

コンテンツの

取引市場形成について



～とりまとめに向けて～

# 1. 我が国における取引市場形成の必要性

## (1) 問題提起

- ① 日本の映像コンテンツ市場において、**放送コンテンツは重要な位置づけ(半分以上のシェア)**。  
「地上放送は我が国のコンテンツ制作の中核を担っており、コンテンツ産業に占める役割は極めて重要」  
(平成18年8月1日 情通審3次答申(地上デジタル放送の利活用の在り方と普及に向けて行政の果たすべき役割))
- ② コンテンツ市場の拡大には、**放送コンテンツのマルチユース拡大が不可欠**。  
「今後10年間でコンテンツ市場を約5兆円拡大させることを目指す」 (平成18年7月7日 閣議決定(経済財政運営と構造改革に関する基本方針2006))

「わが国では、貴重なデジタル・コンテンツの多くが利用されずに死蔵されている(例:過去のTV番組の再放送等が著しく制限)。インターネット上でデジタル・コンテンツを流通させるには、著作権、商標権、意匠権などの全ての権利者から事前に個別に許諾を得る必要があり、手続きコストがビジネス上見合わないためである。デジタル・コンテンツ市場を飛躍的に拡大させるため、世界最先端のデジタル・コンテンツ流通促進法制(全ての権利者からの事前の許諾に代替しうる、より簡便な手続き等)を2年以内に整備すべきである。」

(第4回経済財政諮問会議 民間議員説明資料「ITによる生産性の加速を実現するために」(2007年2月27日)より)  
(知的財産戦略本部 コンテンツ・日本ブランド専門調査会 第2回コンテンツ企画ワーキング・グループ事務局資料(2007年11月9日)より)

## (2) 検討

・**放送コンテンツの流通を促進するため、何らかの「制度」が必要ではないか。**

(例)「事前の許諾に代替し得る簡便な手続」の制度が必要ではないか。

(例)コンテンツ製作に係る何らかの制度が必要ではないか。

↓ (海外と日本の状況の比較) ⇒

制度による解決は適当か？

【別添1】

「民間主導による、トライアルをトリガーとした取引市場の創出」

「許諾権を前提とした、権利関連情報の集約、公開」

## 2. 取引市場の形成

○ 以下の二つの市場が想定され、それぞれの検討が必要

「コンテンツに係る情報をもとに、取引を行う「バーチャル市場」

「コンテンツの現物を持ち込んで、直接取引を行う「現物市場」

⇒ 具体策の検討

【別添2】

### ① 制度による許諾権制限

- ・諮問会議・知財本部の指摘と、権利者団体の意向の矛盾？
- ・米国の権利者の状況は？(参考:脚本家ストライキ)  
→ 許諾権の存在が流通を阻害しているのか？

⇒ 許諾権の存在は、阻害要因ではないのではないか？

### ② 米国・韓国等における番組調達ルールを導入

- ・「地上放送」に関する各国の考え方・実状
- ・「放送事業者」の性格(公共セクターか？民間セクターか？)  
→ 放送事業者へのルール導入が適切といえるのか？

⇒ 番組調達はあくまで民民(放送事業者と番組制作事業者間)で処理すべきではないか？

### ③ 民主導の取引市場の形成

- ・制度アプローチではなく、民主導のアプローチ
- ・「著作権情報の集約・公開」  
→ 取引市場データベースの構築等を通じた、民主導の市場形成

⇒ 民主導の形成が、①、②に対する対応となるのではないか？

### ① 放送事業者が「制作・著作」の放送コンテンツ

- 1) 「放送コンテンツ」に対するニーズはあるのか？
- 2) 取引市場を形成するために不可欠な「リスク」と「コスト」を負担するプレーヤーは？
  - 現段階では「リスク」と「コスト」の担い手は見通しがついていないのではないか？
  - 「リスク」と「コスト」を取るに足る市場ニーズが見出せていないのではないか(特にブロードバンド)？

### ② 番組制作者が「制作・著作」の放送コンテンツ

- 1) 番組制作者の「著作権」「権利処理窓口」に関する考え方の整理
- 2) 取引市場を形成するために不可欠な「リスク」と「コスト」を負担するプレーヤーは？
  - 番組制作者に「制作・著作」があるコンテンツについて、番組制作者には、自ら流通の担い手となる意向がみられるのではないか？
  - 取引市場としては、このタイプの放送コンテンツを中心に具体化すべきではないか？

### ③ 方向性

#### 1) 二つの「実証実験」

##### 「自ら制作資金調達を行う制作者への公募トライアル」

自ら制作資金を調達してコンテンツを作ろうとする制作者の機会を拡大するとともに、著作権情報や取引情報のデータベース化による流通の拡大を試行

##### 「制作者向け、取引市場データベース構築」

公募トライアルの作品も含めて、番組制作者から登録情報を収集・公開する取引市場データベースの機能について試行

#### 2) 当面の措置

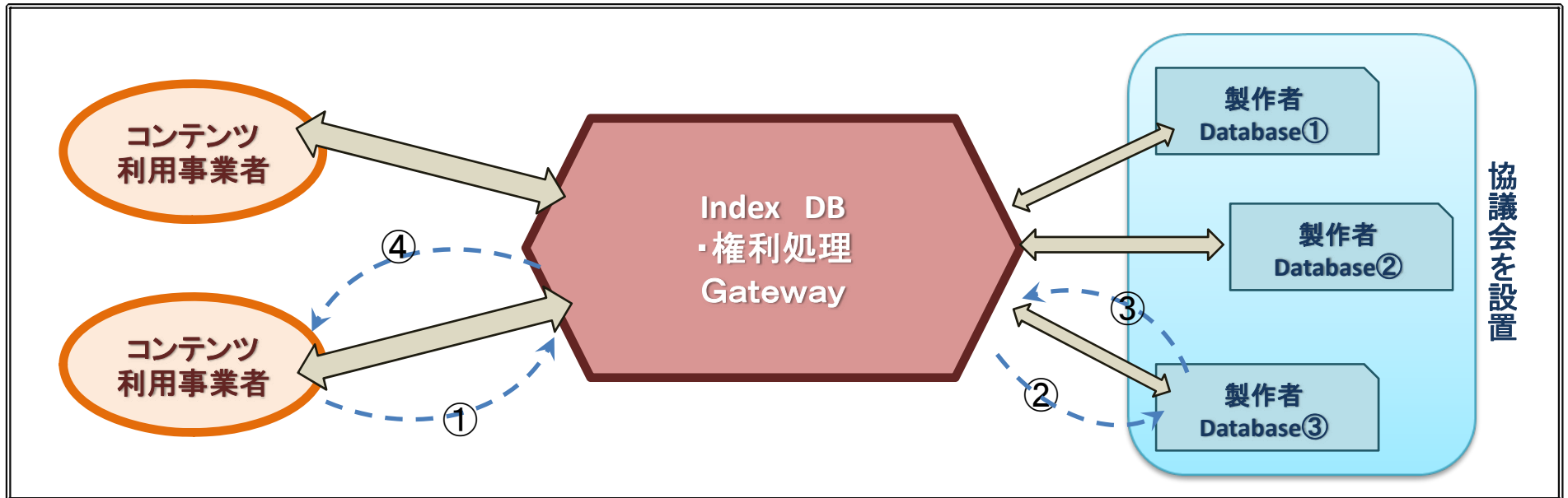
「公募トライアル」 → 二次利用効果の検証、取引情報の公開範囲の検討

「取引市場データベース」 → 登録情報の収集方法、公開範囲の検討、コスト負担、市場機能の検証

# 取引市場データベース

- ◆ 製作者向け、取引市場データベースの構築
- ◆ 公募トライアルの作品も含め、番組製作者から登録情報を収集・公開する取引市場データベースの機能について試行。

## <データベースイメージ>



## <実施内容>

開発事項: Interfaceの開発 / Gatewayの構築

検討事項: Databaseに必要なメタデータの抽出 / 公開範囲 / コスト負担



Databaseを持つ製作者等は、共通Gatewayへの接続などについて検討すべく協議会を設置？

# 公募トライアルの進捗状況

◆実施主体: 社団法人デジタル・メディア協会 (AMD)

◆公募期間: 平成19年12月18日(火)～平成20年2月15日(金) ◆アワード授賞式: 平成20年3月10日(月)

## <企画部門賞/マルチユース企画優秀賞> 19作品 ※提案者名「企画タイトル」

※選定条件: 「マルチユースを前提とし、マルチユースに適したものであること」、「制作費の自主調達を行う意思があるものであること」

### 【ドラマ】7作品

(株)インデックス「みんなでつなぐケータイ小説」、大日本印刷(株)「30分で体感する日本文学短編ドラマ」、(株)メディアアイランド「アイアンタワー」、(株)アジア・コンテンツ・センター「蒼穹の昴(浅田次郎原作)」、(株)いまじん(株)エクスプレス(株)クリエイターズ・プラス「探偵 神宮寺三郎」、(株)ザ・ワークス「(非公開)」、(株)電通テレビ局「トンスラ(都築浩原作)」

### 【ドキュメンタリー・情報番組】9作品

(株)Live Life Japan「フォーク音楽遺産!～あの頃の自分に出逢える～(仮)」、(株)グレートデン「新・極める～仏像百科」、全国地域映像団体協議会「Japan folk tale～新日本の民話」、(株)電通テレビ局「トリセツ(企画構成・小山薫堂)」、(株)東北新社「子供たちの携帯ネチケット～大人の知らないケータイワールド」、(株)ドキュメンタリージャパン「Whee! JAPAN(仮)～発見!おもしろスゴイ日本デザインPingmagTV～」、(株)PMC「VISUAL-KEI(ビジュアル系)～MADE IN JAPAN進化論 オタク文化が日本を救う～」、サンセットフィルムス「A WONDERFUL WORLD(仮)」、サンセットフィルム「ONGAESHI」

### 【アニメ】3作品

(株)東北新社「TIKI BEE(ティキビー)～ハワイの大自然を守る昆虫一家の物語～」、(株)日本アドシステムズ「ぺんぎん娘はあと(仮)」、(株)ワンダー・ラボ「お願いポクポン!(仮)」



## ≪進捗状況の例≫ (スポンサー等については現在検討中)

○対象作品: ドラマ(30分) → ・放映時期は来年1月を想定。 ・制作費: 1億400万円(800万円×13回)

○対象作品: ドキュメンタリー → ・放映時期は本年秋(ミニ枠)を想定。 ・制作費: 1700万円 等