

コンテンツ分野のデジタル化・ネットワーク化に係る課題について

平成22年12月20日

内閣官房知的財産戦略推進事務局

目次

1. コンテンツ分野のデジタル化・ネットワーク化の状況	1 頁
2. 知的財産推進計画2010におけるデジタル化・ネットワーク化部分	2 頁
3. コンテンツ分野のデジタル化・ネットワーク化に係る取組の現状	3 頁
4. コンテンツ分野のデジタル化・ネットワーク化に係るさらなる検討課題	4 頁
【参考1】著作権法に関する主な法的課題	7 頁
【参考2】電子書籍の流通における課題例(全体像)	9 頁
【参考3-1】インターネット上の著作権侵害コンテンツ対策(全体像)	10 頁
【参考3-2】アクセスコントロールの回避規制協会に関する各省庁の取組概要	11 頁
【参考4】総合特区制度の概要	12 頁
【参考5】行方不明者に係る権利処理手続き(裁定)の概要	14 頁
【参考6】クラウド型コンテンツサービスに関する課題例	15 頁
【参考7】コンテンツプラットフォームに関する課題例	16 頁
【参考8】韓国による3D戦略の概要	17 頁

1. コンテンツ分野のデジタル化・ネットワーク化の状況

デジタル化・ネットワーク化は大きな機会である一方、プラットフォーム、配信コンテンツの規模ともに米国に遅れをとっている。

○我が国のデジタル・ネットコンテンツビジネスの市場規模の推移

(単位: 億円)

	2004	2005	2006	2007	2008	2009
①映像	184	306	392	480	575	665
②音楽・音声	1388	1667	1751	1872	2007	2155
③ゲーム	779	1185	1485	1679	1792	1872
④図書・新聞、 画像・テキスト	4437	6013	5950	7497	8736	9484
合計	6788	9172	9577	11529	13110	13999

出典: デジタルコンテンツ白書2010より

注) インターネット配信及び携帯電話流通の合計額。④にはコンテンツ以外のネット広告も含まれている。

○我が国におけるコンテンツのネット配信の状況

【音楽】携帯電話やインターネットを通じ、既に多くの音源がネット配信されている。権利処理の枠組みについても取組が進められている。

【映画】既にネット配信に係るサービスも始まっている。ただし、洋画と比較するとコンテンツ数は少ない。

【放送番組】NHKや民放においてオンデマンド事業が近年積極的に展開されているが、米国のHulu等と比較するとコンテンツ数はまだ十分ではない。なお、実演家等の権利処理の枠組みやルール形成に係る検討が進められている。

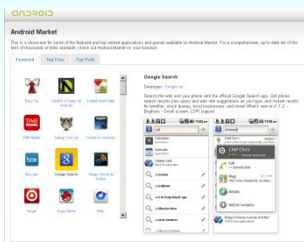
【書籍】現状のコンテンツ数は十分ではないが、電子書籍のネット配信が各社から本格的に立ち上がろうとしている段階。基盤となるファイルの中間フォーマットについては来年春頃までに完成予定。

○プラットフォームを巡る競争

使いやすいデバイスの登場を背景として、ネット上でのコンテンツのビジネスモデル化の機会が世界的に生まれている一方、様々なコンテンツ分野においてプラットフォーム間の競争が激化。何れも米国が優位な状況。

【コンテンツプラットフォームの例】

Android (アンドロイド)
マーケット(アプリ)



iTunesストア(音楽、映画、
書籍等)



Kindle(書籍)



Reader(書籍)



Facebook(SNS・アプリ)



上記の出典: 各公式サイトより

2. 知的財産推進計画2010におけるデジタル化・ネットワーク化部分

戦略2 コンテンツ強化を核とした成長戦略の推進

3. 世界をリードするコンテンツのデジタル化・ネットワーク化を促進する。

目標指標
(2020)

【目標指標】

- ①モバイル放送やデジタルサイネージを始めとする新たなメディアによるコンテンツ市場規模が約1兆円となる。
- ②今後の書籍、放送番組の8割程度が電子媒体でも配信される。
- ③重要なコンテンツのプラットフォームの国際標準を獲得する。
- ④重要分野においてはプラットフォーム間の健全な競争が確保される。
- ⑤主要国・地域(アジアなどの新興国を含む)がACTAの加盟国となる。
- ⑥ネット上で日本のコンテンツを海外に配信するビジネスが確立し、売上が1,000億円規模となる。
- ⑦過去の一定期間内に著作権侵害コンテンツを利用したことがある人の比率を8割程度減少させる。
- ⑧定点観測による著作権侵害コンテンツの流通量を8割程度減少させる。
- ⑨デジタル化・ネットワーク化に対応した著作権制度上の課題(権利制限の一般規定、保護期間、補償金制度の在り方を含む)について総合的な検討を行い、順次結論を出す。

コンテンツのための新たなメディアを創出する。

「コンテンツ特区」の創設、 新たなメディア創出のためのインフラ整備、コンテンツ配信・放送に関する規制緩和

コンテンツの電子配信を進める。

書籍の電子配信の促進、放送番組の電子配信促進、映画館のデジタル化・3D化促進、新たな形態のコンテンツ配信の実証支援

日本発のプラットフォームを生み出すとともに、プラットフォームとコンテンツとの適切なバランスを確保することにより、ユーザーの利便性を確保する。

プラットフォームの標準化、プラットフォーム競争の促進、プラットフォームのビジネスモデルの検討

電子配信ビジネスの前提となる著作権侵害コンテンツを大幅に減らす。

アクセスコントロール回避規制の強化、プロバイダによる侵害対策措置の促進、ACTAの交渉妥結・妥結後の加盟国拡大、二国間協議を通じた対策の強化、正規配信サービス展開の促進、著作権侵害防止技術開発支援、普及啓発活動強化、警察による取締り

デジタル化・ネットワーク化時代に対応した著作権制度を整備する。

著作権制度上の課題の総合的検討、 ネット上のコンテンツの部分的引用やネット放送のルール形成

3. コンテンツ分野のデジタル化・ネットワーク化に係る取組の現状 (今回のヒアリング項目関連)

視点

○デジタル化・ネットワーク化によるコンテンツ分野の構造変化に対応し、世界をリードする環境を整備する。

課題

推進計画2010(抜粋)の現状

※以下の番号は、戦略2における番号。

[ヒアリング順]

○デジタル化・ネットワーク化時代に対応した著作権制度の構築が必要。

42～44.著作権制度上の課題の総合的検討(短期・中期)

権利制限の一般規定については導入の方向で報告書を1月にとりまとめる予定。その他の著作権制度上の課題についても検討していく必要。

○米国を中心として電子書籍の普及が進む中、国立国会図書館の電子アーカイブ化とその利用を促進するとともに、電子書籍ビジネスを促進する必要。

27.書籍の電子配信(短期・中期)

本年6月に関係省庁で報告書を取りまとめ。文部科学省においては、11月より「電子書籍の流通と利用の円滑化に関する検討会議」を設置し、検討を開始。同検討会議の検討課題として、図書館と公共サービスの在り方、出版者への権利付与等、関係者間の対立が想定される課題を抱えており、具体的な成果を出していく必要。また、日本語基本表現に係る中間フォーマット等の技術的課題について検討・実証が行われており、早期に成果を出す必要。

○インターネット上に著作権侵害コンテンツが国内外で氾濫しており、総合的な対策が必要。特にマジコン等による侵害の抑止を図るとともに、権利者側とプロバイダが協働する仕組みの構築が必要。

36.アクセスコントロール回避規制の強化(短期)

経済産業省、文部科学省、財務省において規制強化の方向で検討中。各審議会等において報告書がとりまとめられつつある。2010年度中に制度改革案をまとめる予定であり、着実に制度改革を進める必要。

○先端的なコンテンツの創造、国際的なコンテンツ制作の誘致を促進するとともに、コンテンツを地域活性化につなげる必要。

24.「コンテンツ特区」の創設(短期)

政府で調整中の「総合特区制度」に関し、あらかじめ想定される類型として、コンテンツに関する特区を盛り込み、映画撮影にかかる許可手続きの一元化、外国人クリエイター誘致の容易化、関連設備の設置容易化等の必要な特例を盛り込むよう調整中。今後、地域からの応募を促すとともに、特区に指定された場合には、実証実験予算等をこれら地域に重点的に投入していくことが必要。

4. コンテンツ分野のデジタル化・ネットワーク化に係るさらなる検討課題

2010の着実な実施のほか、さらに検討すべきと考えられる課題例

デジタル・アーカイブの外部提供の拡充

例えば、

○国立国会図書館のアーカイブの外部提供の拡充

・我が国の知的インフラである国立国会図書館のアーカイブの活用を図っていくことは重要な課題。他方、外部提供を図るにあたっては、民間ビジネスとの棲み分け、公共図書館による購入への影響、著作権処理、実施主体、権利者への配分、著作権侵害対策等の様々な課題がある。特に、民間ビジネスとの棲み分けについてどのようなアイデアがあり得るか。

[P9 参考資料2]

○「古い」コンテンツのアーカイブの提供拡充

・著作権者不明の権利者が多く、商業ベースにはのらない「古い」コンテンツ(書籍や放送番組など)については、インターネット上の外部提供を図る際の権利処理に関し、権利者の探索・権利処理に費用や時間を大きく要している。こうしたコンテンツについて、著作権者不明に係る裁定手続の簡素化を図る等の特別なルールによる解決策が考えられないか。

[P14 参考資料5]

新たな形態への対応

例えば、

○クラウド型コンテンツサービスへの対応

・今後、クラウド型のコンテンツサービスの進展が見込まれるところ、保有するコンテンツを外部サーバーに預けるサービスの取扱い、サーバー上で購入したコンテンツを様々な機器で利用する権利の保護、不正利用を防止するための保護の在り方、クラウド型利用と私的複製との関係などの諸課題について、制度化の適否も含め、どのように考えるべきか。

[P15 参考資料6]

4. コンテンツ分野のデジタル化・ネットワーク化に係るさらなる検討課題

○コンテンツプラットフォームにおけるコンテンツ保護の強化

- ・今後、コンテンツプラットフォームの影響力が高まることに伴い、コンテンツホルダーを保護するため、例えば、コンテンツ審査基準の透明化、独自課金のオプション等、競争政策上の観点から何らかの措置が考えられるか。
- ・コンテンツプラットフォームのボーダレス化に伴い、国内外で著作権侵害コンテンツが流通している事例(村上春樹著「1Q84」の海賊版等)が出てきているところ、どのような措置が考えられるか。

[P16 参考資料7]

○3Dコンテンツの戦略的推進

- ・3Dコンテンツを我が国として戦略的に推進するため、例えば、NHKによる先導的取組やクールジャパン関連の観光映像を3D化して世界に配信する等、どのような取組が考えられるか。なお、韓国では戦略的に取り組んでいる。

[P17 参考資料8]

○個人によるSNS等での引用紹介や二次創作への柔軟なアプローチ

- ・個人によるSNS(ソーシャルネットワークサービス)等での引用紹介や二次創作の活発化に伴い、権利者側が著作権侵害を問わない範囲を自主的にあらかじめ明確化し、個人によるSNS等における引用紹介や二次創作を円滑化することで、デジタルコンテンツの適正な範囲内での利用を図るアプローチ等についてはどう考えるか。

(参考) <関係者ヒアリングにおける意見例>

(1) 電子書籍・アーカイブ

- 電子書籍の外部提供を進めるためには、いわゆるオプトアウト方式(離脱を希望する場合は、明確な意思表示を必要とする方式)も一考に値するのではないか。このままでは自主的な事前許諾では進まず、法律面での後押しが必要である。(弁護士)
- オプトアウト方式は権利者に厳しすぎるが、国会図書館の権利処理のための調査費用などを考慮すると何らかの特別措置が必要。まず現状の使いにくい裁定制度を整理しないといけない。(学者)

(2) 新たな動向への対応

- クラウド型サービスについて、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、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。(学者)
- プラットフォームとして本来重要なのは、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である。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である。(学者)
- 韓国では、3Dコンテンツの制作から出口までに至る全体に対して官民一体となった戦略的投資をしていることに脅威を感じる。日本は、特に3Dコンテンツにおける放送の出口が非常に少ない。韓国のように、3D放送、放送以外の医療・教育分野の3Dコンテンツ等を総合的に進める必要がある。(企業関係者)

(3) 法制度・著作権侵害対策関連

- 本来的には将来的な著作権制度の在り方としては、権利を守ってほしい人は自らが明確な意思表示をし、更新登録制度(一定期間経過後は、登録しなければ権利が維持できないというもの)にすることだと思う。(学者)
- 著作権侵害は形式侵害も含めて範囲が広範であるために侵害意識が育たない面がある。権利者はここまでであれば許容できるラインを明確に示し、それを越えたものについては徹底的に法的手段に訴えるべき。グレーゾーンについて黙認するというよりは、例えば、映像であれば「30秒までは利用してよい」といった基準を明示するべき。このようなことを奨励する制度はあってもいいと思う。(学者)
- 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等、どういう立場をとるべきかもう一度検討する必要がある。(学者)

○デジタル化・ネットワーク化が進展する中、著作権制度について、権利保護と利用の円滑化のバランスの在り方をめぐって、以下のような課題がある。

創造

〔一億総クリエイター化の流れ〕 **2次創作の法的整理** 等

〔デジタル化の進展
著作権保護技術の進展〕

私的録音録画補償金制度の在り方

〔パッケージ販売から
電子配信への移行〕

アクセスコントロール回避規制の在り方

(12月13日文化審議会著作権分科会に法制問題小委員会
中間まとめを報告。)

〔創作インセンティブ、知のオープン化〕 **著作権保護期間の在り方** 等

著作権制度

〔著作物の保護と利用の
円滑化のバランスに配慮〕

〔利用の多様化
流通の多様化〕 **権利制限の一般規定の導入** (12月13日文化審議会著作権分科会に
法制問題小委員会最終まとめを報告。)

間接侵害の明確化

クラウドコンピューティングの進展への対応

活用

〔電子配信〕 **流通促進のための仕組み** 等

※より利用しやすい裁定制度となるよう、これまで見直しを行ってきたところ。

現在は民々で権利処理ルールの形成に努力。

デジタル化・ネットワーク化の進展等

○権利保護と利用の円滑化のバランスの在り方に関し、権利者と利用側による対立が先鋭化しているテーマもある。

私的録音録画補償金制度の在り方について

議論がまとまらず。一部裁判中。

補償金制度の拡大を主張するグループ
音楽、映像関連等権利者団体

補償金制度の拡大を不要とするグループ
利用者、録音録画機器メーカー

・コピー制限ができるか否かにかかわらず、高品質かつ大量に行われている録音・録画機器による私的コピーが権利者側に与える経済的影響を補償する手段として補償金の支払いは必要。

・録音・録画機器や著作権保護技術の発達に伴い、デジタル放送の場合は、権利者側がコピー管理を行うことができるため補償金の支払いは不要。

著作権保護期間の延長について

議論がまとまらず。

50年から70年に延長すべきとするグループ
文藝家協会、JASRAC、シナリオ協会等の著作者団体

慎重に議論すべきとするグループ
利用者、一部著作者、日弁連

・死後70年としている欧米との国際調和が必要。
・権利期間が現行の死後50年から70年まで延長されれば著作者の創作インセンティブが更に高まる。

・保護期間のこれ以上の長期化は、その利用自体が困難化するとともにその著作物を活用した創作活動も阻害する。
・死後の保護強化が当事者にとって新たな創作インセンティブに結びつくとは考え難い。

電子書籍の流通における課題例(全体像)

【参考資料2】

電子書籍を巡っては様々な課題があるが、関係省庁が連携して取組を実施。

著 作 者



出 版 者

【課題】 出版者への権利付与、権利処理

契約促進

本
現
制
度
の
納

【課題】

電子納本

【課題】

中間ファイルフォーマット標準化

上記ファイルフォーマットへの対応支援、国際標準化

国立国会図書館

【課題】

デジタル化の促進
検索容易化

外部への提供

【課題】

ビジネスとの棲分
権利処理

民間の電子出版プラットフォーム



アップル、アマゾン、グーグル、シャープ、ソニーなど

【課題】

最終フォーマットの日本語完全対応化（ルビ・縦書）

利用者(エンド・ユーザー)

端末(ビューアー)

iPad、キンドル、GALAPAGOS、Readerなど



(内閣官房 知的財産戦略推進事務局作成資料)

図書館と公共サービスの在り方の整理

送信

【課題】

公立図書館等への提供の在り方の検討
権利処理

公立図書館(約3千)

大学図書館(約1千6百)

総務省の取組

文部科学省の取組

経済産業省の取組

国会図書館の取組

○国内、国外を問わず、インターネット上にはあらゆる種類の著作権侵害コンテンツが氾濫し、コンテンツ産業の健全な成長を阻害している。

侵害コンテンツによる負のサイクル

膨大な著作権侵害コンテンツの氾濫

○動画共有サイトやファイル共有ソフト等を通じ、世界中で膨大な著作権侵害コンテンツが流通

- ・1年間の携帯向け音楽違法ダウンロード数は正規配信数を上回るとの試算も



違法着うた

○マジコン等によるゲーム業界での被害拡大

- ・世界各国でマジコンが流通
- ・国内だけで少なくとも5000億円の被害との試算も



マジコン

ネット配信のビジネスが進展しない

海外での正規ビジネスが進展しない

ユーザー意識の低下

コンテンツの創造基盤に大打撃

ユーザーニーズに答えられない

「ネット上はタダ」意識

総合的な対策の実施が必要

制度的対応

- ・アクセスコントロール回避規制の強化
- ・プロバイダによる侵害対策措置の促進

等

海外対策

- ・模倣品・海賊版拡散防止条約(ACTA)の締結、参加国の拡大
- ・中国等との二国間協議による対策の実施の要請
- ・海外での正規版ビジネスの促進

等

正規版流通の促進

- ・正規版のインターネット配信の促進
- ・ユーザーの利便性が高いサービスの促進

等

技術開発等民間の取組の支援

- ・DRM(デジタル著作権管理)や探知技術の技術開発・実証実験の支援

等

消費者啓発や警察による取締り

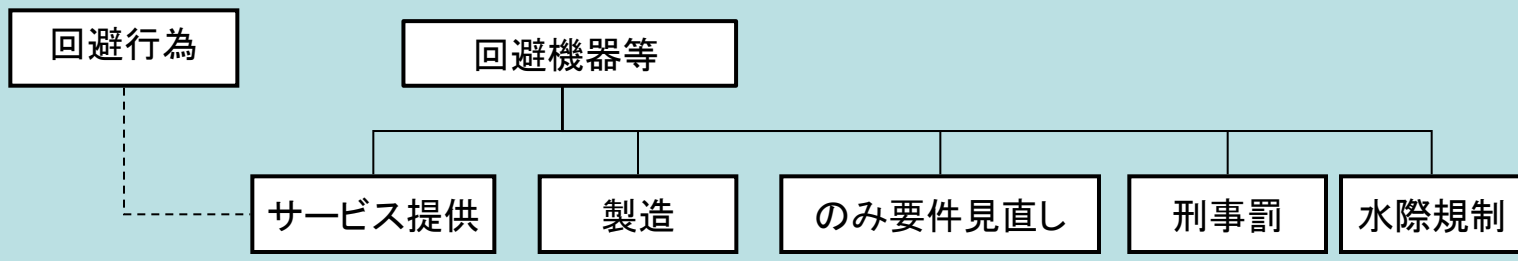
- ・官民一体となった啓発キャンペーン等の実施
- ・警察による悪質なユーザーの効果的な取締り

等

アクセスコントロールの回避規制強化に関する各省庁の取組概要【参考資料3-2】

○アクセスコントロール回避規制強化について、経産省(不正競争防止法)、文化庁(著作権法)、財務省(関税法)において、それぞれ検討を行っている。

知的財産推進
計画
2010



経産省

不競法

現状:規定あり

【対象】
・CSS(DVD)
・マジコン
・スクランブル
解除装置等
(著作権と直接
関係ないもの
含む)

9月より産構審小委員会にて検討開始し、議論中。12月17日に報告書案をまとめたところ、刑事罰の導入やのみ要件の見直し等を盛り込んでいる。

— — — ○ ○ —

「専ら」の方向

文化庁

著作権法

現状:規定なし

(コピーコントロールのみ)

【対象】
・CSS等の暗号
技術
・ゲーム・ゲームソフト用の保護技術

9月より文化審小委員会にて検討開始し、12月13日の著作権分科会に小委員会の中間まとめを報告。技術的保護手段については、ライセンス契約等の実態も含め、保護技術が社会的に果たしている機能を評価し、支分権の対象となる行為を技術的に制限する「機能」を有する保護技術について、著作権法の対象とする方向で整理。

△ ○ ○ — ○ —

*業として公衆からの求めに応じて回避を行った者は刑事罰対象。

* 著作権法では、技術的保護手段の回避を行うことを「専ら」その機能とする装置と規定されている。

※技術的保護手段の回避専用装置等の公衆への譲渡等について刑事罰あり。

*私的複製であっても回避により複製が生じる場合には違法。
・個人が回避して複製する行為は刑事罰なし。
・既存の権利制限規定に基づく利用については規制の対象外

財務省

関税法

現状:規定なし

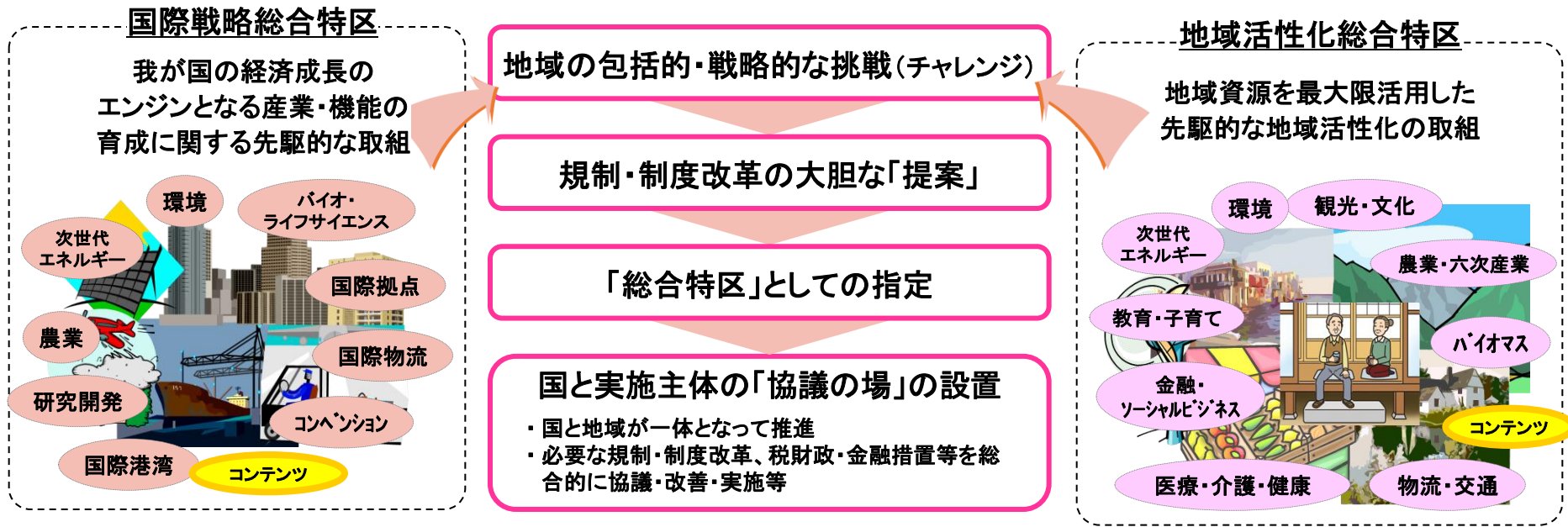
【対象】
・不競法違反物品(水際段階で申立人が不明確な著作権法違反物品を位置づけることは困難)

11月26日の関税審議会にて、関連法改正の動向を踏まえた上で水際規制の導入が適当である旨の方針が了承された。

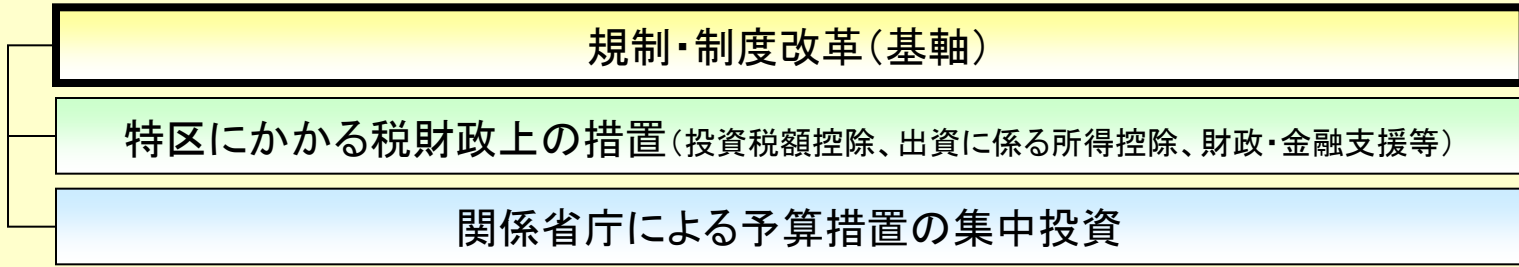
— — — — ○

新成長戦略に基づき、規制・制度改革を通じて国際拠点の形成や地域活性化を図る「総合特区制度」を創設予定。法案成立後、来年度5月頃に地方等から提案を募集し、審査の上、指定。各地方からのアイデアにより、コンテンツに関する特区も含め、様々な類型が想定されている。

2つのパターンの「総合特区」により、 拠点形成による国際競争力等の向上、地域資源を最大限活用した地域力の向上を図る



総合特区に対する支援ツール



関係府省と様々な分野で調整中。

内閣府が23年度予算・税制改正要求中。

総合特区のイメージ(コンテンツ関連の特區関係)

～コンテンツ等の「クリエイティブ産業」の対外発信～

[本年7-9月にかけてアイデアを募集、関連提案数12件の応募]

戦略・挑戦

我が国の国際競争力のある商品分野の一つであるソフト・コンテンツをスピーディに創造するクリエイティブ拠点を目指す

目指す取組み

ソフト・コンテンツ分野の人気や評価をビジネスに結びつけ、新たなコンテンツビジネスの創出を行う

コンテンツ関連事業者の集積、新たなコンテンツビジネスの創出につながる規制・制度改革、税財政・金融措置等を集中的に実施



映像コンテンツ分野

- ・ロケ地としての優れた環境の活用促進
- ・映画撮影に係る手続きの簡素化



コンテンツの配信・発信

- ・デジタルサイネージ等コンテンツ配信環境の充実



アニメ・ストリートファッション分野

- ・コンテンツビジネスの創出
- ・コンテンツ関連事業者の集積



クリエイター人材の確保

- ・海外クリエイター人材の誘致
- ・優秀な人材やアジアを中心とする海外とのネットワークの活用

著作権法上、著作権者が不明の場合には文化庁長官による裁定手続きを利用することが可能。著作隣接権者(実演家等)については、本年1月より制度の対象となっている。

二次利用したい著作物の権利者が不明

権利者を探す(相当の努力)

- 当該著作物等が発行・公表された当時の名簿・名鑑類を2種類以上閲覧
- 2社以上のネット検索サービスの検索
- 著作権登録の確認
- 著作権等管理事業者への照会
- 同種の著作物等販売業者への照会
- 権利者団体や学会への照会

- 日刊新聞への広告掲載或いは(社)著作権情報センター(CRIC)のホームページに掲載(1件あたり13800円)

30日間連絡がない

文化庁へ裁定申請

この過程で権利者に関する何らかの情報(例えば遺族がいる等)が判明した場合には、連絡先を特定するためのさらなる調査を試みる必要。

- 古いコンテンツの場合には、そもそも権利者が死亡している場合も少なくなく、この場合には遺族等の権利の相続人にあたることになるが、この連絡先を辿るのは困難を極めることが多いのに加え、そもそも誰に相続されているか或いは分割相続か否か等権利の所在が明確でないことが多い。
- 国立国会図書館による戦前・戦後前期の図書を扱う場合には平均2年程度権利者等の探索に要している。

(申請中利用を行う場合)

文化庁長官が担保金額を決定

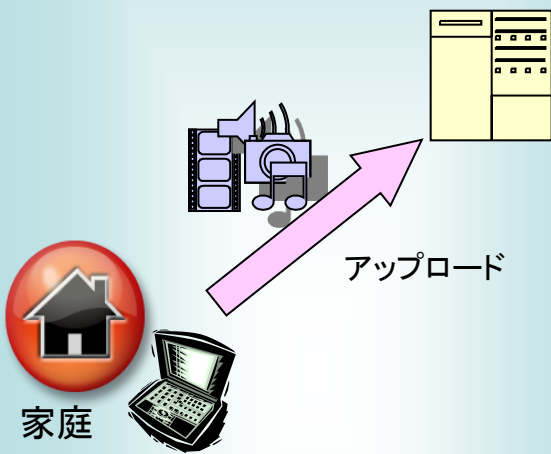
最寄りの「供託所」に担保金を供託し、利用開始

文化庁長官が、裁定の可否や補償金額を文化審議会答申を経て決定、告示

今後、コンテンツ分野でも増加が予想されるクラウド型サービスについて課題の明確化を行い、解決を図っていくことが必要。

【課題例①】コンテンツ預かりサービス

自らが購入したコンテンツを外部サーバーに預けて様々な機器で自ら視聴(本人以外は利用不可)



○当該クラウドサービスを提供する事業者が、公衆送信権の侵害に問われる可能性がある。

○アップロードする利用者がサーバーに複製する行為が私的複製の範囲内か否かは明確ではなく、利用者または事業者が複製権の侵害に問われる可能性がある。

○なお、たまたま、サーバー側に利用者が保有するものと同データが存在した場合に、アップロードを要せずとも、著作権者の許諾を得ずに利用可能とすることは違法となる。

【課題例②】クラウド型視聴サービス

サーバーで購入したコンテンツを様々な機器で視聴(認証あり)。

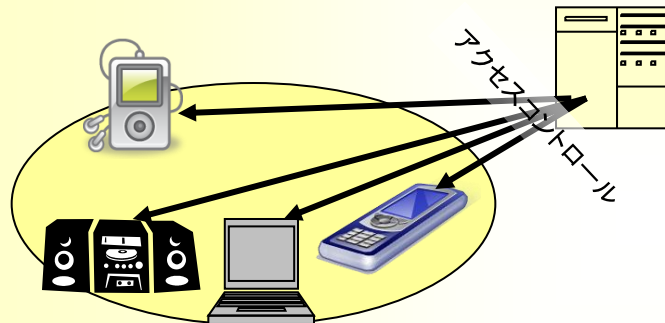
従来型

コンテンツが化体したパッケージ/プログラム/データを購入
(所有権的構成)



今後

コンテンツを一定条件下で利用する権利を購入(債権的構成)



柔軟かつ多様な利用が可能な反面、利用をサービス提供事業者に依存するため、永続的な利用には不安定な面あり。

○契約により権利者との間で処理されていれば、当該サービスに法的問題はない。

○一方、利用者の立場から見れば、提供事業者側の条件変更や機種変更により、コンテンツの視聴が突如出来なくなるリスクあり。あくまでも契約により処理されるべきとも整理できるが、物理的なコンテンツのコレクションと同様にバーチャルな資産と捉えれば、その利用の保護のための一定の規律が必要であるとの考え方もある。

○アクセスコントロールを技術的に回避して不正利用するケースも今後増加すると考えられる。

様々な分野での電子配信の進展に伴い、コンテンツプラットフォームの重要性が高まりつつあるが、一方で問題も指摘されている。

○コンテンツ審査基準を巡る問題

コンテンツプラットフォームは、一般には、暴力やわいせつ性等の社会的問題がないか、プログラムにバグやセキュリティ上の問題がないか、海賊版が含まれていないか等の観点から、コンテンツを事前審査している。他方、審査基準が必ずしも明確でないとの批判もあり、一部のコンテンツ事業者からは落とされた理由が全く不明なまま拒絶されたとの声もある。

コンテンツプラットフォームによるブランドコントロールも重要であるが、寡占的なコンテンツプラットフォームの場合には、コンテンツ保護の観点から留意が必要であるとの指摘もある。

○独自課金の確保

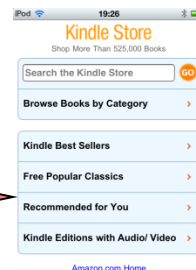
コンテンツプラットフォーム内のアプリケーションにおいて、コンテンツホルダーが独自の課金システムに誘導してコンテンツを購入可能とする形態(いわば小コンテンツプラットフォーム)がある。コンテンツホルダーとしては購入者情報を把握でき、プラットフォーム間競争を促進することが可能。

現時点では大手プラットフォームでは、こうしたシステムが許容されており、特段の問題は生じていないと見られるが、今後プラットフォームの寡占化が進んだ場合には、禁止される場合の懸念も指摘されている。

【プラットフォーム内のプラットフォーム独自課金(電子書籍)の例】



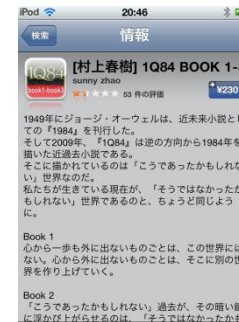
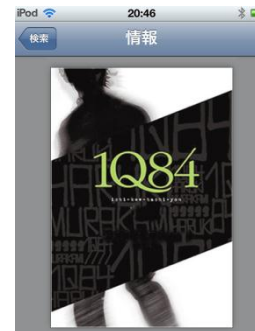
キンドルは、iPhone/iPadアプリでも利用可能。アクセスすると、専用のKindle Storeに飛び、アップル社の決済を使わず、Kindle Storeによる課金処理がされる。



○流通する海賊版

コンテンツプラットフォームのコンテンツが膨大な量となり、グローバル化する中で、著作権侵害コンテンツがプラットフォーム上においても多々流通しているとの報道がある。

権利者サイドの対応では限界があること、本来、コンテンツプラットフォームはサービス事業者として一般の通信プロバイダより民事上重い責任を負っていると考えられることから、積極的なコンテンツ侵害対策が必要との指摘もある。



Apple Storeで販売されていた海賊版の例(村上春樹著「1Q84」)

無許可で様々な言語で流通しているとされる。

- 韓国政府は、2015年を3D映像時代が本格化する年として、そのための世界進出の基盤構築（放送方式の国際標準規格化を含む）のための国家戦略を策定。
- 具体的には、2015年までに3Dのコンテンツを全コンテンツの20%まで高めることが主な目標の一つ。

○ 韓国は3D実験放送を重ね、積極的に推進している。また、高画質なデュアルストリーム方式による放送実験を行うなど、放送方式の国際標準化を視野に入れた戦略をとっている。

－ 2010年5月中旬から7月中旬まで、地上デジタル放送4チャンネルで3D実験放送を行う。

－ 2010年10月末からは、地上デジタル放送など7チャンネルでデュアルストリーム方式による3D実験放送を行い、来年以降も拡大して行う予定。

* 3Dの主な放送方式として、サイド・バイ・サイド方式とデュアルストリーム方式がある。サイド・バイ・サイド方式では多少画質が落ちるのに対し、デュアルストリーム方式では高画質で視聴できる。

○ 韓国政府は2010年4月に国家雇用戦略会議（大統領主催、関係閣僚出席）を開催し、コンテンツ・メディア分野を含む5つの有望分野を選定。コンテンツについては、2015年までに映画・ゲームなども含む全コンテンツの20%を3Dとすることを目標として「3D産業発展戦略」を決定。

○ 政府の方針を受け、大手基幹テレビ局は地上波での放送を目指し、3D制作の専門組織や技術部門を発足させるなど、本格的に3D放送の取組を進めている。