

# コンテンツをめぐる課題について（案）

資料 1

（法制度・契約、技術開発、人材育成）

## < 基本認識 >

### スピードある世界の変化と乖離している

グーグルの普及など、コンテンツをめぐるビジネスや流通システムの世界的変化に対し、後手にまわっている。

### 潜在的な能力が十分に生かされていない

優れたコンテンツを創出・供給する潜在的な能力があるが、それが十分に活用されていない。

### コンテンツ市場の拡大を目指す

コンテンツ産業は、技術革新や新しいビジネスモデルの登場が期待され、二桁成長を目指すことができる産業である。

### 民が主体であり、官は阻害要因を排除する

コンテンツ大国へのシナリオを実現するには、民間企業のビジネス戦略を基本とし、官の役割は環境整備を行い、側面支援を行う。

⇒ 上記の基本認識を踏まえ、新たなビジネスモデルの提案やそれを支える制度・契約に関する検討が必要。

## < 具体策 >

### . 法制度・契約

#### 1 ビジネススキームの転換を支える著作権制度をつくる

##### (1) ユーザーニーズに迅速に対応したビジネスモデル

法的環境整備を進める大前提として、ビジネスサイドは、ユーザーが望む新しい利用形態をビジネススキームの一環としてどのように素早く取り込むかという視点が必要であり、こうした新しいビジネスの動きを促進すべきではないか。

##### (2) IPマルチキャスト放送へのコンテンツ流通の促進

地上デジタル放送の同時再送信に関し、放送法制上、必要な措置を速やかに講じるべきではないか。

IPマルチキャスト方式による自主放送について、諸外国の動向を踏まえつつ、著作権法上の取扱いの明確化、プロテクションを含む端末技術の標準化の促進、放送番組等のコンテンツ流通市場の整備を速やかに進めるべきではないか。

また、クリエイターへの新たな創作チャンスも増えるという視点も踏まえ、IPマルチキャスト事業者とクリエイターとのビジネスマッチングの機会を充実すべきではないか。

##### (3) 違法複製されたコンテンツの個人による複製

新しいビジネスの動きを支援するため、違法複製されたコンテンツのネット等を介した個人による複製を著作権侵害とすべきではないか。

##### (4) 権利者不明の場合におけるコンテンツの流通

権利者不明の場合に、一定の条件の下、権利者の差止請求権を制限するなど利用者の責任を軽減する制度を導入することを検討するべきではないか。

## 2 クリエーターに適正な報酬がもたらされる仕組みの下で、円滑な利用を進める

### (1) マルチユースを前提とした契約ルールづくり

関係者間での契約ルールに関する検討の場を作り、マルチユースを前提とした契約ルールづくりを進めるべきではないか。

### (2) 放送番組のマルチユースの促進

窓口管理業務（窓口権）の適切な在り方や運用促進など放送番組の制作委託に係る課題を解決し、放送番組のマルチユースを促進すべきではないか。

### (3) 権利の集中管理の促進

マルチユースに際し、クリエイターに適正な報酬がもたらされる仕組みとして権利の集中管理や権利管理情報の整備を促進するとともに、著作権法上の共有の考え方を活用し、利用に関しほとんどの権利者の合意が得られるコンテンツの流通を促すべきではないか。

### (4) 契約に関する規定の整備

契約の締結を促進する観点から、著作権契約に関する法的な規定の必要性について検討すべきではないか。

## 3 一般ユーザーが著作物を楽しむ機会を充実する

### (1) 知識・情報秩序の再編に対応した法制度

ネット上での検索サービスに伴う検索サーバーへの複製に関し著作権を制限するなど、デジタル化・ネットワーク化に伴う知識・情報秩序の再編に対応した法制度を構築すべきではないか。

### (2) 放送番組アーカイブの活用

民間放送事業者等の保有する放送番組の活用を進めるとともに、NHKアーカイブスについては、ネット配信サービスを行えるよう2006年度中に放送法の改正を行い、2008年からのアーカイブの円滑な利用を促進すべきではないか。

### (3) コンテンツの保存・収集・利用の促進

公共的なデジタル・アーカイブ、絶版の著作物や権利者不明の著作物等に関して、非営利目的や商業的利用と競合しない利用については、クリエイターに補償金を支払ったうえで著作権を制限し、コンテンツの保存・収集・利用を促進すべきではないか。

## **. 技術開発**

### **1 バランスのとれたプロテクションシステムを採用する**

#### **(1) ユーザーに配慮したプロテクションシステムの採用**

地上デジタル放送のコピープロテクションシステムについて、ユーザーに配慮したルールの採用を進めるべきではないか。

### **2 世界をリードするコンテンツ関連技術の開発、普及を進める**

#### **(1) 日本発のコンテンツ関連技術の促進**

マンガ、アニメなど日本の優れたコンテンツを生み出すノウハウをいかしたコンテンツ作成技術などのコンテンツ関連技術において世界をリードできるよう、ソフト・ハードが連携すべきではないか。

#### **(2) 産学官連携による先導的技術の研究開発の推進**

産学官が連携して将来の実用化を目指したコンテンツに関する先導的技術の研究開発を戦略的に進めるべきではないか。このため、映像産業振興機構が、例えば、関係省庁の連携のもとコンテンツに関する研究開発のリストを整備するなど、コンテンツ関連技術の研究開発者と実用的技術についてニーズのある産業界とを結びつける橋渡しの役割を担うべきではないか。

#### **(3) 国際競争力を強化するための基本技術の共有化**

コンテンツの国際競争力を強化するため、ゲーム業界、アニメ業界などの同一業界内において分野共通的な技術的課題を検討する場を設け、必要な共通基盤的産業技術については国で支援するとともに、基本技術を業界として共有化し利用するといった業界内の連携を奨励すべきではないか。

## **. 人材育成**

### **1 国際的に通用する専門人材を育成する**

#### **(1) クリエーターの育成**

国際コンテンツカーニバルやメディア芸術祭などにおいて、国内外の新人クリエイターから持ち込まれた作品を、目利きプロデューサーがセレクトして紹介する場を設けるべきではないか。

また、メディア芸術の次代を担う創造的人材を育成するため、大学、ミュージアム等の推進拠点を形成し、大学、ミュージアム等の推進拠点と制作会社等とのネットワークを形成するべきではないか。

#### **(2) プロデューサーの育成**

資金調達から作品の企画・製作、宣伝、販売までのプロセスを一貫してマネジメントすることができるプロデューサーを育成するため、海外との企画共同開発のワークショップ開催や情報提供などにより、海外との人的ネットワークの強化、ノウハウの蓄積を促進すべきではないか。

#### **(3) エンターテインメント・ロイヤーの育成**

海外見本市の機会を利用し、JETROにおいて、海外の実務経験豊富なエンターテインメント・ロイヤーとの交流の場を設けるべきではないか。

#### **(4) 海外一流人材養成機関等への奨学生の派遣**

世界に通用し、アジアと世界の架け橋にもなるプロデューサーやクリエイターを育成するため、海外の一流の人材養成機関や企業に対し、継続的に相当規模の奨学生を派遣するべきではないか。

#### **(5) 大学間連携の促進**

コンテンツ分野における大学が連携し、優れたコンテンツ人材を育成するための教育内容、教育方法、教育体制等の人材養成振興方策を提案すべきではないか。

#### **(6) 人材育成に関する産学連携**

コンテンツ分野における大学が集まり、大学と産業界の人材育成に関するニーズの適切なマッチング方策を提案するとともに、映像産業振興機構が中心となり、インターンシップの促進や大学等で教える産業界の人材を登録・紹介する仕組みを作るべきではないか。

## 2 アジア域内における在留資格及びビザの発給要件の相互緩和

アジアにおける優秀な人材の交流や移動を促進するため、アジア域内で、在留資格及びビザの発給要件を相互に緩和するべきではないか。

## 3 内閣総理大臣による顕彰制度の創設

日本のコンテンツの発展や海外への紹介に功績のあった者を国籍、年齢、業種を問わずに内閣総理大臣が表彰する制度を設けるべきではないか。

## 4 コンテンツ分野を支える幅広い人材の育成

映像産業振興機構において、子どもたちに推奨する日本映画のリストや海外における日本文化への理解を促進するための日本映画の推奨リストを作成するなどにより、コンテンツ分野を支える幅広い人材を育成すべきではないか。