

関係者ヒアリングにおける主な意見

知的財産戦略推進事務局においては、映画・映像製作関係者、IT 事業者、放送業者、出版社、関連メーカー、研究者、実務家などから、計 50 回のヒアリングを行った。その結果の概要は以下の通り。

○概要

クールジャパンの推進

- ・ クールジャパンの推進にあたっては、コンテンツ単体の輸出ではなく、パッケージで行うべき。また、コンテンツ振興政策を機動的かつ一元的に行うべき。
- ・ ドラマやアニメを海外に売り込む際、売れそうな地域を選定し集中すべき。その際、信頼できる配信のプラットフォーム(放送業者など)を確保することも重要。また、字幕の作成支援や機内上映への支援も必要。
- ・ 放送番組の輸出について、韓国や中国、フランスにおける海外コンテンツの放送枠規制が障害になっている。

コンテンツによる地域活性化

- ・ 映画のロケ誘致のためには、道路使用許可を含むロケ環境の整備や英語が堪能な人材の拡充が必要。また、金銭的なインセンティブの付与を検討すべき。
- ・ 地域発のコンテンツについては、地方固有の伝統文化資源をどう引き出すかという観点から考えるべき。
- ・ コンテンツの製作資金について、政府またはコンテンツに関連する企業からコンテンツ製作に向かわせるための仕組みが必要。

人材育成

- ・ 交渉能力をもったプロデューサー、IT技術に理解のある製作者、コンテンツ業界に広いコネクションのある人材など、これまでの業界の枠を越えた人材を育成することが必要。
- ・ ハリウッドのような映像コンテンツ製作のクラスター拠点が必要。また、学校教育機関同士の連携および教育機関とビジネス側との連携を深めるべき。

プラットフォーム

- ・ コンテンツの流通について、プラットフォーム戦略が重要であり、プラットフォーム間の競争の促進、プラットフォームの寡占化の弊害への対応を検討することが必要。

アーカイブ化・デジタル化

- ・ 電子書籍の進展によって、書籍の流通の効率化が期待される一方で、中小の出版社への影響、図書館の在り方などについても検討が必要。
- ・ コンテンツのアーカイブ化は、まず保存したコンテンツの利活用について検討し、何を、どこまで、どういった優先順位で保存すべきか整理する必要がある。また、映画、マンガなどのコンテンツ毎に、保存の在り方について検討すべき。

- ・ 3D 対応機器の実用化が進んでいるが、流通しているコンテンツが少なく、3Dの発展のボトルネックとなっている。

クラウド型サービス

- ・ 今後2～3年でクラウド・コンピューティングが新しいパラダイムを生む。このため、海外に保存されたデータの保護、個人情報の保護、著作権法の問題(クラウドが間接侵害になるのかなど)など潜在的な問題に対する検討が必要。

違法対策

- ・ インターネット上の権利侵害について、プロバイダ責任制限の再検討が必要。
- ・ 海外での権利侵害に対応することは、既に人気のある日本コンテンツの潜在市場から違法流通を撲滅し、正規ビジネスに変えていくということである。

1. 海外展開

(1)クールジャパンの推進

・日本のコンテンツを海外へ輸出する際は、コンテンツ単体ではなくパッケージとして行うことが重要。一様にクールジャパンと言ったときに、その中に日本食・作法・着物・茶道を含み得るのであるから、これらを一体として輸出すべきで、フランスでは仏料理とワイン・テーブルマナーなどを一体のブランドとして海外発信している。

・フランスの観光会社や領事館にも言われているのが、夏休みにマンガのワークショップと観光をセットにしたツアーができれば絶対人が集まるとのこと。既に「Cool Japan Pack Tour」という類はあるが、観光で祇園などを味わうという内容。

・韓国はコンテンツを振興する母体が韓国文化コンテンツ振興院に集約されており、また政策実施までの期間も短いのに比べ、日本では複数の省庁がバラバラの動きをし情報共有が不足している印象がある。

(2)映像コンテンツの海外展開

・世界で受け入れられるコンテンツはその地域によって異なる。「ドラえもん」はアジアでウケても、ヨーロッパではウケない。しかし日本にはそういうことを議論している場がほとんど無い。文化が異なる中でウケるポイントはどこかを議論することも必要ではないか。

・ドラマについてはアジア以外ではほぼ売れない。しかしアジアで実績を作ってこそ遠い国にも売りにいける。話数が少ないことはやはりひとつのネック。アジアのドラマ放送は毎日または月～金などで放送されるのが普通。日本のドラマのように話数が少ないと1, 2週間で放送が終わって

しまう。

・コンテンツの理解を進めるために外国語版や字幕の作成支援をもっと充実させるべきではないか。特に字幕などはマस्पロ的に政府が資金を出してもいいのではないか。外国語版がないから海賊版が出る。「正規品を買って」といっても「外国語版がない」と返される。

・クールジャパン発信という観点であれば海外の放送のみでなく、飛行機内での上映へのコンテンツ提供を政府として後押しするのも良いのではないか。

・海外への輸出は、単発ではなく日本のコンテンツを集約して戦うべきだと思う。そうしないと、そのうちに勢いがスローダウンしてしまうのではないかと危惧する。日本の動画サイトで海外向けで成功しているものはないのではないか。

・中国市場への進出は顧客からの関心が高いため情報収集してきたが、中国人が中国市場を信用していない状況。文化力を先進国並みとしていく途上において海賊版は不可欠、というような意見もある。コンテンツホルダー自らが劇場(プラットフォーム)を持つことで、成功しつつあるということも聞いた。中国で成功するためには現地でいいパートナーを見つけることが不可欠。

・中国を始めとしたアジア市場への各コンテンツの売り込みは、成功する可能性があると思う。日本初のプラットフォームをアジアを巻き込んで獲得するという可能性もあるかもしれないが、現地のメディアを買い取った方が手っ取り早いと思う。

・政府に要望したいのは韓国、中国やフランスにおける海外コンテンツの枠規制をなくすこと。文化的、歴史的な背景で検閲されるのは仕方がないが、日本はオープンにしているのだから、枠の規制はなくなるよう働きかけてほしい。

・海外への番組販売は最近始まった話ではなく、フォーマット販売なども含めて昔からやってきた。海外展開はこれからやっていく話ではなく、既に人気のある日本コンテンツの潜在市場から違法流通を撲滅し、正規ビジネスに変えていく話である。

・海外では放送番組の放映直後に最新話をインターネット上で配信する(見逃し配信)動きが広まりつつあるため、海外販売をする場合は放送の権利処理をしているだけでは不十分になってきている。他方、権利者は海外でネット配信を許諾することにはまだまだ疑心暗鬼の部分がある。

・ドラマ・アニメは始めから二次利用を想定しているので、他の番組より展開(二次利用)しやすい

が、バラエティなど二次利用を想定していない番組の場合は、改めて権利処理が必要となる。

・ドラマの話数が少ないことは海外展開の1つの障害ではあるが、しかし、連続シリーズの場合はシリーズまとめて販売するケースもあったり、例えばキムタクのドラマをセットで売るなど出演者しぼりでの販売をするケースもあるので必ず障害になるわけではない。

(3) 映画撮影の誘致

・撮影現場で今懸念しているのは、昭和(30年代)の町並みが消えつつあること。歴史的な景観を保全するということはどの国でもやっているが、昭和の町並みについては法令的に保存の対象となっていないし、肝心の住民がその価値に気づいていない。古い建築物を残すときに問題となるのは、建築基準法や消防法等の規制。

・撮影誘致といっても地方にコンテンツの製作能力はないし、呼び込めるだけの能力を持った地域は限定されるのだから、むしろ地方固有の伝統文化資源をどう引き出すかという観点から考えるべき。

・ロケ地として関心が高いのはやはり東京。次いで京都。ロケ地としての日本の印象ではコストが高い、というのが1番多い。これは物価が高いことや物理的に遠いことを意味している。また「許可が下りない」という回答も多い。

・ロケのインセンティブについては、海外では競って撮影経費の4～5割還付もあるが、日本は税的・資金的な支援はない。しかし、まずはロケができる環境を整備していくことが重要。

・ヒト(入管)の関係で、海外からの撮影に際し技術者やスタッフの所得制限を緩和して欲しい。優秀な、必要な技術者・スタッフであっても、所得制限に引っかかり査証が発給されず入国できない場合がある。次に、モノ(税関)の関係で、高価な機材を持ち込んだ場合、高額の関税がかかる。手続きをすれば還付されるが、一連の事務が煩雑である上、一時的ではあるが高額のコストが発生する。

・フィルムコミッションもロケの手伝いだけでは発展性がなく、撤退するところもでてきた。戦略を持って地域コンテンツを考える機関が必要。

・特区として、常に撮影ができる制度ではなく、例えば「映画ウィーク」などと称して、特定の地域において、(正月など人が少ない)特定の時期に撮影ができるようにするなど限定的にすれば可能性はあるのではないか。あるいは、影響を被る事業者への売上補償のような地域への補償制度があると理解を得易くなる可能性はある。

・映画撮影の誘致において最もネックとなるのは都市部における道路使用の問題。また、道路規制ができたとしても、警備や事業者への営業補償などで多額の費用が必要であり、製作資金の乏しい日本映画にとっては大規模な撮影はハードルが高い。

・日本のコンテンツ産業の競争力が弱いのは、東京で作っているのが、コスト高で価格が上がってしまうため。クオリティは高いが、高価すぎて売れない。外国はそこまでハイスペック・ハイクオリティを求めている。

・日本へのインバウンドについて考えるとき、なんらかの「インセンティブ」の制度が必要と言われるが、それ以外に物価の高さや英語ができるスタッフがいなかったことが障壁となっているように感じている。

(4)コンテンツ製作の資金調達

・日本の映画製作で行われている「製作委員会」では権利が一元化されない。海外展開の際にはオールライツを求められるため支障が生じる。コンテンツにお金が集まりやすい仕組みが必要であり、そのためコンテンツの投資に対する税制優遇が出来て、透明化が図られれば良い。

・フランスでは、映画収入の何%かを徴収して、次の映画の制作費として補助している。

・映画のビジネス規模は大きいですが、製作者としてはあまりリターンが無い。携帯のコンテンツの方が課金の仕組みがうまく機能しており、製作者に利益が還流している。

・コンテンツ産業では通信業者が大きな利益を上げている一方で、通信業者はこれを電波塔の増設等のハードウェアに資金をつぎ込んでしまっており、コンテンツ製作者に還元されていない。

・コンテンツ製作への資金の流れを確保するという意味で私的録画保証金制度は、メーカーからコンテンツ製作への資金還流を強制的に促しているものである。一方、プロバイダなどのIT事業者はコンテンツそのものに対して資金負担していない。

2. 人材育成

(1) 人材育成全般

・映像を制作するクラスター拠点をつくるのが大事。ハリウッドのように大学の傍にスタジオや編集する場所をつくり、試写できる施設も大事。若手クリエイターの育成には、制作する場所と表現する場所が必要。

・契約交渉力を持ったプロデューサーの育成は急務。国際交渉で日本側が負け続けてきたのを見てきた。まずは現場のプロデューサーで、ある程度の契約の交渉ができる人材を育成することが必要。模擬契約交渉の講座を作るだけでも効果があると思う。

・IT 技術の将来を見据え、メディアと社会の関わりがどう変化していくかを感じられる人材が必要。技術研究をしているだけではダメ。成果をアピールしフィードバックを得られる人を育成すべき。

・今まで映像製作会社と出版業界とはまったく交流していなかった。大きな意味でのコンテンツ分野の人材を交流する場をつくるのもよいのではないか。

・(シネコンは増えている一方で、)地域の映画館、ライブハウス、劇場は閉鎖が続いており、ハコモノに対する支援をすべきではないか。施設があるから発表の機会が増える。

・英文契約書について、海外ときちんと交渉できる弁護士が少ない。国の支援でカジュアルに専門弁護士に英文契約書を相談に行くことができる環境があれば非常に有用である。

(2) 大学等における教育

・コンテンツの拠点形成については1つの大学のみで行うのは難しいと思っている。しかし大学はバラバラと動いていて目先のことばかりに追われ、対抗意識もあるため連携していくのは難しい。これからは横の連携もつくり、全体で留学生を呼び込むべきと主張しても同調してもらえない。

・海外、国内の拠点と連携の仕組みを作ってもリソースが無いと厳しい。設備費(テレビ会議システム設置費など)も必要だが、特任教授の人件費が必要。

・大学教育より小学校教育が重要だと思う。大学は天才が来るのを待っているようなもの。デジタル教科書で創造力が育成されるとは思わない。小学校での図工の時間は大変重要だと思っている。小学校で図工の専従の先生がいるのは、ごく一部。

3. デジタル化・ネットワーク化

(1) プラットフォーム

・コンテンツ流通における競争環境の阻害要因については、例えば、他のレイヤーで支配力をもっている事業者が、自己と競争関係にある事業者に不利となるような条件を提示し、それを無理強いするような場合、反競争的行為として問題となることが想定される。プラットフォームで大きなシェアを占めている事業者の多くは、一括ライセンスを要求することで配信権を一挙に取得すること(=まとめ買い)を行っているが、これを無条件に認めてしまってもよいのか疑問である。

・プラットフォームとコンテンツホルダーとの間の顧客情報の共有については、消費者保護の観点からは、ユーザーが知らない間にコンテンツホルダーに情報が渡ってしまうのは問題であろう。

・プラットフォーム運営者は、コンテンツへのアクセス数や顧客の個人情報をコンテンツ制作者に流さずに身内だけに流しているのが、これが良いのかという問題もある

・プラットフォームが集めた顧客情報をコンテンツホルダーが利用できないために、マーケティングが行えないという弊害が起きているのは大きな問題。

・英語圏であればどこが開発してもスタート時点から相当数の市場を獲得できるが、日本市場は世界の15%程度を占めると思われるが中途半端な市場であり難しいだろう。また、米国のIT企業の研究費と同等の資金を投入できない限りは、勝負にならないであろう。もし日本がプラットフォームを構築するとして、「日の丸」を掲げずにプラットフォームを作って外国と連携して出していくことが必要(他の事例で、海外で「日の丸」を掲げたがとたんに拒否されて潰されるということをよく見てきた)。

・プラットフォーム戦略において本来重要なのは、海外プラットフォーム間の競争を促すことであり、複数のプラットフォームに対応可能な中間フォーマットを整備すること。競争法的あるいは消費者保護的な視点から寡占的制約を与えていくことも重要。

・これからはやはり世界標準のプラットフォームをリードできるようにならないといけない。GoogleもiPadもコンテンツの中身の問題ではない。世界標準を獲得したものが次のフェーズを決めていく。もう少しアジアベースの標準もあるべきではないかと思う。

(2) 電子書籍

・電子書籍について重要な点は2つある。1つは、文化の多様性をどう守るかである。電子書籍

化が進むにつれ中小零細出版社が少なくなり、これらの出版社が出すような文化的な書籍がなくなっていくこと。もう1つは、書店がどんどんつぶれていく中で、図書館がどのようにして電子書籍を利用して活字文化を提供していくのかということ。

・韓国の電子教科書や電子図書館などの動きは日本より15年くらい早い。開始当初は権利制限で行っていたが開始後3年くらいで改正し、権利者の権利を報酬請求権のようにし、権利者に補償金を分配するようになった。

・「デジタル教科書教材協議会」には教材・出版社を含めて約70社が参加しているが、新聞社が写真をデジタルコンテンツ化するためのワーキンググループを立ち上げようとしていたり、ゲームメーカーがアミューズメントの知識を活かしてコンテンツを製作しようとしていたり、従来教育とは直接関係なかった業界においても、デジタル教科書の将来性を重要視するようになってきている。

(3)アーカイブ

・メディアが駄目になるよりも、再生機器であるハードが使えなくなる方が早い(メーカーのサービス期間が終了してしまうため)。再生機器が使えなくなる前に、新しいメディアに移行する作業が継続的に必要である。また、保存状態にもよるが、30分の放送分で50時間くらいかけて修復を行うこともある。保存のみでお金を使っても仕方がなく、利用の道を広げないといけない。

・昔の映像がフィルムセンターに保存されているものの、利用されないまま日々劣化している状況。特にアニメは16mmで撮っているため劣化が速いため、早く対応すべき。

・アメリカは元CBSの人が私財で放送博物館を開設・運営し、一定程度収集している。UCLAのライブラリーもかなり充実している模様。ヨーロッパは国家ベースで進めている印象。例えば、フランスではINA(放送局とは別の第三者機関)が収集している。

・潜在的にアーカイブが必要という意見があっても、結局は誰が何に使うのか、という問題になる。意義を認めてはいても放送事業者も経営状況が厳しいので資金負担は難しくなっている。しかしお金を先につけるのではなく、ルール整備が先であるべきだと思う。何のためにやるのかわからないと、どこまで集める必要があるのかわからないと思う。

・アーカイブはNHKや民放の放送コンテンツをどこまで流通させるかをまず考えた方がよい。蓄積・保存するだけでなく解放すべきである。フランスのINAは全番組保存しているが、日本はどこを目指すのか、戦略としてどう考えるのかを議論しなければならない。

・アーカイブについては何のためにやるのかを明確にしないと、技術者など利害関係者がやりたがっているように思われてしまうこともある。日本のアイデンティティーを学ぶため、過去の報道などを研究することは必要。そういったことが国策としての議論がされていないのが問題。

・「京都国際マンガミュージアム」のマンガは寄贈されるものも多いが、研究に利用するのであれば網羅的に集めないといけない。コミケの同人誌なども必要であろう。とにかくアーカイブするなら集める基準がしっかり無いといけない。また、アニメについて、日本にはアーカイブして見せる、きちんとした施設がない(韓国には釜山に「マンガ情報センター」がある)。

・マンガについては国会図書館でやってはいるが、担当者もいなく整理されているとはいえない。放送番組は国として人材、予算をつけるべきだと思う、今やらないと散失してしまう。例えば、放送局を退職したような過去の時代を知っている人は情熱もある人もいると思う。

・個人的には書籍アーカイブの次はテレビ番組というより映画ではないかと思う。フランスも1920年代からの映画収集をしてきた土壌があってテレビ番組の保存をするという流れがあった。日本でいえばフィルムセンターの取組になると思うが、まず映画を文化資産、文化財として認識すべき。映画への取組がまずあった上で、次はネットを残していく方がリアリティがあるかもしれない。その更に次が放送番組ではないか。

・岡倉天心は「日本美術史」を作成する際に全国の仏像をめぐった。アーカイブのデータベースをつくったようなもの。しかしそういったものには庶民の文化には入ってない。しかし海外に注目されているのは一流とはいえない庶民の文化。そういったものを歴史的にきちんと位置づけることをやらないといけない。

・NHK がデジタルアーカイブ化を進めているが、写り込み等の著作権法上の問題があることから公開に至っていないものが多々ある。

・アーカイブ活用のための「オプトアウト方式」については、著作権の理念からすると非常に難しいだろうが、検討すべき課題。

(4)クラウド型サービス

・今後2～3年でクラウドが新しいパラダイムを産む。しかし国内においても各省庁それぞれバラバラに議論していて体制ができていない印象。アメリカやヨーロッパでもクラウドの競争政策的観

点の議論などはまだない(ユーザーのデータのセキュリティーやプロテクションの問題程度)。

・クラウドについて、法改正をしなければ直ちに問題が生じるというわけではないだろうが、いずれはカラオケ法理や間接侵害について、何らかの整理・対応が必要になるだろう。また、クラウド時代の著作権の構成について、手が離れず、権利者がある程度コントロールできるという、物権的構成から許諾権的構成へ変化させなければならない。

・海外のプラットフォーマーに支配されることの問題点は、日本国内ではなく海外にサーバがあることである。また、海外では日本のルールが適用されないため権利の回復が困難となるので、国際私法上、日本のルールが認められるようにすることも必要。個人情報の取扱いについて、利用者が自己の情報を「誰が」「どこで」管理しているのかをトラッキングできるようにし、さらにシャットダウンしてもそれが分かるようなトレサビリティの仕組みを構築するよう要求することはできるのではないか。

・クラウドへのアップロードが私的複製なのかについてはグレーゾーン。不確実性があるためビジネスが展開しづらいのではないか。

・デバイス・メディアが変わると、コンテンツが利用できなくなってしまうのは、おかしな話。デバイスなどが変わっても、継続的に利用ができるようにするには技術的対応もあるが、やり方は色々あるはず。

・裁判管轄・執行体制の問題は重要。コンテンツのデータが保管されたサーバが外国にあるような場合、日本法では対処できないし、著作権に関する条約を批准していない国に持って行かれると手の出しようがなくなる。

(5) 法制度

・新規サービスへの柔軟性を考えるとフェアユースは絶対必要。米国でサーバを立ち上げて日本で商売しろという弁護士はいるが、リスクはあるが日本でやれという弁護士はいない。

・フェアユースについて、複雑な組み合わせは無理。個人的には狭い範囲で規定されて筋の良い判決が出て範囲が広がっていくと良いと思う。広く規定され、筋の悪い判例がいくつか出て、結局は使えないフェアユースになるのが一番良くない。

・ネット法の議論はもう1度浮上しないものかと思っている。例えば、過去のものとしてコンテンツを分け、過去の商用性が低い物は報酬請求権化して流通するようになればよい。過去

のコンテンツを流通しやすくすることは、公益のために十分正当性があるのではないか。

・著作権法でP2Pに関する自由な研究ができないのは問題。日本では、P2P等の新しいファイルシェアリングのソフトを実証実験しようとする、違法に使われるおそれがあるとしてなかなか進まない。

・権利者不明の際の裁定制度(平成 21 年度の著作権法改正で実演家等著作隣接権者も対象)は供託する場合、法務局に現金を持参しなければならない。電子決済にできないものかと思う。

・海外販売にはネット権もライセンスするのが当たり前になっているが、我が国の権利者からは抵抗があるのでハードルになっている。IPTV と言ったとたんに話が進まない。

(6) 侵害対策

・悪質なリーチサイト(侵害コンテンツのあるサイトのURLを集め表示した)について、間接侵害の問題と捕らえるべきか。悪質性は高いが、関与の度合いは薄い。この差をどう埋めるかが問題。

・インターネットビジネスの発展のため、プロバイダを免責する一方で重大な侵害に対しては権利者に対する協力を義務付けるなど、もう一度検討する必要がある。

・欧州は国内におけるコンテンツ保護のために、スリーストライク法を整備した。我が国としてもこのような本質的な施策を早く整備すべき。

・社会の変化に応じて制度は変わるべきものであり、アクセスを規制して、コピー禁止をやめても個人的には違和感はない。しかし、グーグルブックサーチでも 75%は孤児作品(権利者不明著作物)だと聞くので、今のままアクセスを規制すると PD(著作権消滅)作品になっても永遠に使えない。アクセスを規制するならば、アクセス・コントロールを解除できる制度も必要。

(7) 3D

・3Dテレビ普及について、メーカーは既に多額の投資をしているが、早く市場が立ち上がってくれないといずれ各社は力尽き、韓国などの企業に塗りつぶされてしまう。

・3D についてハードが先行しソフトが追いついていないという認識は確かにある。放送局は3Dの健康被害への懸念しており、公的機関のガイドラインの策定が望まれる。

・現状、3D対応テレビなどの機器の普及が進んでおり、3Dコンテンツの制作も拡大する方向であるが、特に3Dコンテンツにおける放送の出口が無くて困っている。3D対応テレビに内蔵のBS・CSでの3D放送が重要。

・肝心なのは、国際的なコンテンツの垂直分業体制で日本はどこに立つかということ。例えば3Dの製作作業はインドやフィリピン等に流れている。上位レイヤーに立てる工夫が必要。下位レイヤーは単なる下請でしかない。