

平成 22 年 2 月 19 日  
内閣官房  
知的財産戦略推進事務局

## 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、新たな「知的財産推進計画（仮称）」の策定に向けた準備のため、これまで 100 以上の映画制作・配給会社、プロデューサー、アニメ制作事業者、ゲーム事業者、放送事業者、出版社、IT 事業者、研究者、教育関係者、ファイナンス事業者等のコンテンツ関係者からヒアリングを行った。その結果の概要は以下のとおり。

### 1. コンテンツ強化関係

#### (1) コンテンツ産業についての現状認識

アニメ、ゲーム、出版等コンテンツ産業の多くは厳しい市場環境にあり、比較的好調な映画についても見通しは必ずしも明るいとはいえない。

- 日本映画の国内市場のピークは 2009 年になるのではないかと考えている。興行収入 2000 億円を突破したと言っても、売れているのは放送局の一部のイベントムービーのみ。  
(映画関連企業)
- コンテンツ産業は間違いなく下降している。映画の興行収入は 2000 億円を超えて伸びたものの、DVD が下がっており、全体は減少傾向。  
(映画関連企業)
- 過剰な自己宣伝ばかり行っているテレビ局製作の映画ばかりヒットするようになってしまうと、他の企画は実現できなくなってしまい、独立系プロデューサー等の才能が育たない。  
(映画関係者)
- アニメ業界の売上は落ちている。製作委員会もお金が出せずスポンサーもつかない。DVD は売れずほとんどのアニメがリクーブが無い状態。海外もひどい状況。2005 年頃がピークで今はその 1/10 でしか売れない。  
(アニメ関連企業)
- 日本アニメ産業の不振には少年誌の発行数減少も関係している。日本アニメはマンガ原作が多いため、マンガ不振→ヒット不在、ターゲットセグメント化→原作小粒化という連鎖が生まれている。  
(学識経験者)

- ゲーム業界については、任天堂も今はWiiで勝っているが、Wii2になった時に勝てるか分からない。そこで負けると日本のゲーム業界は崩壊する。唯一外貨を稼いでいるコンテンツであり、国としても問題視すべき話。その危機意識をもっと持つべき。

(IT関連企業)

## (2)海外展開

コンテンツ産業の海外展開を促進するためには税制優遇等のコンテンツ制作へのインセンティブ付与や規制緩和などの取組が必要である。

- 海外展開を促進するためには国際共同製作が有効。国際共同製作を成功させるためには①国内向けの制作支援策（税制優遇等）、②明確で客観的な支援基準、③国家間の制作協定の3つが必要。映画関係者は世界中で資金を探しており、パートナー探しにおいては経済的な条件が優先される状況。  
(学識経験者)
- 日本に映画を誘致するならインセンティブがないと無理。カナダやニュージーランドと同じ規模でなくてもいいので、何かしらインセンティブがないとまずい。日本を舞台に撮りたい作品はあるので少しでもあれば違う。  
(映画関係者)
- 東京で撮りたい外国映画の話は多くあるが、行政の許可が下りない。お祭りやマラソンのときは閉鎖しているからできない話ではないが、映画撮影は公共メリットがないと思われるかも。国として取り組んで欲しい。  
(映画関係者)
- 海外事業は2つの側面で重要。1つ目は海外市場がはるかに大きいこと。日本は世界の15%程度に過ぎず、さらなる成長は海外抜きに語れない。2つ目はネットの切り口。今はネット対応で海外事業をやっている。  
(ゲーム関連企業)
- とにかく日本はインセンティブがないために、映画にしてもアニメのプロジェクトが進められない。米国内でも2～3割の税額控除があるし、豪州は4割。日本はインセンティブが必要。  
(外国アニメ関係者)
- 今後、韓国は総合編成の民放が少なくとも2局増え、コンテンツ不足が生じる。更に日本語コンテンツが放送できるCATV（韓国では9割がC

A T Vを視聴) であるため日本の音楽などが入っていけるチャンスはある。  
(放送関係者)

- 中国は3 G携帯に移行しようとしており、携帯向け音楽配信が入ってくる可能性が高い。東南アジアでも期待できる国はある。  
(音楽関連企業)

### (3)人材育成

クリエイター等の人材育成に力を入れるのはもちろんのこと、産業構造・労働環境の改善、クリエイターの地位向上等も必要である。

- 英語で映画を作る環境を整備することが重要。単に優秀な人材がハリウッドに流出するのではダメ。一旦出ても日本に戻ってこられるようにすることが必要。そのためには、海外で通用する才能を育てる教育機関が必要。  
(映画関係者)
- 映画撮影所で人材養成するシステムは崩壊。技術は失われつつあり伝承を考える時期。ある大学は撮影、編集、CG等を教える施設を運営しており、映画製作会社とも協力している。教育機関の人材育成への支援が必要。  
(映像教育関係者)
- 制作現場は1日18時間働き、雇用保障もないような環境だが、そのような状況では人が来なくなる。誰も入らなくなるのを恐れている。皆でなくてよいので、当てれば、何かあるという状況にしたい。  
(映画関連企業)
- 業界の中の予算の配分がおかしい。末端のアニメーターの人たちが悲惨。  
(アニメ関係者)
- アニメ業界に人は確実に来ており、むしろ増えており、能力のある人もいる。単価を上げられれば能力のある人は稼げるので優秀な人は残る。  
(業界団体)
- アニメ業界は仲間意識が強く、製作スタッフもそれで決まってしまう。プロデューサーもたいした権限はなく、アメリカとは違う。海外で権威ある賞を受賞してもそれで仕事が増えることもない。  
(アニメ関係者)

- 動画マンの生活が大変というが、最も育てなければいけないのは脚本家。感性だと個人の問題になってしまう。アニメと実写の境はなくなってきている。アニメに限らず映像作家をどうやって育てるかが大切。

(アニメ関連企業)

- クリエーターはやる気が大切。やる気を与える場を提供する必要がある。現場の人がやる気を感じることを政策としてやるべき。

(教育関係者)

#### (4) デジタル化・プラットフォーム

コンテンツ産業の成長のためにはプラットフォームの獲得が重要である。国際的な競争は激しくなっており、日本も戦略的な対応が必要である。

- コンテンツ業界はプラットフォームが重要。そこを獲るか否かで勝負の9割が決まってしまう。日本が獲れているのはゲームだけ。

(IT関連企業)

- 今は、コンテンツの囲い込みが進んでいる。Yahoo+Gyao と Google+Brightcoop の2大勢力がある。検索サービスと同じように動画ネット配信についてもアメリカに持っていかれるのではないかと思う。ネット配信の場合、技術の標準化というより、グーグルを見てもわかるようにプラットフォームを撒くことが重要。

(IT関連企業)

- IPTVのビジネスモデルがうまくいけば、そのモデルを海外に持っていくことは簡単。海外のユーザーに対し、日本の会社でコントロールできる。

(映画関係者)

- 電子書籍については出版業界としてもイニシアティブを取っていきたいと考えているが、価格設定についての課題などハードルが多く容易ではない。出版社の版面権の検討など必要ではないか。

(業界団体)

- 日本においてもテレビ番組のネット配信事業が広がってきたが、PCで

は儲からないことが分かってきており、ビジネスとして軌道に乗るためにはIPTVの普及が不可欠。また、海外ではHuluやBBCなど有力配信サービスが拡大しており、日本も戦略的な展開が必要。

(放送関連企業)

## 2. インターネット上の著作権侵害コンテンツ対策関係

### (1) 被害状況の現状認識

映画、アニメ、放送番組、出版物など様々な分野の著作権侵害コンテンツがインターネット上に氾濫し、コンテンツ産業の健全な成長を阻害しており、早急な対策が必要。

- 世界各国同じだと思うが、ネットは自由、コンテンツはタダというユーザーの意識が強い。今の状況ではコンテンツビジネスをやろうと思う人は出てこない。

(学識経験者)

- 今までの映像ビジネスの流れは、劇場公開から半年後にパッケージ、さらに1年後に民放などで公開されていた。しかし、今はすぐに映像をリッピングされてしまい、映像ビジネスの流れが成り立たない。また、一般のネットユーザーは、ネットの情報はすべてタダと勘違いしている。

(業界団体)

- ファンサブの影響で、アニメはタダという認識がある。韓国も同じで、ヨーロッパもそう。違法配信はもぐらたたきの状態。完全に無くすことはできないので、違法配信を減らして、どううまくつきあっていくか考えなければならない。

(アニメ関連企業)

- 削除要請は毎月数千件以上行っている。中国など海外のサイトにも削除要請を依頼している。国内のサイトもまだまだ多い。従って、できるだけプロバイダに義務を課してほしい。もともとプロ責法を作ったときに、新規ビジネスの振興とのバランスで今の規定になっていると思うが、権利者にとってはかなり負担がある状態。そもそも見直しが必要だと思う。

(放送関連企業)

- 違法ダウンロード数が、正規のダウンロード数を超えているものもある。

削除対策を進めているが、月に平均数万ファイル以上がアップロードされていることもわかっており、対応が困難。

(業界団体)

- コミックの違法スキャンが大きな問題となっており、どう潰すかが重要。大手は各社で対策をやっているが、中小企業は対策がとれない。

(出版社)

- ホームページのサーバーと同じサーバーから違法コンテンツをダウンロードさせるものと、そうでないものがある。そうでないものは、ストレージサーバー（いわゆるサイバロッカー）を使って、ホームページにはリンクのみを掲載している。HPと同じサーバーの場合は見れば分かるので、削除要請できるが、ストレージの場合はただファイルを置いているだけで、ISPも中身を特定できないので難しい。

(業界団体)

## (2)プロバイダの責任の在り方

侵害防止措置の導入などプロバイダに一定の責任を求める要望がある一方、中小のプロバイダの負担等を考慮する必要があるため、プロバイダの責任の在り方について早急に検討することが必要。

- プロバイダの協力が無ければ効果的な侵害対策が進まないのが現状。プロバイダに対し、著作権侵害行為を防止する措置の導入の義務付けをしてプロバイダに速やかに削除してもらいたい。

(業界団体)

- 通知を受けて削除すればいいということではなくて、プロバイダの判断でアクセス禁止できるようにするべき。また、調停機関のようなものを作って、もめたときに解決できればいいと思う。

(IT関連企業)

- プロバイダ責任法の4条4項の“故意・重大な過失の有無により損害賠償責任の成否を判断する”の“重大な”を削除して通常の“故意・過失”に引き下げて頂きたい。現状、証拠集めに日数がかかりすぎている。権利者が証拠を集めて開示を求めても、証拠を天秤にかけてプロバイダが開示を決める。ユーザーが開示を否定することも多く、結局開示してくれないケースが多い。

(業界団体)

- 発信者情報開示について、是非標準処理期間を導入すべき。プロバイダにより開示までの期間がまちまちであり、同時期に同じような開示請求をしてもプロバイダによって開示する時期が異なる。おそらく開示の判断に迷っているのだろう。

(知財法実務者)

- プロバイダの事業者登録数は1万件を超えている。そのうち事業を行っているのは実態として2千～3千くらい。小さいプロバイダには1～2名で自宅にサーバーを置くところなどあり。このようなところでは侵害防止措置の運用は困難。現実問題として中小企業はお手上げになると思う。義務化することが平等といえるか疑問。

(業界団体)

### (3) アクセスコントロール回避規制の在り方

刑事罰の導入や規制対象の範囲拡大などの規制強化を求める強い要望がある一方、機器メーカーの製造や研究に萎縮効果を及ぼす可能性があり、アクセスコントロール回避規制の在り方について早急に検討することが必要。

- マジコンに対する民事訴訟の問題点としては、小口の販売が多く、民事訴訟を提起しても弁護士費用の回収も期待できない。訴状の送達先がわからない会社や、売り逃げする会社もある。また、逃げるために次々に会社を作るところもある。マジコン等の回避機器の販売ルートは巧妙化してきており、民事での対応のみでは困難になってきている。マジコン等の回避機器の提供行為に対し、刑事罰を導入すべき。

(ゲーム関連企業)

- 回避機器の頒布等に対する刑事罰の導入について、不競法で罰則が導入されていない理由が不明。規制を強化すべき。

(知財法実務者)

- マジコン等は主に中国から輸入されているが、アクセスコントロール回避機器は、不競法の対象となっているものの、関税法の対象とはなっていない。関税法を改正し、不正な回避装置等を輸入差止めの対象物とすべき。

(業界団体)

- 不正競争防止法のアクセスコントロール機器の「のみ」要件について、

問題の回避危機は様々な種類があり、「のみ」要件を満たすか判断しづらい。主に回避につかっているものだけを規制できるように改正してほしい。

(業界団体)

- 規制をする場合は、回避を目的としない機器が入らないようにしてほしい。たとえば、「技術的制限手段」や「回避」の定義が重要。どう決まるかで罰則とのバランスも出てくる。一方的に付与されるフラグ方式への懸念。誰かが勝手にフラグを入れたら違法だといわれると困る。また、回避と無反応の違いが明確でないと、たとえば、フラグ方式に積極的に反応しないことは回避と解されないか心配になる。

(機器メーカー)

- 違法ゲームデータのROMサイトは単なるファイルサーバーが多く、ユーザーのアップロードは関知しない。違法アップローダーはゲームをコピーしてアップしている。また、紹介するリンクサイトがそれらの入り口となっているが、自ら違法データをアップしているわけではないので、リンクサイトに対するアクションは難しい。違法アップローダー、違法ROMサイト、マジコン輸入販売業者、リンクサイトの協力体制ができており、誰が正犯なのか分からないという点が問題をより複雑にしている。

(業界団体)

#### (4)その他

上記論点のほかリンクサイト規制等についても検討する必要があるが、法的保護の在り方だけではなく、技術開発等の民間の取組、正規版流通の促進、消費者啓発など様々な観点から、総合的に検討することが必要。

- ただ規制を強化するのではなく、権利者はここまでやってよいというのを示し、それを超えたものについては徹底的にやるべき。グレーゾーンについて黙認するのではなく、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。

(学識経験者)

- ファイル共有ソフトの違法コピー問題は、CDによるパッケージビジネスを続けようとするからおかしなことになる。別の形態のビジネスモデルを作っていくべき話。今の形をそのままにするのは無理。

(学識経験者)



- デジタル化・ネットワーク化の進展に伴い状況も大きく変化している。制度も状況に合わせて見直すことが必要ではないか。

(学識経験者)

- タイムリーな公式流通が無いと違法コンテンツは減らない。実際あるアニメは放送後1時間後に同日配信するサービスをやるようになって違法コンテンツが4分の1に減少した。

(アニメ関連企業)

- 様々な探索技術等があるが、その有効性について評価ができていない状況にある。技術を組み合わせて効果的なシステムをつくる必要がある。

(業界団体)

- ネット上の被害は一瞬で広がり、算定が困難。従って、法定賠償制度を創設すべき。

(業界団体)

- リンクサイトのおかげで多くのユーザーが侵害コンテンツにアクセスできる状態になっており、問題である。侵害コンテンツへ誘導するリンク行為自体を著作権侵害行為とすべき。

(業界団体)