

# 高度情報通信社会に向けたデジタルコンテンツ流通のあり方 (デジタルコンテンツの著作権に関連して)(中間報告)

郵政研究所情報通信システム研究室担当研究官 杉原 芳正

### [要約]

インターネットの急速な普及やデジタル放送の実用化といった事例に代表されるように、情報通信技術の進歩により、距離の制約を超越したグローバルな情報の受発信と大量の情報の受発信、文字、音声、映像などの多様な形式のコミュニケーションを可能になった。このような傾向が指し示す将来図とは「高度情報通信社会」の実現であろう。

「高度情報通信社会」では、情報・知識の自由な創造、流通、共有化こそが、社会活動の中核になると言われている。そのような社会活動を活性化させるには、情報・知識の自由な創造、流通、共有化の経済的価値を担保する社会システム＝言い換えれば、知的所有権制度による経済的価値の「保護」と「活用」のバランスが重要な問題となってくる。

本稿では、ネットワーク上で流通するデジタル情報のうち、一般に「作品」と言う言葉で取り扱われる音楽、劇映画、放送番組、コミック等のいわゆる娯楽を主目的としたコンテンツに焦点を当て、その流通の際の権利処理や流通構造における問題を、デジタル化、ネットワーク化の影響のあり方の視点から把握し、権利処理制度上や流通構造上の課題に整理することによって、今後の「高度情報通信社会」具体化への方向性の概要を検討することを目的とした。

第1にコンテンツ業界の権利に関わる構造をモデル化することによって、モデルに視点からデジタル化・ネットワーク化のインパクトの整理を行った。

第2にコンテンツ業界に様々な方法でヒヤリングを行うことによって、デジタル化・ネットワーク化によって引き起こされた著作権に関わる問題点を明らかにした。これらの問題は「デジタル化・ネットワーク化により生じた問題」「従来から存在はしていたがデジタル化・ネットワーク化により顕在化した問題」「デジタル化・ネットワーク化に対応する上で避けては通れないコンテンツ流通構造上の問題」に3つに分けた上で、各問題に対する認知度や課題としての認識度を整理した。同時に各問題に関して評価しうる解決方策を聞くことで、今後のデジタルコンテンツ流通の在り方を整理した。

その結果、今後のデジタルコンテンツ流通の在り方として3つの基本方向が明らかになった。第1に「法制度や技術的アプローチによる新しいメディア環境への対応」であり、

第2に「コンテンツ流通市場の開放性の確保と活性化」であり、第3に「教育・啓蒙による倫理感の向上」である。

## 1. はじめに

インターネットの急速な普及やデジタル放送の実用化といった事例に代表されるように、情報通信技術の進歩により、あらゆる情報がデジタル化され、ネットワークを通じて、瞬時に世界中に流通する状況が到来している。

この状況を作り出している大きな流れは2つに分けられる。第一に、情報通信技術の進歩により、通信の帯域に関する資源制約がなくなりつつあることである。第二にデジタル化による多様な形式のデータの融合が進み、データ伝送・処理コストが劇的に低下したことである。この2つの要因は距離の制約を超越したグローバルな情報の受発信と大量の情報の受発信と同時に、文字、音声、映像などの多様な形式のコミュニケーションを可能にした。このような傾向が指し示す将来図とは「高度情報通信社会」の実現であろう。

「高度情報通信社会」とは、人間の知的生産活動の所産である情報・知識の自由な創造、流通、共有化を実現し、生活・文化、産業・経済、自然・環境を調和しうる新たな社会経済システム<sup>1</sup>である。「高度情報通信社会」においては、情報通信ネットワーク上に展開する諸活動が現実社会の諸活動に大きな影響を与え、さらには、現実社会の諸活動をも包摂してしまうほどの拡大を見せると考えられる。

ここでは、簡単に高度情報通信社会の特徴を以下の視点から整理することとする。

### (1) 「情報・知識」の交流は距離・時間の制約から解放される。

情報通信の発展により、人の知的生産活動は距離・時間の制約から解放されることが考えられる。例えば、情報通信を利用することで、人は職場や住居を自由に選ぶことが可能になる。米国では、ホワイトカラー中産階級が都市郊外から小さな都市や田舎に移り住む現象が注目されている。この小都市や田舎への回帰は2つの情報通信技術の利用によってもたらされている。ひとつは職場や家庭の隅々にまでインターネットが普及し、いつでもどこでも情報を入手し、取り交わすことができるようになり、仕事や生活の場が自由に選択できるようになったことである。もうひとつは情報システムによる輸送サービスの革新により、「Overnight Shipping」が実現し、どこでも指定した日・時間に物や書類を届けることができるようになったことである。

### (2) 物財に対する「情報・知識」の価値の割合が拡大する。

一つの製品（物財）に着目した場合、製品の価値全体の中で「情報・知識」の占める割合が非常に高まることが考えられる。

最近では、以前では機器や回路で実現していた機能をコンピュータプログラムで実現することが多くなった。力学や電磁気学の法則に基づいて動作するハードウェアに代わって、論理学を応用したコンピュータプログラムがその役割を果たすようになってきている。例えば、デジタルテレビの場合、開発費の過半数がプログラム開発費に投じ

<sup>1</sup> 高度情報通信社会推進に向けた基本方針（高度情報通信社会推進本部・1998.11.9）

られていると言われている。その場合、テレビの生み出している価値の源泉は、ブラウン管などのハードウェアではなく、「情報・知識」の定着であるソフトウェア（プログラム）にあると言える。高度情報通信社会では、このような傾向がますます強まると想定される。

**(3) 「情報・知識の内容」と「情報・知識の形態」が分離する。**

デジタル化による多様な形式のデータの融合が進められている。今や、「情報・知識の内容」と「情報・知識の形態」の関係は分離されていく方向に進んでいる。これは、ネットワークを全く意識せず、「情報・知識の内容」に即してネットワークが棲み分け利用される形態で、情報・知識が流通することを意味する。その結果、さらに「情報・知識の内容」固有の価値が重要視されていくことになると思われる。

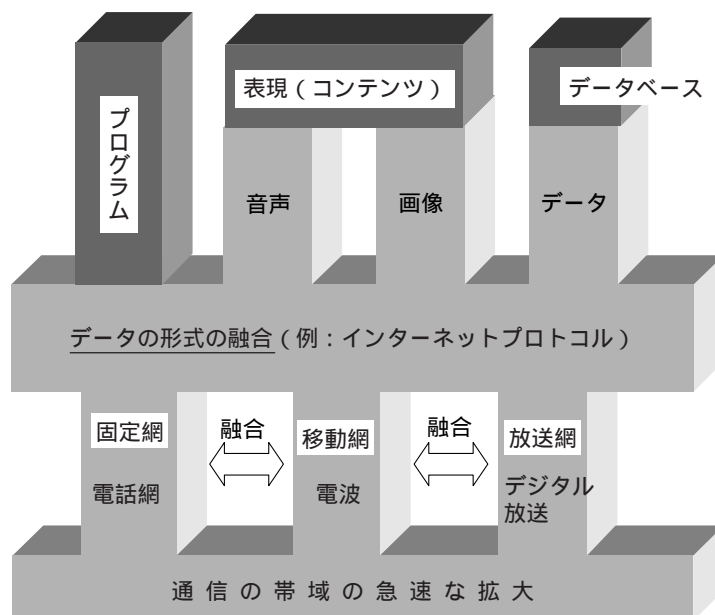
例えば、機器や回路の機能を代替して価値を生み出すプログラムがネットワークの形態に依存せ

ず、一瞬にして世界中に配信され複製される。その上、デジタルのため、オリジナルと複製物には全く違いはない。もはや「複製物」という概念自体の存在が疑わしい状況が存在している。

3つの視点から検討して、これからは情報・知識の自由な創造、流通、共有化こそが、社会活動の中核になると言われている。そのような社会活動を活性化させるには、情報・知識の自由な創造、流通、共有化の経済的価値を担保する社会システム＝言い換えれば、知的所有権制度による情報・知識の経済的価値の「保護」と「活用」のバランスをどのように考えるかが重要となってくる。今や来るべき「高度情報通信社会」に対応した情報・知識の流通の新しい在り方が必要とされている。著作権制度を中心に様々に発生している今日の問題もその証左と言えよう。

本稿では、ネットワーク上で流通するデジタル情報のうち、一般に「作品」という言葉で取り扱われている音楽、劇映画、放送番組、コミック等の娯楽のコンテンツに焦点を当て、その流通の際

**図表1 通信の帯域の急速な拡大とデータ形式の融合の影響**



出所) 産業情報シンポジウム講演資料 (池田信夫・98年10月30日) より一部修正

図表2 著作権を中心に発生している今日的な問題

昨年未我が国で初めて、コンピュータソフトを違法複製し、CD-ROMで販売した者が逮捕される。  
MP3ファイルによる人気曲の無断配信に対して初の逮捕者が出る。  
中古ゲームソフトの著作権を巡る訴訟で販売店側が勝訴する。  
米の権利保護団体は全世界でのコンピュータソフト違法コピー率は38%、著作権侵害による被害総額は98年で110億ドルと試算している。  
米国でインターネット上のホームページの「フレーム内へのリンク」は著作権侵害であると新聞社が提訴した。その後、被告はサービスを中止し、和解で解決した。  
米国でパソコン通信での著作権侵害に対し、「侵害を知って放置した」として侵害者に加え、プロバイダーも有罪とする判決が出た。  
インターネット上で、写真や音楽等著作物の違法複製物が公開されている。中には、顔と体をすげ替えた写真などの違法改竄が行われているものもある。

の権利処理や流通構造における問題を、デジタル化・ネットワーク化の影響のあり方の視点から把握し、権利処理制度上の課題や業界構造上の課題に整理することによって、今後の「高度情報通信社会」具体化への方向性の概要を検討している。

なお、ここに掲載する研究内容や意見は執筆者個人に属し、郵政省、あるいは郵政研究所の公式見解を示すものではない。

本稿の執筆にあたり、慶応義塾大学環境情報学部教授の苗村憲司先生よりご助言をいただきました。

また、5 海外のコンテンツ業界の構造に関しては映像新聞社の清水計宏編集長よりご助言をいただきました。

紙面を借りて厚く御礼申し上げます。

## 2. 調査研究の問題意識

調査研究を進めるに当たって、次のような問題意識を設定して検討を進めた。

### (1) ネットワーク上で流通するものは何か

ビット列としてネットワークを流れる「情報」を捉えた場合、その情報の内容には大きく次のように分類できる。

#### ① データ、または、複数のデータを束ねた

#### データベース

② 表現、言い換えれば、音声、映像（静止画、動画）、テキストによる単独かもしくはそれらが組み合わせられた表現。これらの多くは、従来から「作品」と言葉で括られてきた。

#### ③ コンピュータソフトウェア

いずれもネットワークによる流通（配信）が実現化すれば、大きな社会的な影響を引き起こすものであり、デジタル化、ネットワーク化に関して多くの議論がなされている分野である。

とりわけ、「作品」と言われるような音楽、映像、テキストの表現物を作成している産業は、従来からコンテンツ産業と言われ、情報・知識の自由な創造をそのまま産業のコアとして具現化していることから、高度情報通信産業の中核産業になると期待されている。すでにその傾向は現在でも起こっており、例えば、米国知的所有権同盟98年度版報告書によると、「コア著作権産業（コンテンツ産業にコンピュータソフトと広告業を加えたもの）」は、96年のGDPの3.65%（2,784億ドル）を占め米国最大の産業に成長しており、96年のソフト産業の海外売上高は601億ドル（内コンピュータソフトは348億ドル）で、初めて農業（598億ドル）、自動車（533億ドル）を抜いている。本調査では、この産業分野に焦点を当て、検討を行っ

た。

## (2) 現在まで、どのようなシステムデザインが行われてきたのか。今後、どのようなシステムデザインが行われていくのか

情報・知識の流通、共有化の経済的価値を担保する社会システム、とりわけ、(1)で①から③に示したものの知的財産権の保護には著作権制度が大きく関わっている。

著作権制度とは、「著作物には作者の思想・感情、すなわち個性が現れ、多様性を有するところに文化的な価値がある。他人の模倣では個性・多様性は生じないのであって、社会として、個性・多様性を確保するため、著作物の実質的な部分について、模倣を禁止する」考え方に立っている。同時に、法の目的として、著作権の利用による文化の発展と、作者の人格的・経済的利益の確保の調和を図ることがうたわれている。

また、著作権制度は創作性のある「表現」を保護するものであり、表現されていない思想・感情や、単なる事実・データは対象外としている。また、表現行為は、本来、文化の領域に属し、産業的色彩が薄いため、原則として行政庁は権利付与に関与しない。そのため、著作権は登録等の形式行為を必要とせず、創作と同時に発生するという立場をとっている。

歴史的に見れば、著作権制度は15世紀の印刷技術の実用化を契機として、出版物に関する検閲と引換に出版者の利益を守る制度として出発した。その後、小説、音楽、絵画等を創作した者の権利として「著作権」を再定義し、さらに著作物の公衆に伝達するための重要な役割を果たしている者を「著作隣接者」と定めて、実演家やレコード製作者や放送事業者などコンテンツの流通に関わる者を権利保護の対象に加えてきた。(苗村〔1998〕)

著作権制度は過去の枠組みを堅持しつつ、新技

術登場のつど、新たな権利対象や権利内容を拡張する微修正を積み重ねており、近い将来という視点に立てば、システムデザインの方法には変化がないとした前提の上で本検討を進めている。

## (3) コンテンツの権利を巡る構造はどのようなになっているのか

コンテンツが流通することに伴い、コンテンツの流れ、そのコンテンツに対する対価の流れ、権利の流れを整理して、コンテンツ流通に関する構造を検討した。また、その構造からデジタル化・ネットワーク化の影響を整理した。

## (4) 関係する業界において、どのような問題が発生しているのか。どのような解決策が期待されているのか

この問題に関しては文献調査、関係業界に対する対面方式によるヒヤリング、書面による簡易ヒヤリングによって明らかにした。また、海外の業界状況との比較を行うことで我が国のコンテンツ流通に関わる問題の整理を行った。

## 3. 対象となるコンテンツ産業の構造的把握

### 3.1 ここで議論するコンテンツとは

一般的に、英単語のcontentを和訳すると「(箱などの入れ物の中に入る)中身・内容物」を指すが、情報化社会論の立場から言えば、情報の内容として取り扱われることが多い。

本稿で議論するコンテンツとは「メディアを通じて広く人々に娯楽等の目的に利用される表現物(著作物)」であり、かつ「コンテンツ流通が経済活動として行われ、市場を形成している」ものとする。本稿における「コンテンツ」に関連している各業界は、既に一般に「メディア産業」と呼ばれている業界群を形成し、業界分野毎に、独自の流通構造・権利処理の慣習を有している。

図表3 コンテンツの分類（消費される時の形態別）

消費される時の情報の形態		メディアの視点	著作物の視点
映像系	静止画	映画 ビデオ 地上波テレビ 衛星テレビ	写真 イラスト コミック
	動画	ケーブルテレビ マルチメディア (パッケージ)	劇映画 各種の放送番組 (バラエティー番組) (ドキュメンタリー)等
音声系		音楽 ラジオ	楽曲 ラジオ番組
テキスト系		雑誌 書籍 新聞	雑誌記事 新聞記事 小説等

コンテンツを「消費される時の情報の形態」に注目して分類して示すと以下の様に分類することができる。

### 3.2 流通構造モデルの設定

著作物の視点による分類は、コンテンツ業界別の個別産業論として、その業界構造・業界特性・課題等について既に様々な議論が展開されているところである。しかし、今後進行するであろうコンテンツのデジタル化、ネットワーク配信への対応を踏まえると、一つのデジタル化されたコンテンツを様々な媒体上で商品化すること（マルチユース化）が想定される。この場合の権利保護/権利処理のあり方を、既存の著作物の範疇（レコード/映画/放送番組/小説/コンピュータプログラムなど）に当てはめる場合、元データは1デジタルファイルでありながら、ケース・バイ・ケースで、全く異なる事業者・団体等が全く個別に権利保護・権利処理業務を行うという業務の重複・複雑化が生じ、さらに複雑化した業界構造が、全体としての活力を奪いかねない。

従って、本稿においては、このようなマルチユース化が進んだ場合の権利保護・権利処理のあ

り方を議論するために「制作・流通のプロセス別」で分類することにより、共通の構造を議論することとする。コンテンツ制作・流通プロセスの段階（機能）を、デジタルコンテンツの制作・流通を念頭において整理し、その特徴を検討すると、次の図表4のとおりとなる。

上記に示したコンテンツビジネスにおける機能と、コンテンツの流れ、対価の流れ、権利の流れ等の流通構造を図化すると、デジタル化に対応する以前のコンテンツ業界は、以下の図表5のように示すことが出来る。

これまでのコンテンツ業界においては、コンテンツの複製・加工には、高度な技術と高価な設備等が必要であり、さらに複製に伴う品質の劣化が大きな課題であることから、コンテンツの複製は相応の売上が見込まれる商品に限定されていた。

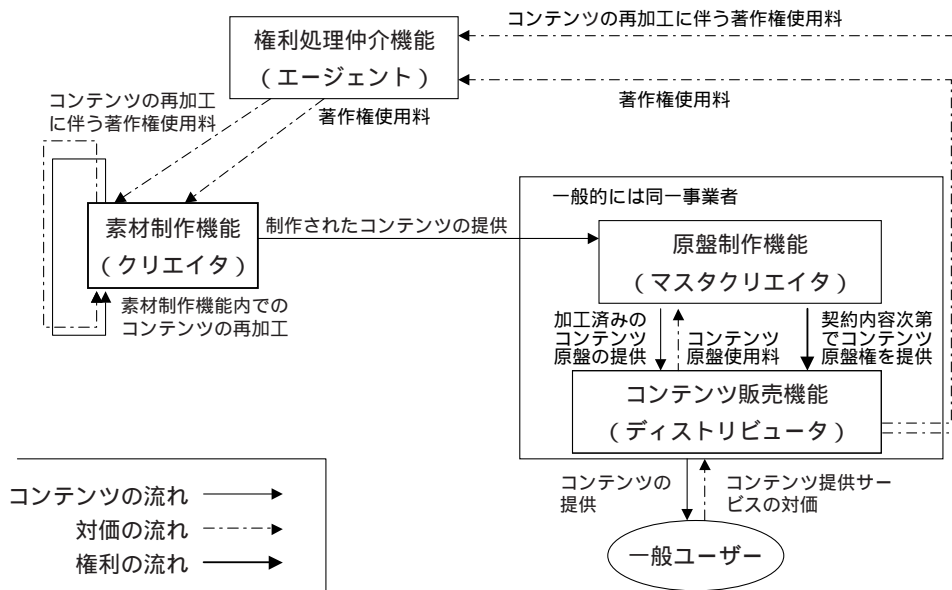
また、原盤制作機能（マスタクリエイタ）の設備投資負担が非常に大きく、この機能は大手のレコード会社や映像制作会社の中の一部門として内製化され、事業者としては、マスタクリエイタとディストリビュータが1社として機能していたことが分かる。

言い換えれば、今までの流通構造は、素材制作

図表4 コンテンツ流通の機能分化

機能	役割	具体例
素材制作機能 (クリエイター)	曲、歌詞、静止画、シナリオ、小説、記事、プログラム等の最終的なマルチメディアコンテンツの素材となるコンテンツを制作する(映画制作におけるクラシカル・オーサーに相当する)。	作詞家・作曲家・ミュージシャン・シナリオライター・グラフィックデザイナー・原作者・記事記者・システムプランナー・プログラマーなど
原盤制作機能 (マスタークリエイター)	コンテンツを加工・編集し、付加価値の高いコンテンツの原盤を制作する(映画制作におけるモダン・オーサーや編集プロダクションに相当する)。	各レコード会社のレコーディングスタジオ、映像編集スタジオ、番組制作プロダクション
コンテンツ販売機能 (ディストリビューター)	コンテンツの原盤を複製、もしくは媒体に載せ、一般ユーザーにコンテンツを流通・販売する。	レコード会社、放送局、映画配給会社、出版社 レコード等コンテンツ卸会社
権利処理仲介機能 (エージェント)	著作権者に代わって、コンテンツの権利処理事務を行う。対象となる権利としては著作権や著作権隣接権を挙げることができる。	日本音楽著作権協会、日本シナリオ作家協会、日本書籍出版協会など

図表5 コンテンツの権利に関わる流通構造(現状)



機能(クリエイター)/原盤制作機能(マスタークリエイター)+コンテンツ販売機能(ディストリビューター)/権利処理仲介機能(エージェント)の3者間で構成され、コンテンツの再加工等が生じた場合でも3者間で完結していたと言える。

### 3.3 モデルから見たデジタル化・ネットワーク化のインパクト

コンテンツの流通構造を権利の視点からモデル

化して示したが、これから進展するデジタル化・ネットワーク化の中で、各機能はいかなる影響を受けるのであろうか。

デジタル化・ネットワーク化の影響は以下のようまとめられる。

- (1) デジタル技術の発達により、コンテンツの制作作業がデジタル機器で行われ、デジタル化されたコンテンツの制作が容易にかつ安価となった。その結果、コンテンツ制作に必要な

な技術的知識（ノウハウ）やコストの重要性が相対的に低下し、技術的知識がない場合でもアイデアや意欲があれば、クリエイタとなりうる環境が整備されつつある。

- (2) デジタル技術の発達によりデジタル化されたコンテンツの複製・改変が簡単になった。その結果、既存のデジタルコンテンツを素材とした「編集コンテンツ」が増加し、権利関係が複雑化してきている。また、デジタルコンテンツの「編集による独自性」が注目されるようになり、マスタークリエイタが著作権を主張し、流通構造内での影響力が増すケースが発生している。
- (3) インターネット等のデジタルネットワークの普及により、安価・高品質のデータ流通が実現し、これに伴い国内においても流通範囲が飛躍的に拡大している。その結果、既存の流通経路以外の販売チャネルとしてデジタルネットワークが台頭し、クリエイタやマスタークリエイタが直接コンテンツ販売機能の一部を担うケースが出てきている。また、フリーウェアやシェアウェアのように従来の流通構造自体から逸脱してしまうコンテンツが出現している。
- (4) インターネットでは、国境を越えたアクセスが非常に容易である。衛星通信など新しい手段では従来のネットワークの規模を遙かに越えた情報配信が可能になってきている。このようにコンテンツの流通に関して国境という概念があいまいになってきている。フローに示した権利のやりとりやディストリビュータのビジネス範囲も基本的に国境を越えるものではなく、新しい状況に対して、従来の仕組みでは対応できなくなっている。
- (5) コンテンツのデジタル化により、既存のコンテンツ種別（メディア別・流通形態別）の

意味合いが希薄になった（通信技術上は、全てのコンテンツをデジタルデータとして取り扱えるようになった）。その結果、既存のコンテンツ分野（映画・音楽等）による区別の意味合いが希薄となり、各仲介団体の業務領域の仕切が不明確になりつつある。

このような状況下では、以下の変化が起こる可能性がある」と推察される。

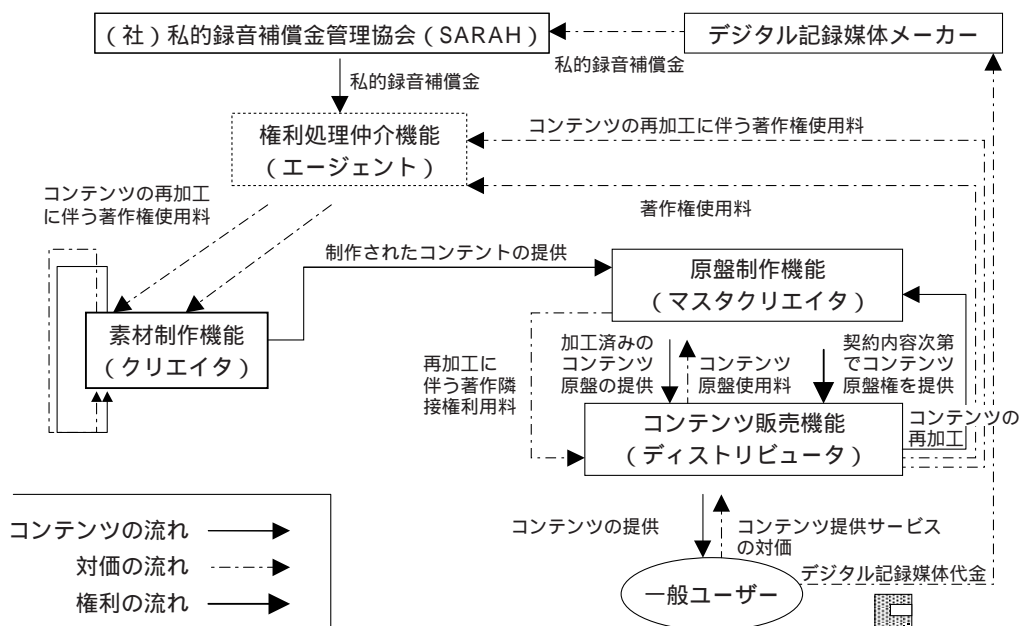
- (1) 従来、注目されることのなかった原盤制作機能（マスタクリエイタ）が、デジタル化・ネットワーク化の進展と共に、より重要になる可能性がある。例えば、従来は同一事業者内に原盤制作機能とコンテンツ販売機能が存在していたが、今後は原盤制作機能に特化する事業者が増加する可能性がある。
- (2) 素材制作機能（クリエイタ）/原盤制作機能（マスタクリエイタ）の機能は重要視される。同時に、この機能に対応するプレーヤの数は大幅に増加すると思われる。デジタル化・ネットワーク化により「万人が著作権者になりうる時代」が到来する可能性が高い。
- (3) ディストリビュータ、エージェントには従来の大幅な機能の高度化に加えて、新しい機能を求められることが予想される。

前ページに示したコンテンツの流通構造を、デジタル化・ネットワーク化を考慮し、加筆修正したものを次ページに示す。さらにデジタル化に対応してできた私的録音補償金制度の要素を付加した。

しかし、この図表はあくまでもデジタル化の影響は考慮しているが、ネットワーク化の影響や「私的録音録画補償金制度」の枠外であるコンテンツの流通の姿を示したものではない。ネットワーク化の影響やディストリビュータ機能やエージェント機能の今後の姿については更なる検討が必要かと思われる。



図表6 コンテンツの権利に関わる流通構造の将来像  
 (デジタル化に対応してできた私的録音補償金を考慮した場合)



#### 4. コンテンツ流通のデジタル化・ネットワーク化に伴う問題点

コンテンツのデジタルネットワーク流通に関する問題点に関しては、現在、多方面で多くの議論が積み重ねられているが、問題の整理軸の設定や、階層構造的な問題点の整理がなされておらず、体系的、網羅的に問題点を整理した事例がまだないのが実状である。そこで、本章では、文献収集、関係者ヒアリングを通じて、問題の整理軸として次に示す3つの軸を設定し、更にその軸の内容を細分化することで問題点を整理した。

まず、問題を「デジタル化・ネットワーク化により生じた問題」と「従来から存在はしていたが、デジタル化・ネットワーク化により顕在化した問題」「デジタル化・ネットワーク化に対応する上で避けては通れないコンテンツ流通構造上の問題」の3つに大別して検討を進めた。

#### 4.1 デジタル化・ネットワーク化により生じた問題

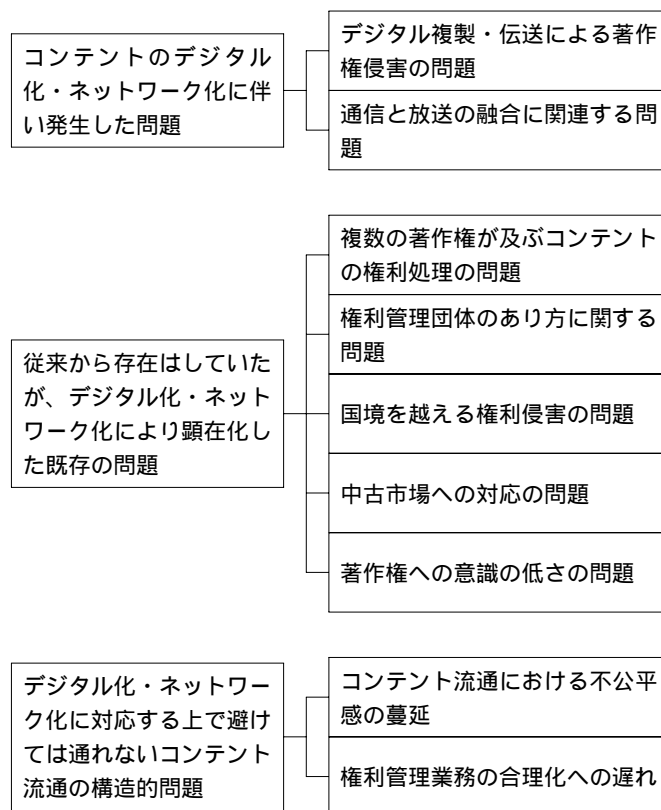
##### 4.1.1 デジタル複製・伝送による著作権侵害の問題

デジタル化されたコンテンツは、複製が容易、改変・加工が容易、伝送が容易、劣化しにくいという特徴を持つ。デジタル機器によるコンテンツ制作や、デジタル技術を利用したコンテンツの流通が進むことによって、「著作権者が他人に著作物の複製を許諾する権利」である「複製権」が侵害される可能性が高まっている。具体的な問題例としては、以下の項目が指摘されている。

##### (1) メモリー等への一時的蓄積

複製の概念をコンピュータのメモリー等への一時的蓄積を含むかどうかともデジタル化・ネットワーク化時代の著作権の主要な論点の一つである。コンテンツがネットワーク流通する場合を考える場合、どのようなネットワークにおいても、コンピュータのメモリーに一時的蓄積を伴うこととなる。

図表7 コンテンツ流通のデジタル化・ネットワーク化に関わる問題点の階層的整理



メモリー等への一時的蓄積を複製という概念に含めるのであれば、ネットワーク上のコンテンツの利用に対して、権利が及ぶことになる。しかし、「単なる通信の媒介において必要な複製が含まれると権利があまりに強力となり、技術発展を阻害する」との議論もあり、まだ決着を見ていない。

(2) MP3による音楽配信

MP3はデジタル音楽のフォーマットで、CD並の品質の音声データを1/10程度に圧縮する。高音質・高圧縮率であることに加え、オープンな規格なため、誰でも自由にMP3フォーマットで音楽ファイルを作成・公開できる。そのため、1997年頃から国内外においてMP3フォーマットの音楽ファイルをアップロードしたホームページが増加している。デジタル化・ネットワーク化の進展によって、コンテンツをパッケージメディアにすることなく配信という形で一般ユーザーに届ける

ことができる、先進的事例の一つとして注目を集めている。

しかし、一方で、MP3は著作権保護についての技術的措置はとられていない規格であり、またインターネット上で公開されているMP3は著作権者・著作隣接権者から複製・公衆送信・頒布等について許諾を得ていない違法なものも多いため、既存の権利者側から権利侵害として問題視されている。

(3) ホームページの不正リンク

インターネットの爆発的普及の中で不正なリンクという、複製とも伝送とも異なる新たな権利利用（及び権利侵害）の態様を生むに至っている。

米国のトータルニュース社は自分のホームページから他の新聞社等のメディアのホームページに無断でリンクを張り、自社のホームページ利用者が他社のホームページのニュースを呼び出せるよ

うにしていた。

これに対し、無断でリンクを張られた新聞社等のうち、ワシントン・ポスト、タイム、CNN、タイムミラー、ダウジョーンズ、ロイターの6社は、「著名な新聞社等が集めたニュースや番組素材を盗用し、それにただ乗りして広告収入を得るという海賊行為にほかならない」として、著作権侵害、登録商標侵害、不実表示、虚偽広告違反、不正目的使用等で1997年2月ニューヨーク市の連邦地裁に提訴した。結局、フレーム使用の禁止や新聞社等のロゴ等の使用禁止等を条件に6月に和解が成立した。

#### 4.1.2 通信と放送の融合に関連する問題

現在では「インターネットラジオ」のような、今まで別の媒体として扱われてきた「通信」と「放送」の中間に位置づけられる利用形態が登場してきた。このため、「通信」や「放送」に関する既存の権利保護・権利処理の考え方が適用できない事例が発生している。具体的な問題としては、以下の項目が指摘されている。

##### (1) CSデジタル放送による音楽チャンネル

現行著作権法では、著作者は複製のみならず、放送に関しても許諾権（著作権法23条）を有している。一方、レコード制作者は著作隣接権として複製権（著作権法96条）は有するが、放送に対する使用許諾権（放送に使用した際の使用料を受け権利はある。同法97条）を持たない。そのためCSデジタル放送の音楽チャンネルが放送か配信かは大きな問題となる。また、レコード会社にとっては、本業である音楽CDの販売と、そのCDの放送の関係は、後者が前者を阻害する関係にある。

米国では、1995年11月に制定されたデジタル演

奏権法により、デジタル放送でCDを使用する場合「一番組で一枚のCDから3曲以内」等のルールが定められている。また、番組内容を事前通告する内容の放送サービスの場合は、レコード会社に許諾権がある。

##### (2) プロバイダーの法的責任

著作物を著作者に無断でウェブサイトにアップロードした場合などにおいて、そのサイトのプロバイダーに著作権侵害の責任があるかについては、日本ではまだ裁判例はない。

なお、米国では1998年10月に成立した「デジタル・ミレニアム著作権法」で、ネット上の著作権侵害に関するプロバイダーの権利<sup>2</sup>が明確化されている。例えば伝送・蓄積等が自動的処理技術によって行われる場合はプロバイダーは免責される。

##### (3) 放送事業者の送信可能化権

公衆送信に関して、著作者や実演家、レコード制作者に関しては、送信可能化権が認められているが、放送事業者は送信可能化権が認められておらず、インターネットのホームページ上に放送局の制作したコンテンツがアップロードされていても、放送局としては権利が主張できない状態になっている。

## 4.2 従来から存在はしていたが、デジタル化・ネットワーク化により顕在化した問題

### 4.2.1 複数の著作権が及ぶコンテンツの権利処理の問題

パソコン・デジタルAV等のデジタルコンテンツ関連機器の急速な普及に伴い、デジタルコンテンツが容易に改竄・編集される可能性が高まっている。原著作物の改変・加工・組み合わせに創作性が認められれば2次（3次……n次）著作物となり著作権が発生する。その場合、現状では、関

<sup>2</sup> デジタル・ミレニアム著作権法512条

連する権利が多層に渡り、権利処理が極めて煩雑となる。具体的な問題としては、以下の項目が指摘されている。

#### (1) 放送番組の二次利用の課題

テレビ放送番組のように、それ自体多くの著作物を含み、また多くの著作者・著作隣接権者との関わりを持って制作されたコンテンツを二次利用する際は、煩雑な権利処理が円滑な二次利用の推進を妨げかねない<sup>3</sup>。一方で映像の実演家の権利を法的に守るべきとの意見も主張されており、この問題は将来的にも大きな課題であると言える。

#### (2) 新しいメディアへの二次利用の課題

特に新しいメディアが登場すると、それまでの既存メディアとは異なるルール導入を目指して関係各団体が交渉を求めため、新たなルール策定に時間がかかることになる<sup>4</sup>。

### 4.2.2 権利管理団体のあり方に関する問題

小説、放送用脚本、映画用脚本、音楽という著作物に関してはそれぞれ文化庁長官の指定を受ける仲介業務団体が存在する。又、音楽の私的録音、音楽レコードの二次使用、出版物の複写についてもそれぞれ著作権等を集中的に処理する団体が存在しており、著作権及び著作権に関わる情報と資金が著作権を仲介・管理・集中処理する団体に集中している。

権利処理の一元化は合理的な権利処理が可能で

著作権者らの権利を守りやすいといった議論の一方で著作物の自由な利用といった視点での議論も発生している。つまり、こうした著作権集中処理団体は、各分野で一つずつしか存在しないため、自由競争のメカニズムが機能しない状況では「権利者と利用者双方の求めるサービスが適正価格で迅速に提供されない。」「新しい利用形態への対応や使用料の改定が十分に行われておらず、利用者からのサービス付加の要求に柔軟に対応できていない。」と言う主張をする権利者<sup>6</sup>や利用者が現れてきている。

さらには新しいメディアの登場に従来の著作物の種類に準じた仲介業務の管理手法が対応できるかといった議論も行われている。

### 4.2.3 国境を越える権利侵害の問題

著作権保護に関する国際的な枠組みはベルヌ条約、又は、万国著作権条約で記載されており、これに関する事務は世界知的所有権機関(WIPO)が行っている。しかし、各国の著作権法の記述や権利処理の仕組みにはそれぞれ差異があり、今後、デジタル衛星放送やインターネット等を経由してコンテンツが自由に国境を越える時代を迎えて、多くの問題が発生することが予想される。

現実の例として、デジタル衛星放送が普及し、各国のコンテンツが国境を超えて視聴されるケースが生じている。この場合、制作国以外では無料

<sup>3</sup> テレビ放送番組制作の際は、通常1回のテレビ放送についての権利処理しか行わない。そのため、二次利用をするためには改めて個別の権利処理が必要な場合が多い。番組制作時に二次利用を含めたとすべての権利を買い取るのは不可能という。なぜなら、権利者団体とのルール上許されないものもあるし、そうでなくても二次利用に確たる成算がない場合はコスト面で大きな危険を抱えるからである。(高橋正彦「放送番組における著作権と著作隣接権の概要 難しい放送事業者の資産利用」『知財管理』Vol. 48 No. 1 1998)

<sup>4</sup> テレビドラマや映画のVTR化については小売価格の1.75%が脚本使用料となると文化庁認可の規定に定められているが、DVD化に際しては、日本脚本家連盟が料率の見直しを求めている。そのため邦画のDVD化は洋画と比べて遅れているのが現状である(日経流通新聞1997/2/6、日本経済新聞1997/10/16、1997/12/16、1998/10/8)。

<sup>5</sup> 「著作権に関する仲介業務に関する法律」(昭和14年法律67号)によって、定められている著作権に関する管理業務を行う団体は次の4つである。社日本音楽著作権協会・社日本文芸著作権保護同盟・協日本脚本家連盟・協日本シナリオ作家協会

<sup>6</sup> 音楽家の坂本龍一氏は朝日新聞紙上で「ネットワークによる作品の発表が可能となった現在、自分の作品をいつ、どこで、どのような方法で発表・提供するかの自由も必要である。文化的な豊かさは作者の精神的自由が保障されないところにはあり得ないからである。」との意見を表明している。(朝日新聞1997/3/4)

でコンテンツの視聴ができ、また、容易に当該国以外で複製、頒布することが可能である。

著作権法の記載されている著作権の有効期間は各国毎に異なり、国際的な著作権に関する条約は全ての国が批准しているわけではない。このため、海外に設置してあるサイト（インターネット情報源）からコンテンツをダウンロードした場合、国内法の運用とのギャップが生ずる可能性がある。

#### (1) 国境を越える放送・送信

現行著作権法上、放送は公衆によって直接受信されることを目的とすることを要件としている。しかしもっぱら日本国外の公衆に直接受信されることを目的として送信が行われる場合、日本の著作権法の放送等の権利が働くかについては明らかになっていない<sup>7</sup>。

なお、EUは1993年9月の「衛星放送と有線再送信に適用される著作権・著作隣接権に関するディレクティブ」の前文で、放送衛星による公衆への送信と通信衛星による公衆への送信との間の区別がもはや正当でないことを認めている。同ディレクティブ（指令）では、加盟国間においては、衛星からの送信に対して発信国の法律が適用されることを明確にしている。また、いずれの国もこの伝達行為について著作者に許諾権を与えなければならない（強制許諾制度の禁止）としている。

(2) インターネットにより国境を越える著作権  
著作権に限らず法制度は国毎に異なる。一方で、インターネットにはそもそも国境という概念が乏しく、インターネット上で紛争が生じた場合はどこの国で生じた紛争かが不明瞭である。そのため、

ネット上の法的紛争においては、どこの国の法律が適用されるか、という準拠法と、どこの国の裁判所で審理できるか、という裁判管轄権とが問題となる。

インターネット上での著作権侵害行為は、どの時点の行為を著作権侵害ととらえるかによって準拠法が異なるなど不明確な点が残っているのが現状である。一方、裁判管轄権は、原則としては被告の住所地、義務履行地、不法行為地などの原則によって定められる<sup>8</sup>。しかし、インターネットと裁判管轄権については、日本ではまだ判例はない<sup>9</sup>。

#### 4.2.4 中古市場への対応の問題（頒布権の問題）

80年代後半から急速な成長を遂げたゲームソフト（パッケージ）市場では、供給されるコンテンツがプログラム・CG・デジタル音楽等のデジタル化されているが故に、中古品と新品の機能的な差異は全くなく、中古品市場が新品市場を圧迫しているという指摘が存在している。

一方、現行の著作権法においては、頒布権の範囲（現行法では映画の著作物のみ）や頒布権の消尽（ファースト・セル・ドクトリン）に関する記述がゲームソフトのようなデジタルコンテンツを想定したものではないことが明らかである。このように従来法制度では検討されていない局面での権利の衝突が多発することが想定される。

#### 4.2.5 著作権への意識の低さの問題

コンテンツ産業の一部においては、依然として業界としての古い商慣習（徒弟制度に近い研修制

<sup>7</sup> 著作権審議会マルチメディア小委員会ワーキンググループ検討経過報告

<sup>8</sup> 民事訴訟法4条、5条

<sup>9</sup> 米国では、州の裁判管轄権について（どの州が裁判管轄権を有するかについて）多くの判例がある（米国では50の州と連邦とで51の独立した「法域」があり、独立の法域という意味では隣の州も外国も異ならない）が、一般的には、単にウェブ・サイトを開設するだけでは特定の州の裁判管轄権の根拠にはならない。被告がそのウェブ・サイトを通じて当該州から何らかの経済的利益を得ていれば裁判管轄権が認められる傾向にある。

度や口約束に近い契約形態)を残しており、クリエイターが制作したコンテンツや流通しているコンテンツに関する権利について法制度として認識できる人材は多いとは言えないのが現状である。

また、同時に一般消費者においても、著作権に対する関心度は非常に低い。私的録音補償金管理協会が平成9年10月に全国の成人3000人に行ったアンケート調査(有効回収率71.2%)によると、日常生活において著作権を意識することが「ある」人は14.5%にとどまった。例えば、インターネットから入手するコンテンツに著作権が関わっており、著作権者の意向によっては対価が要求されることもあるという認識は低い状況にある。著作権法上は、著作権侵害に対し刑事罰が適用されることになっているが、海賊版の販売やコンテンツ流通過程での違法コピーによる制作など、明らかな著作権侵害が絶えない状況にある。

#### 4.3 デジタル化・ネットワーク化に対応する上で避けては通れないコンテンツ流通構造上の問題

##### 4.3.1 コンテンツ流通における不公平感の蔓延

米国では、コンテンツを制作し流通させるためのビジネススキームが存在し、制作者側、流通者側双方がコンテンツに関わる権利を利用しながら、市場をより活性化させている。さらに活性化した市場がより魅力あるコンテンツを生み出し、業界全体としての競争力を高める好循環を生み出している。

一方、我が国では歴史的な経緯や市場における力関係等から従来の取引慣行<sup>10</sup>から抜け出せず、コンテンツ流通に関して不公平感を抱いている関係者は多いと指摘されている。例えば、テレビ番

組の場合、放送局が番組制作会社に制作を外注する場合でも、契約により著作権は放送局が握ることが多い。また、制作会社が著作権を持ち、放送局が放送権の譲渡を受けている場合も、二次利用の際は制作会社も局の了解なしに二次利用ができない、局との契約上のしぼりがあることが多い。公正取引委員会では1998年3月にコンピューターのソフトウェア開発やテレビ番組制作などサービス業の委託取引について、どのような場合に独占禁止法違反になるかを示す指針を公表し、その中で下請け企業の受注者から著作権等を一方的に取り上げたり、優越的な立場を利用して不当に値引きを迫るなどの七項目を独禁法違反取引として明示している。業界の従来の取引慣行の点からは出版業界についても多く議論されているところであり、日本書籍出版協会(書協)が1997年11月、同協会会員の出版社を対象に、96年11月から97年10月までの出版活動について実態調査(回答率は29.4%)を行った結果によると、新刊書について著作権者と出版社が書面で出版契約を結んでいるのは44.9%でしかないといった結果もある。

##### 4.3.2 権利管理に関わる業務合理化への遅れ

権利管理団体において、コンテンツ流通に関わる権利処理等の日常業務における合理化は遅れており、その結果として業界全体業務の改善、さらには、コンテンツの有効活用が阻まれていると推察される。また、ほとんどのコンテンツ業界(音楽/小説/シナリオ以外)において、権利処理における主導的な管理団体が実働していないため、効率的な権利処理が行われていない状況にある。

<sup>10</sup> 一般に契約条件は、少数の大手ディストリビューターが主導権を握ることが多く、制作会社等のクリエイターが主体となった契約関係を結ぶ事例は少ないと言われている。

## 5. 我が国のコンテンツ産業の問題意識の把握

本調査研究では、最近のコンテンツのデジタル化・ネットワーク化が既存のコンテンツ市場や産業構造にどのような影響を与え、具体的にどのような問題を引き起こしているかを整理するとともに、これらの問題に対する対応の方向性を確認するために、音楽・映像・出版等のコンテンツ業界に属する103社（前述のクリエイター、マスタークリエイター、ディストリビュータ、エージェント機能対象企業・団体）の経営企画担当者を対象に書面による簡易ヒヤリング調査を行った。前章で整理した問題点に対する認識とともに、各問題点に対する解決策の可能性に例示して聞いている。サンプル数の問題もあり、必ずしも業界全体の意見をもれなく反映しているとは言い難いが、おおよその方向性については把握できると言えよう。

### 5.1 各種問題に対する関心

#### 5.1.1 各種問題への関心度

デジタルコンテンツに関する各種問題点につい

て、「その問題について関心があるかどうか」という問いを行い、関心度という点に焦点を当てて調査した。

全体的な傾向として、コンテンツのデジタル化・ネットワーク化の進展に伴い発生した問題点についての関心度が高い。中でもデジタル複製・伝送による著作権侵害問題について「関心がある」と回答した割合が最も高く約89%に達している。

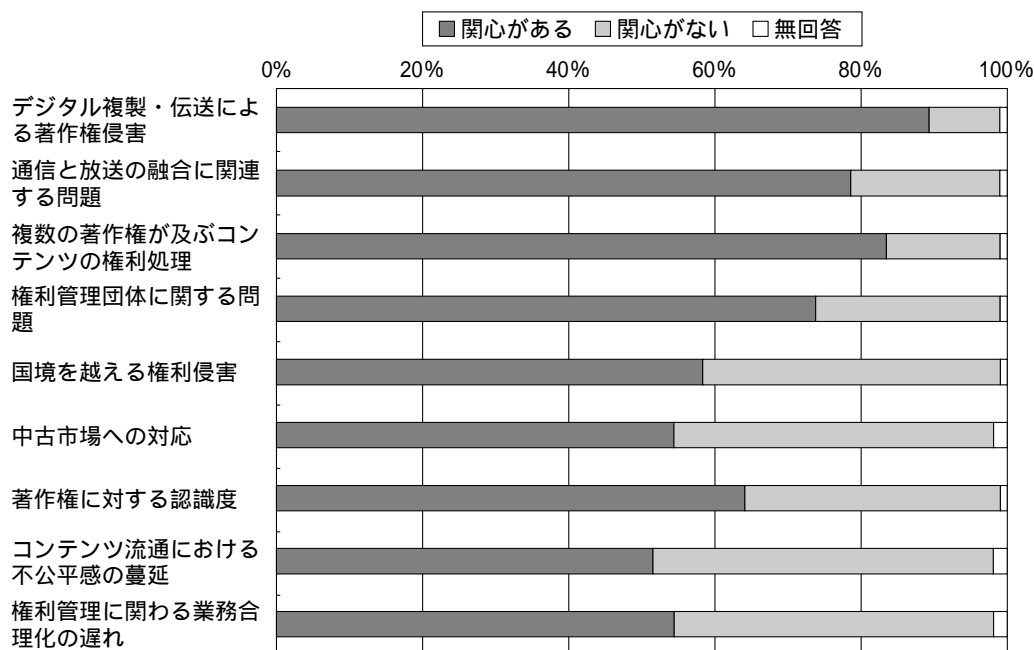
#### 5.1.2 課題認識度

デジタルコンテンツに関する各種問題点について、「現在、関係しているビジネスにおいて課題と思うかどうか」という問いを行い、「実務上の課題認識度」を調査した。特に「複数の著作権が及ぶコンテンツの権利処理」「コンテンツ流通における不公平感の蔓延」についての課題認識度が高いことが分かる。

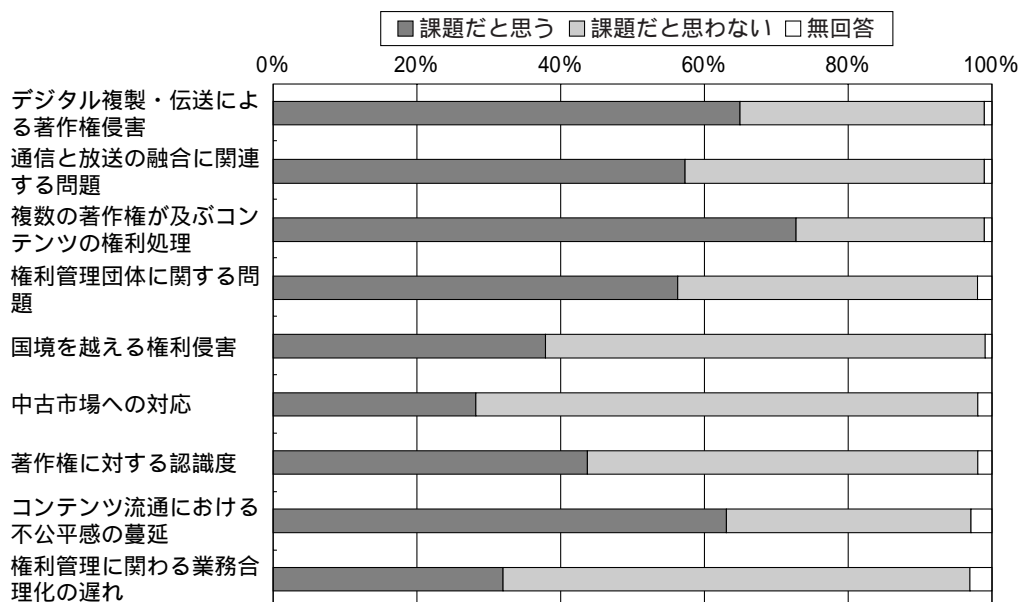
#### 5.1.3 まとめ

各問題について、X軸に問題の関心度をY軸に

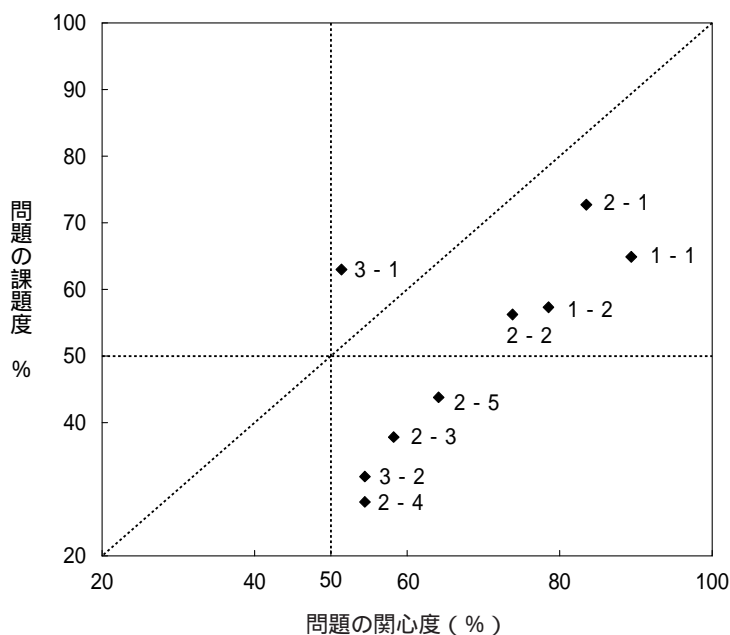
図表8 各種問題への関心度



図表9 各種問題への課題認識度



図表10 各問題の関心度と課題性の関係



問題の課題性を対応させた散布図を示す。横軸の問題の関心度は、長期的な問題の課題の大きさを示していると考えられる。縦軸の問題の課題度は問題解決の緊急性を示していると考えられる。

各問題は次のように群別できる。「問題の関心度も高く」かつ「問題の課題度の高い」、言い換

えれば、「長期的に大きな課題であり、問題解決の緊急性も高い」問題として、2 1 複数の著作権が及ぶコンテンツの権利処理の問題、1 1 デジタル複製・伝送による著作権侵害の問題、1 2 通信と放送の融合により発生する問題、2 2 権利管理団体のあり方に関する問題の4つを挙げ



ることができる。

「問題の関心度も高く」が「問題の課題度は低い」、言い換えれば、「問題解決の緊急性はあまり認知されていないものの長期的には大きな課題である」問題として、2 5著作権への意識の低さの問題、2 3国境を越える権利侵害の問題、3 2権利管理に関わる業務合理化への遅れ、2 4中古市場への対応の問題の4つを挙げることができる。

また、3 1コンテンツ流通における不公平感の蔓延については、「問題の関心度」よりも「問題の課題度」の値が大きいという他とは、違う傾向を示しており、この問題に関しては、業界全体の大きな問題意識を垣間見ることができる。

また、各種ヒヤリングを通じて、機能毎に、業界の現状の意識を整理した。内容は以下の表のように整理することができる。

**図表11 コンテンツのデジタル化、ネットワーク化に伴い発生した問題に対する意識**

	音 楽 系	映 像 系	テ キ ス ト 系
クリエイタ	デジタル化の動きは日常の制作活動の中でも対応しているため、問題に関して関心・課題意識とも高い。	クリエイタの位置づけ（独立系か企業の社員か）や従事している業務（制作スタッフか権利処理に関係しているかどうか）により課題意識のレベルや興味の方向にかなりのばらつきが見られる。	デジタル化の動きは日常の制作活動の中でも対応しているため、関心、課題意識ともどちらも高い。
エージェント	デジタルネットワークを利用した音楽コンテンツ配信への対応を迫られており関心、課題意識とも非常に高い。	取り扱うコンテンツの種類に差異はあるものの総じて関心、課題意識を持っている。	関心、課題意識とも高い。
ディストリビュータ	一部の企業では、デジタル化、ネットワーク化が主流になると考え、高い関心、問題意識を有して、情報を常にキャッチアップしている。		デジタルネットワークが将来の取り扱い商品の主要な流通手段になる可能性は高いと認識しており、課題意識は高い。

**図表12 コンテンツ流通上の構造的問題**

	音 楽 系	映 像 系	テ キ ス ト 系
クリエイタ	意識の幅は広い。	多くの制作会社は、業界慣行上、下請け的な位置づけであることが多く、業界構造に関しては課題意識が高い。	意識の幅は広い。
エージェント	デジタルネットワークを利用した音楽コンテンツ配信への対応を迫られており関心、課題意識とも非常に高い。	エージェント機能自身が発達していない段階である。（コンテンツの他者への販売や別媒体への加工等の2次利用が活性化していない）	テキスト系のコンテンツに関する権利仲介は原則として利用者（この場合はディストリビュータ）と権利者の直接交渉になるため、既存流通構造に関する課題意識は低い。
ディストリビュータ	問題の存在自体は認識しているものの、現状の構造自身が業務の基盤となっているため、課題とは捉えていない。		

図表13 デジタル化・ネットワーク化により顕在化した既存の問題に対する意識

	音 楽 系	映 像 系	テ キ ス ト 系
クリエイタ	日本音楽著作権協会による権利処理の仕組みが確立しており権利処理については円滑に行われているため、総じて現状に満足しており課題意識は低い。 しかし、一方で意識の高いクリエイタは時代に合わせた権利処理の仕組みの変更についての意見を主張している。	コンテンツに関する著作権を自社で保有するケースが少ないため、現場においては関心度、課題意識はともに低い。	デジタル化の動きは日常の制作活動の中でも対応しているため、関心、課題意識ともどちらも高い。
エージェント	権利処理の仕組みは円滑に機能していると認識している。	総じて、課題意識は低い。一方で、DVD等の新しいメディアの出現により、直接関係するエージェントでは課題意識が高くなっている。	この業界では、電子出版や漫画等において海外における海賊版等の著作権侵害問題に日々遭遇している関係で、総じて課題意識は高い。
ディストリビュータ	個々の問題に関しては、関心や課題意識を持っているものの、全体としては既存の権利処理の仕組みにしたがって日々の業務を進めている関係から、総じて、課題意識は高いとは言えない。		

## 5.2 解決方策への期待

今回の簡易ヒヤリングでは問題点を抱えている現状を改善するための対策案を例示し、それを実施することの有効性について聞いている。

ここでは、「長期的に大きな課題であり、問題解決の緊急性も高い」問題として、複数の著作権が及びコンテンツの権利処理の問題、デジタル複製・伝送による著作権侵害の問題、通信と放送の融合により発生する問題、権利管理団体のあり方に関する問題、コンテンツ流通における不公平感の蔓延の各問題を取り上げ、同時に長期的な問題として著作権への意識の低さの問題を取り上げて、その解決方策に対する業界の期待を分析した。

### 5.2.1 コンテンツデジタル化・ネットワーク化に伴い発生した問題

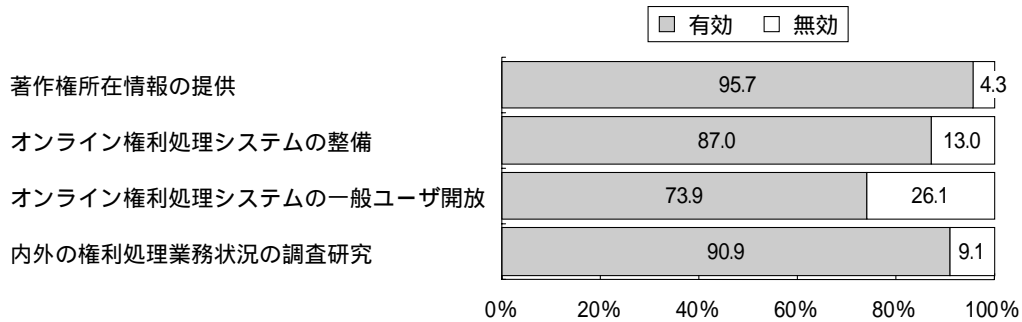
#### (1) デジタル複製・伝送による著作権侵害

デジタル機器によるコンテンツの制作・編集、デジタル技術を利用したコンテンツの受発信など

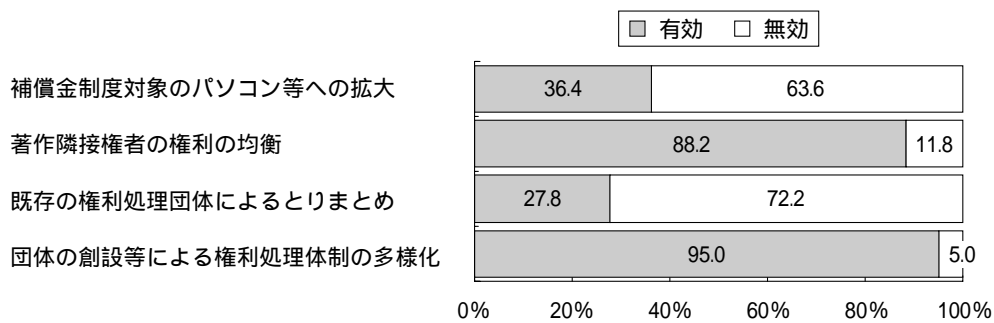
のデジタル化が進展することによって、著作権者の許諾の無い複製を制限する権利である「複製権」が侵害される可能性が高まっているという状況に対して、以下の4つの対応策を実施することの有効性をたずねた。

4つの対応策の中では、『コピープロテクトを高度化するなど技術的な解決に委ねる。』という対応策が、「有効」だとする割合が高く有効回答者中約93%に達した。(以下、表示する割合は有効回答者中) 有効な理由としては、技術により、無意識あるいは無知による著作権侵害を防ぐことができるという意見が挙げられた。併せて「モラルや法律だけの規制は困難(放送局)」「コピー防止のための技術的措置は必要(放送局)」のように、技術的な解決に努力することは大前提であるとの意識も根強い。一方では「(著作権防護技術と解除技術の)いたちごっこになるだけである(放送局)」という意見も出されており、技術による解決の限界を危惧している。

図表 14 デジタル複製・伝送による著作権侵害に対する解決方策の期待



図表15 通信と放送の融合に関連する問題に対する解決方策の期待



『法的な罰則等の規則を整備強化する。』という対応策については、約86%が「有効」との回答であった。技術面と法制度面は両輪であるとの意識を見ることができる。

『学校教育や技術研修などの場で不正コピー防止のためのカリキュラムを導入する。』という対応策については、約回答者中85%が「有効」とあるとの回答であった。「学校教育では総合的な著作権カリキュラムを導入すべき（放送局）」「コンピュータ教育の一環として入れるのが良い（機器メーカー）」のように、具体的なアイデアも出された。

『今後の新たなデジタル媒体や装置に対し、引き続き私的録音録画補償金の上乗せで著作権者の利益を守る。』という対応策は、ここで挙げられた4つの対応策では最も支持率が低く、「有効」が約65%程度に留まった。その理由として、「（現状の制度が）利用者の意識の向上につながらない

（機器メーカー）」「不正コピーそのものは防げない（権利管理団体）」という意見が寄せられている。

(2) 通信と放送の融合に係る問題

インターネット等のデジタルネットワークの利用が一般化し、インターネットラジオのように通信と放送の中間に位置づけられる利用形態が登場してきており、既存の権利保護や権利処理の考え方をそのまま適用することが難しい事例が発生してきている状況に対する、以下の4つの対応策の有効性をたずねた。

『新たな権利処理団体を創設する等、権利処理体制の多様化を図る。』が、回答者中90%を超える人が有効だと回答している。具体的な意見として、「デジタル化、マルチメディア化により、各々1つの権利団体では処理できない時代である（放送局）」「複数メディアに対応可能な処理体系の構築が必要（機器メーカー）」との意見が寄せ

られている。

『実演家やレコード会社と同様、放送事業者にも他者が勝手にアップロード行為を制限する権利（送信可能化権）などを認め、著作隣接権者の権利の均衡を図る。』という対応策に対しても、90%近い支持が集まった。

『私的録音補償金制度の対象をパソコン等の通信ネットワーク関連機器にまで拡張する。』ことに対して「有効」だとする割合は約36%に留まっている。

『新たなマルチメディアサービスなど複数に跨る権利処理の調整を今後も既存の権利団体が統一的にとりまとめを行う。』ことに対して「有効」だとする割合もまた約28%に留まっている。

## 5.2.2 デジタル化・ネットワーク化により顕在化した既存の問題

(1) 複数の著作権が及ぶコンテンツの権利処理  
デジタル機器を利用したコンテンツの制作技術の普及等により、CG/デジタル映像/音楽/プログ

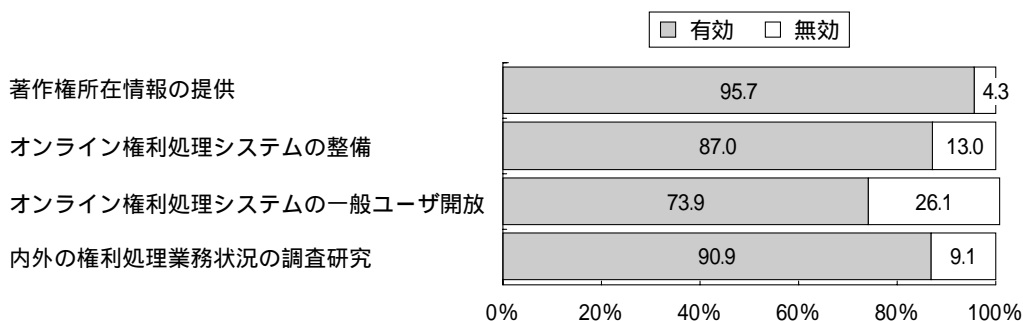
ラム等を効果的に組み合わせたマルチメディアコンテンツが普及し始めているが、仕組の異なる複数の権利処理体制が複雑に重なり合うため、権利関係や権利処理のための事務手続きが極めて煩雑になるという問題に対する、以下の4つの対応策への有効性を聞いた。

『権利の所在を明確にするため、権利処理団体等が著作権所在情報をインターネット等で提供する。』という対応策に対する評価が最も高く、「有効」であるとの回答が約96%に達している。一方で、「現段階で充分有用な権利情報を管理団体がネット上に出すことはできないのではないか（放送局）」など、現在の体制の整備不足に対する懸念が示されている。

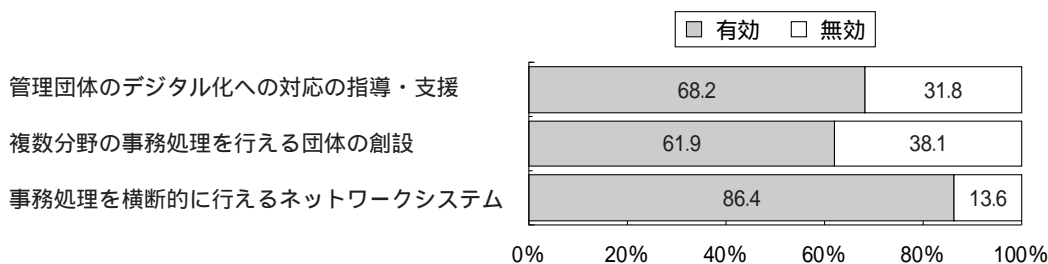
『各コンテンツ企業の権利処理や海外の権利処理業務の状況等に関して調査を行い、その成果を上記システムに反映する。』という対策を「有効」と評価する割合も高く約91%であった。

『権利処理事務を効率的に行うために、クリエイター向けにインターネットを利用したオンライ

図表16 複数の著作権が及ぶコンテンツの権利処理問題に対する解決方策の期待



図表17 権利管理団体に関する問題に対する解決方策の期待



ン権利処理システムを整備する。』『今後のコンテンツ供給、クリエイター育成の観点からも、オンライン権利処理システムへのアクセスを一般ユーザーへ開放する。』という対策についても、多くが「有効」との回答であった。

また、例示した4つの対策の他に、著作権に関する専門知識を持つ専門家の育成が必要であるという意見も挙げられた。

### (2) 権利管理団体に関する問題

著作権の円滑な処理のために、多数の著作権者の権利を預かり、利用の許諾や使用料の徴収・分配を行う役割を担う管理団体が、美術、写真、音楽、シナリオなど著作物の分野毎に存在している。しかし、近年のデジタル化やネットワーク化に伴い、今後も各々一つの管理団体で対応しきれぬのかといった議論が生じている状況に対し、以下の3つの対策を実施することへの評価をたずねた。

「有効」であるとする割合が最も高かったのは、『各分野の著作権管理団体への事務処理を横断的に行えるようなネットワークシステムを整備する。』で約86%に支持された。

『既存著作権管理団体に対して、デジタル化やネットワーク化への対応を指導・支援する施策を展開する。』という対策に対する「有効」という評価も、約68%であった。

### (3) 著作権に対する認識度

『コンテンツ業界が内外に著作権に関する啓蒙

活動を実施する。』『クリエイターの育成過程で、著作権に関するカリキュラムを充実させる。』『学校教育など教育の場において、著作権に対する意識を高めるとともに、有料情報の取得には対価を払うことについて認識を深める。』という3つの対策については、ともに約90%近くまで「有効」であるとの回答を得た。

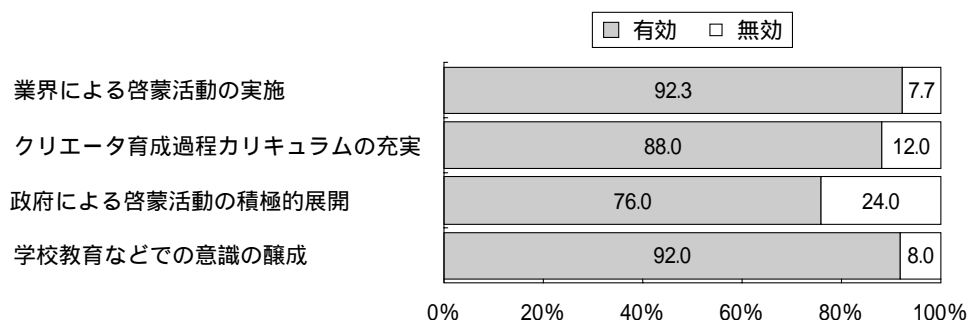
『政府がセミナー、相談窓口等により著作権に関する啓蒙活動を積極的に展開する』という選択肢に関しては「関係省庁を一本化した形での相談窓口が必要である（放送局）」といった具体的な意見も寄せられている。

## 5.2.3 コンテンツ流通上の構造的問題

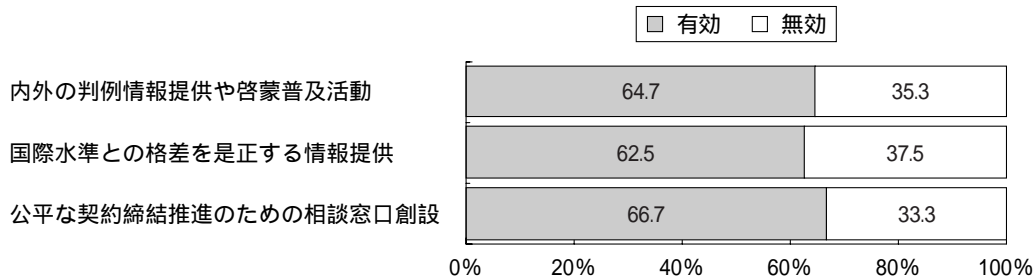
### (1) コンテンツ流通における不公平感の蔓延

『対等な契約関係を構築するため、内外の判例情報の提供や啓蒙普及活動を行う。』『海外での契約条件を調査し、国際水準との格差を是正するように各プレイヤーに情報提供を行う。』『公正な契約締結を推進するために相談窓口を創設する。』3つの対策を挙げたところ、いずれの対策についても60%から70%が「有効」であるとの回答であった。ヒヤリングの中では、業界の意識改革が最も重要であり、それがあって始めて各種の対応が有効になるのではないかという意見も寄せられている。

図表18 著作権に対する認識度問題に対する解決方策の期待



図表19 コンテンツ流通における不公平感の蔓延に対する解決策の期待



5.2.4 まとめ

期待されていた解決策として全体的な傾向は次のようにまとめることができよう。

(1) コピープロテクト等の技術的な解決策に対しては、積極的に進めるべきではあるが、決して万能策ではないということが多く指摘さ

図表20 問題と期待されている方策の方向性

方向性	新しいメディア環境における権利の明確化	市場の開放性と活性化	倫理感の向上
各問題	法による取り組み	技術的アプローチによる取り組み	権利処理全体の開放性に対する様々な取り組み
デジタル複製・伝送により発生した問題	法制的整備・強化	コピープロテクト等の技術的な方策による解決	不正コピー防止のための教育カリキュラムの実施
通信と放送の融合により発生した問題	放送事業者にも送信可能化権等を認め、関係者間の権利の均等を図る。		権利処理の多様化を図る
複数の著作権が及ぶコンテンツの権利処理		( オンライン情報処理システムの整備 )	権利所在情報の提供 オンライン情報処理システムの整備
権利管理団体に関する問題			事務処理を横断的に行えるネットワークシステム ( 複数の管理団体間の競争原理の導入による効率化 )
コンテンツ流通の不公平感			公平な契約締結推進のための相談窓口の創設
著作権に対する意識の不足			国際水準との格差を是正する情報提供 業界内における啓蒙普及活動
			( クリエータ育成過程カリキュラムの充実 )
			クリエイータ育成過程カリキュラムの充実 業界自らによる啓蒙普及活動の実施 学校教育等での意識の醸成

れた。

- (2) 知識向上による解決策、及び意識啓発による解決策に対しては、必須条件であるとの認識が強い。
- (3) 管理団体等の体制づくりによる解決策に対しては、既存の体制の利点は生かしながらも、根本的な改革が必要となる場合があり得るとの見解が示された。グローバル化が急激に進みつつあり、国内における既存の仕組みで対応するには難しい状況も発生しているとの課題認識の表れであると考えられる。

各問題とそれに対応して支持の多かった方策の対応表を示す。この表による整理を通じて、支持の多かった対策の主なる方向性は次の3つのアプローチに整理することができる。

- (1) 新しいメディア環境における権利の明確化
  - ・法による取り組み
  - ・技術的アプローチによる取り組み
- (2) 市場の開放性と活性化
- (3) 教育による倫理感の向上

#### 5.4 海外のコンテンツ業界の構造との比較

本節は、海外におけるコンテンツ産業の事例を鳥瞰した上で、欧米と我が国のコンテンツ産業の構造的比較を試みた。

##### 5.4.1 コンテンツを支える社会文化的基盤

コンテンツ産業の構造を比較する場合は、現状だけではなく、その歴史的背景も含めた観点からの比較が重要と考えられる。

著作権を含む知的財産権の考え方としては、人間（著作者）の精神的（文化的）価値を重視するのか、それとも対象物（著作物）の価値を重視するのかによって、2つの見方がある。前者は、大陸法に基づく考え方、後者は英米法に基づく考え方という形で理解される事が多い。我が国の著作

権法は、「...もって文化の発展に寄与することを目的とする（著作権法第1章第1節第1条）」とあるように、大陸法の立場に基づいて運用されている。これに対し、米国での著作権法は英米法に基づいており、これには大陸法の本質的権利である人格権は含まれない。そして、著作者の経済的権利に焦点を当て、科学の発展を促進する著作を奨励し、その福利を公衆に及ぼすものとされている。

欧州大陸でのコンテンツ産業は、国の文化施策の一環として捉えられ、手厚い保護の下に置かれて来たと評価することができる。このため、コンテンツは著作者の自己表現の道具として、哲学的、文化的価値に重点が置かれてきている。従って、その流通に関しても、文化施策からの関与が見られる。一方、米国のコンテンツ産業は、経済社会における自己実現の経済的価値に重点が置かれている事から、その流通は市場を通して成立させている。更に、現在の社会変革の中核を成しているデジタル化・ネットワーク化の技術的進歩が、これらの米国における社会的構造の上に開花していることから、社会現象の最も進んだ部分が、米国のコンテンツ産業に見られる事になる。

##### 5.4.2 文化的視点から見た比較

文化的視点から、欧州と我が国の文化政策の位置づけを比較してみると、コンテンツ産業に対する国の考え方が異なる事がわかる。

多くの欧州諸国に於いては、文化施策は国家の最重要施策であり、文化人のステータスも高い。主要な都市においては、文化担当の副市長を置くケースがあり、地域施策レベルまでも文化の重要性が浸透している。

これに対し、我が国の文化施策は、一部の文化人による著作物の伝承という形で終わっており、地域施策レベルまでも文化の重要性が浸透してい

るとは言い難い現状がある。

このような背景から、著作権に関しては同じ大陸法の土壌に立ちながら、コンテンツ産業支援に対する政府や企業の考え方は、欧州には遠く及ばない。欧州では、コンテンツ産業の著作権に係わる問題は、国民や住民の関心事であることから、その権利処理についてのプロセスはフェアで明確であることが求められてくる。また、コンテンツ産業に参入するプレーヤーに対しても、この文化的趣旨を重視し、高い倫理性に裏付けされた行動が求められる事になる。

一方、我が国のコンテンツ産業の著作権に関する問題は、プレーヤー間の内部的問題として、社会的には余り関心は高くなく、その結果、プレーヤー団体固有の考え方によって処理されがちである。このため、関係業界の外から見た場合、権利処理のルールやプロセスが明確でないままになっていると見られる。

### 5.4.3 経済的視点から見た比較

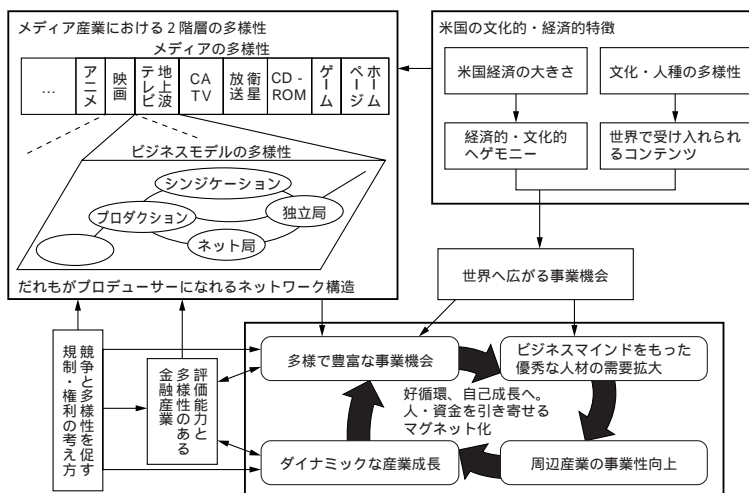
経済的視点からみた場合には、我が国と米国の違いは、前述した大陸法と英米法の違いがそのま

ま出ていると考えられる。著作者の経済的権利に焦点をあて、コンテンツ産業を市場の中で育成していく姿勢をとる米国型の潮流からは、デジタル化・ネットワーク化の革新的なトップランナーが次々と生まれてきており、それが、米国経済と社会に新たな活力を産み、これが世界の人材と資金が米国のコンテンツ産業に投入されるという好循環を呼び起こしている。この市場におけるコンテンツ産業施策は、ベンチャーであろうと大企業であろうと、機会均等に「オープン」であることが重要であり、革新的な動きは、社会にニューパラダイムをもたらすものとして歓迎される。

米国に於いては、コンテンツ産業の経済的価値の重要性を産業界と政府において認識されており、ホワイトペーパー「知的所有権および全米情報基盤」も、当にクリントン大統領が提唱する「全米情報基盤（NII）構想」を実現する上でコンテンツの著作権問題解決が不可欠との前提という問題意識の上に発表されたものと考えられることができる。

一方、我が国における見方は、コンテンツ産業の持つ本質や将来性を見据えた議論が大きくなっていない状況である。加えて、コンテンツ産業の

図表21 米国コンテンツ産業（メディア産業）の発展の仕組み



(出所 南雲俊忠 中山裕香子 [1998]「デジタルメディア時代におけるコンテンツ制作業」『知的資産創造第6巻第1号』所収より一部修正)



育成は、文化の発展を目的とした大陸法的著作権の枠組みから保護施策を中心とした既存のプレイヤーの支援が中心となり、新たなプレイヤーが参加しにくく、オープンな市場が形成されていない傾向がある。このため、コンテンツ産業における革新的な動きは、技術的な側面に限られ、企業や社会を革新させる新たな動きは、大企業を中心とした体制的な動きの中で、ゆっくりとしたスピードで進んでいるといえよう。

成長性も高いにも拘わらず、著作権ビジネスの業界の対応は、個別対処療法的であり、米国と比較した場合には、経済的（産業的）価値全体からみた戦略的な動きや社会の革新的な動きを生み出すダイナミズムに至っていないと指摘できる。

このため、コンテンツ流通市場の開放性に対しても、その必要性や重要性が十分に認識されておらず、新たな競争相手（プレイヤー）の参加を受け入れにくい閉鎖性が高い（開放性の低い）構造になっていると見られる。

## 6. デジタルコンテンツ流通の在り方について

我が国におけるコンテンツ流通の特徴、現在コンテンツの流通において発生している問題点、問題意識等、著作権に係わる海外動向などを踏まえ、今後のコンテンツ流通の在り方について検討を行った。

### 6.1 基本的な考え方

簡易ヒヤリングで明らかにされたようにコンテンツ流通における個々の問題に対して、効果があると期待が高いと評価された対応策は「新しいメディア環境における権利の明確化」の方向性と「コンテンツ流通市場の開放性の確保と活性化」の方向にまとめることができた。

また、米国や欧州におけるコンテンツ産業（流通）の構造を比較した際に「権利処理が明確でな

い」「コンテンツ市場の開放性不足や活力不足」といった要因が指摘することができた。

一方で、著作権の保護・活用のスキームづくりは「著作権を活用する技術をもつハードメーカー等」が「著作権の保護を必要とするコンテンツ制作者（権利者等）」に対して、当該技術の利用に際してコンセンサスを得る、もしくはコンセンサスを得るために技術開発・改良を進めるという形態で進められてきた過去の経緯がある。同時に、新たに登場した技術やビジネススキームに対応して、関係者（著作権者、著作隣接権者）に対して「支分権」を付与し、権利を保護するスキームが続けられてきた。

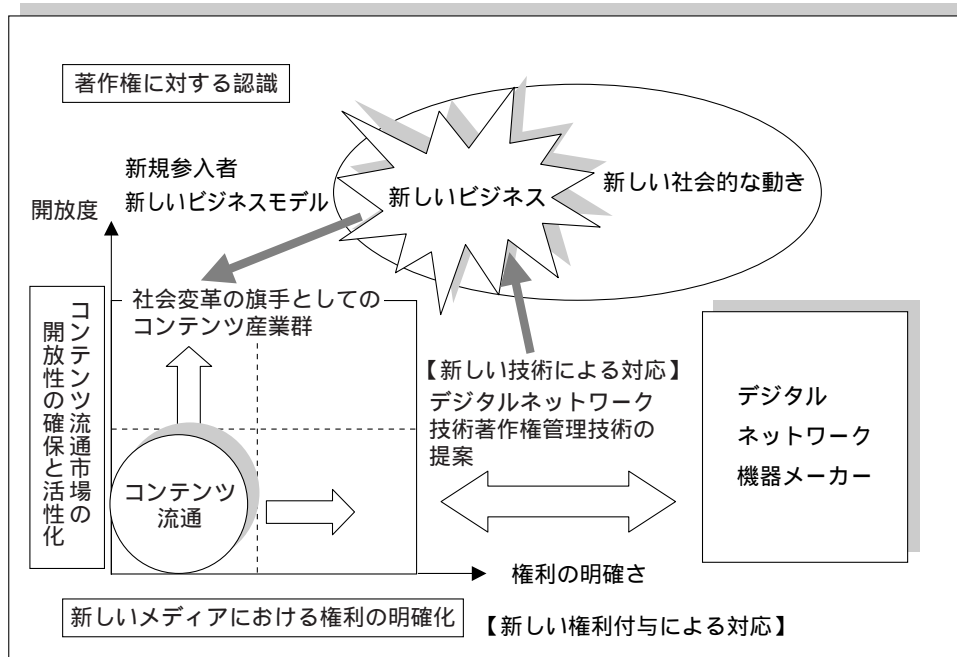
したがって、主体として、「コンテンツ業界（権利者側）」と「デジタルネットワーク機器メーカー」の大きく2つを整理した上で、デジタルコンテンツ流通の在り方を図のようにまとめることができる。

### 6.2 コンテンツ流通の「新しいメディア環境における権利の明確化」と「流通市場の開放性の確保と活性化」

「新しいメディア環境における権利の明確化」は「新しい権利付与による対応」と「新しい技術による対応」に分けることができる。とりわけ、法による対応については、特に、国際的なハーモナイゼーションに対応した方向性で重要になると思われる。

コンテンツ流通市場の開放、活性化の方向性は、コンテンツ産業が社会変革の旗手として社会全体に情報化社会の具体像をより強く示していくためにも必要である。その中で注目される権利処理の仕組みによる対応については、権利管理団体への対応や情報システムによる取り組みが考えられる。実際、この分野に対する様々な施策が従来からの連続性を踏まえながら着実に実施されつつある。

図表22 デジタルコンテンツ流通の在り方



その実施にあたっては行政全体からの多面的な協力もまた必要となる。

また、現在、新しい情報技術を活用して著作権に関する新しいビジネススキームが生まれつつある。既存の流通構造だけではなく、新しい流通形態が新しい参加者によってつくられつつある。最も重要なこととして、これらの新しいビジネスの胎動を阻害しないことが指摘できる。今後、新たに誕生したビジネスが成功を収めるかどうかは市場によって選択されるが、将来的には成功したコンテンツビジネスの発想や手法が著作権の保護・活用の新しいスキームに影響を与えていくことになると思われる。

### 6.3 新しい技術による対応

デジタル化、ネットワーク化という技術が従来の著作権の考えを大きく見直す方向に影響を与えた一方で、技術的進歩により著作権の保護・活用の新しいスキームづくりを可能にする技術やその技術を合わせた仕組みもまた検討されている。

具体的には要素技術として、暗号技術、電子透かし技術、コピープロテクション技術などが研究開発が進められている。仕組みとしては電子的権利管理システム( ECMS )のプロトタイプが、様々な研究機関や企業を巻き込んで実証実験はこれから始まる状況である。今後は電子的権利管理システムの開発と利用の促進の観点や電子透かし技術の開発、評価、標準化の観点が重要になってくると思われる。

### 6.4 著作権に対する意識

デジタル化ネットワーク化の時代を「クリエイターやマスタークリエイターの機能が拡大するだけでなくその機能にたづさわる人が増加する」＝「万人が著作権者になりうる」時代とみなした。今後は著作権の問題は業界の内部問題ではなく、デジタル化・ネットワーク化された情報基盤上での人々の知的活動に直接関わってくると思われる。現状では著作権に対する関心度は低く、様々な形での広報啓蒙活動が重要になると思われる。「万

人が著作権者になりうる」時代に、著作権制度が 様々な多面的な視点に基づいた議論が行われるこ  
法律の専門家や関連業界だけでなく、多くの場で、 とが望まれる。  
高度情報通信社会への時代認識を踏まえながら、

### 参考文献等

- 青山絢一 [1998] 『ソフトウェア、データベース、デジタル・コンテンツの知的財産権』  
安藤和宏 [1998] 『よくわかる音楽著作権ビジネス1』リットーミュージック  
安藤和宏 [1998] 『よくわかる音楽著作権ビジネス2』リットーミュージック  
安藤和宏 [1996] 『よくわかるマルチメディア著作権ビジネス』リットーミュージック  
伊藤滋監修 [1999] 『情報化と都市の将来』慶応義塾大学出版会  
池上惇 [1996] 『マルチメディア社会の政治と経済』ナカニシヤ出版  
池田伸夫 [1999] 『インターネット資本主義革命』NTT出版  
インターネット弁護士協議会編 [1998] 『インターネット法律案内』日本評論社  
内田盛也 [1989] 『ニュービジネスと知的所有権』日刊工業新聞社  
枝美江・沢田俊夫 『知的所有権に関する法務』財団法人社会生産性本部  
大矢息生 [1992] 『知的所有権と営業秘密の保護』税務経理協会  
金井重彦 [1998] 『マルチメディア時代のコンピュータプログラム』ぎょうせい  
北川善太郎 [1992] 『技術革新と知的財産法制』有斐閣  
木村順吾 [1999] 『情報政策法』東洋経済新報社  
久保田裕 [1998] 『インターネット時代の著作権とプライバシー』アルファベータ  
公文俊平・会津泉 [1996] 『インターネットビジネス』日本経済新聞社  
公文俊平 [1996] 『情報文明論』NTT出版  
田村善之 [1998] 『ネットワーク社会の文化と法』有斐閣  
千野直邦・尾中普子 [1998] 『著作権法の解説』一橋出版  
著作権法令研究会 [1998] 『著作権法ハンドブック』著作権情報センター  
徳田英幸・梅垣理郎・武藤佳恭・村井純・花田光世・田村次朗・斉藤信男 [1998] 『デジタルメディア  
革命』慶応大学出版会  
富田徹男 [1993] 『市場競争から見た知的所有権』ダイヤモンド社  
苗村憲司 [1997] 『マルチメディア社会の著作権』慶応義塾大学出版会  
中山信弘 [1996] 『マルチメディアと著作権』岩波書店  
夏井高人 [1997] 『ネットワーク社会の文化と法』日本評論社  
名和小太郎 [1996] 『サイバースペースの著作権』中央公論社  
名和小太郎 [1993] 『知的財産権』日本経済新聞  
パメラサミュエルソン [1998] 『情報化社会の未来と著作権の役割』知的財産研究所  
原島博 [1997] 『多チャンネル時代のコンテンツ制作』日刊工業新聞社  
林田学 [1996] 『マルチメディアと法律がわかる本』PHP研究所

藤原宏高 [ 1997 ] 『サイバースペースと法規制』日本経済新聞社  
三山祐三 『著作権法詳説』1998年、東京布井出版  
紋谷教授還暦記念論文集刊行会 [ 1998 ] 『知的財産権法の現代的課題』発明協会  
寒河江孝充 [ 1998 ] 『知的所有権の知識』日本経済新聞社  
郵政研究所編 [ 1998 ] 『徹底研究メディアソフト』クリエイト・クルーズ  
渡辺保史 [ 1998 ] 『デジタルコンテンツの知的所有権』オライリー社  
吉岡正晴訳 [ 1998 ] 『未来地球からのメール』集英社  
吉田大輔 [ 1999 ] 『著作権が明解になる10章』出版ニュース社  
芳原信 [ 1989 ] 『ソフトウエア著作権早わかり』日本経済新聞社

### 報告書

社団法人行政情報システム研究所 [ 1996 ] 『マルチメディアの展開に伴う知的財産権に関する調査研究』  
多チャンネル時代における視聴者と放送に関する懇談会報告書 [ 1996 ]  
放送ソフト振興に関する調査研究会報告書 [ 1997 ]  
映像情報化の諸機能の有機的連携に関する調査報告書 [ 1998 ]  
情報通信の多面的展開とサイバー社会 [ 1998 ]  
財団法人新映像産業推進センター [ 1999 ] 『デジタルアニメーションのビジネス展開』

### 論文等

相沢英孝 [ 1997 ] 「コンピュータネットワーク時代の知的財産法」『ジェリリスト1117』所収  
飯島伸行 [ 1998 ] 「知的財産権」『imidas』1999年版所収  
枝美江 「電脳法律教室」『日経ゼロワン』連載  
斉藤博 [ 1998 ] 「交錯する新旧の課題」『ジェリリスト1132』所収  
坂本泰男 [ 1997 ] 「サイバー社会の課題と展望」『ジェリリスト1117』所収  
南雲俊忠 中山裕香子 [ 1998 ] 「デジタルメディア時代におけるコンテンツ制作業」『知的資産創造第6  
巻第1号』所収  
苗村憲司 [ 1997 ] 「ネットワーク時代の電子的著作権管理システム」『情報管理40巻7号』所収  
苗村憲司 [ 1998 ] 「電子的著作権管理システムの意義と課題」『映像情報メディア学会1998年秋季大会』  
所収  
西垣昌彦 [ 1998 ] 「マルチメディアと知的財産権」「社日本コンピュータ・ユーティリティ協会情報通信  
月間講演会資料 ( 1998 .6 .5 )」  
姫野桂一 [ 1998 ] 「インターネットの抱える諸問題と今後の展望」『郵政研究所月報112』所収  
水谷直樹 [ 1998 ] 「情報のデジタル化・ネットワーク化と著作権法制の対応」『ジェリリスト1132』所収  
村上敬亮 [ 1997 ] 「知的財産権関連制度の整備に向けた取り組み」『ジェリリスト1117』所収  
渡辺修 藤波進 [ 1998 ] 「技術による著作権の保護と管理」『ジェリリスト1132』所収  
渡辺晴美 [ 1998 ] 「著作権等をめぐる国際的な動き」『ジェリリスト1132』所収