

コンテンツ

取引市場形成について-3

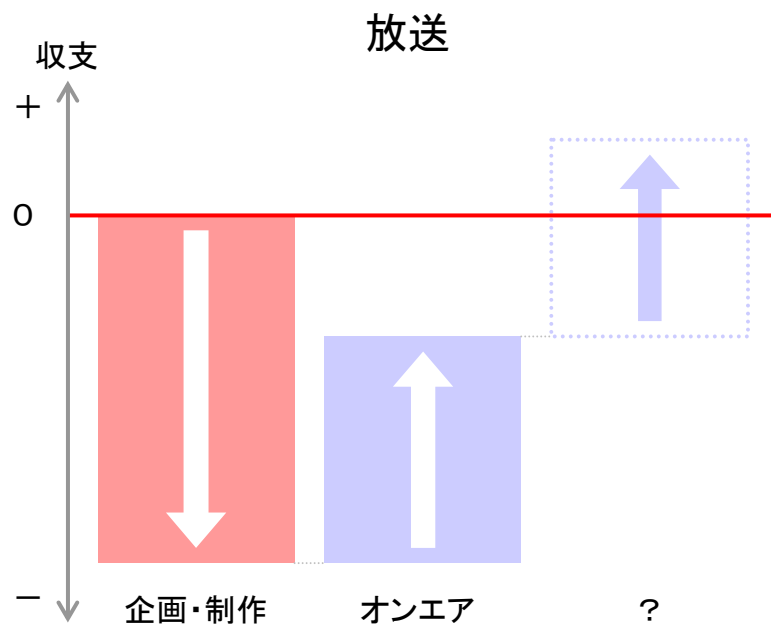
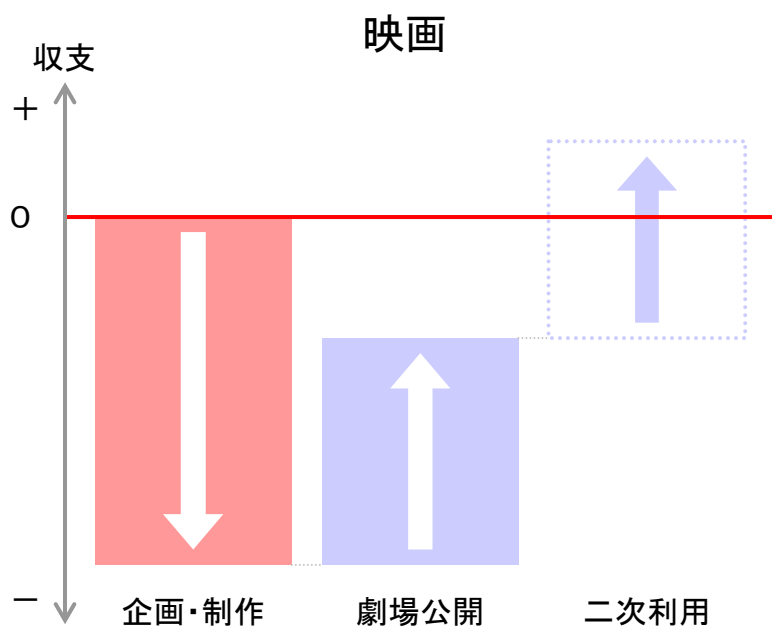


2007.2

1 課題

■なぜ日本では、「映画」や「米国」の放送コンテンツに比べ、インターネット配信が難しいのか。

- 放送事業者や権利者がネックとなっているから→×
- 我が国では、実演家等の権利の取り扱いが制度上特別なのか→×
- ニーズはないのか？You Tubeからダウンロードしている人々は、例えば200円づつ課金したら、全員ダウンロードをやめるのか？
- 市場が未熟性？ビジネスモデル？
- 「放送コンテンツは、二次利用を想定して作られていない」？



2 今後の方向性

■ これまで

- ・当事者間の契約における、配分ルール等を中心に検討(経団連の暫定合意等)。
- ・契約に関するルールだけで、二次利用やインターネット配信は進むのか？

知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画(2003年)

・ビジネスモデルの開発を支援する

コンテンツ保護・管理技術とネットワーク環境をいかした契約システムを組み合わせた新たなビジネスモデルの開発に向けた業界の取組を支援する。加えて、映像コンテンツの流通促進のための関係業界による「契約見本」の検討を2003年度以降引き続き行い、2004年度中に終了するよう支援する。

知的財産推進計画2004

・契約慣行の改善や透明化に向けた取組を奨励、支援する

コンテンツの制作委託契約については、2004年以降、必要に応じて、著作権の所在や扱いにおける問題を含めた下請代金支払遅延等防止法に係る書面調査を行うとともに、取引慣行の改善や透明化に向けた関係者の自主的な取組を奨励する。

知的財産推進計画2005

- ・取扱いルールを明確化するとともに、契約書の雛形、運用マニュアル等を自ら整備し、外部に対して積極的に公表することを促す。
- ・契約慣行の改善や透明化に向けた取組を奨励・支援する

知的財産推進計画2006

・契約における自主基準やひな形の策定を促進する

産業規模を拡大し、クリエイタに還元がなされるよう、契約の書面化を促すとともに、二次利用に関する規定を整備した契約に関する自主基準や契約のひな形をエンターテイメント・ロイヤーズ・ネットワークと連携して策定することを奨励する。

■ 今後

- ・「音楽」「映画」「アニメーション」など、ネットワークによる配信市場は成長。他のコンテンツ分野での状況は着実に変化。
- ・「知的財産権の信託」など、制度環境も変化。
- ・「放送コンテンツ」についても、「二次利用」を前提とした「制作」や「運用」のあり方を検討すべきではないか？