテンツビジネスの海外展開比率を2018年までに20%にする」(現状3%)です。この目標は、2003年12月開催のコンテンツ専門調査会で一度検討されていますが、ひとつのテーマとして検討された感が強く、施策が海外へのアピール等に偏り、例えば世界的に通用する人材育成(クリエイター・プロデューサ)などの施策が足りないと思われま。様々な文化的な壁を乗り越えて、世界に感動を与えるコンテンツ作品を制作、流通させる為には何をなすべきかという観点で、人材育成、近代化・合理化、資金調達、新たなメディアの活用、技術開発、海賊版対策等を検討すべきと考えます。当協会の会員が行っている主体事業であるキャラクター等の商品化権ビジネスはコンテンツビジネスを支える重要な役割を担っていますが、国内においては2003年より前年対比微減傾向が続き、海外においても1993年「パワーレンジャー」、1997年「ポケットモンスター」、2000年「遊戯王」以降、世界の商品化権ビジネスをリードするジャパンコンテンツが登場していないが現状です。しかしながら海外からは、2005年においては「スターウォーズエピソード3」が全世界で約3000億円を売り上げるなど、米国初のコンテンツが全世界的なブームとなっており、日本でも同様となっております。1997年の「ポケットモンスター」(海外を含めた波及効果は2.3兆円)のように世界に通用するコンテンツが毎年我が国から発信でき、流通させるにはどのような戦略を打ち立てていくべきか等を是非ご検討して頂きたいと考えます。</p> <p>2. 当協会として「残された課題」に対しての意見は以下の通りです。 1) コンテンツ振興において、一番大切な領域が強化されていないと考えます。デジタル技術、法律、資金調達、流通それぞれに大切な領域ではありますが、最も大切なものは「当たる企画をどう組み立てるか」企画力の強化と考えます。当たる・当たらないという大衆感覚、時代の流れを的確に捉える感性、感性のマーケティングを強化すべきと考えます。 感性のマーケティングとは、「当たる」という事こそ私達の職業の唯一の掟である。大衆の拍手喝采がこの芸術のただ一つの目的なのだ。」これはフランスの演出家・俳優でもある の言葉ですが、この言葉を実現する手法ではないかと考えます。 2) コンテンツの定義が不明確な為、国民の理解が得られていないと感じられる。コンテンツの定義を明確にし、国民に対し知らしめる啓蒙活動が必要と思われま。 3) クリエーターの人材育成の一環として、クリエイターが作った作品の発表の場が、現状敷居が高く発表できない状況でありま</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>す。この状況はクリエイターの能力向上に繋がらない事態ですので、もっと敷居を低くした発表会の場の創設をお願いしたいと考えます。</p> <p>4) 東京国際アニメフェアの強化、現状東京都がアニメ産業の振興のため過去6年間開催している「東京国際アニメフェア」は、集客人員も約10万人規模となり一定の成果を上げていると思われるが、ジャパンコンテンツの代表であるアニメーション、流通拠点のメッカは日本であるということを国際認識させる上でも、東京国際アニメフェアの強化支援策を講じるべきと考えます。</p> <p>5) 模倣品・海賊版対策、東アジアの模倣品・海賊版被害は巧妙化し、事態は深刻化しております。またYouTube等やファイル共有ソフトでの違法配信もIT技術の進化に伴い深刻化しております。よって模倣品・海賊版拡散防止条約の締結を急いでいただきたいと共に、その中に国際的な問題としての違法配信も是非加えていただき「模倣品・海賊版・インターネット違法配信拡散防止条約」としていただきたいと考えます。</p>	
61	コンテンツ振興全般について	日本テレビゲーム商業組合		<p>1. 著作物の再流通が自由であることの再確認を求める</p> <p>2002年4月25日に最高裁判所第一小法廷で下された中古ゲームソフト裁判における判決は、自由な商品流通は著作者の利益にも合致し、文化の発展に必要であるとして、法解釈により、ファーストセールドクトリンによるこれを合法と認定したものです。しかるに、知的財産推進計画では2004年度版まで「ゲームソフト等の中古品流通の在り方」という項目で「権利の消尽は悪である」と言う前提の元に、中古売買に著作者の権利を及ぼすことが検討項目にあげられていましたが、当組合やテレビゲームソフトウェア流通協会(ARTS)を始めとする諸団体並びに多くの一般国民が反対したことから2005年度の改訂に際して削除された経緯があります。それにも関わらず、コンテンツ専門調査会企画ワーキンググループの第1回会合では当該項目の復活を要求する意見が引き続き出席者より出されていることに当組合は驚きと失望を禁じ得ません。</p> <p>当組合の構成員であるゲームソフト販売店の多くは利用者の要求に基づいて、新品販売・中古売買を行うことで著作物利用の拡大に貢献してまいりました。また店舗の大型化、複合化に伴い多種の著作物のレンタル、リサイクルの兼業も進んでいます。著作権法の目的である文化の発展は利用者の拡大によってもたらされるため、著作権は情報流通を制約しすぎないように必要最小限に抑制されるべきものであります。また不況下で産業活性化のために各種の規制緩和が求められています。ところが著作物だけが保護と流通規制を強化して産業の硬直化をはかり、消費者の著作物利用に制限を強めることが企図されています。著作物利用の減少は、文化の土壌を疲弊させ情報産業の停滞を招くことにもつながります。</p> <p>最高裁判決後、当組合はゲームメーカーの業界団体であるコンピュータエンタテインメント協会(CESA)と共同で販売促進事業を行っていますが、かかる不当な要求が公の場で繰り返されることはこれらの製販共同の事業に水を差すものであり、はなはだ迷惑であります。</p> <p>著作物の譲渡に関する法制度の国際的な標準はファーストセールドクトリン(一度適法に譲渡された著作物の再譲渡には著作者の権利が及ばない)であり、再譲渡にまで著作権を及ぼすと自由な情報流通の妨げになります。それは最高裁判決においても述べられている通り、長期的視野に立つとメーカーにとっても取り返しの付かない損失を招くことになります。</p> <p>日本の「映画の著作物の頒布(譲渡)権」にはファーストセールドクトリンの明記がなかった為に、ゲームを「映画の著作物」として、中古売買にも著作者の権利が及ぶと言うのが中古ゲームソフト裁判での著作権者側の主張でありましたが、4年間に及ぶ討議の末、最高裁は自由な商品流通は著作者の利益にも合致し、文化の発展に必要であるとして、法解釈として、ファーストセー</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>ルドクトリンによる中古販売合法の判決を出しました。また判決では、著作権者は最初の販売で代金を取得できるから、再譲渡の時には「二重に利得」を得る必要はない、と中古販売への報酬請求を明確に否定しています。裁判に負けたから「法律を変える」ないし「超法規的措置をやれ」というのは傲慢の極みであり、司法の愚弄に他なりません。</p> <p>以上の理由により、当組合は一部出席者より要求されている 2005 年度に推進計画より削除された項目の復活に断固として反対を表明致します。</p> <p>2.電気用品安全法の改正を求める</p> <p>今年 4 月より施行された電気用品安全法では、旧世代のゲーム機本体を始め多くの家電製品が法律に定められた PSE マークが添付されていないことを理由に廃棄される恐れが生じ、大規模な反対運動が発生しました。現在のところは商品を引き渡さずレンタルとみなし、後に無償譲渡すると言う法解釈により混乱は収束していますが、この法解釈の安定性に疑義が付きまとう点に変わりはありません。本法の立法趣旨は製造業者、輸入業者への安全性検査義務であると思われませんが、27 条に「販売の事業を行うもの」の一文を入れたがために問題が起きたように思います。</p> <p>この条文を文字通りに解釈すれば、中古まで射程になりますが、中古の規制は立法者の意図したものでないことは明らかです。つまり、文字通りの解釈は立法者の意図を超えた拡大解釈となり、法が意図しないリサイクルコストの増加や制限、レンタルとみなすという法の信頼性の欠損等を招いています。これは頒布権が中古まで及ぶという解釈と同じです。</p> <p>むしろ「最初に市場に販売する行為」と限定して解釈することが立法趣旨に合致します。</p> <p>文字とおりの解釈を行ったときの法的な不整合や被害の可能性を考えると、奇異に感じられるかもしれませんが、限定解釈を導入すべきと考えます。</p> <p>官庁がこの勇気を持たないと、中古裁判と同様に混乱を招き、裁判所に判断をゆだねることとなり、コンテンツを再生する手段の喪失に伴う社会的なコストは甚大なものとなります。愚行を繰り返すべきではありません。</p>	
62	コンテンツ振興全般について	サービス業		<p>【資料4】『コンテンツをめぐる課題』より</p> <p>「コンテンツは文化の重要な柱」「ソフトパワーとして外交的にも重要」とある。それと同時に「本格的なデジタルコンテンツ時代が到来し、ネット上で誰でも気軽に 参加してコンテンツが創作され、循環する時代へ」といったことも書かれている(氏の文書・資料6 - 2にも「ブログに書込んだ人全てに著作権があり、全ての人が著作権を主張できる時代がきます」と同趣旨の部分がある)。これは重要な指摘である。コンテンツを重視する旨だけであれば、コンテンツ産業を過保護なまでに推進していくという誤った考え方に結びつきかねないが、実のところそれでは文化としてのコンテンツは発展していかない。いかに利用と再生産に気を配るかという視点を重視しなければならないのである(この点、 氏の文書・前掲では「著作権法は、今日では産業振興を実現する『産業著作権』の立場から見直されるべきです」とある。これでは先に引用した部分と矛盾しよう。実際はむしろ逆であり、個人の権利という側面がクローズアップされることとなる。とりわけ利用者側の権利が意識されなければ、事務局のまとめにある「コンテンツが創作され、循環する時代」は実現しなくなる。著作権が産業を保護するあまりに利用が阻害されるようになるからである)。旧来のような、一部コンテンツホルダーが既得権益を増大させていくだけの制度改定は厳に慎むべきである。特に昨今話題とされるような著作権保護期間を延長するなどといったことは、単に現在持っているコンテンツの経済価値を不当に吊り上げるだけの話であって(しかしそれがエンドユーザーの購買を促進し本当に利益を得られるものなのかは別問題であり、逆に</p>	3,7,52 の意見提出者と同一

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>不買の流れを作ることのほうが可能性としては高い)、むしろ今後のコンテンツ制作を抑制させる働きを持っている。新たな制作に金をつぎ込むよりは、既発コンテンツから収益を上げた方が楽だからだ。かような安易な政策が実現してしまえば、「文化」としてのコンテンツの発展など望むべくもない。長い目で考えていくべきである。</p> <p>今後のコンテンツ政策については、その制度を、一部業界・法学者・行政の間の合意に基づくだけで採用するようなことは避けなければならない。「誰でも気軽に参加してコンテンツが創作され」るような時代にあっては、社会全体に受け入れられるような制度を提案しなければその運用が非常に困難なものとなるだろう。社会全体の合意を目指すためには、まず社会としての慣習を見据えること、その上で実行可能なものを、広くオープンな議論の中で検討し、論理性をもって判断していくことである。従来のように一部業界の要望にとらわれて拙速な制度改悪を行なうなどと言ったことを繰り返してはならない(著作権関係の制度改悪にこのようなものが多い)。守られるようなルールづくりをしなければ、早々に制度が崩壊するだけの話なのである(例:著作権問題における私的録音録画補償金)。</p> <p>コンテンツデータの整備を行うことについては反対はしないが、現在民間で進められているデータベースの整備とどう折り合いをつけるのか(並行して新たに国主導のデータベースを作るのでは資金と労力の無駄である)、また権利処理へときちんとリンクさせながら構築していく必要を充分意識すべきである。</p>	
63	コンテンツ振興全般について	サービス業		<p>【資料5】「コンテンツをめぐる課題」より 全体として、使われているデータの古いことが気になった。特に、音楽関係のデータは最新で2004年である。音楽配信や遺流防止措置にかかるデータが出始めたのが2005年であるから、本来ならばこの年のデータが重視されてしかるべきなのにもかかわらず、古いデータでいろいろ検討したところで実態を反映したものになるとは考えられない。</p> <p>13ページ。「映画鑑賞料金の多様化」との看板に偽りありである。これは料金の多様化とは言わない。一定の条件下での割引を、業界横並びで実施しているに過ぎないのである。結局、基準とする価格はどこも同じである(嗤えることに割引後の価格すら横並びである)。本来的な競争状態下での料金「多様化」とは、その基準となる価格自体がさまざまに設定されるもの。その上で特別な割引をそれぞれが用意する。そこまで行って初めて「映画鑑賞料金の多様化」と呼ぶにふさわしい状態といえる。現在の映画鑑賞料金に関しては、独占禁止法上 問題がないのかしっかりと検討していただきたいところである。映画 DVD の低廉化が進んでいる昨今、劇場での料金が旧来のままというのはその異常性を示すもののように思われるのだが。あえて言わせてもらえば、本資料の当該ページは価格横並びの指摘に対する言い繕いにしか見えないのであるが。</p>	4,8,65,69,72,73,76,82 の意見提出者と同一 意見中「13ページ」とは、第1回企画WGの資料5の13ページに該当。
64	コンテンツ振興全般について			<p>J E I T A はムーブの失敗があるからとして、デジタル放送にEPNなるものを導入させてコピーし放題にしようとしているが、そもそも、「HDDレコーダは壊れやすいからムーブせよ」と言うのがおかしい。そんなに壊れやすいメディアで民生の録画機器を製造・販売して良いのだろうか？また、「ムーブに失敗」するのも「録画機の性能問題」である。きちっと相互接続性を確認すべきである。また、なぜ「ベリファイ」しないのか？メーカーの問題を著作権者の犠牲の上に解決しようとすることに、強く反対する。</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
65	コピーワンスの見直し	サービス業		<p>「コピーワンスの問題などユーザーに配慮したプロテクションシステムの採用」については、エンドユーザーをも含めたオープンな議論を望む。また検討の様子も逐一公開するものとし、それに使われたデータ等も早いタイミングで公開していくべきである。意見募集も数度おこなわれることが望ましい。また「コピーワンス」に限らず、他のコピープロテクション(たとえば音楽配信やDVDなど)についても検討されたい。何が問題となるかについては、あらかじめエンドユーザー(国民一般)から意見募集しておくべきである。</p> <p>氏の文書・資料6-6には「有効なDRM技術の研究開発とメーカーによる機器搭載の法制化」に至っては暴論と言うほかない。まだ市場が成立していない分野であればともかく、ほとんどの場合すでにコピーのための機器・記録媒体は出回った後である。すなわち無反応機器の問題が存在し、これの存在を認めなければエンドユーザーやメーカーに不当な負担を強いることとなり市場自体の壊滅を招くこととなる。また標準的なDRMというものの規定できないこともある(この仕様は国が決めるべきものではない)。現実離れた意見としか良いようがない。</p> <p>28ページ。「技術開発」に関しては、是非エンドユーザーの意向も踏まえた検討をお願いしたい。なぜなら著作権管理保護技術や「標準化」「互換性」の問題は、エンドユーザーがコンテンツを利用したり視聴したりしていく上で直接関わってくるからである。たとえば音楽配信におけるファイル形式・DRMはその視聴環境を縛るものとなる。こうしたファイル形式・DRM間で互換性を確保することが必要であり、これは法律で義務づけるなども検討されなければならないのではないと思われるほどである。またエンドユーザーの支持を得られないような仕様のコピーガードは「コピーワンス」という愚例を示すまでもなく、市場での生き残りに失敗するものである。これが特に地上デジタル放送移行への不当な出費と相まっているために、全く普及していない現状である。おそらく地上デジタル移行は失敗に終わると私個人としては考えているが、その最大の“戦犯”として「コピーワンス」が挙げられるのは間違いない。</p> <p>最終的に、国が地上デジタルチューナーを無償配付しない限り、完全移行は難しいだろう。テレビ放送がその質を低下させ続けている上に、アナログテレビとは比べものにならないほど高額の出費を新たにさせられるともなれば、「格差」云々の問題以前にエンドユーザーから適正な出費とは判断されにくい。端的に言えば、現行のテレビ放送に更なる出費するだけの価値は無いのである(NHKも含む)。ましてテレビ放送ごときが「高画質」を謳ったところで何の説得力もない。そもそもそのようなものは必要とされていないからだ。また現実の地上デジタルの映像の汚さは、そうした画質を見る「目」の持ち主にとっては定説となっている(これが品質の高いハイビジョンテレビで見ると判りやすいのだから悲惨だ)。地上デジタルにかかる各仕様は、その選定段階から既に誤っているのが現実である。あとは敗戦処理の一途と言える。</p>	4,8,63,69,72,73,76,82の意見提出者と同一 意見中「28ページ」とは、第1回企画WGの資料5の28ページに該当
66	コピーワンスの見直し			私的録音・録画補償金の堅持と適用機器の拡大を望むメーカーの団体(JEITA)は私的録音・録画補償金に反対を表明する一方で、コピーし放題となるEPNをデジタル放送に導入することを主張している。著作権者の権利をまったく省みないこのような行動に、強く抗議するものである。デジタル放送におけるコピーワンスの堅持と私的録音・録画補償金の対象機器のHDDレコーダ、PCへの拡大を要望する。	
67	国際競争力の強化	ジャーナリスト		コンテンツ産業の海外市場での競争力を大事にしたいなら、技術漏洩防止のための対策をとったほうがいい どの業界でも技術漏洩は深刻な問題	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
68	国際競争力の強化	弁護士		<ul style="list-style-type: none"> ・ 海外のDJ等を定期的に日本に招来し日本の音楽文化等に触れさせるとともに、海外のDJからの照会に答えて適切な楽曲を紹介するシステム及び人材を要請する。 ・ J-Popの歌詞や楽曲の解説等を各国語に翻訳できる人材を養成するとともに、この者たちに翻訳を依頼する場合の翻訳報酬等に補助金を付ける。 ・ 海外進出を望むJ-Popユニット(プロアマ問わず)を対象とするコンクールを年1回開き、その優勝者については、海外進出のために必要な各種費用(3～5年の滞在費等を含む。)について補助金を付ける。一種の国費留学だと思えば、出せない金額ではない。 	
69	国際競争力の強化	サービス業		<p>5ページ。日本製コンテンツが世界で十分な競争力を持ち得ていないこと、日本の中でも依然として輸入超過の状態にあることが明確に示されている。輸出減少の事実を示しているに至っては、近年のコンテンツ産業過保護が与えた影響も少なくないのではないと思われるほどだ(特にエンドユーザーを敵に回し還流防止措置を実現した音楽業界などはその凋落ぶりが著しい)。実際問題として、欧米との比較でコンテンツ制作力の差は歴然としている。何かと「クールジャパン」「ジャパニメーション」だともてはやされているような錯覚に陥っていた日本コンテンツ業界ではあったが、実際に制作されている作品を見ればその差は明らかであった。慢性的な人材不足もさることながら、そもそも発表される作品がおおよそ金を取れるようなものではない。著しく論理性を欠き、内容の充実が見られない。映画にしてもアニメーションにしても、日本製のものに決定的に欠けるのは「ストーリーテリング」である。海外での評価が高い 監督ですら、このストーリーテリングの点では海外作品に劣る。ただ商売になるからと保護政策を続けていけば、このまま質の低下が進んで海外競争力を更に失っていくことになる。国内でたいした競争になっていないようなコンテンツ業界が、海外へ進出していくことなど夢のまた夢なのである。一時はもの珍しさで売れたとしても、それが長く続くかどうかは作品そのものの質に依存する。その質をきちんと高められる人材を得られるような業界構造にしなければ日本コンテンツ産業の未来は無い。</p>	4,8,63,65,72,73,76,82の意見提出者と同一 意見中「5ページ」とは、第1回企画WGの資料5の5ページに該当
70	還流防止措置について		竹石和央	<p>また、音楽CDの還流防止措置の効果が上がっているか検証する旨が今後の課題として挙げられていましたが、具体的にはどのような時期にどのような方法で検証していくのかを公開すべきだと考えます。また、還流防止措置が承認されたのと同じ国会で成立した貸与件についてですが、貸与件についてもどのような効果が現れているのか検証すべきかと思えます。成立から今日までの流れを見る限り、この権利は実質的に社会にも著作者にもほとんど影響を及ぼしていない不要な権利だった気がしてなりません。</p>	34の意見提出者と同一
71	還流防止措置について	衆議院議員 (民主党 ホームエントテイメント議員連)	川内博史	<p>4.既に実行された政策の検証を、不断に継続することを求める 推進計画の参考資料として附されている「知的財産戦略の進捗状況」では、一昨年に多数の音楽ファンやアーティストの反対にも関わらず成立を強行した音楽レコードの還流防止措置について「2005年の1年間で641タイトルがアジア諸国にライセンスされた」と説明されているが、この数値だけでは日本レコード協会が主張していた「アジア市場への積極進出」に繋がっているかどうかの判断材料としては説得力に欠ける感が否めない。効果の有無を検証するのであれば、最低でもタイトル数だけでなく国・地域別の生産・出荷枚数や法施行前の2004年との比較数値を挙げるべきではないのか。また、レコード協会は法案審議に当たって再三「洋楽は対象外」と主張し続けて来たにも関わらず洋楽アーティストであっても日本人が企画・編集し原盤権を保有しているとの理由で当該措置の申請を行い、受理されているケースが多数報告されている。これは法律上、可能であるとしても法案に</p>	6,51,56,80の意見提出者と同一

番号	項目	業種	名前	意見	備考
		協会 長)		<p>反対した音楽ファンの信頼を著しく損なう行為であり、レコード協会及び会員企業に対しては徹底した再発防止を指導すべきではないか。同時に、最初の適用期限である 2009 年度を迎えてもレコード協会が法案審議に際して提示した目標数値を達成する目処が立たない場合は、直ちに著作権法第 113 条 5 項を廃止すべきである。</p> <p>また、昨今の報道で大きく取り上げられ話題となっている「ローマの休日」訴訟に代表される「1953 年問題」に関連するが、平成 15 年改正において著作権保護期間が延長された映画作品のうち、現在もなお DVD の販売やレンタル、放送やインターネットを通じた配信により視聴が可能となっているものは、特に平成 15 年改正が無ければパブリックドメインに帰していたはずの 1953 年から 1956 年に公開された全ての映画作品中何タイトルで 1 タイトル当たりの平均収益は平成 15 年改正によりどの程度増加ないし全く利用されず保管コストの負担に伴う支出により減少したのか検証を行うよう、強く要求する。その検証により顕著な経済効果が認められなかったうえ、映画会社が 作品と同時期に公開されながら視聴に供されることも無く死蔵され続けているおびただしい量の作品を今後も公開する意志が無いのであれば、前述の通り著作権法の目的である「文化の発展」に反するコンテンツの死蔵・散逸に行政と立法が手を貸したとの批判を後世に受けるのは必定である。自身、立法府の一員として平成 15 年改正に賛成した立場であるが、それ故にこの検証を行わずして「欧米並み」と言うフレーズに乗せられる形で全ての著作権保護期間を現行の死後または公表後 50 年から延長することは絶対に行うべきではないと認識しており、その見解を改めて表明するものである。</p>	
72	還流防止措置について	サービス業		<p>10 ページ。音楽分野においては、業界への過保護が続いている実情を正確に把握すべきである。著作隣接権(とくに送信可能化権)・再販制に加え還流防止措置が創設されたことにより、音楽流通の幅が制限されエンドユーザーに不当な負担を強いている状態であり、これが音楽不買を誘発して市場の縮小を招いているのは明らかなどである。資料の中では残念ながら 2005 年のデータは掲載されておらず、還流防止措置が市場にどのようなダメージを与えているかは定かでない。しかしこの年の対アジアライセンスが前年割れしていること、生産実績が上向きながら実際の CD 売り上げは減少していることなどが判っていることから、レコード業界の現状はいまだ楽観視できない。</p> <p>31 ページ。「還流防止措置の検証」は絶対に行なうべきである。特にアジアへの邦楽 CD ライセンスが進んでいるのか否か、また還流盤を止めたことで当該 CD の日本盤売り上げに回復のきざしがあるのか否か(私自身はいずれの観点についても否定的である。還流防止措置は税関の手を煩わせているだけで、何の利益ももたらさないものと考えている)。新聞記事を使ったレコード業界の印象操作や、都合の悪いデータは隠すということを排除して、客観的なデータをもとに検証していく必要がある。また洋楽 CD 輸入盤についても、その価格動向を調査すべきである。一応、還流防止措置創設時に危惧されたような輸入差止には至っていないようであるが、現実問題として輸入盤の価格が上昇傾向にあることが指摘されている。特に日本盤が発売されている輸入盤の価格高止まりが顕著であり、還流防止措置(あるいはレコード業界の商慣行として)が影響していることが充分疑われるところである。また、CD の価格に悪影響を及ぼしているもうひとつの要因として再販制が挙げられる。還流防止措置との二重保護は国会も認めるところであり、いずれかを廃止するなどの措置が早急に求められるところであろう。現状、CD が適正な価格で売買されているとはとても言えない。それは再販制対象外の DVD が低廉化の動きから爆発的な普及を見せていることから判るところである。</p>	<p>4,8,63,65,69,73,76,82 の意見提出者と同一</p> <p>意見中「10 ページ」「31 ページ」とは、第 1 回企画WGの資料5の10,31ページに該当</p>

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				もっとも音楽配信への移行を促すために、わざとCDが売れない状態のまま放置するというのも考えのひとつではあるが、これとは別に、音楽配信での商慣行も検証する必要がある。レコード業界としては再販制前提の考え方から抜け切れてはならず、配信においても価格高止まり・横並びの傾向が維持されている。このような不当な状態から早く抜け出し、適正な競争をさせていくことが必要である。	
73	盗撮された映像の流出対策	サービス業		33ページ。「劇場内で無断盗撮された映像の違法流出への対策」とあるが、この「無断盗撮」に関しては既に劇場側の施設管理権によって対処が可能である。仮に著作権法上の私的複製規定から当該行為を除外するとしても、劇場側でこれに対処できない限りは問題解決とならない。「テロ」の名を持ち出して規制強化を訴える向きもあるところだが、これは文字通り「恐怖」をネタに思い通りの社会を実現しようとする「テロ行為」と何ら変わらないものであり、冷静な評価が必要である。繰り返すが、現行法でも劇場側で対処できるのである。業界の取り組みが果たして実効性あるものなのかを含め、議論をしていかなばなるまい。また、「違法流出」に関しては既に著作権法上でも抵触する行為である。たとえば私的複製物の目的外使用がそうであるし、当初から頒布目的で行っているのなら当該行為そのものが複製権侵害行為である。いずれにしても劇場(映画興行・権利者)側で対処しなければならないものであり、これがきちんと行われていないからこそ現状の違法流出があるのである。現行法以上に罰則を強化するとか、新たな禁止権を付与するとか、そのような対処ではこの問題が解決しないのは明らかである。	4,8,63,65,69,72,76,82の意見提出者と同一 意見中「33ページ」とは、第1回企画WGの資料5の33ページに該当
74	盗撮された映像の流出対策			録画類似行為をも著作権であつかえる様に、法改正を望む 映画の封切館でビデオムービーで盗撮する、コピーできないはずのDVDを「リッピング」と称してコピーを可能とするPCソフトウェアの提供、記録できないはずのストリーミング配信されたコンテンツが、表示画面を記録すると称して、記録されるPCソフトウェアが提供されているが、これらはすべて「著作権保護技術を回避しているのではない」ので、現行の著作権法では処罰できない。これらの行為についても処罰できる様な、少なくとも「違法行為」であることを明記する様な、著作権法の改正を望むものである。	
75	マルチユースを前提にした契約の徹底	弁護士		<ul style="list-style-type: none"> 最初からオンラインでのみ配信することを予定している映像作品等についても、商用レコードに収録されている音源を適正なライセンス料で使用できるような枠組みを作る。新たな映像クリエイターが作品を発表する場としてインターネットを活用することを現行の著作権法及びレコード会社等の隣接権者によるその運用が阻害しているため、これを取り除く。レコード製作者の著作隣接権についての包括的な許諾システムを構築できるのであれば強制許諾制度を導入しなくともよいかもしれないが、いずれにせよ、過去に放送した作品ないし同時に放送する作品のインタラクティブ配信に限定しない許諾システムが必要である。なぜなら、新進気鋭の映像クリエイターの作品については、ネット配信される前あるいはネット配信されると同時に、テレビ等の電波メディアで放送されるというのはハードルが高すぎるからである。 国外向けの音楽配信サービスでの日本のポピュラーミュージックの配信を進める。 これは、日本のレコード会社にやる気があれば今すぐにも可能である。逆にいえば、この程度のこともできなくて、「海外市場への展開」など言ってみても片腹痛い。 国外向け映像配信サービスでの日本のテレビ番組やVシネマ等の配信を推し進める。 	
76	マルチユースを前提にした契約	サービス業		7ページ。放送番組の二次利用をどう進めるのが今後のコンテンツ政策の中心となっているように見受けられる(逆に言えば別分野の音楽配信などについては全くメスが入られていない)のだが、これはかえって放送への過保護を強くすることとならないか危惧している。放送番組の質の低下は近年著しく、さらに放送番組の二次利用を進めるとなれば、新たな番組を制作しなくと	4,8,63,65,69,72,73,82の意見提出者と同一

番号	項目	業種	名前	意見	備考
	約の徹底			<p>も収益を得られるような形となりかねない。競争を忘れ、ただ所有コンテンツの切り売りで利益を得るような構造になるのではないだろうか。もちろん、いままで死蔵されてきた過去の放送番組が正規に利用されるようになるのはエンドユーザーにとっても大変ありがたいことではある。しかしここでは是非考えていただきたいのは、利用・再生産の観点からの見直しである。現に今まで放送番組の二次利用が進んでこなかったのは、放送局自身がビジネスモデルの不在を言い訳として積極的な試みを行ってこなかったためである。ここで法的に試みやすくなったとして(著作隣接権などを弱めるなどして)も、それがきちんと新しい利用に繋がっていかは不透明である。むしろハードディスクレコーダーやロケーションフリー、YouTube などといったエンドユーザーレベルでの新たな放送番組の視聴方法が広がってきているところであり、たとえば YouTube で放送番組をアップロードすることのように現行法には抵触してしまうようなものもある。しかしこうした番組視聴こそが真に求められているものであり、また今のビジネスモデルには無い利便性を提供しているものであることもまた事実である。それを考えるなら、放送局が番組の二次利用をしやすくすると同時に、このような新しい番組視聴もまた合法的なものとして利用できるよう法に手当てを行なうことも考えるべきではないだろうか(つまり無償もしくは安価に放送番組の二次利用をエンドユーザーが行えるしくみ)。具体的には、一定のレベルよりも圧縮された映像については著作権等(禁止権)が働かないとすることなどが考えられる。</p> <p>また、新たな音楽流通として注目されているインターネット配信については、レコード会社による不当な“出し渋り”によって一部配信事業者が不利に扱われている現実がある。具体的には、ソニーミュージックの楽曲がアップル iTunes Store へ提供されていないという事実(他のサービスには提供されている)。また価格についても、本来1曲150円のところ200円(邦楽であったり、洋楽でも日本のレコード会社が配信するものの多くはこちら)に吊り上げられているという状態でもある。これによって音楽配信事業者間の競争が適切に行われていないのである。音楽コンテンツが適切な流通経路をたどり、適切な価格で売買されるよう、現状を打開する必要がある。今の窮状はこれが出来ていないが故の自業自得である。</p> <p>19ページ。実演家の現状については、著作権・肖像権の保護が問題なのではなく、その活動における契約慣行の問題であろう。芸団協を始めとした実演家団体は何をやっているのだろうか。実演家が自らの弱い立場によって何も言えないままでは、何ら改善することは無いのではないかとすら考える。また、著作権・肖像権の問題にしても、結局、権利を守らせるのは実演家自身である。彼らが実際にどう権利行使しているのかということを含めて具体的に検討する必要がある(ただ「権利が守られていない」とかいう印象でもって罰則強化とか法改定を要求するのは虫が良すぎる)。</p>	意見中「7ページ」「19ページ」とは、第1回企画WGの資料5の7、19ページに該当
77	著作権等管理事業者制度の活用など	弁護士		<ul style="list-style-type: none"> ・ 無償かつ非営利でなくとも、聴衆からの投げ銭等が一定水準(例えば、15万円/月程度)以下にとどまる場合は、ストリートミュージシャン等は、JASRAC 等に許諾料を支払わずに JASRAC 等の管理楽曲を実演することができることとする。 	
78	著作権等管理事業者制度の	メディア系プロフェッ		JASRAC、RIAJ などの独占的団体が著作権者の意思をすべて反映している著作権者の細かい意思に対して適切な性格を持つ団体が多数存在する状況にならないという仮定に誤りがあるように考えます。これらの独占的団体の分割・解体により、限り、コンテンツの振興などは不可能だと思います。これらの独占的団体を解体・分割しない限り、独占的地位にある団体による市場独	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
	活用など	ショナルサービス職		占に伴って生じる種々の弊害を免れることは出来ないと考えます。まず、独占的団体を解体・分割すべきです。	
79	著作権等管理事業者制度の活用など	長野ネオンホール	清水	<p>JASRAC の不当な活動を、何とか取り締まってもらいたくてこのフォームを使って投稿させていただきます。</p> <p>ライブハウスでの演奏による著作権料金を、彼らは何の議論をすることもなく古い規定のままに私たちが搾取しています。</p> <p>例えば作曲した本人が演奏していても、演奏著作見料を出演料とは別にジャスラックに支払うことを余儀なくなっています。それらのお金は「包括契約」というややこしいシステムに乗っ取り、作曲した本人に分配されにくくされてしまっています。</p> <p>ネットを利用しての効率的な支払いや分配ができそうなものなのに、JASRAC はそういうアクションを全く見せず、決まりだから払え、の一点張りです。</p> <p>さらに酷いのは、今まで演奏著作権料金について周知もしなかったし適切な支払いの料金体系を持っていないにもかかわらず、10年間も遡って著作権料を請求することです。この夏、自分たちは数十万の請求をうけ、抗議や協議したけれど最後は演奏を差し止めるとの脅しを受け、請求通りの金額を支払わされました。</p> <p>私たちだけでなく、長野県内の中小規模ライブハウスは、現在一斉に同様の不当かつ強引な請求をうけています。</p> <p>詳しく書くと、とても長くなってしまいますので割愛させていただきますが...JASRAC は音楽振興の名の元に、特定の業種(作曲家)の一部の人の利益と、ジャスラックという集団の利益のために、中小のライブハウスやジャズ喫茶からお金をむしりとり、結果として音楽を衰退させるような集団になってしまっています。</p> <p>音楽コンテンツ全体の振興のためにも、この現状を何とかして欲しいです。中小規模のライブハウスから生まれてくる音楽コンテンツもその後大きく成長して社会に大きな影響を与える場合が少なくありません。なんとか不当な抑圧から解放していただきたいです。よろしくお願ひいたします。</p>	
80	アーカイブスの活用	衆議院議員(民主党 ホームエントリーメント議員連盟会長)	川内博史	<p>2.デジタルアーカイブ化による作品公開と支援を推進すべきである</p> <p>本年の推進計画改訂に際して、それまで断片的にしか言及されて来なかった誰もがアクセス可能なアーカイブ構築に向けた取り組みが、第4章1-1(4)「アーカイブ化を促進し、その活用を図る」として明確化されたことを歓迎する。アーカイブ構築により一般国民が多種多様な作品に接することは個々人の創作意欲を刺激し、新たな感性による作品の創出に資する点から極めて有益であると考えられ、調査会に対しては「アーカイブの構築と支援」に必要な施策を本項の方針に基づき具体化・体系化し、来年度の推進計画に反映させることを積極的に検討されたい。</p> <p>また、本項で名前の挙がっている東京国立近代美術館フィルムセンターやNHKアーカイブスのみならず、明治期に刊行された貴重書をインターネット上で公開している国立国会図書館近代デジタルライブラリー、民間では「青空文庫」(*1)「プロジェクト杉田玄白」(*2)など一般国民が多種多様な著作権保護期間を満了した作品に接する機会を創出するプロジェクトは官民を問わず進められているところである。殊に、青空文庫が草の根レベルで行っている活動は外国人の日本語学習や視覚障害者の読書支援に活用され、近現代の日本語の変遷の研究にも活用されるなどその量・質とも国内外から極めて高い評価を受けており、アーカイブ構築の規範として特筆されるべきものである。</p>	6,51,56,71 の意見提出者と同一

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>一方、音楽に関しては本年8月18日付の日本経済新聞記事で政府・与党による民間のアーカイブ構築事業を支援する方針が伝えられているが、著作権保護期間の満了したレコード盤は国立国会図書館東京本館音声・映像資料室においても相当枚数がコレクションされているところであり、今後はその音源を同館近代デジタルライブラリーで取り扱うことを含め、放送に関しては英国でBBC が計画しているデジタルアーカイブ公開などの取り組みも参考にしつつNHKアーカイブスをインターネット上で公開することや民間放送局が保有する番組資産の公開支援を引き続き検討すべきである。</p> <p>また、アーカイブの構築に際しては著作者の死後もしくは公表後、権利所在が不明となっている著作物が相当数にのぼる実情に鑑み、文化庁長官による裁定制度の利用を促進すると共に、必要な手続きの簡素化を推進すべきである。</p> <p>また、文化庁に対しては来年度の著作権分科会及び各小委員会では、必ず「利害関係者」たる青空文庫に代表される民間のアーカイブ事業関係者を分科会ないし小委員会の意志決定に関与可能な委員ないし専門委員として登用することを強く要求する。延長に賛成している権利者団体代表が大挙して名を連ねているにも関わらず「ガス抜き」のような形で1回程度ヒアリングを行うだけなどと言う扱いは絶対に許されない。同時に、調査会においても推進計画第4章1-2(2)2「コンテンツの再利用を通じた新たな創作活動を促進する」において「自分の作品を積極的に利用してもらいたいと考えるクリエイターを支援し、他人の作品や保護期間の満了した作品を活用した創作活動を促す」と明示されている方針に基づいて民間のアーカイブ事業関係者を招き、その活動を今後の新たなコンテンツ創作に直結させる具体策について真摯に検討されるよう要望する。</p>	
81	その他コンテンツ流通の促進	会社経営		<p>漫画をはじめとして、日本には多くのコンテンツが存在します。別な言い方をすれば商業的価値がある資産です。多くの場合、それらには肖像権や著作権、場合によっては特許権も関連している可能性もあります。</p> <p>WEBの資料を拝見しましたが、創作する側の財産・資産を危険に追いやり、自らは不正な所得を得るような輩を放置しない仕組みを、法的にも、技術的にも、迅速に成立させて欲しいと感じます。</p> <p>そのような不正を働く者は、表の社会の人間ではないことも多いのではないのでしょうか。単純な不正コピーという話ではなく、組織的な、場合によっては国際的な犯罪もあるかもしれません。</p> <p>そういったことを、野放しにせず、真っ当な産業、価値を創出する者を支援する国家であって下さい。既成概念にとらわれず、積極的な打開策の模索、実証等を行い世界をリードできる国になって欲しいと存じます。</p>	
82	その他コンテンツ流通の促進	サービス業		<p>「YouTube などネット上での映像の違法流通の増大」についても同様である。既に著作権法の公衆送信権(とりわけ送信可能化権)によって対処済みであり、あとは権利者が粛々と権利行使すべき話である。法は権利者に味方しているのである。逆に、YouTube によって顕在化したユーザーニーズをどうビジネスに活かしていくかを考えるべきではないのかと私などは思う。たとえば YouTube においては過去の番組に対するオンデマンド視聴の要求が顕在化したものと考えられる。ならば放送局側でそれを実現すれば良いのである(有償であるべきか無償であるべきかは試行錯誤の余地がある。ただし望むものが視聴できるか不確実な YouTube に対し、それが確実な正規サービスが用意できれば有償であっても利用する人間は少なくないと思われる。ファイル交換に対して健闘している音楽配信の例を見ても明らかである。要はいかに正規サービスへ導いていくかである)。あるいは、いっそのこと YouTube のような著作物利用を著作権の対象から外すという考え方もある。一定の品質を下回る形で複製・公衆送信することについては著作権が及ばないとするのである。国際条約上の問題は何とかクリアする必要はあるだろうが、これが</p>	4,8,63,65,69,72,73,76 の意見提出者と同じ

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>可能となればインターネット上での著作物流通を爆発的に拡大させることができ、有償流通への誘導も可能となる（YouTubeでの利用を「試聴」と位置付け、より高品質のものを望む人には有償の正規流通を利用させるわけだ）。もっとも現実的なのは権利者への幾ばくかの補償金を与え、YouTubeでの視聴・アップロードを可能とする方法であろう。現にワーナーグループがこのことでYouTubeとの合意に達したとのニュースが流れた。アップロードの抑止や権利行使が現実的に難しい以上、利用を認めて利益還元を模索するのが当然の判断と言えよう（他の権利者の頭が固すぎるのである）。</p>	
83	その他コンテンツ流通の促進	日本レコード協会	会長 佐藤修	<p>【意見】</p> <p>モバイル向け音楽配信市場の拡大のため、蔓延する違法な掲示板サイト等を根絶させるための施策を早期に講ずることが必要です。</p> <p>当協会の集計では、2005年のモバイル向け音楽配信市場は323億円であり、2006年上半期(1～6月)も前年同期比162%の222億円を記録し、今後も更なる成長が見込まれます。しかし、近時、無料の違法音源提供サイトが急増しており、当該サイトからの音源ダウンロードがモバイル向け音楽配信市場の急成長の大きな障害となっております。あるシンクタンクの最近の調査によると、全国の着うたユーザー500名からヒアリング調査を行ったところ、違法着うたをダウンロードした経験のある人は56.0%に達しており、また75%の人にはダウンロードについて違法性の認識がない、という驚くべき結果が出ています。従って、現時点においても相当の規模の市場が違法サイトにより侵食されているものと考えられます。現在、当協会では、違法対策ワーキングチームを組織し、違法サイト根絶に向けた検討を進めるとともに、著作権団体等とともに携帯キャリアへの協力を要請しているところであります。以上にに基づき、次の二つの施策を求めます。</p> <p>(1) モバイル向け音楽配信市場の一層の拡大のため、権利者団体、携帯キャリア事業者等関係者が一同に会して対策を協議する場を設置する等、違法掲示板サイト等の根絶に向けた取組みを国が積極的に支援することを求めます。</p> <p>モバイル向けの違法音源提供サイトは、いわゆる「掲示板」を利用して公開(アップロード)されるケースが殆どであり、掲示者を特定することが困難であるだけでなく、掲示されているコンテンツの内容を通常認識していない掲示板運営者の責任を法的に追及することも困難であります。従って、携帯キャリア等の協力を得て、根絶のための抜本的な対策を講ずることが急務であります。</p> <p>(2) 「違法複製物等であることを知りながら行う私的使用のための複製」を、著作権法第30条第1項にいう「私的使用のための複製」から除外する著作権法の改正を求めます。</p> <p>「知的財産推進計画2006」では、『模倣品・海賊版に関する国民への啓発活動を強化する』ことが明記されており、模倣品・海賊版が社会悪であることを広く国民に周知させることとしています。同様の理は、違法掲示板サイト等からの私的使用を目的としたダウンロードにも当てはまると考えられます。現在は、個人的に又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用すること(私的使用)を目的とするときは、著作権又は著作隣接権を侵害して公衆送信、送信可能化あるいは複製された著作物・レコードを複製源として、その事実を知りながら複製する場合であっても、著作権法第30条第1項により適法とされていますが、このような複製を適法とすることは、著作権等の侵害を助長することとなり適当とは思われません。特に、携帯電話の若年層への急速な普及を考えた場合、違法複製物であることを知りながらダウンロードする行為を適法としていることは、法規範として、また著作権教育の観点からも速やかな見直しが必要であります。</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
84	日本ブランドについて	板前並びに経営者	橋本正樹	<p>私はカナダトロントで懐石料理を営業しています、板前兼経営者の橋本正樹と申します。海外から日本の伝統を守ろうと奮闘しておりまして頑固一徹、日本の味をそのままに懐石料理のみ提供しております。「kaiseki」の言葉は知的財産に値すると思い、手紙を書いている次第でございます。</p> <p>ここ、トロントに3年の予定で日本レストラン新装開店の仕事に出向いてから23年。様々な事情により紆余屈折しながら年月を重ねる内に日本食の味の衰退に、日本料理を修行してきた自分のプライドが目覚めました。このままでは歴史ある日本の食文化が壊されてしまう危惧を感じ、本業である懐石料理の店を始めたのが5年前。当初は現地の人にも日本人の人にもあまり受け入れられませんでした。金額、量、献立内容、どれを取りましても消費者の満足の域ではなかったからです。しかし、味だけは評価されていたので料理に対する哲学や方針を変えず如何に懐石料理の真髄を認識してもらえるか試行錯誤の連続でした。そんな折、知的財産の言葉を知り私なりに懐石に対する資料を集め出す内に、立派に知的財産に該当するのではと思いました。</p> <p>国外では「Kaiseki」はたとえ「懐石」であれ「会席」でも同じ単語なのです。元々、 が禅の心得から発した料理の名前は「会席」でした。時代と共に会席の精神とは関係なく商売に使われだした「会席」を、茶の湯と を支持する愛好家達が「懐石」という言葉で区別するようになったのが現代に継続しております。私は調べているうちに今はまた転換期に来てると思いました。頻繁に国内でも懐石が氾濫しております。ここで本来の懐石料理を携わってきた者が訴えなければ「Kaiseki」の単語が国内外で無国籍料理の商売に利用されてしまいます。国外で日本の食材が広まるのは大いに賛成ですし、弊店に置きましても尋ねられれば仕入先から用途まで正しい情報を伝える努力を惜しみません。しかし、日本の歴史に造形の深い「Kaiseki」の言葉を日本食の一環として使われだした事に対し、黙視してはいけなないと思ひ海外で本格的に懐石を出している自分から訴えていこうと決意を固めました。</p> <p>政府が何かしらの証書を発行し、世界に発信していただければ正しい認識の「Kaiseki」も地位を守られ、日本の食文化も壊されずに済みます。日本は古来から外国の食材を工夫しながら「和」の味にして来ました。でも、料理の形態は日本独特に築き上げた物であり歴史ある食文化であります。特に懐石は日本の精神を追求するもので日本料理の原点と言っても過言ではないと、海外で頑固に懐石を守っている私は自負しております。トロントは 他民族がお互いの文化を尊重しながら生活できる世界でも類のない都市の中、トロントも食文化に目覚めつつあります。色々な国の料理を模索し、自分のオリジナル料理に必死になっています。だからこそ「言葉」に対する知的財産は大事なのではないでしょうか。どうか、一刻も早く対処してくださいませよう節にお願い申し上げます。カナダ トロント在住 懐石遊膳 橋本 店主</p>	
85	表現に対する規制について			表現規制の類はコンテンツ産業衰退に繋がると思いますので反対いたします。	
86	表現に対する規制について			明らかに公序良俗に違反するようなコンテンツは現行法の範囲内で規制することができますが、それ以上の規制強化は言論・表現の自由を必要以上に縛り上げるものになると思います。知的財産大国日本におけるコンテンツ開発にも悪影響を与えかねません。憲法の「言論・表現の自由」を保障するのなら、現行法のまま、あるいは規制緩和の方向でご検討していただけるとありがたいです。	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
87	表現に対する規制について	社会人		『青少年の健全育成』などの名目で表現の自由が制限されると、コンテンツの振興に大きな悪影響を与える。韓国での青少年保護法やアメリカでのコミックコードなどの規制法が施行された結果、全てコンテンツ産業を衰退させる結果になった。表現を規制するメディア規制法が提案された際、拒否するべきだ。」	
88	表現に対する規制について	会社員		コンテンツの振興について 「健全なコンテンツ推進」や「青少年の健全育成」「少年犯罪は有害メディアのせい」などの名目で、メディアやコンテンツを法規制しようとする動きがある。例えば自民党で推進されている『青少年健全育成基本法』などがそれだ。しかしこうした規制法により表現の自由が制限されると、コンテンツの振興に大きな悪影響を与える。かつて韓国での青少年保護法やアメリカでのコミックコードなど、表現規制法が施行された。これらは前出の『青少年健全育成基本法』と同じように、同じように「青少年の健全育成」「有害メディアによる少年犯罪発生防止」などを名目に漫画やアニメなどのコンテンツの表現内容を法で規制するものだが、結局、「青少年の健全育成」「有害メディアによる少年犯罪発生防止」には効果を全く発揮せず、ただコンテンツを衰退させるだけに終わった。こうした愚を繰り返さないためにも、表現を規制するメディア規制法が提案された際、拒否するべきだ。	
89	表現に対する規制について	会社経営者		今後の国際社会において我が国日本が生き残るためには「人材の養成」が絶対不可欠であると考えます。それも個々の人材の「強さ」が求めるでしょう。 かつて日本は「チームワーク」により強固な国際競争力を誇っていました。今後もチームワークの重要性が低下するという事はないと思います。が、今後の「情報化社会」では「チーム力」と同時に「個人力」が要求されるはずで、 個々の強さを担保するものは「多様性」です。人それぞれが「違う」ことを認め合う。誰に対しても横並びの「単一価値観」を強制しない。そして違うもの同士が共生して未来を築いてゆくこれ以外には道はありません。 その意味で「言論・思想の自由」は日本社会の「生命線」と言えるのです。万が一にも言論を抑圧し封殺するような傾向が強まったら…。その後に来るのは北朝鮮のような「物言えぬ」閉塞した社会です。日本人の誰がそのような社会を望むでしょうか？ 「葦原千五百秋瑞穂国」日本の未来は「多様性」と「寛容」の先にこそある、と私は考えます。	
90	表現に対する規制について			コンテンツ推進に逆行し、むしろ衰退させるものがあります。それは警察庁の「バーチャル社会がもたらす弊害から子供を守る研究会」です。この研究会は、タイトルから分かる様に規制有りで動いており「暴力表現、性表現は麻薬効果がある」という科学的根拠の無い事を真顔で議論しています。仮にも研究会と銘打っておきながら内容は科学的正確性が全く無く、むしろ疑似科学とされる代物です、これでは科学への信頼が失墜してしまいます。 同研究会の資料について 第4回平成 18 年 7 月 24 日の資料 4 に誤りがあります。『「関西援交」「DVD」で検索すると、118,000 件のサイトがヒット』とありますが、これはサイト数ではなくキーワード数です。全文検索なのだからヒットしたのはキーワード数だと見るべきです。この資料は、数字を膨らませ必要以上に危機感や恐怖心を煽り立て、見る人の印象を操作しようとする悪質な意図が感じられます。政府が、なぜこのような悪質な研究会を重視しているのか疑問です。 そして、地方自治体では青少年健全育成という美名の下に有害図書規制が行われております。有害なものとは、個人の受け取り方で変わると言うのに、一体どういった統一基準があって判断しているのか果てしなく疑問です。中には販売禁止になったものも	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>あると聞いています、違法でもないのに販売禁止とは一体どういう事なのか。このような価値観の統一は極めて危険であり、憲法違反やコンテンツ衰退にも繋がります。政府には、条例を廃止するよう地方自治体に働きかけて頂きたい。</p> <p>前にも書きましたが、コンテンツの推進とは公権力による個人の内面、価値観への介入は避ける。道をあけること、可能な限り自由にやらせること。世の中は多様性により成り立っている、人の趣味、価値観も多様である。これらの保証がなければコンテンツの発展などありえない。</p>	
91	表現に対する規制について		金井 聡	<p>意見を送信させていただきます。資料に目を通させていただきましたが、とりあえず無用且つ露骨な表現規制に通じるような内容はなさそうですので、そこはやや安堵いたしました。アメリカ漫画界における1954年のコミックス・コード導入による急激な衰退を例に取るまでも無く、近年では「ゲーム脳の恐怖」に代表されるような疑似科学や偏見・無知に基づく規制は現場から活力を奪い、結果として市場の衰退に繋がります。保守政治家の人気取りや宗教団体の横槍に囚われることなく、国益としてのソフトパワー強化を推し進めるべきでしょう。</p> <p>これと関連して、資料 (1)にて軽く触れられている番組制作の近代化は重要かもしれませんが、現在のように政治家の事前チェックが入り、気に入らない番組は裏からの圧力で事前に内容を改変されてしまうような現状がまかり通るようでは、海外で高い評価を得ようなど夢のまた夢でしょう。「日本は自然環境などや歴史遺産を扱う番組は良いのだが、政治的なTV番組は全く評価に値しない」などと言われては、まさに国辱物です。政治的立場からの内容に対する介入は、差し控えるべきでしょう。</p> <p>(3)の「人材育成」にて「評論家をはじめとする『ゲート・キーパー』の育成・支援」が挙げられていますが、これはどのような意味でしょうか？あまり一般マスコミでは話題にされていませんが、ソニーの「ゲートキーパー事件」はご存知でしょうか？2年ほど前、複数の掲示板で任天堂ゲーム機に対する誹謗中傷が恒常的に行われており、何処からの書き込みかを管理人が調査した所よりによってソニー社内からのアクセスであることが明らかになり、そのことを公表した所任天堂批判の書き込みが激減してしまったという非常に恥ずかしい事件なのですが…まさか、予め評論家により映画会社などに有利なバイアスの掛かった意見を流通させ好意的な世論を作り上げ、売り上げを増加させるなどという話をしているのでしょうか。そんなはた迷惑な事業なら即刻中止してください。結局建設的な批判のないところに良作は育ちません。最近のゲーム産業低迷の一因には、ゲームマスコミがこぞって単なる宣伝媒体と化し、良いものを作るための建設的・体系的な批判を怠ってきた事も大きいのではないのでしょうか。(勿論一番大きいのは見た目の豪華さに惑わされ、新しい試みや丁寧なつくりを評価せず宣伝に流されるまま放置してしまったユーザーの幼さなのでしょうが)無理に万歳万歳と煽っても、や と同様の結末が待つばかりです。そんな人材育成予算があるのなら、 の負の遺産であり、20年以上前から改善が叫ばれているアニメーターの非人道的な労働環境を何とかすべきではないでしょうか。</p> <p>それと、著作権に関してですが、海賊版対策の強化などについては異論はありませんが最近になって著作権保護の有効年数を延長しようという声があるのが気になります。外国とあわせるため、とのことですが、著作権保護はあくまでクリエイターの収益保護が目的であるべきでしょう。あまり延長しては趣旨から外れます。著作権の保護は、遺産に群がる遺族のためにあるわけではないでしょう。遺族が「遺産の一つである収集資料の保護及び公開に必要」などと主張するようであれば、必要な額を査察を義務</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				付けた上で支援(ただし、適切に公開することを義務付ける)ということでのよいのではないのでしょうか。ご一考願います。 軍事力ではなくソフトパワーによる日本の安全保障を推進するためがんばってください。	
92	表現に対する規制について			警察をはじめとする行政、或は表現規制を指向する団体、集団に制作、流通はじめコンテンツに関わる諸規制の裁量を、与えないでください。既に彼等に与えられている規制に関わる裁量は、剥奪してください。「青少年の健全育成」といった反対されにくい名分は、取り分け表現規制に援用されやすく、危険です。	
93	表現に対する規制について	フリーター		ところで、コンテンツの規制問題について御意見致します。 漫画・アニメ・ゲームのコンテンツを有害扱いにし、漫画・アニメ・ゲームを子どもを狙う犯罪の事件のせいにして、根拠の無い考えでコンテンツの表現を法規制するような考えは、大間違いだと思います。 証拠も無いのに、根拠の無い考えで規制し、漫画・アニメ・ゲームの楽しみを奪うような法案を作るような事は、断じて許せません！ 日本国憲法では、創作の表現にも”表現の自由”保障されているのに、日本国憲法を無視し、コンテンツの”表現の自由”を奪うような法規制には、理解は出来ません！ このままでは、日本特有の文化である漫画・アニメ・ゲームの文化が崩壊してしまいます。 子ども達から、漫画・アニメ・ゲームの文化を奪い、表現法規制をするような法案を作る事は、子ども達から夢を奪う事にもなりかねません！！ どうか、創作の漫画・アニメ・ゲームを規制するような法案は作らないように願います。	
94	表現に対する規制について	その他		前略、ご意見致します。ところで、警察庁のバーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会によって、漫画・アニメ・ゲームの表現の自由が制限されると、コンテンツの振興に悪影響を与えかねません。根拠も無いのに、漫画・アニメ・ゲームのコンテンツを性犯罪扱いにするような考えで法規制するような事は、表現の自由にも反します。 このままでは、日本の漫画・アニメ・ゲームのコンテンツが無くなってしまいます。漫画・アニメ・ゲームの表現が、子どもを狙った性犯罪に結び付くような証拠も根拠も無いのに、いい加減な考えで子どもを狙った性犯罪に結び付けようとするような考えで法規制しようとしている規制推進派の考えに、全国の漫画・アニメ・ゲームを愛好しているオタクの人達が、断じて許していません！ どうか、漫画・アニメ・ゲームの表現を守る為にも、法規制しないようにして下さい。漫画・アニメ・ゲームが法規制されてしまうと、漫画・アニメ・ゲームを楽しむことが出来なくなり、法規制されたことに悲観して、自殺者が出るかも知れません！ 個人の趣味である漫画・アニメ・ゲームを法規制することは断じて許せません。 どうか、宜しくお願い致します。	
95	表現に対する規制について	学生		韓国での青少年保護法やアメリカでのコミックコードなどの規制法が施行された結果、全てコンテンツ産業を衰退させる結果になった。このことを考えると表現規制提案があっても拒否するべきであると思う。	
96	表現に対	その他		コンテンツに関するご意見を致します。実は、最近起きている、子どもを狙った犯罪の原因を、漫画・アニメ・ゲームのコンテンツに	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
	する規制について			責任転換させようとしている世論が多いのですが、警察庁の「バーチャル社会の弊害から子どもを守る研究会」が、根拠の無い考えによって、漫画・アニメ・ゲームの表現が、警察庁の研究会により表現の自由が制限されると、コンテンツの振興に悪影響を与えかねません！私は、漫画・アニメ・ゲームが原因では無いと思うのに、子どもを狙った犯罪の原因を、漫画・アニメ・ゲームに結び付ける事は断じて許せないと思います。個人の趣味で漫画・アニメ・ゲームを趣味にするだけで犯罪になる法案は、許されるものではありません！漫画・アニメ・ゲームの全ての表現が、規制推進派のいい加減な考えで法規制がされたら、コンテンツ産業は崩壊してしまいます！漫画・アニメ・ゲームのコンテンツを法規制するような事は、絶対に！絶対に！させないで下さい。	
97	表現に対する規制について			表現の自由が制限されると、知的財産立国を標榜する日本において逆行性を危惧します。コンテンツの開発振興に悪影響を与えらるからです。公序良俗に反するものなどは現行法の範囲で十分規制できるはずで、規制強化は言論・表現の萎縮に直結してしまうものと勘案します。危機的な例としましては、個人情報保護法が、卒業名簿も作れなくなるほど過敏に市民側の反応を誘ったのと同様に、コンテンツ＝言論・表現の規制に付いては慎重に慎重を期す必要性を強く感じます。また現行法で対処できない場合と言うものを、個別に想定し具体的に議論する必要があるのではないのでしょうか？規制は最小限でなくては規制緩和の方向性を阻害する以外の何者でもなく、開放、成長、透明な社会づくりに悪影響を与えると感じて止みません。よくよくご検討くださいますようお願いいたします。	
98	表現に対する規制について	立憲平和党		政府の言論統制の一環 ここは中国か 冗談を言うな 絶対に許さん こんなことがまかり通るならばこの国は ナチスドイツ 北朝鮮だ 絶対に許さん 民主主義の敵自民党 平和主義の敵自民党 アメリカ戦争商売の手先自民党 必ず 参議院選挙で ぶっ潰す！ 無党派層をなめるな 言論の自由を舐めるな！	
99	表現に対する規制について	学生		デジタルコンテンツの中長期的な振興を大いに阻害する要因として、過度の表現規制が懸念されます。「過度の表現規制」とは、科学的根拠や法的根拠に基づかない、不当な表現規制のことです。残念ながら、現在「青少年の健全育成」なる美名の元に、デジタルコンテンツの非科学的・非合法的な規制を推進する動きがあります。例えば、総務省による「インターネット上の違法・有害情報への対応に関する研究会最終報告書案」は、そのような傾向を顕著に示していました。以下、それに対して私が送付したパブリックコメントを一部引用します。 (引用開始) まず、「第1」の箇所に 「インターネット上には(中略)違法な情報ではないが公共の安全や秩序に対する危険を生じさせるおそれのある情報(中略)特定の者にとって有害と受け止められる情報(違法ではないアダルト情報等)等が流通しているところ、これらの情報については、プロバイダ責任制限法及び関係ガイドラインが適用されるものではないため、プロバイダや電子掲示板の管理者等が情報について送信防止措置等の対応を行った場合における法的責任や、特定の情報の流通が法令に違反するか否か等の判断に関する指針が存在しない状況である」とありますが、違法な情報で無いならば明白に合法であり、「プロバイダや電子掲示板の管理者等が情報について送信防止措置等の対応を行った場合における法的責任や、特定の情報の流通が法令に違反するか否か等の判断に関する指針が存在しない状況である」というのは間違った分析です。 同じく「第1」の箇所に	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>「こうした状況の中、インターネット上の自殺関連サイトにおける情報等を契機として集団自殺を執行する事例の増加が社会問題となっていることなどを受けて、政府は、平成17年6月30日、「インターネット上の違法・有害情報等に関する関係省庁連絡会議（IT安心会議）」において、インターネット上の違法・有害情報対策について取りまとめを行った」とありますが、自殺サイトがあるから自殺が起こるのではなく、自殺の原因となる社会問題（つまり雇用不安、副詞の削減、低収入による就学不可による学歴社会からのドロップアウトなど）があるから自殺が起こるのです。自殺対策は社会福祉の充実によってしか達成されないものです。自殺の原因を自殺サイトの所為にし、安易に法的根拠も無く規制することは、憲法において保障された表現の自由や日本の法治国家体制を危ういものとするものであり、行うべきではありません。</p> <p>また、「第6 有害情報への対応に関する提言」の箇所に</p> <p>「特定の情報を有害と評価するか否かは情報の受け手によって異なるため、違法ではない情報について有害性を判断するための画一的な基準を設けることは難しく、個々の電子掲示板の管理者等と利用者との間の契約関係等（電子掲示板のポリシー、趣旨等）に委ねざるを得ない面がある。加えて、電子掲示板の管理者等が、インターネット上において情報の流通を媒介し又は流通の場を提供して表現行為を促進する役割を果たしていることを考慮すると、違法ではない情報への対応に関して、統一的な対応指針を示して送信防止措置等の対応を促すことについては、表現の自由の観点から慎重な検討が必要である。しかし他方で、近年、違法行為を目的とした電子掲示板への書き込みやウェブサイトの開設運営、人を自殺に誘引する情報の電子掲示板への書き込み、公共の安全や秩序に対する危険を生じさせるおそれの高い情報の流通等を契機として違法行為（窃盗、自殺幇助等）が行われる事案が発生しているなど、一定の情報の流通について、電子掲示板の管理者等による自主的な対応への社会的期待が高まっている状況が認められる。したがって、ここではいわゆる有害情報の中で、公序良俗に反する情報及び青少年にとって有害な情報に限って、電子掲示板の管理者等による対応の在り方について検討する」とありますが、「公序良俗に反する情報及び青少年にとって有害な情報」というのは大変曖昧な規定であり、法的根拠も無く、濫用の恐れが非常に強いと言わねばなりません。日本は法治国家なのですから、あくまでも法律にのっとった対応を行うべきです。</p> <p>（引用終了）</p> <p>特定の圧力団体を喜ばせるため、そして規制利権を享受するために為されるデジタルコンテンツの表現規制は、コンテンツの振興を阻むものでしかありません。不要な規制を撤廃することを是としてきたこれまでの官邸のあり方と矛盾するような表現規制がなされないことが、政策の一貫性の観点からも求められます。</p>	
100	表現に対する規制について			<p>現時点よりも、憲法に保障されている言論・表現の自由に対し、いかなる規制もふやしてはいけない。規制を増やす事に対しては、断固反対する。公序良俗に反する言論・表現は現行法でも対応できる。ちなみに、今回は関係ないが、共謀罪も断固反対する。</p>	
101	表現に対する規制について	その他		<p>『青少年健全育成基本法』の法案による『青少年の健全育成』などの名目で、漫画・アニメ・ゲーム等の全てのコンテンツの表現の自由が制限されますと、コンテンツの振興に大きな悪影響を与える。お隣の韓国の『青少年保護法』やアメリカでの『コミックコード』などの規制法案が施行された結果、全てのコンテンツ産業を衰退させる結果になった。表現を規制するメディア規制法が提案された際、拒否するべきである。</p>	
102	表現に対	会社員		<p>様々なコンテンツ生まれて表現やサービスが多様化し、国民が享受できる利益が増してきています。それらを規制しかねない動</p>	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
	する規制について			きが警察庁の中であるようなので、情報規制や表現の自由を侵害される事のないようにしていただきたいです。	
103	表現に対する規制について	会社員		警察の取り締まりや管理をすることにより、表現の自由が制限されると思う。いきおい、コンテンツの振興に悪影響を与える可能性が強い。	
104	表現に対する規制について			自由主義、民主国家である日本において、メディア規制法は民主主義国としての後退です。表現の自由は国民の権利です。ポップカルチャーの後退を招きかねません。メディア規制法は断固反対です。	
105	表現に対する規制について			『青少年の健全育成』などの名目で表現の自由が制限されると、コンテンツの振興に大きな悪影響を与える。韓国での青少年保護法やアメリカでのコミックコードなどの規制法が施行された結果、全てコンテンツ産業を衰退させる結果になった。表現を規制するメディア規制法が提案された際、拒否すべきだ	
106	表現に対する規制について			規制強化、絶対反対！！新聞、TVは真実を伝えない。個人が声をあげれるのはインターネットしかありません。表現の自由を制限するなんてまるで戦前体制のようです。日本の国を豊かにするには国民の自由な意見をどしどし言えること！言論封殺は止めて下さいね！！！！お願いします！！！！	
107	表現に対する規制について			警察庁の研究会によって表現の自由が制限されるとコンテンツの振興に悪影響を与えかねない	
108	表現に対する規制について	会社員		表現の自由が制限されるとコンテンツの振興に悪影響を与えかねない。	
109	表現に対する規制について	建設業		メディアがさらに多様化する現代において、コンテンツ振興について内閣府が検討してくれるというのは大変喜ばしく思うのですが、反面、コンテンツにおける表現規制が意味も無く厳しくなるのではないかという危惧を抱いています。海外では「青少年健全育成」を名目にコンテンツを規制した結果、そのコンテンツ業界が衰退したという例もあります。日本がジャパニメーションなどの文化を発展させて、世界に輸出することができたのは無意味な規制を行わなかったからでしょう。どうか、表現の自由を侵害するような規制が提案された場合はそれを拒否し、本当の意味でのコンテンツ振興を優先していただきたいと思います。	
110	表現に対する規制について	会社員		抽象的な規制を加えることは、コンテンツの振興に関して悪影響を与えたいと思います。表現の自由にも関わることなので最低限の非抽象的な規制をする程度に留めることが、今後の知的立国に役立つと考えます。	
111	表現に対する規制について			コンテンツの振興には賛成ですが、メディアに対する政治的な介入は避けるべきだと思います。アメリカ等でも様々な規制の存在がメディアの衰退を招きました。ですので、青少年の健全な育成等の名目でメディアが規制されるような事態は避けるべきだと思います。日本でコンテンツが発達した理由の大きな物として表現の自由が上げられます。人々が自分の造りたいものを自由に作れる環境があったからこそ良い作品が生まれえる可能性があったと思います。その自由をある特定の価値観から判断し制限	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				すべきではないでしょう。その様な制限は人の心の中にまで踏み込むことであり、メディアを振興したいのであればあってはならないことです。更にはメディアの良し悪しは受け取り手が決めるべきであり政治が介入することではないと思います。したがって受け取り手のメディアリテラシーの教育が重要だと言えます。現在メディア害悪論を唱える人たちが居ますが統計、科学的根拠にかけものであり自分の倫理、信仰および信念の押し付けに過ぎないように思われます。その様な意見に惑わされることなく、人々の心の中にまで及ぶような規制を作らないことがメディアの発展に必要なことだと思われます。	
112	表現に対する規制について			(2) 警察庁の「バーチャル社会のもたらす弊害 から子どもを守る研究会」について この研究会に於いて、アニメ、漫画、ゲームコンテンツ等の有害性について議論され、表現規制についても検討しているという事ですが、安易な規制は表現の萎縮を施し、ひいてはコンテンツ文化の衰退をもたらしかねません。上記(1)と同様に、レーティング/ゾーニング以外の方法による表現自体の一方的な有害性認定、規制には断固反対します。	48 の意見提出者と同一
113	表現に対する規制について	自営業		警察庁「バーチャル社会のもたらす弊害 から子どもを守る研究会」が http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen29/Virtual.htm http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%90%E3%83%BC%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%AB%E7%A4%BE%E4%BC%9A%E3%81%AE%E3%82%82%E3%81%9F%E3%82%89%E3%81%99%E5%BC%8A%E5%AE%B3%E3%81%8B%E3%82%89%E5%AD%90%E3%81%A9%E3%82%82%E3%82%92%E5%AE%88%E3%82%8B%E7%A0%94%E7%A9%B6%E4%BC%9A コンテンツ産業の振興に害を及ぼすのではないかと心配です。 バーチャル社会のもたらす弊害 から子どもを守る研究会では座長や一部委員(発言者不詳)が、インターネットや携帯電話は有害で青少年が悪影響を受けるから規制しろ、などと科学的根拠を示さずに害悪を謳っています。憲法に守られた表現の自由や現行の法律を否定すらしています。 >表現の自由とか何とかと、我々の世界では >ポルノは表現の自由という議論はありますけれども、 >本当の絶対的なポルノは表現の自由の埒外なんですよ。 >春画とかポルノというのは法的に保護に値しない。アメリカだってそうですよ。 http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen29/4-gijiroku.pdf (第4回議事要旨 41 ページ 座長の発言) こんな研究会によっても警察庁の方針が決められたらと思うと恐ろしいです。 私は、総務省「インターネット上の違法・有害情報への対応に関する研究会」 http://www.soumu.go.jp/s-news/2006/060825_6.html の以下の見解を支持しています。 >報告書案は、現行の法令においてその流通が違法とされていない	

番号	項目	業種	名前	意見	備考
				<p>>情報を新たに規制することを提言したものではありません。</p> <p>>また、青少年にとって有害な情報については、情報の</p> <p>>送信者に対する対応よりも、フィルタリングソフトの活用等、</p> <p>>受信者側における対応が重要であると認識しております。(別紙2の5ページ)</p> <p>http://www.soumu.go.jp/s-news/2006/pdf/060825_6_bs2.pdf</p>	
114	その他	音楽演奏、制作など	椎名孝昭	<p>私は平成元年頃より個人事業者として音楽の演奏や制作そして音楽講師など、いろいろと副業などを交えながら行って居りましたが、以前私の創作したギター用の教則曲が米国に渡り大変良い評価をいただき、光栄な事でもありこちら所在を知りたく想っていたところコンタクトがあり、JUSFC という、こちらで言う文化庁の様なセクションでしたので、すでに数年前に手紙と共に資料等を送付致しました。(以下米国への送付先)</p> <p>Assistant Executive Director, CULCON JUSFC 1201 15th St. NW, Suite 330 Washington, DC 20005 Tel: (202) 653-9800 Fax: (202) 653-9802 http://www.jusfc.gov/</p> <p>その後やはり数年ほど前に外務省商務部(大使館)と想われるセクションの方から御連絡を頂き話を伺いました所、これは日米間の交流団体であり相談の窓口としては、文化庁への旨でした。その後文化庁著作権課、内閣官房知的財産本部事務局等々へ私が以前インストラクター時に創作した米国にてのギターメソッドの件にてご相談連絡させて頂き昨年从今年に渡り内閣知的財産推進事務局のいくつかの専門調査会議に許可を頂き傍聴させて頂きました。</p> <p>先日、ワシントンにて米国知的財産権を扱う米国弁護士資格を持つ日本人の方からは(要請あれば米国内での権利等いろいろ協力はします)などレスポンスを貰いアドバイスや案件のコメント等を何度かやり取りしました。ただまずは日本国内での確定など日本国内の弁護士さんと十分検討し相談することも重要との話で、以前から音楽協会の顧問はじめ数人の弁護士や弁理士の方にも相談して参りました。</p> <p>米国からの Copyright(つまり著作権者の権利)と日米両国の文化や社会経済など様々な事柄を考慮しつつ解決に向けた交渉をしたく想って居りますが私の様な個人業者ではとても困難な業務で在りまして、国内行政の方からの御協力を承れば、こちらと致しましては非常に心強く、是非ともお願いしたい所存にて存じ申し上げます。</p> <p>Guitar Teaching Material などメソッドとして当時から現在に至る他にも判りやすくアドリブ、理論的な解釈や奏法を獲得するための物などを集め新たに作成する事など考えて居ります。</p>	
115	その他	無職		<p>そういう難しいことよりも、先日こんな事がありました。この夏、ある官庁の HP に <*****について教えて欲しい> 旨のメールを送りました。ところが未だに返事が来ません。管轄外、あるいは、わからないの一言もないのです。近畿の政府系の HP を調査したところ、大半が記載されている情報が更新されていない、古いままである、という調査結果もあります。これからのことよりも、いまあることの方を充実させることのほうがはるかに重要のように考えています。</p>	

(注) 一人(団体)で複数の項目が含まれる意見の提出があり、上表では同一人(団体)の再掲があるため、意見提出件数(90件)と上表の件数(115件)は一致しない。